

SOP

Super Dicas PlayStation

A ESPERA ACABOU!

GTA

LIBERTY CITY STORIES

O JOGO QUE DETONOU NO PSP AGORA NO SEU PS2

- Detonado com história
- Todos as missões extras
- O único com MEGA MAPAS®

DETONADO

SUPER DRAGON BALL Z

GOKU E SEUS AMIGOS ENTRAM DE CABEÇA EM UM NOVO JOGO DE LUTA

- Lista de golpes
- Os personagens secretos
- Todos os modos de jogo
- Entenda o sistema de luta

QUER UMA AJUDINHA?

GAME HELP

TUDO O QUE VOCÊ PRECISA PARA APROVEITAR O SEU GAME METAL GEAR AC!D 1 E 2

Domine o game estratégico de Snake no PSP

SEM SEGREDO!

PLAYSTATION 3

A MÁQUINA DOS SONHOS COM DETALHES EXCLUSIVOS

BATENDO FORTE

THE KING OF FIGHTERS XI

- Lista completa de golpes
- Como habilitar todos os segredos
- As 40 missões do Challenge Mode



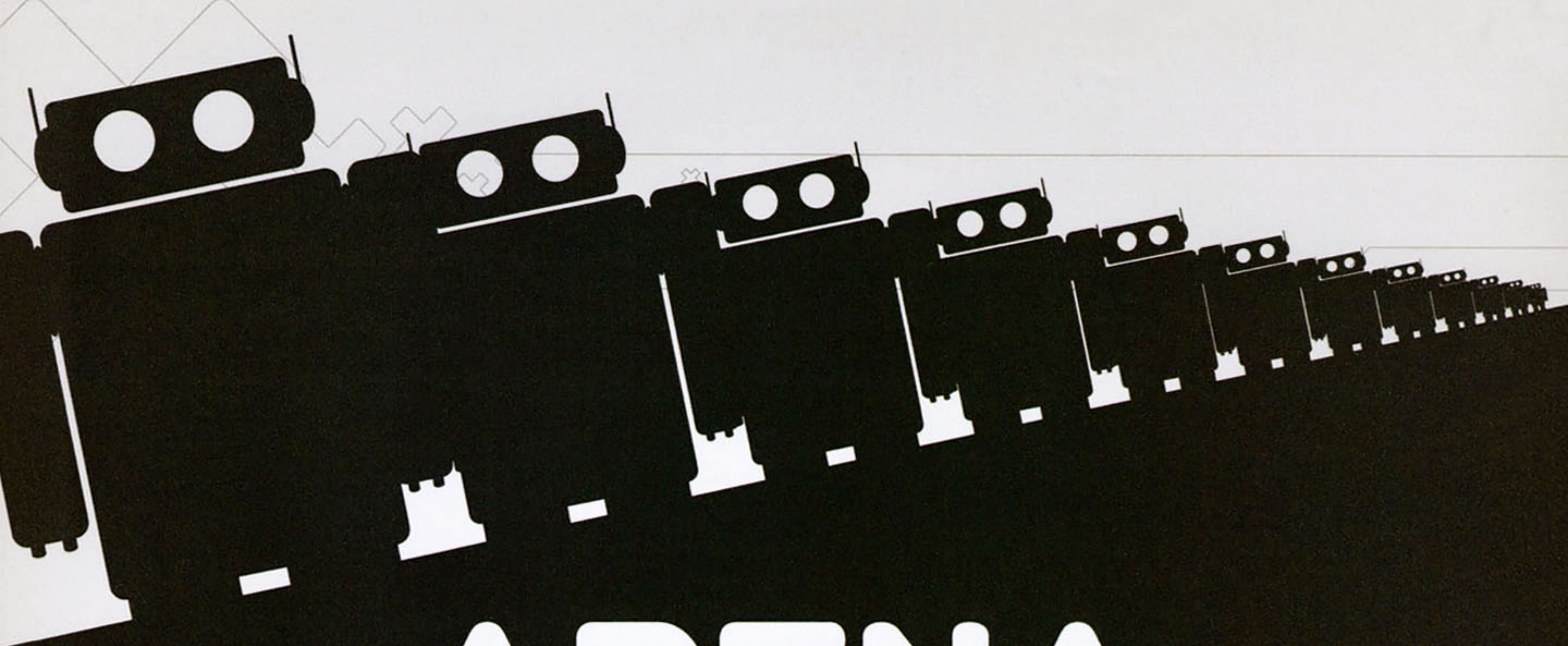
20
Reviews

90
Jogos comentados

184
Dicas. Pode contar!

Nº37 R\$ 6,50





ARENA

GAMER EXPERIENCE

≡ □ □ ≡

04 a 06//AGOSTO 2006
Das 10:00 às 22:00hs

TRANSAMÉRICA EXPO CENTER SP.BRASIL

GAMES+MÚSICA+ANIME
INTERNET+E-SPORTS+MANGÁ
DESCUBRA O QUE É
DIVERSÃO DE VERDADE.

Mídia Oficial:



TV Oficial:



Parceiro Estratégico:

MarketingCell

Organização/Realização:



Idade Mínima: 12 anos

WWW.ARENAGAMER.COM.BR

Questão de confiança

QUANDO VOCÊ CONHECE ALGUÉM, vai observando as características que tornam esta pessoa especial. Existem pessoas com quem você se dá bem logo de cara, outras com as quais vai aprendendo a conviver. Aí você pesa os prós e contras para saber se tem segurança para confiar. Bom, desnecessário dizer que todos os leitores da SDP confiam no Fabão, nosso antigo editor, pois ele transmite credibilidade e segurança, não só quando o assunto é videogame, mas em todas as áreas. Ele faz seu trabalho com total dedicação e profissionalismo. Sim, ele deixou de ser o editor desta revista, mas isso não quer dizer que ele a abandonou. Na verdade, ele continua nesta publicação, mas com outra função, a de editor executivo — função em que ele tem mais responsabilidades e compromissos com todas as revistas de games da Futuro Comunicação.

O escolhido para substituí-lo no comando da SDP fui eu, Rodrigo Guerra, que você já deve conhecer há algum tempo. A responsabilidade que adquiri também é enorme e sei que isso se deve a um único motivo: confiança. O Fabio confiou em mim, pois o show deve continuar. E para retribuir esta confiança, eu assumi um compromisso em que devo dar o melhor de mim para, no mínimo, manter a qualidade desta revista. Pode parecer meio discurso de político, mas é a pura verdade: vou me esforçar em todos os sentidos para que a SDP continue este trabalho de levar o serviço onde quer que ele seja necessário. Para tanto, vou precisar de sua ajuda. Mande e-mail, carta ou ligue aqui na redação. Assim você vai ter a revista do seu jeito, e, assim também, poderei adquirir sua confiança neste trabalho tão importante que é comandar a SDP.



Rodrigo GUERRA
guerra@gameworld.com.br

sdpstaff



Odair BRAZ JR
Para o México e avante. Enviado especial às terras chicanas, e com kriptonita na bagagem, Juneca encarou uma missão de responsa. O resultado você confere com exclusividade, em breve, na revista Herói.
Favorito: Super Dragon Ball Z



Pablo MIYAZAWA
O correspondente internacional chegou na Alemanha levantando a bola de Portugal. Mas bastou um pênalti de Zidane para que Pablo se entregasse ao prazeres locais.
Favorito: GTA: Liberty City Stories



Fabio SANTANA
De editor-pro-master-polivalente-super, Fabão passa a ser um mero redator-consultor-de-longa-estada, ou algo do tipo. Mas ele continua nos mesmos bat-emails, bat-horários e bat-cavernas de sempre.
Favorito: FFXII



Renato BUENO
O objeto laranja não-identificado é o alvo oficial utilizado nos campeonatos de tiro ao prato pelo mundo. O sorriso idiota é pela inútil esperança de um dia ver (e principalmente jogar) qualquer game de tiro ao prato.
Favorito: FlatOut 2



Ricardo FARAH
Quando não está esmerilhando notas e destravando músicas secretas, Shaaman atende às convocações da Justiça Eleitoral para fazer sua parte "enquanto cidadão honesto, consciente e pagador de impostos".
Favorito: Guitar Hero



Ronaldo TESTA
O garoto é um crânio graças aos jogos esperdos do Nintendo DS. Já as demais seqüelas surgiram depois que ele foi para as ruas e assumiu a responsabilidade de enfrentar o caos urbano de São Paulo (ou NY).
Favorito: Urban Chaos: Riot Response



Henrique MINATOGAWA
Celular é para os fracos. Minato garante que o comunicador Resident Evil 4 completa 90% mais ligações. Eficiência superada apenas pelo desempenho do cara nos torneios de...
Favorito: WE 10



Bruno DOICHE
Precisa de alguém para encerrar as discussões de Galvão Bueno sobre futebol, França e regras claras ou não? Eis o homem. Só não venha com seu time no WE escalado no default.
Favorito: Ace Combat Zero



Stephanie LAWRENCE
Além de encarar piadinhas implacáveis, ela exige legendas prontas e textos cortados. Mas Stephanie só mobiliza a redação de verdade quando questiona: com quantas blusas saio para almoçar?
Favorito: Lemmings



Robson TEIXEIRA
Criatura e criador. Mr. Robson mostra o logotipo da grande Copa Futuro Negócios de Futebol Soccer 2006. Nas (poucas) horas vagas, o cara fiscaliza o placar e elimina os gols fantasmas que surgem na artilharia.
Favorito: WE9



Homero LETONAI
Apesar da foto no estilo GTA, Homero NÃO roubou nenhum carro, NÃO espancou velhinhas na esquina e NÃO conhece Salvatore nenhum. Pelo menos até prova em contrário.
Favorito: GTA Liberty City Stories



Andressa NOZUE
Morte ao falso metal. Sassá finaliza as páginas num ritmo punk-rock-hardcore que não permite atrasos, enganos, subterfúgios, enrolações ou vários sinônimos repetidos na mesma legenda.
Favorito: LocoRoco



Gustavo PETRÔ
Felipão caiu na Copa, mas o Brasileiro está voltando e o Grêmio tem... Mano Menezes. Futebolices à parte, Petrô dá conta dos recados — até mesmo quando pedem uma foto para o editorial no último minuto.
Favorito: LocoRoco



Douglas PEREIRA
Complete a missão 30 do Challenge Mode. Derrote 6 personagens com LDM, pelo menos 2 por luta. Complete a missão 10 do Challenge Mode. Derrote 3 personagens com LDM. Faça de novo para habilitar quem sobrar.
Favorito: KOFXI



Carlos SÁ
Direto do túnel do tempo, Mr. Sá vasculhou o PSP e trouxe todos os detalhes para você transformar seu portátil num respeitável emulador de consoles das antigas.
Favorito: LocoRoco



André "ASAPRETA" VARAJÃO
O responsável por quebrar as barreiras e ensinar como criaturas tão dispares como seu PC e seu PS2 podem se comunicar; para o bem de todos e felicidade geral da nação SDP.
Favorito: WE9

PRÓXIMA EDIÇÃO DA SDP: nas bancas no dia 21 de agosto.

46

DETONADO

GTA: LIBERTY CITY STORIES

Saiba todos os segredos deste game e ainda fique por dentro do que rola na história do game.



22

ESPECIAL

DOSSIÊ PS3

O documento não-oficial com todos os segredos da super máquina da Sony.



34 **DETONADO** THE KING OF FIGHTERS XI

Todos os golpes e como realizar todas as missões neste jogo de luta campeão.



REVIEWS

70 Flash Reviews



PlayStation 2

- 72 • GTA: Liberty City Stories
• Armored Core: Last Raven
• Urban Chaos: Riot Response
- 73 • The King of Fighters XI
• Metal Slug 3D
• Naruto: Ultimate Ninja
- 74 • Super Dragol Ball Z
• Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
• World Climax Football
• Samurai 7
- 75 • Valkyrie Profile: Silmeria
• AND 1 Streetball
• FlatOut 2
• Gallop Racer 2006
• Cars

PSP

- 76 • LocoRoco
• Me & My Katamari
- 77 • Breath of Fire III
• Astonishia Story

jogo do mês

platina

JOGO DO MÊS: LOCOROCO

O game mais maluco do PSP conseguiu surpreender a todos aqui na redação com sua jogabilidade e músicas inesquecíveis.

- 06 **ROTEIRO**
As melhores opções de música, filmes e jogos para você organizar a agenda e começar o segundo semestre sem perder a noção da realidade.
- 08 **SDP-MAIL**
Funciona assim: você fala (ou escreve), a gente escuta (ou lê) e todos vivem felizes para todo o sempre.
- 12 **PSNEWS**
Em que mundo você vive? Localize-se com as informações mais quentes e relevantes para sua jogatina.
- 14 **PREVIEWS**
Para a esperança não morrer, alimente suas expectativas com os próximos games do seu console favorito.
- 22 **ESPECIAL**
Dossiê PS3
Investigamos as possibilidades anunciadas do novo console da Sony, que promete ultrapassar barreiras e ser, antes de tudo, um supercomputador.
- 28 **DETONADO**
Super Dragon Ball Z
Uma chance impiedável para você aprender a escrever "saigyajin", lidar com personagens secretos, aplicar golpes especiais e descobrir segredos.
- 34 **DETONADO**
The King of Fighters XI
Mais luta, mais personagens secretos, mais desafios e golpes especiais. Mais um King of Fighters na parada. Precisamos dizer mais alguma coisa?
- 46 **DETONADO**
GTA: Liberty City Stories
Toni está no trecho. Entenda a história, descubra os segredos, rampages, pacotes e fique por dentro da história.
- 56 **GAME HELP**
Metal Gear Acid 1 e 2
Embaralhado? Resolvemos seus problemas com a infalível mistura de furtividade portátil com cartas e ácidos. Corra para ler nosso manual de (auto?) ajuda.
- 58 **PSP UNDERGROUND**
Terceiro capítulo da série "Os anos dourados no seu portátil". Master System, Mega Drive, Super NES e assim por diante.
- 60 **HARDWARE**
Desfecho do tutorial que ensina como ligar um PC ao PS2 para capturar telas, gerenciar saves e controlar o mundo.
- 64 **SUPERDICAS**
Vai, ninguém está olhando. Pode ler.
- 78 **ENTREVISTA: KOF XI**
Batemos um papo com a SNK Playmore para saber o que rolou na adaptação deste game para o PS2.

O que rola em agosto

Acompanhe as datas e programe-se para o mês

Por Rodrigo Guerra

FIQUE POR DENTRO de tudo o que rola de entretenimento no mês de julho: jogos de PlayStation 2 e PSP que estão saindo pelo mundo (os mais importantes estão destacados em vermelho), CDs de Game Music diretamente do Japão e os filmes que estão estreando nos cinemas ou chegando em DVD aqui no Brasil. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos, músicas e filmes favoritos.

Obs.: as listas foram compiladas nos dias 6 e 7 de julho. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.



● **PS2:** Tem mais King of Fighters! Em agosto, tem a versão americana de Maximum Impact 2, que no EUA se chama KOF 2006

● **DVD:** Agosto é o mês de Final Fantasy VII. Além do lançamento de Dirge of Cerberus, Advent Children chega às locadoras de todo o país, com direito a dois discos de extras

PS2

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Barryard	THQ	Aventura	01
FlatOut 2	Empire Interactive	Corrida	01
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Aventura	01
Veggie Tales:			
Larry Boy and the Bad Apple	Crave Entertainment	Aventura	01
Brave: The Search for Spirit Dancer	Sony CEA	Ação	08
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	Tiro	15
World Tour Golf	South Peak Interactive	Esporte	15
Ford Street Racing	Eidos	Corrida	22
King of Fighters 2006	SNK Playmore	Luta	22
Madden NFL 07	Electronic Arts	Esporte	22
Madden NFL 07 Hall of Fame Edition	Electronic Arts	Esporte	22
One Piece Grand Adventure	Namco Bandai	Ação	22
Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Corrida	22
Dance Factory	Codemasters	Musical	29
Disgaea 2	Atlus USA	Estratégia	29
The Fast & The Furious	Namco Bandai	Corrida	29
Xenosaga Episode III:			
Also Sprach Zarathustra	Namco Bandai	RPG	29
Japão			
Growlanser V Generations	Atlus	RPG	03
Jissen Pachinko Hisshouhou! Hokuto no Ken SE	Sega	Tabuleiro	03
Tokimeki Memorial Girl's Side 2nd Kiss	Konami	Simulador de Encontros	03
Wizardry Gaiden: Sentou no Kangoku	Taito	RPG	03
Commandos Strike Force	Spike	Ação	24
Kamivaza	Acquire	Ação	24
Melty Blood Act Cadenza	Ecole	Luta	24
State of Emergency	Spike	Ação	24
Strawberry Panic!	Media Works	Aventura	24
TOCA Race Driver 2			
Ultimate Racing Simulator	NEC Interchannel	Corrida	24
Wrestle Angel Survivor	Success	Simulador	24
Binchotan Shiawase Koyomi	Marvelous Interactive	Aventura	31
Blood + One Night Kiss	Bandai Namco	Ação	31
Eve New Generation 2	Kadokawa Shoten	Aventura	31
GuitarFreaks & DrumMania			
Masterpiece Silver	Konami	Musical	31

PSP

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Super Monkey Ball Adventure	Sega	Aventura	01
Madden NFL 07	Electronic Arts	Esporte	22
Mercury Meltdown	Ignition Entertainment	Puzzle	22
Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Corrida	22
50 Cent: Bulletproof	VU Games	Ação	29
The Fast & The Furious	Namco Bandai	Corrida	29
Japão			
Carnage Heart Portable	Genki	Simulação	03
Every Extend Extra	Bandai Namco	Ação	03
FIFA Street 2	Electronic Arts	Esporte	03
Goku Makaimura	Capcom	Ação	03
SD Gundam G Generation Portable	Bandai Namco	Estratégia	03
Jissen Pachinko Hisshouhou!			
Hokuto no Ken SE Portable	Sega	Tabuleiro	10
Nanpure & Oekaki Puzzle	Success	Puzzle	10
Valhalla Knights	Marvelous Interactive	RPG	10
Boxer's Road 2 The Real	Ertain	Luta	10
Pirates of the Caribbean Dead Man's Chest	D3 Publisher	Ação	10
King's Field Additional II	From Software	RPG	24
MotoGP	Bandai Namco	Racing	24
TOCA Race Driver 2	NEC Interchannel	Corrida	24
Winning Post 6 2006	Koei	Esporte	31
Spectral VS Generation	Idea Factory	Luta	31
Bubble Bobble Magical Tower Daisakusen	Taito	Ação	31
Jan Sangoku Musou	Koei	Ação	31
Miami Vice: The Game	VU Games	Ação	31
Taikou Risshiden IV	Koei	Estratégia	31



● **PSP:** MotoGP vai invadir a telinha do seu PSP raspando o joelho no asfalto



● **CINEMA:** Terror em Silent Hill vai fazer com que você fique chorando de medo nos cinemas de todo o país

CINEMA

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Protegida por um anjo	UIP	Suspense	04
O sentinelas	Fox	Policial	04
O queridinho da vovó	Imagem Filmes	Comédia	04
Zuzu Angel	Warner Bros.	Drama	04
Xeque-Mate	Imagem Filmes	Drama	04
Click	Sony Pictures	Comédia	11
Velozes e Furiosos: Desafio em Tóquio	UIP	Ação	11
Obrigado por Fumar	PlayArte	Comédia	18
Terror Em Silent Hill	Sony Pictures	Terror	18
Stay Alive — Jogo Mortal	UIP	Suspense	18
A Casa do Lago	Warner Bros.	Drama	18
Super Nacho	PlayArte	Comédia	18
Miami Vice	UIP	Ação	25

DVD

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Didi — O Caçador de Tesouros	Buena Vista	Comédia	02
Estrada para a Glória	Buena Vista	Drama	02
A Garota da Vitrine	Fox	Comédia	09
A Mulher de Meu Irmão	Fox	Comédia	09
O Coronel e o Lobisomem	Fox	Comédia	09
Os Meus, Os Seus & Os Nossos	Sony Pictures	Comédia	09
Quando Um Estranho Chama	Sony Pictures	Suspense	09
Uma Comédia Nada Romântica	Fox	Comédia	09
A Marca do Mal	PlayArte	Suspense	16
A Névoa	Sony Pictures	Terror	16
Capote	Sony Pictures	Drama	16
Dawn Anna	Sony Pictures	Drama	16
Em Minha Terra	Sony Pictures	Drama	16
Final Fantasy VII: Advent Children	Sony Pictures	Animação	16
Match Point	PlayArte	Suspense	16
O Novo Mundo	PlayArte	Aventura	16
Oliver Twist	Sony Pictures	Drama	16
Resgate Abaixo de Zero	Buena Vista		16
SCI 5ª Temporada	PlayArte	Policial	16
Águia 1 — O Resgate	Sony Pictures	Ação	16
Anjos da Noite — A Evolução	Sony Pictures	Ação	30

GAME MUSIC

TÍTULO	GRAVADORA	CATÁLOGO	DIA
SBlue Blaster Perfect Audio Tracks	Five Records	VGCD-0038	04
Onban Samurai Spirits Tenkaichi			
Kenkakuden Zero no Maki	Happinet Corporation	SCDC-00538~40	09
Yogurting Original Soundtrack	TeamEntertainment	KDSD-00108~09	09
Valkyrie Profile 2: Silmeria Arrange Album	Team Entertainment	KDSD-00106	09
beatmania IIDX 13 DistorteD Original Soundtrack	Konami Multi-Media	LC-1491~92	11
.hack // G.U. Game Music Original Soundtrack	Victor	VICL-62098~99	23
D.C.II ~Da Capo II~ Original Sound Track	Lantis	LACA-5549	23
Wild Arms Music the Best — Feeling Wind	King Records	KICA-1415	23
Tales of Legendia ~voice of character quest~ 1	Avex	AVCA-22915/B	23
Valkyrie Profile 2: Silmeria Voice Mix Album	Team Entertainment	KDSD-00107	23
Tales Weaver Original Soundtrack	Marvelous	MJCD-20071	25

cartadomês

CRIANÇA É A VÓ!

Fala, galera! Disse bem o Luciano Duarte na edição #33, o negócio é bolar uma carta bacana para chamar a atenção. E acho que encontrei o assunto certo para isso. Escrevo-lhes para, não só contar minha triste história, mas para fazer um apelo à comunidade gamer do Brasil (e, quem sabe, do mundo). O ocorrido foi o seguinte: eu estava na casa da minha avó, bem feliz, quando olho para o calendário e vejo que chegou o dia de ir comprar minha nova SDP. Pego dinheiro e vou todo contente, lembrando da promessa de mais e melhores mudanças. Ao chegar na banca, vou sem hesitar à parte das revistas de games. Pego a SDP, dou uma olhada (sim, fiquei muito feliz com o que vi) e vou ao caixa decidido a comprá-la.

Enquanto o atendente pegava o troco, ele pergunta: "É para o irmão mais novo?", e eu, que só tenho uma irmã mais velha, respondo: "Não, é para mim". De imediato, o cara, na maior cara-de-pau, começou a rir de mim ali mesmo, dizendo: "Vê se cresce, cara!". Meu sangue subiu. Na hora, me deu uma vontade de chutar a cara dele até não poder mais. Peguei a minha revista e me mandei. Quando cheguei em casa, comecei a pensar onde esse mundo vai parar.

Nós, gamers, independente da idade, temos que ter orgulho de jogar. Hoje em dia, existem games feitos para o público adulto, mas parece que as pessoas não se tocam que videogames são, na verdade, um ato sadio de diversão e acabam reprimindo as pessoas mais velhas que curtem esse tipo de atividade. Bom, não vou me prolongar por mais tempo. Gostaria de parabenizá-los pela ótima mudança que fizeram nas duas últimas edições, e torço para que continuem sempre assim, crescendo a cada mês. Sei que vão ler isso, então, desde já, obrigado pela atenção. Abraços.

Arthur
Via e-mail

Pois é, Arthur, esse jornalista vizinho da sua avó foi um tanto infeliz com a frase que disse. Mas, infelizmente, esse tipo de preconceito acontece em muitos lugares, com diversos tipos de gente. Por incrível que pareça, até nós mesmos, que trabalhamos com games, muitas vezes somos ridicularizados: "Com o que você trabalha, amigo? Hahaha, e videogame dá dinheiro, é?".

Sabe o que fazemos nessas horas? Vestimos nossa camisa com o logo do PlayStation estampado, ligamos o fone de ouvido no PSP e apertamos as teclas Shift + Delete para esse tipo de gente. Esqueça o que os outros dizem. Se você gosta (e se sente bem) em jogar, não há por que achar que isso é coisa de criança, ok? Ah, e fale para o jornalista vizinho da sua avó que a SDP tem mais cultura que muita revista que ele esconde da própria patroa quando fecha a banca... hehehe.

GAMES A SÉRIO!

Fala, irmãos de game da SDP, beleza? Eu me chamo Onofre e sou louco por games desde o Super NES. Tenho 27 anos, sou casado e tenho uma filha de cinco anos. Curso o 3º ano de Administração e trabalho como representante de vendas. Gasto uma boa grana com games e revistas, e não me arrependo de nenhum centavo investido. Estou escrevendo esta carta para protestar contra pessoas que acham um absurdo adultos gostarem de videogame, pensamento muito atrasado. Talvez por terem esse pensamento que somos abandonados



pelas grandes empresas de games, jogados de lado como se não existíssemos no mapa.

Como mudar, se pouco fazem? Uma saída seria se brasileiros trabalhassem nas fábricas montando consoles, ou seja, levando a sério como nós levamos. Porém, quando será que teremos fabricação de aparelhos e jogos de primeira linha aqui no Brasil?

Mas como eu sou brasileiro e não desisto nunca, fica a esperança de um dia sermos desenvolvidos mentalmente e financeiramente. Um grande abraço e vida longa ao PS2.

Onofre Azambuja Paiva
Dourados / MS

Pois é, Onofre. Infelizmente, esse preconceito com os gamers acontece muito. Mas não pense que isso rola só aqui no Brasil. No mundo todo, os jogadores não são levamos muito a sério. A SDP tem outra teoria para mudar a mente dessas pessoas. Acreditamos que eventos sobre o assunto são a forma perfeita para mostrar às produtoras que nosso mercado não é pequeno e, ao mesmo tempo, ensinar as pessoas que game também é cultura.

HOT COFFEE EM FFX-2?

Gostaria de elogiar a revista que vocês fazem e, de quebra, tirar uma dúvida: Vi na internet que a Square Enix fez um tipo de Hot Coffee em Final Fantasy X-2! Segue a dica (não testada por mim): Treine todas as minas até o level 69. Em seguida, siga até Calm Lands e fique passeando pelo local até encontrar um inimigo chamado "F*&% Bird". Em seguida, basta você mudar o Job para Dancer e apertar bem rápido **L2**, **L1**, **L2**, **R2**, **R2**, **R3**, **X**, **X**, **O**, **O**, **O**, **△**, **□**, **X** e **SELECT** 35 vezes. Com isso, as meninas trocarão o Job para "Sex Machines". Se isso for verdade, quais seriam as punições para a Square Enix? PS: se vocês responderem, eu jogo Charlie and the Chocolate Factory por um mês!

Vinicius Galaverna de Lima
São Paulo / SP



● Riku e suas amigas não ficam nuas em FFX-2, não se engane com lorotas

Vinicius, confesso que estamos publicando sua carta por dois motivos: para que os leitores hardcore arrisquem testar essa dica e... para fazer com que você jogue o game do Charlie. Caso seja verdade, a Square Enix deverá prestar contas à justiça do mundo

todo, em qualquer lugar onde o game foi lançado. Terá também que retirar os games que estiverem à venda, corrigindo o suposto bug.

SERIA TUDO UMA FARSA?

Desde que a SDP passou pelo processo de renovação, vocês começaram a publicar fotos do pessoal da redação no editorial da revista. Por que nunca publicaram fotos dos mestres Quem Woo Moo e do Asapreta? Eles detonam tanto nos artigos técnicos da revista e em fóruns da internet que muitas vezes não acreditamos que eles existem.

Wagner Rodrigues
Canoas / RS

Como assim, ninguém te falou que o QWM e o Asapreta são ciborgues? Brincadeiras à parte, os dois são verdadeiras falhas na Matrix, pois com o que ambos conhecem de hardware e tecnologia, até hoje temos dúvidas quanto a eles serem deste planeta. A verdade é que o Varajão, vulgo "Asapreta", deu as caras na SDP #36, enquanto o QWM é tão feio que preferimos não publicar uma foto sua. Para falar a verdade, o QWM é tão ocupado que não conseguimos ainda tempo para tirar uma foto do rapaz. Mas oportunidades não faltarão.

falecomasdp

SUPERDICAS PLAYSTATION SDP-MAIL

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - 05437-000
São Paulo/SP

E-mail:
cartas.sdp@gameworld.com.br

As cartas podem ser editadas por motivo de espaço. Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado no e-mail. Capriche na letra nas mensagens por carta. Não respondemos através de carta ou e-mail, apenas pela revista. Nem todas as mensagens são publicadas, mas todas são lidas.

comunidadesdp

Sim, a SDP é tão famosa que tem até comunidade no Orkut! Como sempre, o tópico que sempre ferve é aquele dedicado à edição mais recente da SDP, no qual os leitores comentam como a revista ficou, fazendo críticas e sugestões para os próprios editores da revista. Nunca acessou? Então não perca mais tempo: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584.

help

REINOS DOS CORAÇÕES

E aí, galera da SDP, adoro sua revista, simplesmente a melhor revista de games do Brasil, perfeita, estupenda, suprema, divina.

Deixando de paparicar vocês, tenho algumas perguntas sobre o game Kingdom Hearts II:

- 1º Onde eu consigo a quarta Form?
- 2º Onde eu consigo as Twilight Shards?
- 3º Como eu faço para completar a missão dos pôsteres em menos de 30 segundos?

Bruno Soares
Jundiaí / SP

Oi, Bruno, suas perguntas passaram por nossos computadores e as respostas que saiu foram:

- 1º Depois de enfrentar Roxas em The World That Never Was, você consegue a Final Form aleatoriamente, nas mesmas circunstâncias que o levariam à Anti Form (aquela em que Sora vira um Heartless). Então tente fazer a Anti Form algumas vezes, que você consegue a Final Form.
- 2º Você consegue Twilight Shards com os bichos que "afundam" no chão, os Assassins, em The World That Never Was. Apesar de existirem muito poucos inimigos desses, são os únicos que deixam este item cair.
- 3º O jeito mais conhecido de fazer isso é ter as habilidades, High Jump, Air Dash, Air Slide e Glide, todas no level 3. Evite ao máximo tocar o chão enquanto faz a rota mais prática possível.

CAÇANDO MONSTROS

Preciso de ajuda para derrotar um monstro de Monster Hunter 2 chamado Cephadrome. Sei que ele se encontra em Shark Island, mas ele só fica escondido na areia e quando ele aparece, minha arma parece que não funciona. HELP!!!!

Lucileno
São Paulo / SP

É fácil, Lucileno. Para fazer ele aparecer, você deve usar explosivos

ou Diablos, pois assim ele vai sair do chão. Agora, ele fica bem mais fácil de se enfrentar!

NA MIRA

Estou precisando muito de ajuda. Estou jogando Tomb Raider: Legend e na fase do Japão e quando chega na parte em que tem um enorme monitor, não consigo usar a mira manual para acertar as argolas que estão ao lado. O que faço?

Susana Muritiba
Campo Limpo Paulista / SP

Não tem muito segredo aqui, Susana! Use o Grappling Hook na TV primeiro. Ela não vai cair, então é só achar uma boa posição para acertar os ganchos que estão segurando a TV.

NO TETO DE ATHENAS

Olá, pessoal da SDP. Tenho uma dúvida no jogo God of War. Como faço para passar do cenário Rooftops of Athens? Eu já pulei de pilastra em pilastra, mas depois eu não sei o que fazer. Vocês podem me ajudar? Obrigado!

Lucas Sales Gavaza Silva
Salvador / BA

Você não explicou muito bem em que parte você está, Lucas. Mas vamos tentar adivinhar: tente achar uma construção com uma arma chamada

besta (aquele arco e flecha horizontal), e empurre isso até a sala próxima, colocando-o num lugar especial no chão. Em umas das portas da sala, há uma alavanca que vai girar esse lugar do chão. Vá fazendo isso até a arma estar apontada para a grande porta, então leve-a para o meio da sala e faça um disparo, destruindo a porta. Caso não seja esta a sua dúvida, tente consultar o detonado publicado na SDP #21.

CAIXAS PRETAS

E aí, galera da SDP, tudo bem? Eu estou escrevendo porque estou com um problema no jogo X2: Wolverine's Revenge. Na fase 4: Into the Void, na parte Breaking the Barrier, eu consigo matar todos os soldados e também destruo o helicóptero. Mas não consigo acertar as caixas pretas de baixo. O que devo fazer nesta parte? Eu agradeço desde já a atenção, obrigado.

Fernando
Votorantim / SP

E aí, Fernando, tudo bom? Acredite: você não está fazendo nada de errado. Tudo o que você deve fazer é destruir as caixas mesmo. Porém, as de baixo são especialmente mais fortes, e vai levar um certo tempo para destruí-las. Mas não há nenhum procedimento específico. Apenas atire até que elas sejam totalmente destruídas.



● Kratos ainda está queimando os neurônios dos leitores da SDP

Precisando de um help? Mande uma carta para o endereço indicado na caixa "Fale com a SDP", colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation - Help", ou envie um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

O Site da SuperDicas... está no www.gameworld.com.br

O site está passando por uma grande reformulação e logo voltará ao ar. Uma grande revolução acontecerá e você vai poder conferir as mudanças ainda no mês de agosto. Isso não quer dizer que você não terá conteúdo online. Basta acessar a seção Extras para ter acesso ao conteúdo deste mês. E o melhor: sem senha e sem complicações. Veja o que você vai encontrar este mês e aguarde a próxima edição para saber mais novidades:

• Missões extras de Grand Theft Auto: Liberty City Stories • Conteúdo complementar de Metal Gear Ac!d 1 e 2 • Lista de lojas e preços

sdp
Super
Dicas PlayStation

Número 37 - Agosto de 2006
www.superdicasplaystation.com.br
www.gameworld.com.br



André Forastieri EDITOR

André Martins PRESIDENTE

FUTURO

REDAÇÃO

Odair Braz Junior DIRETOR DE REDAÇÃO
Fabio Santana EDITOR EXECUTIVO
Rodrigo Guerra EDITOR
Ricardo Farah EDITOR ASSISTENTE
Renato Bueno e Ronaldo Testa REDATORES
Henrique Minatogawa REVISOR

Bruno Doiche DIRETOR DE ARTE
Andressa Nozue, Homero Letonai e
Robson Teixeira DESIGNERS

André "Asapreta" Varajão, Carlos Sá, Claudio Pandroni,
Daniel Nieuhenhuizen, Douglas Pereira, Gustavo Petró,
Henrique Sampaio, Jefferson Kayo, Orlando Ortiz, Rodrigo
Raugust, Romulo Mathei, (textos); Stephanie Lawrence
(designer) Carlos Filizola (mapas) COLABORADORES

NEGÓCIOS

Pablo Miyazawa GERENTE DE PROJETOS

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves GERENTE DE CIRCULAÇÃO
Leandro Ribeiro GERENTE DE ASSINATURAS
Cinthya Müller ASSISTENTE COMERCIAL
Ana Carolina Aquino, Solange Xavier e Viviane
Garcia de Souza ATENDIMENTO AO LEITOR

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapati GERENTE DE NEGÓCIOS
Gabriela Llovet e Isac Guedes EXECUTIVOS DE CONTAS

WEB

Eduardo Fernandes COORDENADOR DE CONTEÚDO
Aleksandro Neri Botelho WEBMASTER
Fernando Nogueira WEBDESIGNER
Fabio Barros EDITOR / GAMEWORLD

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jaccon SUPERVISOR TÉCNICO
Eduardo Fleury SUPORTE TÉCNICO

PRÉ-IMPRESSÃO

Luiz Marcelo Noronha PRODUTOR GRÁFICO
William Domingos SECRETÁRIO GRÁFICO

FINANCEIRO

Priscila Santos GERENTE FINANCEIRA

SuperDicas PlayStation, edição 37,
Agosto de 2006, é uma publicação da
Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA

Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso,
pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (11) 6877-6056 / 6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000

PARA ANUNCIAR

E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (11) 6877-6051
6877-6053
6877-6054
Fax: (11) 6877-6074



Impressão: Plural

Distribuição: DINAP

ANER
associação nacional
de editores de revistas

DÚVIDAS RECORRENTES

É comum leitores enviarem dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas. Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

SDP #05: identifique o modelo do seu PS2.
SDP #06: descubra qual é o seu mod-chip.
SDP #07: guia de mídias.

SDP #08: como conectar seu PS2 à internet.
SDP #09: análise do HDD da Sony.
SDP #10: DNAS: os segredos da proteção online da Sony.
SDP #11: conheça o HDLoader.
SDP #12: tutorial de limpeza do PS2.
SDP #13: como montar uma LAN de PS2.
SDP #14: alinhamento de canhão do PS2.
SDP #15: Home Theater, parte 1.
SDP #16: problemas do PStwo.
SDP #17: Home Theater, parte 2.
SDP #18: Home Theater, parte 3.

SDP #19: análise do PStwo.
SDP #20: como fazer backup do Memory Card.
SDP #21: como consertar o DualShock.
SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi de PS2 e PSP.
SDP #22: como atualizar o firmware do PSP.
SDP #25: como navegar na internet usando o PS2 e o PSP.
SDP #26: como converter vídeos para o PSP.
SDP #27: novos aplicativos para o PSP.

SDP #28: UMD Emulator e downgrade para PSP.
SDP #30: personalizando o PSP.
SDP #31: criando uma discoteca digital no PSP.
SDP #32: conectando seu PS2 à internet, parte 1.
SDP #33: conectando seu PS2 à internet, parte 2.
No site: análise e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity. Lista de jogos online e com suporte a LAN.

PROGRAMAS DE HD

Eu utilizo um PS2 modelo 50001 com um HD de 80 GB e costumo jogar alguns títulos pelo HD. Entre um loading rápido e outro, surgiram algumas dúvidas e eu ficaria eternamente agradecido se elas pudessem ser solucionadas: 1) Existe algum site em que eu possa conferir uma lista de jogos que são compatíveis com o HD, já que muitos não são? 2) Utilizo o HDAdvance. Existe uma maneira correta de desligar o PS2/HD sem danificá-los, já que se o HD no PC for desligado de qualquer maneira, com o tempo, apresentará problemas ou falhas? 3) Existe outro programa similar ao HDAdvance que tenha maior número de jogos compatíveis?

Paulo Henrique M. Durello
Via e-mail

Direto às respostas: 1) www.ps2hd.com. Apesar de termos vários sites brazucas de PS2 com listas de compatibilidade, a do PS2HD é a melhor e mais completa que existe na internet. 2) Não existe outra maneira de desligar o PS2 com HD senão segurando o Reset por uns quatro segundos. Isso sempre nos preocupa pelo que vemos no PC, mas vale salientar que durante a execução de um jogo pelo HD no PS2, os dados estão apenas sendo lidos e não gravados. O desligamento do HD no PC durante a gravação de dados é que leva à corrupção deles. 3) O HDLoader, que foi substituído pelo HDAdvance, vem sendo atualizado por alguns entusiastas e, após o fechamento desta edição, talvez já esteja disponível na internet uma nova atualização com um grande avanço em relação à compatibilidade. Quanto ao HDAdvance, a versão mais nova, que incorpora atualizações idênticas às destes entusiastas, é a 3.0.

MEMÓRIA USB

Há como usar um pen drive qualquer no PS2 pela porta USB para armazenar os saves dos jogos?

Odilon Gouveia
Belém / PA

Creio que você vai gostar do que temos reservado nesta edição da SDP e o que virá nas próximas! Vamos demonstrar o uso de um programa que, além de outras várias funções, armazena os saves no pen drive: o uLaunchELF. Em termos de programas comerciais, o Action Replay MAX Evo e o Codebreaker também fazem o backup dos saves no pen drive.

PS2 SEM PS1

Tenho um PS2 destravado com Matrix Infinity (o chip é original) e, de uns tempos para cá, ele parou de rodar jogos do PS1. Só que outros tipos de CD, como os de música, jogos de PS2 gravados em CD e até emuladores, ele roda normalmente. Qual pode ser o problema? Ele também não reconhece o Memory Card do PS1. Existe algum problema se o PS2 for americano e o Memory Card japonês?

J. Fabio
Via e-mail

Sua dúvida do Memory Card é, no mínimo, inusitada, mas o fato dele ser de uma região diferente do console não deve afetar o seu uso já que, com um mod-chip, podemos usar qualquer jogo, independentemente da sua região original e, claro, salvar os nossos progressos. O problema dos jogos de PlayStation 1 que deixaram de funcionar no seu console deve estar relacionado à instalação do mod-chip. Possivelmente, algum fio da instalação se rompeu ou soltou. Leve-o a uma assistência técnica de confiança para inspeção.

JOGOS RECUSADOS

Tenho um PS2 modelo 50001 (Date Code 4A) destravado com Matrix Infinity e, de uns tempos para cá, ele simplesmente não roda alguns jogos. Star Wars: Battlefront II e Soul Calibur III, para citar dois. Alguns jogos antigos rodam normalmente, como Final Fantasy X, Need for Speed: Most Wanted etc. Quero saber onde está o problema e como eu o resolvo.

Renatto Vaz
Via e-mail

Esses jogos (tanto os novos quanto os "antigos") são prensados ou gravados? Essa informação é importante para um diagnóstico mais preciso de como resolver o seu problema. Posso adiantar que os jogos prensados que têm no seu label a inscrição CSD-xxxx (em que xxxx é um número) normalmente não rodam no Matrix Infinity. Eles são pouco reflexivos (muitos até transparentes) e, para preservar o equipamento, o mod-chip faz o console recusar essas mídias. Uma solução, se possível, seria regrava-los em mídia DVD-R.

MELHOR CONEXÃO PARA JOGOS

Possuo um PS2 modelo 50001 e, depois de ler a SDP #33, comprei Metal Gear Solid 3: Subsistence. Só que, para jogar online, é necessário ter uma conexão banda larga com a internet. Gostaria de saber qual o melhor provedor para o PS2 na minha região.

Max Valente
Belém / PA

Independentemente da região onde você more no Brasil, o mais importante para jogar online é um baixo ping. Obter essa informação é muito

difícil e a única coisa que posso adiantar é: não opte por uma conexão via rádio. Elas são as piores para se jogar online. Um outro fator que influencia é a velocidade de upload. Normalmente, os provedores de ADSL têm essa velocidade na casa de 128/150 Kbytes, o que considero pouco. Pesquise e escolha o serviço que tenha ao menos 300 Kbytes de velocidade de upload. Abraços!



● Tem PS2 que não gosta de FFX

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL!

CONSOLES

PlayStation 2 Slim e PSP

Aqui você pode parcelar suas compras acima de R\$600,00 em até 10 vezes s/ juros com cartão Master Card e Diners ou 6 vezes s/ juros c/ Visa! Isso vale para todo o Brasil!

10x S/ JUROS c/ Master Card e Diners Club!

www.GameOne.com.br

Especializada PlayStation

6x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

Nas compras acima de R\$100,00 você parcela em até 6x s/ juros nos cartões Master Card, Diners Club e Visa! Você pode comprar jogos e acessórios com garantia e qualidade!



Controle S/ Fio Pelican PS2



Memory Stick PSP



HD 120 GB PS2



Volante c/ pedal, câmbio e vibração PS2/PS1/PCUSB



JOGOS E ACESSÓRIOS

LOJA



ACESSÓRIOS

Nas compras até R\$99,00 você parcela em até 3x s/ juros nos cartões Master Card, Diners Club e Visa!



DualShok 2



Cabo USB 2 em 1 PSP



Cabo Vídeo Componente PS2



Vertical Stand



Controle DVD PS2



Multitap



Tapete de Dança



Memory Card 8/16/32/64 MB

3x S/ JUROS c/ Master Card, Diners Club ou Visa!

www.gameone.com.br

F: (19) 2122-5252

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não incluídas.

Os Cavaleiros do Zodíaco voltam ao PS2

Seiya chega ao sétimo sentido nesta continuação

ENCONTRAR ALGUÉM que cresceu na década de 90 sem assistir às dramáticas aventuras dos Cavaleiros do Zodíaco na TV é uma coisa rara. Por isso que, até hoje, a série ainda faz sucesso no Brasil. Aproveitando que os Cavaleiros voltaram a ser populares nos Estados Unidos, a Atari anunciou Saint Seiya: Hades, continuação de Chapter Sanctuary, lançado em 2005. O jogo acompanhará os eventos da Saga de Hades – apesar de ter uma ligação mais forte com o mangá. Após um período de 243 anos confinado, Hades, o Senhor das Trevas, conseguiu se libertar e novamente ameaça a Terra. Na pele de um dos Cavaleiros de Athena, o jogador deverá derrotar o exército de Espectros, seres que almejam a vida eterna, além de ter que encarar o próprio Hades. Chapter Sanctuary acabou agradando aos fãs devido à sua fidelidade ao

anime. Desta vez, a desenvolvedora Dimps prometeu realizar um trabalho melhor, focando a jogabilidade e com um sistema de luta mais dinâmico. Todos os personagens ganharão novos golpes e o sistema de combo também será aprimorado, facilitando sua realização. A Cosmo Energia também estará presente, permitindo a realização dos golpes especiais. O cosmo poderá ser usado também durante os momentos críticos, em que seu personagem estiver sendo atacado, para livrá-lo da fúria do inimigo. O jogo trará diversas seqüências animadas que recriarão algumas cenas importantes do anime. Assim, se você não consegue perder um episódio de CdZ (que passa na rede Bandeirantes), não pode deixar de marcar em sua agenda que setembro é o mês em que Saint Seiya: Hades chegará às lojas.



● Os Cavaleiros do Zodíaco vão lutar com todas as forças contra Hades



NOVAS AVENTURAS PARA OS AMANTES DOS RPGS

Mais histórias para contar

Série Tales ganha jogo inédito, dois remakes e uma conversão para as plataformas Sony

A **BANDAI NAMCO** anunciou um novíssimo episódio da série Tales e duas conversões para o PSP. A nova aventura será Tales of the World: Radiant Mythology, que será lançado no final do ano no Japão. A história o colocará na pele de um herói no qual você poderá dar seus toques, personalizando-o da forma que bem entender. Dependendo da classe de seu personagem, as quests disponíveis durante o jogo mudarão e, em adição aos personagens veteranos da série, serão introduzidos outros totalmente novos, com histórias próprias e que podem mudar o rumo da trama. O PSP receberá também Tales of Phantasia: Full Voice Edition, uma versão especial do clássico do Super Nintendo,

que, como o nome sugere, trará vozes durante os diálogos, além de elementos-bônus que foram implementados nas versões para PSone e GBA. A outra conversão será Tales of Destiny 2, cujos detalhes ainda não foram fornecidos pela Namco Bandai. Os jogos serão lançados em setembro de 2006 e abril de 2007, respectivamente. Como se não bastasse, os donos do PlayStation 2 serão presenteados com um remake de Tales of Destiny, com gráficos totalmente em 3D, um novo sistema de batalhas e um enredo mais profundo. Seu lançamento será simultâneo ao de Tales of the World: Radiant Mythology.

● Logo mais você verá novas histórias da série Tales nos consoles da Sony



CANTANDO O PNEU PELA SEGUNDA VEZ

Derrapagem no PSP

Ridge Racers volta ao portátil da Sony

UM DOS PRIMEIROS e melhores jogos de corrida do PSP ganhará uma seqüência. É Ridge Racers 2 que está chegando, conforme anunciou a Namco Bandai. O jogo trará a mesma jogabilidade campeã do original, focada nas derrapagens para o acúmulo de turbo. O destaque fica para a variedade de pistas: ao todo, serão 42 trajetos, incluindo novas versões de diversas pistas de Ridge Racer Revolution e Ridge Racer Type 4, que foram lançados para PSone. 42 também é o número de músicas que farão parte da trilha sonora. Ridge Racers 2 ainda não possui previsão de lançamento.



O TRABALHO LEGAL

Os chefes ideais

Insomniac Games é eleita a 4ª melhor empresa para se trabalhar nos EUA

APESAR DE TER CAÍDO uma posição em relação ao ano passado, a Insomniac Games, responsável pela série Ratchet & Clank, foi eleita a quarta melhor empresa para se trabalhar nos EUA, segundo a agência de consultoria Great Place to Work Institute. Curiosamente, a Insomniac é a única a representar a indústria de games na listagem. A posição não foi à toa. Segundo os funcionários da Insomniac, os benefícios como sessões de massagem às segundas-feiras, viagens pagas para Tampa Bay nas férias, noites de sexta-feira com cinema e pipoca, sem falar de um ótimo convênio odontológico e outras regalias do tipo, fazem da empresa um lugar melhor para se trabalhar. Agora diga que você não gostaria de trabalhar em um lugar assim?

● Ratchet pode tirar férias em Tampa Bay sem pagar um tostão. Ô, vida boa...



curtas

Confira o que rolou de mais quente no mundo do PS2 durante este mês

- Após cair na rede um vídeo que supostamente mostrava, com gráficos em tempo real, o remake de Tomb Raider, a Eidos confirmou o desenvolvimento do jogo, que comemorará os 10 anos da série. O remake, ainda sem nome oficial, está sendo desenvolvido pela Crystal Dynamics e chegará em breve ao PS2, PSP e PC.
- Foi descoberto que a Sony andava procurando um designer para liderar o projeto de um novo jogo da série Wipeout para o PS3 e uma continuação da versão Pure, para o PSP. Até o momento, a Sony não confirmou se os jogos estão realmente em produção ou não.
- A Sega anunciou que está preparando Genesis Collection, uma saudosa coletânea de 28 jogos do querido Mega Drive para PS2 e PSP. Embora não revele todos os jogos do pacote, a lista divulgada pela empresa confirma a presença de clássicos como Shinobi II, Sonic the Hedgehog, os dois primeiros Golden Axe e Phantasy Star.
- A Square Enix finalmente revelou a data de lançamento do aguardadíssimo Final Fantasy XII nos EUA: 31 de outubro de 2006, que, por coincidência, é Dia das Bruxas. A edição limitada, que trará um DVD-bônus repleto de entrevistas, galeria de imagens e extras, será vendida exclusivamente nas lojas EBGames e GameStop, ou em seus respectivos sites.
- No começo do ano, a Taito foi abocanhada pela gigante Square Enix. Como já era de se esperar, foi anunciado que o presidente da empresa, Yoichi Wada, também assumira a mesma posição na Taito. Enquanto isso, seu ex-presidente passa a fazer parte do conselho da empresa.
- O diretor de God of War II, Cory Barlog, revelou que em suas conversas com David Jaffe, o criador da série, ambos falam em uma trilogia. Porém, deixou claro logo em seguida que tudo não passa de um desejo pessoal – pelo menos até o momento. Quem sabe após a chegada de God of War III?
- O produtor-chefe da Namco Bandai, Daisuke Uchiyama, confirmou durante uma entrevista que a seqüência de Soul Calibur III já está em desenvolvimento, ao lado de Tekken 6. Tudo indica que ele será anunciado em breve para o PS3. Contudo, nada se sabe sobre o novo episódio.

NIDI
Desde 1992

Destramamento com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!
Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita



Game Boy Micro

Nintendo DS



Playstation 2



GameCube



Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios
Consertamos também seu PSP

Al. Nhamiquaras, 2068 - Moema
São Paulo - SP

(altura do nº 3400 da Av. dos Banderantes)

tel.: (11) 5533-6914
5094-0971

www.ps6.com.br

Gran Turismo 4 Online PS2

DESDE QUE Gran Turismo 3 A-spec chegou ao PlayStation 2, em 2001, os fãs da mais poderosa série de corrida da atualidade (e uma das mais importantes franquias da Sony) não vêem a hora de poder disputar partidas online contra jogadores do mundo todo. Embora o insigne GT4 tenha sido inicialmente planejado para oferecer aos jogadores a modalidade online, infelizmente os desenvolvedores optaram por excluí-la da versão final por motivos técnicos. Sendo assim, até hoje os jogadores de GT nunca tiveram a oportunidade de experimentar uma modalidade multiplayer que estivesse à altura do jogo single player. Afinal, o modo LAN, que permitia que até seis jogadores corressem simultaneamente, sempre foi muito pouco acessível por requerer vários consoles. Agora, a Polyphony Digital vem trabalhando incansavelmente em Gran Turismo 4 Online – que é exatamente o mesmo jogo, com as mesmas características, porém com as prometidas (e desejadas) funções



online. Mas antes que você se empolgue, que fique bem claro: GT4 Online não foi anunciado como um produto a ser comercializado. A proposta da Polyphony é utilizá-lo como teste entre milhares de jogadores japoneses, com o intuito de obter um feedback que a ajudará a resolver problemas e aperfeiçoar a jogabilidade para as partidas online. Desta forma, o já anunciado GTHD, para PlayStation 3, terá sua modalidade online garantida. Os 5.000 jogadores que estão participando do beta test foram selecionados através de seus cadastros no site oficial da série e receberam em suas casas o disco do jogo. A fase de testes durará até o dia 31 de agosto. A única diferença de GT4 Online para o jogo original é a opção "Online" presente no menu principal. Após passar pelo processo de conexão e verificação de login e senha, você terá acesso à garagem, na qual pode trocar seu carro, uma tela de personalização do veículo e diversas modalidades de corrida. Você pode ainda montar sua própria lista de amigos e verificar o perfil e as estatísticas dos jogadores adicionados a ela. Contudo, como o PS3 terá como padrão em seu sistema um utilitário similar, é provável que essa função mude em GTHD. No modo Quick Race, é preciso escolher entre pistas e carros pré-selecionados, além do número de voltas, e esperar que os jogadores ocupem as



vagas abertas para a corrida (no máximo seis, contando com o jogador). Para isso, você poderá esperá-los em uma sala de bate-papo, que comporta até 100 pessoas. Opções de comunicação não faltam: é possível utilizar um teclado virtual na tela da TV, um teclado real (através da entrada USB do PS2), mensagens prontas e até mesmo um headset, para chat ao vivo. O jogador também pode estipular uma senha para o acesso à sala criada por ele, limitando-a aos jogadores convidados. Outra opção é a modalidade Tuned Car Race, na qual é preciso selecionar um carro modificado para os eventos propostos. Se o carro de um jogador não bater com os requerimentos mínimos, ele não poderá participar da corrida. A criação de salas de bate-papo temáticas, voltadas, por exemplo, para iniciantes ou jogadores com determinados modelos de carro, facilita a reunião de jogadores de um mesmo nível de experiência. Obviamente, GT4 Online possui al-

guns problemas, afinal o jogo está em fase de teste para que os desenvolvedores consigam identificá-los. Uma das maiores diferenças entre a versão online e o jogo original é a significativa queda da taxa de quadros, que não mais roda a 60 fps. Há ainda lags sutis (os famosos e odiados atrasos de resposta da conexão com os outros jogadores), que embora não atrapalhem a corrida, seria melhor se fossem evitados – e tenha a certeza de que a Polyphony Digital está trabalhando arduamente nisso. Só falta agora torcer para que GT4 Online seja anunciado oficialmente, caso contrário, teremos que nos contentar com a longa espera para o lançamento de GTHD, para PS3, em 2007.

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento Polyphony Digital
Gênero Corrida
Expectativa ★★★
Lançamento sem previsão
www.us.playstation.com

MotoGP PSP

A CONFIRMAÇÃO de que MotoGP ganharia uma versão para o PSP surgiu na forma de um impressionante trailer durante a E3, mostrando um jogo veloz e graficamente satisfatório. Porém, desde então, pouco foi dito sobre MotoGP para o portátil e, estranhamente, o jogo parece ter sido ignorado por muita gente. Besteira. Os fãs da série podem ficar tranquilos porque o jogo promete: a versão do PSP trará 32 corredores do mundo inteiro e bikes da temporada de 2005 do campeonato MotoGP. As oito pistas disponíveis foram escolhidas com

base na preferência dos fãs. São elas: Catalunya, Brno, Donington, Estoril, Jerez, Mugello, Sachsenring e Valencia. Opções de jogo não faltarão. O modo principal permitirá que o jogador participe de uma temporada completa do campeonato MotoGP. Aqueles que preferirem uma corrida descompromissada poderão optar pelo tradicional modo Arcade ou pelo Time Trial. Os jogadores realmente dedicados poderão destravar o modo "1-on-1" (no qual um único corredor o desafia para uma corrida), o visualizador de fotos e vídeos e o nível de dificuldade Extreme. Antes de cada corrida, você poderá personalizar sua moto



e corredor, escolhendo diferentes capacetes etc. O modo multiplayer para até oito jogadores também promete ser carregado de emoção. Se você curte velocidade sobre duas rodas, fique de olho em MotoGP.

Produção Bandai Namco
Desenvolvimento Bandai Namco
Gênero Corrida
Expectativa ★★★
Lançamento 24 de agosto (Japão)
www.bandai-namco.co.jp

Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne PS2

JÁ ERA HORA de um dos samurais mais famosos do mundo da animação japonesa tomar vida digital, e a plataforma escolhida para tal feito é o

PlayStation 2. Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne será o mais novo jogo do andarilho a ser lançado até o final de 2006, abordando as aventuras de Kenshin do arco de histórias envolvendo Makoto Shishio e o Juppon Gattana. Uma das maiores mancadadas das produtoras de games japonesas é não explorar devidamente seus títulos mais antigos para as novas plataformas do mercado de games mundial. Mas, ainda bem, nos últimos anos, a coisa tem tomado novos rumos, e pudemos presenciar lançamentos como Saint Seiya e Yu Yu Hakusho para o PS2. Esperamos que essa onda de revival das antigas séries ainda perdure por alguns anos. Porém, uma coisa não muito agradável é o fato deste novo jogo de Rurouni Kenshin não empolgar tanto em gráficos, utilizando o já conhecido cel-shading, mas de uma forma

simples, não inovadora, como foi o caso de Rogue Galaxy, por exemplo. É certo que poderemos jogar com três personagens até o momento: Kenshin Himura, Sanosuke Sagara e Saitou Hajime. Cada um provavelmente terá um arco de histórias próprio, com inimigos especiais para cada um deles, como o espadachim cego Usui para o Saitou ou o monge pecador Anji para o Sano. O estilo de jogo ainda não foi revelado, mas ao que tudo indica, será uma mistura de aventura com luta. Rurouni Kenshin Enjou! Kyoto Rinne não aparenta trazer inovações ao gênero, tampouco instiga as pessoas não familiarizadas com a série a tentar algo novo devido à sua qualidade gráfica e jogabilidade simples. Mas é algo que todo fã da série está louco para colocar suas mãozinhas em cima.

Produção Capcom
Desenvolvimento Capcom
Gênero Ação
Expectativa ★★ ★★
Lançamento 23 de maio (EUA)
www.capcom.com

Valhalla Knights PSP



É FATO que a primeira leva de jogos do PSP carecia de bons RPGs. Embora o portátil já possua uma quantidade respeitável de bons títulos do gênero, muitos ainda não foram traduzidos para o inglês ou simplesmente demoram demais para chegar ao ocidente. Valhalla Knights (pronuncia-se "val-rala"), da K2 (o mesmo estúdio da série Tenchu), promete ser um dos grandes RPGs de 2006 para o portátil e por isso, estranha-se o fato do mesmo ainda não ter sido anunciado nos EUA ou na Europa. Sua história não é das menos convencionais: você é um guerreiro que acorda em uma ilha desconhecida, sem recordações do seu passado, amigos ou familiares. A primeira coisa a fazer é criar um personagem, escolhendo não apenas suas características físicas e aparência, mas também seus atributos. É preciso escolher também uma profissão a seguir, que lhe dará novas habilidades durante as batalhas. Com a evolução do seu personagem, é possível escolher múltiplas profissões. Em Valhalla Knights, você passará a maior parte do tempo explorando dungeons e enfrentando inimigos em batalhas em turnos. Você comandará até seis personagens (número que também vale para a quantidade de inimigos na tela), cada qual com seu próprio medidor Overdrive que, quando cheio, permite a realização de ataques especiais. Valhalla Knights tem tudo para ir além dos tradicionais RPGs baseados em dungeons. Só nos resta torcer para que ele venha para o ocidente.

Produção Marvelous Interactive
Desenvolvimento K2
Gênero RPG
Expectativa ★★ ★★
Lançamento 30 de agosto de 2006 (Japão)
www.mmv-i.net

Rule of Rose PS2

O PLAYSTATION 2 é, atualmente, o principal responsável pela evolução do survival horror. Os jogos mais criativos e aterrorizantes do gênero, se não são exclusivos do console, como Siren, chegam com antecedência a ele, como os jogos da série Silent Hill. Rule of Rose promete dar ao gênero um novo passo evolutivo – talvez não no quesito jogabilidade, mas no âmbito da narrativa. Em 1930, uma garotinha chamada Jennifer é enviada para o decadente orfanato Rose Garden após a morte de seus pais. Lá, ela se envolve com um grupo de meninas de sua idade e juntas formam a "Aristocracia do Giz Vermelho". Após as garotas começarem a se comportar de maneira estranha, Jennifer é seqüestrada por um misterioso homem e, na companhia de um cão, precisa encontrar um meio de sobreviver. A grande sacada do produtor Yuya Takayama foi aprofundar-se nos sentimentos mais obscuros das crianças apresentadas pela história de

forma adulta. Embora haja inocência entre as personagens, Takayama optou por uma abordagem perturbadora e dramática para a relação entre elas. Como na cena pseudo-erótica, em que duas delas flertam e trocam carícias. "Nós queríamos mostrar não apenas como os adultos podem ser medonhos na perspectiva de uma criança porque isso já foi tratado muitas vezes, mas como uma criança pode ser assustadora na perspectiva de um adulto", disse o diretor das seqüências animadas, Shuji Ishikawa. Sabendo da polêmica que o jogo poderia causar, a Sony se recusou a publicá-lo nos EUA. Meses depois, felizmente, a Atlus confirmou que se encarregaria de sua tradução. Rule of Rose trará 50 minutos de belíssimas animações pré-renderizadas – possivelmente, as mais impressionantes desde Final Fantasy XII. A trilha sonora foi composta por Yutaka Minobe, de Panzer Dragoon Saga e Skies of Arcadia. As músicas tocadas



por instrumentos reais darão um toque mais humano e dramático ao jogo. Os gráficos também farão jus ao poder do PS2, apresentando ambientes detalhados e uma iluminação impressionante. A jogabilidade, embora não se destaque tanto quanto a atmosfera e narrativa do jogo, ainda promete ser das melhores, seguindo a linha Silent Hill. O cão de Jennifer terá grande utilidade durante os puzzles, diferente de Hewie em Haunting Ground, que praticamente só atacava.

Produção Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento Atlus
Gênero Survival Horror
Expectativa ★★ ★★
Lançamento 29 de agosto de 2006 (EUA)
www.atlus.com

→ NA AGULHA

Este mês, estreia na SDP os previews "Na Agulha". Nosso objetivo nesta nova sub-seção é revelar detalhes sobre games que estão prontos para serem lançados e que provavelmente serão avaliados na próxima edição!

Battle Stadium D.O.N. PS2

DIZEM QUE tudo que é bom na vida vem em grupo de três: três melhores amigos, três mariais no céu, ménage à trois, a Santíssima Trindade, os exemplos de um determinado texto (que claramente não foi o caso do mesmo), enfim, o número três é especial. E para não fugir deste tabu, três dos mais famosos mangás do Japão se juntam em um só game, graças à iniciativa de três das mais poderosas empresas do ramo do entretenimento mundial. Assim nasceu Battle Stadium D.O.N., uma parceria exclusiva da editora Shueisha, da Bandai Namco e Takara. Mas o que diabos vem a ser D.O.N.? Bem, esta foi a sigla encontrada para designar os quadrinhos escolhidos

para este crossover: Dragon Ball, One Piece e Naruto, séries famosas entre os fãs de mangás do Brasil, já que duas destas séries tiveram/têm suas histórias publicadas por aqui. Já Naruto ainda não teve seu debut no Brasil, mas com certeza quem está antenado com as novidades do mundo dos mangás é fã de carteirinha do ninja mais bagunceiro da história e sua busca por se tornar a pessoa mais importante de sua vila. O jogo contará com elementos dos jogos da série Budokai de Dragon Ball, Grand Battle de One Piece e Narutimate Hero, de Naruto. Não se espante ao encontrar cenários com um grau de interação bastante elevado, itens dos mais variados tipos, capacitando ao jogador uma virada espetacular e gráficos bem trabalhados no estilo já consagrado do cel-shading. Não se espante ao encontrar jogado no cenário o bastão sagrado de Goku, alguma fruta do demônio de One Piece ou mesmo algum pergami-



● Dragon Ball, One Piece e Naruto quebrando tudo por um cross-over melhor

nho ninja de Naruto. Quanto aos personagens selecionáveis, os lutadores mais importantes das três séries estarão disponíveis, porém, apenas um personagem de cada série foi revelado oficialmente: Goku: Utiliza o seu famoso teleporte e sua habilidade de voar. É um excelente jogador para batalhas aéreas. Claro que o Kame Hame Ha estará presente. Ruffy: Sua habilidade de se esticar é ótima para ataques de longa distância. Naruto: É o mais balanceado dos

três personagens até agora. Mistura ataques longos e curtos com maestria. Aguardaremos com muita ansiedade por seu lançamento no dia 20 de julho, infelizmente, por enquanto, somente no Japão.

Produção Bandai Namco
Desenvolvimento Q Entertainment
Gênero Luta
Expectativa ★★ ★
Lançamento 20 de julho de 2006 (Japão)
www.bandainamco.co.jp

Tengai Makyou – Daishi no Mokushiroku PSP

TENGAI MAKYOU é um nome bastante forte no Japão quando o assunto é RPG. Tão forte que a Hudson resolveu relançar um clássico do extinto Saturn para o portátil da Sony. Quando pensamos em clássicos, um título que dificilmente vêm à nossa

mente é o nome da franquia Tengai Makyou. Tendo figurado entre as listas de jogos de consoles como Super NES, PC Engine e Saturn, TM tem um nome tão forte no Japão quanto a franquia Dragon Quest, por exemplo, e, ultimamente, ganhou versões



● Derretimento das calotas polares e aglomerados de iglu: um RPG japonês na América

também para PS2 e GameCube. E é claro, o PSP não poderia ficar de fora desta onda de remakes. A versão escolhida para o PSP é a quarta, Daishi no Mokushiroku, remake do Saturn, tendo sua trama principal voltada ao descuido de Sam, um dos personagens da história, que liberta uma terrível força de sua clausura secular, trazendo caos para o planeta. O interessante aqui é notar que, apesar de ser um RPG japonês, a trama toda se passa na América. É o único RPG da série TM que tem sua história passada nos Estados Unidos. Não estranhem ao se deparar com tribos indígenas, o monte Rushmore ou mesmo a Estátua da Liberdade. O tom satírico, elemento constante na saga TM, também é facilmente distinguido da trama principal. Aliás, o humor é um elemento que faz com que TM se torne um RPG singular, criando toda uma divertida crítica de alguns vícios encontrados na indústria de cinema hollywoodiana, por exemplo.

Dentre as novidades da versão para PSP, podemos verificar uma melhora nos gráficos do jogo, assim como em seus efeitos sonoros. Não haverá mudança na jogabilidade, que nos faz lembrar um pouco Dragon Quest VIII, com uma visão em primeira pessoa da batalha, porém, o jogo trará novas animações, tanto no quesito cinematic quanto nos golpes especiais, os chamados Ougis. Todos eles foram remodelados e todos os personagens ganharam novos especiais. Para quem não conhece ou para quem gostaria de lembrar os bons tempos do Saturn, Tengai Makyou – Daishi no Mokushiroku é uma boa aposta para suas férias de julho. Enquanto a versão americana não é lançada, podemos conferir mais deste clássico na versão oriental.

Produção Hudson Soft
Desenvolvimento Hudson Soft
Gênero RPG
Expectativa ★★ ★
Lançamento Sem previsão
www.hudsonsoft.co.jp

Metal Slug 6 PS2



A LONGA SÉRIE Metal Slug está completando 10 anos de existência e, para comemorar, a SNK Playmore está trazendo ao PS2 seu mais novo episódio dos arcades – que, se contarmos com Metal Slug X, é o sétimo da série. Metal Slug 6 foi o primeiro jogo da franquia desenvolvido para a placa Atomiswave, da Sammy, e por isso trará dezenas de novos recursos visuais. Além das fluidas animações em 2D, sem queda de framerate mesmo nos momentos mais explosivos, será incluído, pela primeira vez na série, efeitos de zoom durante a ação. Contudo, muitos dos tradicionais sprites de animação dos jogos anteriores estarão de volta. E não são apenas melhorias gráficas que MS6 ganhará. Até mesmo a jogabilidade recebeu aprimoramentos. A começar pelos seis personagens jogáveis, entre os quais estão Ralph e Clark, de The King of Fighters! Àqueles

que sentem falta de modos de jogo extras e novidades a serem destravadas, nem sempre presentes nos jogos da SNK Playmore, deverão se contentar com o modo Combat School, que trará novos objetivos e desafios às missões já cumpridas. Se a dificuldade dos jogos MS é um problema para você, além da possibilidade de escolher entre "easy" e "hard", será possível carregar até duas armas ao mesmo tempo, trocando-as livremente. Iremos conferir essas e outras novidades no mês que vem, quando botarmos nossas mãos em MS6. Portanto, aguarde o nosso review matador!

Produção SNK Playmore
Desenvolvimento SNK Playmore
Gênero Tiro
Expectativa ★★
Lançamento 28 de julho (Japão)
www.snkplaymore.co.jp

Persona 3 PS2

A SÉRIE PERSONA já surpreendeu muitos jogadores do PS1 com suas histórias extravagantes, seus estilosos personagens em 2D e a sempre densa jogabilidade baseada em exploração e batalhas em turnos. Para a alegria dos fãs, o jogo que dará continuidade à série está chegando ao PS2 em julho no Japão e, pasmem, promete transcender o nível de qualidade dos anteriores. Em Persona 3, você será um jovem estudante de 17 anos, recém-transferido para uma nova escola. Diferente da maioria dos seres humanos, o protagonista e alguns de seus amigos podem invocar demônios (os chamados personas). Embora vivam uma vida normal, cumprindo a rotina estudantil, à noite, eles partem em busca dos Shadows, criaturas que ameaçam a paz na Terra. O jogo é dividido entre dia e noite. Durante o dia, você deverá realizar investigações entre uma aula e outra, e interagir com outros personagens. Chegada a noite, você e seus colegas de classe deverão enfrentar os Shadows. Em vez de seguir a tradicional fórmula de exploração de dungeons, é possível ordenar que seus dois aliados se separem para uma investigação mais dinâmica. Durante as batalhas, você poderá optar por dar comandos para seus aliados ou permitir que a IA cuide deles automaticamente. Além das habilidades especiais, que poderão ser ativadas quando o inimigo for



atingido em seu ponto fraco, os personagens poderão invocar seus próprios personas. A animação de invocação pode chocar alguns: o personagem aponta sua arma para a cabeça e BAM! O persona surge com o apertar do gatilho. Ocasionalmente, os personas poderão ser combinados para realizar ataques devastadores. Como o jogo segue uma rotina diária, simulando os eventos da vida estudantil, seus aliados poderão não comparecer às fases de exploração durante a noite por estarem doentes ou mesmo estudando para as provas bimestrais. Não é todo dia que presenciamos a chegada de RPGs criativos como Persona 3. Analisaremos cada aspecto do jogo na próxima edição, portanto, fique de olho!

Produção Atlus
Desenvolvimento Atlus
Gênero RPG
Expectativa ★★★★★
Lançamento 13 de julho de 2006 (Japão)
www.atlus.co.jp



Sua diversão começa aqui!



Chegou BB crediário
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade (apenas pessoalmente)



Temos todos os consoles **consulte nossos preços**



Assistência Especializada
Orçamento sem compromisso

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21h00

Estoures limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.

ROGUE GALAXY

PS2

Magia e tecnologia
juntas em um RPG
fantástico

Por Douglas Pereira

Produção Sony CEA
Desenvolvedora Level-5
Gênero RPG
Expectativa ★★ ★★
Lançamento Outubro de 2006
www.us.playstation.com

● Jester Rogue é o cara
que vai salvar o mundo

O QUE se esperar de um jogo dos mesmos criadores de Dark Cloud e Dragon Quest VIII? No mínimo, um RPG muito bom. Isso, Rogue Galaxy é. No entanto, há muitas injustiças no mundo dos videogames. Verdadeiras obras de arte acabam tendo pouca participação de mercado, surpreendendo até mesmo as pessoas que não compraram o jogo. Algo parecido aconteceu com Rogue Galaxy, que foi lançado em dezembro último no Japão, com ótimas avaliações em revistas especializadas e mesmo assim não foi bem recebido pelo público, tendo vendido muito pouco, quase nada.

A versão americana finalmente está chegando e talvez essa seja a salvação do título, pois seu estilo futurista agrada mais aos ocidentais. Um game como esse merece ser jogado por qualquer um que goste de um bom RPG. Sim, Rogue Galaxy é muito bom, mas talvez você não esteja ansioso para jogá-lo, principalmente pela aproximação dos lançamentos americanos de Valkyrie Profile: Silmeria e Final Fantasy XII.

O UNIVERSO NÃO É O BASTANTE

A história do jogo começa em um planeta desértico chamado Rosa. Por muito tempo, este cantinho do universo foi esquecido por tudo e por todos. Rosa não é um local próspero, muito pelo contrário, sempre foi tratado como um gueto da galáxia, reunindo fugitivos e pessoas pobres apenas. É lá que Jester Rogue, o herói da história, vive.

Jester é um jovem que tem o sonho de conhecer todos os planetas da galáxia, porém, de uma hora para outra, seus sonhos se desmoronam por um simples acaso do destino. A galáxia entra em uma guerra sem sentido e Rosa se torna o centro das atenções por ser o único planeta a conter o mineral necessário para o desenvolvimento de novas armas e espaçonaves. Todos os envolvidos na batalha



passam a disputar o território, até que a companhia Daitron Enterprises acaba tomando conta deste planeta e escraviza todos os habitantes. Como não poderia ser diferente, um acaso do destino faz com que Jester rapidamente se envolva com um grupo de piratas espaciais liderado pelo capitão Dorgengore, um homem muito poderoso e opressivo. Assim, consegue seu passaporte para o universo e, de quebra, parte em busca dos mais valiosos tesouros da galáxia, onde começa realmente a história do jogo. Durante sua aventura, Jester encontrará algumas pessoas que têm o mesmo objetivo que o dele: acabar com esta guerra sem sentido. Veja logo a seguir quais são estas personagens e suas ambições para esta aventura (lembrando que os nomes podem sofrer leves alterações até o lançamento americano).

JESTER ROGUE

É um cara bem otimista e determinado. Junta-se ao grupo dos piratas espaciais depois de uma confusão da qual escapa por sorte.

KISARA

Ela é filha do famoso pirata espacial Dorgengore. Uma garota muito simpática, Kisara sempre diz tudo o que pensa e tenta viver sem muitas complicações na vida, de um jeito bem calmo, mesmo quando está em situações de perigo.

LULUCA LIZA

Guerreira da família Blucaca, que vive nas florestas do planeta Jura. Como você pode ver pela sua expressão, ela é bem brava e um tanto orgulhosa. Possui uma mancha em seu passado, o principal motivo para seu comportamento meio hostil.

JUPIS TUKE MACGANEL

Um talentosíssimo engenheiro da família Granshe. Foi demitido injustamente da companhia Daitron. Por ter um comportamento um pouco estranho, é desprezado por outros pesquisadores.



DEGO ARGES

Ninguém se comparava ao poder incrível do veterano do exército de Rongadia. Hoje em dia, ele está em baixa e sempre pensa em uma forma de sair dessa situação. Parece estar procurando por alguém.

DESERT CLAW

É o maior caçador de recompensas da galáxia. Sempre passa uma sensação de superioridade e parece portar uma das sete armas sagradas. Costuma estar no caminho dos heróis, mas aparenta simpatizar com Jester Rogue.



DORGENGORE

Agora que você já ouviu falar muito desse nome, vamos ver quem ele é. Ele é o pirata mais famoso da galáxia. O capitão Dorgengore é bem do tipo "amigão" de todos, mas ainda assim é temido pelos outros piratas por conhecerem seu instinto violento.

MONSHA

O gato falante de Dorgengore, acredite ou não, é o segundo no comando. Mesmo sem poder algum, tenta obter respeito de seus subordinados (nem sempre com sucesso).

VALGOG DREIZER

Presidente da Daitron, a empresa que constrói as maiores spaceships armadas da galáxia. Essa empresa é responsável por quase todas as armas usadas na guerra e oferece armamento pesado para ambos os lados envolvidos no conflito.

PROFESSOR IZEL

É o responsável pela parte de pesquisa e desenvolvimento da companhia Daitron. É um gênio no que faz e entende tanto de spaceships quanto de biologia. Atualmente, está conduzindo um experimento ultra-secreto a pedido de Valgog.

NORMA KISLEY

Teoricamente, ela é a secretária de Valgog. Mas os que conhecem a empresa sabem que ela é mais que isso. Possui um comando não-declarado.



Dizem até que ela dá ordens para o próprio Valgog.

ESPANTO TECNOLÓGICO

Há muito o que se falar sobre os quesitos técnicos de Rogue Galaxy, que é um dos games mais impressionantes do PlayStation 2. Como dissemos anteriormente, RG tem gráficos em cel-shading, assim como todos os jogos já desenvolvidos pela Level 5. Pode-se dizer que este é um dos games que melhor usa esta técnica, perdendo apenas para The Legend of Zelda: The Wind Waker para GameCube. A Level 5 conseguiu se superar nos detalhes e fez com que este trabalho ficasse ainda melhor do que sua obra-prima, Dragon Quest VIII.



É impossível não se impressionar com algumas partes do game. Poucos jogos foram tão longe. RG explora recursos nunca antes usados no PS2 — o que por si só já é um grande feito, pois falamos de um hardware de mais de meia década de existência. Os efeitos são incríveis e, em alguns pontos, você chega a pensar que está assistindo a um desenho animado. Não há como negar: este jogo está no pódio dos games mais ambiciosos do PS2. Ainda falando sobre os gráficos, Rogue Galaxy conta ainda com ótimas

cenários em CG. Como são fantásticas! Elas mesclam os gráficos do game com outras partes feitas totalmente em 3D e, somado a elas, as cenas em tempo real também marcam forte presença neste título. Nesta parte, um dado curioso: as cenas em tempo real têm gráficos perceptivelmente mais bonitos do que as partes em que você comanda o jogo. Isso só vem a fortalecer o título, já que são umas oito horas só de animação. Fica aí a dúvida, pois é tanta cena que é difícil entender como tanta coisa cabe em um único DVD.

O fato é que muitos games apresentam gráficos soberbos e, para isso, devem sacrificar o tamanho dos ambientes. Em alguns games, isso não faz diferença, mas esse é um dos pontos mais surpreendentes de RG: os cenários são imensos. Absurdos. Colossais. E deveriam ser assim mesmo, mas ainda conseguimos nos espantar por tudo ser tão bonito e tão grande. E grande em qualquer aspecto. As áreas são vastas, você pode enxergar bem longe ao horizonte em espaços abertos. Existem prédios muito grandes que até o deixam meio tonto ao olhar para o topo da construção. O mesmo se aplica às grandes caravelas que vagam pelos céus dos planetas. Todas elas fazem seu personagem parecer um nada. Uma cena no deserto, por exemplo, mostra Jester fugindo de um inimigo descomunal enquanto corre atrás de uma airship. A sensação de se sentir insignificante diante desses elementos é bem grande nesse momento. Cada mundo em RG é único. Os temas variam bastante, com desertos, florestas, templos e cidades, como em todo bom RPG. E como os ambientes são realmente grandes, acaba dando uma certa

impressão de se estar em algo maior, como naqueles MMOGs. Só faltou o número absurdo de pessoas e outras coisinhas. Se um dia fizessem uma sequência deste jogo, bem que poderia seguir para o mundo online. Seria sensacional.

Outro trabalho que merece destaque fica por conta da dublagem. Mesmo não tendo a oportunidade de ouvir muito as vozes americanas de Rogue Galaxy, temos certeza de que a Sony vai trabalhar pesado para melhorar este quesito, pois a versão japonesa não teve este mesmo cuidado — o que foi uma das principais críticas da versão oriental. Porém, foi a única falha, já que a trilha sonora é excelente. Todas as músicas combinam com os lugares e situações em que são tocadas. Todas são muito agradáveis e conseguem segurar o clima sem enjoar o jogador.



Mas existe "o" motivo para elogiarmos os quesitos técnicos de RG: a ausência total de load times. Sim, apesar de toda a espremida que o jogo dá no hardware do PS2, você nunca verá uma tela preta no game. Absolutamente tudo é carregado enquanto você joga. Obviamente, existem load times quando você carrega um save ou depois de cutscenes, mas, mesmo nessas ocasiões, é uma espera muito pequena, quase nula. Tudo isso graças ao streaming, bem mais eficiente que aquele load monstro de toda vez que você liga GTA, por exemplo, e que depois ainda carrega sempre que você entra ou sai de algum ambiente fechado. Rogue Galaxy mostra o que é streaming de verdade!

Veja só: você está numa cidade.



Então você vai até a loja de itens e depois explora um pouco as famosas casas abertas ao público. Aí algumas batalhas acontecem na cidade, depois você vai até a casa do prefeito para pegar um item que vai permitir que você chegue a uma dungeon. Você atravessa a dungeon inteira e mata o chefe. E agora, talvez (dissemos talvez) a tela vai ficar branca rapidamente só para mostrar uma possível cutscene. A tecnologia é uma bênção, não é mesmo?



● Não se engane, isso é imagem do jogo em tempo real



CHEGANDO ONDE NINGUÉM FOI

O assunto que mais rende aqui é sobre os sistemas de jogo. RG combina os elementos de vários games, como Final Fantasy XII, Kingdom Hearts e até mesmo Zelda para oferecer uma experiência diferente, agradável e competente, com muito mais ação do que a maioria dos games do gênero.

Para começar, o quesito exploração é bem usado neste jogo. Você pode ir à quase qualquer lugar e explorar os cenários com uma boa liberdade. Claro, isso não chega a ser um GTA da vida, mas digamos que o nível de exploração se eleva pelo simples fato de você poder pular neste jogo. O movimento que praticamente não existe nos RPGs está presente aqui e faz um bom papel. Você resolve alguns puzzles, derrota inimigos, pega itens, graças à "inútil" função de pular!

Outra coisa incomum em um jogo de RPG é o fato de você poder nadar. Oras, onde já se viu, nadar em um RPG? Onde estão os grandes heróis que podem desintegrar montanhas com um só golpe, mas não suportam o poder supremo da substância anormal chamada H₂O? Sim, isso mesmo, a água não é um elemento assassino neste jogo.

BATALHAS GALÁCTICAS

Então chegamos ao ponto principal de tudo: o sistema de batalha.



UNIVERSO VIVO

Rogue Galaxy é um game bem grande. São vários mundos gigantes para explorar e leva mais ou menos umas 50 horas para terminar o jogo, isso sem contar o novo mundo extra. E já que tocamos no assunto "extras", isso é uma coisa que realmente não falta em RG. Dê uma olhada:

Bounty Hunt: Parecido com os Mob Hunts de FFXII. Jester faz parte de um grupo de caçadores de recompensas e pode aceitar missões para matar poderosos monstros específicos ao redor da galáxia. Se for tão divertido quanto em FFXII, é desde já a melhor side quest do jogo.

Rare Item Hunt: Você recebe algumas dicas de certos itens que estão espalhados pela galáxia. Encontre todos, e você pode receber itens muito mais valiosos.

Galactic Seven-Stars Swords: Ainda nessa coisa de procurar itens, temos a busca pelas Seven-Stars Swords, as armas mais poderosas da galáxia.

Insectron Tournament: É o famoso minigame do jogo. Capture um Insectron e treine o bicho para ele poder lutar contra outros de sua espécie. São 120 Insectrons diferentes – você ganha prêmios quando vence os vários torneios.



Em Rogue Galaxy, tudo é muito diferente do que você já viu por aí, até a forma de se entrar em combate. Imagine a cena: você está andando tranquilamente quando de repente, a palavra "Warning" aparece na tela por uns dois segundos. Quando ela some, os inimigos aparecem e você já pode descer a lenha neles.

Partindo para a briga em si, as batalhas em RG não são baseadas em turnos. Você não vai precisar ficar escolhendo comandos em menus durante os combates. Tudo é feito em tempo real e instantaneamente. Você tem controle total sobre seu personagem enquanto o computador controla os outros guerreiros de seu grupo. Você pode mudar a qualquer momento o herói controlado e os outros membros têm suas ações definidas por estratégias pré-estabelecidas por você. Estas ações são mais ou menos como os Gambits de FFXII, só que bem mais simples. O interessante é que seus companheiros costumam se comu-

nicar com você durante as batalhas. Por exemplo, para usarem golpes especiais, eles perguntam qual deles você quer que eles usem e com uma simples escolha de botões, você dá a ordem. Isso também acontece em outras ocasiões, como lembrá-lo de que há alguém com energia baixa e que precisa se recuperar, entre muitas outras.

Quanto ao personagem que você está controlando, as opções são muitas. Como dissemos, as batalhas não são por turnos neste jogo. Você simplesmente sai batendo. O sistema de controle é como se fosse uma mistura de FFXII com Kingdom Hearts. Há um botão para ataques de perto, outro para as armas de longa distância (que podem ser armas de fogo, flechas, shirikens ou mesmo magias). O legal é que você pode usar o pulo também nas batalhas, usando os ambientes a seu favor.

Há também um botão de defesa, que dá aquela ajuda nas horas necessárias e diferencia o jogo também, pois nos RPGs, geralmente defender é inútil e esquivar é sorte. Um dos fatores do sistema de batalha são os chamados Chain Attacks. É mais ou menos assim: de repente, você começa um combo usando um de seus personagens, se você con-



seguir apertar o botão de ataque na hora certa, vai desencadear o Chain Attack. Isso vai se acumulando enquanto conseguir manter o ritmo e a seqüência de botões apertados. Certos inimigos exigem estratégia para serem derrotados, usando as vantagens da liberdade nas batalhas. Um deles, por exemplo, está sempre escondido em um casco, que serve como escudo. Então o que você deve fazer é pular em cima do casco e bater algumas vezes até que o bicho saia, para aí sim desferir dano de verdade. Este esquema de batalha é legal também para desviar e fugir dos golpes adversários, caso você tenha bons reflexos, é claro. Apertando o botão do menu durante as batalhas, você pode trocar de personagem ou escolher as técnicas especiais para usar em momentos de sufoco. Além disso, é possível fazer algumas combinações entre os personagens, resultando em técnicas duplas, assim como acontecia em Chrono Trigger. Cada integrante possui por volta de três técnicas, necessitando de companheiros específicos para cada uma. Mas, claro, RG não é um game "button masher", então você não pode sair batendo 10 mil vezes por minuto. Toda ação consome uma quantidade de AP. Seja muito afobado e você terá que esperar um tempinho antes de continuar atacando. Quando quiser fugir de uma batalha, é só começar a correr para longe e eventualmente o jogo vai perguntar se você está desistindo da luta. Uma das coisas mais interessantes nas batalhas de RG é a total interação com os ambientes. Além de poder pular para outros níveis



e em cima de inimigos, você pode pegar vários objetos do cenário e jogar nos inimigos. Tudo, desde toras, caixas, barris, enfim, qualquer coisa que você consiga erguer pode ser usada para estourar a fuça dos monstros. Contudo, sem dúvida, a opção que mais vale a pena é poder jogar os próprios inimigos uns contra os outros, o que é bem divertido de se fazer. Existem alguns desafios específicos em algumas batalhas, nas quais o objetivo vai desde eliminar todos os inimigos com o mesmo personagem ou terminar a luta sem usar magias ou armas de longa distância. De modo geral, as batalhas são muito rápidas. Algumas não chegam a durar meio minuto, em compensação, os confrontos contra chefes são mais elaborados e costumam ter uma duração bem maior. Esse sistema de batalha é muito bom e divertido, você vai gostar mesmo.



AJUSTES AQUI E ALI

Como a maioria das conversões para o mercado americano de RPGs, Rogue Galaxy traz vários elementos extras que não fazem parte da versão oriental. E as diferenças são muitas. A maior delas, sem dúvida, é a adição de um mundo completamente novo, com direito a uma história própria para ele (e não apenas um lugar para caçar monstros fortes ou algo assim), e aparentemente não deve nada aos outros mundos em tamanho ou cuidados especiais. Não poderia haver adição melhor que essa, já que conta a favor do jogo em todos os pontos. Aumenta o tempo de jogo, proporciona mais diversão e até mesmo quem se aventurou pelo jogo japonês jogará de novo. Outra novidade fica no departamento de itens. RG lhe dá a possibilidade de sintetizar itens para criar armas e itens bem mais poderosos. No RG americano, teremos mais de 100 novas armas e itens, totalizando mais de 500 opções diferentes. A parte técnica também recebeu um tratamento melhor. Algumas cenas



estão mais polidas e várias animações novas foram feitas para deixar seu queixo ainda mais lá embaixo. Quem jogou a versão japonesa vai gostar muito do que vamos dizer agora: os confrontos também foram refinados. O game havia recebido algumas críticas quanto ao sistema de batalha, que era falho em algumas ocasiões, além de alguns quesitos relativos, como os Chain Attacks, que só ocorriam aleatoriamente, na pura sorte. Desta vez, eles podem ser executados manualmente, desde que você pegue os itens certos para isso – deixados pelos inimigos nas lutas. Algumas habilidades e alguns oponentes foram rebalanceados e um pequeno ajuste nos combos foi realizado. Enfim, a versão americana é quase outro game.

AGUARDE E CONFIE

Agora, você deve estar pensando "como eles puxaram o saco deste jogo!". Não é bem assim. RG teve vários defeitos na sua versão japonesa, mas vários deles estão sendo corrigidos. Mesmo que não estivessem, este jogo ainda seria digno de toda atenção. Não é tão inovador, mas executa com maestria cada um dos elementos que fazem um RPG ser ótimo, além de trazer muita diversão, mais voltada ao jogador hardcore, apesar do sistema de batalha simples. Rogue Galaxy quer ser ambicioso sem querer ser o melhor RPG da história e, talvez, essa premissa seja uma das razões dele merecer tanto destaque.



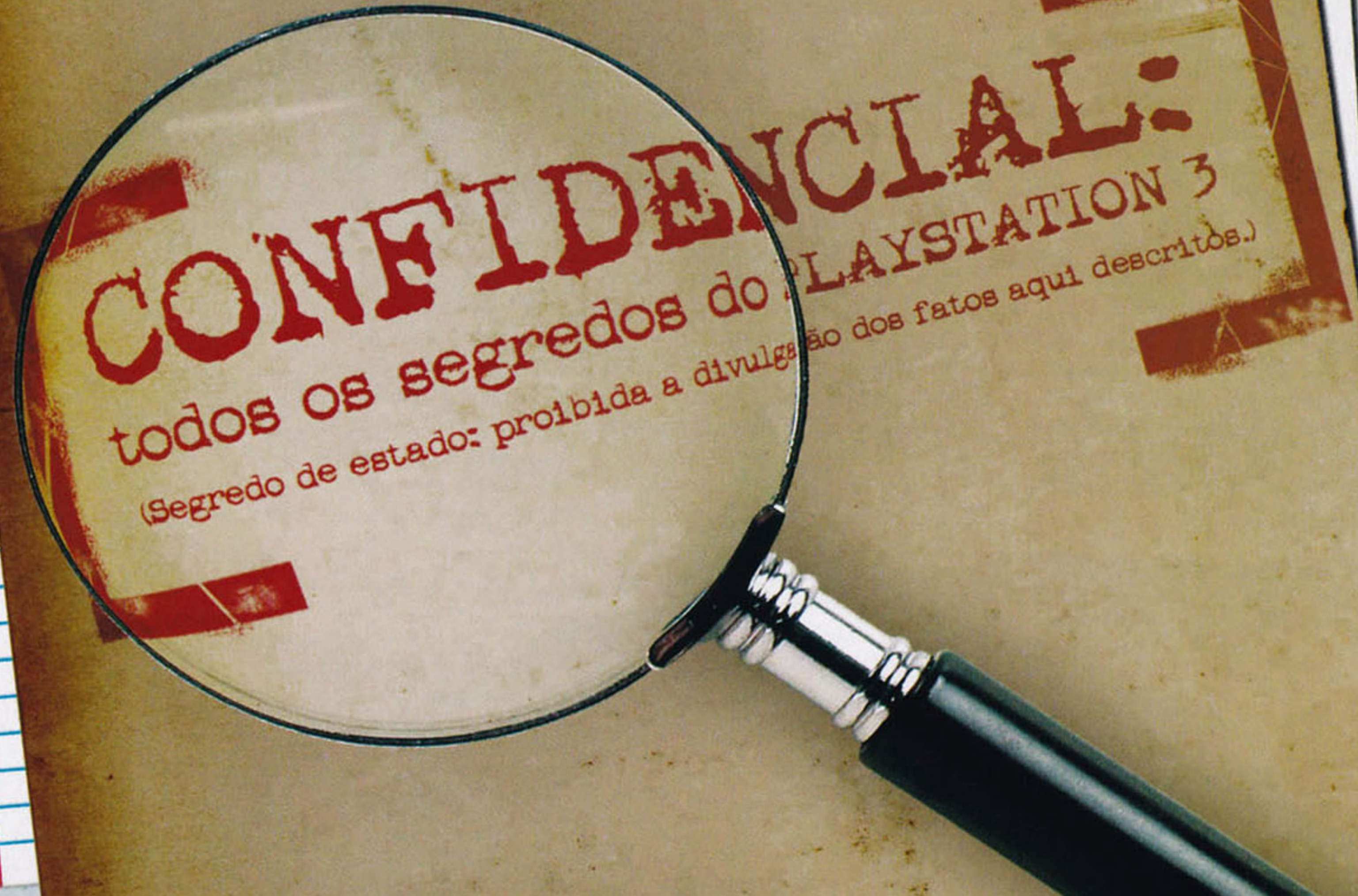
DOSSIÊ PLAYSTATION 3

Conheça todos os detalhes desta poderosa máquina

Por Alexei Barros / Arte: Andressa Nozue


NA EDIÇÃO PASSADA, você ficou sabendo mais dos jogos para plataformas Sony apresentados na E3 2006. Por falta de espaço, não pudemos incluir as essenciais informações divulgadas na coletiva sobre o PLAYSTATION 3, como o joystick, preço e data de lançamento. Não contando como desculpa, mas mesmo assim nos redimindo, preparamos uma matéria contando com detalhes exclusivos tudo o que esta máquina pode fazer, coletando informações e comentários de pessoas ligadas à indústria para decifrar o futuro deste consoles. E eis que surge a questão: com todas as controvérsias, conseguirá o aguardado console de próxima geração justificar a fama de supercomputador e ainda fazer prevalecer a família PlayStation? Com esta questão levantada, você vai acompanhar este dossiê e vai comparar os fatos, levar em consideração algumas questões e argumentar contra as críticas do console. Somente assim, você vai conseguir formar uma opinião e vai pensar melhor na forma como vai encarar o PS3. Seria ele um supercomputador ou seu console favorito? O que fazer com esta máquina? Ela vale este preço? Bom, sem mais delongas, chegou a hora dos mistérios serem revelados, comece sua leitura e prepare-se para entrar nos arquivos mais secretos da história do videogame.

CONFIDENCIAL:
todos os segredos do PLAYSTATION 3
(Segredo de estado: proibida a divulgação dos fatos aqui descritos.)



rvai
brig

O ADEUS DO BUMERANGUE



Coube justamente ao pai desta linhagem de consoles e atual presidente da Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI), Ken Kutaragi, a tarefa de revelar o design definitivo do polêmico controle do PLAYSTATION 3 na conferência da Sony. O evento, realizado numa segunda-feira, dia 9 de maio, contou com a apresentação de Kaz Hirai, presidente da Sony Computer Entertainment America (SCEA), e de Phil Harrison, vice-presidente da Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Sacando do bolso interno do paletó um reluzente controle prateado, Kutaragi sobressaltou o público mostrando um joystick que é análogo ao modelo sem fio do DualShock, porém com ajustes no design e outras novidades – algumas realmente inesperadas. Já o bumerangue apresentado em 2005 foi descartado – mesmo sendo um protótipo suscetível a mudanças, o acessório acabou provocando aversão na maioria dos jogadores.

Na parte frontal, o novo controle mantém os convencionais botões **□**, **△**, **○** e **×**, bem como o direcional digital – todos confeccionados com o plástico opaco semelhante ao dos antecessores, em vez do transparente adotado no controle bumerangue e no PSP. No centro, o logo Sony e os botões **START** e **SELECT** permanecem, mas o Analog, responsável por acionar e desativar o comando das alavancas foi

extraído, tal qual no protótipo. Como novidade, no meio do joystick, há uma tecla feita de material translúcido com o logo monocromático PS que lembra o botão Xbox Guide do 360 e provavelmente servirá para acessar o menu principal do PLAYSTATION 3.

Em relação aos botões traseiros, **L1** e **R1** continuam com as mesmas funções. Já o **L2** e o **R2** agora estão proeminentes e viraram gatilhos, ou seja, têm sensibilidade a diversos níveis de pressão, a exemplo do que acontece com os controles do GameCube, Xbox e Xbox 360. Mudanças também nas alavancas analógicas: o ângulo de inclinação foi expandido e as escalas de sensibilidade aumentaram de 8 para 10 bits, o que facilitará a execução de movimentos mais precisos.

A parte superior, por sua vez, inclui a porta USB mini-B. Nela, é possível inserir um cabo que serve não apenas para conectá-lo ao console, mas também para recarregar a bateria interna (com tempo estimado de 24 horas) para a jogatina sem fios por meio da tecnologia Bluetooth 2.0 EDR, que permite que até sete pessoas joguem simultaneamente. Esta parte do periférico também inclui quatro leds – em contraste com os sete controles que o PS3 suporta – que identificam quais joysticks estão conectados. Apesar de todas essas alterações no design, a novidade mais substancial está mesmo no interior do acessório.

BALANÇO INESPERADO

Em maio, na E3 do ano passado, a Nintendo havia apresentado apenas o console de nova geração, Wii, então Revolution, para anunciar o controle em outra oportunidade. Não por acaso. "Se revelássemos as coisas agora, um ano antes, seria dar muito tempo para as empresas pegarem nossas idéias", afirmou Shigeru Miyamoto em entrevista à EGM Brasil. O criador de Mario e Zelda, no entanto, talvez não imaginasse que mesmo postergando o anúncio do joystick para setembro, na Tokyo Game Show, os concorrentes ainda poderiam adotar o sensor de movimentos do periférico, que é a principal aposta da Nintendo para a próxima geração de videogames. Eis que na E3, a Sony anuncia que o novo controle do PLAYSTATION 3 também contará com um sensor de movimentos – recurso supostamente desenvolvido à revelia das produtoras. Com exceção da Incognito Entertainment, que, segundo informações extra-oficiais, teve apenas duas semanas – ou até mesmo dez dias – para implementar o recurso no simulador Warhawk. No evento, o game foi demonstrado pelo próprio produtor e diretor do jogo, Dylan Jobe. Seria uma imitação feita às pressas ou um projeto secreto? Em entrevista ao site alemão Spiegel Online, Phil Harrison revelou que o mecanismo não foi produzido de última hora. "Nós estávamos trabalhando no nosso controle por um longo tempo e temos certeza de que a Nintendo também trabalhou no joystick deles por um longo tempo", diz. Também defendendo a acusação do plágio, o presidente da SCEE, David Reeves, comentou a respeito à página MCVUK: "Tivemos uma reação positiva com o controle e obviamente algumas pessoas perguntaram se é algo de última hora. Não é, não. Foi planejado por cerca de dois anos e meio", comenta. Já Shigeru Miyamoto desdenhou do joystick do PLAYSTATION 3 em declaração ao Edmonton Sun. "O que eles fizeram foi simplesmente pegar

seu joystick padrão e adicionar o sensor de movimentos similar àquele que fizemos no Game Boy Color há muitos anos. Talvez se eles tivessem nos copiado completamente com o Remote, o Nunchuk e os dois sensores de movimentos, poderia ficar um pouco mais preocupado. Mas eu acho que eles não chegaram nem perto disso", afirma. Assim como o joystick do Wii, o controle do PS3 reconhece os movimentos com seis eixos, sendo três de aceleração: largura, altura e profundidade; e três de inclinação: para cima e para baixo, para esquerda e para direita, e giro. Contudo, como disse Miyamoto, o joystick do Wii difere-se por ser segregado em dois periféricos: o Wii-Remote, no formato de um controle remoto, e o Nunchuk, que contém a alavanca analógica e dois gatilhos. E, sobretudo, pelo fato de que cada um desses utensílios reconhecer os movimentos separadamente, o que proporciona uma variedade imensa de possibilidades – a maioria delas impraticáveis no PLAYSTATION 3. Com o sensor de movimentos, porém, o mecanismo da vibração no DualShock (PSone) e no DualShock 2 (PlayStation 2) foi extirpado. Por isso, o joystick do PS3 não adota o hipotético nome DualShock 3. Segundo a Sony, o sistema poderia causar interferência na comunicação sem fios entre acessório e console. Por conta disso, o controle do PLAYSTATION 3 é mais leve que os predecessores. Entretanto, ainda há chance de o rumble retornar, uma vez que a Immersion Corporation, empresa responsável pela tecnologia que faz o acessório vibrar, ofereceu-se para implementá-la. "Não acredito que seja um problema muito difícil de resolver e a Immersion tem especialistas que ficariam felizes por resolver o problema para eles [Sony]", diz o presidente da empresa, Victor Viegas, em reportagem do site Gamasutra. A Immersion é a mesma empresa que processou a Sony e também a

Microsoft por infringir a patente da função vibratória nos joysticks. Enquanto a empresa de Bill Gates entrou em acordo cedendo US\$ 26 milhões à Immersion, tornou-se sócia dela e ainda adquiriu 10% das ações, a Sony recorreu da decisão, seguindo num entrave judicial que perdura até hoje. Caso a Sony decida retornar com o rumble, antes ela teria que pagar aproximadamente US\$ 91 milhões para a empresa detentora dos direitos de uso da tecnologia. "Temos soluções que aperfeiçoamos e demonstramos para a Sony, dependendo da aceitação por parte deles dos nossos termos. Tudo que podemos fazer agora é esperar para ver", completa Viegas.

Com ou sem rumble, o novo controle do PLAYSTATION 3 garante perspectivas animadoras em relação ao aumento de opções, ainda que seja um descarado arremedo do joystick do Nintendo Wii. Hideo Kojima, por exemplo, declarou

que irá aproveitar os recursos no esperado Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Além dele, Tetsuya Nomura, designer de personagens de Final Fantasy XIII, e Katsuhiro Harada, produtor de Tekken 6, já garantiram que os respectivos jogos irão usufruir as nuances do acessório.

Ademais, o joystick do PLAYSTATION 3 poderá levar vantagem em jogos multiplataforma. O sensor de movimentos permitirá que os desenvolvedores estabeleçam recursos privativos em versões do PS3, que só serão possíveis por combinações de botões e direcionais do Xbox 360. Projetando o futuro, a jogabilidade da edição de Grand Theft Auto IV para o console de nova geração da Sony tende a ficar mais simplificada, natural e intuitiva. Por exemplo, enquanto no 360, comanda-se uma aeronave do modo convencional com as alavancas analógicas, no PS3, basta movimentar o corpo do controle para pilotá-la.

POLÊMICAS E PROMESSAS

Não foi apenas o joystick que causou controvérsia. Na E3 deste ano, a Sony não comentou as especificações técnicas do PLAYSTATION 3, apesar de deter o título de melhor hardware da geração seguinte de consoles. Mas não é o que revela um artigo publicado no site The Inquirer. Tachando o hardware de "lento e quebrado", o autor do texto, Charlie Demerjian, teria conseguido uma informação com uma pessoa num vôo para o Japão acerca do processador gráfico RSX. De acordo com ele, essa GPU da Nvidia produziria, no máximo, 275 milhões de triângulos por segundo, enquanto o concorrente Xbox 360 suportaria mais de 500 milhões de triângulos por segundo com o chip desenvolvido pela Microsoft e ATI. O artigo também apresenta uma foto de um slide da performance de memória do PLAYSTATION 3. Nele, há um diagrama que lista a velocidade que o Cell (CPU do console) e o RSX têm de leitura e gravação para a memória principal e a local. Curiosamente, é possível ler na tabela a frase "no, this isn't a typo" (não, isso não é um erro de digitação), chamando a atenção para os 16 MB por segundo de leitura que o Cell leva para acessar a memória local – uma ironia que compromete a credibilidade da informação, uma vez que o slide aparece como sendo da própria SCEE, além, é claro, da forma inusitada com que os dados foram obtidos.

A Sony não se pronunciou sobre o assunto. Já o site GameIndustry.biz tratou

de desmistificar o artigo do The Inquirer, trazendo declarações de desenvolvedores anônimos que estão familiarizados com o hardware do PLAYSTATION 3. "Como esses números foram medidos? Há um monte de maneiras diferentes com que você pode medir a performance com triângulos e colocá-las numa manchete que não significa nada", afirma um dos programadores. O Gamespot também ouviu produtores que estão fazendo jogos para PS3 e Xbox 360. "Do modo como o artigo foi escrito, você pode dizer que essa pessoa não desenvolveu no PS3 e ele não fala dos outros processadores menores que cercam o Cell", diz a fonte que também não se identificou.

Sem a mesma polêmica, mas ainda assim controversa, é a questão da resolução do PLAYSTATION 3. O modo 1080p – 1920x1080 com varredura progressiva, o equivalente a 2.073.600 pixels – como padrão para games é um dos grandes trunfos de que a Sony se vangloria, já que o PS3 é o único da nova geração a apresentar o suporte para a chamada True HDTV (TVs de alta definição), possível padrão do futuro. Dos games demonstrados na E3, no entanto, apenas Gran Turismo HD apresentou tal qualidade. Já a maioria estava em 720p, como Formula One 06, Genji 2, Heavenly Sword, Sonic the Hedgehog, The Eye of Judgement e Warhawk. Ou, no máximo, em 1080i, como Mobile Suit Gundam e WarDevil: Enigma.

O ADVENTO DO PLAYSTATION 3

Na coletiva, Kaz Hirai finalmente anunciou o preço e a data de lançamento do PLAYSTATION 3, que chegará ao mercado em duas versões. Na edição básica, o console virá com hard disk de 20 gigabytes, drive Blu-ray e compatibilidade com Bluetooth para comunicação com os joysticks. Já na premium, além da transmissão via Bluetooth e do drive Blu-ray, a plataforma terá um HD maior (60 GB) e também contará com leitor múltiplo de flash memory card (compatível com Memory Stick, SD Card e Compact Flash), suporte à conexão Wi-Fi (para usar o PSP como controle ou mesmo adendo, como demonstrado com o game Formula One 06), logo PLAYSTATION 3, acabamento em prata e apenas uma saída de áudio e vídeo HDMI padrão 1.3. Vale lembrar que na primeira ocasião em que o PS3 foi anunciado, o console apresentava originalmente duas saídas HDMI, o que permitiria, por exemplo, jogar um título multiplayer em duas TVs com apenas um console ou ladear dois monitores a fim de visualizar um game no modo extra widescreen (32:9). Nada impede, no entanto, que elas sejam implementadas em futuras edições do PS3.

Nos EUA, a versão básica estará à venda por US\$ 499,00 e a premium,

por US\$ 599,00 no dia 17 de novembro. A partir da mesma data, o console custará 499,00 e 599,00 euros na Europa – na Inglaterra, o pacote completo custará 425,00 libras, algo em torno de US\$ 803,00. Já o Japão terá o privilégio de contar com o aparelho simples mais cedo, em 11 de novembro. Esta edição poderá ser comprada por 59.800 ienes – o preço do pacote de luxo será definido por loja. Esse é o intervalo de tempo mais curto da chegada de uma plataforma PlayStation entre uma região e outra, sendo que o console aportará quase que simultaneamente. A Sony tem a intenção de disponibilizar quatro milhões de unidades do PS3 até o fim de 2006 e seis milhões no término deste ano fiscal, que acontece em março de 2007.

Além disso, o PLAYSTATION 3 mantém o hiato de cerca de seis anos entre a vinda de um console de mesa e outro da Sony. O PSone, por exemplo, aportou em território nipônico no dia 3 de dezembro de 1994, chegando apenas no ano seguinte nos EUA e Europa em 9 e 29 de setembro, respectivamente. O PlayStation 2, por sua vez, teve intervalo menor, sendo que todas as regiões receberam o console no mesmo ano. No Japão, a plataforma chegou em 4 de março de 2000 e foi lançada posteriormente

em 26 de outubro nos Estados Unidos e 24 de novembro no continente europeu. Ambos os predecessores chegaram às prateleiras pela mesma quantia de US\$ 299 e 39.800 ienes. Considerando a versão básica, o PLAYSTATION 3 custa US\$ 200 e 20.000 ienes a mais que os antecessores no período de lançamento. Comparando com plataformas antigas – e ignorando a inflação –, o console de próxima geração da Sony é o terceiro mais caro da história dos videogames, perdendo apenas para o NeoGeo da SNK, lançado em 1990 por US\$ 650, e o 3DO, fabricado pela Panasonic, Goldstar e Sanyo, que chegou ao mercado em 1993 custando US\$ 700. Considerando a inflação, em termos relativos, o

PLAYSTATION 3 não é o console mais dispendioso na época de lançamento, ficando atrás de NeoGeo, 3DO, Intellivision, Atari 5200, Atari 2600, Odyssey², Fairchild Channel F, CD-i e Saturn, respectivamente. Diante disso, é necessário ressaltar que, durante toda a história dos videogames, os consoles de maiores vendas – NES, Super Nintendo, PSone e PlayStation 2, para citar apenas as quatro gerações precedentes – chegaram às prateleiras na faixa compreendida entre US\$ 190 e US\$ 300. As máquinas que custaram acima dos US\$ 400 – preço da versão mais barata do PS3 – resultaram em fracassos comerciais.



O SONHO DE KUTARAGI

O preço, sem sombra de dúvidas, foi o maior alvo de críticas ao PLAYSTATION 3. Ken Kutaragi justifica da seguinte forma: "Se você considerar o PS3 como um brinquedo, então, sim, é um brinquedo caro. No entanto, é mais do que um brinquedo. É um PS3. E é o único PS3. Espero que aqueles que entenderem isso o comprem", diz à Famitsu. O pai do PlayStation também considera a próxima máquina não apenas um console, mas sim um supercomputador que quebrará paradigmas. "Quero mudar o conceito dos computadores. O nome da nossa companhia é Sony Computer Entertainment e o que eu quero é fundir a tecnologia dos computadores e o entretenimento", afirma em entrevista ao Electronic Engineering Times. Phil Harrison está igualmente otimista. "Acreditamos que o PS3 permitirá que as pessoas joguem, vejam filmes, acessem a internet e usem outras funções dos computadores caseiros. O PS3 é um computador. Não precisamos de PC", sentenciou em reportagem do Spiegel Online. Kutaragi anunciou que o PS3 não terá modelos, mas configurações, e até cogitou fazer consoles sob encomenda, o que confirma que a plataforma pode ser alterada. Uma prova disso é a possibilidade de colocar um HD de PC no aparelho. "É um computador não somente pelo fato de ter hard disk, mas porque adotou completamente os formatos que são padrões. No passado, a interface era

apenas o slot de Memory Card exclusivo do PlayStation. Mas o PS3 terá apenas o padrão PC", comentou ao site PC Watch. Outro motivo que também poderia justificar o alto preço é um rumor divulgado na revista japonesa Ultra One. Segundo a publicação, o PS3 emularia os predecessores por meio de hardware, o que implicaria a inclusão do Emotion Engine (CPU) e Graphics Synthesizer (processador gráfico) do PlayStation 2. De certa forma, o próprio PS2 fazia o mesmo com o PSone (com auxílio de software), e também o Game Boy Advance, que é compatível com os títulos do Game Boy Color, assim como o Nintendo DS aceita os jogos do GBA. Dessa maneira, os jogos antigos seriam completamente compatíveis sem qualquer empecilho. Contudo, a revista nipônica também sugere que, no futuro, a emulação seja feita por software para reduzir o custo, com a opção de baixar patches da internet e armazená-los no disco rígido para tornarem todos os games compatíveis. O console também trará um drive Blu-ray, mídia de 27 a 64 GB (dupla camada) de armazenamento que a Sony pretende disseminar para suceder o DVD. O leitor é compatível com os formatos CD-ROM, CDR+W, DVD, DVD-ROM, DVD-R e DVD+R. Os primeiros filmes em Blu-ray já serão distribuídos pela Sony Pictures a partir do final de junho nos EUA, assim como o primeiro player, BD-P1000,

fabricado pela Samsung. O modelo inaugural da Sony foi adiado para outubro. O PLAYSTATION 3 terá a intuitiva interface Cross Media Bar (XMB), que oferece uma grande variedade de opções, contando com a possibilidade de usar teclado e mouse. A Sony também confirmou que o sistema operacional Linux já virá instalado de fábrica e, de acordo com a própria empresa, isso irá incitar a criação de conteúdo independente, assim como o desenvolvimento de jogos caseiros, porém ainda é incerto se o Linux rodará diretamente do XMB.

Apenas pelo serviço básico online da PlayStation Network Platform, totalmente gratuito, será possível editar um perfil, criar uma lista de amigos, acompanhar as últimas notícias, conversar por vídeo, enviar mensagens de voz e texto, criar uma conta, estabelecer um ranking... Tudo para constituir uma comunidade ou sociedade virtual com o intuito de fazer do PLAYSTATION 3 um centro de entretenimento digital.

Um bom exemplo dessa intenção da empresa é o game de karaokê My Singstar. Além dos vídeos disponíveis para venda na loja virtual da Sony, haverá a possibilidade de compartilhar com os outros jogadores fotos e vídeos das performances cantadas. Comparada com a Xbox Live, a PSN equivale à Silver, que é o pacote básico e gratuito da Live, porém com acesso a games online e conversação por vídeo, entre outras coisas – serviços oferecidos pela concorrente apenas com a assinatura do programa Gold.

Enfim, o desejo de Kutaragi de criar um aparelho para toda a família vem desde a década de 80, quando já enxergava o potencial dos videogames ao ver sua filha jogando Famicom da agora concorrente Nintendo. Mas só na terceira geração do PlayStation é que ele poderá realizar seu sonho. "O PSone e o PS2 eram baseados na tecnologia de computadores, mas representaram apenas um período de transição. Agora, na terceira fase, eu quero trazer a revolução dos computadores".

E O BRASIL, COMO FICA?

Considerando que o Xbox 360 Core custa US\$ 400 nos EUA e chega aqui no Brasil aproximadamente por R\$ 4.000 (somando impostos de importação e lucro de lojistas), a versão básica do PLAYSTATION 3 estaria à venda por cerca de R\$ 5.000 (versão premium) – o que representa mais do que catorze salários mínimos (R\$ 350) do país. Já o Nintendo Wii, apesar de não ter preço oficial emitido, não deverá exceder US\$ 250, aportando possivelmente em território brasileiro na faixa entre R\$ 1.700 e R\$ 2.000 (com todas as taxas e impostos). Esse cenário deve mudar para o console da Microsoft, já que o 360 será lançado oficialmente no Brasil e por isso terá o preço atenuado. Por conta do elevado preço do PLAYSTATION 3, que já é caro para os padrões de países desenvolvidos, no Brasil, o console acabaria virando um distante objeto de desejo. Ainda que seja um ótimo investimento se você for pensar nele como um computador (e ainda existe aquela história que o PS3 virá com o sistema operacional Linux instalado, lembra?), comprar a plataforma neste ano é pouco proveitoso, uma vez que os games mais relevantes não farão parte da leva inicial de lançamentos. Até chegar Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4 ou GTA IV, você poderá se entreter com muitos games como Okami, Final Fantasy XII e God of War II no seu PlayStation 2.



O QUE MUDOU?

Muita coisa mudou no PLAYSTATION 3 desde o ano passado. Confira as alterações em relação ao mostrado na E3 2005 e também as diferenças entre as duas versões que chegarão ao mercado:

	E3 2005	E3 2006	
Joystick	Formato bumerangue, botões de ombro digitais, nada foi comentado sobre o rumble	Estilo DualShock, botões L2 e R2 analógicos, sem rumble e com sensor de movimentos	
Exterior	Fechado	Perfurações na parte inferior e nas laterais	
USB	6 (4 frontais e 2 traseiras)	4 frontais	
Ethernet	1 entrada e 2 saídas*	1 entrada **	
HD 2,5"	Não revelado	20 GB	60 GB
Saída HDMI	2	Não	1
Conexão Wi-Fi	Sim	Não	Sim
Leitor Flash Memory Card	Sim	Não	Sim
Cores	Preta, branca e prata	Preta, branca e prata	Preta, branca e prata, com logo e acabamento em prata

* 10BASE-T, 100BASE-TX e 1000BASE-T

** 1000BASE-T

**DOIS SUPER-HERÓIS
DIFERENTES DE TUDO.
DOIS SUPER-HERÓIS PREMIADOS.
DOIS AUTORES CULTUADOS
NO MUNDO TODO.**



WANDAVISION™
por MIKE ALLRED

NEXUS™
JUSTIÇA ALIENÍGENA
de Mike Baron & Steve Rude

**DOIS grandes
Lançamentos**

Pixel MEDIA

**Edições Especiais.
Já nas bancas!**

Saiba mais em
www.pixelquadrinhos.com.br



SUPER DRAGON BALL Z

PS2

Que venham os Saiyajins... mais uma vez



Por Jefferson Kayo

DEIXANDO UM POUCO DE LADO a série Budokai para PS2, a Atari resolve investir numa nova marca de Dragon Ball Z. Desta vez, trazendo de volta elementos clássicos dos bons jogos de luta, graças à colaboração de Noritaka Funamizu, um dos produtores do clássico Street Fighter II e suas continuações. Agora, há seqüências de comandos para todos os golpes especiais dos personagens, entre outras coisas que o diferem dos jogos já existentes da franquia DBZ.

COMANDOS BÁSICOS

Confira a lista dos comandos básicos apenas com sua funcionalidade, pois você pode editar a configuração do controle do jeito que preferir.

- SR:** Soco Rápido
- SF:** Soco Forte
- P:** Pulo
- SS:** Os dois botões de soco ao mesmo tempo
- DP:** Os botões de defesa e pulo ao mesmo tempo
- SrD:** Os botões de soco rápido e defesa ao mesmo tempo
- SfD:** Os botões de soco forte e defesa ao mesmo tempo
- SrP:** Os botões de soco fraco e pulo ao mesmo tempo
- SfP:** Os botões de soco forte e pulo ao mesmo tempo

MOVIMENTOS BÁSICOS

Alguns movimentos básicos consomem a barra Action Gauge, por isso, seja cauteloso ao utilizá-los:

- Defesa:** Aperte e segure D
- Pulo:** Aperte ↑ ou P
- Pulo alto:** Aperte ↑+P
- Voar:** No ar, aperte P mais uma vez
- Descer:** Voando, aperte P mais uma vez
- Deslocamento rápido:** aperte ←← ou →→ ou ↑↑ ou ↓↓ ou ↖+DP ou DP ou ↑+DP ou ↗+DP (Utiliza Action Gauge)
- Dash com Ataque:** SrD ou SfD (Utiliza Action Gauge)
- Recuperação de queda:** Aperte qualquer botão ao ser derrubado (Utiliza Action Gauge)
- Agarrão:** SS perto do oponente

Apesar de limitada em relação aos outros jogos da marca, a quantidade de 18 jogadores não é um empecilho para a diversão, já que os mesmos possuem um grau de personalização tão vasto que é como se criássemos novos personagens. Agora, para vocês, uma lista com os golpes dos 18 jogadores que integram o time desta nova versão de DBZ para PS2.

SISTEMA DE JOGO

ACTION GAUGE

Em SDBZ, você precisa prestar bastante atenção na Action Gauge, a barra azul que se localiza na parte inferior da tela. Ela é responsável por proporcionar ao seu personagem movimentos como voar, avanços e recuos rápidos, além de dashes poderosos.

À medida que você usa tais movimentos, a AG vai diminuindo, e quando ela começar a piscar em vermelho, você não poderá mais executar os movimentos. Uma boa administração dessa barra durante a luta é essencial para a vitória. Mas não se preocupe tanto, pois ela é auto-recarregável.

Obs.: Certos golpes, como o Round Dash de Freeza ou o Hurricane Dash de Majin Boo, gastam consideravelmente a Action Gauge.



SPECIAL GAUGE

Logo abaixo da barra de vida do personagem, localiza-se a Special Gauge. Ela serve para que você possa desferir os golpes mais poderosos de seu personagem.

Dentre eles, estão os Ultimate Attacks, movimentos que já se encontram à disposição logo no início do jogo (pelo menos a maioria) e também os Dragon Finisher Moves, uma espécie de Fatality para alguns personagens apenas (seis no total), os quais retratam com fidelidade alguns dos golpes mais poderosos dos personagens principais.

Para habilitar mais Ultimate Attacks, é necessário que você personalize seu personagem através da Skill Tree da opção Customize do menu principal. Lá, você cria os Battle Cards (indispensáveis

para a edição dos personagens), adiciona movimentos especiais e Ultimate Attacks, muda as cores das roupas do seu personagem e edita sua Skill Tree.

ULTIMATE ATTACKS

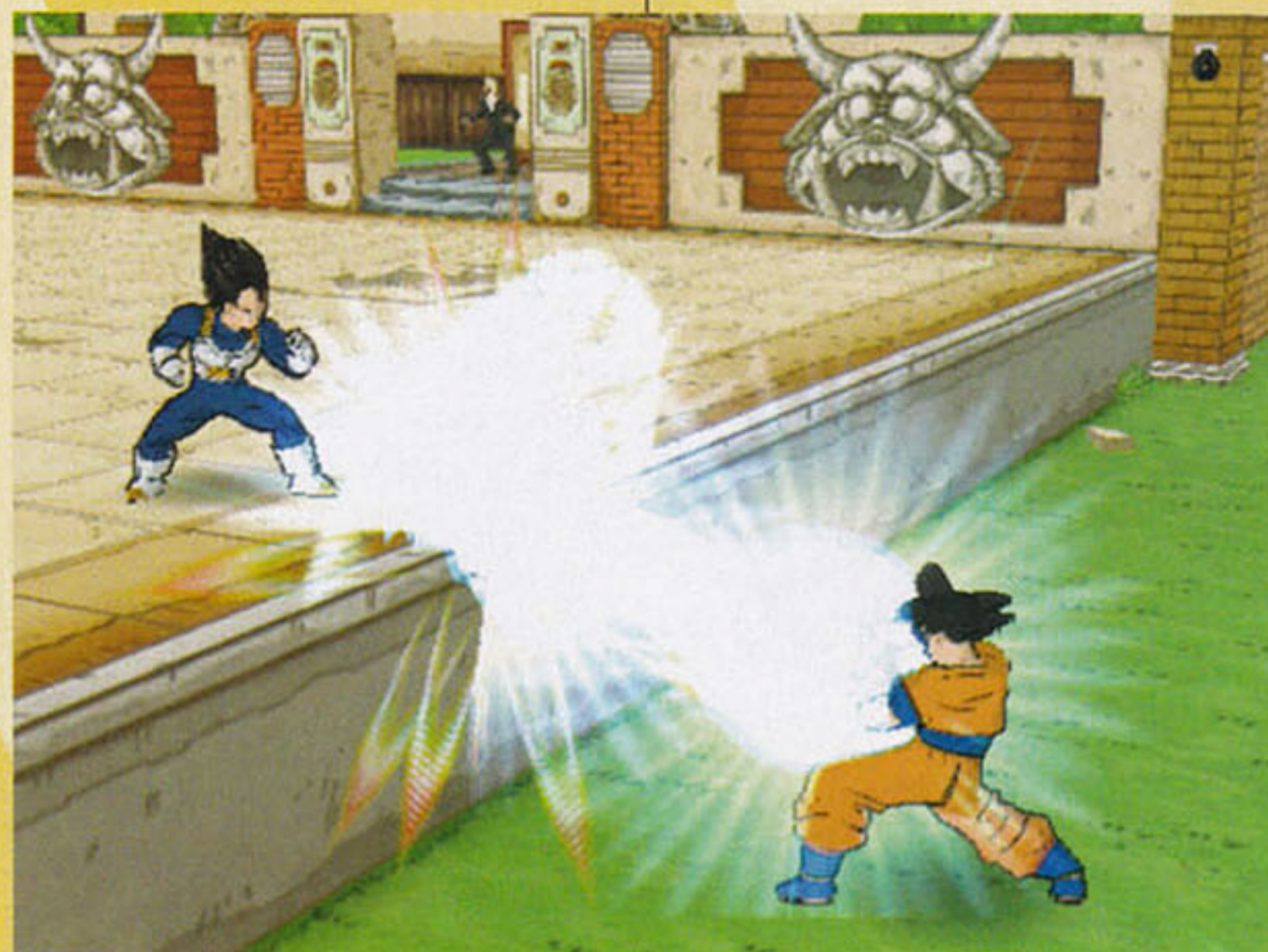
São movimentos que seu personagem pode ou não adquirir, tudo depende da edição que você quiser para ele. Alguns já fazem parte do personagem no modo Default, outros, porém, só são habilitados na medida em que você edita sua Skill Tree. Alguns são bastante úteis e poderosos, como o Tornado Cutter de Son Gohan (versão adulta). Outros, no entanto, como a Genki Dama de Son Goku, são bastante inúteis, mesmo porque seu Dragon Finisher também é uma Super Genki Dama. O comando para a utilização do mesmo é $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow +SS$ ou $\downarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\leftarrow +SS$ ou $\downarrow\downarrow\rightarrow\uparrow\uparrow\leftarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow\uparrow\uparrow\leftarrow\leftarrow +SS$ (a maioria dos Ultimates adquiridos pela Skill Tree requer um mínimo de três barras da Special Gauge para serem ativados)

DRAGON FINISHER MOVES

Os Dragon Finisher Moves são os equivalentes aos Ultimate Attacks do DBZ Budokai 3. Movimentos que são seguidos de animações intermináveis, representando as passagens mais clássicas dos golpes dos personagens no anime. Para que sejam ativados, é preciso que seu oponente tenha menos de 301 de vida restante e que seja o último round também. Caso contrário, o golpe não é acionado nem com reza brava.

Como não poderia deixar de ser, esses movimentos não são habilitados desde o início na lista de golpes dos personagens. Para que você os habilite, é necessário terminar pelo menos uma vez com cada personagem (na sua versão Custom) no modo Original para adquirir as Esferas do Dragão, depois trocá-las por um desejo (que pode variar desde melhorias nos status até roupas diferentes, personagens secretos etc.) e depois continuar jogando com seu personagem no modo Z – Survival até que você consiga colecionar novamente as esferas, trocando-as pelo seu Dragon Finisher.

Obs.: Apenas seis personagens possuem o Dragon Finisher. São eles: Son Goku, com seu Super Genki Dama; Son Gohan (criança) e seu Kamehameha ajudado



pelo seu pai; Vegeta e o Final Flash; Freeza com sua Death Ball; Cell com o Kamehameha; e Majin Vegeta com o Jibaaku, sua auto-destruição.

O comando também é sempre o mesmo: $\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow +SR+P$ ou $\downarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\leftarrow +SR+P$.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Antes de começar seu jogo, é recomendável que você dê uma passadinha na parte de criação de personagens logo no menu principal. Lá, você pode criar os seus Battle Cards para todos os seus lutadores. Battle Card é o jeito que Super Dragon Ball Z criou para suprir a falta de personagens no jogo. Com a criação de 1 BC (você pode criar até 32 BC diferentes), você pode editar desde o nome do personagem, cor, habilidades, golpes especiais, status, enfim, as opções são bastante variadas e divertidas. Além disso, com o Battle Card, você é capaz de acumular Battle Points, necessários para a evolução de seu personagem, e de montar sua Skill Tree.

SKILL TREE

Após criar seu Battle Card, você está apto para começar a juntar experiência (Battle Points) desafiando adversários tanto no modo Original como no modo Z – Survival. Acumulando

esses pontos, você deve completar a barra de BP que sempre é somada no fim de cada luta. Uma vez cheia, vá para a tela de edição novamente e comece a modificar seu personagem através da Skill Tree.

A Skill Tree é a ferramenta que faz seu personagem se tornar único, mesmo quando você encalha de enfrentar o mesmo personagem numa batalha. Com a Skill Tree, você edita todas as habilidades de seu personagem, aumentando status de ataque, defesa, contra-ataque, e adquirindo novos golpes. Enfim, você cria seu personagem do jeito que quiser. Claro que, para isso, você precisa fazer escolhas. Quando você decide seguir um





caminho pela Skill Tree, você é obrigado a abdicar de certas opções. Na primeira vez que você monta sua Skill Tree, tudo é novidade, então você pode não saber para qual lado seguir. Mas não se desespere. Caso você não fique satisfeito com o resultado final de seu personagem, basta juntar as Esferas do Dragão e escolher a opção que reseta suas skills, para começar a montá-las novamente. Lembrando: você reseta apenas sua Skill Tree, os Battle Points acumulados são mantidos. Alcançando o fim da Skill Tree, seu personagem começa a acumular BP e se tornar mais forte a cada luta. Com sua Skill Tree completa, você aciona um outro recurso de edição, que é o da troca de habilidades entre personagens. Para que você possa realizar tal atividade, é necessário que mais de um personagem da sua lista de editados tenha a Skill Tree completa também. Não são todos os personagens que interagem entre si, mas não é difícil descobrir quais são os personagens que trocam golpes entre si, basta que você olhe seu menu principal da tela de edição. Se a opção estiver ativada, é só iniciar a transferência. É preciso que você escolha qual perso-

nagem vai doar e qual personagem vai receber a nova habilidade. Novamente, é uma questão de escolhas, pois você não pode favorecer a todos os personagens, apenas metade deles (já que é uma troca entre duplas e apenas uma vai receber a habilidade).

Na hora da transferência de habilidades aparecerão duas opções, com os golpes que você pode receber ou pode transmitir ao personagem da troca. A escolha fica por sua conta.

Novamente, caso você não se satisfaça com as escolhas, você pode recorrer às Esferas do Dragão para remontar suas habilidades.

MODOS DE JOGO

ORIGINAL MODE

Original Mode é o equivalente a um Story mode convencional de Dragon Ball Z. Aqui você enfrenta sete inimigos, tendo Freeza como subchefe e Cell como grande vilão. Caso você jogue com Freeza, encara Goku como subchefe, mas continua a enfrentar Freeza. Se jogar com Cell, você não tem escapatória, enfrenta o próprio Cell ainda como último inimigo.

Novamente, é bom ressaltar que antes de iniciar o modo Original, você deve criar battle Cards de todos os personagens. Assim, a cada vitória no Original Mode, você é agraciado com uma Esfera do Dragão e alguns bons Battle Points.

Para habilitar todos os personagens secretos, é necessário que você finalize com todos os personagens (com o sistema Battle Card) no modo Original.

Z – SURVIVAL

Como o próprio nome já diz, é o modo Survival de SDBZ. Aqui você enfrenta 10 personagens randômicos e adquire uma boa quantidade de Battle Points. A cada luta ganha, você passa por um sistema de roleta, em que existem opções desde o aumento de status de força, defesa, ataques especiais, como também pode receber um pouco de energia (às vezes, o bônus de energia vital chega a 1002) ou uma Esfera do Dragão (você pode conseguir até três esferas por luta). À medida que você avança no modo Sur-



vival, a roleta vai ficando cada vez mais rápida, dificultando a escolha consciente do prêmio no final da luta.

Alguns personagens durante o modo Survival vêm com um nível de BP realmente absurdo, alcançando a casa dos dois milhões, fazendo o Scouter que mede a quantidade de poder no início da luta explodir. Com certeza, eles são inimigos mais poderosos que os convencionais, mas não se assuste tanto, pois não são assim tão difíceis.

Ao chegar no último oponente, você pode ter a sorte (será?) de enfrentar um personagem especial. Na maioria das vezes, é um lutador secreto do jogo, como, por exemplo, Mech Freeza. Eles são bastante chatos de vencer. No entanto, a recompensa é gratificante.

TRAINING MODE

Aqui, você pode conferir os movimentos especiais de seus personagens, como treinar combos mirabolantes e se acostumar com os controles básicos do jogo. Os Dragon Finisher não podem ser utilizados no Training Mode.

VERSUS MODE

Local do verdadeiro pega-para-capar. Escolha um amigo – de preferência, um que seja ruim no jogo – e faça seu dia mais feliz. Alguns cenários são habilitados apenas para o modo Versus.

CUSTOMIZE

Como já citado acima, modo em que você cria Battle Cards de seus personagens e escolhe suas habilidades especiais através da Skill Tree.

DRAGON SUMMONING

“O que eu faço com as Esferas do Dragão que eu acumulo durante as lutas no modo Original e no Z – Survival?”, você deve estar se perguntando a esta altura do campeonato. A resposta está aqui. Vá para a opção Dragon Summoning no menu principal e tenha um desejo realizado. Para tanto, é necessário que você escolha o Battle Card de seu personagem com todas as Esferas do Dragão e procurar, entre a lista de opções, o desejo que lhe agrade mais. Eles podem variar desde mudanças permanentes no status de seu personagem, com aumento de poder,

maior velocidade na recuperação da Action Gauge até os Dragon Finisher de sua escolha (só lembrando que não são todos os personagens que possuem Dragon Finisher). Você também pode habilitar novas cores para os personagens, resetar sua Skill Tree e até adquirir (de forma aleatória) algum golpe de um rival.

No caso especial da obtenção de um golpe de outro personagem, vale ressaltar que, se você repetir o desejo com o mesmo personagem numa próxima vez, você não acumula dois golpes especiais, mas substitui o golpe anterior pelo novo golpe selecionado.

Existem alguns desejos que não são liberados desde o início. Para que os desejos secretos de aumento de status sejam habilitados, é necessário que você coleccione mais de uma vez as Esferas do Dragão com o mesmo personagem.

É aqui também que você libera os personagens secretos do jogo. Para tal, é necessário que você tenha jogado o modo Original com todos os personagens do jogo. Alguns personagens secretos aparecem logo de cara para você selecioná-los. No próximo tópico, daremos a lista dos personagens secretos e quais personagens precisam juntar as esferas para liberá-los.



HABILITANDO PERSONAGENS SECRETOS

Todos os personagens secretos são habilitados completando uma vez o modo Original com determinados personagens e, em seguida, trocar as Esferas do Dragão por suas respectivas escolhas:

Gohan adulto com espada Z:

Termine o modo Original com Goku ou Gohan criança.

Piccolo Daimaoh: Termine o modo Original com Goku ou Gohan criança.

Majin Vegeta: Termine o modo Original com Goku ou Gohan criança.

Videl: Termine o modo Original com o Mystic Gohan (Gohan com a espada Z)

Mech Freeza: Termine o modo Original com Freeza e Trunks.

Os outros desejos são liberados à medida que você vai visitando o dragão com o mesmo personagem.

LISTA DE GOLPES

A lista a seguir apresenta apenas os golpes dos personagens em versão default, já que é possível acrescentar golpes de outros personagens no modo de edição conforme sua vontade. Alguns Ultimate Attacks não serão listados também, já que é de critério do jogador escolher. Mas os comandos para tais golpes são sempre os mesmos, como foi citado no início do detonado.

Obs.: Lista de golpes para personagens tendo como base o lado esquerdo da tela.



SON GOKU

GOLPES NORMAIS

Combination A

SR, SF, SF

Combination B1

SR, SR, SF

Combination B2

SR, SR, →, SF

Combination B3

SR, SR, ↑, SF

Combination B4

SR, SR, ↓, SF.

GOLPES ESPECIAIS

Kamehameha

↓↘→+SR ou SF

Renkyaku

↓↘← +SR ou SF (segue depois com SR ou SF)

Blast Fist

→↓↘+SR ou SF

Kaioken

SR+SF+D

ULTIMATE ATTACKS

(requerem 1 barra Special Gauge)

Super Kamehameha

↓↘→↓↘→+SR ou SF

Super Saiyajin Lv1

→←↘↓↘→+SR ou SF

DRAGON FINISHER

Super Genki Dama

↓↘←↘↘←+SrP

Obs.: Son Goku ainda possui como Ultimate Attack sua famosa Genki Dama, mas é necessário os três níveis de energia da Special Gauge para sua realização.

Quanto mais tempo você segurar os botões, maior será o estrago. Para adquirir este golpe, é só selecioná-lo na Skill Tree.

SON GOHAN (CRIANÇA)

GOLPES NORMAIS

Combination A

SF, SF, SF

Combination B

SR, SR, SF

GOLPES ESPECIAIS

Masenko

↓↘→+SR ou SF

Dragon Dash

←→+SR ou SF (depois SR ou SF novamente)

Reshinken

→↓↘+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

(requerem 1 barra de Special Gauge)

Dragon Blast Shot

↓↘→↓↘→+SR ou SF

Super Aura

←→↘↘←+SR ou SF

Super Saiyajin Lv1

→←↘↓↘→+SR ou SF

DRAGON FINISHER

Super Kamehameha Pai e Filho

↓↘→↓↘→+SrP

Obs.: Gohan ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree

KRILLYN

GOLPES NORMAIS

Joelhada

Durante o pulo normal, aperte ↓+SF

Combination A

SR, SR, SR, SF

Combination B1

SF, SF, SF

Combination B2

SF, SF, SR



GOLPES ESPECIAIS

Kienzan

→↓↘+SR ou SF (segure o botão para que o golpe atinja a potência máxima)

Scattering Energy Wave

↓↑+SR ou SF

Kamehameha

↓↘→+SR ou SF

Escapada Rápida

←→+P

ULTIMATE ATTACKS

Super Kienzan Combo

↓↘→↓↘→+SR ou SF (segure o botão para aumentar seu poder)



PICCOLO

GOLPES NORMAIS

V - Punch

←+SF

Combination A

SR, SR, SR

Combination B

SF, SF, SF

GOLPES ESPECIAIS

Mashyu

→↓↘+SR ou SF ou SS

Makouhou

↓↘→+SR ou SF

Masshin Kekkai

↓↑+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Makankousappou Beam

↓↘→↓↘→+SR ou SF (segure o botão para aumentar seu poder)

Obs.: Piccolo ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree

VEGETA

GOLPES NORMAIS

Combination A

SR, SR, SF

Combination B1

SR, SF, SF

Combination B2

SR, SF, SR

GOLPES ESPECIAIS

Blast Gun

↓↘→+SR ou SF, depois continue com SR ou SF

G. Slice

↓↑+SR ou SF ou ↑↓+SR ou SF

Assault Rush

→↓↘+SR ou SF

Counter Breaker

↓↘←+D

ULTIMATE ATTACKS

Gallic Ho

↓↘→↓↘→+SR ou SF

Super Saiyajin Lv.1

→←↘↓↘→+SR ou SF

DRAGON FINISHER

Final Flash

↓↘→↓↘→+SrP

Obs.: Vegeta ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree.

TRUNKS

GOLPES NORMAIS

Combination A

SR, SR, SF, SF

Combination B1

SF, SF, SF

Combination B2

SF, SF, ↑

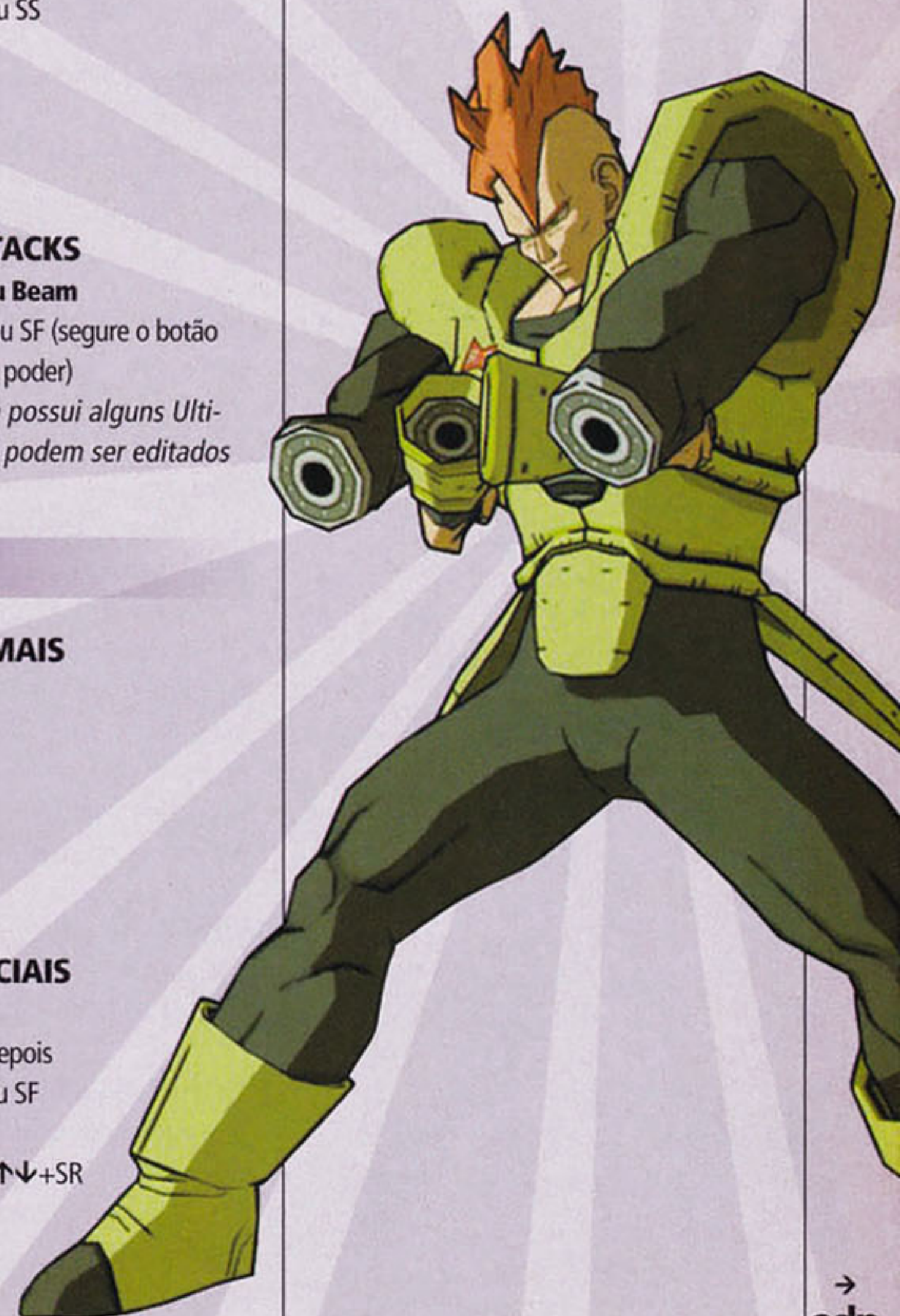
Combination B3

SF, SF, ↓

GOLPES ESPECIAIS

Crescent Wave

↓↘→+SR ou SF ou SS





Stylish Buster
←↓↘+SR ou SF
Aura Smash
←→+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Slash Break
↓↘↙↘↘+SR ou SF
Super Saiyajin Lv.4
→↙↘↘↘+SR ou SF

Obs.: Trunks ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree.

FREEZA

GOLPES NORMAIS

Combination A
SR, SR, SF, SF
Combination B1
SR, SF, SF
Combination B2
SR, SF, SR

GOLPES ESPECIAIS

Round Dash
←→+P ou →←+P seguindo depois com SR ou SF



Sonic Warp
↓↘→+P ou ↓↘←+P ou →↓↘+P ou ←↓↘+P
Freeza Cutter
↓↘→+SR ou SF
Psychokinesis
↓↘←+SR ou SF
Flex Laser
←→+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Death Ball
↓↘→↓↘→+SR ou SF (segure para aumentar o poder)

DRAGON FINISHER

Super Death Ball
↓↘→↓↘→+SrP
Obs.: Freeza ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree

CELL

GOLPES NORMAIS

Combination A
SR, SF, SF
Combination B
SF, SF, SF



GOLPES ESPECIAIS

Hell Needle
↓↘→+SR ou SF seguindo depois com SR ou SF
Dash Beam
↓↑+SR ou SF ou ↑↓+SR ou SF
Life Absortion
→↓↘+SR ou SF ou SS (com SR, absorve Action Gauge. com SF, absorve Special Gauge; e com SS, absorve Energia Vital)
Life Absortion - Copy Skill
←→+SR ou SF (depois de usar o Life Absortion com SS, você rouba uma skill do seu oponente)

ULTIMATE ATTACKS

Judgement
↓↘→↓↘→+SR ou SF

DRAGON FINISHER

Super Kamehameha
↓↘→↓↘→+SrP
Obs.: Cell ainda possui alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree

ANDRÓIDE Nº 16

GOLPES NORMAIS

Combination A
SR, SR, SF
Combination B1
SF, SF
Combination B2
SF, SF; (com o oponente no ar), SR, SR, SF

GOLPES ESPECIAIS

Rocket Punch
↓↘→+SR ou SF
Mega Tackle
←→+SR ou SF
Giga Stick Press
No meio do pulo, ↓+SS

ULTIMATE ATTACKS

(requerem 4 barra Special Gauge)
Super Kamehameha
↓↘→↓↘→+SR ou SF
Super Saiyajin Lv1
→↙↘↘↘+SR ou SF

E. BUSTER

↓↘→⊙↑⊙←+SR ou SF seguido depois por qualquer movimento do controle no momento exato em que o oponente tocar o chão (pela segunda vez)

ULTIMATE ATTACK

Hell's Flash
↓↘→↓↘→+SR ou SF
Obs.: Andróide Nº 16 ainda conta com alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree

ANDRÓIDE Nº 17

GOLPES NORMAIS

Combination A1
SR, SR, SF, SF
Combination A2
SR, SR, SR
Combination B1
SR, SF, SF
Combination B2
SR, SF, SR
Violent Hold
SrD e logo após o hit, SR

GOLPES ESPECIAIS

Blast
↓↘→+SR ou SF
Savage Combo
→↓↘+SR ou SF
Avenger Fork
↓↘←+SR ou SF e após o hit, SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

U. Blast
↓↘→↓↘→+SR ou SF
Energy Field
↓↘→⊙↑⊙←+SS (consome três

barras de especial)
Obs.: Andróide Nº 17 ainda conta com alguns Ultimate Attacks que podem ser editados na Skill Tree



ANDRÓIDE Nº 18

GOLPES NORMAIS

Combination A1
SR, SR, SF, SF
Combination A2
SR, SR, SR
Combination B1
SR, SF, SF
Combination B2
SR, SF, SR
Violent Hold
SrD e logo após o hit, SR

GOLPES ESPECIAIS

Blast
↓↘→+SR ou SF
Savage Combo
→↓↘+SR ou SF
Infinity Hold
↓↘←+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

U. Blast
↓↘→↓↘→+SR ou SF
Obs.: A Andróide Nº 18 ainda conta com alguns Ultimate Attacks que, como você sabe, podem ser editados na Skill Tree

CHICHI

GOLPES NORMAIS

Combination A
SR, SF, SF
Combination B1
SR, SF, SR
Combination B2
SF, SF, SF



GOLPES ESPECIAIS

Nyobo Combo

↓↘→+SR ou SF seguido por SR ou SF (2x)

Kikou Slugger

↓↙←+SR ou SF

Typhoon

←→+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Super Kikou Slugger

↓↘→↓↘→+SR ou SF

↓↙←↓↙←+SR ou SF

Obs.: Chichi também é totalmente modificável, portanto não perca a oportunidade de testá-la de todas as maneiras possíveis.

MAJIN BOO

GOLPES NORMAIS

Combination A1

SR, SF, SF

Combination A2

SR, SF, SR

Combination B

SF, SF, P

GOLPES ESPECIAIS

Spread Ball

↓↘→+SR ou SF (segure o botão para causar maior dano)

Hazard Press

↓↑+SR ou SF ou ↑↓+SR ou SF (segure o botão para causar maior dano)

Hurricane Dash

↓↙←+SR ou SF (consome consideravelmente a Action Gauge. Quanto maior for seu estoque de AG, mais poderoso será o golpe)

ULTIMATE ATTACKS

Detonation

↓↘→↗↑↖←↘↓↙→↗↑↖←↘+SR ou SF

Obs.: Completando sua Skill Tree, você adquire mais alguns golpes bastante úteis para o personagem.

GOHAN ADULTO (COM ESPADA Z)

GOLPES NORMAIS

Double Sting

↑+SF

Combination A

SR, SR, SF



Combination B1

SF, SF, SF

Combination B2

SF, SF, ↑

Combination B3

SF, SF, ↓

GOLPES ESPECIAIS

Masenko

↓↘→+SR ou SF

Stilysh Buster

←↓↙←+SR ou SF

Mega Punch

←→+SR ou SF

Switch Sword

↑↓+SR ou SF



ULTIMATE ATTACKS

Dragon Blast Shot

↓↘→↓↘→+SR ou SF

Obs.: Tenha certeza de inserir o Tornado Cutter na lista de golpes do Gohan adulto através da Skill Tree. Este é um dos Ultimate Attacks mais eficientes do jogo.

VIDEL

GOLPES NORMAIS

Trick Shoot

No ar, aperte ↓+SF

Combination A1

SR, SR, SF, SF

Combination A2

SR, SR, SR

Combination B

SR, SF, SF

GOLPES ESPECIAIS

Triple Crash

↓↘→+SR ou SF e depois siga com SR ou SF (2x)

Slash Drop

↓↙←+SR ou SF

Trick Move

↓↑+SR ou SF ou ↑↓+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Vortex Aura

↓↘→↓↘→+SR ou SF

PICCOLO DA MAOH

GOLPES NORMAIS

Surprise Kick

←+SF

Combination A

SR, SR, SF

Combination B

SF, SF, SF

GOLPES ESPECIAIS

Mashyu

→↓↘+SR ou SF ou SS

Evil Blast

↓↘→+SR ou SF seguindo depois com SR ou SF

Masouken

←→+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Evil Energy Blast

↓↘→↓↘→+SR ou SF

Obs.: Quase uma cópia da versão normal do Piccolo, este personagem possui uma boa magia de longo alcance, porém tem seus golpes limitados em sua versão default. Use e abuse da Skill Tree para reverter esta situação.

MAJIN VEGETA

GOLPES NORMAIS

Combination A

SR, SR, SF

Combination B1

SR, SF, SF



Combination B2

SR, SF, SR

Combination C

SF, SF, SF

GOLPES ESPECIAIS

Blast Gun

↓↘→+SR ou SF

G. Slice

↓↑+SR ou SF ou ↑↓+SR ou SF

Assault Rush

→↓↘+SR ou SF

Counter Braker

↓↙←+D

Blast Flare

↓↙←+SR ou SF

ULTIMATE ATTACKS

Gallick Ho

↓↘→↓↘→+SR ou SF

DRAGON FINISHER

Explosion

↓↘→↗↑↖←↘↓↙→↗↑↖←↘+SrP



Obs.: Personagem bastante semelhante à sua contraparte original. No entanto, Majin Vegeta possui uma magia mais forte e, se bem editado, pode ser um oponente formidável.

MECH FREEZA

GOLPES NORMAIS

Combination A

SR, SR, SF, SF

Combination B1

SR, SF, SF

Combination B2

SR, SF, SR

GOLPES ESPECIAIS

Sonic Warp

↓↘→+P ou ↓↙←+P ou →↓↘+P ou ←↓↙+P

Freeza Cutter

↓↘→+SR ou SF

Flex Laser

←→+SR ou SF

Crack Bomb

↓↙←+SR ou SF e, após o acerto, ↓↙←+SR ou SF novamente para explodir a bomba grudada no corpo do oponente

ULTIMATE ATTACKS

Death Ball

↓↘→↓↘→+SR ou SF



THE KING OF FIGHTERS XI

Pancadaria de qualidade no velho e bom 2D

Por Douglas Pereira

DEPOIS DE PASSAR um ano parada, a série principal do maior torneio de luta dos videogames voltou bem mudada. E para melhor. KOF XI traz uma jogabilidade profunda que recompensa aqueles que sabem aproveitar todas as possibilidades, assim como nos games mais antigos da série. Para ajudar, estamos mostrando todos os caminhos para a vitória. Reúna os amigos, coloque este guia ao lado dos salgadinhos e refrigerantes – e boa luta!

Sistema de jogo

AGARRÕES

Aperte 4 ou 6 junto com SF ou CF quando estiver próximo ao inimigo para agarrá-lo. Para escapar de um agarrão, aperte os mesmos botões no momento em que for agarrado. Lembrando que alguns lutadores podem agarrar no ar.

GUARD CRUSH

Caso você fique defendendo demais, sua barra de energia vai começar a piscar. Se continuar a defender, vai acontecer um Guard Crush, e seu lutador vai fazer uma animação diferente, ficando sem defender por um instante, totalmente vulnerável. Alguns golpes causam Guard Crushes instantâneos.

STUN

Acima da barra de energia, há uma pequena barra vermelha. Conforme

você apanha, ela vai diminuindo. Caso se esgote, seu personagem fica tonto e totalmente à mercê do oponente.

BARRA DE POWER

Localizada no canto inferior da tela, a barra de Power pode ser carregada em até 5 níveis. Serve para executar Desperation Moves, Leader Desperation Moves e movimentos especiais na defesa. Ela é preenchida conforme se faz ou leva dano.

BARRA DE SKILL

A barra de Skill é uma novidade em KOF XI. Fica sobre a barra de Power e só pode ter 2 níveis. O único jeito de ela ser carregada é com o passar do tempo. Serve para movimentos especiais de trocas de personagens e para fazer Super Cancels e Dream Cancels.

GOLPES DE COMANDO

São golpes bem básicos que todos os personagens possuem. São usados geralmente em combos, tanto para cancelar golpes normais, como para serem cancelados em golpes especiais ou DMs.

COMANDOS

Como os comandos do game são configuráveis, optamos por descrevê-los pelas suas funções e não por botões. Com isso, basta você personalizar o controle ao seu modo.

SR: Soco Rápido (fraco)
SF: Soco Forte
CR: Chute Rápido (fraco)
CF: Chute Forte
S: Qualquer botão de soco
C: Qualquer botão de chute
BO: Blown Off

PR: Provocação

SS: Os dois botões de soco ao mesmo tempo

CC: Os dois botões de chute ao mesmo tempo

(c): Carregar o primeiro comando por dois segundos

(SC): Super Cancel (o golpe pode ser cancelado por um outro golpe ou DM)

(DC): Dream Cancel (o DM pode ser cancelado por um LDM)

>: Segundo golpe de uma seqüência

>>: Terceiro golpe de uma seqüência

>>>: Quarto golpe de uma seqüência

MOVIMENTOS BÁSICOS

Defesa: segure ← quando atacado

Defesa agachada: segure

↵ quando atacado

Provocação: L1

Avanço / recuo: aperte →→ ou ←←

Pulo normal: ↵ ou ↑ ou ↗

Pulo rápido: aperte rapidamente para ↵ ou ↑ ou ↗

Super pulo: ↵↑ ou ↵↗ ou ↵↵

Esquiva: SR+CR (rola para frente) ou ←+SR+CR (rola para trás) (*)

Guard Cancel Emergency Evade:

No momento em que defender um golpe, SR+CR (rola para trás) ou →+SR+CR (rola para frente) (*)

Quick Emergency Evade: SR+CR durante algum ataque seu (*)

Recuperação de queda:

SR+CR no momento em que seu personagem tocar o chão

Guard Cancel Attack: BO (ou

SF+CF) no momento em que defender o golpe inimigo (*)

Mudar de personagem:

SR+SF (troca pelo 2º lutador) ou

CR+CF (troca pelo 3º lutador)

Observação: (*) gasta 1

estoque da barra de power

GOLPES ESPECIAIS

São os Hadou kens e Shoryu kens da vida, que requerem comandos específicos para serem executados. Mesmo que o oponente defenda, uma quantidade mínima de dano é causada.

DESPERATION MOVES

São golpes muito fortes, que tiram uma boa quantidade de energia. Os DMs consomem 1 estoque da barra de Power.

LEADER DESPERATION MOVE

É o golpe mais forte de um lutador e só pode ser feito quando o personagem for o líder do time. O LDM consome 2 estoques da barra de Power e 1 da barra de Skill.

QUICK SHIFT

Mais uma novidade, ao lado do Saving Shift. Durante algum ataque seu (até mesmo durante um DM), aperte SR+SF ou CR+CF para trocar de personagem e continuar o combo. Muito útil para grandes seqüências. Consome 1 estoque da barra de Skill.

SAVING SHIFT

Quando estiver apanhando, troque de personagem para fazer um Saving Shift. Funciona a qualquer momento,

até mesmo para escapar de alguns LDMs! Porém, o ponto negativo dessa técnica é consumir os 2 estoques da barra de Skill.

SUPER CANCEL

É usado para cancelar um golpe especial em outro especial ou, principalmente, em um DM ou LDM. Apenas alguns golpes especiais podem fazer Super Cancel. Gasta 1 estoque de Skill.

DREAM CANCEL

Também gastando 1 estoque de Skill, é uma arma poderosa, pois permite cancelar um DM específico com um poderoso LDM. Responsável por muitas viradas de jogo inacreditáveis.

Personagens Secretos

Catorze personagens adicionais podem ser destravados para sua diversão: sete chefes e sete exclusivos da versão PS2. Veja como habilitá-los:

MID BOSSES

O segredo para habilitar os mid bosses está no estágio quatro do Arcade Mode. Dependendo de quantos LDMs você fizer até chegar lá, um personagem diferente vai lhe desafiar. Vença-o e ele estará disponível. Os requisitos são os seguintes:

Adelheid Bernstein: Não cumpra nenhum outro requisito.

Gai Tendou: Derrote 1 personagem com um LDM.

Sho Hayate: Derrote 3 personagens com LDM. Nenhum lutador de seu time pode ser eliminado.

Jyazu: Derrote 6 personagens com LDM, pelo menos 2 por luta. Nenhum de seu time pode perder.

Silver: Derrote 6 personagens com LDM, pelo menos 2 por luta. Nenhum de seu time pode perder.

Cumprindo o requisito, Jyazu ou Silver aparecerá aleatoriamente. Faça de novo para habilitar quem sobrar.

OS OUTROS PERSONAGENS

Shion: Derrote-a no Arcade Mode ou complete a missão 5 do Challenge Mode.

Magaki: Complete a missão 6 do Challenge Mode.

Robert Garcia: Complete a missão 10 do Challenge Mode.

Hotaru Futaba: Complete a missão 15 do Challenge Mode.

Mai Shiranui: Complete a missão 20 do Challenge Mode.

Tung Fu Rue: Complete a missão 25 do Challenge Mode.

EX Kyo Kusanagi: Complete a missão 30 do Challenge Mode.

Mr. Big: Complete a missão 35 do Challenge Mode.

Geese Howard: Complete a missão 40 do Challenge Mode.

Caso você perca muitas vezes no Challenge Mode, é possível que o jogo lhe dê algum personagem "de graça". Geralmente é EX Kyo e, caso já o tenha habilitado, será Geese Howard.

Os personagens secretos ficam fora da tela de seleção. Os chefes estão à esquerda de Ash e os exclusivos do PS2 estão embaixo, à esquerda de K'.

ILUSTRAÇÕES ESPECIAIS

Como já é costume nos KOFs, terminar o Arcade Mode com algum time "normal" lhe dá o direito de rever o final do time na hora que quiser na galeria, além de liberar artworks e esboços. Além disso, terminar com alguns grupos especiais libera ilustrações interessantes. Aqui estão as combinações especiais:

2003 Main Characters Team: Ash, Duo Lon, Shen

Adel's Ending:

Adelheid + Qualquer outro

Authority Team:

Elizabeth, Whip, B. Jenet

Bird Team: Duck, Griffon, Jazu

Buriki Team: Gai, Ryo, Silver

Elder Brothers Team: Adelheid, Ryo, Gato

Elder Sisters Team: Elizabeth, Vanessa, King

Girls Team: Athena, Momoko, Kula

Justice Team: Kim, Griffon, Athena

KOF Main Characters Team: Ash, Kyo, K'

Kyokugenryu Team: Ryo, Yuri, Robert

Ninja Team: Eiji, Mai, Jazu

One Sided Love Team: Robert, Kensou, Ramon



→ **Reinventing Oneself:** Kim + qualquer outro

Se quiser habilitar todos os personagens secretos e ilustrações de uma só vez, termine todas as 40 missões do Challenge Mode.

Challenge Mode

O Challenge Mode consiste em 40 missões com condições adversas e inusitadas para testar suas habilidades. Algumas delas são fáceis, outras, não tanto. Como tudo está em japonês, daremos uma força e mostramos como passar de todas as missões para você habilitar todos os personagens.

MISSÃO 1

Objetivo: Derrote o oponente apenas com golpes normais.

Condição especial: Não é permitido usar golpes especiais.

Descrição: Bem simples, ganhe do oponente usando apenas voadoras, socos e chutes. Lembrando que golpes de comando não são golpes normais, então evite fazer combos e apenas fique no lendário "voadora e rasteira". Você pode escolher três personagens, então, se não conseguir passar de um adversário sozinho, deveria pensar em procurar outro jogo.

MISSÃO 2

Objetivo: Derrote o oponente apenas com golpes especiais.

Condição especial: Golpes normais não funcionam.

Descrição: Um pouco estranho, pois você não pode dar nem uma voadora, já que o jogo trava seus golpes comuns. Mas ainda assim, bem simples. Pegue Kyo, Iori ou K', enfim, qualquer um que possa atacar de longe e tenha algum golpe antiaéreo e apele. Pode usar DMs se quiser.

MISSÃO 3

Objetivo: Execute uma recuperação de queda 10 vezes.

Condição especial: Você não perde energia neste desafio.

Descrição: É bem fácil. A única meta aqui é fazer 10 recuperações de queda (quando estiver caindo, aperte SR+CR no momento em que tocar o chão). O problema é que alguns oponentes simplesmente não têm muitos golpes para ajudar nisso. Duo Lon é um deles. Caso aconteça, perca e não dê Retry. Na próxima vez, o oponente vai ser outro. Você nem precisa tirar energia deles.

MISSÃO 4

Objetivo: Escape de cinco agarrões.

Condição especial: Você não perde energia neste desafio.

Descrição: Mais complicado do que parece, na teoria. Não é simples escapar de um agarrão. Você deve saber quando o inimigo atacará e ainda qual botão apertar (←+SF ou ←+CF). Por sorte, arrumamos um esquema para facilitar. Vá andando em direção ao oponente. Encoste nele e, meio segundo depois, aperte ←+CF. Geralmente, é nesse momento em que ele vai agarrá-lo. Se der um pouquinho de sorte, será o comando certo para escapar. Se não for, paciência. Não é tão difícil, apenas continue assim e acaba rápido.

MISSÃO 5

Objetivo: Derrote seu oponente.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Sua oponente obrigatoriamente será Shion. Já que lhe deram uma Power Gauge infinita, por que não usá-la, certo? Escolha King e fique usando seu LDM, o Phantom Strike (↓↘→↓↘→+BO). Pronto – rápido, prático e funcional. E você libera Shion na lista de personagens.

MISSÃO 6

Objetivo: Derrote seu oponente.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Magaki é extremamente apelão e provavelmente as magias de King não irão funcionar. Pegue Iori e fique soltando seu clássico DM (↓↘→↓↘→←+S). O esquema é: quando o chefe cair no chão, dê um passo para frente, espere meio segundo e solte o DM de novo. Costuma funcionar. Agora é só escolher Magaki em qualquer modo de jogo.

MISSÃO 7

Objetivo: Execute um Guard Cancel Roll 10 vezes.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Tiro rápido: Apenas esquive (SR+CR) enquanto estiver defendendo. Pode não ser tão fácil quanto parece. E lembre-se de que agora você não tem mais energia infinita.

MISSÃO 8

Objetivo: Execute um Guard Cancel Blow-Off.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Sem graça: aperte BO enquanto defende.

MISSÃO 9

Objetivo: Derrote três times seguidos

Condição especial: Seu time será aleatório, mudando completamente nas três lutas. O lugar do líder é preservado, então, se você escolheu o 1º personagem como líder, nas outras batalhas, o 1º personagem também será o líder.

Descrição: Um pouco chato pelo fato de você ter que saber como jogar com alguns lutadores diferentes para avançar. Se perder na última e der Retry, você começa com e contra o mesmo time, mas terá que vencer três lutas do mesmo jeito. Não há dicas aqui, apenas seja feliz no sorteio.

MISSÃO 10

Objetivo:

Sobreviver até o tempo acabar.

Condição especial: Você não pode se mover, nem usar golpes de comando. Sua energia está em apenas 20% do total.

Descrição: Este faz valer o nome de "desafio". Seu personagem será Robert e sua adversária, King. Ela vai ficar soltando Venom Strikes altos e baixos e Double Strikes. Você tem apenas que sobreviver e não pode se mexer. Porém, só defender não será o suficiente. Se fizer isso, sua energia vai acabar antes do tempo. Mesmo se você abaixar para desviar das magias altas, não vai dar. Então temos algumas dicas.

1. Fique o tempo todo abaixado.

2. Dissemos que você não pode se mexer, certo? E isso inclui pular. Contudo, há um jeito de subir. Solte o Ryu Zanshou ((c) ↓↑ + C) no tempo certo e você conseguirá pular

os Venom Strikes baixos e, veja só, até mesmo os Double Strikes! Basta ter o timing certo. Não é tão difícil quanto parece.

3. Lembre-se disso: você pode defender até 22 magias antes de perder. Então, se você conseguir anular algumas cedo, pode defender até o fim dos 30 segundos.

Vai ser difícil, mas tenha paciência e insista. Faça isso, e Robert Garcia estará selecionável.

MISSÃO 11

Objetivo: Execute um Quick Shift cinco vezes.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.



Descrição: assim que um ataque seu atingir o oponente (não importa se ele defende ou não), aperte SR+SF ou CR+CF para trocar imediatamente o personagem, fazendo um Quick Shift. Personagens recomendados são Kyo, Shingo, K' e Adelheid.

MISSÃO 12

Objetivo: Execute um Saving Shift cinco vezes.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Parecido com o anterior, mas a troca de personagens deve ser quando for acertado (não defendendo).

MISSÃO 13

Objetivo: Faça um Super Cancel.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Faça um Super Cancel! Isso acontece quando você cancela um golpe especial com um DM. É bem complicado fazer com alguns personagens, mas sem dúvida o mais fácil Super Cancel de KOF XI é o de Benimaru. É ridiculamente simples. Faça ↓↘→+C, e logo na seqüência ↓↘→↓↘→+S. Pronto, a grande palavra Super Cancel vai aparecer na tela.

MISSÃO 14

Objetivo: Faça um Dream Cancel.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição:



O Dream Cancel é parecido com o Super Cancel, mas é feito cancelando um DM com um LDM. Os melhores personagens para fazer isso são aqueles que conseguem vários hits em seus DMs, como Iori e King. Fácil.

MISSÃO 15

Objetivo: Refletir 10 magias.

Condição especial: Você não pode se mover, nem fazer golpes normais ou de comando.

Descrição: Agora é Hotaru contra King. Você deve devolver as magias dela com o Kobi Kyaku (↓↘←+C): Não haverá problemas. Destrua Hotaru Futaba quando vencer. Bem que Robert poderia ter algo parecido...

MISSÃO 16

Objetivo: Ganhar por Time Up.

Condição especial: As barras de energia e de julgamento não são mostradas.

Descrição: O Art of Fighting Team é muito útil neste desafio. Você não pode ver como anda a Judgement Gauge, mas sabemos que um dos quesitos que a deixa a seu favor é o número de hits. Então, use com certa frequência os golpes multi-hit dos lutadores desse time. Solte um golpe desses, enrole um pouco, solte outro. Assim, você deverá ganhar sem muitos problemas. Vai depender um pouco de qual é o time adversário.

MISSÃO 17

Objetivo: Aplique cinco Counter-hits.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: King (sempre ela) soltando magias. Apenas tente acertar a moça quando ela estiver fazendo o golpe para que seu acerto seja em Counter.

MISSÃO 18

Objetivo: Faça um Guard Cancel Shift cinco vezes.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Enquanto estiver defendendo, troque de personagem (SR+SF ou CR+CF) no momento em que o golpe do adversário acertá-lo.

MISSÃO 19

Objetivo: Impeça que seu oponente faça um Saving Shift.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Seus inimigos vão ficar parados e quando você acertá-los, vão fazer um Saving Shift. Pegue qualquer personagem com um golpe antiaéreo, como Kyo ou Iori, dê um soco e imedia-

tamente solte o antiaéreo para acertar o lutador que está entrando na tela.

MISSÃO 20

Objetivo: Derrotar todas as mulheres do jogo em menos de 10 minutos.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Lutando apenas com Mai, você vai acabar com todas as outras fêmeas do jogo (o que não inclui personagens secretos). Serão 12 lutas consecutivas. Quando você precisar recuperar energia, tente terminar a luta com um DM e 40% da barra voltará. Se usar um LDM, 60% da energia estará de volta. Não se preocupe com o tempo-limite, pois ele é mais que suficiente. Algumas dicas:

- Contra Elizabeth, Kula e Kasumi, fique apelando com o Kacho Sen (↓↘→+S). Elizabeth e Kula, porque costumam aceitar a maioria, e Kasumi porque tem a péssima mania de soltar seu LDM de contra-ataque, caso você vá para cima.
- Contra Yuri e King, parta para cima fazendo combos curtos e eficientes.
- Evite ficar pulando muito contra B. Jenet e Blue Mary.

Você vai tentar algumas vezes, mas depois que pegar o jeito, ficará fácil. Habilite nossa querida Mai Shiranui quando vencer.

MISSÃO 21

Objetivo: Faça um combo a partir de um Quick Shift.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Precisa de dedos rápidos. Faça um Quick Shift e imediatamente um combo qualquer com o lutador que acabou de entrar. Pode ser um pouco irritante, pois agora os adversários começam a ficar mais chatos.

MISSÃO 22

Objetivo: Use um comando de agarrão na hora certa para derrotar o oponente. **Condição especial:** Barras de Power e Skill infinitas. Seu personagem não pode se mover.

Descrição: Ralf vai soltar seu Galactica Phantom, e você deverá fazer com que Clark use seu LDM para parar o golpe. A palavra de ordem aqui é treino, mas como você vai repetir isso algumas vezes, já terá decorado o golpe de Ralf, então podemos dar essa dica totalmente estúpida: quando o grito de "AAAAA" estiver para mudar para o "IIAAAA" faça seu comando. É sério. Funciona.

MISSÃO 23

Objetivo: Fazer um combo de 15 hits ou mais.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas. Não é permitido usar DMs ou LDMs.

Descrição: Ryo Sakazaki. Voadora com SF, SF em pé, →←→+S. 15 hits. Pronto.

MISSÃO 24

Objetivo: Conseguir um perfect.

Condição especial: Você não tem energia sobrando. Um sopro e você perde.

Descrição: Não há dicas. Seja feliz e muito bom para conseguir isso. Ou escolha alguém apelão o suficiente para fazer o trabalho sujo.

MISSÃO 25

Objetivo: Derrotar um oponente cuja energia se regenera constantemente para 30% do total.

Condição especial: Você tem apenas 10 segundos.

Descrição: Tung Fu Rue é simplesmente insuportável. Pegue Magaki e encha a tela de magias, é o jeito mais rápido. Se achar que é apelação, tente fazer um combo grande. Agora você pode escolher o velho.

MISSÃO 26

Objetivo: Derrote 10 oponentes em 10 minutos.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Igual à missão 20, com a diferença de poder escolher seu lutador.

MISSÃO 27

Objetivo: Sobreviva até o tempo acabar.

Condição especial: Você não tem energia sobrando. Um arrepio e você sobe. 15 segundos.

Descrição: Em uma palavra: Magaki.

MISSÃO 28

Objetivo: Faça um Super Cancel, então um Dream Cancel.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Lembra do Super Cancel com Benimaru na missão 13? Então, a mesma coisa, mas incrementalmente o combo, cancelando o DM com o LDM (↓↘→↓↘→+BO).

MISSÃO 29

Objetivo: Consiga um Guard Crush, então faça um combo.

Condição especial: Seu oponente só leva dano a partir do segundo hit depois do Guard Crush.

Descrição: Você pode pegar um lutador com um combo grande e começar a partir do terceiro hit quando



a energia do adversário estiver piscando (o que demonstra que o guard crush vai acontecer). Ou pegue alguém que encaixa facilmente um DM (como a Mai) e fique dando dois hits e, quando puder, encaixe com o DM.

MISSÃO 30

Objetivo: Derrote um oponente que ficará usando somente Guard Cancel Attacks.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas. Seu oponente só toma dano do segundo hit em diante.

Descrição: Sinceramente, não encontramos um jeito "normal" de passar desta missão. Apenas pegue King e fique soltando seu LDM.

MISSÃO 31

Objetivo: Derrote um oponente cuja energia se regenera para 50% quando o combo acaba.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas. LDMs não são permitidos.

Descrição: Esta é a parte final, em que as coisas ficam mais complicadas. Basicamente, você tem que fazer um combo que tira metade do life do outro lutador, mas sem usar LDM. O jeito mais rápido é fazendo Quick Shifts. Os lutadores ficam ao seu critério, mas recomendamos que o personagem que entre ao realizar o Quick Shift seja King, pois ela pode chegar fazendo um combo bem pequeno e já dar um Super Cancel para finalizar.

MISSÃO 32

Objetivo: Derrote seus oponentes, que estarão em estado de LDM o tempo todo.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Os caras estão piscando, e isso quer dizer que eles podem soltar LDMs à vontade, além de seus golpes serem mais fortes que o normal. Mas

não será um problema tão grande. O mais chato deles é Duo Lon – fique esperto com seu golpe aéreo.

MISSÃO 33

Objetivo: Derrote seus oponentes.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Você vai lutar contra um time composto por três mid-bosses aleatórios. Teoricamente, não é tão difícil, mas lembre-se de que eles têm mais energia que o normal. Ou seja, um soco neles tira menos energia do que nos outros personagens, e os golpes deles causam uma barbaridade de dano. O importante é fazer muitos hits para tirar a diferença. Este desafio pode ser muito difícil, dependendo do quanto a CPU resolver apelar contra você.

MISSÃO 34

Objetivo: Derrote um oponente cuja energia se regenera para 802 quando o combo acaba.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Agora você pode usar seus LDMs. Mesmo assim, este é um dos desafios mais difíceis. Ou não. Achamos algo tão fantástico que temos que dividir com você: escolha Shingo (os outros não importam) e deixe-o como líder. Então faça o combo: pulo com CF, SF em pé, $\rightarrow +CR$, $\downarrow \downarrow \rightarrow +SR$ e faça o Super Cancel com o LDM ($\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +BO$). Se você fez tudo corretamente, os 802 da energia de Ryo acabam! Sensacional, não acha?

MISSÃO 35

Objetivo: Derrote um oponente que tem uma força três vezes maior que a sua.

Condição especial: Nenhuma.

Descrição: Mr. Big está para ser destravado, basta você vencê-lo. Um simples golpe dele pode tirar 40% de energia, então tenha cuidado. Parta para cima dele ao invés de esperar. Não é tão difícil quanto parece.

MISSÃO 36

Objetivo: Reflita todas as magias.

Condição especial: Você não pode se mover. Não há energia sobrando.

Um espirro e já era.

Descrição: Na última tentativa de King, mostrar que é a rainha das magias, ela vai soltar seu LDM! Com Shen Woo, fique soltando seu Futu Tora Geki ($\downarrow \downarrow \leftarrow +S$) como um desesperado para aparar os projéteis. Uma hora você consegue.

MISSÃO 37

Objetivo: Faça um combo de 20 hits ou mais.

Condição especial: Barra de Skill infinita. DMs e LDMs não são permitidos.

Descrição: Fácil. Com Ryo, no canto, faça $\rightarrow \leftarrow \rightarrow +S$. Faça um Quick Shift para King e emende um $\leftarrow \downarrow \downarrow +C$. 25 hits.

MISSÃO 38

Objetivo: Derrotar seu oponente.

Condição especial: Se você defender, levará um Guard Crush.

Descrição: Shen está em estado LDM e bastam cinco golpes dele para retirar toda sua energia. Mesmo assim, ele toma dano normalmente, então não será muito difícil. Redundante dizer, mas não defenda.

MISSÃO 39

Objetivo: Faça um Quick Shift combo com os três personagens do grupo.

Condição especial: Barras de Power e Skill infinitas.

Descrição: Nada muito complicado de entender, agora que você já pegou o jeito da coisa. Mas talvez seja o mais difícil das challenges. Deixaremos por sua conta.

MISSÃO 40

Objetivo: Derrote seu oponente.

Condições especiais: Seu oponente apenas leva dano de Counter Moves. Você tem apenas metade da energia.

Descrição: Mentimos na missão anterior: este, sim, é o mais chato dos desafios. Terry vai soltar um monte de golpes aleatórios e você deve fazer o golpe de contra-ataque de Geese se quiser vencer. O problema maior é que Terry tem a péssima mania de ficar soltando Power Waves até enjoar, o que vai deixá-lo muito nervoso. O golpe a se usar é o Joudan Atemi Nage ($\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow +CR$), pois ele barra a maioria dos golpes que Terry usa, excluindo o Power Wave.

Temos uma dica para tentar parar os Power Waves de Terry: quando ele levantar, fique usando SR repetidamente se você ouvir o Power Wave. Com isso, você vai interromper a magia dele. Caso não ouça o grito de Power Wave, é Joudan Atemi Nage na cabeça! Só tente adequar o timing do seu contra-ataque ao golpe que Terry usar. Não é sempre que dá certo, mas as chances de vencer aumentam dessa forma. Você vai repetir isso um zilhão de vezes, mas quando finalmente conseguir, terá completado todas as missões do Challenge Mode. Como recompensa, tudo que é possível habilitar no jogo estará destravado automaticamente.

Hero Team

ASH CRIMSON



Agarrões
Brumaire: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Messor: → + SR
Floreal: ← + CR
Prairial: ← + CF

Golpes Especiais
Ventose: (c) ← + S
Nivose: (c) ↓ + C (SC)
Vendemiaire: de perto, ← ↓ + SF (SC)

Desperation Moves
[DM] Thermidor: ↓ ↓ ↓ + S
[DM] Pluviose: ↓ ↓ ↓ + C (DC)
[LDM] Sans-Culottes: SR, CR, SF, CF
 > **[DM] Germinal:** ↓ ↓ ↓ + BO (gasta 1 estoque da barra de Power)

OSWALD



Agarrões
2: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Jack: → + SR
10: ↘ + SR

Golpes Especiais
Spade: ↓ ↓ + S (pode ser feito repetidamente) (SC)
Diamond: ↓ ↓ + S (pode ser feito repetidamente) (SC)
Club: ↓ ↓ + C
Heart: ↓ ↓ + C
 > **Ace:** ↓ ↓ + BO
Queen: → ↓ + qualquer botão
King: ← ↓ + C

Desperation Moves
[DM] Four Suits: ↓ ↓ ↓ ↓ + S (com SF pode ser carregado) (DC)
[DM] Royal Flush: → ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[LDM] Joker: (c) ← → + BO

SHEN WOO

Agarrões
Kyakuten Touchi: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Fusen Kyaku: → + CR
 > **Fusen Gowan Ken:** → + SF



Golpes Especiais
Geki Ken: ↓ ↓ + S (pode ser carregado) (SC)
 > **Cancel:** enquanto carrega o Geki Ken, CF
Fuku Tora Geki: ↓ ↓ + SR
 > **Kanyuu Ryugeki:** ↓ ↓ + SR
Zenbuu Tenshin: ↓ ↓ + BO
 > **Ten Ren Ken:** S
Kouhau Tenshin: ↓ ↓ + BO
 > **Ten Ren Ken:** S
Tama Ken: ↓ ↓ + SF
Koukuzure Geki: de perto, → ↓ ↓ + S (SC)

Desperation Moves
[DM] Tatsu! Geki Ken: ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[DM] Torahyou Rengeki: ↓ ↓ ↓ + C (DC)
[LDM] Bakuten: SF, SR, CR, SF

RIVAL TEAM

ELIZABETH BRANCTORCHE



Agarrões
Manier: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Feiderite: → + SR
Fierra: → + CR

Golpes Especiais
Etancher: ↓ ↓ + S
Coup De Veine: → ↓ + S (SC)
Platinum Mirage: ↓ ↓ + C

Desperation Moves
[DM] Shell Tware: de perto, → ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[DM] Grand Rafale: ↓ ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[LDM] Noble Brass: ↓ ↓ ↓ + BO

DUO LON



Agarrões
Suite Shoukou: de perto, ← ou 6 + SF ou CF

Golpes de Comando
Benpatsuken: → + SR
Kazeka Matome Ito: ↘ + CF

> **Ikazuchika Matome Ito:** BO

Golpes Especiais
Habarushimu Kyaku: → ↓ ↓ + C
Hike Kyaku: ↓ ↓ + C (SC)
Genma Hishoukei Kou: no ar, ↓ ↓ + C
Suite Ma-ashiho: de perto, → ↓ ↓ ↓ + S
Sutemi Juuryuu: ↓ ↓ + S (até 3 vezes seguidas)
 > **On-fukuo Ryuume-Wa:** → + CR (SC)
 >> **Shiryuu Kunhotsu Seikin:** ↓ ↓ + SF (SC)

Desperation Moves
[DM] Hiden Genmu Kyaku: ↓ ↓ ↓ + C
[DM] Hiden Genmu Juon Shikon: ↓ ↓ ↓ ↓ + S
[DM] Hiden Genmu On-Ryou Kabe: → ↓ ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[LDM] Ougi: Tajuu Genmu Ankei: SR, SF, CR, CF

BENIMARU NIKAIIDO



Agarrões
Front Suplex: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Flying Drill: no ar, ↓ + CF
Jackknife Kick: → + CR

Golpes Especiais
Raijin Ken: ↓ ↓ + S
Kuuchuu Raijin Ken: no ar, ↓ ↓ + S
Raimei Tou: ↓ ↓ + S (pode ser carregado)
Shinkuu Katategoma: ↓ ↓ + C (SC)
Iai Geri: ↓ ↓ + C (SC)
 > **Handou Sandan Geri:** ↓ ↓ + C (SC)

Desperation Moves
[DM] Gen'ei Hurricane: ↓ ↓ ↓ ↓ + C
[DM] Raikou Ken: ↓ ↓ ↓ ↓ + S (DC)
[LDM] Raikou Ken: ↓ ↓ ↓ ↓ + BO

FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD



Agarrões
Buster Throw: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Combination Blow: durante o SF de perto, BO
Rising Upper: ↘ + SF

Golpes Especiais
Power Wave: ↓ ↓ + S
Burning Knuckle: ↓ ↓ + S
Power Charge: ← ↓ ↓ + C, → + C (até 2

vezes seguidas) (SC)
Crack Shoot: ↓ ↓ + C
Power Dunk: → ↓ ↓ + C
 > **Breaking:** durante o 1º hit do Power Dunk, SR + CR

Desperation Moves
[DM] Buster Wolf: ↓ ↓ ↓ + C (DC)
[DM] Power Geyser: ↓ ↓ ↓ ↓ + S
[LDM] Power Stream: ↓ ↓ ↓ ↓ + BO

KIM KAPHWAN



Agarrões
Sakkyaku Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Neri Chagi: → + CR
Tsugio Karageki: durante a corrida, → + SR, SR (SC)

Golpes Especiais
Sanren Geki: ↓ ↓ + S (até 3 vezes seguidas) (SC com SF)
Sankuu Kyaku: ↓ ↓ + S, ↗ + C, ↓ + C
Hangetsu Zan: ↓ ↓ + C (SC)
Haki Kyaku: ↓ ↓ + C (SC com CR)
Hishou Kyaku: no ar, ↓ + C
Ryusei Raku: (c) ← + C, ↓ + C (SC)
Hien Zan: (c) ↓ + C (SC)
 > **Tenshou Zan:** durante o Hien Zan com CF, ↓ + CF

Desperation Moves
[DM] Hou'ou Hiten Kyaku: ↓ ↓ ↓ ↓ + C
[DM] Hou'ou Kyaku: ↓ ↓ ↓ ↓ + C (pode ser feito no ar) (DC)
[LDM] Hiden Hou'ou Kyaku: ↓ ↓ ↓ ↓ + BO (pode ser feito no ar)

DUCK KING



Agarrões
Rolling Neck Throw: de perto, ← ou → + SF ou CF
N-Release Breaker: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

Golpes de Comando
Mad Spin Hammer: → + SR
Needle Low: ↘ + CR
Choking Ball: no inimigo caído, ↓ + CF
Duck Feint (ground): durante a corrida, ↘ + SF
Duck Feint (air): no ar, ↓ ↓

Golpes Especiais
Headspin Attack: ↓ ↓ + S
 > **Overhead Kick:** , durante o Headspin

Attack com SF, SF
 Flying Spin Attack: no ar, ↓↘↙ + S
 Dancing Dive: ↓↘↙ + C
 Break Storm: →↘↙ + C

Desperation Moves
 [DM] Break Spiral: de perto, ←↘↙↘↙↘↙ + C
 [DM] Beat Rush: →↘↙↘↙↘↙ + S
 > Follow: SR, SR, CR, SR, SF, SF, CF, SF
 >> Finish: →↘↙ + BO
 [DM] Duck Dance: ↓↘ + SF + CF + BO
 > Diving Punisher: no ar, ↓↘↙↘↙ + S
 > Rolling Punisher: ↓↘↙↘↙ + S
 > Dancing Caliper: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 > Break Hurricane: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 [LDM] High Bound Spiral: no ar, →↘↙↘↙↘↙↘↙ + BO

ART OF FIGHTING TEAM

RYO SAKAZAKI



Agarrões
 Tomoe Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
 Hyouchuu Wari: → + SR
 Joudan Uke: → + CR
 Gedan Uke: ↘ + CR

Golpes Especiais
 Ko'oh Ken: ↓↘ + S
 Kohou Shippu Ken: ↓↘↙ + S (SC)
 Kohou: →↘↙ + S (SC com SF)
 Zanretsu Ken: →↘↙ + S
 Moh Koh Raijin Satsu: →↘↙ + C
 Hien Shippu Kyaku: →↘↙↘↙ + C
 Biiru Bin Kiri: ←↘↙↘ + C
 Ryoute Tsuki: →↘↙↘↙ + C (SC)

Desperation Moves
 [DM] Haoh Shokou Ken: →↘↙↘↙ + S
 [DM] Ryuko Ranbu: ↓↘↙↘↙ + S (DC)
 [LDM] Tenchi Haoh Ken: ↓↘↙↘↙ + BO

YURI SAKAZAKI



Agarrões
 Silent Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF
 Tsubame Otoshi: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

Golpes de Comando
 En Yoku: → + SR
 Shiyoku: ↘ + CR
 Shouyoku: ↘ + CF
 Yuri Ori: no ar, ← + CR

Golpes Especiais
 Ko'oh Ken: ↓↘ + S
 > Haoh Shokou Ken: segure S
 Rai'oh Ken: no ar, ↓↘ + C
 Saifa: ↓↘ + S
 Hyakuretsu Binta: →↘↙↘ + C
 Yuri Chou Upper (Kuuga): →↘↙ + S (SC com SF)
 > Double Yuri Chou Upper (Ura Kuuga): durante o Yuri Chou Upper (Kuuga) com SF, →↘↙ + SF (SC)

Desperation Moves
 [DM] Hien Hou'ou Kyaku: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 [DM] Shin! Chou Upper: ↓↘↙↘↙ + C
 [LDM] Kuuchuu Hien Hou'ou Kyaku: no ar, ↓↘↙↘↙ + BO

KING



Agarrões
 Hold Rush: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
 Trap Kick: → + CR, → + CF
 Sliding Kick: ↘ + CF

Golpes Especiais
 Top Venom: ↓↘ + S
 Under Venom: ↓↘ + C
 Double Venom Strike: ↓↘↙↘ + C
 Tornado Kick: ↓↘ + C
 Trap Shot: ←↘ + C (SC)

Desperation Moves
 [DM] Illusion Dance: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 [DM] Silent Slash: ↓↘↙↘ + C
 [LDM] Phantom Strike: ↓↘↙↘↙ + BO ou ↓↘↙↘ + BO

GAROU TEAM

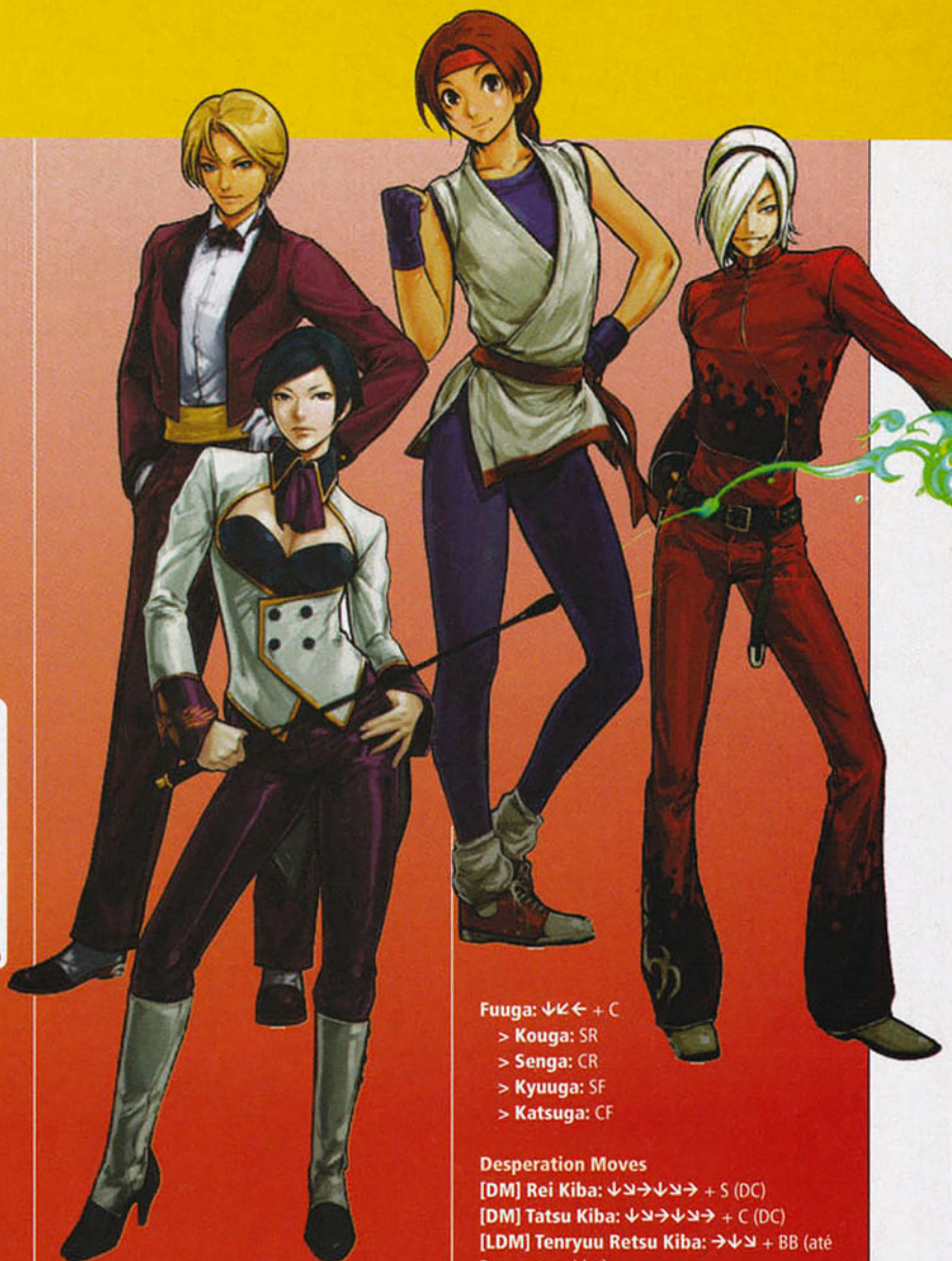
BONNE JENET



Agarrões
 Bye-Bye Boo: de perto, ← ou → + SF ou CF
 Falling Crush: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

Golpes de Comando
 Combination A: durante o SR de perto, SR, SR
 Combination C: durante o SR de perto ou SF de longe, SF
 Rolling Thunder: ↘ + CF

Golpes Especiais
 Buffrass: ↓↘ + S
 Crazy Ivan: ↓↘ + S (SC)
 The Hind: ↓↘ + C



Fuuga: ↓↘ + C
 > Kouga: SR
 > Senga: CR
 > Kyuuga: SF
 > Katsuga: CF

Desperation Moves
 [DM] Rei Kiba: ↓↘↙↘↙ + S (DC)
 [DM] Tatsu Kiba: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 [LDM] Tenryuu Retsu Kiba: →↘↙ + BB (até 3 vezes seguidas)

GRIFFON MASK



Agarrões
 Griffon Tower: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
 Joudan Yoke Kougeki: ↘ + SF
 Gridro Super Kick: ↘ + CF

Golpes Especiais
 Icarus Crush: no ar, de perto, ↓↘ + SR
 Olympus Over: ↓↘ + C (pode ser feito no ar)
 > Breaking: SR + CR
 Active Toupon: →↘ + S
 Poseidon Wave: ←↘ + S (SC)
 > Breaking: SR + CR
 Justice Hurricane: de perto, →↘↙↘ + S
 Hercules Throw: de perto, ←↘↙↘ + C

Desperation Moves
 [DM] Daedalus Attack: ↓↘↙↘↙ + C (DC)
 [DM] Big Fall Griffon: de perto, →↘↙↘↙ + S
 [LDM] Big Fall Griffon: de perto, →↘↙↘↙ + BO

Gulf Tomahawk: ↓↘ + C
 Harrier Bee: no ar, ↓ + C, C, C, C, C

Desperation Moves
 [DM] Many Many Torpedoes: ↓↘↙↘↙ + S (DC)
 [DM] Aurora: ↓↘↙↘↙ + C
 [LDM] An Oi Mademoiselle: →↘↙↘↙ + BO

GATO FUTABA



Agarrões
 Danzetsu Tai: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
 Saigaku: → + SR
 Muran Geri: → + CR

Golpes Especiais
 Shin-Ga: ↓↘ + S (SC)
 > Totsuga: → + S
 Ura Fuuga: ↓↘ + S
 > Shunga: SR
 > Ouga: CR
 > Muga: de perto, SF
 > Rouga: CF (SC)

A. Kunst Zwei: → + CR
A. Kunst Vier: ← + CR

Golpes Especiais

G. Kicken: ↓↘→ + C (SC)
G. Drucken: →↘↓↘↘ + S
G. Wand: ↓↘→ + S
G. Prinzessin: ↓↘→ + PR

Desperation Moves

[DM] G. Kreis: ↓↘→↓↘→ + C (DC com CF)
[DM] G. Kronprinz: →←↘↓↘→ + S (pode ser carregado)
[LDM] G. Sklaven: ↓↘→↘↓↘↘ + BO ou ↓↘↘↘↓↘→ + BO

SHION



Agarrões
De perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de comando

↘ + CF
↘ + CF (com lança)
→ + SR (com lança)

Golpes especiais

Sem a lança
↓↘→ + S
no ar, ↓↘→ + S
→↓↘ + S
(c) ↓↑ + C (recupera a lança)
↓↘↘ + S
↓↘↘ + C
↓↘↘ + BO
↓↘→ + S + BO (recupera a lança)
→↓↘ + C
↓↘ + BO

Com a lança

↓↘→ + S
no ar, ↓↘→ + S
↓↘→ + C (SC)
↓↘→ + SR
↓↘↘ + S (SC)
↓↘↘ + C
→↓↘ + BO
→↓↘ + PR

Desperation Moves

(DM) ↓↘→↓↘→ + S (sem a lança) (DC)
(DM) ↓↘→↓↘→ + C (com a lança)
(LDM) ↓↘→↓↘→ + BO (sem a lança)

MAGAKI



Agarrões
Seed Ignition: de perto, ← ou → + SF ou CF
Golpes de comando
Dispeis: → + SR

Golpes especiais

Phantom Sphere: →←↘↓↘→ + S ou CR
Exploding Sphere: →↓↘ + S
Dimension Sphere: ↓↘→ + S
Dimension Claw: ↓↘→ + C
Sam Wear Hall: →↘↓↘↘ + S ou C
Vanish: ↓↘ + C

Desperation Moves

(LDM) Universe Distortion: ↓↘→↘↓↘↘ + BO

LISTA DE GOLPES PERSONAGENS EXCLUSIVOS DO PS2

ROBERT GARCIA



Agarrões
Kubikiri Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de comando

Ura Ken: ← + SR
Kouryuu Koukyaku Geri: → + SR
Ryuu Hanshuu: ← + CR (segure CR para enganar)
Mach Geri: → + CR

Golpes Especiais

Ryu-Geki Ken (high): (c) ← + S
Ryu-Geki Ken (low): (c) ← + C
Ryu Zanshou: (c) ↓↑ + C
Hien Ryoujin Kyaku: no ar, ↓↘↘ + C
Gen'ei Kyaku: →←↘ + C (SC)
Hien Senpuu Kyaku: ↓↘↘ + C (até quatro vezes)
> **Finisher:** ↓↘→ + C

Desperation Moves

(DM) **Haoh Shokou Ken:** →←↘↓↘→ + S (pode ser carregado)
(DM) **Ryuko Ranbu:** ↓↘→↘↓↘↘ + S (DC)
(LDM) ↓↘→↓↘→ + BO

HOTARU FUTABA



Agarrões
Ten Rankutou: de perto, ← ou → + SF ou CF
Hantentou: de perto, no ar, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando

Sengeki Shuu: → + CR
Sengeki Shu: ↘ + SF
Koushuu Da: no ar, ↓ + CR

Golpes Especiais

Hakki Shou: ↓↘→ + S
Soushou Shin *: ↓↘↘ + S
Kobi Kyaku *: ↓↘↘ + C



Rengeki Shou: no ar, ↓↘↘ + C
Tenshin Shou: →↓↘ + S
Shinjou Tai: de perto, ←↘↓↘→ + C
En Un Juurokushu no Kamae: →→ + SR (pode mover para frente ou para trás)
> **Tanshou Shin:** SR
> **En Un Kasou:** CR (SC)
> **Engan Soushou Da:** SF, SR
> **Ryuu Ensen Kyaku:** CF
>> **Zensou Enbu:** ↓ + CR, → + CR
> **Senkai En:** ↑ + C
> **Kamae Kaijo:** ←←
Ri En no Kamae: →→ + CR
> **Enryuu Banda:** SR
> **Enjin Kyaku:** CR
> **Haigeki Shu:** SF (SC)
> **Enbi Kyaku *:** CF
> **Haishin Tenrakutou:** ↓↘→ + S
> **Ri En Ryouubu:** ↓↘→ + C
> **Kamae Kaijo:** ←←

Desperation Moves

(DM) **Soushou Tenrengé (2):** ↓↘→↓↘→ + S (DC)
(LDM) **Tenshou Ranki:** ↓↘→↓↘→ + BO

MAI SHIRANUI



Agarrões
Fuusha Kuzushi: de perto, ← ou → + SF ou CF
Yume Zakura: de perto, no ar, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

Golpes de Comando

Sankaku Tobii: pule para o canto da tela e pule para o lado oposto
Dairin Fusha Otoshi: no ar, ↓ + SR
Ukihane: no ar, ↓ + CR
Yusura Ume: no ar, ↓ + CF
Kuro Tsubame no Mai: → + CR
Koukaku no Mai: ↘ + CR

Comandos Especiais

Kacho Sen: ↓↘→ + S
Ryu Enbu: ↓↘↘ + S (SC)
Sayo Chidori: ↓↘↘ + C
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↘↓↘→ + C
Musasabi no Mai (Kuuchuu): no ar, ↓↘↘ + S (SC)
Musasabi no Mai (Chijou): (c) ↓↑, ↗ ou ↖ + S
> **Musasabi no Mai (Kuuchuu):** segure S antes de tocar a parede
> **Musasabi no Mai (Chijou):** ↓↘↘ + S
> **Yusura Ume:** ↓ + S
> **Ukihane:** ↓ + C
> **Tokitsubute:** de perto, BO

Desperation Moves

(DM) **Chou Hissatsu Shinobi Bachi:** ↓↘↘↘↓↘→ + C (DC)
(DM) **Kagerou no Mai:** ↓↘→↓↘→ + S
(LDM) **Kuuchuu Gekka Botan:** no ar, ↓↘→↓↘→ + BO

TUNG FU RUE



Agarrões
Thousand Palms: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Kourin Hazaki: → + SR

Golpes Especiais
Senshippo: ↓↘← + S
Senshippo EX (0.5): ↓↘← + BO
Shou Ha: (c) ←→ + SR
Daishou Ha: (c) ←→ + SF
Ressen Kyaku: →↘↘ + C (SC)
Ressen Kyaku EX (0.5): →↘↘ + BO
Gekihou: aperte S repetidamente (SC)
Raimei Kyaku: no ar, ↓↘← + CR
Joujiken: no ar, ↓↘← + SF
Kuuchuu Senpuuken: no ar, ↓↘↘ + S

Desperation Moves
(DM) Senpū Gouken: →↘↘↘ + S
(DM) Teigeki Ken: ↓↘↘↘ + C (DC)
(LDM) Chou Shou Nami: ↓↘↘↘ + S

EX KYO KUSANAGI



Agarrões
Issetsu Seoi Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF
Golpes de Comando
Geshiki 7 Naraku Otoshi: no ar, ↓ + SF
Geshiki 7 Goufu You: → + CR
88 Shiki: ↘ + CF

Golpes Especiais
100 Shiki: Oniyaki: →↘↘ + S (SC)
75 Shiki Kai: ↓↘↘ + C, C
427 Shiki:
Hikigane: →↘↘↘ + C
R.E.D. Kick: ←↘↘ + C
Kuuchuu R.E.D. Kick:
no ar, ↓↘↘ + C
114 Shiki 7 Aragami ↓↘↘ + SR (SC)
> 128 Shiki 7 Konokizu ↓↘↘ + SR
>> 127 Shiki 7 Yanosabi S
>> 125 Shiki 7 Nanase C
> 127 Shiki 7 Yanosabi →↘↘↘ + S
>> Geshiki 7 Migiri Ugachi S
>> 125 Shiki 7 Nanase C
115 Shiki 7 Dokugami 2↘↘ + SF
> 401 Shiki 7 Tsumi Yomi →↘↘↘ + S
>> 402 Shiki 7 Batsu Yomi → + S
>>> 100 Shiki 7 Oniyaki →↘↘ + S
> 114 Shiki 7 Aragami ↓↘↘ + SF
>> 128 Shiki 7 Konokizu ↓↘↘ + SR
>>> 125 Shiki 7 Nanase ↓↘↘ + C
>>>> 123 Shiki 7 Shaku En
→↘↘↘ + SF

Desperation Moves
(DM) Ura 108 Shiki 7 Orochi Nagi:
↓↘↘↘ + S (pode ser carregado)
(DM) 182 Shiki:
↓↘↘↘ + S (pode ser carregado) (DC)
(LDM) Saishu Kessen Ougi 7 Mu Shiki:
↓↘↘↘ + BO

> Chouhatsu:
aperte BO no final do ataque

MR. BIG



Agarrões
High Lift Throw: de perto, ← ou → + SF ou CF

Golpes de Comando
Chopstick: → + SR

Golpes Especiais
Ground Blaster: ↓↘↘ + S
Crazy Drum: ↓↘↘ + C
Californian Romance: →↘↘ + S (SC)
Cross Diving: →↘↘↘ + S
Spinning Lancer: →↘↘↘ + C (pode mover para frente ou para trás)

Desperation Moves
(DM) Blaster Wave: ↓↘↘↘ + S
(DM) Drum Shot Typhoon: ↓↘↘↘ + S (DC)
(LDM) Raging Spear: de perto,
→↘↘↘↘ + BO

GEESE HOWARD



Agarrões
Tate Katate Nage: de perto, ← ou → + SF ou CF

Comandos Especiais
Reppu Ken: ↓↘↘ + SR
Double Reppu Ken: ↓↘↘ + SF
Shippu Ken: no ar, ↓↘↘ + S
Jaei Ken: →↘↘↘ + S (SC)
Shinkuu Nage: de perto, →↘↘↘ + SF
Joudan Atemi Nage: →↘↘↘ + CR
Chuudan Atemi Nage: →↘↘↘ + CF
Gedan Atemi Nage: →↘↘↘ + BO

Desperation Moves
(DM) Rising Storm: ↘↘↘↘ + S
(DM) Rashoumon: de perto,
→↘↘↘↘ + S (DC)
(LDM) Rising Storm: ↘↘↘↘ + BO
(LDM) Deadly Rave: →↘↘↘ + BO
> Deadly Rave Finish: SR, SR, CR, CR, SF, SF,
CF, CF, ↓↘↘ + BO

GAMES ATACADO

Acessórios para video-games em geral.

☎ (16) 3011-2289

WWW.GAMESATACADO.COM.BR

Grand Theft Auto: Liberty City Stories PS2

A cidade da liberdade de casa nova

Por Daniel Nieuwenhuizen



QUEM CONSEGUE não se entregar ao jeito Grand Theft Auto de ser? Pena que Liberty City Stories havia sido lançado apenas para PSP, deixando muitos de nós, brasileiros, fora da parada. Ainda bem que a Rockstar é uma empresa que não dá ponto sem nó e lançou uma versão para PlayStation 2 meses depois. Finalmente, todos podem aproveitar esta aventura. Se você não manja de inglês, tudo bem, de lambuja, a SDP fez a tradução da história. Agora, você não tem do que reclamar mesmo.

AS HISTÓRIAS DE LIBERTY CITY

LOCAL: CIDADE DE PORTLAND

COMPARSA: VINCENZO CILLI

A PRIMEIRA MISSÃO

O jogo começa com Sal falando com Toni, prometendo ajuda e indicando um novo empregador para ele. Toni reclama de ter que trabalhar para Vincenzo, mas Sal diz que é grato pelo que o "herói" fez, mas que não entende como ele questiona sua liderança. Para Toni, resta abaixar a cabeça e seguir a missão.

Desça até o ponto amarelo indicado no mapa.

Chegando ao apartamento, que Toni xinga sem dó, Vinnie se apresenta, pede que ele respeite sua autoridade e que se troque.

Ande até a símbolo da roupa e vá embora. Entre no carro e dirija em direção

ao próximo local indicado.

Ao deixar Vincenzo no galpão, Toni escuta uma bronca sobre quem paga as contas.

SLACKER

Vincenzo está reclamando e pede para que Toni vá até Chinatown e faça aquele bunda-mole render algum dinheiro.



Vá até o primeiro local para pegar um homem e leve-o até o segundo indicador.

Ao encontrar com o traficante, Toni puxa papo e o sujeito diz que estava doente, mas logo revela o medo dos Sindaccos, que estão tomando o local.

COMANDOS EM UM VEÍCULO:

START	Pausa / Menu de opções	R2	Olhar para a direita
SELECT	Selecionar câmera	R1	Freio de mão
L2	Olhar para a esquerda	△	Sair do veículo
L1	Mudar de rádio	○	Atirar
AAE	Controlar personagem	⊖	Frear / Ré
L3	Buzina	⊗	Acelerar
		AAD	Controlar ângulo de câmera
		R3	Entrar em missão especial (depende do veículo)

COMANDOS A PÉ:

START	Pausa / Menu de opções	R2	Mudar de arma
SELECT	Selecionar câmera	R1	Mira automática
L2	Mudar de arma	△	Entrar em um veículo
L1	Olhar para frente	○	Atacar / Atirar
AAE	Controlar personagem	⊖	Pular
L3	Mira livre	⊗	Pular / Cancelar seleção
		AAD	Controlar ângulo de câmera
		R3	Olhar para trás

DEALING REVENGE

Do banheiro, Vincenzo continua reclamando da falta de lucratividade de seu traficante, agora morto. Muito bravo, ele pede para que Toni vá até Chinatown e acabe com os Sindaccos.



Vá até Chinatown e siga até a viela. Ali, segure o botão de mira para não perder o homem de vista – bata até acabar com ele. Agora, vá até seu carro e atrole os outros dois sujeitos.

SNUFF

Vincenzo fala que JD O'Toole, dono de uma "casa adulta", quer sair dos Sindaccos para fazer parte da gangue dos Leones. A idéia de Vinnie é usar JD para descobrir mais sobre os inimigos.



Vá até a loja Ammu-nation e pegue sua primeira pistola, que será grátis. Agora, siga para o próximo local indicado no mapa, desça do carro, aperte [L1] e atire nos dois guardas que estão na entrada. Avance e mate as outras pessoas. Pegue o celular no chão e, por fim, entre no carro e siga até o Pay'n'Spray.

No telefone, JD agradece pelas filmagens das mortes, mas Toni cobra a dívida. JD recomenda que o carro seja pintado novamente, como disfarce.

SMASH AND GRAB

O chefe Vincenzo está reclamando da estupidez de seus aliados e diz que está cercado de idiotas. Pede que Toni ajude-o imediatamente.



Entre em um carro de quatro lugares e vá até o ponto indicado antes de a barra de energia de seus amigos esvaziar. Chegando lá, estacione rapidamente, pegue os homens e corra para o Pay'n'Spray mais próximo. Agora, é só voltar ao esconderijo.

HOT WHEELS

Falando no telefone com a mãe enquanto é agradao pela namorada, Vincenzo recebe Toni. Após uma discussão sobre respeito, Vinnie pede para Toni buscar um carro "premiado".



Seu objetivo é buscar um carro. Quando pegá-lo, a polícia iniciará uma perseguição. Corra para o Pay'n'Spray mais próximo e, livre da perseguição, leve o carro até a máquina compactadora. Deixe o veículo lá e espere até ele ser destruído.

No final, Vinnie faz uma ligação e Toni diz que foi tudo uma armação. Irritado, Vincenzo diz que ele não tinha nada quando chegou na cidade e que conseguiu um monte de coisas através dele. No fim, Toni pede demissão e é ameaçado.

THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

Toni recebe uma ligação de Vinnie pedindo desculpas e dizendo que tem um trabalho novo – pede ajuda em nome de Salvatore.



Pegue muitas armas e munição, de preferência uma submetralhadora. Siga para dentro do navio.

Quando Vinnie entra no barco, reclama da resistência e da atenção que Toni recebe de Salvatore. Logo em seguida, a luta começa.

Corra bastante para ganhar espaço e

só depois mate os homens. No final, Vinnie aparece. Seja evasivo e aproveite os intervalos para atirar.

COMPARSAS: JD O'TOOLE

BONE VOYEUR!

Depois de sair com roupas estranhas, Toni o chama de doente e pede o dinheiro que ele está devendo. Agora, é hora de sair com JD e pegar a grana.



Para começar a missão de JD, passe em casa e coloque uma roupa normal. Seu objetivo é andar pelo bairro coletando dinheiro das prostitutas. Existe um cafetão que pode ser atropelado e que rende alguma grana.

DON IN 60 SECONDS

JD está preocupado com a polícia, principalmente pelas coisas que acontecem na "casa" dele. Sobra para Toni tirar Salvatore de lá antes que as coisas esquentem com os homens-da-lei.



Entre no carro e vá até o Pay'n'Spray. Agora, siga até a o novo ponto indicado para passar de fase.

No fim da missão, Salvatore elogia o estilo de Toni e reclama de Vincenzo.

A VOLATILE SITUATION

Ao chegar lá, Toni estranha o cheiro e JD diz que está coletando coisas para especialistas, alegando que aquilo vale ouro na internet. Depois, alerta sobre o ataque dos Sindaccos.



VIVENDO NA SELVA DE PEDRA

Quer se dar bem em LCS? Basta seguir estas dicas que você nunca ficará de calças curtas em um momento impróprio.

POLÍCIA PRA QUEM PRECISA DE POLÍCIA

Com uma estrela no seu currículo, uma simples fuga resolve. De duas estrelas para cima, o único jeito de reduzir o nível é correr para um Pay'n'Spray (as latinhas do seu mapa) ou pegar uma bribe (suborno), representada pelo ícone azul com uma estrela dentro, escondido em alguns pedaços da cidade.

VOU DE TÁXI, VOCÊ SABE

Quando seu personagem for preso ou morrer durante uma missão, um táxi aparecerá na frente do local de reinício (hospital ou delegacia) para, por um pequeno custo, levar você até o local de início da missão que estava sendo realizada.

MATERIAL BOY

Além das lojas de armamentos (indicadas por um ícone no mapa), é possível encontrar equipamentos espalhados pela cidade ou pegar os pacotes, que, em certas quantidades (confira nossa lista), fazem aparecer itens novos direto na sua casa.

MARQUE E MARQUE

Use os marcadores disponíveis no mapa para saber onde ficam bribes e armas. É um bom jeito de economizar tempo e evitar algumas dores de cabeça.

DETALHES TÃO PEQUENOS...

Como sempre, é necessário ir até o local do contratante (indicado por uma letra no mapa) para começar a missão. Note que algumas missões de um contratante só ficam disponíveis depois que você termina missões de outro.

SEMPRE TEM HORA DE PARAR

Para salvar o jogo, vá até o local marcado com um CD. Lá, ainda é possível recuperar energia e trocar de roupa.

Chegando ao cassino, um carro inimigo aparecerá. Pegue outro carro e destrua o rival antes de chegar ao cassino. Depois de três carros, um caminhão-bomba virá. Destrua-o o mais rápido possível ou roube-o e fuja até uma distância segura.

BLOW UP 'DOLLS'

JD alerta sobre o cassino-bordel dos Sindaccos, e diz que ficaria muito orgulhoso se Toni destruísse o estabelecimento.



Pegue um veículo grande e leve até a loja sinalizada no mapa e, já equipado com explosivos, dirija com cuidado até a garagem indicada. Ao chegar lá, atrole os guardas do local, estacione o carro, corra até uma distância segura e detone a bomba.

SALVATORE'S SALVATION

Ao chegar, JD está desesperado e diz que Salvatore vai acabar com sua raça. O mafioso foi seqüestrado e precisa de ajuda.



Roube um carro e siga os Sindaccos a uma distância segura. Quando for possível, corra e acerte o veículo inimigo até os homens saírem de dentro. Mate-os, pegue o carro deles e leve Salvatore para casa.

No fim, Salvatore reclama da direção perigosa de Toni e o "herói" pede desculpas. O senhor Leone promete vingança.

THE GUNS OF LEONE

JD diz que Salvatore está indo lá pessoalmente para acabar com os Sindaccos. Diz que já deixou um sniper pronto e pede que você ajude para que o senhor Leone não se fira.

Do telhado, use o rifle para proteger Leone. Se preferir, desobedeça o jogo e parta para o tiroteio nas ruas, com armas de curto alcance.

CALM BEFORE THE STORM

Conversando, JD fala que os Sindaccos já eram, mas alerta sobre os sicilianos e pede para você seguir um sujeito. Massimo está falando sobre os Diablos conquistarem Hepburn Heights e cita

alguma coisa sobre Leone em Portland.



Na casa de Salvatore, suba na moto e entre no círculo amarelo. Persiga o helicóptero e, com cuidado, escute a conversa. Depois de ser avistado, mate os inimigos e vá embora.

THE MADE MAN

Alegre, JD diz que vai ser um "homem feito" e que tem que ir para Harwood. Ele fala que trabalhou para os Sindaccos e não conseguiu nada, mas que Salvatore reconheceu seu valor.

Leve JD até o local indicado, parando para eliminar os inimigos no caminho.

Ao chegar, JD é executado e resta a você a missão de abandonar o corpo e o carro no rio.

Conduza o carro com cuidado, evitando a polícia. Depois de deixar seu amigo em casa, dirija até o mar, acelere em direção à água e salte para fora do carro (com o **Q**). O carro vai continuar, cair e afundar.

COMPARSA: MA CIPRIANI

SNAPPY DRESSER

Ao encontrar sua mãe, Toni logo recebe uma bronca. A senhora Cipriani diz que ele podia aprender algo com Giovanni Casa e não acredita que ele seja um pervertido, como alega o filho. Para provar o contrário, Toni vai atrás de fotos.



Pegue a máquina fotográfica em seu apartamento e vá até a loja de Giovanni Casa. Siga a van discretamente e, ao chegar na área isolada, entre no mato e espere o pervertido entrar em ação. Tire uma boa foto e leve para a casa da senhora Cipriani.

Ao ver as fotos, Ma Cipriani reclama que Toni fica se esgueirando no mato para tirar fotos de homens. Além disso, diz que, com ou sem fralda, Giovanni ainda é um homem melhor que ele.

BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA

Ao chegar na casa da mãe, Toni já escuta reclamações sobre um suposto medo que ele tem das Triads – e de como o pai dele era homem de verdade.



Pegue um carro pesado, siga o automóvel inimigo e bata nele até explodi-lo. Para eliminar o resto dos Triads, fuzile todos com alguma arma.

GREASE SUCHO

A mãe de Toni fala que ele está muito magro e reclama dos carros que ele tem dirigido. Sugere que ele seja mais parecido com um corredor das subúrbios, ganhando a corrida – assim como o pai dele faria.



Pegue um carro esportivo e vá até o ponto indicado. Quando vencer a corrida, siga seu adversário para matá-lo.

DEAD MEAT

A mãe de Toni reclama que Casa parou de pagar o dinheiro de proteção e sugere que o pai dele já teria transformado o devedor em bolinhos de carne.



Pegue Giovanni na loja dele e leve-o para o ponto indicado. Dentro do galpão, mate-o.

Antes de ser transformado em bolinhos, Giovanni ainda tenta negociar oferecendo salsichas, dinheiro ou uma conversa, mas não funciona.

Agora, livre-se da polícia e termine a entrega.

No fim, Toni deixa as salsichas como uma entrega especial e é elogiado.

NO SON OF MINE

A mãe de Toni está irritada porque o filho não a visita e não leva garotas bonitas para casa. Ma Cipriani resolve acabar com o filho. Como? Planejando uma morte digna para um homem.



Pegue muitas armas e movimente-se bastante. Mate os mercenários que aparecem ou exploda os carros deles.

COMPARSA: SALVATORE LEONE

THE OFFER

Toni encontra Salvatore muito bravo, reclamando de tudo. Primeiro, elogia seu capanga e diz que ele é um filho para ele. O Sr. Leone afirma que está velho para o negócio e se sente cercado de traidores. Ele pede, por fim, para você ir atrás de um chefe para resolver um negócio pendente.



Vá para as docas e, chegando lá, evite os inimigos e fuja para as ruas para completar a missão.

HO SELECTA!

Ao entrar, Maria pergunta se Toni é um dos novos capangas de Sal. Sem respostas, Leone pede que Toni ajude-o a agradar alguns homens de seu rival.

Pegue o carro e busque três prostitutas, indicadas no mapa. Deixa-as nas docas, no ponto amarelo, pegue mais três e repita o processo.



FRIGHTENERS

Novamente reclamando do pessoal da união – e da magreza de Toni –, Sal afirma que alguns homens já estão do lado dele, mas outros precisam “mudar de idéia”.



Pegue o carro na mansão e dirija até um dos três pontos vermelhos. Bata no veículo indicado até um homem sair e, depois, dê alguns socos nele, mas não chegue a matá-lo.

ROLLERCOASTER RIDE

Sal reclama do rádio, dizendo que os mafiosos precisam repensar a idéia de tomar conta da união. Com raiva, o Sr. Leone pede para você levar uma mensagem.



Pegue a moto e vá rápido até a estação. Mate o motorista e assumo a função dele.

Dentro do carro, Hopper se assusta com a direção perigosa e Toni diz que, de agora em diante, ela terá que dizer o que Salvatore exigir. Apesar da resistência inicial, a moça cede no final.

Quando a mulher entrar, comece a dirigir e fazer barbeiragens para assustá-la, até preencher a barra.

CONTRA-BANNED

Toni encontra Sal numa discussão, xingando Maria de ingrata. A garota diz que ele não toca mais nela e o velho fala que não gosta de coisas usadas. Continuam brigando e o Sr. Leone tenta falar com Toni, alegando

confiança, mas Maria continua provocando, xingando Sal de gorducho. Ele retruca, alegando que ela é uma vadia e que conhece coelhos que fazem menos sexo que ela. Depois, confessa para o rapaz que está inconformado e não sabe como se casou com ela.



Primeiro, pegue um carro e vá buscar os guarda-costas na cidade. Ao chegar no porto, uma cena acontece. Mate os traficantes, entre no carro deles e fuja até o Pay'n'Spray. Depois de se livrar da polícia, volte até a mansão para terminar a missão.

SINDACCO SABOTAGE

Preocupado, Sal afirma que os Diablos estão em toda Hepburn e que, mal uma guerra acabou, outra já está começando.



Bem equipado, pegue um carro e vá para o meio da guerra. Acabe com os Diablos e, se precisar, corra pelas redondezas atrás de armadura e munição.

Pelo telefone, Toni diz que ganhou a batalha, mas perdeu muitos homens e que essa parte da cidade pode ser perdida. Inconformado, Salvatore diz que os Leones não fogem de nada.

THE TROUBLE WITH TRIADS

Estreando o carro novo, Sal pede para Toni buscar algum dinheiro no galpão de Callahan Point.



Com o galpão queimado, mate os

inimigos enquanto pega o dinheiro. Faça tudo com calma para não morrer queimado. No final, devolva a grana para Salvatore.

DRIVING MR. LEONE

Ao chegar na mansão, Toni encontra um Salvatore totalmente paranóico. Desesperado, ele pede para você armar uma fuga.



Depois de levar Salvatore para o primeiro ponto, fuja com ele até a ponte. Nela, entre pela parte da direita e acelere com tudo para saltar pela rampa e chegar ao outro lado. Agora é só dirigir para o novo local indicado. Do outro lado da ponte, Salvatore agradece e pede para levá-lo a um lugar onde poderão ficar por um tempo.

COMPARSA: MARIA

SHOP 'TIL YOU STROP

Depois de reclamar do atraso, Maria resolve que quer fazer compras e precisa de sua ajuda na direção.



Leve Maria até uma loja, despiste os policiais, leve-a para outro lugar, fuja mais uma vez e deixe-a de volta em casa.

Sem parar, ela passa de loja em loja roubando e, no fim, diz que teve um dia ótimo. E pede para dar um outro passeio.

TAKEN FOR A RIDE

Ao chegar, Toni escuta Maria falando que ele é um capanga de Salvatore, mas que é bonitão, apesar de magro. Depois, pergunta de um “açúcar” e pede para que o tal gatão a leve até um traficante.



Leve Maria até o traficante e depois siga o carro dele, batendo até os capangas descerem. Mate-os e deixe a garota de volta no apartamento.

Depois da encrenca, Maria agradece e chama Toni para entrar. O “gatão” recusa.

BOOBY PRIZE

Maria deixa uma carta dizendo que vai ser o prêmio de uma corrida, e que se Salvatore descobrir, os dois estarão encrencados. Ela diz que, se Toni salvá-la, talvez ela fique de prêmio para ele.



Pegue uma moto boa e dirija até o ponto indicado. Agora, vença a corrida.

No fim da corrida, a promessa é cumprida.

BIKER HEAT

Toni encontra Maria chorando e pergunta que drogas ela tomou. Depois de várias tentativas, a garota revela que é culpa de Wayne, que ficou revoltado quando ela revelou o caso com Toni. Negando, o rapaz resolve ir atrás de Wayne em Chinatown.



Vá de moto até o ponto indicado.

Ao encontrar Wayne, Toni pergunta se ele gosta de bater em mulheres e resolve acabar com o assunto.

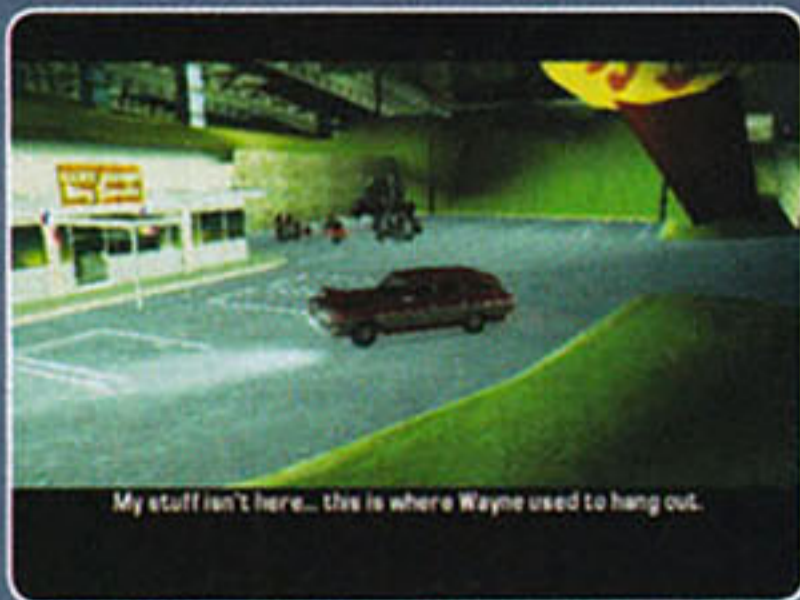
Logo que Wayne começar a fugir, corra atrás dele para matá-lo. Se estiver com uma SMG, as coisas ficam mais fáceis.

OVERDOSE OF TROUBLE

Toni entra em casa e vê Maria completamente desnorreada. Logo, ela começa a passar mal e pede ajuda para encontrar o “Zap”, remédio que poderia dar um jeito na situação.

Primeiro, pegue um carro rápido e re-

sistente. Agora vá até o primeiro ponto, volte para a casa de Maria e siga para a mansão de Salvatore.



LOCAL: STAUNTON ISLAND COMPARSA: SALVATORE

A WALK IN THE PARK

Com raiva, Sal pede para que Toni deixe o prefeito, literalmente, sem ar, enquanto ele estiver correndo no parque.



Entre no parque sem nenhuma arma empunhada, mate o prefeito, pegue o celular e corra rapidamente para as ruas. Roube um carro e corra para levar a "mercadoria" para Sal.

MAKING TONI

Toni fica alerta para uma carta de Salvatore, que avisa sobre a chegada de alguns homens e pede para o rapaz ficar na espera.



Vá até a sua casa, pegue a nota, entre no carro do lado de fora e vá até o local indicado.

CAUGHT IN THE ACT

Sal leva Toni para conversar com o assistente do prefeito.



Na lancha, atire em todos os inimigos que aparecerem, depois concentre fogo no helicóptero.

No fim, o assistente revela sobre o poder dos sicilianos e a vontade deles de provocar uma guerra entre as famílias de Liberty City.

SEARCH AND RESCUE

Ao atender ao telefone, Toni escuta que os Sindaccos entraram em guerra com os Forellis, e que Sal está envolvido – pedindo que você use a limusine à prova de balas para salvá-lo.



Pegue a limusine de Salvatore perto de onde você salva o game, equipe-se e vá até o ponto indicado. Entre atirando e mate todo mundo para chegar em Sal. Na volta, mais uma batalha. No fim, deixe-o em casa.

TAKING THE PEACE

Sal pede para você ir até a van mais próxima.



Ao entrar na van, você poderá assumir controle de um outro carro.

Lá dentro, Sal revela que a van controla o carro de Paulie, que você deve usar para acabar com o encontro que ele teria com os Forellis.

Dirija até o ponto indicado e comece a atropelar os inimigos. Comece pelos que estiverem na viela e entre os pilares. Depois, dê voltas para limpar a área e escolher pontos que acertem vários inimigos.

SHOOT THE MESSENGER

Sal diz que descobriram sobre a atuação dos sicilianos por trás dos Forellis e dos Sindaccos e que o "sábio" vai se encontrar com Franco Forelli e deve ser eliminado.

Pegue uma SMG e corra até o barco. Emparelhe com a lancha inimiga e atire sem parar. Se a perseguição se estender por terra firme, corra atrás dele sem perder tempo.



COMPARSA: DONALD LOVE

THE MORGUE PARTY CANDIDATE

Feliz com a chegada de Toni e planejando uma festa para a noite, Donald pede que você busque um convidado especial, que já está morto.



Espere o carro funerário passar perto do Pay'n'Spray, bata nele até o motorista sair, roube o veículo, pinte de outra cor e volte para Donald Love.

STEERING THE VOTE

Donald pede ajuda para distribuir suas mensagens e estimular as pessoas a votarem nele.



Use a van para passar no maior número de pontos possíveis até o tempo acabar. Vale explodir as vans inimigas para ganhar tempo.

CAM-PAIN

Deliciando-se com algo estranho, Donald pede uma ajudinha para acabar com O'Donovan, que está ajudando os Forellis. Para isso, Toni precisará acabar com algumas pessoas.

Pegue algumas armas e vá atrás dos

grupos indicados no mapa. Um está em cima do prédio, o outro pode ser atropelado e o terceiro, mais distante, pede uma invasão rápida ou lançamentos de coquetéis Molotov.



FRIGGIN' THE RIGGIN'

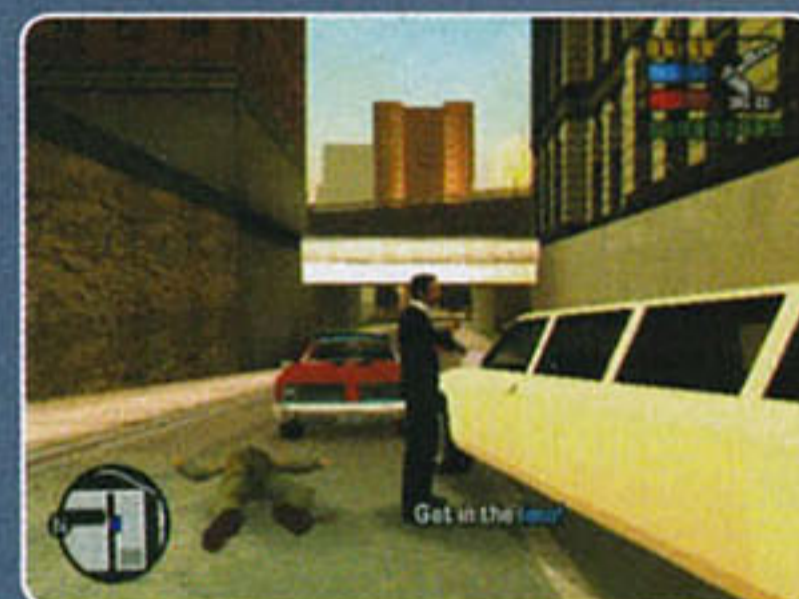
Depois de descobrir que os Forellis têm participação nas novas máquinas de fotos, Donald pede uma ajudinha para que elas tenham "problemas de funcionamento".



Vá até a loja para pegar um lança-chamas e, no segundo local indicado, acabe com os inimigos, queime as pilhas de papel e destrua as máquinas. No fim, persiga e exploda as vans fugitivas.

LOVE & BULLETS

Donald reclama da publicidade e diz que está com medo dos Forellis, mas Toni promete cobertura.



Mate os homens rapidamente usando o sniper ou algum rifle de precisão (como M4). Antes de voltar ao carro, destrua o veículo inimigo e, só então, leve Donald embora.

No fim, Donald diz que não pode se eleger como um recluso e Toni sugere a procura por novas táticas.

COUNTERFEIT COUNT

A votação está quase empatada, então Toni precisa roubar os votos que ainda não foram contados e trocá-los por

outros a favor de Donald.



Pegue um carro resistente e siga a van inimiga. Quando a troca ocorrer, mate o homem e pegue os papéis dele. Repita isso até terminar a missão.

LOVE ON THE ROCKS

Desesperado, Donald liga e diz que foram encontradas evidências que ligam-no a Salvatore. Toni, tranquilamente, fala que evidências desaparecem, assim como juizes, testemunhas, jurados...



Depois de se encontrar com o informante, vá até as docas e use o sniper para acabar com os inimigos. Com muita calma, ande até a caminhonete para roubá-la. Agora, é só fugir para o local de entrega.

No fim, Toni fala que tudo deve estar melhor e que as ligações entre eles e o crime não existem mais. Na TV, o repórter fala que Donald está mal visto pela sua amizade com bagunceiros, como Toni Cipriani. O quase prefeito acaba falido e, ainda por cima, coloca a culpa em Toni.

COMPARSA: O PADRE

L.C. CONFIDENTIAL

Toni encontra o padre rezando, falando que um pecador criou notas de dopping falsas e que, se ele pegasse o falsário e entregasse para o FBI, carreiras inocentes seriam poupadas.



Vá até a ponte e roube o carro do FBI. Correndo, siga até o informante, atropelando, pegue as notas e, por fim, leve-as ao prédio indicado.

THE PASSION THE HEIST

O padre está rezando e surpreende Toni com um palavrão, depois fala sobre um cara que está mexendo ilegalmente com diamantes e pede que Cipriani o ajude na redenção, pegue o prêmio e as jóias de volta.



No porto, acabe com todos os inimigos, usando armas e carros. No fim, pegue o lança-mísseis e atire no helicóptero. Então, pegue os diamantes, entre no carro e vá embora para o local indicado.

KARMAGEDDON

O padre, que considera Toni um santo, perto dos pecadores da cidade, pede que ele vá atrás de algumas pessoas más e mostre a elas seus erros.



Roube o caminhão do bombeiro, cause pânico nas ruas atropelando e batendo em carros e, por fim, jogue o caminhão no rio.

FALSE IDOLS

Para a redenção final, o padre pede que Toni dê um jeito na mulher que deu uma entrevista à rádio em vez de uma exclusiva a um jornal. Destrua o falso ídolo!



Pegue o lança-mísseis no Phil's Gun Shop e cace as três celebridades na

limusine, jipe e helicóptero, respectivamente. No fim, volte para a igreja.

COMPARSA: LEON MC AFFREY

SAYONARA SINDACCOS

Toni encontra Leon, e diz que ele é um cara que irrita muitas pessoas importantes. Depois de uma provocação, o italiano se irrita e faz ameaças. Acalmado a situação, Leon diz que pode tirar os federais do jogo em troca de uma ajuda, e chama Toni para um passeio.



Primeiro, acabe com os inimigos para ganhar território. Depois que assumir a metralhadora, destrua os carros, motos e, por fim, o helicóptero.

THE WHOLE 9 YARDIES

Leon arma uma traição contra os Forelli. Pede para você atraí-los até o hospital em Rockford, onde os Yardies farão uma emboscada.



Vá equipado até o local onde a gangue está, roube uma moto deles e corra para o ponto indicado. Lá, mate todos os inimigos.

CRAZY '69'

Leon está discutindo com Ray, dizendo que não acredita que ele tenha chegado vivo a esse ponto. Toni interrompe a briga e é apresentado ao novo parceiro de Leon, que vai lutar, junto dele, contra o crime organizado.



Pegue a moto nas redondezas e corra para o parque. Lá, pegue a espada e mate 20 inimigos antes que o tempo acabe.

THE NIGHT OF LIVING DREADS

No encontro, Leon diz que os Yardies estão com problemas na nova "base" deles, e que os Sindaccos querem o lugar de volta. Toni precisa ajudá-los a segurar a barra por lá.



Acabe com os Sindaccos e depois dê cobertura para seus amigos chegarem até a ambulância.

MUNITIONS DUMP

Leon fala que os Forelli estão ficando bravos e se preparando para a encrca. Indica para onde estão levando as armas e, para Toni, fica a missão de atrapalhar o carregamento.



Persiga e destrua as duas vans como preferir. Para evitar dor de cabeça quando eles começarem a perseguir você, use um lança-mísseis.

COMPARSA: TOSHIKO KASEN

*Habilitado depois da missão Shogun Showdown de Shoreside Vale

MORE DEADLY THAN THE MALE

Apesar de provocado, Toni mantém a calma e escuta as lamentações da Srª. Toshiko, que fala que viver sem amor é viver com ódio, e apresenta o desejo de destruir um homem. A vítima: o marido. A motivação é simples, Toni precisa do cara morto.



Use um sniper para acabar com os guardas. Com o caminho aberto, suba na lancha e vá até o destino, evitando a perseguição inimiga.

CASH CLASH

A Sr^a. Toshiko fala que o marido está muito bravo. Para irritá-lo ainda mais, a mulher recomenda que Toni queime o dinheiro – mesmo com a negativa do herói, que afirmava saber de coisas melhores para fazer com a grana.



Pegue um lança-mísseis para eliminar dois carros no primeiro tiro. Depois, persiga o outro. Se precisar, pegue um carro rápido para evitar que eles cheguem às redondezas do quartel.

A DATE WITH DEATH

A Sr^a. Toshiko diz que o marido está impressionado com a precisão dos ataques, e Toni diz que logo ele descobrirá o plano. Para continuar a provocação, ela convida Toni para uma ópera.



Com o carro, vá buscar roupas e, depois, corra para ópera.

Perto do destino, ela diz que o marido é um samurai e é muito mau, que não ama e prefere seus capangas. Toni fala que, logo que ele descobrir tudo, matará a mulher, que retruca: "Eu não ligo mais para vida ou morte. Apenas para liberdade".

Elimine os inimigos na porta e depois fuja para a casa da garota.

CASH IN KAZUKI'S CHIPS

A Sr^a. Toshiko afirma que o tempo está se esgotando e que o marido já está reunindo homens para matar os dois.

Acabe com os homens da Yakuza e depois corra até o cassino. Chegando

lá, vá acabando com os inimigos e subindo, até o último andar.



Ao encontrar o marido de Toshiko, Toni é desafiado para um duelo.

Antes de lutar com Kazuki, mate todos os guarda-costas. Por fim, concentre seus ataques nele. Livre-se dele e volte para a casa de Toshiko.

De volta à casa de Toshiko, Toni conta que Kazuki está morto e que tudo que ela queria aconteceu. A moça fala que ambos são idiotas e assassinos, e que o mundo cobra muito de seus espíritos. O italiano fala que agora está livre, mas a depressiva ex-esposa diz que perdeu tudo e que agora quer ser livre de verdade. No fim, pula pela janela.

LOCAL: SHORESIDE VALE COMPARSA: SALVATORE LEONE

ROUGH JUSTICE

Fale com Sal e vá buscar uma nova roupa.



Vestido de advogado, Toni chega a Sal. Inconformado com a situação, o Sr. Leone procura vingança e fala que, se precisar de ajuda, Toni pode procurar pela vizinhança.

Agora, busque alguns aliados e provoque uma guerra com seus rivais. Mate todos e parta para a próxima.

DEAD RECKONING

Conversando pela janela, Sal recomenda que Toni dê um jeito em Paulie Sindacco, o culpado pela prisão.

Com um sniper rifle ou lança-mísseis, vá correndo pela costa, próximo à lancha. Quando conseguir uma boa visão, atire sem piedade.



SHOGUN SHOWDOWN

Pela janela, Sal diz que tudo está tudo bem – problemas com o prefeito, com a luta contra as Triads e os Diablos, a dominação da cidade pela Yakuza. Fora isso, Leone afirma que está tudo perfeito. Toni promete cuidar de tudo e Sal cita o galpão de armas dos japoneses, próximo local que Toni deve visitar.



Vá para perto da base da Yakuza e procure pelos carros deles. Quando roubar um, entre discretamente pelo portão principal, roube o tanque e tente se livrar dele jogando-o no rio ou colocando uma bomba e explodindo-a em seguida.

THE SHORESIDE REDEMPTION

Pela janela, Sal fala que está saindo hoje da prisão, mas que os sicilianos não querem que ele chegue na corte. Toni promete proteção.



Pegue um carro de polícia e, depois, acompanhe o veículo que está levando Sal, protegendo-o dos inimigos. Vale a pena se movimentar pela área para verificar se não existem bloqueios.

No fim, Sal está livre e quer acertar tudo de uma vez por todas.

THE SICILIAN GAMBLE

Animado com a volta dos dois e com o fim dos Forellis e Sindaccos, Sal fala que os sicilianos querem paz. Mas o Sr. Leone não quer paz dessa maneira.

Compre armas pesadas e proteção. Vá até a prefeitura de Staunton, eliminando os inimigos. Lá, acabe com os sicilianos e corra para as docas.

Na lancha, outro minigame de tiro. Acabe com os inimigos e com o helicóptero, até chegar na ilha. Lá, use a sniper para abrir caminho até o topo.



Ao encontrar Massimo, Salvatore grita que o prefeito e a cidade são dele. Depois de uma discussão, e de Massimo alegar que não queria as coisas dessa forma e que não era nada pessoal, o Sr. Leone se irrita e parte para o ataque.

Contra o helicóptero, corra sem parar e aproveite os momentos de folga para atirar com o lança-mísseis. Com calma, você consegue vencer sem maiores problemas.

Na mansão de Salvatore, o velho liga para avisar que o prefeito está livre dos sicilianos e sugere que, agora, existe uma dívida com ele. Depois disso, Leone chama Toni de parceiro e diz que só tem mais um problema a resolver.

No restaurante de Ma Cipriani, Sal encontra seu tio e sugere que está tudo em paz. Além disso, elogia Toni e diz que tem aquele meio milhão que havia prometido. Toni fala que a promessa era de dois milhões e o velho retruca que era apenas um, mas "você pode colocar um preço na amizade?", complementa.

COMPARSA: DONALD LOVE

PANALANTIC LAND GRAB

Toni encontra Donald caído, pedindo desculpas pelo que disse. Ele oferece 10% de algo realmente grande e pede para dar um passeio.



Leve Donald até a entrada do aeroporto.

No caminho, Donald conta que Avery Carrington, seu ex-mentor, chega na cidade hoje, e decide roubar os planos da Panalantic, a empresa em que ele trabalha, para ganhar dinheiro.

Siga Avery e destrua os carros dos guarda-costas. Depois, bata no carro dele até o sujeito descer, mate-o e pegue a pasta. Agora, é só ir para o ponto indicado.

STOP THE PRESS

Donald está desesperado: um repórter fotografou o assassinato e, como sempre, Toni tem que eliminar as evidências.



Pegue uma moto rápida e vá até

a igreja. Aponte uma arma para o repórter e siga-o. No fim, persiga-o na moto até derrubá-lo para matar. Se preferir, use uma SMG para atirar de cima da moto.

MORGUE PARTY RESSURRECTION

Animado, Donald conta que reviveu como uma Fênix. Feliz com a nova fortuna, resolve fazer uma festinha com uns amigos mortos mais uma vez.



Pegue um carro bem rápido e corra para a ambulância em Shoreside Vale. Roube-a e vá até o hangar do aeroporto. Com a moto, siga até Staunton, pegue o carro mortuário e fuja da polícia. Leve-o até o hangar para terminar a missão.

LOVE ON THE RUN

Donald está tentando meditar para ficar calmo, mas não consegue. Vários colombianos querem matá-lo para que ele cale a boca e acerte as dívidas. Toni precisa limpar a barra.



Bem equipado, vá até a casa de Donald. Mate os inimigos que invadirem o local e, no fim, pegue um carro bom e fuja até o aeroporto.

No fim, Donald embarca no avião e vai embora, deixando um adeus para Toni.

COMPARSA: EIGHT BALL

NO MONEY, MO' PROBLEMS

Toni fala com 8Ball para equipar o carro. O pagamento é adiantado.

Entre na loja, pague 20 mil dólares e deixe o carro lá. Agora é só esperar a ligação.

BRINGING DOWN THE HOUSE

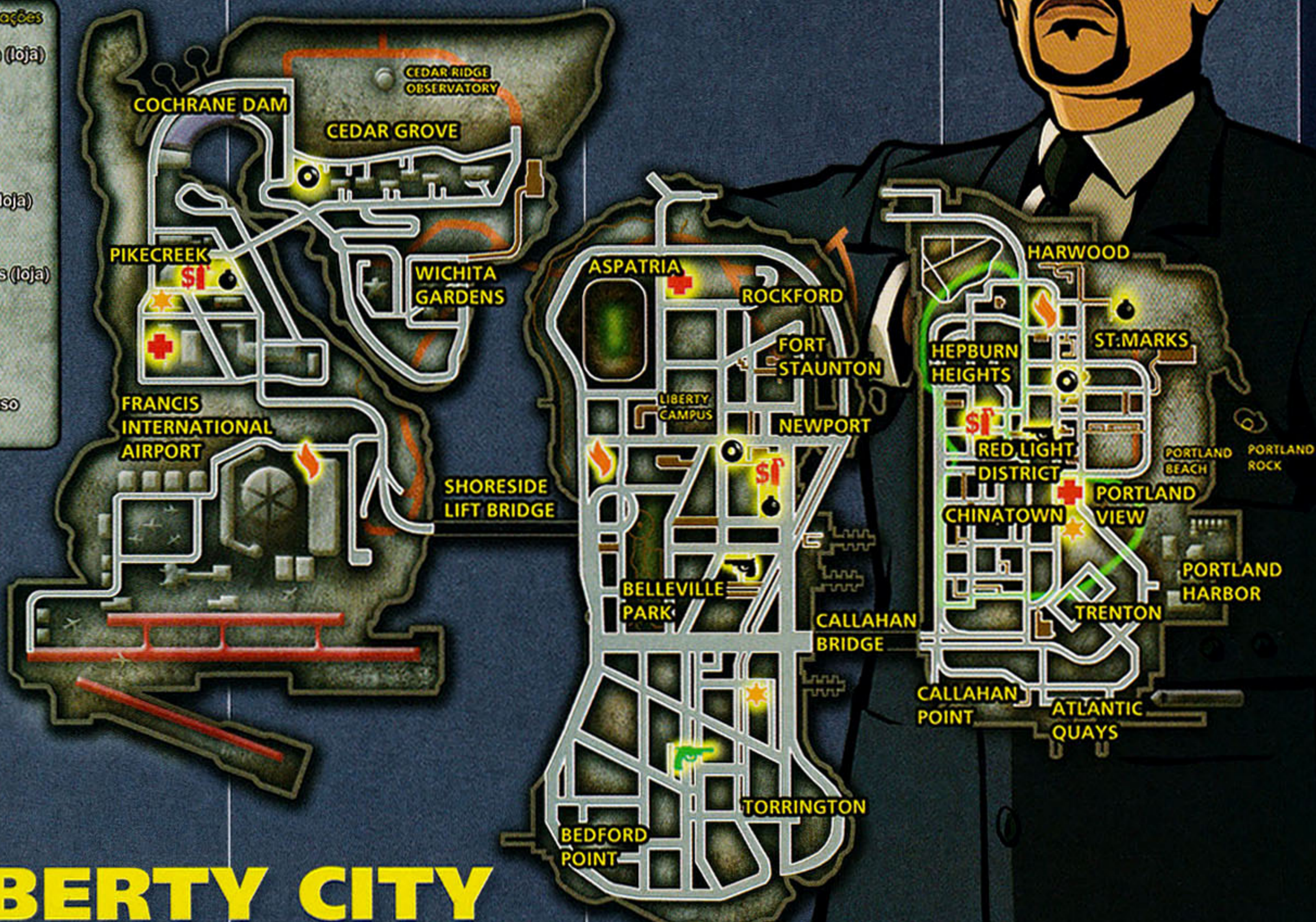
Com o carro equipado, Donald avisa que já fez um mapa com os pontos fracos do metrô antigo e que terão que driblar alguns carros para explodir os locais lá embaixo.

Entre no túnel e corra para os pontos indicados. Depois de colocar os três explosivos, fuja para a saída.



Legendas de localizações

- Ammunition (loja)
- Hospital
- Polícia
- Bombeiros
- Bomb Shop (loja)
- Pay n' Spray (funilaria)
- Phil Cassidy's (loja)
- Safehouse
- El-Train
- Túnel
- Pista de pouso
- Atalhos

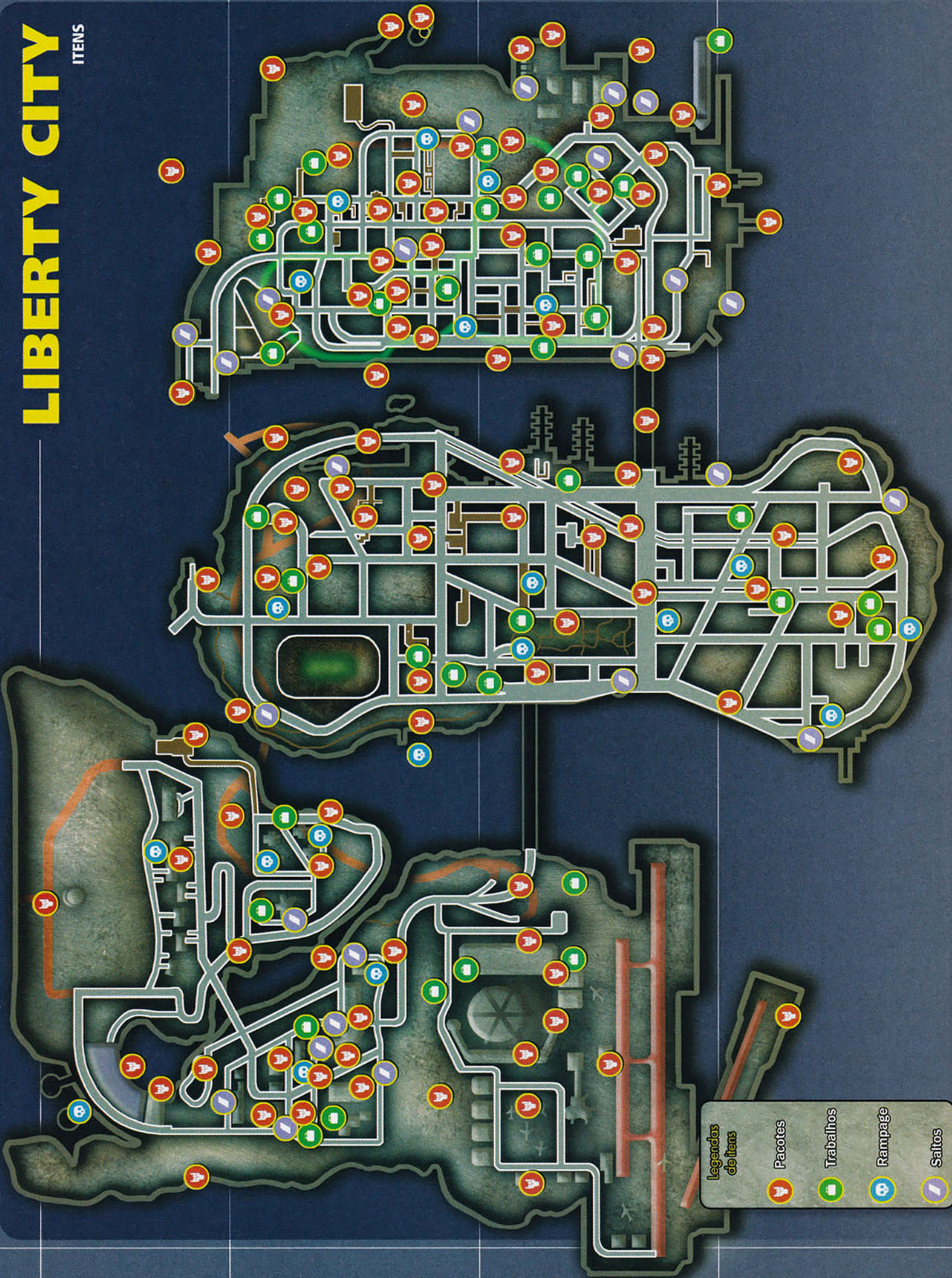


LIBERTY CITY

LOCALIZAÇÕES

LIBERTY CITY

ITENS



Legendas de itens

- Pacotes (Red circle with 'P')
- Trabalhos (Green square)
- Rampage (Blue circle with 'C')
- Salto (Purple circle with 'S')

Extras (Checklist)

PORTLAND

- Rampage 1:** Mate 30 Triads em dois minutos com uma AK.
- Rampage 2:** Destrua sete veículos em dois minutos com coquetéis Molotov.
- Rampage 3:** Use uma Shotgun para matar 25 capangas em dois minutos.
- Rampage 4:** Atropele 30 pedestres com um carro em dois minutos.
- Rampage 5:** Mate 25 Diablos em dois minutos com o lança-chamas.
- Rampage 6:** Destrua dez veículos em dois minutos com o lança-mísseis.

STAUNTON ISLAND

- Rampage 7:** Mate 30 capangas em dois minutos usando uma M4.
- Rampage 8:** Mate 30 pedestres em dois minutos com uma Shotgun.
- Rampage 9:** Destrua 10 veículos em dois minutos usando granadas.
- Rampage 10:** Mate 25 pedestres em dois minutos com uma serra elétrica.
- Rampage 11:** Mate 25 capangas em dois minutos com o lança-chamas.
- Rampage 12:** Mate 40 pedestres em dois minutos usando um carro.
- Rampage 13:** Mate 30 capangas em dois minutos usando a Shotgun serrada.

SHORESIDE VALE

- Rampage 14:** Mate 30 capangas em dois minutos usando um carro.
- Rampage 15:** Mate 35 pedestres em dois minutos usando uma serra elétrica.
- Rampage 16:** Mate 10 veículos em dois minutos usando a Shotgun serrada.
- Rampage 17:** Mate 40 pedestres em dois minutos usando coquetéis Molotov.
- Rampage 18:** Mate 25 capangas em dois minutos usando a Shotgun serrada.
- Rampage 19:** Mate 25 pedestres em dois minutos com o Sniper Rifle.
- Rampage 20:** Destrua dez veículos em dois minutos com o lança-mísseis.

- 4: Atrás do esmagador de carros.
- 5: Na pista de barro, abaixo do trilho de trem.
- 6: Na praia atrás da mansão de Salvatore.
- 7: No telhado do posto de gasolina, perto do 8-Ball.
- 8: No jardim de trás do 8-Ball.
- 9: Na parte em construção.
- 10: Em um telhado perto do seu esconderijo. Use uma ambulância para alcançá-lo.
- 11: Na parte em construção, na parte de cima de uma parte ainda não terminada. Acessível após a missão "Blow Up Dolls".
- 12: No topo da pedra, atrás da casa de Salvatore.
- 13: No canto, atrás de duas lixeiras, perto da casa de GTA 3.
- 14: Nos restos do prédio explodido na missão "Blow Up Dolls".
- 15: numa viela atrás da casa de Ma Cipriani.
- 16: Ao lado das colinas ao sul da mansão de Salvatore.
- 17: Nas docas, perto do farol, acessível com um barco.
- 18: Na viela atrás da Ammu-Nation.
- 19: Na viela maior, à direita do presente anterior.
- 20: Nos arbustos entre as estradas, abaixo dos trilhos de trem suspensos.
- 21: Entre duas mesas, no segundo andar do Marco's Bistro.
- 22: Atrás da plataforma do El Train.
- 23: No telhado da estação do El Train, em Chinatown.
- 24: Na viela da rua do lado oposto ao hospital.
- 25: atrás do hospital.
- 26: No telhado do galpão à direita. Use a rampa ali perto para chegar lá.
- 27: No canto da viela maior, em Chinatown.
- 28: Nos contêineres perto do presente 26. Use uma ambulância para subir e pegá-lo.
- 29: Na árvore, ao sul da estação de polícia.
- 30: No telhado da fábrica de salsichas. Chegue nele pelos trilhos de trem.
- 31: No estacionamento grande, em Chinatown.
- 32: No telhado do galpão, use as escadas para chegar nele.
- 33: No telhado do prédio da AM. Use a rampa para chegar no primeiro telhado e, depois, pule a pé para pegar o presente.
- 34: Nas beiradas perto da ponte. Use a rampa de concreto para alcançá-lo.
- 35: Em um dos postes entre as pistas da Callahan Bridge.
- 36: Nas docas, suba no navio com um veículo e, a pé, use as escadas para chegar na parte superior.
- 37: Entre o escritório e o muro no estacionamento de ônibus.
- 38: Entre os últimos trailers nas docas.
- 39: Entre duas lixeiras, perto dos galpões de Vincenzo.
- 40: No final do pier, perto do galpão de Vincenzo.

STAUNTON ISLAND

- 41: No estacionamento, perto de um trailer.
- 42: Seguindo a estrada de barro.
- 43: Na entrada do túnel em construção.
- 44: Na parte de pedras, na água.
- 45: À direita do estacionamento do hospital.
- 46: Atrás do muro cinza, do lado oposto ao presente anterior.
- 47: Atrás da placa "Bottiglia".
- 48: No banheiro da estação de metrô.
- 49: No fim da viela, atrás de uma lixeira.
- 50: Na base da ponte.
- 51: Na rocha grande, na água.
- 52: Na rampa de concreto que dá acesso aos esgotos.
- 53: No centro do estacionamento "coliseu".
- 54: Depois da missão "Bringing Down the House", vá para o segundo andar de um dos lugares destruídos.
- 55: No telhado, atrás da placa Stanton Cafe.

- 56: Atrás da lixeira, na viela do 8-Ball.
- 57: Em uma das colunas, perto da água.
- 58: Na parte para pedestres da ponte, na primeira coluna.
- 59: No monumento em Belleville Park.
- 60: No topo do telhado grande.
- 61: No topo das placas. Use as colinas do lado para chegar lá.
- 62: Entre a rampa e o container vermelho.
- 63: Na parte com plantas, no meio da estrada.
- 64: Numa beirada da ponte em construção.
- 65: No canto do cemitério, atrás do muro.
- 66: No segundo andar do Phil's Gun Shop.
- 67: Atrás da árvore, na parte com grama entre as duas estradas.
- 68: Na frente do prédio da Capitól.
- 69: Atrás do cassino.
- 70: Na escada do prédio perto do monumento da estrela.

SHORESIDE VALE

- 71: No túnel, no bloqueio da construção.
- 72: Perto da barragem, na parte com grama.
- 73: Atrás de alguns contêineres, na barragem.
- 74: Atrás do edifício, na barragem.
- 75: Do lado do edifício rosa em Cedar Grove.
- 76: Atrás de algumas pedras, na barragem.
- 77: Na grama da área de piquenique, perto da água.
- 78: Atrás dos tanques branco e amarelos, no galpão.
- 79: Atrás da terceira placa, na estrada em S.
- 80: Na montanha, perto da estrada em S.
- 81: Atrás de pilhas de madeira, na parte com cercas.
- 82: Em uma garagem atrás da estação de polícia.
- 83: Numa planta atrás do edifício da AM.
- 84: Na parte rochosa, na água.
- 85: Numa porta em um dos prédios.
- 86: Na parte rochosa, perto da estrada e da água.
- 87: Atrás da uma lixeira, perto da casa de Donad Love.
- 88: No topo do telhado do edifício da Klunt.
- 89: No canto de um galpão. Pode ser acessado pela parte de trás do hospital.
- 90: Atrás da placa Kronos, perto da entrada do aeroporto.
- 91: Na parte verde, ao norte do aeroporto.
- 92: Atrás da placa na entrada do terminal do aeroporto.
- 93: Atrás do galpão verde, perto da área do aeroporto.
- 94: Na asa de um avião.
- 95: No topo da entrada pequena. Use a rampa de passageiros para subir.
- 96: Abaixo da estrada suspensa que leva para Staunton.
- 97: No final do telhado branco. Use a rampa dos passageiros para acessar os telhados.
- 98: Use a rampa para subir nos contêineres fechados na forma de um quadrado.
- 99: Entre as rampas com listras amarelas.
- 100: Ao sul, no pier.

Pacotes

Nº de pacotes	Recompensa
10	Pistola
20	Shotgun 30/Colete à prova de balas
40	SMG
50	Python
60	M4
70	Sniper Rifle 80/Lança-chamas
90	Lança mísseis
100	\$ 50.000

PORTLAND

- 1: Numa rocha ao norte da ilha. Só é acessível com um barco.
- 2: Cabine de guardas na estação de trem.
- 3: Perto da costa, acessível com um barco.

mais conteúdo online

Acesse o nosso site para ler informação adicional sobre o jogo.



Metal Gear

Ac!d 1 e 2 PSP

Furtividade com estilo no portátil

Por Carlos Sá

UMA COISA DE QUE NINGUÉM DISCORDA é o sucesso da série Metal Gear, criada pelo gênio Hideo Kojima. Desde os tempos de Metal Gear 1 e 2 do MSX até o tão esperado Metal Gear Solid 4 para PlayStation 3, a série vem conquistando cada vez mais fãs apaixonados pelas aventuras de Snake. Mas, uma delas vem fazendo alguns fãs torcerem o nariz, justamente a feita especialmente para o PSP, a série Ac!d. Será este o primeiro fracasso de Snake? Podem apostar que não. Muitas das críticas negativas que a série tem recebido são devidas a uma expectativa

equivocada ou pela dificuldade de entender o sistema do jogo. Muitas pessoas, ao adquirirem Metal Gear Ac!d, pensam que vão encontrar um jogo no mesmo estilo de Metal Gear Solid, e acabam se decepcionando ao ver que o game é totalmente diferente. Com a finalidade de ajudar vocês a entenderem melhor como funcionam essas cartas, a SDP preparou este guia, detalhando o máximo possível o significado de cada tipo de carta e seus efeitos. E como o título sugere, nosso Game Help serve tanto para Metal Gear Ac!d como para Metal Gear Ac!d 2.

ANALISANDO A SITUAÇÃO

Metal Gear Ac!d é um jogo de estratégia por turnos, no qual as ações dos personagens são determinadas por cartas. As cartas são responsáveis por 99% das ações, desde as mais simples, como se movimentar, até as mais complexas, como atacar utilizando cartas com links. À primeira vista, o sistema do jogo realmente parece complicado, mas conforme você vai entendendo como funciona cada carta e cada situação dentro dos cenários, o jogo vai se tornando cada vez mais agradável e desafiador.

Ao iniciar uma missão, você é colocado em um cenário onde sua visão é limitada, apenas podendo ver o Snake, as cartas que estão em sua mão e uma parte do cenário que se limita à tela do PSP. Muitos se assustam com essa limitação, mas ela é apenas ilusória. Você pode, com um simples toque no botão **A**, mudar a câmera para uma de exploração e percorrer o cenário, tendo uma melhor noção do que você encontrará nele. Utilizando os botões **L** e **R**, você pode rotacionar a tela. Mas nem todos os locais do cenário estão visíveis, algumas salas fechadas não têm seu interior revelado até que sua porta seja aberta. Nessa exploração, também é possível localizar onde estão os inimigos e obter algumas informações deles, tais como raio de visão, total de Life, equipamentos que está utilizando etc. Durante o seu turno inicial, você recebe

seis cartas no total em sua mão, mas você pode utilizar apenas duas por turno, e a cada turno seguinte, você recebe duas novas cartas. Algumas cartas permitem que esse número de cartas que podem ser usadas aumente por um determinado tempo, mas existe um limite de no máximo quatro cartas a serem usadas por turno, e o número de cartas recebidas continua sendo duas por turno. Seus inimigos só passam a se mover quando seu personagem estiver a certa distância deles ou se o alarme for ativado.

Você vai reparar algumas vezes que os inimigos terão dois turnos seguidos. Antes que você ache que o jogo está roubando, as cartas que você utilizou influenciam também na sequência dos turnos. Cada carta possui um Cost (custo), e quanto maior o custo de seu turno, mais tempo você levará para tê-lo de volta. Digamos que você teve um custo 20 em seu turno e no cenário existem dois inimigos, cada um teve um custo de 5. Esse custo deles é abatido no seu, com isso, você ainda tem 10 de custo acumulado, dando aos inimigos mais um turno. Você só volta a ter seu turno de volta quando seu custo acumulado da rodada anterior for zerado.

No jogo, você tem um limite mínimo e máximo de cartas que pode levar para as missões. Inicialmente, esses limites estão em 30 para ambos, mas no decorrer

mais conteúdo online

Acesse o nosso site para ler informação adicional sobre o jogo.



do jogo, o limite máximo vai crescendo. Também existe um limite para o número máximo de cartas do mesmo tipo que você pode levar. Você pode distribuir essas cartas no Deck Editor, em que é indicado o limite de cada carta e do seu baralho. Uma coisa que deve ser evitada ao máximo é ser visualizado pelo inimigo. Para isso, existem algumas artimanhas que podem ser feitas durante o movimento de seu personagem. Ao utilizar uma carta para se movimentar, algumas ações extras são possíveis de se executar, como rastejar no chão, encostar-se em paredes e aplicar golpes manuais no inimigo. A opção de rastejar é muito útil para pas-

sar por baixo de mesas ou aberturas em paredes. Isso permite que o inimigo não lhe veja, e você ainda pode atacá-lo com alguma arma de tiro. Para mudar o personagem da posição ereta para a deitada, é só segurar o botão **A** e depois apertar o **B**, mas isso com fará que o raio de movimento diminua. A opção de encostar-se à parede tem duas funções: uma é evitar que o inimigo lhe veja, a segunda é utilizada para chamar a atenção de um inimigo que está bloqueando o caminho que você tem que seguir. Para executar essa ação, basta apertar o direcional para onde está a parede e o persona-

DECK EDITOR

ID	NAME	Cost	Link	Importance	Baralho
84	SOCOM	8	MG51	1	8/4 (81)
86	THOMPSON M1928	8	MG53	1	8/4 (81)
85	M1911R1	8	MG53	2	8/5 (81)
86	SPR512	8	MG52	1	8/4 (81)
88	M4	8	MG52	1	1/4 (81)
87	M4 (LASER.5)	8	MG52	1	8/4 (82)
88	GALIL SAR	8	CHRN	1	8/4 (83)
89	M63	8	SB55	1	8/2 (81)
88	XM16E1	8	SB55	1	1/2 (82)
261	PATRIOT	8	SB55	1	12/4 (82)

1- Personagem
2- Detalhe da Carta
3- Quantidade de cada tipo no Baralho
4- Custo de cada carta
5- Tipo de carta
6- Tipo de pacote
7- Nivel de importancia
8- Quantidade no baralho Máximo permitido
9- Total de cartas no baralho Total máximo permitido.

gem irá encostar-se a ela. Para chamar a atenção, basta segurar o botão **A** e apertar **B**, o personagem irá bater na parede fazendo um barulho. Com isso, o inimigo irá sair do lugar para verificar o local do barulho.

A última ação é a de golpear o inimigo. Isso só pode ser feito uma vez por turno, e você precisa estar próximo a ele. Segurando **A** e depois apertando **C**, você irá dar umas bordoadas nele. Mas tome cuidado, esses golpes podem deixá-lo desacordado ou não. Se ele não apagar, você corre sério risco de ter o alarme acionado.

Uma forma de eliminar os inimigos sem ser detectado é utilizando as cartas com armas de tiro. Evite usar armas como granadas, pois elas fazem muito barulho e podem ativar o alarme caso haja outro inimigo por perto. O uso das armas de tiro tem alguns problemas. Quanto mais distante, menor a porcentagem de acerto dos tiros e menor o dano que eles provocam. Outra coisa que influencia o dano dos tiros é a posição em que se encontra o inimigo. Um tiro nas costas provoca mais danos que um tiro pela frente.

DANDO AS CARTAS

Apesar de ser um jogo de cartas, usá-las não é uma tarefa tão simples como jogar uma partida de Buraco. Existe uma variedade grande de tipos de cartas em Metal Gear Ac!d, desde uma simples carta de movimento a cartas que precisam de condições especiais para serem usadas. Eu não irei falar das características de cada uma, pois são centenas delas e isso tomaria a revista inteira. Resolvemos então mostrar os tipos de cartas existentes e as suas possíveis variações.

TIPOS

MOVIMENTO: São cartas destinadas apenas ao movimento do personagem. Algumas cartas de movimento possuem uma característica especial chamada de "Link", mas isso mostraremos mais à frente. Em cada tipo de carta de movimento, são indicado quantos blocos é permitido se locomover.



ARMAS: Existe uma variedade de tipos de armas, desde as de tiro, granadas, mísseis, minas etc. Dentro dessa variedade de



armas, existem três variações de cartas. A primeira é as USE, que permitem o uso imediato. As armas de explosão são as mais comuns neste tipo. As cartas do tipo EQUIP não podem ser usadas de imediato. Elas são colocadas nos slots situados do lado direito em cima. Neste caso, as armas de tiro são mais comuns.

Elas só podem ser ativadas quando uma outra arma de tiro de mesmo calibre for equipada sobre ela. A palavra LOAD irá aparecer.

Se o calibre não for o mesmo, irá aparecer a palavra EQUIP. O terceiro tipo de carta é a dos mísseis. Apesar de serem uma carta USE, elas possuem uma característica em particular. Ao serem ativadas, você passa a controlar o projétil durante os seus turnos e não mais o seu personagem. Mas deve-se tomar muito cuidado, pois este projétil não pode esbarrar em nada até chegar ao seu objetivo, e de chegar ao alvo seu combustível pode terminar antes.



ITENS: É basicamente formado por cartas que ajudam a recuperar o Life do seu personagem ou de um aliado. Como nas cartas de Armas, as de Itens também são divididas em cartas do tipo USE e EQUIP. As cartas USE são mais voltadas para restaurar o Life dos personagens ou de algum aliado, já as de EQUIP são mais para proteção, como coletes à prova de balas, chamas, as famosas caixas de papelão para se esconder etc.



SUPORTE: Este tipo de carta faz com que algumas características, do personagem ou de um aliado, sejam melhoradas durante um determinado número de turnos. As melhorias podem ir desde um aumento na defesa, como também melhora da mira, além de poder aumentar o número de slots de equipamentos ou até mesmo fazer com que seu aliado cave uma nova carta. Aqui, mais uma vez encontramos cartas do tipo USE e EQUIP. O diferencial está nas cartas de EQUIP que são ativadas no exato momento em que são usadas, mas não por muito tempo. Elas possuem um limite de turnos para ficarem ativas. Algumas só podem ser usadas em armas já equipadas nos slots.



AÇÃO: Estas cartas permitem ao personagem ou aliado executar alguma ação especial, como se esquivar de ataques, dar suporte um ao outro, provocar contra-ataque, desarmar armadilhas etc. De novo, temos os tipos de cartas USE e EQUIP, mas aqui elas não têm nada de diferente das demais.



ARMADILHAS:

As cartas de armadilhas fazem parte do grupo de cartas de ação, mas elas merecem um destaque por agirem de uma forma diferente e também por serem uma novidade em Metal Gear Ac!d 2. Por isso, não esperem encontrar esse tipo de carta em Metal Gear Ac!d 1. Essas cartas funcionam de uma forma diferente. Elas são colocadas em um determinado local do chão e quando alguém pisa nela, seu efeito é ativado. Para identificar uma carta-armadilha, é fácil, é só olhar na descrição da carta e você verá a palavra TRAP. Algumas, só de olhar, seu desenho já indica ser uma armadilha.

LINK: Este tipo de carta só existe em Metal Gear Ac!d 2. Elas são basicamente cartas de movimento, mas possuem um



efeito extra quando deixadas em sua mão. Além da função de movimento, algumas possuem funções extras, como aumentar a mira, cavar novas cartas, aumentar defesa etc. Essas funções extras só são ativadas quando se encontram em sua mão e algumas exigências são cumpridas. Algumas cartas exigem que você esteja a uma determinada distância do inimigo ou que ao lado da carta haja um outro determinado tipo de carta. As cartas de Link são identificadas com um ícone em forma de corrente.



PERSONAGENS:

Estas cartas são uma atração à parte. Elas trazem personagens da série Metal Gear, em que cada carta tem uma ação particular ligada ao personagem estampado. Um exemplo disso é a carta do The Fury: quando ativada, você ataca seus inimigos usando o seu lança-chamas, ou a carta do The End, que quando equipada, aumenta a mira em 100%. Em Metal Gear Ac!d 2, foram acrescentadas algumas cartas de personagens do tão esperado Metal Gear Solid 4.



SACANDO AS CARTAS

Agora que estamos familiarizados com os tipos de cartas, precisamos entender o que significa cada parte dela, pois nem todos os itens da carta estão claros em sua descrição.

- 1 - Define o tipo da carta (USE ou EQUIP);
- 2 - Informa o custo (Cost) da carta;
- 3 - As molduras influenciam carta equipada ao seu lado. Somente as cartas tipo EQUIP possuem essa moldura colorida. Cada cor exerce um efeito diferente:
 - Vermelho: +10 de ataque e -10 de defesa para a carta adjacente;
 - Azul: -10 de ataque e +50 de defesa para a carta adjacente;
 - Verde: +10 de reação, -5 de ataque e -5 de defesa para a carta adjacente;
 - Amarelo: +10% na precisão dos tiros para a carta adjacente. Esta cor só existe em Metal Gear Ac!d 2.
- 4 - Nome da carta;
- 5 - Informações sobre a carta. Dependendo do tipo de carta, as informações variam, mas as que precisam de um maior esclarecimento são as de Armas.
 - ATK: Informa o dano de cada tiro;

HIT: Informa a precisão de cada tiro;

- 5.45mm x 5: Informa o calibre da arma e o número de tiros;
- REA: Mostra as chances de reação do item. A última linha informa as características extras de cada arma. Algumas provocam sangramentos, outras, queimaduras, fazem dormir, derrubam o inimigo etc.

Uma novidade que foi acrescentada em Metal Gear Ac!d 2 é a possibilidade de fazer upgrades nas cartas. Indo ao Deck Editor, você encontra a seção de Upgrade. Para atualizar as cartas, é necessário ter pontos que são adquiridos após cada missão.



Nostalgia no PSP

Explore ao máximo o seu portátil

Por Carlos Sá



NOSTALGIA NO PSP (PARTE III)

COMO MATAR A SAUDADE

dos velhos tempos é bom! Graças aos criadores de emuladores, podemos continuar em nossa viagem no túnel do tempo e reviver mais três clássicos consoles: Super Nintendo, Mega Drive e Master System. Nos consoles desta geração é que começaram a aparecer os jogos que ainda hoje conquistam o mundo todo a cada geração que passa, Street Fighter, Mortal Kombat, Mario, Sonic, entre outros.

MASTER SYSTEM: PANELO VELHA É QUE FAZ COMIDA BOA

O primeiro console da Sega a conquistar uma legião de fãs foi responsável por tirar o sono de muitos, além de garantir

nota baixa na escola para a maioria dos jogadores mais jovens.

MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP com firmware 1.00 ou 1.50;
- Memory Stick DUO de qualquer tamanho;
- Cabo USB Mini.
- PSPbrew 0.70 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=7996>);
- PSP EmuSMS 1.0 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=7956>);
- ROMs dos jogos.

Para quem possui o PSP ainda na versão 1.00, basta, ao terminar de baixar o PSP EmuSMS, extrair seu conteúdo para dentro do PSP. Para quem usa o PSP com o firmware 1.50, é necessário converter o emulador para versão 1.50; para isso, vamos usar o programa PSPbrew.



Extraia o PSP EmuSMS para uma pasta qualquer em seu PC. Conecte o PSP ao PC e abra o PSPbrew. Clique no botão "Carregar PBP" e carregue o arquivo "BOOT.PBP" que se encontra na pasta em que você extraiu o emulador. Agora é só clicar no botão "Salvar PBP" na área onde tem o título "Firmware 1.50". Pronto, o emulador já está quase totalmente instalado em seu PSP.

Na pasta onde você extraiu o emulador, repare que existe uma pasta chamada "roms", copie esta pasta para o PSP. As ROMs do Master System devem ser colocadas dentro da pasta ".\roms\romssms\". Depois de colocar todas as ROMs que deseja, desconecte o PSP do PC. Vá até a opção Game no menu horizontal e depois em Memory Stick. Selecione o ícone que contém o nome "Simple flames" e aperte X. Na tela do emulador, selecione o jogo desejado e aperte o botão O. Agora é só se divertir. Os comandos são bem simples. Se quiser carregar outro jogo, é só apertar o botão R para voltar para a tela inicial. Para sair do emulador, é só apertar o botão HOME.

INVADINDO A ERA DOS 16-BITS

Este foi um período da história dos videogames em que a grande disputa do mercado era entre a Nintendo e a Sega, uma verdadeira briga entre Mario e Sonic. O que faremos a seguir é rodar ambos os consoles no PSP.

SUPER NINTENDO, OU SUPER NES, PARA OS ÍNTIMOS



MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP com firmware 1.00 ou 1.50;
- Memory Stick DUO de qualquer tamanho;

- Cabo USB Mini.
- SNESPSP_TYL Standard Version v0.4.2 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=7757>);
- ROMs

Após fazer o download do emulador de Super NES, extraia o seu conteúdo para uma pasta qualquer no seu PC e conecte o PSP a ele usando o cabo USB Mini. No conteúdo extraído, existem duas pastas, uma para quem usa o PSP com o firmware 1.00 e outra para o 1.50. Abra a pasta correspondente à versão do seu PSP e copie o conteúdo para a pasta ".\PSP\GAME1".

Agora é hora de colocar as ROMs; para isso, basta copiá-las para a pasta ".\PSP\GAME1\snes9xTYL\ROMS". Para finalizar, desconecte o PSP do PC.

Próximo passo é rodar o emulador, basta ir em Game no menu horizontal e depois Memory Stick no vertical, selecione o ícone do SNESPSP e aperte X. Ao entrar,

aparece um texto com alguns termos, ao final, aperte X ou O para aceitar os termos. Na tela seguinte, deve aparecer uma lista das pastas que estão dentro da pasta do emulador, selecione a pasta "ROMS" e aperte O. Agora você deve estar vendo a lista de ROMs que você inseriu no seu PSP. Selecione a que deseja jogar e aperte o botão O para iniciá-lo.



Se o jogo estiver rodando um pouco lento, não se preocupe, pois é possível fazer um ajuste simples que permite melhorar o desempenho do jogo. Segure o botão L

e aperte X. Repare que irá aparecer rapidamente uma mensagem. O que você está fazendo é mudando a configuração de performance do emulador. Vá mudando até que fique satisfeito. Apertando L e R ao mesmo tempo, você será levado para o menu de configurações do emulador. Nele, é possível salvar o jogo e carregar um save, redefinir o controle, ajustar formato da tela, mudar o áudio, capturar uma tela do jogo, aplicar trapaças, carregar outro jogo e resetar o emulador para sua tela principal. Brinque com essas opções e bom divertimento.



Confira o que rolou de mais quente no mundo do PSP durante este mês

● Depois de quase um ano e meio do lançamento do PSP, surge o primeiro mod-chip para ele. Ele se chama **Undiluted Platinum**. Ele possui uma memória flash de 32MB, o que irá permitir rodar programas alternativos mesmo o PSP estando com seu firmware atualizado.

● A criatividade não tem limites mesmo. Recentemente, soltaram na internet um **arquivo MP3** que promete espantar os mosquitos, ideal para quem curte acampar.

● Algumas pessoas preocupadas com o roubo do seu PSP inventaram um programa chamado **Anti Theft Software**. Ele permite localizar o seu PSP toda vez que ele se conecta à internet. O programa envia um e-mail para o verdadeiro dono informando o IP de onde o portátil está sendo usado.

● Seguindo o exemplo da Capcom, a Bandai Namco resolveu lançar junto com Tekken Dark Resurrection um **D-Pad** que se encaixa sobre os direcionais do PSP, permitindo um melhor controle na execução dos golpes.

● Foi divulgado um vídeo mostrando um aplicativo que permite usar o PSP para **controlar a dashboard** do Xbox 360, mas tudo indica que seja mais uma armação.

● Durante a conferência da Sony na E3 2006, foi exibido pela primeira vez o **emulador oficial de PS1** funcionando. O jogo Rage Racer foi utilizado na demonstração e se comportou muito bem. Agora é só esperar o lançamento oficial que não tem data definida ainda.

● Devido a uma publicidade de divulgação do **PSP branco**, a Sony está sendo acusada de racismo, pois nas imagens aparece um rapaz negro sendo hostilizado por uma mulher toda de branco. A Sony já alterou as imagens separando os dois.

● A Sony alertou aos usuários do PSP para **evitarem o uso de baterias que não sejam originais Sony**. Ela alega que as baterias alternativas podem danificar o aparelho. Eu uso a bateria X2 3600 mAh e meu PSP funciona perfeitamente.

● Enquanto a Sony não decide quando irá lançar seu **emulador de PS1 para o PSP**, um grupo continua desenvolvendo seu próprio emulador. Infelizmente, eles ainda têm muito o que melhorar no projeto.



MEGA DRIVE, TEMPOS DOURADOS DA SEGA



MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP com firmware 1.00 ou 1.50;
- Memory Stick DUO de qualquer tamanho;
- Cabo USB Mini.
- DGEN v1.40 para 1.00 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=5909>);
- DGEN v1.40 para 1.50 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=5910>);
- ROMs.

Depois de baixar a versão correspondente ao firmware do seu PSP, extraia o arquivo para uma pasta qualquer. Conecte o PSP ao PC, e na pasta em que foram extraídos os arquivos, copie a(s) pasta(s) para ".\PSP\GAME\" no seu PSP. Ainda com seu PSP conectado ao PC, vá até a pasta ".\PSP\GAME\IDGEN_" (sem o "~1%") e crie uma pasta chamada "ROMS". É nesta pasta que você irá colocar suas ROMs. Desconecte o PSP do PC e rode o emulador indo em JOGO > Memory Stick. Na tela principal, aparecem os arquivos do emulador e a pasta "ROMS" que você criou. Selecione-a e aperte **○**, depois selecione a ROM desejada e aperte mais uma vez o

botão **○**. Os comando são bem simples. Apertando o botão **○**, você volta para o menu principal, no qual é possível rodar outras ROMs, salvar o jogo e alterar as configurações do emulador. Um detalhe importante: procure rodar somente ROMs com as extensões "*.bin" e "*.smd".



DECIFRANDO O ENIGMA DAS ROMS

Muitas pessoas ficam confusas quando se deparam com uma lista de ROMs. Uma variedade enorme de símbolos ficam junto aos seus nomes, símbolos como (!), (E), e por ai vai. Cada símbolo desse possui um significado, indicando precedência da ROM, se está com algum tipo de problema, ou ate mesmo se foi modificada, como uma ROM que fizeram colocando o Ayrton Senna. Alguns desses símbolos possuem significados sem importância, por isso listamos aqui apenas os mais importantes:

- [a] - ROM Alternativa
- [b] - ROM Ruim
- [c] - Cracked
- [f] - Outro Fix
- [h] - Hackeado
- [p] - Pirata
- [T] - Traduzido

- [x] - Erro de redundância
- [!] - ROM Boa
- (M#) - Vários idiomas (# = nº de idiomas)
- (E) - Europa
- (J) - Japão
- (U) - USA
- (UK) - Inglaterra

Como o dia dos pais é mês que vem, vamos ser um pai para vocês e dar mais uma mãozinha. Caçamos pela internet alguns sites para



download de ROMs e selecionamos os melhores. Aproveitem bastante e boa diversão.

www.emuasyllum.com/index.php?page=roms
www.isbrasil.info/~emusnes/
www.rom-world.com/
romhustler.net/
www.emulabr.com/ (este precisa de cadastro, mas é gratuito)

O sistema operacional do PS2

uLaunchELF, o canivete suíço do PS2

NA ÚLTIMA EDIÇÃO, conhecemos o uLaunchELF e mostramos algumas de suas funções de uma forma rápida e básica. Muitos devem estar se perguntando: pô, eu não tenho um Network Adaptor ou não tenho como interligar o meu PlayStation 2 com o PC por rede, então não poderei usar esse programa? Fiquem tranquilos, o uLaunchELF é realmente um canivete suíço para o PS2. Aperta daqui, configura dali e as possibilidades se abrem. Vamos explorar mais algumas delas e, com certeza, despertar uma nova forma de usar o seu querido videogame.

Por André "Asapreta" Varajão

CONFIGURANDO O PROGRAMA

Todo bom programa precisa ter a informação necessária para mostrar o seu potencial. Com o uLaunchELF, não é diferente. Apesar de ser quase um sistema operacional para o nosso PlayStation 2, sem uma configuração eficiente, ele é inútil. Vamos conhecer seus comandos e configurações.

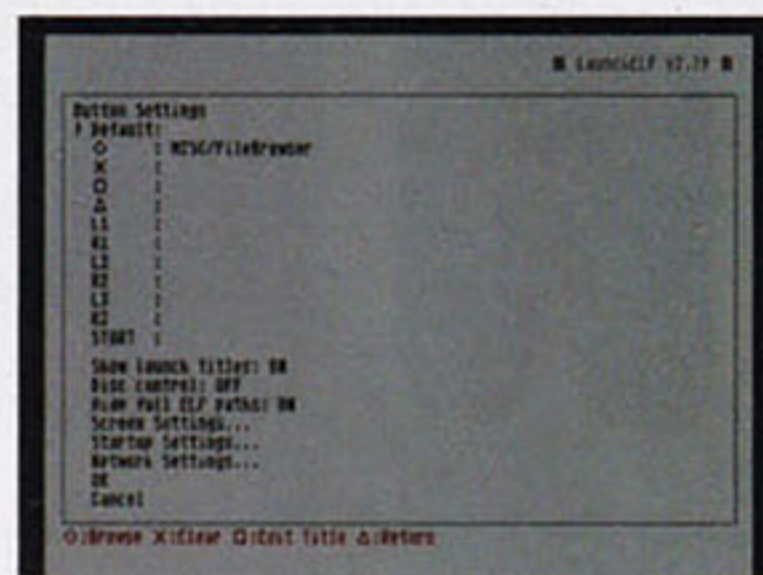
Ao iniciar, ele nos apresenta uma tela muito simplória, com poucas, porém importantes, opções:

O conceito principal do uLaunchELF é ser a porta de entrada para a execução de outros programas de PlayStation 2 a partir de um simples apertar de botão no seu DualShock 2. Na tela principal do programa, sempre é exibida a lista de teclas associadas com as suas funções. Na tela anterior, temos as seguintes informações:

C: FILEBROWSER
SELECT: CONFIGURE

O botão **○** vai carregar o nosso navegador de arquivos e **ANALOG** vai entrar no menu

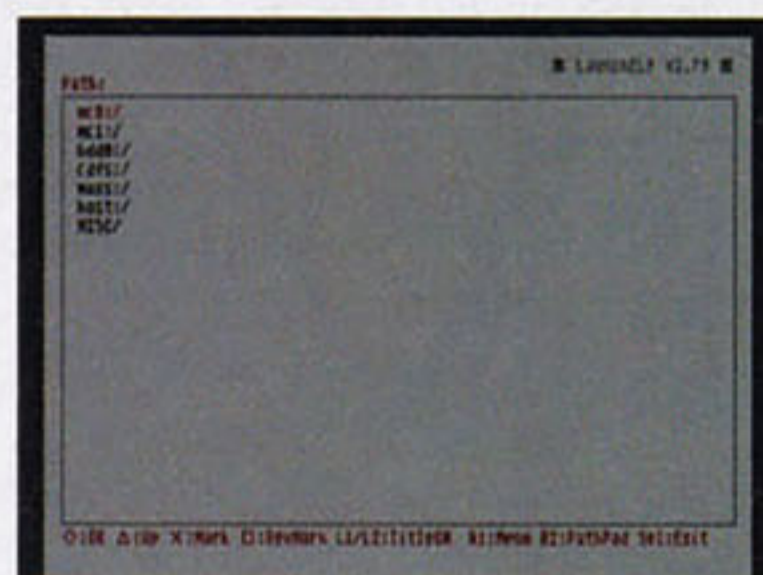
de configuração do uLaunchELF. Vamos demonstrar essas configurações. Pressionando **ANALOG**, a tela com as opções de configuração é exibida. Para conseguir alterar as configurações, é preciso saber como utilizar os comandos. Por padrão, o botão para confirmar é o **○** e o de cancelar ou apagar é o **✕**.



Repare que, em Button Settings, todos os botões menos os direcionais e o **ANALOG** são exibidos. Vamos escolher o botão **✕** para configurar. Observe que, na parte inferior, existe uma linha descrevendo as ações que podem ser realizadas.

- : Browse** Navega para o menu de dispositivos e arquivos
- ✕: Clear** Apaga a configuração de um botão
- : Edit Title** Edita o nome de um atalho
- △: Return** Retorna para a tela anterior

Com os direcionais **↑** ou **↓**, vá até onde está o atalho para o botão **○** e aperte **○**. Aqui, os botões não têm função. Eles só atuam na tela principal do uLaunchELF. Será exibida a tela do menu de dispositivos:



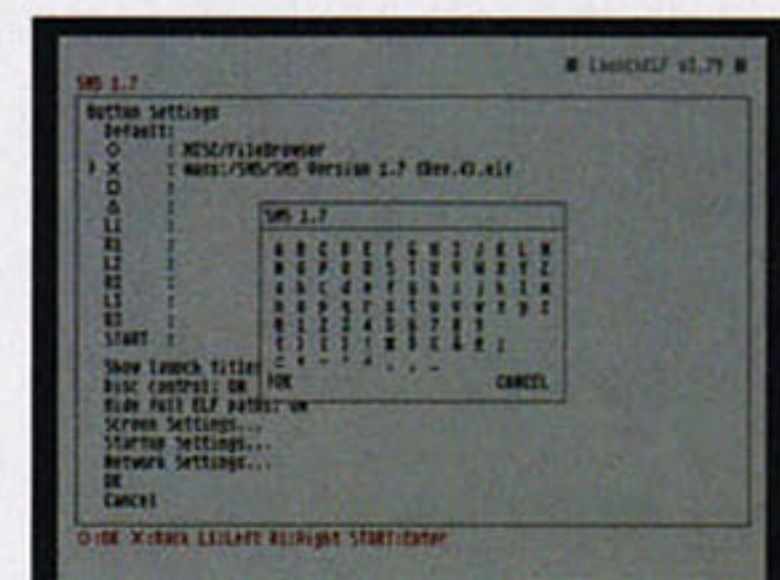
O que significa cada uma das siglas nesta tela:

- mc0:/** - Memory Card do Slot 1
- mc1:/** - Memory Card do Slot 2
- hdd0:/** - Disco Rígido (HD)
- cdfs:/** - Drive de CD/DVD
- mass:/** - Dispositivo USB
- host:/** - Rede
- MISC:/** - Utilitários do uLaunchELF

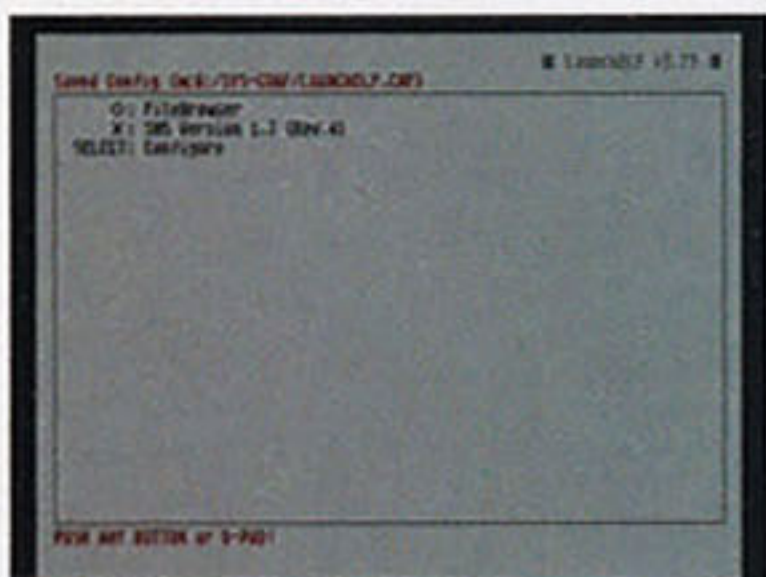
Escolha o dispositivo onde está o seu programa (um .ELF, que convencionamos chamar de "executável" de PlayStation 2) desejado, navegando com os direcionais, e

selecione-o apertando novamente **○**. No nosso exemplo, o programa está num pen drive conectado na porta USB do console. Navegue pelas pastas do seu dispositivo e selecione a que contém o programa. Vamos escolher o .ELF do SMS Media Player mais uma vez pressionando **○** sobre o arquivo. Ao terminar, é novamente exibida a tela com as opções de configuração do uLaunchELF, já atualizada com o nosso atalho. Para configurar outros programas nos outros botões, o processo é parecido. Ao configurar vários botões seguidamente, você irá notar que o último dispositivo selecionado entra automaticamente após a escolha do botão a ser programado. Organize a sua instalação e ganhe tempo na configuração.

Na lista de botões disponíveis, existe um que não está no controle do seu PlayStation 2, o DEFAULT. Na verdade, não é exatamente um botão que configuramos aqui, mas sim um programa que será executado automaticamente sem que haja a necessidade de se pressionar algum botão após um determinado tempo. Se você acha complicado identificar um programa pelo seu ELF, existe uma forma de personalizar o nome dele. Apertando **SELECT**, é possível editar o nome e, assim, escolher um que você ache mais conveniente.



Depois que você configurar todos os botões, você precisa salvar as alterações feitas. Para isso, selecione OK e pressione **○**. O programa uLaunchELF vai procurar pelo arquivo de configuração chamado LAUNCEL.CNF e vai tentar sobrescrever o arquivo. Como iniciamos pelo CD, uma mídia que não permite escrita, ao tentar salvar, uma mensagem de erro surgirá. Para que você não tenha trabalho de ir num dos Memory Cards para criar a tal pasta, aperte **SELECT**, vá até a opção "Network Settings" e selecione a opção "Save to "mc0:/SYS-CONF/IPCONFIG.DAT" Dessa forma, o programa vai gerar não só a pasta /SYS-CONF/ como também o arquivo de configuração de endereços de rede (IPCONFIG.DAT) que já vimos em matérias anteriores. Volte para a tela de opções de configuração e selecione OK salvar no Memory Card 1.



Agora, toda vez que você iniciar o uLaunchELF, independentemente do dispositivo, seus atalhos e configurações serão carregados automaticamente. Para terminarmos a parte da configuração do uLaunchELF, vamos olhar as opções que vêm logo abaixo dos botões configuráveis:

- **Show Launch Titles:** Exibe os nomes personalizados dos botões ao invés do caminho completo para os arquivos ELF ou seus nomes
- **Disc Control:** Pára o motor do drive de CD/DVD logo após a carga do uLaunchELF
- **Hide Full Elf Paths:** Exibe o nome do arquivo sem a extensão .ELF
- **Screen Settings:** Define cores, fundos, posição, imagens personalizadas (skins) etc.

A melhor opção dessa parte é a seleção de skins para o uLaunchELF. Para mudá-la, vá para a opção "Skin Settings" e pressione **○**. Em "Skin Path: NULL", selecione o local onde está armazenada a imagem com a extensão ".jpg". O exemplo a seguir é de uma imagem usada a partir de um pen drive:

Após a seleção da imagem, um preview é exibido no centro da tela. A melhor opção para criar ou editar uma imagem para ser exibida em um monitor de TV é usando o tamanho de 640x480 pixels. Após escolher a imagem, selecione a opção "Apply New Skin", você tornará ativa, como tela de fundo, a imagem do preview.



Automaticamente, o programa já retorna para a tela do Screen Settings. Aqui, você terá uma idéia se é preciso ou não fazer ajustes nas cores das bordas, letras etc. Um ajuste que pode ser feito novamente no

menu Skin Settings é o da intensidade do brilho da imagem escolhida. Apertando **○** para incrementar o valor e **⊗** para diminuir. Para salvar as alterações, selecione, novamente, Apply New Skin.

Continuando, outras mudanças podem ser feitas, mas merece destaque a possibilidade de acrescentar um "título" às janelas que sempre serão exibidas na parte superior esquerda do vídeo em Menu Title. Terminadas as mudanças nas configurações de tela, precisamos salvá-las. Volte para o menu anterior pressionando **△** ou selecionando Return. Confirme as mudanças clicando em OK.

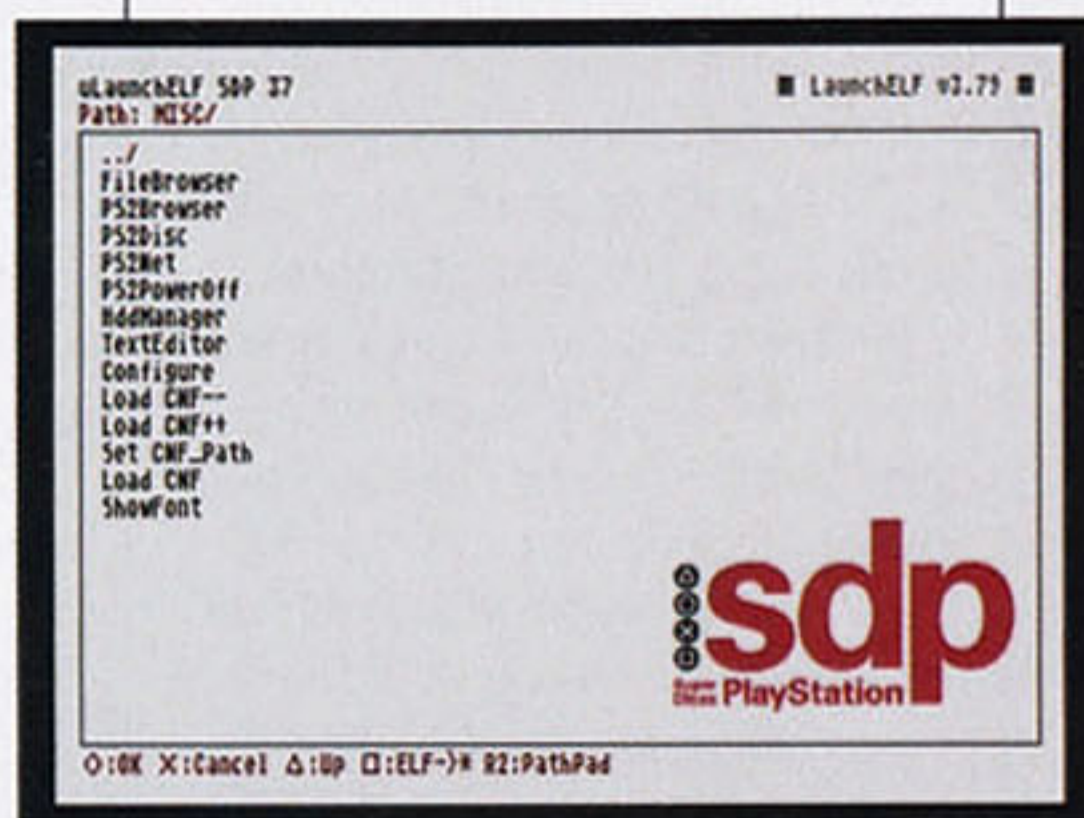
Agora, analisaremos a opção "Startup Settings", que altera as opções de inicialização do programa e requer conhecimentos mais avançados:

- **Reset IOP:** Melhora a compatibilidade de alguns programas, deixe esta opção sempre ligada (ON).
- **Number of CNF's:** indica o número de arquivos de configuração disponíveis, aumentando a gama de botões personalizados.
- **Pad Mapping:** Define os botões de ação do programa. Aqui, você pode inverter a função dos botões **⊗** e **○**.
- **TV Mode:** Determina se o programa vai rodar com o padrão de cores NTSC (americana), PAL (europeu) ou AUTO, que deixa o programa detectar automaticamente o padrão de sua TV.
- **Initial Delay:** é o tempo de atraso que o uLaunchELF terá antes de executar qualquer tarefa. Alguns mod-chips precisam deste atraso antes de executar as tarefas emitidas pelo programa.

As outras opções são mais avançadas e não vamos explorá-las aqui, já que estamos no processo de familiarização com o uLaunchELF e sua variedade de comandos e configurações. Só lembrando que qualquer modificação deve ser salva no menu de opções de configuração selecionando o OK + **○**.

Uma outra dica é sempre observar os lembretes no rodapé da tela. Por exemplo, para aumentar o tempo da opção Default timeout, usamos o **○** para aumentar o valor e o **⊗** para diminuí-lo. Voltando lá atrás, vimos que assim que o uLaunchELF carrega, desconsiderando qualquer outro botão que já tenha sido programado para uma ação, temos as opções de navegar pelos arquivos via **○**: FileBrowser ou entrar na configuração pressio-

nando **⊗**. Além do FileBrowser, temos outros recursos disponíveis no uLaunchELF que podem ser programados para uma ação num dos botões disponíveis ou executados diretamente. Eles estão disponíveis dentro da pasta "MISC/":



- **PS2Browser:** Carrega a Rotina de Pesquisa do PlayStation 2
- **PS2Disc:** Carrega o CD/DVD que está no drive do PlayStation 2
- **PS2Net:** Inicia o servidor de FTP
- **PS2PowerOff:** Desliga o PlayStation 2
- **HddManager:** Ativa as funções de gerenciamento do Hard Disk
- **TextEditor:** Uma nova ferramenta que permite a criação de textos e scripts, que poder ser usada com um teclado USB conectado ao console
- **Configure:** Carrega a tela de opções de configuração
- **Load CNF:** Define a ação padrão para o botão ESQUERDA
- **Load CNF++:** Define a ação padrão para o botão DIREITA
- **Set CNF_Path:** Define um caminho alternativo para armazenamento dos arquivos de configuração
- **ShowFont:** Mostra os caracteres disponíveis para serem usados no uLaunchELF

Muitos já devem estar pensando nas várias possibilidades, como por exemplo, fazer backup dos saves de seus Memory Cards num pen drive, instalar emuladores, ouvir MP3, assistir a vídeos etc. Realmente, as portas se abrem quando o assunto é o uLaunchELF.

EXECUTAR PROGRAMAS E BACKUPS DE SAVES

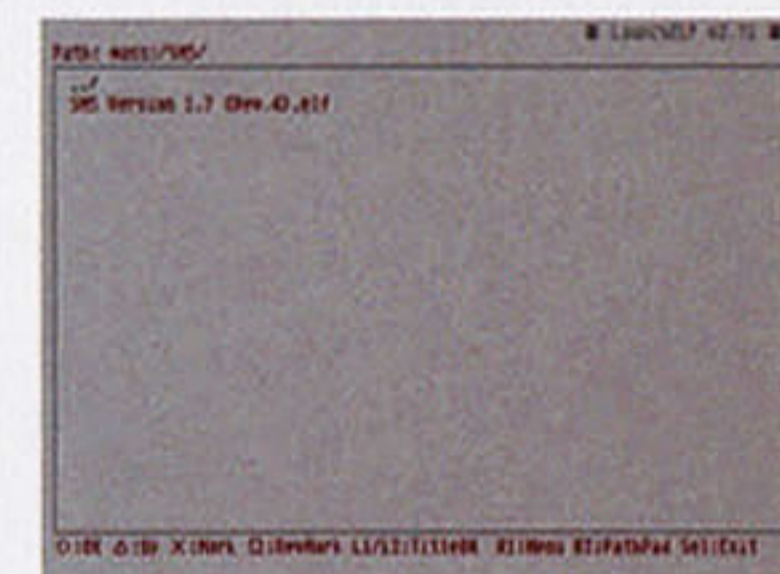
Não precisamos obrigatoriamente criar atalhos em um botão para executar programas. Os arquivos .ELF também podem ser executados diretamente, bastando navegar até a pasta onde ele está localizado e usar a função FileBrowser. Vamos exemplificar usando alguns dos dispositivos que podemos conectar ao

PlayStation 2 que são reconhecidos no uLaunchELF.

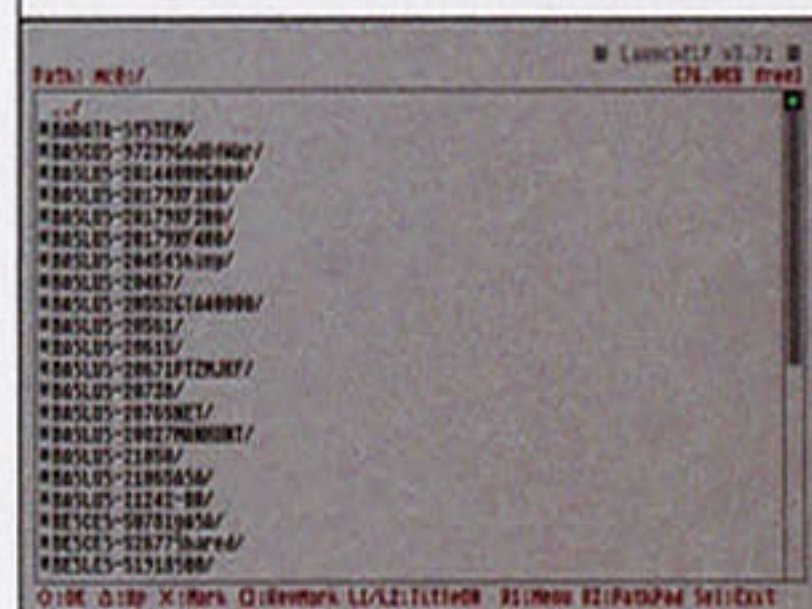
PEN DRIVE

O pen drive é uma mídia de armazenamento removível que, atualmente substitui os disquetes dos computadores. A parte interessante é que você pode utilizá-lo também no seu PS2 (você encontra os programas que podem ser baixados no final desta matéria). Para utilizá-lo em conjunto com o uLaunchELF, basta conectar o pen drive em uma porta USB do seu PlayStation 2 e carregar o programa selecionando a opção Filebrowser e, em seguida, MASS:/.

Com isso, o conteúdo do seu pen drive será listado na tela do uLaunchELF. A partir daqui, podemos executar programas para PlayStation 2, copiar arquivos de e para ele. Como exemplo, vamos executar o programa SMS direto do pen drive. Navegando pelas pastas, escolhemos a do SMS e lá executamos o .ELF pressionando **○**.



Vale lembrar que o SMS só reconhece no boot as mídias pré-configuradas. Pode ser necessário reiniciar todo o processo descrito até aqui para o reconhecimento de uma nova mídia quando esta for configurada e ativada pelo SMS. Existe também a opção de copiar arquivos de save do seu Memory Card para o pen drive e vice-versa. A maneira mais simples de se fazer isso é copiar diretamente do Memory Card para uma pasta no pen drive. No menu principal do uLaunchELF, selecione o Filebrowser e escolha mc0:/ ou mc1:/ dependendo de qual Memory Card você queira fazer backup. Após pressionar **○**, os arquivos



LINKS

- **UlauncherELF 3.79**
http://www.4shared.com/file/2352734/71059a04/ulaunchelf_sdp37.html (440Kb)
- **SMS MEDIA PLAYER**
<http://sms.ps2-scene.org/>
- **PROGRAMAS HOMEBREW PARA PLAYSTATION2 (site em inglês):**
<http://www.sksapps.com/>

presentes no Memory Card serão listados. Para marcar todos os arquivos, pressione **START** e note que surgirá um asterisco ao lado de cada arquivo indicando que eles foram selecionados. Se desejar selecionar apenas alguns dos saves, vá até cada um deles e pressione **X**.

Para alternar os modos e ordem de exibição, pressione **L3** ou **L2**. Para preparar os arquivos para cópia, temos que pressionar **R1** e em seguida selecionar "Copy".

Volte para o menu que lista os periféricos disponíveis no uLaunchELF e escolha o `mass:/` novamente. Crie uma pasta apertando **R1** e escolha "New Dir". Digite um nome apropriado (lembrando que você pode usar um teclado USB em seu PlayStation 2 para facilitar a escrita). Escolha a pasta recém-criada e aperte **R1**, porém agora selecione "MCPASTE" para iniciar a cópia dos arquivos.

Um HD externo USB também pode ser utilizado como se fosse um pen drive. Se for o caso, ele se encontrará no mesmo local que o pen drive (`mass:/`) e não como se fosse um disco rígido (`hdd0:/`), mantendo todas as funcionalidades do dispositivo removível. Obviamente, o espaço de um HD é muito maior do que o de um pen drive, propiciando outro tipo de uso e de armazenamento, como, por exemplo, guardar episódios de séries de TV ou toneladas de MP3. Aqui, um HD USB usado em conjunto com o SMS e o uLaunchELF para assistir a um filme: Gostou? Com o tempo, você verá que existem muitas outras utilidades do uLaunchELF em conjunto com um pen drive.

HARD DRIVE: O LOCAL IDEAL PARA SEUS ARQUIVOS

Se você é um dos adeptos do uso do HD (Hard Drive, Disco Rígido, em português) no PlayStation 2 para preservar o seu conjunto ótico, também pode se beneficiar do uLaunchELF. Como falado antes, com sua capacidade de armazenamento superior, o HD se torna obviamente a mídia mais desejada para quem curte, além de guardar seus preciosos jogos, ouvir MP3 ou assistir aos seus filmes em DIVX. Claro que também é possível usar o HD para backup dos saves de seus Memory Cards (função disponível no kit oficial de HD para o PlayStation 2 da Sony, infelizmente descontinuado) e armazenar seus programas prediletos.

Lembrando que para ser reconhecido como HD (`hdd0:/`), ele deve estar conectado no seu console via NA (Network Adaptor) no caso dos consoles mais antigos, os chamados "tijolões", ou via HDCOMBO, ou HD-Connect, nos PStwo. Se o seu console dispuser de um mod-chip com suporte a boot direto pelo HD, o DEV.2, o uLaunchELF pode começar a fazer uma grande diferença se for o programa a gerenciar a inicialização dos demais. É como se você estivesse utilizando um pequeno sistema operacional com a capacidade de copiar, apagar, instalar e rodar programas direto do HD, sem a necessidade do boot por um CD, DVD ou até pelo Memory Card, o chamado DEV.1.

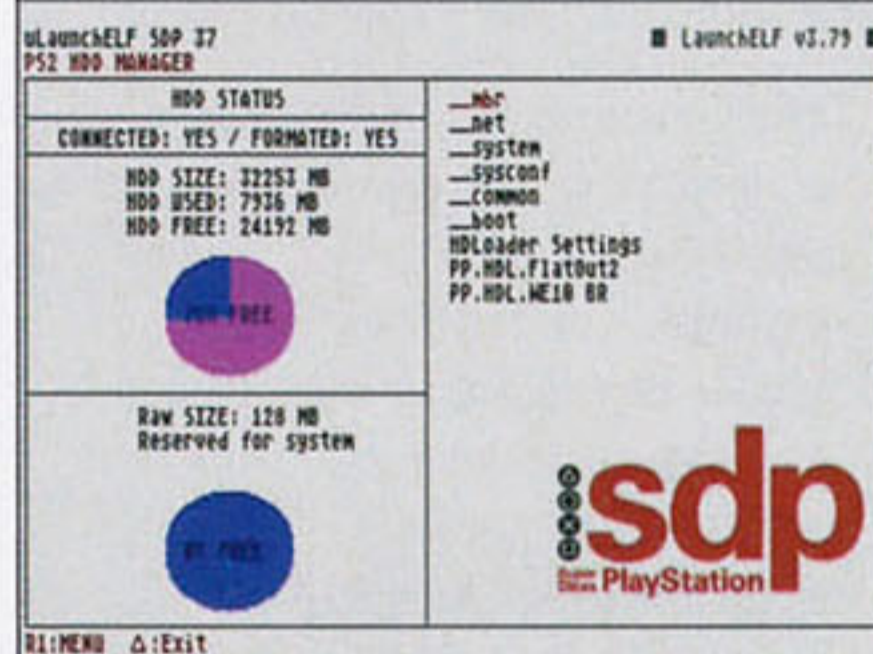
Com as funcionalidades de execução, cópia de programas, saves etc. são as mesmas para qualquer dispositivo no uLaunchELF, vamos demonstrar as funções específicas para HD do programa. Pelo FileBrowser, vá para a seção MISC/ e execute o HddManager.

Apertando **R1** sobre qualquer uma das partições (as pastas dentro de um HD no formato do PlayStation 2 são na verdade partições), será exibido um menu de comandos. Dependendo do tipo da partição, alguns ficam indisponíveis. Partições do sistema são identificadas pelo prefixo "`__`". Partições criadas pelo usuário têm o prefixo "`+`".

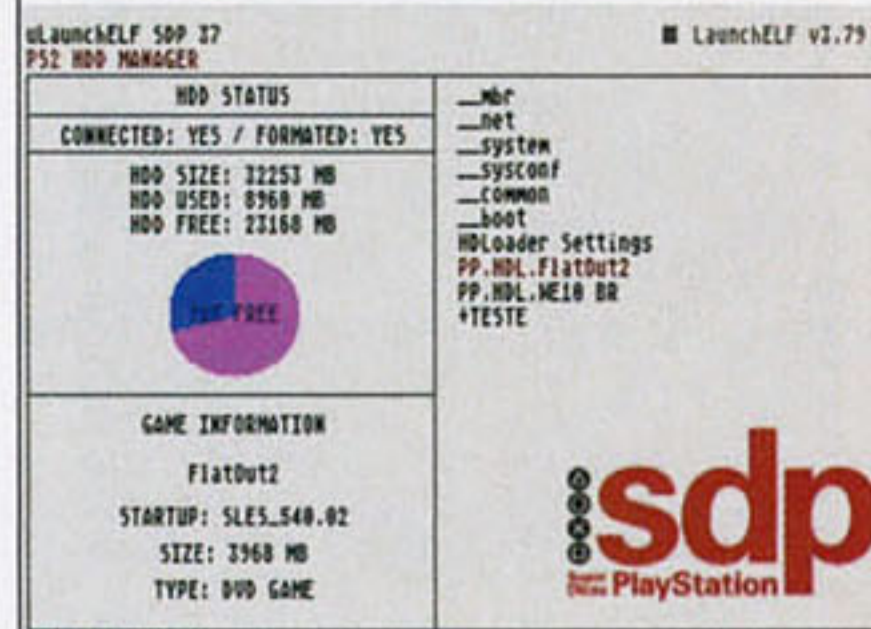
- Create** Cria uma nova partição
- Remove** Apaga uma partição existente
- Rename** Troca o nome de uma partição

- Expand** Aumenta o tamanho de uma partição já criada
- Format** Formata o HD (apaga todos os dados do disco)

Os comandos Create e Expand têm algumas características para observar. Ao criar uma partição com o Create, inicialmente será solicitado o seu nome, não sendo necessário colocar o "`+`" antes para que ela seja reconhecida como uma partição de usuário – o programa faz isso automaticamente. Depois, é solicitado o tamanho desta partição que só pode ser um múltiplo de 128 Mb. Confirmado o tamanho, apenas alguns segundos depois, ela está pronta e disponível na lista do HddManager.



O Expand permite aumentar o tamanho de uma partição sem a necessidade de deletar a anterior e criar uma nova. A grande vantagem desse processo é a preservação do conteúdo da partição. Esta nova versão do uLaunchELF (a mais atual até o fechamento desta edição da revista) já dá suporte inclusive para as partições do HDLOADER. Pressionando **START** sobre uma delas (identificadas pelo prefixo PP.HDL), serão carregadas as informações desta partição. Com isso, é possível, por exemplo, trocar



o nome de um jogo que aparece na lista dos disponíveis no menu do HDLOADER.

POR QUE NÃO USAR DISCOS CDR(W) OU DVDR(W)?

Apesar de não serem mídias que possibilitem a escrita, é possível copiar ou executar programas delas. Na falta de um pen drive, as mídias o substituem à altura. Alguns PS2 infelizmente não conseguem ler as mídias RW, forçando o uso das mídias normais, mas pelo baixo custo, isso não chega a ser um problema.

CONCLUSÃO

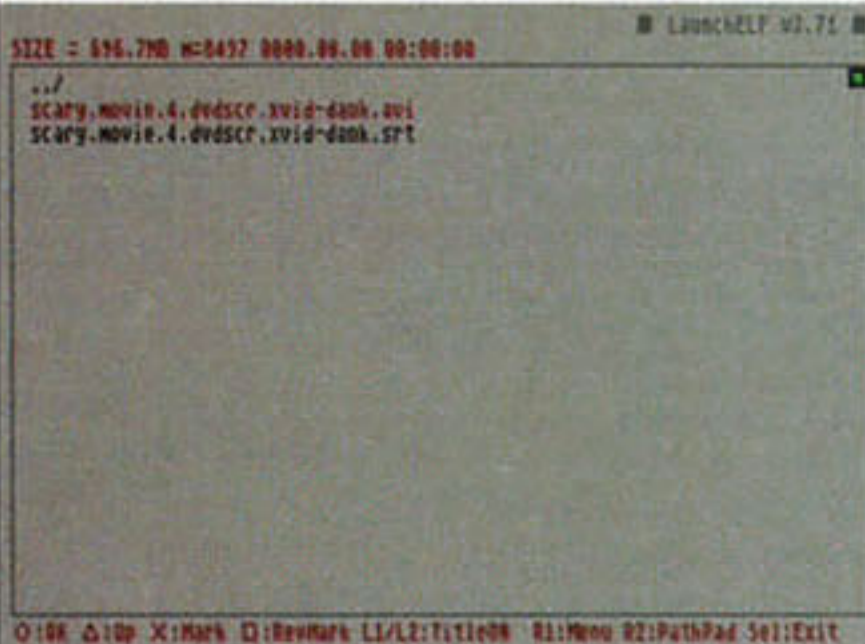
Procuramos trazer nesta matéria a maior quantidade possível de informações sobre o nosso canivete suíço, o uLaunchELF. Esperamos que, com as dicas aqui apresentadas, o seu PlayStation 2 se complete como centro de entretenimento. Até a próxima e não se esqueçam: quaisquer dúvidas, escrevam para o Correio Técnico.

ERRATA

Na matéria sobre o uLaunchELF publicada na edição nº 36 da SDP, foram publicados erroneamente o símbolo de **↑** no lugar de **△**.

LITERATURA OBRIGATÓRIA

- SDP #10:** tudo sobre o DNAS, o sistema de autenticação online da Sony. Lista de erros e soluções.
- SDP #13:** como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis, guia de configuração, conexão via Xlink e muito mais.
- SDP #22:** como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PlayStation 2 e PSP.
- SDP #32:** como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 1) e dicas para os erros de DNS.
- SDP #33:** como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 2) e lista de erros do DNAS.
- SDP #34:** como interligar o PlayStation 2 e o PC (parte 1)
- SDP #36:** como interligar o PlayStation 2 e o PC (parte 2) – Conhecendo o uLaunchELF
- Site SDP:** lista completa de games do PlayStation 2 com suporte online e LAN.



NAS BANCAS

DIVERSÃO PARA TODOS Uma enciclopédia de eventos de games vem ao Programa-se com o roteiro completo que preparamos

20 ANOS DO MASTER SYSTEM O 8-bit que desafiou o Nintendo

A REVISTA Nº 1 PARA VELHA, ATUAL E NOVA GERAÇÕES

EGM

Avaliamos o que você vai (ou não) jogar em breve no nosso **GUIA OPINATIVO** 58 títulos para TODAS as plataformas

METAL GEAR SOLID 4

O JOGO QUE FARÁ VOCÊ DESEMBOLSAR US\$ 600 NUM PS3 + BATE-PAPO EXCLUSIVO COM HIDEO KOJIMA

E3: BALANÇO FINAL

- Os chefes da **SONY NINTENDO** e **MICROSOFT** se submetem ao nosso interrogatório
- Console a console: quem **SE DEU BEM** e quem **DECEPCIONOU**

ENTREVISTA EXCLUSIVA **TABLE TENNIS**

Por que a **ROCKSTAR** abandonou a polêmica de **GTA** e fez um game de... pingue-pongue!

GAMES CLÁSSICOS CONSIGA OS ANTIGOS DA NINTENDO SEM PAGAR HORRORES POR ELES!

Nintendo

World

Pancadaria sem limites!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

MARIO, LINK, SAMUS E OUTROS ASTROS DA NINTENDO VÃO BOTAR PARA QUEBRAR NO WII

Especial **X-MEN: THE OFFICIAL GAME** O ATAQUE DOS MUTANTES NO GBA, DS E GAMECUBE

Estratégia **NEW SUPER MARIO BROS.** O CAMINHO PARA CONSEGUIR TODAS AS 240 STAR COINS

Ele chegou! **DS LITE** BRILHANTE, MAIS LEVE E MELHOR O NOVO NINTENDO DS CHEGOU PARA FICAR

COM O MELHOR DA NINTENDO COM POWER

REVIEWS CLASSE A

FIFA 06
CARS
AGE OF EMPIRES 05

Nº 97 R\$ 7,50

PC

MAGAZINE

www.pcmag.com.br

DEIXE O XP COM A CARA DO WINDOWS VISTA

SEGURANÇA

- GUERRA CONTRA O ADWARE
- VISTA: WINDOWS DEFENDER

LANÇAMENTOS

- WINDOWS MEDIA PLAYER II
- KASPERSKY INTERNET SECURITY

FAÇA VOCÊ MESMO: REDE COM FIOS EM SUA CASA

TOSHIBA HD-AI O PRIMEIRO HD DVD DO MUNDO

LASER

PARA SUA EMPRESA

TESTAMOS SETE IMPRESSORAS QUE CABEM NO SEU ORÇAMENTO

COMO ECONOMIZAR COM IMPRESSÃO

HOLLYWOOD DIGITAL COMO A TECNOLOGIA ESTÁ MUDANDO O CINEMA

www.futuro.com.br

R\$ 9,50

GAMES • HARDWARE TECNOLOGIA

EGM PC

NA MIRA DO CARECA

HITMAN: BLOOD MONEY

Os passos para ajudar o Agente 47 a fazer um serviço limpo

WOW!

E3 2006

DIRETO DE LOS ANGELES, OS GAMES QUE ABALARAM NO PC

- Spore
- Crysis
- Conan
- Unreal 2007
- BioShock

EXCLUSIVO!

NEED FOR SPEED: CARBON

MOSTRAMOS EM PRIMEIRA MÃO O NOVO GAME DE CORRIDA DA EA

- O que muda na Série
- Os novos modos de jogo
- Entrevista exclusiva com o produtor
- E ainda: a história completa da franquia e os games antes e depois de NFS

CHEGA DE SOFRER!

WINDOWS AFIADO

As manhas para fazer seu computador voar baixo nos jogos

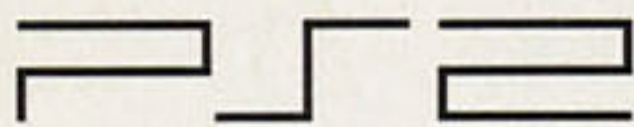
www.gameworld.com.br

www.pcmag.com.br

Nº 11 R\$ 7,50

Um estilo de revista para cada tipo de leitor.





AND 1 STREETBALL

Todos os bônus

Para conseguir habilitar todos os bônus do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **△, △, ×, ×, □, ○, □, ○**.

Todas as quadras

Para conseguir habilitar todas as quadras de jogo do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **○, ×, ×, □, ×, △, ○, ×**.

Todos os jogadores

Para conseguir habilitar todos os jogadores do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **△, □, □, ○, △, □, ×, ×**.

Todos os dribles

Para conseguir habilitar todos os dribles I-Ball do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **×, △, △, ×, □, ○, ×, □**.

Todas as partidas paralelas

Para conseguir habilitar todas as partidas paralelas do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **○, □, △, ×, ×, ○, ○, □**.

Todos os breakdowns

Para conseguir habilitar todos os movimentos breakdown do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **×, ×, ○, □, □, △, ○, △**.

Todas as roupas

Para conseguir habilitar todas as roupas dos jogadores do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **×, △, ○, ×, □, △, △, ○**.

Todos os filmes

Para conseguir habilitar todas as filmes bônus do game, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **□, ×, □, △, ○, □, ×, ×**.

Todas as mensagens

Para conseguir habilitar todas as mensagens do game, selecione a opção Cheat no menu e realize

a sequência **△, □, ○, □, △, ×, □, △**.

Jogue como Flash

Para conseguir jogar como o personagem Flash, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **△, ×, ×, ○, ×, △, △, □**.

Jogue como o

DJ Lanterna Verde

Para conseguir jogar com o personagem DJ Green Lantern, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **○, ○, △, ×, □, ×, △, ○**. Durante as partidas, pressione **R3** para que ele realize ações especiais.

Jogue como Shane

Para conseguir jogar com o personagem Shane, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **□, ×, △, ×, △, ○, △, ×**.

Jogue como Skip to My Lou

Para conseguir jogar com o personagem Skip to My Lou, um dos jogadores mais famosos da AND 1, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **○, ×, ○, □, △, ×, ○, □**.

Ganhe \$ 1.000.000

Para conseguir ganhar toda essa bolada, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **○, △, □, □, △, ○, ×, ○**.

Cestas perfeitas

Para conseguir habilitar o recurso de fazer os jogadores sempre acertarem as cestas, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **□, ×, ○, □, ×, ○, △, △**.

Pegando fogo

Para conseguir habilitar o modo de jogo Always on Fire, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **□, △, ×, △, □, ×, □, ○**.

Tempo ilimitado do I-Ball

Para conseguir habilitar o modo que não restringe o tempo de uso do movimento especial I-Ball, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **△, □, ○, ○, □, □, ○, △**.

Ponte Aérea

Para conseguir habilitar o modo

que não deixa você errar nenhuma ponte aérea chamado Air Up There, terminando o movimento, ainda, com uma enterrada, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **×, △, △, ○, △, ×, □, ○**.

The OG Way

Para conseguir habilitar o modo secreto The OG Way, selecione a opção Cheat no menu e realize a sequência **△, ○, □, □, ○, △, ×, □**.

Monte o melhor time

O melhor time para você jogar no modo três contra três é formado pelos jogadores Hot Sauce, Spyda e J.K. O Hot Sauce pode fazer dribles sensacionais para você ganhar um monte de pontos. J.K. consegue acertar praticamente todas as cestas de três pontos. Com esse time em mãos, será muito difícil perder alguma partida no game.

Armored Core: Last Raven

Missão em primeira pessoa

Termine completando todos os objetivos das 75 missões do jogo. Depois, comece um novo jogo e, durante, pause, pressione ao mesmo tempo Start e Select para retornar ao seu jogo utilizando a visão em primeira pessoa de dentro do cockpit.

CARS

Todas as pistas e minigames

Para conseguir habilitar todas as pistas e todos os divertidos minigames do jogo, entre no menu de passwords e insira o código IF900HP. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Todas as corridas

Para conseguir habilitar todas as 50 corridas do jogo dos carrinhos, entre no menu de passwords e insira o código MATTL66. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Todos os carros

Para conseguir habilitar todos os engraçados carros, entre no menu de passwords e insira o código YAYCARS. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Todas as pinturas

Para conseguir habilitar todas as

pinturas dos carrinhos, entre no menu de passwords e insira o código R4MONE.

Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Todos os filminhos

Para conseguir habilitar todos as animações do filme Carros, entre no menu de passwords e insira o código WATCHIT.

Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Todas as artes

Para conseguir habilitar todas as artes conceituais do jogo e do filme, entre no menu de passwords e insira o código CONC3PT.

Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Começo rápido

Para conseguir habilitar o movimento Super Fast Start dos carrinhos, entre no menu de passwords e insira o código IMSPEED. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Turbo Infinito

Para conseguir poder utilizar sempre o Boost de todos os veículos, entre no menu de passwords e insira o código VROOOOM.

Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Novas pistas

Para conseguir habilitar as pistas Masters Speedy Circuit e Masters Countdown Cleanup, entre no menu de passwords e insira o código TRGTEXC. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Pegando fogo

Para conseguir correr com o carro pegando fogo, o que aumenta sua velocidade consideravelmente, entre no menu de passwords e insira o código TORCHED. Depois, basta iniciar o jogo para poder utilizar a dica.

Não se perca

Sempre que você estiver perdido no deserto, siga o personagem Mater ou qualquer outro carro que aparecer. Não bata nele nem tente apostar corrida, pois, desse modo, eles o conduzirão de volta a Radiator Springs.

NARUTO ULTIMATE NINJA

Roupas alternativas

Se você quiser selecionar outras roupas para os personagens do game, na tela de seleção dos lutadores, pressione e segure **L1** e **R1** na hora de escolher alguém. Quando a luta iniciar, você verá que a roupa estará diferente.

Missões extras

No game, existem as chamadas missões bônus S, que você pode jogar se fizer algumas tarefas. Você deve completar a missão bônus S da segunda fase, a Icha Icha Paradise, para poder habilitar a missão 11. Complete todas as missões do jogo que não forem as bônus S para habilitar a missão 12 e todas as outras missões extras.

Personagens especiais

Para conseguir habilitar novos lutadores, você terá que escolher um que já esteja habilitado no game e terminar sua história. Assim que terminar o game, um personagem secreto poderá ser escolhido.

Saiba quais são os personagens que liberam lutadores extras:

Neji Hyuuga:

termine o modo Story com qualquer personagem para habilitar este lutador.

Hinata Hyuuga:

termine o modo Story com o personagem Neji Hyuuga para habilitar este lutador.

Haku: termine o modo Story com o personagem Hinata Hyuuga para habilitar este lutador.

Zabuza Momochi:

termine o modo Story com o personagem Haku para habilitar este lutador.

Gaara:

termine o modo Story com o personagem Zabuza Momochi para habilitar este lutador.

Orochimaru:

termine o modo Story com o personagem Garaa para habilitar este lutador.

Mais personagens

O personagem Cursed Sealed Sasuke só pode ser habilitado de uma maneira. Você precisa alcançar o nível Chuin, no qual você precisa ter um nível de experiência de 500, no modo Mission. Assim, você poderá

jogar com o lutador em todos os outros modos de jogo. Já o personagem Nine-Tailed Naruto só pode ser habilitado quando você, no modo Mission, atingir o ranking de experiência Jonin, que precisa de 1.750 pontos de experiência, e assim liberando o lutador para ser utilizado em todos os modos.

Experiência

Saiba quanto nível de experiência você deverá alcançar para atingir os determinados rankings:

Ranking Genin:

50 pontos de experiência.

Ranking Chunin:

500 pontos de experiência.

Ranking Special Jonin:

1.150 pontos de experiência.

Ranking Jonin:

1.750 pontos de experiência.

Ranking Anbu:

2.170 pontos de experiência.

Ranking Hokage:

2.490 pontos de experiência.

Recupere a vida

Os únicos personagens que podem realizar este movimento são Sakura, Hinata, Shikamaru e Kakashi. Em qualquer batalha, pressione **↑** para ficar na posição de "encarar" o adversário que estes lutadores listados poderão recuperar suas vidas.

Vida de Chakra

Para recuperar a vida do personagem Chakra em qualquer momento da luta, pressione **↓**. Entretanto, você não poderá se defender enquanto estiver recuperando a vida.

Espada de Sasuke ou Kakashi

Realize o supermovimento Sharingan com os personagens Sasuke e Kakashi quando estiver lutando contra Orochimaru ou Zabuza. Se o movimento for feito corretamente, a espada aparecerá na mão do personagem com quem você estiver jogando.

Scrolls escondidas

Para conseguir as Hidden Scrolls, o modo mais fácil é completar todas as missões do modo Practice. Entretanto, você não conseguirá as das fases Kikyō Castle, Zabuza's Hideout ou na Great Naruto Bridge. Para obter

essas Scrolls, você deve jogar o modo Two Player Free e fazer um de seus personagens não se mexer. Com isso, você ainda deve fazer o seguinte em cada fase:

The Ramen Ichiraku:

Bata em todas as lanternas chinesas na parte mais baixa da fase até que elas fiquem vermelhas e estejam a ponto de quebrar. Não as destrua. Se você fizer tudo isso corretamente, receberá uma Scroll.

Hokage's Mountainside

Images: Pule e caia do topo da árvore para a esquerda do anel central. Depois que você repetir essa ação cerca de dez vezes, você receberá uma Hidden Scroll. Fase Hero's Memorial Stone: Acerte no personagem de suporte de seu inimigo cerca de cinco vezes para poder receber a Hidden Scroll dessa fase.

Survival Exercise Ground:

Destrua dez dos bonecos de treinamento que aparecem durante a fase para receber mais uma Hidden Scroll.

Look Out Tower:

Esta é uma das Scrolls mais difíceis de se conseguir. Na fase, fragmente a barreira roxa que o impede de trocar de avião. Depois, siga em direção à cabeça do sapo gigante. Você deve pular da cabeça do sapo para a cabeça da serpente sem tocar no chão ou cair.

O modo mais fácil de se fazer isso é pular para frente e depois, no último instante, dar um pulo duplo e, em seguida, executar o movimento Air Dash em direção à cabeça da serpente. Logo, retorne para a cabeça do sapo utilizando o mesmo movimento.

Tudo isto tem que ser feito antes da serpente começar a cuspir fogo. No momento em que você conseguir retornar à cabeça do sapo, receberá uma Hidden Scroll.

Chunin Exam Stadium:

Corra e caia no buraco que está no chão cerca de cinco vezes para conseguir obter a Hidden Scroll desta fase. Para sair do buraco, não esqueça de realizar o movimento Wall-run.

Kikyō Castle:

Pare no topo da cauda da estátua do peixe e fique lá, sem cair com a tremeadeira da fase, por cerca de dez segundos para receber mais uma Hidden Scroll.

Exercise Ground Forest of Death: Ataque o peixe que está nadando cerca de três vezes para poder receber a Hidden Scroll desta fase.

Zabuza's Hideout:

Fique parado em baixo do prédio mais alto da fase e fique lá até três barras de tempo se esgotarem para receber a Hidden Scroll.

Great Naruto Bridge:

Fique parado sem sair de cima do barco até que três barras de tempo se esgotem para conseguir mais uma Hidden Scroll.

Kazekage's Mansion:

Invista contra a máquina de vendas entre 15 e 30 golpes para receber a Scroll desta fase.

Fase Sungagimo Estate and

Buddha Statue:

Vá para o topo da fase e destrua o objeto que está voando dentro do tornado. Assim que destruir todos os objetos, você receberá uma Hidden Scroll.

OVER THE HEDGE

Bônus do jogo

Realize as seguintes tarefas para conseguir habilitar os respectivos extras:

Ataque Movimentos Finais:

complete com sucesso 20 objetivos do jogo.

Ataque Ground Pound:

complete com sucesso 50 objetivos do jogo.

Minigame Bumper Carts 1:

complete com sucesso 15 objetivos do jogo.

Minigame Bumper Carts 2:

complete com sucesso 45 objetivos do jogo.

Minigame Race Track 1:

complete com sucesso 25 objetivos do jogo.

Minigame Race Track 2:

complete com sucesso 60 objetivos do jogo.

Minigame Range Driver 1:

complete com sucesso dez objetivos do jogo.

Minigame Range Driver 2:

complete com sucesso 40 objetivos do jogo.

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Modo Cheat

No menu principal, faça a seqüência **↑, ↑, ↓, ↓, ◎, ↓, ↑** e **◎** para conseguir habilitar o menu de Cheat do game na tela

de título. Selecione a nova opção e insira os seguintes códigos para ativar os extras do jogo:

Todas as fases e emergências: insira o código KEYTOTHECITY no menu Cheats.

Espingarda poderosa: insira o código FRYINGTIME no menu Cheats.

Mini-metralhadora poderosa: insira o código MINIFUN no menu Cheats.

Rifle de assalto Mk.3 com granadas infinitas: insira o código ULTIMATEPOWER no menu Cheats.

Pistola Mk.4:

insira o código ZEROTOLERANCE no menu Cheats.

Munição que põem fogo nos inimigos: insira o código BURNINGBULLET no menu Cheats.

Melhor visibilidade da arma Mk.2: insira o código ISEEYOU no menu Cheats.

Modo Disco musical: insira o código DANCINGFEET no menu Cheats.

Modo Terror:

insira o código BURNERSREVENGE no menu Cheats.

Vozes engraçadas:

insira o código WHATWASTHAT no menu Cheats.

Pessoas sem cabeças:

insira o código KEEPYOURHEAD no menu Cheats.

Dificuldade extra

Termine Urban Chaos para conseguir habilitar o nível de dificuldade Terror e as medalhas de cada fase.

Arma giratória

Quando estiver de posse da pistola, gire a alavanca analógica da direita no sentido horário para fazer Nick girar a arma, disparando tiros nos inimigos que estiverem ao seu redor.

Câmera Lenta

Gire a alavanca analógica da direita no sentido horário duas vezes para deixar o game em câmera lenta e matar os inimigos assim. A mira se tornará azul, indicando que você fez tudo certo.

Missões de emergência

Para poder jogar as Emergency Missions do jogo, você terá que capturar o seguinte número de líderes de gangues vivos:

Emergency Downtown: capture um líder de gangue vivo.
Fase Emergency South Side Lot: capture dois líderes de gangue vivos.
Fase Emergency Dockyard: capture quatro líderes de gangue vivos.
Fase Emergency Sewers: capture seis líderes de gangue vivos.
Fase Emergency Thompson St.: capture oito líderes de gangue vivos.
Fase Emergency Angel Heights: capture dez líderes de gangue vivos.

Armas bônus

Realizando as tarefas indicadas durante todo o jogo, você habilita armas especiais que facilitam a aniquilação dos inimigos:

Shotgun Mk.1:

durante o game, complete uma Emergency Situation.

Arma Assault Rifle Mk.1: durante o game, complete duas Emergency Situations.

Arma Shotgun Mk.2: durante o game, complete três Emergency Situations.

Arma Assault Rifle Mk.2: durante o game, complete quatro Emergency Situations

Arma Shotgun Mk.3: durante o game, complete cinco Emergency Situations.

Arma Assault Rifle Mk.3: durante o game, complete seis Emergency Situations.

Arma Thermal Breather: termine com sucesso a fase Webster Street.

Arma Terror Mode: termine todas as missões do game em qualquer dificuldade para conseguir habilitar essa arma.

Medalhas Bônus

Consiga um determinado número de medalhas durante o game para conseguir habilitar os seguintes itens, upgrades e armas:

Extra Pistol Clip: consiga duas medalhas para habilitar este item.

Shield Mk.2: consiga quatro medalhas para habilitar este item.

Pistol Damage Upgrade: consiga seis medalhas para habilitar este item.

T-Zero Body Armor: consiga oito medalhas para habilitar este item.

Smoke Grenades: consiga dez medalhas para habilitar este item.

→ **Stun Gun Mk.2:** consiga 12 medalhas para habilitar este item.
Riot Grenades: consiga 14 medalhas para habilitar este item.
Second Extra Pistol Clip: consiga dezesseis medalhas para habilitar este item.
Shotgun Damage Upgrade: consiga 20 medalhas para habilitar este item.
Grenade Belt: consiga 24 medalhas para habilitar este item.
Extra Shotgun Clip: consiga 28 medalhas para habilitar este item.
Assault Rifle Damage Upgrade: consiga 32 medalhas para habilitar este item.
Pistol Mk.2: consiga 36 medalhas para habilitar este item.
Extra Assault Rifle Clip: consiga 40 medalhas para habilitar este item.
T-Zero Battle Armor: consiga 45 medalhas para habilitar este item.
Extra Pistol Clip: consiga 50 medalhas para habilitar este item.
Upgraded Grenade Belt: consiga 55 medalhas para habilitar este item.
Pistol Damage Upgrade: consiga 60 medalhas para habilitar este item.
Extra Shotgun Clip: consiga 65 medalhas para habilitar este item.
Stun Gun Range Upgrade: consiga 70 medalhas para habilitar este item.
Pistol Mk.3: consiga 75 medalhas para habilitar este item.
Extra Assault Rifle Clip: consiga 80 medalhas para habilitar este item.
Shotgun Damage Upgrade: consiga 85 medalhas para habilitar este item.
T-Zero Assault Armor: consiga 90 medalhas para habilitar este item.
Extra Shotgun Clip: consiga 95 medalhas para habilitar este item.
Assault Rifle Damage Upgrade: consiga cem medalhas para habilitar este item.
Extra Pistol Clip: consiga 105 medalhas para habilitar este item.
Extra Assault Rifle Clip: consiga 110 medalhas para habilitar este item.
Pistol Damage Upgrade: consiga 115 medalhas para habilitar este item.
Upgraded Grenade Belt: consiga 120 medalhas para habilitar este item.
Extra Shotgun Clip: consiga 125

medalhas para habilitar este item.
Pistol Mk.4: consiga 130 medalhas para habilitar este item.
Fourth Extra Assault Rifle Clip: consiga 135 medalhas para habilitar este item.
Second Stun Gun Range Upgrade: consiga 140 medalhas para habilitar este item.
Third Shotgun Damage Upgrade: consiga 145 medalhas para habilitar este item.
Maximum Grenade Belt: consiga 150 medalhas para habilitar este item.
Third Assault Rifle Damage Upgrade: consiga 160 medalhas para habilitar este item.
Infinite Pistol Ammo: consiga 170 medalhas para habilitar este item.
Infinite Shotgun Ammo: consiga 180 medalhas para habilitar este item.
Infinite Assault Rifle Ammo: consiga 190 medalhas para habilitar este item.
Mini-gun: consiga 204 medalhas para habilitar este item.



FIFA STREET 2

Bônus do game

Complete com sucesso o modo Rule The Street para receber cerca de 150.000 pontos BH e habilitar todas as recompensas, como quadras, roupas e jogadores de todo o mundo. Assim, vai poder aproveitar o máximo que o jogo pode oferecer.

Gols fáceis

Enquanto estiver jogando contra o computador ou contra um amigo, faça um passe alto. Antes de conseguir pegar a bola, passe-a para o companheiro de time mais próximo e, no meio do passe, segure **Ⓞ** para enganar o goleiro, chutar a bola e marcar. Se não houver nenhum jogador do seu time perto de você, pressione **Ⓞ** da mesma forma para chutar enquanto a bola estiver no ar e marcar um golão.

Vitórias fáceis

Vá para o menu Game Modes e escolha seu time. Vá para a opção Head Start, em seguida, e faça o seguinte: se você, por

exemplo, precisa vencer por cinco gols, coloque seu Head Start para ter quatro gols de vantagem sobre o adversário. Assim será muito fácil vencer.

LOCOROCO

Brincadeira de criança

No meio do jogo, pare num local que não apresente perigo e que seja reto. Divida seus Rocos e deixe-os sem se mover. Depois de um tempo, eles começarão a brincar de se empilhar uns em cima dos outros e até começarão a contar quantos Rocos você tem, em japonês.

ME & MY KATAMARI

Katamari minigame

Primeiro, termine o jogo. Depois que o Rei de Todo o Cosmos falar durante a sequência final, uma pequena fase baseada no game Katamari Damacy poderá ser jogada numa versão clássica dos videogames de 8-bits: totalmente em 2D. Você pode controlar a Katamari no direcional e pressionar **Ⓞ** para pular.

Minigame Evening Level

Complete o minigame do encerramento do jogo com sucesso para conseguir habilitar a fase especial chamada Evening Level.

Minigame Night Level

Durante o minigame Evening Level, consiga chegar até o castelo. Isso fará você conseguir habilitar o minigame Night Level.

Modo Eterno

Consiga 80 pontos como sua segunda pontuação no final de qualquer fase normal para conseguir habilitar o modo eterno do game. Nele, como o nome já diz, você ficará rolando a Katamari eternamente, até querer sair da fase.

Placa-de-luz

Conseguindo completar em 100% a coleção de objetos do jogo, que são um total de 2.434 objetos, a ilha formada terá seu nome gravado numa placa luminosa e não mais em madeira como era antes.

FIGHT NIGHT: ROUND 3

Todos os Ringues

No modo Create Champ do game, ao invés de colocar seu nome, insira a palavra NEWVIEW. Assim que começar o novo jogo, todos os ringues estarão disponíveis para você lutar.

Ringues extras

Para conseguir habilitar os ringues Madison Square Garden e The Staples Center, você precisa apenas vencer uma luta nesses lugares.

Lute como Ko Rey Mo

Para poder utilizar o lutador Ko Rey Mo como personagem no jogo, você deve, antes, derrotá-lo na categoria Light Heavy. Depois disso, ele estará disponível para você selecioná-lo.

Treinador do Burger King

Para poder utilizar o treinador Burger King, que, além de seu um treinador extra, lhe garante mais Heart nos treinos, você precisa vencer um desafio Burger King. Depois, na escolha dos treinadores, pressione **↓** até ele aparecer na sua seleção.

Estilos de luta

Vença lutas nos modos Career e ESPN Classic Fights para habilitar os seguintes modos de luta que lhe serão entregues aleatoriamente: Hard Straights, Hook Master, Judge Jab, Lethal Uppercuts, Philly Shell, Sinister Cross, Slickster, Smooth, Textbook, Uptight.

Vitórias fáceis

No modo Career, vá para a o menu de opções e desligue os Illegal Blows. Depois, vá para a Fight Store e compre o golpe ilegal chamado Elbow Shot. Durante uma luta, utilize este golpe para contra-atacar seu oponente sempre que ele tentar lhe dar um soco. Este golpe tira muita energia do adversário e ajudará você a vencer.

MONSTER HUNTER FREEDOM

Escola de Treino

Para conseguir ter acesso a escola de treino do game, você terá que habilitar todas as missões de

nível dois através da Town Sage e completar com sucesso a missão The Great Jungle Kut-Ku para destravar a Trainig School. Nela você poderá lutar contra Kut-Ku com armas, proteção e itens limitados. Quando você derrotar outros monstros poderá enfrentá-los sempre neste local para poder treinar suas habilidades.

Porquinho

Logo no início do jogo, há um porquinho escondido. Procure por um que está seguindo um homem em volta da vila. Aperte-o e uma música irá tocar. Assim que a música acabar, pressione **Ⓞ** para que este porquinho se torne seu.

NBA BALLERS

Extras

Para poder habilitar novas roupas, jogadores e filmes no game, insira a frase "NBA BALLERS TRUE PLAYA" como uma Phrase-ology no game.

Estúdio do Iverson

Para conseguir habilitar o estúdio de gravação do jogador de basquete Allen Iverson, você terá que inserir a frase "THE ANSWER" como uma Phrase-ology no game.

Roupa nova do Chris

Para conseguir habilitar uma nova roupa do jogador de basquete Chris Webber, você terá que inserir as palavras "24 SECONDS" como uma Phrase-ology no game.

Roupa nova do Clyde

Para conseguir habilitar uma nova roupa do jogador de basquete Clyde Drexler, você terá que inserir as palavras "CLYDE THE GLIDE" como uma Phrase-ology no game.

Roupa nova do Lebron

Para conseguir habilitar uma nova roupa do jogador de basquete Lebron James, uma das maiores revelações do esporte nos EUA, você terá que inserir as palavras "KING JAMES" como uma Phrase-ology no game.

Yacht do Pippen

Para conseguir habilitar o yacht

do jogador de basquete Scottie Pippen, você terá que inserir as palavras "NICE YACHT" como uma Phrase-ology no game.

Roupa nova do Steve

Para conseguir habilitar uma nova roupa do jogador de basquete Steve Webber, você terá que inserir as palavras "RISING STAR" ou "ANKLE BREAKER" como uma Phrase-ology no game.

Roupa nova do Wilt

Para conseguir habilitar uma nova roupa do jogador de basquete Wilt Chamberlain, você terá que inserir as palavras "WILT THE STILT" como uma Phrase-ology no game.

PETER JACKSON'S KING KONG

Filme velho

Complete 15% dos objetivos de todo o game para conseguir habilitar um filtro de imagem que faz parecer que você está assistindo a um filme antigo.

Contraste

Termine o game e complete 100% dos objetivos para conseguir habilitar um filtro de imagem que realça o contraste do game, criando um visual bem diferente.

Tela nova

Termine o game e complete 100% dos objetivos. Assim que você ver o código final, entre na página da internet www.kingkonggame.com, e insira este código. Depois você receberá uma nova senha para ser inserida no game para poder habilitar a opção Horizontal Flip.

Galeria de arte

Termine o game com sucesso para conseguir habilitar a galeria de arte da produção de King Kong. A opção estará disponível no menu principal do jogo.

Galeria da Weta Parte 1

Para conseguir habilitar a primeira parte da galeria de arte de efeitos especiais da Weta, você terá que completar 5% dos objetivos do jogo.

Galeria da Weta Parte 2

Complete cerca de 25% dos objetivos do game e consiga o código de seu jogo na página da internet www.kingkonggame.com para habilitar a segunda parte da galeria de arte de efeitos especiais da Weta.

Galeria da Weta Parte 3

Termine o jogo com 100% dos objetivos no mínimo 50.000 de pontuação para habilitar a terceira parte da galeria de arte de efeitos especiais da Weta.

Galeria de criaturas

A Weta, empresa de efeitos especiais de Peter Jackson colocou no game a galeria de todas as criaturas do game criadas para as cenas de efeitos especiais. Para habilitá-la, você terá que completar 50% dos objetivos do game.

Galerias do Kong

O gorilão possui várias galerias de arte feitas pela Weta que foram utilizadas no filme. Cada uma necessita que uma tarefa seja realizada para ser habilitada:

Galeria 1: complete 75% dos objetivos do game.

Galeria 2: termine o game com 100% dos objetivos e com um mínimo de 20.000 pontos.

Galeria 3: termine o game com 100% dos objetivos completos e com um mínimo de 100.000 pontos.

Galeria 4: termine o game com 100% dos objetivos completos e com um mínimo de 150.000 pontos.

Entrevistas

Para poder assistir, em vídeo, às entrevistas do elenco do filme, você deve realizar algumas tarefas:

Entrevista do Peter Jackson

Termine o game com 100% dos objetivos e com um mínimo de 75.000 pontos.

Entrevista com Philippa Boyens

Termine o game com 100% dos objetivos e com um mínimo de 200.000 pontos para habilitar esta entrevista. Além disso, você deve conseguir o código do game pela internet.

Final alternativo

King Kong morre no final, e isto

não é segredo para ninguém. Para obter um final do game em que Kong se salva, você terá que terminar o game com 100% dos objetivos e com um mínimo de 250.000 pontos.

WORMS: OPEN WARFARE

Mais energia

Quando você ficar quase sem vida no game, pause o jogo. Depois, segure **L** e **R** e pressione rapidamente **△**, **↓**, **×** e **↑**. Se você fez a sequência corretamente, você escutará um som característico que confirma a dica.

Depois é só retornar ao game que a vida de todas as minhoquinhas estará cheia.

Desafio

Complete todos os três tutoriais do jogo para conseguir habilitar o Challenge 1. Completando este desafio, você consegue habilitar o próximo. Continue terminando cada um para ir sempre habilitando novos desafios.

×

Importação de todos os consoles



Novo XBOX 360 confira!



Conheça também nossa linha de modelismo!



Games e acessórios para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas



Representante oficial da marca NP-NEWPORT

entre em contato
www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br
cadastre sua loja

para anunciar, ligue:
(11) 6877-6088

DRAGON GAMES
VENDAS / ASSISTÊNCIA TÉCNICA / CURSOS
www.dragoon.com.br

PAGUE EM ATÉ 36 X!

PS2 XBOX GAME BOY ADVANCE

Venda de todos os vídeo-games e serviços. Técnicos especializados.
Tuning: grava, armazena, roda + 100 jogos.
PC p/ jogadores e up grades.
Cursos: Conserto v.games / pintura digital.

Fones: 11- 38461470 / 38464375
R.Silvania, 157 -SP- ESTACIONAMENTO NO LOCAL

VISA MasterCard

DESCOBRIMOS A MANHA PARA OS MELHORES GAMES
www.cdrstation.com.br

CDRStation GAMES

Quem tem a manha sabe. Na CDRStation você encontra tudo o que precisa para detonar nos games. São jogos, consoles, acessórios e eletrônicos com as melhores preços e formas de pagamento. Distribuição e venda para todo o Brasil.

Rua José Leão 1425 - Alto da Boa Vista - Ribeirão Preto/SP - Tel. 16 3911 1522
www.cdrstation.com.br

INICIAL GAMES
 Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais **Bonita e Completa** do Brasil

Lançamentos e Novidades
 consoles - jogos - acessórios - assistência técnica

visite nosso site 

www.inicialgames.com.br
 Loja 1 - (19) 3236-0056 Loja 2 - (19) 3267-2099

www.eletromilgames.com.br

ELETROMIL
 GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA - SOM AUTOMOTIVO

• **COMPRA - VENDA - TROCA** • ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E DESTRAVAMENTOS

SEDEX
komerci@eletromil.com.br

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE

Só aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade!

Visite Nosso Departamento de Som p/ Autos

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
 Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00H. — Sáb. das 08:00 às 17:00H.

T. (11) 3362-2306

Venda de peças de PSP e PS2
 Preços especiais para lojistas

Al. Nhamiquara, 2068 - Moema - São Paulo - SP
 (11) 5542-7989 • www.ps6.com.br

Importação de jogos de console

Novo PSP-3000 control

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Busca os melhores preços para lojistas

contato nos consoles
www.np-newport.com
 Tel.: 045-30255788
 045-30255792
 045-30255778
 atendimento específico em SP: 011-3140-1111
www.np-newport.com.br

PlayOff games
 Sua diversão começa aqui!

Assistência Técnica
 Diagnóstico e conserto

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
 Rua São Sebastião, 54 - loja 15 - ao lado do Mercado Saldini
 Consultas com estacionamento na Av. Ibirapuera, 1733 ao lado do Colégio 15A, Anália
 Entregamos na Grande S. Paulo (instalação) e em todo Brasil (via Sedex)

ENTREGAMOS PARA TODO BRASIL!

PlayStation 2 Slim e PSP
Aqui você pode parcelar suas compras acima de R\$600,00 em até 10 vezes w/ juros com cartão Master Card e Dinners ou 6 vezes w/ juros w/ Visa! Isso vale para todo o Brasil!

10x S/ JUROS c/ Master Card e Dinners Club ou Visa!

www.GameOne.com.br
Especializada PlayStation

6x S/ JUROS c/ Master Card, Dinners Club ou Visa!

LOJA

ACESSÓRIOS

3x S/ JUROS c/ Master Card, Dinners Club ou Visa!

www.gameone.com.br F: (19) 2122-5252

Disk Games É Pura Diversão!!!
Desde 1992

Consulte Nossos Preços!

Televendas
19 3242-0541

Financiamento Próprio!
Tudo em até 20X
6X no cheque SEM JUROS!

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEU CARIÓTIPO COM TUDO!

ENTREGAMOS SUA COMPRA EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL SEDEX DESDE 1995

Fratello Games
INFORMATICA

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA

suas compras em até **12x**

www.fratellogames.com.br
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 208
Fone: (011) 3361-2783

brother games
the best play is here

manetes de gamecube, playstation 2, xbox, playstation one, acessórios variados, de fones de ouvido a câmeras para o playstation 2. ligue para a BROTHER GAMES e consulte-nos sobre os mais novos lançamentos em acessórios e jogos, ou acesse o nosso site.

l jogos originais
l acessórios variados

video games |
assistencia técnica |

www.brothergames.com.br • 31 3272.3486 • 31 3272.3097
rua curitiba, 689 • 8º andar • sala 807 • ed. joao de deus • centro • belo horizonte/mg

ANUNCIE NA SEÇÃO GAMEWORLD E DIVULGUE SEUS PRODUTOS PARA TODOS OS GAMEMANIACOS DO BRASIL!

(11) 3346-6075
(11) 3346-6076

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS
www.rocklaser.com.br

COMPRA VENDA TROCA FINANCIA

AGETAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 10 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
CONsertos em GERAL • UPGRADE

Nintendo 64 • Controlis

Game Boy SP

Controlis PS2 Original

GameCube Preto

PlayStation Slim

Controlis

Memory Card Original

Controlis

6954.4332 6631.9979 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Os Games mais irados da cidade estão aqui!

METRÓPOLE

tudo em até 12 vezes
Vendidos Santa Ifigênia, 88, Box 410 - 412
Ligue e faça seu financiamento por telefone
Televendas: (11) 3276 6223 / 3276 6228 / 3276 6227
www.metropolegames.com.br

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL. NÓS MOSTRAMOS! E TEMOS AS MAIS VARIADAS PERIFÉRIAS DE JOGOS PARA VOCÊ. Confira as vantagens Rock Laser!

PlayStation 2 + tudo que QUERO TUDO R\$ 699,00

02 controles analógicos PS2
01 porta-cd exclusivo PS2
01 cd-jogo original
01 jogo original
01 caixa exclusiva PS2
01 cabo extensor PS2
01 cabo AV vídeo universal
01 suporte
01 caixa PS2
01 cd Removes

So fica sem play 2 quem quer!

24x R\$ 35,00 ou 36x R\$ 25,00

ligue e consulte condições

Pack 1 R\$ 99,99
Pack 2 R\$ 99,99
Pack 3 R\$ 99,99
Pack 4 R\$ 49,99

Tele-Vendas: (11) 3192-2159 / 3225-3020
Rua. Guilherme Cotching, 808 - Shopping Vila Maria Plaza - Loja B - Zoológico - São Paulo/SP

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para os quesitos abaixo:



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

1) Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado àquele gênero.

2) Vale lembrar que a nota final NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS



PERFEITO

Para os jogos que atingem a nota 10.



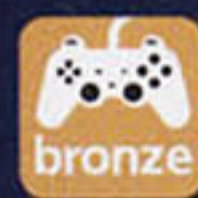
EXCELENTE

Para notas finais 9.0 ou 9.5.



ÓTIMO

Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.



MUITO BOM

Para os games com nota 7.0 ou 7.5.



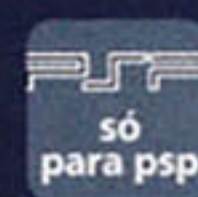
Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.



Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.

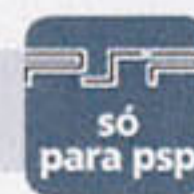


Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.



Acesse o nosso site para ler informações adicionais sobre o jogo.

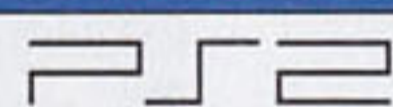
Jogo do mês: 76 LocoRoco



Sim, nosso campeão do mês é um jogo que mais parece um game em Macromedia Flash. Mas não se engane, LocoRoco foi digno de parar a redação... e quase atrasamos esta SDP!



Flash Reviews: jogos já analisados em edições anteriores,



TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
2006 FIFA World Cup	"O melhor FIFA de todos os tempos, mas, ainda assim, não chega nem aos pés de WE."	#35	7.0	Bronze	Gustavo Petró
Ace Combat Zero: The B. War	"São 36 caças, 18 missões e três estilos de pilotagem, não há como deixar de jogar."	#34	9.0	Ouro	Bruno Doiche
America's Army: R. of a Soldier	"Treinamento de elite do exército americano em um jogo nem um pouco de elite."	#35	6.5		Ronaldo Testa
Art of Fighting Collection	"Uma coletânea de respeito no nível que a série merece. Perfeito para fãs do gênero."	#36	6.5		Fabio Santana
Atelier Iris 2	"Ainda que não inova em muitos aspectos, o game agrada pelo seu capricho e enredo."	#35	8.0	Prata	Orlando Ortiz
beatmania	"Com mais de 50 músicas de ritmos diferentes para testar a velocidade e raciocínio."	#34	8.0	Prata	Ronaldo Testa
beatmania IIDX 11: IIDX RED	"Novas músicas e novos mixes, a nova versão resulta em desafios impressionantes."	#36	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
Commandos Strike Force	"Mais um game nada inovador da Segunda Guerra que estamos cansados de jogar."	#34	4.5		Rodrigo Guerra
Curious George	"Aventura com gráfico cel-shading em que o macaco George deve salvar um museu."	#34	5.5		Ronaldo Testa
DDR: Strike	"Mais uma versão adaptada do Arcade com mais de 50 novas músicas."	#34	7.5	Bronze	Ronaldo Testa
Dragon Quest: Yangus	"Nova história de sucesso consagrado. Vale mais a pena para quem já jogou DQVIII."	#35	9.0	Ouro	Gilsomar Livramento
Drakengard 2	"Um bom RPG (para que gostou de seu predecessor). A história já vale a compra."	#34	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Driver: Parallel Lines	"Se levamos em conta o rumo que a série tomou, Parallel Lines até que vale a pena."	#34	7.0	Bronze	Douglas Pereira
Dynasty Warriors 5: Empire	"Você já jogou algum DW? Pois saiba que este é mais um com poucas novidades."	#34	6.5		Ricardo Farah
Final Fantasy XII	"Curto e grosso: este é o melhor RPG desta geração! Parabéns para a Square Enix!"	#34	10	Platina	Douglas Pereira
Final Fight Streetwise	"Jogar Streetwise é como descobrir que Papai Noel nunca existiu. Prefira o old school!"	#34	4.5		Ricardo Farah
FSWarrior: Ten Hammers	"Um jogo de tiro competente e com ótimos gráficos. Peca na física e na fraca IA."	#34	6.5		Rodrigo Guerra
Grandia III	"Um RPG bonito, divertido e bacana, com um sistema de batalha sensacional."	#34	7.5	Bronze	Gilsomar Livramento
Guliy Gear XX Slash	"Com poucas diferenças em relação as versões anteriores, vale pelos extras especiais."	#35	7.5		Fabio Santana
Gunstar Heroes: Treasure Box	"Aviso aos saudosistas: contém Gunstar Heroes, Dynamite Headdy e Alien Soldier."	#34	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Hitman: Blood Money	"A volta triunfal do carecão mais impiedoso dos games. Um dos melhores do mês."	#36	8.0	Prata	Henrique Minatogawa
Hummer Badlands	"Passeie por terrenos acidentados (e feios) e aguente muito Frame Skip."	#35	6.0		Ronaldo Testa
Ibara	"Chuva de tiros, destruição e dificuldade, tudo que um ótimo shooter precisa ter."	#34	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
Ice Age 2: The Meltdown	"Fiel ao filme, jogabilidade variada e muito bom humor. Lembra Crash Bandicoot 2?"	#34	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Jaws Unleashed	"Proliferar a carnificina é legal. Pena que aqui você parece o Ecco the Dolphin"	#36	5.0		Ricardo Farah
KOF: Maximum Impact 2	"Apesar de ter ficado superior ao seu predecessor, não é um dos melhores do gênero."	#35	8.0	Prata	Douglas Pereira
KOF: Orochi Collection	"O pacote é generoso, mas infelizmente não possui nenhum extra que compense."	#35	5.0		Eric Araki
Marc Ecko's Getting Up	"Apesar de todos os problemas, é um novo estilo de game que merece sua atenção."	#34	7.0	Bronze	Gustavo Petró
Metal Saga	"Robôs gigantes em formato SD. Parado e sem nenhum bom atrativo."	#35	3.0		Rodrigo Guerra
Midnight Club 3: DUB Remix	"Apesar dos extras, o game sofre da desatualização da qualidade dos games atuais."	#34	7.5	Bronze	Rodrigo Guerra
Monster Rancher EVO	"Troque os discos, gere monstros e viaje com um circo. Atenção à bela abertura."	#35	6.0		Henrique Minatogawa
MotoGP 4	"Um dos melhores da série, conta ainda com um exclusivo modo online."	#36	7.0	Bronze	Rodrigo Raugust
NBA Ballers Phenom	"De pé rapado a astro do basquete. Essa é a proposta de NBA Ballers: Phenom..."	#34	6.5	Bronze	Ronaldo Testa
Okami	"Uma obra de arte pincelada pelo Clover Studio que promete fazer escola nos games!"	#35	9.5	Ouro	Gilsomar Livramento
OutRun 2006: Coast 2 Coast	"O clássico da Sega volta à todo vapor: recheado de qualidade gráfica e diversão."	#34	9.0	Ouro	Orlando Ortiz
Over the Hedge	"Jogo engraçado, bons gráficos e controle fácil. Jogue junto com o filhão."	#36	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Radirgy Precious	"Shooter 2D nonsense, Produção simplória, apenas para fanáticos e curiosos."	#36	4.0		Henrique Minatogawa
Rampage: Total Destruction	"Um clássico do passado que peca pela repetição desenfreada e sem sentido."	#35	5.0		Rodrigo Raugust
SEGA: Ages: Dynamite Deka	"Saudosismo extremo com sabor requentado. Simples e travado demais..."	#35	4.5		Jocelyn Auricchio



e novidades lançadas este mês

TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
SFZero: Fighter's Generation	"Um pacote dos sonhos com os melhores Street Fighters de todos os tempos."	#36	9.0	Ouro	Gilsomar Livramento
Shin Gouketsuji Ichizoku	"Power Instinct, para os mais íntimos, lembra muito os games antigo...e esse é o erro."	#36	5.5		Gilsomar Livramento
Shooting Love Treasure	"Um shooter com boa proposta, mas peca demais pelos slowdowns e pela facilidade."	#35	4.5		Rodrigo Guerra
Spectral Vs. Generation	"Jogo de luta com gráficos ultrapassados e jogabilidade fraca. Vale pela trilha sonora."	#35	4.5		Ronaldo Testa
State of Emergency 2	"O quebra-quebra da primeira versão continua descerebrado e repetitivo. Dispensável!"	#35	4.0		Jocelyn Auricchio
Steambot Chronicles	"Não confunda com o anime, SC é apenas mais um RPG mediano como tantos outros."	#36	3.0		Eric Araki
Suikoden V	"A série da Konami ganha novo fôlego e muitas melhorias neste quinto capítulo."	#34	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
The Da Vinci Code	"Não pense que o game convence como a obra de Dan Brown. De game não tem nada!"	#36	7.0	Bronze	Henrique Sampaio
The Godfather	"É um produto de peso, tratado com o respeito e o esmero que a franquia merece."	#34	8.5	Prata	Pablo Miyazawa
The Hustle: Detroit Streets	"Sinuca de primeira e nenhuma emoção nos bares e espeluncas da cidade de Detroit."	#35	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
Tomb Raider: Legend	"A melhor aventura da musa dos games desde o primeiro game da franquia!"	#34	9.5	Ouro	Ricardo Farah
Winback 2: Project Poseidon	"Um clone de Metal Gear que tenta inovar, mas acaba frustrando pela sua pobreza."	#35	3.0		Ricardo Farah
Winning Eleven 10	"Como sempre, a melhor edição do melhor jogo de futebol dos games."	#35	9.5	Ouro	Daniel Nieuwenhuizen
X-Men: The Official Game	"Não tem nada haver com o filme dos cinemas, mas vale a diversão e a pipoca."	#36	7.5	Bronze	Pablo Miyazawa
PSP					
007: From Russia With Love	"Tão bom quanto a versão para consoles. Pena que a jogabilidade prejudica muito."	#37	7.0	Bronze	Ricardo Farah
Ape Escape Academy	"Mais de 45 minigames com a macacada se divertindo. Vale uma tarde desanimada."	#34	6.5		Ricardo Farah
Crash: Tag Team Racing	"Uma mistura de aventura com corrida de veículos malucos. O que fizeram com Crash?"	#34	6.0		Ronaldo Testa
Daxter	"O título que prova por A-mais-B que, com empenho, o PSP pode ter excelente jogos."	#34	9.0	Ouro	Ricardo Farah
I.Q. Mania	"Remake do PSone, o game garante desafios capazes de fritar seu cérebro."	#34	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
Jet de Go! Pocket	"Mais um port de Psone de qualidade! Pena que dificilmente chegará no ocidente."	#34	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
Lemmings	"Um clássico do passado em um remake dos mais bem feitos no portátil da Sony."	#34	8.0	Prata	Ronaldo Testa
Mega Man Powered Up	"Apesar de bonitinho, o game peca por não agradar pela sua jogabilidade."	#34	6.5		Ronaldo Testa
Metal Gear AcId 2	"As melhorias em relação ao seu predecessor justificam a compra do PSP..."	#34	8.0	Prata	Rodrigo Guerra
Monster Hunter Freedom	"Uma adaptação perfeita do console para o portátil. Só faltou um modo online."	#36	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Naruto Narutimate Portable	"A versão é portátil é tão boa quanto do console. Pena que não sairá do Japão."	#34	7.5	Bronze	Jocelyn Auricchio
NBA Ballers: Rebound	"Basquete de rua sem ser levado a sério e cheio de traquitanas."	#36	7.5	Bronze	Ronaldo Testa
Peter Jackson's King Kong	"Um dos títulos mais fracos do PSP. A câmera é deplorável. Fique com a versão maior."	#34	4.0		Ricardo Farah
Samurai Champloo	"O anime ainda não está rolando por essas bandas, mas a luta samurai empolga."	#34	7.5	Bronze	Jocelyn Auricchio
Samurai Warriors: State of War	"Uma tentativa de misturar elementos de estratégia em uma franquia já massacrada."	#34	5.0		Ricardo Farah
Street Riders	"Reunião prepotente de artilharia pesada com limitados circuitos de rua."	#37	5.0		Renato Bueno
Syphon Filter: Dark Mirror	"Este é Syphon Filter que faltou no PS2. Seja pela sua qualidade, seja pelos extras."	#34	8.0	Prata	Ricardo Farah
Untold Legends II	"Melhorou muito em relação a seu predecessor, mas continua pecando na inovação."	#35	5.0		Jocelyn Auricchio
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	"Diverte por alguns minutos, pois no final das contas enjoa pela poluição visual."	#34	6.0		Henrique Minatogawa
Worms: Open Warfare	"O game das minhocas no PSP diverte mesmo se jogado com os amigos..."	#34	6.5		Rodrigo Guerra
Ys: The Ark of Napishtim	"Um RPG simples, com batalhas contra monstros enormes e desafios na medida certa."	#35	6.5		Rodrigo Raugust

* Os jogos destacados em vermelho são títulos novos, avaliados nesta edição.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories PS2



● Parece GTA3, mas, na verdade, é o mesmo GTA do PSP, só que rodando no seu PS2



Quem jogou GTA 3, o primeiro game 3D da série, com certeza guarda boas lembranças da tal "Cidade da Liberdade" e pode revivê-las em Liberty City

Stories, lançado agora para PlayStation 2. Convertido diretamente do PSP, a versão de LCS para o console perdeu o modo multiplayer, mas ganhou um pouco em gráficos e framerate. Mesmo assim, a parte visual do game está bem longe do atual padrão do PS2 e não chega nem perto de ser uma atração. Mesmo assim, vale a pena perder algumas horas mexendo, mais uma vez, com o submundo do crime.

O QUE IMPORTA NÃO É O TAMANHO

Muitas pessoas vão olhar feio para LCS logo que souberem que o jogo é bem menor que San Andreas. Mas, pensando que ele foi originalmente criado para um portátil, para ser jogado em sessões rápidas de viagem ou espera, é compreensível que ele não seja tão vasto. Mesmo assim, as três partes da cidade estão recheadas de missões bem variadas, prêmios para serem encontrados, rampas, minigames de destruição e tudo aquilo que já virou tradição na série. Por isso, não espere muita facilidade para completar 100%. Além disso, o senso de liberdade continua presente. Se quiser só se divertir, pode passear pela cidade sem compromisso. Se preferir, compre armas e cause pânico na população, brigue com a polícia local e seja perseguido sem piedade pelo vingativo Estado. Os locais, conhecidos de quem jogou GTA 3, estão um pouco alterados. Por se passar antes do jogo supracitado, a

história de LCS conta com locais que ainda estão sendo construídos, prédios mais novos e lojas diferentes. É divertido passar pela cidade olhando o que mudou de um game para o outro.

E A MÁFIA...

Ao contrário do protagonista de GTA 3, que se mantém mudo e anônimo durante a aventura inteira, Toni Cipriani, o anti-herói de LCS, tem personalidade, cabeça esquentada e muita história para contar. Membro da família Leone, o capanga atua na cidade e pega trabalhos de várias pessoas relacionadas ao submundo. Por isso, conhece todo o tipo de sujeito e participa de tramas políticas, traições e brigas em nome de honra e liberdade.

Claro que a história de LCS conta com momentos divertidos e bizarros, como o pervertido JD O' Toole, o político necrófilo Donald Love ou o homem que vira salsicha, Giovanni Casa. Cada personagem tem suas próprias características, tiques e maneiras de agir – além de serem incrivelmente interpretados por seus dubladores. O desenrolar da história, como sempre, é cheio de reviravoltas e diálogos espetaculares, dignos de um filme de máfia classe A. No todo, a trama mostra, mais uma vez, que o pessoal



da Rockstar Games sabe fazer games sujos e consegue, como poucos, satirizar as personagens típicas que aparecem sempre envolvidas em mamatas criminosas – incluindo, neste grupo, padres.

Apesar dos pesares

O jogo não traz nada de novo para quem curtiu a versão de PSP, lançada em outubro de 2005. Claro que os gráficos foram um pouco melhorados, aproveitando a capacidade do PS2 para manter o framerate mais alto, aumentar o número de coisas que aparecem na tela e o campo de visão do personagem. Mas, mesmo assim, ele fica bem longe de outros games da atual geração e sofre até para disputar com San Andreas.

A trilha sonora também não traz tantos clássicos como San Andreas, mas ainda é bem divertida e a variedade de rádios é suficiente para não enjoar durante o jogo. Algumas estações são diferentes das que aparecem em GTA 3, então mesmo quem já está acostumado com as de Liberty City vai ter algo novo para ouvir.

Agora, o ponto negativo desta versão é a quase inexplicável ausência do modo multiplayer. Um dos destaques do PSP, a modalidade para vários jogadores ficou de fora e diminuiu sensivelmente a durabilidade do jogo. Alguns dizem que a falta de mobilidade e a dificuldade de ligar o PS2 em rede atrapalhariam a jogabilidade. Uma pena.

NO GERAL

Mesmo sem tanta pompa quanto San Andreas e prejudicado por missões curtas por ter sido criado para um videogame portátil, Liberty City Stories é um jogo que merece ser jogado – a não ser que você já tenha feito isso no PSP. Não faltam pontos positivos: a trama, a liberdade, a quantidade de coisas para fazer e, claro, a diversão – ponto alto da série. Enquanto a quarta versão de GTA não chega, fique com este aperitivo.

—Daniel Nieuwenhuizen

8.0

Produção Rockstar Games

Desenv. Rockstar Games

★ 6.0

Gênero Ação

🔊 9.0

Região EUA

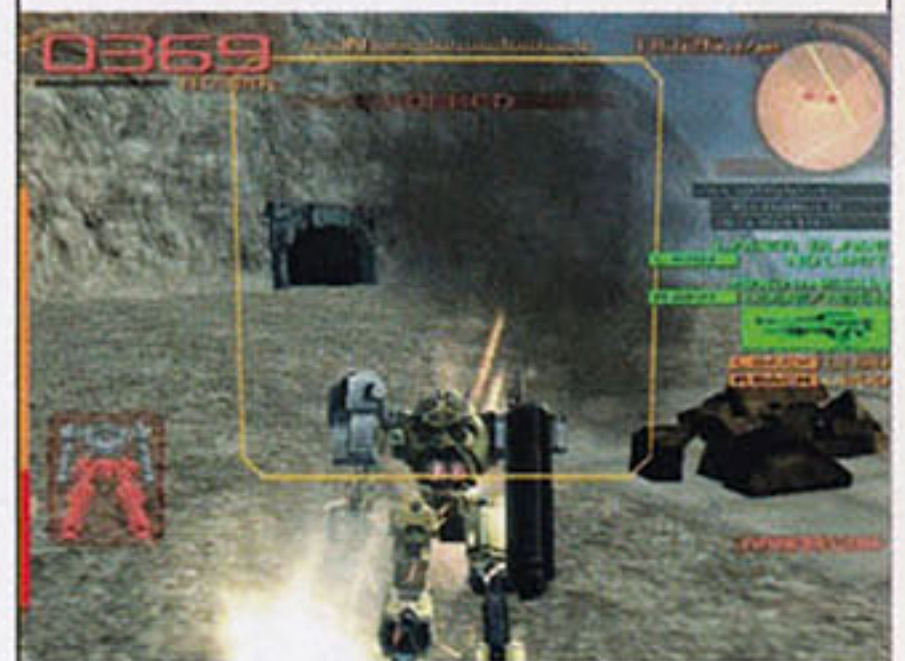
🎮 9.0

Jogadores 1

❤️ 8.0

www.rockstar.com

Armored Core: Last Raven PS2



Este novo título da série Armored Core é mediano em todos os sentidos, pois está repleto de falhas amadoras: acabamento audiovisual sem graça e jogabilidade sem sal.

A inteligência artificial é até interessante, mas os oponentes têm design muito limitado. Se você quer jogar um bom game de robôs gigantes, fique com Virtual-On Marz, da Sega. —Orlando Ortiz

5.0

Produção FromSoftware

Desenv. FromSoftware

★ 6.0

Gênero Ação

🔊 5.0

Região EUA

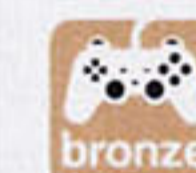
🎮 5.5

Jogadores 1

❤️ 5.0

www.fromsoftware.co.jp

Urban Chaos: Riot Response PS2



Em Urban Chaos: RR, você é um membro da elite T-Zero, que luta contra criminosos que sitiaram a cidade do game. O belo visual e os elementos bacanas (como a utilização de escudos e o resgate de reféns), somados à ação constante, colocam o jogo entre os melhores do gênero. Existe ainda um modo online para até oito jogadores. Imperdível!

—Rodrigo Raugust



7.5

Produção Eidos

Desenv. Rocksteady Dynamics

★ 8.5

Gênero Ação

🔊 8.0

Região EUA

🎮 8.5

Jogadores 1 a 4 (2 a 8 online)

❤️ 8.0

www.eidosinteractive.com

The King of Fighters XI PS2



KOF XI é o segundo episódio da trilogia Ash, continuando exatamente de onde KOF '03 parou, em todos os aspectos.

A nova configuração de times é a mais audaciosa até hoje. Quando você imaginaria, por exemplo, que o time das mulheres e da Coreia fossem extintos? Que personagens favoritos como Andy Bogard, Mai Shiranui, Joe Higashi, Robert Garcia e Leona Heidern seriam deixados de lado? Apesar disso, Kula Diamond, Eiji Kisaragi e Kasumi Todoh voltaram. B. Jenet e Duck King estreiam em KOF neste episódio. Inéditos, temos Elisabeth Branctorche, Oswald e a pequena ca-

poeirista Momoko, todos com o carisma com que já estamos acostumados nos jogos da SNK.

FESTIVAL DE TÉCNICA

KOF XI continua com o sistema de tag de KOF '03, com trocas em tempo real entre os integrantes do trio, mas corrige muitas das falhas do game anterior.

As principais novidades são o Saving Shift, que permite trocar de lutador enquanto apanha, e o Quick Shift, que permite trocar de personagem durante um combo, possibilitando aumentar drasticamente a sua seqüência.

Esses sistemas usam, convenientemente, a nova barra de Skill, reservada também para coisas como cancelar defesa com esquiva ou golpe forte. Dessa forma, os estoques da barra de Power ficam dedicados somente aos DMs e LDMs.

A jogabilidade está rápida como se espera de um KOF, com um nível estratégico aumentado e um equilíbrio muito bem ajustado. Nos combos com trocas

de personagens, por exemplo, os golpes causam menos conforme aumenta o contador de hits. As apelações são naturalmente controladas com os limites da barra de Skill. O domínio desse sistema é garantia de partidas belíssimas.

EXCLUSIVIDADES DO CONSOLE

A adaptação para o videogame da Sony ganhou o acervo obrigatório de extras, como edição de cores de personagens (agora você personaliza até mesmo as cores das magias!), alguns estágios inéditos em 3D, trilha sonora Arranged, galeria de imagens, modos de jogo Practice, Endless e partida online (só para residentes no Japão). Mas há alguns destaques nos recursos exclusivos da versão PS2. O primeiro é o sistema de jogo Arranged, que, se ativado, traz ainda mais equilíbrio ao game, com novos ajustes de danos, prioridades e propriedades de golpes. O segundo é o Challenge Mode, que traz 40 missões para você concluir sob condições específicas, o que não apenas habilita segredos, como também o ajuda a dominar o sistema de batalha. Por último,

há a adição de sete personagens exclusivos (além dos sete chefes e subchefes, também selecionáveis): Robert Garcia, Mai Shiranui, EX Kyo, Hotaru Futaba, Tung Fu Rue, Mr. Big e Geese Howard, resolvendo algumas ausências importantes no elenco original. Essa reunião de lutadores, mais o sistema de jogo criativo e funcional, mais o pacote de extras da conversão e a identidade mantida de KOF fazem deste décimo primeiro título um retorno à glória passada da série.

—Fabio Santana



8.0 **Produção** SNK Playmore
Desenv. SNK Playmore
 ★ 8.0 **Gênero** Luta
 8.5 **Região** Japão
 9.0 **Jogadores** 1 a 2
 8.5 game.snkplaymore.co.jp

Metal Slug 3D PS2



Vamos combinar: Metal Slug é aquele estiloso elogio à destruição cartunesca e

sem choro que tanto emocionou nossa vida pelos scrolls laterais afora. Não é e nunca será essa versão 3D que esvaziou o charme da série ao drenar os tiroteios e a inconfundível identidade visual, por mais que Marco e os camaradas detonem soldadinhos cabeçudos e tanques poderosos. O exagero e a ação turbinada sempre foram a regra. Agora, a ação esfriou, mas ainda segura a jogatina. Porque o exagero, principalmente de proporções, foi reduzido a uma mediocridade decepcionante. Tudo está normal: nossos heróis têm o tamanho aceitável e proporcional ao de casas e helicópteros. Sai a anatomia "miniaturas supercraques", dos cabeçudos que fizeram história, e entra a seriedade — assunto grave, que certamente não interessa a Metal Slug. Os cenários alternam becos estrangulados com amplos campos de batalha, o que funcionaria melhor com câmeras mais ágeis e sem "campos de força" vermelhos cercando nosso avanço. Os melhores momentos do passado se

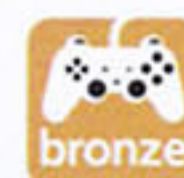
refletem nos confrontos com os chefões, quando estudamos a metodologia de ataque dos malucos e repetimos certas seqüências. Mas, entre mortos e ressurrectos, restam fragmentos do pedigree Slug nas seqüências de tiro caóticas, no barril de pólvora que parece brotar do chão quando você busca cobertura e nos impagáveis prisioneiros barbados que você salva usando a faquinha.

—Renato Bueno



5.0 **Produção** SNK Playmore
Desenv. SNK Playmore
 ★ 4.0 **Gênero** Tiro
 6.0 **Região** Japão
 5.0 **Jogadores** 1
 7.5 game.snkplaymore.co.jp

Naruto: Ultimate Ninja PS2



E quem diria que, três anos depois de sua estréia no Japão, Naruto: Ultimate Ninja alcançaria (de forma oficial) o público ocidental com seu lançamento nos EUA. Tudo graças à investida no mercado pela Namco Bandai Games, empresa que trará grandes novidades ainda este ano. Como primeiro lançamento ocidental oficial para PS2, a versão escolhida foi a primeira mesmo (já existem três), com todos os menus, nomes e missões traduzidos para o inglês. Melhorias nos gráficos? Não. Os gráficos continuam os mesmos da sua primeira versão, bem como as onomatopéias dos golpes — todas em japonês. A jogabilidade também não sofreu

mudança alguma. Aquele sistema que fez a fama do jogo, misturando elementos de jogos como Smash Bros. está lá, intacto. Você ainda pode desferir combos aéreos, usar os diversos itens que são disponibilizados durante os confrontos para eliminar seu rival e ainda pode derrubá-lo do cenário, se o este permitir tal feito.

Talvez a única diferença seja por conta do acréscimo de dois personagens exclusivos da versão americana: Naruto com o poder da Kyuubi, a raposa de nove caudas, e a versão de Sasuke com o selo de poder ativo no nível 1. Se você é novato no mundo dos games de Naruto, não perca esta chance; caso contrário, não perca seu tempo e continue na terceira versão do jogo.

—Jefferson Kayo

7.0 **Produção** Namco Bandai G.A.
Desenv. Cyber Connect2
 ★ 8.0 **Gênero** Luta
 6.0 **Região** EUA
 8.5 **Jogadores** 1 a 2
 9.0 www.namcobandai.com

Super Dragon Ball Z PS2



Dos mesmos criadores da série Street Fighter II (a clássica), nasce Super Dragon Ball Z, mesclando elementos mais maduros dos jogos de luta, como comandos para magias, combos sem limitações e com possibilidades iguais às de um bom jogo de luta. Ou pelo menos essa era a idéia original do jogo. Quando começamos a jogar SDBZ, já nos irritamos um pouco com o loading.

Para aqueles que estavam perdendo algumas horas de suas vidas no novíssimo KOF XI, aqui em SDBZ, temos loadings demorados entre as lutas, além de cutscenes exageradas e que não podem ser aceleradas com o apertar de algum botão.

A jogabilidade é travada, lenta e sem muitas variações. Vocês se lembram das versões Butouden de Super NES? Então, este SDBZ está mais pra um Super Butouden do que para um

Street Fighter. Todos os golpes de comando estão presentes, como a utilização do "hadou ken" para lançar um kamehameha, por exemplo. Alguns personagens ficaram com uma boa variação de golpes, ao contrário



de outros que possuem apenas três comandos apenas. Existe também uma quantidade ínfima de chain combos para cada personagem, limitando bastante o sistema de jogo.

Com dois botões de ataque, um de pulo e um de defesa, a falta de elementos básicos de um bom jogo de luta, como uma básica voadora seguida de rasteira e dezoito míseros lutadores (em se tratando de um jogo de DBZ), a fórmula consagrada de Street Fighter II se perdeu em algum lugar da produção do game.

—Jefferson Kayo



6.5

Produção Atari
Desenv. Crafts & Meister
Gênero Luta
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.atari.com

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow PS2

Piratas do Caribe foi uma surpresa nos cinemas. Sem grandes pretensões, foi sucesso de crítica e público. Mas, nos games, cumpriu o esperado: tal qual um pirata, é um caça-níquel que se aproveita do filme. É um jogo de ação, no qual é preciso bater muito nos inimigos e solucionar puzzles simples, como abrir portões, cortar cordas e explodir barricadas.

A modelagem dos personagens principais até que é boa, mas a movimentação é muito ruim, lembrando Enter the Matrix. Um dos "atrativos" do game é o modo cooperativo, em que é possível alternar entre os personagens do filme ou jogar com um amigo, o que aumenta a diversão. Outro recurso (que não é muito relevante no final das contas) é o de adquirir novos golpes e habilidades. A parte sonora soa muito falsa, sem as vozes dos atores reais. Os controles não funcionam bem, dificultando na hora de executar tarefas com seqüências de botões. Para variar, a câmera também não ajuda. Mas



o que mais incomoda é a falta de impacto nos ataques: golpear o inimigo, um barril ou nada apresenta o mesmo efeito. O que faz valer a pena jogar são as cenas em CG ilustrando o enredo – bom para quem gosta do filme. Se quer jogar mesmo com os personagens de Piratas do Caribe, procure Kingdom Hearts II e chegue no mundo Port Town.

—Henrique Minatogawa

4.0

Produção Ubisoft
Desenv. Buena Vista Games
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.ubisoft.com

World Football Climax PS2



Game de futebol com Roberto Baggio de garoto-propaganda? Só pode ser bola fora! A Sega continua a maré de azar nos jogos com este simulador de visual e controles ruins. Os slowdowns são constantes e nem o interessante (mas inútil) drible um-contra-um salva WFC. Os times licenciados e o modo carreira tentam limpar a barra, mas é pouco quando se tem WE 10 no mesmo console.

—Claudio Prandoni



4.5

Produção Sega
Desenv. Sega
Gênero Esporte
Região Japão
Jogadores 1 a 4
www.sega.co.jp



Samurai 7 PS2



Samurai 7 é um ótimo anime inspirado no excelente filme Os Sete Samurais, de Akira Kurosawa. O jogo, porém, é uma desgraça. É um adventure baseado em textos e imagens estáticas, todo em japonês, reduzindo a pó a diversão de quem não domina o idioma. Os gráficos e sons não impressionam, parecendo um jogo de PSone. Ao menos, a história é bem fiel ao desenho.

—Claudio Prandoni

3.5

Produção Idea Factory
Desenv. Design Factory
Gênero Adventure
Região Japão
Jogadores 1
www.ideaf.co.jp/samurai/7.html

Valkyrie Profile: Silmeria

PS2



Desisto de tentar medir os limites do PlayStation 2. Há quase um ano, jogo após jogo, venho falando que os limites do console foi extrapolado. Eu gostaria de poder repetir essa afirmação neste review, mas isso seria chover no molhado. Por isso, já começo dizendo que Valkyrie Profile: Silmeria é um joiaço.

QUASE PRÓXIMA GERAÇÃO

Visualmente falando, este título consegue fazer com que fiquemos orgulhosos do console que temos em casa. Na

verdade, Silmeria dá um pau até em diversos games da próxima geração de consoles, mostrando que é possível fazer um game excelente usando uma máquina de seis anos de idade. Os gráficos de Silmeria mostram primor em tudo que está presente na tela, como moinhos, casas, vegetação, terrenos áridos, cavernas etc. Tudo foi construído com um esmero desmedido, algo nunca visto na atual geração de consoles. Não vá pensando que este jogo se apóia apenas em seus gráficos exuberantes. Silmeria tem ainda uma seleção excelente de músicas que nos transportam para o clima do local em que visitamos, como a sobriedade dos templos, a desolação das masmorras ou a alegria das cidades.

QUASE COMO NOS VELHOS TEMPOS

Ao colocar as mãos em Silmeria e depois de babar litros de saliva, fui sentindo um gostinho pare-

cido com o do tempo dos 16-bits, época em que o Super Nintendo e o Mega Drive faziam de melhor: jogos em 2D. Ao controlar Alicia, a personagem principal, apenas usando a alavanca esquerda para esquerda e direita, sem a necessidade de usar a da direita para controlar a câmera, me senti como um garoto de 12 anos – e essa foi uma sensação ótima! Isso melhorou enquanto passava pelas ruas da primeira cidade, mas fiquei um tanto desapontando quando fui para a primeira dungeon do jogo e entrei em uma batalha – aí, tudo mudou. O ambiente tornou-se totalmente 3D, com direito a usar a alavanca direita para mudar a câmera e tudo, o que também não é ruim, mas sabe como é... Eu ainda estava sentindo aquele gostinho old school e não queria perdê-lo tão cedo. Passados os instantes de semidesapontamento, o sistema de batalha é muito interessante, bem-estruturado e cheio de estratégia. Conforme você vai dominando-o, torna-se uma das coisas mais agradáveis do título.

O que ficou faltando foi apenas apreciar a história do game, mas isso eu guardo para a versão americana, pois a impressão que tive ao assistir às primeiras cenas é, no mínimo, intrigante e ficam várias perguntas no ar, como "Por que Alicia foi expulsa de Valhala?" ou "Será que ela vai voltar ao mundo dos deuses nórdicos?", só para citar algumas. Em resumo: acho que este game tem tudo o que um jogador atual quer em um jogo: diversão, beleza e desafio na medida certa. Mas mesmo dando uma nota tão alta quanto à que você vê aí embaixo, acho melhor esperar pela versão americana, afinal, falta apenas dois meses para o lançamento ocidental para, assim, aproveitá-lo da devida forma.

—Rodrigo Guerra

9.0 Produção Square Enix
 Desenv. tri-Ace
 Gênero RPG
 Região Japão
 Jogadores 1
 www.square-enix.co.jp/vp/vp2/



AND 1 Streetball PS2

AND 1 Streetball lembra muito FIFA Street. É possível jogar com astros do basquete de rua e fazer vários dribles, mas a jogabilidade é confusa e torna difícil realizá-los. O modo carreira não traz surpresas, os gráficos são apenas medianos e nem o multiplayer é lá muito divertido. Ao menos, a trilha sonora é uma cesta de três pontos para amantes de rap.

—Claudio Prandoni



6.5 Produção Ubisoft
 Desenv. Black Ops Entertainment
 Gênero Esporte
 Região EUA
 Jogadores 1 a 8 (até 2 online)
 www.and1streetballgame.com

Gallop Racer 2006 PS2

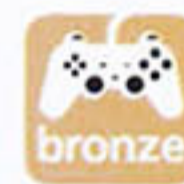


Um tutorial pode não curar o câncer, mas resolveria muitos problemas de Gallop. Ajudaria a cruzar menus indigestos, interpretar a pastelada de estatísticas e completar uma corrida sem castigar estupidamente seu alazão. Leia o manual, arrepende-se e descubra uma corrida de cavalos tão simpática e emocionante quanto os chapéus das madames no jôquei clube.

—Renato Bueno

5.5 Produção Tecmo
 Desenv. Tecmo
 Gênero Esporte
 Região EUA
 Jogadores 1 a 2
 www.tecmo.com

Cars PS2



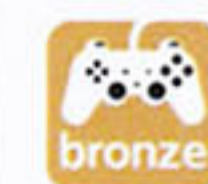
A THQ acertou em cheio ao trocar o tradicional gênero plataforma pelas corridas animadas na adaptação do novo filme da Pixar. Esqueça as armadilhas espalhadas pelas pistas: em Cars, você dependerá unicamente de saltos, turbos e atalhos. As partidas são variadas e divertidas. O que pega é a física esdrúxula, que manda seu carro para fora da pista até nas batidas mais bobas.

—Henrique Sampaio



7.5 Produção THQ
 Desenv. Rainbow Studio
 Gênero Corrida
 Região EUA
 Jogadores 1 a 2
 www.thq.com

FlatOut 2 PS2



Burnout ganhou um primo. Layout, estilo musical, má-educação e ranking de estrelinhas: FlatOut copiou sem medo a grande marca das vinganças em alta velocidade. Mas o resultado transcende o genérico. A quebradeira, antes tímida, tornou-se explícita, beirando a catástrofe: praticamente tudo pode ser destruído. Curva errada vira reta improvisada, na busca por créditos para tunar os carros. Você nunca mais vai encarar as esquinas do mesmo jeito.

—Renato Bueno

7.0 Produção Sierra
 Desenv. Bugbear
 Gênero Corrida
 Região EUA
 Jogadores 1 a 6
 http://flatout2.sierra.com

LocoRoco PSP

jogo do mês

platina

só para psp

Quando avaliamos um game de plataforma, fica fácil explicar com palavras a diversão que ele causa. Mas LocoRoco é mais do que isso, é uma forma de entreter que alcança a barreira do imaginável e, ao mesmo tempo, nutre qualquer sentimento negativo que esteja dentro de você no momento. Aqui, não há puzzles astronômicos que exigem conhecimento de outro idioma ou quaisquer ciências exatas. Não há chefes com poderes abismais e estratégias mirabolantes para serem superadas. Não temos nem mesmo uma jogabilidade rodeada por combinações de botões que exigem habilidade dos dez dedos das

mãos. LocoRoco prova que todas essas supostas dificuldades criadas nos games são na verdade névoas negras que frustram milhares de jogadores que buscam puramente o sentimento que um game deve proporcionar: a diversão. As fotos que ilustram este review já mostram praticamente tudo que é LocoRoco. Porém, apenas jogando você descobrirá seu valor. Não há uma história densa a ser esclarecida – você deve reunir todos os LocoRocos encontrados pelo mundo do game, encontrar seus amigos (conhecidos como Mui Mui), salvar mosquitos (que valem créditos nos minigames extras) e, se possível, coletar novos itens para decorar sua oca (lar dos LocoRocos). No entanto, tudo isso é feito não

controlando essas bolotas sorridentes. Ao pressionar os botões L e R do portátil, você inclina o cenário do jogo; pressionando-os juntos, o LocoRoco pula. Resumindo, a sensação minimalista e simplória pode



ser teorizada como uma verdadeira filosofia, afinal, você não comanda um personagem, mas, sim, o mundo onde ele vive.

Ao longo das fases, você se alimenta de frutas que geram outros LocoRocos. Mas ao invés de simplesmente ter um novo amigo ao seu lado, você passa a dobrar de tamanho a cada nova fruta digerida. Chega um momento em que você ocupa cerca de metade da tela, formando um LocoRoco gigante e pesado. Nessa hora, para passar por obstáculos, basta apertar o círculo e sua bolota se divide no número de LocoRocos adquiridos. Controlá-los juntos é um desafio. Assistir a eles cantando as músicas do jogo é a terapia. Sim, você pode duvidar, mas LocoRoco chega a ser terapêutico. Relaxa de forma surpreendente, diverte de forma cativante e vicia de forma honesta. O valor da nota que estou dando para o game só deve ser questionado quando você o tiver jogado por pelo menos uma hora. Porém, para quem ainda duvida da qualidade deste título



lo com cara de "jogo da Nintendo", acredite: juro para você, leitor, que LocoRoco esmaga por completo toda a biblioteca de títulos já lançados no PSP até o momento. Esmaga com simplicidade e competência.
—Ricardo Farah



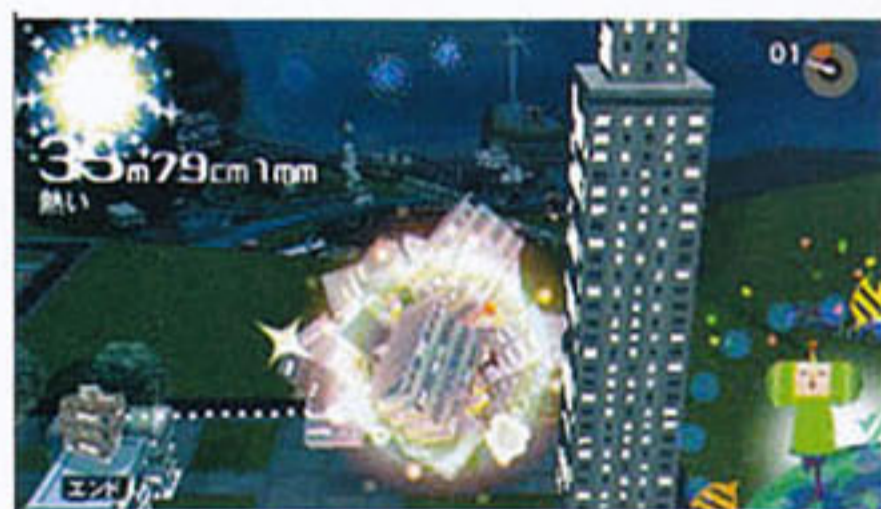
10 Produção SCEA
 Desenv. SCE Studios Japan
 ★ 8.5 Gênero RPG / estratégia
 9.0 Região EUA
 10 Jogadores 1 a 2 (Ad Hoc)
 10 www.locoroco.com

Me & My Katamari PSP

bronze

só para psp

Não tem jeito. Mesmo com a gente já conhecendo toda a história da vida do Rei de Todo o Cosmos e seu gosto muito duvidoso de se vestir, sabemos que ele sempre dá um jeito de fazer algo errado que pode prejudicar o universo. A confusão o seguiu nas férias dele, do Príncipe e dos priminhos, e aterrissou no PSP. E não é que o cara, brincando, destrói as ilhas da Terra? Cabe a você, mais uma vez, rolar a Katamari para grudar tudo que for possível e montá-las novamente.



como a Sessão da Tarde: sempre que você está sem nada para fazer, assiste e se diverte pra valer. Com o game, é a mesma coisa. Mesmo as fases tendo o mesmo objetivo (fazer a Katamari crescer), é viciante. O design das fases tem um toque de originalidade, se comparado às versões do PS2. Ao mesmo tempo, parecem ser iguais. O visual se mantém o mesmo, com muitas cores e a simplicidade de sempre, o que faz o jogo parecer ultrapassado, mas, como já dizia o poeta, nem só de gráficos vive um game. Talvez pela capacidade do PSP, a quantidade de itens ao mesmo tempo na tela tenha diminuído, assim como alguns detalhes. Com esses ajustes, ninguém que tenha jogado

alguma vez Katamari sairá prejudicado. Até mesmo a tela "widescreen-high-definition" ajuda a visualizar melhor o que há pela frente e se há algum obstáculo em movimento que poderá atingi-lo. O desafio é gradativo e pode até ser um pouco fácil demais. Se não fossem os controles...

Confusão total

Posso não ter boa coordenação motora, mas nunca tive problemas em controlar a bolinha grudenta no PS2. Nossa, como faz falta uma segunda alavanca analógica. A substituição dela pelos botões de ação foi criativa, mas, infelizmente, além de confundirem a cabeça, não se mostram eficazes, pois não dão a mesma sensação de controle. Questiono se outras conversões para o PSP, que, no PS2, utilize duas alavancas, conseguirão evitar este problema. Mas se você praticar, sua Katamari vai ficar gigante e a experiência de jogo será sensacional. Uma dica para tentar aprender os

controles é aproveitar por um bom tempo o tutorial. Mesmo com esse grande probleminha, o game não é ruim e se supera com as boas músicas de sempre, a diversão, os comentários engraçados do Rei e o toque de humor japonês a que estamos acostumados e sentimos falta. Acredite, se você não tem vícios, começará a ter um, pois o UMD não sairá do PSP.
—Gustavo Petró



7.5 Produção Namco
 Desenv. Namco
 ★ 7.5 Gênero Puzzle
 8.5 Região EUA
 6.0 Jogadores 1 a 4 (Ad Hoc)
 8.0 www.namco.com

Breath of Fire III PSP



A Capcom traz uma peça de sua clássica série de RPG para o PSP. Por muitos, Breath of Fire III é um dos melhores episódios da série. E de lá para cá, absolutamente tudo igual à versão original lançada para o PSone em 1997. Você encarna o jovem Ryu, descendente de uma linhagem de guerreiros-dragões que volta de tempos em tempos para combater um grande mal. Claro, claro... Mas será que vale a pena ter esse "remake" no portátil? A resposta é um grande sim. BoFIII é um daqueles RPGs extremamente simples, que cativa justamente por isso e mais uma soma de atrativos que ninguém dispensa, tais como diversidade de sidequests e minigames – a pescaria é um dos pontos divertidos da aventura, mas o direcional do PSP é horrível nesse quesito. O sistema de batalha é objetivo e especificado por ícones, se destacando o aprendizado das habilidades de certos inimigos. O legal mesmo é o sistema Dragon Gene, que lhe permite transformar-

se em diferentes tipos de dragões. Isso instiga o jogador a explorar cada canto do mundo. Além dos personagens carismáticos, da mistura de visual 2D e 3D ou dos dois finais, o contraste do game com a realidade atual dos games pode torná-lo menos atrativo para jogadores novatos — encontros aleatórios constantes irritam bastante depois de um tempo —, mas os fãs ficarão gratos em poder desfrutar esta aventura mais uma vez.

—Gilsomar Livramento



7.0	Produção Capcom
	Desenv. Capcom
★ 6.5	Gênero RPG
🔊 7.5	Região EUA
🎮 7.0	Jogadores 1
❤️ 4.0	www.capcom.com

Astonishia Story PSP



É inegável que o PSP vem sendo lar de cada vez mais RPGs. Claro que, até agora, nenhuma obra de arte foi lançada, mas na grande maioria, vale a pena dar uma olhada, como é o caso de Astonishia Story. Você é Lloyd, um jovem cavaleiro encarregado de escoltar uma relíquia sagrada. No meio da viagem, acaba sendo atacado e o cajado (a tal relíquia) acaba sendo roubado. Como único sobrevivente da emboscada, Lloyd sai em busca do artefato.

A partir de então, começa sua aventura, na qual você poderá recrutar vários personagens para lutar ao seu lado, de diferentes classes, entre magos, guerreiros, entre outros.

As batalhas se baseiam em turnos com cenários demarcados, como nos jogos

de estratégia. E, infelizmente, são estas mesmas batalhas o ponto mais fraco do game. Seja pelo sistema que acaba gerando lutas longas demais ou pelo desequilíbrio entre as mesmas (muitas vezes, as lutas contra os chefes acabam sendo mais fáceis do que as batalhas normais enfrentadas nas dungeons). Visualmente, o game segue o padrão 16-bits de ser, prato cheio para os amantes do 2D, com cenários e personagens coloridos, detalhados e muito bem animados. A jogabilidade é simples e intuitiva como todo RPG que se preze. Além de sua jornada ser extremamente linear, o game é curto, ideal para alugar no final de semana. Não posso deixar de citar a bela abertura em desenho animado. Fãs do gênero e proprietários do portátil não têm do que reclamar.

—Rodrigo Raugust

6.5	Produção Ubisoft
	Desenv. Sonnori
★ 7.0	Gênero RPG
🔊 6.5	Região EUA
🎮 6.5	Jogadores 1
❤️ 5.0	www.ubisoft.com

GAMES

ATACADO

Acessórios para video-games em geral.

☎️ **(16) 3011-2289**

WWW.GAMESATACADO.COM.BR

The King of Fighters XI PS2

O rei dos jogos de luta está de volta

Por Fabio Santana



THE KING OF FIGHTERS deixou de ser um festival anual de seqüências e passou a ser numerado a partir de KOF XI. Com isso, a SNK Playmore pôde se concentrar melhor nas características principais da série: balanço entre personagens, jogabilidade técnica e rápida, e sistema de jogo elaborado. Para saber mais sobre esse processo de desenvolvimento (e também para tentar descobrir um pouquinho sobre o próximo game da série), fomos conversar com Akihito Kadowaki, representante da SNK Playmore. Confira.

SuperDicas PlayStation: Que tal começar contando um pouco sobre você? Como e quando entrou no mercado de games? Em que jogos trabalhou?

Akihito Kadowaki: Comecei em 1995, quando entrei no departamento de marketing da SNK. Desde então, trabalhei em quase todos os jogos da empresa fazendo a divulgação dos títulos lançados.

SDP: Qual foi sua participação no desenvolvimento de The King of Fighters XI para PlayStation 2? Você também trabalhou na versão arcade?

AK: Na versão doméstica, minha função esteve mais ligada à parte de divulgação e escolha de elementos extras do jogo. Na versão para arcades, eu era o contato principal com a Sega Sammy para discutir coisas como a profundidade da jogabilidade, já que estava no comando do progresso e publicidade do projeto.

SDP: Nona fez as ilustrações de KOF '02 e Falcoon foi o artista de KOF '03. Quem é o designer de personagens de KOF XI e quais foram suas diretrizes para o novo game?

AK: O artista desta vez é o Hiroaki. Ele também fez as ilustrações das capas das versões domésticas de KOF '00, '01 e '02. Em KOF XI, ele fez desde as ilustrações até o design de personagens.

SDP: As conversões dos jogos de arcade da SNK Playmore para os consoles sempre tiveram diversos extras. O que vocês prepararam para esta versão de KOF XI para o PlayStation 2?

AK: São muitas novidades, começando pelos sete novos personagens e alguns estágios inéditos, além da versão Arranged de toda a trilha sonora.

Um modo inédito foi adicionado, o Challenge Mode, e temos também novas ilustrações de encerramento.

SDP: A SNK Playmore divulgou que haveria 14 novos finais para a versão de KOF XI para o PS2, ilustrados por quatro artistas talentosos. Quem são esses artistas convidados?

AK: Estas ilustrações foram feitas pelos artistas Falcoon, Hiroaki, Tonko e Ogura. Falcoon é o produtor e artista de KOF: Maximum Impact 2; Hiroaki, como mencionado acima, já fez diversos trabalhos para a SNK Playmore; Tonko foi o artista responsável por toda a série Metal Slug, The Last Blade e Garou: Mark of the Wolves; e Ogura fez a arte de NeoGeo Battle Coliseum.

SDP: Quais foram os critérios para escolher os personagens exclusivos desta versão?

AK: São sete personagens que já haviam aparecido nos games da SNK e eles foram escolhidos baseado na opinião dos fãs.

SDP: A saga de Ash trouxe uma grande mudança na jogabilidade.

O Tag System é diferente de tudo o que já havia aparecido em um KOF. Como foi ajustar esse sistema para essa seqüência?

AK: Com a saga de Ash, nós queríamos elaborar uma forma de tornar o siste-

ma de jogo mais rápido e competitivo. Foi nisso em que nos concentramos enquanto fazíamos os ajustes e o balanceamento do jogo.

SDP: Faz muito tempo que a SNK Playmore USA lançou seu último jogo para PlayStation 2 no mercado americano. Mesmo assim, existe alguma chance de ver KOF XI no PlayStation 2 nos States?

AK: Você poderia fazer a mesma pergunta para a Sony Computer Entertainment America? [risos] Nós gostaríamos muito de lançar vários de nossos jogos para PlayStation 2 nos EUA, mas eles têm que passar pela SCEA – e ela não costuma aprovar jogos 2D.

SDP: Agora que a série principal de KOF é numerada (em vez de ser nomeada por ano), é possível que os novos jogos da série demorem mais de um ano para sair?

AK: Não podemos responder a essa pergunta ainda, mas vamos fazer o melhor possível para que KOF seja sempre excelente em suas seqüências.

SDP: Você pode falar um pouco sobre The King of Fighters XII?

AK: Nós já começamos a trabalhar no

próximo projeto de KOF para arcades e estamos nos preparando para a divulgação. A história continuará de onde KOF XI parou, se concentrando nos mistérios de Ash.

SDP: A grande questão: agora que KOF está usando a placa Atomiswave nos arcades, quando veremos os gráficos do game em alta definição, como acontece com Guilty Gear?

AK: Nós realmente queríamos fazer com que os gráficos de KOF fossem em alta resolução, mas devido a um sem-número de problemas técnicos, como o enorme número de personagens, isso se tornou praticamente impossível de se fazer, também por causa das especificações técnicas da Atomiswave, que não nos oferece essa liberdade. Entretanto, sabemos que não podemos continuar usando sprites em baixa resolução para sempre. Por isso, nós já estamos trabalhando para melhorá-los nos títulos futuros.

SDP: Alguns jogadores acreditam que a série principal logo será unida à série Maximum Impact. Isso porque MI2 recebeu o nome "The King of Fighters 2006" nos EUA. Afinal, isso é possível de acontecer?

AK: Não, isso não vai acontecer, pois as séries são totalmente separadas e distintas.

SDP: A SNK tem uma enorme legião de fãs no Brasil. Você gostaria de mandar uma mensagem para eles?

AK: Nós adoramos vocês! Fiquem ligados nos próximos games da série KOF.

“Com a saga de Ash, nós queríamos elaborar uma forma de tornar o sistema de jogo mais rápido e competitivo.”

—Akihito Kadowaki, representante da SNK Playmore

MUNDO DOS GAMES

FALAR QUE TEM O MELHOR PREÇO É FÁCIL.

NÓS MOSTRAMOS!

E TEMOS AS MAIS VARIADAS FORMAS DE PAGAMENTO PARA VOCÊ.

CONFIRA AS PROMOÇÕES PARA MARÇO.



Só fica sem play 2 quem quer!

24x R\$ 35,00
ou
36x R\$ 25,00



Controle PS2
R\$69,99



Cabo Extensor
R\$19,99



Jogo Original
R\$69,99



Suporte PS2
R\$29,99



CD Remixes
R\$19,99



Cd-rom
Qual É A Música
R\$69,99



Cabo s/ Vídeo
Universal
PS1/PS2/XBOX
64/GameCube
R\$49,99



Bonê PS2
R\$19,99



Camiseta PS2
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$19,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$39,99



Controle Remoto
R\$69,99

Playstation2

original

Promoção

QUERO TUDO

- 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 bonê exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2
- 01 cd Remixes

R\$ 699,00

Pack 1



Tudo por

R\$ 99,99

Pack 2



Tudo por

R\$ 99,99

Pack 3



Tudo por

R\$ 99,99

Pack 4



Tudo por

R\$ 49,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatapé - São Paulo/SP
www.mundoplaystation.com.br



Senac São Paulo

Universo Games
Senac 2006.

6 dias com o melhor
dos games e muito
entretenimento:

- Oficinas
- Jogos on-line
- Campeonatos
- Exposições
- História
- Palestras
- Lan house
- Mesas redondas

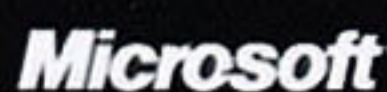
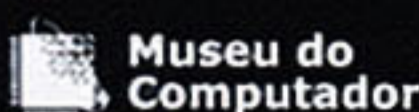


senac
são paulo

De 14 a 19 de agosto.
Senac Lapa Tito.
Rua Tito, 54.

Saiba mais:
www.sp.senac.br/universogames
ou ligue (11) 3868-6900

Parceiros:



viva **senac** 60 anos
são paulo

o conhecimento transforma

Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.


É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!


Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Douglas Ielker](#)

Revista: [Renato Bueno](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

