

A NOVA OBRA DE ARTE DO PS2:

OKAMI

PREVIEW
+ entrevista
exclusiva

GUIA DE COMPRAS

- Preços e lojas de todo o Brasil
- Não seja passado para trás
- Pintou problema? Saiba o que fazer

SuperDicas



O MELHOR JOGO
DE LUTA DO ANO

SOUL CALIBUR III

PS2

TUDO para arregaçar
seus oponentes!

- Habilite **TODOS** os lutadores, armas e cenários
- As **MANHAS** para criar seu personagem
- Entenda os **MODOS** do jogo
- Bônus: **ENTREVISTA** com o criador da série!

JOGUE DE FRALDA!

RESIDENT EVIL 4

PS2

Estratégia
MATADORA
para aproveitar
ao máximo o
melhor game
da série

- 10 páginas
- **TUDO** explicado
- **TODOS** os segredos

Os melhores Reviews

GTA: Liberty City
Stories **PSP**



007: From Russia
With Love **PS2**



Star Wars
Battlefront II **PS2/PSP**



Castlevania: Curse
of Darkness **PS2**



Nº 29

R\$ 4,90



9 771679 587000

00029

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.

WWW.MISTERBROS.COM

Teleendas:
(11) 3266-4176

PS2 Slim
Habilitado com
Região 4 de Fábrica



Memori Card
+ Control Interact Dual Action
+ Winning Eleven 8
ou Metal Gear 3
ou Gran Turismo 3

Os Melhores de PS2



Os Melhores de PSP



ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. O Acessório X-530 se torna compatível com todos os consoles usado com o Modulador de 2.1 para 5.1. Maiores informações sobre os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTREBROS.COM ou pelo teleendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil. Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.

André Forastieri
FUNDADOR
André Martins
PRESIDENTE
Noelly Russo
DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS

FUTURO

REDACÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores Executivos
Fabio Santana
Editor

Ricardo Farah, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa
Redação

Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

André "Asapreta" Varajão, André Leme,
Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki, Gilsomar Livramento,
Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz,
Quem Woo Moo, Renata Honorato, Renato Pelizzari,
Renan Rodriguez (textos); Henrique Minatogawa
(revisão e textos); Alopratoons (ilustração)
Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Vanessa Serra
Gerente de Assinaturas
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao leitor
Cinthya Müller
Assistente Comercial

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapatti
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet, Isac Guedes
e Rafael Ferreira
Executivos de Contas

WEB
Odair Braz Junior
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

SuperDicas PlayStation, edição 29,
dezembro de 2005, é uma publicação da
Futuro Comunicação. ISSN 1679-5873

**REDACÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO
E CORRESPONDÊNCIA:**
Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000
Tel.: (11) 3864-7331 Fax: (11) 3346-6078
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: (011) 3864-7331
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000

PARA ANUNCIAR:
publicidade@futurocomunicacao.com.br
site: www.futurocomunicacao.com.br
fone: (011) 3864-7331
fax: (011) 3346-6078

Impressão Plural
Distribuição DINAP

ANER



A Futuro Comunicação
não se responsabiliza
pelo conteúdo dos anúncios
veiculados nesta revista.

Os jogos analisados nesta edição foram
gentilmente cedidos pela
MisterBros Games

PÉS NO CHÃO

O PLAYSTATION 3 nem recebeu data oficial de lançamento e são frequentes as mensagens que nos chegam de leitores com medo do novo console. Um medo natural e compreensível, mas desnecessário.

Por um lado, temos a expectativa de uma nova geração de custos exorbitantes para os jogadores e a tendência das produtoras abandonarem progressivamente a geração atual de consoles.

Em contrapartida, temos a história para nos provar que não há razão para pânico. Aqueles que aderem a novas tecnologias, os chamados "early adopters", são poucos devido ao preço e às incertezas inerentes a qualquer lançamento. Se você é um gamer das antigas, deve se lembrar de algumas estréias: quem você conhece que comprou um Super NES em 1991? Ou um PlayStation em 1995? Ou um PlayStation 2 em 2000? Só magnatas mesmo - eu, por exemplo, só consegui conquistar meu PS2 no final de 2004. Quando um console novo entra no mercado, a tendência é que o antigo fique mais barato. O PS1, por exemplo, foi de US\$ 129 para US\$ 99 em agosto de 1999. Então veio o modelo PSone em setembro de 2000 e mais uma queda para US\$ 49 em maio de 2002.

Com essas condições favoráveis, o PS1 passou de 73 milhões de unidades vendidas em março de 2000 para os atuais 102,49 milhões.

Esse fator mantém a plataforma viável para as produtoras. Prova disso são os bons títulos lançados para PS1 após a chegada do sucessor: Breath of Fire IV, Final Fantasy IX, Valkyrie Profile, Tomb Raider Chronicles, Dino Crisis 2, THPS 3 e 4, FIFA Soccers, Winning Elevens...

O meu ponto é: com a chegada do PS3, o atual PS2 deve cair de preço, muitos ainda vão aproveitar para comprá-lo e as produtoras continuarão lançando bons games por alguns anos. O novo console, para a maioria, será um sonho distante. Um sonho que continuaremos a alimentar com uma cobertura primorosa, mas sem perder o foco no console das massas.

E pensar que há não muito tempo eu guardava minhas memórias num cartãozinho cinza-claro de apenas 128 KB...

Fabio Santana

fabio.santana@gameworld.com.br

ÍNDICE

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:
nas bancas no dia 15 de dezembro.

- 4 SDP MAIL**
O melhor lugar para você meter a boca no trombone.
- 8 PSNEWS**
Confira o que rolou de mais quente no mundo dos games.
- 9 LANÇAMENTOS**
Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.
- 10 PREVIEWS**
Destaque para Xenosaga III, a continuação do RPG filosófico.
- 14 SPOTLIGHT: OKAMI (PS2)**
Uma obra de arte está nascendo! Você não pode perder.
- 20 ESPECIAL: GUIA DEFINITIVO DE COMPRAS**
Com o Natal chegando você vai querer essas dicas!

- 26 ESTRATÉGIA: SOUL CALIBUR III (PS2)**
Detone no melhor jogo de luta seguindo nossas dicas.
- 34 ESTRATÉGIA: RESIDENTE EVIL 4 (PS2)**
Terror absoluto em RE4, mas sem mistério nesta estratégia.
- 44 ESTRATÉGIA: DRAGON QUEST VIII (PS2)**
A primeira estratégia brasileira do RPG mais jogado no mundo!
- 56 SUPERDICAS**
Dicas fresquinhos para todos os gostos e tipos.
- 57 REVIEWS**
Os lançamentos do mês para PS2 e PSP analisados.
- 62 ENTREVISTA**
Confira a entrevista com o criador da série Soul Calibur!

CARTA DO MÊS

ASSUMINDO UMA DERROTA

Dizem que só os games violentos causam violência. Eu acho isso uma baita mentira e posso provar. Certo dia, estava em uma locadora de games e havia uns caras jogando um "torneiozinho" de Winning Eleven 8 só de brincadeira. Não valia nada, é claro, porque acho que é proibido apostar alguma coisa, dinheiro etc... Porque senão pode ser chamado de jogo de azar, como é dito na internet. De repente, um cara perde e cai fora do torneio porque era só mata-mata: perdeu, saiu fora! Outro fulano ficou zombando, rindo, humilhando e chamando o cara que saiu de perna-de-pau. Olha, não deu cinco minutos e eles já estavam se pegando no soco! Resultado: um saiu com um olho roxo e outro com o dente quebrado! O banguela foi para casa, voltou com uma espingarda e apontou para aquele que quebrou seu dente ameaçando atirar, mas felizmente o outro saiu correndo e ficou por isso mesmo... GRAÇAS A DEUS! Só que eles se tornaram inimigos e não se falam mais. O bom perdedor é aquele que perde, mas admite a derrota. E se não está satisfeito, que treine mais então, pois com o treinamento vem a vitória. Mas se mesmo assim não adiantar o treinamento, parta para outro jogo ou então jogue aquele que você sabe que te deixa tranquilo e, mais importante, que você se sintam bem! O bom ganhador é aquele que quando ganha não fica rindo, zombando e humilhando seu companheiro só porque ele perdeu para você, pois sabe que um dia ele pode treinar e te superar. Estas são as sábias palavras de...

Xing Xang Torrado Buda Jr.
Via e-mail

Oh, iluminado guru... Obrigado por suas palavras de louvor, que nos aquece o coração com tamanha sabedoria divina. Queremos um dia ao menos compreender o sentido de seu glamoroso nome e a razão do Buda estar torrado. Aqui na redação, Winning Eleven é jogado com certa frequência (além, é claro, de Soul Calibur III). Alguns fulanos perdem, outros ganham e nem por isso ocorrem brigas (mesmo quando as piadas rolam sem parar) o que demonstra exatamente o que você falou: a violência não é gerada pelos games, mas sim por pessoas que não sabem administrar seus sentimentos e suas reações. Na dúvida, quando alguém sacar uma espingarda, corra para bem longe!



Adrenalina à flor da pele e muito heavy metal são a verdadeira alma de Rock & Roll Racing 2.

CORRIDA PEDRA & ROLE

Eu gostaria de saber se existe mesmo uma sequência do jogo Rock n' Roll Racing. Caso sim, para qual console ela foi lançada?

G. Osmarini
Via e-mail

Rapaz, vocês inventam cada dúvida cabeluda, hein? Mas pergunta alguma é problema para nossa equipe: sim, Rock n' Roll Racing 2 foi lançado para PSone, porém apenas na Europa (PAL), não sendo compatível com os nossos consoles que usam o padrão NTSC (americano) ou PAL-M (quando transcodificados). Uma pena!

ZOOOOOOOORAN!

Tenho uma enorme curiosidade de saber quanto tempo leva e quanto custa para fazer um game como God of War. Seria excelente

se fizessem uma matéria sobre como os games são feitos. Muito obrigado pela atenção e sucesso.

Zoran Davi
Via e-mail

Olá, Zoooooooooooooran, tudo bem? De acordo com nossas fontes, God of War tomou quase três anos durante sua produção, até o game ser finalizado. O valor e o tempo variam de empresa para empresa, dependendo do tamanho do time que está empenhado, nas ferramentas utilizadas, nos esforços necessários para produzir o título, no montante de dinheiro (que mora sempre na casa dos milhares e milhões de dólares) a ser obtido, além de outros fatores diversos. Imagine só fazer um jogo sobre nossa equipe? "Fabio's Santana: Revenge" e "As Guerras de Rodrigo" são apenas alguns dos títulos espetaculares que nós bolamos... Um grande abraço!

JOGO DOS (POUCOS) ERROS

Apesar de vocês provavelmente já saberem isto, o nome do próximo Prince of Persia não é mais Kindred Blades, agora é The Two Thrones (que, aliás, soa bem melhor). Mesmo assim, o nome mostrado na revista foi o antigo. Notei que na matéria "Lançamentos: A próxima onda" da



SDP#27, o jogo Metal Gear Solid 3: Subsistence está datado para ser lançado dia 14/11/05, mas na coluna sobre os jogos de PS2 mostrados na Tokyo Game Show, esse mesmo jogo estava marcado como "Sem Previsão" de lançamento no Japão e para 2006 nos EUA.

- 1) Qual dessas datas está correta?
- 2) Por que na estratégia de Burnout Revenge foram usadas as imagens do jogo para Xbox?

Bruno Brogio Duarte
Uberlândia / MG

Pedimos desculpas pela mancada, porém há uma justificativa para isso. No momento em que fechamos todos os textos daquela edição, o nome do novo game da saga Prince of Persia ainda era Kindred Blades, e a mudança foi muito repentina, não nos possibilitando a mudança – a revista já estava na gráfica! Agora vamos às suas perguntas:

- 1) Aparentemente, o lançamento americano foi adiado de novembro para março de 2006. Já a data japonesa está fixada para 22 de dezembro.
- 2) Ah, as fotos... O responsável pelo erro já está sendo punido severamente com a fúria de Astaroth, a espada de Mitsurugi e as garras de Voldo, não se preocupe!

MAIS PÁGINAS,
POR FAVOR!

A revista está cada vez mais lotada de matérias boas – impressionantes, diga-se de passagem! No começo, era só sobre PS2, sem esquecer o nosso querido PSone. Depois veio o PSP e o PS3. E aí o bicho pegou. Vai ter espaço para tudo? Vocês irão aumentar a revista? O que irá acontecer?

Douglas Novais
Hortolândia / SP

Estamos trabalhando para manter todo o conteúdo intacto e tenha a certeza de que estamos pentelando dia e noite o setor responsável para viabilizar um maior número de páginas na revista. Como isso depende de diversos fatores, nos resta esperar por uma boa oportunidade para melhorar ainda mais a SDP. Não se preocupe, pois vamos dar um jeito de colocar todos os consoles da Sony na revista – isso é promessa!

FALE COM
A SDP!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO

SUPERDICAS PLAYSTATION –
SDP-MAIL
Rua Heitor Penteado, 813 –
Sumarezinho
São Paulo / SP
CEP: 05437-000
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 nos e-mails. 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.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO
AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@futurocomunicação.com.br, ou envie um fax para (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES

Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS

Assine a SDP e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@futurocomunicação.com.br.

Sua revista continua na internet!
www.superdicasplaystation.com.br

Usando a senha abaixo, você tem acesso a todo o banco de detonados e especiais do site da SDP, além do conteúdo online desse mês.

SENHA: OLCADAN

Válida de 24/11/05 a 25/01/06

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- RESIDENT EVIL 4 (PS2): Estratégia para os modos: Mercenaries, Assignment Ada e Separate Ways
 - DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING (PS2): Lista de extras
- No ar a partir de 24/11/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

Confira a lista dos ganhadores da promoção: "Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?" e veja se você é um dos gênios que ganharam o tão sonhado console da próxima geração ou quem sabe um PSP ou PS2.



1ª colocada

ROSE MARY LOPES DIAS (SÃO PAULO / SP)
PRÊMIO: UM PLAYSTATION 3

2º colocado

MARCELO XAVIER DA SILVA (VENDA N.I MIGRANTES / ES)
PRÊMIO: UM PSP COM TRÊS JOGOS

3º colocado

DAVI PONTE DE SÁ LEITÃO (FORTALEZA / CE)
PRÊMIO: UM PSP COM TRÊS JOGOS

4ª colocada

MARINA CRISTIANE (BRASILIA / DF)
PRÊMIO: UM PSP COM TRÊS JOGOS

5º colocado

ANTONIO EVANGELISTA C. DE MENEZES
(FORTALEZA / CE)
PRÊMIO: UM PLAYSTATION 2 COM TRÊS JOGOS

6º colocado

EDSON INACIO SILVA (BOITUVA / SP)
PRÊMIO: UM PLAYSTATION 2 COM TRÊS JOGOS

7º colocado

THIAGO DA COSTA MASCARENHAS MENDES
(SÃO JOSÉ DE MERITI / RJ)
PRÊMIO: UM PLAYSTATION 2 COM TRÊS JOGOS

HELP

Precisando de um help? Mande uma carta para o endereço abaixo, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation - Help", ou mande um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

ENCONTRANDO A NUVEM

E aí, galera da SDP! Estou meio confuso e não saquei direito como é que faço para encontrar o personagem Cloud Strife de Final Fantasy Tactics. Já comprei a flor com Aeris, consegui a Zodiac Stone de Câncer e já passei em Goug Machine City. Mas quando voltei para Zarghidas Trade City não aconteceu nenhuma batalha para que eu recrutasse o loirinho despenteado.

Gabriel Almeida
Via e-mail



Gabriel, talvez o evento que deveria acontecer não tenha rolado. Isso ocorre quando você não segue os eventos na ordem necessária. Já que você comprou a flor de Aeris e já possui a Zodiac Stone de Câncer, vá para Goug Machine City e ouça todos os rumores. Depois vá para Zarghidas Trade City. Uma cena deve ocorrer mostrando Cloud sendo cercado por alguns inimigos, salve-o para que ele entre em seu time. Se mesmo assim ele não aparecer, tente fazer com que Reis volte à forma humana seguindo o detonado da SuperDicas PlayStation #23.

SEMENTINHA VAMPÍRICA

Olá, pessoal da SDP! Gostaria que vocês me ajudassem a encontrar o personagem Vincent em Final Fantasy VII? Valeu pela força!

Douglas de Amorim
Imbituba / SC

Douglas, para recrutar Vincent, você tem que abrir o cofre na Shinra Mansion e adquirir a chave para o porão. Você terá vinte segundos para fazer isso. A combinação é: Right 36, Left 10, Right 59 e Right 97. Ao abrir o cofre, você será atacado pelo chefe Lost Number. Não se preocupe, pois ele não é muito difícil de se derrotar. Após acabar com ele, pegue a Odin Materia. Feito isso, vá para o porão e procure pela sala localizada no túnel da biblioteca. Dentro dela, você encontrará diversos caixões - daqueles que os vampiros usam. Abra o do meio para achar uma pessoa viva. Depois do diálogo, abra o caixão novamente e pergunte seu nome. Ele se apresentará como Vincent, um ex-membro dos Turks. Mais bate-papo e depois o deixe. Assim que você tentar sair da mansão, Vincent se aproximará de você. Ele perguntará se pode ir com você e pronto: Vincent está no seu grupo!



brother games®
the best play is here



l jogos originais
l acessórios variados

video games l
assistencia técnica l

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

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.

CORREIO TÉCNICO

Por Quem Woo Moo

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço é cartas.sdp@gameworld.com.br. Não se esqueça de escrever "SuperDicas PlayStation - Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

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.

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.

CONECTANDO... O PS2!

Olá, pessoal da SuperDicas PlayStation, eu tenho um PS2 com o destravamento Libertador 3 – pelo menos é isso o que está escrito na etiqueta embaixo do chip. Ouvi dizer que é possível conectar o PS2 no computador e gostaria de saber qual é a vantagem de se fazer isso. Mais uma coisa: meu computador é um Mac OS 9.2. É possível fazer essa instalação?

Aluizio Sant'Anna
 Belo Horizonte / MG

Caro Aluizio, as vantagens de conectar o console a um micro são muitas: desde compartilhar a internet para jogos online e testar aplicativos homebrew até enviar imagens de jogos para o disco rígido do PS2. Para fazer essa conexão, é preciso ter o acessório Network Adaptor e um micro com placa de rede. Confira as matérias detalhadas nas edições anteriores para conseguir maiores detalhes.

FFVII NO PS2



Pessoal, estou com um problemão! Comprei o meu PS2 há pouco tempo, ele é desbloqueado e jogo games alternativos nele normalmente. Depois que vocês publicaram a matéria sobre FFVII, fiquei com muita vontade de jogar o meu. Foi a primeira vez que eu tentei rodar um CD de PSone no meu aparelho, e nada acontece. A única coisa que aparece é a tela de "Rotina de Pesquisa". Eu tento iniciar o CD, mas não dá certo, volto para a mesma tela. Gostaria de saber se isso

é por causa da configuração do videogame ou problema no aparelho, já que ele roda todos os games de PlayStation 2.

Gabriel R. Campagnac
 Resende / RJ

Isso acontece sempre, Gabriel, e pode ser mais pelo tipo de destravamento que o aparelho usa do que qualquer outra coisa. Para cada mod-chip há um procedimento certo para rodar jogos de PSone. Em alguns, você deve ligar o PS2 segurando o Reset por três segundos ou dar dois cliques rápidos no Reset. Em outros, é preciso ligar o aparelho pelo Eject, segurando o botão por alguns segundos. Já no caso do Matrix, é só colocar o jogo e esperar. Teste esses procedimentos e veja qual funciona para você.

A FAMÍLIA ADDAMS TAMBÉM JOGA!

Olá, meu nome é Lucas, mas podem me chamar de Tio Chico. Tenho duas perguntinhas para vocês: na análise do chip Thunder, eu vi que ele não é compatível com o HDD original, isso é verdade? Tem alguma maneira (não muito cara) de deixá-lo compatível com esse acessório? Bom, a pergunta principal vem agora. Eu gostaria de saber se o procedimento para ligar o chip Thunder é o mesmo usado para desligá-lo?

Lucas Magalhães
 Via e-mail

Bom, Chicão, infelizmente a única maneira de compatibilizar o Thunder com o HDD original é trocando o chip mesmo. Mas permita-me ressaltar um detalhe para não deixar dúvidas para o pessoal... HDD original é aquele que vem com o jogo Final Fantasy XI, não confundam com o HD genérico que usamos com o HDLoader. Com esse, o Thunder funciona muito bem. Na verdade, o Thunder não é compatível com o Browser 2.0 que é carregado no HDD e não com o HDD em si, mas acho que ter um kit original e não instalar o Browser 2.0 nele não faz muito sentido, não?

Quanto ao procedimento de ativação do chip, depois que ele é desligado, é bem simples: basta desligar o console (standby) e ligá-lo normalmente em seguida... Mamão com açúcar!

FALTA DE MEMÓRIA NO PSONE

Estou com problemas com o meu Memory Card do PSone: quatro dos 15 blocos não gravam nada, ficam em branco. Como eu faço para formatá-lo? Onde consigo o programa para fazer isso? Quero jogar Gran Turismo 2, e esse jogo ocupa quase um terço do Memory Card. Por favor, me ajudem!

Leandro Alves
 Via e-mail

Leandro, pode ser que algumas posições da memória estejam com problemas físicos. Se for esse o caso, não há muito o que fazer, pois é um problema de hardware. Se for um problema de alocação somente, você pode tentar formatá-lo utilizando o GameShark ou até tentar recuperá-lo limpando os contatos do Memory Card antes da formatação. Se nada disso der certo, pense em comprar um novo cartão de memória.

HDD EXPLORER PROBLEMÁTICO

Recentemente adquiri um Network Adaptor e um HD para o meu PS2. Porém, estou enfrentando dificuldades na instalação do HDD Explorer. Fiz o download dos arquivos de um site na internet, gravei o CD com a imagem e mesmo assim não obtive sucesso na instalação.

Eu vi que na SDP#11 vocês publicaram um arquivo de script para o chip Matrix, porém, não encontrei na matéria os procedimentos para os usuários do chip DMS. Vasculhando a internet, encontrei um guia que sugere a criação de um script de instalação – igual ao que vocês publicaram –, criando primeiro um arquivo install.cnf e um

outro arquivo .elf para carregar o HDD Explorer do próprio HD. Mas o guia não estava completo e isso impossibilitou a instalação. Será que vocês poderiam me esclarecer essa dúvida? Gostaria de carregar o HDD Explorer a partir do boot, no Devolution Mode 2. Grato pela cooperação.

Eduardo Spidey
 Via e-mail

Eduardo, o HDD Explorer que está disponível para download no site da DMS se auto-instala no HD e possibilita o boot via Devolution Mode 2. Seu caso deve ser o mesmo dos vários usuários que optam pelas imagens de CD que além de instalar o HDD Explorer, adicionam outros utilitários, como o PS2Link, Reality Media Player entre outros. Uma breve pesquisa no site da DMS pode tirar todas as suas dúvidas, tanto no script, quanto na iso. Infelizmente, comentar os comandos no espaço que temos é inviável.

DIVX NO PS2

Sou leitor há bastante tempo e não me lembro de nenhuma matéria ou artigo que falasse de como rodar filmes em DivX no PS2. A única coisa que sei é que depende do chip com que foi feito o destravamento. Um abraço.

Wagner Rodrigues
 Esteio / RS

Esta é uma matéria que estamos devendo mesmo. Mas, resumindo, você vai precisar basicamente de um programa que funcione como DivX player no PS2. Pode ser o Reality Media Player (para DMS precisa de uma versão crackeada), o SMS ou o Q-cast Tuner. Cada um tem sua particularidade e infelizmente alguns não têm mais atualizações em seus projetos, mas vale a pena dar uma conferida nesses programas. ☒

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2
+ original

- 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 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2

R\$ 899,00*

**A maior garantia
do Brasil
1 ANO!**



Camiseta PS2
R\$39,99



Controle PS2
R\$79,99



Cd-rom Qual É A Música
R\$89,99



Boné PS2
R\$29,99



Cabo Extensor
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$39,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$49,99



Cabo s/ Vídeo Universal
PS1/PS2/XBOX/64/GameCube
R\$69,99



Jogo Original
R\$79,99



Suporte PS2
R\$49,99

**3x sem juros
ou em até 12x**
(no cheque e no cartão)

Promoção

**Tudo por:
R\$ 99,99**

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R\$99,99**

Mais rápido que os olhos

PLAYSTATION 3 rodará a 120 quadros por segundo

Durante a Tokyo International Digital Conference, Ken Kutaragi, presidente da Sony Computer Entertainment, disse que o PLAYSTATION 3 será capaz de rodar jogos e vídeos a 120 quadros por segundo (atualmente as TVs com progressive scan atuam em 60 frames por segundo). Kutaragi disse que mesmo sendo impossível utilizar tal taxa de atualização, o PS3 estará à frente de seu

tempo e, por isso, os proprietários do console estarão com o melhor da tecnologia em suas casas. Outra curiosidade do PS3 é que ele poderá trabalhar com algumas HDTVs para diversos aplicativos em tempo real, como os jornais para exibir as reportagens mais detalhadas. Nos canais de esporte, você poderá alterar o ângulo de visão e/ou aplicar um replay no momento que quiser.



CURTAS

- A Konami anunciou que está desenvolvendo uma coletânea com os jogos Gradius para o PSP. Segundo a produtora, estarão inclusos no pacote os games Gradius I, II, III e IV. Entre as novidades, alteração do formato da tela, novas músicas, gráficos refeitos e galeria de imagens com o melhor da série.

- A Take Two confirmou que já foram iniciados os trabalhos para a produção do próximo GTA para PSP. Especula-se que o jogo será uma versão menor de Vice City, a ser lançado possivelmente no fim do ano fiscal de 2006.

- A lista dos dubladores de Kingdom Hearts II já foi liberada. Entre os nomes estão Johnny Depp (dublando Jack Sparrow), James Woods (voz de Jafar) e Haley Joel Osment (novamente Sora). Os trabalhos com a dublagem já chegaram ao fim e, ao que tudo indica, o jogo chegará às prateleiras sem atrasos, ou seja, no dia 22 de dezembro deste ano no Japão.

- Shadow of the Colossus conseguiu impressionar tanto os jogadores japoneses que, na semana de lançamento, vendeu mais de 350 mil cópias. O melhor de tudo é que quem não conhecia Ico (o jogo anterior dos mesmos criadores) correu às lojas para comprá-lo. O resultado é que agora tanto Ico quanto Shadow of the Colossus entraram na lista dos 20 mais vendidos no período de 27 de outubro a 03 de novembro.

- Akira Sato, vice-presidente da Sony Computer Entertainment, se aposentou e assim deixou de exercer o cargo de vice-presidente da companhia no dia 15 de novembro. Desde então, esta divisão da Sony não possui mais representantes em reuniões de diretoria. Sato foi um dos fundadores da SCE em 1993 e foi produtor executivo de Gran Turismo 3: A-Spec, entre muitos outros jogos.

- O presidente da Sony Online Entertainment, John Smedley, declarou em coletiva de imprensa que a companhia está trabalhando em um jogo online sem mensalidade. O game ainda não tem muitos detalhes, mas pelo que foi dito é que ele usará o mesmo modelo de negócios de jogos coreanos em que o lucro resulta da venda de itens. Smedley não disse se o game sairá para algum console da Sony, mas acha que o PS3 é a plataforma ideal para o título.

- Quem é fã de Hideo Kojima pode ficar sabendo tudo o que se passa no dia-a-dia de seu trabalho, entrando em seu blog (que está em inglês). Vá no endereço www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e. Assim você vai ficar por dentro de tudo o que está acontecendo nos bastidores de MGS4. ☒

AS MÚSICAS DA EA NO SOM DA SALA

Electronic Arts começa a vender músicas de seus games



A Electronic Arts acabou de criar a EA Records, uma gravadora de música digital que vai comercializar as músicas de seus games. Agora você poderá comprar as músicas dos jogos que mais gosta nos principais sites de venda de músicas digitais, como o iTunes e o MSN Music (que são integrados aos principais players de músicas dos computadores, iTunes e Windows Media Player, respectivamente).

A lista de jogos soma mais de 36 títulos, incluindo os clássicos Command & Conquer e chegando aos mais recentes, como é o caso de Need for Speed: Underground 2 e NFS: Most Wanted. O preço de cada música é US\$ 0,99. A má notícia é que estas canções ainda não estão disponíveis para compra no mercado nacional.

Novos personagens em Final Fantasy XII

A Square Enix libera novas imagens reveladoras do seu principal RPG

Faltando ainda muitos meses para ser lançado, Final Fantasy XII ainda guarda muitos segredos para os fãs. Até agora, os juízes só tinham aparecido em cenas de CG, mas agora a Square Enix liberou novos detalhes sobre estes personagens. São mais de 2.500 juízes em Ivalice e 100 deles são chamados de Judge Masters que são os líderes da organização. Juízes de cada país possuem armaduras com cores que representam de onde vieram. Além disso, foi revelado um novo personagem, Larsa Ferrinas Solidor, também conhecido como Ramon. Ele é o irmão mais novo de Vayne. FF XII é o jogo mais aguardado no Japão e será lançado em 16 de março na terra do sol nascente.





Em dezembro tem Kingdom Hearts II no PlayStation 2, mas só para os felizardos japoneses – nos EUA, ainda não há data definida.

LANÇAMENTOS

A próxima onda

Acompanhe as datas de seus games mais esperados

A lista definitiva para facilitar a sua vida: todos os games que estão chegando ao mercado (EUA e Japão) nos próximos meses, para PlayStation 2 e PSP. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos favoritos.

Obs.: as produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PS2

Estados Unidos

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ação	01
Winx Club	Konami	Ação	01
Mega Man X Collection	Capcom	Ação	06
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	12
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	RPG	12
Steamboy	Bandai	Ação	31

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Drakengard II	Square Enix	RPG	01
Gander Mountains Tropy	VU Games	Ação	01
Hitman: Blood Money	Eidos	Ação	01
Hummer	Globalstar	Esporte	01
Jaws Unleashed	Majesco	Ação	01
MotoGP 4	Namco	Esporte	01
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	01
River King: A Wonderful Journey	Natsume	Esporte	01
Sandlot Basketball	VU Games	Esporte	01
Sandlot Football	VU Games	Esporte	01
Sandlot Hockey	VU Games	Esporte	01
West Coast Choppers	Globalstar	Corrida	01
25 To Life	Eidos	Ação	17
Payout Poker & Casino	Namco	Tabuleiro	17
Tokyo Extreme Racing Drift	Crave Entertainment	Esporte	17
Wild Arms 4	XSEED Games	RPG	17

Japão

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Biohazard 4	Capcom	Ação	01
Chaos Field New Order	MileStone	Tiro	01
Crash Bandicoot: Gacchanko World	VU Games Japan	Ação	01
Duel Savior Destiny	Alchemist	Aventura	01
Homura	Taito	Tiro	01
Kamen Rider Hibiki	Bandai	Ação	01
Kino no Tabi II: The Beautiful World	MediaWorks	Aventura	01
Madden NFL 06	Electronic Arts	Esporte	01
Tough: Dark Fight	Konami	Ação	01
World Tank Museum for Game	Success	RPG	01
Yoshitsune-ki	Banpresto	Ação	01
Fragments Blue	Kadokawa Shoten	Aventura	08
Gallop Racer 8: Live Horse Racing	Tecmo	Esporte	08
Momotarou Densetsu 15:	Hudson	Tabuleiro	
Godai Bombee Tōshō! No Maki			08
Monster Farm 5: Circus Caravan	Tecmo	Simulador	08
Rogue Galaxy	SCEI	RPG	08
Ryu ga Gotoku	Sega	Ação	08
Simple 2000 Series Vol. 92:			
The Majinai Game	D3 Publisher	Ação	08
Sugar Sugar Rune: Koimo	Bandai	Aventura	
Osharemo Pick-Up			08
Taiko no Tatsujin:	Namco	Musical	08
Wai Wai Happy Rokudaime			
Cartagra: Tamashii no Konou	Kid	Aventura	15
Chicken Little	D3 Publisher	Ação	15
D.C.F.S.: Da Capo Fall Seasons	Kadokawa Shoten	Aventura	15
Jikkyō Powerful	Konami	Esporte	15
Pro Yakyū 12 Ketteiban			
Jissen Pachī-Slot Hisshōhou!	Sammy	Tabuleiro	15
Aladdin 2 Evolution			
Konjiki no Gashbell:	Bandai	Ação	15
Go! Go! Mamono Fight!!			
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ação	15
Shadow the Hedgehog	Sega	Ação	15
Stotter Up Core 8	Dorasu	Tabuleiro	15
Sunrise Eiyūtan 3	Sunrise Interactive	RPG	15
Tales of the Abyss	Namco	RPG	15
Eyeshield 21: AmeFoot Yarouze! Ya! Ha!	Konami	Tabuleiro	22
G1 Jockey 4	Koei	Esporte	22

Jissen Pachinko Hisshōhou!	Sega	Tabuleiro	22
CR Hokuto no Ken			
Kingdom Hearts: Trinity Masterpiece	Square Enix	RPG	22
Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	22
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	22
Naruto: Narutimate Hero 3	Bandai	Luta	22
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Corrida	22
NeoGeo Battle Coliseum	SNK Playmore	Luta	22
Sega Ages Vol. 22:	Sega	Simulador	22
Advanced Daisenryaku:			
Deutch Dengeki Sakusen			
Sega Ages Vol. 23:	Sega	Variedades	22
Sega Memorial Selection			
Simple 2000 Series Ultimate Vol. 29:	D3 Publisher	Ação	22
K-1 Premium 2005 Dynamite!!			
Simple 2000 Series Vol. 94:	D3 Publisher	Ação	22
The Aka-Champion – Come On Baby			
Tennis no Oji-Sama:	Konami	Aventura	22
Gakuensai no Oji-Sama			
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	22
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	22
Bleach: Hanatareshi Yabou	SCEI	RPG	29
Front Mission 5: Scars of the War	Square Enix	Estratégia	29
Psychic Force Complete	Taito	Luta	29
Tourist Trophy	SCEI	Corrida	29
White Clarity:	Oaks	Aventura	29
And the Tears Became You			

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Bakumatsu Roman	SNK Playmore	Luta	12
Gekka no Kenshi (Last Blade) 1 & 2			
Gunparade Orchestra: Shiro no Shou	SCEI	Ação	12
Sega Rally 2006	Sega	Corrida	12
Fragments Blue	Kadokawa Shoten	Aventura	19
Rule of Rose	SCEI	Aventura	19
Simple 2000 Series:	D3 Publisher	Ação	19
The Zombie vs. Kyūkyūyūsha			
Simple 2000 Ultimate Vol. 30:	D3 Publisher	Ação	19
Kourin! Zokushi God			
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Ação	19
Tian Xing: Swords of Destiny	Marvelous Interactive	Ação	19
Ar Tonelico: Sekai no Owari	Banpresto	Ação	26
de Shi Tsuzukeru Shoujo			
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	26
Blazing Souls	Idea Factory	RPG	26
Canvas 2	Kadokawa Shoten	Aventura	26
Derby Uma o Tsukurou! 5	Sega	Esporte	26
Devil Summoner: Kuzunoha Raidou	Atlus	RPG	26
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	Ação / RPG	26
Fahrenheit	Atari	Ação	26
Finalist	Princess Soft	Aventura	26
I/O	GN Software	Aventura	26
Izumo 2	GN Software	Aventura	26
Jewels Ocean: Star of Sierra Leone	Pione Soft	Aventura	26
Last Escort	D3 Publisher	Ação	26
Namco Museum Arcade Hits!	Namco	Compilação	26
Otometeki Koi Kakumei Love Revo	Interchannel	Aventura	26
Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden	SNK Playmore	Luta	26
Sega Ages Vol. 24: Last Bronx	Sega	Luta	26
Shin Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	26
The King of Fighters: Orochi Collection	SNK Playmore	Luta	26
Ueki no Housoku	Bandai	Ação	26

PSP

Estados Unidos

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Esporte	05
Kao Challenger	Namco	Ação	06
Pac-Man World 3	Namco	Ação	06
PoPoLoCrois	Agetec	RPG	06
Prince of Persia Revelations	Ubisoft	Ação	06

Midway Arcade Treasures: Extended Play	Midway	Tabuleiro	12
The Sims 2	Electronic Arts	Estratégia	13

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Guilty Gear Judgement	Majesco	Luta	01
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Luta	01
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Luta	03
SpongeBob Squarepants: The Yellow Avenger	THQ	Ação	31

Japão

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Crash Bandicoot: Gacchanko World	VU Games Japan	Ação	01
Monster Hunter Portable	Capcom	Ação	01
Daisenryaku Portable	Genki	Simulador	08
Geki Sengoku Musou	Koei	Ação	08
Mai-Hime Bakuretsu!	Sunrise Interactive	Luta	08
Fuuka Gakuen Gekitō Fumi			
Metal Gear Acid 2	Konami	Estratégia	08
Saikyō Toudai Shōgi Portable	Mainichi Communications	Tabuleiro	08
Comic Party Portable	Aquaplus	Aventura	12
Exit	Taito	Ação	15
Hayarigami Portable	Nippon Ichi Software	Aventura	15
Irregular Hunter X	Capcom	Ação	15
Jet de Go! Pocket	Taito	Simulador	15
Karakuri	Tecmo	Ação	15
Pipo Saru Academia 2:	SCEI	Variedades	15
Ai Ai Saruge – Janken Battle!			
Boku no Watashi no Katamari Damacy	Namco	Puzzle	22
Byte Hell 2000	SCEI	Variedades	22
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	22
Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	Corrida	22
Nobunaga no Yabou: Shōshiroku	Koei	Simulador	22
Shanghai	Success	Tabuleiro	22
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	RPG	22
Simple 2500 Series	D3 Publisher	Tabuleiro	22
Portable Vol. 1: The Table Game			
Simple 2500 Series	D3 Publisher	Esporte	22
Portable Vol. 2: The Tennis			
Zero Shiki Kanjō Sentōki Seikūou	Taito	Simulador	22
Super Robot Taisen MX Portable	Bandai	Simulador	29

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Taito Memories Pocket	Taito	Compilação	05
Eiyū Densetsu	Bandai	RPG	12
Gagharv Trilogy V: Umi no Oriuta			
The Sims 2: Dr. Dominic no Inbou	Electronic Arts	Simulador	12
Densha de Go! Pocket: Chūōsenhen	Taito	Simulador	19
KuruKuru Chameleon	Starfish	Puzzle	19
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Ação	19
Street Fighter Zero 3 Double Upper	Capcom	Luta	19
Ys: Napishtim no Kou	Konami	RPG	19
Dora-Slot: Oki-Slot-Out! Pioneer 12	Dorart	Tabuleiro	26
Power Smash: New Generation	Sega	Esporte	26
Yarudora Portable: Blood The Last Vampire	SCEI	Aventura	26

XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA

Revelações no grande desfecho da série

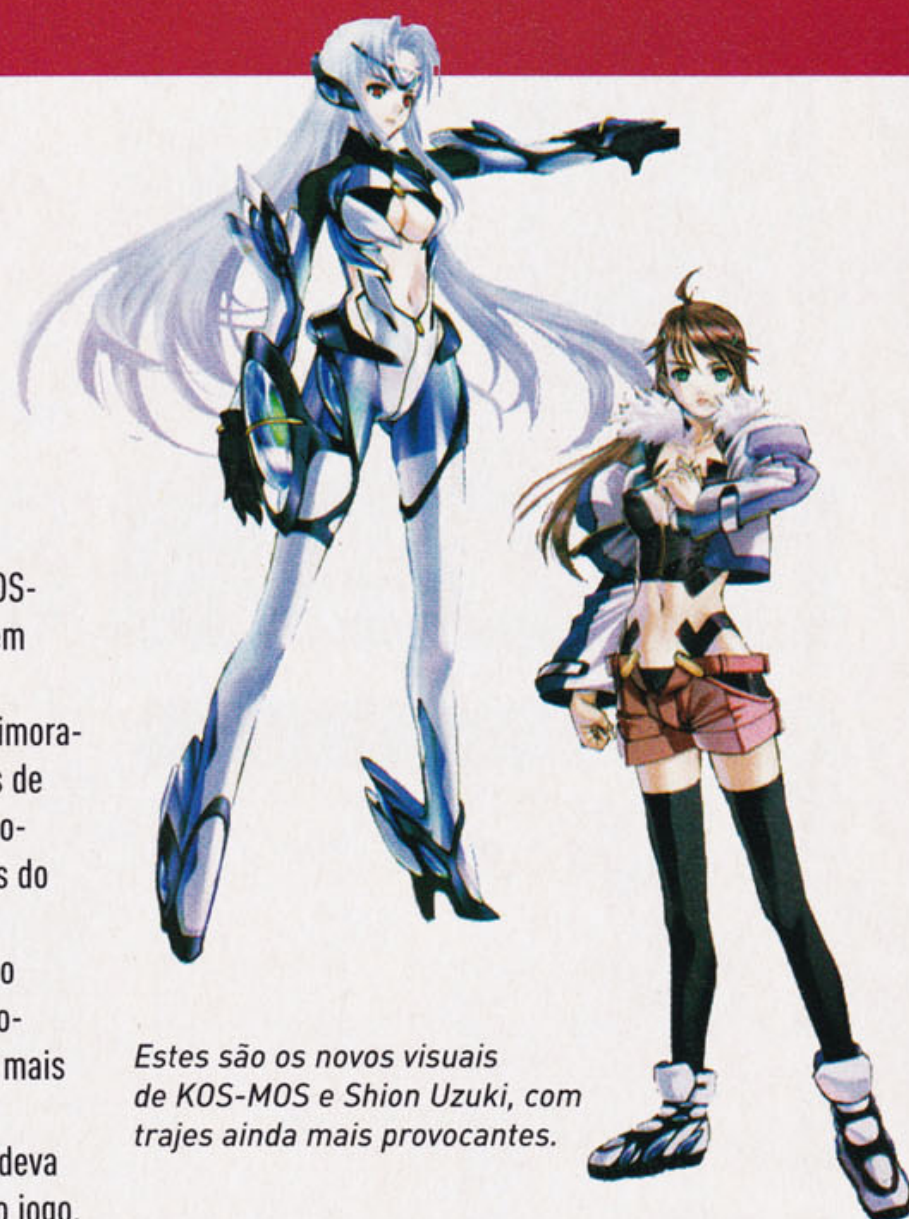


Embora Xenosaga tenha sido inicialmente anunciado como uma série dividida em seis episódios, a Namco revelou que o terceiro, cujo nome em português significa "Assim Falou Zarathustra", será o último da atual saga, completando a trilogia.

Os dois grandes responsáveis pela série desde Xenogears, a roteirista Soraya Saga e seu marido, o diretor Tetsuya Takahashi, decidiram sair da Monolith após terem executado papel secundário na produção do episódio II. Contudo, o terceiro Xenosaga deve seguir a mesma linha de trama filosófica / religiosa. Seu enredo se passa um ano após os eventos do episódio II. A protagonista Shion Uzuki deixa seu cargo na Vector Corporation ao descobrir que a empresa está envolvida com o Gnosis Phenomenon. Com o intuito de manifestar-se contra a Vector, Shion adere à organização subterrânea Scientia, com a qual pretende expor o que há de mais podre na grande corporação. Shion então descobre que seu projeto KOS-MOS foi cancelado, enquanto um misterioso andróide chamado T-elos aparece misteriosamente.

A incrível semelhança do novo andróide com KOS-MOS e a verdadeira intenção da Vector prometem esquentar o novo episódio. Segundo os produtores, a jogabilidade será aprimorada e contará novamente com duas modalidades de combate. Uma delas será o combate entre personagens, que aproveitará os melhores elementos do episódio I, como os poderosos Tech Attacks, mesclando-os com o sistema de conversação do episódio II. Sua equipe poderá ter até três personagens ativos nos combates, que não contarão mais com o complicado Zone System do episódio II. Embora o sistema de batalhas entre robôs não deva receber muitas alterações em relação ao último jogo, haverá novas unidades controláveis e ainda mais seqüências com eles.

Todos os personagens terão um novo visual – os que fizerem parte de sua equipe poderão inclusive trocar de roupa. Como de costume, espere pela volta da trupe JR, KOS-MOS, Ziggy, Momo e muitos outros personagens da série. Como de costume, o jogo será



Estes são os novos visuais de KOS-MOS e Shion Uzuki, com trajes ainda mais provocantes.

enorme e ainda maior que o antecessor, contando com dois discos. Curiosamente, para os jogadores de Xenosaga Episode I + II, que será lançado em 2006 para Nintendo DS, haverá um sistema de password para comunicação entre os dois sistemas. Nada foi dito sobre o lançamento ocidental de Xenosaga Episode III, mas como os outros dois foram lançados por aqui, é de se esperar que a Namco também faça a adaptação para este – mesmo que tenhamos que esperar até 2007.

PLAYSTATION 2

Produção	Namco
Desenvolvimento	Monolith Software
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	2006, no Japão

SUIKODEN V

Jogo promete corrigir defeitos do antecessor

Após as duras críticas a Suikoden IV, lançado no início desse ano nos EUA, tanto do público quanto da mídia especializada, a Konami decidiu botar ordem na casa e recuperar a confiança dos fãs com Suikoden V, anunciado durante a Tokyo Game Show deste ano. Desta vez, o jogo será focado na história de Fallena, um reino matriarcal que sempre foi controlado por rainhas. Embora ainda não tenha sido confirmado pela Konami, fãs observadores afirmam que a história se passará antes mesmo dos eventos de Suikoden I, devido ao baixo nível de tecnologia

presente no reino e a presença de escravos. O herói deste episódio é o filho da Rainha, que terá um nome escolhido pelo jogador, como de costume. Durante a jornada, ele será constantemente confundido com uma mulher, devido aos seus traços delicados e seu estilo despojado. A aventura



começa quando uma série de fatos estranhos acontece em uma vila próxima ao reino. O príncipe, então, é enviado pela Rainha para a investigação, ao lado de outros personagens. Ao contrário de Suikoden IV, sua equipe poderá ter até seis membros ativos nas batalhas que poderão se organizar em subgrupos para ataques poderosíssimos em conjunto. As batalhas serão bem tradicionais, aleatórias e permitirão diferentes tipos de formação de personagens.

PLAYSTATION 2

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami
Gênero	RPG
Expectativa	★★
Lançamento	23 de fevereiro de 2006, no Japão

TALES OF THE ABYSS

Magia, ação e muito estilo



Tales of the Abyss marcará o 10º aniversário da série desde a chegada do jogo original para Super Famicom, Tales of Phantasia. Seguindo a fórmula tradicional da série, os personagens terão uma aparência estilizada, remetendo vagamente ao estilo SD (super deformed). Talvez o jogo que mais se aproxima de TotA seja Tales of Symphonia do GameCube, devido às similaridades em seu sistema de batalha e jogabilidade. A aventura começa quando Luke, filho do barão do Reino de Kimraska, incidentalmente torna-se amigo de Tia, uma garota que aprendeu a lutar ainda na infância, quando perdeu seus pais. Luke possui o poder do "Sétimo Fonema", um artefato de extrema importância para a história

de TotA. As batalhas são opcionais e acontecem em ambientes abertos, livres para movimentação. Golpes e habilidades especiais podem ser atribuídos a combinações do direcional e um botão secundário, permitindo que o jogador crie combos com muita facilidade. Os outros personagens do grupo serão controlados pela inteligência artificial, que poderá ser ajustada. Com o progresso do jogador, algumas criaturas poderão se juntar à equipe, ajudando nas batalhas com golpes especiais até que elas sejam derrotadas.



PLAYSTATION 2

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco Tales Studio
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	15 de dezembro de 2005, no Japão

MAKAI SENKI DISGAEA 2

Ainda mais humor negro e sistemas malucos no novo episódio

A fórmula de Disgaea provou ser um verdadeiro sucesso, misturando o famoso estilo de RPG tático com muito humor, personagens carismáticos e seqüências criativas como a do parlamento. Para Disgaea 2, a Nippon Ichi prometeu algo semelhante, porém muito mais aprimorado. Abel será o protagonista da vez, um garoto ruivo que foi o único poupado da maldição do demônio Xenon, que transformou todos os seres humanos em monstros. Abel parte para uma jornada com o intuito de reverter a maldição ao lado da própria filha de Xenon, Rosari.



Alguns personagens do Disgaea original também estarão presentes aqui, assim como alguns demônios de Makai Kingdom. O sistema de combate em turnos promete ser mais amplo que o de outros jogos da empresa, permitindo até combos com múltiplos personagens atacando um mesmo oponente. O curioso sistema parlamentar, que aprova ou não suas iniciativas no jogo, foi ampliado e agora contará também com julgamentos criminais. Se o jogador for acusado, deverá contratar um advogado de confiança para que o defenda perante o juiz e os promotores. E como nem tudo se resolve na base da cumplicidade, será possível subornar o juiz e manipular o julgamento.

PLAYSTATION 2

Produção	Nippon Ichi Software
Desenvolvimento	Nippon Ichi Software
Gênero	RPG/estratégia
Expectativa	★★★
Lançamento	23 de fevereiro de 2006, no Japão



RYU GA GOTOKU

Um épico contemporâneo nos moldes de Shenmue

A Sega está apostando alto em seu novo jogo de ação e aventura, remanescente de Shenmue. Dirigido por Toshihiro Nagoshi — um dos veteranos por trás do sucesso de Monkey Ball e Daytona — Ryu ga Gotoku trará um enredo adulto, complexo e dramático. O jogador será Kiryu Kazuma, que desde sua infância foi criado pela máfia japonesa, a temida Yakuza. Após dez anos confinado na prisão por um crime que cometeu, Kazuma é libertado e decide recomeçar sua vida do zero, deixando a Yakuza para sempre. Porém, o destino coloca em seu caminho a garotinha Haruka, que guarda um segredo de 10 bilhões de ienes — chamando novamente a atenção da Yakuza. Kazuma terá então que proteger Haruka e se livrar de marcas do passado. Embora a Sega não tenha revelado amplamente sua jogabilidade, ela será muito parecida com a de Shenmue. As lutas poderão acontecer em qualquer lugar, mesmo em ruas movimentadas. Kazuma poderá usar qualquer objeto ao seu redor para atacar seus oponentes — uma bicicleta, por exemplo. Bares, boates e prostíbulos estão por todas as partes e podem ser visitados. Assim como em Shenmue, será possível frequentar arcades e jogar alguns clássicos da Sega (e jogos da Sammy também) de verdade. ㊟



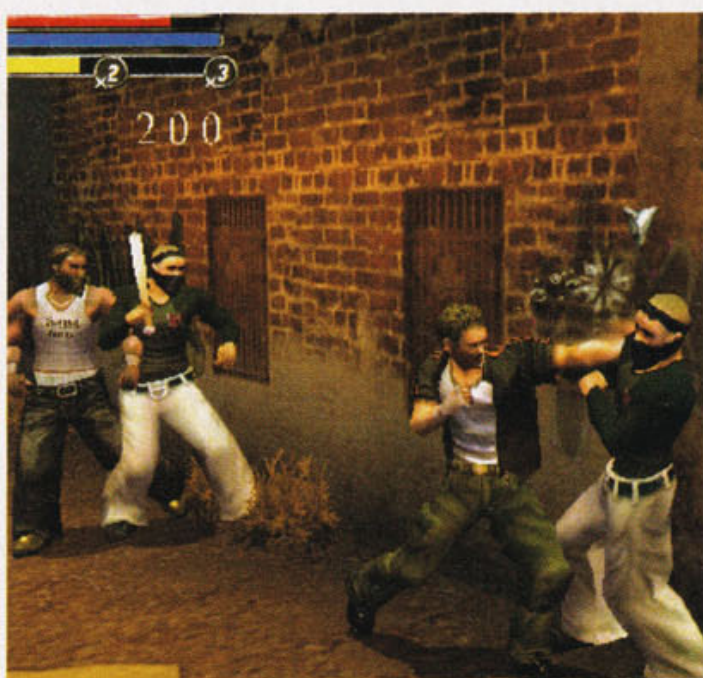
PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Amusement Vision
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	8 de dezembro de 2005, no Japão

FINAL FIGHT STREETWISE

A pancadaria rola solta no submundo de Metro City

Essa série definiu um gênero explorado à exaustão no início dos 90, mas acabou no esquecimento depois do terceiro game (Super NES, 95). Desde então, só tivemos um fraco jogo de luta 3D para Saturn e um remake para GBA. Streetwise vem com



o objetivo de atrair não só os fãs, mas novos jogadores também, trazendo alguns elementos já conhecidos do original e adaptando a pancadaria desenfreada a uma história menos linear. Você jogará na pele de Kyle, irmão de Cody, um dos heróis de Final Fight, e terá que resgatá-lo em plena Metro City. Isto é, o jogo será focado no single player, diferentemente dos antigos, cujo modo cooperativo era o mais requisitado. Embora possa desagradar os mais céticos, o single player oferecerá um sistema muito amplo para a evolução de Kyle, permitindo que ele aprenda dezenas de novos golpes e habilidades ao longo de sua missão. O protagonista deverá também construir uma reputação para tornar-se conhecido. Assim, ele poderá participar de lutas em arenas proibidas, ganhar dinheiro e contratar verdadeiros matadores para se juntarem à ele. O jogo deve durar ao menos dez horas durante a primeira jogada e permitirá que você o recomece com as habilidades já adquiridas, dando continuidade à evolução do personagem.

PLAYSTATION 2

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 8
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	14 de fevereiro de 2006, nos EUA

FIFA STREET 2

Para você fazer seu oponente de gato e sapato

O esporte mais popular do mundo é mais uma vez adaptado para a série Street, que já se definiu como uma franquia à parte para os jogos de esporte da Electronic Arts. Dando continuidade ao estilo tipicamente urbano do primeiro jogo, FIFA Street 2, será focado nos movimentos e dribles das peladas de rua e no número reduzido de atletas em jogo, fugindo das regras convencionais do futebol. Combinando os movimentos da alavanca analógico com os botões, o jogador realizará truques para enganar e humilhar o oponente. Como seu antecessor, haverá a barra Gamebreak, que será carregada a cada drible e



movimentos especiais até que ela se complete, permitindo que o jogador realize combos e ganhe uma partida inteira com apenas um único gol. A novidade fica por conta das partidas um-contra-um, que oferecerão ao jogador o recurso "Humiliation Weapon" ("Arma de Humilhação") para que ele possa contra-atacar os dribles do oponente. Além dos mais de 300 atletas profissionais, 20 equipes e os já tradicionais jogadores de rua (com direito à malandragem), o jogo oferecerá cenários que vão de Londres às nossas lindas praias.



PLAYSTATION 2

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Esporte
Expectativa	★★★
Lançamento	2º trimestre de 2006, nos EUA



ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

Encare uma guerra em plena década de 90

A mania das "prequels" chegou à série Ace Combat, que alcançará o sexto episódio trazendo um enredo que se passa 15 anos antes dos acontecimentos de Ace Combat 5: The Unsung War. Isso significa que, de acordo com a história da série, o jogador vivenciará a Grande Guerra de 1995, que levou o país Belka à derrota. Desta vez, portanto, veremos jatos diferentes do predecessor, embora os favoritos dos jogadores ainda estejam presentes. Grandes naves da década de 90, concebidas originalmente pelos norte-americanos, como as F/A-18C Hornet, F-15C Eagle, J35J "Drakken" e Typhoon, marcarão presença em The Belkan War.

O jogador fará parte de um esquadrão mercenário do governo e deverá cumprir dezenas de missões ao lado de seus companheiros. Eliminar alvos inimigos (seja no céu ou na terra, móvel ou imóvel) será uma tarefa constante no jogo. Ao longo da campanha, o enredo apresenta rivais altamente qualificados que o enfrentarão durante intensas batalhas aéreas. A inteligência artificial permitirá que eles ataquem usando táticas avançadas enquanto conduzem seus próprios esquadrões. A Namco promete gráficos absurdos, que farão jus ao poder de processamento do PlayStation 2.



PSP

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Simulador
Expectativa	★★
Lançamento	2006, no Japão



LOCOROCO

Um novo conceito de puzzle está chegando

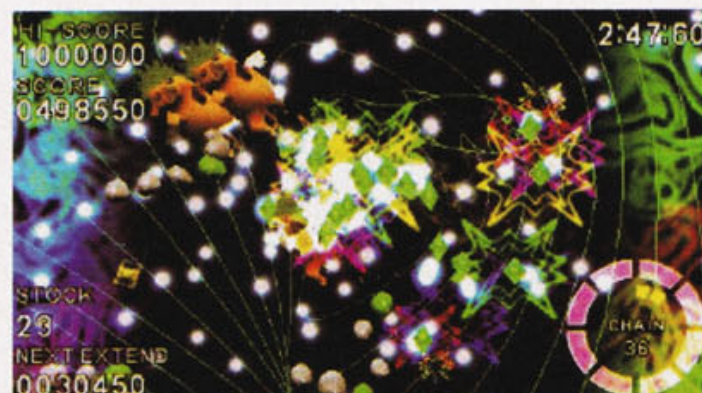
Parece que a Sony vem caído na real em entender a proposta de um console portátil. Games que demandam muito tempo dos jogadores definitivamente não fazem parte da lista da grande maioria dos donos de um PSP. Títulos que desenvolvam o raciocínio lógico e ofereçam desafio com originalidade são o grande trunfo para conquistar os jogadores. E LocoRoco – game que foi revelado durante a TGS deste ano –, mostrou ser um dos jogos mais originais dos últimos tempos, ao lado de Katamari Damacy. Sua jogabilidade é simples: você precisa guiar uma bolota amarela através de um caminho repleto de plataformas, abismos, pequenos buracos e armadilhas. Apertando os botões **L** ou **R**, você gira a plataforma para a esquerda ou direita em 40°, fazendo a bolota rolar de acordo com a gravidade. Apertando os dois botões simultaneamente, ela dá um salto. A grande sacada é fazê-la se dividir em diversas bolotinhas apertando o botão **X**, porém não tão simples como acontece em Mercury e, sim, em fragmentos, podendo passar por lugares estreitos, inacessíveis em sua forma original. Mantendo o **X** pressionado, seus pedaços se juntam novamente. Mas não pense que o game se resumirá apenas nesta mesmisse. Haverá também alguns inimigos e outros objetos que a bolota poderá comer – se o seu tamanho permitir, é claro. Assim, ela ficará cada vez maior, tornando difícil sua movimentação e controle pelo cenário, embora isso seja necessário para esmagar algum objeto ou pressionar alguma plataforma específica. Se um inimigo maior do que ela a atacar, um pedaço seu será tirado fora, mas poderá ser recuperado se você a rolar por cima dele em tempo. Será preciso manter um equilíbrio entre tamanho e locomoção para se dar bem em LocoRoco.

PSP

Produção	SCEI
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★
Lançamento	2006, no Japão

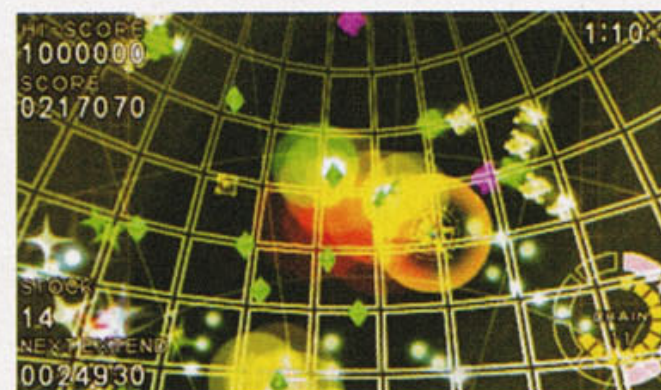
EVERY EXTEND EXTRA

A simplicidade nunca foi tão viciante



Tetsuya Mizuguchi cria jogos autorais e isso é inquestionável. Every Extend Extra (E3) continua trazendo a música como elemento chave, tal como em Lumines e Rez. Apesar de manter uma linguagem sonora e visual muito ligada aos outros dois jogos, E3 é uma espécie única de shooter, diferente de tudo o que já presenciamos. Você controlará um cursor em um plano 2D (embora o fundo seja composto por vetores em 3D, como em Rez) e deve liberar uma pequena explosão em volta de si mesmo, fazendo-a atingir pequenos objetos flutuantes que consequentemente também explodirão, destruindo mais oponentes. Desta forma, você causará combos gigantes e poderá adquirir upgrades que aumentam sua velocidade, poder de alcance da explosão e pontuação. Para não dizer que o jogo é só isso,

é possível manter pressionado o botão de ataque (o único usado no jogo além do direcional) para carregar uma explosão ainda mais potente. E é isso! É uma fórmula simples e viciante que promete ser tão boa quanto os outros games do produtor. A cada nova explosão, a música vai sendo incrementada com batidas e canais de som, ganhando ritmo e melodia. Na verdade, Every Extend Extra foi baseado em um jogo japonês para PC que traz a mesma jogabilidade, mas leva seus conceitos a um novo patamar, adaptando-os ao estilo de Mizuguchi.



PSP

Produção	Bandai
Desenvolvimento	Q Entertainment
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★
Lançamento	Janeiro de 2006, no Japão

MONSTER HUNTER PORTABLE

Pokémon para gente grande

A versão para PS2 de Monster Hunter agradou muita gente, principalmente no Japão, com seu modo online de jogo. Sua fórmula de ação cooperativa com outros jogadores, criação de monstros e ação tática promete ser mais do que adequada para o PSP. Embora não seja um MMO, você monta seu personagem, escolhendo seu sexo e sua classe de lutador. Depois, parte para um universo repleto de criaturas de todos os tipos. Ao derrotar uma delas, você pode aproveitar sua pele, ossos e carne para montar novas armas, vestimentas, armaduras etc. Se preferir,



é possível capturá-las para treino e criação, podendo usá-las posteriormente como lutadores durante os combates. Existem diferentes tipos de ataque: de curta ou longa distância ou poderes mágicos (que podem ser usados para cura também). Durante o jogo cooperativo para até quatro pessoas, é necessário um equilíbrio entre as classes de personagens, como em Phantasy Star Online. Mesmo os ataques de longa distância necessitam de um curto intervalo de tempo para serem executados, adicionando assim um fator estratégico durante as batalhas. Infelizmente, o multiplayer será restrito ao modo Ad-Hoc e não haverá possibilidade de jogo online como no PS2. ☒

PSP

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 1
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	1º de dezembro de 2005, no Japão

OKAMI

Desenhado à mão

大神

Por Rodrigo Guerra

Se você espera por um jogo inovador, que se esforce para atrair sua atenção, que fuja da mesmice e que ainda seja muito divertido, então fique feliz, pois este jogo está chegando e se chama Okami.

A SDP foi agraciada pelos deuses orientais e pôde jogar em primeira mão a obra de arte eletrônica criada pela Capcom. Veja o que nós achamos do jogo e tudo mais que está por vir neste Spotlight pra lá de especial.



Se Okami é uma obra de arte, então precisamos conhecer os artistas que a conceberam. O grande responsável pelo trabalho é Atsushi Inaba. Sua carreira começou há 12 anos, quando ele entrou na Capcom para trabalhar como programador no Capcom Production Studio 4. Foi lá que ele conseguiu demonstrar seu potencial participando em projetos de games inovadores, como Devil May Cry, atuando como programador-chefe.

O primeiro projeto liderado por Inaba foi um título exclusivo para Xbox, Steel Battalion (lançado em 2002). Depois disso, ele tomou gosto pela produção de games e criou o inconfundível Viewtiful Joe, fato que lhe rendeu privilégios para assumir uma ousada empreitada: subsidiado

pela Capcom, Inaba fundou o Clover Studio em 1º de julho de 2004, o qual preside desde então. O primeiro trabalho do estúdio foi a conversão de VJ para PS2. Atualmente, o artista comanda uma equipe de 64 pessoas envolvidas diretamente com desenvolvimento de jogos, sendo 30 delas dedicadas exclusivamente a Okami.

Hideki Kamiya é o segundo grande nome por trás de Okami, atuando como diretor. Ele trabalhou em Resident Evil como designer e teve sua chance de atuar como diretor em Resident Evil 2. Kamiya continuou a dirigir games de terror em Devil May Cry e depois Resident Evil 0, mas mudou de gênero quando trabalhou junto com Inaba na série Viewtiful Joe. ☺



物語

No tempo em que os deuses ainda andavam sobre a Terra, um monstro lendário chamado Orochi veio do mundo Yomi e desestabilizou o mundo dos mortais, tornando-o um local desolado e infértil, acabando

com todas as cores, a alegria e a vida. Izanagi, uma deusa benevolente, percebeu que isso não deveria acontecer e pediu à deusa do Sol, Amaterasu, para descer àquela terra arrasada

em forma de lobo e restaurar o equilíbrio entre o bem e o mal. Para realizar a tarefa, ela contará com a ajuda de Issun – um pequeno ser que lhe serve de conselheiro.

História

遊戯的な美術

Basta olhar as imagens espalhadas nesta matéria para ter certeza que Okami é uma obra de arte.

O estilo de desenho escolhido pela equipe de desenvolvimento se chama O-fuda (uma técnica usada para escrever e pintar em pergaminhos na época do Japão feudal, mais precisamente na região de Shinto). Segundo algumas lendas, os desenhos e dizeres impressos em O-fuda têm poderes mágicos e podem trazer boa sorte e proteção contra o mal. Tais lendas ainda contam que alguns destes pergaminhos são

capazes de invocar deuses e prender demônios.

Este espírito foi captado e minuciosamente trabalhado, transformando a tela de jogo em um antigo rolo de pergaminho em movimento. Como exemplo da abordagem artística do game, por onde Amaterasu passa, crescem flores, reforçando a premissa de que ela deve levar a vida e as cores para a Terra. Na prática, isso significa que centenas de elementos apare-



cem na tela só pelo fato de controlar o personagem principal, demonstrando o robusto trabalho de processamento de imagens. Tal fato é prova de que o PlayStation 2 tem muito gás para dar antes das produtoras concentrarem seus esforços no PLAYSTATION 3. Concluindo o ciclo de elementos do game, não poderia faltar um aspecto técnico muito importante: o som. A trilha sonora é toda composta de músicas folclóricas orientais, usando e abusando de flautas de madeira, cítaras e tambores. Imagine uma peça de teatro Kabuki e você terá o resumo do que estará vendo e ouvindo ao jogar Okami. A melhor expressão é dizer que ele é uma obra de arte interativa.

Arte Jogável

羊皮紙を広がること

A SDP conseguiu com o pessoal da Capcom uma versão de demonstração do jogo – a mesma que estava presente na TGS deste ano. Assim pudemos experimentar alguns dos principais atrativos que Okami trará em sua versão final.

Logo ao ver as primeiras imagens do jogo rodando, percebemos o esforço do pessoal do Clover Studio em

transmitir a sensação de estar controlando um O-fuda da deusa-lobo, enchendo o mundo com cores e luz.

Já no controle de Amaterasu, você passa por um breve tutorial, no qual são ensinados os comandos básicos: alavanca analógica esquerda para controlar os movimentos da deusa e direita para controlar a câmera, botão X para pular, ● para latir ou realizar ação, ■

para atacar, ▲ para exibir informações ou realizar outras ações, R1 para ativar o pincel, L1 para ativar visão em primeira pessoa, R2 para esquivar e L2 para mostrar o mapa.

Depois disso, você é apresentado ao seu primeiro puzzle com o uso do artefato mágico conhecido como Pincel Celestial. Amaterasu olha para o céu, vê a constelação dos deuses antigos e deve invocá-los.

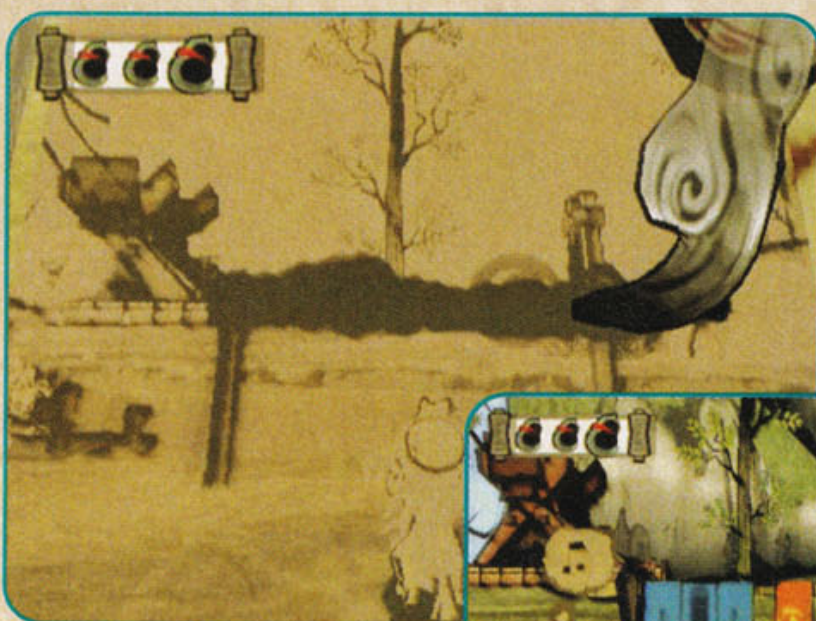
Para isso, você deve segurar o botão R1 para ativar o pincel e ligar todas as estrelas destacadas com traços retos, sem deixar nenhum ponto de tinta. Pelo que percebemos, esta parte ainda tem muito para ser melhorada, pois a sensibilidade das alavancas

Desenrolando o pergaminho

analógicas é muito irregular. Com o primeiro puzzle resolvido, Amaterasu pode usar o fude (o tradicional angel japonês) para abrir caminhos, pintar pontes e sujar objetos na tela. Um pouco mais adiante, Amaterasu ganha o poder da espada Kusanagi e passa a conseguir cortar objetos ou, no caso de combates, destruir inimigos através do Pincel Celestial.

Falando em combates, esta é a parte mais intrigante do jogo, pois o lobo sozinho não consegue eliminar seus adversários. Para isso, você deve realizar um ataque normal (de impacto com o botão ■, ou de arremesso com o botão ▲) e logo em seguida usar o fude em um traço horizontal para ativar o poder da Kusanagi. Caminhando pela vila, Amaterasu deve realizar os desejos dos moradores. Para essa tarefa, a loba conta com a ajuda de Issun, intérprete entre as pessoas e a deusa, dizendo o que ela deve fazer para deixar o povo mais feliz. Na versão experimentada, pudemos usar o pincel para criar varais de roupa ou pintar os animais para sujá-los e fazer com que as crianças brincassem com a água enquanto davam banho em seus bichinhos.

A demo acaba no momento em que Amaterasu encontra o primeiro chefe, permanecendo a vontade de saber como se desenrola o confronto.



Para devolver a alegria ao mundo, você deve realizar os desejos das pessoas, como criar um varal com o Pincel Celestial.





Como na lenda, o dragão Orochi assola o mundo dos mortais e cabe a Amaterasu reestabelecer a paz.

結び

Existem jogos que ficam eternizados na história dos games por serem únicos. Okami promete ser um deles. Seja pela arte, pela jogabilidade inventiva ou pela história apaixonante, a saga de Amaterasu vai conquistar você de uma maneira muito especial. 🎮

Conclusão

PLAYSTATION 2

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Clover Studio
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Fevereiro de 2006 (EUA)



Parece pintura.

日本の神話学

Para conhecer um pouco mais sobre Okami, você vai querer aprender um pouco sobre os mitos que deram origem a ele. Neste game, você vai comandar Amaterasu, a deusa do Sol encarnada na pele de um lobo. Ela faz parte de um conto que já apareceu nos games: o conto de Orochi – explorado com maior ênfase na série The King of Fighters

Mitologia japonesa

em sua primeira trilogia (KOF 95, 96 e 97), e secundariamente em outros jogos, como referências em uma busca alternativa em Tales of Symphonia ou equipamentos em Phantasy Star Online e SaGa Frontier. Agora conheça um pouco do folclore que originou tantas interpretações diferentes.

Susanoo, o matador do dragão na lenda.



大蛇の神話

O mito de Orochi

Amaterasu na mitologia japonesa.



Yamata no Orochi era um dragão de oito cabeças, olhos vermelhos e oito caudas. Era tão grande que ocupava oito vales e oito picos e tinha musgo e árvores em suas costas. Tão sinistro, dominou a província de Izumo e, para não destruir a vila inteira, ele exigia o sacrifício de oito virgens a cada Lua cheia. Quando Susanoo, o deus dos mares e da tempestade, passava por aquelas terras disfarçado sob formas humanas, ele conheceu uma jovem chamada Kushinada e se apaixonou imediatamente. Como ela seria sacrificada em nome de Orochi, os pais da garota prometeram sua mão a Susanoo se ele destruísse o dragão. O deus então transformou Kushinada em um pente e a levou consigo no cabelo. Seu plano foi engenhoso: deixar oito barris de saquê para Orochi beber e adormecer profundamente. Durante dias, Susanoo percorreu o dragão até cortar suas oito cabeças e salvar a província de Izumo. Numa das caldas, ele encontrou a

espada Ame no Murakumo (mais tarde conhecida como Kusanagi no Tsurugi); da lágrima da última cabeça surgiu um espelho e da barriga brotou a esfera da vida chamada Magatama. Em troca do matrimônio com sua amada, Susanoo deixou a espada, a esfera e o espelho (mais tarde dado a Yata, a irmã mais nova de Kushinada) – em algumas versões da lenda, a espada Kusanagi no Tsurugi foi dada à irmã de Susanoo, a deusa Amaterasu. Segundo as tradições, os três objetos são guardados até hoje no palácio imperial de Tokyo, longe dos olhos das pessoas comuns e são conhecidos como "Os Três Tesouros Sagrados do Japão".

Yamata no Orochi significa dragão de oito cabeças.



A mente do artista

◎ 芸術家の心

fomos desvendar os segredos de Okami direto na fonte

Por Fabio Santana

Autor de alguns dos mais originais games dos últimos tempos, Atsushi Inaba é um homem ocupado. Atualmente, ele comanda o desenvolvimento de Viewtiful Joe: Red Hot Rumble para GameCube e PSP, Viewtiful Joe: Double Trouble para Nintendo DS e Okami para PlayStation 2. Mesmo assim, conseguimos um espacinho em sua agenda para bater um papo sobre seu mais aguardado título e descobrirmos alguns segredos da aventura de Amaterasu.

Entre outros prêmios, Inaba faturou o troféu de Melhor Nova Franquia no G-Phoria com Viewtiful Joe. Será que Okami repetirá as honrarias?



SuperDicas PlayStation: Em abril de 2004, pouco tempo após o anúncio da formação do Clover Studio, a Capcom revelou que dois de seus maiores talentos, Shinji Mikami (criador de Resident Evil) e Hideki Kamiya (diretor de Devil May Cry) estavam sendo transferidos para o seu estúdio. Algum deles está envolvido no desenvolvimento de Okami?

Atsushi Inaba: Mikami não está envolvido neste game, mas Kamiya está atuando como diretor, enquanto acompanho o projeto como produtor.

SDP: De onde você buscou inspiração para criar um game tão único?

AI: O projeto começou assim que tivemos a ideia de criar um jogo que descrevesse a beleza da natureza.

SDP: Okami é baseado no folclore japonês. Por que vocês escolheram tal literatura para a ambientação e o elenco de personagens?

AI: Tivemos muita inspiração dos elementos do folclore japonês e o jogo é levemente baseado nessa cultura. O Sr. Hideki Kamiya também escreveu o roteiro. Nós decidimos escolher um animal como personagem principal por causa de nossa visão inicial. Acharmos que um lobo seria o mais adequado para um jogo sobre a natureza.

SDP: Como os japoneses são criados ouvindo todos esses mitos, você não acha que será um grande desafio localizar o game para o público ocidental, que não tem o conhecimento inato da cultura e costumes do Japão?

AI: O uso do folclore e dos mitos japoneses é suave e modificado com a nossa interpretação. Usamos esses elementos mais para criar uma atmosfera específica. Então creio que todo mundo, em todos os países e culturas, poderá apreciar o jogo. Para falar a verdade, nem mesmo os jovens

no Japão conhecem muito sobre nosso folclore.

SDP: Na demo da TGS, percebemos que o tempo transcorre e exibe diferentes períodos do dia. Como você pretende aproveitar esse elemento na jogabilidade?

AI: Usando o Pincel Celestial, por exemplo, você pode facilmente controlar as mudanças entre noite e dia.

SDP: A parte do jogo apresentada nessa demo era grande. Você já tem uma estimativa da quantidade de horas para terminar o game?

AI: O tempo total de jogo ainda não foi decidido, mas o volume do game será bem grande.

SDP: Okami já foi experimentado nos EUA durante a E3, na Alemanha durante a Games Convention e no Japão durante a Tokyo Game Show. Você observou a reação dos jogadores nessas três exposições públicas?

AI: Em cada evento, nós avaliamos cuidadosamente como as pessoas estavam jogando o game. Daí, pegamos os resultados e consertamos todos os problemas que apareciam.

SDP: A próxima geração está chegando, com gráficos cada vez mais foto-realistas. Você acha que jogos não realistas como Viewtiful Joe e Okami ainda terão lugar no PLAYSTATION 3, Xbox 360 e Revolution? E como você acha que títulos desse tipo poderão se beneficiar de hardwares mais poderosos?

AI: Eu acho que jogos não realistas como Okami podem competir tranquilamente nos consoles da próxima geração. Há um potencial tremendo nos novos sistemas, não apenas para alcançar o foto-realismo. ☒



Okami parece poesia em movimento, uma representação da magnífica natureza.

“Nós decidimos escolher um animal como personagem principal pois era o mais adequado para um jogo sobre a natureza.”

Atsushi Inaba, produtor de Okami

Dúvidas sobre seu próximo game?
Que tal algumas opiniões?!

Veja os **comentários, notas, dicas**
e **reviews** de outros gamers na
primeira biblioteca de games do Brasil.



www.gamelib.com.br

GUIA DEFINITIVO DE COMPRAS

Parte 1



Todos os segredos para comprar com segurança e tranquilidade

Por Renata Honorato

O Natal está chegando, o décimo terceiro também (para nossa alegria) e as promoções de fim de ano já enchem nossos olhos e automaticamente esvaziam nossas carteiras. Enquanto alguns sonham com o carro zero ou

com o iPod Nano, outros aguardam ansiosos para colocar as mãos no Resident Evil 4 – recém-lançado no PS2 – ou na continuação da saga de Prince of Persia, que chega às lojas no início de dezembro. E foi pensando em nossos

gamers-consumidores que elaboramos um guia definitivo de compras, com tudo o que você precisa para comprar com segurança, munido de informação para não ser passado para trás na hora de adquirir seus tão suados produtos.

O LADO TÉCNICO DA COISA

Comprar um videogame novo não é algo que fazemos todos os dias, então, é bom se cercar de cuidados para que nada dê errado. É claro que há muitas lojas com credibilidade por aí, mas também tem os picaretas que querem empurrar produtos duvidosos e tirar vantagem de tudo. Contra esses, a melhor arma é a informação, além de atenção e um certo jogo de cintura.

A grande maioria dos consoles hoje em dia é vendida destravada, ou seja, com algum mod-chip instalado, o que possibilita rodar filmes em DVD da Região 4 (Brasil) e jogos de qualquer território. O problema é que existe uma gama de chips clonados que têm baixa qualidade (instalados pelo preço de originais) que podem acabar comprometendo o videogame. Segundo o técnico e especialista André Luiz Varajão, é impossível identificar qual o chip instalado somente olhando para o console. Uma dica de Varajão é pedir para o atendente da loja atualizar o mod-chip na hora da retirada do aparelho, na sua frente, caso seja um chip atualizável como os populares Matrix Infinity e DMS3/4. Mas se for um clone, o processo de atualização não é finalizado e o console trava.

É importante também tomar cuidado com os consoles reconicionados, também chamados "refurbished", que voltaram para a fábrica com defeitos, receberam reparos e foram colocados de volta no mercado. Como a fabricante Sony não está oficialmente no Brasil, adquirir um produto nessas condições pode não ser uma boa idéia. O modelo 50001 e anteriores (os antigos tijolões) pararam de ser produzidos pela gigante japonesa. Portanto, se você encontrar um desses à venda, a chance dele ser um aparelho reconicionado é grande. Na compra de um novo console, prefira o modelo slim (série 70000 ou superior). "Ao adquirir um PlayStation 2, repare se a caixa do console está totalmente lacrada e veja também se sua embalagem possui poucos detalhes ou gravuras – os consoles reconicionados geralmente vêm em uma caixa de cor lisa (branca ou amarela), apenas com os dizeres 'PlayStation 2'", aconselha o técnico.

Já com os controles, o problema é que eles caíram nas graças dos falsificadores, que copiam o DualShock 2 original com muita fidelidade, sendo fácil levar uma cópia por um verdadeiro. "Um dos principais problemas do controle falso, sem contar a baixa durabilidade, é que alguns jogos exigem a presença do controle original na porta um do console. Outra diferença são os botões de ação (▲, ■, ● e ✕) com sensibilidade analógica da pressão, característica fundamental em alguns games", ressalta o especialista. Para evitar esse transtorno, desconfie se o atendente ressaltar que possui "o que vem fora da caixa" (geralmente vendido por um preço pouco abaixo do original) e "o que vem na embalagem". É quase certo que o primeiro é falsificado.

Mas a questão se complica, pois há DualShock 2 falsificado que vem na caixa (mas geralmente sem o manual da Sony) e é fabricado com um material plástico com pó brilhante, semelhante ao original. O segredo é prestar atenção nos botões, mais escuros e brilhantes no modelo da Sony.

Outra dica de Varajão para se certificar de que o controle vendido não é "cabrito" é verificar sua estrutura. "Basta utilizar uma moeda ou chave de fenda pequena para retirar cuidadosamente o botão L2 ou R2 com uma leve pressão. No controle original, uma série de coberturas plásticas com o acionador ficam visíveis; já no 'alternativo', a placa de circuito impresso com o local para realizar o contato do botão fica exposta", explica. Porém, a maior prevenção para dores de cabeça futuras é procurar lojas de confiança e SEMPRE pedir nota fiscal dos produtos adquiridos no ato do pagamento. Recibos genéricos preenchidos com poucos dados ou, pior, cartões de visita com o nome do produto comprado e do vendedor podem servir para efeitos de garantia, mas se o estabelecimento emite uma nota fiscal verdadeira, é sinal de que adquiriu o produto por vias legais e, provavelmente, de um fornecedor confiável.



Descubra a "idade" de um PlayStation 2

Por Quem Woo Moo

Com uma simples consulta na etiqueta que fica na parte de trás do videogame (na lateral nos online packs e embaixo no modelo slim), você consegue informações preciosas sobre o console.

Número do modelo

Em alguma parte da etiqueta você poderá ver a indicação SCPH-XXXX. Esses "X" indicam o número do modelo:

3000X: V1 a V4
3000XR: V4 e V5
3900X(N): V7
5000X(N): V9 e V10
5001X: V11
7000X: V12



O último número do modelo (que indicamos como X) revela a região de origem do console (Japão, EUA, Europa, Oceania etc.), que muda de modelo para modelo, mas, geralmente, o final 1 é reservado aos consoles americanos (os mais comuns aqui no Brasil).

Date Code e Serial

O Date Code é composto por um número e uma letra. O primeiro dígito indica o ano de fabricação (0 é 2000, 1 é 2001, 2 é 2002, 3 é 2003, 4 é 2004 e 5 é 2005), enquanto a letra indica o trimestre daquele ano em que o console foi fabricado (A para primeiro trimestre, B segundo, C terceiro e D quarto). Assim, um console com Date Code 3D foi fabricado no quarto trimestre de 2003 e um com 5A foi fabricado no primeiro trimestre de 2005.

Os dois primeiros dígitos do serial também contribuem para identificar o modelo do videogame.

Parafusos

Para ajudar a identificar o modelo do PS2, é preciso observar a quantidade de parafusos na parte de baixo (sob as tampinhas quadradas, inclusive nos pezinhos) e na Expansion Bay (sob a tampa na parte de trás).



Identificando o modelo

Depois de coletar e cruzar esses dados, é possível definir o modelo do PS2 (o famoso "V") sem precisar abrir o videogame. Confira na tabela:

VERSÃO	MODELO SCPH	SERIAL	DATE CODE	PARAFUSOS EMBAIXO	PARAFUSOS NA EXPANSION BAY
V1	30001	U1	—	10	Nenhum
V2	30001	U0	—	10	Nenhum
V3	30001	U2	—	10	Nenhum
V4	30001	U3 a U6	1A e 1B	8	2
V4	35001	—	—	8	2
V41C	30001	U3 a U6	1C	8	2
V4R	30001R	—	—	8	2
V5/V6	30001R	—	—	8	3
V7	39001	—	—	8	3
V8*	—	—	—	—	—
V9	50001	—	—	8	3
V10	50001	—	3D a 4D	8	3
V11	50011	—	—	8	3
V12	70001	—	—	—	—

*: o V8 foi fabricado apenas no Japão.

EXIJA SEUS DIREITOS

E se depois de investir "milhões" em um console, vários games, um controle, um Memory Card e um portátil para o irmão mais novo, você descobrir que o console não funciona, os games são piratas, o controle é "cabrito", o Memory Card está "zoadado" e a tela do PSP veio com um risco maior que a linha do Equador? Como agir em uma situação dessas? O que fazer e a quem recorrer? Conversamos com a coordenadora de relações institucionais da PRO TESTE (Associação Brasileira de Defesa do Consumidor), Dr^a. Maria Inês Dolci, para entender de uma forma menos metódica – e chata – a lei que nos dá o direito de reclamar e buscar nossos direitos. Segundo Maria Inês, alguns cuidados são imprescindíveis antes da realização de uma compra em qualquer estabelecimento comercial. Verificar o índice de reclamações em órgãos de defesa do consumidor (no site do PROCON de São Paulo, por exemplo – <http://www.procon.sp.gov.br/> – é possível fazer essa consulta na seção "Cadastro de Reclamações", ou pelo telefone 151 – o site e o telefone mudam de acordo com o estado) e em órgãos reguladores, verificar se a loja fornece nota fiscal, consultar amigos e parentes que já tenham comprado no mesmo estabelecimento e verificar o cumprimento – ou não – dos prazos prometidos são os primeiros passos para não entrar em uma roubada.

Caso o produto adquirido apresente algum defeito, o fornecedor (a loja) tem o dever de realizar o conserto no prazo máximo de 30 dias a contar da data da devolução do produto. Caso a mercadoria não seja devolvida em perfeita ordem no período estipulado por lei, o consumidor pode solicitar a troca do item por um novo, a devolução do dinheiro (com correção monetária) ou um abatimento proporcional do preço, caso o produto seja entregue sem o devido reparo. "É importante levar, no momento da troca, a nota fiscal ou um outro comprovante de compra emitido pela empresa", alerta Maria Inês. Sem esses documentos o consumidor perde a razão e, automaticamente, o direito de troca. "Caso a loja não tenha mais o produto (isso é comum acontecer com os consoles, já que são importados) o consumidor pode solicitar o ressarcimento do valor pago ao fornecedor", completa a coordenadora.

O tempo de garantia de um produto é outra dúvida comum entre os consumidores. De acordo com Maria Inês, o prazo mínimo estabelecido pelo Código de Defesa do Consumidor para produtos duráveis – caso dos videogames – é de 90 dias. "Prazos maiores poderão ser oferecidos pelo fornecedor, embora não exista obrigatoriedade. Contudo, uma vez oferecidos, integrarão o contrato de compra e venda e deverão ser cumpridos", ressalta ela.

Se a loja bater o pé e não quiser trocar o seu produto, a saída é recorrer a órgãos privados de defesa do consumidor (PROCONs) ou ao Poder Judiciário em casos extremos. "O consumidor pode utilizar os Juizados Especiais Cíveis de sua cidade nas hipóte-

ses do valor da causa (valor desembolsado pelo produto, mais a indenização de perdas e danos eventualmente existentes) ser inferior a 40 salários mínimos, sendo dispensável o acompanhamento por advogado para aquelas de valor inferior a 20 salários mínimos”, detalha Maria Inês.

Como estamos carecas de saber, a divisão de games da Sony não está oficialmente no Brasil, o que leva a crer que todo e qualquer produto da linha é importado. De qualquer maneira, é importante ressaltar que isso não tira da loja a responsabilidade sobre o produto. O Código de Defesa do Consumidor classifica importadores como fornecedores, ou seja, os estabelecimentos respondem por tudo que comercializam em suas dependências

AS COMPRAS NA ERA ONLINE

Hoje é praticamente impossível sobreviver sem se entregar aos encantos – e desencantos – da internet. E foi com o propósito de atender a esse universo de pessoas conectadas que muitas lojas passaram a vender os seus produtos na rede, algumas mantendo o foco no e-commerce, outras fazendo de seus sites “filiais” de seus estabelecimentos físicos. Com o intuito de passar credibilidade aos clientes



Mesmo comprando pela internet, você deve tomar alguns cuidados: sempre verifique o valor exato do produto que está comprando e se as parcelas possuem juros ou não na hora do pagamento.

(esse sempre foi o grande tabu na web), as lojas virtuais começaram a se preocupar com a segurança e agregaram aos seus ambientes de compra aplicativos que “truncam” as informações do usuário, impossibilitando o acesso de terceiros a esses dados. Certificados de Segurança foram criados e operadoras de cartão de crédito trabalharam em sistemas que atualmente não permitem que as informações do consumidor fiquem em poder do fornecedor (loja).

Mas como acontece no mundo real, sempre há um espertinho tentando burlar as regras para “se dar

bem” às custas dos menos atentos. Para não cair em golpes, ser enganado e perder dinheiro, é preciso ficar de olho em alguns detalhes importantes como contratos de privacidade, certificados de segurança e referências de outros compradores. Todas essas informações, na maioria das vezes, ficam bem localizadas no site e são de fácil entendimento. Os navegadores também costumam exibir ícones de cadeados em suas barras inferiores para indicar sites seguros. O Código de Defesa do Consumidor exige que o comprador tenha conhecimento prévio do conteúdo do contrato (por isso é tão importante ler o documento ►)

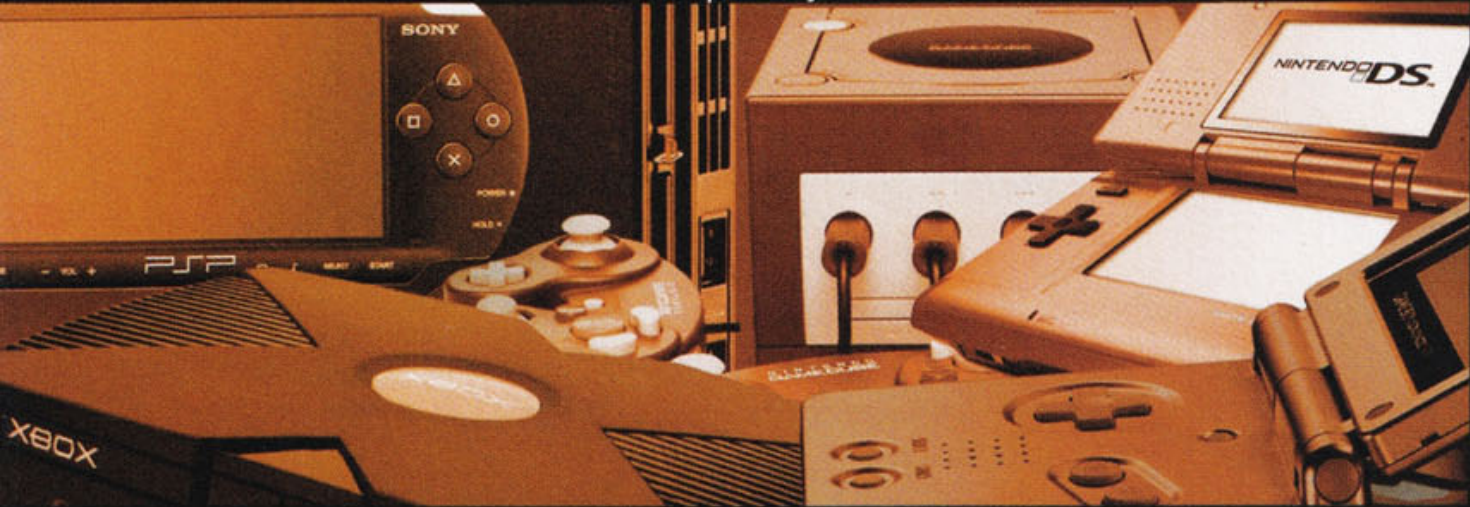


Games, acessórios e aparelhos originais para revendas



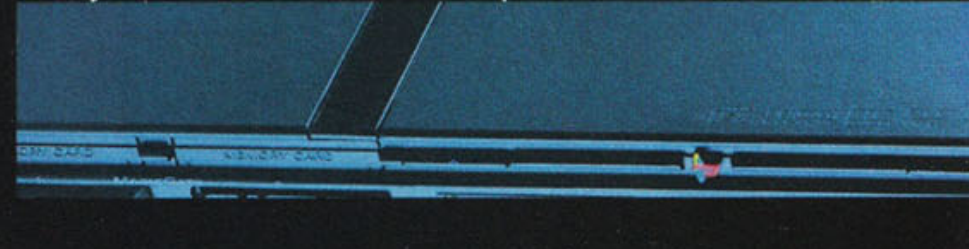
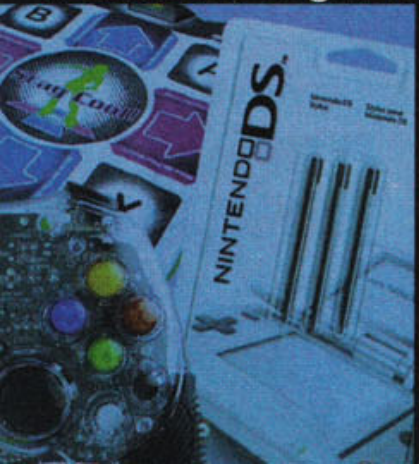
Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas



Acessórios originais

Representante oficial da marca NP-Newport



Ligue agora

www.np-newport.com

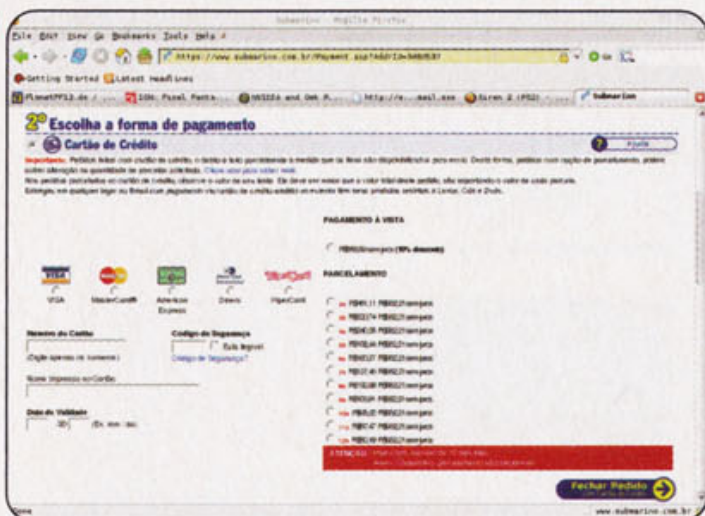
tel.: 045-30255766

045-30255752

045-30255778

atendimento eletrônico via MSN:

olympic@newportgames.com.br



Não esqueça de conferir se a forma de pagamento escolhida está correta e se os produtos a serem comprados são exatamente os que você selecionou. Preste bem atenção na hora de colocar seu endereço com o CEP para que o frete seja calculado corretamente e sua compra não se perder por aí.

na íntegra) e aconselha que todas as operações sejam realizadas por escrito, fato que facilita a obtenção de provas, caso seja necessário. Os prazos de entrega também devem ser cumpridos, de acordo com o CDC. Segundo Maria Inês Dolci, caso ocorra atraso na entrega do produto adquirido pela internet, o consumidor poderá solicitar o cancelamento da compra e a restituição da quantia paga corrigida monetariamente.

QUEM DÁ MAIS?



Sites de compras por meio de leilão exigem cuidados extras como conferir a pessoa que está vendendo o produto: confirme se a pessoa realmente existe através do endereço para não pagar por algo que você não vai receber.



Outra prática que se tornou comum na internet foi a negociação através de leilões virtuais. Há diversos sites (como o famoso Mercado Livre: <http://www.mercadolivre.com.br/>) e é muito fácil participar e dar um lance. Para isso, basta se cadas-

PRO TESTE — ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DEFESA DO CONSUMIDOR

Rua Doutor Bacelar, 173, Cj. 52
- Vila Clementino
CEP: 04026-000 São Paulo / SP
Fone: (11) 5573-3595, ramal 213
Fax: (11) 5573-3595, ramal 212
Site: <http://www.proteste.org.br/>



trar no site (alguns dados como nome, telefone e e-mail são solicitados), criar um login e uma senha de acesso.

Para dar um lance, basta realizar uma pesquisa por meio do sistema de busca, encontrar o objeto procurado, clicar em um botão de acesso (geralmente nomeado como "Comprar", "Ofertar" ou "Leiloar") e divulgar o valor desejado. Na maioria dos sites especializados em leilões, antes de qualquer confirmação, é preciso se autenticar por meio do login e senha. Esse processo identifica o usuário e garante maior segurança à negociação.

Encerrado o leilão (o prazo é indicado na página do produto), a pessoa que tiver dado o maior lance recebe um e-mail com todos os dados do "vendedor" e deverá, a partir de então, entrar em contato e finalizar a negociação.

É importante tirar todas as dúvidas antes de dar continuidade à comercialização. Por meio do próprio site, na área onde o objeto é leiloado, na maioria das vezes, existe um canal que permite o contato direto com quem está oferecendo o produto.

Porém, diferente do que ocorre na compra, esse tipo de transação não configura uma relação de consumo e nada se diz a respeito no Código de Defesa do Consumidor. Segundo Maria Inês Dolci, nesses casos, particularmente, é importante prestar atenção às condições contratuais disponibilizadas no site, já que serão elas que irão prevalecer no caso de problemas. É interessante ressaltar que os leilões virtuais são apenas intermediários entre

compradores e vendedores e não se responsabilizam pelo descumprimento da oferta. Veja algumas dicas da coordenadora para quem costuma participar de leilões:

- Obtenha pelo menos um telefone fixo para contato com o vendedor.
- Saiba o endereço do vendedor e confira na companhia telefônica se as informações conferem.
- Negocie com o vendedor o pagamento somente na entrega. Isso ocorre quando a entrega é "a cobrar" (Sedex a cobrar, por exemplo) e o comprador retira o bem na agência dos Correios, pagando pelo frete e pelo próprio produto neste momento.
- Abra a encomenda diante de um funcionário dos Correios.
- Procure obter o máximo de informações possível sobre o bem a ser comprado para evitar surpresas, dando preferência às ofertas com foto.
- Faça muitas perguntas ao vendedor, sem que reste qualquer dúvida quando for fechar o negócio. No caso de produtos eletrônicos (videogames, por exemplo), peça uma garantia expressa do vendedor.
- Não faça o pagamento se houver dados duvidosos ou se o vendedor se negar a fornecer o telefone fixo e o endereço.
- Procure obter informações junto ao site sobre o vendedor. Há sites que mantêm um sistema de qualificações, que os próprios usuários usam para avaliar os vendedores.
- Em caso de suspeita de fraude, após consultar o site, procure a delegacia de polícia e faça um B.O. para que os responsáveis pessoais pela conduta ilegal sejam devidamente punidos.

BOAS COMPRAS

Atenção, bom senso, conhecimento do Código de Defesa do Consumidor e disposição para pechinchar um preço bacana são quesitos indispensáveis ao comprador consciente. Agora, depois de ficar por dentro com todas essas dicas, basta "sacar" o cartão de crédito e se divertir. Na próxima edição tem mais dicas para você passar um Natal feliz e sem dores de cabeça.

LISTÃO DE LOJAS

Para você economizar tempo e dinheiro que gastaria rodando quilômetros por aí ou pesquisando preços por telefone, organizamos um listão com lojas de games e os preços praticados. As cotações foram feitas no dia três de novembro e os preços foram fornecidos pelas próprias lojas. Os valores podem sofrer alterações em qualquer momento, sem aviso prévio, pois dependem de disponibilidade em estoque e outros fatores.

Obs.: Não nos responsabilizamos por quaisquer compras efetuadas com as referidas lojas, pois esta lista tem caráter exclusivamente informativo.

LOJA	TELEFONE	CIDADE ESTADO	SEDEX PARA TODO BRASIL?	PlayStation 2	JOGO LANÇAMENTO DE PS2	DUALSHOCK 2	MEMORY CARD 8 MB	PSP	JOGO LANÇAMENTO DE PSP	MEMORY STICK
AF Net	(11) 4994-7612	Santo André / SP	Sim	R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00	—	—
Aline Games	(11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708	São Paulo / SP	Sim	R\$ 740,00 (Slim com Matrix Infinity) e R\$ 820,00 (50001 com Matrix Infinity)	—	R\$ 60,00	R\$ 70,00	R\$ 900,00	—	—
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R\$ 790,00 (50001 e Slim com Matrix Infinity, Murano ou Thunder)	—	R\$ 90,00	R\$ 80,00	—	—	—
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (50001 e Slim com Matrix Infinity ou Marvin Infinity)	—	R\$ 55,00	R\$ 65,00	R\$ 890,00	—	R\$ 490,00 (1 GB)
Big Boy Games	(19) 3243-2444	Campinas / SP	Não	R\$ 990,00 (Slim e 50001 com Matrix Infinity e módulos de segurança)	—	R\$ 85,00	R\$ 74,00	—	—	—
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim e 50001)	R\$ 190,00	R\$ 70,00	R\$ 67,00	R\$ 1.000,00	R\$ 180,00	—
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 890,00 (Slim com Murano)	R\$ 220,00	R\$ 95,00	R\$ 88,00	R\$ 1.100,00	R\$ 170,00 a R\$ 220,00	R\$ 195,00 (256 MB) / R\$ 280,00 (512 MB) / R\$ 430,00 (1 GB)
Butica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 750,00 (Slim e 50001 com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 65,00	R\$ 63,00	R\$ 900,00	R\$ 140,00	R\$ 190,00 (128 MB)
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8865-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Tunder ou Matrix Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 150,00	R\$ 99,00	R\$ 1.100,00	R\$ 199,00	Sob encomenda
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R\$ 770,00 (50001, 30001 e Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 60,00	R\$ 60,00	Sob encomenda	—	Sob encomenda
Cidade do Game (Star Games)	(83) 3222-5297	João Pessoa / PB	Não	—	—	R\$ 100,00	R\$ 90,00	—	—	—
Companhia dos Games	(51) 3039-4444	Sapiranga / RS	Sim	R\$ 690,00 (Slim com Matrix Infinity) e R\$ 580,00 (Slim puro)	—	R\$ 49,00	R\$ 59,00 (16 MB) e R\$ 69,00 (32 MB)	R\$ 919,00 (com 1 jogo)	—	R\$ 259,00 (1 GB)
Crocodile Games	(21) 2568-0488	Rio de Janeiro RJ	Sim	R\$ 849,00 (Slim)	R\$ 199,00	R\$ 59,00	R\$ 85,00	R\$ 949,00	R\$ 169,00	—
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R\$ 929,00 (Slim com Thunder) e R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 185,00	R\$ 84,00	R\$ 74,00	R\$ 1.089,00	R\$ 185,00	R\$ 430,00 (1 GB)
Dragon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Matrix Infinity ou Thunder)	R\$ 200,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.060,00	Sob consulta	—
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim) e R\$ 1.050,00 (50001 com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 80,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	R\$ 190,00	R\$ 180,00 (256 MB) / R\$ 240,00 (512 MB) / R\$ 410,00 (1 GB)
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 80,00	R\$ 75,00	—	—	—
Fratello Games	(11) 3333-2092 / 3362-2206	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Murano) e R\$ 850 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 75,00	R\$ 75,00	R\$ 950,00	R\$ 150,00	R\$ 450,00 (1 GB)
Game Center	(11) 4747-6891	Suzano / SP	Sim	R\$ 970,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.100,00	—	—
Inicial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 185,00	R\$ 85,00	R\$ 75,00	R\$ 999,00	R\$ 185,00	R\$ 489,00 (1 GB)
King Games	(11) 3683-4116 / 3654-1997	Osasco / SP	Não	R\$ 1.000,00 (Slim com Libertador ou Matrix Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 99,00	R\$ 100,00	R\$ 1.199,00	R\$ 200,00	—
Loja Super Games	(61) 3443-1300	Brasília / DF	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 199,00	R\$ 94,00	R\$ 74,00	R\$ 1.249,00	R\$ 199,00	—
Master Games / Maximus Games	(31) 3272-2976	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 800,00 (Slim e 50001 com Thunder, Matrix Infinity ou Libertador)	—	R\$ 85,00	R\$ 85,00	—	—	—
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 890,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 230,00	R\$ 79,00	R\$ 79,00	R\$ 1.099,00	—	—
MD Games	(11) 3361-8844	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 230,00	R\$ 60,00	R\$ 60,00	R\$ 1.000,00	R\$ 200,00	R\$ 550,00 (1 GB)
Metropole Games	(11) 3328-6824	São Paulo / SP	Sim	R\$ 700,00 (Slim puro)	R\$ 170,00	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 900,00	R\$ 170,00	R\$ 400,00 (1 GB)
Mister Bros	(11) 3266-4176	São Paulo / SP	Sim	R\$ 749,00 (Slim com Region Free)	R\$ 210,00	R\$ 99,00	R\$ 85,00	R\$ 999,00	R\$ 210,00	R\$ 479,00 (1 GB)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R\$ 710,00 (Slim e 50001 com Murano ou Matrix Infinity)	—	R\$ 70,00	R4 60,00	—	—	—
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R\$ 849,00 (50001 e Slim com Matrix Infinity)	R\$ 199,00	R\$ 90,00	R\$ 65,00	R\$ 899,00	R\$ 199,00	R\$ 199,00 (256 MB) / R\$ 399,00 (1GB)
Play Shock	(11) 222-3608 / 3337-1960 / 3227-6915	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Matrix)	R\$ 200,00	R\$ 59,99	R\$ 59,90	R\$ 900,00	—	R\$ 320,00 (1 GB)
PlayStation 3	(11) 3062-6263	São Paulo / SP	Sim	R\$ 1.000,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	R\$ 1.000,00	R\$ 200,00	R\$ 300,00 (1 GB)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Libertador)	R\$ 195,00	R\$ 75,00	R\$ 79,00	R\$ 1.025,00	R\$ 195,00	—
Porão Games	(15) 3282-1813 / 3282-1919 / 3282-2525	Tietê / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim e 50001 com Thunder)	R\$ 190,00	R\$ 89,00	R\$ 89,00	R\$ 899,00	R\$ 175,00	R\$ 190,00 (128 MB) / R\$ 240,00 (256 MB)
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Libertador ou Matrix Infinity)	—	R\$ 79,00	R\$ 79,00	R\$ 970,00	—	R\$ 390,00 (1 GB)
PP Games	(21) 3415-8268	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 230,00	R\$ 120,00	R\$ 105,00	R\$ 1.200,00	R\$ 200,00	—
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 880,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 950,00	R\$ 200,00	—
Rock Laser Games	(11) 6954-4332 / 6631-9979	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 850,00	R\$ 170,00	R\$ 330,00 (1 GB)
Tec Games	(11) 3362-0036 / 221-2307	São Paulo / SP	Sim	R\$ 930,00 (Slim e 50001 com Matrix ou Magic Plus)	—	R\$ 65,00	R\$ 90,00 (16 MB) R\$ 120,00 (32 MB)	R\$ 900,00	R\$ 190,00	—
Tilly's Games	(11) 6191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim e 50001 com Thunder ou Matrix Infinity)	R\$ 220,00	R\$ 80,00	R\$ 70,00	R\$ 1.000,00	R\$ 150,00	Sob encomenda
V12 Games	(11) 4771-8595 / 4787-3332	Taboão da Serra / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 199,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	R\$ 1.250,00	—	—
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R\$ 999,00 (Slim)	R\$ 240,00	R\$ 129,00	R\$ 109,00	R\$ 1.399,00	R\$ 240,00	R\$ 259,00 (256 MB) / R\$ 359,00 (512 MB) / R\$ 479,00 (1 GB)
X-Treme Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Sim	R\$ 830,00 (Slim com Thunder ou Matrix Infinity)	R\$ 290,00	R\$ 95,00	R\$ 90,00	R\$ 1.150,00	R\$ 220,00	—

Quer divulgar a sua loja? Envie um e-mail para cartas.sdp@gameworld.com.br com o assunto "Inclusão de loja".

SOUL CALIBUR III

Por Renan Rodriguez

Um novo conto
de almas e espadas!

A história das espadas lendárias Soul Edge (a maligna) e Soul Calibur (a justiceira) atinge seu ápice de rivalidade no terceiro capítulo da série. Disputarão o poder dessas mitológicas armas os maiores e mais corajosos lutadores. No entanto, o herói mais valeroso que triunfará no final é você. Afinal, a verdadeira batalha exige que um personagem totalmente criado pelo jogador participe do Chronicles of the Sword. Confira a lista completa de personagens, as melhores dicas e explicações do modo de estratégia mais surpreendente da série.

Comandos

- : ataque horizontal
- ▲ : ataque vertical
- : chute
- ✕ : defesa
- R1: ataque secundário
- R2: aciona especial
- L1: defesa
- L2: ataque secundário
- Alavanca analógica esquerda: movimentação do personagem
- Start: pausa o game, menu, lista de comandos e opções
- Select: volta para o menu inicial do game



Conseguindo mais armas:

Cumpra os objetivos abaixo para habilitar novas armas para os guerreiros:

Abelia: complete o capítulo 18 do Chronicles of the Sword ou enfrente 600 inimigos.

Abyss: derrote Abyss no Tales of Souls.

Aurelia: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Astaroth: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Demuth: complete o capítulo 10 do Chronicles of the Sword ou enfrente 500 inimigos.

Cassandra: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Cervantes: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Chester: complete o capítulo 19 do Chronicles of the Sword ou enfrente 600 inimigos.

Giradot: complete o capítulo 15 do Chronicles of the Sword ou enfrente 500 inimigos.

Ivy: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Kilik: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Lizardman: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Luna: complete o capítulo 11 do Chronicles of the Sword ou enfrente 500 inimigos.

Maxi: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Mitsurugi: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Nightmare: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Night Terror: derrote Night Terror no Tales of Souls.

Olcadan: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Raphael: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Rock: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Seung Mina: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Setsuka: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Siegfried: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Sophitia: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Strife: complete o capítulo 20 do Chronicles of the Sword ou enfrente 600 inimigos.

Taki: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Talim: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Tira: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Voldo: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Xianghua: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Yoshimitsu: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Yungsun: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Zasalamel: complete o Tales of Souls usando o personagem.

Destravando os personagens

Efetue as seguintes tarefas para liberar os personagens citados abaixo:



Abelia: complete o Chronicle 18 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 1.050 batalhas.

Aurelia: complete o Chronicle 12 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 900 batalhas.

Cervantes: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 625 batalhas.

Chester: complete o Chronicles 19 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 950 batalhas.

Demuth: complete o Chronicle 10 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 850 batalhas.

Giradot: complete o Chronicle 15 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 800 batalhas.

Greed: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 500 batalhas.

Hualin: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 750 batalhas.

Hwang: derrote-o no modo Tales of Souls

ou jogue 600 batalhas.

Li Long: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 1.150 batalhas.

Lizardman: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 675 batalhas.

Luna: complete o Chronicle 11 no modo Chronicles of the Sword ou jogue 650 batalhas.

Lynette: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 1.100 batalhas.

Miser: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 750 batalhas.

Olcadan: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 575 batalhas.

Revenant: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 1.200 batalhas.

Rock: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 475 batalhas.

Sophitia: derrote-a no modo Tales of Souls ou jogue 525 batalhas.

Strife: complete o Chronicle 20 no modo Chronicle of the Sword ou jogue 1.000 batalhas.

Valeria: derrote-a no modo Tales of Souls ou jogue 700 batalhas.

Yoshimitsu: derrote-o no modo Tales of Souls ou jogue 425 batalhas.

Abyss: derrote Yoshimitsu, Olcadan, Rock, Sophitia, Lizardman e Cervantes para liberar Abyss ou jogue 725 batalhas.

Museum

Este menu apresenta todos os extras do jogo. Você compra os itens a serem liberados nesta opção no Item Shop. Você ainda pode conferir o modo Exhibition Theater, Profile dos personagens, Eventos especiais, além de poder dar uma olhadinha no Art Gallery, que contém as seguintes opções:

- 1: Hi-Res.
- 2: Ilustrações.
- 3: Papéis de parede.
- 4: Publicidade.
- 5: Vídeos especiais.
- 6: Vídeos do game
- 8: Slides de figuras do game.

Modos de jogo:

Single Player

Tales of Souls: este é o Story mode tradicional da série.

Chronicles of the Sword: novidade que substitui o Weapon Master. Nele, você cria um personagem e participa de um modo de estratégia conquistando regiões e enfrentando soldados.

World Competition: este é o modo de torneios dividido em duas sub-categorias: Tournament (onde você disputa uma competição entre 128 guerreiros com divisão por chaves) e League (em que você e mais sete guerreiros disputam um campeonato "todos contra todos" pela eliminação de pontos).

Soul Arena: em Quick Play você apenas disputa partidas sem compromisso com algum tipo de desafio. Já em Missions, cabe a você completar as várias missões adquirindo pontuação máxima em cada desafio.

Practice: também dividido em três sub-categorias: Tutorial (onde você segue os diferentes objetivos do treino), Free Training (modo em que você determina como será o seu treinamento) e Glossary (opção para você conferir tudo sobre o universo da série).

Museum: dividido em cinco sub-categorias: Art Gallery (opção para conferir os vídeos e ilustrações de cada personagem), Battle Theater (para assistir a uma batalha controlada apenas pela CPU), Exhibition Theater (opção para assistir às animações do estilo de luta de cada personagem), Characters Profiles (para conferir a biografia de cada guerreiro) e Event Viewer (para assistir a todas as animações que acontecem no Tales of Souls com cada personagem).

Character Creation: em Custom Character Creation, você cria um personagem personalizando-o com todas as características possíveis, como vestimenta e habilidades. Já em Standard Character Color Edit você modifica as cores de um guerreiro já existente no jogo.

Versus Mode

Vs. Standard: modo simples onde os efeitos das armas não afetam as batalhas.

Vs. Special: modo em que você personaliza o tipo de batalha, além das armas estarem com seus efeitos habilitadas.

Vs. Competition: opção para criar um Tournament ou League com mais de um jogador participando.

Shop

Opção em que você pode comprar armas (Weapons), armaduras (Armors) e Itens que são usados nos personagens modificados.

Criando um personagem:

Em Soul Calibur III, a grande novidade fica por conta do modo em que você cria um personagem modificando praticamente todos seus atributos visuais, além de estilos de batalha. Com um guerreiro criado você pode jogar o Chronicles of the Sword (o modo principal do game), além de disputar batalhas no modo tradicional ou contra um amigo no multiplayer. Novos acessórios podem ser adquiridos conforme o seu desempenho no Chronicles of the Sword, porém devem ser comprados no Shop do jogo. Veja abaixo o que você pode criar em um personagem:

- Head (acessórios para a cabeça)
- Hair (tipo de cabelo)
- Mask (máscaras)
- Chin (tipos de barba)
- Lower Torso (camisa)
- Mid Torso (roupas do abdômen)
- Upper Torso (peitorais)
- Arms (luvas)
- Shoulders (ombreiras)
- Neck (correntes)
- Waist (cinturões)
- Lower Legs (vestimenta íntima das pernas)
- Upper Legs (proteção das pernas)
- Shins (tornozeleiras)
- Socks (meias)
- Feet (botas)
- Face (rostos)
- Eyebrows (cor do cabelo)
- Lips (cor dos lábios)
- Eyes (cor dos olhos)
- Skin (cor da pele)
- Underwear (roupa íntima)
- Voice (tipo de voz)

Nightmare, a armadura amaldiçoada da série, que lhe confere ainda mais desafio no novo game.



Destravando mais classes de guerreiros:

Complete os seguintes desafios para conseguir novas classes na hora de criar seus guerreiros:

Assassin: atinja Level 30 usando um personagem da classe Ninja no modo Chronicles of the Sword ou enfrente 410 inimigos.

Gladiator: atinja Level 30 usando um personagem da classe Barbarian no modo Chronicles of the Sword ou enfrente 410 inimigos.

Knight: atinja Level 50 usando um personagem da classe Ninja no modo Chronicles of the Sword ou

enfrente 610 inimigos.

Pirate: atinja Level 30 usando um personagem da classe Thief no modo Chronicles of the Sword ou enfrente 410 inimigos.

Sage: atinja Level 30 usando um personagem da classe Saint no modo Chronicles of the Sword ou enfrente 410 inimigos.

Samurai: atinja Level 50 usando um personagem da classe Assassin no modo Chronicles of the Sword ou enfrente 610 inimigos.

Swordmaster: aumente o level de seu personagem assim que tiver alcançado Level 50 em todas as outras classes ou enfrente 610 inimigos.

Destravando todos os Soul Stages:

Efetue as seguintes tarefas para liberar as missões secretas no modo Soul Arena:

Blast Chase (Normal): complete a pontuação na missão Blast Chase na dificuldade Easy.

Blast Chase (Hard): complete a pontuação na missão Blast Chase na dificuldade Normal.

Beloved (Easy): derrote Amy em Beloved no modo Tales of Souls e na dificuldade Normal.

Beloved (Hard): complete a pontuação na missão Beloved na dificuldade Normal.

Coin Collector (Normal): complete a pontuação na missão Coin Collector na dificuldade Easy.

Coin Collector (Hard): complete a pontuação na missão Coin Collector na dificuldade Normal.

Dancing Statue (Easy): complete a pontuação na missão Soul Smash na dificuldade Easy.

Dancing Statue (Normal): complete a pontuação na missão Dancing Statue na dificuldade Easy.

Dancing Statue (Hard): complete a pontuação na missão Dancing Statue na dificuldade Normal.

Hard Workers (Easy): compre-o no Shop.

Hard Workers (Normal): complete a pontuação na missão Hard Workers na dificuldade Easy.

Hard Workers (Hard): complete a pontuação na missão Hard Workers na dificuldade Normal.

Soul Smash (Normal): complete a pontuação na missão Soul Smash na dificuldade Easy.

Soul Smash (Hard): complete a pontuação na missão Soul Smash na dificuldade Normal.

Sudden Death Rally (Easy): complete a pontuação na missão Turntable na dificuldade Easy.

Sudden Death Rally (Normal): complete a pontuação na missão Sudden Death Rally na dificuldade Easy.

Sudden Death Rally (Hard): complete a pontuação na missão Sudden Death Rally na dificuldade Normal.

Wisp Shoot (Easy): complete a pontuação na missão Coin Collector na dificuldade Easy.

Wisp Shoot (Normal): complete a pontuação na missão Wisp Shoot na dificuldade Easy.

Wisp Shoot (Hard): complete a pontuação na missão Wisp Shoot na dificuldade Normal.

Astaroth é um dos guerreiros mais usado pelos jogadores, pelo menos é assim aqui na redação.

Habilitando a Ancient Weapon

Para habilitar a Ancient Weapon de cada personagem, você deve completar as lições do tutorial de Olcadan com cada guerreiro. Esta opção estará disponível no menu Practice.

Novas disciplinas das armas para personagens modificados

Conforme você evoluir seus personagens no Chronicles of the Sword, novas disciplinas para as armas são habilitadas para as classes dos personagens. Estas disciplinas podem ser usadas por qualquer lutador modificado que seja da classe específica da arma.

OBS. 1: A classe Swordmaster automaticamente habilita todas as disciplinas disponíveis para personagens modificados, porém não habilita as disciplinas "Soul of".

OBS. 2: Quando uma disciplina for obtida no Level 1, significa que ela já é padrão do personagem.

Chinese Blade: Level 1 (classe Sage).

Chinese Sword: Level 1 (classe Pirate) e Level 20 (classe Assassin).

Dagger: Level 1 (classe Thief) e Level 10 (classe Saint).

Grieve Edge: Level 10 (classe Barbarian), Level 20 (classe Monk), Level 20 (classe Dancer) e Level 20 (classe Gladiator).

Iron Sword: Level 1 (classe Barbarian), Level 10 (classe Assassin) e Level 20 (classe Pirate).

Katana: Level 1 (classe Samurai).

Katana & Shuriken: Level 10 (classe Ninja), Level 10 (classe Samurai) e Level 10 (classe Knight).

Kunai: Level 1 (classe Ninja) e Level 10 (classe Sage).

Lance: Level 1 (classe Knight).

Nunchaku: Level 1 (classe Monk).

Sickle: Level 20 (classe Thief), Level 20 (classe Ninja) e Level 20 (classe Samurai).

Soul of Cervantes & Soul of Ivy: Level 30 (classe Pirate).

Soul of Lizardman & Soul of Tira: Level 30 (classe Assassin).

Soul of Maxi & Soul of Kilik: Level 30 (classe Monk).

Soul of Nightmare & Soul of Astaroth: Level 30 (classe Barbarian).

Soul of Rock & Soul of Seong Mina: Level 30 (classe Gladiator).

Soul of Siegfried & Soul of Raphael: Level 30 (classe Knight).

Soul of Sophitia & Soul of Cassandra: Level 30 (classe Sage).

Soul of Taki & Soul of Setsuka: Level 30 (classe Ninja).

Soul of Xianghua & Soul of Voldo: Level 30 (classe Dancer).

Soul of Yoshimitsu & Soul of Mitsurugi: Level 30 (classe Samurai).

Soul of Yun-Seong & Soul of Tira: Level 30 (classe Thief).

Soul of Zalamel & Soul of Talim: Level 30 (classe Saint).

Staff: Level 1 (classe Saint), Level 10 (classe Monk) e Level 20 (classe Sage).

Steel Fan: Level 10 (classe Dancer) e Level 20 (classe Saint).

Sword & Shield: Level 1 (classe Gladiator).

Tambourine: Level 1 (classe Dancer).

Wave Sword: Level 1 (classe Assassin), Level 10 (classe Thief), Level 10 (classe Gladiator) e Level 20 (classe Barbarian).

Mitsurugi, um dos guerreiros mais habilidosos da série, marca presença de forma grandiosa no terceiro título.

Ilustrações secretas

Para liberar as ilustrações na Valeria's Shop, complete as seguintes tarefas:

Grupo 1: complete o Chronicle 2 do Chronicles of the Sword ou enfrente 300 guerreiros.

Grupo 2: complete o Chronicle 2 do Chronicles of the Sword ou enfrente 300 guerreiros.

Grupo 3: complete o Chronicle 4 do Chronicles of the Sword ou enfrente 300 guerreiros.

Grupo 4: complete o Chronicle 6 do Chronicles of the Sword ou enfrente 400 guerreiros.

Grupo 5: complete o Chronicle 8 do Chronicles of the Sword ou enfrente 400 guerreiros.

Artworks especiais

Estas artworks são compradas em Valeria's Shop, porém, antes você deve cumprir algumas tarefas para que elas estejam disponíveis.

Publicity Art 1: vença um Tournament do World Competition ou jogue 1.500 batalhas.

Publicity Art 2: vença um League Tournament do World Competition ou jogue 1.500 batalhas.

Publicity Art 3: vença o Tournament do World Competition três vezes ou jogue 1.500 batalhas.

Special Art Group: complete o Chronicles of the Sword ou jogue 700 batalhas.

Special Art Special Group: complete todas as missões (dificuldade Hard) na Soul Arena completando a pontuação máxima ou jogue 800 batalhas.

Special Art V's Mansion: complete o Chronicle 17 do Chronicles of the Sword ou jogue 700 batalhas.

Chaos (Spiritual Realm): derrote Night Terror no Tales of Souls ou vença 775 batalhas.

Egyptian Temple: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 825 batalhas.

Egyptian Temple: termine o Sudden Death Rally (dificuldade Easy) na Soul Arena ou vença 1.025 batalhas.

Eurydice Shrine: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 525 batalhas.

Grand Labyrinth (Corridor): termine este estágio no Tales of Swords ou vença 925 batalhas.

Grand Labyrinth (Darkness): termine este estágio no Tales of Swords ou vença 975 batalhas.

Lakeside Coliseum: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 475 batalhas.

Lakeside Coliseum (No Cage): termine este estágio no Tales of Swords ou vença 875 batalhas.

Lost Cathedral (Ruin): termine este estágio no Tales of Swords ou vença 725 batalhas.

Pirate Raid: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 625 batalhas.

Sacred Mt. Fuji: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 425 batalhas.

Silik Road Ruin: termine este estágio no Tales of Swords ou vença 675 batalhas.



Dicas

Sempre use o máximo de personagens que puder em cada capítulo do game.

Quando suas cabanas, torres ou sua própria base estiverem danificadas, mova um personagem para dentro do local e escolha a opção "Fortify" para dar um upgrade ou espere ela se recuperar sozinha. Haverá batalhas das quais você não pode ser eliminado com o personagem principal. Quando isso acontecer, não o use, para não correr o risco de ter que reiniciar a missão.

Para completar um capítulo, não é necessário enfrentar todos os inimigos. Você pode seguir pelo caminho mais rápido e chegar no castelo principal. Lembrando que fazendo isso você não conseguirá 100% dos itens no Shop.

Nos capítulos, além do castelo principal a ser destruído, você também terá que destruir algumas torres e cabanas inimigas.

Em batalhas mais difíceis, use mais de um personagem para derrotar um inimigo mais forte.

Nunca batalhe com todos os personagens ao mesmo tempo, pois se todos morrerem, você terá que reiniciar a missão. Sempre deixe um soldado parado de reserva.

Se você enfrentar todos os inimigos de todos os capítulos, você terá todos os itens nos três shop disponíveis no game.

No último capítulo, quando um soldado seu for eliminado, ele não voltará a disputar a batalha. Portanto, tente chegar pelo menos no level 50 com seus personagens principais.

Além dos personagens que você pode criar, aparecerão personagens da história do game e você também poderá usá-los nas batalhas.

Às vezes você precisará de uma ajudinha referente aos golpes dos personagens. Acesse o menu pause e confira os golpes no Command List. Cuidado para não pressionar o botão Select no meio de um Chronicle. Fazendo isso, você volta para o menu inicial de Soul Calibur III.



Chronicles of the Sword

THE ART OF BATTLE

Missão: ocupar todo o território inimigo.

Condição: você perde se seus soldados forem eliminados

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 300 HP

Level: 4

Final Battle

Inimigo: Soldado de Grandall

Level: 3

Estilo: Infantry

Energia: 249 HP

Arma: Heisheng Jian

Inimigo: Soldado de Grandall

Level: 3

Estilo: Infantry

Energia: 253 HP

Arma: Schweitzer

CHRONICLE 1

DAY BY DAY

Missão: ocupar todo o território inimigo.

Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados ou se sua base for destruída.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 300 HP

Level: 4

Final Battle

Inimigo: Abelia

Level: 5

Estilo: Infantry

Energia: 263 HP

Arma: Gladius

CHRONICLE 2

LEAVING THE NEST

Missão: ocupar todo o território inimigo.

Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados ou se sua base for destruída

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 300 HP

Level: 4

Final Battle

Inimigo: Girardot

Level: 10

Estilo: Knight

Energia: 299 HP

Arma: Pilum Muralis



CHRONICLE 3

LIVE BY THE SWORD

Missão: derrotar todos os inimigos.
Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados ou se sua base for destruída.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Bandit)
Energia:	300 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Soldado de Grandall
Level:	3
Estilo:	Infantry
Energia:	245 HP
Arma:	Gladius
Inimigo:	???
Level:	12
Estilo:	Knight
Energia:	267 HP
Arma:	Kingslayer

CHRONICLE 4

BATTLEFIELD MOON

Missão: ocupar o território inimigo.
Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados ou se sua base for destruída.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Dalkia)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Areon
Level:	14
Estilo:	Cavalry
Energia:	303 HP
Arma:	Great Sword

CHRONICLE 5

BRIDGE TO HATRED

Missão: ocupar todo o território inimigo.
Condição: você perde se: 1. Seus soldados forem eliminados. 2. Sua base for destruída. 3. Se sua ponte for destruída.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Dalkia)
Energia:	350 HP
Level:	4

CHRONICLE 6

THE MOON WEARS SILVER ARMOR

Missão: derrotar Luna e os membros da Klessirpemo.
Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Dalkia)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Luna
Level:	25
Estilo:	Infantry
Energia:	347 HP
Arma:	Dystopia

CHRONICLE 7

UNFULFILLED HARTH

Missão: ocupar o território inimigo.
Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Halteese)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Mooncalf
Level:	27
Estilo:	Infantry
Energia:	356 HP
Arma:	Midnight

CHRONICLE 8

CITY OF COFFINS

Missão: ocupar todo o território inimigo.
Condição: você perde se: 1. Se sua base for destruída. 2. Se três soldados Halteese morrerem. 3. Se todos seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Maletta)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Hyle
Level:	32
Estilo:	Knight
Energia:	386 HP
Arma:	Lilia

CHRONICLE 9

SCARLET MELODY

Missão: derrotar todos os inimigos
Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Maletta)
Energia:	350HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Hyle
Level:	36
Estilo:	IKnight
Energia:	404 HP
Arma:	Lilia

CHRONICLE 10

THE VALUE OF LIFE

Missão: dominar o território inimigo.
Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Maletta)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Chester
Level:	42
Estilo:	Infantry
Energia:	342 HP
Arma:	Kingslayer

CHRONICLE 11

GUARDIANS OF THE MOON

Missão: derrotar todos os inimigos.
Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados.

Construção-chave a ser destruída:	
Nome:	The Castle (Dalkia)
Energia:	350 HP
Level:	4

Final Battle	
Inimigo:	Luna
Level:	45
Estilo:	Infantry
Energia:	437 HP
Arma:	Soul Calibur



CHRONICLE 12

THE FINAL ACT OF WAR

Missão: dominar o território inimigo.

Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Dalkia)

Energia: 550 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Aurelia

Level: 43

Estilo: Infantry

Energia: 345 HP

Arma: Black Window

CHRONICLE 13

SECESSION

Missão: dominar o território inimigo.

Condição: você perde caso seus soldados sejam eliminados ou sua base for destruída.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Rebel)

Energia: 400 HP

Level: 4

Final Battle

Inimigo: Brunhild

Level: 42

Estilo: Cavalry

Energia: 440 HP

Arma: Bourdonasse

CHRONICLE 14

TRAGEDY BORN OF STRUGGLE

Missão: ocupar o território inimigo e principalmente a maior cabana da área.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se os soldados inimigos matarem o líder do seu pelotão de guerra.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Rebel)

Energia: 500 HP

Level: 4

Final Battle

Inimigo: Mitsurugi

Level: 60

Estilo: Infantry

Energia: 426 HP

Arma: Shishi-Oh

CHRONICLE 15

RECEIVING MEMORY

Missão: eliminar Giradot.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se os soldados inimigos matarem o líder do seu pelotão de guerra.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Rebel)

Energia: 550 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Girardot

Level: 60

Estilo: Knight

Energia: 522 HP

Arma: Absolution

CHRONICLE 16

CARRYING ON A LEGACY

Missão: ocupar o território inimigo e principalmente a maior cabana da área.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se os soldados inimigos matarem o líder do seu pelotão de guerra.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 550 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Kagami

Level: 51

Estilo: Knight

Energia: 365 HP

Arma: Genma & Kokuen

CHRONICLE 17

BROKEN BONDS

Missão: ocupar o território inimigo.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 900 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Aelos

Level: 49

Estilo: Knight

Energia: 405 HP

Arma: Fujin Fan

CHRONICLE 18

COLLIDING BELIEFS

Missão: derrotar Abelia.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 950 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Abelia

Level: 38

Estilo: Cavalry

Energia: 413 HP

Arma: Eternal Rest

CHRONICLE 19

AT THE END OF THE BEGINNING

Missão: derrotar Chester.

Condição: você perde caso sua base seja destruída ou se seus soldados forem eliminados.

Construção-chave a ser destruída:

Nome: The Castle (Grandall)

Energia: 1.000 HP

Level: 5

Final Battle

Inimigo: Chester

Level: 49

Estilo: Infantry

Energia: 541 HP

Arma: Kingslayer

CHRONICLE 20

RETURN TO TOMORROW

Nesta última fase, você poderá jogar com cinco personagens. Fique esperto, pois quando você for eliminado, o lutador não recuperará sua energia, ou seja, se morrer já era. Portanto, deixe o seu personagem principal por último, evitando uma eliminação rápida.

Missão: Derrotar Strife.

Condição: Você perde se seu líder morrer.

Final Battle

Inimigo: Strife

Level: 63

Estilo: Infantry

Energia: 887 HP

Arma: Soul Edge

RESIDENT EVIL 4

¡Detrás de tí, imbécil!

Depois de uma longa espera, finalmente os donos de PS2 podem curtir Resident Evil 4, o melhor episódio de toda a série – e também o primeiro verdadeiro capítulo a aparecer no console desde CODE: Veronica X, em 2001. Para você não se dar mal entre as hordas de Ganados e Los Illuminados, preparamos o guia de sobrevivência definitivo. ¡Mátalo!

Por André Leme

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA COMANDOS

Alavanca analógica esquerda / direcional digital: controlar personagem
Alavanca analógica direita: controlar ângulo da câmera

●: correr / cancelar

✕: confirmar ação sugerida

▲: mostrar mapa / arrumar itens no inventário

■: correr

L1: empunhar faca

Segurar L1, ✕: facada

R1: mirar

Segurar R1, ✕: atirar

Segurar R1, ■: recarregar arma

Start: acessar inventário

Select: tela de opções / cortar cenas

O INVENTÁRIO

É uma maleta com vários slots de alocação. Cada arma, item e munição tem um determinado tamanho físico (slots). Administre bem o espaço que é limitado. Em muitas ocasiões, será preciso fazer ajustes manuais, vender, combinar itens ou mesmo jogá-los fora. De acordo com a evolução do jogo, malas maiores estarão disponíveis para compra.

ITENS DE CURA

Além dos tradicionais F-Aid Sprays e as ervas verdes (Green) e vermelhas (Red), existem as amarelas (Yellow), que servem para aumentar o limite máximo de energia. Todas podem ser combinadas entre si (Gx2, Gx3, G+R, G+Y, G+Y+R) para efeitos diversos (a vermelha potencializa o efeito da cura, enquanto a amarela só pode ser usada combinada). Além das ervas, há três variedades de ovos e dois tipos de peixes com efeito revitalizador. O fator diferencial entre eles está na relação tamanho do item X potencial de cura.

FINALMENTE UMA FACADA EFICIENTE!

A frustração dos outros RE acabou! Leon conta com uma faca como arma definitiva que, além de ser útil durante o jogo todo (para quebrar caixas, por exemplo), é excelente coadjuvante na luta contra os inimigos e chefes.

ATAQUES FÍSICOS?

Já era hora de haver outra opção além

de armas de fogo! Caso Leon ataque o inimigo com tiros ou facadas e este ficar atordoado, aproxime-se e o comando de chute (Kick) ficará disponível para aplicar uma bela bicuda. Este golpe tem várias utilidades, pois pode matar o inimigo, dependendo do HP dele, arrancar-lhe a cabeça ou derrubá-lo, acertando outros inimigos em volta.

ARMAS E SUA EVOLUÇÃO

Via de regra, em RE4 as armas podem ser compradas com um mercador presente em muitos trechos do jogo a troco de pesetas (ptas) que você encontra em inimigos mortos, dentro de objetos ou obtém através da venda de itens ou jóias (algumas podem ser combinadas para aumentar o valor de venda). As armas podem sofrer evoluções (Tune Up) disponibilizadas gradativamente durante a trama, separadas em quatro categorias: Firepower (poder de fogo), Firing Speed (velocidade de tiros), Reload Speed (velocidade de recarga), Capacity (quantidade máxima de balas). Atingindo a evolução máxima, uma habilidade secreta será disponibilizada. É preciso pensar bem quando se deve comprar, vender e evoluir uma determinada arma, pois novas armas são disponibilizadas ao longo do jogo.

ECONOMIZANDO MUNIÇÃO

Não esbanje munição, apesar da grande oferta. Pensando nisso, use a faca em vez de tiros para quebrar objetos. Direcione facadas nas pernas do inimigo para derrubá-lo (cuidado para não ser agarrado), sempre desfira facadas em oponentes caídos e nunca deixe de usar o chute quando habilitado.

MAPA DA MINA

Ao contrário de outros games da série, em RE4 o mapa é funcional. Consulte-o com frequência e compre os mapas dos tesouros com o mercador para descobrir a localização de itens valiosos no mapa. Seus objetivos principais aparecem marcados com um círculo vermelho.

AS MÁQUINAS DE ESCRIVER

Agora você não precisa mais de Ink Ribbons para salvar o seu progresso. Então, use e abuse das máquinas de escrever espalhadas pelo jogo.

Dicionário de bolso

Enquanto estiver naquele confin espanhol, será preciso se enturmar com os habitantes locais. Para isso, nada melhor que entender as frases e termos mais utilizados. Confira:

Cabron: Filho da p^%ã.

¡Jefe!: Chefe!

¡Voy a romperte en pedazos!: Vou te partir em pedaços!

¡Mierda!: Merda!

¡Allí está!: Ali está!

¡Un forastero!: Um forasteiro!

¡Te voy a matar!: Vou te matar!

¡Te voy a hacer picadillo!: Vou fazer picadinho de você!

¡Detrás de tí, imbécil!: Atrás de você, imbecil!

¡Cogedlo!: Peguem-no!

¡Agárrelo!: Agarre-no!

Mueren, Mueren, Mueren: Morra, morra, morra.

¡Mátalo!: Matem-no!

Morir es vivir: Morrer é viver.

¿Qué carajo estás haciendo aquí? ¡Lárgate, cabron!: Que p^%ã você está fazendo aqui? Some daqui, filho da p^%ã.

Saiba mais

Nós já publicamos muito material bom sobre a saga de RE4. Como ele foi parar no PS2 e, inclusive, conversas exclusivas com o produtor desta versão. Vale a pena dar uma olhada (ou reler, se você for um cara esperto que não perde uma SDP):
SDP #16: Preview especial, incluindo a trajetória da produção de RE4 até o anúncio da versão PS2.

SDP #23: Uma belíssima capa para o jogo, descrição do trailer exibido na E3 2005 e nosso primeiro bate-papo com o produtor Masachika Kawata.

SDP #27: Spotlight com as novidades da versão PS2 e nossa segunda entrevista exclusiva com Kawata.

CAPÍTULO 1-1

Teste os comandos de ação e esquiva. Para praticar, atire em três corvos. Na casa, mate o agressor e suba a escada. Pegue munição sobre a mesa e saia pela janela. Vá pelo caminho que ficou livre com a saída do caminhão. Na cabana da direita, salve o jogo na máquina de escrever. Adiante, mate mais dois corvos e salve o cachorro da armadilha – ele poderá retribuir o favor no futuro. À nordeste da primeira placa, há Red Herb. Atire nos detonadores nas árvores ou passe

fora do alcance do infravermelho. Pegue itens na próxima cabana e cruze a ponte. Visite outra cabana e cruze o portão. Opte por uma das duas opções:



ESTRATÉGIA 1: MATAR TODOS OS INIMIGOS.

Atraia os Ganados para campo fechado e os alveja, mas tenha cuidado com as costas. Usar granadas em grupos de inimigos é boa idéia. Derrotando uma porção deles, o sino irá tocar e a cidade ficará deserta.





ESTRATÉGIA 2: EMBOSCADA!

Entre na casa à noroeste da fogueira. Pegue os itens no andar de baixo e suba rapidamente a escada.

Pegue a Shotgun na parede e munição sobre a cama. Vigie a escada na janela para derrubá-la e impedir outro foco de invasão. Assim que escutar o barulho de uma moto-serra, prepare-se para enfrentar o cara que a segura, vindo da escada ou janela. Fuzile-o sem dó, pois, além de muito resistente, ele é fatal. Use a Shotgun para acertar vários alvos ao mesmo tempo, preferencialmente na altura da cabeça.



Dá para saltar a janela e transferir o confronto para campo aberto. Matando o inimigo principal, a corja debandará. Seja qual for a sua opção, vasculhe a cidade. Na porta com cadeado, use chutes consecutivos. Tem um Yellow Herb na caixa atrás da vaca. Vá pela trilha em subida ao lado da igreja e cruze o portão. Na fazenda, elimine os Ganados e siga pelo portão sudeste.

SIDEQUEST: MEDALHÕES AZUIS (PRIMEIRA PARTE)



Atire em sete medalhões que estão nessa fazenda:

- 1) No alto da árvore, acima do cartaz azul.
- 2) No teto do lado direito do grande casarão.
- 3) Na janela esquerda do grande casarão.

4) No segundo andar do casarão, na parte externa, pendurado em uma hélice.

5) Num conjunto de estacas, acima do portão nordeste da vila.

6) Pendurado na árvore ao norte do estábulo das vacas.

7) Na janela frontal superior desse estábulo.

Nota: não se esqueça de pegar eventuais ovos. São bons itens de cura que ocupam espaço mínimo no inventário.

Depois da fazenda, cuidado com a pedra. Aperte **X** freneticamente, seguido da combinação mostrada na tela (**■ + X** ou **L1 + R1**) para se safar. Dê a volta ao redor do casarão frontal. Cuidado com os caras que jogam explosivos e com as armadilhas no chão. Mire na mão que segura a dinamite para mandá-los pelos ares. Entre na casa, pouco adiante, quebrando o cadeado da porta.



Destrua os inimigos e, na sala seguinte, empurre a estante para revelar uma passagem. Verifique o armário.

CAPÍTULO 1-2

Durante a cena, escape da cilada usando os botões indicados. O mercador está ao lado da casa e tem à venda uma maleta com mais slots disponíveis (Attache Case M) e novas armas. Só use a opção Tune Up para melhorar armas quando já tiver uma estratégia em mente, ou acabará perdendo dinheiro ou ficando insatisfeito.

Dica: sempre que fizer Tune Up na opção Capacity de uma arma, faça quando ela estiver sem balas, pois obterá reload gratuito, ou seja, munição suplementar.



Se comprou o Rifle, fique atrás da parede, entre as fendas, e abata os inimigos que puder. Se não, cruze o portão e espere os inimigos aí. Aproveite bem aqueles que jogam dinamite, também dá para derrubá-los no penhasco. Quando a barra estiver limpa, vá à casa do lado esquerdo. Atire no barril explosivo ao lado da casa para mandar alguns caras para o espaço. Suba no telhado e pegue o Emblem (Right Half) no baú. Cruze a ponte e suba a montanha. No baú tem o Emblem (Left Half).



Nota: dá para pular pela encosta aí perto e chegar rapidamente ao outro lado, mas é arriscado se não tiver matado os inimigos daquela região. Então, cruze a ponte e vá até a casa seguinte, onde tem Yellow Herb. Se preferir, suba no telhado para enfrentar os inimigos, sempre vigiando a escada. Examine a porta metálica e, ao abrir o menu, combine as duas peças do emblema. Explore a área seguinte, cruze outra porta, e mais outra. No final, examine a janela. Use bem os inimigos com dinamite antes de avançar e atire nas armadilhas no chão para desarmá-las. Desça pelo túnel, depois, pela escada lateral. Na área alagada, use facadas para matar peixes, como o Black Bass ou Black Bass L. Este último deve ser vendido logo para liberar espaço na maleta. Na parte externa, alveje mais três corvos e desarme as armadilhas. Na próxima casa, examine a porta e escolha para cima e esquerda para abri-la. Pegue a Insignia Key na caixa e cruze a porta.



CAPÍTULO 1-3

Desça a escada, pegue a Incendiary Grenade e dinheiro em armários, e o Brown Chicken Egg no forno da cozinha.

Cruze a porta ao lado, use a Shotgun e facadas para matar o cara da moto-serra; após, pegue um Ruby. Depois da descida, cruze o portão após desobstruí-lo. Use armamento pesado para matar a horda de Ganados. Vá até a igreja e use a Insignia Key para abri-la. Adiante, entre pelo alçapão. Ao encontrar o mercador, libere espaço na maleta vendendo coisas supérfluas. Cruze a porta seguinte e suba a escada. No cemitério, mate três corvos e outros inimigos. Atrás da igreja há um altar. Escolha as opções: 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3 e pegue o Green Catseye. Siga pelo caminho lateral, em descida.



Nota: atenção ao quebrar caixas, pois pode aparecer uma cobra que atacará Leon. Sempre desfira duas facadas seguidas para maior segurança. Matando cobras, você pode obter um dos três tipos de ovos (de galinha! Cobras dão ovos de galinha?).

SIDEQUEST: MEDALHÕES AZUIS (SEGUNDA PARTE)



Confira os oito medalhões azuis que faltaram. Obtendo dez deles, volte ao mercador, que disponibilizará a arma Punisher de graça. Conseguindo os 15, ganhe grátis uma evolução no Firepower dessa arma, subindo de 0.9 para 1.1.

8) Perto da casa à direita, além da cerca, pendurado numa árvore.

9) Pendurado na árvore que há entre as lápides.

10) Na parte alta do cemitério, numa árvore do lado esquerdo.

11) Estando na extrema esquerda da igreja, olhe para o norte e veja-o pendurado numa árvore distante.

12) No altar nos fundos da igreja, olhe para a parte alta, à nordeste e veja-o

pendurado no telhado.

13) Na descida do morro (parte de tábuas) ao lado da primeira casa.

14) Na casa citada no item anterior, vire-se de costas para ela e veja-o debaixo da tábua que antecede o buraco.

15) No buraco seguinte à casa, olhe para o norte e veja o medalhão pendurado debaixo de outra tábua, lá adiante.

Cruze a porta no final do trecho. Nas cabanas há itens.



Dica: use uma granada para matar todos os corvos de uma só vez.

Desça a escada à direita se quiser chegar até o mercador ou, para continuar, cruze a porta ao lado. Repita o esquema usado anteriormente para fugir da pedra. Mate eventuais cobras na área alagada, mas cuidado com as bombas; deixe-as para a horda que virá. Em terra firme, cruze o próximo portão. Siga em frente na bifurcação até entrar uma cena. Volte e trilha o outro caminho. Na primeira cabana tem Yellow Herb. Entre no barco e avance até encontrar o chefe.

CHEFE: DEL LAGO

Use o direcional para se desviar dos obstáculos. O tiro normal foi substituído pelos arpões. Acerte o inimigo enquanto ele arrasta o barco. Quando o monstro mergulhar, mova o barco para um dos lados para fugir de sua investida. Quando a corda escapar, fique com o arpão a postos para atingir a boca do monstro. Uma seta indicadora irá ajudar na localização dele. Se cair na água, pressione rapidamente o botão **X** para tentar voltar ao barco. Quando a batalha acabar, na cena, aperte **X** repetidamente.



CAPÍTULO 2-1

Dica: suba no barco, pesque em águas rasas com o arpão e vá até uma caverna no outro lado do lago, indicada por duas tochas azuis. Lá, há um mercador e muitos itens a serem coletados (empurre as caixas).

Seu objetivo agora é chegar à área com grande campo aberto (aquela com corvos e cabanas, lembra?). Há dois caminhos possíveis:

PRIMEIRO CAMINHO

Use o barco, guiando-se pelas tochas amarelas para voltar ao porto. Em terra firme, vá até a escada que dá acesso à sala do mercador visto anteriormente. Falando, parece fácil, mas o caminho é perigoso, contendo Ganados e lobos, todos potencializados com uma nova praga. Se estiver ruim de munição, não vá por esse caminho – se bem que é possível se esquivar de quase todo mundo.



SEGUNDO CAMINHO

Saindo da casa, cruze o portão. Destrua a perigosa praga que sai do corpo do hospedeiro. Atire em cheio e de longe, pois seus ataques têm longo alcance. Suba a escada e pule de plataforma em plataforma. Siga pela beirada do rio e mais uma sequência de pulos. Desça pela corda e explore o local. No final desse trecho, atire na corrente que segura a caixa para que ela caia e sirva de plataforma. Suba a escada aí perto e atire nas correntes que sustentam outras duas caixas. Desça e use-as para chegar do outro lado. Suba outra escada e acione a alavanca. Vá pela passagem atrás da extinta cachoeira. No caminho, mate mais inimigos ou então os faça cair dentro d'água, montando guarda na plataforma ligada pelas duas caixas. Retire a Round Insignia da porta e, adiante, suba no barco. Chegando em tela conhecida, rume para a esquerda.

CHEFE: EL GIGANTE



Atire em sua cabeça, preferencialmente com armamento pesado (Rifle ou Shotgun), até que o estranho verme fique à mostra. Atire nele ou então se aproxime, suba no gigante e aperte o botão indicado freneticamente. Repetir o procedimento mais duas vezes deverá ser o bastante. Se tiver salvado o cachorro da armadilha, ele poderá aparecer para dar uma ajuda, distraindo o monstro por um tempo. Quando ele arrancar árvores, use granadas para refutar seu ataque. Em termos de esquiva, é uma boa idéia passar por entre as pernas dele, com cuidado para não ser socado, agarrado e nem levar um chute. No caso de ser agarrado, pressione **X** repetidas vezes para escapar. Se ele usar a corrida, ou estiver segurando um tronco, é possível se esquivar pressionando os botões indicados.

Pegue 15.000 pesetas e Yellow Herb e vá pela passagem que se abriu. O objetivo é retornar até a igreja trancada (no cemitério). Contra os lobos, use o Rifle ou a Shotgun, dependendo da distância. Destranque a porta usando a Round Insignia. Suba a escada à esquerda do altar. Pule sobre o lustre central e dele até a outra sacada. Acione o painel ao lado. O objetivo é rotacionar as cores, de forma que, unidas, fiquem como a figura central. A resposta é: R x2, G x3, B x1 e combine, lembrando que Turn é para girar e Back para retornar ao menu anterior. Vá para a direita e cruze a porta que foi destrancada. Na tutela de Ashley, é preciso orientá-la quando deve seguir Leon ou esperar, com os comandos Follow e Wait, respectivamente, que se alternam no botão **R2**. Desça ao primeiro andar pela escada, aperte **X** para ajudar a garota e rume para a saída. **D**



▶ CAPÍTULO 2-2



Destranque a porta e saia. Atire na carroça para dar conta da maior parte dos inimigos. Deixe Ashley esperando e só a chame (Follow) quando a barra estiver limpa. Siga em direção à cidade, passando pela caverna onde está o mercador. Lá, siga pelo caminho à sudoeste da igreja, atirando nas armadilhas no chão. Adiante, deixe Ashley escondida dentro da lixeira (Hide). Depois, leve-a até o segundo andar do casarão. Pule pela janela, desça a escada existente na plataforma e ajude a garota. Examine o portão e Ashley irá destrancá-lo. Passe pelo vendedor e cruze a ponte. Depois da cena, pegue o Yellow Herb e suba ao segundo andar. Fique vigiando as escadas internas e externas, de preferência com a Shotgun.

CAPÍTULO 2-3

Perto do mercador há duas opções de portas. Acione a alavanca que está no cômodo à direita e escolha qual delas quer abrir.



PORTA ESQUERDA (LEFT)

Aparentemente mais fácil, mas não se iluda! Use a carroça de explosivos para liquidar boa parte da tropa. Suba ao andar superior e esconda Ashley no baú. Há duas escadas que conduzem ao piso inferior central, desça e suba rapidamente por uma delas para fugir da tocaia. Corra até o ponto onde o caminho se estreita, equipe a Shotgun ou o Rifle e detone as irmãs Bella, que empunham serras-elétricas, e outros asseclas. Pegue no corpo delas um Ruby e a Camp Key. Use essa chave para abrir a porta naquele cercado onde Leon foi tocado. Contra a legião de inimigos, use armas pesadas! Cruze a ponte e vá para a esquerda.

PORTA DIREITA (RIGHT)

Escolhendo esta opção, você terá que cruzar um território habitado por um El Gigante. Atire na estrutura de madeira no alto para que desmorone e rume para o portão. Dê seis chutes ou três tiros nas correntes. Na área seguinte, repita o esquema. Na terceira área, deixe Ashley esperando (Wait) e volte para pegar a Old Key nos destroços. Use-a para destrancar a última porta.

Nota: deixando Ashley em local seguro, dá para matar o El Gigante apesar do risco. Pense bem, porque as 15.000 pesetas podem não valer o gasto de munição pesada. Também é possível trilhar ambos os caminhos, caso queira.



Ignore a porta trancada e siga em frente. Na área dos bondinhos, use o Rifle para matar dois inimigos à distância no longínquo norte. Já dentro do bonde, atire com antecipação nos inimigos que vêm em sentido contrário. Desembarcando, avance, desça as escadas, passe pelo mercador e cruze o portão. Na cena, aperte os botões indicados.

CHEFE: BITORES MENDEZ



Atire na coluna vertebral ou cabeça até parti-lo ao meio. Como coadjuvante, atire no barril explosivo. De resto, dê um ou dois tiros, suba a escada e corra até o outro lado, onde poderá saltar. A tática é simples: não deixe o monstro chegar perto e esteja atento para apertar botões de esquiva. Quando o monstro se separar, acerte-o e corra logo em seguida. Aconselho o uso do Rifle em toda a batalha, mas TMP e Shotgun também são recomendáveis.

Pegue 30.000 pesetas, False Eye, Yellow Herb e demais itens e saia pelo buraco ao lado da área em chamas. Volte até o bondinho e, de lá, até a porta trancada, usando o False Eye para abri-la. Com o Rifle, atire no motorista do caminhão para forçar o capotamento. Pegue 5.500 pesetas na traseira dele e continue a subida.



CAPÍTULO 3-1

Compre a Attache Case L do mercador. Outras boas opções são a Riot Gun e o Rifle (Semi Auto). Pegue os itens nos arredores, suba a escada e cruze a porta. No topo, passe correndo e suba mais uma escada. Vire à direita e, com o Rifle, acabe com o cara que está na catapulta, lá no alto. Depois, entre na primeira casa e mate o inimigo. Da janela, atire no barril explosivo para dar cabo de mais uma das catapultas. A última está perto da escada por onde Leon veio, mais no alto. Matando os três, chame Ashley e deixe-a na casinha. Cruze a ponte e entre na casa. Estando a meia distância da janela, mire com o Rifle para matar outro cara na catapulta. No lado de fora, examine a manivela e faça subir o canhão. Dê um tiro com ele e vá pelo caminho que foi aberto, passe pelo mercador e cruze a porta.



Pegue a Platinum Sword na parede e suba a escada. Liquidando os inimigos, desça e mate o líder deles, de vermelho. No segundo andar, pegue a Golden Sword e insira a Platinum Sword em seu lugar. No primeiro andar, coloque a Golden Sword na outra marca da parede. Cruze a porta disponível no segundo andar. Depois da cena, vá pela porta frontal que está destrancada e espere a chegada de inimigos (atraia-os para

perto do barril explosivo) e entre na casa. Da janela, acerte o cara de arco e flecha.

Seguindo adiante, contra o cara com escudo, use armas pesadas ou então o tiro terá que passar fora da cobertura do escudo. Na sala seguinte, pegue a Castle Gate Key no baú e atire no barril explosivo para liquidar parte dos inimigos. Volte duas telas e entre pela outra porta com o uso da chave recém-encontrada.

Depois da cena, suba no altar. Vá pela porta da direita e procure por um Yellow Herb. No quadro antes das estátuas flamejantes tem a Prison Key. No salão anterior, use essa chave para abrir a porta lateral. Arrombe a porta da cela.

SUB-CHEFE: GARRADOR



Fique a meia distância, esperando que ele venha correndo. Ele é cego, mas os sons chamam sua atenção (atirar nos sinos é uma boa opção). Assim que ele passar reto e entalar na parede, atire na praga que há nas costas dele ou dê facadas e depois se afaste.

Acione a alavanca para que o fogo das estátuas cesse. Siga por entre elas e cruze a porta seguinte. Cuidado com o monte de inimigos em campo aberto. Tiros certos do Rifle é a melhor opção, principalmente contra os guerreiros de escudo. Na sala seguinte, deixe Ashley sobre um dos blocos amarelos e Leon sobre o outro. Atraia os inimigos para dentro da sala e os liquide isoladamente. Vá até o móvel que apareceu no saguão central e escolha Ashley para girar a manivela e descer uma escada. Ajude-a a subir pela parede à direita ou





esquerda da fonte de luz. De posse do Rifle, vá até o extremo norte do cenário e dê cobertura para a garota enquanto gira a manivela e, ao mesmo tempo, proteja-se dos inimigos que vêm por baixo até que ela erga duas plataformas na água. Depois de encontrar o mercador, siga pelo corredor.

Nota: se quiser praticar tiro, num minigame opcional, entre pela porta que tem duas pistolas estampadas e converse com o mercador. No início, há duas modalidades de tiro disponíveis. Os prêmios são as Bottle Caps, uma coleção de miniaturas de personagens e inimigos do jogo.

CAPÍTULO 3-2

Siga pela porta lateral do corredor. Observe o cenário para localizar os inimigos invisíveis, atire neles e mais ainda quando estiverem caídos. Cruze rapidamente a piscina e entre pela porta. Detone mais desses inimigos – numa das celas tem Yellow Herb. Siga pelo corredor da esquerda. Acione a válvula no canto esquerdo da sala para baixar o nível da água. Volte à área das celas e prossiga.



No trecho das lâminas, guie-se pela sombra no chão e avance quando a lâmina tiver passado. Chegando à mansão, pule no candelabro e depois no seguinte. Acione a alavanca na parede, siga pela porta que se abriu e depois desça a escada. Suba a escada central e continue pela porta ao lado do mercador. Chegando à sala com inimigos, vá pela esquerda, atire no barril explosivo,



pule a janela e siga pela porta seguinte. No último andar, vá pela direita e atire no barril de explosivos para derrotar um bando de inimigos.

Volte pelo mesmo caminho e siga o inimigo de vermelho. Equipe a Shotgun e não pare para nada. É preciso derrotá-lo antes que ele chegue ao primeiro andar, onde irá operar uma metralhadora giratória, tornando-se bem mais perigoso. No corpo dele, pegue a Gallery Key. Vá pela porta no último andar, perto de onde estavam os arqueiros e use a chave recém-adquirida para abri-la.



No enigma dos quadros, examine o painel e escolha as opções: 2, 3, 1, 4 e Ok. Suba rapidamente e dê conta dos inimigos lá. No segundo andar, acione o botão que está ao lado da porta bloqueada com grades. Numa das salas tem Yellow Herb. Entre pela porta com mesinha ao lado, quebre o vaso e pressione o botão embaixo dele. Fuja dos tiros de dois inimigos com lança-foguetes. Na plataforma central tem o Goat Ornament. Vá pela porta liberada. Lá bem distante tem vários corvos na fonte. Chegando ao labirinto, use a Shotgun para matar os lobos – cuidado com os que estão em jaulas. Nesse labirinto tem as peças Moonstone (Left Half), que está na fonte depois de cruzar a ponte, e Moonstone (Right Half), que está na fonte central. Vasculhe o labirinto porque tem bons itens, inclusive um Yellow Herb. Volte à sacada e use as duas Moonstones combinadas na porta.

CAPÍTULO 3-3

Cruze a porta seguinte. Na sala de jantar, toque a campainha em cima do balcão. Após o giro do quadro, atire numa taça de vinho que está estampada nele – se errar, repita a operação.



Entre pela porta ao lado.



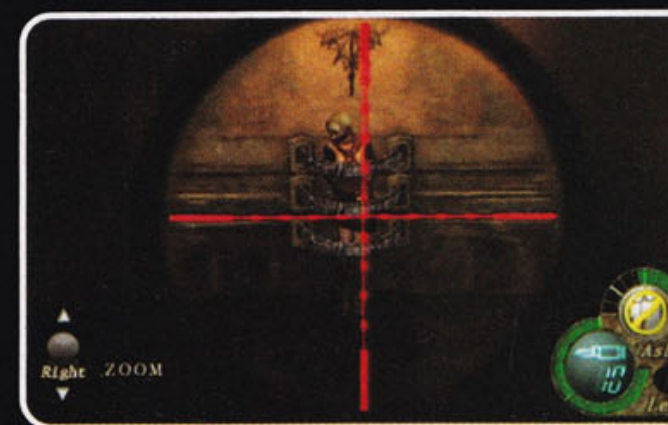
Emboscada: sem perda de tempo, com a Shotgun, atire no cadeado ou use uma granada para poder fugir desse inferno e enfrentar os inimigos numa área mais larga. O esquema para derrotar o Garrador você já conhece – melhor ainda se ele não achar o caminho de saída da jaula.

Nota: tem uma nova praga parecida com aranha que sai do defunto para atacar.

Pegue o item no baú, vá para a sala do quadro, ao lado, onde tem Magnum Ammo. No salão maior, continue pela outra porta. Acione a alavanca no pavimento inferior; cruze a ponte acima e vá para a direita para pegar bons itens, incluindo um Rocket Launcher. Suba a escada, quebre o cadeado da porta, cruze a ponte e entre pela porta à frente. Compre com o mercador a melhor maleta (Attache Case XL) e cruze a porta.

CAPÍTULO 3-4

Vá até a plataforma central. Com o Rifle, atire nas cintas que prendem Ashley e proteja-a dos predadores. Após o extermínio, ela pegará a chave da porta no corpo do inimigo de vermelho. No comando da garota, pegue Yellow Herb no canto esquerdo da sala. Gire a alavanca até abrir a porta. Se o inimigo chegar perto, fuja, aproveitando-se da habilidade de passar por baixo dos móveis. Examine os lampiões para arremessá-los contra os perseguidores. Na sala seguinte, idem, mas são duas as alavancas. (D)



▶ Seguindo pelo portão aberto, ignore a primeira porta e entre pela seguinte. Arraste a estante para encontrar um botão – aperte-o. Passe por baixo da mesa e acione outro botão ao fundo. Pegue o Stone Tablet na lareira. Aperte o botão ao lado e novamente o primeiro botão, que estava atrás da estante. Vá pelo caminho que se abriu à esquerda da lareira.



No enigma da sala de armaduras, organize o desenho do brasão de modo que só fique faltando uma peça no canto inferior direito. Insira o Stone Tablet nessa lacuna. Na sala seguinte, tem o Serpent Ornament. Drible as armaduras e volte à sala anterior, à área com vários botões – no caminho, aperte as seqüências indicadas para se esquivar dos golpes de três armaduras. No corredor, entre pela porta azul, ignorada anteriormente. Use a Salazar Family Insignia no pedestal e gire a manivela. Suba a escada, siga pelo corredor e cruze a porta.



CAPÍTULO 4-1

Aloque os itens recebidos de Ashley.

Dica: volte até a fonte com corvos referida no capítulo 3-2 (antes do labirinto). Na casa à direita, faça Ashley subir pela janela (Piggyback) e destrancar a porta. Lá dentro tem uma Broken Butterfly.

Cruze a porta ao final do corredor e suba na plataforma móvel. Na próxima área, movimente-se para ficar na diagonal dos dragões e ter ângulo de tiro para acertar o inimigo que os conduz. A morte dos dois primeiros faz surgir

baús com itens. Não fique frente-a-frente com o dragão ou Leon será chamuscado. Quanto mais rápido derrotar os três dragões, menos inimigos virão. No baú do altar tem o Lion Ornament. Volte à máquina de escrever e entre no carrinho. Ao chegar no hall já conhecido, use o Lion Ornament, o Goat Ornament e o Serpent Ornament no quadro da parede. Suba noutro carrinho. Entre na primeira sala da direita e você verá o mercador.



De volta ao corredor, vá pela porta à esquerda. Na sala com duas estátuas, empurre cada uma delas para cima de um botão, deixe Ashley no terceiro e Leon no que restou. Na armadilha, atire nos quatro dispositivos no teto para pará-la. Depois, detone os dois inimigos sobre o trator para que a porta se abra. Pegue o Queen's Grail. Estoure o cadeado para voltar à sala das estátuas.

No corredor, passe em frente à sala do mercador e prossiga. Pegue Yellow Herb sobre a mesa e cruze a porta. Escape das investidas de duas armaduras apertando os botões exibidos. Deixe Ashley parada, entre na próxima sala e pegue o King's Grail no centro. Com a Shotgun, atire nas cabeças das armaduras e na correspondente praga, mantendo boa distância e concentrando o fogo num inimigo por vez. Depois da primeira leva de armaduras com espada, virá outra com machado.



No corredor, vá pelo caminho que restou. Mate os inimigos, use o Queen's Grail no lado esquerdo e o King's Grail no direito. Vá até a sacada, suba a escada e pule a janela ao final

do trecho. No centro, detone alguns Novistadores. Dê vários tiros no objeto pulsante para destruí-lo e faturar jóias. Acione a alavanca e atire nos dois anéis de sustentação da corrente para baixar a ponte. Adiante, cruze a ponte e rume para a esquerda. Despache a horda do mal e entre pela porta da frente, no intervalo dos disparos. Destrua o toco que está emperando as engrenagens. Suba a escada à direita e depois pela seguinte. Atire em mais dois tocos e acione a alavanca. No nível inferior, cruze a porta que foi liberada.



Ao ser cercado na ponte, dê meia volta e mate os inimigos (com as costas protegidas, fica mais fácil detonar o resto da horda inimiga). No salão, mate os inimigos mais fracos. Quanto aos Garradores, use os sinos e muita

movimentação. Na armadilha, pressione os botões para escapar da morte. Perto do mercador tem Yellow Herb. Ao chegar no comprido corredor, avance até a última sala. Quando aparecerem indicações na tela, aperte os botões para se esquivar dos ataques de um novo monstro. Ative a alavanca na parede.

CHEFE: RIGHT HAND



É opcional vencê-lo, mas haja sangue de barata para ficar apenas fugindo! Dê voltas ao redor do cercado. Quando ele aparecer, vá até o tanque de nitrogênio líquido e derrube-o. O monstro ficará semi-congelado e lento. Fuzile-o até que o efeito acabe. Se tiver guardado o Rocket Launcher, fim de papo.



Vencendo-o, pegue a Crown Jewel. Caso deseje fugir, é preciso "enrolar" por quatro minutos pela chegada do elevador. De uma forma ou de outra, saia e siga até a sala da esquerda, indicada pela seta na parede. Se o monstro estiver no encalço, derrube outro tubo de nitrogênio para retardá-lo. Tome o elevador.

CAPÍTULO 4-2

Saindo do túnel, desça a escada e ative a alavanca ao norte. Dê cabo dos inimigos, suba a escada do outro lado da tela e acione outra alavanca.



Cuidado com o cara da serra-elétrica e capangas. Ative novamente aquela primeira alavanca e o carrinho baixará ao solo – pegue Dynamite dentro dele. Use-a na grande rocha ao lado da alavanca e afaste-se.

Na sala vulcânica há dois El Gigante. Vá até a escada do outro lado e suba. Quando um dos grandalhões chegar perto, agarre-se ao gancho para aterrissar perto da alavanca. Examine-a. No momento em que um dos bitelos pisar no bloco central, bingo! Depois disso, fique longe da lava até o buraco ser fechado. Quanto ao outro gorila, use o Rifle ou Magnum ou então apele para um Rocket Launcher.

Dica: após matar o segundo grandalhão, saia da sala e volte. As 15.000 pesetas do gigante cozido vão aparecer.



Inicie a subida. Detone os insetos, que serão uma constante, de preferência com a Shotgun e em locais onde não dá para ser pego pelas costas. Na

bifurcação, vá para a direita, entre na caverna e acione a alavanca. Volte ao caminho e, na caverna seguinte, repita a operação. Cruze a porta dourada.



No túnel, encoste-se nos pilares e force a passagem até que eles se ergam. Em um deles, será preciso apertar ✕ sem demora. Quase no final do percurso, ative a alavanca e prossiga. No altar tem a Royal Insignia. Examine o altar novamente.

CAPÍTULO 4-3

Vá pelo corredor ao lado da cabana. No trajeto, suba a escada da esquerda para ter facilidade na luta contra os muchachos. Na última cabana da direita, pule a janela e gire a manivela para abrir o alçapão. Desarme as armadilhas e vá avançando aos poucos. Entre na torre da esquerda, pela porta, e detone dois inimigos de moto-serra. No segundo andar tem Yellow Herb e a Key to the Mine. Saia da casa e destranque a próxima porta com essa chave. Na armadilha, elimine os dois parasitas e ainda destrua os quatro dispositivos no teto.

Chegando à parte dos vagões, atire na alavanca do lado esquerdo.

Durante o percurso, muitos "caroneiros" irão incomodar. Fique preferencialmente no último vagão, mandando ver. Destrua ou desvie-se dos obstáculos quando for pedido. Na parada, tem um cara de moto-serra e asseclas. Boa hora para usar granada ou Mine Thrower. Atire em outra alavanca para continuar o percurso. No final, pressione os botões para escapar da morte. Pegue pesetas no fóssil da esquerda (examine várias vezes) e a Stone of Sacrifice no altar. Na área

externa, use o item para destrancar a porta na extrema esquerda. Desça com o elevador.



CAPÍTULO 4-4

Na divisão de caminhos, desça a escada. Vá para a esquerda para que os braços da estátua comecem a se mover. Volte e suba pela escada na parede. Vá até a beirada, pule na mão esquerda e salte no andar superior. Acione a alavanca e, da mão, vá até a plataforma central. Ative a alavanca (com tiro também dá) e, da mão direita, pule para a plataforma no mesmo nível. Desça a escada e acione outra alavanca. Chegando à ponte, corra porque a estátua vem aí! Pressione os botões pedidos. Destrua o cadeado. Depois, repita o esquema de fuga até ficar livre da estátua. Na cena, desvie-se da faca. Dê a volta pela esquerda e pegue Yellow Herb no baú. Suba a escada e use o Rifle para dar cabo dos inimigos, especialmente o que estiver mandando barris. Um pouco acima, siga pela ponte de madeira e suba a escada. Fique mandando barris em quem vier pela escadaria e tiros em quem tentar subir pela escada na ponte. Jogue as caixas para fora do elevador e acione-o. Na longa subida, fique num canto matando os inimigos. No alto, vá pela parte externa até chegar a outro elevador.

CHEFE: SALAZAR



Fique numa das laterais do segundo andar, atire no tentáculo que estiver próximo para destruí-lo por um dado tempo e, quando possível, mire em cheio no olho. Assim que Salazar ficar exposto, ataque-o com o Rifle ou a Magnum, de lado, se a cabeça não tiver baixado, e bem defronte, caso isso tenha acontecido. Se o monstro agarrar Leon, irá arremessá-lo ao primeiro andar, onde parasitas estarão à espera. O cuidado maior que se deve ter é quando o monstro exibir sua boca. Saia rapidamente de sua rota ou será Game Over!

Pegue 50.000 pesetas e cruze a porta no segundo andar, atrás de onde o monstro estava. Na parte externa, desça pela corda, bem como pelo elevador. Cruze a porta depois do mercador. ☺



CAPÍTULO 5-1

Na bifurcação, vá para a direita. Atire na luz do refletor para evitar o disparo do alarme. Use armas pesadas contra o gorducho com metralhadora – não dá para chutá-lo quando ficar tonto. Fique longe do cara com bastão elétrico. No teto de duas casas, gire ambos os espelhos a fim de que a luz rebata num, no outro e acerte o sensor no lado direito do portão. Escape da pedra, entre na caverna e suba a escada.



Contorne a casa e suba pelo túnel, desça perto do barril explosivo e cruze o portão norte. O mercador tem uma nova Magnum (a Killer7) à venda. Sem problemas até chegar à cozinha, desvie do cara que sai do forno. Mate logo o gorducho da marreta, pois os tiros do arqueiro incomodam. Entre na sala da direita (antes disso, vá pegar um Yellow Herb no andar de baixo). Com o mercador, compre a Tactical Vest. Atire nos inimigos que se escondem na porta abre-e-fecha para poder avançar. Na área seguinte, suba a escada e entre pela porta ao fundo à direita. No laboratório, opere o painel. É preciso fazer a corrente entrar na direção da primeira seta e sair pela outra. Pressione Blue, Yellow, Green (x2) e Red (x2). Pegue o Freezer Card Key e fuja da criatura que, por hora, é imortal.



No corredor, entre pela porta de grades logo à frente e no freezer, usando o cartão encontrado há pouco. Na sala anexa, use o Freezer Card Key na máquina para regravá-lo e obter o Waste Disposal Card Key. Opere o painel ao lado para descongelar a válvula de uma sala contígua. Mexa na tal válvula e pegue a Infrared Scope. De imediato,

equipe-a junto com o Rifle e atire nos focos das pragas, exibidos em vermelho no corpo do inimigo. Saia da sala e vire à direita. Se for dar cabo do monstro, enfrente-o bem de longe. Destranque a porta ao fundo com o novo cartão. Use o guindaste (tem que apertar **X** várias vezes) para liquidar dois inimigos sem esforço, cruze a porta e destrua os demais. No caminho, tem Yellow Herb. Mate dois gorduchos com marreta e siga pela porta ao sul de onde Ashley está presa. Chegando à última sala de um corredor, salve o jogo e entre na sala logo abaixo.

CHEFE: IRON MAIDEN



Ganhe distância para não ser alvo do ataque de espetos e acerte seus três focos de praga com o Rifle. Depois, atire no joelho para quebrar suas pernas. Mire rapidamente no foco existente nas costas para liquidá-lo. Como ele rasteja rápido, dê tiros, mesmo não tendo conseguido ajustar a mira no foco, para procrastinar o avanço! Pegue a Storage Room Key, explore o local (na área externa tem um mercador) e destranque a sala onde Ashley está presa.

CAPÍTULO 5-2

Retorne até a tela do guindaste. Numa das telas, será preciso usar o painel para destrancar a porta. Lá embaixo, acione a alavanca e liquide outro Iron Maiden. Com a ajuda de Ashley, empurre o caixote no rio. Depois de mais um desses chatos (use os portões a seu favor), empurre outro caixote. Adiante, uma emboscada: deixe Ashley operando o painel que controla a bola de metal enquanto Leon dá cobertura.



Adiante, atraia o inimigo para a sala da direita, onde poderá detoná-lo com espaço. Indo por onde ele veio, vire à esquerda. Na sala, acione o botão vermelho.



De volta ao corredor, continue adiante e mate outro Regenerator. Ashley passará pela fresta da porta. À frente, tem Yellow Herb. Na sala da direita, o mercador. Para abrir a porta maior, deixe Ashley em uma alavanca e examine a outra. Aperte o botão no momento em que a luz central for se acender. Proteja o veículo da invasão de inimigos. Tente matá-los na carroceria para aproveitar os itens. Dê tiros no caminhão nas duas vezes em que ele aparecer. Quando da parada, suba por uma das escadas, sempre vigiando Ashley. Acione a alavanca do meio e volte até o caminhão. Derrote outra horda inimiga. Ouvindo a buzina, detone o caminhão que vem pela frente. Cruze a porta perto do mercador.



CAPÍTULO 5-3

Após a cena, desça as escadas. Na tela com inimigos, vá pela porta superior esquerda. Na parte externa, tome o elevador. Na cena, desvie dos ataques de Krauser várias vezes. Em outra sala, passe no momento certo pelos dois primeiros feixes de laser. Pressione os botões indicados para escapar de mais dois e do último, após apertar o botão na parede. Cruze a porta atrás do trono. Na área posterior ao mercador, entre pelo buraco na tela e pegue Yellow Herb. Na área de containeres, fuja das investidas do monstro. Ataque-o com a Shotgun apenas para que dê sossego. Atire no dispositivo amarelo para abrir a porta respectiva. É preciso ativar dois painéis para abrir a porta que leva ao

outro compartimento e, feito isso, cruzá-la em 30 segundos. Sugestão: explore bem o caminho antes de acionar o segundo painel. Nos compartimentos seguintes, repita o procedimento para abrir as portas. Agarre no gancho para escapar.



CHEFE: IT



Mantenha distância. A Striker e a Killer7 são boas armas para a luta. Atire nos barris quando o monstro estiver perto. Cuidado quando ele começar a se debater: corra e desvie-se do ataque vindo por debaixo da terra. Transferir a luta para a caverna, usando as alavancas para abrir/fechar as grades é boa idéia.

Siga pela porta lateral antes da entrada dessa arena. Continue subindo a escada na parede, à direita da tela. No alto, atire no barril explosivo ou jogue uma granada. Numa trilha perto do acampamento tem Yellow Herb. Desça pela escada no interior da tenda e suba por outra perto do mercador. Contra Krauser, atire com a Shotgun à distância. No combate corpo-a-corpo, capriche na mira (ele é muito veloz) e mais ainda nos botões de esquiva.



Depois que ele fugir, avance até o outro lado e repita o esquema de luta. Então corra até a casa no intervalo da rajada de tiros. Novo confronto com ele.

Indo pelo caminho ao lado, encontre a Piece of the Holy Beast, Panther. Lute

com Krauser. Empurre a estátua para cima da outra marca no chão. Ative as alavancas mostradas na cena. Desça a escada e atire nos robôs. Ao encontrar Krauser, entre no cômodo e pegue o Yellow Herb. No teto, tem o Piece of the Holy Beast, Eagle.



CHEFE: KRAUSER



Atire nas pernas para que abra a guarda. Então, mande tiros certos ou acerte-o com a faca. Aperte os botões para esquivar de seus golpes e para não cair quando dependurado. Sugiro o uso da Killer7 ou Striker. Fique atento ao tempo restante.



Pegue a Piece of the Holy Beast, Serpent. Corra e use as três peças no muro.

CAPÍTULO 5-4

Avance devagar eliminando os inimigos, pois o helicóptero dará plena cobertura. Depois da queda do helicóptero, prossiga várias telas até o save point. Tem um Yellow Herb na sala da direita. Depois do egenerator, suba pela borda e cruze a porta. Mate mais inimigos e vá pela porta da direita. Acione o terminal de computador. Atraia os inimigos para perto dos barris explosivos.



Mate o inimigo mostrado na cena, pegue o Emergency Lock Card Key e coloque-o no mesmo painel de onde foi retirado. Ative outros dois terminais mostrados na cena.



Siga pelo portão que se abriu à esquerda da área com barris. Encontre o mercador no caminho.



Entre pela grande porta para que os heróis se desinfetem.

CAPÍTULO 6-1

Indo pelo túnel, encontre o mercador pela última vez. Tome o elevador.

CHEFE FINAL: SADDLER



Atire no olho que aparece nas patas (granadas são oportunas). Quando a cabeça baixar, use a opção padrão para dar facada, ou então meta balas com a killer7. Numa das pontas da área tem um guindaste para nocautear o monstro, além de evitar ser trancado. Quando Ada jogar a Rocket Launcher (Special), cruze a ponte e, do outro lado, mande um tiro certo.

De posse da Jet Ski Key, vá até o elevador e de lá até o jet-ski, onde a chave deverá ser usada. Cuidado para não bater, acelere fundo, mesmo sem enxergar quase nada, desvie dos obstáculos e parta para o abraço! Ao final, salve o jogo para ter acesso aos extras. (X)

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

Por Gilsomar Livramento

Embarque nesta incrível jornada

Finalmente a oitava maravilha, ou melhor, o oitavo game da maior série de RPG é lançado no ocidente. E o que já era bom na versão japonesa conseguiu ficar ainda melhor na americana, aprimorando elementos simples, porém funcionais, como menus mais bem explicados. Dragon Quest VIII é um game que o prenderá por semanas até conseguir

minuciosamente completar cada objetivo, explorar cada fração do cenário e derrotar cada novo chefe que surgir. E para ajudá-lo na empreitada que você enfrentará – e ter sucesso – neste novo game, preparamos a mais completa e competente estratégia que o título pudesse ter, e que fizesse jus ao nome “Dragon Quest”. Se você duvida, confira as páginas a seguir.

Comandos

- : mostrar mapa*
 - ▲ : cancelar comando
 - : abrir menu
 - ✕ : ação
 - R1 : rotação de câmera (para a direita)
 - R2 : visão em 1ª pessoa
 - L1 : rotação de câmera (para a esquerda)
 - L2 : fixar câmera atrás do personagem
 - Analógico direito** : movimentar câmera livremente
 - Analógico esquerdo** : andar / Correr
 - Start** : conversar / Obter informação
 - Select** – registros de combate / “Monstruário”
- *Obs.:** o acesso ao(s) mapa(s) será possível apenas quando você obtiver o da região onde se encontra (quando estiver consultando o mapa, aperte ✕ ou ● para habilitar ou ocultar os ícones de orientação).



CONHECENDO O MENU

Ao entrar na tela de menu, na parte superior você terá as seguintes opções:

ITENS: aqui você poderá equipar ou trocar itens entre seus personagens, manuseando seus inventários individualmente. Ao apertar **X** sobre algum item, aparecerá a seguinte lista: **USE** (usar o item), **TRANSFER** (transferir o item de um personagem para o outro), **REMOVE** (desequipar arma ou acessório), **EQUIP** (equipar armas ou acessórios), **DISCARD** (jogar fora o equipamento / item escolhido) e **NOTHING** (cancelar ação).

Além destas, você poderá selecionar e manusear o inventário particular de cada personagem que estiver disposto na tela. Na parte de baixo da tela, você terá a opção **BAG**, onde encontrará os itens que poderão ser distribuídos entre seus personagens ou usados de maneira particular.

Ao selecionar Bag, você escolherá entre: View Bag's Contents (ver os itens guardados na mala), Organize Itens (você escolhe um dos seus personagens, ou todos, fazendo com que os itens que não estiverem equipados sejam guardados na mala), e Sort Bag's Contents (aqui você organizará os itens da mala por tipo ou ordem alfabética).

MAGIC: você terá acesso às magias de cada personagem, podendo usá-las para curar algum status negativo fora do campo de batalha (desde que a magia atenda à necessidade - leia sua descrição na parte inferior da tela).

ATRIBUTS: como o próprio nome sugere, aqui você visualizará todos os atributos de seus personagens



ENTRE AS CIDADES E O CAMPO DE BATALHA

Quando estiver em alguma cidade, você poderá encontrar Loja de Armas onde poderá comprar armas ou vender qualquer coisa (seu ícone no mapa são duas espadas cruzadas), uma Taverna onde obterá informações (ícone é uma caneca de cerveja), uma Loja de Armaduras para comprar armaduras e acessórios além de vender qualquer coisa (ícone é um escudo com uma cruz branca), uma Loja de Itens em que poderá comprar recursos para seu estoque ou vender qualquer coisa (ícone é uma asa branca), e um poço onde você poderá descer e encontrar itens (ícone parece um vaso).

Alguns desses estabelecimentos funcionam durante o dia, enquanto outros só são acessíveis durante a noite. Além desses, você terá a Hospedaria (ícone é a palavra "INN"), sendo que aqui você poderá recuperar seu HP e MP ao passar a (1ª opção) ou ficar até o anoitecer (2ª opção), pagando uma quantia em ouro. E terá também a Igreja (ícone de um candelabro). Fale com o padre (ou a freira) que encontrar lá dentro e você terá as opções: Confession (salvar seu progresso, vale lembrar que após salvar seu progresso, será perguntado se você quer continuar ou não a aventura, fica a seu critério responder), Divination (saber o quanto de experiência ainda falta para chegar ao próximo nível do personagem), Resurrection (ressuscitar personagem morto em combate), Purification (curar status Poison), e Benediction (curar status Curse) - vale citar que tanto a hospedaria quanto a igreja funcionam 24 horas por dia.

Conforme progredir no game, você também terá acesso ao Gold Bank (seu ícone no mapa é um grande "G" dourado), e aqui você poderá depositar seu dinheiro, tendo as opções: Deposit (depositar seu dinheiro, você determina a quantia), Withdrawal (sacar dinheiro da conta) e Leave (sair).

Quando estiver fora de cidades, ocorrerão batalhas aleatórias onde a dificuldade de alguns inimigos (ou a aparição deles) dependerá do dia ou da noite - e para se

em janelas (aperte **←** ou **→** no direcional).

MISC.: aqui você terá as seguintes opções: **HEAL ALL** (serve para curar todos os personagens, entretanto gastará **MP** do personagem que tiver a magia de cura), **TACTICS** (determina a ação principal de cada personagem no grupo, exceto do principal, automatizando-o com ênfase nas seguintes opções, de cima para baixo: Ataques Constantes, Batalhar Cuidadosamente, Atenção na Recuperação de HP, Não Usar Mágica, Aumentar Força de Ataque e Seguir Ordens), **LINE-UP** (organiza a ordem de personagens no campo de batalha, em que aquele que estiver no topo da lista terá maiores chances de sofrer danos, ao contrário do que estiver no final da lista, entretanto, aquele que estiver no topo da lista liderará a exploração dos ambientes), **EQUIPMENT** (como o próprio nome diz, equipar / atualizar os equipamentos de cada personagem com os tópicos, da esquerda para a direita, Armas, Armaduras, Escudos, Capacetes e Acessórios),

SETTINGS (basicamente ajusta a imagem na tela de sua TV em Normal ou Widescreen, além do volume dos sons do game etc.),

HELP (explica cada ação importante no game) e --- (mostra seus registros de combate, o "monstruário", e futuramente informações sobre combinações de itens e equipamentos que você encontrará). Em um determinado momento do game, duas novas opções serão adicionadas: **ALCHEMY POT** (permite combinar itens/equipamentos para obter versões melhores ou algo totalmente novo. Mas depois que começar a misturar os itens será necessário esperar algum tempo para obter o resultado final), e **MONSTER ARENA** (você terá uma equipe de monstros para competir em campeonatos).

orientar pelas áreas abertas, você contará com uma bússola no canto inferior esquerdo da tela (a letra "E" significa Leste, "W" significa Oeste, "N" significa Norte e "S" significa Sul). Uma vez que enfrente inimigos, você terá acesso aos menus de batalha. No primeiro menu, estão as opções Fight (Lutar), Flee (Fugir), Intimidate (Intimidar o inimigo) e Tactics (vide tópico "Conhecendo o menu"). Caso decida lutar, no segundo menu de batalha encontram-se as opções Attack (atacar), Spells (mágicas), Defend (proteger-se do ataque), Abilities (usar habilidades), Itens (usar itens), Psyche Up (aumentar força de ataque).

Um acréscimo especial em combate fica por conta da opção Psyche Up. Usando-a, seu personagem concentrará sua raiva e aumentará a barra de tensão, acumulando +5, +20 ou +50 de força de ataque. Ao avançar mais no game, será possível obter +100 de força, resultando na super barra de tensão. Em outras palavras, quanto mais elevada a barra de tensão, maior a quantidade de dano causado em um único ataque - alguns de seus inimigos também usam desta vantagem. Além de ataques físicos, você também pode usar algumas de suas habilidades ou mágicas. Por fim, a barra voltará ao normal após atacar, vencer a batalha, usar alguma outra opção ou receber ataques mágicos que causem status negativo.

ARTE DE EVOLUIR

Quanto mais batalhas enfrentar, mais experiência ganhará para evoluir seus . E sempre que evoluir, você receberá automaticamente alguns pontos nos atributos primários: HP e MP, Strengh (força), Agility (agilidade), Resilience (recuperação) e Wisdom (sabedoria). Você também ganhará Skill Points que poderão ser distribuídos manualmente entre outros cinco atributos particulares de cada personagem, aumentando sua força de ataque ao usar armas específicas ou habilidades que cada indivíduo possui - ficará a seu critério distribuir esta pontuação.

Ⓢ A AVENTURA COMEÇA

No acampamento, Yangus falará com você. Use o botão de ação para destruir os dois barris e depois fale com seu amigo. Em seguida, você será atacado e, vencendo a batalha, a princesa Medea aparecerá. Com o cair da noite, você e seus amigos chegarão na cidade adiante.



FAREBURY

Durante sua estada na cidade, vasculhe cada canto para obter alguns itens e falar com as pessoas para conseguir informações. Na Taverna, aproxime-se do balcão e fale com Kalderasha. Depois, alguém informará que há um monstro na cidade. Siga para o pátio de entrada da cidade para ajudar Trode. Vá na casa de Valentina, junto do poço, e fale com ela para você ser incumbido de buscar uma Crystal Ball. Saia pelo portão ao sul da cidade, fale com Trode e durma na hospedaria. Pela manhã, saia pelo outro portão da cidade e siga para a montanha com a cachoeira.

SIDE QUEST - 1

Na Waterfall Cave, dê a volta pelo lado de fora e suba pela trilha atrás da montanha. Fale com o homem dentro da cabana e você terá que encontrar sua bolsa de ferramentas. Está embaixo de uma árvore de folhas vermelhas, ao norte.



WATERFALL CAVE

Adiante na caverna, o caminho se divide em dois. Pegue o mapa no baú e examine-o. Siga pelo caminho da direita para encontrar mais baús e, na área seguinte, fale com a criatura Hammerhood vigiando a passagem (fale com ele novamente se quiser enfrentá-lo). Mais adiante, o caminho se dividirá em dois

novamente: vá primeiro no da esquerda para abrir um baú, depois siga pelo caminho restante. No final do andar seguinte, você examine a Crystal Ball e responda "Yes".



Chefe: Geyzer

Se você evolui até o nível 6 ou 7, não terá muitos problemas contra este inimigo. Mantenha os ataques constantes com Yangus, enquanto usa Psyche Up com seu personagem. Fique atento com seu HP, nunca o deixando abaixo de 10.

Volte para Farebury e visite Valentina. No dia seguinte, fale com Kalderasha e saia da cidade pelo portão sul. Siga, então, pela estrada. Chegando na bifurcação, siga na direção de Checkpoint e, logo que cruzar uma grande ponte de pedra, mais adiante você encontrará um vilarejo.

ALEXANDRIA



Após a confusão com os garotos, se ainda for dia, visite a mansão (caso seja noite, durma na hospedaria). Vasculhe o lugar, depois vá ao andar superior e fale com a empregada no quarto para saber sobre um rato. Examine o buraco na parede e seu mascote, Munchie, investigará. Desça pelo lance de escada e suba pela vassoura para pegar a Jessica's Letter, então volte pelo buraco na parede. Fora do quarto, fale duas vezes com Bangerz e ele sairá do vilarejo com você. Siga pela estrada rumo leste e entre na torre adiante.

TOWER OF ALEXANDRA

Examine a porta para Bangerz mostrar como abri-la. Suba o lance de escada e entre pela porta à esquerda. Desça pela escada e saia pela porta adiante,

encontrando o baú com o mapa do lugar. Suba pela escada ao lado, ignore a porta no alto e entre pela próxima. Destranque a porta ao lado e suba pela escada, depois saia pela porta acima e entre na torre. Haverá duas partes da parede que são portas giratórias. Examine um dos rostos. Suba o lance de escada para chegar ao quarto andar e entre pela parede giratória ao lado, tendo acesso ao lance de escada seguinte. Chegando ao sexto andar, dê a volta para encontrar a escada seguinte. No sétimo andar, examine a estátua e Jessica aparecerá. Faça o caminho de volta para sair da torre, volte para Alexandria e fale com Bangerz na frente da hospedaria, depois durma. No dia seguinte, visite a mansão e, no segundo andar, Jessica e sua mãe terão uma discussão. Ao sair do vilarejo, siga pela estrada rumo leste e, na bifurcação, acompanhe a estrada até a cidade.



PORT PROSPECT

Explore o lugar e vá à Taverna encontrar Jessica. Ela pedirá sua ajuda para navegar com segurança pelo mar, confirme e equipe Medicinal Herbs. Só então fale com ela novamente para navegar e encontrar um monstro.

Chefe: Khalam

Atenção ao seu HP quando ele usar seu ataque de fogo – magias e itens são fundamentais. O esquema aqui é usar Psyche Ups. Se você conseguir dois ataques com a barra de tensão em +50, você ganha fácil.

Khalamari dará algumas informações e lhe entregará um item. O navio voltará para Port Prospect, fale com Jessica para continuar a viagem, além de recebê-la na equipe. Explore o navio, fale com Jessica e entre na cabine do lado oposto. A porta do andar abaixo o levará à cabine do capitão. Fale com Trode e você ganhará o Alchemy Pot – procure verificar sempre as estantes de livros para obter informações sobre combinações de itens.

PEREGRIN QUAY

Na hospedaria adiante, fale com o homem de capuz cinza para obter um Iron Nail, depois abra seu inventário e use a opção Alchemy Pot para combinar os itens Bronze Knife e Iron Nail. Saia pela porta a seguir. A melhor dica é aproveitar o momento evoluindo seus personagens neste local.

Independente da exploração, volte para a hospedaria e verifique a opção Alchemy Pot para obter a Thief's Key – com esta chave, você abrirá alguns baús trancados e terá acesso às Mini Medals (existem 120 espalhadas pelo game, procure bem em cada lugar que passar para encontrá-las e trocá-las mais tarde). Saia da hospedaria e siga pela estrada até chegar em Maella Abbey.



SIDE QUEST – 2

Antes de ir à Maella Abbey, aproveite a Thief's Key e use o item Chimera Wing para voltar a Farebury. Abra os baús na Loja de Armas (entre por trás) e na igreja. Saia de Farebury pelo portão sul, siga para a colina a leste e encontrar outro baú. Então use outra Chimera Wing para voltar à Peregrin Quay e continuar.

MAELLA ABBEY



Entre no monastério e vasculhe as portas laterais para encontrar itens. Depois fale com um dos dois guardas diante da porta principal e Marcello aparecerá. Saia do monastério e a estrada adiante o levará à próxima parada.

SIMPLETON

Vá para a Taverna e fale com o cara vestido de vermelho jogando cartas, para iniciar uma briga e conhecer Angelo. Volte para Maella Abbey e fale com aqueles guardas que vigiam a porta dos fundos, para você mostrar o anel deixado por Angelo e ter acesso. No subterrâneo, visite a sala de interrogatório ao fundo para ver uma cena. Volte ao andar superior e saia pela porta dupla no corredor entre as escadas. Fale com os guardas na ponte, depois volte para dentro do monastério e Angelo o encontrará. Saia do

monastério e vá para o lado esquerdo, rumo leste, acompanhando o rio. A trilha o levará até as ruínas do antigo monastério. Verifique a placa de pedra para usar o anel de Angelo e ter acesso a uma passagem secreta.

RUINED ABBEY



No final do caminho, desça pela escada à direita. No andar abaixo, entre pela porta ao lado e desça pela escada na sala do fim do corredor. O caminho adiante, passando pela sala com água envenenada, o levará a outra escadaria. Suba por ela e logo você encontrará um monstro.

Chefe: Tortured Soul

Seus ataques são medianos, então mantenha o HP de seu grupo acima de 50. Com seu personagem mais forte, use Psyche Up para maximizar seus ataques e use habilidades com os demais (no caso de Jessica) e ataques físicos. Tortured Soul poderá chamar reforço, exigindo atenção dobrada.

O resto do caminho o levará até uma escada que acessa a ilhota atrás do monastério. Entre na casa e, no andar superior, examine a cama para falar com Abbot Francisco. Seu grupo será jogado na prisão. Fale com todos e Angelo virá ajudá-los. Examine a câmara de espinhos para chegar em uma caverna secreta. Saindo do monastério, a vida de Abbot Francisco estará em perigo. Siga para Maella Abbey, visite a ilha ao fundo e fale com o guarda nos braços de Angelo. Logo depois, fale com Marcello para receber o World Map e a companhia de Angelo em seu grupo. Obs.: Angelo possui a magia Zoom, que lhe permite viajar rapidamente entre lugares por onde já tenha passado.

RIVERSIDE CHAPEL

Siga pela estrada além da cidade de Simpleton e você encontrará uma casa junto de uma ponte. Entre na igreja adiante e fale com a freira para dormir e iniciar uma cena. No dia seguinte, continue pela estrada e entre no castelo.

ASCANTHA

Visite o castelo e suba os lances de escada até chegar na torre do castelo onde ocorrerá uma cena. Visite a sala do trono, logo abaixo, e fale com Emma. Saia do castelo e vá para a Hospedaria, então durma

escolhendo a opção "Rest until evening". Durante a noite, visite a sala do trono e fale com o rei Pavan. Sem obter sua atenção, saia do castelo e você encontrará Emma. Saia das dependências do castelo para falar com Trode. Depois volte para a Riverside Chapel e entre naquela casa do outro lado da ponte. Fale com a avó de Emma, depois desça até a margem do rio por trás da casa e siga pelo leito para chegar em uma caverna.



WISHER'S PEAK

Haverá um pequeno complexo de cavernas e uma delas dará acesso a uma escada que o levará à colina. Do lado de fora, ignore a trilha de terra e suba a colina até uma caverna à esquerda. Dentro desta, a passagem à esquerda o levará a um baú com o mapa. Suba pela corda na passagem próxima e suba pela trilha que circula a montanha. Chegando ao topo, durante a noite, a lua projetará a sombra de uma janela que o levará para Moonshadow Land. Aqui, fale com Ishimahri e saia pela janela para levá-lo até o rei Pavan, na sala do trono em Ascantha. Resolvido o problema, saia de Ascantha para falar com Trode. Yangus sugere visitarem a cidade de Pickham. Então, saindo do castelo, siga para o sul. Beirando o lago, você encontrará a Lakeside Cabin e, ao sul, uma trilha. No caminho, estará o Morrie's Place, suba pela rampa lateral e fale com Morrie. Depois vá embora para ter a atenção dele. Fale com ele uma segunda vez e responda "Yes" para ganhar três Morrie's Memo - estes memorandos mostram os monstros que você deverá enfrentar, capturar e mandar para Morrie. Depois siga para o final da trilha. ➡



► PICKHAM



Explore a cidade e dê uma olhada no Casino se quiser tentar a sorte. Para jogar, fale com a balconista e compre fichas (cada uma custa 20 moedas de ouro). A moça do outro balcão trocará as fichas ganhas / compradas por itens interessantes. Independente disso, suba pela escada ao lado da Taverna que fica próxima da entrada da cidade. Tendo acesso ao telhado, desça pela escada no meio do caminho para Yangus procurar por Brains, o informante. Após a cena, passe uma noite na Hospedaria e fale com Trode na Taverna ao lado. Medea será roubada. Vá para a entrada da cidade e visite o casebre ao lado do Casino. Atrás do balcão, você encontrará o ladrão e este dirá que vendeu Medea. Visite aquela Taverna próxima da entrada da cidade e fale com o barman. Entre pela porta atrás do balcão para acessar o "mercado negro". Fale com o sujeito atrás do balcão para saber quem recebeu a mercadoria: a ladra Red. Saia pelos fundos da loja e Yangus dirá para você viajar rumo a sudoeste, encontrando uma casa cercada por água e árvores. Chegando no lugar citado, fale com o capanga na porta. Ao entrar, fale com Red junto à lareira e ela proporá uma troca: a jóia Venus' Tear por Medea e a carroça. Aceitando a proposta, volte para o mapa e siga na direção noroeste para encontrar um pântano venenoso, que tem uma entrada para o subterrâneo.

SWORDSMAN'S LABYRINTH



Após a cena, siga pelo lado à esquerda e, no final, desça o lance de escada. Ignore a porta que encontrar e continue pelo corredor, virando sempre à direita. Caia pelo buraco e abra o baú para obter o mapa do labirinto. Volte pelo corredor venenoso e, voltando

ao andar de cima, ignore a porta junto do buraco e entre pela porta no final do corredor. Ignore o corredor à direita e empurre a estátua (botão de ação) para liberar a passagem. No andar seguinte, empurre a estátua e deixe-a sobre o botão no chão. A porta no final deste corredor o levará até uma sala com duas estátuas e um puzzle: o teto tem uma passagem e as pedras no chão são impulsores. Então posicione as duas estátuas com a fileira de pedras de forma que o ponto de encontro da visão das estátuas seja abaixo do buraco. Feito corretamente, pise na pedra sob o buraco do teto para subir. Depois abra o grande baú.

Chefe: Trap Box

Se alguns personagens estiverem acima do Level 18, será uma batalha fácil. Fique atento com seu HP e concentre os ataques dos personagens mais fracos no inimigo, enquanto usa o Psyche Up com os mais fortes para realizar ataques mais poderosos.

Repita o processo.

Ao obter a Venus' Tear, use a magia Evac de Jessica e você sairá rapidamente da dungeon. Volte à casa de Red e fale com ela para recuperar Medea. Depois visite Pickham e vá ao esconderijo de Brains, o informante, para saber seu próximo destino – você pode visitar o mercado negro e trocar alguns itens/equipamentos feitos com o Alchemy Pot por dinheiro ou outros itens. Siga para Port Prospect, mas não entre na cidade. Siga na direção noroeste para encontrar um caminho entre as montanhas. Antes, visite a casa no alto da colina.

HILLTOP HUT

Vasculhe a casa e desça no poço para encontrar uma coroa, depois siga para o outro lado do terreno árido para encontrar um navio. Após a cena, continue pela passagem entre os morros a noroeste, e entre pela caverna nas montanhas ao norte. Do outro lado, vá para a West Trodain Church a oeste. Deste ponto, siga para o castelo no alto da colina.

CASTLE TRODAIN



Examine os portões do castelo e suba pela escada à esquerda, para pegar o mapa dentro do baú. Desça e suba pela escada na parede ao lado, para entrar no castelo. Vasculhe o cômodo adjacente para obter a Magic Key (esta chave permite abrir todos os baús do

game). Entre pela porta próxima e siga para a ala leste. Depois suba pelo lance de escada. No terceiro andar, entre pela porta junto ao quarto para chegar na sala onde se encontrava o cetro mágico. Entre pela porta do outro lado deste andar para chegar ao terraço. Entre na torre e desça dois andares, então siga até a sala do trono. Entre pela porta adiante do refeitório para chegar na biblioteca. Vasculhe todas as estantes ao fundo e a noite ativará a janela para o Moonshadow Land. Vá falar com Ishmahri e ele o ajudará a desencalhar o barco, mas será preciso uma nova harpa mágica. Por enquanto, visite o reino de Ascantha.

SIDE QUEST – 3

Derrote e capture um Lonely Joe (na trilha que leva ao Ruined Abbey), um Squiggles (na praia perto da casa de Red) e um Slimy Smiley (entrada do castelo de Trodain, durante a noite). Então visite o Morrie's Place e fale com Morrie para ser convidado a entrar no Monster Arena (este nome substituirá o Morrie's Place em sua lista). Siga Morrie até a arena de monstros e fale com ele novamente para ter informações sobre as lutas em que o vencedor ganha prêmios – agora todo monstro especial que enfrentar poderá ser recrutado para substituir o mais fraco do seu time de monstros. Ao montar um time com os mais fortes, visite a Monster Arena e desça pela escada cercada para participar de torneios – fale com o cara do balcão abaixo da escada por onde você desceu –, competindo em diferentes Ranks.

MOLE HOLE



Fale com o rei Pavan para descobrir que seu tesouro foi roubado. Siga pela passagem na parede, tendo acesso a um túnel que o levará a Mole Hole. Ao entrar na caverna, siga pela passagem à direita ao longo do túnel para chegar em uma área aberta e abrir um baú contendo o mapa. Agora continue pelo túnel próximo, rumo sudoeste, para chegar no andar seguinte. Independente do caminho, desça pela passagem adiante e, na área seguinte, siga pelo caminho à esquerda de seu personagem para encontrar uma toupeira gigante.

Chefe: Don Mol

Elimine as toupeiras menores e concentre seus

ataques em Don Mole. Ele usará ataques que deixam o personagem desorientado, ou um ataque forte que acerta todos. Quando isso ocorrer, recarregue o HP rapidamente e use seus dois personagens mais fortes para usar Psyche Ups, enquanto os outros dois cuidam dos inimigos menores e dão assistência a equipe.

Ao receber a Moonshadow Harp, use a magia Evac e visite o reino de Ascantha para dormir na Hospedaria até o anoitecer, depois volte para o castelo Trodain e use a biblioteca para ter acesso ao Moonshadow Land. Fale com Ishimahri para ele ajudá-lo com o navio. Agora que você pode navegar pelos mares, siga rumo oeste para encontrar uma ilha com um castelo – o Princess Minnie's Castle. Desembarque lá, suba o lance de escada e entre por uma das portas para ver uma cena. A princesa perguntará se você tem Mini Medals, mas independente de sua resposta, ela descerá para a sala do trono – fale com a princesa e, a cada quantidade de Mini Medals que ela pedir e você encontrar, poderá ser trocada por prêmios.

Volte para seu navio e siga por entre os dois continentes a oeste. Logo você avistará a Seaview Church, desembarque ao lado e fale com o menino dentro da igreja. A estrada o levará a uma nova cidade.

BACCARAT

Entre no Gold Bank / Hospedaria e suba um andar para escutar a conversa sobre um assassinato. Visite a Taverna no andar inferior e fale com o barman para saber maiores detalhes. Volte para o navio e navegue em direção a ilha a noroeste do continente. Vá para o centro da ilha para ver Dhoulmagus. Entre na Dark Ruins e, ao avançar, você voltará para o lado de fora. Fale com os tripulantes da outra embarcação para saber que é preciso ter o Magic Mirror. Teletransporte-se para Baccarat, mas não entre na cidade. Siga rumo sudeste e acompanhe a estrada para encontrar um estabelecimento.

CHATEAU FELIX



Fale com Tom, que vigia a porta, e confirme que você está procurando Felix. Para entrar na casa, você terá que responder corretamente as três perguntas de Tom. As perguntas sempre serão as mesmas, e para cada uma você terá três possíveis respostas que

mudam a ordem de aparição. Eis as respostas certas para cada pergunta:

- 1 - "Take it home and ask your family to let it stay"
- 2 - "Free the tiger from the trap and let it go"
- 3 - "Let the great sabrecat join you on your travels"

Ao entrar, fale com Felix e ele lhe pedirá um favor: localizar a árvore misteriosa que só aparece durante a noite, no ponto central em que as quatro estátuas de felinos olham. Lá, você terá que ajudar Baumren. Para isso, terá que usar a Sand of Serenity que Felix lhe dará. Fale com Tom para obter uma montaria e, quando estiver na estrada, dê a volta por trás do Chateau Felix. Ao avistar duas pontes, ignore a primeira e mantenha-se na estrada até avistar uma estátua a noroeste, com mais uma ponte ao lado.

Ao cruzar esta, vire à esquerda e você localizará a tal árvore misteriosa, isto é, se for noite - caso tenha amanhecido, visite Baccarat e durma até o anoitecer, então repita o processo para chegar à árvore misteriosa.

Junto dela encontra-se o espírito de Baumren. Fale com ele para usar a Sand of Serenity e ajudá-lo. Então volte para a casa de Felix e converse com ele para receber o Baumren's Bell (use este item para chamar um felino que servirá de montaria). Dê a volta por trás do Chateau Felix novamente e acompanhe a estrada para encontrar um acampamento. Fale com todos e entre no reino adiante.

ARGONIA



Durante o dia, entre no castelo adiante. No andar acima, siga para o lado direito para chegar na sala do trono. Fale com o rei Clavius e, em troca do Magic Mirror, você terá que escoltar o príncipe Charmles na caçada real. Siga para o terceiro andar e procure em um dos quartos dos servos do castelo – o príncipe falará por trás da porta. Encontrando o quarto, suba para o andar seguinte e abra a porta da torre na sala próxima. Destrua os jarros para encontrar uma parede trincada, examine-a para mandar Munchie. Mais adiante, bata de forma que o empurre para a abertura no teto. Derrubando o lagarto, o príncipe sairá do quarto. Guie Munchie de volta e vá falar com o rei novamente. Logo depois, saia do reino para começar sua missão: proteger o príncipe. Siga a trilha rumo leste

até chegar numa bifurcação. Deste ponto, siga para a Royal Hunting Ground. Use o Lizard Humour e suba pela ladeira atrás da casa.

ROYAL HUNTING GROUND



Você avistará um dos três grandes lagartos que deverá enfrentar. Aproxime-se lentamente por trás do bicho. O segundo lagarto estará dormindo junto à cachoeira ao norte. Para chamar sua atenção, atravesse a ponte e pegue a fruta Salamango. Leve esta até as toras de madeira próximas da cachoeira e jogue-a para atrair o bicho. Vencendo-o, siga na direção nordeste e você avistará uma caverna. Dê a volta na colina para ter acesso à ponte e um lagarto se abrigará na caverna. Do outro lado da ponte, pegue uma fruta e jogue-a no terreno abaixo da caverna para o lagarto descer, então vá enfrentá-lo. Vencendo-o, o grupo acampará e, na manhã seguinte, um lagarto gigante aparecerá.

Chefe: Great Argon Lizard

Ele é lento e ataca apenas um personagem por vez, então mantenha dois de seus personagens mais fortes usando Psyche Ups, enquanto os outros usam magia para melhorar o desempenho do grupo e minimizar a defesa do monstro.

Ganhando o Great Big Argon Heart, teletransporte-se para Argonia e, após dormir, siga para a parte da frente do casarão acima da Hospedaria. Lá, fale com o príncipe Charmles para saber que ele mandou fazer uma cópia da Great Big Argon Heart. Entre no castelo e vá para a sala do trono. Após a cerimônia, fale com o rei Clavius ao lado da porta para ter permissão para pegar o Magic Mirror no quarto andar – suba pela escada na sala ao lado do rei. Obtendo o item, um estudante dirá que o espelho perdeu sua magia. Saia do reino e acompanhe a estrada até aquele acampamento a oeste. Deste ponto, siga na direção oeste e você encontrará uma trilha entre as colinas e as montanhas.

Ao longo do caminho, você encontrará uma casa. Entre e fale com o Silme. Depois saia e siga para o final da trilha para chegar na Mystical Spring, onde encontrará The Seer. Após explicar sua jornada para o velho, a princesa Medea beberá a água do lago e voltará ao normal por um instante. Fale com a princesa e ela beberá água novamente. Depois beba

Ⓢ a água do lago para recuperar seu HP/MP e então volte para a cabana para falar com The Seer. Conversando dentro da casa, ele explicará que a única maneira de trazer a magia do Magic Mirror é refletir o ataque do monstro Sea Dragon. Teletransporte-se para Seaview Church, equipe o Magic Mirror no inventário do seu personagem de maior agilidade, então entre no navio. Nade e entre embaixo da cidade próxima para encontrar o Sea Dragon. Quando o monstro aparecer, use o Magic Mirror como um item comum e, se o inimigo usar o ataque Gigaflash, o Magic Mirror será transformando no Sun Mirror.

DARK RUINS



Use o Sun Mirror no obelisco para este dissipar a aura negra das ruínas. Ao entrar, siga pela porta à direita e o caminho o levará até um baú contendo o mapa do lugar. Volte ao hall de entrada e siga pela porta do outro lado para chegar a uma alavanca que erguerá a escada no hall de entrada. Volte e siga por esta escada para acessar o Basement Level 1.

Aqui você terá que baixar as alavancas para abrir caminho. Feito isso, siga para o Basement Level 2. Aqui, preste atenção em seu mapa para seguir pelas escadas que levam ao caminho certo. Chegando ao Basement Level 3, haverá dois altares com uma estátua e dois botões que as rotacionam para os lados.

O objetivo é mirar os raios que saem dos olhos das estátuas nas asas do pássaro branco ao fundo, sendo que a altura de cada raio corresponde à altura das asas no desenho. Feito corretamente, uma passagem se abrirá. No caminho adiante, você pode recuperar HP/MP bebendo água da fonte à direita. A dica aqui é evoluir seus personagens até o Level 30, o mínimo necessário para vencer o desafio seguinte.

Chefe: Dhoulmagus

Seus ataques causam grandes danos, então mantenha o seguinte padrão: com Angelo, cuide do HP do grupo (usando Multiheal), além de usar a magia Kabuff e atacar sempre que possível. Jessica servirá como suporte do grupo, use a magia Oomph nos personagens, depois use as magias Insulatle e Acceleratle, atacando sempre que possível com a magia Boom. Com Yangus, use sempre um Psyche Up

e depois ataque. Enquanto que com o personagem principal você pode usar Psyche Up + 5 ou +10, e combinar com alguma habilidade de ataque. Mantenha esse padrão o máximo possível, lembrando que Dhoulmagus pode anular o uso de sua barra de tensão. Vencendo a primeira parte da batalha, Dhoulmagus mostrará sua verdadeira face. Mantenha o padrão de batalha citado para vencê-lo. A aventura parece ter chegado ao fim e todos voltarão para Argonia, mas na manhã seguinte Jessica terá desaparecido com o cetro mágico. Saia de Argonia e siga para a cidade ao norte, atrás do reino.

ARCADIA

Suba pelo lance de escada à direita da Taverna e entre na mansão ao lado da Igreja. Vá para o andar superior e entre no quarto para encontrar Jessica possuída pelo poder do cetro mágico. Logo depois vasculhe o quarto ao lado do caldeirão e fale com Dominico para ajudá-lo a obter duas jóias poderosas. Saia da casa e fale com David junto à jaula perto do portão.

Vasculhe a casa abaixo da casa de Dominico, que fica ao lado da Taverna, e fale com o rapaz sentado à mesa para obter informações e ganhar a Stone Sword. Saia da cidade pelo norte e acompanhe. Depois siga até a grande torre ao sul.

RYDON'S TOWER



Fique diante da porta e use a Stone Sword para entrar na torre. Abra o baú adiante para pegar o mapa e siga pelos portões ao lado. Suba pela escada em frente e, entrando pela porta seguinte, cruze a ponte-gangorra para chegar do outro lado do andar abaixo. Agora use a escada lateral para chegar do outro lado do andar acima e empurre a estátua para o quadrado cinza ao lado da ponte-gangorra. Em seguida, acione a alavanca para baixar a pequena ponte ao lado, mas não atravesse. Volte pela escada e suba pela ponte-gangorra para chegar ao terceiro andar.

Suba pela escada próxima até chegar ao quinto andar e atravesse mais uma ponte-gangorra para chegar do outro lado do quarto andar. Suba pela escada e, no andar acima, empurre a estátua para o quadrado cinza da ponte-gangorra. Então volte ao andar abaixo para subir até o sexto andar.

Desça pela escada e baixe a ponte para ter acesso ao outro lado do quinto andar. Feito isso, ainda neste andar, pise na ponte-gangorra para descer. Haverá uma estátua entre as duas escadas., empurre a estátua para a placa cinza diante da escada leste e suba. Agora que a estátua está no quinto andar, empurre-a para a placa cinza ao lado da ponte-gangorra. Depois visite o andar abaixo e use a ponte para chegar ao sexto andar. Suba pela escada de madeira e, no sétimo andar, um homem falará com você. À sua esquerda haverá duas escadas. Suba pela que está junto à parede e você encontrará uma estátua. Empurre-a para baixar a ponte-gangorra ao lado e use esta para chegar ao outro lado do nono andar, onde encontrará um baú. Depois suba para o oitavo andar usando aquela outra escada próxima e note que a ponte-gangorra é equilibrada por uma estátua em cada extremidade. Aproxime-se da estátua para baixar um lado da ponte, retire a estátua para criar um caminho para o nono andar, encontrando em seguida a escada que o levará para o andar seguinte. Vá falar com Rydon para saber que as pedras que Dominico precisa estão na estátua de Alexandra Kranbartle – aquela estátua na qual o espírito do irmão de Jessica se manifestou. Teletransporte-se para Alexandria e depois visite a Tower of Alexandra. Chegando ao alto da torre, examine a estátua e tente ir embora para acionar uma cena com o espírito de Alexandra e então pegue as pedras Kran Spinel junto à estátua. Saia da torre e teletransporte-se para Arcádia. Visite a casa de Dominico.

Após a cena, entre na casa e fale com Dominico em seu quarto, entregando as Kran Spinel. Ele perguntará se você o protegerá de Jessica, caso ela apareça. Responda "Yes". Você terá acesso à biblioteca secreta. Vasculhe as estantes para pegar o livro "The Big Book Of The Barriers" e entregue a Dominico assim que subir, depois investigue o barulho do lado de fora da casa.

Chefe: Evil Jessica

Jessica possui ataques poderosos e terá a ajuda de sombras. Então concentre seus ataques nela usando Yangus e o personagem principal, enquanto Angelo servirá como personagem suporte do grupo (cuidando do HP e atacando as sombras sempre que possível).

Após a batalha, Jessica soltará o cetro mágico e voltará ao normal. Dominico pedirá para você acabar e, independente de sua resposta, Jessica voltará ao grupo. No dia seguinte, vá falar com Dominico em sua casa, na cozinha. Depois saia e você ouvirá um grito. Dominico pedirá que você destrua Sir Leopold. Saia da cidade rumo norte – ao sair da casa de Dominico, Jessica explicará um pouco de seus sentimentos a você e a resposta ficará a seu critério –, e acompanhe a estrada rumo noroeste para entrar na caverna que o levará às montanhas gélidas. Quando você acordar na Marta's Cottage, vá para o andar

acima e fale com seus amigos para iniciar uma cena, depois mexa com o cachorro. No dia seguinte, siga para a cidade vizinha onde terá que entregar um pacote para Marek.

ORKUTSK

A loja de Armas/Armaduras funciona em dois horários: durante o dia você compra armaduras, e armas durante a noite. Vá para a Taverna e saia pela porta ao lado. Entre na casa do prefeito, ao centro, e desça para a cozinha. Saia pela porta ao lado e vasculhe todo o subterrâneo e fale com as pessoas. Feito isso, saia da cidade e siga para o norte rumo a uma caverna.

HERB GROTTTO



Ao entrar, abra o baú na passagem à esquerda para obter o mapa do lugar. Mais adiante, ande com cuidado pela ponte de gelo para chegar ao próximo andar. Vasculhe este andar e, chegando ao próximo, siga pela caverna à direita e passe entre as duas elevações para duas estalactites formarem um caminho. Dê a volta na caverna e suba na elevação para chegar na passagem para o andar seguinte. Você terá que passar entre o vão das elevações para derrubar mais estalactites e formar uma ponte para o restante da caverna. Mais adiante, procure um conjunto de estalactites caídas, e você encontrará Marek. Seu amiguinho Munchie entrará em ação. Desça com ele na elevação e passe embaixo de uma estalactite para formar outro caminho. Depois volte e siga com seu grupo para ajudar Marek – abra o inventário e use o Marta's Bag. Agora você terá que levá-lo de volta para Orkutsk. Mas do lado de fora da Herb Grotto, haverá muitos lobos. Use magias que acertam múltiplos alvos e a batalha terminará rapidamente. Teletransporte-se para Orkutsk e, ao entrar, desça pela escada adiante para ter acesso ao subterrâneo. Siga até o final do corredor e vá para a direita, até encontrar um homem gordinho. Entre pela porta mais à direita, no final do corredor, para chegar na casa de Marek. Após uma cena, aceite ir visitar sua mãe Marta. Teletransporte-se para a Marta's Cottage e entre na caverna atrás da casa, para encontrar Marta e o cão Boris. Fale com Marta e confirme que Marek está vindo para vê-la. Saia da caverna para ver uma cena e Marta lhe dará a Ultimate Key.

SIDE QUEST – 4

Visite a cidade de Pickham, no conjunto habitacional próximo da Loja de Itens, e você poderá abrir a cela com os quatro baús. Visite a casa de Red, para abrir a cela no porão e pegar mais quatro baús. Teletransporte-se para Trodain e entre no castelo. No segundo andar, na ala leste, entre pela porta dupla indicada por uma seta em seu mapa e abra a cela para encontrar quatro baús. Vá para Argonia e entre no castelo pela porta próxima da igreja, suba até o terceiro andar e entre pela porta atrás da escada. Saindo pela porta adiante, chegando na área externa no alto do castelo, abra seu mapa para localizar uma escada ao norte, junto da cachoeira – ela o levará até uma sala onde você abrirá mais três baús. Saia de Argonia e siga para aquele acampamento na beira da estrada, então abra seu mapa. Na direção nordeste existe uma pequena floresta cercada por um rio e duas formações de montanha. Chegando lá, procure por uma porta roxa na colina ao lado da cachoeira para acessar a casa de massagens, onde você pode ter uma sessão de “puff-puff” – fale com a moça e responda “Yes”. Visite a cidade de Arcadia e entre na loja de itens atrás da igreja, então abra a cela para chegar em mais três baús. Teletransporte-se para a Princes Minnie's Castle e abra a cela à direita, e ter acesso a mais quatro baús – aproveite a oportunidade para falar com a princesa e trocar algumas Mini Medals, se você estiver procurando-as.

DRAGON GRAVEYARD



Vá para a cidade de Baccarat e visite a mansão atrás do Casino. Entre pela primeira porta ao lado para encontrar os irmãos Cash e Carrie. Fale com eles para aceitar uma missão de guarda-costas e escolha qual deles ajudará. No dia seguinte, vá para o extremo sul do continente. Abra seu mapa e veja uma casa no deserto entre as montanhas (a Desert Chapel). Siga para lá e procure a carcaça de um dragão no meio do deserto para encontrar Cash ou Carrie. Ao entrar na caverna, abra o baú adiante para encontrar o mapa. Abra-o e vasculhe os dois pontos indicados por setas. O caminho da área seguinte será linear, e o da próxima área também (embora pareça um labirinto). Seguindo as indicações das setas, você chegará na Doors of Judgement.

Chefe: Red Horn & Blue Fang

O monstro Red Horn é o mais perigoso, então concentre seus ataques nele. Mantenha Jessica e Angelo como suportes do grupo, cuidando do HP e usando magias para melhorar o desempenho dos personagens, além de atacar sempre que possível – use a habilidade Sarcastic Snigger de Angelo para neutralizar os Psyche Ups do inimigo. Os outros dois personagens servirão para ataques constantes, e lembre-se de usar Psyche Ups alternando entre os ataques. Mantendo o HP de seu grupo elevado, você não terá problemas.

Após a batalha, siga para a sala adiante e iniciar uma cena. Depois mexa na Crystal Ball adiante. Voltando a Baccarat, o Casino será reaberto. No dia seguinte, fale com os irmãos no andar abaixo e você receberá 600 fichas para jogar no Casino. Entre no navio e siga para perto do castelo de Trodain. Então entre pelo rio que corta o continente. Quando chegar embaixo da ponte que liga a cidade de Farebury à Alexandria, você encontrará uma caverna.

PIRATE'S CAVE



Abra a cela ao lado para iniciar uma cena com Red. Desça pela escada adiante e abra a porta à direita e, no quarto ao lado, você encontrará o mapa. Siga pelo corredor lateral e você encontrará Red. Vasculhe a sala e examine a manivela ao fundo para encontrar uma passagem. Chegando ao terceiro andar, ignore o corredor ao norte e entre pela porta próxima para descer ao andar seguinte. Dê a volta neste lugar e você encontrará Red mais uma vez. Adiante, no final do caminho, examine a manivela do outro lado da ponte, junto da coluna central. Escoando a água, Red aparecerá novamente. Volte para o andar superior, vasculhe a saleta adiante e siga pela passagem ao sul, chegando no andar abaixo. Então, vasculhe o baú do tesouro.

Chefe: Captain Crow

A batalha pode se complicar quando o inimigo carregar sua barra de tensão ao máximo, então mantenha o HP do grupo sempre elevado. Use as magias de Jessica e Angelo para auxiliar o grupo, atacando sempre que possível; e com os outros dois, procure usar Psyche Ups umas duas vezes para realizar um ataque – o inimigo pode anular seus ataques.

- Ⓢ Vencendo, abra o baú para obter a Illuminated SeaChart - use este e seu mapa mostrará onde encontrará o Goldbird Empyrea. Volte para o barco e navegue para o "X" indicado no mapa. Logo depois siga o caminho luminoso até a encosta da ilha. Chegando em terra firme, suba pela colina adiante e, na parte elevada da ilha, você encontrará um vilarejo.

EMPYCCHU



Explore bem o vilarejo e entre na maior cabana para falar com Chief, depois saia do vilarejo. Vá para um portal de pedra no centro da ilha, no alto da colina, e preste atenção no chão para seguir a sombra do pássaro. Completando seu trajeto, você encontrará a passagem entre dois mundos. Siga pelo portal e, no mundo das trevas, visite o vilarejo. Após a recepção do povo, vá falar com Chief e ele contará onde encontrar o pássaro gigante. Salve seu progresso e saia do vilarejo. Visite o arco de pedra no centro da ilha.

Chefe: Empyrea

Esta batalha será difícil caso seu grupo esteja com Level abaixo de 30. A regra das batalhas prevalece: Jessica e Angelo são os personagens suporte do grupo, enquanto os outros dois concentram os ataques Psyche Ups contra o inimigo - o inimigo pode neutralizar esta última ação, então não concentre os ataques até +1000. Obs.: magias de ataque de múltiplos alvos funcionam muito bem nesta batalha, use o melhor que tiver.

Empyrea pedirá sua ajuda para recuperar seu ovo na Godbird's Eyrie - fale com ela para voltar a Empycchu, dormir e salvar seu progresso. Depois volte para o arco de pedra para continuar. Pegue o mapa no baú sobre a elevação adiante e siga para a passagem subindo pela inclinação à direita. O resto da dungeon será apenas subida, e no topo você terá mais um desafio.

Chefe: Gemon

Ele possui ataques poderosos, mas tem um padrão de ataques similar ao de Empyrea. Então use o mesmo esquema: Jessica e Angelo como personagens suportes (magias para auxiliar o grupo), enquanto os outros atacam constantemente. Ataque os inimigos menores e use apenas ataques físicos contra Gemon - Psyche Ups são bem vindos. Procure

manter sempre o HP do grupo elevado.

Vencendo a batalha, o espírito do filho de Empyrea o ajudará no resto da jornada. Pegue o Godbird's Soulstone e use-o como um item quando quiser voar. Você voltará para o mundo normal. Voe para o pequeno continente ao extremo norte do mapa. Vasculhe a estrada ao norte antes de entrar no grande castelo adiante.

SIDE QUEST - 5

Use a Godbird's Soulstone e voe em direção à montanha Godbird's Eyrie do mundo real. Cada andar será exatamente igual ao do outro mundo, só que com itens diferentes. Chegando ao topo, voe em direção noroeste, rumo àquele deserto com a carcaça de dragão. Desça no alto da montanha (haverá nuvens) e explore o lugar. Em seguida, voe até as montanhas da Mystical Spring (um círculo de nuvens estará no local exato) e explore. Ao norte da Rydon's Tower tem um cerco de nuvens sobre uma colina, desça aí para procurar um baú especial. Visite também a montanha a leste de Farebury. Dê a volta para o outro lado e você verá um pássaro. Fique de costas para ele, de forma que você olhe na direção entre o pier e a pedra. Estando nesta direção, caminhe até a areia e use o botão de ação para encontrar uma Mini Medal enterrada na areia. Siga para Ascantha e, de lá, voe na direção sudoeste para avistar um lago com uma ilha. Desça nela para encontrar um baú.

SAVELLA CATHEDRAL



Suba o lance de escada e ignore a catedral adiante. Entre na pequena casa cercada ao fundo para encontrar Marcello. Após a conversa, volte para o lado de fora das dependências de Savella Cathedral. Voe para a ilha emendada atrás, Lord High Priest's Residence, e siga para a mansão ao fundo. Ocorrerá uma cena com Marcello e Lord High Priest. Agora visite a cidade de Pickham e voe para as colinas a noroeste (logo atrás da cidade).

Haverá um pequeno pedaço do continente cercado de água, onde se encontra a cidade de Tryan Gully atrás das montanhas. Na cidade, aproxime-se da criatura pulando adiante para ver uma cena com Trode. Cruze a ponte atrás da igreja e, entrando pela caverna, fale com Raya. Responda "Yes" para suas duas perguntas. Fale com ela novamente para ter acesso ao tesouro. Vá

para a Taverna e fale com o barman para beber algo. Desça pela escada ao lado e, do lado de fora, entre pela porta no final do caminho. Fale com o guarda para ter acesso ao tesouro, dentre os quais se encontra a Darktree Leaf. Use este item para você saber onde se encontra Leopold em seu mapa, então o siga. Você descerá em Lord High Priest's Residence e Leopold aparecerá. Entre na mansão, suba o lance de escada e abra a porta acima.

Chefe: Evil Sir Leopold

O esquema de ataque de Leopold é similar ao das batalhas contra Empyrea e Gemon. Apesar dos altos danos, basta manter seu HP elevado e atacar continuamente. Mantenha Jessica e Angelo como suportes do grupo (use magia para aumentar sua defesa e agilidade, além de atacar sempre que possível), enquanto os outros dois atacam alternando com Psyche Ups entre si - magias de ataque ajudam bastante. Seu grupo será exilado em Purgatory Island. Fale com todos dentro da prisão e depois vá até a cela. No dia seguinte, fale com o padre junto a Angelo para ocorrer a troca de guarda. Fale com todos na cela e com o guarda e, após algumas cenas, fale com o High Priest Rolo. Após fugir da prisão, abra seu mapa e siga para a ilha indicada ao sul.

NEOS



Após explorar os arredores da ilha e vasculhar a cidade, siga para os portões na base da grande estátua adiante para iniciar uma cena.

Chefe: Marcello

Mais uma vez o processo de batalha pode ser repetido, usando Jessica e Angelo para auxiliar o grupo com magias e HP, sempre atacando quando possível, enquanto os outros dois usam ataques físicos - use Psyche Ups até obter +100 para uma vitória fácil, além de magias de ataque. Após a batalha, um castelo se elevará aos céus.

SIDE QUEST - 6

Visite a casa de Red e fale com ela, depois derrote King Squid em Baccarat, ao lado da Loja de Itens. Visite Argonia e entre no prédio ao lado da entrada a leste do castelo para encontrar as lojas. Durma na hospedaria até o anoitecer, depois visite a mansão na

colina e examine o espelho no quarto para ser teletransportado para uma pequena dungeon. Ela é curta, então a vasculhe bem e você enfrentará dois Trolls. Fale com um deles algumas vezes e responda "Yes" até começar a batalha. Vencendo-os, você ganhará algumas sementes.

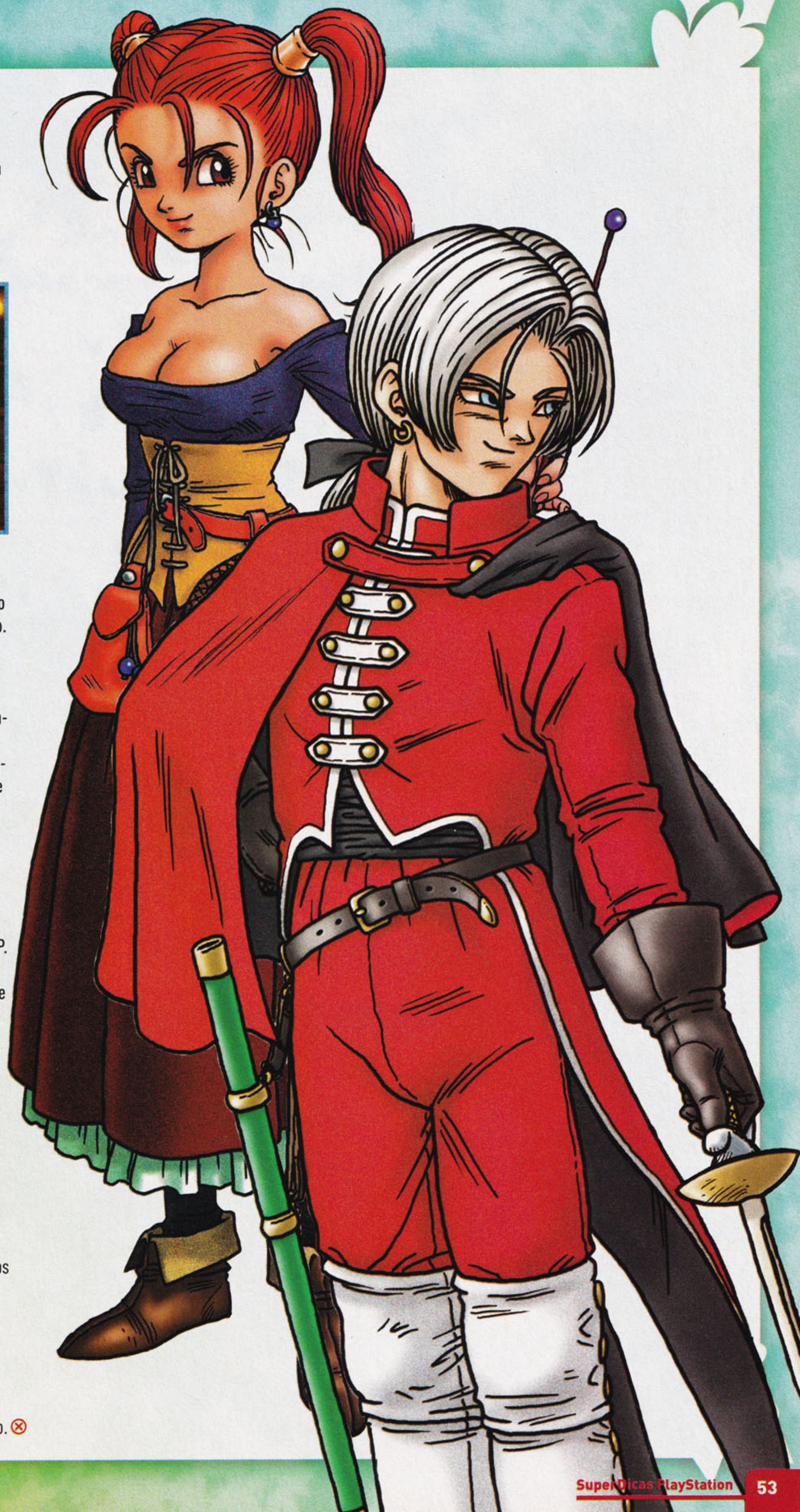
BLACK CITADEL



Ao entrar no castelo, siga para a esquerda e, chegando em duas portas adiante, entre à esquerda novamente. O baú do lado de fora contém o mapa do lugar. Volte para a entrada e siga para o lado direito. Ignore as duas portas laterais e suba pela escada adiante, entrando pela porta à esquerda cheia de barris. O corredor o levará até uma área externa onde haverá uma alavanca. Acione-a. Siga pelo caminho atrás de você e, um andar acima, entre pela porta no final. Ao descer pela escada, saia pela passagem à esquerda e, na área do outro lado, empurre a estátua e siga pela passagem ao lado da escada adiante (pegue a Sage's Stone no baú no caminho). Chegando na área externa, acione a alavanca em frente e suba o grande lance de escadas. Entrando pela passagem adiante, você entrará no castelo. Desça todos os andares e, chegando em um ponto circular do mapa, a jóia na pedra recarregará HP/MP. Dê voltas completas pelo corredor circular para o ambiente mudar e revelar uma escada ao centro que o levará para um corredor rumo à batalha final.

Chefe: Rhaphorne

Igual aos últimos chefes, este usará dois ataques seguidos, então mantenha Jessica e Angelo como suporte da equipe no uso de magias de proteção e recarregamento de HP (use a Sage's Stone para encher o grupo). Com os demais, use Psyche Ups + 5 e ataque, ou terá seu efeito anulado. Vencendo a batalha, faça o caminho de volta até o quinto andar e você terá mais um confronto. Mas nesta parte da batalha, você poderá usar Psyche Ups para elevar seus ataques ao máximo. O inimigo usará ataques constantes e poderosos, então seu HP é prioridade. Vencendo a batalha, você poderá curtir o final do game. No entanto, você perceberá que há um epílogo a ser concluído para assistir ao verdadeiro final do título. Esta parte você confere na próxima edição. ☒



AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

MisterBros Games
WWW.MISTERBROS.COM

X-530 da Logitech
Compatível com todos os consoles*

De: R\$479,00
Por: R\$469,00

Modulador de 2.1 para 5.1
Apenas R\$69,00

Os Melhores de PS2

Os Melhores de PSP

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2 original

R\$ 899,00*

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

Promoção

3x sem juros ou em até 12x (no cheque e no cartão)

Tudo por: R\$ 99,99

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020
Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

*Promoção QUERO TUDO em 12x de R\$99,99

Kit Ps2 slim
Novo e destravado

XBOX
Novo e destravado

Kit Psone
Novo e destravado

Assistencia técnica
Com laboratório super equipado

PowerTEC
HOSPITAL DOS GAMES

A 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP PS2

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 2, Xbox, etc.

INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

SHOPPING SOLAR CENTER
AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
(19) 3236-0179/32345389

www.inicialgames.com.br

TAURUS GAMES

acesse o novo site

Faça suas compras on-line com mais facilidade e segurança

TAURUS GAMES.COM

Super Promoção
Desconto de 10% para todos os compras on-line feitas através de Boleto Bancário ou depósito em conta corrente.

Novo site 100% seguro

utilizando a tecnologia SSL (Secure Socket Layer) para garantir a segurança das suas informações.

Pré venda!

Tele-Vendas: (11) 62351423 / (11) 62357079

Perfect Play Games

PS2, PlayStation, Xbox, Nintendo, Game Boy Advance, etc.

PlayStation 2



RESIDENT EVIL 4 Bonecos secretos

Após entrar no castelo, siga para o corredor com a água no corredor de observação. Próximo ao comerciante, você verá uma porta azul com uma arma dourada. Siga pela porta e inicie o Practice Game selecionando "Game Type A" para iniciar o jogo. Durante algumas etapas do jogo, novas portas azuis surgirão em seu caminho. Entre em cada uma delas e complete cada treinamento para conseguir 3.000 pontos para, então, obter um boneco. Após conseguir seis bonecos, converse com o mercador para completar o Practice Game e ganhar itens secretos:

Ada Wong

Consiga mais de 4.000 pontos no Game Type A ou acerte todos os alvos no mesmo modo de jogo.

Ashley Graham

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type A.

Bella Sisters

Consiga mais de 4.000 pontos no Game Type B ou acerte todos os alvos no mesmo modo de jogo.

Don Diego

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type B.

Don Esteban

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type B.

Don Jose

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type B.

Don Manuel

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type B.

Don Pedro

Consiga mais de 4.000 pontos no Game Type C ou acerte todos os

alvos no mesmo modo de jogo.

Dr. Salvador

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type B.

Isabel

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type D.

J.J.

Consiga mais de 4.000 pontos no Game Type D ou acerte todos os alvos no mesmo modo de jogo, com exceção de Ashley.

Leader Zealot

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type C.

Leon com a Handgun

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type A.

Leon com o Rocket Launcher

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type A.

Leon com a Shotgun

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type A.

Luis Sera

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type A.

Maria

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type D.

Merchant

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type C.

Soldado com dinamite, soldado com martelo e soldado com bastão

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type D.

Zealot com Bowgun, Zealot com Scythe e Zealot com escudo

Consiga mais de 3.000 pontos no Game Type C.

Destraváveis do modo Mercenaries

Para destravar personagens e o Handcannon no modo Mercenaries, siga as instruções abaixo:

Ada

Vença a fase Pueblo com ranking de quatro estrelas.

Albert Wesker

Vença a fase Waterworld com ranking de quatro estrelas.

Handcannon

Para obter o Handcannon, vença todas as fases com todos os personagens com ranking de cinco estrelas.

Hunk

Vença a fase Commando com ranking de quatro estrelas.

Jack Krauser

Vença a fase Castle com ranking de quatro estrelas.

Destraváveis no jogo principal

Obtenha alguns truques e armas ao realizar algumas tarefas:

Tela inicial alternativa

Complete o jogo uma vez.

Armadura de Ashley

Termine o modo Separated Ways.

Chicago Typewriter

(Jogo Normal)

Termine o modo Separated Ways.

Chicago Typewriter

(Separated Ways)

Termine o modo Assignment Ada.

Rocket Launcher Infinito

Termine o jogo uma vez.

Roupa de gangster para Leon

Termine o modo Separated Ways.

Matilda

Termine o jogo uma vez.

Modo Mercenaries

Termine o jogo uma vez.

Movie Browser

Termine o jogo uma vez.

Dificuldade Professional

Termine o jogo principal uma vez.

Separated Ways e Roupas especiais para Leon, Ada e Ashley

Termine o jogo principal.

SHADOW OF THE COLOSSUS Hard Mode

Após completar o jogo, você terá a opção disponível na tela principal.



Time Attack Mode

Após completar o jogo, basta carregar o save final novamente. No castelo, reze na frente da estátua de cada Colossus (botão ●) para enfrentá-lo no Time Attack.

Time Attack Hard Mode

Termine o jogo no Hard Mode.

Recompensas no Time Attack

Primeiramente, você deve completar o jogo. Em seguida, basta entrar no Time Attack e rezar na frente de cada estátua do templo. Confira os itens conseguidos neste modo:

Whistling Arrow

Derrote 2 Colossi.

Cloak of Force

Derrote 4 Colossi.

Mask of Strength

Derrote 6 Colossi.

Pedra para a localização dos lagartos

Derrote 8 Colossi.

Mapa das frutas

Derrote 10 Colossi.

Mask of Power

Derrote 12 Colossi.

Cloak of Deception

Derrote 14 Colossi.

Flecha de Flash /

Agro marrom

Derrote todos os Colossi.

Recompensas no Time Attack Hard

É possível coletar os itens abaixo no modo Time Attack Hard. Você recebe um item para cada dois Colossi derrotados nesse modo:

Harpoon of Thunder (projétil de longo alcance)

Derrote 2 Colossi.

Sword of the Sun (reflete luz, inclusive no escuro)

Derrote 4 Colossi.

Fruit Tree Map (mapa para entrar as frutas)

Derrote 6 Colossi.

Shaman's Cloak (escudo contra danos)

Derrote 8 Colossi.

Lizard Detection Stone (pedra para encontrar os lagartos)

Derrote 10 Colossi.

Shaman's Mask (escudo contra danos)

Derrote 12 Colossi.

Cloth of Desperation

Derrote 14 Colossi.

Queen's Sword

Detone 16 Colossi.

Agro branco

Consiga todos os itens no Hard Time Attack Mode e segure ● na tela de título.

Agro marrom

Colete todos os itens no modo Time Attack. Segure o botão ■ na tela inicial do jogo.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Sub-Zero, Scorpion e MK2

Vá à tela inicial do jogo. Segure o botão L2 e insira os seguintes códigos para destravar os personagens:

Scorpion para o Story Mode

■, ↑, L1, R1, ←, →, ■.

Sub-Zero para o Story Mode

■, ↓, ↑, L1, L1, ↑, ■.

Jogo Mortal Kombat 2

■, ↑, ↓, →, ←, R2, ■.

Arena Secreta

Esta dica serve para destravar a arena secreta (Kombat Tomb Arena no Modo Vs.) localizada entre o Dead Pool e a Living Forest. Para pegar as Kombat Tombs, vá à entrada das Soul Tombs. Depois, siga até a sala mais próxima da estátua. Você deverá jogar três inimigos contra os muros com estacas.



Resgatando Kabal

Uma vez que você estiver nas Wastelands, existem duas portas cobertas por corpos humanos. Siga pela segunda porta. Desvie das pedras e suba as escadas até chegar ao topo. Você encontra Kabal dentro de uma gaiola.

Destravando Baraka

No portal da Soul Tomb, vá à área onde você terá que subir um muro. Repare nos dois caminhos, um à direita e o outro à esquerda. O caminho da direita leva a uma estátua. Use o Fist of Ruin e quebre-a. Repita o procedimento até que possa pular para o outro lado (usando sua habilidade de pulo distante). ☒

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para gráficos (beleza visual), jogabilidade (facilidade e recursos de controle), som (primazia sonora), replay (longevidade) e uma nota final, que NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS



Jogo perfeito

Os jogos que conseguirem a façanha de atingir a nota final 10 recebem este raro selo.



Jogo excelente

Este é o selo especial para os games que tiverem as notas finais iguais ou superiores a 9.0.



Jogo ótimo

Um selo para os games que ficarem com nota final acima de 8.0, mas abaixo de 9.0.



Jogo muito bom

Para os jogos que receberam nota final acima de 7.0, mas abaixo de 8.0, este é o selo.



Este prêmio

é a consagração para o game que receber a maior nota final da edição.



Nem gaste

seu canhão com o game que receber o selo para a menor nota da edição.



Você pode conferir mais coisas sobre o game no site da SDP. Veja a página da senha.

Obs.: como os selos Jogo do Mês e Lixo do Mês se referem ao melhor e pior jogo atuais, os games do Retroviews não participam desta contagem.

PLAYSTATION 2

Battlefield 2: Modern Combat	59
Call of Duty 2: Big Red One	57
Castlevania: Curse of Darkness	57
Crash Tag Team Racing	60
Critical Velocity	60
Dragon Quest VIII:	
Journey of the Cursed King	59
Jak X: Combat Racing	60
James Bond 007: From Russia With Love	59
Ratchet: Deadlocked	60
Resident Evil 4	58
Shining Force Neo	60
Shrek SuperSlam	60
Soul Calibur III	58
Spartan: Total Warrior	60
Star Wars Battlefront II	57
Teenage Mutant Ninja Turtles 3:	
Nutant Nightmare	60
Without Warning	60

PSP

GTA: Liberty City Stories	61
Star Wars Battlefront II	61
The Con	61
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	61

Castlevania: Curse of Darkness



Curse of Darkness é um jogo que não tem o espírito vampíresco em suas veias, quer dizer, em seus bytes. Você controla Hector, um ex-servo do conde Drácula que está atrás de vingança contra Isaac, assassino de sua esposa, sob ordens do vampirão. Precisa dizer mais alguma coisa? Clichezão mesmo!

A realidade é que o jogo é uma decepção em todos os aspectos, partindo do sistema de combate que perdeu a essência da série e agora parece mais um hack'n'slash. Quase nenhum chefe se encaixa com a trama e foram jogados aleatoriamente no final de cada área para tentar impedir o seu progresso. Mas o pior mesmo é a linearidade que acabou com o senso



de exploração de um Castlevania típico – basta seguir em frente, destruir tudo o que estiver

no caminho e assistir às cutscenes com diálogos tão toscos que dão reviravoltas... no estômago. A única coisa que vale a pena é a trilha sonora – linda e aterrorizante.

Comparado com os jogos da série que saíram ultimamente, fico triste em chegar à conclusão que Castlevania definitivamente não se adapta ao mundo em três dimensões. Fico ainda mais triste sabendo que a série continuará seguindo este caminho por toda eternidade. Que pena...

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				5.5
Gráficos	4.0	Jogabilidade	3.5	
Som	8.0	Replay	3.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Konami TYO			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Star Wars Battlefront II



A saga não acabou. Battlefront II traz o melhor das batalhas dos seis filmes e possibilita controlar diversas unidades do



exército de clones e os poderosos Jedis. As variadas missões exigem constante troca de soldados, cada um com suas qualidades: o engenheiro pode consertar veículos e o sniper é o sniper. O grande diferencial é poder pilotar as naves em batalhas espetaculares. Os Jedis são personagens especiais e aparecem para dar uma Forcinha com suas habilidades únicas. Este game fará você sentir-se dentro de uma verdadeira guerra nas estrelas.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0	
Som	9.0	Replay	8.0	
Produção	LucasArts			
Desenvolvimento	Pandemic Studios			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 24 (online)			

Call of Duty 2: Big Red One



Jogos baseados na Segunda Guerra Mundial já encheram o saco. Big Red One chega para aumentar ainda mais essa antipatia mostrando que



a criatividade neste tema acabou. Novamente você se junta às tropas aliadas e enfrenta os alemães. O diferencial está no visual bem detalhado, apresentando muitos soldados e explosões ao mesmo tempo na tela. Os controles respondem precisamente, com exceção da marcação da mira, inexistente ao acionar o zoom. Prepare-se também para um game bem difícil: você vai morrer muitas vezes até completar seus objetivos. Mesmo assim é bom.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.0	
Som	8.5	Replay	7.5	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Treyarch / Gray Matter Std.			
Gênero	Tiro em 1ª pessoa			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 16 (online)			

Resident Evil 4



Faz mais de quatro anos que o último jogo da série com o selo "Resident Evil" foi lançado no PS2. Mesmo para os que gostaram das sidestories Outbreak, é mais do que certo que desde Code: Veronica X, nenhum outro RE fez jus à série. Resident Evil 4 vem para quebrar esta lacuna que os fãs da série e donos do PS2 tiveram. E, mesmo que o game já tenha sido lançado no GameCube há quase um ano, fica a certeza de que o título consegue ser um dos melhores jogos desta geração.

Uma epopéia de sucesso

O enredo de RE4 já foi massivamente explicado nas edições anteriores da SDP. Ainda assim, vale lembrar que em um primeiro momento, é estranho acreditar-mos em uma história em que Leon deve resgatar a

filha do presidente em um vilarejo infestado não por zumbis, mas sim por humanos psicopatas que por alguma razão não explicada o querem morto. No entanto, após as primeiras três horas de jogo, você percebe o quão imersivo o enredo acaba se tornando, prendendo-o na trama a cada minuto que passa. Após terminá-lo, fica apenas a certeza de que este não é um dos melhores enredos de um game desta geração, mas o melhor enredo que a série Resident Evil já teve.

Melhor que a versão original?

Pode ter certeza

Quem teve a chance de jogar o título no GameCube obviamente sentirá uma leve diferença na qualidade do game no PS2. Nitidamente, percebemos uma baixa variação dos efeitos de luz, além de uma significativa presença de serrilhados. Mesmo

assim, com a possibilidade de gerar um maior número de texturas no PS2, o jogo ficou com um aspecto praticamente idêntico (e em alguns momentos até melhor) que no GameCube. Porém, isso tudo não consegue nublir a grandiosidade do game. Afinal, o jogo em si é o mesmo – com toda adrenalina e sanguinolência que só Resident Evil consegue, acrescido dos imperdíveis extras exclusivos, como as missões jogáveis com Ada Wong. Some nisso a possibilidade de jogar em progressive scan e ainda em Widescreen e você entenderá o porquê deste subtítulo. Shinji Mikami não perdeu a cabeça como prometido e mesmo assim os jogadores ganharam o melhor Resident Evil da série. Se escolher os "dez mais" do PS2 já estava difícil há alguns meses, o que dizer agora com a maravilhosa leva de jogos neste final de ano?

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				10
Gráficos	9.5	Jogabilidade	9.5	
Som	10	Replay	9.5	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 4			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Soul Calibur III



Fazendo um trocadilho com os dizeres mais famosos da série, eu diria que o terceiro título não apenas "transcende a história e o mundo com um conto sobre almas e espadas contado eternamente". Na verdade, ele transcende a barreira dos maiores clássicos do gênero que já foram lançados. E se você não se recorda de mais nenhum game de luta 3D em que os personagens utilizam armas brancas, pode sim colocar Soul Calibur III na mesma bacia que clássicos como Dead or Alive, Virtua Fighter e Tekken.

Um "Power Up" mais do que bem vindo

SCIII já começa chamando atenção pelos inúmeros



modos de jogo. O Weapon Master de antes foi praticamente dilacerado em modos muito mais profundos do que você imagina. Além do tradicional Tales of Souls, temos o World Competition, em que você participa de torneios pré-determinados; a Soul Arena, que lhe reserva as clássicas e desafiadoras missões a serem cumpridas; e por fim o mote principal do título, o Chronicles of the Sword. Nele, você trilha uma aventura com um personagem totalmente modificado, em uma espécie de jogo de estratégia, conquistando localidades, derrotando guerreiros e protegendo construções com seu exército.

Brincando de Deus

Muitos jogadores (assim como eu) aguardavam mesmo é pelo modo de criação de personagens. O que eu posso dizer é que ele consegue em mesmas proporções contentar com as opções disponíveis, como frustrar com as possibilidades limitadas. Aqui na redação, por exemplo, conseguimos facilmente criar desde personagens famosos como Cloud (FFVII) até, acreditem o salvador Jesus Cristo! Porém, a cri-

ação só fica bacana quando se tem todos os acessórios disponíveis na modificação do personagem. E para isso você deverá jogar por muitas e muitas horas, o que pode ser chato para quem busca apenas um game de luta sem compromisso.

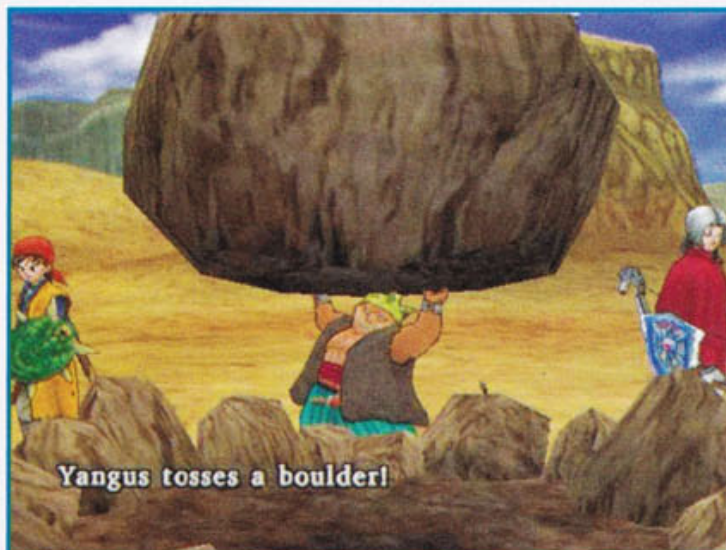
Lapidando a obra

Visualmente, SCIII mostra uma qualidade assombrosa. Os efeitos de luz estão mais dinâmicos, as sombras são mais reais (destaque para o self-shadow dos guerreiros) e os cenários estão ricamente mais detalhados. Sem falar das animações que antecedem cada luta do modo principal. Para ser perfeito, só faltou mesmo um modo online. Portanto, se desafiar os amigos pela rede não é a sua praia, some meio ponto na minha nota final e você terá a nota que o jogo merece.

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				9.5
Gráficos	10	Jogabilidade	9.5	
Som	9.5	Replay	10	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Namco			
Gênero	Luta			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King



não é de se estranhar o título de melhor RPG deste fim de ano.

O clássico

É comum o nome Dragon Quest (Dragon Warrior no ocidente até a sétima versão) não causar muito impacto por aqui. Mas já são quase 20 anos de história, sendo considerada a maior série de jogos

A verdade é que Dragon Quest não ganha prêmio por sua originalidade, mas sua execução é tão perfeita que



de dar abertura, experimentar este clássico e ver que Final Fantasy tem um competidor à altura.

O "novo clássico"

Pode-se considerar esta oitava versão o ápice da série. Toda a essência dos jogos antigos está lá, mas com uma roupagem de cair o queixo. Os gráficos em cel-shading são assustadoramente belos e conseguem retratar muito bem a sensação do vasto mundo que deve ser explorado pelo jogador. A parte sonora também não fica atrás: as músicas completamente orquestradas dão um show à parte e muitas vezes são responsáveis pelos passeios sem rumo no mapa principal durante horas.

O ponto que destaca DQVIII dos demais jogos é seu perfeito equilíbrio em todos os aspectos. A mistura

entre coisas nostálgicas da série - como alguns sons de NES e o jeito das batalhas - continua da mesma maneira, mas isso não fará o game ser considerado ultrapassado. A história é bem direta e evolui em um ritmo bem natural, fazendo com que fiquemos curiosos para saber qual é o próximo passo. As batalhas conseguem estar sempre de acordo com a força de seu time e passar de nível é algo recompensador, pois podemos atribuir pontos de habilidade onde quisermos para deixar os personagens mais ao nosso estilo.

A única coisa que incomoda um pouco é o excesso de burocracia para organizar os itens. Não havia necessidade de dificultar tanto um processo para fazer coisas tão simples. Fora isso, Dragon Quest VIII é a experiência imersiva e gratificante que todos estavam precisando, seja você um fanático pelo gênero ou um mero simpatizante.

RENATO PELIZZARI

PLAYSTATION 2

Gráficos	10	Jogabilidade	9.0
Som	9.5	Replay	9.0

10

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix / Level 5
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Battlefield 2: Modern Combat



A série Battlefield surgiu no PC e obteve sucesso imediato, ficando conhecida por seu fabuloso multiplayer. O game permite que até 24 combatentes conquistem objetivos, atirem e vivam uma verdadeira guerra no modo online, vedete do lançamento para PS2. Você pode selecionar entre diversas classes de personagens em times distintos (Estados Unidos, China e Oriente Médio, dependendo do estágio), trazendo enorme variedade durante o combate. Controlar tanques, veículos militares e helicópteros nunca foi tão divertido: as possibilidades são literalmente infindáveis, pois a liberdade dada ao jogador não tem precedentes. Você pode seguir os objetivos de jogo à risca (tanto no modo para um jogador quanto no online), ou pode optar por destruir, matar e causar caos no time adversário. Com treze



mapas (e a possibilidade de uma expansão no futuro), a diversão é garantida. A adaptação para o console da Sony sofreu na parte gráfica, porém isso não significa que não tenha ficado belo: os cenários continuam vastos, detalhados e os armamentos e soldados são realistas. Corra para as trincheiras e agarre o seu!

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2

Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.0
Som	8.0	Replay	9.5

8.0

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Digital Illusions CE
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 24 (online)



James Bond 007: From Russia With Love



A ausência de um novo James Bond no cinema este ano obrigou a EA a resgatar um clássico: From Russia With Love (de 1963, que aqui saiu como "Moscou Contra



007"), que mais parece uma sequência de Everything or Nothing. Porém, o expressivo cuidado técnico não compensa a falta de inventividade das missões e a limitada jogabilidade. O agente é obrigado a seguir as missões à risca e não tem permissão de interagir com cenários. Caprichados são os quilos de extras (upgrades em armas, vídeos, fotos). Fique atento à dublagem feita por Sean Connery, sete filmes de 007 na bagagem: apesar de soar estranha, é o que torna o game interessante.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2

Gráficos	8.5	Jogabilidade	7.0
Som	9.0	Replay	8.5

8.0

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Redwood Shores
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1



Jak X: Combat Racing



SÓ PS2



Depois de Jak 3, é difícil imaginar a série voltando às suas raízes, prendendo-se ao gênero plataforma. A prova disso é Jak X, um jogo que é só velocidade e destruição. As diversas modalidades misturam a competitividade de Mario Kart com jogos mais explosivos como Burnout, compensando a pouca variedade de armas. O humor, como sempre, é garantido.

HENRIQUE SAMPAIO

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.0	
Som	8.0	Replay	7.5	
Produção: SCEA Desenvolvimento: Naughty Dog				
Gênero: Corrida Região: EUA				
Nº de jogadores: 1 a 4				

Crash Tag Team Racing



Bacana como qualquer outro game da franquia, CTRR impressiona pelo acabamento belo e carteresco. A divertidíssima jogabilidade envolve pistas insanas e artimanhas para trapacear nas corridas. A novidade agora está na combinação de veículos durante a corrida, permitindo que sua caranga fique ainda mais turbinada para competir com os oponentes.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.5	
Som	8.0	Replay	7.5	
Produção: Vivendi UG Desenvolvimento: Radical Entertainment				
Gênero: Corrida Região: EUA				
Nº de jogadores: 1 a 8				

Critical Velocity



Critical Velocity tem tudo o que Driv3r deveria ter: uma cidade gigante, missões a bordo do carro – todas, aliás – e muita perseguição policial. Tudo isso temperado com muita adrenalina e tunagem. Pena que não dá para entender muitas das missões pela barreira do idioma – o que atrapalha e muito um jogo deste gênero. Mesmo assim vale a pena.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				6.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.5	
Som	6.5	Replay	7.5	
Produção: Namco Desenvolvimento: Namco				
Gênero: Corrida Região: Japão				
Nº de jogadores: 1 a 2				

Ratchet: Deadlock



SÓ PS2

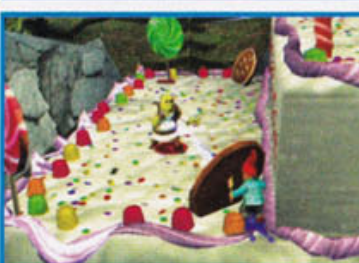


É uma tristeza ver uma série tão divertida e promissora passar por uma transformação tão limitante. Todo o contingente de aventura da série Ratchet and Clank foi extirpada e o game foi transformado numa sucessão de desafios em arenas limitadas. Imagine um Quake III Arena mais caprichado e você terá uma boa idéia do que Deadlock oferece.

JOCELYN AURICCHIO

PLAYSTATION 2				7.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.0	
Som	8.0	Replay	7.0	
Produção: SCEA Desenvolvimento: Insomniac				
Games Gênero: Ação Região: EUA				
Nº de jogadores: 1 a 8 (online)				

Shrek SuperSlam



Alerta: caça-níquel no PS2! Shrek SuperSlam tenta imitar Power Stone, mas passa longe. Os gráficos não fazem jus ao poder do PS2 e o som é inexpressivo. Os cenários são confusos e pouco criativos. O modo Story é atrapalhado e o Challenge é chato – e vice-versa. Pior que nem o multiplayer se salva. Melhor ir ver o filme do Pelé, digo, do Shrek.

HENRIQUE MINATOOGAWA

PLAYSTATION 2				2.5
Gráficos	2.0	Jogabilidade	3.0	
Som	2.0	Replay	0.5	
Produção: Activision Desenvolvimento: Shaba Games				
Gênero: Luta Região: EUA				
Nº de jogadores: 1 a 4				

Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare



Cheguei à triste conclusão de que os estragos na franquia vêm do enredo pobre que segue o novo desenho das telinhas. TMNT3 já começa com a maluquice de tricerátops alienígenas invadindo o planeta. Nesta margem de evolução, só quando o oitavo jogo da franquia for lançado é que teremos um bom título, porque este infelizmente é mais uma cawaBOMBA!

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				3.0
Gráficos	5.0	Jogabilidade	4.5	
Som	4.0	Replay	2.0	
Produção: Konami		Desenvolvimento: Konami Studios		
Gênero: Ação		Região: EUA		
Nº de jogadores: 1 a 4				

Without Warning



Minhas expectativas não eram as melhores, porém fui surpreendido por Without Warning. O jogo consegue ser estratégico sem ser metódico demais; apresenta missões complexas e detalhadas, mas não perturba o jogador com puzzles impossíveis de resolver. Na forma de diversos personagens, o jogo traz variedade e diverte pela qualidade da jogabilidade.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.5	
Som	7.5	Replay	8.0	
Produção: Capcom Desenvolvimento: Circle Studios				
Gênero: Ação Região: EUA				
Nº de jogadores: 1				

Shining Force Neo



Está vendo o pouco espaço para este review? Pois é, ele é proporcional à qualidade do jogo. Um action RPG inexpressivo, não chegando aos pés do que o nome Shining Force representa. Os gráficos são ultrapassados, as músicas reaproveitadas de outros jogos e ainda há bugs em toda parte. Para completar, os personagens têm tanto carisma quanto porcos comendo ração.

ERIC ARAKI

PLAYSTATION 2				2.0
Gráficos	4.0	Jogabilidade	2.5	
Som	3.0	Replay	1.0	
Produção: Sega		Desenvolvimento: Amusement Vision		
Gênero: RPG		Região: EUA		
Nº de jogadores: 1				

Spartan: Total Warrior



Em Spartan: Total Warrior, você comanda um guerreiro escolhido pelos deuses e seu principal objetivo é impedir que os romanos tomem a cidade de Sparta. O melhor de tudo é que, além de ter objetivos para cumprir, é necessário escapar de uma impressionante quantidade de personagens na tela. São centenas de soldados, hydras e até medusas para destruir.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0	
Som	8.5	Replay	8.0	
Produção: Sega		Desenvolvimento: Creative Assembly		
Gênero: Ação		Região: EUA		
Nº de jogadores: 1				

Grand Theft Auto: Liberty City Stories



Alguém ainda duvidava da qualidade de GTA: LCS? Talvez este seja o game mais aguardado por todos os donos do PSP. A espera valeu a pena a ponto do título ser decisivo na dúvida de quem ainda pensa em comprar o portátil. Seguindo a mesma essência que os cinco jogos anteriores (porém focando em GTA3), Liberty City Stories tem como palco principal a cidade que dá nome ao título; como protagonista, Tony Ciprianni – o chefe da máfia – e com a história acontecendo meses antes do terceiro título.

Enredo extenso, missões sucintas

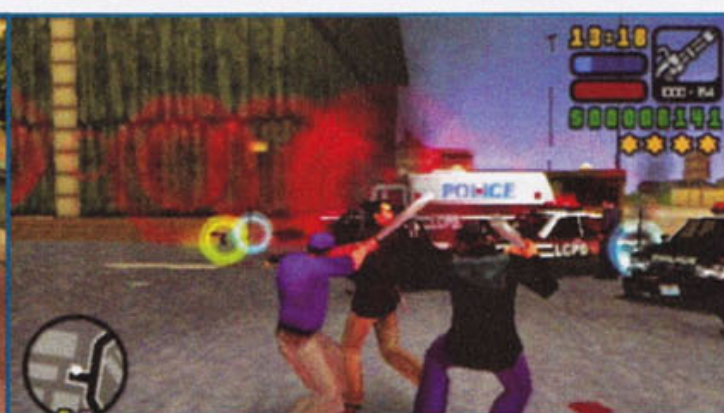
Por rodar em um portátil, boa parte das missões não requerem muito desafio, tampouco exigem que você percorra demasiadamente a cidade, como acontece com os games anteriores da série – principalmente San Andreas. No entanto, nem ouse compará-lo com a grande maioria dos títulos atuais do PSP. LCS garante cerca de 30 horas de jogo para completar todas as missões. Isso sem falar das missões extras como taxista, paramédico, policial etc.

O pecado da pressa

LCS vem sendo anunciado praticamente desde o lança-



mento do PSP americano. Fazer com que o game rodasse com fluidez constante – sem as falhas brutais das quebras de polígonos, quedas do frame rate ou até mesmo os loadings frustrantes – era uma tarefa impossível para os programadores. Resumindo, todas estas infelicidades estão presentes no game, o que causa aversão ao título por parte dos mais meticolosos. Mesmo assim, o jogo também utiliza a técnica de streaming, já vista nos games anteriores, fazendo com que boa parte do cenário carregue automaticamente em um fluxo constante (ainda que aconteçam algumas falhas de clipping). Isso tudo se resume em um consumo exorbitante da bateria (permitindo que você curta o jogo por no máximo três horas). Críticas à parte, GTA: LCS pode ser colocado no patamar dos melhores títulos do PSP. Sem falar que você ainda pode mutilar pedestres, atropelar multidões,



aniquilar a milícia local entre outras sanguinolências que só GTA consegue proporcionar. E agora em qualquer local que estiver, graças à portabilidade do PSP. Lembrando também do multiplayer com vários modos de jogo distintos. Fique com a chacina de LCS ao invés dos brick games que vêm sendo lançados para o portátil.

RICARDO FARAH

PSP				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.5	
Som	9.0	Replay	9.0	
Produção	Rockstar Games			
Desenvolvimento	Rockstar North / Leeds			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 6 (Ad Hoc)			

The Con



The Con é um jogo de luta diferente pela visão "de trás de ti" à RE4. Mas, ao invés do



espanhol, aqui se fala a linguagem das ruas. Como qualquer submundo que se preze, há apostas. Você precisará agir com estratégia para conseguir ganhar dinheiro e comprar novas roupas e acessórios. Vale até perder de propósito! Os combates rodam no estilo boxe: à curta distância e com muitas esquivas – por isso, não espere por algo parecido com Tekken. O jogo perde pontos pela ambientação manjada e a parte sonora enjoativa. Para apostar, tem que ser malandro!

HENRIQUE MINATOYAWA

PSP				7.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.0	
Som	5.5	Replay	7.0	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Think and Feel Inc.			
Gênero	Luta			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)			

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse



Você deve ter lido o meu review de XMLII na edição passada (se ainda



não o fez, leia-o agora) e acho que a versão do PSP não fica devendo nada para a do PS2. As cenas em CG do game ficam ainda mais bonitas na tela do portátil e os controles foram adaptados de forma genial, nem dá para perceber que falta uma alavanca analógica e os botões L2 e R2. Existem alguns problemas técnicos, como a queda de frame e os diálogos dublados ficaram de fora. Mas tudo bem, a essência do game ainda se mantém intacta e divertida a valer.

RODRIGO GUERRA

PSP				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	7.5	Replay	9.0	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Nihilistic			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)			

Star Wars Battlefront II



Tá na cara que Battlefront II no PSP tenta ser Battlefront II nos consoles. O visual é pobre, o ritmo é

prejudicado pela baixa taxa de frames e faltou mais capricho no multiplayer (o supra-sumo da versão família). Isso sem contar que a alavanca analógica do PSP não facilita a vida e a falta de uma outra alavanca para controlar a câmera também faz toda a diferença. São muitas opções de jogo (os combates especiais são decentes), diversos personagens disponíveis, incontáveis missões e possibilidades. Mas faltou uma Forcinha, literalmente. ☒

PABLO MIYAZAWA

PSP				6.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	5.5	
Som	7.5	Replay	6.5	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	Savage Entertainment			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)			

Alma de alto calibre

Pai da série fala sobre sua nova criação

Por Fabio Santana

Hiroaki Yotoryiyama é um nome respeitado no mundo dos games de luta. Sua trajetória de sucessos começou em 1995, quando chegou aos arcades um inovador game de luta com o nome Soul Edge (Soul Blade nos EUA). Desde então, a série se tornou Soul Calibur e está chegando ao terceiro episódio, com dez anos de sucesso sob o comando deste talentoso designer. Para descobriremos mais sobre Soul Calibur III, conseguimos uma entrevista exclusiva com Yotoryiyama.

“Nosso objetivo com o modo Chronicles of the Sword era permitir que os jogadores criassem qualquer personagem que imaginassem.”

Hiroaki Yotoryiyama, produtor de Soul Calibur III

SuperDicas PlayStation: Como você descreveria o estilo de luta dos três novos personagens: Tira, Setsuka e Zasalamel?

Hiroaki Yotoryiyama: Os três lutadores inéditos são muito diferentes em seus estilos de luta e abordagem na batalha. Tira é uma lutadora muito graciosa. Os designers na verdade adaptaram os movimentos da ginástica rítmica para criar alguns de seus ataques. Ela tem uma boa velocidade geral e sua lâmina circular também é muito poderosa. Zasalamel é um lutador grande que empunha uma foice. Apesar de sua truculência, é bom ressaltar que ele é um pouco mais rápido que outros de seu tamanho, permitindo que se mover rapidamente para desferir seus golpes poderosos.

Setsuka é uma guerreira ágil que luta com uma katana escondida no cabo de seu guarda-sol. Seus ataques individuais não são muito fortes, mas sua velocidade a torna uma mestre do contra-ataque. Os jogadores precisarão se adaptar a uma nova mentalidade quando jogarem com Setsuka, esperando os oponentes atacarem para então golpear quando estiverem vulneráveis.

SDP: Quantas opções de edição diferentes estão disponíveis no modo de criação de personagens?

HY: O modo Character Creation tem uma quantidade absurda de personalização. Você começa escolhendo

o sexo e a profissão do personagem, o que determina seu estilo de luta e lista de golpes. Daí, praticamente qualquer aspecto de sua aparência pode ser alterada, desde a armadura até os acessórios. Há até mesmo diferentes camadas de roupas, possibilitando a escolha de um casaco com uma camiseta de mangas longas por baixo, por exemplo, adicionando ainda mais complexidade e detalhes para suas criações. Nosso objetivo com esse modo era permitir que os jogadores criassem qualquer personagem que imaginassem. Incluímos profundidade suficiente para tornar essa quantidade sem precedentes, com o máximo de opções possíveis.

SDP: Até quantos personagens criados poderão ser salvos no Memory Card? Dois jogadores podem escolher seus próprios lutadores usando dois Memory Cards no modo VS.?

HY: O Memory Card padrão de 8 MB comporta aproximadamente dez personagens criados. Se quiser, é possível usar vários Memory Cards no modo VS. para lutar contra os lutadores que seus amigos criaram.

SDP: Como o recente Tekken 5, Soul Calibur III é um dos jogos mais bonitos do PlayStation 2. O game usa alguma modificação da engine gráfica de outros títulos da Namco ou uma totalmente nova?

HY: Para este game, escolhemos desenvolver uma

engine própria totalmente nova, para criarmos os gráficos mais detalhados e fluidos que a série já teve. Concentrando o desenvolvimento apenas no PlayStation 2, nosso time conseguiu utilizar sua experiência neste hardware e dedicar ainda mais tempo para tornar o game um dos mais bonitos do sistema.

SDP: Como os elementos de estratégia em tempo real se misturam às tradicionais lutas de um-contra-um da série no modo Chronicles of the Sword?

HY: Nesse novo modo, você navega por um mapa visto de cima, movendo seus personagens ao mesmo tempo em que dá ordens aos lutadores de suporte. Você pode conduzir times nas batalhas do mapa ou, quando suas unidades estiverem perto de um inimigo, o jogo troca para a tradicional luta de um-contra-um. Juntando a luta com essa influência de estratégia em tempo real, conseguimos criar um modo de jogo totalmente novo que traz um novo nível de profundidade à série.

SDP: Além dos modos Chronicles of the Sword e Character Creation, há algum outro modo de jogo novo?

HY: Todos os aspectos do jogo – gráficos, música, sistema de luta, efeitos sonoros e visuais –, tudo foi retrabalhado e aprimorado. Então eu espero que os jogadores não se concentrem apenas nos novos modos, mas no jogo todo como um novo produto. ☒



Quem diria: os designers foram submetidos a sessões de ginástica rítmica, e assim nasceu Tira.

Yotoryiyama consegue renovar a série a cada episódio.



Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSone e PSP.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 2 anos de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.



Financie suas compras de
qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 2122 5252

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO DS™

NINTENDO
GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE

TOTAL Retro AVENGERS GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINAIS



Confira as promoções exclusivas
de nosso site e boa diversão!



site
100%
seguro

Após dois anos de sucesso,
Total Games inaugura sua
loja virtual, onde você pode
realizar suas compras com
praticidade, segurança e ainda
tirar suas dúvidas com nosso
consultor on-line.



loja na internet:

Acesse Agora:

www.totalgamesonline.com.br

visite nossa loja:

NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6661 / 2596-9641



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: Rugal Bernstein

Revista: Bruno Campos

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

