

KINGDOM HEARTS II

PS2

TERMINAMOS O JOGO E REVELAMOS TUDO!

- REVIEW gigantesco • 7 PÁGINAS de informações
- Os NOVOS mundos, o sistema de jogo, os personagens...

SuperDicas

PlayStation



FUTURO

DECIFRADO

NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

PS2

Traduzido e detonado por completo!

- Entenda os MENUS
- Modo RPG até o final
- TODAS as missões

GUIA ESTRATÉGICO

NEOGEO BATTLE COLISEUM

PS2

O MAIOR jogo de luta 2D
do ano totalmente debulhado

- 40 lutadores! • 631 golpes!
- Uma VERDADEIRA ignorância

SEGREDOS EXCLUSIVOS!

SOUL CALIBUR III

PS2

- Os caminhos para enfrentar NIGHT TERROR, o chefe secreto!
- Construa personagens bizarros: RYU, CLOUD, SNAKE, DANTE... tem até o Michael Jackson!

MELHORES DE
2005

Elegemos
os games
do ano!

Reviews matadores!

Metal Gear Solid 3:
Subsistence PS2



Rogue Galaxy
PS2



Ryu ga Gotoku
PS2



Prince of Persia
Revelations PSP



DETONADAÇÃO!

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

PS2

Veja o FINAL VERDADEIRO da
ÚLTIMA aventura do príncipe!

Nº 31

R\$ 4,90

ISSN 1679-5873

00031



9 771679 587000



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 Itapira, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

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, Carlos Sá,
Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira,
Gilsomar Livramento, Gustavo Petró,
Henrique Sampaio, Jefferson Kayo,
Orlando Ortiz, Renato Pelizzari (textos);
Henrique Minatogawa (revisão e textos)

Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

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

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapatti
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet, Isaac Guedes
e Rafael Ferreira
Executivos de Contas
Gabriela Klein
Assistente Comercial

WEB
Eduardo Fernandes
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 31,
fevereiro de 2006, 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) 6877-6088 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) 6877-6088
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) 6877-6088 (ramais 170 e 171)
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

私は日本語を分らない*

Não entendeu o título do Editorial deste mês? Nada mais natural. Se o inglês é um empecilho para grande parte do povo brasileiro, imagine o japonês, que não apenas tem regras gramaticais tão diferentes, mas também três conjuntos de caracteres aparentemente incompreensíveis: os hiraganas, os katakanas e os temidos kanjis. Não é à toa que a quase totalidade tem uma aversão instintiva ao idioma.

Porém, infelizmente para essa maioria, a terra nipônica é manancial profícuo de bons jogos. Exemplos não faltam: enquanto os americanos (e nós, por consequência) tiveram em dezembro um Gauntlet: Seven Sorrows, os japoneses puderam curtir Rogue Galaxy, Ryu ga Gotoku, Tales of the Abyss, Kingdom Hearts II, Metal Gear Solid 3: Subsistence, NeoGeo Battle Coliseum, Front Mission 5... Em janeiro, estão chegando Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII e Shin Onimusha: Dawn of Dreams e, mais tarde, Tourist Trophy, Siren 2, Devil May Cry 3: Special Edition, Genso Suikoden V, Makai Senki Disgaea 2... Todos títulos que podem demorar três, quatro, cinco ou mais meses para chegar aos EUA - e alguns deles jamais verão a luz do dia no ocidente. O que fazer diante dessa "exclusão idiomática"? Fechar os olhos para tal enxurrada de

lançamentos? Talvez não seja necessário ser tão resistente a esse novo mundo de experiências. Um jogo de luta ou corrida pode ser facilmente decifrado através da navegação pelos menus e, com um pouco de tentativa e erro, você logo terá de cor as funções dos menus. É claro que o mesmo não pode ser dito de um RPG, no qual você estaria perdendo a essência do jogo, que é a história. Mas, se você não se permitir enfrentar a barreira lingüística, sempre ficará limitado à mesma fonte de jogos.

Este mês, eu mesmo pude curtir a magia de KHIII meses antes de repetir a dose quando sair a versão americana. E muitas vezes no passado tive igual satisfação: com FFVII, VIII e IX, Grandia, Lunar, Front Mission... Será que não é hora de se aventurar neste território inexplorado e ampliar os horizontes? Nós estamos dispostos a ajudar. E você, está interessado em aprender? Escreva pra gente... Matta raigetsu.

ファビオサンタナ

fabio.santana@gameworld.com.br

ÍNDICE

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:
nas bancas no dia 23 de fevereiro.

6 ESPECIAL: MELHORES DE 2005
Confira os melhores (e piores) games do ano que passou.

10 PSNEWS
Tudo que rolou na CES2006 e as grandes notícias do mês.

12 SPOTLIGHT: VALKYRIE PROFILE: SILMERIA (PS2)
O mais novo game da tri-Ace é um colírio para os olhos.

16 PREVIEWS
Seiken Densetsu 4, Driver: Parallel Lines e outras preciosidades.

19 LANÇAMENTOS
Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.

20 SHOPPING
Os melhores acessórios e o tradicional listão de lojas.

22 ESTRATÉGIA: NEOGEO BATTLE COLISEUM (PS2)
A pancadaria rola solta com todas as dicas e golpes do game.

30 ESTRATÉGIA: PRINCE OF PERSIA: TTT (PS2)
O desfecho da saga da Pérsia com o melhor roteiro e dicas.

36 ESTRATÉGIA: SOUL CALIBUR III (PS2)
Derrote Night Terror e descubra como criar personagens.

41 ESTRATÉGIA: NARUTO: NARUTIMATE HERO 3 (PS2)
As dicas para triunfar no jogo do maior anime da atualidade.

46 PSP UNDERGROUND
Crie uma Jukebox para suas MP3 com o Memory Stick de 32MB.

48 ONLINE STATION
Winning Eleven 9 online e muitas novidades da rede.

49 SUPERDICAS
Dicas valiosas para você se dar bem nos melhores jogos.

52 REVIEWS
Uma avalanche de análises para PS2 e PSP este mês.

CARTA DO MÊS

REALIDADE ALTERNATIVA

Tenho uma dúvida que corrói minha alma de gamer: eu vejo que a revista trata do assunto "destravamento" de forma natural, inclusive dando sugestões sobre qual mod-chip usar, quais as melhores mídias para gravar etc. No entanto, outras publicações não abordam o tema e em fóruns de games na internet o assunto é até proibido – quem pronunciar a palavra "mod-chip" é queimado na fogueira. É isso que me dá um nó na cabeça. Como devemos nos posicionar a respeito? Podemos usar jogos alternativos sem dor na consciência pelo fato de o PlayStation não ser lançado no país? Ou tem mais a ver com aquele negócio de "o console é meu, eu uso como quiser"? Não me entendam mal, eu sou uma jogadora consciente, sei que a pirataria é um câncer para a indústria; mas também não sou hipócrita, sei que comprar jogos originais está meio longe da realidade brasileira, inclusive da minha – eu mesmo uso muitos jogos alternativos, mas tento comprar originais sempre que possível.

Mônica S. Rodrigues
Via e-mail

Além do PlayStation 2 não estar oficialmente no país, nossa realidade impede que a maioria dos jogadores curta jogos originais, pois o preço torna a compra dos mesmos inviável. O governo tem um sério dilema a resolver, que envolve uma série de ações a serem tomadas: rever a política de impostos, incentivos de mercado para que as empresas estrangeiras tenham condições de atuar aqui e também um combate mais eficaz à pirataria. A SuperDicas PlayStation acredita que o consumidor pode (e deve) fazer o que bem entender com o seu console, mas de maneira alguma pregamos a pirataria como solução. Abordamos, sim, sem medo e sem tabus, o assunto "mod-chip", porém, sempre num caráter de uso responsável: como maneira de salvaguardar seus jogos originais fazendo cópias de segurança, como solução para assistir a filmes em DVD da Região 4 (Brasil) ou rodar jogos importados de outra região, como um modo de rodar aplicativos diversos, como meio para prolongar a vida de seu console ao poupar o canhão utilizando o HDLoader, ou o mesmo com o PSP e seus loaders diversos... São todas práticas permitidas, mas que podem ser desvirtuadas e utilizadas para a pirataria – é uma questão de consciência. Que tal se todos parassem de comprar jogos "alternativos" indiscriminadamente, jogos que entram no console por meia hora e depois acabam esquecidos em um canto, mas cujos reais gastos ajudaram na manutenção da indústria das cópias ilegais? E se cada jogador juntasse dinheiro para comprar um ou dois originais de seus games mais esperados por ano? Um mod-chip instalado no console não impede ninguém de colocar esse hábito saudável em prática. Quem sabe isso não contribuiria para consolidar um segmento de games sério no Brasil?

SDP VS. EGM

Quero demonstrar minha insatisfação com a SDP 30. Quando a comprei, pensei em como desfrutaria de mais conhecimento, de como estaria me antenando cada vez mais, e foi isso que aconteceu: reviews, previews, entrevistas e muito mais, porém, minha primeira decepção foi com o espaço do leitor. Onde estão aquelas duas páginas de cartas e uma de hardware? Resolvi então comprar a edição da SDP Especial PSone 04, mas ao lado desta estava a EGM Brasil 47. Quando vi aquela imagem de Final Fantasy, não pude resistir e deixei a PSone de lado só para poder levar a edição especial de fim de ano... Ai começaram os problemas. Logo na capa, uma entrevista com Hironobu Sakaguchi, dizendo ter "esquecido" de Final Fantasy. Ainda mais: uma cobertura da EGS completa e também uma seção especial sobre RPGs (que está fantástica). Isso tudo somente por um motivo – ninguém entupiu a revista com detonados! Não estou dizendo que a revista está terrível e precisa ser mudada, mas sim que deveria haver um acréscimo no conteúdo. Não quero levar minha querida SDP para casa tendo a sensação de que estou perdendo alguma coisa sobre PlayStation por não levar uma EGM Brasil!

Jonas Duarte Rodrigues da Costa
Guarulhos / SP

E aí, Jonas, tudo bem contigo? A última edição realmente estava transbordando com detonados, mas por uma boa razão: o mês foi excelente para o console da Sony, que recebeu diversos lançamentos de peso – todos merecedores de detonados completos e detalhados. Algumas páginas tiveram de ser remanejadas (como as do SDP-mail) para acomodar a enorme quantidade de texto a ser publicado. Entretanto, não deixamos ninguém chupando o dedo! A EGM Brasil (que também é publicada pela Futuro) além de ter outro enfoque de mercado (uma matéria da EGS numa revista de PlayStation deve se concentrar no conteúdo que a feira teve de relevante aos donos de PlayStation, certo?), tem muito mais páginas que a SDP: 88 contra 64. Quem sabe no futuro o acréscimo no conteúdo não venha junto de um maior número de páginas? Cruze os dedos!

ALMA PENADA

É verdade que o game Soul Calibur III apresenta um erro na gravação de saves no Memory Card? Ouvi dizer que, se você tiver gravado no seu cartão os saves de Resident Evil 4, Winning Eleven 9, Devil May Cry 3 e Soul Calibur III e resolver deletar DMC3, automaticamente surge uma cópia fantasma do

SCIII em cima do espaço do DMC3 que é impossível de ser deletada. Isto foi dito pelos produtores japoneses da Namco em uma entrevista e eles não garantiram se na versão americana seria corrigido.

Luan Cristian da Silva
Via e-mail

Isso é verdade sim, Luan. O problema ocorre em certas ocasiões (não necessariamente essa que você mencionou) e causa a corrupção de dados no Memory Card. Infelizmente, as versões americana e japonesa sofrem com esse bug, que não foi corrigido (ou descoberto) a tempo. A empresa não deu um parecer oficial sobre um possível recall do game, porém alguns fãs da série já descobriram uma forma de evitá-lo: desligue a opção Auto Save no menu de opções e nunca use o "soft reset" durante o game (segurar **R1 + R2 + L1 + L2 + Start + Select**). O mais curioso é que aqui na redação o Auto Save está ligado e nós usamos o soft reset com frequência, mas nunca tivemos qualquer problema. Por via das dúvidas, vale a pena seguir a recomendação!

LEITOR ATENTO

Uma coisa que tenho notado: vocês apresentam um game de PS2 e as fotos são, na verdade, de versões para PC ou Xbox. O pior é o seguinte: vocês avaliam o game com notas, porém, chegam a jogá-lo no PS2?

Carlos Dias
Canoas / RS

Rapaz, você tem olhos biônicos! Todos os jogos são avaliados em suas respectivas plataformas nas revistas da Futuro. O que ocorre é o seguinte: as produtoras de game normalmente enviam discos de imagens de divulgação para a nossa equipe e por motivos mais burocráticos do que práticos, utilizamos essas imagens em reviews e previews. Em 99% dos casos nós procuramos usar apenas as telas específicas do console em questão, porém, vez ou outra alguém comete um desliz, ninguém percebe a tempo, e resulta nisso que você percebeu e que estamos atentos para controlar. Fique tranquilo, os responsáveis já foram punidos com marteladas nos dedos

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) 6877-6088, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@futurocomunicação.com.br, ou envie um fax para (11) 3673-9347.

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) 3864-7331, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@futurocomunicação.com.br.

e condenados a ficar uma semana jogando o pior jogo de 2005 eleito pela SDP! Um abraço.

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: MIZUCHI

Válida de 26/01/06 a 29/03/06

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- **Melhores de 2005**: não deixe de votar nos seus favoritos do ano que passou.
- **Kingdom Hearts II (PS2)**: traduções de menus + explicação de enredo.
- **GTA: Liberty City Stories (PSP)**: detonado completo + mapa.

CORREIO TÉCNICO

Por Jocelyn Aurichio

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.

FRITANDO O CANHÃO

Comprei há quatro meses um PStwo novo que, segundo o vendedor, está desbloqueado com o Matrix Infinity e possui protetor de canhão. Uso muito pouco, no máximo cinco horas por semana. Inicialmente, só utilizava mídia prensada e ele funcionava perfeitamente. Contudo, há pouco mais de um mês, comprei jogos gravados e, quando tentei usá-los, o console começou a travar e não queria mais ler nenhum DVD. Atualmente, ele trava toda hora e somente destrava quando eu mudo o console de posição (giro para os lados, para trás e até de cabeça para baixo). O que pode estar acontecendo? Será que comprei um console com o sistema óptico reconhecido?

Carlos Radamés Viana Vieira
Manaus / AM

Ah, a polêmica das mídias prensadas... Vamos lá: Isso que mídias prensadas são melhores não passa de mito. Se o processo de fabricação não for rigorosamente controlado, as mídias prensadas podem causar tanto

ou muito mais dano que mídias gravadas. Seu PStwo está abrindo o bico porque foi mal calibrado e não está conseguindo ler as mídias. Ele trava porque o console tem um mecanismo de proteção que desliga o leitor antes que o mesmo "frite". Abra o olho, alguns técnicos calibram o leitor para ler apenas prensados porque isso dá muito menos trabalho. Seu console é feito para ler de tudo, portanto não aceite esse argumento que prensados são melhores. Claro que bom mesmo é jogo original. Veja mais sobre o assunto na SDP #7.

DÁ-LHE PSTWO

Oi, pessoal! Preciso saber: se usar mídia roxa pode estragar o console? A segunda dúvida é que eu tenho um PStwo e alguns jogos não rodam (ou rodam travando) o som e coisas desse tipo. Será que isso acontece pelo fato do jogo estar um pouco arranhado e o aparelho ser menos resistente? Ou será que é algum defeito que o meu PS2 tem?

Felipe Athayde
Via e-mail

Quando surgiram, as mídias roxas eram sensivelmente superiores. Porém, hoje em dia é impossível aferir a qualidade de uma mídia pela sua cor, porque os fabricantes ruins começaram a tingir mídias de qualidade duvidosa para parecerem roxas. O mesmo fenômeno já ocorreu com mídias douradas. Portanto, abra o olho: cor não significa absolutamente nada. Jogo arranhado é uma sentença de morte para o seu console. O leitor fica tentando ler os dados faltando e pode até queimar se o destravamento foi mal feito. Se engasgou, tente limpar o disco. Se continuar, não use mais esse DVD. Afinal, vale um mísero jogo a saúde do seu console?

DE OLHO NO RELÓGIO!

Há algum tempo, eu era totalmente viciado em games e passava umas oito horas por dia na frente do meu Mega Drive até que a minha mãe me tirava a força. Hoje em dia a onda é o PS2 e eu comprei um - que logo queimou o chip. Daí eu comprei o PStwo e o cara que me vendeu disse pro

meu pai que recomendava que eu jogasse durante apenas uma hora e desligasse o console por meia hora depois. Por favor, me digam se isso é verdade ou não, se a longa duração pode superaquecer o sistema!

Paulo Armando
Via e-mail

Essa é uma das maiores lorotas que existem. Os barraqueiros que vendem consoles reconicionados e porcamente destravados fazem essa recomendação porque sabem o lixo que estão vendendo. O PStwo é feito para ser jogado. Se ele aquece ou queima é porque foi mal destravado ou usa peças reconcionadas. Apenas os modelos antigos ofereciam esse risco, especialmente os primeiros aparelhos que foram destravados. Dê uma olhada no Date Code do seu console. Os modelos 4D e 5A são os mais críticos. Mas os PStwo atuais não apresentam mais tanto risco de aquecimento. Exija garantia, compre em lojas idôneas e evite usar piratas. Seu console vai render horas e horas de alegria todo dia.

HELP

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

CONTOS COMPLICADOS

Olá, amigos, tenho alguns pedidos muito urgentes que acho que vocês vão conseguir atender: Vocês poderiam fazer a estratégia de Tales of Destiny I na revista e Tales of Destiny II no site? Falando em ToDII, estou em uma side quest para curar o líder da vila do personagem principal. Tenho que fazer um remédio para ele. Já achei dois ingredientes: o Goat Horn e o Fireworm, mas está faltando o terceiro, pois não sei onde fica o local chamado Craymel Hot Spring. Vocês podem me ajudar? Por enquanto é só isso. Valeu!

Matheus
Via e-mail

Olá, Matheus! A série Tales of merece ser melhor explorada mesmo. Para isso, mais leitores têm que fazer pedidos iguais ao seu. Ainda bem que você não ficou esperando pela estratégia e mandou sua

pergunta e vamos a ela. Para esta quest, você deve coletar 15 Kirina Fruits antes de ir para Craymel Hot Springs que se encontra nas coordenadas 208,108 que podem ser seguidas pelo GPS e, assim, não tem como você se perder.

TIME DOS SONHOS

Digam-me, pelo amor de Deus, onde estão os integrantes do time mais forte, que é liberado quando se vence o Lord of Dragovians - o que eu já fiz duas vezes. Espero que vocês possam me ajudar...

Noel Kono
Via e-mail

Noel, acho que você não deu uma olhada no seu time reserva, pois, após derrotar Lord of Dragovians, os melhores monstros do jogo vão para a lista de reserva, dê uma olhada lá que você vai encontrá-los.

TERRITÓRIO AMALDIÇOADO

Cheguei ao final de Haunting Ground pela primeira vez e liberei parte da galeria de imagens e das roupas alternativas para os personagens. Gostaria de saber como faço para completá-las.

Roberto Gomes
Via e-mail

Roberto, a lista de extras você confere logo abaixo, aproveite:

EXTRA
"Illegal in some states"
Cachorro alternativo
Roupa alternativa para os inimigos
Roupa de Cowboy
Roupa de Sapo
Roupa alemã para Hewie
Roupa de brinquedo para Hewie

O QUE FAZER
Termine o game com o final A ou B
Termine o game uma vez
Jogue no modo Hard
Termine o game com o final A
Termine o game com o final C
Termine o game com o final A ou B
Termine o game com o final C ☒



OS MELHORES DE 2005

A equipe da SDP escolheu os melhores games de PS2 e PSP do ano

O quinto ano do terceiro milênio foi extremamente generoso para os jogadores. Foram tantos games que consumiram horas, dias, semanas de nossas vidas, que a tarefa de eleger os melhores exigiu um esforço hercúleo. Para alcançar tal façanha com a propriedade que o feito exigia, reunimos os maiores especialistas em games no Brasil, combinamos um método de avaliação coerente e estabelecemos categorias de relevância. Tudo isso resultou na eleição que você confere agora.



Melhor game de PlayStation 2

Em 2005, tivemos duas novas franquias que chegaram abalando, mas ambas foram superadas pelo poder do Survival Horror da Capcom, que chegou à quarta edição revitalizando a série. No duelo dos jogos de corrida, o simulador GT4 levou grande vantagem sobre o estilo arcade de Burnout Revenge.

1. (20,5%) RESIDENT EVIL 4
 2. (19,7%) God of War
 3. (15,3%) Shadow of the Colossus
 4. (9,4%) Soul Calibur III
 5. (7,8%) Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King
 6. (7,5%) Gran Turismo 4
 7. (4,7%) Burnout Revenge
 8. (2,8%) We ♥ Katamari
 9. (2,5%) World Soccer Winning Eleven 9
 10. (1,9%) Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- Outros somaram 6,0%, incluindo: The Warriors, Guitar Hero, Prince of Persia: The Two Thrones, Tekken 5...

Melhor game de PSP

O controverso e (por isso) amado game da Rockstar chegou ao portátil e conquistou o topo do pódio, mas



quase que o viciante e original Lumines tomou o seu lugar. Logo abaixo, a variedade de Ridge Racer sobrepujou a beleza de Burnout Legends e WE mostrou a força do futiba de bolso.

1. (24,7%) GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
2. (20,9%) Lumines
3. (10,4%) Ridge Racer
4. (9,9%) Burnout Legends
5. (7,2%) Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution
6. (4,9%) Metal Gear Acid
7. (4,0%) Wipeout Pure
8. (3,2%) Infected
9. (3,2%) Guilty Gear XX #Reload
10. (2,3%) Virtua Tennis: World Tour

Outros somaram 7,4%, incluindo: Hot Shots Golf: Open Tee, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, Need for Speed Most Wanted 5-1-0, Kingdom of Paradise...

Melhor produtora de games

Não podia dar outra: a Capcom recobrou sua reputação em 2005 com RE4, DMC3, Shadow of Rome, Haunting Ground e Killer7. A Square Enix faturou o segundo pela tradição, enquanto a Konami, apesar de ter a maior quantidade de fiascos do ano, chegou

ao sétimo lugar pelo barulho causado por MGS4.

- 1) (17,4%) CAPCOM
- 2) (14,8%) Square Enix
- 3) (13,9%) Sony Computer Entertainment
- 4) (12,2%) Electronic Arts
- 5) (11,6%) Rockstar Games
- 6) (11,3%) Namco
- 7) (10,5%) Konami
- 8) (2,6%) Activision
- 9) (2,0%) Ubisoft
- 10) (2,0%) Nippon Ichi Software America

Outros somaram 1,7%, incluindo: Sega e Bandai.

Melhores gráficos

Esta foi uma das disputas mais acirradas da eleição, sendo decidida apenas no último voto. No fim, a exuberância tecnológica de God of War levou ligeira vantagem sobre a reprodução quase perfeita de RE4 no PS2. Soul Calibur III se destacou pelos melhores visuais da série, GT4 por sua resolução de 1080i e Shadow of the Colossus pelos oponentes titânicos.

1. (23,0%) GOD OF WAR (PS2)
2. (21,9%) Resident Evil 4 (PS2)
3. (13,6%) Soul Calibur III (PS2)
4. (12,8%) Gran Turismo 4 (PS2)
5. (9,2%) Shadow of the Colossus (PS2)
6. (7,2%) Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PS2)
7. (3,6%) Burnout Revenge (PS2)
8. (2,5%) Killer7 (PS2)
9. (1,4%) Fatal Frame III: The Tormented (PS2)
10. (1,1%) Tekken 5 (PS2)

Outros somaram 3,7%, incluindo: Genji: Dawn of the Samurai (PS2), Peter Jackson's King Kong (PS2), Prince of Persia: The Two Thrones (PS2), Ultimate Spider Man (PS2)...



Método de avaliação

Cada especialista escolheu cinco games por categoria, em ordem de importância. O primeiro recebia 5 pontos, o segundo 4 pontos, o terceiro 3 pontos, o quarto 2 pontos e o quinto 1 ponto. Quando todos os jurados haviam votado, os pontos foram somados e os jogos foram classificados em ordem decrescente de pontos. O primeiro quesito de desempate foi a quantidade de votos recebidos e o segundo foi o maior número de notas altas.

Os percentuais indicados nos jogos referem-se a um valor relativo ao número de pontos de cada game. Após os dez primeiros colocados, indicamos o percentual somado de todos os outros jogos votados e citamos os quatro melhores colocados desses restantes.

Melhores músicas originais

A grande variedade de estilos, a personalidade marcante e o toque de loucura na trilha de We ♥ Katamari renderam ao game o merecido primeiro lugar nesta categoria. God of War e Shadow of the Colossus seguiram de perto com suas faixas orquestradas e cinematográficas.

1. (20,0%) WE ♥ KATAMARI (PS2)
2. (17,9%) God of War (PS2)
3. (16,0%) Shadow of the Colossus (PS2)
4. (11,2%) Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PS2)
5. (8,2%) Soul Calibur III (PS2)
6. (5,1%) Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)
7. (3,9%) Resident Evil 4 (PS2)
8. (2,7%) Tekken 5 (PS2)
9. (2,4%) Castlevania: Curse of Darkness (PS2)
10. (2,4%) Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose (PS2)

Outros somaram 10,2%, incluindo: Prince of Persia: The Two Thrones (PS2), Destroy All Humans! (PS2), Fatal Frame III: The Tormented (PS2), James Bond 007: From Russia With Love (PS2)...



Melhores músicas licenciadas

Por muito tempo, na redação, não se ouvia outra coisa senão a sonzeira pesada de Guitar Hero, com suas músicas consagradas que todos cantavam junto. Bem distante, vieram Burnout Revenge com sua seleção adequada de faixas e o fantástico balanço de Lumines.

1. (22,3%) GUITAR HERO (PS2)
2. (14,0%) Burnout Revenge (PS2)
3. (12,0%) Lumines (PSP)
4. (8,3%) Dance Dance Revolution Extreme 2 (PS2)
5. (8,0%) SSX On Tour (PS2 / PSP)
6. (7,1%) Need for Speed Most Wanted (PS2)
7. (6,3%) Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)
8. (5,1%) Tony Hawk's American Wasteland (PS2)
9. (4,6%) Gran Turismo 4 (PS2)
10. (4,0%) Midnight Club 3: DUB Edition (PS2 / PSP)

Outros somaram 8,3%, incluindo: Karaoke Revolution Party (PS2), Burnout Legends (PSP), FIFA 06 (PS2 / PSP) e FIFA Street (PS2).

Melhor uso de som

Nenhum jogo teve uma experiência sonora tão planejada quanto RE4, com gritos ameaçadores de espanhóis vindos de todos os lados, através da tecnologia Dolby Pro-Logic II. GT4 ofereceu uma experiência igualmente envolvente, com sons gravados a partir de cada carro real em cada situação e giro de motor.

1. (16,5%) RESIDENT EVIL 4 (PS2)
2. (12,6%) Gran Turismo 4 (PS2)
3. (11,2%) God of War (PS2)
4. (8,7%) Shadow of the Colossus (PS2)
5. (8,7%) Burnout Revenge (PS2)

6. (7,0%) Soul Calibur III (PS2)
 7. (6,2%) Fatal Frame III: The Tormented (PS2)
 8. (3,1%) Call of Duty 2: Big Red One (PS2)
 9. (2,5%) Killer7 (PS2)
 10. (2,2%) SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)
 Outros somaram 21,8%, incluindo: Medal of Honor: European Assault (PS2), Need for Speed Most Wanted (PS2), SSX On Tour (PS2 / PSP), Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)...

Melhor experiência multiplayer

Desde que pousou em nossas mãos, o terceiro Soul Calibur não saiu do PS2 e cativou até mesmo os nossos viciados em WE9. Foram espadadas e pauladas para todos os lados. Burnout ocupou nossas horas de jogo online, enquanto GT4 e TimeSplitters renderam LAN Parties hilárias, regadas a pizza e refrigerante.

1. (17,2%) SOUL CALIBUR III (PS2)
2. (16,0%) World Soccer Winning Eleven 9 (PS2)
3. (9,3%) Burnout Revenge (PS2)
4. (9,3%) Gran Turismo 4 (PS2)
5. (7,0%) TimeSplitters: Future Perfect (PS2)
6. (5,2%) SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)
7. (3,8%) Guitar Hero (PS2)
8. (3,5%) Tekken 5 (PS2)
9. (3,2%) Battlefield 2: Modern Combat (PS2)
10. (3,2%) X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (PS2 / PSP)

Outros somaram 22,3%, incluindo: Lumines (PSP), Resident Evil Outbreak File #2 (PS2), Tony Hawk's American Wasteland (PS2), Ratchet: Deadlocked (PS2)...

Melhor história

A mitologia grega, usada com certa liberdade ao longo da saga de Kratos contra o deus Ares, cativou os jogadores. O RPG da Square Enix granjeou simpatia por seu enredo simples de acompanhar. Curiosamente, Shadow of the Colossus, que pouco conta sua história, alcançou alto posto por estimular a imaginação.

1. (19,7%) GOD OF WAR (PS2)
2. (14,5%) Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (PS2)
3. (14,2%) Shadow of the Colossus (PS2)
4. (12,7%) Resident Evil 4 (PS2)
5. (7,8%) Fatal Frame III: The Tormented (PS2)
6. (6,7%) Killer7 (PS2)



7. (4,9%) Indigo Prophecy (PS2)
 8. (4,6%) Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose (PS2)
 9. (3,2%) Soul Calibur III (PS2)
 10. (2,9%) Prince of Persia: The Two Thrones (PS2)
- Outros somaram 8,8%, incluindo: Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2), Destroy All Humans! (PS2), Psychonauts (PS2), Gun (PS2)...

Game mais inovador

Um mundo vasto, mas inabitado. Uma busca árdua, sem motivos claros. Nenhum outro inimigo que não os colossi. Com sua estrutura e jogabilidade únicas, Shadow of the Colossus mostrou que ainda é possível inovar nessa indústria saturada de clichês. Killer7 seguiu o mesmo caminho e alcançou o segundo posto com méritos.

1. (21,1%) SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2)
2. (15,6%) Killer7 (PS2)
3. (13,7%) We ♥ Katamari (PS2)
4. (12,6%) Guitar Hero (PS2)
5. (12,1%) Lumines (PSP)
6. (5,8%) God of War (PS2)
7. (4,9%) Indigo Prophecy (PS2)
8. (4,1%) Resident Evil 4 (PS2)
9. (3,3%) Metal Gear Ac!d (PSP)
10. (3,3%) Archer Maclean's Mercury (PSP)

Outros somaram 3,5%, incluindo: Ikusagami (PS2), Lego Star Wars (PS2), Psychonauts (PS2) e Namco X Capcom (PS2).

Melhor game que ninguém jogou

Com tanto jogo bom e de renome, todo mundo ficou ocupado com aqueles eleitos os melhores do ano (RE4, God of War e companhia). Dessa maneira, alguns games excelentes foram sub-aproveitados, quase esquecidos no fundo da prateleira. Confira aqui as melhores pedidas para experimentar depois de detonar seus jogos favoritos.

1. (13,2%) KILLER7 (PS2)
2. (12,9%) Guitar Hero (PS2)
3. (8,1%) Gun (PS2)
4. (7,6%) Radiata Stories (PS2)

5. (7,6%) Darkwatch (PS2)
6. (4,8%) Psychonauts (PS2)
7. (4,8%) Genji: Dawn of the Samurai (PS2)
8. (4,5%) Destroy All Humans! (PS2)
9. (4,2%) Capcom Classics Collection (PS2)
10. (4,2%) Indigo Prophecy (PS2)

Outros somaram 28,1%, incluindo: Lego Star Wars (PS2), Sniper Elite (PS2), Shadow of Rome (PS2), Infected (PSP)...

Maior surpresa

Todos esperavam ansiosos por RE4. As expectativas eram altas por GT4, God of War, Shadow of the Colossus... De certa forma, games como esses eram clássicos antecipados. Mas houve jogos pouco comentados antes de seus lançamentos que chegaram na surdina e tomaram o mundo de assalto. Nesta categoria, os dois primeiros colocados, cada um em sua plataforma, reinaram absolutos.

1. (17,3%) GUITAR HERO (PS2)
2. (15,1%) Lumines (PSP)
3. (6,7%) The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2)
4. (6,7%) Indigo Prophecy (PS2)
5. (5,7%) The Warriors (PS2)
6. (5,0%) Destroy All Humans! (PS2)
7. (4,7%) Darkwatch (PS2)
8. (3,6%) Infected (PSP)
9. (3,3%) Psychonauts (PS2)
10. (3,3%) FIFA Street (PS2)

Outros somaram 28,6%, incluindo: Lego Star Wars (PS2), Spartan: Total Warrior (PS2), Shadow of Rome (PS2), Genji: Dawn of the Samurai (PS2)...

Maior decepção

Ninguém se conformou com a qualidade abaixo da média de seus jogos mais esperados. Aqui, fica o "destaque" para a Konami, que emplacou quase metade das maiores decepções do ano no Top 10 e mais uma porção delas abaixo da lista principal.

1. (14,2%) CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS (PS2)
2. (13,1%) Shadow the Hedgehog (PS2)
3. (9,5%) Death, Jr. (PSP)

- Da mesma forma que 2005 consagrou alguns títulos inesquecíveis, muita coisa vergonhosa saiu. Alguns da lista estão aqui puramente por seus defeitos (Chocolate Factory é um nome sugestivo para o primeirão da lista), enquanto outros garantiram posições pelo ódio que causaram nos fãs (alguém falou em Shadow?).



1. (12,0%) CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY (PS2)
2. (8,0%) Shadow the Hedgehog (PS2)
3. (7,4%) Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare (PS2)
4. (6,3%) Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (PS2)

- ## Acha que acabou?

Curtiu? Concordeu? Discordou? Se nossa eleição não condiz com sua opinião, em vez de nos mandar cartas-bomba e e-mails com vírus, entre no site da SDP (www.superdicasplaystation.com.br) e participe da eleição dos leitores. O decreto do povo sai daqui a duas edições, na SDP #33. Então acesse e vote! ☒

Quem votou?

Um conselho composto pelos 24 maiores especialistas em games do Brasil: Fabio Santana (editor da SDP), Pablo Miyazawa (editor executivo do núcleo de games da Futuro Comunicação e editor da EGM Brasil), Jocelyn Auricchio (editor executivo do núcleo de games da Futuro Comunicação e editor da EGM PC), Ronaldo Testa (editor da Nintendo World), Ricardo Farah e Rodrigo Guerra (redatores), Homero Letonai (designer gráfico), Henrique Minatogawa (revisor), André "Asapreta" Varajão, André Leme, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen, David Saraiva, Douglas Pereira, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Jefferson Kayo, Orlando Ortiz, Renata Honorato, Renato Bueno, Renato Pelizzari e Thiago Nunes (colaboradores).

**Importação
de todos os
consoles**

Game Boy SP

Nintendo DS

GameCube

Game Boy Micro

Xbox

acessórios

**Novo
XBOX 360º
confira!**

games

ps2

psp

**Games
e acessórios
para lojistas**

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas

**Representante
oficial da marca
NP-Newport**

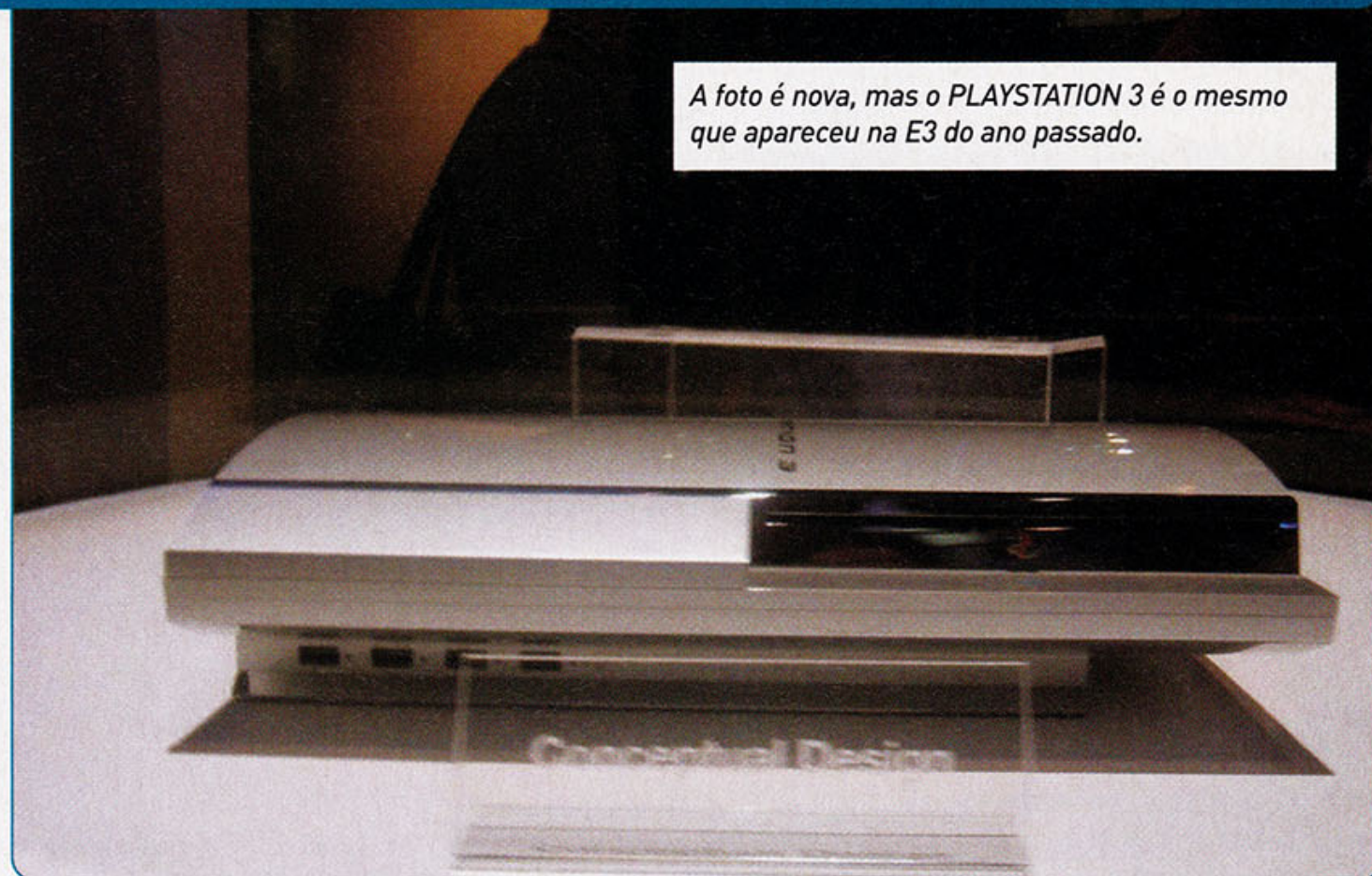
entre em contato
www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br
cadastre sua loja

BLU-RAY DISC DOMINA A CES

A nova mídia chamou atenção na feira de entretenimento eletrônico

A Consumer Entertainment Show 2006 (CES) aconteceu entre os dias 06 e 08 de janeiro e levou mais de 130 mil pessoas para visitar mais de 2.600 estandes ligados ao entretenimento eletrônico. Entre eles, a Sony, que mais uma vez mostrou o PLAYSTATION 3, mesmo que sendo na mesma versão protótipo revelada na E3 do ano passado (aquela que ainda apresentava três portas Ethernet).

O foco da empresa no evento foi mesmo o Blu-ray Disc, deixando claro que a nova mídia será a maior meta para 2006. Durante a CES, a empresa mostrou 20 filmes no formato, como *Desperado*, *Hitch*, *Kung Fusão* e *Resident Evil 2: Apocalypse*. Outras companhias, como a Pioneer, Samsung e Philips, mostraram os Blu-ray players, com diversos recursos multimídia. O mais interessante, no entanto, foram os preços dos players. As empresas que estão desenvolvendo tais produtos informaram que eles terão o valor entre



A foto é nova, mas o PLAYSTATION 3 é o mesmo que apareceu na E3 do ano passado.

US\$ 1,5 e 1,8 mil. O curioso foi que, depois de pressionado pelos jornalistas, Howard Stringer, presidente da Sony, declarou que o PS3 seria de três a cinco vezes mais barato que os players convencionais (algo em torno dos US\$ 400,00) e que seu lançamento será mesmo na primavera (do hemisfério norte) deste ano. Não foi só o Blu-ray que chamou a atenção dos visitantes da CES. A SplitFish GameWare anunciou um controle com capacidades semelhantes às do do Revolution, console da próxima geração da Nintendo. O DualFX Controller é um joystick dividido em duas

partes, uma para cada mão. A da mão esquerda fica responsável por usar o direcional digital, a alavanca **L3**, os botões **L1**, **L2**, **Start**, **Select** e **Mode**. A mão direita fica responsável por apontar, usar o gatilho, os botões **X**, **O**, **□**, **△**, **R1** e **R2**. O DualFX funciona com todos os games compatíveis com a pistola GunCon, como *Time Crisis 2*, *Vampire Night*, entre outros. Como este projeto não foi desenvolvido pela própria Sony, a SplitFish admite que dificilmente alguma softhouse vai utilizá-lo em seus jogos. Vamos torcer pelo contrário.



Fotos: divulgação

PSP nos muros dos EUA

Campanha de marketing do PSP causa polêmica

Nos últimos meses do ano passado, surgiram grafites com o "estilo PSP de ser" em muitas cidades norte-americanas. Foram artes urbanas com estilo próprio e, ao que parecia, algo comum, feito por fãs e sem ligação direta com a Sony. Porém, os desenhos começaram a se espalhar por todo o país de forma epidêmica. Quase todos os centros urbanos americanos tinham estes grafites. Foi então que começaram a surgir boatos que era a própria fabricante do PSP que estava encomendando o trabalho. A suspeita foi confirmada pela BBC de Londres que, após uma reportagem investigativa, conseguiu

arrancar da Sony a declaração de que era ela que estava patrocinando a arte das ruas e que todos os grafites foram feitos com a devida autorização. Foi então que, na última semana de dezembro, algumas destas artes foram "atropeladas" por pichações anti-PSP, com coisas como "PSP não presta" ou "Sony fede". A coisa ficou tão feia que Peter Vallone Jr., um político de Nova York, resolveu entrar com um processo contra a Sony pedindo US\$ 20 mil, alegando que jovens podem começar a usar o grafite como subterfúgio para poluir visualmente a cidade. Até o fechamento desta edição, a Sony ainda não havia se pronunciado sobre a ação.



PlayStation 2 em edição especial

A Sony mostra um pacote limitado do PS2 com Final Fantasy XII

Quem está esperando para comprar o PS2 só quando Final Fantasy XII for lançado, pode encomendar uma edição especial que virá com o jogo incluso e ainda levar um PStwo pra lá de especial. A Sony Computer Entertainment do Japão anunciou o modelo SCPH-75000 FF, um pacote especial do PStwo com um desenho em baixo relevo do emblema do Judge Master, acompanhado do game FFXII e uma correia para celular. A caixa do console também foi redesenhada e terá o mesmo emblema estampado.

Ficou com vontade? Então avise o seu importador que o modelo será lançado no dia 16 de março. Mas esteja avisado: a Sony não declarou o preço do conjunto, podendo sair caro nas mãos de lojistas errados.



Item mais do que de colecionar: indispensável para jogar Final Fantasy XII.

GTA: Liberty City Stories no PS2

Da palma da mão para a TV da sua casa



Quem não teve oportunidade de jogar o GTA do PSP pode começar a dar vivas. A Take Two, companhia da qual a Rockstar faz parte, declarou em um relatório sobre o ano fiscal de 2005 que está preparando uma versão de Liberty City Stories para o PlayStation 2, que deve chegar às lojas no segundo semestre de 2006. Segundo Paul Eibeler, presidente da Take Two, "as vendas do final do ano não atingiram as nossas expectativas. Sem falar que muita gente quer acompanhar este game no conforto da

sala de estar". A empresa aproveitou a deixa e liberou mais uma bomba ao dizer que o portátil da Sony terá mais um game da série Grand Theft Auto, em fase de produção pela mesma equipe que desenvolveu LCS, mas sem revelar enredo ou em qual época o game se passará. A dúvida que fica é se a próxima geração de consoles terá um GTA. Até agora, a Take Two não anunciou nenhum game para PLAYSTATION 3.

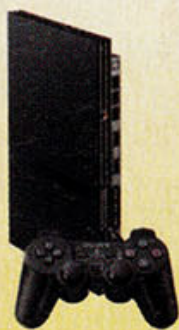
CURTAS

- A Sony anunciou que lançará ainda este ano dois novos Memory Stick PRO Duo de alta capacidade de armazenamento, um de 4 GB e outro de 8 GB.
- A High Moon Studios, criadora de Darkwatch, foi comprada pela Vivendi Universal Games. A High Moon já estava produzindo Darkwatch 2 e tem mais de 100 funcionários.
- A Media.Vision começou a desenvolver o quinto game da série Wild Arms, com o subtítulo "The 5th Vanguard". O game será lançado com exclusividade para PlayStation 2 no final deste ano.
- Os códigos de região dos discos e players de Blu-ray já foram definidos. Serão apenas três, ao contrário do que ocorre hoje com o DVD, que é dividido em seis regiões. Na região 1, ficarão as Américas (entre os países, os EUA, Brasil e Canadá) e o sudeste asiático (contando com Austrália e Japão). A região 2 será preenchida pela Europa e a região 3 será composta pelos demais países do mundo.
- Hideo Kojima disse que não está em seus planos continuar com a série Zone of Enders e que a história chegou ao fim em Z.O.E. The 2nd Runner.
- Jim Norwood, Engenheiro de Software da Electronic Arts, declarou que está trabalhando em um novo RPG baseado na obra O Senhor dos Anéis, com o título provisório de "The Lord of the Rings: The White Council". ☒

Estoures limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.



Sua diversão começa aqui!



Temos todos os consoles
consulte nossos preços

Assistência Especializada
Orçamento sem compromisso



Leitor ótico HD7



Leitor ótico 400C



Memory Card 16 Mb



Memory Card 32 Mb



Memory Card 64 Mb

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

Console e jogos PSP



consulte nossos preços



(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br

Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

Horário de funcionamento:

Segunda a sexta: 8h30 às 22h00

Sábado: 9h00 às 21h00

Valkyrie Profile: Silmeria

Clássico renasce de maneira surpreendente no PS2 e PSP

Por Douglas Pereira

Provavelmente a melhor definição para um game "cult" seja classificá-lo como um jogo excelente, mas que não atingiu as massas por algum motivo. Não é um game que teve apelo popular, ou então não foi comercializado em muitas unidades. Ou mesmo não teve uma campanha de marketing decente.

O exemplo máximo disso no PS2 é Ico – um verdadeiro clássico que poucos jogadores tiveram a honra de conhecer.

Houve um outro game que poucos jogaram e que, se hoje em dia alguém quiser tirar o atraso e curtir-lo, deve se preparar para gastar até US\$ 100 em leilões na internet. Esse é Valkyrie Profile. Lançado pela Enix quase no fim da vida do PSone, em 1999 no Japão e em 2000 nos EUA, pode ser considerado um dos melhores RPGs da plataforma. Com um sistema de batalha soberbo, ritmo de jogo constante e interessante e um ótimo enredo, VP agradou a todos que tiveram o prazer de jogá-lo. Mais de cinco anos se passaram até que, em dezembro de 2005, a Square Enix anunciou a ressurreição da série com dois novos games: Valkyrie Profile:

PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	tri-Ace
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	2006 (Japão)

Lenneth e Valkyrie Profile: Silmeria.

Sobre o primeiro, não há muito o que falar. É apenas um remake para PSP do título original. Última oportunidade para quem não jogou antes, mas para quem já conhece, não há muitas novidades.

Os mesmos gráficos, a mesma jogabilidade. A única diferença, pelo menos até agora, é a inclusão de algumas cenas extra. Mas é importante jogá-lo para entender melhor o enredo de Silmeria, que tem várias ligações com o predecessor.

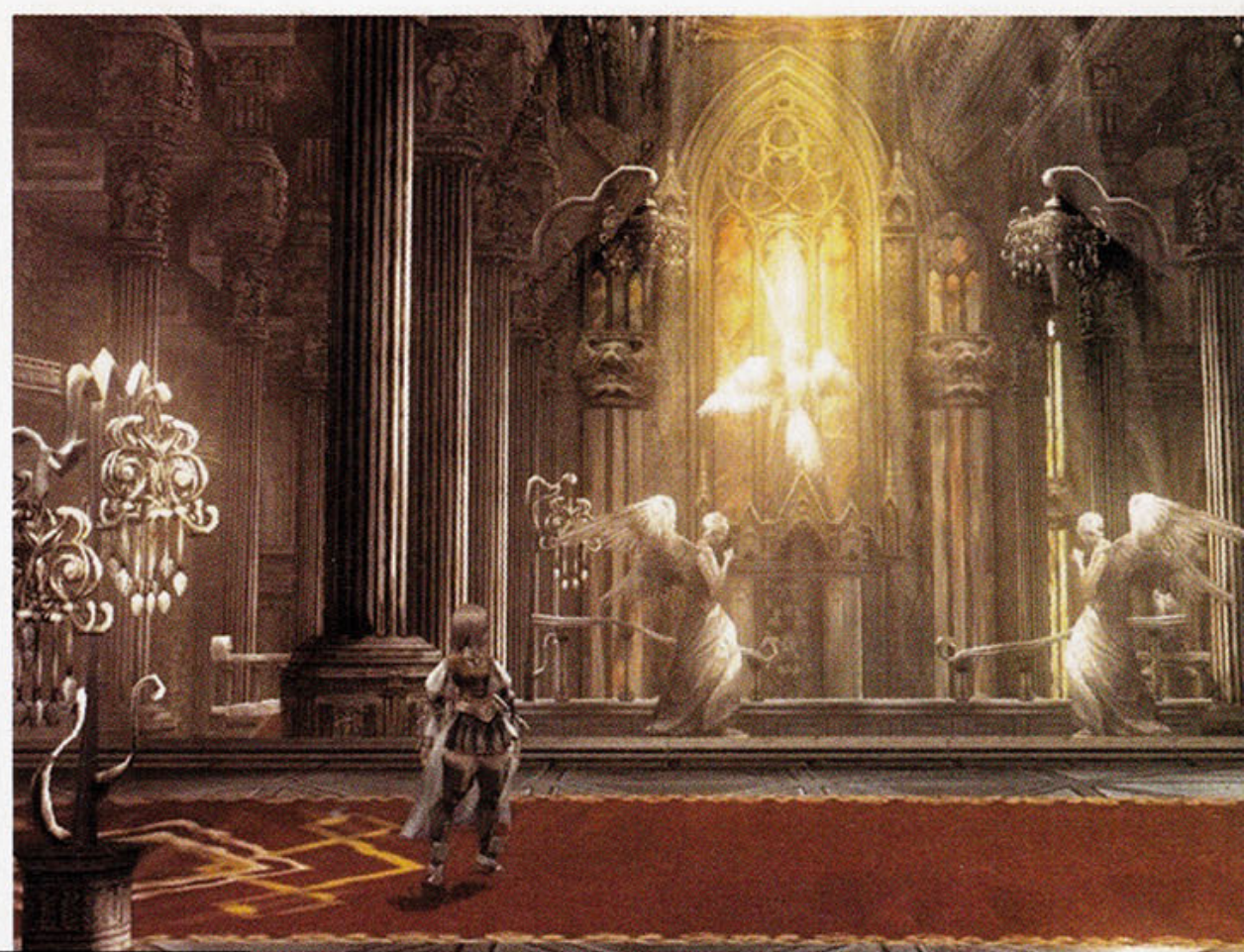
Uma continuação que promete...

Silmeria na verdade é uma prequel do Valkyrie Profile original, ou seja, se passa antes dos eventos do game anterior. De fato, centenas de anos. O que aconteceria se alguém despertasse a fúria de um deus? Com certeza, as consequências seriam terríveis. Não sabemos como, mas Silmeria Valkyrie, irmã mais nova de Lenneth, conseguiu despertar essa fúria. E agora pagará por seu ato. Ela é banida de Valhalla e enviada para o Reino de Midgard. Mas esse é só o começo de seu castigo...

Existe uma grande e próspera nação, chamada Dipan. Para quem jogou o primeiro game, Dipan é, na verdade, a Cidade Perdida (Lost City) que aparecia em VP. Belo e com muitos habitantes, esse reino é governado por uma princesa de muito bom coração, chamada Alisha. Odin então decide aprisionar Silmeria no corpo de Alisha, completando sua punição. A história então gira em torno de como ela irá lidar com sua dupla personalidade e também dos motivos que levaram Silmeria a estar nessa situação, e o que fazer para sair disso. Também mostrará o que levou o próspero reino às ruínas que sobraram em Valkyrie Profile.



Alisha



Acredite, estes são gráficos em tempo real rodando no PS2, graças ao expertise da tri-Ace.

Seguindo por outro caminho

O jogo é apresentado de uma forma diferente. Ao invés de gigantescos mundos em 3D com centenas de NPCs, separação de grupos, várias construções e coisas do tipo, Valkyrie Profile: Silmeria exibe cidades e dungeons em 2,5D. Como é isso? Bem, todos os cenários são 3D, mas a jogabilidade é passada em 2D, bem no esquema clássico "vá para a esquerda ou para a direita". E se você pensa que isso torna o game mais sem graça e muito linear, está completamente enganado. Com essa jogabilidade simples, o time de produção da tri-Ace (a mesma responsável pela série Star Ocean e o mais recente Radiata Stories) conseguiu fazer um jogo com um nível bem alto de exploração, principalmente quando se vai à caça de baús que escondem equipamentos poderosos. Puzzles interessantes aparecem para mexer com os neurônios dos jogadores de vez em quando, incluindo até elementos de plataforma! A prova disso é que Silmeria possui um pulo duplo e também um poder chamado Photon – uma espécie de laser que serve para congelar inimigos por um curto período de tempo, podendo fazê-los de plataforma para alcançar lugares de difícil acesso. E serve também

para teletransportar Silmeria, embora ainda não tenha sido explicado como esse sistema funcionará. Não há batalhas aleatórias, você escolhe se vai lutar ou fugir.

Batalhas Memoráveis

O sistema de batalha é único. Não dá para dizer que parece com o de algum outro jogo do gênero. Em uma comparação meio tosca, seria uma mistura do sistema da série Tales of com um pouco de Grandia. E não é que, apesar de ser tão diferente, ele é bom pra caramba?!

Seu grupo é composto por até quatro personagens. Cada um deles é representado por um botão: ■, ▲, ✕ e ●. Quando você aperta um desses botões, o personagem correspondente vai ao ataque imediatamente. O melhor de tudo é que isso abre a possibilidade de fazer grandes combos com todos os personagens ao mesmo tempo! Como os guerreiros são bem diferentes entre si, é possível fazer combinações matadoras. Então já até temos uma ótima estratégia: um espadachim começa com um combo de três hits, sendo que, no terceiro hit, outro lutador dá um golpe que manda o inimigo para o ar. É a chance do arqueiro de seu grupo desferir um tiro certeiro no bicho para, quando ele estiver quase tocando o chão, ser queimado impiedosamente por uma grande magia de fogo. Bem legal, certo? Errado! Provavelmente isso não seria possível. Cada golpe consome um certo número de Action Points. Logicamente, quanto mais poderoso o golpe, mais AP ele gasta. Esse montante gasto é subtraído de um total. Assim sendo, é pouco provável que você consiga usar os melhores golpes de todos os personagens no mesmo turno. Além disso, golpes mais fortes demoram mais tempo para serem executados. Então, se você realmente quiser fazer ataques fortes em conjunto, é bom ter um ótimo timing. As batalhas o fazem ter que tomar decisões rápidas: "Devo atacar rapidamente duas vezes com esse personagem ou espe-

rar o momento certo para fazer um combo?".

Por que fazer tantos ataques em conjunto? Bem, são dois motivos: o primeiro é para compensar um pouco do tempo que seu personagem vai ter que esperar para poder atacar de novo. Isso é determinado pelo nível de CT (Charge Time) do golpe. Como ataques combinados ganham um bônus de dano, é importante tirar o máximo de HP possível do inimigo de uma só vez. Já o segundo...

Purificando as almas estranhas

Intitulado de "Purify Weird Soul", esse elemento ainda não foi confirmado no game, por pertencer ao primeiro Valkyrie Profile. Mas, se você costuma confiar na SDP, acredite: ele estará presente em Silmeria, e caso não esteja, haverá um substituto bem parecido com um nome diferente. O Purify Weird Soul é equivalente ao Limit Break do clássico Final Fantasy VII e VIII. Os ataques executados em sequência vão gradualmente enchendo uma barra de hit. Se durante o mesmo turno ela chegar a 100, o nível máximo, a tela congela e a mensagem "Purify Weird Soul" aparece, bem como os botões dos personagens que participaram da investida em massa. Apertando o botão do personagem que preferir, ele irá executar um ataque muito poderoso que provavelmente matará o adversário (obviamente, ignore essa frase se estiver pensando em chefes). Se não conseguir encher a barra de hit, ela zera e você terá que tentar novamente no próximo turno. Ao longo do game, novos PWSs podem ser aprendidos. E, obviamente, um é mais poderoso que o outro. Alguns são melhores contra inimigos aéreos, outros são pouco efetivos em usuários de magia etc. Este sem dúvida será um elemento fundamental para a evolução dos personagens. Por isso, o segredo será escolhê-los sabiamente antes dos combates.

Excelência gráfica

Talvez o elemento mais impressionante divulgado até agora sobre Valkyrie Profile: Silmeria não seja sua profunda história ou seu incrível sistema de batalha,

Silmeria, a irmã mais nova de Lenneth, é condenada por Odin e tem sua alma presa no corpo de Alisha, a princesa de Dipan.



mas sim seu visual. Não é precipitação alguma dizer que este game será um dos três mais belos do PlayStation 2 em 2006.

Veja a imagem que mostra o interior de um palácio no começo da matéria, ou as imagens da cidade e da fonte iluminada. Aparentemente, a tri-Ace espremeu o processador gráfico Graphics Synthesizer ao limite, e achamos que não deve sobrar nem o bagaço do pobre chip. Mesmo assim, quem jogou Star Ocean 3: Till the End of Time, sentirá a falta de um elemento valioso em Valkyrie Profile: Silmeria. Até agora não há nem sinal das belíssimas cenas em CG que a tri-Ace costuma fazer. A gente normalmente iria reclamar dessa ausência (pelo menos temporária), mas os gráficos estão tão bons que não há como dizer alguma coisa sobre o visual. Talvez o fato do game ser em 2,5D ajude um pouco, afinal, o time de produção não precisa fazer um mundo completo e nem se preocupar com truques para evitar problemas de câmera ou quebra de polígonos.

E não é apenas no que compreende o hardware que faz o visual ser deslumbrante. A direção artística merece destaque também. Construções de extremo bom gosto, apresentando arquiteturas de dar inveja a muitos RPGs de nome por aí. Os personagens são muito legais também, capazes de expressar suas personalidades apenas pelos trejeitos.

Diálogos divinos

Resta mais um assunto a ser abordado: a parte sonora. O Valkyrie Profile original tinha uma trilha sonora muito boa, apesar de meio repetitiva. Entretanto, o trabalho de dublagem era louvável. Estamos felizes por afirmar que Valkyrie Profile: Silmeria irá continuar o legado de seu predecessor. Já tivemos a oportunidade de ouvir algumas falas do game e o resultado está muito satisfatório até o momento. Claro, isso não é exatamente uma surpresa quando falamos de dublagens japonesas, mas esperamos que o trabalho mantenha o alto nível numa possível versão ocidental do título (muito provável, apesar de não ter sido anunciada ainda), assim como foi a surpreendente dublagem da versão americana de VP.

Não podemos comentar maiores detalhes sobre a trilha sonora, uma vez que muito pouco foi divulgado. A quantidade de informações sobre os efeitos sonoros também é bem escassa. Vamos deixar para tratar disso em uma futura oportunidade.

Outros guerreiros?

Quando a Square Enix apresentou o trailer que mostrava os primeiros passos da produção de Lenneth e Silmeria, durante a Jump Festa que rolou em dezembro no Japão, todo mundo ficou babando em frente ao estande. Mas o que poucos sabiam é que existia um outro trailer...

Em uma parte meio escondida do estande, havia um pequeno lugar com portas fechadas. Quem encarasse a fila ganhava duas coisas: um calendário bem legal



Assim será Silmeria, um RPG com um sistema de combate tão complexo quanto desafiador.

baseado em Valkyrie Profile e acesso à tal sala, onde começava a rolar um vídeo misterioso. Com o simples título de "Valkyrie Profile", eram apresentados cenários extremamente bem feitos, coisa fina mesmo. Tão impressionantes que realmente não pareciam gráficos que o PlayStation 2 conseguisse fazer nem se trabalhassem nisso por cinco anos. Mas também não tinha aquele jeito refinado que as CGs costumam ter, ainda mais quando lembramos que tipo de CGs a tri-Ace é capaz de fazer. O que achamos? Sim, assim como você acha, provavelmente o trailer se tratava de uma versão de Valkyrie Profile que estaria a caminho da próxima geração de consoles. Se é para PLAYSTATION 3, Xbox 360 ou ambos, não sabemos. De fato, não sabemos

de nada sobre isso, é só especulação, já que quando perguntados sobre o assunto, os representantes da Square Enix responderam com a clássica frase: "Nós não sabemos do que vocês estão falando". Fazer o quê, vamos aguardar...

Vale a pena esperar

Falando em aguardar, teremos que fazer isso por um tempo para poder aproveitar Valkyrie Profile: Silmeria. Enquanto Lenneth já tem data marcada no Japão (dia 2 de março), o jogo de PlayStation 2 está marcado para o vago "algum dia de 2006". Adicione mais uns três meses a essa data e aí talvez seja a data da versão americana. Espera cruel, mas que com certeza valerá a pena. ☒

Valkyrie Profile: Lenneth

Valkyrie Profile é uma série de RPG séria, sem piadinhas ou sorrisos. Trata de um assunto delicado como a morte e levanta importantes questões morais. Valkyries são as deusas comandantes da guerra no mundo superior. São as responsáveis por recrutar novos guerreiros para o exército dos céus. Eles são conhecidos como Einherjar, os guerreiros divinos. Com a aproximação do Ragnarok, a grande batalha entre deuses e monstros, o grande Odin envia Lenneth Valkyrie para Midgard, o mundo dos humanos, para observar e recrutar as almas de bravos e valorosos homens que poderiam ser de grande ajuda na árdua batalha que está por vir. Uma tarefa não muito prazerosa. Afinal, acompanhar a morte de uma pessoa, boa ou má, não deveria ser um trabalho muito feliz. Vários casos são contados, de várias formas diferentes,

fazendo o jogador refletir sobre alguns conceitos. Valeria mais a pena morrer como um herói mentindo para si mesmo, ou acusado injustamente de traição, mas em paz consigo mesmo? Existe alguma morte injusta? Ou justa? Ou melhor, existe alguém que não merece o direito da vida? E existe alguém que merece? O jogo apenas faz essas perguntas, mas não as responde. A intenção é apenas fazer você pensar e tirar suas conclusões.



PSP

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	tri-Ace
Gênero	RPG de ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	2 de março de 2006 (Japão)



Chegou a hora da decisão!

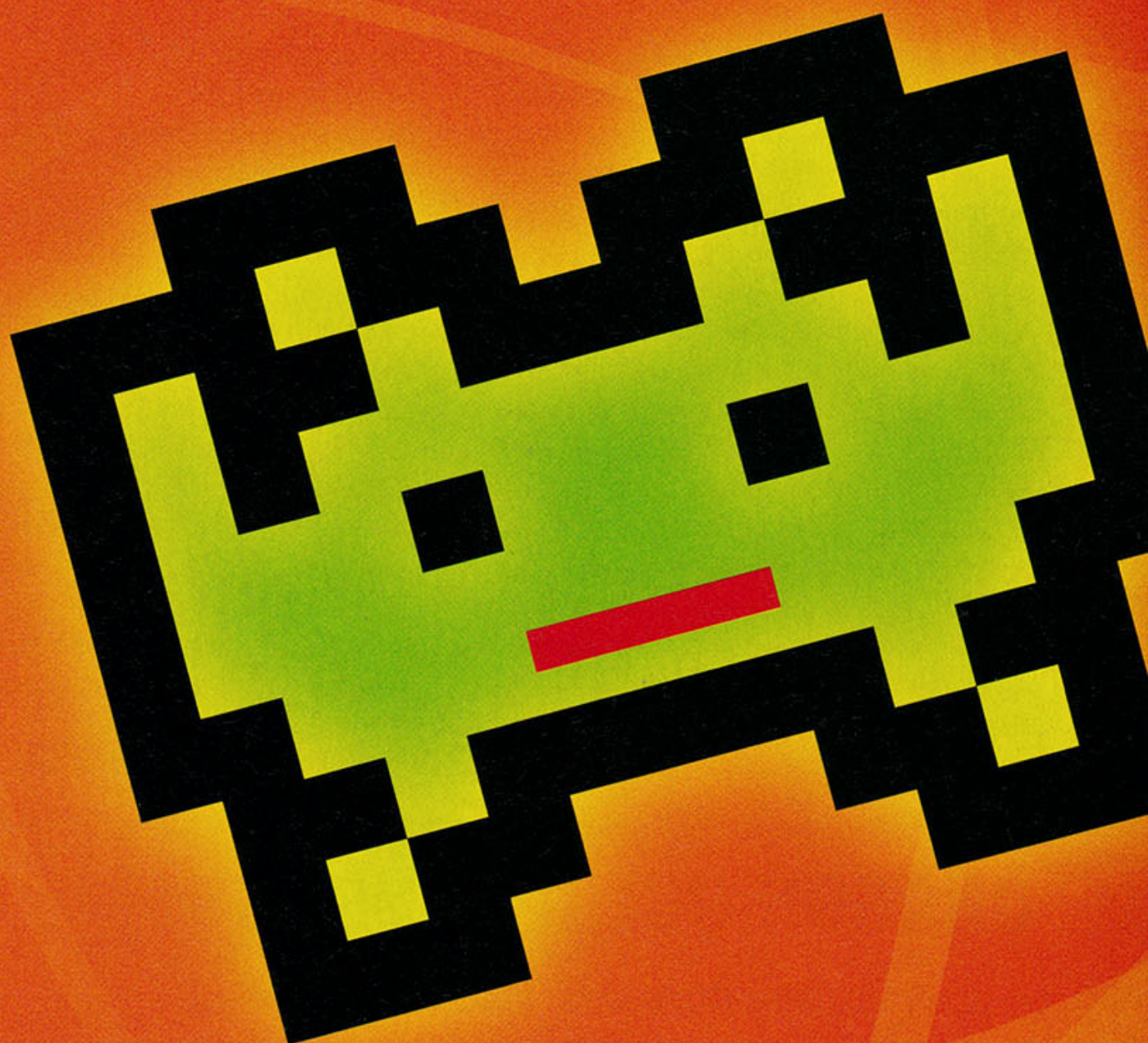
2º TROFÉU GAMEWORLD

MELHORES DE 2005

Entre no www.gameworld.com.br e vote agora nos melhores games, produtoras e profissionais de 2005.

Você é quem decide quem vai levar o Troféu Gameworld em 2005, nas seguintes categorias:

- ***Melhor jogo do ano***
- ***Melhor jogo para PC***
- ***Melhor jogo para PlayStation 2***
- ***Melhor jogo para Xbox***
- ***Melhor jogo para GameCube***
- ***Melhor jogo para console portátil***
- ***Melhor jogo para Xbox 360***
- ***Melhor jogo de tiro***
- ***Melhor jogo de estratégia***
- ***Melhor jogo de ação***
- ***Melhor jogo de simulação***
- ***Melhor jogo de luta***
- ***Melhor jogo de corrida***
- ***Melhor jogo de RPG***
- ***Melhor jogo de esporte***
- ***Melhor MMOG lançado no Brasil***
- ***Melhor multiplayer***
- ***Jogo mais inovador***
- ***Melhor produtora de games estrangeira***
- ***Melhor desenvolvedora de games brasileira***
- ***Melhor publisher no Brasil***
- ***Melhor campanha de marketing de game***





SEIKEN DENSETSU 4

O mundo é uma mana

Não estranhe o nome: Seiken Densetsu – a série Mana no ocidente – é considerado o principal difusor dos RPGs de ação nos videogames. Foram necessários 11 anos para que a Square Enix decidisse retomar a contagem que havia estacionado em Seiken Densetsu 3. Foi em 2005 que surgiu um projeto chamado The World of Mana, que seria responsável por reviver a série e expandir seus horizontes. Seiken Densetsu 4 é o segundo fruto deste revival e felizmente atingirá o PlayStation 2, mas seguirá um caminho um pouco diferente de seus antecessores.

Algumas características marcantes foram alteradas em busca da tal expansão. De acordo com Koichi Ishii (produtor do projeto The World of Mana e outros games da série), a essência permanecerá a mesma. A equipe se sentiu muito desafiada ao recriar o imenso mundo de Mana completamente em 3D na atual geração de consoles. Para assegurar que esta conversão seja feita com fidelidade, pessoas que já trabalharam com a

franquia, como Nao Ikeda (designer de personagens em Legend of Mana) e Kenji Ito (compositor de Sword of Mana), estão envolvidas no projeto. No entanto, as diferenças já começam no estilo do jogo. O RPG de ação deu espaço a um gênero que pode ser definido como "Ação-Aventura". As batalhas parecem ligeiramente com Kingdom Hearts e são destinadas a um único jogador. Outros detalhes recém-revelados envolvem realismo nas expressões faciais e a utilização da engine de física Havok (usada no game Half-Life 2). Algumas das cenas divulgadas mostram o uso desse sistema, nas quais o protagonista empurra carrinhos ou despenca com uma torre de sustentação. Os principais personagens da trama serão Eldy e Ritzia,

SAGA MANA

Os games da série no Oriente e Ocidente

Final Fantasy Adventure (Seiken Densetsu) – Game Boy (1991)
Secret of Mana (Seiken Densetsu 2) – Super NES (1993)
Seiken Densetsu 3 (inédito nos EUA) – Super NES (1995)
Legend of Mana – PSone (2000)
Sword of Mana – GBA (2003)
Children of Mana – Nintendo DS (2006)
Seiken Densetsu 4 (ainda sem nome oficial) – PS2 (2006)

amigos de infância cujos passados são envoltos em mistérios. Ele foi encontrado pelo chefe da vila dos Sylvains, onde reside; ela é sacerdotisa do local e tem o poder de ouvir a natureza. Ritzia possui Puck (uma espécie de mascote da série) e só consegue se sentir livre de suas obrigações quando está ao lado de Eldy. A história começa quando a vila é atacada por um exército e os três são obrigados a escapar, ingressando em uma longa jornada rumo ao desconhecido. Só esperamos que o game consiga preservar a qualidade que cativou milhares de fãs em gerações anteriores.

PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	2006 (Japão)

DRAGON QUEST YANGUS

A primeira aventura solo baseada em DQVIII

Pegando o embalo do enorme sucesso de Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King, a Square Enix anunciou um novo capítulo da saga para o PlayStation 2, desta vez baseado na história de Yangus, um dos personagens mais marcantes do oitavo episódio. O jogo trará uma trama paralela à série, apresentando Yangus ainda criança, mas com o mesmo aspecto enfezado de sempre. Tudo começa quando seu pai, líder de um grupo de bandidos, traz para casa uma lâmpada misteriosa, que magicamente transporta o herói para um local desconhecido. Ao lado de sua amiga Garuda (também presente em DQVIII), eles deverão encontrar uma saída desse mundo bizarro.

Embora a Square não tenha divulgado muitos detalhes, seu nome original (Shounen Yangus to Fushigi no Dungeon) indica que este deve ser mais um jogo com o selo "Mysterious Dungeon". A série, sucesso no Japão, era protagonizada por Torneko, um caricato personagem de DQIV, e apresentava o mesmo universo do famoso RPG da saudosa Enix. Ainda não se sabe se DQ Yangus incorporará o esquema de labirintos aleatórios, batalhas em turnos e objetivos malucos a cumprir que eram tradicionais nos games Mysterious Dungeon. Porém, as semelhanças entre os personagens (ambos são comilões, por exemplo) deixam bem claro que sim.



PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Cavia
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	20 de abril de 2006 (Japão)

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

A vida é dura, Sam Fisher!



Sem dúvida, Sam Fisher é um cara frio e durão. Mas será que ele está pronto para encarar uma missão duas vezes mais difícil do que qualquer outra que ele tenha passado? É isso o que vamos descobrir em Splinter Cell: Double Agent, continuação prevista para o segundo trimestre de 2006. O novo game promete levar a saga para outros níveis. Fisher agora é um agente duplo, trabalhando para a Third Echelon e também para um grupo de terroristas, tentando dismantlar a organização de dentro para fora.

Agora, com essa parte nova do trabalho, Sam não terá a ajuda de seus superiores o tempo todo, não poderá ficar matando qualquer um (ou seu disfarce será descoberto) e, se for pego traindo seus comparsas, é morte na certa. Decisões que podem salvar ou tirar a vida de muitos estarão nas mãos do agente, e isso resulta em mudanças no andamento da história e até no final do jogo. Realmente, só por aceitar essa missão, podemos dizer: Sam, você realmente é um cara durão.

Mas esse novo estilo não foi feito apenas para melhorar a história. Toda a jogabilidade está sendo desenvolvida para fazer o jogador realmente se sentir um agente duplo. Em vários estágios o herói terá que cumprir tarefas para os dois lados simultaneamente, não podendo confiar em nenhuma das facções. Por exemplo, em uma missão em que deve plantar uma bomba para os terroristas, a Third Echelon pode pedir para que você sabote a explosão.

Como nos Splinter Cell anteriores, a espionagem será levada a vários lugares do mundo, mas agora

com vários ambientes inéditos, como situações embaixo d'água ou tempestades de areia. Sam também não contará apenas com a escuridão como aliada, podendo se esconder atrás de poeira ou fumaça para passar ileso pelos adversários. Não poderia faltar um modo multiplayer online, com algumas novidades baseadas no enredo do game e com diversos elementos exclusivos que a Ubisoft ainda não está pronta para revelar. De qualquer maneira, é uma ótima pedida enquanto nos retorcemos de ansiedade pela chegada de Metal Gear Solid 4, ou mesmo para quando enjoarmos de MGS3: Subsistence.



PLAYSTATION 2

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	1º de março de 2006 (EUA)

DRIVER: PARALLEL LINES

Por um lugar ao Sol

Driver já foi o rei das ruas. Hoje em dia, poderíamos considerá-lo um marginal qualquer, graças ao fracasso que foi Driv3r (que ainda assim vendeu pra caramba). Eis que a Reflections surge com uma sequência que traz várias mudanças para reerguer a série.

Driver: Parallel Lines quer fazer você esquecer que Driv3r existiu. Tudo está diferente. Para começar, Tanner já era. O protagonista da vez é The Kid, ou T.K., para os mais chegados. Havia um grande motivo para Driv3r não se chamar Walk3r: a jogabilidade fora do carro era ridícula, para não dizer outra coisa. Felizmente, Parallel Lines será quase inteiramente focado na ação com veículos. Por volta de 85% do game se passará dentro de algum veículo e apenas o restante será a pé. Mas a Reflections jura que a jogabilidade destas fases será aprimorada. É bom mesmo...

E para quem se acha o rei das fugas impossíveis, prepare-se. Embora os policiais ainda sejam adeptos do "estilo Driver", o tráfego de Parallel Lines é totalmente insano. Você pode roubar qualquer veículo a qualquer momento, mas seu carro não serve apenas para despencar de um barranco por aí. Vários elementos de personalização estão presentes: upgrades visuais, de performance e especiais, como vidros e pneus à prova de balas. Seus carros modificados podem ser usados no novo e inédito modo online, que traz opções para oito jogadores simultâneos. Estranho, mas tem potencial. Driver está querendo tomar de volta seu lugar ao Sol, e não parece estar muito distante disso. (D)



PLAYSTATION 2

Produção	Atari
Desenvolvimento	Reflections Interactive
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	21 de março de 2006 (EUA)



ⓓ GUILTY GEAR XX SLASH: THE MIDNIGHT CARNIVAL

Estilo e pancadaria se unem novamente

Embora tenha poucos anos de vida, a série Guilty Gear adquiriu um status de respeito que a nivela aos principais nomes do gênero, como The King of Fighters e Street Fighter. A união da Sammy com a Sega fortaleceu ainda mais a franquia, que agora contará com um novo jogo, cuja versão para consoles é exclusividade do PS2. Guilty Gear XX Slash trará a mesma gama de personagens dos jogos anteriores, apresentando desta vez dois inéditos: Order Sol, uma versão retrabalhada de Sol, o principal combatente da série, e A.B.A., uma lutadora excêntrica que usa uma chave gigante como arma. Todos ganharão novos golpes, o que tornará as batalhas mais equilibradas. A longevidade do jogo está garantida por uma grande diversidade de modos, como os tradicionais Arcade, Versus 2P, Training, Survival e os novos M.O.M.E. e Mission Mode. Enquanto este oferece lutas com objetivos específicos para cada lutador, com a possibilidade de escolha do nível de dificuldade, aquele é uma versão atualizada do Score Attack, no qual você deve acumular pontos durante um tempo determinado e é premiado com uma medalha ao final da partida.



PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Arc System Works
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	Início de 2006 (Japão)

SUIKODEN 1 + 2

Os primórdios da saga agora cabem no seu bolso

Seguindo os passos de suas concorrentes, a Konami prepara uma coletânea com os dois primeiros jogos da série Suikoden, verdadeiras pérolas entre os amantes dos RPGs orientais. Tal qual Breath of Fire III, que também receberá uma conversão para o portátil, ambos os jogos serão idênticos às suas versões originais, que saíram para o PSone. A única grande diferença ficará por conta da adaptação dos gráficos ao formato widescreen da tela do portátil. Os jogadores terão a oportunidade de recrutar 108 personagens para combates, construir suas próprias fortalezas e adquirir poderes de runas mágicas, além de aces-



sar duas galerias inéditas: uma de ilustrações e outra de temas musicais, com mais de 160 músicas de ambos os episódios da saga. Porém, nem tudo são flores: é muito provável que Suikoden 1 + 2 fique mesmo restrito ao público japonês.

PSP

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	23 de fevereiro de 2006 (Japão)

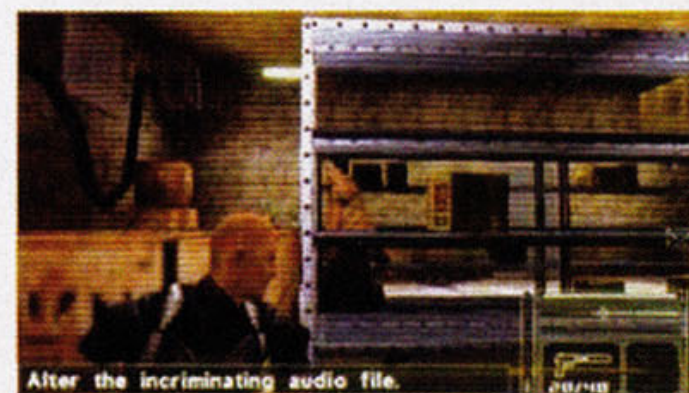
SPLINTER CELL ESSENTIALS

O passado te condena

A sorrateira invasão de Sam Fisher e a série Splinter Cell ao mundo dos portáteis deveria ser esquecida, mas a versão de estréia no PSP promete corrigir os erros do passado. Detalhes de Essentials ainda são escassos, porém, ao contrário do que se pensava, a Ubisoft confirmou que o jogo trará fases e situações inéditas à série, que revelarão as origens do espião. Sete das nove missões que compõem o jogo serão originais e explicarão muitas das dúvidas que os jogos anteriores levantaram. Além disso, Essentials fará uma prévia do que podemos esperar de Double Agent, quarto episódio da série. Os movimentos de Sam, o uso de



seus dispositivos eletrônicos, a mira e o acesso aos menus serão devidamente adaptados para os controles do PSP. Haverá também um novo gráfico que medirá a proximidade dos sons ambientes, como os passos dos soldados inimigos, para aqueles jogadores que preferem o volume de seu PSP baixo ou desligado. A Ubisoft prometeu ainda intensas partidas multiplayer, aproveitando a conectividade do portátil – só não sabemos ainda se a jogatina via internet será possível. ☒



PSP

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	1º trimestre 2006 (EUA)



Finalmente a Namco parece estar despertando para o poder de seu RPG: em fevereiro, Tales of Legendia chega aos EUA.

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

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
.hack//G.U.	Bandai	RPG	01
Curious George	Namco	Ação	01
Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Ação	01
Tales of Legendia	Namco	RPG	01
Dora the Explorer: Journey to the Purple Planet	Globalstar	Ação	06
Arena Football	Electronic Arts	Esporte	07
Let's Ride: Silver Buckle Stable	Valuesoft	Ação	07
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	07
Drakengard 2	Square Enix	RPG	14
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Esporte	14
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Ação	14
Rugby 06	Electronic Arts	Esporte	14
Teen Titans	Majesco	Ação	14
Final Fight: Streetwise	Capcom	Ação	21
MS Saga: A New Dawn	Bandai	RPG	21
Sonic Riders	Sega	Corrida	21
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Corrida	21
24 The Game	2K Games	Ação	22
Black	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	22
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	22
The Hustle: Detroit Street	Activision	Esporte	22
FIFA Street 2	Electronic Arts	Esporte	28
MLB 06: The Show	SCEA	Esporte	28

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	01
And 1 Streetball	Ubisoft	Esporte	01
Beatmania	Konami	Tabuleiro	01
Cowboy Bebop	Bandai	Ação	01
Fear & Respect	Midway	Tiro em 1ª pessoa	01
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Tiro	01
Grandia III	Square Enix	RPG	01
Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	01
MotoGP 4	Namco	Corrida	01
Payout Poker & Casino	Namco	Tabuleiro	01
Suikoden V	Konami	RPG	01
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Ação	01
Winback 2: Project Poseiden	Koei	Tiro	01
Shadow Hearts: From The New World	XSEED Games	RPG	07
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	14
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	14
Godfather: The Game	Electronic Arts	Ação	20
Driver: Parallel Lines	Atari	Ação	21
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Ação	21
Dance Factory	Codemasters	Tabuleiro	28
Metal Saga	Atlus	Ação	28
NBA Ballers: Phenom	Midway	Esporte	28
River King: A Wonderful Journey	Crave Entertainment	RPG	28

Japão

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Nobunaga no Yabou Kakushin	Koei	Estratégia	02
Tourist Trophy	SCEI	Corrida	02
Exciting Pro Wrestling 7: Smackdown! vs. RAW 2006	Yuke's	Esporte	09
Mein Liebe II: Hokori to Seigi to Ai	Konami	Simulador	09
Sengoku Musou 2	Koei	Ação	09
Siren 2	SCEI	Ação	09
Bleach: Hanatareshi Yabou	SCEI	RPG	16
Dance Dance Revolution Strike	Konami	Musical	16
Monster Hunter 2	Capcom	RPG	16
Clannad	Interchannel	Aventura	23
Devil May Cry 3: Special Edition	Capcom	Ação	23
Full House Kiss 2	Capcom	Aventura	23
Galaxy Angel II	Broccoli	Estratégia	23

Gensou Suikoden V	Konami	RPG	23
Ibara	Taito	Tiro	23
Jewels Ocean: Star of Serra Leone	M3 Entertainment	Aventura	23
Makai Senki Disgaea 2	Nippon Ichi Software	RPG	23
Metal Wolf REV	Princess Soft	Aventura	23
Reishiki Kanjou Sentouki 2	Taito	Tiro	23
Samurai Champloo	Bandai	Ação	23
Sega Ages 2500 Series Vol. 24: Last Bronx	Sega	Luta	23
Sega Ages 2500 Series Vol. 25: Gunstar Heroes Treasure Box	Sega	Ação	23
Separate Hearts	Kid	Aventura	23
Shin Gouketsuji Ichizoku:	Excite	Luta	23
Bonnou Kaihou			
Sonic Riders	Sega	Corrida	23
Sunrise Eiyuutan 3	Sunrise	RPG / Simulador	23
The King of Fighters:	SNK Playmore	Luta	23
Orochi Collection			
Wizardry X 2: Mugen no Gakuto	Michaelsoft	RPG	23
Zero Shikikan Josentoki Ni	Taito	Simulador	23

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
007: Russia Yori Ai Okomete	Electronic Arts	Ação	02
Capcom Classics Collection	Capcom	Variedades	02
Devil Summoner: Kuzunoha Raidou	Atlus	RPG	02
Haru no Ashioto: Step of Spring	Alchemist	Aventura	02
Kidou Senshi Gundam: Climax U.C.	Bandai	Ação	02
Narnia Koku Monogatari: Lion to Majo	D3 Publisher	Ação	02
Ninkyouden: Toseinin Ichidaiki	Genki	Ação	02
Pop'n Music 12 Iroha	Konami	Musical	02
Tenkabito	Sega	RPG	02
Sotsugyou 2nd Generation	Cyberfront	Simulador	09
Final Fantasy XII	Square Enix	RPG	16
GuitarFreaks V & DrumMania V	Konami	Musical	16
Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	Simulador	23
Black	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	23
Pro Soccer Club o Tsukurou!	Sega	Simulador	29
European Championship			
Another Century's Episode 2	Banpresto	Ação	30
Black Cat	Capcom	Ação	30
IGPX	Bandai	Corrida	30
Kashimashi! Girl Meets Girl	Marvelous Interactive	Aventura	30
Mutsuzaki Hoshi Kikari	Chise	Aventura	30
Phantasy Star Universe	Sega	RPG	30
Rozen Maiden: Duell Walzer	Taito	Ação	30
Shinobido Takumi	Spike	Ação	30
Ys V: Lost Kefin — Kingdom of Sand	Taito	RPG	30

PSP

Estados Unidos

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Street Fighter Alpha 3 MAX	Capcom	Luta	07
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	07
Fight Night Round 3	Electronic Arts	Esporte	14
Exit	Ubisoft	Puzzle	21
TOCA Race Driver 2	Codemasters	Corrida	21
FIFA Street 2	Electronic Arts	Esporte	28
Generation of Chaos	Atlus	Ação	28
MLB 06: The Show	SCEA	Esporte	28
Neopets: Petpet Adventure	SCEA	Ação	28
Spongebob Yellow Avenger	THQ	Ação	28
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	28
Worms	THQ	Ação	28

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Payout Poker & Casino PSP	Namco	Tabuleiro	01
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	01
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	RPG	01
Bounty Hounds	Namco	Ação	06

Major League Baseball 2K6	2K Sports	Esporte	06
Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	Ação	06
Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari	Luta	07
Pursuit Force	SCEA	Ação	07
Untold Legends 2: Warriors Code	Sony Online Entertainment	RPG	07
From Russia With Love	Electronic Arts	Ação	14
Mega Man Powered	Capcom	Ação	14
Astonishia Story	Ubisoft	RPG	15
Brothers In Arms	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	15
Field Commander	Sony Online Entertainment	Estratégia	15
Monster Hunter Freedom	Capcom	RPG	21
MX vs. ATV Unleashed: On The Edge	THQ	Corrida	21
Bust-A-Move Deluxe	Majesco	Ação	24
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Luta	27
NBA Ballers: Phenom	Midway	Esporte	27
Daxter	SCEA	Ação	28
Metal Gear Ac!d 2	Konami	Estratégia	28
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Ação	28

Japão

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Jui: Dr. Touma Jotarou	Taito	Aventura	02
Chuugen no Hasha:	Namco	Simulador	09
Sangoku Shouseiden			
Gradius Portable	Konami	Tiro	09
Sangokushi VII	Koei	Simulador	09
The Sims 2: Dr. Dominic no Inbow	Electronic Arts	Simulador	09
Dora-Slot: Oki-Slot-Ou! Pioneer 12	Dorart	Tabuleiro	26
Frantix: Kirakira Nazotoki Daibouken	Ubisoft	Puzzle	23
Gamble Con Fight	Ertain	Luta	23
Gensou Suikoden I + II	Konami	RPG	23
GripShift	Ubisoft	Corrida	23
Initial D: Street Stage	Sega	Corrida	23
Jitsuroku Oniyome Nikki: Shiuchi ni	AQ Interactive	Aventura	23
Taeru Otto no Rifujin Taiken Adventure			
Kinnikuman Muscle Generations	Bandai	Luta	23
Monster Kingdom: Jewel Summoner	SCEI	RPG	23
Namco Museum Vol. 2	Namco	Coletânea	23
Oedo Senryoubako	Taito	Ação	23
Simple 2500 Series	D3 Publisher	Esporte	23
Portable Vol. 2: The Tennis			
Simple 2500 Series Portable Vol. 3:	D3 Publisher	Aventura	23
The Dokodemo Suiiri			
- Zen 68 no Jikenbo			
Simple 2500 Series	D3 Publisher	Variedades	23
Portable Vol. 4: The Unou Drill			
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Ação	23
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	23

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Blade Dancer: Sennen no Yakusoku	SCEI	RPG	02
Daikoukai Jidai IV: Rota Nova	Koei	Estratégia	02
Exciting Pro Wrestling 7	Yuke's	Esporte	02
Pursuit Force: Daitaisiseki	Spike	Corrida	02
Rockman Rockman	Capcom	Ação	02
Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	RPG	02
WRC Portable	Spike	Corrida	02
Bomberman: Bakufuu	SCEI	Puzzle	09
Sentai Bomberman			
I.Q. Mania	SCEI	Puzzle	09
Lemmings	SCEI	Puzzle	09
Sakura Taisen 1 + 2	Sega	Simulador	09
Tokimeki Memorial: Forever With You	Konami	Simulador	09
Untold Legends: Unataka no Yuken	Konami	RPG	09
XI Coliseum	SCEI	Puzzle	09
Mahou Sensei Negima!	Konami	Ação	23
Viewtiful Joe Battle Carnival	Capcom	Ação	23
Jissen Pach-Slot Hisshouhou!	Sega	Tabuleiro	30
Portable: Aladdin 2 Evolution			
Naruto: Narutimate Portable	Bandai	Ação	30
- Mugenjou no Maki			
Pilot ni Narou! Flying All-Stars	Marvelous Interactive	Simulador	30

CONSUMO BEM-VINDO!

O Natal passou, mas as férias continuam. E para aproveitar os melhores games já lançados, por que não usar alguns acessórios para aumentar a diversão? Por isso, veja o que a SDP separou de melhor e mais novo para você curtir os jogos ainda mais.

Fone Dolby Digital 5.1 THRUSTMASTER

Fabricante: Thrustmaster

Preço sugerido: R\$ 658,90

Onde encontrar:

Ishop21

Tel: (11) 2189-1450

<http://ishop21.com.br>

Nota: 9,0

Este super fone de ouvido é a grande solução para quem não pensa em gastar muito com um home theater e busca suporte para Dolby Digital, Pro Logic II e THX. Ele é conectado diretamente na saída de som digital dos consoles e proporciona melhor qualidade sonora, próxima ao som de cinema. O fio tem grande alcance e permite que você fique acomodado no sofá. Os fones não permitem a entrada de som externo e conseguem simular as caixas de som traseiras e frontais do home theater convencional.



Driving Force Pro

Fabricante: Logitech

Preço Sugerido: R\$ 839,00

Onde encontrar:

GameOne

Tel: (19) 2122-5252

<http://www.gameone.com.br>

Nota: 10

Se você é fã de jogos de corrida, acha que um volante é essencial na sua vida e tem uma graninha extra para gastar, o Driving Force Pro é o melhor produto disponível no mercado. Ele foi criado pensando no game Gran Turismo 4 e possui rotação de 900°, criando uma direção ainda mais realista e eficiente para as curvas mais fechadas. A tecnologia Force Feedback lhe dá a mesma sensação de pilotar na vida real, deixando o volante mais pesado dependendo da força gravitacional do veículo. Compra obrigatória para todo aficionado.



Action Replay MAX para PSP

Fabricante: Datel

Preço sugerido: R\$ 89,90

Onde encontrar:

Datel

Tel: (11) 5049-0810

<http://www.datelmaxmemory.com>

NOTA: 9,0

O Action Replay MAX é um pacote que acompanha o CD com o programa do Action Replay para PC, que serve para transferir seus saves do PSP para o computador e vice-versa. Além disso, o programa vem com recursos para converter vídeos e músicas automaticamente para seu portátil, como os formatos AVI, MPG, MPGE, VOB, WMV, MOV, MPE, 3GP e MP4. O segundo CD que acompanha o acessório é um programa para PS2 que serve para você copiar os saves dos games de seu PS2 dentro do Memory Stick de seu PSP, ou seja, posteriormente você pode guardá-los no PC e ter um Memory Card de PS2 infinito! Se tudo isso não bastasse, o pacote contém ainda um Memory Stick PRO Duo de 64 MB e um cabo USB Mini para conectar o portátil no PC, permitindo até mesmo carregar a bateria do PSP através da USB de seu PC ou PS2. Tudo isso bem guardado em um estojo de lata luxuoso que pode ser usado para guardar seus UMDs. É um belo conjunto, não?



Nyko Air Flo XL

Fabricante: Nyko

Preço sugerido: R\$ 99,00

Onde encontrar:

MisterBros

Tel: (11) 3266-4176

<http://www.misterbros.com.br>

Nota: 8,0

O grande diferencial deste joystick fica para a ventilação especial que deixa sua diversão ainda mais confortável. O ar entra pela traseira do controle e sai por orifícios distribuídos pelas manoplas emborrachadas. O controle recebeu o prêmio de melhor acessório na CES 2004 em Las Vegas. Você nunca mais vai suar nas mãos quando jogar videogame. ☒



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 30 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\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 880,00 (Slim com Infinity)	-	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00	-	-
Aline Games	(11) 3228-2690 / 3231-8398 / 6604-4708	São Paulo / SP	Sim	R\$ 780,00 (Slim com Matrix Infinity) e R\$ 680,00 (50001 com Matrix Infinity)	-	R\$ 90,00	R\$ 75,00	-	-	-
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R\$ 910,00 (Slim com Murano) / R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 90,00	R\$ 95,00	-	-	-
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R\$ 990,00 (Slim com Infinity)	-	R\$ 69,00	R\$ 79,00	-	-	-
Big Ben Games	(24) 3324 - 5297 / 8119 - 9379	Barra Mansa / RJ	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 1.000,00 (50001 com Matrix infinity)	-	R\$ 70,00	R\$ 70,00 R\$ 100,00 (32 MB)	-	-	-
Big Boy Games	(19) 3243-2444	Campinas / SP	Não	R\$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 84,00	R\$ 75,00	Sob encomenda	-	-
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R\$ 950,00 (Slim com Infinity) / R\$ 1.050,00 (50001 com Matrix Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 1.050,00	R\$ 180,00	R\$ 400,00 (4 GB)
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Murano 3)	R\$ 190,00	R\$ 99,00	R\$ 85,00	R\$ 1.200,00	R\$ 230,00	R\$ 560,00 (1 GB)
Butrica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 830,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 1.050,00 (Slim com Matrix)	R\$ 230,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 950,00	R\$ 190,00	R\$ 390,00 (1 GB)
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8845-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	-	R\$ 190,00	R\$ 130,00	-	-	-	-
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R\$ 630,00 (Slim puro) / R\$ 830,00 (Slim com Matrix ou Murano)	-	R\$ 70,00	R\$ 70,00	Sob encomenda	Sob encomenda	-
Companhia dos Games	(51) 3039-4444	Sapiranga / RS	Sim	-	-	R\$ 50,00	R\$ 50,00	-	-	-
Crocodile Games	(21) 2568-0488	Rio de Janeiro / RJ	Sim	-	R\$ 249,00	R\$ 129,00	R\$ 110,00	R\$ 1.199,00	R\$ 229,00	-
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim puro) / R\$ 899,00 (Slim com Thunder Infinity) / R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 84,00	R\$ 79,00	R\$ 1.089,00	R\$ 209,00	R\$ 450,00 (1 GB)
Dragon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R\$ 990,00 (Slim com Infinity ou Thunder)	-	R\$ 90,00	R\$ 90,00	-	-	-
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 90,00	R\$ 75,00	R\$ 1.050,00	R\$ 200,00	R\$ 350,00 (1 GB)
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	-	R\$ 110,00 (32 MB)	-	R\$ 200,00	-
Fratello Games	(11) 3333-2089 / 3362-2206	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Murano) / R\$ 890,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 950,00	-	R\$ 350,00 (1 GB) Sandisk / R\$ 450,00 (1 GB Sony)
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\$ 1.049,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 210,00	R\$ 99,00	R\$ 89,00	R\$ 1.199,00	R\$ 195,00	-
King Games	(11) 3683-4116 / 3654-1997	Osasco / SP	Não	R\$ 1.099,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 290,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	-	-	-
Loja Super Games	(61) 3443-1300	Brasília / DF	Sim	R\$ 1.099,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 229,00	R\$ 104,00	R\$ 89,00	R\$ 1.469,00	R\$ 249,00	-
Master Games / Maximus Games	(31) 3272-2976	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Infinity) / R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 100,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	-	-	-
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 929,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 230,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	Sob encomenda	Sob encomenda	-
MD Games	(11) 3361-8844	São Paulo / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 250,00	R\$ 75,00	R\$ 70,00	R\$ 999,00	R\$ 150,00	R\$ 450,00 (1 GB)
Metrópole Games	(11) 3328-6824	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim puro) / R\$ 850,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 215,00	R\$ 80,00	R\$ 70,00	R\$ 1.100,00	R\$ 200,00	R\$ 400,00 (1 GB)
Mister Bros	(11) 3266-4176	São Paulo / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 199,00	R\$ 99,00	R\$ 80,00	R\$ 1.099,00	R\$ 245,00	R\$ 479,00 (1 GB)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R\$ 680,00 (Slim com Mars Pro) / R\$ 920,00 (30001 com Mars Pro)	-	R\$ 75,00	R\$ 80,00	-	-	-
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R\$ 900,00 (Slim com Magic S) / R\$ 1.000,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 750,00 (Slim puro)	R\$ 210,00	R\$ 110,00	R\$ 90,00	R\$ 949,00	R\$ 210,00	R\$ 379,00 (1 GB)
Play Shock	(11) 222-3608 / 3337-1960 / 3227-6915	São Paulo / SP	Sim	R\$ 700,00 (Slim puro) / R\$ 800,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 900,00 (Slim com Matrix)	-	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.000,00	R\$ 370,00	R\$ 320,00 (1 GB)
PlayStation 3	(11) 3062-6263	São Paulo / SP	Sim	R\$ 1.200,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 900,00 (Slim Puro)	R\$ 250,00	R\$ 135,00	R\$ 110,00	R\$ 1.300,00	R\$ 250,00	R\$ 500,00 (1 GB) / R\$ 400,00 (1 GB Sandisk)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R\$ 950,00 (Slim com Libertador)	R\$ 195,00	R\$ 89,00	R\$ 75,00	R\$ 1.090,00	R\$ 195,00	-
Pora Games	(15) 3282-1813 / 3282-1919 / 3282-2525	Tietê / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Thunder) / R\$ 799,00 (Slim puro)	R\$ 199,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 999,00	R\$ 199,00	R\$ 199,00 (128 MB) / R\$ 449,00 (512 MB)
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 1.150,00 (Slim com Matrix Infinity)	Sob encomenda	R\$ 115,00	R\$ 89,00 R\$ 95,00 (32MB)	R\$ 960,00	-	R\$ 390,00 (1 GB) / R\$ 430,00 (1 GB Sony)
PP Games	(21) 3415-8268	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 1.020,00 (Slim puro)	R\$ 267,00	R\$ 134,00	R\$ 120,00	-	-	-
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 1.000,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 950,00 (Slim com Infinity) / R\$ 750,00 (Slim puro)	R\$ 250,00	R\$ 95,00	R\$ 95,00	R\$ 950,00	Sob encomenda	R\$ 500,00 (1 GB)
Rock Laser Games	(11) 6954-4332 / 6631-9979	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim puro) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 80,00	R\$ 80,00	-	-	-
Tec Games	(11) 3362-0036 / 221-2307	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com infinity) / R\$ 870,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 70,00	R\$ 70,00	R\$ 1.100,00	-	-
Titty's Games	(11) 6191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim e 50001 com Thunder Pro) / R\$ 1.000,00 (Slim e 50001 com Matrix Infinity)	R\$ 270,00	R\$ 100,00	R\$ 80,00	R\$ 950,00	-	-
V12 Games	(11) 4771-8595 / 4787-3332	Taboão de Serra / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 750,00 (Slim puro)	R\$ 249,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	R\$ 1.000,00	R\$ 210,00	-
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 250,00	R\$ 130,00	R\$ 120,00	R\$ 1.400,00	R\$ 250,00	R\$ 370,00 (512 MB) / R\$ 470,00 (1 GB)
Winner Game e Vídeo	(44) 3269-2016	Maringá / PR	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 270,00	R\$ 124,00	R\$ 100,00	R\$ 1.350,00	R\$ 240,00	R\$ 320,00 (1 GB)
X-Treme Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Sim	R\$ 880,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 720,00 (Slim puro)	R\$ 250,00	R\$ 95,00	R\$ 90,00	R\$ 1.250,00	R\$ 240,00	-

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





NeoGeo BATTLE COLISEUM

Personagens de clássicos da SNK
em um mesmo lugar

Por Gilsomar Livramento

Reunir lutadores de diferentes games de uma mesma soft-house já se tornou mania, mas a SNK tenta agradar aos seus fãs reunindo alguns clássicos de luta e de ação em uma mesma disputa. Nostalgia? Claro, mas a pancadaria é a lei! E para ser o melhor na batalha, nada mais justo que conhecer todas as possibilidades oferecidas – isso você encontrará aqui. Boa luta!

Comandos

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

SR: Soco Rápido (fraco)

SF: Soco Forte

CR: Chute Rápido (fraco)

CF: Chute Forte

S: qualquer botão de soco

SS: Os dois botões de soco ao mesmo tempo

CC: Os dois botões de chute ao mesmo tempo

CH: Change – botão de troca de personagens (R1)

(C): Carregar o primeiro comando por dois segundos

(SC): Super Cancel (o golpe pode ser cancelado por outro. Em alguns casos, pode consumir 0.5 ou 1 estoque da barra de Power)

>: Segundo golpe de uma sequência

>>: Terceiro golpe de uma sequência

>>>: Quarto golpe de uma sequência

>>>>: Quinto golpe de uma sequência

Movimentos básicos

Defesa: segure ← quando atacado.

Defesa agachada: segure ↙ quando atacado.

Provocação: L1.

Avanço / recuo: aperte →→ ou ←←.

Pulo normal: ↖ ou ↑ ou ↗.

Super pulo: ↓ ↑ ou ↙ ↗ ou ↘ ↖.

Esquiva rápida: SR + CR (gasta 0.5 da barra de Power).

Esquiva com ataque rápido: SR + CR durante um golpe seu (gasta 1 estoque da barra de Power).

Escapar de arremesso: aperte SF + CF quando for agarrado.

Recuperação de queda: SR + CR no momento em que seu personagem tocar o chão.

Guard Cancel: no momento em que defender o golpe inimigo, aperte ←←.

Guard Crush: abaixo da barra de HP do personagem existe uma pequena barra que determina a força de sua defesa, ou seja, quanto mais você defender, a barra vai esvaziar até sua guarda ser quebrada.

Double Assault: faça ↓ ↘ + R1 (botão de trocar o personagem), maiores detalhes no tópico Another & Double Assault.



Athena



Mr. Big

Sistema de jogo

Agarrões

Apertando ← ou → junto com SF + CF próximo do inimigo, você o agarra. Você pode escapar de um agarrão apertando os mesmos botões no momento exato em que o oponente agarrá-lo. Vale lembrar que alguns personagens podem agarrar o oponente no ar.

Golpes de comando

São ataques simples que quase todos os personagens possuem. Podem ser usados tanto para cancelar golpes normais (como SF ou CF), como para serem cancelados em golpes especiais ou DM.

Golpes especiais

São as habilidades especiais dos personagens que necessitam de uma sequência de comandos para serem executadas. Mesmo que sejam bloqueadas, uma pequena quantidade de dano é causada.

Desperation Moves

São golpes muito mais fortes que consomem um ou mais estoques da barra de Power – na lista de personagens, os números ao lado dos DM de alguns personagens indicam a quantidade de estoque da barra de Power necessária para o golpe funcionar.

Another & Double Assault

Os movimentos Double Assault nada mais são que um ataque especial combinando o ataque de seus dois personagens. Quando for realizado, um brilho azul sairá da mão do personagem que executou a ação. O Double Assault fica disponível quando a opção "D-Assault OK!" aparecer sobre a barra de Power (ela depende de alguns segundos para ficar disponível). Embora o ataque não cause grande dano, reduz significativamente a barra vermelha por trás da barra de HP do oponente (essa barra vermelha, quando o personagem é trocado, marca o quanto de HP que o mesmo poderá recuperar com o tempo).

Sempre que você acertar um Double Assault, o seu personagem secundário ficará com a barra de HP piscando por um curto período de tempo – se você colocar este personagem em ação, seus ataques normais causarão maiores danos ao oponente. Existe também o Another Double Assault, que é realizado quando você combina personagens específicos, obtendo assim um ataque com o dobro do dano e uma animação exclusiva. Quando o Another Double Assault for feito corretamente, um brilho dourado sairá da mão do personagem que o executou. Entretanto, existem condições especiais para que os Another Double Assault sejam realizados. Uma vez que cumprir a condição, você terá um curto período de tempo para executá-lo (cerca de 10 segundos), ou terá que cumprir a condição novamente. Confira:

YUKI & AI

• **Yuki:** faça três Memory Card Slash (↓ ↓ + C ou S, usando botões diferentes), então acerte o oponente com: ↓ ↘ → ↘ ↓ ← + SR + CH. **Obs.:** você terá controle temporário de Atomic Guy (versão super-herói de Yuki).

• **Ai:** faça o Lightning Ball (SR + CR + SF durante o Joy Joy Balloon), cancele com CF e então acerte o oponente com ↓ ← ← ↓ ← + SF + CH.

KYO & IORI

• **Kyo:** faça a sequência completa do Dokugami (↓ ↘ → + SF, ↓ ↘ → + SF, ↓ ↘ → + SR, ↓ ↘ → + C, → ↘ ↓ ← + SF). Feito isso, acerte o oponente com ↓ ← ← ↓ ↘ → + SR + CH.

• **Iori:** faça o (DM) Ura 108 Shiki - Ya Sakazuki (↓ ← ← ↓ ↘ → + S). Depois, você terá 10 segundos para acertar o oponente com → ↘ ↓ → ↘ ↓ + SF + CH.

KAEDE & MORIYA

• **Kaede:** cancele o Shinmei Renjin Zan (↓ ← ← + S) com um (DM) Kasshin Seiryu (2) (↓ ↘ → ↓ ↘ → + S). Então você terá 10 segundos para acertar o oponente com ↓ ↓ + SR + CH.

• **Moriya:** faça um Taitou Hogetsu (← ↓ ← + SR, CR ou SF). Terminado, você terá 10 segundos para acertar o oponente com → ← ← ↓ ↘ → + SF + CH.

TERRY & ROCK

• **Terry:** faça um Charge Run (← ← ↓ ↘ → + C). Feito isso, você terá 10 segundos para acertar o oponente com ← → → + SR + CH.

• **Rock:** faça um Rage Run - Type Shift (↓ ← ← + CF) de ambos os lados do oponente. Feito isso, você terá 10 segundos para acertar o oponente com → ↓ ↘ + SF + CH.

HAOHMARU & GENJURO

• **Haohmaru:** acione o (DM) Ikari Bakuha (3) (aperte SR + CR + SF). Feito isso, você terá 10 segundos para acertar o oponente com ↘ ↘ + SR + CH.

• **Genjuro:** acione o (DM) Ikari Bakuha (3) (aperte SR + CR + SF). Feito isso, você terá 10 segundos para acertar o oponente com → ← → + SF + CH.

MR. KARATE & ROBERT

• **Mr. Karate:** faça um Kohou Shippuu Ken (→ ↘ ↓ ← ← + S) e cancele com um (DM) Tenchi Haoh Ken (↓ ↘ → ↓ ↘ → + S). Depois, você terá 10 segundos para acertar um ↓ ↘ → + SR + CH.

• **Robert:** faça um Hien Senpuu Kyaku + Finisher (↓ ← ← + C quatro vezes, ↓ ↘ → + C). Então você terá 10 segundos para acertar o oponente com ↓ ← ← → ← + SF + CH.

HANZO & FUMA

• **Hanzo:** ataque com SF ou CF, emendando um Ninpo Kohrin Kazan (↓ ← ← + S ou C). Feito isso, você terá 10 segundos para acertar o oponente com → ↓ ↘ + SR + CH.

• **Fuma:** ataque com SR e emende um Satsu Chouken (de perto, → ↘ ↓ ← ← + S... tem que agarrar o oponente). Feito isso, você terá que acertar o oponente com → ↘ ↓ → ↘ ↓ + SF + CH.



Iori Yagami

Personagens secretos

Além de jogar com personagens clássicos dos games da SNK, ainda existem alguns secretos para você aumentar seu leque de possibilidades. Confira:

PERSONAGEM SECRETO	PARA HABILITAR
Athena	Termine o modo Arcade Play
Mars People	Termine o modo Tag Play
Mizuchi Orochi	Derrote Mizuchi Orochi no Survival Challenger
Shishioh	Derrote Shishioh no Survival Challenger
Neo-Dio	Derrote Neo-Dio no Survival Challenger
Goodman	Derrote Goodman no Survival Challenger

Os personagens Athena e Mars People ficam acessíveis visivelmente na tela de seleção de personagem. Já os demais ficam escondidos fora do quadro de seleção: Mizuchi Orochi fica à esquerda de Kyo Kusanagi e direita de Iori Yagami; Shishioh está à esquerda de K' e à direita de Shermie; Neo-Dio fica à esquerda de Athena e à direita de Mars People; e Goodman fica entre Yuki e Ai. **Obs.:** uma vez que você habilitar Goodman, também habilitará todas as Art Works na opção Gallery. ☺

LISTA DE GOLPES

NEOGEO BATTLE COLISEUM

Ai

Agarrões

Top Hunting Throw: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Robo Arm: ↘ + SR

Whirlwind Fist: ← ou → + SF

Hyper Tackle: ↘ ou ↙ + CF

Golpes Especiais

Joy Joy Block: ↓ ↘ + S

Baseball Stars: ↓ ↘ + S

Baseball Stars 2: ↓ ↘ + SS

Baseball Stars Professional: ↓ ↘ + SF

Bushinken: ↓ ↘ + C

2020 Super Catch: → ↘ ↓ ↘ + C

Joy Joy Balloon: aperte SR + CR + SF

> Joy Joy Treasure: aperte S

> Joy Joy Kick: aperte CR

> Joy Joy Block: ↓ ↘ + S

> Lightning Ball: aperte SR + CR + SF

> Cancel: aperte CF

> Coma: aperte S

> Moonsault: aperte CF

Desperation Moves

(DM) Joy Joy Party: ↓ ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Last Resort: → ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + S

> Power! Unit!: ↓ ↘ + S

Goodman

Golpes Especiais

Saru Ou ~ Haubotsusen Kougeki: ↓ ↘ + S ou C

Saru Ou ~ Rakka Kougeki: ↓ ↘ + S ou C

Saru Ou ~ Higashira Kougeki: → ↘ + S ou C

Reflector: ← ↘ + S ou C

Power Up (3): SR, CR, SF

Yuki

Agarrões

Fire Suplex: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Mutation Combination: → + SR, ↘ + SF, ← + B, → + CF

Dogou Sou Ken: depois de SF, → + SF

Golpes Especiais

Beast Buster: ↓ ↘ + S

Submarine Screw: → ↘ + S

Bakuretsu Ken: ↓ ↘ + S (SC)

SENGOKU Denshou: → ↘ ↓ ↘ + C

Riding Hero: no ar, ↓ ↘ + S

Lightning Fist: no ar, ↓ ↘ + C

Memory Card Slash: ↓ ↘ + C ou S

> Fire Suplex Hold: de perto, → ↘ ↓ ↘ + S

Desperation Moves

(DM) Chodokyu Mega Beam 100: ↓ ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Chodokyu Neo Geo Ranbu (2):

↓ ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Chodokyu Status Up (2):

↓ ↘ ↓ ↘ + C

(DM) Chodokyu MAX 330 Mega Beam

(3): ↓ ↘ ↓ ↘ + SR + CR + SF

THE KING OF FIGHTERS

Iori Yagami

Agarrões

Sakahagi: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Geshiki ~ Yumebiki: → + SR, SR (SC)

Geshiki ~ Goufu In "Shinigame": → + CR

Geshiki ~ Yuri Ori: no ar, ← + CR

Golpes Especiais

108 Shiki ~ Yami Barai: ↓ ↘ + S

147 Shiki ~ Aoi Hana: ↓ ↘ + S

(até três vezes seguidas)

212 Shiki ~ Kototsuki In: → ↘ ↓ ↘ + C (SC)

100 Shiki ~ Oniyaki: → ↘ + S (SC)

Kuzukaze: de perto, → ↘ ↓ ↘ + S

Desperation Moves

(DM) Kin 1211 Shiki ~ Ya Otome:

↓ ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Ura 108 Shiki ~ Ya Sakazuki:

↓ ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Chi No Busou: ↓ ↘ ↓ ↘ + C

K'

Agarrões

Spot Pile: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

An Inch: → + SR (SC)

Knee Assault: → + CR

Golpes Especiais

Iron Trigger: ↓ ↘ + S

> Second Shoot: → + CR

> Second Shell: → + CF

> Blackout: ← + C

Crow Bites: → ↘ + S

> Crow Bites Plus: durante a versão com SF,

→ + C

Blackout: ↓ ↘ + C

Air Trigger: no ar, ↓ ↘ + C

Minutes Aerial Spike: no ar, ↓ ↘ + C

Minutes Spike: ↓ ↘ + C

> Narrow Spike: ↓ ↘ + C (SC)

> Air Trigger: ↓ ↘ + C

Desperation Moves

(DM) Heat Drive: ↓ ↘ ↓ ↘ + S

(pode ser carregado)

(DM) Heaven's Drive: ↓ ↘ ↓ ↘ + C

(DM) Chain Drive (2): ↓ ↘ ↓ ↘ + S

Kyo Kusanagi

Agarrões

Issetsu Seoi Nage: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Geshiki ~ Naraku Otoshi: no ar, ↓ + SF

Geshiki ~ Goufu You: → + CR

88 Shiki: ↘ + CF

Golpes Especiais

100 Shiki: Oniyaki: → ↘ + S (SC)

75 Shiki Kai: ↓ ↘ + C, C

427 Shiki: Hikigane: → ↘ ↓ ↘ + C

R.E.D. Kick: ← ↘ + C

Kuuchuu R.E.D. Kick: no ar, ↓ ↘ + C

114 Shiki ~ Aragami: ↓ ↘ + SR (SC)

> 128 Shiki ~ Konokizu: ↓ ↘ + SR

>> 127 Shiki ~ Yanosabi: S
>> 125 Shiki ~ Nanase: C
> 127 Shiki ~ Yanosabi: → ↘ ↓ ↘ + S
>> Geshiki ~ Migiri Ugachi: S
>> 125 Shiki ~ Nanase: C
115 Shiki ~ Dokugami: ↓ ↘ + SF
> 401 Shiki ~ Tsumi Yomi: → ↘ ↓ ↘ + S
>> 402 Shiki ~ Batsu Yomi: → + S
>>> 100 Shiki ~ Oniyaki: → ↘ + S
> 114 Shiki ~ Aragami: ↓ ↘ + SF
>> 128 Shiki ~ Konokizu: ↓ ↘ + SR
>>> 125 Shiki ~ Nanase: ↓ ↘ + C
>>>> 123 Shiki ~ Shaku En:
→ ↘ ↓ ↘ + SF

Desperation Moves

(DM) Ura 108 Shiki ~ Orochi Nagi:

↓ ↘ ↓ ↘ + S (pode ser carregado)

(DM) 182 Shiki: ↓ ↘ ↓ ↘ + S

(pode ser carregado)

(DM) Saishu Kessen Ougi ~ Mu Shiki:

↓ ↘ ↓ ↘ + C

> Chouhatsu: aperte S no final do ataque

Shermie

Agarrões

Front Flash: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Shermie Stand: ← + CR

Baku New Suplex: ← + SF

Shermie Kick: ← + CF

Golpes Especiais

Shermie Spiral *: de perto, ← ↘ ↓ ↘ + S

Diamond Bust: ← ↘ ↓ ↘ + C

Shermie Whip *: ↓ ↘ + S

> Extra Whip*: ↓ ↘ + S

Axle Spinning Kick: no ar, ↓ ↘ + C

Shermie Clutch *: → ↘ + C

Shermie Cute: após os golpes marcados com *,

↓ ↘ + C

F-Captured: → ↘ ↓ ↘ + S

Shermie Catch: → ↘ + S

> Additional Throw: ← ↘ ↓ ↘ + S

>> Hold: aperte S repetidamente

Desperation Moves

(DM) Shermie Carnival: de perto,

← ↘ ↓ ↘ + S

> Additional Attack: → ↘ + C

(DM) Thunder Leg Lariat: ↓ ↘ ↓ ↘ + C

SAMURAI SPIRITS / SHODOWN

Asura

Agarrões

Travui: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Nolliennos: ↘ + SF

Reirrev: ← + CF

Reisor: ↘ + CF

Enirrev: → + CF

Lisserg: no ar, ↓ + CF

Golpes Especiais

Shedomusa (Asmodeus): ↓ ↘ + SR, CR ou SF

Rojeref: → ↘ + SR, CR ou SF

Nommamu (Mammon): → ↘ ↓ ↘ + SR, CR ou SF

Eresu (Ares): ↓ ↘ ↓ ↘ + SR ou CR

Kyo Kusanagi

Bubezuleeb (Beelzebub): ↓↘↙↘↙ + SF

Desperation Moves

(DM) Legna-Hera (Archangel): de perto, ↓↘↙↘↙ + CF

(DM) Natas (Satan) (2): ↓↘↙↘↙ + SR, CR ou SF

Genjyuro Kibagami

Agarrões

Ashige: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Gekikaze: ↘ + SF

Suso Kosuri: → + CF

Golpes Especiais

Sanren Satsu ~ Kiba: ↓↘↙ + S

> Sanren Satsu ~ Tsuno: ↓↘↙ ou

↓↘↙ + S

>> Sanren Satsu ~ Rin: ↓↘↙ ou

↓↘↙ + S

Ouka Zan: ↓↘↙ + S (SC)

Hyakki Satsu: →↘↙↘↙ + S

Touha Kouyouku Jin: →↘↙ + S

Gashin Totsu: →↘↙↘↙ + CR

(pode ser carregado)

Gekka Zan: de perto, →↘↙ + CR

Desperation Moves

(DM) Ura Gokou: ↓↘↙↘↙ + SR

(DM) Gokou Zan: ↓↘↙↘↙ + SF

(DM) Sakura Kiri Ayame: ↓↘↙↘↙ + S

(DM) Ikari Bakuha (3): aperte SR + CR + SF

Haohmaru

Agarrões

Nadareshi ~ Hien Kirii: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Knee Thrust: ↘ + CR

Sliding Thrust: ↘ + CF

Golpes Especiais

Ougi Senpuu Retsu Zan: ↓↘↙ + S

Ougi Senpuu Retsu Zan (Falso): ↓↘↙ + C

Ougi Resshin Zan: ↓↘↙ + S

Zankousen: →↘↙↘↙ + C

Ougi Kogetsu Zan: →↘↙ + S (SC)

Ougi Shippu Kogetsu Zan: durante a corrida,

→↘↙ + S

Desperation Moves

(DM) Tenha Seiou Zan: →↘↙↘↙ + S

(DM) Hiougi Tenha Fuujin Zan (2):

↓↘↙↘↙ + S

(DM) Ikari Bakuha (3): aperte SR + CR + CF

Nakoruru

Agarrões

Nadareshi ~ Yoko Retsukiri: de perto, ← ou → + SF + CF

Hiten Taka Kachi: de perto, no ar, ← ou → +

SF + CF

Golpes de Comando

Kyaku Kasane: ↘ + CF

Renshiba Kyaku: → + CF

Kosara Retsu Kyaku: no ar, ↓ + CF

Golpes Especiais

Annu Mutsube: ↓↘↙ + SR, CR ou SF

Rera Mutsube: →↘↙ + SR, CR ou SF

Kamui Rimse: ←↘↙ + SR, CR ou SF

> Additional Attack: aperte SR, CR ou SF

Shichikapu Etsu: →↘↙↘↙ + SR, CR ou SF

Taka ni tsukamaru: ↓↘↙ + CF

(pode mover para frente ou para trás)

> Taka tsukamari kougeki: aperte SR ou SF

> Yatoro Pok: aperte CR

> Taka ni oriru: aperte CF

> Kamui Mutsube: aperte SR + CR

Desperation Moves

(DM) Elerush Kamui Rimse:

→↘↙↘↙↘↙ + SR, CR ou SF

(DM) Kamui Sentek (2): ↓↘↙↘↙ +

SR, CR ou SF

Shiki

Agarrões

Kokuu: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes Especiais

Tenhourin: →↘↙ + SR, CR ou SF

(pode ser feito no ar)

Tsuyubarai: ↓↘↙ + SR, CR ou SF

> Shizuku Gari: aperte SR, CR ou SF

Kourin: ↓↘↙ + SR, CR ou SF

(pode ser feito no ar)

Meika: ↓↘↙ + CF

Mumyou: de perto, →↘↙↘↙ + CF

Setsuna: ↓↘ + S ou C

Desperation Moves

(DM) Tenma Hajun: ↓↘↙↘↙ + SR, CR

ou SF

(DM) Shikiju (2): ↓↘↙↘↙ + CF

FATAL FURY 7 GAROU DENSETSU

Geese Howard

Agarrões

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

Golpes de Comando

Fudou Sakkatsu Uraken: → + SF

Raimei Gouha Nage: com oponente caído, ↘ + SF

Golpes Especiais

Reppu Ken: ↓↘↙ + SR

Double Reppu Ken: ↓↘↙ + SF

Shippu Ken: no ar, ↓↘↙ + S

Jaei Ken: (c) ← + C

Joudan Atemi Nage: →↘↙↘↙ + SR

Chuudan Atemi Nage: →↘↙↘↙ + CR

Gedan Atemi Nage: →↘↙↘↙ + SF

Shinkuu Nage: de perto, 360° + SF

Desperation Moves

(DM) Rashoumon: de perto, 720° + S

(DM) Rising Storm: ↘↘↙↘↙ + S

(DM) Deadly Rave (3): →↘↙↘↙ + SR

> Deadly Rave Finish: SR, SR, CR, CR, SF, SF,

CF, CF, ↓↘↙ + SF

Jin Chonrei

Agarrões

Hatsukubi Tatsu: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Tatsu Satsu Ashi: → + CR

Combination A: SR, CR

Combination B: SR, SF

Combination C: CR, SF

Combination D: SF, SF

Golpes Especiais

Jinsoku Ken: →↘↙ + S (SC)

Tengan Ken: ↓↘↙ + S

Tenji Ken: →↘↙ + S

Tashin Ken: ↓↘↙ + S

Ryu Tenshin: ↓↘↙ + C

Tatsu Tenshin Kouhou:

↓↘↙ + C

Rojin Ken: ↓↘↙ + S

Desperation Moves

(DM) Shukmyo Ken:

↓↘↙↘↙ + S (segure S)

(DM) Ryusei Ken:

↓↘↙↘↙ + S

(DM) Teiogyakurin Ken:

↓↘↙↘↙ + S

Jin Chonshu

Agarrões

Hatsugei Tatsu: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Chop: → + SR

Tatsukai Atama: ↘ + SF

Combination A: SF, SF, →↘↙ + SF

(durante o acerto do primeiro SF)

Combination B: SR, CR, SF

Combination C: SR, SF

Combination D: CR, SF

Golpes Especiais

Jinsoku Ken: →↘↙ + S

Tengan Ken: ↓↘↙ + S

Tatsu Tomoshibi: ↓↘↙ + C

> Tatsu Tomoshibi Genmetsu:

→↘↙↘↙ + C

Tenji Ken: →↘↙ + S

Jingan Ken:

→↘↙↘↙ + SR, CR ou SF

> Hagane Kachi:

qualquer S ou C, durante

a versão com CR.

Teiou Karasatsu Kami Manako

Kobushi: no ar,

→↘↙↘↙ + CF

> Hagane Kachi: S ou C (C)

Yuki

Mizuchi

Nakoruru

LISTA DE GOLPES CONTINUAÇÃO

Mai Shiranui

Desperation Moves

(DM) Rojin Ken: ↓ ↘ ↙ + S (pode ser feito no ar)

(DM) Shukmyo Ken:

↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S (segure S)

(DM) Kairyushorin (2):

↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

Kim Kaphwan

Agarrões

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

Golpes de Comando

Neri Chagi: → + CR

Golpes Especiais

Sanren Geki: ↓ ↘ ↙ + SR

(até três vezes seguidas) [SC]

Sankuu Kyaku: ↓ ↘ ↙ + SF

(até três vezes seguidas)

Hangetsu Zan: ↓ ↘ ↙ + C [SC]

Haki Kyaku: ↓ ↘ ↙ + C [SC]

Hishou Kyaku: no ar, ↓ + C

Ryusei Raku: (c) ↘ ↙ + C [SC]

Hien Zan: (c) ↓ ↘ ↙ + C [SC]

> Tenshou Zan: ↓ + CF, durante a versão com CF

Kuu Sajin: (c) ↓ ↘ ↙ + S

Kuu Sajin (aerial): no ar, ↓ ↘ ↙ + SR

Desperation Moves

(DM) Hou'ou Hiten Kyaku: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

(DM) Hou'ou Kyaku: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

(pode ser feito no ar)

Mai Shiranui

Agarrões

Fuusha Kuzushi: de perto, ← ou → + SF + CF

Yume Zakura: de perto, no ar, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Dairin Fusha Otoshi: no ar, ↓ + SR

Ukihane: no ar, ↓ + CR

Yusura Ume: no ar, ↓ + CF

Kuro Tsubame no Mai: → + C

Koukaku no Mai: ↘ + CR

Golpes Especiais

Kacho Sen: ↓ ↘ ↙ + S

Ryu Enbu: ↓ ↘ ↙ + S [SC]

Sayo Chidori: ↓ ↘ ↙ + C

Hissatsu Shinobi Bachi: ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

Musasabi no Mai (Kuuchuu): no ar, ↓ ↘ ↙ + S [SC]

Musasabi no Mai (Chijou): (c) ↓ ↘ ↙, ↗ ou ↖ + S

> Musasabi no Mai (Kuuchuu): segure S antes de tocar a parede

> Musasabi no Mai (Kuuchuu): ↓ ↘ ↙ + S [SC]

> Yusura Ume: ↓ + S

> Ukihane: ↓ + C

> Tokitsubute: de perto, SF + CF

Desperation Moves

(DM) Kagerou no Mai: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

(DM) Kuuchuu Gekka Botan (2): no ar, ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

(DM) Chou Hissatsu Shinobi Bachi:

↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

Tung Fu Rue

Agarrões

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

Golpes de Comando

Kourin Hazaki: → + SF

Golpes Especiais

Senshippo: ↓ ↘ ↙ + S

Senshippo EX (0.5): ↓ ↘ ↙ + SS

Shou Ha: (c) ↘ ↙ + SR

Daishou Ha: (c) ↘ ↙ + SF

Ressen Kyaku: → ↘ ↙ + C

Ressen Kyaku EX (0.5): → ↘ ↙ + CC

Gekihou: aperte S repetidamente

Raimei Kyaku: no ar, ↓ ↘ ↙ + CR

Joujiken: no ar, ↓ ↘ ↙ + SF

Kuuchuu Senpuuken: no ar, ↓ ↘ ↙ + S

Desperation Moves

(DM) Senpuu Gouken: → ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

(DM) Teigeki Ken: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

(DM) Chou Shou Nami (3): ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Hotaru Futaba

Agarrões

Ten Rankutou: de perto, ← ou → + SF + CF

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

Golpes de Comando

Sengeki Shuu: → + CR

Sengeki Shu: ↘ + SF

Koushuu Da: no ar, ↓ + CR

Golpes Especiais

Hakki Shou: ↓ ↘ ↙ + S

Soushou Shin *: ↓ ↘ ↙ + S

Kobi Kyaku *: ↓ ↘ ↙ + C

Rengeki Shou: no ar, ↓ ↘ ↙ + C

Tenshin Shou: → ↘ ↙ + S

Shinjou Tai: de perto, ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

Breaking: SR + CR (durante os movimentos marcados com *)

En Un Juurokushu no Kamae: ↓ + SS

(pode mover para frente ou para trás)

> Tanshou Shin: SR

> En Un Kasou: CR

> Engan Soushou Da: SF, SR

> Ryu Ensen Kyaku: CF

>> Zensou Enbu: ↓ + CR,

→ + CR

> Senkai En: ↑ + C

> Kamae Kaijo: ↘ ↙

Ri En no Kamae: ← + CC durante o En Un

Juurokoku no Kamae

> Enryuu Banda: SR

> Enjin Kyaku: CR

> Haigeki Shu: SF

> Enbi Kyaku *: CF

> Haishin Tenrakutou: SF + CF

> Ri En Ryubu: → + CC

> En Un Juurokushu no Kamae:

↓ + SS

> Kamae Kaijo: ↘ ↙

Desperation Moves

(DM) Soushou Tenrenge (2): ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

(DM) Tenshou Ranki: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

Rock Howard

Agarrões

Kokuusen: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Upper Evade: SR + CR

Lower Evade: CC

Overhead: ↓ + CF, durante CF

Golpes Especiais

Reppu Ken: ↓ ↘ ↙ + SR

Double Reppu Ken: ↓ ↘ ↙ + SF

Hard Edge: ↓ ↘ ↙ + S [SC]

Rising Tackle: (c) ↓ ↘ ↙ + S [SC]

Counter Crack - Joudan: ↓ ↘ ↙ + CR

Counter Crack - Gedan: ↓ ↘ ↙ + CF

Rage Run - Type Dunk: ↓ ↘ ↙ + CR

Rage Run - Type Shift: ↓ ↘ ↙ + CF

Shinkuu Nage: perto, 360° + SF

> Breaking: aperte SR + CR

>> Rasetsu: segure SR + CR, depois solte

Desperation Moves

(DM) Rising Storm (2): ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

(a versão com SF pode ser carregado)

(DM) Shine Knuckle (2): ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

(DM) Deadly Rave Neo (3): → ↘ ↙ ↘ ↙ + SR

> Deadly Rave Finish: SR, SR, CR, CR, SF, SF,

CF, CF, ↓ ↘ ↙ + SF

Terry Bogard

Agarrões

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

Golpes de Comando

Combination Blow: → + SF, durante SF

Rising Upper: ↘ + SF

Golpes Especiais

Power Wave: ↓ ↘ ↙ + S

Burning Knuckle: ↓ ↘ ↙ + S

Power Charge: → + C (até três vezes)

Crack Shoot: ↓ ↘ ↙ + C

Power Dunk: → ↘ ↙ + C

> Breaking: aperte SR + CR no 1º acerto do

Power Dunk feito com CR

Charge Run: ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

> Charge Kick: aperte C

Desperation Moves

(DM) Buster Wolf: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + C

(DM) Power Geyser: ↓ ↘ ↙ ↓ ↘ ↙ + S

> Double Geyser (0.5): ↓ ↘ ↙ + S

>> Triple Geyser (0.5): ↓ ↘ ↙ + SS

ART OF FIGHTING 2 BURIKI ONE

Lee Pai long

Agarrões

Mashizume Souen: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Combination: SR, CR, SF

Kuuchuu Combination: no ar, SR, CR, SF

Kashira Sai Kyaku: no ar, ← + CF

Golpes Especiais

Kuuten Tsume: (c) ↘ ↙ + S

Hyakuretsu Ken: → ↘ ↙ + S

K'

> Finish: ↓ ↘ → + S (antes do 6º hit)

100 Ren Ashi: ← ↘ ↓ ↘ → + C

Hisaru Hapaki: de perto, 360º + S

Hisaru Kabekake *: (c) ↓ ↑ + S

Sei Shin Hisaru Kabekake *: (c) ↓ ↑ + C

> Kachou Hidaka Kasane: aperte S

>> Kachou Takashime Geki: aperte S

> Kachou Takeshi Ashi Kasane: aperte C

> Kabekake Tenshin: ↓ ↘ → + C

> Shinkuu Kuuten Tsume:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

Desperation Moves

(DM) Kachou Hi Mashizume: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

(DM) Hishou Shouten Hi Mashizume:

↓ ↘ ← ↓ ↘ ← + S

(DM) Shinkuu Kuuten Tsume: no ar,

↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

Mr. Big

Agarrões

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

Golpes de Comando

Chopstick: → + SR

Stab Stick: → + SF

Golpes Especiais

Ground Blaster: ↓ ↘ → + S

Crazy Drum: ↓ ↘ → + C

Californian Romance: → ↓ ↘ + S (SC)

Cross Diving: → ↘ ↓ ↘ ← + S

Spinning Lancer: aperte SS ou CC

(pode mover para frente ou para trás)

Desperation Moves

(DM) Blaster Wave: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

(DM) Drum Shot Typhoon: ↓ ↘ ← ↓ ↘ → + S

(DM) Raging Spear (2): de perto,

↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

Mr. Karate (Ryo Sakazaki)

Agarrões

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

Golpes de Comando

Hyouchuu Wari: → + SR

Joudan Uke: → + CR

Gedan Uke: ↘ + CR

Golpes Especiais

Ko'oh Ken: ↓ ↘ → + S

Kohou: → ↓ ↘ + S

Moh Koh Raijin Satsu: → ↓ ↘ + C

Kohou Shippuu Ken: → ↘ ↓ ↘ ← + S

Hien Shippu Kyaku: → ↘ ↓ ↘ ← + C

ou ↘ → + C

Zanretsu Ken: → ← → + S

Desperation Moves

(DM) Haoh Shokou Ken: → ← ↘ ↓ ↘ → + S

(DM) Tenchi Haoh Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

(DM) Tenchi no Joge Kamae:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + C

> Buryoko Ranbu: → ↘ → ↘ ↘ ↘ ↘

>> Suburu ou Shou Kabushi (1): →

(DM) Ryuko Ranbu (2): ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + S

Robert Garcia

Agarrões

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

Golpes de Comando

Kouryuu Koukyaku Geri: ← + SR

Ryuu Hanshuu: ← + CR

Mach Geri: → + CR (segure CR para enganar)

Ura Ken: ← + SF

Kaiten Geri: → + CF

Golpes Especiais

Ryu-Geki Ken (high): (c) ← → + S

Ryu-Geki Ken (low): (c) ← → + C (SC)

Ryu Zanshou: (c) ↓ ↑ + C

Hien Ryuujin Kyaku: no ar, ↓ ↘ ← + C

Gen'ei Kyaku: → ← → + C

Hien Senpuu Kyaku:

↓ ↘ ← + C (até quatro vezes)

> Finisher: ↓ ↘ → + C

Desperation Moves

(DM) Haoh Shokou Ken:

→ ← ↘ ↓ ↘ → + S (pode ser carregado)

(DM) Ryuko Ranbu: ↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + S

(DM) Kuzuryu Sen (2): (c) ↘ ↘ ↘ ↘ + C

THE LAST BLADE

Akari Ichijo

Agarrões

Fu Reisen: de perto, ← ou → + SF + CF

Denmen Katsuru Yadoyou: de perto, no ar, ←

ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Akiru Hae Hataki: ← + SF

> Akiru Makineri: → + SF

> Tendon Hodou no Hakushin: ↓ + SF

Golpes Especiais

Shikigami Tenku: ↓ ↘ → + S

Tenmon Hoshi no Meguri: ↓ ↑ + C

> Tenmon Tenzuru Hokuto: ↓ ↑ + C (SC)

Gaiki KiyoHime: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← + S

Koumyou Isoi (0.5): ← ↘ ↘ + SR ou SF

Akiru Homitsuke: no ar, ↓ + CR

> Akiru Shaban Tobashi: ↑, ↗

ou ↘ + SR

> Akiru Mari: ↑ + CR

> Akiru Mari Otoshi: ↓ + CR

> Akiru Bonchinri: ↑ + CF

Akiru Hayakuke: ↓ ↘ ← + C

> Kagetsu Tsudodo Shippori: aperte S

> Kagetsu Tsukaiyako no Haukibashi:

aperte C

> Kagetsu Tsureisen: de perto, SF + CF

> Akiru Sokukage Yamu: ← ←

Fushime Goba Reikoujin:

→ ↓ ↘ + SR, CR ou SF

> Akira Mari Koroge: segure SR, CR ou SF

Tenmon Yadoyou no Shizuko: → + CC

> Tenon Shikosei no Douhyou: após repelir

o ataque, CC

> Rantayuu 13: após repelir o ataque,

↓ ↘ → + SS

Tenmon Tenkyuu no Kazuato: ← + CC

> Tenmon Shousei no Douhyou: após repelir

o ataque, CC

Tenmon Shouyou no Hirameki:

no ar, → + CC

Desperation Moves

(DM) Shikigami Rikugou: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + S

(DM) Shikigami Hyakkiyakou (2):

↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

Genjuro
Kibagami



Shermie

Haohmaru

LISTA DE GOLPES CONTINUAÇÃO



Kaede

Agarrões

Taitou Tani Otoshi: de perto, ← ou → + SF + CF

Taitou: de perto, no ar, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Pounce Attack: com oponente caído, ↘ + SF

Golpes Especiais

Shinmei Hayate: ↓ ↘ + S

Shinmei Oite: no ar, ↓ ↘ + P

Shinmei Kuga: → ↓ ↘ + S

Shinmei Renjin Zan: ↓ ↘ ← + S (SC)

Shinmei Tabakaze: ↓ ↘ ← + C

Shinmei Arashi Uchi: de perto, ← ↘ ↓ ↘ + C

Setsuna Shunretsuo: → + CC

Setsuna Shunrai: ← + CC

> Itsutou Kagura Nobari: após repelir o ataque, CC

Setsuna Shundan: no ar, → + CC

Desperation Moves

(DM) Kasshin Fukuryu: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Kasshin Seiryu (2): ↓ ↘ ↓ ↘ ↓ ↘ + S

Keiichiro Washizuka

Agarrões

Seoi Nage: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Pounce Attack: com oponente caído, ↘ + SF

Golpes Especiais

Shikku Satsu: (c) ← → + S

Koku Satsu: (c) ↓ ↑ + S

Rouga: (c) ← → + C (SC)

> Rouga Onshiki: ↓ ↘ → + C

> Rouga Shashiki: ↓ ↘ → + SR

> Rouga Fukushiki: ↓ ↘ → + SF

> Rouga Hanshiki: ↓ ↘ ← + S ou C

Shun Satsu: ↓ ↘ ← + S

> Shun Satsu - Ren: ↓ ↘ ← + S repetidamente

Koshiki: ↓ ↘ ← + CC

Mensuriage: → + CC

Dousuriage: ← + CC

> Naname Joudan Giri: após repelir o ataque, CC

Desperation Moves

(DM) Shin Rouga: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Saishu Rouga (2): ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + SS (pode ser carregado)

Moriya Minakata

Agarrões

Satsukiame: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Pounce Attack: com oponente caído, ↘ + SF

Ittou: ↘ + SR

Golpes Especiais

Ittou Oboro: ↓ ↘ ← + SR, CR e SF

(pode ser carregado)

> Ittou Getsuei: segure SR, CR ou SF

> Cancel (quick retract): segure SR, CR ou SF no 1º hit

> Cancel: aperte CF, enquanto carrega o golpe

Ittou Shingetsu: → ↓ ↘ + SR

> Ittou Sogetsu: → ↓ ↘ + SF

Ittou Shingetsu Ura: → ↓ ↘ + SF

Ittou Tsukikage: ↓ ↘ → + S (até três vezes com

SR, ou quatro com SF) (SC)

Taitou Hogetsu: ← ↓ ↘ + SR, CR ou SF

Tsukuyomi Chougen: → + CC

Tsukuyomi Kagen: ← + CC

> Hana Zan Oisaki: após repelir o ataque, CC

Desperation Moves

(DM) Kassatsu Izayoi Gekka: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Kassatsu Midare Setsu Gekka (2):

↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + S

WORLD HEROES

Fuma

Agarrões

Ura Nage: de perto, ← ou → + SF + CF

Izuna Ochitoshi: de perto, no ar, ← ou → + SF + CF

Golpes Especiais

Reppu Zan: ↓ ↘ → + S

Double Reppu Zan (0.5): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

Enryu Ha: → ↓ ↘ + S (pode ser feito no ar)

Ninpo Furin Kazan: ↓ ↘ ← + C

Satsu Chouken: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← + S

Densosetsuka no Jotsu Kiri Mai: ← ↘ ↓ ↘ → + C

Desperation Moves

(DM) Baku Hanoo Haukou Tama: ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + S

(DM) Bakuretsu Kyuukyokuken (2):

↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + P

Hanzo

Agarrões

Ura Nage: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Tanagokoro: → + SF

Izuna Kiri: no ar, ↓ + S

Golpes Especiais

Rekko Zan: ↓ ↘ → + P

Double Rekko Zan (0.5): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

Kouryu Ha: → ↓ ↘ + S

Ninpo Kohrin Kazan: ↓ ↘ ← + S ou C

Ninja Leg Lariat: ← ↓ ↘ + C (SC)

Mijin Komoru no Subi: ↓ ↑ + S ou C

(pode ser feito no ar)

Desperation Moves

(DM) Iga Ninja Okugi Hachi Kadodan Hikari Kiri:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

(DM) Iga Ninja Okugi Banten Senkoujin (2):

no ar, ↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ + S

Mudman

Agarrões

Dakitsuki Punch: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Mud Slider: ↘ + CF

Mud Kick: → + CF

Mud Air Rider: no ar, ↓ + CR

Mud Flight: no ar, SR + CR + SF

Mud Dance: ↓ ↓ + SR + CR + SF

Golpes Especiais

Mud Attack: ↓ ↘ → + S (SC)

Mud Launcher: ↓ ↘ → + C

Mud Cutter: ↓ ↘ ← + C (pode ser feito no ar)

Mud Gyro: (c) ↓ ↑ + S

Desperation Moves

(DM) Super Mudman Attack: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

(DM) Seirei Kyuu: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

(DM) Heaven's Cross (2): → ↘ ↓ ↘ ← → + SR,

CR, SF ou CF

Neo-Dio

Agarrões

Rolling Throw: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Rokotsuna Abarabane: → + SF

Sliding: ↘ + C

Golpes Especiais

Sonic Saber: ↓ ↘ → + S

Grand Saber: ↓ ↘ → + C

Burning Claw: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → + S

Freezing Claw: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → + C

Rolling Smash: ↓ ↑ + SF

Meteor Smash: no ar, ↓ ↘ → + SF

Thunder Blow: → ↓ ↘ + S

Muteki no Teppeki: ← ↓ ↘ + S

Desperation Moves

(DM) Ultimate Cannon: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S

(DM) Ultimate Beast (2): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C

(DM) Ultimate Illusion (3): SR, CR, SF

METAL SLUG

Marco Rossi

Agarrões

Marco's Kick Combination: de perto, ←

ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Secret Blow: ↘ + SF

Golpes Especiais

Heavy Machine Gun: → ← ↘ ↓ ↘ → + S

Iron Lizard: → ← ↘ ↓ ↘ → + C

Rocket Pack: ↓ ↘ ← + S

(pode ser feito no ar)

Black Grenade: ↓ ↘ ← + C

Move Shift: ↓ ↓ + CC

Combat Shift: aperte CC

> Combat Code STK: aperte S

> Metal Sliding: ↘ + C (SC)

> Combat Code JAE: ↓ ↘ → + S

> Combat Code DSB: ↓ ↘ ← + S

> Combat Code JUW: → ↓ ↘ + S

> Combat Code KKF: → + C

> Combat Code KKB: ← + C

> Combat Code UKE: aperte SS

> Breakfast: ↓ ↓ + SS

> Combat Style Cancel: ← ←

Desperation Moves

Common Fixture: → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ ← + S

Metal Slug Attack *:

← ↘ ↓ ↘ → ← ↘ ↓ ↘ → + CR

Metal Slug Back Attack (2) *:

← ↘ ↓ ↘ → ← ↘ ↓ ↘ → + CF

> Metal Slug Cannon: durante os ataques

marcados com *, ↓ ↘ → + C

Energy Emission (2): ↓ ↘ → ↓ ↘ → + SS

Mars People

Agarrões

Million Leg Lariat: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Mars Slider: ↘ + CF

Golpes Especiais

Mars Shot: ↓ ↘ + S
Roswell Vanish: ← ↓ ↘ + S
Plasma Abduction: de perto,
→ ↘ ↓ ↘ + S
Area 801: ↓ ↘ + C
Plasma Spin: → ↓ ↘ + C

Desperation Moves

(DM) Not Independence:
← ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S
(DM) MP12:
→ ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S
(DM) Bronze After: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + C
(DM) Flat Woods March (2):
↓ ↓ + CC
(DM) Tungus Incident (3): ↓ ↓ + SS

ATHENA

Athena

Agarrões

Silky Throw: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comandos

Icarus no Kutsu: ↓ ↓ + CF

Golpes Especiais

Hamadrias Buster: ↓ ↘ + S
(pode ser feito no ar e pode ser carregado)
Neptune Killer: → ↘ + C
Morning Star Attack: ↓ ↘ + SR
Morning Star Crash: ↓ ↘ + SF
Lion's Shield: → ↘ ↓ ↘ + C
Life Flower ~ Yakusouka Tairyokume
Corpse: ↓ ↓ + SS
Yakusouka Tairyokume Pneuma:
↓ ↓ + CC
Yakusouka Bakutenme Pure Blossom:
↓ ↓ + CR + SF
Pukapuka Hovering: no ar, aperte CC
> Unicorn Horn: aperte S
> Typhoon Sing: aperte CR
> Cancel: aperte CF

Desperation Moves

(DM) Poseidon's Rage:
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + C
(DM) Heaven's Gate: → ↘ ↘ ↘ + S
(DM) Pegasus Fantasy (3):
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + C
(DM) Homura no Tsue:
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SR
> Flying Fire: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SR
> Fire Storm (1):
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SF
(DM) Kaze no Tsue: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SF
> Flying Hurricane:
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SF
> Storm Fire (1): ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SR

KING OF THE MONSTERS

Cyber Woo

Agarrões

Body Slam: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Shoulder Tackle: → + CF

Air Break: no ar, SR + CC

> Halo Jump: aperte SF

Golpes Especiais

Hammer Punch: ↓ ↘ + S
Rocket Bazooka: de perto,
→ ↘ ↓ ↘ ↘ + S
Flying Tornado: 360° + S
Flying Powerbomb: → ↓ ↘ + C (SC)
Roller Dash: ↓ ↘ + C
> Hasei ~ Shoulder Tackle: → + CR
> Hasei ~ Kinkyuu Teishi: aperte CF

Desperation Moves

(DM) Missile Attack: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + S
(DM) Laser Gattling (2):
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + S ou C
(DM) Split Attack (3): ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + C
(pode mover para frente ou para trás)

AGRESSORS OF DARK KOMBAT

Kisarah Westfield

Agarrões

Swearing Smash: de perto, ←
ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Round Heel Kick: → + CF
Snapping Stamp Kick: ← + CF

Golpes Especiais

Hearty Brandisher Type A: ↓ ↘ + SR
> Hearty Brandisher Type F:
↓ ↘ + SR
Hearty Brandisher Type B: ↓ ↘ + CR
Hearty Brandisher Type C: ↓ ↘ + CF
(pode ser carregado)
Hearty Brandisher Type D: ↓ ↘ + SF
Hip Bazooka: ↓ ↘ + S
> Rhythmic Bound: aperte S ou C
>> Rhythmic Kick:
aperte S ou C
Vaulting Over: de perto,
→ ↘ ↓ ↘ ↘ + S
Cheerleader Kick: ↓ ↘ + C (SC)
Cutely Rainbow: → ↓ ↘ + C
> Happy Presser: aperte CF na versão
com CF

Desperation Moves

(DM) Splash Air Dance:
↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + C
(pode ser feito no ar)
(DM) Jealousy Bomber (3): de perto,
← ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ + S

THE KING OF FIGHTERS '97

Mizuchi Orochi

Agarrões

Kadokyakujin: de perto, ←
ou → + SF + CF

Golpes Especiais

Kaijo: → ↘ ↘ ↘ + S
Rei: ← ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ + C
Ken Imi: → ↓ ↘ + S
Katakenawa:
→ ↘ ↓ ↘ ↘ + S ou C
Ontai: no ar, ↓ ↘ + S

Geese
Howard

Desperation Moves

(DM) Ookami: de perto,
→ ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + S
(DM) Kon (2): ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + S

SAVAGE REIGN

Shishioh

Body ~ Upper: de perto, ← ou → + SF + CF

Golpes de Comando

Upper: → + SR
Chopping Right: → + SF

Golpes Especiais

Silent Storm: ↓ ↘ + S
Earth Chopper: ↓ ↘ + S
Beast Blow: → ↓ ↘ + S
Nightmare: ↓ ↘ + C (SC)

Desperation Moves

(DM) King Straight:
→ ↘ ↓ ↘ ↘ + S ⊗

Kim
Kaphwan

Marco
Rossi

NIDI
Desde 1992

Destravamento com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!

Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita



Game Boy Micro

Nintendo DS



Playstation 2



GameCube



Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios

Al. Nambiquaras, 2068 - Moema
São Paulo - SP

(altura do nº 3400 da Av. dos Banderantes)

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

www.ps6.com.br

Prince of Persia: The Two Thrones

Os dois lados do príncipe

Por Daniel Nieuwenhuizen

O príncipe já virou o mundo tentando consertar os problemas que causou quando liberou as areias do tempo. Agora, de volta à sua cidade natal, o herói percebe que o final da história ainda está longe de ser feliz. Então, dê uma forcinha para ele e confira como chegar ao final. De quebra, veja como faturar os seis upgrades de energia.



O início

Depois da introdução, role por baixo da porta. Vire para a esquerda, escale a pedra e pule até o outro lado. Corra pela parede e depois agarre na borda para chegar à beirada de madeira. Siga para o outro lado e desça. Vá até a sala com colunas e use-as para subir na sacada. Dê a volta e, na sacada, volte à coluna no centro. Use-a para alcançar a beirada da caixa de madeira. Passe pela abertura na parede e desça para encontrar sua primeira fonte, para salvar e recuperar energia.

The Ramparts

Siga em frente até conseguir sua primeira arma. Você verá um tutorial que ensina a usar o Speed Kill. Depois disso, desça para executar mais um soldado. Siga o caminho e, mais à frente, corra pela parede para alcançar a beirada. Vá para a direita, salte para a plataforma de madeira e desça. Corra pela parede à esquerda, pule na beirada à direita, continue pelo caminho e suba na plataforma.

Use a escada e passe pela janela. Corra até a cortina e desça. Quando chegar ao chão, vá para o outro lado. Dentro do abrigo, use a escada e, no topo, pule para a escada paralela e termine a escalada.

Corra pela parede, pule na beirada e suba a escada. Ande até o lado de fora e suba ao lado da porta. Desça e passe pelo corredor. Suba para chegar à fonte.

The Harbor District

Corra pela parede e pule na plataforma. Fique pendurado na beirada, vá para a direita e suba para chegar na sacada. Siga para a outra beirada, ande na viga, salte para o outro lado e role pela abertura na parede. Desça para matar os inimigos, corra até a salinha, suba no muro e salte pelas vigas para chegar ao outro lado. Mais à frente, use o bastão para saltar até duas paredes paralelas, desça, mate os inimigos e use a passagem para chegar à outra área. Agora suba e passe pela próxima abertura. Vá em frente e desça.

Suba a escada, ande pelo bastão e salte para o outro lado. Continue e role pela passagem para chegar ao save point.

The Streets of Babylon

Suba pela parede à direita e depois corra por ela para saltar em um bastão. Mate os inimigos, alcance o bastão, salte para frente e suba até chegar em dois muros paralelos. Corra para cima e salte de parede em parede. No topo, ande pelo bastão e chegue à sacada. Pule para a beirada e desça para eliminar mais inimigos. Continue pelos becos e salte para o outro lado. Continue até chegar à sacada. Corra pela parede, pule no bastão, pule na parede e salte de novo para chegar no bastão de cima e, finalmente, pule para a plataforma e encontre o save point.

The Palace Balcony

Desça da sacada, corra pelo muro e salte para dentro da varanda. Suba no pedestal e você verá locais onde a adaga pode ser usada. Para isso, basta apertar o botão quadrado quando estiver próximo a estes encaixes. Use-os para continuar subindo. Quando chegar em cima, salte para o outro lado, corra pelo muro e, quando chegar no painel levantado, pule. Aperte o botão no chão e passe pela porta. Suba o muro, pule de cima do painel e use o encaixe.

Desça e mate o inimigo. Use a coluna, agarre no bastão de madeira e salte para a sacada. Passe para o outro lado. Destrua os obstáculos, suba e use os encaixes para correr pelo muro.

Siga para a sacada mais alta, corra pelo muro, use o painel. Vá para cima usando a parede e salte para o bastão. Passe para o outro lado, suba na beirada e alcance a sacada. Continue até chegar numa sala com um encaixe, use-o, corra para a direita e suba a sacada. Dê a volta, corra na parede com o botão, salte na madeira e entre no corredor para encontrar um save point.

The Palace

Corra pelo corredor evitando as armadilhas e pule na sacada. Use o muro e salte para o outro lado. Continue até chegar à uma alavanca e empurre-a. Depois, suba na parede e encaixe a adaga na abertura vertical. Suba por ela e ande até chegar ao próximo save point.

The Throne Room

Suba no pedestal, use o encaixe e corra para a direita. Aqui, use o painel. Quando matar o guarda, atravesse até o outro lado. Mais à frente, corra pelo muro, salte para a pilastra e use o encaixe. Pule para a madeira e depois para o encaixe na parede. Suba na parede da esquerda para se agarrar em uma beirada.

Dê a volta e use o encaixe, corra pelo muro e salte para se agarrar a uma pilastra. Pule para a coluna, desça e vá até o fim do corredor.

The Trapped Hallway

Siga em frente e quando o chão começar a cair, corra pela parede para ativar um botão. Continue em frente, pule por cima do buraco e, no fim, corra para cima e use os encaixes para chegar em uma sacada. Use a cortina e siga o caminho para chegar no save point.

The Ruined Palace

Passe pelas armadilhas e use o botão na parede para abrir a porta. Passe por ela, suba pelas colunas altas e salte para a beirada. Siga até o fim e agarrar na coluna e, de lá, pule para usar os encaixes e volte à coluna. Desça, salte para a viga de madeira, pule para a passagem e use a cortina. Ao agarrar a beirada, salte para o outro lado e desça para chegar no save point.

The Royal Chambers

Passe pelos obstáculos e suba pelas beiradas na parede. Procure o muro com dois encaixes e use-os para chegar a um corredor. Pule o buraco e corra pela parede para usar o painel. Siga o corredor até achar um save point. Pise no botão, passe pela porta e depois da cena você vai acordar nos esgotos.

The Sewers

Use as barras para chegar ao outro lado, siga pelas beiradas e pule no cano para atravessar o precipício.

Suba a escada, salte para o bastão e, em seguida, para a beirada. Vá para a esquerda e pela abertura no muro. Siga o caminho para usar um encaixe. Caia no buraco que se abriu, escorregue pela abertura, pule no bastão e desça.

Procure a parte seca, corra para o encaixe e pule para o outro lado. Vá pela beirada, pule no cano, espere-o abaixar e desça. Passe pela porta, suba no bastão de madeira e passe pela abertura no muro. Desça, atravesse a cachoeira e pule para uma beirada na esquerda. Siga para o próximo cano e pule para o bastão.

Use o encaixe do muro que se movimenta e calcule o momento certo e corra para a esquerda. Vá até a ponta da madeira e use o muro para chegar na abertura.

Depois da transformação, use sua corrente no bloco do muro para abrir a porta. Passe por ela, desça e use a corrente para se agarrar nos bastões e atravessar o abismo. Desça e puxe mais um bloco para abrir outras portas. Passe, corra pela parte de madeira, dê a volta na beirada e suba.



Corra pelo muro até a escada, suba por ela e vá até o fim da entrada. Use o encaixe para pular nos bastões e espere o muro giratório estar na posição certa e salte em sua direção. Suba pulando de parede em parede e siga o caminho para descer pela abertura. Quando cair na água, seu corpo reagirá e o príncipe voltará à sua forma normal.

Suba no bastão de madeira, pule na parede e depois no encaixe. Quando a parede subir, corra para a esquerda e siga para o final do corredor. Ali, use a adaga na abertura para abrir uma porta e passe por ela. Vire à esquerda e atravesse as cortinas.

Primeiro upgrade de energia

Pule pelos buracos e beba a água da fonte no final do caminho. Passe pelas armadilhas e quando você enxergar a luz no fim do túnel, sua energia aumentará.

Continuando...

Agora saia pela cortina, atravesse as armadilhas para chegar em mais um save point.

The Tunnels

No primeiro buraco, corra pelo muro e pule para a plataforma. Logo em seguida, use a parede para chegar a uma escada. Suba, pule para o outro lado e

continue indo para cima tomando cuidado com as flechas. De volta ao chão, siga em frente, pule pelos buracos e elimine os inimigos. Vá para as beiradas e use-as para alcançar uma rachadura. Dali, vá para a direita, desça, ande para o lado e pule para se agarrar na beirada. Salte para o outro lado.

Continue para a direita e pule para o outro lado. Agora, suba e tome cuidado com as flechas. Na última parte, vá para a direita e chegue na plataforma. Comece a subir rapidamente para não cair das plataformas retráteis. No topo está mais um save point.

The Fortress

Desça e execute os dois inimigos com Speed Kill para não sofrer complicações. Quando a luta terminar, coloque sua adaga no centro da abertura no chão e ganhe mais um tanque de areia.

Procure a abertura na varanda, espere a hora certa e corra pelo muro, pulando no final para agarrar um bastão e dali para a plataforma. Desça e vá à plataforma no canto e alcance o encaixe. Suba, corra para a esquerda para encontrar mais um encaixe e corra novamente, usando os painéis para alcançar o canto. Desça, vá para o outro lado e suba na varanda. Use a alavanca, corra pela parede e você se transformará. Corra pela parede e use sua corrente para chegar ao outro lado. Daqui, pule e, com a corrente, chegue ao outro lado e use a parede e a sua corrente novamente para agarrar a corrente. Desça, suba na coluna e use os bastões para chegar a um encaixe para abrir o portão e passe por ele. Continue em frente e o príncipe voltará ao normal. Siga para a carruagem.

Chariot Chase

Esta parte é fácil, mas você terá que decorar o caminho para fazer as curvas perfeitamente. Use o ataque para se livrar dos inimigos que subirem nela e empurre as carruagens inimigas para os muros. Logo você chegará à porta da cidade.



Lower City

Vá para a esquerda e suba nas beiradas acima da porta. Pule para a plataforma, suba as escadas e salte para o outro lado. Continue subindo e, na parte que está pegando fogo, se agarre na varanda e atravesse para a escada. Dela, parta para a beirada que leva para outra



escada. No fim, salte e encontre o save point.

Vá até a abertura e alcance o bastão de madeira. Pule para o outro lado, dê a volta e desça. Passe por baixo da janela e pule para o outro lado. Na varanda, vá até o muro, corra por ele e use o painel para chegar onde seus inimigos estão. Se agarre do lado de fora da varanda e, quando encontrar um encaixe, use-o para ajudar a descer.

Depois de eliminar os inimigos, procure pelo pedaço de madeira para saltar para o bastão. Assim você poderá alcançar a abertura. Desça e quando você derrotar os monstros, use a adaga no local que estava lançando areia e ganhe 100 Sand Credits.

Continue pelo caminho, suba nos escombros e corra pelo muro para chegar em um encaixe. Vá para a direita e passe pela abertura. Siga em frente, passe por dois buracos, suba na varanda, pule o abismo e o príncipe sombrio aparecerá.

Siga em frente, pule o buraco e use a corrente. Corra pelo muro para chegar ao bastão. Suba, use a parede e a corrente para atravessar o abismo. Faça mais um salto com sua arma para chegar em uma escada. Suba e você voltará ao normal. Siga para o save point.

The Lower City Rooftops

Pule para o outro lado para chegar à varanda e desça. Corra pela parede e use os painéis. Depois da cena, salte o abismo e suba no muro. Do outro lado do buraco, suba e pule para outro telhado.

Use o muro e o painel para chegar a uma corrente. Desça e procure pelo buraco com uma beirada. Desça e, no fim do corredor, suba pela parede. Use o encaixe, salte para o outro lado e continue subindo. Corra até um encaixe e desça. Destrua os objetos para subir nos encaixes, corra para a direita e use a abertura.

Segundo upgrade de energia

Vá rapidamente para a porta mais distante. Desça e siga ao fim do corredor e suba até a fonte. Depois, supere as armadilhas e suba até o corredor iluminado.

Continuando...

Retorne ao lado de fora e, desta vez, abra e passe pela outra porta para chegar à fonte.

The Arena



Você vai enfrentar o primeiro chefe do game. No começo, corra para a direita, desvie dos golpes e suba na rampa. Use os obstáculos para subir. Pare no meio do caminho para ele quebrar um pedaço do cenário e abrir caminho para você chegar ao topo. Ande pela madeira até ter a oportunidade de executar um Speed Kill. Depois disso, corra para o outro lado do cenário e repita o processo para subir e acabar de deixá-lo cego. Fuja dos ataques e golpeie as pernas até derrubá-lo. Quando isso acontecer, execute o último Speed Kill para acabar com a raça do gigante.

Arena Tunnel

O príncipe voltará à sua forma sombria. Corra pelo muro até chegar ao outro lado. Depois, suba pela beirada, dê a volta, salte e use a corrente para atravessar. Suba, passe pelo corredor, salte e use a corrente para chegar ao outro lado. Continue para cima até alcançar o bastão de madeira e pule para a plataforma. Passe pelas armadilhas, desça a escada e use a corrente para puxar o bloco. Salte nele, suba o corredor e passe pela porta. Corra pelo muro, use a corrente para chegar ao outro lado e suba pelas beiradas. Salte e use a corrente para chegar ao outro lado, pule para cima e volte pelos bastões de madeira para voltar ao normal e chegar ao save point.

The Balconies

Corra pelo muro e use o painel. Suba na plataforma à esquerda, use a parede e o painel para chegar na varanda. Agarre-se no lado de fora e pule para a sacada. Ande até o fim, passe pelos encaixes e agarre a corrente. Desça e enfrente os inimigos para liberar o local que lança areia e ganhar a habilidade de câmera lenta.

Suba para a varanda, corra na parede para ativar o botão, use o poder de diminuir a velocidade do tempo e atravesse a porta que se abriu às suas costas. Passe pela abertura para chegar ao save point.

The Dark Alley

Vá em frente e pule de parede em parede até chegar no encaixe. Corra pela parede da direita e suba a escada. No topo, ande até chegar em uma sacada e siga o caminho.

Siga para frente e use o muro para chegar a um encaixe. Corra para a esquerda e continue em frente e Farah vai ajudá-lo.

Passe pela porta, pelo bastão de madeira e use a abertura para descer. Pule para o encaixe e corra até a cortina. Siga para o último corredor, suba na parede à direita e use o muro para agarrar a cortina. Pule antes de terminar de escorregar para chegar a uma plataforma.

Vá até o fim e suba de parede em parede para alcançar uma beirada. Vá por ela até um bastão e use-o para chegar a uma sacada. Em frente, corra pela parede e use as escadas para encontrar o save point.

The Temple Rooftops

Encontre o encaixe e use-o para chegar na beirada, dê a volta e salte para a coluna. Pule no outro encaixe, corra pela parede e salte no painel para chegar na plataforma.

Vá para baixo e posicione o sino na frente da passagem na parede. Passe por ela, use o encaixe, diminua a velocidade do tempo e corra para a passagem que abriu.

Lá dentro, pule para o outro lado e ande pela beirada até o encaixe. Corra para a esquerda e use os encaixes para chegar ao jardim.

Suba na pedra e corra pela parede circular, salte no bastão e chegue no encaixe. Vá para a plataforma que levantou. Corra pelas paredes para alcançar o bastão. Suba na beirada da torre e alcance o encaixe.

Corra pela parede, salte nos bastões e pule para a parede da esquerda. Acabe com os inimigos e use sua adaga no buraco para ganhar mais um tanque de areia. Empurre o sino do chão até o local que fica abaixo de dois encaixes. Use-os para subir e pule até a varanda para usar a alavanca.

Desça para o meio da torre e use os encaixes para alcançar o muro à sua frente. Desça para o outro lado e use a alavanca à direita. Depois, use a outra alavanca e Farah fará progresso. Agora vá para a terceira alavanca e ative-a duas vezes.

Volte para a primeira alavanca e use-a mais uma vez. Empurre o sino até a parede dos fundos e suba nele. Use o encaixe da adaga e passe pela porta que se abriu. No corredor, use a beirada para chegar no encaixe e corra pela parede. Mais à frente, escale até chegar em um corredor e ande por ele até o save point.

The Temple

Use a adaga na abertura e desça para se transformar. Pule para se agarrar na beirada e solte. Salte para frente e desça. Corra pelas próximas paredes e atravesse o abismo. Do outro lado, corra pelo muro e desça pelos bastões.

Puxe o bloco à sua frente, suba nele, corra para cima na parede à direita e salte para a sacada. Pule na beirada e puxe o bloco, suba nele e corra pela parede para chegar ao outro lado.

Use o próximo muro para chegar a uma abertura na parede e salte para alcançar a segunda abertura, então desça e vá para a plataforma. Corra pelo muro e pule para alcançar a varanda. Dê a volta e use a cortina vermelha para descer. Pule e use a corrente para chegar à outra cortina.

Pise no botão, passe pela porta que se abriu, suba desviando das armadilhas e o príncipe voltará ao normal. Empurre a alavanca para escoar a água e use a parede ao lado para alcançar uma coluna. Suba as colunas para chegar na plataforma e corra pela parede para alcançar o bastão. Suba e salte no buraco que está atrás da flâmula.

Terceiro upgrade de energia

Desça pelas cortinas e siga para o final do corredor. Use a fonte e passe pelas armadilhas para chegar à luz no fim do túnel e ganhar mais um upgrade.

Continuando...

Siga em frente e ative o botão. Você voltará para a sala onde a água foi drenada. Suba e ignore o buraco na parede. No topo, passe pela porta e use a alavanca. Passe pela porta e corra pela parede e use as cortinas para descer. Use o encaixe, diminua o tempo, corra pela parede e suba a escada para chegar ao save point.

The Marketplace

Siga o caminho e corra pelo muro e pule na beirada. Dê a volta, salte e escorregue pela abertura. No chão, empurre a caixa para cima do botão para abrir uma porta. Passe por ela e depois suba no muro. Use o bastão de madeira para chegar às colunas e depois desça. Use a caixa para subir no muro, use o bastão de madeira para pular no muro e chegar a um encaixe. Continue descendo, vá para os fundos e use sua adaga na abertura. Enfim, empurre a caixa de Farah em cima de um botão e aperte o outro. Use o poder de diminuir a velocidade do tempo e passe pela porta que se abriu.

Suba e corra para a direita. Na beirada, ande e salte no próximo encaixe. Vá para a direita, pule no bastão de madeira e siga nele para o próximo encaixe. Continue até chegar no encaixe que leva a um bastão. Pule para o último encaixe, corra para a esquerda e vá em direção ao save point.

The Market District

Desça e alcance a beirada. Dê a volta, caia e use o encaixe. Corra para a direita e suba na beirada seguinte. Vá até o bastão de madeira e use-o para chegar na abertura. Desça e use a abertura para abrir a porta, diminua o tempo e passe por ela. Continue e suba o muro. Derrote os inimigos para usar o buraco de areia e receber 150 Sand Credits. Feito isso, vá até as caixas e puxe uma delas para o muro às suas costas. Então, corra pela parede e use a abertura. Passe pela porta que se abriu, suba as escadas e passe pelo muro usando os painéis. Depois da cena, chegue ao save point.

The Bowery

Corra pela parede, pule para a beirada e suba. Salte para o bastão, vá para a beirada e desça para se transformar. Vá para o outro lado da varanda e atravesse para descer.

Suba nas beiradas do outro lado, alcance o bastão e salte para a varanda. Siga por dentro e use o botão para abrir a porta. Diminua a velocidade do tempo para passar pela porta. Desça pela cortina vermelha. Suba pelas colunas para alcançar a sacada. Corra pela

parede para chegar à outra sacada e use os muros paralelos para subir.

Na próxima sala, use a alavanca e corra pelo muro do outro lado para alcançar a corrente, assim você consegue chegar ao outro corredor. Continue em frente e o príncipe voltará ao normal. Siga em frente e use o encaixe para subir e chegar ao save point.

The Brothel



Ela é o segundo chefe e o combate é dividido em três partes. Primeiro, mantenha a defensiva e espere o momento certo para pular por cima dela e atacar. Na hora da disputa de forças, aperte repetidamente o botão de golpear. O príncipe vai se transformar, use o cenário para chegar na plataforma em que ela está e use o poder de diminuir a velocidade do tempo para acertá-la. No fim, volte a combater normalmente para eliminá-la e continuar sua jornada.

The Plaza

Passe pela porta, pule na cortina e, no final da descida, salte para a beirada. Ande e depois pule no corredor. Corra pela parede, suba nas beiradas, pule para chegar a um bastão e salte para terra firme. Corra pelas paredes para chegar numa sala cheia de inimigos.

Corra pela parede para alcançar a varanda. Entre pela janela, corra pela parede, salte e use sua corrente para alcançar a beirada e de lá pule para a corrente.

Desça, use o botão na parede, passe pela porta que se abriu, siga em frente, role pelo buraco e, por fim, entre pela abertura. O príncipe voltará ao normal e você poderá salvar o seu progresso.

The Upper City

Suba no bloco, corra pela parede e salte para chegar na varanda. Use a alavanca, desça e empurre o bloco até o outro lado. Suba no bastão, salte contra a parede e, quando bater nela, pule de novo para se agarrar no bastão mais ao alto. Vá em frente, pule a abertura e suba. Use a alavanca, pule na porta que se abriu para agarrar uma beirada em cima dela, desça e entre. Corra pela parede e use os painéis para chegar a uma varanda. Depois da cena, desça, aperte o botão na parede e passe pela porta que se abriu. Ande até o

final do corredor, suba a escada e use as paredes paralelas para chegar a uma varanda.

Aqui, corra pela parede e salte para trás para chegar a um bastão. Dele, suba para outra varanda e então corra pela parede para chegar na plataforma e desça pelos bastões. Corra até o outro lado e use as beiradas para chegar ao chão. Mate todos os inimigos das redondezas e use a adaga no buraco que estava lançando areia para conseguir mais um poder. Use o botão na parede e entre pela porta que abriu.

No corredor, destrua os vasos que estão na frente da caixa, pegue-a e arraste-a até a última parede. Corra para cima e passe para o outro lado. Use os encaixes para chegar a uma beirada que leva a varanda com o save point.

The City Gardens

Pule para o bastão e alcance o encaixe. Corra até o outro encaixe e desça nas beiradas para alcançar a varanda e siga em frente.

Pule no bastão e continue até o fim. Agarre-se na beirada, vire e desça. Salte para o outro lado, dê a volta por baixo, pule na palmeira e desça. Use a abertura para girar dois bastões.

Use as palmeiras para voltar às pilastras, dê a volta e, do bastão, salte até o outro lado. Dê a volta e depois pule para a beirada. Desça usando o encaixe. Agora, use os bastões para chegar até o jardim, onde está um portal que lança areia que lhe confere mais um tanque de areia. Use a abertura e volte às pilastras.

Use a plataforma, pule na pilastra, dê a volta e desça pelas beiradas. Corra pela parede, use o bastão e alcance as beiradas para descer.

Quando o minichefe aparecer, desvie dos ataques e golpeie suas pernas. Depois de executar um Speed Kill, o monstrengo sairá correndo com você preso na cabeça. Quebre a porta e guie-o para não bater em nenhum canto até chegar ao fim e chegar ao save point.

The Canal

Quarto upgrade de energia

Role pelo buraco na parede atrás da fonte. Siga pelas beiradas, desça a escada e salte para o outro lado. Depois de usar a fonte, passe pelas armadilhas para chegar à luz.

Continuando...

Retorne ao começo da fase e siga para o outro lado. Suba no bloco usando as paredes paralelas. No topo, corra até a beirada do outro lado para alcançar a escada. Desça e use a beirada e o bastão para chegar em mais um save point.

The Promenade

Corra pelo muro e use as paredes paralelas para subir. Lá em cima, use o botão e corra pelo muro. Salte do painel para chegar em uma beirada, dê a volta e use as

⑤ paredes paralelas para subir. Corra pela parede e use os painéis. Siga em frente até se transformar. Desça pela corrente e use a abertura no lado externo. Corra pela parede, escorregue pela cortina e salte para a corrente. Use a abertura para completar mais um muro. Use-o para chegar em uma varanda. Corra pela parede e alcance a outra plataforma. Corra pela parede, desça do bastão e use a abertura para levantar duas plataformas. Passe pela primeira e, de volta à varanda anterior, use a parede para subir na segunda. De lá, corra pela parede, salte e use sua corrente para alcançar a beirada. Puxe o bloco, desça a escada, puxe mais um bloco e use a parede para saltar na varanda com água. Com o príncipe normal, suba até a varanda e use os bastões para chegar ao chão. Coloque sua adaga no buraco para ganhar 200 Sand Credits. Passe pela porta e pelo corredor com armadilhas para chegar à fonte.

The Royal Workshop

Use a abertura da adaga e suba no cajado da estátua. Suba até o topo, pule na plataforma. Corra pelo muro e salte no bastão, use-o para chegar na plataforma e corra pelas paredes até chegar à abertura atrás da estátua. Salte bem do alto e vá em frente até muros paralelos e suba por eles. Salte para o bastão e depois para a plataforma. Repare agora na abertura. Em cima está um desenho que indica a alavanca 1, se está indo para frente ou para trás e a alavanca 2, se gira em sentido horário ou anti-horário. Para mudar a orientação, basta usar a alavanca na frente do encaixe. Gire a estátua nesta ordem: frente, sentido horário (2x), frente (2x), sentido horário, trás, sentido horário, frente, sentido horário, frente, sentido anti-horário, frente. Depois da cena, salve o game e continue.

The King's Road



Mais uma fase de carruagem: use a mesma estratégia da primeira, mas tente economizar tanques de areia. No final, você lutará contra dois monstros. Comece a atacar o inimigo que usa a espada e o que está com o machado tentará golpear. Neste momento, role e a arma dele ficará presa no chão. Ataque-o sem parar e repita processo até você ter a chance de ativar o Speed Kill. Complete-a perfeitamente e o

soldado com a espada será danificado. Agora, repita a estratégia para vencer a luta.

O príncipe se transformará, então passe pela porta que se abrir, quebre as caixas no muro à esquerda e corra para cima para chegar a uma beirada. Vá para a direita e suba, passando pela abertura. Então você voltará ao normal. Suba na próxima sacada e continue até o save point.

The Palace Entrance

Siga em frente e, depois da cena, corra pelo muro para alcançar a beirada e salte para a abertura. Suba para chegar na varanda com uma alavanca, ative-a para abrir uma porta. Passe e salte na cortina. No fim, use o pulo novamente para se agarrar na beirada. Vá o máximo para a esquerda.

Aqui, use o muro para chegar na beirada logo acima. De novo, use a parede ao lado para chegar à varanda. Siga para a próxima varanda. Dê a volta e corra até a plataforma retrátil. Corra para cima para chegar a um encaixe. Corra e salte para o bastão para chegar na sacada. Use a alavanca para abrir a porta, mas não passe por ela.

Quinto upgrade de Energia

Agarre-se no lado de fora da varanda e suba pelos encaixes. Use as paredes paralelas e aperte o botão. Agora use o poder de diminuir a velocidade do tempo e passe pela porta que se abriu. No fim do corredor, mais uma fonte e uma sequência de armadilhas.

Continuando...

Retorne e passe pela porta que você abriu. Suba na sacada e corra para a plataforma retrátil e salte para a beirada. Suba para a varanda, corra pela abertura, salte nos bastões e depois use as paredes paralelas para alcançar o encaixe. Corra para o lado, suba na varanda e dirija-se para onde está Farah. Depois da conversa, use a alavanca para ativar o muro e suba pelas paredes paralelas. Use o encaixe. Quando ela estiver para frente, corra para a esquerda para chegar na sacada. Espere o muro retrátil sair da parede para alcançar a próxima plataforma. Escorregue pela cortina e pule no bastão. Dê a volta, salte para a abertura, suba, use o encaixe e siga para baixo para entrar em um corredor. Siga o caminho para encontrar o save point.

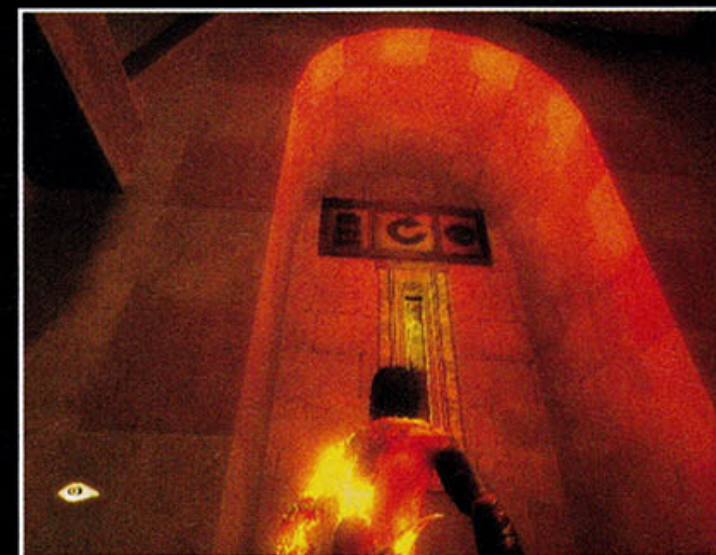
The Hanging Gardens

Desça para chegar em outra plataforma. Corra pela parede, salte no bastão e desça para a abertura. Escorregue e corra pela abertura na varanda até chegar a um encaixe. Corra e pule para a plataforma retrátil. Atravesse rapidamente para chegar ao topo. Vá para a plataforma e acabe com os inimigos e use a adaga no buraco para ganhar um novo poder. Da varanda, pule para os encaixes e corra para a parede da esquerda para subir. Pare na primeira beira-

da e complete a escalada. Dê a volta e desça pela abertura. Corra pela abertura para chegar em uma beirada e use os bastões para chegar ao andar de cima. Ande para a direita e salte na sacada para chegar no save point.

The Structure's Mind

Use o bastão e desça pela abertura na parede. Siga até o final para chegar em uma sala com três estruturas. Chamaremos de 1 (esquerda), 2 (meio) e 3 (direita).



se as alavancas nesta ordem: 2, 3, 1, 3, 2, 1. Note que, a cada mudança, as plataformas mudarão de posição e será necessário usar o cenário para chegar nas alavancas. Quando terminar, saia pela passagem que abriu e veja algumas cenas.

The Well of Ancestors

Corra pelas paredes para chegar a um bastão. Salte para chegar em uma corrente presa no teto. Desça, salte para a plataforma e use a parede e o muro para chegar a um local com uma salinha. Pule nos bastões e desça. Agora corra pelo muro para chegar na beirada, vá até o canto e depois atravesse o buraco correndo. Vá o fim e desça pela abertura. Pule e use corrente duas vezes para atravessar o abismo. Corra pela parede e use sua corrente para chegar nos bastões, desça e repita o processo. Na plataforma, quebre os vasos para recuperar energia e pule o buraco para chegar a um corredor. Ande pela beirada, caia na plataforma abaixo e corra pela parede. Continue descendo até chegar em uma plataforma com um bastão. Salte dele para a abertura e escorregue para baixo. Vá em frente e atravesse o corredor. No fim, pule na beirada à direita antes que a plataforma caia. Siga por ela, salte até o outro lado e desça para o corredor. Pise no botão para abrir a porta e veja a cena. Procure pelos entulhos e destrua-os com ataque especial de sua nova espada. Passe pelo save point e recupere energia. Essa segunda parte é um pequeno labirinto. No começo, se movimente pelas plataformas. Quando chegar aos muros paralelos, use-os para alcançar o segundo andar. Aqui, pule pelos abismos e faça o zigue-zague até chegar na parede. Corra por ela até chegar no save point.

The Labyrinth

Pise no botão para abrir a porta e siga pelos corredores. Suba pela parede e use as beiradas. Pise no botão para abrir outra porta. Use os bastões para chegar ao outro lado. Agora, suba pelas beiradas e depois, use os bastões e encaixes para continuar subindo. No topo, quebre a parede e pule o abismo para chegar no save point.

The Underground Cave

Use o poder especial da sua espada para abrir caminho. Passe pelas armadilhas e depois use o muro e as beiradas para chegar a uma plataforma.

Corra pelo muro, suba pela abertura, salte e use o encaixe. Caia do bastão e pule para a beirada. Use os muros paralelos para subir e use a abertura para ativar plataformas. Use o poder de diminuir a velocidade do tempo para atravessar a sala usando as plataformas e use a abertura.

Depois que a pilastra girar, ande até o bastão ao seu lado e salte nela para chegar na beirada. Dê a volta e desça para saltar na plataforma. Destrua os destroços da porta e entre.

Passe pelos encaixes e destrua os entulhos para passar. Use os muros paralelos para subir.

Em cima, use os bastões para chegar à abertura e passe por ela. Siga em frente, salte no encaixe, suba na beirada e dela para o outro encaixe. Na plataforma de cima, ande pelo bastão e use as colunas para chegar à outra plataforma.

Atravesse o corredor e corra pelo muro até chegar à beirada. Dê a volta e suba tudo. Use os bastões ao lado para pular na abertura e concluir a escalada. Use os encaixes e corra para a plataforma e você chegará ao save point.

The Royal Kitchen

Use a abertura para abrir uma passagem, siga por ela. Use os encaixes, a parede e os bastões para alcançar a varanda. Dê a volta, use o próximo encaixe e corra pela parede para saltar em outro bastão. Vá até o fim, use o encaixe e corra para cima do botão para abrir a porta, siga por ela para chegar ao save point.

Atravesse o abismo usando os bastões e suba pelas beiradas. Logo depois de subir em outro save point.

The Lower Tower

Suba e use o muro e o bastão para atravessar. Corra pela parede e use as beiradas para escalar até o topo. Corra pela parede e use o bastão para chegar na abertura. Passe por mais dois bastões para alcançar a estrutura. Ative a alavanca e use a beirada do elevador para passar pelos bastões para chegar ao terceiro andar. Use mais uma alavanca e chegue no bastão mais alto para alcançar o elevador que você ativou. Desça e empurre a caixa até o muro com o encaixe. Suba e corra por ele para pular em uma coluna. Use-a para chegar em mais dois encaixes e bastões para que

você alcance a plataforma. Corra até o fim e suba para entrar no corredor com o save point.

The Middle Tower

Use a abertura para abrir a porta e passe por ela. Do lado de fora, suba pelos encaixes. Corra para a esquerda e use o painel para chegar a uma coluna. Salte para a plataforma. Use a alavanca e suba para o segundo andar usando os bastões.

Leve a caixa para o elevador que está vazio e use a alavanca. Use os bastões do canto para chegar ao terceiro andar e empurre a caixa para o elevador que está vazio. Agora suba na beirada, corra pela parede e salte no elevador levantado. Use-o para chegar na outra plataforma.

Suba pelas paredes paralelas e depois pule no bastão, pule para a plataforma e suba pelo muro até o encaixe. Use os bastões para chegar à plataforma com uma estrutura de pedra à frente. Ao invés de seguir para ela, desça pelas beiradas e veja que existe um bastão lá embaixo. Caia nele e entre na porta.

Sexto upgrade de energia

Atravesse o corredor e use a fonte. Para superar os desafios, tenha paciência e observe o movimento das armadilhas.

Continuando...

Retorne até o bastão da porta e use os outros dois, ao lado, para voltar à plataforma. Agora pule na estrutura de pedra, entre no corredor e siga por ele. No fim, suba pelos encaixes e passe pela abertura na varanda para chegar em um bastão e atravesse.

Corra pela parede e passe pela abertura. Suba, pule na plataforma central e empurre a caixa para o elevador. Use a outra plataforma para subir, passe por mais um bastão e use a alavanca do segundo andar. Continue subindo, pule no elevador e dele para a varanda.

Vá até o último andar da plataforma central e empurre a caixa de um elevador para o outro. Use o que você elevou para atravessar e salte no bastão. Suba até a beirada, ande para a esquerda e pule dela para a coluna que se estende do teto. Escale até o topo, corra pela parede para chegar ao jardim e saia pela porta. Escale e use encaixes para chegar a um bastão. Siga pelo caminho até uma parede com três encaixes. Utilize-os para correr até um painel e, em seguida, uma coluna. Escale-a até o topo, pule na beirada e o save point estará logo ali.

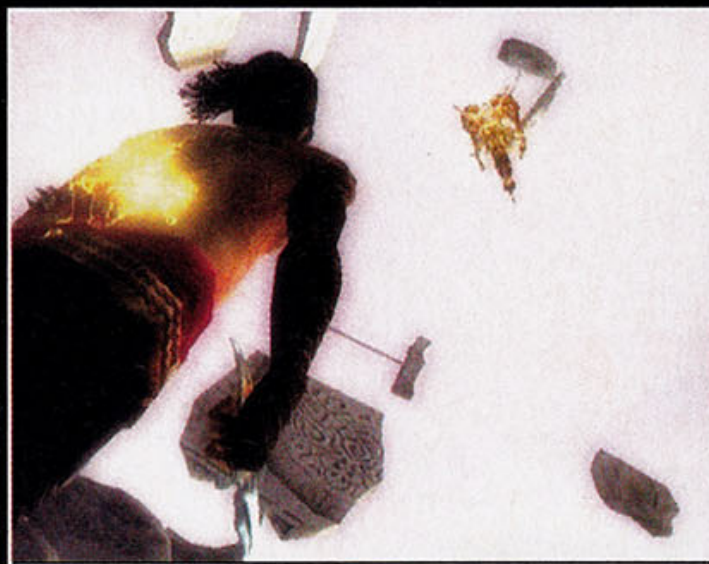
The Upper Tower

Corra pela parede da direita e pule para usar o encaixe. Dali, parta para a beirada logo à frente. Dê a volta e use as paredes para subir. Depois, use os dois encaixes para chegar na plataforma. Siga em frente e use os bastões para atravessar até outra beirada. Suba tomando cuidado com a parte retrátil e, já no topo, use a parede para chegar em uma beirada, que leva a dois bastões que podem ser usados para chegar na varan-

da. Agora é só seguir até o save point.

The Terrace

Suba as escadas e vá para a varanda da esquerda. Ali, pressione o botão na parede e diminua a



velocidade do tempo. Passe pela porta, pule o buraco e siga até a porta quebrada. Abra caminho e siga até o elevador.

Depois da conversa com o Vizir, o último confronto do game começa. Na primeira rodada, o monstro pode tentar jogar pilastras, disparar fogo ou golpear. Quando ele estiver atacando à curta distância, role para escapar e logo comece um contra-ataque. Repita a tática até uma cena indicar a mudança de postura do seu inimigo. Agora, pedaços de concreto ficarão girando no chão enquanto o Vizir, sempre em frente a uma coluna, fica atirando bolas de luz. Seu objetivo é se aproximar por baixo dele, correr verticalmente pela coluna e, logo que a tela indicar, apertar o botão para iniciar o Speed Kill. Se acertar a sequência, um pedaço do chefe ficará no chão. Quando acertar isso três vezes, a fúria dele quebrará o local e criará o cenário do último confronto.

Aqui, usando os destroços flutuantes e pedaços do cenário, você terá que subir até onde o Vizir está para dar o último golpe. Durante a escalada, ele vai atirar bolas de luz que podem derrubar você caso esteja agarrado ou no meio do ar. Além disso, elas tiram pouca energia. Então é recomendado parar de pé em algum lugar para levar um "tiro" antes de continuar lutando. Ao chegar na frente do monstro, salte na direção dele e espere sua adaga dar o sinal para executar o final. Acha que acabou?

A mente do príncipe

A partir desta parte, é impossível morrer. Basta bater no lado mal do príncipe até ele sumir e depois segui-lo e repetir o processo. Você vai passar por vários lugares que já apareceram nos outros games da série e, no fim, encontrar Farah.

Quando isso acontecer, desista de bater na sua cara metade e corra para a escada iluminada. Quando terminar de subir, assista ao final eletrizante. Será que o príncipe conseguiu se livrar da maldição das areias do tempo? ☒

SOUL CALIBUR III

Extras até
dizer chega!

Por Ricardo Farah

Todo mundo que jogou Soul Calibur III achou que o chefe fosse mesmo Abyss, mas na verdade o grande inimigo do jogo trata-se do onipotente Night Terror. Enfrentar o vilão é tarefa das mais desafiadoras possíveis. Mas a recompensa por derrotá-lo não tem precedentes. Portanto, confira com exclusividade o roteiro completo para você enfrentar Night Terror com todos os personagens do jogo. De quebra, você ainda confere como editar figurões famosos no game com a opção de criação de guerreiros.

ENFRENTANDO NIGHT TERROR

O chefe final é enfrentado apenas no modo Tales of Souls. Porém, como não poderia deixar de ser, para encontrá-lo, você deve cumprir uma série de condições durante a aventura. Para cada um dos 24 personagens principais há um caminho certo com escolhas certas para serem feitas. Em suma, confira o que você não pode esquecer durante todo o jogo:

- Você não pode perder nenhuma batalha até encontrar Olcadan;
- Apenas as batalhas opcionais podem ser perdidas. Estas sempre recebem a seguinte mensagem antecedendo a luta: "Prepare to Defend Yourself";
- Antes de entrar no labirinto do castelo, você não pode vencer nenhuma luta por Ring Out;
- Sempre que você quiser enfrentar o guerreiro opcional, basta escolher a opção "Stop" quando enfrentar o último guerreiro antes do indicado como opcional na estratégia.



ASTAROTH

- Derrote Assassin
- Escolha a segunda opção
- Derrote Revenant
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Ivy
- Derrote Charade (opcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Maxi
- Escolha a segunda opção
- Derrote Rock
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

CASSANDRA

- Derrote Revenant
- Escolha a segunda opção
- Derrote Assassin
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Kilik
- Derrote Shadow Master (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Seong Mi-Na
- Escolha a segunda opção
- Derrote Raphael
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

CERVANTES

- Derrote três piratas
- Escolha a primeira opção
- Derrote Ivy
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Colossus (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Talim
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Taki
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

IVY

- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Derrote Revenant
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Yun-seong
- Derrote Keres (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Cervantes
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

KILIK

- Derrote Talim
- Escolha a primeira opção
- Derrote Berserker
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Yun-seong
- Derrote Keres (opcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Rock
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Derrote Raphael
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

LIZARDMAN

- Derrote Assassin
- Escolha a segunda opção
- Derrote Maxi
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Rock
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

MAXI

- Derrote Talim
- Escolha a primeira opção
- Derrote dois Thieves
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Cassandra
- Derrote Doppelganger (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Kilik e Xianghua
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Astaroth
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

MITSURUGI

- Derrote Samurai
- Escolha a segunda opção
- Derrote Yun-seong
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote dois Gladiators e um Dragon
- Derrote as garotas do Shop (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Voldo
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Setsuka
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

NIGHTMARE

- Derrote Berserker
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote dois Thieves e Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Setsuka
- Escolha a segunda opção
- Derrote Raphael
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

OLCADAN

- Derrote Astaroth
- Escolha a primeira opção
- Derrote dois Gladiators e um Dragon
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Seong Mi-Na
- Escolha a segunda opção
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

RAPHAEL

- Derrote um Soldier e um General
- Escolha a primeira opção
- Derrote Voldo
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Swordman
- Derrote 20 Lizardmen (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Talim
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

ROCK

- Derrote Cassandra
- Escolha a primeira opção
- Derrote dois Gladiators e um Dragon
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Colossus (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Astaroth
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

SEONG MI-NA

- Derrote Swordman
- Escolha a segunda opção
- Derrote Talim
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Kilik e Xianghua
- Escolha a segunda opção
- Derrote Yun-seong
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

SETSUKA

- Derrote Taki
- Escolha a primeira opção
- Derrote Lizardman
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Seong Mi-Na
- Escolha a segunda opção
- Derrote Mitsurugi
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

SIEGFRIED

- Derrote Swordman
- Escolha a segunda opção
- Derrote Rock
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Kilik
- Derrote Shadow Master (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Maxi
- Escolha a segunda opção
- Derrote Raphael
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

SOPHITIA

- Derrote Tira
- Escolha a segunda opção
- Derrote Rock
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Talim
- Derrote 20 Lizardmen (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Lizardman
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Cervantes
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

TAKI

- Derrote Setsuka
- Escolha a segunda opção
- Derrote Rock
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Yun-seong
- Derrote Keres (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Cervantes
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

TALIM

- Derrote um Gladiator e Rock
- Escolha a primeira opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Ivy
- Derrote Charade (opcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Xianghua
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Raphael
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

TIRA

- Derrote Sophitia
- Escolha a primeira opção
- Derrote Fu-Ma Ninja
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Cassandra
- Derrote Doppelganger (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Xianghua
- Escolha a segunda opção
- Derrote Yoshimitsu
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

VOLDO

- Derrote Thief
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Ivy
- Derrote Charade (ppcional)
- Derrote Cervantes
- Derrote Lizardman
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Yoshimitsu
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

XIANGHUA

- Derrote Yun-seong
- Escolha a segunda opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Revenant
- Derrote Doppelganger (opcional)
- Derrote Raphael
- Derrote Seong-Mina
- Escolha a segunda opção
- Derrote Cervantes
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

YOSHIMITSU

- Derrote Yun-seong
- Escolha a segunda opção
- Derrote um Thief e Voldo
- Derrote Zasalamel
- Escolha a primeira opção
- Escolha a primeira opção
- Derrote Sophitia
- Derrote Colossus (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Kilik
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Tira
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

YUN-SEONG

- Derrote um Gladiator e Rock
- Escolha a primeira opção
- Derrote Revenant
- Derrote Zasalamel
- Escolha a segunda opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote Thief
- Derrote 20 Lizardmen (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Lizardman
- Escolha a segunda opção
- Derrote Mitsurugi
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Zasalamel
- Derrote Night Terror

ZASALAMEL

- Derrote Ivy
- Escolha a primeira opção
- Derrote Rock
- Derrote Doppelganger
- Escolha a segunda opção
- Escolha a segunda opção
- Derrote dois Thieves e Voldo
- Derrote Will-O'-the-Wisp (opcional)
- Derrote Astaroth
- Derrote Xianghua
- Escolha a segunda opção
- Derrote Tira
- Escolha a segunda opção
- Derrote Unknown Soul
- Escolha a segunda opção
- Derrote Olcadan
- Derrote Nightmare
- Derrote Night Terror

② CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

O modo Character Creation, para quem não sabe, é o modo em que você cria um personagem escolhendo desde acessórios até tipos de trajes e estilos de luta. Para quem se aventurar no modo Chronicles of the Sword (mostrado na SDP#29), é fundamental a criação de um personagem para começar o game. Mesmo assim, este modo torna-se divertido quando criamos personagens conhecidos de outros games. Afinal, você já pensou em colocar nas arenas de Soul Calibur os guerreiros de Dragon Ball enfrentando os melhores desafiadores de Street Fighter?

Por este motivo, a SDP preparou esta seção especial mostrando alguns dos personagens que criamos aqui na redação. Alguns ficaram bacanas e muito fiéis às suas versões originais, outros não conseguiram agradar muito alguns saudosistas, que preferiram continuar jogando com os Siegfrieds e Nightmares. Vale lembrar que a grande maioria dos acessórios citados só pode ser conseguida vencendo o modo Chronicles of the Sword e acumulando dinheiro no game para, posteriormente, comprá-los no Shop. Aproveite que no final da estratégia você confere a lista com TODOS os itens disponíveis para você não se perder e descobrir quais itens faltam para serem adquiridos.

Jill Valentine (Resident Evil)



Estilo
Sexo: Female
Classe: Ninja

Trajes
Head: Baret (25,20)
Hair: Straight Short (05,25)
Mid Torso: Cloth Tunic (22,19)
Arms: Leather Gloves (01,23)
Shoulders: Spy Pads (25,20)
Waist: Carrying Belt (01,03)
Upper Legs: Tied Pants (25,20 / 25,20)
Feet: Leather Boots (01,02)

Rosto
Face: 07
Eyebrows: 06,04
Lips: 03,15
Eyes: 01,22
Skin: 04,15

KOS-MOS (Xenosaga)



Estilo
Sexo: Female
Classe: Sword Master
Trajes
Head: Type X-Visor (23,11)
Hair: Long Hair (Type X) (22,19)
Lower Torso: Type X Body Suit (20,12)
Arms: Type X Gloves (20,12)
Neck: Type X Choker (25,02)
Waist: Type X Belt (24,12)
Socks: Type X Socks (24,12)
Feet: Type X Boots (24,12)

Rosto
Face: 07
Eyebrows: 23,09
Lips: 03,15
Eyes: 02,21
Skin: 04,15

Cloud Strife (Final Fantasy VII)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Barbarian
Trajes
Hair: Medium Hard (07,17)
Lower Torso: Sleeveless Shirt (26,04)
Arms: Bandit's Glove (06,25)
Shoulders: Metal Shoulders (01,19)
Waist: Barbarian's Belt (01,19)
Upper Legs: Leather Pants (26,04)
Feet: Enchanted Boots (06,25 / 05,06)

Rosto
Face: 03
Eyebrows: 07,17
Lips: 03,05
Eyes: 25,23
Skin: 05,17

Jesus Cristo (Bíblia Sagrada)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Monk

Trajes
Hair: Long Perm (04,03)
Chin: Hermit's Beard (04,03)
Mid Torso: Monk's Robe (01,14)
Waist: Dougi-Obi (36,26)
Feet: Straw Sandals (36,26)

Rosto
Face: 04
Eyebrows: 05,25
Lips: 03,05
Eyes: 25,25
Skin: 06,17

Morte do Penadinho



Estilo
Sexo: Male
Classe: Saint
Trajes
Head: Specter Hood (01,27)
Hair: Bald (01,27)

Mid Torso: Demonic Garb (01,27)
Arms: Leather Gloves (01,27)
Feet: Evil Leg Armor (01,27)

Dante (Devil May Cry)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Sword Master

Trajes
Hair: Medium Length (04,14)
Lower Torso: Sleeveless Shirt (01,27)
Mid Torso: Shirt with Frills (02,24)
Upper Torso: Magician's Coat (36,24 / 02,25)
Arms: Bandit's Gloves (01,27)
Waist: Large Belt (01,27)
Upper Legs: Hunter's Pants (02,24)
Feet: Leather Boots (01,27)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 01,20
Lips: 02,06
Eyes: 20,25
Skin: 05,17

Ryu (Street Fighter)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Thief

Trajes
Head: Headband (02,20)
Hair: Gelled Back (02,27)
Mid Torso: Kung Fu Robe (01,16)
Arms: Knuckle Gloves (02,22)
Waist: Dougi-Obi (11,01)
Upper Legs: Slacks (01,16)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 02,27
Lips: 03,05
Eyes: 02,27
Skin: 06,20

Akuma (Street Fighter)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Gladiator
Trajes
Hair: Topknot Wig (Simple) (02,21 / 06,23)
Mid Torso: Sleeveless Robe (01,04)
Upper Torso: Cloth Vest (01,04)
Arms: Knuckle Gloves (04,26)
Shoulders: Bandit's Shoulders (01,03)
Neck: Prayer Beads (05,24)
Waist: Dougi-Obi (01,27)
Upper Legs: Slacks (01,03)

Rosto
Face: 13
Eyebrows: 02,01
Lips: 04,05
Eyes: 02,20
Skin: 04,21

Michael Jackson (Moonwalker)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Dancer

Trajes
Head: Hunting Cap (01,27)
Hair: Ashigaru Wig (01,26)
Lower Torso: Undershirt (01,20)
Upper Torso: Enchanted Coat (01,27)
Arms: Leather Gloves (01,14)
Lower Legs: Leggings (01,27)
Upper Legs: Leather Pants (01,27)
Feet: Cloth Shoes (01,27)

Rosto
Face: 07
Eyebrows: 05,25
Lips: 03,05
Eyes: 03,27
Skin: 03,10

Kitana (Mortal Kombat)



Estilo
Sexo: Female
Classe: Dancer

Trajes
Hair: Low Ponytail (01,27 / 24,23)
Chin: Spy Mask (26,23)
Lower Torso: Thief's Bustier (24,23)
Arms: Long Gloves (26,23)
Feet: Long Boots (26,23)

Rosto
Face: 07
Eyebrows: 06,04
Lips: 03,15
Eyes: 24,05
Skin: 04,15

Samanosuke Akechi (Onimusha)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Samurai

Trajes
Hair: Topknot Wig (01,27 / 03,18)
Chin: Scruffy Beard (03,09)
Mid Torso: Leather Shirt (24,27)
Upper Torso: Warrior's Armor (03,18)
Arms: Dodge Braces (03,18)
Shoulders: Samurai Shoulders (03,18)
Waist: Ashigaru Waist Band (03,18)
Upper Legs: Leather Pants (24,26)
Shins: Master Shin Gards (03,18)
Feet: Straw Sandals (07,24)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 01,27
Lips: 03,05
Eyes: 03,26
Skin: 05,17

Jin Kazama (Tekken)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Monk

Trajes
Head: Magus Hood (27,04) (opcional)
Hair: Styled Back (01,27)
Lower Torso: Undershirt (27,04)
Upper Torso: Cloth Vest (27,04)
Arms: Traveler's Gauntlets (01,27)
Upper Legs: Fire Dragon (27,04)
Feet: Cloth Shoes (01,27)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 05,25
Lips: 03,05
Eyes: 01,26
Skin: 05,17

Naked Snake (Metal Gear Solid 3)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Thief

Trajes
Head: Headband (15,01)
Hair: Long Perm (06,26)
Chin: Baron's Beard (04,26)
Mid Torso: Leather Shirt (10,27)
Upper Torso: Massive Plate (13,02)
Arms: Leather Gloves (01,27)
Waist: Carrying Belt (01,24)
Upper Legs: Hunter's Pants (10,27)
Feet: Protective Boots (01,27)

Rosto
Face: 13
Eyebrows: 06,26
Lips: 03,06
Eyes: 25,06
Skin: 05,17

Serena (Sailor Moon)



Estilo
Sexo: Female
Classe: Dancer

Trajes
Hair: Pigtails (09,18 / 36,17)
Mid Torso: Ribbon Dress (01,14 / 36,17)
Arms: Bandit's Gloves (01,14 / 36,17)
Neck: Enchanted Choker (35,19 /

08,20)
Lower Legs: Cloth Bikini (01,14)
Upper Legs: Miniskirt (24,24)
Feet: Decorative Boots (36,17 / 36,17)

Rosto
Face: 03
Eyebrows: 09,18
Lips: 02,16
Eyes: 26,22
Skin: 04,15

Inuyasha



Estilo
Sexo: Male
Classe: Sword Master

Trajes
Hair: Long Perm (01,14)
Mid Torso: Noble's Robe (02,19)
Waist: Dougi-Obi (02,19)
Upper Legs: Imperial Pants (02,19)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 01,27
Lips: 03,05
Eyes: 11,19
Skin: 05,16

Kenshin Himura (Rurounin Kenshin)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Samurai
Trajes
Hair: Martial Artist (03,22 / 05,25)
Chin: Scar (03,26)
Mid Torso: Noble's Robe (03,18)
Waist: Cloth Waist Band (01,14)
Upper Legs: Samurai Pants (01,14)
Socks: Tabi (01,27)
Feet: Straw Sandals (08,26)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 01,27
Lips: 03,05
Eyes: 35,25
Skin: 05,17

Shiryu (Saint Seiya)



Estilo
Sexo: Male
Classe: Knight

Trajes
Head: Evil Helm (17,07)
Hair: Long Straight (01,27)
Lower Torso: Undershirt (01,24)
Upper Torso: Unholy Armor (17,07)
Arms: Shogun's Gauntlets (17,07)
Shoulders: Demonic Shoulders (17,07)
Waist: Evil Tasset (17,07)
Lower Legs: Leggings (01,24)
Feet: Protective Greaves (17,07)

Rosto
Face: 02
Eyebrows: 01,27
Lips: 04,06
Eyes: 01,27
Skin: 05,17

Tidus (Final Fantasy X)

Estilo
Sexo: Male
Classe: Knight

Trajes
Hair: Medium Hard (09,23)
Lower Torso: Tattoo (03,18)
Mid Torso: Hunter's Jacket (01,27)
Upper Torso: Viking Armor (10,21)
Arms: Bandit's Gloves (01,25)
Shoulders: Light Shoulders Pads (25,21)
Waist: Leather Belt (01,24)
Upper Legs: Clown Shorts (01,27 / 27,22)
Feet: Enchanted Boots (10,23 / 01,26)

Rosto
Face: 03
Eyebrows: 01,27
Lips: 03,05
Eyes: 25,20
Skin: 05,20



HOMENS

HEAD

Bamboo Shade
Clown Hat
Coast Guard Head Band
Demonic Mask
Evil Helm
Head Band
Hermit's Hood
Holy Cap
Hsien Hat
Hunting Cap
Hyper Helmet
Imperial Gear
Jaguar Mask
Kettle Helm
Magician's Hat
Magus Hood
Metal Helmet
Monk's Hood
Muskateer Hat
Ninja Hood
Pirate's Bandana
Pirate's Cap
Samurai Head Band
Samurai Helmet
Sedge Shade
Shade
Shogun's Helmet
Slayer's Helm
Soldier's Helmet
Spector Hood
Stealth Hood
Thief's Bandana
Tyrolean Hat
Unholy Helmet
Viking Helmet
Warlord's Helm
Wizard Hood

HAIR

Ashigaru Wig
Bald
Balding
Crew Cut
Gelled Back
Long Perm
Long Straight
Martial Artist
Medium Hard
Medium Length
Ninja Wig
Noble's Wig
Ponytail
Regent
Samurai Wig
Shaved head
Short Untidy Hair
Sticked Back
Spiky Hair
Styled Back
Topknot Wig
Topknot Wig (Simple)

MASK

-Japanese Eye Patch
Mad Eye Patch
Monocle (Left)
Monocle (Right)
Oval Glasses, Round Glasses
Thief's Mask

CHIN

Baron's Beard
Edge Master Beard
Hermit's Beard
Moustache
Nobleman Moustache
Samurai Moustache
Scar
Scruffy Beard
Shogun's Beard
Warrior's Beard

LOWER TORSO

Chainmail
Sleeveless Shirt
Tattoo
Undershirt

MID TORSO

Bishop Garb
Changbao
Cloth Shirt
Clown Shirt
Cotton Shirt
Demonic Garb
Dragon Tunic
Farmer's Shirt

Holy Tunic

Hunter's Jacket
Kung Fu Robe
Leather Shirt
Linen Robe
Lord's Tunic
Magician's Shirt
Monk's Garb
Monk's Robe
Noble's Robe
Noble's Shirt
Pirate's Jacket
Shirt With Frills
Shirt With Ribbons
Silk Tunic
Sleeveless Robe
Thief's Shirt
Viking's Tunic
Warlord's Tunic
Warrior's Robe
Worker's Shirt

UPPER TORSO

Bandit's Gear
Breastplate
Chain Armor
Cloth Vest
Cursed Armor
Demonic Armor
Dodge Armor
Enchanted Coat
Evil Armor
Fur Vest
Imperial Robe
Leather Jacket
Light Armor
Lord's Armor
Mage's Garb
Magician's Coat
Magus Robe
Massive Plate
Metal Armor
Monk's Bag
Rubber Armor
Samurai Armor
Shogun's Vest
Tiled Armor
Unholy Armor
Viking's Armor
Warlord's Armor
Warrior's Armor
Warrior's Vest

ARMS

Ashigaru Gauntlets
Bandit's Braces
Bandit's Gloves
Cloth Gauntlets
Dodge Braces
Dragon's Gauntlets
Evil Gloves
Iron Bracelets
Iron Braces
Knuckle Gloves
Leather Braces
Leather Gloves
Lord's Gloves
Metal Gloves
Protect Braces
Shogun's Gauntlets
Spiked Bands
Traveler's Gauntlets
Unholy Gloves
Warlord's Bracelets
Warlord's Gauntlets

SHOULDERS

Bandit's Shoulders
Demonic Shoulders
Evil Shoulders
Iron Shoulders
Leather Shoulders
Light Shoulder Pads
Lord's Shoulders
Metal Shoulders
Samurai Shoulders
Shogun's Shoulders
Shoulder Armor
Unholy Shoulders
Viking Shoulders
Warlord's Shoulders

NECK

Barbarian Necklace
Clown Collar
Crusader Cape
Dark Knight's Cape
Paladin's Cape
Prayer Beads
Scarf, Cloak

WAIST

Armor Tasset
Ashigaru Waist Band
Bandit's Belt
Barbarian's Belt
Body Band
Carrying Belt
Cloth Waist Band
Cursed Belt
Decorative Belt
Demonic Tasset
Dodge Tasset
Doug-Obi
Duel Belt
Evil Tasset
Fur Loincloth
Gladiator's Belt
Heko-Obi
Kaku-Obi
Large Belt
Large Tasset
Leather Belt
Leather Covering
Lord's Tasset
Metal Tasset
Ogre Body Band
Ogre's Waist Band
Pirate's Belt
Samurai Waist Band
Slayer's Tasset
Thief's Belt
Tiger Waist Band
Unholy Tasset
Warlord's Tasset

LOWER LEGS

Chain Pants
Leggings

UPPER LEGS

Clown Shorts
Fighter's Shorts
Hunter's Pants
Imperial Pants
Leather Pants
Light Shorts
Matabiki
Monk Pants
Samurai Pants
Slacks, Fire Dragon
Stealth Pants
Tapered Pants

SHINS

Ashigaru Shin Guards
Cloth Shin Guards
Master Shin Guards
Samurai Shin Guards
Stealth Shin Guards

SOCKS

Cloth
Tabi

SHOES

Armor Boots
Boots
Buckled Boots
Cloth Boots
Cloth Shoes
Clown Shoes
Cursed Boots
Enchanted Boots
Evil Leg Armor
Fish Skin Boots
Holy Boots
Imperial Shoes
Iron Shin Guards
Kung Fu Shoes
Leather Boots
Leather Long Boots
Light Long Boots
Lord's Leg Armor
Metal Leg Armor
Protective Boots
Protective Greaves
Straw Sandals
String Boots
Unholy Leg Armor
Warlord's Greaves

MULHERES

HEAD

Barbarian Helmet
Beret
Brace Circlet
Cat Eats

Cloth Headband
Clown Cap
Dancer's Circlet
Enchanted Ring
Feather Cap
Fox Mask
Gladiator's Helmet
Goddess Helm
Hermit's Hood
Holy Hood
Hunter's Bandana
Hunting Cap
Kettle Helm
Kitty Cap
Kong Ming Cap
Kunoichi's Hood
Lioness Helmet
Magician's Hood
Maid's Head Gear
Metal Headband
Monk's Hood
Opera Mask
Pegasus Headband
Pirate's Bandana
Pirate's Cap
Priestess Crown
Queen Coronet
Samurai Headband
Samurai Helmet
Shadow Helm
Stealth Helmet
Twisted Headband
Type X Visor
Viking Helmet
Wide-brimmed Hat
Witch's Hat
Witch's Hood
Wizard's Hat

HAIR

Amazon Hair
Bald
Bobcut
Braided Pigtailed
Curly Sides
Double Buns
Double Pigtailed
Geisha
High Short Pigtailed
Large Bun
Long Hair (Tied)
Long Hair (Type X)
Low Pigtailed
Low Ponytail
Medium Length
Medium Straight
Mohawk
Noble's Wig
NobleWoman
Pigtails
Ponytail (Loop)
Ponytail Long
Ponytail Short
Priest Wig
Semi Long (Straight)
Semi Long (Topknot)
Shaggy Layered
Short Hair
Straight short
Unruly short hair
Warrior Princess

MASK

Monocle (Left)
Monocle (Right)
Oval Glasses
Round Glasses
Sage Glasses
Thief's Mask

CHIN

Blush
Skull Mask
Spy Mask
Swirly Cheeks
Tattoo

LOWER TORSO

Bandit's Brassiere
Body Suit
Bronze Brassiere
Chain Mail
Dancer's Brassiere
Decorative Brassiere
Formal Shirt
Fur Bustier
Leather Body Suit
Leather Brassiere
Leather Bustier
Leather Corset

Metal Brassiere
Sarashi
Scale Bustier
Scale Mail
Scorpion Suit
Shishou Hakkei
Silk Brassiere
Stinged Bustier
Thief's Bustier
Type X Body Suit

MID TORSO

Alchemist's Dress
Ashigaru Robe
Bandit's Robe
Battle Dress
Battle Robe
Chaser Robe
China Dress
Chinese Robe
Cleric's Robe
Cloth Tunic
Clown Shirt
Coquettish Outfit
Dancer's Jacket
Decorative Blouse
Decorative Shirt
Duel Robe
Feminine Outfit
Fighter's Robe
Fisher Robe
Floral China Dress
Gambler's Robe
Geisha's Robe
Grand Dame
Holy Chemise
Holy Robe
Hunter's Shirt
Imperial Robe
Leather Shirt
Leather Tunic
Linen Robe
Magician's Robe
Maiden's Robe
Mail Armor
Monk's Robe
Noble's Jacket
Off the Shoulder
Pirate's Jacket
Pirate's Shirt
Prayer Robe
Priest's Robe
Ribbon Dress
Samurai Robe
Shirt with Frills
Short Top
Sleeveless Robe
Spy Robe
Tight Shirt
Witch's Robe

UPPER TORSO

Apron
Ashigaru Armor
Blessed Armor
Body Armor
Breast Armor
Breastplate
Chinese Goddess
Dodge Armor
Dragon Plate
Full Body Armor
Goddess Armor
Gown
Heavy Armor
Holy Jacket
Iron Armor
Lioness Armor
Metal Plate
Priestess Stole
Protect Armor
Punisher's Armor
Quiver
Samurai Armor
Shadow Armor
Thief's Belt
Warrior Armor
Woven Vest

ARMS

Amazon Braces
Ashigaru Gauntlets
Bandit's Gloves
Bangles
Barbarian Braces
Burglar's Gloves
Cloth Braces
Cloth Gauntlets
Copper Braces
Dancer's Bracelets

Dancer's Rings
Dodge Braces
Edge Braces
Enchanted Braces
Fencer Braces
Fleeced Gloves
Fur Braces
Fur Gauntlets
Hawk Talon
Heavy Gauntlets
Hunter's Braces
Iron Gauntlets
Leather Braces
Leather Gloves
Long Gloves
Long Leather Gloves
Metal Braces
Metal Gauntlets
Metal Gloves
Noble's Gloves
Prayer Gloves
Punisher's Gauntlets
Serpent Gloves
Shadow Gauntlets
Spy Gauntlets
Steel Gauntlet
Thief's Gloves
Type X Gloves
Viking Braces
War Braces

SHOULDERS

Amazon Shoulders
Barbarian Pads
Chieftain Pads
Heavy Pads
Hunter's Pads
Iron Pads
Iron Shoulders
Leather Pads
Magus Shoulders
Mini Hunter's Pads
Noble's Shoulders
Ogre Shoulders
Punisher's Pads
Samurai Sleeves
Scorpion Pads
Shadow Pads
Spy Pads

NECK

Bell Choker
Brooch Choker
Cursed Necklace
Decorative Collar
Diamond Choker
Enchanted Cape
Enchanted Choker
Fur Scarf
Grand Choker
Muffler
Noble's Cape
Pirate's Cape
Prayer Necklace
Priest Necklace
Protect Cape
Ragged Cape
Ribbon Scarf
Scorpion Choker
Type X Choker
Winged Cape
Witch's Cape
Wizard's Cape

WAIST

Amazon Loincloth
Armored Belt
Ashigaru Loincloth
Barbarian Belt
Blessed Belt
Bronze Belt
Carrying Belt
Crimson Sash
Crossed Belt
Dancer's Belt
Dancer's Sash
Demonic Belt
Gladiator's Belt
Glory Belt
Guardian Belt
Heavy Belt
Hunter's Belt
Iron Fauld
Jeweled Belt
Kimono Obi
Leather Belt
Leather Body Band
Leather Tasset
Lioness Loincloth
Prayer Sash

Ribbon Belt
Sage's Belt
Samurai Loincloth
Scale Body Band
Scale Loincloth
Scale Tasset
Shadow Tasset
Sorcerer's Belt
Spy Belt
Tiger Loincloth
Type X Belt
Viking Belt
Wizard's Belt

LOWER LEGS

Barbarian Underwear
Chain Hose
Cloth Bikini
Clown Pants
Fishnet Tights
Lady Pants
Leather Pants
Leg Bandage
Ring Pants
Sarashi
Slit Pants
Thief's Pants

UPPER LEGS

Baggy Pants
Clown Skirt
Common Skirt
Dancer's Skirt
Ethnic Skirt
Frill Skirt
Half Hose
Heavenly Dress
Kunoichi's Pants
Leather Hose
Long Pants
Long Skirt
Miniskirt
Prayer Pants
Tied Pants
Tight Skirt
Underpants

SHINS

Ashigaru Shin Guards
Cloth Leggings

SOCKS

Cloth Socks
Knee Socks
Short Socks
Tabi
Type X Socks

SHOES

Barbarian Boots
Clown Boots
Cursed Leg Armor
Decorative Boots
Gladiator's Boots
Heavy Boots
Holy Boots
Hunter's Boots
Iron Leg Armor
Iron Leggings
Kung Fu Shoes
Leather Boots
Leather Leg Armor
Leather Leggings
Leather Sandals
Leather Shoes
Long Boots
Metal Boots
Metal Leg Armor
Metal Short Boots
Noble's Boots
Noble's Shoes
Pirate's Boots
Pointed Boots
Praer Shoes
Protective Boots
Punisher's Leg Armor
Saint Boots
Scale Leggings
Scorpion Boots
Shadow Leg Armor
Shoes
Stealth Leggings
Straw Sandals
Stringed Boots
Taped Boots
Type X Boots
Viking's Shoes
Witch's Shoes

Naruto:

Narutimate Hero 3

Dominando seu chakra perfeitamente!

Por Jefferson Kayo

Sucesso absoluto no Japão, a série Naruto conquistou uma legião de fãs também no ocidente – graças às maravilhas da internet. E o resultado disso tudo é a fantástica leva de games já lançados sobre a franquia. No PS2, a série Narutimate Hero acaba de ganhar sua terceira edição que, com toda certeza, mostra ser a mais divertida e completa de todas. Sem mais delongas, confira todas as opções do jogo, além da estratégia completa do game. Afinal, para a maioria dos fãs, o maior empecilho é o temido idioma japonês.



Entendendo o jogo

• Primeira tela do jogo:

Escolha entre novo jogo (primeira opção) e continuar um jogo salvo (segunda opção)

Aqui, se você tiver os saves do primeiro ou do segundo jogo, receberá um brinde em dinheiro e alguns cards colecionáveis.

Menu principal:

• **Primeira opção: Rostos dos Hokages**
Este é o modo RPG do jogo. Aqui você viverá uma aventura inédita com Naruto, explorando todos os cantos da Konoha Gakure no Sato (Vila Oculta da Folha).

• **Segunda opção: Pergaminho verde aberto**

Aqui é que você encontra o Story Mode, local onde você enfrentará algumas das batalhas épicas do anime, como a luta contra Zabuza, o exame de seleção para Chuunin, o encontro dos Sannins etc.

• **Terceira opção: Kunais**

Single Player mode. Aqui você disputa partidas contra o computador ou contra um amigo.

• **Quarta opção: Pincel e papel**

Training Mode. Iruka lhe instruirá para que desenvolva melhor suas habilidades no ninjutsu, taijutsu e genjutsu.

• **Quinta opção: Árvore**

• **Sexta opção: Vendedor de tranqueiras**

A loja do Jiraiya. Compre todos os seus itens para concluir uma das missões de Rank S do jogo.

• **Sétima opção: Placa de madeira**
Quarto do Naruto. Serve para você ver o status de suas coleções e acessar a área de passwords, tão comentada desde o lançamento do jogo por pessoas que teimam em trapacear e descobrir o truque para liberar todos os personagens...

• **Oitava opção: Botões**

Configure botões, áudio, personagens que aparecem para falar na tela inicial do jogo etc.

RPG MODE

Tsunade, a Quinta-Hokage, resolveu criar um concurso para eleger o felizarado que criará uma nova lei para os países do Fogo e da Areia. Esta nova lei pode ser sobre o que ele quiser, sem restrições.

No controle de Naruto, você terá que guiá-lo em direção a este objetivo, acumulando o maior número de pontos e cristais necessários para avançar as etapas da disputa.

Dentre as formas de conseguir estes cristais, você pode duelar por eles, enfrentando um a um os que se opuserem a você ou às vezes conversar com as pessoas certas.

Para você não se perder na história, basta ir de encontro aos pontos verdes e vermelhos indicados no mapa.

Acabaram os pontos e você está travado em algum lugar? Vá até o vendedor ambulante de itens e tenha certeza de ter sempre todos os itens que ele vende, porque às vezes você precisa buscar um determinado item com ele e depois entregar para a pessoa com quem você conversou por último. Para saber se você precisa entregar alguma coisa para algum personagem, repare no texto quando o personagem fala com você. Se tiver alguma coisa escrita em vermelho, é porque você precisa entregar-lhe alguma coisa. Se estiver em azul, é porque você precisa ir a uma determinada localidade e se encontrar com outra pessoa. Fique sempre de olho.

Vamos ao básico então, o menu do modo RPG:

Apertando o **▲**, você entrará no menu de seu personagem.

A primeira opção mostrará a você seus itens. Nada que você precise saber mexer com precisão, mesmo porque a tela de itens é apenas para averiguação mesmo.

A segunda opção é a tela que mostra o status de cada um de seus personagens. Aqui você pode editá-los também, escolhendo seus jutsus e ougis. Para tal, basta você apertar **●** em cima do personagem desejado e, em seguida, escolher uma das duas

opções. A primeira opção (com dois escritos) é onde você edita os golpes de comando (dois para baixo, dois para cima) no meio da luta. Na segunda opção, você muda os golpes especiais, os Ougis.

No modo RPG, além de você precisar ganhar os especiais evoluindo seu personagem, você precisa de um determinado item para encaixar nas três janelas correspondentes logo abaixo. No modo Single Player, esses itens não são necessários.

A terceira opção é sua janela de missões especiais, aquelas famosas "ninmu", classificadas entre missões de Rank D até S.

Todas estas missões são optativas, mas é recomendável que você as realize por completo para ganhar itens, dinheiro e também para evoluir seu personagem.

A quarta opção é o quarto do Naruto, a mesma opção do menu principal do começo do jogo.

Depois temos o save game e, por último, mas não menos importante, o mapa geral da Vila Oculta da Folha.

Uma coisa que você não deve esquecer é de conversar com as pessoas. Converse com todas que você encontrar. Eventualmente, você entregará itens a estas pessoas (compre tudo de todas as lojas, exceto a loja de armas). Quando isto acontecer, tente reencontrá-las. Normalmente elas estarão



perto de áreas como a Lamen House, o restaurante perto da entrada da vila ou a vendinha que fica à esquerda da vila. Conversando com elas novamente, você entrará no que as pessoas estão chamando de "encontros". Você praticamente vai sair com todas as garotas do jogo – todas mesmo. E às vezes com alguns rapazes também. O importante é realizar o máximo possível destes encontros, porque são neles que você ganhará itens importantes para habilitar seus Ougis mais poderosos.

Quanto à hora certa de fazer estes encontros, não há uma hora precisa. Você pode fazer antes, durante ou depois de terminar o modo RPG. Para não se perder no modo RPG, siga sempre os pontos verdes ou vermelhos indicados no mapa. Eles são sua prioridade. (Obs.: Às vezes, antes de enfrentar determinado adversário, você terá um minidiálogo com duas opções de resposta. A primeira é sempre "Sim, vou lutar com você", enquanto que a segunda é "Será que dá para esperar um pouco? Não estou preparado". Escolha a primeira opção). Vencendo cada missão, você será recompensado com pergaminhos marcados como pontos laranjas no mapa. Pegue todos e depois troque por itens na loja à esquerda do portão principal da cidade.

No começo do jogo, você já se deparará com dois pontos verdes no mapa. Um deles é a Hinata e o outro a Shizune.

Converse com a Hinata e depois vá de encontro à Shizune. Ela pedirá que você busque um item que está logo à sua frente do lado de fora do escritório. Pegue-o, entregue para ela e depois responda um teste sobre medicamentos. As respostas certas são:

- Segunda opção
- Terceira opção
- Terceira opção
- Primeira opção

Feito isso, vá de encontro à Tsunade em Tanzakugai (ponto mais abaixo à direita do mapa), aquele distrito de jogos eletrônicos que ela adora frequentar. Ela está dentro da primeira loja do local.

Saindo daí, siga para o local de treinamento para se encontrar com Kakashi. Você assistirá a algumas cutscenes e

depois enfrentará Kiba. Depois de derrotá-lo, você será mandado para a área de treinamento e enfrentará Kankurou para proteger a Hinata. Após salvar a Hinata, você será transportado para o cenário onde se encontra o monumento aos heróis da vila. Lá você assistirá a uma cutscene entre Kakashi e Sasuke e depois enfrentará Kakashi com o Sasuke e depois com o Naruto. De volta à vila, é hora de recuperar seus cristais. Agora você encontrará quatro pontos vermelhos no mapa: Hinata, Chouji, Iruka e Gaara.

Comece por Hinata e compre o medicamento de que ela precisa do vendedor ambulante da vila (é o segundo item com o kanji dourado em cima). Aproveite e compre o outro item marcado na lista também, já que você logo vai precisar entregá-lo para o Chouji. Depois de entregar o salgadinho para o Chouji, vá de encontro ao Gaara. Derrotando-o, siga para onde está Iruka. Entre na Lamen House e pegue o item do balcão.

Só pra avisar, existem alguns cristais espalhados pelo chão da vila. Dê uma boa vasculhada em todas as regiões que o mapa lhe oferece, não é tão difícil de encontrá-los.

Depois de eliminar o ponto vermelho do Ichiraku Lamen, vá para o próximo ponto vermelho enfrentar a Sakura. Finalizando com a Sakura, vá para a região dos onsen e converse com Tenten (há um cristal perto dela no chão). Vença-a no minigame e siga para a floresta. Enfrente Shino (há um cristal pertinho dele no chão) e depois vá para a área de treinamento. Derrote o Lee (existem dois cristais no chão perto dele) e depois, o próprio Naruto dirá para você ir para o local do monumento aos heróis da vila (é a tela mais próxima de onde você está).

Mais uma cutscene terá início e você enfrentará Neji. Após a luta, você será enviado de volta à cidade e mais uma cutscene terá início. Você passou para a próxima etapa da disputa.

Agora você terá dois pontos no mapa. Um vermelho e um verde.

Vamos para o verde primeiro. Entregue o que o Jiraya pediu e depois vá para mais um ponto verde, desta vez, converse com Ebisu. Agora vá e converse com o pai do Shikamaru, outro ponto verde do mapa. Mais um ponto verde se abrirá, agora é a Hinata que você

deve procurar. Com isso, você ganhou alguns itens para usar em batalha. Continuando, dois novos pontos verdes aparecerão no mapa. Siga para onde está o ponto verde do Jiraya. Depois de conversar com ele, um novo ponto aparecerá. Siga e encontre-se com Tsunade. Compre os novos itens do vendedor ambulante e volte para falar com Tsunade. A condição de vitória para a luta da Tsunade é vencer com pelo menos uma barra de chakra cheia.

Terminada esta missão, siga para o ponto verde onde está o Kiba. Ele pedirá a você que compre um remédio para dieta. Vá até o vendedor ambulante, e ele o mandará para a loja de flores da Ino. Lute contra a Ino e ganhe o remédio. Leve-o para o Kiba, lute contra ele e finalize a missão.

Agora vá para a área de treino e enfrente Gai em seu minigame e depois numa luta. Volte para a cidade, realize alguns encontros se quiser. Caso contrário, vá de encontro finalmente ao ponto vermelho do mapa. Se, por um acaso, você tiver eliminado todos os pontos vermelhos do mapa e ainda assim, não acionar a cutscene com a Tsunade no alto da Vila, é porque você deixou alguma coisa para trás nas outras localidades. Acesse o mapa geral e tenha certeza de visitar todos os lugares e enfrentar todas as pessoas possíveis.

Ao passar por mais uma cutscene, você verá dois pontos vermelhos no mapa. Um deles é o Konohamaru e o outro, Shizune. Konohamaru pede a você que compre um presente pra ele. Vá até o vendedor ambulante e compre o item destacado em vermelho. Entregue a choco-banana para Konohamaru e você fará o garoto tão feliz que ele lhe entregará seus cristais. Com a Shizune, apenas a enfrente, ganhe dela e pegue seus cristais. Após entregar a choco-banana e enfrentar Shizune, os pontos vermelhos desaparecerão. É hora de acumular pontos e cristais enfrentando os personagens espalhados pelo cenário (os pontos azuis). Enfrentando todos eles e se ainda assim o ponto vermelho indicativo da próxima missão não aparecer, visite novamente os outros cenários que deve ter passado despercebido algum cristal no chão ou adversário à espera de um combate.

Voltando à história: no novo ponto vermelho, você encontrará Shikamaru, Temari e Kankurou. Derrote Temari e depois continue acumulando pontos enfrentando os pontos azuis do mapa e indo às outras localidades também. Visite o onsen (último ponto à esquerda do mapa) para habilitar Anko e a área de treinamento.

À esta altura, já deve ter aparecido um novo ponto no mapa principal. Assuma-lhe pedirá três itens, devidamente marcados no mapa. Pegue-os e depois entregue para ele. Agora, siga para a floresta e converse com a Kurenai.

Enfrente Gai se quiser (na área de treino), e assim que surgir uma mensagem com um local indicado pela cor azul na escrita, vá para o local do monumento dos heróis da vila para enfrentar Sasuke.

Agora é a fase final da disputa. Você pode ir direto para o novo ponto que se abriu no mapa geral e terminar o RPG de uma vez ou realizar alguns encontros com os personagens para adquirir itens. A escolha é sua (e mesmo terminando o jogo, você pode realizar estes encontros normalmente depois). Resolvendo finalizar de uma vez o jogo, vá e enfrente o Kakashi duas vezes seguidas. Derrotando-o, parabéns. Agora você enfrenta a Tsunade e finaliza o modo RPG. Importante: Não se esqueça de comprar todos os itens do vendedor ambulante e de trocar seus pergaminhos ganhos no fim de cada missão na loja localizada na entrada da vila. Depois que você adquirir todos os itens da loja, o vendedor começará a pagar 100 ryo por pergaminho.

Logo que você começa o Free Mode do RPG, um ponto verde indicando o Konohamaru aparecerá para você. Ele quer que você junte todas as partes de uma mensagem deixada pelo avô dele, Sandaime Hokage. Para isso, vá para a área de treino e pegue o item que está no chão. Depois, vá para a floresta, pegue o item e volte para a cidade. Agora, vá até perto da academia, onde mais um ponto verde apareceu, pegue o item e volte para o Konohamaru. Feito isso, você escutará uma mensagem gravada do antigo Hokage. Alguns personagens serão abertos automaticamente no decorrer do modo RPG. Para os que restarem, aqui vão as dicas para consegui-los:

Hanabi – Você precisa encontrá-la no jogo, antes ou depois de finalizá-lo. Ela está no telhado do restaurante perto do portão principal à direita. Converse com ela, e depois a procure novamente. Ela deve pedir um item a você (um perfume). Se você ainda não tiver comprado todos os itens do vendedor ambulante, esta é uma boa hora para fazê-lo, assim você não precisa voltar nele sempre que alguém pedir alguma coisa.

Bem, conversando com ela novamente, ela pedirá que você a acompanhe até a loja do pai da Ino, aquela localizada no centro da vila. Vá até lá, compre o item que ela deseja e depois a procure novamente pela vila. Converse com ela mais uma vez e pronto, ela será sua.

Konohamaru – Para habilitá-lo, você precisa ir até a academia e conversar com seus amiguinhos. Eles lhe farão uma série de perguntas aleatórias, mas sempre de dez em dez. Fique tentando as respostas até conseguir esta combinação:

1, 2, 1, 2, 3, 1, 3, 3, 2, 1

Shodaime e Nidaime Lá na entrada da vila há um bar à esquerda do portão, bem ao lado da loja onde você troca os pergaminhos conseguidos a cada missão bem sucedida. Entre neste bar e vá conversar com Ebisu, que lhe fará mais uma série de questões. A mesma regra das questões para liberar o Konohamaru são aplicadas aqui. Responda as perguntas até se deparar com esta ordem:

175 cm

147 cm

180 cm

Uma vez que estes números aparecerem, a ordem das respostas é:

2, 1, 3, 3, 1, 3, 2, 3, 3, 1

Caso você já tenha jogado o Story Mode (de preferência, comece a jogar por ele, até mesmo para se habituar ao game), você terá liberado todos os personagens do jogo.

Como brinde por liberar todo mundo, você receberá ninguém menos do que o Yondaime, o ninja que selou a Kyuubi dentro do corpo de Naruto, além de poder jogar com os personagens transformados se você segurar o **Select** na hora da seleção do personagem.

Como no jogo o Yondaime ainda não é

Yondaime (Quarto Hokage), ele é denominado pelo seu apelido Kiroi Senkou (algo como “Relâmpago Amarelo”) e não possui voz, talvez para não estragar a surpresa de seu dublador, já que ele deve aparecer no anime lá pro começo de março, quando os fillers finalmente terão um fim. Terminando o modo RPG, você será presenteado com um código. Utilize-o lá no quarto do Naruto.

Caso tenha passado despercebido por você, aí vai o código: Fogo (símbolo de Konoha): 3, 5, 9.

Cada um dos símbolos na lista, depois que você clicar no desenho de Konoha, representa um número. Basta segui-los na ordem.

As missões

Assim como em todo Naruto, existem as temidas (apenas por causa do idioma japonês) missões, classificadas de acordo com a sua dificuldade. Há missões desde Rank D até A e, é claro, as de Rank S, mas estas são apenas de caráter de porcentagem. Se você entrar nas missões de Rank S, com certeza terá pelo menos uma já executada, que é a missão de ter todos os personagens do jogo.

Mas vamos por ordem:

Missões de Rank D:

Missão 1

Onde: Onsen

Inimigo: Tenten

Condição: Vença o minigame

Missão 2

Onde: Floresta

Inimigo: Sakura

Condição: Vença o minigame

Missão 3

Onde: Área de treino

Inimigo: Lee

Condição: Derrote Lee e ganhe no minigame

Missão 4

Onde: Cidade

Inimigo: Jiraiya

Condição: Vença e use kawarimi três vezes. Depois de derrotá-lo, volte até a marca amarela no mapa e seja recompensado.

Missão 5

Onde: Cidade

Inimigo: Kakashi

Condição: responda as questões. As respostas são: 3, 2, 1.

Missão 6

Onde: Cidade

Inimigo: Primeiro converse com Shino. Depois vá até a floresta e converse com Kiba.

Condição: Derrote Kiba e dê um combo de pelo menos cinco hits.

Missão 7

Onde: Cidade

Condição: Converse com Iruka e depois procure por Konohamaru e seus amigos que estão escondidos na cidade. Os locais onde os mesmos se encontram podem variar de acordo com a jogada. Volte para Iruka e termine a missão.

Missão 8

Onde: Cidade

Condição: Converse com Sakura, depois três vezes com o Kakashi e volte para Sakura. Responda suas perguntas (as respostas são 2, 2, 3) e finalize a missão.

Missão 9

Onde: Cidade

Condição: Depois de conversar com Tsunade e ela desaparecer, vá para Tanzakugai, aquela área dos jogos eletrônicos, entre na loja e converse com Shizune e depois você precisa ganhar 300 moedas em cima das que você apostou. Depois retorne para a cidade principal e converse com Tsunade novamente.

Missão 10

Onde: Cidade

Inimigo: Kankurou

Condição: Vá até o escritório da Tsunade, converse com ela, depois siga os pontos no mapa até se deparar com Kankurou. Você precisa vencer e usar três seqüências de arremesso seguido de kawarimi no jutsu para vencer.

Missão 11

Onde: Cidade

Condição: Depois de conversar com Tsunade em seu escritório, siga para o ponto no mapa e depois retorne para falar com ela.

Missão 12

Onde: Cidade

Condição: Depois de conversar com Konohamaru, você deve se aproximar e agarrar Pakkun, o cachorrinho do Kakashi, sem que ele perceba sua aproximação.

Missão 13

Onde: Cidade

Condição: A mesma coisa que a mis-

são 12, só que agora você precisa pegar o Akamaru.

Missão 14

Onde: Cidade

Condição: A mesma da anterior. Só que agora, após conversar com Jiraya, você precisa pegar o Gamakichi.

Missão 15

Onde: Cidade

Condição: Converse com Chouji. Novamente, corra atrás de um bichinho. Agora é a vez do Gamatatsu.

Missão 16

Onde: Cidade

Inimigo: Shizune

Condição: Após conversar com Kakashi, encontre Shizune para lutar contra ela. Vença a luta sem usar nenhum golpe especial.

Missões de Rank C

Missão 1

Onde: Cidade

Inimigo: Tsunade

Condição: Depois de conversar com Shizune, vá para Tanzakugai, entre na game house e fale com Tsunade. Vença-a em menos de sessenta segundos e sem usar golpes especiais.

Missão 2

Onde: Cidade

Condição: Depois de conversar com Tsunade, três pontos aparecerão no mapa. Vá para onde está Ino e, em seguida, volte para Tsunade.

Missão 3

Onde: Floresta

Condição: Vença o minigame. Depois disso, vá para a área do onsen e vença o minigame do shuriken.

Missão 4

Onde: Cidade

Inimigo: Jiraya

Condição: Após conversar com Tsunade, vá para o onsen, converse com Jiraya e depois retorne para a cidade. Converse com Jiraya novamente e enfrente-o. Vença a luta em menos de sessenta segundos e tenha ao menos um nível de chakra no fim da luta. Isso basta.

Missão 5

Onde: Cidade

Condição: Após conversar com Ino, três novos pontos aparecerão no mapa. É a sua oportunidade para encontrar Temari, conversar com ela e responder a primeira opção. Retorne para Ino.

Missão 6

Onde: Cidade

Inimigo: Neji

Condição: Após conversar com Sakura, três pontos aparecerão no mapa. Converse com Asuma, Ino e depois Chouji. Retorne para Sakura, responda a segunda opção e depois vá conversar com Shikamaru. Ele o mandará para o Shino, que o mandará para a área de treinamento (aquela tela do exame do Kakashi). Lá você finalmente se encontrará com Neji. Vença a luta usando pelo menos três itens e acertando um combo de no mínimo cinco hits. Volte para a cidade e converse com Shikamaru para finalizar a missão.

Missão 7

Onde: Cidade

Condição: Após conversar com Chouji e Shikamaru e os pontos amarelos cessarem, vá para a área de treinamento e procure por algo brilhante no chão. Pegue-o e retorne para a cidade. Converse de novo com os dois para terminar a missão.

Missão 8

Onde: Cidade

Inimigo: Neji

Condição: Após conversar com Tenten, você será mandado para lutar com Neji. Vença-o e use pelo menos três itens.

Missão 9

Onde: Cidade

Inimigo: Tenten

Condição: Após conversar com Neji, você será mandado para lutar contra Tenten. Vença-a e acerte um combo de no mínimo quinze hits.

Missão 10

Onde: Cidade

Inimigo: Kakashi

Condição: Após conversar com Sakura, você lutará contra Kakashi. Vença e use no mínimo seis kawarimi no jutsu (apertar defesa no momento exato do golpe adversário).

Missão 11

Onde: Cidade

Condição: Converse com Jiraya e depois vá se encontrar com Konohamaru. Prossiga para a área de treino, complete o minigame do Gai e, em seguida, vá para Tanzakugai, na game house. Converse com Konohamaru novamente e, logo depois, jogue nas slot machines. Ganhe 300 moedas e, em seguida, volte à cidade para, finalmente, conversar com Jiraya novamente.

Missão 12

Onde: Cidade

Inimigo: Asuma

Condição: Converse com Kurenai e depois vá enfrentar Asuma. Vença a luta e use kawarimi no jutsu seis vezes. O oponente estará com seus atributos aumentados.

Missões de Rank B

Missão 1

Onde: Cidade

Inimigo: Chouji

Condição: Converse com Kankurou e depois com Sakura. Vá para o onsen e converse com Chouji e Shikamaru. Vença a luta com pelo menos 50% de vida e não use golpes especiais.

Missão 2

Onde: Cidade

Inimigo: Converse com Shizune, depois siga para a floresta, pegue o item que está brilhando no chão, volte para Shizune e vença a luta com pelo menos 50% de vida e tenha ao menos dois níveis de chakra no fim da luta.

Missão 3

Onde: Cidade

Inimigo: Asuma

Condição: Depois de conversar com ele uma vez, siga para a área de treinamento e converse com ele novamente para enfrentá-lo. Vença a luta com um agarrão, faça seis kawarimi no jutsu e você ainda terá a velocidade reduzida.

Missão 4

Onde: Área de Treinamento

Inimigo: Gai

Condição: Ganhe no minigame e depois o vença em menos de sessenta segundos acertando um combo de, no mínimo, 20 hits.

Missão 5

Onde: Cidade

Inimigo: Jiraya

Condição: Converse com os dois jounins e, em seguida, com Jiraya. De lá, compre o item indicado do vendedor ambulante (o que vai estar em vermelho na lista). Volte para o Jiraya e enfrente-o. Vença a luta, faça kawarimi no jutsu três vezes e realize três ukemis (aperte o botão X na hora exata em que você tocar o chão para se recuperar da queda).

Missão 6

Onde: Cidade

Inimigo: Chouji

Condição: Vá para todos os pontos do

mapa. Depois volte para Shizune e responda a primeira opção. Vença em trinta segundos a luta. Seu inimigo estará com a força aumentada.

Missão 7

Onde: Cidade

Inimigo: Tsunade

Condição: Converse com Shizune e depois vá para Tanzakugai. Converse com Tsunade e vença-a em menos de trinta segundos. Ela ainda estará com seus atributos aumentados.

Missão 8

Onde: Cidade

Inimigo: Temari

Condição: Converse com Temari, depois com Shikamaru. Escolha a segunda resposta e volte para Temari. Vença a luta, use kawarimi no jutsu três vezes, não use especial e o inimigo estará com seu status aumentado.

Missão 9

Onde: Cidade

Inimigo: Hinata

Condição: Converse com Kurenai e depois siga até onde está Hinata. Responda suas perguntas na ordem (1, 2, 1). Vença a luta sem bloquear nenhuma vez, tenha ao menos 30% de energia e acerte um combo de no mínimo 15 hits.

Missão 10

Onde: Cidade

Inimigo: Kurenai

Condição: Converse com Jiraya. Ele o mandará para Kurenai, que iniciará uma luta. Vença a luta, acerte um combo de no mínimo 25 hits. Seu oponente estará com o status aumentado. Retorne para Jiraya e complete a missão.

Missão 11

Onde: Cidade

Inimigo: Anko

Condição: Vença a luta, use kawarimi no jutsu seis vezes e seu oponente terá o status aumentado.

Missões de Rank A

Missão 1

Onde: Área de treinamento

Inimigo: Kakashi

Condição: Vença, não use jutsu, nem Ougi, tenha pelo menos 50% de energia no final da luta. Outra luta se iniciará após esta. Vença em até 30 segundos, não defenda e não tome especial.

Missão 2

Onde: Cidade

Inimigo: Sandaime Hokage

Condição: Vença a luta, não seja atingido por nenhum golpe Ougi, tenha pelo menos 80% de energia após a luta. Seu inimigo estará com status aumentado.

Missão 3

Onde: Cidade

Inimigo: Kabuto

Condição: Depois de sair do escritório da Tsunade, Kabuto o enfrentará. Seu oponente estará com o status aumentado.

Missão 4

Onde: Cidade

Inimigo: Orochimaru

Condição: Vença, tenha ao menos uma barra de chakra ao término da luta e acerte o kawarimi no jutsu no mínimo seis vezes. Seu oponente estará com o status aumentado.

Missão 5

Onde: Cidade

Inimigo: Kisame

Condição: Vença a luta com pelo menos 50% de energia no final e tenha uma barra de chakra ao menos. Seu inimigo estará com o modo especial ativado.

Missão 6

Onde: Cidade

Inimigo: Jiroubou e Kidoumaru

Condição: Contra Jidoubou: Vença em no máximo 60 segundos, tenha 50% da vida no final da luta. Seu oponente estará com o status aumentado. Contra Kidoumaru: Vença em 60 segundos e finalize a luta com o oponente no ar. Ele ainda terá o status aumentado.

Missão 7

Onde: Cidade

Inimigo: Sakon e Tayuya

Condição: Sakon: vença a luta em 60 segundos, finalize a luta com um agarrão. Seu oponente terá o status aumentado. Tayuya: Vença em 60 segundos, você começará a luta com zero chakra. Seu oponente ainda terá o status aumentado.

Missão 8

Onde: Cidade

Inimigo: Kimimaro

Condição: Vença a luta. Seu oponente terá todos os atributos aumentados.

Missão 9

Onde: Cidade

Inimigo: Itachi

Condição: Vença a luta. Seu oponente terá todos os atributos aumentados.

Missões de Rank S

Bem, as missões dessa classe não são verdadeiramente missões, mas sim recompensas por completar o jogo em 100%.

Missão 1

Encontre os 20 pergaminhos dourados escondidos nos cenários do jogo.

Missão 2

Libere os 42 personagens do jogo.

Missão 3

Tenha todos os cards.

Missão 4

Tenha todas as miniaturas.

Missão 5

Tenha todas as músicas.

Missão 6

Tenha todos os sons.

Missão 7

Tenha todos os filmes.

Missão 8

Complete todas as missões de "encontros" (são aquelas missões em

que você conversa com as pessoas do mapa e, eventualmente, entrega-lhes um item para depois se encontrarem em outro lugar e você receber um item em troca).

Missão 9

Tenha 9,999,999 ryo

Acima das missões de Rank S, está o gerenciador infinito de missões aleatórias. Aqui você pode tentar finalizar alguma das missões enviadas para você de forma totalmente aleatória. Se você ainda tem dúvidas

se compra ou não este jogo, aqui vai mais uma informação para tentar sanar suas dúvidas. O jogo ainda traz consigo um DVD especial com um OVA contando a história do mo-do RPG, totalmente inédito e exclusivo.

Aqui vai uma lista geral das condições de vitória para você poder realizar algumas missões do gerador aleatório de missões e poder finalizar as cinquenta lutas do Dojo do Gai sem problemas, completando 100%. Basta comparar os escritos daqui com os escritos da missão. ☒

Geral	
Lute e vença	闘いに勝利する
Gravidade aumentada	無重力状態で闘って
O tempo limite é de 60 segundos (o número pode variar)	60カウソト以内に止めを刺す
Condições que encerram a luta automaticamente	
Não seja atingido	攻撃を一度も受けない
Não use jutsus	術を使用しない
Não use Ougis	究極忍術を使用しない
Não pule	一度もジャソプしない
Não defenda	相手の攻撃をガードしない
Não pare de atacar por mais de 1 segundo	1カウソト以上攻撃を止めない
Condições com contador indicativo na tela	
Arremesse o oponente e continue com o kawarimi três vezes	3回以上追い討ちをする
Aperte X quando tocar o chão (o número pode variar)	3回以上受け身を取る
Use kawarimi no jutsu três vezes (o número pode variar)	3回以上変わり身の術をする
Acerte um combo com no mínimo 10 hits (pode variar o número)	連続攻撃10連発を決める
Utilize três tipos de armas	3種類以上の忍具を使用する
Deixe seu chakra com uma barra ou mais.	チャクラをレベル壱以上残す
Deixe seu chakra com duas barras ou mais.	チャクラをレベル貳以上残す

Condições de finalização	
Termine a luta acumulando mais de três tipos de armas	3種類以上アイテムを所持
Termine a luta com no mínimo 50% de energia	ライフを50%以上残す
Termine a luta com um arremesso	投げで止めを刺す
Termine a luta com seu oponente com zero de chakra	相手のチャクラが0の時た止め
Termine a luta com seu oponente no ar	相手が空中にいる時た止め
Seus atributos	
Sua taxa de recuperação será mais lenta	回復力が低い状態で
Seu poder de ataque será diminuído	攻撃力が低い状態で
Seu poder de defesa será diminuído	防御力が低い状態で
Sua velocidade será diminuída	速度が遅い状態で
Começará com zero chakra	チャクラ0の状態ですタートして
Começará com a vida em 10%	ライフ10%の状態ですタートして
Atributos do oponente	
Oponente com força de ataque aumentada	相手の攻撃力が高い状態で
Oponente com defesa aumentada	相手の防御力が高い状態で
Oponente com velocidade aumentada	相手の速度が速い状態で
Chakra do oponente auto-sustentável	相手のチャクラが継続回状態で
Oponente não pode te acertar um Ougi	相手た究極忍術を使わせない

PSP - Explore ao máximo o seu portátil

Por Carlos Sá

Discoteca em um Memory Stick de 32 MB

Uma coisa que decepciona muitas pessoas ao comprar o PSP é a capacidade do Memory Stick Duo que acompanha o portátil – de apenas 32 MB. Tudo bem que para os saves dos jogos este espaço é mais do que suficiente, mas para aproveitar os outros recursos do PSP, como ouvir música, ver fotos e vídeos, tal capacidade é muito limitada.

Eis que recentemente surgiu na internet uma solução para quem curte ouvir música no PSP e não está a fim de investir em um Memory Stick com maior capacidade de armazenamento. A descoberta chama-se WiFi Jukebox. Utilizando este programa, você poderá ouvir as músicas que estão no seu PC direto no PSP, usando uma conexão wireless simples e as músicas serão carregadas no seu PSP por buffering, ou seja, a música é armazenada temporariamente na memória e depois deletada, sem ocupar espaço algum no Memory Stick.

Você precisa de:

- PSP com firmware 1.50;
- Memory Stick DUO (qualquer tamanho);
- Cabo USB Mini;
- Conexão Wireless;
- WiFi Jukebox 0.1c

(<http://www.globware.com/sendto.php?sid=0&url=files/WiFiJukebox-v0.1c.zip>);

- WiFi Jukebox Server
- (<http://www.globware.com/sendto.php?sid=0&url=files/WiFiJukeboxServer-v0.0.2.zip>);
- PC com as músicas no formato MP3.

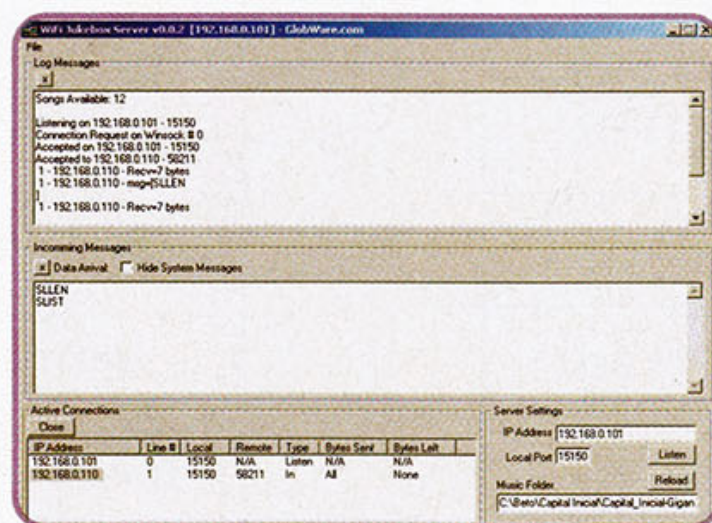
A primeira coisa a fazer é colocar o WiFi Jukebox no PSP. Para isso, conecte seu PSP ao PC usando o cabo USB Mini. Abra o arquivo "WiFiJukebox-v0.1c.zip" e extraia o conteúdo da pasta "1.5" para a pasta "..\PSP\GAME\ do seu PSP. Certifique-se de que as pastas "WIFIJUKEBOX" e "WIFIJUKEBOX%" estão dentro da pasta "GAME". Agora vamos à instalação do WiFi Jukebox Server no PC onde estão localizadas as músicas. Extraia o conteúdo do arquivo "WiFiJukeboxServer-v0.0.2.zip" para uma pasta qualquer em seu PC. Execute o arquivo "setup.exe" e saia confirmando tudo até o final da instalação. O servidor não cria um ícone na área de trabalho. Caso queira adicionar, é só clicar com o botão da direita na área de trabalho, escolha a opção "Novo" e depois "Atalho". Na janela que irá abrir, digite o seguinte endereço "C:\Arquivos de Programas\WiFi Jukebox Server\WiFi

Jukebox Server.exe", avance para a próxima tela e edite o nome do atalho da forma que desejar.

Configurando

Para que o WiFi Jukebox funcione, é necessário tanto o PC como o PSP com um IP fixo.

No PC, vá em "Conexões de Rede". Você deverá ver o ícone correspondente ao seu dispositivo wireless. Clique com o botão direito sobre ele e escolha a opção "Propriedades". Na janela que irá aparecer, dê um duplo clique sobre "Protocolo TCP/IP". Na janela seguinte, ative a opção "Usar seguinte endereço IP". Se o Ponto de Acesso Wireless estiver configurado no padrão, coloque as configurações da seguinte forma:

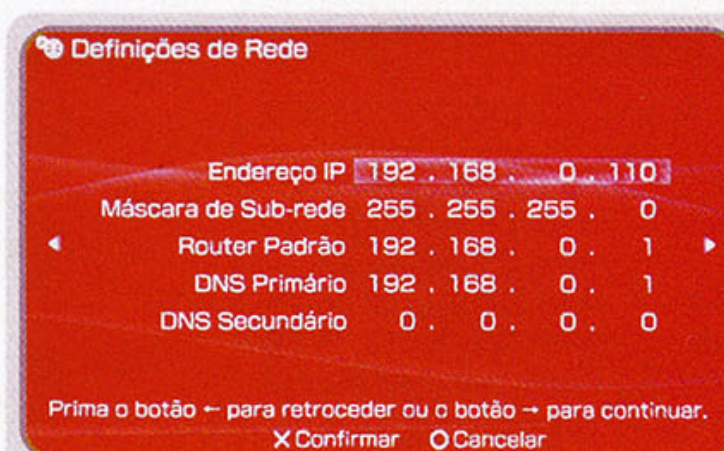


Endereço IP: 192.168.0.101
Máscara de Sub-rede: 255.255.255.0
Gateway padrão: 192.168.0.1

Servidor DNS preferencial: 192.168.0.1
Servidor DNS secundário: deixe em branco.

Após clicar em "OK", provavelmente será solicitado que reinicie o computador. Faça isso e seu PC estará configurado.

Agora vamos configurar o PSP. No menu horizontal, vá até a opção "Definições" e depois, no menu vertical, vá até "Definições de Rede". Escolha a opção "Modo de Infraestrutura". Crie uma nova ligação e escolha um nome de sua preferência. Em definições WLAN, deixe como "default". Na tela de "Definições de Endereço", escolha a opção "Personalizado" e, na tela seguinte, ative a opção "Manual" e configure da seguinte forma:

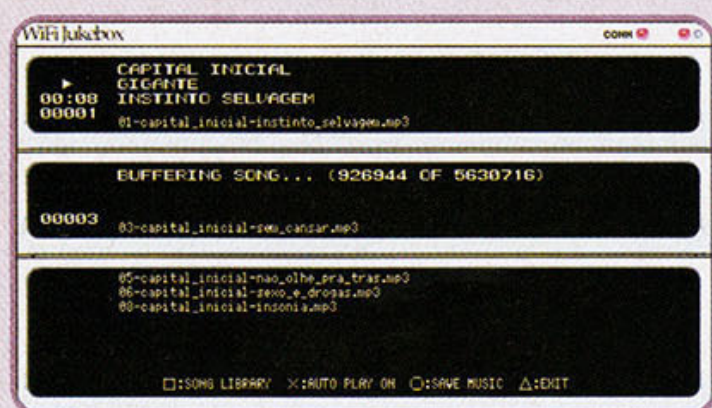
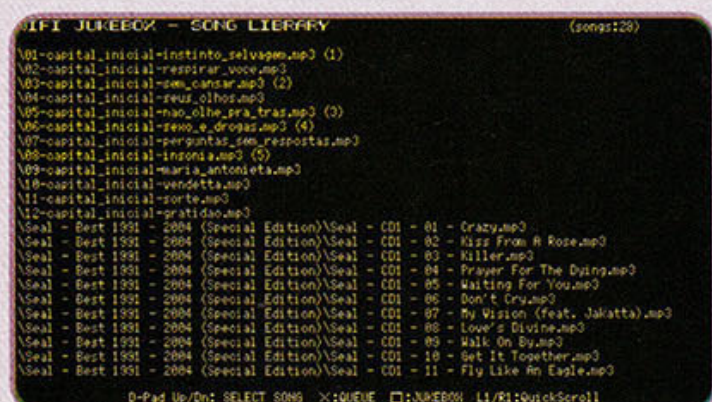


Siga até a tela final, onde será testada a configuração, sem alterar mais nada. Se tudo estiver correto, você verá uma tela com as informações da rede wireless. Para informações mais detalhadas de como configurar a rede wireless, consulte a edição SDP# 22.

Som na Caixa

Com o PC e o PSP devidamente configurados, só falta agora botar o WiFi Jukebox para trabalhar.

No PC, abra o WiFi Jukebox Server. Repare que no canto inferior direito aparece o IP do seu PC e logo abaixo existe um campo em que você deve colocar o endereço de onde estão localizadas as suas músicas.



Não se preocupe em colocar todas as músicas em uma única pasta, você pode dividi-las em pastas separadas, pois o WiFi Jukebox reconhece as subpastas.

Com o servidor rodando no PC, agora é a vez do PSP. Vá até a opção "Jogo" no menu horizontal e depois na opção "Memory Stick" no menu vertical. Aperte **X** duas vezes no ícone do WiFi Jukebox e, ao entrar, ele irá tentar se conectar ao servidor, mas deve falhar, pois ainda falta uma última configuração a ser feita. Aperte o botão **■** para adicionar um novo IP. Coloque o mesmo IP que aparece no servidor e depois aperte o botão **●** para salvar.

Agora sim estamos aptos a conectar ao servidor. Aperte o botão **L1** até ativar o novo menu. Depois de conectado, aperte o **X** para ativar a comunicação com o servidor.

Se tudo correu direitinho, você deverá ver a lista de todas as músicas que estão no seu PC. Selecione as músicas que deseja ouvir e o WiFi Jukebox irá reproduzi-las automaticamente na ordem que você escolheu. Para pular para a próxima música, é só apertar o botão **R1** e para sair do WiFi Jukebox, aperte **▲**. O WiFi Jukebox permite que você salve as músicas no seu Memory Stick. Para isso, crie uma pasta "WiFi" dentro da pasta ".\PSP\MUSIC\" dentro de seu PSP. No WiFi Jukebox, aperte o botão **●** para salvar as músicas selecionadas no Memory Stick.

Wireless de baixo custo

A empresa Datel está para lançar no mercado uma opção barata para quem ainda não tem conexão wireless. O WiFi MAX torna desnecessário o uso de um Ponto de Acesso ou Router Wireless para se conectar ao PC ou à internet. Ele é ligado em uma porta USB do computador e utiliza um programa próprio para gerenciar os dispositivos wireless à sua volta. O preço estimado é de US\$ 40,00 (R\$ 92,00), muito mais em conta que uma rede caseira de, no mínimo, R\$ 800,00. **X**



Não deixe de ler o que já publicamos sobre o PSP
SDP #18: Teste do PSP
SDP #21: Especial: Manual do PSP
SDP #22: Rede Wireless com o PSP
SDP #23: Especial E3: PSP
SDP #26: Vídeos no PSP com o 3GP Converter
SDP #27: As novas (e úteis) funções do portátil
SDP #28: Fazendo o "downgrade" do firmware de seu PSP
SDP #30: Mudando a cara de seu PSP



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.

2006 e o futuro dos games online

O novo console da Sony mostrará a sua cara, mas a geração atual ainda tem o seu espaço

Por André "Asapreta" Varajão

2005 se foi e deixou um excelente legado para o PlayStation 2. Foi o ano em que o console viu seus melhores jogos. Isso aconteceu porque os programadores, com o passar dos anos, ficaram cada vez mais familiarizados com o hardware e descobriram novas ferramentas e técnicas para criar os jogos. O PSP está prestes a entrar nesse "momento de ouro", pois receberá, a partir de agora, o grosso das atenções até o lançamento do PS3. E jogos online são as maiores apostas para o portátil. O ano que passou foi recheado de boas surpresas no mundo online do PlayStation 2. Battlefield 2: Modern Combat, Star Wars Battlefront 2, SOCOM 3: U.S. Navy SEALs e Burnout Revenge. Algumas decepções também apareceram, como a ausência do modo online em Gran Turismo 4. Tivemos que apelar para jogá-lo "online" através da rede XLink Kai, usando a opção de jogos com modo LAN via internet.

O recém-lançado Need for Speed Most Wanted também encabeça a lista das decepções, pois NFSU e NFSU 2 eram responsáveis por servidores sempre lotados, com jogadores ávidos por um embate online. Nem NFSMW, tampouco a versão Black Edition do jogo, apresentam modo online. Darkwatch foi outro jogo lembrado por ter perdido seu modo online pouco antes de seu lançamento. Vamos falar de coisas boas. Battlefield 2, por exemplo. O jogo com certeza surpreendeu a todos, principalmente aos fãs dos jogos de combate em primeira pessoa (SOCOM 3 parecia ser o título do ano nesta categoria). A disputa foi boa, mas certamente a vantagem foi para o jogo da EA, que apesar de contar com várias versões disponíveis para o PC, conseguiu mostrar no PlayStation 2 que também é possível ter um FPS de qualidade nos consoles. Terminamos 2005 com um gostinho de quero mais, já que os nossos amigos do oriente já podiam experimen-

tar a versão Subsistence de Metal Gear Solid 3 com modo online desde dezembro. Esse é provavelmente o jogo mais aguardado para o primeiro trimestre de 2006, motivado pelos recentes vídeos do MGS4: Guns of the Patriots, o próximo jogo da série, para PLAYSTATION 3. Com previsão de lançamento para março nos EUA, MGS3: Subsistence virá inclusive numa edição limitada, que além de um headset personalizado do jogo, trará um DVD de bônus com vários filmes. Se 2005 foi o ano da maturidade do PlayStation 2 em termos de qualidade gráfica e uso do hardware, 2006 será o ano da afirmação do modo online de jogar, pois é onde todas as fichas estão depositadas nas plataformas da nova geração, principalmente o PLAYSTATION 3. Assim, a SuperDicas PlayStation, sempre inovando, trará nas próximas edições da Online Station um novo conceito na análise dos jogos online, permitindo melhor visão do que é o maravilhoso mundo das disputas via internet.

Em breve na rede

Conheça alguns dos games com suporte online mais aguardado do momento e como a jogabilidade em rede destes títulos vai arruinar sua vida social.

Winning Eleven 9

PLAYSTATION 2 / PSP

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami
Gênero	Esporte
Conexão	Banda larga (PS2) / Ad Hoc (PSP)
Acessórios	Multitap (PS2)
Expectativa	*****
Nº de jogadores	1 a 2 (online)
Lançamento:	7 Fevereiro de 2006 (EUA)

Alguns jogos têm o poder de despertar paixão. Winning Eleven é uma série que certamente evoca profundos sentimentos. Para um apaixonado, não existe outro jogo de futebol para PlayStation que não seja a série Winning Eleven. Só existia um quesito que este grande jogo perdia para o rival, a série FIFA da EA: a falta de um modo online. Já disponível na versão japonesa e na versão europeia (chamada de Pro Evolution Soccer 5) desde o ano passado, o modo online chega para a versão americana no começo de fevereiro, trazendo várias novidades, tais como uma Master League mais refinada, a possibilidade de usar os seus times no modo online, intercâmbio dos dados com a versão do PSP, novas ligas, clubes e aprimoramento na forma de jogar. ☒



LOBBY

Envie os seus dados para cartas.sdp@gameworld.com.br com o assunto "LOBBY" para que outros jogadores possam chamá-lo para partidas online.

NOME/APELIDO	CONTATO	SERVIÇO	CONEXÃO	JOGO
Asapreta	MSN/asapreta_ps2@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Battlefield 2
Elemen7s	MSN/elements@audiozone.com.br	EA Games	Banda Larga	Battlefield 2
phpower1	MSN/phpower1@hotmail.com	Xlink	Banda larga	Gran Turismo 4
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Burnout 3: Takedown
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Burnout Revenge
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Battlefield 2: Modern Combat
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	Ubisoft	Banda Larga	Brothers in Arms
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Star Wars Battlefront 2
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Ford Vs. Chevy

Literatura obrigatória

SDP #08: Tutorial de conexão discada e banda larga, detalhando o processo de instalação física, configuração da rede, compartilhamento com PC (ou não) e outros detalhes.

SDP #10: Tudo sobre o DNAS, o sistema de autenticação online da Sony. Lista de erros e soluções.

SDP #13: Como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis, guia de configuração, conexão via Xlink e muito mais.

SDP #22: Como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PS2 e PSP.

Site SDP: Lista completa de games do PS2 com suporte online e LAN.

PlayStation 2



NARUTO: NARUTIMATE HERO 3

Segunda Forma

Para poder ativar a segunda forma dos personagens, você precisa pressionar e segurar **Select** na tela de seleção em cima do lutador a ser escolhido. Essa dica funciona apenas no modo Versus do game e com os personagens Naruto, Sasuke, Chouji, Lee, Gaara e 5 discípulos de Orochimaru. E a dica só é válida depois que você terminar o modo Story e o RPG.

Mais Pontos

Estas senhas o ajudarão a conseguir mais alguns pontos durante o game. Para consegui-los, vá ao quarto de Naruto e selecione a primeira opção. Na primeira tela, você escolhe entre os símbolos das vilas da Folha (konoha), Areia (suna), Rocha (iwa), Névoa (kiri) e Nuvem (kumo).

Na segunda tela, a ordem dos números é:

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

Nuvem 9-8-1:
adiciona 1.000 pontos.

Nuvem 12-11-12:
adiciona 3.000 pontos.

Areia 12-11-4:
adiciona 3.000 pontos.

Névoa 2-9-11:
adiciona 3.000 pontos.

Nuvem 12-7-12:
adiciona 5.000 pontos.

Nuvem 12-2-9:
adiciona 5.000 pontos.

Miniaturas Secretas

Existem dez miniaturas secretas que não podem ser compradas em nenhuma loja do game. Saiba como consegui-las.

Miniatura Secreta 1: uma vez que você terminar o modo RPG, você ganhará um Mystery Code. Simplesmente use-o, que é o código Fire 3,5,9.

Miniatura Secreta 2: complete a missão de Rank S 1

Miniatura Secreta 3: complete a missão de Rank S 2

Miniatura Secreta 4: complete a missão de Rank S 3

Miniatura Secreta 5: complete a missão de Rank S 4

Miniatura Secreta 6: complete a missão de Rank S 5

Miniatura Secreta 7: complete a missão de Rank S 6

Miniatura Secreta 8: complete a missão de Rank S 7

Miniatura Secreta 9: complete a missão de Rank S 8

Miniatura Secreta 10: complete a missão de Rank S 9

RYU GA GOTOKU

Consiga a Premium Box

Para conseguir a Premium Box, basta terminar o game em qualquer dificuldade.

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Novas espadas

Para que a dica funcione, pause o game em qualquer momento e faça as seguintes seqüências para habilitar espadas bem estranhas:

Bebê de brinquedo: ←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓.

Serra elétrica: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

Telefone: após terminar o game na dificuldade normal, entre em um novo jogo, pause o game e faça a seqüência →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ●, ■, ■.

Peixe-espada: faça a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ● e ■.

Consiga os extras

Se você fizer o indicado abaixo, pode conseguir certos extras no game:

Desative um Sand Gate: você consegue o quarto Sand Tank.

Desative dois Sand Gates: você recebe 100 Sand Credits.

Desative três Sand Gates: você consegue o Eye of the Storm Time Power.

Desative quatro Sand Gates: você consegue o quinto Sand Tank.

Desative cinco Sand Gates: você recebe 150 Sand Credits.

Desative seis Sand Gates: você consegue o Winds of Sand Attack.

Desative sete Sand Gates: você consegue o sexto Sand Tank.

Desative oito Sand Gates: você recebe 200 Sand Credits.

Desative nove Sand Gates: você consegue o Sand Storm Attack.

Termine o jogo: você consegue acessar o Video Gallery de todo o game.



GUN

Armas e vestimentas

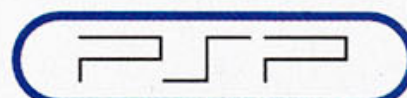
Para conseguir certas armas e vestimentas, é necessário que você realize alguns objetivos:
.69 Ferguson Rifle: derrote Hollister que você conseguirá esta arma.

Camisa Apache: complete todas as missões de caça (Hunting Missions) para conseguir essa vestimenta.

Espada da Cavalaria: derrote Reed que você conseguirá essa arma.

Dual Pacemakers: derrote Hoodoo Brown para obter essa arma.

Esporas de Prata: complete todas as missões Pony Express para conseguir esse item.



GTA: LIBERTY CITY STORIES

Códigos

Como já é de praxe na série, se você fizer uma seqüência certa de botões durante o jogo, coisas estranhas ou legais podem acontecer.

Motoristas agressivos: ■, ■, R, ✕, ✕, L, ●, ●.

Semáforos sempre verdes: ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✕, ✕.

Todos os carros cromados: ▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲.

Todos os carros pretos: faça a seqüência ●, ●, R, ▲, ▲, L1, ■, ■.

Cabeça de bolha: ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✕, L, R.

Carros que andam sobre as águas: ●, ✕, ↓, ●, ✕, ↑, L, L.

Bicicletas com rodas grandes: ●, →, ✕, ↑, →, ✕, L, ■.

Tempo sempre aberto: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R.

Cometer suicídio: L, ↓, ←, R, ✕, ●, ↑, ▲.

Destruir todos os carros: L, L, ←, L, L, →, ✕, ■.

Mostrar os créditos do game: L, R, L, R, ↑, ↓, L, R.

Relógio mais rápido: L, L, ←, L, L, →, ●, ✕.

Jogabilidade muito mais rápida: R, R, L, R, R, L, ↓, ✕.

Tempo com neblina: ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✕, L, R.

Encher a barra de armadura: L, R, ▲, L, R, ✕, L, R.

Encher a barra de vida: L, R, ✕, L, R, ■, L, R.

Faça as pessoas lhe seguirem: ↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ▲, L, R.

Mais \$250,000 na sua conta: L, R, ▲, L1, R1, ●, L, R.

Nunca ser procurado pela polícia: L, L, ▲, R, R, ✕, ■, ■.

Tempo nublado: ↑, ↓, ✕, ↑, ↓, ▲, L, R.

Pedestres atacando você: L, L, R, L, L, R, ↑, ▲.

Pedestres com armas: R, R, L, R, R, L, →, ●.

Rebelião dos pedestres: L, L, R, L, L, R, ←, ■.

Tempo chuvoso: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, L, R.

Aumentar a atenção da imprensa: L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, ✕.

Aumentar o nível de procurado: faça a seqüência L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

Mudar aleatoriamente as roupas dos pedestres: L, L, ←, L, L, →, ■, ▲.

Jogabilidade lenta: R, ▲, ✕, R, ■, ●, ←, →.

Tempo ensolarado: L, L, ●, R, R, ■, ▲, ✕.

Abra as skins do modo multiplayer: ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L, R.

Jogabilidade invertida: ↓, ↓, ↓, ✕, ✕, ■, R1, L1.

Tela invertida: ▲, ▲, ▲, ↑, ↑, →, L, R.

Armas tipo 1: ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.

Armas tipo 2: ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.

Armas tipo 3: ↑, ✕, ✕, ↓, ←, ✕, ✕, →.

Carros brancos: ✕, ✕, R, ●, ●, L, ▲, ▲.

KINGDOM OF PARADISE

Itens secretos

Na tela do título, vá para a opção Download e, assim que você se conectar, insira os seguintes códigos para conseguir os itens:

Item Byakko Kenpu 31: ptiuqc

Item Kirin Kenpu 31: qucmktb

Item Miracle Sword - Ataque +14: rkjulvj

Item Seima Accesory: aietmaw

Item Seima Bracelet: jticek

Item Seima Hair Pin: otkciet

Item Seima Ring: xktmvut

Item Seiryu

Kenpu 31: kakeiti / myuice

Carregando um novo game

Assim que você derrotar o chefe final e assistir ao fim do jogo e aos créditos, você receberá uma opção para fazer um save do jogo terminado. Se carregar este "save", você começará um novo jogo com algumas novidades, porém, você necessita conseguir no jogo anterior todas as sword scrolls, equipamentos e itens, senão você não conseguirá acessar esse extra.

NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0

Polícia e grana

Para conseguir todos os carros da polícia e mais 100.000 em grana, você precisa colocar seu nome no jogo como !bacon. ☒



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

Tudo por: R\$ 99,99

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

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

www.metropolegames.com.br

diversão Game City, dezembro de 2005 A Gazeta de Game City

Mario mostra todo seu swing em novo game da Konami

Os últimos lançamentos em games

Acessórios e consoles diferenciados

Encontre tudo isso e muito mais

Enviamos para todo o país

Viaduto Santa Ifigênia, 80 Box 410 - 412

Telefones: 3328 0823 3328 0824

Metrópole

A Gazeta de Game City

Game City, dezembro de 2005

Gangues de rua declaram guerra por sua diversão

Aquele que está rotando pela rua com um lançamento de games como Warriors, 50 Cent Bulletproof, Urban Reign, Crime Life: Gang Wars, entre outros que você já encontra na Metrópole Games.

FOR RICARDO CAMPOS FOTOS NAU LINDEN

Aqui você pode descer a mão em seus adversários sem dó, afinal!

Papai Noel vai às compras e ganha presente na Metrô

King Kong confirma sua tarde de autógrafos em Game City

Novo game do King Kong

PowerTEC

HOSPITAL DOS GAMES

Assistência técnica

Com laboratório super equipado

RECUPERAÇÃO DO LECTOR DE DVD E PS2

REPARAÇÃO DE PLACAS DE PS2 (CCK/CXS)

REPARAÇÃO DE PLACAS DE PS2 (CCK/CXS)

REPARAÇÃO DE PLACAS DE PS2 (CCK/CXS)

À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP PS2

Gamecube XBOX

Atendimento: (11) 3607 3468 / 8116 0518

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

OLYMPIC ENTERTAINMENT

www.op-support.com

tel: 048-50255766

048-50255752

048-50255778

op-support@op-support.com.br

ELETROMIL

20 ANOS

GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

COMPRA - VENDA - TROCA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E DESTRÁVIMENTOS

SEDEX

Só aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade!

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES

ACOMPANHADA PELO CLIENTE

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar Lj. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP

Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb. das 08:00 às 17:00h

T: (11) 3362.2306

www.eletromilgames.com.br

brother games

the best play is here

l jogos originais

l acessórios variados

video games l

assistência técnica l

www.brothergames.com.br • 31 3272.3486 • 31 3272.3097

rua curitiba, 689 • 8º andar • sala 807 • ed. joão de deus • centro • belo horizonte/mg

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

www.rocklaser.com.br

COMPRA VENDA TROCA FINANCIA

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 10 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTOS EM GERAL • UPGRADE

Nintendo 64 • 1 Controle

Game Boy SP

Controle PS2 Original

R\$ 99,00

R\$ 299,00

R\$ 65,00

Game Boy Advance

PlayStation 2 Slim

R\$ 599,00

Console

R\$ 499,00

Console

Memory Card Original

R\$ 65,00

6954.4332 6631.9979 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

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 receberem 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 jogos atuais, os games do Retroviews não participam desta contagem.

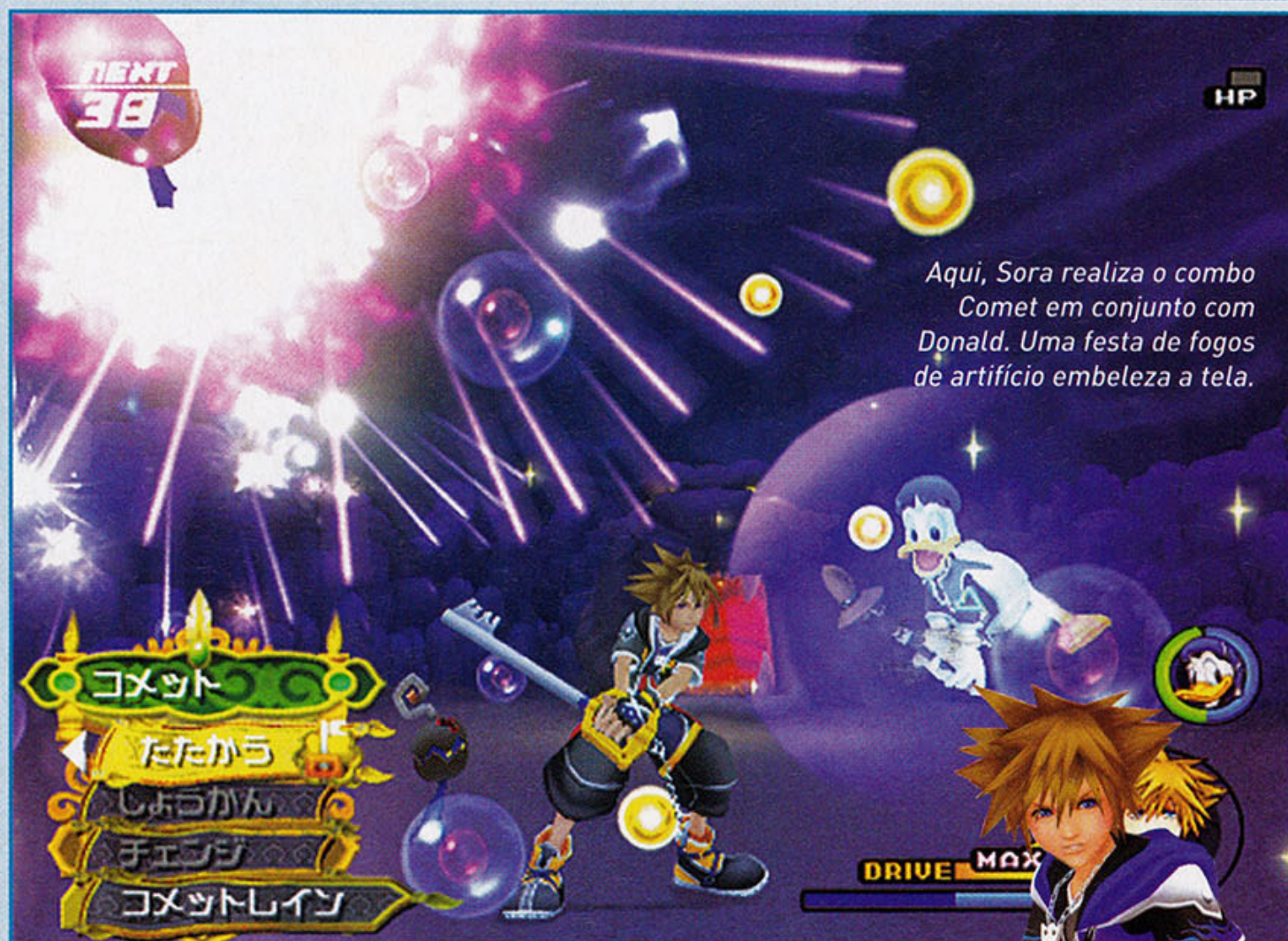
PLAYSTATION 2

Chaos Field: New Order	61
Front Mission 5: Scars of the War	61
Gauntlet: Seven Sorrows	61
Kingdom Hearts II	52
Metal Gear Solid 3: Subsistence	59
Naruto: Narutimate Hero 3	60
NeoGeo Battle Coliseum	60
Prince of Persia: The Two Thrones	61
Rogue Galaxy	61
Ryu ga Gotoku	59
Taiko no Tatsujin:	
Wai Wai Happy Roku Dai Me	61

PSP

Go! Sudoku	62
Midway Arcade Treasures: Extended Play	62
Pac-Man World 3	62
Prince of Persia: Revelations	62
PoPoLoCrois	62
Tokobot	62

Kingdom Hearts II



Aqui, Sora realiza o combo Comet em conjunto com Donald. Uma festa de fogos de artifício embeleza a tela.

A obra-prima da Square Enix volta melhorada em todos os sentidos

POR FABIO SANTANA

28 de março de 2002. Um dia que quebrou paradigmas. Foi quando um jogo inusitado fez sua estréia no Japão. Suas credenciais? Duas: a assinatura da maior produtora de RPGs do planeta, a Square (um ano antes da fusão com a Enix), e o aval da detentora dos personagens infantis de maior prestígio no mundo, a Disney. Como dois universos tão díspares poderiam compor um produto que não apenas fizesse sentido, mas que fosse um sucesso de vendas de modo a retornar o pesado investimento?

O anúncio da tal empreitada data de 18 de fevereiro de 2000, quando as duas empresas convocaram a imprensa para fazer a revelação durante o PlayStation Festival 2000 (semanas antes do lançamento do PS2). Os executivos da Square e da Disney, juntamente com o designer de personagens Tetsuya Nomura, prometeram uma "experiência de jogo sem precedentes" e que seria "revolucionário em design, conteúdo e jogabilidade, voltado para o público em massa do mundo todo". A revelação definitiva veio mais de um ano depois, na E3 2001, em 17 de maio. Agora com nome definido, Kingdom Hearts mostrou suas ambições: desenvolvido por uma equipe de mais de 100 pessoas das duas empresas desde a metade de 1999, o jogo traria novos personagens Disney criados por Tetsuya Nomura (Sora, Riku, Kairi e os Heartless) em diversos mundos baseados em clássicos da



Disney. Fãs ao redor do mundo receberam as novidades com reservas. Até aquele dia marcante de primavera japonesa, quando Kingdom Hearts chegou

sob os elogios da imprensa – a conceituada revista semanal Famitsu atribuiu ao título as notas 9, 8, 8 e 8, totalizando 33/40 – e a afeição do povo, curioso pela novidade. O sucesso foi tamanho que o surpreendente RPG sagrou-se o quarto título mais vendido no Japão em 2002.

O jovem Tetsuya Nomura (32 anos na época) assumiu seu próprio projeto, talvez o maior na história da empresa, com menos de dez anos de serviços na Square, desde que ingressou na empresa em 1991, como debugger em Final Fantasy IV e designer de monstros em Final Fantasy V. Seu senso artístico e visão de jogo treinada entre os melhores do mundo foram a chave para o sucesso de sua obra, que reiterou seu talento como designer de jogos, cativou desde os mais céticos até os fãs inveterados de ambas as literaturas e conquistou a confiança da Disney. Mais que tudo isso: criou uma nova franquia.

As vendas da série

O primeiro Kingdom Hearts superou as quatro milhões de unidades vendidas em todo o mundo, número que chegou a cinco milhões com o lançamento da semi-seqüência Chain of Memories, para Game Boy Advance. Kingdom Hearts II acabou de chegar ao Japão com um desempenho inicial sem precedentes na série. Confira o comparativo entre as vendas iniciais e totais acumuladas de todas as

versões no Japão – e observe que, já na segunda semana, KHII havia ultrapassado o total acumulado pelo original desde seu lançamento até hoje. Como a franquia tem um apelo muito mais forte no ocidente (o primeiro título acumula 2,24 milhões de unidades vendidas nos EUA), é possível que este novo episódio colabore para a quebra dos 10 milhões de jogos vendidos em todo o mundo.

	LANÇAMENTO	1ª SEMANA	2ª SEMANA	3ª SEMANA	ACUMULADO
Kingdom Hearts (PS2)	28/03/02	411.492	103.300	69.592	840.497
Kingdom Hearts: Final Mix (PS2)	26/12/02	163.668	91.033	35.716	358.130
Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)	11/11/04	173.828	40.890	23.256	329.481
Kingdom Hearts II (PS2)	22/12/05	727.591	156.837	83.200	967.629

O advento da seqüência

Tendo capitalizado a empresa e com moral nas alturas, Tetsuya Nomura conseguiu angariar um orçamento maior, um ciclo de produção de três anos e meio e uma equipe de desenvolvimento de mais de 200 talentos (quase 600 pessoas envolvidas se contarmos ainda os dubladores, executivos, departamento de marketing etc.) para criar a seqüência de seu trabalho, além de maior liberdade para empregar o material da Disney. O cenário para a chegada do título era bem diferente daquela multidão desconfiada que recebeu o jogo original. De um ponto de vista comercial, a situação era muito mais favorável, pois a fama de Kingdom Hearts correu o mundo, preparando terreno para a continuação. Isso se refletiu nas altas vendas iniciais, que tornaram Kingdom Hearts II o nono jogo mais vendido de 2005 no Japão – façanha ainda mais notável se levarmos em consideração que ele foi lançado a nove dias do final do ano. Por outro lado, ele estava muito mais sujeito a críticas, pois a esperança depositada

em Nomura e sua equipe da Product Development Division-1 elevou o nível de exigência dos fãs. Porém, não apenas a obra conseguiu atender às expectativas, como as superou em todos os aspectos: técnicos, artísticos, como fábula e como jogo. Raras vezes um produto teve um planejamento tão bem elaborado, uma execução tão plena e tamanha atenção nos detalhes. Tal excelência tem rendido sucesso de crítica ainda maior que o do predecessor – desta vez, os avaliadores da revista Famitsu decretaram as notas 10, 9, 10, 10, somando 39/40 (primeiro game a alcançar tal nota em 2005, junto com MGS3: Subsistence, que saiu no mesmo dia, e a um passo de atingir o

lendário 40/40, feito realizado por apenas cinco jogos em 19 anos da revista: The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 64, Soul Calibur para Dreamcast, Vagrant Story para PlayStation, The Legend of Zelda: The Wind Waker para GameCube e Nintendogs para Nintendo DS. Como, exatamente, semelhante nível de excelência foi alcançado? Por um amálgama de fatores que veremos a seguir.

Uma nova jornada

Grande parte do charme de Kingdom Hearts era seu universo baseado nos desenhos da Disney, a fidelidade aos personagens e ambientes originais e a maneira como eles se fundiam com maestria à trama contada, além dos mundos inventados que representavam um tributo aos fãs de Final Fantasy. Na seqüência, esses continuam sendo o ponto alto, mas refinados à perfeição. A Twilight Town serve de substituta perfeita para a Traverse Town do original como mundo introdutório – não no sentido de reunir o elenco de Final Fantasy – esse agora é o papel do Hollow Bastion, totalmente reformulado. Twilight é dividida em duas áreas: o distrito comercial e a área residencial, ambas conectadas por um trem. Você pode passear de skate pelas ruas da cidade, inclusive fazendo manobras, e também há uma porção de minigames divertidos para se distrair. Quanto aos personagens, logo nos primeiros momentos você se encontra com os membros do

"comitê disciplinar": Seifer (Almasy), Fuu (Fuujiin) e Rai (Raijin, os três de Final Fantasy VIII), além do mago negro Vivi (FFIX) e do apostador Setzer (Gabbiani, de FFVI), todos com visuais atualizados por Nomura.

Em Hollow Bastion, você encontra alguns ícones da Disney como Merlin, Tio Patinhas e os sobrinhos do Donald, mas a predominância é de heróis de Final Fantasy: Leon (Squall Leonhart, de FFXVIII) está com um visual mais parecido com o de seu jogo original, 



Ao escolher a Brave Form, Sora se funde com Pateta e torna-se capaz de empunhar duas Keyblades. Combos inimagináveis podem ser desferidos.

Kingdom Hearts II CONTINUAÇÃO

o trio Yuna, Rikku e Paine (FFX-2) se apresenta como as caçadoras de tesouros, e os outros da trupe vêm de FFVII. Cloud (Strife), Yuffie (Kisaragi) e Cid (Highwind) estão de volta, agora com seus trajes do filme Advent Children. Tifa (Lockhart) aparece pela primeira vez em KH, também trajada à moda de AC. Aerith (Gainsborough) se apresenta de vestido rosa, baseado no seu guarda-roupa de Before Crisis (jogo para celular).

Um mundo que se tornou disponível foi o Disney Castle, visto no primeiro título apenas em animações, e agora está presente reajustado para exploração e combate. O contrário acontece com as Destiny Islands, que aparecem apenas em cenas de enredo, não mais em forma jogável.

Dos mundos Disney, os únicos que não retornaram foram Wonderland (de Alice no País das Maravilhas), Deep Jungle (de Tarzan), Neverland (de Peter Pan) e Monstro (de Pinóquio). Todos os outros estão de volta, com suas falhas consertadas, unindo-se a alguns inéditos – no total, são 16 mundos, sendo 11 deles baseados em obras da Disney.

A atenção foi tanta que, nos mundos reprisados, os encontros de Sora com velhos conhecidos se dão com efusivos cumprimentos. Os eventos são continuções daqueles passados em KH. No Olympus Coliseum (de Hércules), você agora tem a oportunidade de lutar ao lado de Auron (de FFX), invocado por Hades para destruir Hércules, e de explorar o

submundo, além de participar dos diversos torneios no Coliseu. Em Halloween Town (de O Estranho Mundo de Jack), você reencontra o burlesco Jack Skelington, que

deseja levar ao mundo a alegria do Natal, e que o conduz até Christmas Town, onde Maleficent coloca em ação seu plano para transformar o Papai Noel em Heartless. Oogie Boogie, claro, também está envolvido.

A Agrabah (de Alladin) está mais sossegada com Jafar aprisionado na lâmpada (algo que aconteceu em KH), mas é claro que o vilão consegue se libertar e causar pânico em Sora, All e o Gênio. A caverna no deserto está de volta, assim como os passeios com o tapete voador.

A 100 Acre Wood (de Puff – O Ursinho Guloso) também está de volta, com o mesmo conceito fabuloso de encontrar as páginas do livro para abrir novas histórias – nada de luta, nem mesmo obrigação de cumprir esse mundo. Agora são seis historinhas, cada uma apresentando um minigame. Para os que não gostavam desse trecho no original, os jogos agora são divertidos.

O mundo submarino de Atlantica (de A Pequena Sereia) granjeou o ódio dos fãs no primeiro por seu controle ineficiente e conseqüente dificuldade.

Para alívio das massas, agora o fundo do mar não é mais um local de combate, mas um espetáculo musical. Você deve apertar os botões indicados no timing certo para realizar as coreografias corretamente. A história acompanha Ariel saindo para a superfície para encontrar seu amado Eric, tendo que conquistá-lo sem o recurso da voz. O ponto culminante é o caótico concerto que encena um duelo cantante contra a bruxa Úrsula, mas claro que a vencedora do Oscar Under the Sea não podia faltar – todas com belíssimas versões em japonês! Mas a apoteose da obra é mesmo os mundos inéditos. Beast's Castle (de A Bela e a Fera) marca o retorno da Fera como seu parceiro de combate, só que agora em seu castelo, fielmente retratado como se fosse tirado do desenho, com direito aos objetos falantes. As aventuras aqui incluem a intromissão de um membro da Organização dos XIII e um dilema para a Fera.

The Land of Dragons (de Mulan) começa de maneira engraçada, com o dragão Mushu reconhecendo os aventureiros (pois ele era uma invocação no primeiro KH), mas o guerreiro Ping (na verdade, Mulan se fazendo passar por homem) não faz idéia de quem são os guerreiros. Ao longo da jornada, a farsa da jovem é descoberta e ela é expulsa do Exército Imperial da China, mas Fa Mulan consegue salvar seu amor, o Capitão Shang, e expulsar o invasor huno, o sombrio Shan Yu.

Timeless River (de Willie, o Barco a Vapor) talvez seja o mundo mais inusitado e criativo por ser baseado na primeira animação com áudio de Walt Disney, que marcava a estréia de Mickey Mouse no cinema. Acessado através do Disney Castle, esse mundo é apresentado totalmente em preto-e-branco e mostra os personagens com traços simples e membros esqueléticos. Nas cenas de animação, o som é mono e com ruídos, como se estivessem sendo gerados do antigo projetor de cinema. Os eventos aqui retratam os primeiros desenhos de Mickey, como aquele em que ele é um bombeiro, outro em que ele visita a cidade de Guliver, ou numa construção de edifício e outro na própria casa do Mickey. Na área principal desse mundo você ainda encontra personagens como Horácio, Clarabela e Clara de Ovos. Mas a trama central é baseada mesmo no clássico Steamboat Willie, apresentando o Bafo de Onça do passado e o tal barco a vapor. As coisas ficam mais engraçadas quando o Bafo atual invade o cenário e até mesmo briga com o Bafo antigo. Hilariante!

Em Pride Land (de O Rei Leão), Sora assume a forma de um leãozinho, Donald vira uma ave e Pateta se torna uma tartaruga. Como felino, o herói se desloca muito mais rapidamente (detalhe: para acompanhar o trote do líder, Pateta se movimenta girando o casco, já que uma tartaruga correndo seria estranho demais), o que é adequado para as áreas mais vastas presentes nesse mundo, principalmente a savana. Você começa no covil das hienas, mas logo vai para a pedra do rei, onde é informado por Nala que Simba morreu e que o lugar é controlado por Scar, que iniciou uma era decadente para os leões. Lembrando-se do encontro com o filho de Mufasa (que era uma invocação em KH), Sora vai ao encontro do verdadeiro rei e o encontra no oásis, junto de seus amigos Timão e Pumba (nada de cantar Hakuna Matata!). Simba volta para os de sua raça e reclama o trono, como no filme. Destaque para Bafo de Onça travestido de leão gordo e para a segunda visita ao mundo, quando o grupo traz a prosperidade de volta ao reino. Port Royal (de Piratas do Caribe) é o melhor exemplo da competência de Tetsuya Nomura e sua equipe, pela fidelidade ao original e criatividade ao mesclá-lo com seu próprio universo. É incrível como os ambientes de Port Royal, da Ilha da Morte e até mesmo do galeão Pérola Negra foram retratados com perfeição, e mais impressionante ainda é a



*Ordem dos XIII?
Pois é, Donald,
Agrabah está livre
de Jafar, mas não
de outros perigos.*

recriação 3D dos personagens do filme. Jack Sparrow tem todos os trejeitos que Johnny Depp deu ao pirata, o vilão Barbosa é a imagem de Geoffrey Rush, o casal Elizabeth Swann e Will Turner são os próprios Keira Knightley e Orlando Bloom... Se qualquer produtora tivesse feito um jogo baseado no filme, não teria reproduzido tão cabalmente os visuais e capturado com tanta genialidade seu espírito. Os combates contra os piratas amaldiçoados incluem transições de sombra (imortais) e luz da Lua (vulneráveis) em cenários bem planejados para dar um efeito dramático. A trama segue fielmente o enredo do filme – claro, com o toque mágico de Kingdom Hearts.

Por fim, temos a surpresa do mundo Space Paranoids (de Tron), que acontece dentro de um computador e traz de volta os personagens do filme de ficção científica de 1982. Sora, Donald e Pateta ganham capacetes e cores de néon, e são acompanhados pelo herói Tron, que combate o general Sark e a inteligência artificial do sistema central Master Control Program. A aventura inclui a antológica corrida de motos no mundo digital.

Maior e depurado

Em certa entrevista, Tetsuya Nomura declarou que KHII seria 2,5 vezes maior que o game original... E ele não estava brincando! Enquanto em KH você cumpria os mundos e, salvo o ímpeto de coletar todos os itens e completar uma ou outra busca paralela, não era necessário voltar aos estágios já fechados. Desta vez, dos 11 mundos dos clássicos Disney, oito precisam ser visitados duas vezes, e cada visita dura quase duas horas para ser cumprida.

Para terminar o jogo, eu levei cerca de 37 horas, assistindo a todos os eventos (praticamente a cada troca de área há uma cena de animação e, se preferir, é possível apertar **Start** e escolher a opção Event Skip para pular as cenas), enfrentando todas



as batalhas, sem a necessidade de parar para subir níveis e nunca encalhando em trecho algum. Ainda assim, minha primeira finalização contou 93% do diário de Jiminy Cricket e ainda havia muita coisa extra a fazer, o que tem me consumido mais algumas dezenas de horas. E isso jogando na dificuldade Standard, e não na mais desafiante Proud – os iniciantes ainda podem optar pela dificuldade Beginner.

Mas mais importante do que a quantidade de horas que o jogo dura, é a qualidade da experiência que ele proporciona ao longo desse tempo. Logo ao assumir o controle, você percebe que o principal problema do game original foi solucionado: a câmera. Em vez de contar com o falho posicionamento automático e com o controle rudimentar do ângulo de visão, você tem total controle sobre o ponto de vista com a alavanca analógica direita, nos moldes de FFXI e Dragon Quest VIII. Até mesmo a movimentação automática da câmera está mais inteligente, e você pode apertar o **R3** a qualquer

momento para centralizar a visão na direção em que o personagem está olhando. Mas o sistema não foi pura e simplesmente copiado de outros títulos. A equipe da Square Enix não se contentou em apenas adotar uma mecânica consagrada, e decidiu melhorá-la. Ao girar a câmera, ela assume um efeito de olho de peixe, que dá maior amplitude ao campo de visão, efeito que facilita a exploração e dá um efeito visualmente dramático. Curiosamente, apertando o botão **Select** você alterna para a visão em primeira pessoa, como antes, mas agora continua com total controle sobre Sora, inclusive para batalhar, conversar e interagir com o ambiente, possibilitando prosseguir o jogo inteiro com essa visão, se assim o desejar.

Como se isso não facilitasse a navegação suficientemente, agora é possível coletar o mapa da área a explorar, que será exibido no canto superior direito da tela.

Toda a interface foi reformulada (havia uma parte da equipe de desenvolvimento dedicada somente a esse departamento), e agora a caixa de comandos é dinâmica, ganhando uma "skin" exclusiva para cada mundo. Em Hollow Bastion, ela ganha os contornos da cidade em reconstrução; em Pride Land, silhuetas de animais percorrem o topo da caixa; em Port Royal, a caveira que serve de logo para o filme está no menu; e assim por diante. Se preferir, é possível alternar para a monótona caixa de comandos do original. E não apenas isso: cada mundo tem seu próprio tema, com seu logo característico, com cores de fundo distintas nas caixas de diálogo, fontes diferentes etc.

A exploração pelas cidades e dungeons tornou-se mais agradável graças à adesão de outro conceito consagrado: comandos sensíveis ao contexto, inaugurado por The Legend of Zelda: Ocarina of Time e mais recentemente adotado em Resident Evil 4.

Aqui, o recurso é chamado de Reaction Command e é ativado com o botão **▲**. Aproxime-se de um NPC e o comando Talk fica disponível; fique ao lado de uma placa e você poderá ativar o Read; sobre um Skate, aparece a ação Ride; aproxime-se de um baú e automaticamente você pode escolher Open e assim por diante, tudo resumido



Os Heartless (acima) não são os únicos inimigos dessa vez. Demyx (ao lado) controla os Nobodies do tipo Dancer.



Kingdom Hearts II CONTINUAÇÃO

ao toque de um botão. No original, essa tarefa muitas vezes envolvia navegar pelo menu até a opção apropriada.

Na hora de visitar as dungeons, percebe-se que elas mantêm o padrão de design simples do primeiro título, sem grandes estripulias de layout, de modo a facilitar a navegação e valorizar os combates. Ainda nesse departamento, os baús espalhados com prodigalidade (são 277 deles ao longo do jogo) ajudam a alimentar o nível constante de interesse do jogador.

Controlar o seu progresso e acompanhar o desenvolvimento da história também se tornou muito mais prático com as novas funções do diário do Grilo Falante. Sempre que você assistir a um novo trecho da história, que um personagem aparecer na trama, que você colete o item de um baú, que encontrar um mapa, em suma, quando realizar qualquer progresso no jogo, isso será registrado nas anotações de Jiminy Cricket e fica marcado com a indicação "New" até que você consulte a nova entrada no diário. O mesmo vale para quando você adquire uma nova habilidade, item, magia ou invocação. A agenda do grilo agora é dividida por mundos, cada um com suas próprias marcações de personagens, eventos, cartões postais, tesouros, mapas, buscas e pontuações em minigames.

A seção principal da agenda ainda mantém arquivados os Reverse Ansem Reports, uma lista com os personagens separados por mundos, a relação dos Heartless e Nobodies enfrentados, uma lista geral de tesouros, mapas, buscas e minigames de todos os mundos, registro de todos os combos e o número de hits neles alcançados, um informativo sobre o estado atual de sintetização de itens e uma árvore de personagens.

A utilização dos Munnies (a moeda corrente de KH) foi limitada ao gasto em esparsas lojas de itens e equipamentos, que nunca mudam o acervo oferecido. Em compensação, o sistema de criação de itens através da fusão de ingre-



dientes foi lapidado, tornando-se uma maneira trabalhosa, mas gratificante e empolgante de adquirir novos equipamentos.

Desta vez, não há nada semelhante à busca pelos 100 dálmatas ou à ativação dos Trinities do primeiro game. Em compensação, em cada mundo você encontra uma multiplicidade de tarefas paralelas a cumprir, desde os bicos de Twilight Town e os torneios do Coliseu do submundo em Olympus Coliseum, até a corrida de tapete em Agrabah e uma batalha opcional contra um certo "anjo de uma asa só" que o espera em Hollow Bastion (dica: seu nome começa com Sph e ele veio de FFVII). Até mesmo a navegação com a Gummi Ship, entediante, complicada e sem sentido no primeiro KH, foi repensada do zero. O acesso aos novos mundos continua sendo feito através da travessia obrigatória de um cenário com uma Gummi Ship, mas tanto o sistema de criação de naves como a jogabilidade dessa porção do jogo melhoraram exponencialmente. Agora o esquema de jogo lembra bastante

Panzer Dragoon (da Sega), tanto no controle com mira de tiros teleguiados quando no passeio pelos estágios, que agora não é mais linear. A câmera pode focalizar qualquer direção subitamente, acompanhando os inimigos que vêm de todos os lados, tornando a ação mais frenética e diversificada. Até o deslocamento foi ajustado para não ficar apenas naquela velocidade monótona do primeiro – algumas fases parecem mais um jogo de corrida do que de tiro. Há também um sistema de ranking e premiação de acordo com o desempenho, além de novos níveis de dificuldade que vão sendo habilitados para cada estágio. Como recompensa por terminar as fases, você ganha novos modelos de Gummi Ship, que podem até incluir naves auxiliares nas laterais, dispensando a necessidade de criar novas espaçonaves por conta própria – mas, se optar por fazê-lo, as opções são inúmeras e mais criativas que em KH.

Mil maneiras de combater

Ao mesmo tempo em que o sistema de batalha do primeiro KH era facilmente aprendido por qualquer jogador, ele tinha falhas claras de balanceamento, que foram totalmente resolvidas nesta sequência. A direção de batalhas ficou novamente a cargo de Yuichi Kanemori (responsável também pelo sistema de Parasite Eve II), que conseguiu se superar e atingiu o ápice da engenhosidade com um sistema de batalhas multifacetado.

O modelo de evolução continua o mesmo: além da experiência conquistada derrotando inimigos, você ganha qualidades como bonificação ao cumprir certas tarefas. Os monstros derrotados deixam esferas verdes que recarregam HP, bolhas transparentes que recuperam MP e novas esferas amarelas que preenchem a barra de Drive (que veremos a seguir), além de itens.

De cara, os embates se beneficiam do novo esquema de câmera, o que já representa um salto quântico em relação às lutas do original. A navegação



Visitar o salão de danças do castelo da Fera faz lembrar do clássico que inspirou esse mundo.





Não dá para acreditar que a mesma engine gráfica que gera o visual fofinho do ursinho Pooh possa reproduzir com tantos detalhes um ator real.

na caixa de menu agora passou exclusivamente para o direcional digital – o que pode atrapalhar um pouco quando você precisar selecionar comandos em meio ao calor da batalha. Outra novidade é que a caixa de menus tem duas "páginas": a primeira contém os comandos Attack, Magic, Item e Drive; apertando **←** (comando que alterna entre ambas as páginas), você vê os comandos Attack, Summon, Change e Combo. O **R1** continua servindo de mira (faltou uma tecla para alternar os alvos) e segurando o **L1** você ativa os atalhos mapeados nos quatro botões frontais do controle (que podem ser magias ou itens). Os botões **R2** e **L2**, que antes rotacionavam a câmera, perderam serventia e poderiam ser mais bem utilizados. Incongruências no controle à parte (afinal, como está ele já é substancialmente melhor que no predecessor), o sistema de magia foi atualizado de modo a torná-lo mais eficaz e útil ao longo de todo o jogo (no primeiro, as magias se tornavam obsoletas a partir de certo nível). O acervo de magias pouco mudou: Fire, Blizzard, Thunder, Cure e Gravity permaneceram. Stop e Aero deram lugar a Reflect. Cada uma tem três níveis de poder que evoluem ao cumprir certas tarefas. A diferença fica por conta do sistema de MP. No original, funcionava como num RPG comum: vai gastando MP até consumir a barra. O conceito continua fundamentalmente o mesmo, mas com uma novidade essencial: MP Charge. Depois que você consome toda a barra de MP, ela entra em estado de carga e vai sendo preenchida lentamente. Enquanto esse processo não se finaliza, você não pode usar ataques mágicos. Ao fim da carga, você tem uma barra cheinha para gastar novamente, derrubando de uma vez a parcimônia no uso dos feitiços.

O sistema de Summons sofria do mesmo problema de se tornarem desnecessárias ao longo do tempo. A solução foi criar uma barra de duração própria para cada Summon (antes, a duração da conjuração dependia da barra de MP), além de variar mais os ataques. Quando você invoca um ajudante, seu dois outros parceiros saem do combate e só retornam ao fim da invocação. Nesse ínterim, você pode continuar atacando normalmente os inimigos ou

realizar o ataque especial da Summon, que pode ser continuado com toques temporizados no botão de ataque e finalizado com um Reaction Command. Além disso, o número de Summons foi reduzido de seis para quatro ao longo do jogo.

O esquema de itens ficou praticamente inalterado, apenas se beneficiando do recurso opcional Auto-Reload, que recarrega automaticamente os itens que você coloca no estoque dos personagens, conforme disponibilidade na bolsa de itens. Já o comando Change representa um grande progresso: com ele, você pode trocar, em tempo real, os integrantes do seu grupo, algo impossível no game anterior.

O comando Combo disponibiliza ataques em conjunto de acordo com os seus parceiros de combate. Juntamente com Auron, por exemplo, você pode desferir um Overdrive, ou um King's Pride com Simba, ou o bom e velho Trinity Limity com os três membros da equipe. O Combo é operado através de Reaction Commands e funciona como uma Summon no que diz respeito ao MP Charge.

Agora, com certeza, a maior novidade no sistema de batalha é o Drive. Esse sistema permite que Sora se funda a um ou mais membros de seu grupo para assumir uma nova forma e permanecer nesse estado enquanto durarem os estoques na barra de Drive. As duas primeiras formas são a Brave Form, na qual Sora se funde ao Pateta e pode empunhar duas Keyblades, e a Wisdom Form, que é uma fusão com Donald e, além de aumentar o poder mágico de Sora, permite a ele voar e disparar tiros de longe. Além das duas formas básicas, conforme você avança, Sora conquista ainda a Master Form (combina o melhor das duas formas básicas) e a Final Form (permite voar e controlar as Keyblades através de psicocinésia), ambas necessitando de dois aliados para a fusão. Se você abusar do comando Drive, corre ainda o risco de incorrer em Anti Form, na qual Sora se torna um Heartless sem maiores habilidades a não ser sua grande velocidade.

O sistema de Reaction Command também invade as batalhas, tornando-as mais variadas e imprevisíveis. Cada tipo de inimigo oferece algum comando sensível ao contexto, que pode ser esquivar, rebater projéteis, copiar golpes e até mesmo um duelo de espadas contra os Nobodies do tipo Samurai. Dessa forma, você pode enfrentar os inimigos apenas massacrando o botão de ataque, ou variando com magias, ou conjuran-

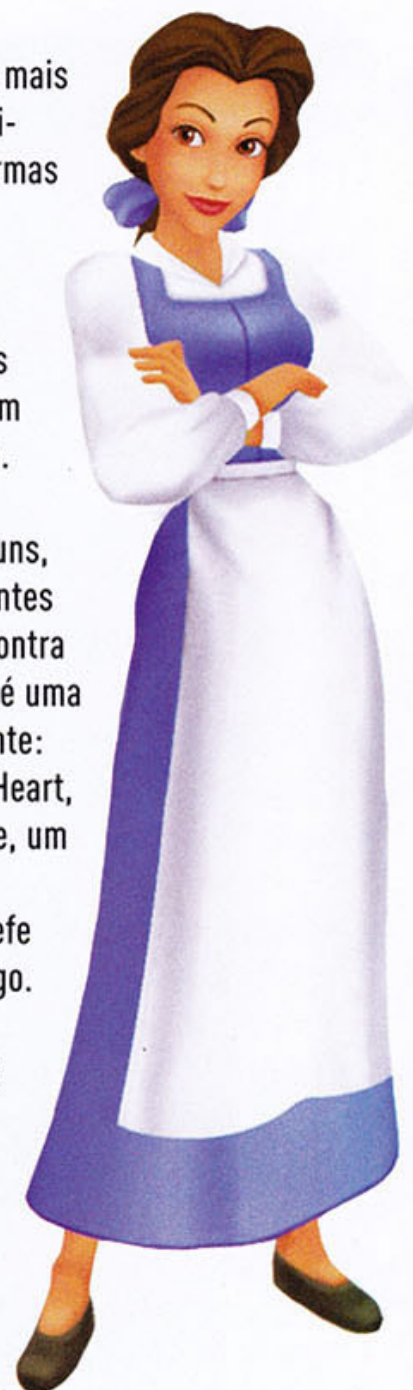
do criaturas, ou usando os mais variados combos, ou experimentando as diferentes formas de Sora, ou abusando dos comandos especiais...

Ou mesclando tudo isso! Seja como for, os combates nunca são um empecilho em KHII, mas sim uma atração. E se isso pode ser dito a respeito dos embates comuns, não há argumentos suficientes para ilustrar as batalhas contra os chefes. O início do jogo é uma prévia do que virá pela frente: na nova versão do Dive to Heart, você enfrenta Twilight Zone, um Nobody gigante que é a antítese do Darkside, o chefe introdutório do primeiro jogo. Graças aos Reaction Commands, essa batalha é muito mais emocionante, envolvendo saltos nas alturas e combate aéreo. O duelo contra a Hidra no Coliseu do Olimpo é mágico, com direito a passeio de pégaso. O dragão Storm Raider em The Land of Dragons e a montanha Ground Shaker em Pride Land fazem lembrar os melhores momentos de Shadow of the Colossus. O confronto contra os membros da Organização dos XIII é de tirar o fôlego, e a batalha final ficará na sua memória para sempre.

Primazia visual

Quando se fala em gráficos bonitos no PS2, logo se pensa em God of War, Resident Evil 4, Soul Calibur III, Gran Turismo 4... Porém, KHII rivaliza tais títulos ao seu modo. Ele pode não ter varredura progressiva como os títulos citados, mas os cálculos de processamento rodando por baixo daqueles visuais quase infantis são tão pesados quanto em qualquer um desses vistosos exemplares.

Em relação ao primeiro KH, então, esta sequência está anos-luz à frente, já que sua



Kingdom Hearts II CONTINUAÇÃO

engine gráfica foi construída a partir do zero, sem reaproveitar uma textura sequer do original. O que mais espanta no aspecto visual de KHII é a sua versatilidade e, ao mesmo tempo, o requinte que consegue manter em todas as instâncias. Se em um momento temos a mansão da Fera recriada em sua plenitude, em outro temos o visual de um desenho dos anos 20 reproduzido com genialidade artística, para logo em seguida testemunharmos o fac-símile de um filme de piratas em forma de gráficos poligonais de última geração. Ou então nos deparamos com um mundo virtual e um rosto em wireframe conversando de maneira convincente. Cada segmento de KHII poderia ser um jogo do desenho / filme original, mas não, são apenas fragmentos de um todo cuja execução ainda é difícil de acreditar.

Não apenas os cenários são ricos em detalhes e denotam o esmero dedicado ao título, mas os modelos poligonais são mais complexos que há quatro anos. Enquanto em KH a grande maioria dos personagens tinha feições compostas por simples texturas aplicadas sobre uma superfície chapada, em KHII eles têm rostos constituídos de polígonos distintos para olhos, boca e nariz, imprimindo maior expressividade. Aliás, expressão facial é o auge das façanhas gráficas do título. Preste atenção em Barbossa falando e você verá seus olhos passeando pelo ambiente ao redor enquanto Sparrow gesticula com seus biquinhos característicos. Movimentos de sobrancelhas acompanham cada alteração emocional, bocas se entortam, bochechas se dilatam, narizes torcem... Quando algum personagem fala, é possível ver que sua boca se movimenta de acordo com o fonema falado e em perfeita sincronia com a voz. E isso acontece exatamente da mesma maneira em seres humanos, animais como leões, hienas e caranguejos, e outras criaturas como armários, feras e programas de computador. Nas cenas de animação, efeitos especiais como

desfoque no plano de fundo ou frontal foram adicionados para maior impacto e tudo transcorre em tempo real do início ao fim do jogo – apenas a abertura e o final contêm CGs.

E ainda com tamanha complexidade o jogo consegue manter os load times quase imperceptíveis, encher a tela de efeitos especiais nas batalhas e computar muitos objetos na tela simultaneamente (espere só até você encarar 1.000 inimigos de uma vez) sem deixar cair a sólida taxa de frames por segundo.

Arrebatamento melódico

Todos sabem que os produtos Disney são superproduções auditivas, esbanjando Oscars e Grammys com suas canções e trilhas sonoras. Igualmente carregando essa marca, Kingdom Hearts não poderia receber tratamento inferior no quesito som. A sequência de KH é apresentada em Dolby Pro-Logic II, proporcionando um envolvimento sonoro muito maior. Se você tiver o equipamento correspondente, irá escutar até mesmo sons vindos das caixas traseiras quando a ação estiver acontecendo "por trás" do seu campo de visão.

A dublagem da versão japonesa é carregada de emoção na típica interpretação dos seiyuus (inclusive temos a voz de Snake do MGS japonês, Akio Otsuka, fazendo o papel de Ansem).

Mas o que faz KHII reverberar no coração é a sua sublime trilha sonora. Essa magia é fruto da sensibilidade de Yoko Shimomura, que atingiu o apogeu de sua carreira ao criar a trilha de KH, e agora retorna na sequência ainda mais inspirada.

Músicas conhecidas como Dearly Beloved (da tela de apresentação) e Dive into the Heart -Destati- (do confronto com o primeiro chefe) voltam com novas interpretações, somando-se a melodias inéditas para compor a nova trilha de quase 100 faixas.

O tema principal, Passion, é assinado por



O Gênio é uma das quatro Summons disponíveis, e sua habilidade especial é imitar as Forms de Sora.

Hikaru Utada, a mesma que conquistou o mundo ao cantar Simple and Clean em 2002. Com a letra ainda mais integrada ao enredo, Passion é daquelas músicas que soam estranhas inicialmente, mas que vão crescendo até conquistá-lo por completo. Resta ouvir a letra adaptada da versão americana.

Veredicto

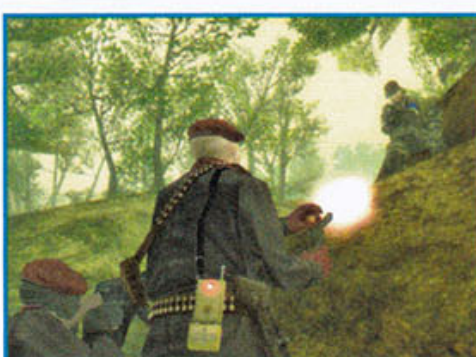
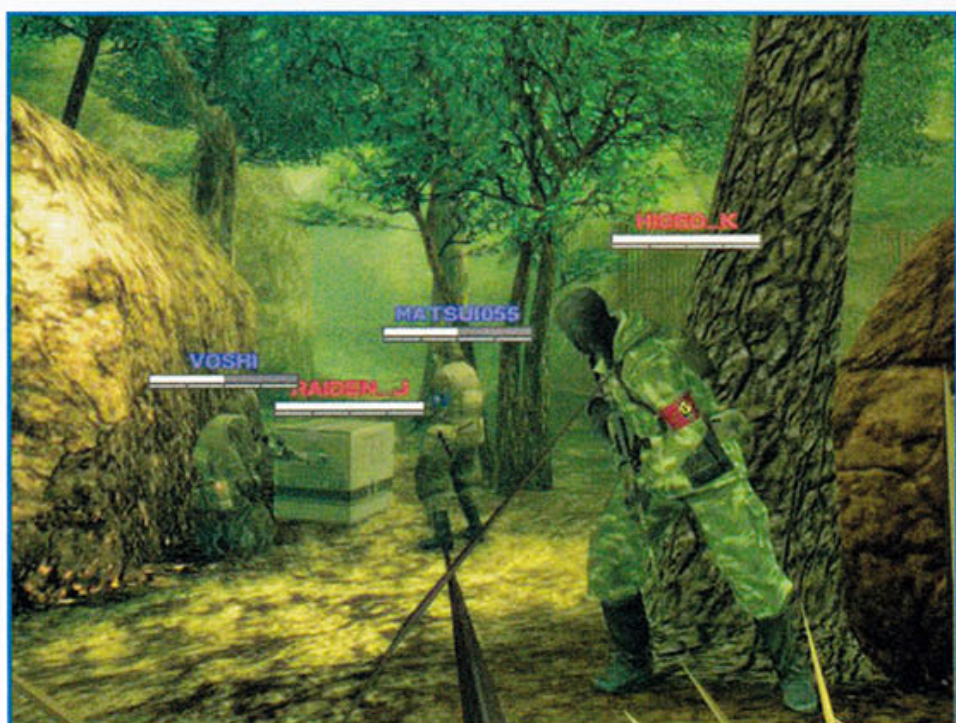
Julgar um trabalho de tamanha magnitude não é tarefa fácil. É preciso evitar o deslumbramento para visualizar o produto de forma honesta. E, livre desse êxtase que venda os olhos aos tropeços, posso aquilatar o real valor de KHII. Um jogo desse calibre, virtuoso como se mostrou, sai raras vezes a cada geração de consoles. Mas, isso não significa que ele esteja isento de falhas. O controle poderia sofrer alguns pequenos ajustes e a aventura poderia ser mais generosa próxima ao final, oferecendo mais chefes e dungeons secretas além do já disponibilizado. O sistema de sintetização de itens é sub-aproveitado ao longo da jornada, tornando-se viável apenas muito mais tarde. São pequenas nódoas que nem de longe tiram o brilho dessa obra iluminada, mas que certamente a equipe de Tetsuya Nomura tem a perícia de resolver antes do lançamento americano ou, quem sabe, em um KH2: Final Mix, como aconteceu com o original.

PLAYSTATION 2				9.5
Gráficos	9.5	Jogabilidade	10	
Som	10	Replay	9.0	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	Square Enix (PDD-1)			
Gênero	RPG			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			



Sora e Pateta voam juntos para realizar o combo Grenade.

Metal Gear Solid 3: Subsistence



SNAKE EATER foi um dos melhores games que joguei em minha vida. Ele é completo em quase todos os sentidos: trama, personagens, medo, cenário, eventos históricos, dor, amores, decepções, tristeza, emoção, angústia, sobrevivência, fúria. Elementos que foram captados e transmitidos com perfeição, unidos para execução de uma fórmula química para criar um DVD de jogo. A magia não acabou. Uma história deste porte não fica fadada ao esquecimento, muito pelo contrário: MGS3 voltou reforçado por novos atributos, como a subsistência e persistência para garantir sua existência eterna.

O que tem de novo?

Antes de tudo, tenho que lhe dar uma má notícia. Quem tem o PS2 americano não vai conseguir jogar Subsistence online. O motivo? Basta lembrar que o que chegou às lojas foi a versão japonesa e, teoricamente, somente os jogadores orientais se conectam aos servidores do Japão. Por conta deste pequeno empecilho, não conseguimos avaliar o principal motivo para comprar o título. Por isso, encare este review como uma prévia do que você vai encontrar na versão americana. Mesmo com todos os diálogos em japonês (o que limita a experiência de jogo), o game tem muito mais para oferecer. A primeira remessa de MGS3: Subsistence que chegou às lojas japonesas tem três discos (o mesmo vai acontecer com a americana),



cada qual com seu nome próprio: Subsistence, Persistence e Existence. O disco Subsistence é o jogo em si, com a mesma história, personagens e desfecho presentes em Snake Eater. As novidades neste disco é poder usar a câmera no modo em terceira pessoa, o que lhe dá uma melhor visão do cenário e dos objetos em volta. Com esta opção, é possível controlar a rotação da câmera, escolhendo o melhor ângulo para ver a localização dos inimigos, além de ver de perto tudo o que a Kojima Productions criou. Quem já está acostumado com a versão original, pode ficar tranquilo, basta apertar o botão R3 para ver tudo como no original. A segunda grande novidade é a dificuldade European Extreme, um verdadeiro desafio para quem acha que o modo Extreme é muito fácil.

Existem outros extras espalhados pelos três discos, como o Demo Theater, em que você pode assistir a todas as cenas do jogo, com direito à troca de camuflagem. O Secret Theater mostra vídeos engraçadíssimos criados pela equipe da Kojima Productions. Quem é saudosista vai gostar de jogar os games do MSX que nunca chegaram oficialmente ao ocidente: Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake. O terceiro disco mostra todas as cutscenes como se fosse um DVD de vídeo, porém só funciona no PS2. Enfim, já deu para saber que MGS3: Subsistence tem conteúdo substancial. Mas repito: a edição japonesa limita e muito o aproveitamento geral. Quer aproveitar a história? Jogue Snake Eater ou espere até abril para pegar a versão americana e aproveitar o tão aguardado modo online.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	8.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Kojima Productions			
Gênero	Ação			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 (até 8 online)			

Ryu Ga Gotoku



Se eu fosse você, teria medo da yakuza. Ela colocou Kiryu, um ex-mafioso, atrás das

grades durante dez anos por um crime cometido por engano. A Sega chuta o balde neste game intrigante (um dos mais caros já feitos), no estilo de Shenmue do Dreamcast. Garanto que cada centavo investido foi bem empregado para criar um jogo tão belo e com uma história tão bem feita e violenta que deixaria Quentin Tarantino babando.

Ele mostra um Japão poucas vezes visto, com máfia, gangues e prostituição. Você tem liberdade para andar pelas ruas enquanto se mete em brigas para continuar vivo. Elas ocorrem quando você esbarra em alguém ou quando um membro da yakuza o encontra. E é aí que Kiryu mostra suas habilidades com uma grande variedade de golpes que podem ser combinados com objetos do cenário para acabar com seus oponentes. É um dos mais belos games de PS2 já feitos, no qual muitas cenas até parecem CG, quando na verdade são geradas em tempo real. As expressões são muito realistas e a dublagem, muito bem sincronizada. RGG pode afastar muitos jogadores, pois é todo em japonês. Mas mesmo assim, não deixe de conferi-lo.

GUSTAVO PETRÓ



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	10	Jogabilidade	9.0	
Som	9.5	Replay	9.0	
Produção	Sega			
Desenvolvimento	Amusement Vision			
Gênero	Ação			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

Naruto: Narutimate Hero 3



Já em sua terceira versão, o jogo traz todos os elementos que o fizeram o sucesso que é. Um sistema de jogabilidade

bem simples, vários modos de jogo, incluindo uma história totalmente original para o modo RPG e, como sempre, a inserção de novos personagens, dando continuidade à série animada.

Dentre as novidades do jogo está a possibilidade de realmente jogar com aquelas invocações dos personagens. Não se assuste se por acaso você precisar enfrentar algum monstro gigante no decorrer dos capítulos no modo Story.

Existe também a opção de escolher como realizar seu golpe especial: se com uma sequência programada de botões, girando o direcional loucamente ou mesmo o já tradicional "button smasher" da segunda versão.

Os gráficos sofreram uma leve melhora em relação à versão anterior, algumas novas CGs foram inseridas e os personagens foram redesenhados, ganhando novos golpes e até algumas transformações durante a partida (não para todos os personagens). De resto, é mais do mesmo, mas, ainda assim, muito divertido.

JEFFERSON KAYO



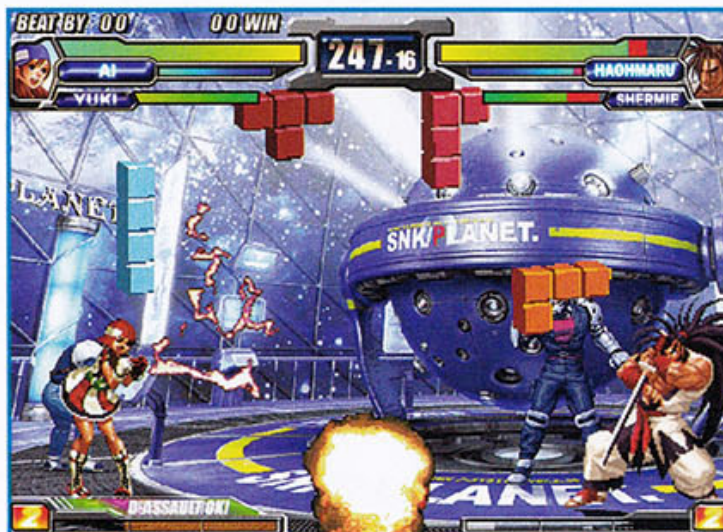
PLAYSTATION 2

Gráficos 8.0 Jogabilidade 8.5
Som 9.0 Replay 9.0

8.0

Produção	Bandai
Desenvolvimento	CyberConnect 2
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

NeoGeo Battle Coliseum



Se a Capcom foi pioneira nos games de luta com seu Street Fighter, pode-se dizer que a SNK foi uma das primeiras a expandir potencialmente as possibilidades do gênero com The King of Fighters '94. Desde então a ideia de fazer um "catadão" de personagens dos outros games e reuni-los em um mesmo palco de batalha se tornou mania, que hoje já está bem manjada. Em quase todos os jogos de luta, repetir velhas fórmulas sem novidades só gera o efeito "mais do mesmo". E NBC não foge a essa regra, mas continua tendo seu lado divertido.

Uma salada mista de lutadores

Aqui podemos encontrar personagens de games de luta mais antigos da SNK, como King of the Monsters, Agressors of Dark Kombat e Kizuna Encounter, além dos marcantes Samurai Shodown, King of Fighters e Fatal Fury (e sua última versão, Mark of the Wolves). Até mesmo personagens de games de ação, como a deusa Athena (do game de mesmo nome, lançado em 1986 nos arcades), e Marco Rossi (da série Metal Slug) também mostram sua força. Graticamente, o game agrada, reaproveitando alguns sprites das citadas séries, "ajustando" outros e até criando alguns exclusivamente para NBC. Vários personagens possuem ótimos frames de animação, enquanto outros são muito limitados, assim como a maioria dos cenários, estáticos, porém interessantes de serem observados – juntando tudo isso, vale citar que o visual da versão PS2 ganhou cores mais vibrantes, além de novas possibilidades, se comparada à versão arcade.

Sobram idéias, falta aproveitamento

Enquanto a trilha sonora dispensa comentários quanto à qualidade, o mesmo não podemos falar da jogabilidade, da qual pode-se esperar simplicidade e até algumas limitações – principalmente para fãs da série KoF. As batalhas são compostas por duplas, permitindo troca de personagens e até ataques especiais conjuntos. O desequilíbrio entre alguns personagens é extremamente alto. Em contrapartida, combinando os personagens certos, você poderá criar cenas de ataque simultaneamente com animações exclusivas para cada dupla – sendo este um



desafio estafante em alguns casos. Essa mistura de lutadores (e não-lutadores) encontrada em NBC cria toda uma gama de possibilidades bacanas, lembrando quase um Marvel Vs. Capcom 2, só que com uma jogabilidade mais SNK "Playmore", com o devido respeito ao trocadilho. As expectativas neste game desaparecem em menos de duas horas de jogatina, já que é possível habilitar tudo rapidamente. Claro que as partidas online adicionam algumas horas extras, além de explorar ao máximo os demais modos de jogo. Sem dúvida, um game que vale a pena ser jogado com os amigos, mas não espere nada de grandioso.

GILSOMAR LIVRAMENTO



PLAYSTATION 2

Gráficos 7.0 Jogabilidade 6.5
Som 9.0 Replay 2.0

7.0

Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2 (online)

Front Mission 5: Scars of War

Com uma interface caprichada, jogabilidade dinâmica e mais detalhada, visual e áudio sensacionais, FM5: SoW preservou o que era excelente em seu predecessor e adicionou novidades. Ou seja, um RPG estratégico de primeira linha, essencial aos fãs e aficionados pelo gênero. Além das possibilidades online, a interação do jogador com o game é maior e permite a você transitar pelas dependências da base. As cenas de ação nos combates são ótimas e sem loads. A narrativa é sensacional, pena que é em japonês. De negativo, fica a baixa IA dos inimigos.

GILSOMAR LIVRAMENTO



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	6.0	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	Square Enix (PDD-6)			
Gênero	RPG de estratégia			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

Prince of Persia: The Two Thrones

Quem jogou os dois games anteriores, sabe como WW perdeu em relação a SoT. Por sorte, a Ubi percebeu o que fez e o game agora é linear, sempre para frente e muito mais equilibrado. As partes de luta se misturam perfeitamente com os momentos acrobáticos, que incluem novas façanhas, como o uso de "portinholas" na parede para saltos em diagonais. Com tudo isso, TTT é, sem dúvida, o melhor dos três, mas sofre de um único defeito: assim como seus precursores, o jogo não é muito longo e a quantidade de extras é bem diminuta.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	9.5	
Som	8.5	Replay	7.5	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Rogue Galaxy



Para as pessoas que gostam do estilo RPG de ação, a pedida atual seria Rogue Galaxy, novíssimo jogo da desenvolvedora Level-5, que, como todos bem sabem, foi a encarregada pelo maravilhoso Dragon Quest VIII. E, mais uma vez, Akihiro Hino cuida da direção deste que liderou as vendas no Japão por boas semanas. Tudo aquilo que você viu em DQVIII, em termos gráficos, você verá melhorado em Rogue Galaxy. Hino conseguiu mesclar o maravilhoso cel-shading com elementos 3D de altíssima qualidade, transformando-o, talvez, em um jogo que ainda terá seu estilo copiado por muitos. Na hora das batalhas, existe muita liberdade de movimentos da câmera, que também foi bem trabalhada, ajudando o jogador ao invés de atrapalhá-lo como em tantos outros casos. No entanto, um dos principais atrativos do game, que deixou inúmeras pessoas curiosas, é a inexistência de loadings – os poucos que restam são perfeitamente disfarçados. Na hora dos combates, quando você visita alguma residência do jogo, ou mesmo na hora das cutscenes, o loading não existe mesmo. Agora é esperar pela versão americana ou arriscar a língua japonesa, se não agüentar a espera.

JEFFERSON KAYO



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	10	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	8.0	
Produção	SCEI			
Desenvolvimento	Level-5			
Gênero	RPG de ação			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

Gauntlet: Seven Sorrows



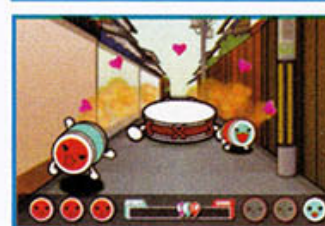
Tem o bárbaro, a valquíria, o elfo e o mago? Tem irritantes "geradores" de infinitos vilões? Seven Sorrows tem tudo isso e

muito mais. Aliado ao tradicional apertar de botões da série e aos elementos de RPG, há a visão com perspectiva isométrica e uma historinha das mais chifrins. É diversão rápida, mas que melhora muito se jogada com vários amigos juntinhos.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2				6.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	6.0	
Som	5.5	Replay	6.5	
Produção:	Midway			
Desenvolvimento:	Midway			
Gênero:	Ação			
Região:	EUA			
Nº de jogadores:	1 a 4 (online)			

Taiko no Tatsujin



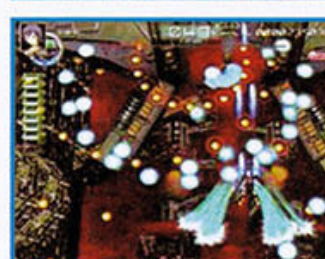
O tradicional taiko japonês foi homenageado em Taiko no Tatsujin, game musical em que o jogador deve acompanhar diversas

músicas com o instrumento. Além das dezenas de melodias disponíveis, é possível jogar minigames hilários, que variam de jogar peteca com gatos até fritar lulas vivas. Prova de que um game não precisa ter gráficos matadores para divertir.

RONALDO TESTA

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

Chaos Field: New Order



Um shooter vertical precisa ter alguns elementos básicos: ação ininterrupta, dificuldade alta (mas não impossível), espírito de competição

e, no final, dar um impulso para você jogar novamente. CF: NO tem tudo isso, mas peca ao limitar a partida para apenas um jogador. O game tem três personagens diferentes, o que aumenta ainda mais o replay do jogo. ▶

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				6.0
Gráficos	6.5	Jogabilidade	6.0	
Som	5.0	Replay	8.0	
Produção:	MileStone Inc.			
Desenvolvimento:	MileStone Inc.			
Gênero:	Tiro			
Região:	Japão			
Nº de jogadores:	1			

► PoPoLoCrois



Muita gente não sabe, mas PoPoLoCrois é uma série de RPG consagrada no Japão há um bom tempo. O primeiro game foi lançado em meados de 1996 para o saudoso PSone. De lá pra cá, mais três jogos da franquia foram lançados – outro de PSone e dois de PS2.

A versão de PSP é a primeira a ter lançamento no ocidente. E, pensando nisso, a Agetec tratou de fazer do título um remake das duas versões do PSone. No jogo, você é Pietro, um garoto de dez anos que busca uma maneira de acordar sua mãe de um coma profundo desde o seu nascimento. Ao longo da história, o jovem herói conhece outros personagens que se aliam à sua causa na aventura.

As batalhas acontecem em turnos, com os guerreiros movimentando-se pelos cenários em espaços limitados como se fosse um RPG de estratégia. As magias



são variadas e as invocações estão presentes para dar aquele toque que todo RPG deve ter.

Como um dos primeiros RPGs tradicionais para o portátil, PoPoLoCrois faz bonito. Agrada tanto pelo seu visual carismático quanto pela sua trama que o envolve por boas 30 horas. Compra garantida para fãs do gênero.

RICARDO FARAH



PSP				7.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.5	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	Agetec			
Desenvolvimento	SCEI			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Tokobot

Pense em um game no qual você deve comandar robosinhos cabeçudos (os Tokobots) criando plataformas, acertando inimigos ou até sobrevoando os cenários. E o mais legal, com o desafio aumentando a cada puzzle encontrado. E tem também os gráficos, que são tão fofinhos quanto os de Hot Shots Golf. Assim é Tokobot, um game de nome pouco expressivo, mas muito melhor que algumas promessas mal cumpridas já lançadas – leia-se Death, Jr. Ponto para a Tecmo e para o produtor Keisuke Kikuchi, que por sinal também é o cérebro por trás da série Fatal Frame.



RICARDO FARAH

PSP				7.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.5	
Som	7.5	Replay	7.5	
Produção	Tecmo			
Desenvolvimento	Tecmo			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Prince of Persia: Revelations



Revelations é uma excelente conversão das aventuras do príncipe para o PSP, mas ela



não revela nada. O game é uma cópia de Warrior Within, com os mesmos gráficos, som, enredo, golpes, o que não deixa de ser surpreendente, mas é só isso. Não há desafios novos. As novas fases não garantem a longevidade do título se você já jogou a versão de PS2. Se não, você terá um game de ação do início ao fim onde quiser, com direito a mortes horrendas e com Dahaka sempre no seu encalço. Nem a freqüente queda de frames e os pulos no som atrapalham a aventura.

GUSTAVO PETRÓ

PSP				7.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0	
Som	6.5	Replay	7.0	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Pipeworks Software			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Midway Arcade Treasures: Extended Play



Uma coletânea ou outra, de vez em quando, é bom. Porém, este pacote da Midway consegue ser tanto bom

quanto ruim. Afinal, dos 21 jogos disponíveis, Paperboy e Rampage são os que realmente se salvam. Mas a compra do conjunto vale mesmo pelos memoráveis Mortal Kombat I, II e III. Bom para os saudosistas, melhor ainda para os fãs do bom Fatality.

RICARDO FARAH

PSP				7.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	7.5	Replay	6.5	
Produção	Midway			
Desenvolvimento	Backbone Entertainment			
Gênero	Variedades			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)			

Pac-Man World 3



Pac-Man chega ao PSP com tanta fome quanto há 25 anos, quando ele estreou nos videogames. Com per-

nas, braços e expressões faciais bem carismáticas, além do bocão, ele atravessa diversos níveis socando inimigos, ativando botões e, claro, comendo pilulas e frutas. O jogo é bonito, mas repetitivo e sem muito desafio. Bom para os mais novinhos.

GUSTAVO PETRÓ

PSP				6.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	6.5	
Som	6.0	Replay	6.0	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Blitz Games			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Go! Sudoku



Go! Sudoku consiste em inserir números nas colunas verticais e horizontais, sem repetição – não é preciso fazer contas!

Você só tem que ter raciocínio rápido e olhos atentos para ter sucesso. A essência do jogo é interessante, mas é bem melhor com papel e caneta. Para um videogame, é muito pouco. Ainda mais em um cuja bateria se esgota tão rápido. ☒

HENRIQUE MINATOOGAWA

PSP				4.0
Gráficos	3.0	Jogabilidade	4.0	
Som	2.0	Replay	3.0	
Produção	SCEE			
Desenvolvimento	Sumo Digital			
Gênero	Puzzle			
Região	Europa			
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)			

Viaje em aventuras
pelos sete mares!

CORTO MALTESE. A OBRA-PRIMA DE 
EM JANEIRO, NAS BANCAS E LIVRARIAS.

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
- 01 cd remixes

R\$ 899,00*

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



**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

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



RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **evil_arthas**

Revista: **Renato Bueno**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

