

AINDA MELHOR! MAIS DETONADOS E DICAS!

CONCORRA A 1 **PSP**

+Memory Stick
de 1 giga!



sdip

Super
Dicas PlayStation

SUA NOVA

SuperDicas
PlayStation

NINGUÉM FAZ TANTO!

8 DETONADOS

- 24 Horas
- Grandia III
- FIFA Street 2
- Drakengard 2
- Winning Eleven 9
- Onimusha: Dawn of Dreams

EM PRIMEIRA MÃO!

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Pra variar, colocamos as
mãos na versão americana
antes de todo mundo!

AS NOVIDADES DO GAME, OPÇÕES SECRETAS E AS MANHAS PARA SE DAR BEM NOS MODOS ONLINE!

INACREDITÁVEL!

BLACK

- Estratégia completa com **MEGA MAPAS®**
- Guia de sobrevivência
- Enredo traduzido e explicado
- Roteiro para completar 100%

BOMBA!!!

- God of War II para PlayStation 2
- PSP com GPS, EyeToy e voz sobre IP
- PS3 em novembro no mundo todo



FUTURO

Nº33

R\$ 4,90



9 771679 587000

EDITORIAL

Prepare-se para o novo



Já dizia minha avó: "Água parada apodrece". Desde pequeno, percebi que o ditado se aplicava a todos os aspectos da vida. Hoje, em revistas de games. Chegar a um padrão de excelência e conquistar a confiança do leitor não são motivos para relaxar e ligar o "modo automático" para criar cada nova edição.

Depois de um tempo, o público se acostuma e os pontos fortes se tornam algo comum. A livre concorrência, uma bênção para o consumidor e fruto do capitalismo, manda que se inove constantemente – ou alguém irá fazê-lo e ultrapassar você.

Só que mais importante que a preponderância sobre outras revistas, é a superação própria (dica: isso se adapta perfeitamente ao campo pessoal). Mensalmente, recebemos diversas mensagens de leitores elogiando nosso trabalho, se dizendo satisfeitos com a qualidade da publicação. Mas, inconscientemente, eles querem mais e

melhor conteúdo. Eles querem (você quer) ser surpreendidos, não abrir a revista e encontrar sempre o mesmo nível (por melhor que seja).

Rotineiramente, nós fazemos mudanças cosméticas e ajustes sutis, mas chega uma hora em que algo mais substancial é necessário. E essa hora é agora. Não tem como não perceber, mesmo antes de abrir a sua nova SDP. A capa, mais elegante, já entrega o nosso plano de renovação. Ao longo da revista, ficam evidentes as inovações. Porém, o melhor ainda está por vir. Acredite, esta edição não representa nem 20% do que estamos reservando para a próxima! Responda a enquete no site <http://www.gameworld.com.br>, colabore para melhorar ainda mais a SDP (e, de quebra, concorra a um PSP turbinado – veja na página 11) e marque bem a data ali embaixo – no mês que vem você será surpreendido...

Fabio Santana

fabio.santana@gameworld.com.br

ÍNDICE



40 Estratégia: Metal Gear Solid 3: Subsistence

Ensinamos tudo para mandar bem nos modos online do game! Confira estratégias para todos os mapas, armas, personagens e muito mais!

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:
nas bancas no dia 27 de abril.



12 PSNews

Finalmente God of War II é revelado! Acha muito? Então confira como foi o lançamento de Final Fantasy XII no Japão e outras notícias imperdíveis.



28 Estratégia: Black

O melhor detonado do FPS mais impressionante da atualidade. Confira com exclusividade os Mega Mapas que mostram todos os caminhos do game!

PREVIEWS

PSP

- 14 Power Stone Collection
Tekken: Dark Resurrection

PlayStation 2

- 15 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
Mortal Kombat: Armageddon
Street Fighter Alpha Anthology

REVIEWS

PlayStation 2

- 60 Metal Gear Solid 3: Subsistence
- 61 Black
FIFA Street 2
Shadow Hearts: From the New World
- 62 Fight Night: Round 3
Sonic Riders
Tales of Legendia
TOCA Race Drive 3

PSP

- 62 Dragon Ball Z: Shin Budokai
Exit

- 04 **Roteiro**
Nossa lista de lançamentos recebeu um Power Up! Confira tudo que será lançado nos games, cinema e em DVD!
- 06 **Melhores de 2005**
A votação no Gameworld terminou! Confira quais games os leitores elegeram como os melhores de 2005!
- 08 **SDP-MAIL**
Somos xingados, mas ainda assim amados por todos! Confira as dúvidas dos leitores e o nosso Correio Técnico Especial: Rede Online.
- 11 **Promoção: "Fazendo a festa com o PSP!"**
Quer ganhar um PSP + um Memory Stick de 1 GB? Então não perca a promoção que começa nesta edição!
- 16 **Estratégia: Grandia III**
Detonamos em um rápido guia o RPG que causa pânico nos jogadores, mas que no final das contas é arrasador.
- 18 **Estratégia: Drakengard 2**
O jogo de aventura da Square Enix é lançado no ocidente. Pensando nisso, descobrimos uma estratégia para conseguir todas as armas do jogo. Não perca!
- 19 **Estratégia: Winning Eleven 9**
Fãs de WE, deleitem-se! Nesta edição, ensinamos 10 manhas imperdíveis para vencer no futebol mais amado pelos jogadores!
- 20 **Estratégia: FIFA Street 2**
Dribles, jogadas secretas, estratégias para os estrelinhas dos times e muitas outras dicas para você não marcar bobeira no game.
- 24 **Estratégia: 24: The Game**
Jack Bauer resolveu largar o celular e se dedicar ao mundo dos games. Confira a estratégia completa para não perder um só minuto do game.
- 38 **Estratégia: Onimusha: Dawn of Dreams**
Na edição anterior, você conferiu o roteiro completo para terminar o game. Agora, você fica sabendo os maiores extras do quarto título da série.
- 48 **Online Station**
Saiba como é fantástica a experiência de jogar o clássico da Konami online contra o mundo todo!
- 49 **Shopping**
Nosso listão também foi melhorado! Saiba onde comprar consoles, games e acessórios, conferindo as melhores lojas.
- 50 **Hardware – Conectando o PS2 à internet (Parte 2)**
A continuação de nossa matéria que ensina todas as dicas para você não deixar de se conectar online e aproveitar as maravilhas dos games em rede.
- 54 **SuperDicas**
Dicas imperdíveis para você se dar bem nos melhores games de PlayStation 2 e PSP!

sdp
Super Dicas PlayStation

Número 33 – Abril de 2006
www.superdicasplaystation.com.br
www.gameworld.com.br

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

FUTURO

REDAÇÃO
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
Bruno Doiche
Chefe de Arte

Andressa Nozue, Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

André "Asapreta" Varajão, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Renato Pelizzari (textos); Carlos Filizola (mapas); Henrique Minatogawa (revisão e textos)
Colaboradores

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Produto
Cinthya Müller
Assistente Comercial
Valdimeire Gonçalves
Coordenadora de Assinaturas
Ana Carolina Aquino e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao Leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet e Isac Guedes
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 33, abril de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873

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

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

PARA ANUNCIAR:
E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (11) 6877-6051 / 6877-6053 / 6877-6054
Fax: (11) 6877-6074
Impressão: Plural
Distribuição: DINAP

ANER



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

O que rola em Abril

Acompanhe as datas e programe-se para o mês

Por Fabio Santana

Fique por dentro de tudo o que rola no entretenimento no mês de abril: jogos de PlayStation 2 e PSP que estão saindo pelo mundo (destaque para os mais importantes), CDs de game music diretamente do Japão e os filmes que estão estreando nos cinemas ou chegando em DVD aqui

no Brasil. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos, músicas e filmes favoritos. Obs.: As listas foram compiladas no dia 14 de março. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PS2

Estados Unidos

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Commandos Strike Force	Eidos	Ação	04
MotoGP 4	Namco	Corrida	04
Teen Titans	Majesco	Ação	04
Tourist Trophy	SCEA	Corrida	04
NBA Ballers: Phenom	Midway	Esporte	05
Hummer: Badlands	Global		
	Star Software	Corrida	11
Metal Saga	Atlus	RPG	11
Monster Rancher EVO	Tecmo	Simulador	11
Real World Golf	Mad Catz	Esporte	11
Samurai Shamploo: Sidetracked	Namco		
	Bandai Games	Luta	11
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	11
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	11
Final Fantasy XI:			
Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	MMORPG	18
Puzzle Challenge: Crosswords & More!	Crave		
	Entertainment	Puzzle	18
Snocross 2: Featuring Blair Morgan	Crave		
	Entertainment	Esporte	18
Winback 2: Project Poseidon	Koei	Ação	18
2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Esporte	24
Grand Theft Auto:			
Liberty City Stories	Rockstar Games	Ação	24
Rampage: Total Destruction	Midway	Ação	24
Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco		
	Bandai Games	Simulador	25
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em	
		1ª pessoa	25
Atelier Iris 2	Atlus	RPG	25
One Piece: Pirates' Carnival	Namco		
	Bandai Games	Puzzle	25
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Corrida	25
The Hustle: Detroit Streets	Activision	Esporte	25

Japão

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Black	Electronic Arts	Tiro em	
		1ª pessoa	06
Mitsu x Mitsu Drops:			
Love x Love Honey Life	Idea Factory	Aventura	06
Pro Yakyuu Netsu Star 2006	Namco	Esporte	06
Pro Yakyuu Spirits 3	Konami	Esporte	06
Simple 2000 Series Ultimate Vol. 31:			
K-1 World Max 2005 -			
Sekai Ouja e no Michi	D3 Publisher	Luta	06
Simple 2000 Series			
Ultimate Vol. 32: Azumi	D3 Publisher	Ação	06
Guilty Gear XX Slash	Sammy Studios	Luta	13
Mahjong Haoh Dankyu Battle II	Mycom	Tabuleiro	13
Dragon Quest: Shounen			
Yanquis to Fushigi no Dungeon	Square Enix	RPG	20
Final Fantasy XI: Aht Urhgan no Hihou	Square Enix	MMORPG	20
Final Fantasy XI / PlayOnline:			
All in One Pack 2006	Square Enix	MMORPG	20
Okami	Capcom	Ação	20
Ougon Kishi: Garo	Bandai	Ação	20
Rozen Maiden: Duell Walzer	Taito	Aventura	20
Shooting Love Trizeal	Datam Polystar	Tiro	20
2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Esporte	27
Bara no Ki ni Bara no Hana Saku:			
Das Versprechen	Interchannel	Aventura	27
Galaxy Angel II:			
Zettai Ryouiki no Tobira	Broccoli	Estratégia	27
Izumo 2	GN Software	Aventura	27
Juiced Tuning Car Densetsu	Sega	Corrida	27
KOF: Maximum Impact 2	SNK Playmore	Luta	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 26:			
Dynamite Deka	Sega	Ação	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 27:			
Panzer Dragoon	Sega	Tiro	27

Simple 2000 Series Vol. 99:

The Genshi Jin	D3 Publisher	Ação	27
The Conveni 4	Hamster	Estratégia	27
World Soccer Winning Eleven 10	Konami	Esporte	27
Yamasa Digi World SP:			
Moeyo! Kung Fu Shukujou	Yamasa	Tabuleiro	27
e' tude Prologue:			
Yureugoku Kokoro no Katachi	Takuyo	Aventura	30
Simple 2000 Series Vol. 96:			
The Kaizoku	D3 Publisher	Ação	30
Spectral Vs. Generation	Idea Factory	Luta	30

PSP

Estados Unidos

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Mortal Kombat: Unchained	Midway	Luta	01
Bust-A-Move Deluxe	Majesco	Puzzle	03
From Russia With Love	Electronic Arts	Ação	04
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	11
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	17
Puzzle Challenge:	Crave		
Crosswords & More!	Entertainment	Puzzle	18
WRC: FIA World Rally Championship	Namco		
	Bandai Games	Corrida	18
2006 FIFA World Cup	Electronic Arts	Esporte	24
Field Commander	Sony Online		
	Entertainment	Estratégia	24
Major League Baseball 2K6	2K Sports	Esporte	24
Final Fantasy VII: Advent Children	Sony Pictures	Filme	25
OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Corrida	25
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	25

Japão

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Jikkoyou Powerful			
Pro Yakyuu Portable	Konami	Esporte	01
Koukyou Shihen Eureka Seven	Bandai	Ação	06
Star Wars: Battlefront II	Electronic Arts	Tiro	06
Honkaku Yotarida Mahjong:			
Mahjong-Ou Portable	Taito	Tabuleiro	13
Dragon Ball Z: Shin Budokai	Bandai	Luta	20
Minna no Chizu	Zenrin	Mapa	20
Myst	Sega	Aventura	20
Innocent Life	Marvelous		
	Interactive	Aventura	27
Kazuo	SCEI	Puzzle	27
Mai-Hime Senretsui!	Sunrise		
	Interactive	Ação	27
Machi Unmei no Kousaten			
Tokubetsu Hen	Sega	Aventura	27
Rengoku 2:			
The Stairway to H.E.A.V.E.N.	Konami	RPG	27
Shinseiki Evangelion 2:			
Tsukurareshi Sekai - Another Cases	Bandai	Ação	27
The Dog Happy Life	Yukes	Simulador	27

Game Music

Título	Gravadora	Catálogo	Dia
Full House Kiss La Prince			
Remix Album	Capcom Suleputer	CPFA-10003	01
Heated Heart	Lantis	LACM-4253	05
Ninety-Nine Nights			
Theme Song Single / BoA	Avex Inc.	AVCD-30939	05
Wild Arms Complete Tracks	King Records	KICA-1389-90	05
Oshare Majo Love and Berry 2006			
Shunka Song Collection	Sega	HCV-214	06
Devil Summoner:			
Kuzunoha Raidou Original Soundtrack	Five Records	VGCD-0022	07
Minna de Tsukuru			
Memo-Off CD! Season 3	Five Records	VGCD-0031	07
Renkaban Drama CD - BOX:			
Tales of Destiny Tenjo jen	Frontier Works	FCCT-9004	07



Game Music: a trilha sonora completa de Final Fantasy XII é composta por mais de 100 faixas em quatro CDs, em pacote de luxo.

Renkaban Drama CD - BOX:			
Tales of Fandom	Frontier Works	FCCT-9005	07
Final Fantasy XII Original Soundtrack	Aniplex	SVWC-7351-54	19
GuitarFreaks V2 &	Konami		
DrumMania V2 Soundtracks	Multi-Media	GFCA-45-46	19
Ninety-Nine Nights	Team		
Original Soundtrack	Entertainment	KDSD-00093-94	19
The Shooting Love XII Stag & Trizeal			
(Insanity DVD Series)	INH Group Inc.	INDV-0108	20
Drama CD Idol Master Scene.04 Azusa			
Miura & Ami Futami & Mami Futami	Frontier Works	FCCG-4	21
Memories Off - Sorekara again -			
Audio Collection	Five Records	VGCD-0033	21
Memories Off - Sorekara again -			
OP/ED: Drawing Again/Boku no wish	Five Records	VGCD-1003	21
Tokyo Majin Gakuen Kenpu			
5th Anniversary Memorial Drama CD	Frontier Works	FCCT-15	21
Yggdra Union Audio Collection Plus	Five Records	VGCD-0028	21
Yoake Mae Yori Ruriro na -	Marine		
Fairy tail of Luna #1	Entertainment	MMCC-4094	21
summer - everblue days:03	Marine		
	Entertainment	MMCC-4090	21
Ace Combat Zero:			
The Belkan War Original Soundtrack	King Records	KICA-1398-99	26
Chaos Seed Soundtrack -	Scitron Digital		
Game Sound Legend Series	Content	SCDC-00522-24	26
Ninkyoden Toseini Ichidaiki	Scitron Digital		
Drama CD - Furai no Renji	Content	KDCA-66	26
Silpheed -PC Sound of Game Arts-	Scitron Digital		
Game Sound Legend Series	Content	SCDC-00521	26



DVD: feito com a técnica de animação stop motion, *A Noiva-Cadáver*, de Tim Burton (*O Estranho Mundo de Jack*), é uma excelente opção para todas as idades.



Cinema: adiado depois dos ataques terroristas em Londres (o filme envolve explosões na capital inglesa), *V de Vingança* finalmente chega aos cinemas em abril.

Games: abril é mês de Lara Croft. A musa dos jogadores volta pelas mãos de um novo estúdio, tentando apagar as más memórias do jogo anterior. Será que desta vez vai?

Windows "true tears" outro theme:			
Kimi to Ashita e	b-fairy record	BRDF-3072	26
Drama CD ar tonelico Vol.2 side Yasha	Frontier Works	FCCT-41	28

DVD

Título	Distribuidora	Gênero	Dia
Hellraiser: O Retorno dos Mortos	Europa	Terror	05
Gigolô Europeu por Acidente	Columbia Pictures	Comédia	05
Beijos e Tiros	Warner		
O Senhor dos Ladrões	Home Video	Ação	06
Casa de Areia	Imagem Filmes	Aventura	06
Kung-Fusão	Columbia Pictures	Drama	11
Infectedos	Pictures	Ação/Comédia	11
Marcas da Violência	Flashstar	Terror	12
O Mercado de Veneza	Playarte	Suspense	12
Parentes Perfeitos	Califórnia Filmes	Drama	12
A Noiva-Cadáver	Flashstar	Comédia	12
Heróis Imaginários	Warner	Animação	13
Floresta Dos Condenados	Home Video	Drama	13
O Sol de Cada Manhã	Imagem Filmes	Terror	18
A Terra Encantada de Gaya	Paramount	Drama	18
As Crônicas de Narnia: O Leão,	LK-Tel Video	Animação	19
A Bruxa e o Guarda-Roupa	Paramount		
	Buena Vista	Aventura	19

Pesadelo Mortal	LK-Tel Video	Suspense	19
Hotel Ruanda	Imagem Filmes	Drama	20
Reféns por 24 Horas	Imagem Filmes	Suspense	20
Provocação	Imagem Filmes	Drama	20
Adeus Gringo	LK-Tel Video	Faroeste	26
Confronto Final	LK-Tel Video	Ação	26
Dança dos Mortos	LK-Tel Video	Terror	26
Faça Isto	LK-Tel Video	Suspense	26
Finais Felizes	LK-Tel Video	Comédia	26
Infecção	LK-Tel Video	Suspense	26
Lila Diz...	LK-Tel Video	Drama	26
Mistérios da Carne	LK-Tel Video	Ação	26
O Terceiro Olho	LK-Tel Video	Suspense	26

Obs.: As datas em outros estados podem ser diferentes.

Cinema

Título	Distribuidora	Gênero	Dia
16 Quadras	Imagem Filmes	Ação	07 (SP e RJ)
Possessão	Califórnia Filmes	Terror	07 (SP e RJ)
Bandidas	Fox	Ação	07 (SP e RJ)
Estrela Solitária	Europa / MAM / Golden	Drama	07 (SP e RJ)
Manual do Amor	Playarte	Drama	07 (SP e RJ)
Que Fiz Eu para Merecer Isso?	Pandora	Comédia	07 (SP e RJ)
V de Vingança	Warner	Ação	07 (BR)
Árido Movie	Europa / MAM	Drama	14 (SP e RJ)

Armações do Amor	UIP	Comédia	14 (SP e RJ)
Enron: The Smartest			
Guys in the Room	Paris Filmes	Documentário	14 (SP)
Irma Vap - O Retorno	Downtown	Comédia	14 (SP)
O Albergue	Columbia Pictures	Terror	14 (SP e RJ)
O Novo Mundo	Playarte	Aventura	14 (SP e RJ)
Rent - Os Boêmios	Columbia Pictures	Musical	14 (SP e RJ)
Selvagem	Buena Vista	Aventura	14 (SP e RJ)
Tapete Vermelho	Pandora	Drama	14 (SP e RJ)
Achados e Perdidos	Imagem Filmes	Policial	21 (SP e RJ)
Aquamarine	Fox	Comédia	21 (SP e RJ)
Cachê	Califórnia Filmes	Drama	21 (SP e RJ)
Instinto Selvagem 2	Buena Vista	Suspense	21 (SP e RJ)
Meu Amor de Verão	Europa / MAM	Drama	21 (SP e RJ)
Tudo por Dinheiro	UIP	Comédia	21 (SP e RJ)
Uma Vida Nova	Columbia Pictures	Drama	21 (SP e RJ)
Un Buda	Paris Filmes	Drama	21 (SP e RJ)
As Meninas	Downtown	Documentário	28 (SP)
Lucky Number Slewin	Imagem Filmes	Drama	28 (SP e RJ)
Lucky You	Warner	Drama	28 (SP e RJ)
Resgate Abaixo de Zero	Buena Vista	Aventura	28 (SP e RJ)
Sete Espadas	Imagem Filmes	Ação	28 (SP e RJ)
Terapia do Amor	Europa / MAM	Comédia	28 (SP e RJ)
Tiempo de Valientes	Fox	Ação	28 (SP e RJ)
Ultravioleta	Columbia Pictures	Ficção	28 (SP e RJ)

Melhores de 2005

Você escolheu seus títulos preferidos do ano que passou

N a edição 31, você pôde conferir os melhores jogos do ano passado na opinião dos especialistas da SDP. Como aqui nossos leitores têm voz ativa, durante quase dois meses, o site da SDP foi o palco da eleição popular dos jogos supremos de 2005. O povo decretou, e agora você confere a lista em doze categorias.

Melhor game de PlayStation 2

1. Resident Evil 4
19,64%
2. God of War
16,23%
3. Shadow of the Colossus
9,28%
4. Devil May Cry 3: Dante's Awakening
6,43%
5. World Soccer Winning Eleven 9
6,19%

Melhor game de PSP

1. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
14,67%
2. Metal Gear Ac!d
11,71%
3. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
10,60%
4. Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution
9,70%
5. Burnout Legends
8,56%

Melhor game de corrida

1. Need for Speed: Most Wanted (PS2 / PSP)
21,95%
2. Gran Turismo 4 (PS2)
20,60%
3. Burnout Revenge (PS2)
19,82%
4. Midnight Club 3: DUB Edition (PS2)
9,31%
5. Crash Tag Team Racing (PS2 / PSP)
4,37%



Melhor game de esporte

1. World Soccer Winning Eleven 9 (PS2 / PSP)
23,06%
2. Tony Hawk's American Wasteland (PS2)
16,41%
3. FIFA 06 (PS2 / PSP)
12,06%
4. Tony Hawk's Underground 2 Remix (PSP)
7,93%
5. SSX On Tour (PS2 / PSP)
6,82%

Melhor game de ação / aventura

1. Resident Evil 4 (PS2)
21,02%
2. God of War (PS2)
18,80%
3. Shadow of the Colossus (PS2)
11,26%
4. Devil May Cry 3: Dante's Awakening (PS2)
10,93%
5. Prince of Persia: The Two Thrones (PS2)
8,20%



Melhor game de estratégia

1. Metal Gear Ac!d (PSP)

18,59%

2. The Lord of the Rings: Tactics (PSP)

13,98%

3. Playboy: The Mansion (PS2)

13,35%

4. Worms 4: Mayhem (PS2)

13,08%

5. Suikoden Tactics (PS2)

10,72%

Melhor game de tiro espacial

1. Raiden III (PS2)

20,72%

2. Star Soldier (PSP)

12,27%

3. Chaos Field: New Order (PS2)

12,09%

4. Space Invaders: Galaxy Beat (PSP)

11,47%

5. Space Invaders Pocket (PSP)

7,51%

Melhor game de tiro em primeira / terceira pessoa

1. Medal of Honor:

European Assault (PS2)

14,04%

2. Battlefield 2: Modern Combat (PS2)

10,45%

3. SOCOM 3: U.S. Navy SEALs (PS2)

10,15%

4. Call of Duty 2: Big Red One (PS2)

9,73%

5. Darkwatch (PS2)

8,95%

Melhor game de RPG

1. Dragon Quest VIII:

Journey of the Cursed King (PS2)

22,01%

2. X-Men Legends II:

Rise of Apocalypse (PS2 / PSP)

13,77%

3. Radiata Stories (PS2)

10,54%

4. Xenosaga Episode II:

Jenseits von Gut und Böse (PS2)

7,63%

5. Fullmetal Alchemist 1 e 2 (PS2)

5,54%

Melhor game de variedades

1. Guitar Hero (PS2)

16,95%

2. The Sims 2 (PS2)

16,83%

3. We LOVE Katamari (PS2)

12,27%

4. Capcom Classics Collection (PS2)

9,73%

5. Dance Dance Revolution

Extreme 2 (PS2)

7,72%

Melhor game de luta

1. Tekken 5 (PS2)

19,85%

2. Soul Calibur III (PS2)

19,25%

3. Dragon Ball Z:

Budokai Tenkaichi (PS2)

14,19%

4. Saint Seiya:

Chapter Sanctuary (PS2)

7,09%

5. The King of Fighters NeoWave (PS2)

6,88%

Pior game do ano

1. 50 Cent: Bulletproof (PS2)

12,42%

2. Charlie and the

Chocolate Factory (PS2)

12,27%

3. The Matrix: Path of Neo (PS2)

8,23%

4. Teenage Mutant Ninja Turtles 3:

Mutant Nightmare (PS2)

8,17%

5. Dragon Ball Z: Sagas (PS2)

8,17%



CARTA DO MÊS

FINAL FANTASY, UMA FRANQUIA INESQUECÍVEL

Antes de mais nada, quero agradecer imensamente pela matéria da SDP #32, que saciou temporariamente minha sede de Final Fantasy XII. E estava simplesmente perfeita! Mas agora gostaria de falar sobre algo que apóia minha tese sobre games. Na matéria, vocês citaram o fato dos produtores de Final Fantasy terem lido um livro para dar nome aos personagens.

Além desse livro, é notável que fizeram mais que isso, pois, se pararem para refletir, perceberão que o reino de Dalmasca é importante assim como uma cidade que possuía a mesma característica, mas essa cidade não fazia parte do mundo de Ivalice e sim de um planeta chamado Terra (onde os humanos dominam). Essa cidade era Constantinopla, uma espécie de ponto de ligação entre os continentes.

Mas, deixando de lado a lição de História, FFXII provou, apenas com sua introdução, ter um enredo muito adulto e rico em fatos semelhantes à realidade. E essa foi só a introdução, não dá nem para imaginar o que mais é possível encontrar nessa obra, pois no final de cada um dos jogos da série uma lição de moral é adicionada: quem não pensou em seguir o coração ao invés de usar apenas a cabeça em FFXIII? Ou dar valor às amizades e às verdadeiras companhias no final de FFXII? Citei apenas dois, mas já são ideologias que podem (e muitas vezes devem) ser levadas por uma vida. Portanto, concluo minha tese de que Final Fantasy é mais que um jogo, é uma lição de vida, e que contém informações preciosas que podem, sim, ser usadas por muito tempo.

Jonas Duarte Rodrigues da Costa
Guarulhos/SP

Pois é, Jonas, enquanto fechamos esta SDP, Final Fantasy XII já é realidade aqui na redação... Ainda que apenas o Fabão, o Guerra e o Minatogawa consigam decifrar os kanjis, hiraganas e katakanas. O que rapidamente podemos concluir ao jogar algumas horas do game? Que realmente a nota máxima (40/40) da Famitsu – principal revista de games do Japão – para o game não foi em vão. FFXII é a nova obra máxima da Square Enix!

E, realmente, cada Final Fantasy nos dá uma lição de vida. Ou você acha que ninguém aqui na redação teve vontade de esfaquear pessoalmente Sephiroth em FFXII quando ele mata a pobre Aerith? Ou deixamos de chorar em FFX quando descobrimos que Tidus nunca existiu no mundo de Yuna? Pois é, talvez seja por momentos inesquecíveis como esses que Final Fantasy sempre vai ser o ponto referencial do gênero RPG.



LEITOR MAL EDUCADO

Vocês não têm vergonha de fazer propaganda enganosa? Que história é essa de pôr na capa da SDP #32 que havia detonado do Onimusha DoD com roupas e tudo completo? Eu já havia detonado o jogo e faltava as roupas de Street Fighter e a capa de revista me chamou a atenção e decidi comprá-la. Quando vou folhear, vejo que vocês fizeram um detonado muito porco, porco mesmo. Sobre as roupas, simplesmente agiram de má-fé, indicando um programa que tem vírus e nem tiveram a cara de pau de avisar. A maior ironia foi vocês terem mencionado o "jeitinho brasileiro", mas, pelo visto, o jeito brasileiro quem tem são vocês.

Pois é, bando de ladrões, espero uma resposta.

Douglas
Via e-mail



Caro Douglas, fizemos testes em três computadores diferentes (Windows XP Professional com Firewall e Antivírus recente; Windows XP Home com Antivírus gratuito e Windows XP Professional sem antivírus) e não detectamos esse vírus ou nada que alterasse o funcionamento da máquina ou qualquer sinal de código malicioso. Como não podemos diagnosticar o ocorrido, gostaríamos de ajudá-lo com o problema. Como complemento, eis as fotos do programa e do game rolando com a dica.

Agora, nos chamar de ladrões fez partir o coração de toda a redação, acredite. Da próxima vez, pense com carinho antes de ofender-nos em vão.

P.S. após responder este e-mail, nossa "Fabriquinha de respostas da Eliana" foi demitida por entrar em curto-circuito.

GUITARRA DE VERDADE!

Olá, colegas da SDP! Sempre tive o maior interesse de enviar uma carta, mas não gostaria de tentar sem uma coisa que chamasse a atenção de vocês, sem ter a certeza de que publicariam na revista. Foi passando o tempo, até que surgiu Guitar Hero, um jogo sensacional, mas faltava o principal: a guitarra.



Como não tenho tanta condição financeira, coloquei a mão na massa e fiz uma personalizada. Ficou uma tosqueira, mas funciona que é uma beleza: precisão na hora dos solos e bases. Bom, é isso, parabéns pela ótima revista e que continue crescendo o futuro de todos aí.

Luciano Duarte de Brito
Via e-mail

Caraca, Luciano, e não é que a guitarra ficou bacana mesmo? O pessoal aqui adorou a iniciativa e já pensou em encomendar algumas para você, o luthier dos games! Parabéns pelo trabalho e não deixe de ter idéias malucas como esta para o futuro dos games. Enxergamos aí um novo engenheiro da indústria dos games!

GRÁFICOS DE METAL GEAR SOLID 3

Olá, pessoal! Gostaria que me esclarecessem uma dúvida. Na SDP #31, vocês deram nota 8,5 para os gráficos de MGS3: Subsistence. Porém, na SDP #16, você deram nota 10 para os gráficos de MGS3: Snake Eater. Gostaria de saber se houve uma queda na parte gráfica em Subsistence?

Marcos Vinicius Furriel
Magé / RJ

Com a palavra, Rodrigo Guerra (redator que avaliou a versão japonesa de Subsistence e, nesta edição, a versão americana): "Marcos, quando Snake Eater foi lançado, nosso referencial de avaliação no quesito "gráficos" era muito diferente do que vemos hoje. Subsistence tem absolutamente os mesmos gráficos de Snake Eater (isso porque em minha atual análise pude testar o game na minha nova TV digital!), ou seja, continuam soberbos e dignos de serem lembrados eternamente dentre os melhores do PS2. No entanto, Subsistence foi lançado agora, em uma época que temos games como Black, God of War e Final Fantasy XII para compararmos os gráficos. Graças a isso, atualmente, o game merece apenas um 8,5 pelos gráficos, mas 10 pelo conjunto da obra. Entendeu?"

TAPA-OLHO PRA LÁ, TAPA-OLHO PRA CÁ...

Olá, galera da SDP! Eu terminei Metal Gear Solid 3 e reparei que Snake levou um tiro no olho direito. Porém, quando estava vendo as imagens de MGS4 na internet, reparei que Snake está com um tapa-olho do lado esquerdo!

Isso é um erro ou será da história do jogo?

Everton Fernando Dias
Curitiba / PR

ATENÇÃO, LEITOR: a resposta abaixo contém spoilers da série Metal Gear. Se você não jogou ainda (em que planeta você vive?), não leia o parágrafo seguinte. Caro Everton, estamos respondendo seu e-mail porque você não é o primeiro (mas esperamos ser o último) a ter essa dúvida. Metal Gear Solid 3 se passa no ano de 1964, enquanto MGS4 se passa em um futuro pós-MGS2 (que acontece no ano de 2007). Nesta brecha temporal, o Snake de MGS3 é, na verdade, Big Boss, enquanto o Snake de MGS4 provavelmente é (será) o herói de Metal Gear Solid e Metal Gear Solid 2, ou seja, Solid Snake, o "filho" do Big Boss. Entendeu?

FALE COM A SDP!

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

REDAÇÃO

SUPERDÍCAS 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) 6877-6076.

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.

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.



QUERO SER O MAIS FORTE

Como eu faço para conseguir o bumerangue capaz de perfurar a armadura dos Metal Slimes em Dragon Quest VIII? Eu não sei a fórmula para conseguir essa arma. Quais são as armaduras mais fortes do game? Um abraço a todos da SDP.

Maik Cesar Lopes
Limeira / SP

Maik, os bumerangues não são fortes o suficiente para destruir os Metal Slimes. Para isso, você deve usar uma espada e a habilidade Metal Slash. Além disso, você deve estar em um nível alto e usar uma boa espada como a Miracle Sword.

As armaduras mais fortes do game são conseguidas usando combinações do Alchemy Pot. Veja abaixo os ingredientes que devem ser misturados para consegui-las:

Herói
Metal King Armor: Liquid Metal Armor + Slime Crown + Orichalcum

Jessica
Divine Bustier: Dangerous Bustier + Shimmering Dress

Yangus
Giant Armor: Bandit Mail + Mighty Armlet + Mighty Armlet

Angelo
Mirror Armor: Silver Mail + Mirror Shield + Mirror Shield

Você encontra a lista completa do Alchemy Pot no site da SDP, www.superdicasplaystation.com.br. Acesse e confira!

SEM PRECONCEITOS

Olá, caros amigos da SDP, queria saber como se faz para criar um personagem negro no Soul Calibur III. O tom mais próximo a que cheguei foi cinza! Agradecido.

Renan R. Meira
Brumado / BA



Renan, é chato dizer isso, mas cor de pele para personagens negros não está disponível em Soul Calibur III. Isso foi admitido pela própria Namco em seu site oficial.

Zasamel, único personagem negro do game, usa várias texturas para fazer com que sua pele fique tão real. Quando você cria um personagem, você só pode usar uma cor e, por isso, todas as cores de pele entre o marrom e o negro não dão certo e faz com que o personagem fique com aparência artificial. Que pena.

MÚSICA PARA SEUS OUVIDOS

Olá, pessoal! Eu tenho um problema em Resident Evil Code: Veronica: não sei usar a Music Box que se encontra na mansão. Já tentei de tudo, mas não deu certo! Será que tem algo a ver com a password que devo colocar no computador da sala?

Danilo Lopes
Via e-mail



Para usar as Music Boxes do jogo, Danilo, você tem que colocar o Music Box Plate nelas.

Assim, você vai conseguir fazer as várias combinações encontradas diversas vezes durante o game. (D)

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: PERSISTENCE
Válida de 30/03/06 a 17/05/06

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- 24 Horas (PS2): detonado expandido.
- Black (PS2): conteúdo extra do detonado.
- Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2): detonado completo.
- Tales of Legendia (PS2): detonado completo.
- Wild ARMs 4 (PS2): detonado completo.



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

CORREIO TÉCNICO

Por André "Asapreta" Varajão

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.
SDP #30: personalizando o PSP.
SDP #31: criando uma discoteca digital no PSP.
SDP #32: conectando seu PS2 à internet.

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.

ESPECIAL DÚVIDAS ONLINE

INSTALAÇÃO DO START-UP DISC

Comprei meu PStwo já faz um tempo e ainda tenho dúvidas sobre alguns assuntos. Quanto tempo o console pode ficar ligado rodando um jogo? Outra coisa: para configurar o Online Start-Up Disc (V. 3.5), é necessário o Memory Card? Obrigado pela atenção e continuem fazendo esse ótimo trabalho.

Bruno Rodrigues
Via e-mail

Existe um mito muito grande quanto ao aquecimento do PStwo. Como você cita tê-lo comprado já há algum tempo, ele possivelmente é daqueles que inspiram mais cuidados. Os mais novos realmente são mais robustos. Bem, vamos ao seu caso: já ouvi falar de pessoas que deixam o console ligado por apenas duas horas consecutivas ou até de mais de 24 horas (muita gente já deixou o PStwo ligado para fazer as provas de Endurance do GT4, por exemplo). Acho que é mais uma questão de bom senso. Percebeu que está aquecendo demasiadamente ou os jogos começam a travar, seja nas CGs ou no gameplay mesmo, desligue, vá esticar as pernas e depois volte para a jogatina! Quanto à necessidade do Memory Card, ela existe, pois sem ele não temos como salvar as configurações que serão utilizadas posteriormente nos jogos.

PLACA DE REDE?

Na matéria sobre como conectar o PS2 à internet, vocês falaram sobre uma placa de rede. Pergunto: qual é o tipo de placa para conectar o cabo nela?

Ruan Pereira Passos
Via e-mail

Placa de rede Ethernet 10/100, aquela com o conector RJ-45 (será que alguém ainda usa a rede coaxial?). Agora precisamos saber mais detalhes do seu computador, se ele tem slots PCI, ISA ou ambos. Creio que tenha PCI, então qualquer placa PCI de rede, dessas de 20 ou 30 reais, vai te atender perfeitamente.

DESLIGANDO O MOD-CHIP

Seguindo o tutorial da SDP #32, consegui ligar a placa de rede, comprei o cabo e o NA, consegui compartilhar minha conexão, porém... acusa um maldito erro (402) toda hora. Pela edição 10, esse erro diz respeito à "disco inválido ou falha nos dados de autenticação do disco". Possibilidades: 1) Meu disco de boot está errado? Quando eu comprei o NA, ele veio com a versão V 3.0, essa versão não é do PStwo? 2) Eu não desliguei o mod-chip (Thunder) e também não lembro como desligá-lo. Seria esse o erro? Desde já agradeço.

Odilon Gouveia
Belém/PA

Vamos por partes: a sua pergunta 2 responde a 1. Sim, é preciso desligar o chip para fazer a autenticação de DNAs quando criamos a configuração pelo CD/DVD do NA Start-Up Disc. Para desligar o Thunder, basta ligar o console mantendo pressionados simultaneamente o Eject e o Reset até o surgimento da inscrição Sony Computer Entertainment. Fácil, não?

COMPARTILHAMENTO, CABO CROSSOVER E OUTRAS TRAQUITANAS

Comprei a SDP #32, que fala sobre o Winning Eleven 9. Eu gostaria que vocês me explicassem como colocar o jogo online:

- 1) O que é o cabo crossover?
- 2) O PStwo precisa dele?
- 3) A configuração do compartilhamento, meu Windows é o XP.
- 4) O que é uma placa de rede?
- 5) O WE9 precisa ser original?

Matheus Cavallini
Via e-mail

Matheus, na matéria, descrevemos todos os procedimentos para colocar um PS2 (Slim ou não) na internet usando o Windows XP, que é o mais fácil de todos eles para tal tarefa. Você precisará de um cabo crossover caso o seu PS2 seja conectado diretamente a uma segunda placa de rede do PC, sem o uso de um roteador ou hub. Placa de rede? Hummm... Como o seu PC está conectado à internet? O WE9 deve ser preferencialmente original

porque você precisará pelo menos do DNAs dele para poder usar uma cópia e jogar online.



Dúvidas frequentes referentes ao universo online no PS2:

Pergunta: Posso jogar online com um jogo alternativo?

Resposta: Sim, desde que seu console seja destravado, que você tenha o jogo original para extrair dele a ID do DNAs e, por último, que tenha um gravador de DVD para criar um backup com essa ID.

P: Preciso desligar o mod-chip do PlayStation 2 para configurar a conexão com a internet?

R: Sim. Caso contrário, ele será detectado e um erro de DNAs do tipo 40x (401, 402, 403 ou 404) será exibido. Desligue o chip (cada um tem uma forma específica de fazê-lo) e tente novamente.

P: Queria navegar na internet com o PlayStation 2, é possível?

R: Sim, mas o caminho é tortuoso, complicado e nada recompensador. Em todo caso, confira na SDP #25 um guia de como rodar um browser no PS2.

P: Só tenho acesso discado. Posso jogar online?

R: Infelizmente, não por dois fatores principais: a forma como a conexão é realizada com os provedores de acesso aqui no Brasil e a quase inexistência de títulos que aceitem esse tipo de conexão.

P: Não estou conseguindo me conectar, aparece um erro DNAs 61x (611, 612, 613, 614 ou 615). O que faço agora?

R: É um erro na comunicação, mais especificamente na resolução dos nomes. O DNS é um servidor, no seu provedor de acesso, que faz a tradução dos nomes dos endereços da internet para os seus respectivos IPs. Quando navegamos, digitamos um endereço de site ao invés de digitar o número de seu IP. Essa tradução visa facilitar a memorização e uso dos sites de internet. Quando um problema desse ocorre, a primeira coisa a fazer é inserir na configuração do seu NA o endereço do DNS do seu provedor de acesso. Caso o problema persista, verifique se não existe algum firewall atrapalhando a conexão ou se, por exemplo, o compartilhamento está correto. ☒

“FAZENDO A FESTA COM O PSP!”

Ajude a melhorar a sua revista e concorra a um PSP parrudo!

Mais uma fase de mudanças? Não, não apenas “mais uma”, mas “A” fase de mudanças! Como você já pôde perceber por esta edição, a SDP está recebendo um upgrade substancial de conteúdo e visual – porque não basta ser a melhor revista de PlayStation, tem que se superar e surpreender o leitor sempre. E, como aqui você é o chefe, estamos realizando uma enquete para ditar nossos novos rumos. E você ainda pode lucrar com isso! Respondendo a pesquisa no site <http://www.gameworld.com.br>, você concorre a um PSP novinho em folha com um Memory Stick PRO Duo de 1 GB para encher com o que quiser e fazer a festa por aí! A promoção está sendo veiculada na SDP #33 e 34, cada uma com um formulário diferente para você preencher – são duas chances de ganhar, mas você só pode responder cada formulário apenas uma vez. Na próxima edição, aguarde por muito mais novidades.

**PRESTE MUITA ATENÇÃO AO REGULAMENTO E
NÃO PERCA ESTA OPORTUNIDADE!**



1. A promoção “Fazendo a festa com o PSP!” é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation números 33 e 34, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 30/03/2006 a 22/05/2006;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
 - a) Entrar no site <http://www.gameworld.com.br> e clicar no link da promoção “Fazendo a festa com o PSP!”;
 - b) Preencher completa e corretamente os campos exigidos;
 - c) Inserir a senha da SDP (publicada na página 9 desta edição) no campo de verificação para atestar que você é leitor da revista;
 - d) Responder todas as perguntas do questionário online;
 - e) Responder a pergunta “O que você faria com um PSP e um Memory Stick de 1 gigabyte?” e clicar em “finalizar”;
4. Ao enviar o formulário online devidamente preenchido, o usuário estará automaticamente participando da promoção;
5. A promoção será veiculada em duas edições da SuperDicas PlayStation: 33 e 34. Cada uma terá uma pesquisa diferente, e cada participante poderá responder somente uma vez cada formulário online. Se for constatada duplicidade de um mesmo formulário, o participante será eliminado;

6. O vencedor será escolhido entre os cupons online recebidos com o questionário completamente preenchido mais resposta à pergunta cultural. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
7. O vencedor escolhido será premiado com os seguintes itens:
 - a) 1 (um) aparelho Sony PSP (jogo não incluso);
 - b) 1 (um) Memory Stick PRO Duo de 1 gigabyte;
8. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;
9. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega dos prêmios a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation 36;
10. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation 36, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá em 180 dias;
11. Ao participarem da promoção “Fazendo a festa com o PSP!”, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
12. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

PSP e PLAYSTATION 3 botando pra quebrar

A Sony abre o jogo e mostra os planos para suas plataformas

No dia 15 de março, aconteceu no Japão a SCE's 2006 PlayStation Business Briefing, evento onde a Sony convocou todos os representantes, desenvolvedores e jornalistas do mercado de videogames para mostrar seus planos para este ano e seguintes. Ninguém menos do que Ken Kutaragi, o "pai" da marca PlayStation, foi o anfitrião do encontro. As revelações foram surpreendentes e descobrimos tudo o que rolou no evento. Veja como sua vida vai mudar nas próximas linhas.

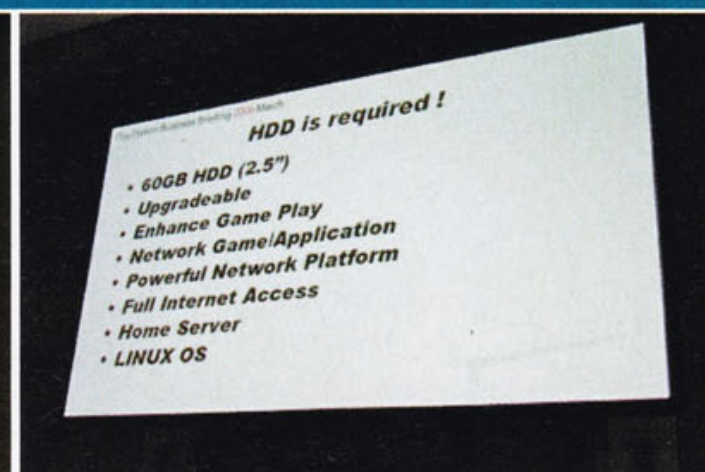


PSP sem fronteiras

Você pensa que seu PSP serve "apenas" para ouvir músicas, navegar na internet, assistir a vídeos, ver fotos, jogar... Acha que tudo isso é pouco? Tudo bem. Prepare-se para viver num mundo interligado como nunca visto. O PSP vai ganhar novos periféricos que aumentam a capacidade de uso. Kutaragi mostrou imagens do novo Eye Toy e um microfone para fazer videochat. Esses dois dispositivos vão tornar o PSP algo muito melhor que um telefone celular. Além disso, um novo aparelho GPS poderá ser conectado ao portátil e poderá ser usado para dar novas funcionalidades aos games. Na conferência, a Sony mostrou Hot Shots Golf como exemplo.

Serviços online

Uma das maiores revelações do evento foi que o PLAYSTATION 3 terá um disco rígido e que o uso deste



A rede da Sony, PSN, vai ligar o PSP e o PS3. No console de mesa, o HDD é indispensável.

equipamento será vital para os jogos do console. Mas não é só. O HD de 60 GB virá com um sistema operacional Linux pré-instalado que permitirá que o console seja um servidor de rede doméstico. Nos games, o jogo será essencial para instalar arquivos contidos nos discos, o que vai melhorar o tempo de carregamento, além de poder gravar o progresso dos games diretamente no console. A maior questão dos últimos meses era a rede do PS3. A Sony mostrou dados de que sua rede fará frente à estrutura da Microsoft, a Xbox Live. O nome provisório do serviço é "PlayStation Network Platform" (PSN), uma rede que vai ligar o PS3 e o PSP, e concentrará uma série de recursos gratuitos, como partidas online, videochat, comunidade, microtransações, conteúdo para download, locais de armazenamento remoto e muito mais. Esses são os serviços básicos, isentos de pagamento e gerenciados pela Sony Online Entertainment, que controla Everquest 2. Como supra citado, a PSN também vai ligar o PSP. Os serviços para o portátil serão bem amplos. A maior surpresa foi que o PSP terá um emulador oficial da Sony para rodar os games de PSone, sendo a compra destes games através da PSN e carregados a partir do Memory Stick. A aquisição de jogos antigos também estará disponível no PS3, e você poderá jogar os games de PSone e PS2 direto do disco rígido, além de poder colocar os discos no drive de leitura e sair jogando.

E o que mais foi dito sobre o PS3?

O PS3 foi adiado para o início de novembro. Sim, isso é

triste. Mas a boa notícia é que o console será lançado simultaneamente nos três maiores mercados de games: Japão, EUA e Europa. Esse atraso é decisivo para que a Sony consiga lapidar a sua rede, preparar o console para receber jogos das outras plataformas, além de definir alguns detalhes que faltam ser resolvidos sobre a padronização do Blu-ray. Por falar em Blu-ray, a reunião foi fechada quando Kutaragi mostrou seus planos para combater a pirataria. Além do PS3 usar updates em seu firmware (como os usados no PSP), todos os games do console usarão apenas as mídias de alta capacidade, o Blu-ray. Esses discos terão um sistema de proteção e de formatação diferente dos usados nos computadores hoje em dia.

Finalmente, fique sabendo que o PS3 poderá exibir todos os games de PS2 e PSone em 1080p. O PS3 vai aplicar um filtro em todos os jogos que forem colocados nele para melhorar as texturas e rodá-los em alta-definição.

No fim da reunião, Kutaragi disse que ainda existem muitas novidades a serem reveladas na E3 e que o PS3 estará jogável na ocasião. Com estas e outras surpresas que ainda estão por vir, nós podemos afirmar que 2006 será o ano do PlayStation.



God of War II confirmado!

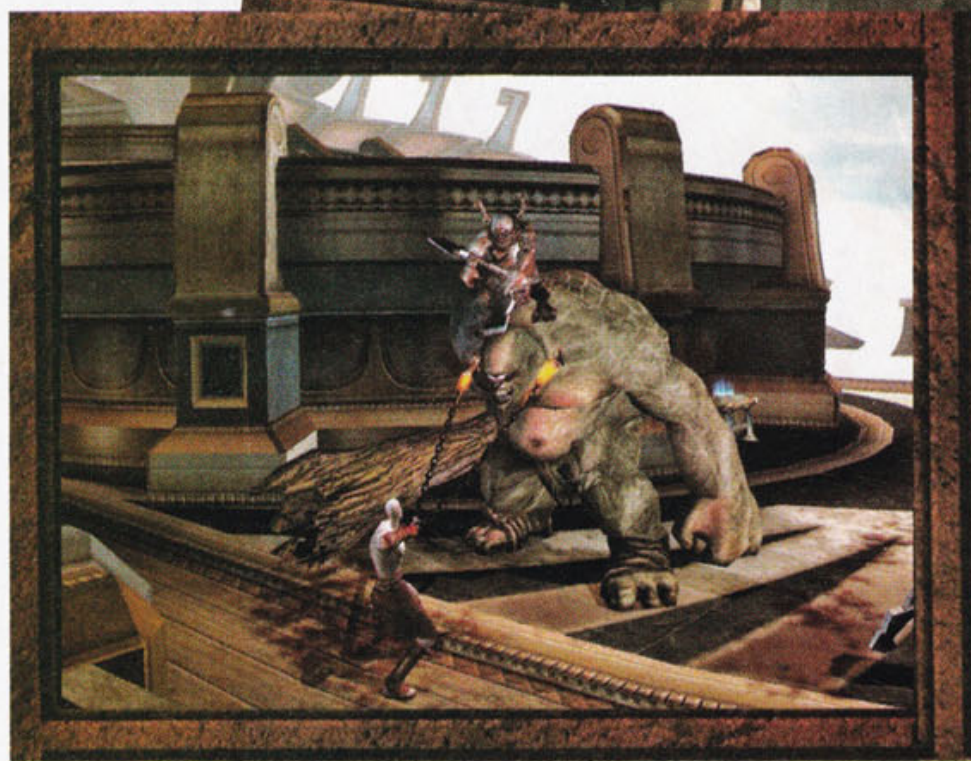
A saga de Kratos continua

Mais de um ano depois do lançamento de God of War, a Sony revela que está desenvolvendo a continuação da aventura: God of War II: Divine Retribution. Pouco se sabe sobre o roteiro, mas o que a Sony divulgou foi que o game será lançado em fevereiro de 2007 para o PlayStation 2.

A empresa diz que o game terá ação duplicada, bem maior que o original, mais chefes e monstros que são assassinados por comandos sensíveis ao contexto.

Kratos ainda contará com mais poderes mágicos e com novidades como a possibilidade de usar um pégaso ou escalar inimigos para encontrar seus pontos fracos (como em Shadow of the Colossus).

A má notícia é que David Jaffe (criador do primeiro game) só vai cuidar da produção deste título, pois ele está muito ocupado cuidando de sua nova criação, HL para PSP. Mesmo assim, a expectativa é grande e os fãs estão aguardando por mais este lançamento.



FFXII: sucesso antes do lançamento

O RPG mais esperado dos últimos tempos chega ao Japão

Antes mesmo de ser lançado, Final Fantasy XII criou uma grande expectativa nos jogadores do mundo todo. Sorte do público japonês, que já está jogando este título desde 16 de março último.

A Square Enix divulgou que haveria jogo para todos e mais de dois milhões de cópias foram colocadas nas prateleiras. Mesmo assim, muitos fãs desesperados saíram para as filas das lojas com cinco dias de ante-

cedência. Em alguns bairros, os pais levavam comida e refrigerante para seus filhos agüentarem firmes e fortes até a famigerada data.

Infelizmente, esta edição da SDP fechou apenas alguns dias antes do lançamento e o nosso FFXII não chegou a tempo para incluí-lo nesta edição. Mas na próxima edição você confere mais novidades deste RPG que está tirando noites de sono de muita gente... ☒



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

Console e jogos PSP



consulte nossos preços

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



(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



TEKKEN: DARK RESURRECTION

O rei do punho de ferro invadirá a telinha do PSP!

A dúvida que perturbava os fãs da série Tekken há tempos era se a versão turbinada de Tekken 5 para o PS2, oriunda dos arcades japoneses, seria lançada para o PS2, assim como a Sega fez com Virtua Fighter 4:



Evolution. O fato é que a Namco finalmente anunciou a conversão e, contrariando o que muitos pensavam, não será um game para PS2 e sim para PSP. Tekken: Dark Resurrection (repare que o "5" foi removido) traz inovações muito bem-vindas para complementar a quinta versão do PS2. Notável logo de cara é a abertura com cenas adicionais em relação àquela que você já deve estar acostumado a ver. Nada imperdível. Dois novos personagens ajudam a compor o time de aproximadamente 30 lutadores. Lili, uma garota loira muito ágil, manda bem nos contra-ataques;

e Dragonuv, que, em um primeiro momento, pode até ser confundido com Bryan Fury, mas seu estilo de luta é bem diferente. E as novidades são muitas. Alguns cenários novos também estão inclusos. Na verdade, são basicamente os já existentes com alterações no clima e novos objetos ao fundo.

O maior destaque fica para a grande expansão que o sistema de itens sofreu. Agora, suas opções para compra são cerca de duas vezes maiores do que eram no PS2. Mais chapéus, roupas e acessórios para você, louco por personalização, gastar muito dinheiro e fazer um personagem que não pareça com nenhum outro no mundo. Muito para comprar, muito para editar, mas infelizmente não será possível saber se seu lutador é único no mundo ou não. TDR não virá com um modo online Infrastructure, apenas um modo versus Ad Hoc já foi confirmado, para que o espírito de rivalidade dos games de luta possa continuar via Wi-Fi. Haverá também alguns novos modos de jogo, além de alguns minigames para descontrair e passar o tempo. Quanto ao aspecto visual, não há muito do que reclamar, por enquanto. Claro, isso se você tiver em mente que não é possível comparar a versão do PSP com a do PS2, que é um dos games de luta mais bonitos já feitos para o console. Seguindo os padrões da série, a qualidade gráfica promete não desapontar também no portátil. Para os donos de PSP que não gostam de importação, uma boa notícia: a versão americana de TDR já tem data de lançamento marcada. Pensando bem, travar batalhas de Tekken nos mais variados locais através de Wi-Fi deve ser, no mínimo, agradável.



mar, por enquanto. Claro, isso se você tiver em mente que não é possível comparar a versão do PSP com a do PS2, que é um dos games de luta mais bonitos já feitos para o console. Seguindo os padrões da série, a qualidade gráfica promete não desapontar também no portátil. Para os donos de PSP que não gostam de importação, uma boa notícia: a versão americana de TDR já tem data de lançamento marcada. Pensando bem, travar batalhas de Tekken nos mais variados locais através de Wi-Fi deve ser, no mínimo, agradável.

PSP

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★
Lançamento	2º trimestre de 2006 (Japão)

POWER STONE COLLECTION

Golpes alucinantes prometem agradar os fãs de pancadaria!

Power Stone era um game de luta descompromissado para Dreamcast e que pouca gente jogou. Era um game tão casual que se daria bem melhor em um console portátil. Foi com essa idéia na cabeça que a Capcom resolveu lançar as duas versões do jogo em um UMD. O game, assim como seus predecessores, será focado no Multiplayer para até quatro jogadores, via Ad Hoc (nada de online). Como se não bastasse, os quatro poderão lutar usando apenas um UMD do jogo. Os objetos do cenário permanecem sendo a principal fonte de diversão. Você poderá arrancar postes, pegar

mesas, bastões e arremessar tudo na cara do oponente. Como de costume, a diversão vai rolar fácil, fácil com este game.

A câmera está sendo ajustada para mostrar a ação de um jeito mais conciso. Na verdade, o jogador é que poderá ajustar a câmera em três níveis: longe, médio e perto. Há ainda um radar que ajuda a achar as Power Stones do cenário. Para terminar, uma série de modos de jogo, itens e galerias de arte destraváveis completam o pacote. Ao que parece, o PSP está bem servido no que se refere a jogos de luta.

PSP

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	4º trimestre de 2006 (EUA)



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

A maior coletânea com TODOS os guerreiros de Outworld!



Este não é apenas o último, mas também o mais promissor Mortal Kombat para esta geração. Deixando de lado os elementos de aventura de Shaolin Monks, mas usando sua engine, Armageddon trará praticamente todos os personagens da história da série, totalizando 60 lutadores. Haja Fatalities! Algumas das mais famosas fases de MK, como a toca do Goro, do primeiro jogo, e o metrô, do terceiro, estarão disponíveis, juntas de muitas outras. Haverá

muita interação entre cenário e lutadores, como as armadilhas, que farão das arenas verdadeiras câmaras de tortura. Os bizarros modos de xadrez e puzzle dos jogos anteriores foram eliminados de Armageddon, dando lugar a um inédito sistema de criação de personagens. A Midway promete um nível de personalização tão amplo quanto o de Soul Calibur III, permitindo um incontável número de variações de cabelo, rosto, vestimentas etc. O modo Konquest refletirá diretamente a jogabilidade de Shaolin Monks, e será muito mais dinâmico que em sua versão anterior. O jogador poderá criar seu próprio personagem para este modo. Alguns detalhes ainda são escassos, como o novo sistema de Fatalities e as prometidas disputas online para até oito jogadores.



PLAYSTATION 2

Produção	Midway
Desenvolvimento	Midway
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★
Lançamento	2 de outubro de 2006 (EUA)

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

A lendária trilogia de George Lucas em forma de brinquedo.

Você pode não saber (nem acreditar), mas LEGO Star Wars foi o 13º game mais vendido de 2005, algo surpreendente para um jogo tão simples. Sem perder tempo, a LucasArts já está preparando a segunda incursão das guerras estelares no mundo dos blocos coloridos. Desta vez, a trama enfoca os grandes

momentos dos episódios IV, V e VI, dando ao jogador a oportunidade de escolher entre os mais de 50 personagens diferentes, protagonistas desses filmes. E ainda será possível importar seu save do primeiro jogo e habilitar até 100 personagens para

o modo Free Play! Se ainda assim você não estiver satisfeito, pode criar seu próprio herói. Os veículos prometem deixar a brincadeira melhor ainda e, ao que tudo indica, será possível utilizar qualquer um deles em todas as fases. Imaginem só jogar na famosa cena das trincheiras da Estrela da Morte com a Millennium Falcon ao invés da X-Wing? Esta é uma das opções, desde que as naves já tenham sido habilitadas, é claro.

O primeiro LEGO Star Wars era simples, fácil de jogar, divertido e bem-humorado – todos esses elementos estão sendo melhorados nesta sequência, que também terá uma versão para PSP. Será, com certeza, um dos mais divertidos jogos baseados na saga Star Wars.



PLAYSTATION 2

Produção	LucasArts
Desenvolvimento	Traveller's Tales
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	1º de setembro de 2006 (EUA)

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Mais um pacote com Ryu e Cia... mas esse promete!



Pois é, faz tempo que não surge um capítulo novo da série Street Fighter e o pior de tudo é que a Capcom não dá

nem sinal de que isso vai acontecer algum dia. Enquanto a tão sonhada continuação não chega, o jeito é relembrar os grandes sucessos da série Alpha. O DVD Alpha Anthology chegará recheado de cinco títulos que já divertiram muito os seguidores da série. O original Alpha, o popular Alpha 2 e o ambicioso Alpha 3 logicamente estarão presentes, com todos os personagens e modos extras de jogo das versões caseiras. O quarto game será o Alpha 2 Gold, versão turbinada que saiu nos arcades e em uma coletânea para PSone, com um novo balanceamento e novas cores de roupas, além de algumas versões alternativas de certos personagens.

O quinto game não é exatamente uma versão Alpha. Trata-se de Super Gem Fighter Mini Mix, conhecido no ocidente como Pocket Fighter. Para quem não se lembra, era a versão de luta de Super Puzzle Fighter, com personagens pequenos e cabeçudos (os chamados "SD", de Super Deformed), com jogabilidade simples e especiais malucos. Diversão em primeiro lugar, é claro!

Um fato interessante sobre SFAA é que, ao escolher um jogo, o console carrega todos os dados de uma só vez, eliminando os load times entre as lutas. SFAA com certeza vai alegrar os saudosistas e os fãs de uma das principais séries de luta de todos os tempos. ☒



PLAYSTATION 2

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	25 de maio de 2006 (Japão)

Grandia III

Um rápido guia para um game grandioso!

Por Gilsomar Livramento

Demorou, mas finalmente a versão americana do terceiro episódio de Grandia é lançada no ocidente. E, para aqueles que já estão se aventurando no game, a SDP descolou uma rápida (e funcional) estratégia para você não perder nenhum momento do jogo.

DVD 1

Parte 01: Anfog Village



- Explore a garagem e saia.
- Visite a Miranda's house.
- Vasculte a casa de Miranda, pegue o "Flight Unit" e volte à garagem.
- Siga as instruções de Miranda na batalha da floresta.
- Voltando ao vilarejo, pegue a Herb na garagem e siga para a Miranda's House.
- Visite o quarto de Miranda, saia e enfrente Kornell.
- Fale com Miranda para sair do vilarejo, Alfina entrará em seu grupo.
- Siga pela Animal Trial e vá rumo sudoeste.
- Na Campground, derrote Kornell e seus subordinados, depois siga para Sabatar Beach.
- Encontre Alonso e ele se juntará ao grupo, siga para o sul.

Parte 02: Sabatar Harbor

- Entre na The Money Casino.
- Visite o Alonso's Ship, vá até a cabine e fale com Alonso, depois com Miranda.
- Volte a The Money Casino e jogue um pouco.
- Vá falar com Miranda e visite a casa de jogos.
- Volte ao Alonso's Ship.
- Fale com Alonso, Alfina e Miranda, depois vá ao deck do navio.

- Vença alguns pássaros e fale com Shiba alguma vezes.
- Fale com Ulf na cabine.

Parte 03: Randoto Island

- Entre na caverna, use o mapa para se orientar, e siga para o norte.
- Derrote o Minotaur e companhia.
- Examine a árvore Lem e siga pela trilha adiante.
- Chegando na Strange Wasteland, suba pelas plataformas de pedra.
- Faça o caminho de volta e salve Miranda e Alonso.
- Volte para o navio e visite a cabine do mesmo.

Parte 04: Mendi City



- Siga rumo norte e na área seguinte, explore as áreas à direita.
- Verifique próximo da casa de flores.
- Siga para o norte, depois entre na Schmidt's Garage.
- Fale com Schmidt algumas vezes e volte à cabine do navio.
- Fale com Schmidt no deck do navio.

Parte 05: Arcriff Forest

- Siga pela ponte a nordeste, depois siga rumo norte para chegar ao Arcriff Temple.
- Fale com Bishop ao norte.
- Vá ao segundo andar e leia o diário dentro do quarto.
- Procure o Priest no primeiro andar.
- No dia seguinte, vá ao segundo andar para lutar.
- Siga para o sul rumo a North Tower.

- Vá para sudoeste, suba o lance de escadas, siga rumo norte e depois ao sul.
- Volte para a floresta e suba na airship.
- Volte para Mendi City, entre no Inn e fale com Ulf para ele se juntar à equipe.

Parte 06: Dragon Valley



- Fale com Shiba para voltar à Randoto Island.
- Siga para o norte e examine a árvore para enfrentar o Minotaur.
- Volte até onde Shiba se encontra.
- Ande em Mendi City e entre no Inn para Alfina voltar ao grupo.
- Suba na airship e siga rumo norte para encontrar o Dragon Valley.
- Empurre duas pedras ao longo do caminho, depois siga para o norte.
- Fale com Drak para obter a Drak's Orb.
- Volte ao começo do Dragon Valley e visite a nova área a nordeste.

Parte 07: Baccula Settlement

- Visite a Chief's Tent e fale com Dahna.
- Vá ao Inn para Dahna se juntar ao grupo.
- Saia do Inn, siga rumo nordeste.
- No Baccularn Desert, siga rumo norte e entre pela caverna.
- Chegando ao Sacred Valley, derrote Kornell.
- Pegue a Yout Orb e volte para Baccula Settlement.

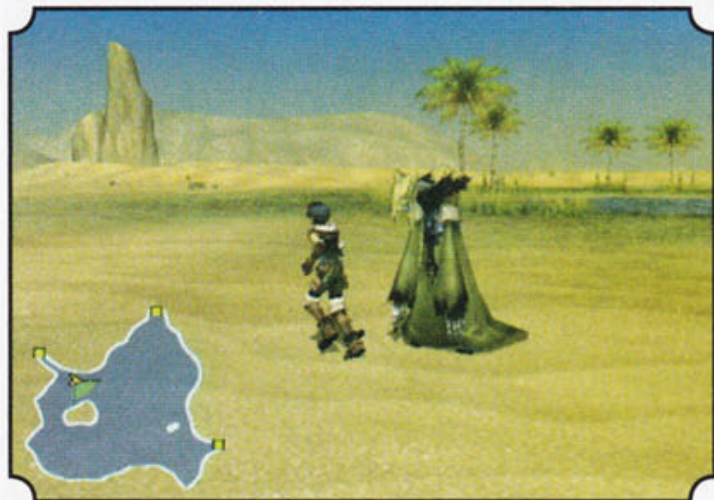
- Visite a Chief's Tent e pegue o Chief's Emblem.
- Siga rumo norte no vilarejo, cruze o deserto rumo sul.
- Chegando ao Herasell, use o Chief's Emblem e examine o portal.

DVD 2

Parte 08: Verse Realm

- Siga rumo norte até a Glass Forest.
- Procure o elevador e use-o.
- Chegando em Terrarium, vasculhe a casa a leste.
- Visite a área central e fale com Hect próximo da estátua.
- Vá para a Hect's House.
- Saia da casa e vá rumo sudeste.
- Chegando ao Silver Stream, siga para o norte e entre na casa.
- Fale com Femuto, depois siga pelo caminho à esquerda.
- Após ver muitas cenas, volte para o Terrarium.
- Revisite a Hect's House.

Parte 09: Eternal Corridor



- No dia seguinte, vá ao quarto de Hect e depois ao jardim.
- Fale com Hect, saia da casa e siga a sudoeste.
- Passe por outra área do Silver Stream e entre pela caverna.
- Explore a grande área para enfrentar Mother Breed.
- Após a batalha, você voltará a Nautica Plains, explore as demais rumo norte.
- Vencendo La Ilim & Undead Dragon, continue avançando para chegar ao Dig Site.
- Cruze o Baccularn Desert, derrote o Desert Lord e vá para Baccula Settlement.
- Fale com Ruilia na Chief's Tent.
- Visite o Inn e fale com o proprietário.
- Volte para sua airship e siga rumo ao sul.

Parte 10: Vejas Jungle



- Explore as áreas e oriente-se pelo seu mapa.
- Encontre o caminho ao longo da floresta rumo à Vejas Ruins.
- Entre no Green Temple e derrote o Forest Protectors.
- Adiante, acione a alavanca, volte e siga pelo portão aberto.
- Pegue a Seiba's Orb e saia do templo.
- Controlando Alfina, examine as portas no caminho e siga pelo lado esquerdo.
- Volte para a airship e siga para a nova localização no mapa.

Parte 11: Melc Ruins



- Use o elevador para enfrentar uma batalha.
- Ao entrar, derrote Melc Crystal, e explore as demais áreas e vá para Hall of Time.
- Suba até o alto da torre até a Guardian's Tomb.
- Após algumas cenas, você obterá a Unama's Orb.
- Volte para a airship e voe para o alto além das nuvens, chegando a Surmania.

Parte 12: Surmania



- Entre na caverna, procure o elevador na área noroeste e suba por ele.
- Visite a igreja e logo mais prepare-se para enfrentar Violleta.
- Explore a área, vá ao centro do mapa e siga para o norte.
- Depois de passar pela área Entrance, vença La Ilim, Crystal Skull e Undead Dragon.
- Continue rumo ao norte e use a plataforma para subir.
- Do outro lado do portão, prepare-se para enfrentar Emelious, Orb of Darkness, Demon Sword e God Slayer.

Parte 13: Raflid Town

- Explore a montanha e encontre a cidade.
- Entre na casa a noroeste, depois siga rumo nordeste.
- Vá ao Skill Shop e siga pelo lado esquerdo do mesmo.

- Pegue Necklace e volte à cidade, mais tarde Hect voltará ao seu grupo.
- Saia do Inn e siga rumo nordeste, explore o caminho ao longo da montanha até a airship.
- Volte ao Inn da cidade e fale com o dono, no dia seguinte volte à arship e fale com Schimidt.
- Na área Xorn Shell, vença duas batalhas contra Omega Breed, depois vá para Surmaria Ruins.

Parte 14: Surmania Ruins

- Explore a área, acione as alavancas e siga rumo norte.
- Encontre outro elevador para descer até a base e ver mais cenas.
- Na área Cursed Tower, vá para o norte e use o elevador para subir e abra o portão.
- Alfina voltará ao grupo e Hect sairá temporariamente.
- Fale com Hect e siga pelo novo caminho.
- Examine a espada enterrada no chão para enfrentar o chefe final: Xorn. (X)



Emelious

DRAKENGARD 2

Escolhendo a arma certa!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Quem gosta de muita ação já pode desembainhar a espada e correr para as batalhas. Em Drakengard 2, a pancadaria continua intensa e, por isso, estar bem armado é fundamental para vencer. Para você não ficar na mão, a SDP traz um guia com todas as armas para a primeira jornada. E aqui

fica o aviso: para ver todos os finais e completar 100%, é necessário terminar o game três vezes, a partir do save criado no final da partida anterior. A cada nova jornada, cenas e locais novos ficam disponíveis para exploração, e você carrega a experiência e tudo o que adquiriu até o momento. E agora, às armas.

ESPADAS (NOWE)

HUNTER'S JOY

Onde: Capítulo 3, Verso 3.

Como: depois de salvar o homem que pede para você pegar um baú, em cima de um penhasco, voe até o topo para encontrar a espada.

GLORY'S BANE

Onde: depois do Capítulo 3.

Como: compre na Village of Stone (1.800 G).

NOWE'S SWORD

Onde: Capítulo 4, Verso 3.

Como: quando atacado por vários cavaleiros, destrua o maior deles e abra o baú que aparecer.

MAGE'S PROMISE

Onde: Capítulo 4, Verso 6.

Como: compre na Village of Sand (32.400 G).

SEALKNIFE: CALAMITOUS STRINGS

Onde: Capítulo 4, Verso 9.

Como: no salão de lava, passe pela ponte e siga até encontrar três cavaleiros. Use Manah para matá-los e o baú aparecerá.

CARRION-MAKER

Onde: Capítulo 5, Verso 6.

Como: na parte com seis portões, abra-os para encontrar o baú no quinto portão.

DEATHDANCE

Onde: depois do Capítulo 6.

Como: compre na Village of Sand (5.100 G).

OROR'S LIONBLADE

Onde: Capítulo 7, Verso 4.

Como: depois de enfrentar os cavaleiros na sala das estátuas, siga em frente e, após a batalha, abra o baú.

OROR'S FALCONBLADE

Onde: Capítulo 8, Verso 3.

Como: suba para o segundo andar para encontrar um cavaleiro com a espada.

SAVIOR BLADE

Onde: depois do Capítulo 8.

Como: compre na Village of Tower (16.500 G).

MAIDEN'S KRIS

Onde: depois do Capítulo 8.

Como: compre na Village of Tower (18.400 G).

FLAMBERGE

Onde: depois do Capítulo 10.

Como: compre na Remote Village (28.500 G).

KING'S BLOOD

Onde: depois do Capítulo 12.

Como: termine o game.

SCREAM

Onde: District of Shining Life (Free Expedition, depois do Capítulo 7, Verso 9).

Como: na parte inferior direita do mapa, enfrente três Behemoths para conseguir a chave. Agora, vá até a parte norte do mapa e abra o baú.

ESPADAS LONGAS (NOWE)

NOWE'S LONG SWORD

Onde: início.

Como: você começa o jogo com ela.

SOLDIER'S SWORD

Onde: Capítulo 2, Verso 2.

Como: dentro da caverna, abaixo do mapa.

SILVER BUTTERFLY

Onde: Capítulo 2, Verso 5.

Como: vá para a esquerda, pelo caminho do meio do mapa. Na sala de lava, use Eris para matar os cavaleiros e pegue o baú.

SKALD'S SONG

Onde: complete o Capítulo 2.

Como: compre na Village of Stone (2.450 G).

INJUSTICE

Onde: Capítulo 4, Verso 6.

Como: compre na Village of Sand (5.400 G).

CALF-CARVER

Onde: complete o Capítulo 4.

Como: compre na Village of Stone (6.250 G).

BLOODY FANG

Onde: complete o Capítulo 4.

Como: compre na Village of Stone (9.800 G).

GUARD'S SWORD

Onde: Capítulo 5, Verso 2.

Como: no final da missão, enfrente os três inimigos e o baú aparecerá.

INUART'S LONG SWORD

Onde: Capítulo 6, Verso 2.

Como: quebre as pedras que bloqueiam a passagem ao sul do mapa para chegar até o baú.

SEALBLADE: CALAMITOUS

Onde: complete o Capítulo 8.

Como: compre na Village of Tower (9.850 G).

TAKAMASA

Onde: complete o Capítulo 10.

Como: compre na Remote Village (64.800 G).

SLAUGHTERISM

Onde: Capítulo 10, Verso 2.

Como: no primeiro andar, vá até a sala vazia à direita. Dentro dela, vença a batalha para chegar ao baú.

UNION

Onde: District of Soul Flame (Free Expedition, depois do Capítulo 2, Verso 7).

Como: vá até o norte, usando Legna, para encontrar o baú.

NOBUYOSHI

Onde: District of Precious Light (Free Expedition, depois do Capítulo 7, Verso 1).

Como: mate todos os inimigos, logo no começo, e pegue o baú no meio do mapa.

CAIM'S SWORD

Onde: Castle of the Goddess (Free Expedition, depois do Capítulo 9, Verso 3).

Como: quando chegar na sala da deusa, acabe com todos os inimigos para conseguir o baú.

CAJADOS (MANAH)

MANAH'S STAFF

Onde: Capítulo 4, Verso 3.

Como: é arma inicial.

MAGE'S SORROW

Onde: complete o Capítulo 3.

Como: compre na Village of Stone (1.650 G).

PHILOSOPHER'S STAFF

Onde: Capítulo 4, Verso 6.

Como: compre na Village of Sand (2.850 G).

DREAM BLOSSOM

Onde: complete o Capítulo 4.

Como: compre na Village of Stone (4.650 G).

SEALSTAFF: CALAMITOUS SONNET

Onde: Capítulo 4, Verso 9.

Como: depois de acabar com os magos e pegar a chave deles, abra o baú.

KNIGHTS OF THE SEAL'S CURSE STAFF

Onde: complete o Capítulo 6.

Como: compre na Village of Sand (6.200 G).

WISDOM

Onde: Capítulo 8, Verso 2.

Como: depois de passar pelo portão de pedra, enfrente os magos e vá para a sala ao sul.

NORTHERN SIREN

Onde: complete o Capítulo 8.

Como: compre na Village of the Tower (11.800 G).

EDACIOUS

Onde: District of Shining Life (Free Expedition, depois do Capítulo 1, Verso 4).

Como: primeiro, com Legna, vá para a esquerda do mapa e pegue a chave no baú. De volta ao chão, vá até a direita, passe pela caverna e abra a porta para encontrar o baú.

LANÇAS (ERIS)

ERIS'S SPEAR

Onde: Capítulo 1, Verso 3.

Como: arma inicial da garota.

ROBBER KING

Onde: Capítulo 1, Verso 4.

Como: na parte inferior da colina, depois de falar com o capitão.

APOSTATE'S MISERY

Onde: Capítulo 2, Verso 3.

Como: após conseguir o mapa, entre na sala da extrema esquerda. Ali, dê a volta pelo muro para chegar a um corredor com o baú.

VICTOR'S SPOILS

Onde: Complete o Capítulo 2.

Como: compre na Village of Stone (15.800 G).

SEALSPER: CALAMITOUS DANCE

Onde: Capítulo 9, Verso 2.

Como: no salão principal, vá para a esquerda e siga pelo caminho até uma escadaria. De lá, enfrente os inimigos para achar o baú.

OZYMANDIA'S MIGHT

Onde: complete o Capítulo 10.

Como: compre na Remote Village (48.500 G).

HANCH'S SPEAR

Onde: District of Hallowed Water (Free Expedition, depois do Capítulo 4, Verso 8).

Como: siga em frente e, depois dos arqueiros, para a esquerda. No portão, enfrente os inimigos e continue até chegar em outra área aberta. Então, vá ao sul para encontrar o baú.

SORROWBORN

Onde: District of Heavenly Time (Free Expedition, depois do Capítulo 9, Verso 1).

Como: no portão de pedra, passe pelos cavaleiros para chegar ao baú.

TOWER OF WARNING

Onde: Castle of the Goddess (Free Expedition, depois do Capítulo 9, Verso 3).

Como: acabe com os cavaleiros-fantasmas do primeiro e do segundo andar para abrir a porta da esquerda do mapa. Lá dentro, você consegue a arma.

MACHADOS (URICK)

URICK'S AXE

Onde: Capítulo 5, Verso 3.

Como: arma inicial.

CRIMSON HOOD

Onde: complete Capítulo 4.

Como: compre na Village of Stone (7.850 G).

EXECUTIONER'S SONG

Onde: Capítulo 5, Verso 5.

Como: acabe com tudo antes do portão se abrir e o baú aparecerá.

FOUL BLADE

Onde: complete o Capítulo 6.

Como: compre na Village of Sand (18.400 G).

MOURNING THORN

Onde: Capítulo 7, Verso 6.

Como: na parte interna, vá até o sul e mate os inimigos para liberar a porta que dá acesso à arma. (X)

WINNING ELEVEN 9

Jogadas de mestre

Por Ronaldo Testa e Henrique Minatogawa

CONFIRA AQUI 10 DICAS CAMPEÃS PARA NÃO FAZER FEIO NAS PARTIDAS!

1 - ATAQUE FULMINANTE

Antes de entrar em campo, na tela de formação, selecione a opção "Set Formation" e escolha a formação 3-4-3, C1. Depois, no menu, escolha a opção "Team" e "Auto-Attack". Com isso, o seu time inteiro irá para o ataque quando você conseguir a bola. Mas lembre-se: com toda a equipe no ataque, sua defesa fica enfraquecida.

2 - "A MURALHA"

Nada melhor que uma defesa imbatível para garantir um resultado. Na opção "Set Formation", escolha a formação 5-4-1, C5. Depois, no menu anterior, escolha a opção "Edit Position". Coloque os seus quatro jogadores de meio mais próximos da defesa. No menu "Team", escolha Defense System e depois Sweeper e escolha um líbero – este jogador jamais sairá da defesa. Seu ataque será quase nulo no jogo, mas o resultado será seguro.

3 - OS DRIBLES

No modo de treino, você aprende muitos movimentos de dribles. Os mais comuns são esses:

Corte seco: correndo, aperte **■** e, rapidamente, **✕**.

Giro: correndo, faça uma meia-lua (180°) na alavanca analógica direita.

Pedalada: na alavanca analógica direita, aperte duas vezes para direita.

Corta-luz: quando for receber o toque, segure **R1**.

Chute rápido: aperte duas vezes o botão **R2** e, em seguida, **■**.

Mas tome cuidado: essa parte "artística" do futebol irrita os adversários.

4 - LINHA DE IMPEDIMENTO

Para os banheiristas ficarem nervosos, nada melhor do que uma defesa, bem feita, em linha. Na formação 4-4-2, C3, edite a posição dos jogadores em campo, formando uma linha mesmo. Depois, na opção "Team", depois "Defense System", escolha Line Defense. Está feita a dor de cabeça alheia.

5 - O CARRINHO LIMPO

O carrinho (●, quando sem a bola) por trás é punido com cartões, mas existe um jeito de tomar a bola sem ser punido. Adiante a jogada do adversário e dê o carrinho na bola e pela frente. Limpo, sem cartões e o melhor de tudo: o juiz nem sequer dá falta.

6 - LANÇAMENTOS MATADORES

O botão **▲**, quando bem usado, é uma arma mortal. Se você joga olhando o mapa, essa jogada é bem mais simples. Pegue a bola na defesa e atraia o marcador para deixar o atacante quase livre. Corra até o meio do campo e, quando o atacante estiver com pouca marcação, segure o botão **▲**. O ponto ideal é quando o atacante está na situação da imagem ao lado.

7 - FALTAS INDEFENSÁVEIS

Do Brasil, Roberto Carlos é um dos melhores cobradores de faltas na intermediária da área. Para tentar atingir o ângulo, coloque o jogador virado um pouco mais para fora do gol. Aperte o **■** até a metade da barra e segure para o lado esquerdo. O goleiro tem duas opções: espalmar para escanteio ou poupar as mãos e deixar o adversário marcar.

8 - ESCANTEIOS

Direcionar um escanteio é imprescindível para uma boa finalização. Deixe o cobrador "alinhado" com a linha de fundo, aperte **●** até a metade da barra e segure o direcional no sentido contrário do gol. A bola fará uma bela curva e um bom posicionamento quase sempre resulta em gol. Com algum treino, dá para chegar à excelência do gol olímpico.

9 - CRUZAMENTOS

Aperte **●**:

1 vez: longo. Logo em seguida, use o botão **✕** para mandar a bola para um jogador melhor colocado.

2 vezes: no meio da área. É o lance para finalizar para o gol com **■**.

3 vezes: rasteiro. Ideal nos contra-ataques quando houver um atacante livre – veja no mapa.

Obs.: Nos cruzamentos, procure chutar com o pé "bom" do jogador, conforme for destro ou canhoto.

10 - JOGADORES PARA A MASTER LEAGUE

No início, com pouca grana, há boas opções entre os jogadores da seleção do Japão, com ótimo custo-benefício (350) e baixa média de idade. Os melhores: Narazaki (goleiro), Nakazawa (zagueiro), Santos (volante), Nakata e Nakamura (meias ofensivos) e Takahara (atacante).

NOMES DOS ESTÁDIOS

Renomeie os estádios do game com os nomes reais:

NOME FALSO NOME REAL (CIDADE)

1. Catalonia Stadium	Nou Camp (Barcelona)
2. Finis Terrae	Estadio Riazor (La Coruña)
3. Estadio Palo	Estadio Mestalla (Valencia)
4. Trad Brick Stadium	Old Trafford (Manchester)
5. Red Cauldron	Anfield (Liverpool)
6. Magpie Park	St. James' Park (Newcastle)
7. Monaco Stadium	Stade Louis II (Monaco)
8. Lutecia Park	Parc des Princes (Paris)
9. Massilia Stadium	Stade Vélodrome (Marseille)
10. Isar Stadion	Olympiastadion (Munich)
11. Borussia Stadion	Signal-Iduna-Park (Dortmund)
12. Huptstadtstadion	Olympiastadion (Berlin)

WE-SHOP Stadium

13. Blautram Stadion	Schüco Arena (Bielefeld)
14. Orange Arena	Amsterdam Arena (Amsterdam)
15. Rotterdam Stadion	De Kuip (Rotterdam)
16. Stockholm Arena	Råsunda Stadion (Stockholm)
17. Cuito Cuanavale	Vodacom Park Stadium (Bloemfontein)
18. Diamond Stadium	Newlands Stadium (Cape Town)
19. Estadio Gran Chaco	Estadio Alberto J. Armando (Buenos Aires - La Bombonera)
20. Amerigo Atlantis	Estadio Nacional (Santiago)
21. Nakhon Ratchasima	Seoul World Cup Stadium (Seoul)
22. Kanji Dome	Sapporo Dome (Sapporo)
23. Dietro Monte Stadium	Kashima Soccer Stadium (Kashima)
24. Porto Folio	Yokohama International Stadium (Yokohama)
25. Queens land Park	Nagai Stadium (Osaka)
26. Haze Hills	Olympic Stadium (Tokyo)
27. Occhio Del Mar	Oita 'Big Eye' Stadium (Oita)
28. Ayase-Nakano Stadium	Saitama Stadium (Saitama)

ESTRATEGIA PS2

FIFA STREET 2

O futebol-arte ganhou as ruas. De novo!

Por Gilsomar Livramento



COMANDOS OFENSIVOS

L3	Controlar jogador
R3	Trick Stick / Drible aleatório
■	Passe alto
X	Passe rasteiro
▲	Drible aleatório
●	Chutar
L1	Embaixadinha / Domínio de bola
L2	Truques especiais
R1	Corrida
R2	Proteger a bola
Direcional	
Digital	Provocação
Select	Replay
Start	Pause

PROVOCAÇÕES

↑	Movimenta a bola para os lados
↓	Movimenta a bola para trás e para frente
←	Estica-se para o respectivo lado com a bola
→	Estica-se para o respectivo lado com a bola
L2 + ↑	Ficar em pé sobre a bola
L2 + ↓	Pose de pensador
L2 + ←	Jogo de perna esquerda e paradinha com a bola
L2 + →	Jogo de perna direita e paradinha com a bola

Obs.: Se você mantiver o direcional digital pressionado após a provocação, o jogador manterá a pose final e aumentará sua pontuação, além de irritar o oponente.

COMANDOS DEFENSIVOS

L3	Controlar jogador
R3	Investida aleatória
■	Jogo de corpo / Carrinho
X	Trocar de jogador
▲	Trocar com o goleiro
●	Interceptar
R1	Corrida
Start	Pause

Para se dar bem nas peladas de rua, não basta ser craque. Preparamos algumas manhas e lances mirabolantes para você não fazer feio diante dos adversários. Preste muita atenção nas artimanhas de campeão e consagre-se como o melhor do futebol de rua, detone no modo Rule the Street e humilhe seus oponentes – ou, simplesmente, divirta-se!

GAMEBREAKER & DRIBLES COMUNS

Driblar e fazer firulas é a maneira mais rápida de encher a barra Gamebreaker. Siga driblando os adversários, passe a bola e continue driblando. A bola ganhará efeito com os combos de dribles e quando você fizer um chute a gol, ganhará muitos pontos para encher a Gamebreaker. Confira alguns dribles para:

▲: Dribles variáveis, mas com ênfase em escapadas para os lados (use a parede para fazer tabela).

R3 (↑): Aplicar um chapéu no adversário (execute este movimento mantendo **L1**, **L1 + L2** ou **L2 + R2** para fazê-lo de maneiras diferentes).

R3 (↓): Passa a bola entre as pernas ou faz uma finta (execute este movimento mantendo **L1**, **L1 + L2** ou **L2 + R2**: para fazê-lo de maneiras diferentes). **Obs.:** Passar a bola entre as pernas do jogador é chamado de "Panna" no game.

R3 (← ou →): Fazer firulas desconcertantes ou se deslocar para o lado com a bola (execute este movimento mantendo **L1**, **L1 + L2** ou **L2 + R2** para fazê-lo de maneiras diferentes).

L1 + R1 + R3: Mantendo **L1 + R1** pressionados, seu jogador terá controle absoluto de bola. Use o **R3** para executar super movimentos (jogue o Skill Challenger para saber alguns movimentos mais difíceis e sensacionais).

L2 + R2 + ▲: Executar o "Signature

Move" dos jogadores famosos do game, ou seja, usa um drible único e personalizado.

Finalizações: Complete o lance ou um drible perto do gol, apertando o botão ● rapidamente. Dependendo da ação do seu jogador, ele fará uma finalização de estilo ou um simples chute a gol – tudo depende da direção e posição.

É possível evitar os dribles, confira:

DRIBLE	COMO EVITAR
Entre as pernas	Aperte R3 (↓)
Dribles laterais	Aperte R3 (← / →)
Chapéu	Aperte R3 (↑)

Menu Principal

Play Now: jogar partidas descomprimadas com os amigos ou sozinho.

Game Mode: aqui você encontra as opções Friendly (jogar uma partida amistosa), Rule The Street (crie seu jogador e torne-o famoso) e Skill Challenge (desafio de manobras mirabolantes).

Creation Zone: existem quatro opções internas aqui, que são Create a Player (criar um jogador), Create a Team (criar um time), Create a Pitch (criar uma quadra / campo) e Edit Team Kits (editar os detalhes do seu time).



Rewards: aqui você encontra mais três opções, que são Rewards (habilitar novas quadras, roupas, chuteiras e jogadores), Upgrade Skill (aumentar as habilidades de seus jogadores), Trick Book (dribles para humilhar seus adversários).

Obs.: o uso de Skill Bills é necessário para habilitar as coisas em Rewards e Upgrade Skill.

Options: aqui você pode mexer na dificuldade do game, ativar/desativar os replays e alterar o ângulo de câmera, personalizar áudio e vídeo, controles, ver um tutorial e vídeos extras.

Radio Stations: escolha entre três estações de rádio do mundo, ou crie a sua e escolha seu repertório.

Rule the Street

Após criar seu jogador, você será chamado para uma partida para testar seu potencial. No Headquarters (Quartel General), você escolhe o que fazer para se tornar famoso, tendo as opções: Street World (jogar contra os melhores pelo mundo), Upgrade Skills (use Skill Bills para melhorar as habilidades de seu jogador), Edit Kit (você pode re-editar o físico e vestes do seu jogador), Trick Book (renomear tipos de dribles), My Squad (ver seu time e seus status), Edit Pitch (editar sua quadra) e Progress (mostra quanto do game você completou). Para um maior entendimento, confira como se dar bem competindo no Street World.

Modo Street World

É necessário cumprir algumas "missões" para conseguir vencer. Confira como conseguir:



KICK ABOUTS

COMPETIÇÃO	LUGAR	CONDIÇÃO DE VITÓRIA	PRÊMIO
Kick and Run	London	2 gols antes do adversário	---
	Amsterdam	2 gols antes do adversário	Habilita truque nº 9
	New York City	3 gols antes do adversário	---
Beat Battle	Berlin	7500 pontos antes do adversário	Habilita truque nº 10
	Yaoundé	10000 pontos antes do adversário	Nova estação de rádio
	Mexico City	15000 pontos antes do adversário	---
Two Up	Round 1	Mais gols em 2 minutos	---
	Round 2	2 gols antes do adversário	---
	Round 3	5000 pontos antes do adversário	Habilita truque nº 11
Panna Magic	Rome	2 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Barra Beach	3 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Yaoundé	4 gols ou Pannas antes do adversário	Habilita truque nº 12
Keep It Up	New York City	10000 pontos antes do adversário	---
	London	12500 pontos antes do adversário	Habilita truque nº 13
	Amsterdam	15000 pontos antes do adversário	---
Breaker. B.	Barra Beach	2 Gamebreaker antes do adversário	---
	Mexico City	3 Gamebreaker antes do adversário	---
	Rome	4 Gamebreaker antes do adversário	Habilita truque nº 14
EA Classico	Round 1	12500 pontos antes do adversário	---
	Round 2	2 Gamebreaker antes do adversário	---
	Round 3	4 gols ou Pannas antes do adversário	Habilita truque nº 15
Keeper Rules	Rome	2 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	---
	Berlin	3 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Habilita truque nº 16
	London	4 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	---
Street Elite	Marseille	2 gols usando Gamebreaker	---
	Barra Beach	3 gols usando Gamebreaker	Habilita truque nº 17
	Mexico City	4 gols usando Gamebreaker	---
Kings of Street	Round 1	4 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	---
	Round 2	3 gols usando Gamebreaker	---
	Round 3	15 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Round 4	4 gols antes do adversário	Habilita truque nº 18

TEAM CAPTAIN

COMPETIÇÃO	LUGAR	CONDIÇÃO DE VITÓRIA	PRÊMIO
Back to Back	Sua Quadra	Mais gols em 3 minutos	---
	Yaoundé	Mais gols em 4 minutos	---
	Amsterdam	Mais gols em 6 minutos	Habilita truque nº 19
Panna Power	Amsterdam	Mais gols em 6 minutos	Jogador Iman
	Sua Quadra	5 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Mexico City	6 gols ou Pannas antes do adversário	Habilita truque nº 20
King of the Keep-Up	Amsterdam	15 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Capetta
	Favela	20 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Round 1	7 gols ou Pannas antes do adversário	---
Good Kickin'	Round 2	4 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Eduardo
	Round 3	3 gols usando Gamebreaker	Habilita truque nº 21
	Round 4	3 gols à frente do adversário	Jogador Edward
NYC Crunch	New York	20000 pontos antes do adversário	---
	Sua Quadra	25000 pontos antes do adversário	---
	Mexico City	30000 pontos antes do adversário	Habilita truque nº 22
Cameroon's Pryde	Amsterdam	40000 pontos antes do adversário	Jogador Lenny
	Sua Quadra	50000 pontos antes do adversário	---
	New York	Mais gols em 5 minutos	---
Five Up	New York	7 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Beasley
	New York	40000 pontos antes do adversário	---
	New York	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Habilita truque nº 23
Cameroon's Pryde	New York	Fique 3 gols à frente do adversário	Jogador Adu
	Yaoundé	75000 pontos antes do adversário	Jogador Yakubu
	Yaoundé	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	---
Street Elite	Yaoundé	5 gols usando Gamebreaker	Jogador Song
	Yaoundé	Fique 7 gols à frente do adversário	Habilita truque nº 24
	Round 1	Mais gols em 5 minutos	---
Five Up	Round 2	5 gols antes do seu adversário	---
	Round 3	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	---
	Round 4	5 gols usando Gamebreaker	Jogador Rommedahl
Five Up	Round 5	50000 pontos antes do adversário	---





TEAM CAPTAIN

(Continuação)

COMPETIÇÃO	LUGAR	CONDIÇÃO DE VITÓRIA	PRÊMIO
Knock Out	London	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Robinson
	Favela	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Dida
	New York	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Ravelli
Street Battle	Marseille	Fique 2 gols à frente do adversário	---
	Sua Quadra	Fique 3 gols à frente do adversário	Jogador Poborsk
	Marseille	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Giuly
	Berlin	Fique 4 gols à frente do adversário	Jogador Schweinsteiger
EA Big Battle	Round 1	Mais gols em 6 minutos	---
	Round 2	6 gols antes do adversário	---
	Round 3	20 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Round 4	60000 pontos antes do adversário	Jogador Cassano
	Round 5	4 gols usando Gamebreaker	Jogador Abedi Pele
Panna Kings	Sua Quadra	20 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Rome	25 gols ou Pannas antes do adversário	---
	Sua Quadra	30 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Hinkel
Samba Classic	Favela	Mais gols em 8 minutos	Jogador Cafu
	Favela	20 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Robinho
	Favela	5 gols usando Gamebreaker	Jogador Alberto Torres
Cinco de Goal	Mexico City	Mais gols em 5 minutos	Jogador Pardo
	Mexico City	25 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Marquez
	Mexico City	75000 pontos antes do adversário	Jogador Blanco
Super Classico	Round 1	Mais gols em 8 minutos	Jogador Krankl
	Round 2	4 gols usando Gamebreaker	Jogador Brehme
	Round 3	Fique 3 gols à frente do oponente	Jogador Baresi
Forza Roma	Rome	4 gols usando Gambreaker	Jogador Totti
	Rome	Mais gols em 10 minutos	Jogador Boniek
	Rome	Fique 4 gols a frente do adversário	Jogador Buffon
Dutch Classic	Amsterdam	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)	Jogador Deco
	Amsterdam	85000 pontos antes do adversário	Jogador Gravesen
	Amsterdam	5 gols usando Gamebreaker	Jogador Ibrahimovic
	Amsterdam	25 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Koeman
Kick About Classic	Sua Quadra	100000 pontos antes do adversário	Jogador Hagi
	Sua Quadra	Mais gols em 10 minutos	Jogador Zico
	Sua Quadra	5 gols usando Gamebreaker	Jogador Papin

TEAM CAPTAIN

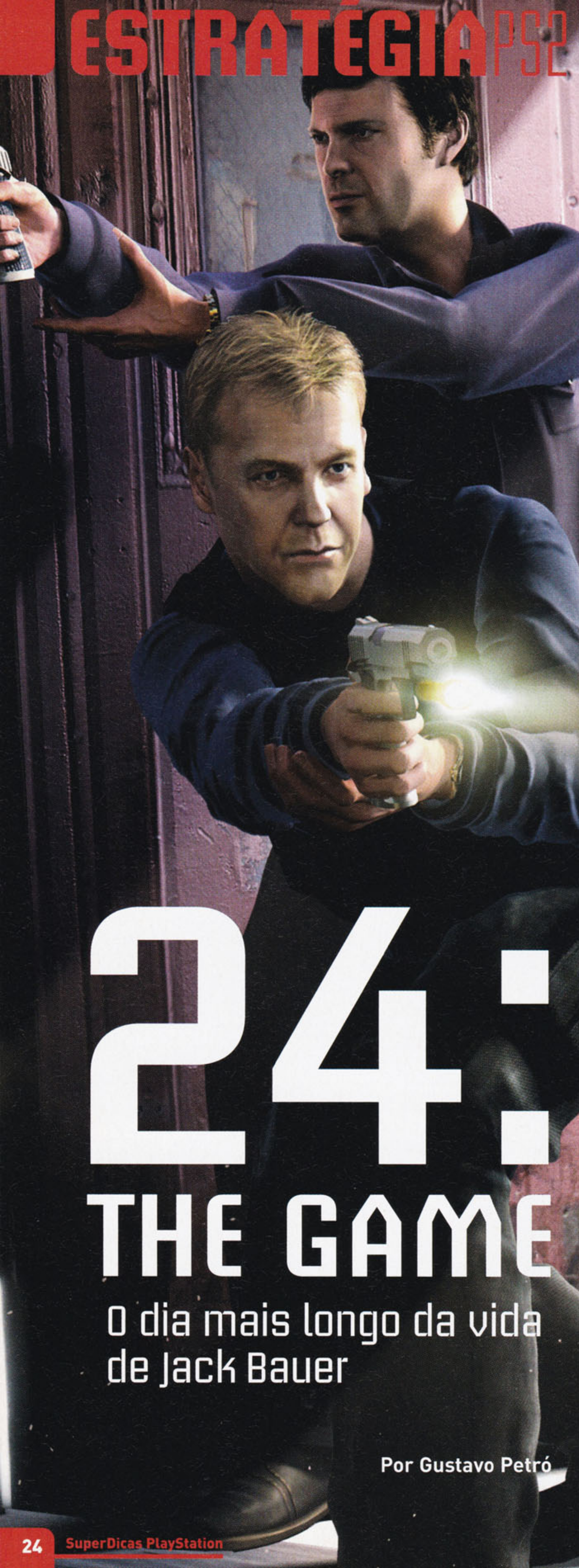
(Continuação)

COMPETIÇÃO	LUGAR	CONDIÇÃO DE VITÓRIA	PRÊMIO
Westway Battle	London	7 gols antes do adversário	Jogador C. Ronaldo
	London	125000 pontos antes do adversário	Jogador Beckham
	London	6 gols usando Gambreaker	Jogador Gascoigne
Berlin Blast	Berlin	8 gols antes do adversário	Jogador Ballack
	Berlin	6 gols usando Gamebreaker	Jogador Voller
	Berlin	Fique 4 gols à frente do adversário	Jogador Kahn
Barra Beach Classic	Barra Beach	25 gols ou Pannas antes do adversário	Jogador Kaká
	Barra Beach	6 gols usando Gamebreaker	Jogador Ronaldo
	Barra Beach	8 gols antes do adversário	Jogador Roberto Carlos
Marseilles Magic	Marseille	Fique 6 gols à frente do adversário	Jogador Adriano
	Marseille	10 gols antes do adversário	Jogador Thuram
	Marseille	150000 pontos antes do adversário	Jogador Zidane
World Tour	Marseille	Fique 6 gols à frente do adversário	Jogador Cantona
	Round 1	Mais gols em 8 minutos vs Cameroon	Jogador Eto'o
	Round 2	Mais gols em 8 minutos vs Mexico	Jogador Sanchez
	Round 3	Mais gols em 8 minutos vs Italy	Jogador Nedved
	Round 4	Mais gols em 8 minutos vs Germany	Jogador Beckenbauer
	Round 5	Mais gols em 8 minutos vs England	Jogador Rooney
	Round 6	Mais gols em 8 minutos vs France	Jogador Henry
	Round 7	Mais gols em 8 minutos vs Brazil	Jogador Ronaldinho

UNDERGROUND

COMPETIÇÃO	CONDIÇÃO DE VITÓRIA
Round 1	5 gols (não há Gamebreaker ou Combo)
Round 2	Mais gols em 10 minutos
Round 3	25 gols ou Pannas antes do adversário
Round 4	10 gols antes do adversário
Round 5	150000 pontos antes do adversário
Round 6	6 gols usando Gamebreaker
Round 7	6 gols à frente do adversário ⊗





24: THE GAME

O dia mais longo da vida
de Jack Bauer

Por Gustavo Petró

Os terroristas não dão trégua e mais uma vez querem atacar a nação mais poderosa do mundo. Ao invés de armas biológicas e nucleares, agora eles utilizam algo ainda mais poderoso: uma bomba sísmica capaz de gerar grandes terremotos. Assim, cabe ao agente federal Jack Bauer enfrentar mais um longo dia em sua vida para salvar a pátria.

**6:00 A.M.
— 7:00 A.M.**

Storming the Ship

Acerte os inimigos e desça pelas escadas. Após a explosão, acabe com outros dois terroristas. Pegue a shotgun e o colete à prova de balas no quarto.

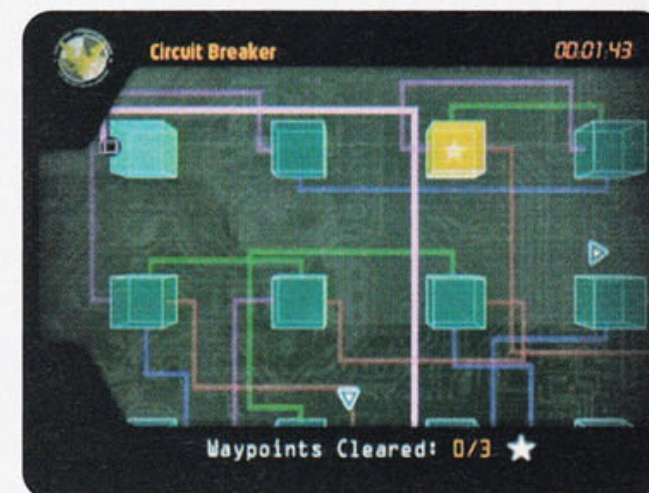


COMANDOS

- R1** – Atirar
- L1** – Mirar
- – Ação
- X** – Corrida
- – Rolar
- ▲** – Stealth
- R2** – Anunciar / Falar / Comandar segundo personagem
- L2** – Centralizar mira / Ver mapa
- R3** – Recarregar arma
- Select** – Acessar o PDA

Depois da segunda explosão, haverá mais inimigos na sala de máquinas. Acabe com eles e siga a seta amarela indicada no mapa e um contador de tempo aparecerá. Na rua, atire nos explosivos para eliminar os inimigos dos contêineres. Vá para o outro lado, suba nas caixas e entre pela porta que foi arrombada. Suba as escadas à esquerda para encontrar a bomba.

Ricin Wired to Blow



Você terá que desarmar a bomba quebrando seu circuito. Pressione os botões correspondentes para liberar o caminho. Cada vez que você jogar, as caixas estarão posicionadas em locais diferentes. Por isso, tenha calma e veja como o circuito está apresentado. Nesta fase, são três caixas com estrelas que devem ser desativadas.

**7:00 A.M.
— 8:00 A.M.**

Chase Found Out

Você deverá destruir quatro pontos de comunicação. Destrua o que está na sua frente. Siga pelo corredor e mate os inimigos antes que eles disparem o alarme. Logo depois, entre à esquerda e destrua outro comunicador. Siga em frente, mate os inimigos e destrua mais um ponto. Siga pelo corredor e, quando chegar na área aberta, suba a escada. Entre na sala e mate os inimigos silenciosamente. Destrua o último ponto de comunicação e pegue o cartão. Você terá apenas cinco minutos para trancar a base. Volte para a área aberta e siga a indicação do mapa. Use o cartão para abrir a porta e ative o botão à direita. Em seguida, use o elevador. Use o carro e suba a rampa. Quando você tiver que eliminar Tarket, desça do carro e acabe com ele. Siga em frente para matar Carr no final dos túneis e volte para a saída antes que o tempo acabe.

8:00 A.M. — 9:00 A.M. Following Daniels

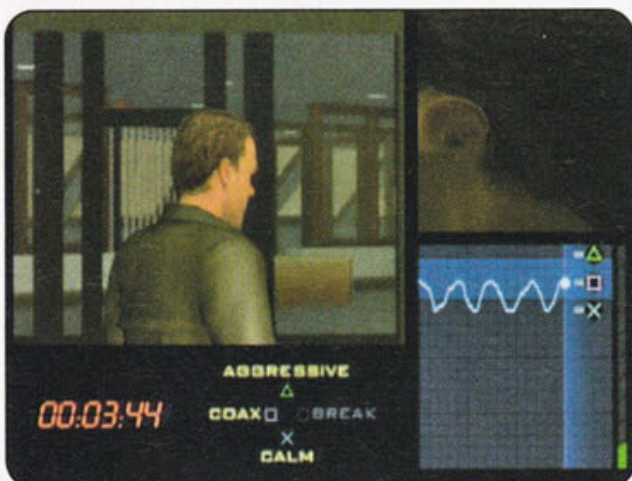
Siga o ponto indicado no mapa antes que o tempo termine. Evite bater nos carros e nos pedestres. Quando ele tentar escapar, siga-o com o mesmo cuidado. Você não conseguirá alcançá-lo. Basta não perdê-lo vista.

Daniels Takedown

Mate os inimigos e use um carro para arrebentar o portão. Siga em frente até encontrar as escadas e suba. Vá até a porta e decifre o código, trocando as letras até que elas fiquem verdes. Entre no saguão e mate os inimigos. Mate os terroristas do escritório sorrateiramente e, em seguida, suba as escadas. Continue a carnificina em todas as salas seguintes.

Suba as escadas e siga a indicação amarela no mapa até chegar ao elevador. Decifre o código novamente e suba. Quando encontrar Daniels, mate seus capangas e deixe para atirar nele por último, mas sem matá-lo, pois ele possui informações importantes. Portanto, espere ele se render.

Interrogating Daniels



O interrogatório consiste em controlar suas perguntas de acordo com o nível de estresse do interrogado. Utilize o botão ■ para manter as perguntas no mesmo nível, o ▲ para ser mais agressivo e o ✕ para ser mais tranquilo no questionário. O ideal é sempre atingir a marca azul com a variação desses botões. Ao final do interrogatório, você precisa fazer o Breaking, que é quando o bandido lhe dirá tudo o que você precisa saber. Para isso, você deve pressionar ● dentro da área azul que fica se movendo. Com um pouco de prática, fica fácil. Daniels irá lhe informar qual o plano dos terroristas para atacar o vice-presidente.

9:00 A.M. — 10:00 A.M. Sniper Search



Para encontrar os possíveis alvos, você precisa usar o satélite. A posição dos inimigos é aleatória, por isso, verifique todos os andares de todos os prédios azuis e pressione ✕ até o alvo se confirmar. Localize nove atiradores.

Taking Out the Enemy

Depois de descobrir onde estão posicionados os inimigos, use o rifle sniper para eliminá-los. Tome cuidado porque pode haver civis nas janelas.

10:00 A.M. — 11:00 A.M. PDA Data Discovered

Você deve pressionar os botões com as respectivas cores que aparecem na tela. Depois de recuperar os dados, você deve colocar as letras em ordem.

Ho Shir's Shop

Você precisa fazer algumas perguntas ao vendedor. Escolha a segunda, a terceira, a segunda, a primeira, a segunda e a terceira opções para que ele deixe você verificar os fundos da loja. Vá lá, e quando notar que não há ninguém e voltar, Shin aparecerá e fugirá. Corra atrás dele pressionando ✕ e desviando dos objetos que ele derruba. Quando ele chegar próximo à avenida, agarre-o com ■.

11:00 A.M. — 12:00 P.M. To Lee Jin Yu's Apartment



Você tem poucos minutos para chegar até a casa de Jin Yu. Não será difícil chegar ao seu objetivo, pois não há muitas curvas.

Tony's Unexpected Find

Suba as escadas e imobilize as pessoas. Siga pelo corredor tomando cuidado com os civis. Suba a escada e elimine o inimigo na sala maior. Quando um terrorista explodir a parede, mate-o e vá para onde ele estava.

Suba dois lances de escadas. Imobilize os inimigos, impedindo que eles matem os civis. Suba até o sexto andar e vá para o apartamento 628. Mate os inimigos e salve Jin Yu.

12:00 P.M. — 1:00 P.M.

Bringing in Lee Jin Yu

Você será perseguido. Siga a indicação no mapa para chegar até a estrada. Siga pelo túnel à direita para chegar ao centro financeiro. Assim que chegar ao local, siga para a CTU.

Stopping the Metro Attack

Prenda todas as pessoas e desça as escadas. Siga pelo corredor, suba as escadas, mate os inimigos e salve o refém. Desça a escada, mate os inimigos e siga pelo túnel do trem. Entre pela porta e prenda o fugitivo.

1:00 P.M. — 2:00 P.M. M3

Siga pelo corredor e mande Kim se esconder. Entre na sala e mate os dois inimigos. Vá em frente, mate os inimigos no corredor à direita e siga pela porta de vidro. Mate todos que estão na sala e no próximo corredor e salve o refém. Salve as pessoas na sala de vidro à sua frente, siga pelo corredor e desça a escada. Na grande sala, diga para Kim se proteger e mate todos os inimigos. Siga pela sala de máquinas até encontrar a sala M3.

Kim Goes Back In

Entre na sala em frente rapidamente, quebre o circuito da porta e avance até o local indicado no mapa. Suba as escadas até o terceiro andar. A porta por que você deve entrar está trancada, por isso, vá pelos dutos de ar que estão logo ao seu lado. Ande devagar para não alertar os inimigos. Ao sair, vá pelo outro duto de ar. Vá pela porta à esquerda e

siga pelo corredor à direita. Observe as indicações no mapa e pegue o cartão de Tony e siga até a sala indicada.

2:00 P.M. — 3:00 P.M. To the Roof

Mate os terroristas que aparecerem no seu caminho. Siga pelos corredores até chegar nas escadas e suba até o terceiro andar. Na porta da sala indicada, insira os números 7-1-0-5-3-8 para abri-la. Pegue todas as armas, volte e suba ao telhado em menos de dois minutos. Proteja-se dos tiros do helicóptero e atire com a M80 nos intervalos de seus disparos.

Chase Undercover

Siga de carro até a estrada e fuja da polícia. Siga ao ponto indicado no mapa para terminar a missão.

Reboot

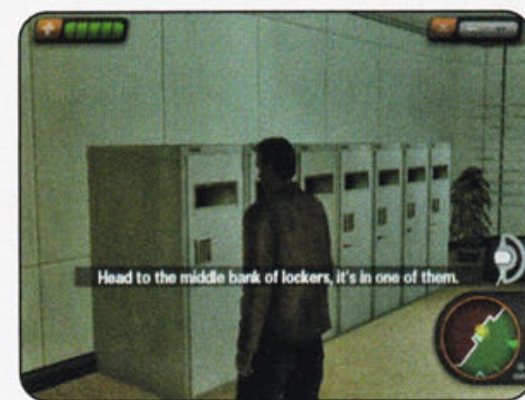
Recupere os dados e depois digite os códigos 3-7-2-0-0-9-2 e 8-9-1-5-5-6-8. Depois, localize o caminho certo no mapa da rede que será mostrado e conecte os computadores.

3:00 P.M. — 4:00 P.M. To the Agency

Pegue o carro e siga ao local indicado no mapa. Não bata o carro nem assuste os pedestres.

Through the Agency

Fale com a recepcionista. Use a segunda, a terceira, a primeira e a segunda opções para deixar a arma e entrar com outro nome. Fique sempre junto dos outros visitantes. Na primeira parada, vá para os armários e use a senha 8-9-2-5-9-1.



Quando o grupo parar, vá para a sala de trás e pressione ■ até que Jack termine de trabalhar no computador e volte ao grupo. Na terceira parada, nocauteie o guarda e o arraste segurando ■ para trás dos sofás e pegue seu cartão de acesso. Assim que o tour

acabar, vá para o corredor para chegar na área restrita. Siga até as salas indicadas e entre nelas. Você não pode ficar parado no mesmo lugar senão o alarme será disparado. Movimente-se antes que os quadrados azuis no alto da tela fiquem vermelhos. Quando for ao topo do prédio, fique embaixo da antena e digite os números que Madsen lhe transmitirá.

4:00 P.M. — 5:00 P.M. Jack is Chased

Pegue o carro branco e fuja, despiste os policiais e siga ao local indicado.

Madsen Attacked

Suba na caixa d'água, pegue o rifle e atire nos terroristas. Quando Madsen pedir ajuda, desça e vá para o local onde ele está sendo atacado. Não deixe Madsen morrer.

5:00 P.M. — 6:00 P.M. Chase Infiltrates the Tech Lab

Engane a recepcionista do laboratório e pegue o cartão de acesso depois de falar com ela. Entre no laboratório e passe longe dos guardas. Entre na sala ao lado e siga pelo corredor.



Atravesse a área aberta seguindo a indicação do mapa. Evite ser visto pelos cientistas, siga para a porta e aperte o botão, entre e passe pela próxima porta. Passe escondido pelas salas até pegar o Pulse Synchronizer e fuja pela saída indicada.

6:00 P.M. — 7:00 P.M. Questioning Donna

Donna está drogada por isso será difícil interrogá-la. Intercale perguntas agressivas com normais e, na hora do Breaking, seja preciso.

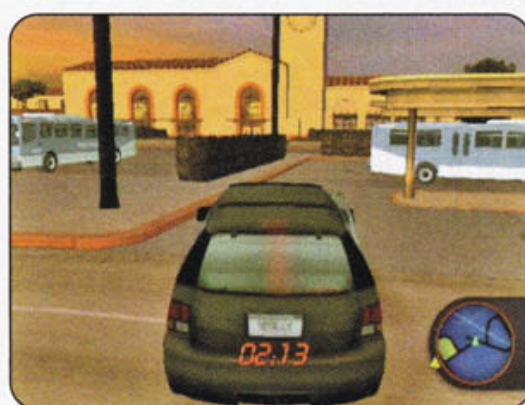
Going After Del Toro

Suba as escadas e mate os terroristas. Siga pela porta à esquerda e suba mais

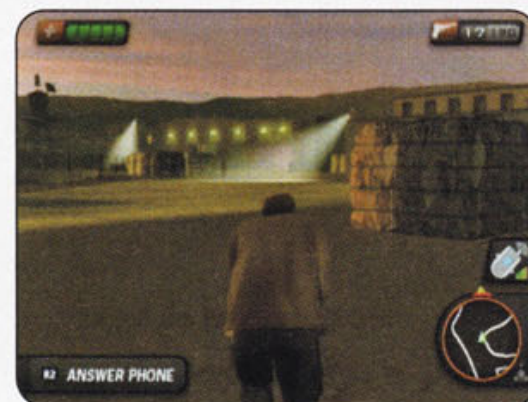
um lance de escadas. Cuidado com o atirador que está atrás da parede destrutível. Siga pelo corredor e entre pela porta à direita. Suba mais um lance de escadas. Na rua, passe agachado pelas janelas para que ninguém o veja e depois entre atirando nos inimigos. Na última sala, mate todos os guardacostas de Del Toro para capturá-lo.

7:00 P.M. — 8:00 P.M. Jack Tracks Kim to Madsen's Base

Entre no carro e siga até o ponto indicado no mapa. Os sinais mudarão de posição, por isso, sempre os localize e veja qual a melhor direção a ser tomada.



Jack Heads Into Madsen's Base



Evite o holofote e passe pela porta amassada. Siga pela porta ao lado da escada e passe pela porta com uma luz amarela. Suba as escadas e entre na porta à esquerda. Desça as escadas, mate os inimigos e, na área aberta, siga ao local indicado no mapa.

8:00 P.M. — 9:00 P.M. Escape from Madsen's Base

Siga o mesmo caminho pelo qual você veio na fase anterior. Ao chegar na porta maior, mande Kim se proteger e elimine todos que estiverem em seu caminho e escape da base.

Jack and Kim Escape

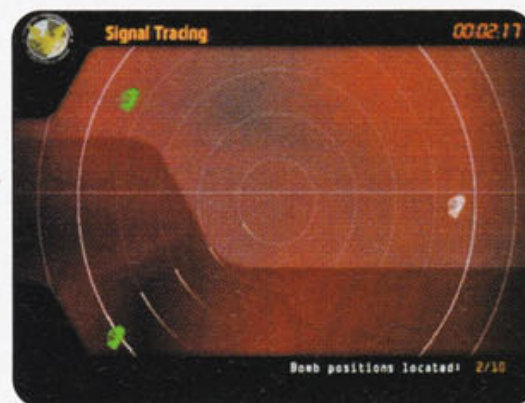
Tome cuidado para que os veículos inimigos não o façam parar.

Quando chegar à estrada, siga para a CTU.

Disabling the Data Scrambler

Apenas quebre o circuito dos computadores buscando atingir as caixinhas com estrelas como você já fez antes.

9:00 P.M. — 10:00 P.M. Locating the Bombs



Para localizar as bombas, você deve usar o direcional analógico. Quando encontrá-las, mantenha o direcional no local até que o sistema identifique o local certo. No total, são 10 bombas.

Tony Leads a Team to the Bomb

Proteja o esquadrão antibombas e leve-os até a bomba. Logo no início, há uma sala cheia de terroristas. Desça a escada e acabe com os terroristas. Continue pela construção se protegendo dos inimigos. Em seguida, cuide dos inimigos atrás das madeiras empilhadas. Siga o caminho indicado pela seta amarela até chegar ao local da bomba.

Bomb Defusal

Troque a ordem das letras até que elas estejam no local certo. Depois quebre o circuito usando as caixas marcadas.

Jack Leads a Team to the Bomb

Jack está de posse de um rifle sniper. Atire nos explosivos para abrir passagem e proteja esquadrão atirando nos inimigos. Depois de matar todos, procure outro ponto para poder protegê-los. Depois de matar todos os inimigos, volte e junte-se ao esquadrão.

Attack at the Bomb Site

Você deve proteger o soldado do esquadrão antibombas, eliminando todos os terroristas.

10:00 P.M. — 11:00 P.M.

After the Earthquake

Evite seguir pelos caminhos com pontos vermelhos no mapa. Quando estiver próximo à CTU, Kate irá ligar. Siga na direção indicada.

Madsen has Kate

Siga até o fim do túnel, entre pela porta à direita e suba as escadas. Siga Madsen eliminando os terroristas. Cuidado com o carro que tentará lhe atropelar e vá até o ponto indicado.

Going After Madsen

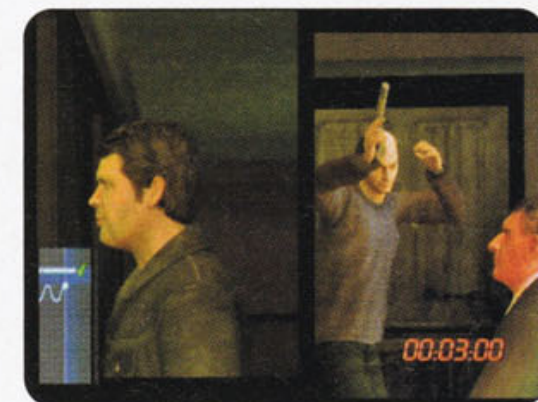
Madsen vai fugir de carro. Siga-o, evitando crateras e os pedestres.

11:00 P.M. — 12:00 A.M.

The Search for Radford

Evite matar os inimigos na frente das câmeras. Depois de entrar na garagem, mate todos os inimigos. Siga pelo caminho estreito e suba na mureta para chegar ao prédio com os atiradores. Quando chegar ao bar, mate os snipers em cima do telhado.

Hostage Situation



O sequestrador está muito nervoso e você deve alternar perguntas mais calmas e normais para que ele se renda.

12:00 A.M. — 1:00 A.M. Accessing the Computer Labs

Siga o hacker até que ele fique sozinho e ataque-o por trás. Reviste o corpo e retorne para onde está Jack. Depois, siga à esquerda até chegar na sala de segurança. Mate o inimigo.

Finding the CTU Data Drive

Siga na sala à esquerda, entre em um cubículo e espere que os inimigos passem e avance até a sala seguinte. Com cuidado, passe pela porta à direita e, na sala em frente, pegue o Drive.

Escaping Joseph Sin Chung's Base



Encontre-se com Chase e desça as escadas. Mate todos os terroristas, siga em direção ao local onde você matou o hacker e siga por um corredor até encontrar a porta azul.

1:00 A.M. — 2:00 A.M. Looking for Kate

Mate os inimigos que estiverem na sua frente e passe pela porta à esquerda. Continue atirando nos inimigos e quando chegar ao cativado, mate o guarda e pegue o cartão de acesso.

Protect Chase



Suba as escadas até chegar onde está o atirador. Pegue seu rifle e atire em todos os terroristas.

2:00 A.M. — 3:00 A.M. Chase Ambushed

Use o movimento stealth para matar o primeiro inimigo e roube sua arma para matar o outro que está próximo. Quando a tela ficar vermelha, fique parado. Vá em direção ao portão e siga pelo canto esquerdo até a casa em frente. Pule a mureta e mate todos os terroristas que o atacarem e mate.



The Informant

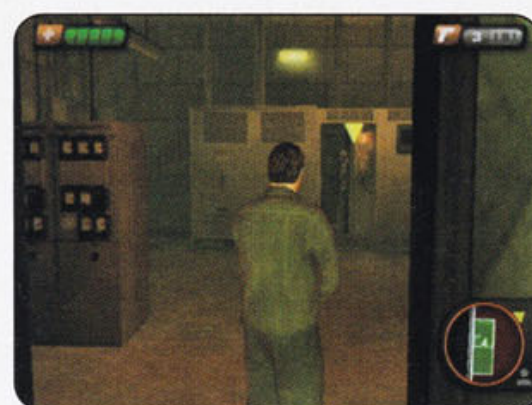
Proteja-se dos tiros do helicóptero e, assim que ele parar de atirar, corra para o restaurante em frente.



Corra o mais rápido possível no corredor e entre na sala do autochoque. Elimine os terroristas, pegue os rifles e ataque o motor logo abaixo da hélice do helicóptero. Quando ele se afastar, suba no palco e proteja-se com as caixas de som. Feito isso, entre no carro.

Searching Radford's Office

Faça a volta pela direita e entre na porta à esquerda. Continue andando pelas salas até chegar a um lance de escadas. Suba, entre na porta à sua direita e logo depois na da esquerda. Passe pela porta azul indicada no mapa, que estará trancada. Siga pela porta à direita para ligar a energia. Desça no buraco e ative a alavanca.



Volte para a porta trancada e decifre o código. Entre atirando para matar os terroristas e salve o refém. Suba as escadas, entre na sala e suba as escadas à direita. Continue pela sala em frente e, em seguida, siga para a direita. Use o cartão para entrar na sala, mate os inimigos e abra o cofre.

3:00 A.M. — 4:00 A.M. DOD System Hack

Quando aparecer o mapa da rede mundial, escolha um caminho que vá pela América do Sul e depois Inglaterra, até chegar ao ponto nos EUA. Na segunda parte, siga o caminho correto.

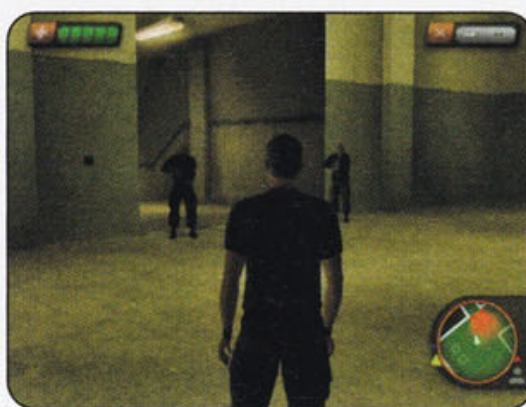
Armored Truck Pursuit



Siga o caminhão que está indo na direção da base, evitando os holofotes. Quando o caminhão entrar, pegue a estrada à esquerda e pare o carro. Saia dele e desça pela abertura no muro e entre atrás do caminhão.

4:00 A.M. — 5:00 A.M. Fort Lesker's Control Room

Pegue o carro e siga até o final do túnel. Desça do veículo e siga até um portão com os guardas.



Entre correndo e elimine todos que estão na área, suba a escada e entre na porta indicada. Siga pelo túnel até chegar ao armazém. Mate todos os inimigos e vá para a sala de controle. Suba as escadas e siga pela esquerda. Siga pelo corredor e entre na sala.

Cracking the Codes

Você deverá acertar a sequência de letras. Entretanto, agora você deverá seguir a ordem dos painéis em Amarelo, Azul, Verde e Vermelho.

Escape from Fort Lesker

Corra para salvar Chase e mate todos os inimigos no caminho. Proteja-se nas paredes para não tomar muitos tiros.



Quando chegar a um corredor, empurre a caixa para o laser. Na sala seguinte, entre no duto de ventilação. Mate os inimigos que estão atirando em Chase e fuja da instalação com ele. Suba as escadas em frente à sala onde Chase estava e siga pelo mesmo caminho pelo qual você havia entrado na fase anterior. Pegue o carro e fuja.

5:00 A.M. — 6:00 A.M. Raiding the docks

Assim que descer do helicóptero, mate o inimigo e vá na direção de onde ele estava. Aviste o helicóptero, siga pelo caminho da esquerda e mate os inimigos.

Jack vs. Madsen

Siga Madsen e ele atirárá num gancho que ficará balançando para atingi-lo. Espere que ele pare de se mexer para prosseguir.



Proteja-se com as paredes enquanto cuida dos terroristas. Ao chegar à doca, atire no inimigo em cima do barco. Continue eliminando todos os inimigos. Ao abrir a porta, haverá mais inimigos e continue andando e matando todos os terroristas. No final do cais, pegue o rifle no corpo do inimigo e dê três tiros na lancha de Madsen para explodi-la.

The Final Showdown

Na batalha final, entre nas dependências do barco e elimine todos os inimigos que encontrar. Siga o mapa e vasculhe os quartos em busca de itens. Chegada à parte final, a tela mostrar Kate sendo levada, mate os inimigos mais próximos e desça rápido para onde ela está. Mire na cabeça do vilão e salve Kate. ☒



BLACK

A verdadeira luta contra o terrorismo

Texto: Henrique Sampaio

Mapas: Carlos Filizola

Arte: Robson Teixeira

Black é o nome de uma unidade militar supersecreta do governo dos Estados Unidos da América. Jack Keller foi um membro deste grupo e agora está sentado na frente de um figurão do governo que quer saber tudo o que o ex-agente fez enquanto o Black Ops estava na ativa. Você vai reviver toda essa experiência numa história cheia de intrigas e revelações. Keller vai contar sobre os eventos de sua operação na Rússia, cujo objetivo era eliminar Lennox, líder da organização terrorista Seventh Wave. Prepare suas armas.

Objetivos secundários

Embora os objetivos primários de Black sejam diferentes para cada missão, os secundários são idênticos para todas as fases, variando apenas em quantidade. Independentemente da dificuldade escolhida, os objetivos secundários serão:

- **Blackmail:** Destrua laptops, cofres e maletas.
- **Intel:** Colete documentos em papel vermelho deixados em superfícies ou anexos à parede e pequenas maletas prateadas.
- **Recon:** Colete um documento em papel azul enrolado por missão.
- **Armament:** Colete a arma extra do cenário. Você não é obrigado a carregá-la até o fim do estágio e você pode trocá-la caso acabe a munição.
- **Destruction:** Esta missão pede para que você destrua todos os objetos explosivos da fase – galões, tonéis, barris, veículos etc.

objetos inflamáveis espalhados pelos cenários para eliminar dois ou mais inimigos simultaneamente.

- Não se esconda atrás de objetos explosivos.
- Evite desperdiçar munição de armas de longo alcance. Use-as apenas para inimigos muito distantes.
- Economize granadas. Elas são extremamente úteis para atacar grupos de inimigos.
- Atire na granada para detoná-la rapidamente.
- Quebre os vidros das janelas pelo cenário para chamar a atenção de seus inimigos.

Comandos

Alavanca analógica esquerda: movimenta o personagem

Alavanca analógica direita: movimenta a mira

Direcional digital para cima: altera o modo de disparo da arma / aumenta e diminui o zoom da sniper

Direcional digital para baixo: usa kit de saúde

Direcional digital para esquerda e direita: seleciona arma seguinte

✕: recarrega a arma

●: coronhada

▲: usa silenciador, quando disponível

■: troca de arma

R1: zoom

R2: arremessar granada

L1: tiro

L2: agachar

Guia de sobrevivência

O mundo lá fora está em guerra. Jack Keller sabe disso. Por isso, você deve guiá-lo até o fim da missão e entender por que ele é tão importante para a segurança nacional. Siga nossas dicas e você vai se dar bem neste game.

- Aproveite as cargas explosivas, como os veículos, tanques e tonéis de combustível, botijões e outros

Entendendo os mapas

Em Black não há mapas, portanto, alguns jogadores poderão ter dificuldade em se localizar pelos cenários faraônicos. Nas páginas a seguir, você encontrará um mapa para cada missão, cada qual indicando a localização de kits de saúde, objetivos primários e secundários (com exceção do Destruction), e os principais explosivos. Os números correspondem aos objetivos primários, sendo que a localização de cada um deles representa a área onde eles deverão ser cumpridos.

Para sua facilidade, indicamos pontos de progresso no mapa (identificados com as letras do alfabeto), que podem ser acompanhados através do passo-a-passo de cada fase. Esteja preparado e dispare em tudo o que se mover!

LEGENDAS

Missão 1: Veblensk City Streets



INÍCIO



EXPLOSIVO



PORTA DESTRUTÍVEL



ESCADAS DE ACESSO



PASSAGEM



LOCALIZADO NO NÍVEL SUPERIOR



INTEL



BLACKMAIL



ARMAMENT



RECON



KIT DE SAÚDE (EASY E NORMAL)



KIT DE SAÚDE (EASY)

Objetivos primários:

1. Encontre-se com o Black Cell
2. Ataque o museu
3. Elimine os reforços

Objetivos secundários:

- Blackmail - 3
Intel - 3
Recon - 1
Armament - 1
Destruction - 12

Você começará em uma sala parcialmente destruída. Pegue a SPAS12 ao lado da porta e, com ela, atire para derrubá-la. Esquie-se pelos escombros à frente e mate o soldado de vigia. Desça a escada e acabe com os soldados que sur-

girem, enquanto percorre a calçada à direita. Atire no soldado na janela do prédio à frente (A). Na lateral do prédio, abaixo da placa, atire na caixa de explosivos - aproveite para eliminar alguns oponentes mais à frente. Nos escombros à sua esquerda, atire em outra caixa de explosivos.

Entre no corredor e atire no explosivo localizado na base do suporte esquerdo, desta vez para abrir caminho entre as grades. Prossiga, eliminando os inimigos dos edifícios laterais. Veja que os soldados de preto fazem parte do seu esquadrão e o ajudarão a partir de agora. Quando perceber um acúmulo de inimigos na frente do museu, arremesse uma granada no nível superior para acabar com todos de uma vez. Destrua o laptop no edifício ao lado para adquirir os detalhes da "Operação Execução Extraordinária" (Blackmail 1/3). Antes de invadir o museu, na mesma rua, entre no prédio cuja entrada está destruída e pegue o documento azulado no chão (Recon 1/1). Suba a escada e pegue a

UZI no chão (Armament 1/1).

Entre no museu e mate todos os soldados. Tome distância da parede à esquerda da entrada, pois ela explodirá e novos soldados atacarão (fig. 1). Mate-os, suba a escadaria e pegue o documento na parede sobre os "Detalhes do sistema NSA Echelon" (Intel 1/3). No nível superior, pegue a maleta metálica no chão (Intel 2/3), para recuperar a "caixa preta do professor Janek". Desça, atravesse a abertura na parede e siga para o beco (B).

Pegue a RPG encostado na parede ao lado direito e acabe com os inimigos do edifício no final do beco - basta atirar um míssil próximo deles que a explosão se espalhará pelo andar (fig. 2). Antes de avançar, porém, atire um míssil no topo da torre (C), onde há um soldado equipado com uma RPG.

Prossiga pela rua principal e mire no tanque de gasolina do caminhão à frente para mandar os inimigos para os ares com uma grande explosão. Vá para o prédio próximo para destruir o laptop no chão, que contém as "fotografias de satélite do Lago Papoose" (Blackmail 2/3). Na guarita (D), destrua outro laptop, contendo "esquemas sobre uma aeronave de codinome Aurora" (Blackmail 3/3). Quando os soldados saírem pela porta próxima à rampa, detone o carro à frente para que a explosão atinja todos eles (fig. 3). Colete o documento colado na parede, com o "desenho do sistema de metrô de Nova York" (Intel 3/3) e prossiga pelo corredor para completar a missão.

fig. 1

fig. 2

fig. 3



Missão 2: Treneska Border Crossing

"Keller revela que encontrou o quarto membro da organização terrorista Seventh Wave, um americano. Porém, um ataque inesperado o impediu de confrontá-lo."

Objetivos primários:

1. Encontre a fronteira de Treneska
2. Atravesse a fronteira
3. Atravesse o Canal de Vodnik
4. Encontre a fazenda Merjakni
5. Investigue a fazenda
6. Elimine a patrulha que se aproximar
7. Elimine os soldados de todos os prédios exteriores

Objetivos secundários:

- Blackmail – 5
- Intel – 5
- Recon – 1
- Armament – 1
- Destruction – 15

Evite confrontos diretos e elimine os inimigos silenciosamente. Siga pela direita, rente à encosta do morro, até alcançar o ponto (A). Siga o caminho de terra, optando pela direita na bifurcação. Espreite-se na mureta para eliminar os soldados. Volte e avance para a área da barraca.

Siga para o ponto (B), onde encontrará uma caverna seguida de um túnel. Avance até chegar ao final da passagem subterrânea. Elimine os inimigos atirando sempre na cabeça. As rochas na ladeira servirão de escudo.

Se preferir, você poderá

também evitar o ponto (B) e seguir pela esquerda da barraca até chegar ao ponto (C). Lá, atire no tonel explosivo para abrir caminho entre as grades e prossiga, adentrando na fronteira. Antes de invadir o complexo inimigo, certifique-se de matar todos os soldados de vigia no alto das torres de observação e explodir os galões inflamáveis nas laterais da entrada (fig. 4). Avance com cautela e esconda-se atrás dos entulhos da



fig. 4

entrada, eliminando o maior número de soldados possível. Corra para o segundo prédio à esquerda (D), pegue um rifle e elimine os inimigos do segundo andar. Destrua o cofre ao lado da escada, com "evidências de serviços não autorizados pelo governo em Washington DC" (Blackmail 1/5). Use a abertura na parede para uma visão geral da base. De lá, atire no tanque de combustível do caminhão, nos caixotes de explosivo, próximos ao edifício da esquerda e no latão no prédio à direita. Desça e adquira o documento "detalhes de como fazer uma bomba pesada", no prédio à direita da entrada (Intel 1/5). No edifício da frente, exploda mais um cofre, com as "cenas escondidas das plantas nucleares da Coreia do Norte" (Blackmail 2/5). Siga para o próximo prédio e pegue o documento com "vídeo secreto do relatório de segurança de

Los Angeles" (Intel 2/5).

Saia da base, desviando dos projéteis lançados pelo atirador, logo na entrada do túnel à sua frente. Não se esconda atrás do caminhão, se não quiser ser mandado para os ares com uma explosão. Aproxime-se dele pela direita e, após matá-lo, siga pelo túnel. Chegando próximo à saída, elimine os inimigos à distância com uma granada, devido à baixa visibilidade.

Saindo do túnel, siga pela estrada principal e identifique os dois soldados à esquerda. Você poderá eliminá-los sorrateiramente apenas atirando no barril em chamas até explodi-lo. Seguindo em frente, desta vez pelo lado direito da estrada, aproveite novamente a distração dos soldados e mate-os da mesma maneira. Antes de atravessar a ponte, siga mata adentro até chegar ao ponto (E). No casebre, atire no laptop para destruir as "cenas contrabandeadas do circuito interno de TV" (Blackmail 3/5). Volte e suba até o ponto mais alto do terreno para adquirir a RPG (Armament 1/1). Avance para a ponte e, quando os inimigos atacarem, atire mísseis nos caminhões para gerar explosões e aniquilar vários deles simultaneamente. Chegando ao final da travessia, atire nos explosivos próximos da casa logo à frente e no soldado de vigia no alto da torre de observação. Pegue o documento com a "lista telefônica de JJ Directorete" em cima da mesa, dentro da casa (Intel 3/5). Chegando na mureta do ponto (F), enfrente e elimine os soldados da barraca – algumas granadas são suficientes para matar todos eles.

Equipe-se com um rifle ou shotgun e prossiga pela passagem. Dois soldados mascarados atacarão ao longo do percurso, portanto mantenha distância e mire sempre na cabeça. Chegando novamente à mata fechada, suba até a próxima barraca e pegue o documento azul (Recon 1/1). Aproxime-se da fazenda e, na torre (G), suba a escada e pegue o documento com os "planos de envenenamento no fornecimento municipal da água de Los Angeles" (Intel 4/5). Desça e destrua a maleta de evidências, próxima à bomba de gás (Blackmail 4/5). Entre no casarão principal e destrua o laptop no salão do térreo, contendo a "lista de companhias da CIA na Europa" (Blackmail 5/5). Suba as escadas até chegar ao topo e pegue o documento com as "contas bancárias da Seventh Wave em Zurique" (Intel 5/5). Uma onda de soldados invadirá o local por todos os lados. Aproveite as janelas do sótão para atirar neles e principalmente nos explosivos abaixo. Fique atento à escada atrás de você, pois alguns deles subirão até o sótão para matá-lo – inclusive mascarados. Assim que matar todos os oponentes (ou a maioria deles), desça e elimine os soldados dentro de cada um dos cinco casebres adjacentes para completar a missão.



Missão 3: Naszran Town

"O agente do governo revela o interrogatório com McCarver, parceira de Keller em sua operação na Rússia. Ela confirma que Lennox é o cabeça da Seventh Wave, e que ele esteve envolvido em um atentado terrorista no Cairo, Egito, matando centenas de civis."

Siga o caminho até chegar ao cemitério. Haverá atiradores de elite cobrindo a área, portanto jamais permaneça parado sem se proteger. Aproxime-se do prédio (A) e atire no barril inflamável para matar alguns soldados escondidos. Entre, desça pela abertura abaixo da escada e destrua o cofre com os "projetos para Narcissus" (Blackmail 1/5).

Suba a escada e pegue o documento na parede com os "planos de voo relacionados à operação Execução Reversa" (Intel 1/5). No alto do prédio, pegue o rifle e elimine todos os soldados que se aproximarem (fig. 5).

Desça e prossiga, ainda utilizando as lápides como escudo, mas desta vez atacando tudo o que se mover. Elimine o atirador do alto da capela e avance até o mausoléu. Atravesse o buraco, aproveitando a distração dos inimigos logo à frente para matá-los. Chegando novamente à área dos túmulos e

lápides, vá para o ponto (B). Atire nos explosivos dentro do barraco para destruir a fita de vídeo "Túmulo Boêmio" (Blackmail 2/5). Logo em seguida, entre e pegue a M203 encostada na parede (Armament 1/1). Entre na estrutura à frente (fig. 6) para tomar uma das duas posições de sniper e elimine à distância os inimigos que se aproximarem. Atravesse a ponte, entre na próxima estrutura e repita a ação. Aproxime-se do ponto (C) e impeça a próxima onda de ataques. Entre na casa logo à frente e derrube as portas para atravessar os cômodos. Pegue o documento com o "desenho do cinema de Ukraine" no balcão (Intel 2/5) e desça pelo buraco no chão. Antes de prosseguir, destrua o cofre com a "gravação da entrevista com o General Y" (Blackmail 3/5). Atire nas paredes para abrir caminho.

Chegando no final do túnel, equipe-se com a sniper e elimine os soldados do edifício destruído logo à frente. Poucos passos à frente, antes da curva, equipe-se com a sniper novamente e elimine o atirador com RPG do ponto (D) (fig. 7). Ele deixará a arma cair. Prossiga e pegue a RPG no final do corredor. Mate os inimigos atrás dos carros à frente e prossiga pelos escombros à direita. Invada o prédio pelo ponto (E) – use granadas para eliminar os soldados no térreo. No segundo andar, destrua a mala encostada no sofá com os "documentos de explanação sobre sabotagem via celular" (Blackmail 4/5). Já no topo, elimine inimigos à distância. Após aniquilar todos eles, você estará livre para explorar todo o depósito da área inferior, portanto, desça novamente até o corredor de entulho e siga até o ponto (F). Pegue o documento com as "fotografias aéreas do centro de Las Vegas" (Intel 3/5) e volte para o topo do edifício. No terceiro andar, próximo à escadaria do lado oposto à que você subiu, adquira o "dossiê relacionado à astronomia Setec". Desça por este lado do prédio e, chegando à base, pegue o documento azul (Recon 1/1). Prossiga até chegar a uma nova área do depósito.

Os inimigos estarão distraídos, portanto aproveite para pegar a RPG sem ser notado, logo atrás do soldado no segundo corredor à direita. Prossiga derrotando todos os oponentes. No corredor (G), tome cuidado com o atirador com RPG no edifício à frente. Outro, à sua direita, lançará mísseis assim que você se aproximar da abertura do mesmo edifício (fig. 8). Entre e pegue o documento com "fotografias em infravermelho da guerra termonuclear mundial" (Intel 5/5) e destrua a mala encostada no pé da mesa, com os "arquivos marcados como atividade de suporte à inteligência de 1981" (Blackmail 5/5). Volte e prossiga pela tubulação. Avance pelos escombros até chegar ao ponto (H). Dispare um míssil no atirador do prédio à esquerda ou elimine-o com a sniper. Fique atento a todos os outros atiradores dos prédios à frente e ataque logo após identificá-los. Assim que avançar para a área rebaixada, elimine com um míssil o atirador com a machinegun para explodir o edifício central (fig. 9). Prossiga e penetre no edifício à frente para completar a missão.

Objetivos primários:

1. Atravesse a cidade de Naszran
2. Tome as posições de sniper
3. Reprima a força inimiga
4. Atravesse o beco dos snipers
5. Entre na rede de túneis de Ressonov

Objetivos secundários:

- Blackmail – 5
- Intel – 5
- Recon – 1
- Armament – 1
- Destruction – 23

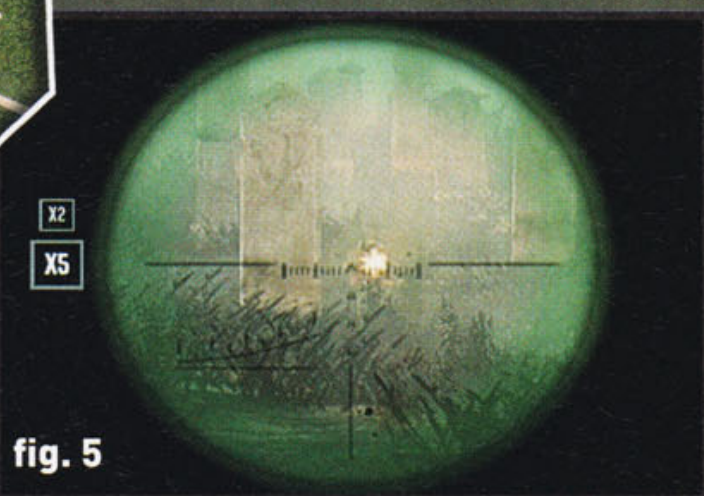


fig. 5



fig. 6

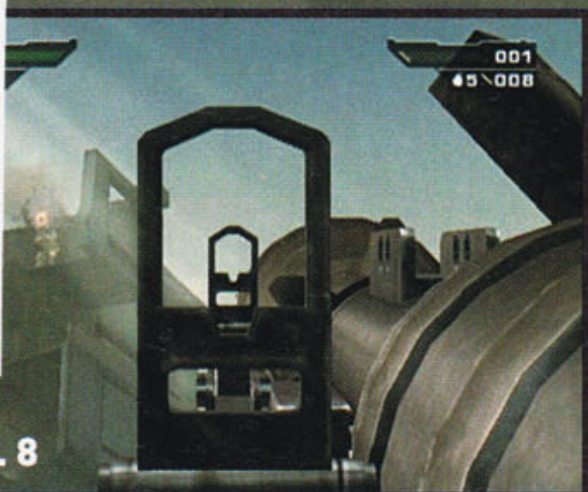


fig. 8



fig. 9

Missão 4: Naszran Foundry

"McCarver fala sobre o passado de Lennox no esquadrão Black. Ainda membro da força militar, Lennox traiu sua equipe e matou todos os integrantes"

Desça para o nível inferior e atire nos barris explosivos quando os soldados se aproximarem. Em seguida, suba a ladeira pelo lado direito e atire nos tubos localizados na plataforma à frente (A), fazendo-os rolar e esmagar os oponentes. Atravesse as esteiras para alcançar o andar superior do edifício e pegue o documento azul em cima da mesa ao canto (Recon 1/1). Desça pela abertura no piso e siga para o prédio com o cofre com as informações sobre o "Magnaphone MX 20/20 hackeado" e destrua-o (Blackmail 1/5). Prossiga até se aproximar da refinaria (localizada na área de campo plano). Tente eliminar alguns inimigos à distância antes de ultrapassar o desnível. Ao descer, localize as minas terrestres em sua volta e atire nelas enquanto se movimenta com cautela. Evite andar pela grama para não correr o risco de pisar em uma mina escondida.

Atravessando a primeira cerca, derrube a porta do casebre de madeira à direita e pegue a "lista de sleepers da Seventh Wave" (Intel 1/5). Após sair da área minada, atire rapidamente nos explosivos do caminhão à frente para destruir a torre e eliminar o soldado com a RPG antes que ele inicie seu ataque. Desça até a área rebaixada, o que aparenta ser uma rede de esgoto, e prossiga até chegar à escada localizada na parede esquerda.

Suba e invada o enorme galpão amarelo. Atire nos tonéis explosivos para aniquilar os inimigos com mais facilidade. Destrúa o cofre da saleta à direita, contendo o "esquema de Camp Perry, Virginia" (Blackmail 2/4) e suba pela escada lateral do galpão. Pegue o documento anexo à parede com os "detalhes do sistema T-Stas" (Intel 2/5) e entre pela abertura à esquerda. Percorra o corredor circular, virando na primeira à direita e avançando até chegar novamente ao chão. Elimine o atirador RPG no ponto (B) e prossiga até avistar a segunda ponte. Repare na RPG encostada na barricada: pegue-a rapidamente e dispare um míssil contra a enorme estrutura circular à esquerda, onde estará outro atirador RPG. Após apreciar a gigantesca explosão, atravesse a ponte e pegue a maleta localizada abaixo da escada, contendo a informação do DVD intitulado "Sistema de encanamento da Trans Alaska" (Intel 3/5). Prossiga pelos corredores e, ao chegar na próxima sala (C), vire à esquerda: você entrará na fábrica de equipamento bélico.

Você precisará destruir as cinco máquinas de produção de armamento, que são facilmente localizadas pela cor vermelha. Após eliminar os soldados que surgirem, atravesse para o lado oposto, passando por baixo da esteira central. Destrúa a primei-

Objetivos primários:

1. Encontre a casa de fundição de Naszran
2. Atravesse o campo minado
3. Desative a fabricação de armas
4. Destrúa o maquinário bélico
5. Destrúa os painéis de controle de fundição de metal
6. Encontre-se com Solomon na entrada da casa de fundição

Objetivos secundários:

- Blackmail – 4
Intel – 5
Recon – 1
Armament – 1
Destruction – 22



Missão 5: Tivliz Asylum

"O agente revela uma entrevista com o superior de Keller, que o critica. Em seguida, questiona Keller sobre Valencio, um dos integrantes da Seventh Wave".

Prossiga com seu esquadrão pelo buraco ao chão até chegar à área devastada. Inicie o ataque, escondendo-se entre os escombros para não ser atingido pelo fogo inimigo. Dê prioridade aos atiradores no alto das plataformas superiores, principalmente aqueles equipados com RPGs. Abuse da ajuda de seus aliados, enquanto avança pelo cenário. Chegando ao ponto (A), exploda a estrutura logo à frente (fig.11). Siga rente à parede à esquerda e, na saleta, destrua o cofre com os "documentos estampados Pentágono Polo Step" (Blackmail 1/5). Prossiga, usando a abertura entre os destroços para matar alguns inimigos. Avance alguns passos e elimine o soldado equipado com RPG (fig.12). Siga pelos blocos de concreto e entre na pequena sala à esquerda para pegar o documento com os "cartões de identificação falsos do complexo nuclear de Chelyabinsk Obast" (Intel 1/5). Avance e destrua a barricada na entrada do manicômio. Entre e desça pelo buraco no chão. Prossiga pelos corredores, suba a escada e atire nas paredes dos quartos para abrir passagem. No último quarto à direita, antes de sair do corredor, destrua o cofre com os "documentos marcados

Big Safari/Langley" (Blackmail 2/5). No quarto à frente, derrube a porta e destrua a parede à esquerda. Pegue a M16 (Armament 1/1) e saia do corredor. Prossiga pela sala à esquerda e pegue o "passe de segurança para a Hays House" na mesa do canto (Intel 2/5). Entre na sala à esquerda e suba a escada. Elimine os inimigos nas janelas e avance para a área na qual eles estavam. No corredor direito, destrua a maleta com os "relatórios de transporte mostrando o movimento de WMD do Iraque" (Blackmail 3/5). No próximo corredor, após eliminar a força inimiga, pegue o "dossiê marcado Operação Take Away" (Intel 4/5). Na última sala à esquerda, destrua o laptop com a "lista de empregados americanos da sociedade histórica literária" (Blackmail 4/5). Desça para o ponto (B) e entre no corredor à direita. Chegando

Objetivos primários:

1. Ganhe acesso para o interior do manicômio
2. Destrúa o posto de entrada fortificado
3. Encontre a entrada para os níveis inferiores
4. Elimine os guarda-costas de Valencio
5. Destrúa o abrigo de machinegun
6. Apreenda ou elimine o suspeito da operação

Objetivos secundários:

- Blackmail – 5
Intel – 5
Recon – 1



fig. 11

ra máquina com tiros ou uma granada, e pegue o documento com os "planos de rifles fásicos de plasma" (Intel 4/5). Suba a escada e destrua o próximo maquinário. Antes de subir novamente, elimine os soldados na plataforma inacessível, logo à frente do elevador e destrua à distância o laptop com os "planos de vôo marcados da Aero Contractors Ltd" (Blackmail 3/4). No nível acima, destrua mais duas máquinas. Volte para o início do galpão (C), eliminando todos que entrarem no caminho.

Entre pelo portão recém-aberto e elimine o maior número possível de soldados antes de adentrar no complexo. Prossiga pelas plataformas de metal até chegar ao lado oposto. Na sala logo à frente, destrua o "laptop marcado Projeto Suter" (Blackmail 4/4) e adquira a Magnum (Armament 1/1), ambos no canto direito da sala. Saia e suba a rampa lateral, pegando o documento "arquivos marcados Seventh Wave/Headstone (2004)" (Intel 5/5). Das plataformas superiores, destrua o componente vermelho de cada um dos três fundidores (fig. 10) e volte para o ponto (C) para completar a missão.

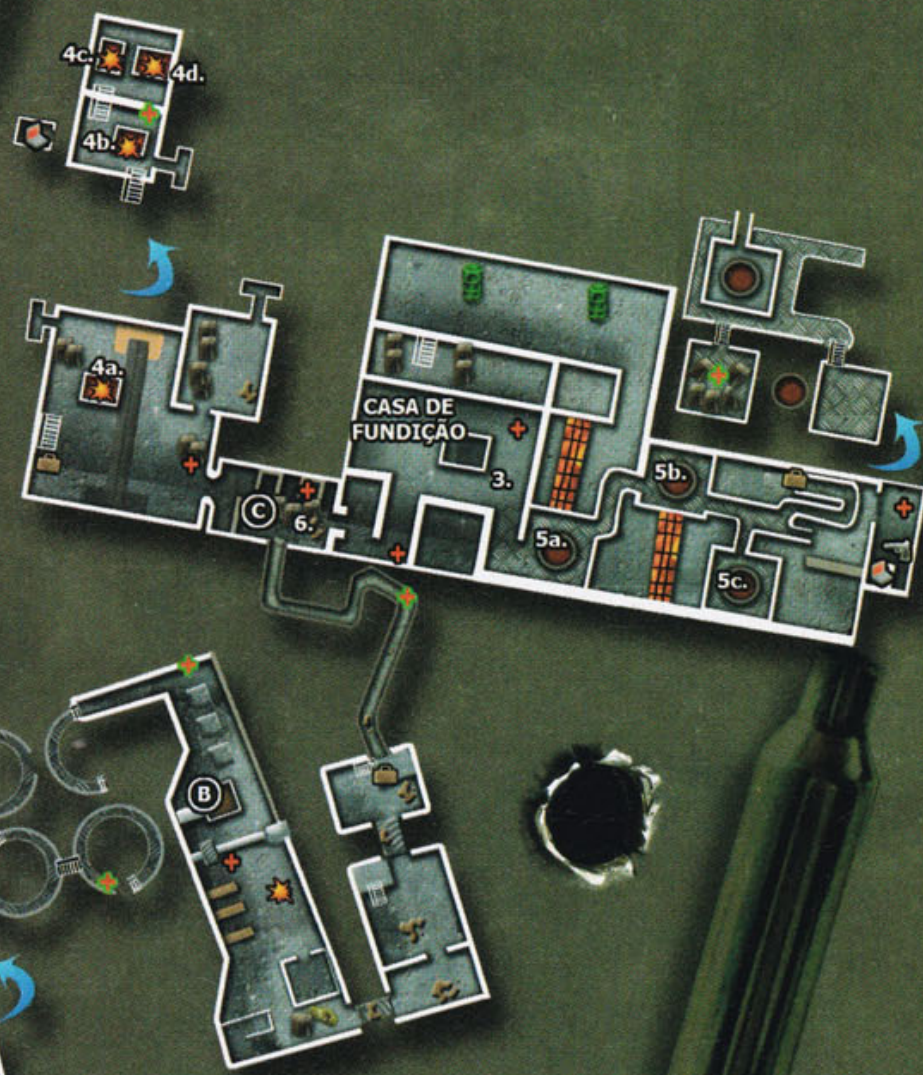
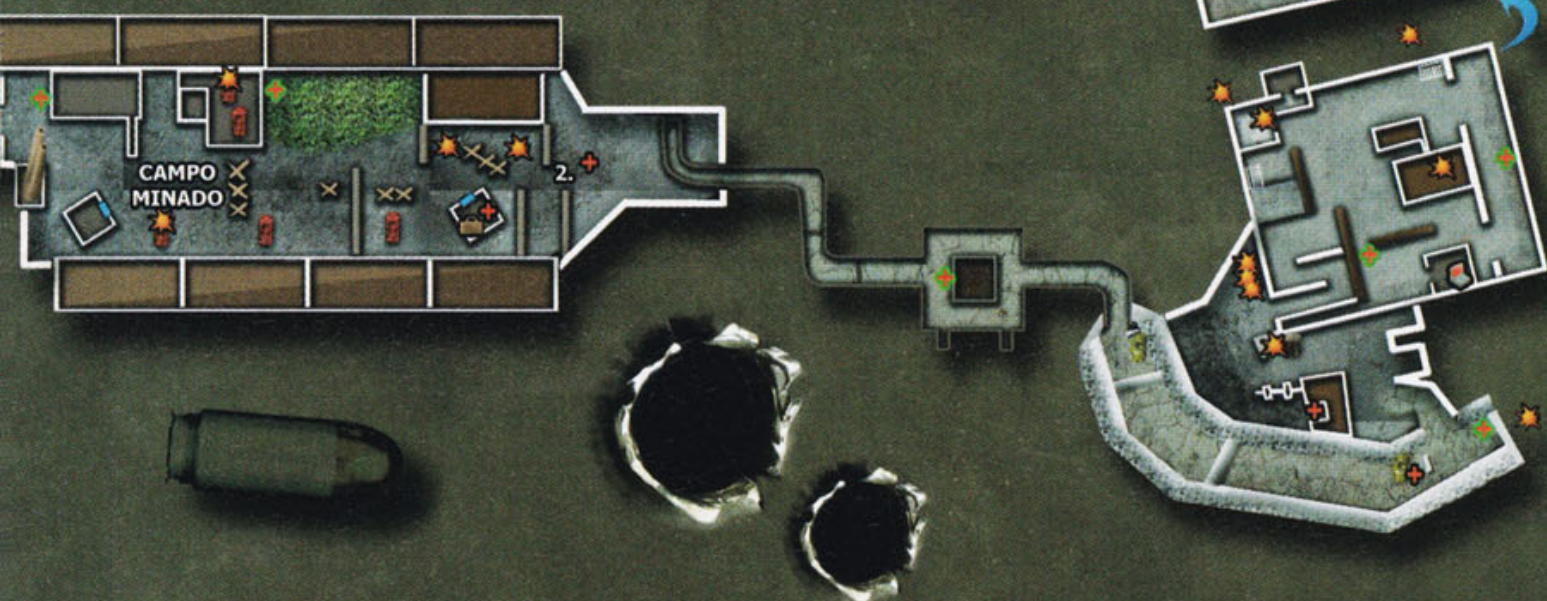


fig. 10

à base, pegue o Recon na pequena sala (Recon 1/1). Siga pelo salão sem ser notado e parta para o ataque frontal. Destrua o laptop na sala à direita (Blackmail 5/5), suba para o nível superior e pegue o documento com as "fotografias de vigilância da estação de força nuclear de Oyster Creek" (Intel 5/5). Prossiga pelo ponto (C) e desça até o final da escadaria. Suba para o nível superior e esconda-se em uma das pequenas s-alas, eliminando os soldados que pularem pela abertura no teto. Mate os oponentes do andar superior e adquira o máximo de granadas possível. Elimine os soldados que aparecerem na barricada e termine o estágio.

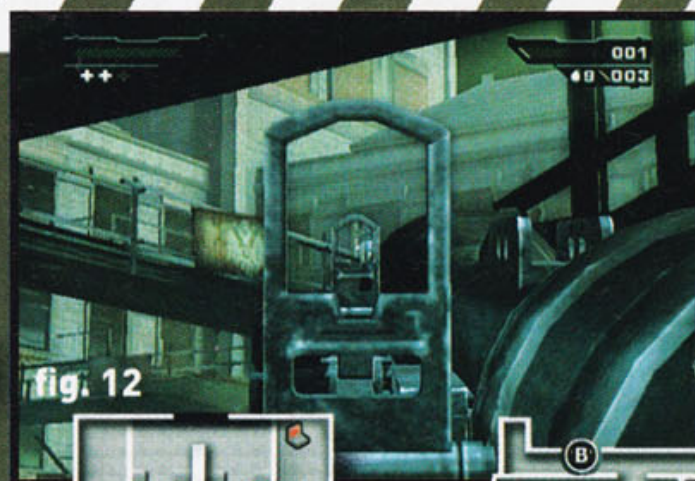


fig. 12

Missão 6: Vratska Dockyard

"O agente questiona a violência de Keller usada contra Valencio na obtenção de informações sobre Lennox em uma de suas operações. Keller se defende, afirmando que McCarver dera a autorização. Entretanto, é surpreendido com a informação de que sua parceira está sendo investigada."

Desça da plataforma e avance até o portão. Atravesse a área com os canos, eliminando os soldados que aparecerem na sacada superior. Já no local coberto, suba uma das escadas e arrombe a porta com uma shotgun, para então eliminar os inimigos. Desça e siga em frente, circundando a grade de proteção. Pegue a Walther 2000 dentro do contêiner à esquerda (Armament 1/1) e elimine o atirador da

nos tonéis explosivos logo à frente, destruindo assim o laptop no edifício ao lado, com os "mapas de Los Angeles estampados Projeto Thor" (Blackmail 1/3). Continue seguindo até chegar em uma área semelhante a um estacionamento. Na guarita, destrua o laptop com os "endereços dos ex-presidentes" (Blackmail 2/3) e posicione-se no ponto (C). Inicie o ataque aos inimigos que surgirem do prédio à frente. Quando soldados começarem a atacar do ponto (D), detone as grandes estruturas circulares próximas. Continue atacando até derrotar a força inimiga. Prossiga pela porta principal do prédio à frente e, ao lado do trem, pegue o documento com a "identidade verdadeira do Mestre Rodis" (Intel 5/5).

Objetivos primários:

1. Encontre-se com a segunda equipe da Black Ops
2. Elimine os inimigos da emboscada

Objetivos secundários:

Blackmail - 3
Intel - 5
Recon - 1
Armament - 1
Destruction - 27



fig. 13

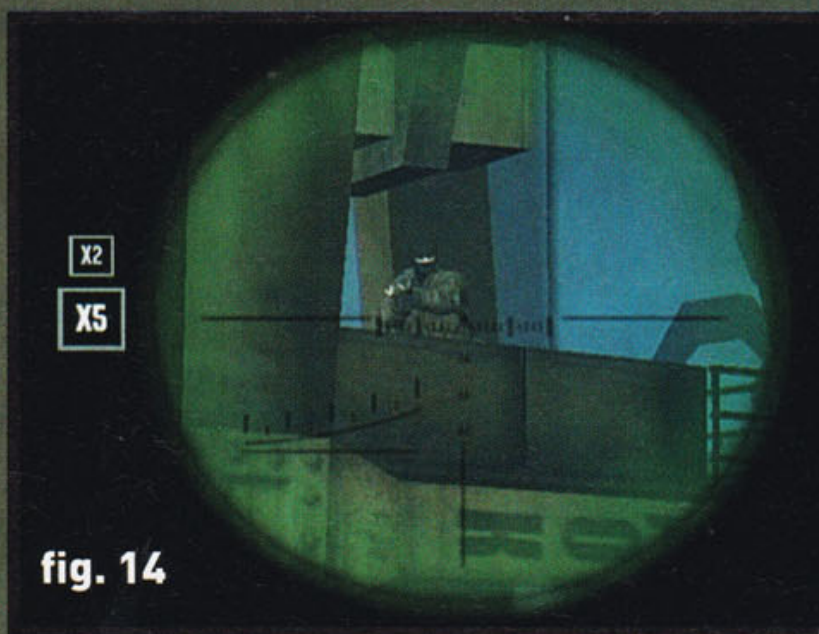


fig. 14

estrutura de metal à frente com a arma recém-adquirida. Vire na primeira à esquerda e prossiga. Chegando na lateral do navio, vire à direita e siga até encontrar os "dados de reconhecimento para a base aérea MIG-310 em Bilyarsk" (Intel 1/5). Volte e entre no cais. Elimine o atirador RPG do ponto (A) e suba para o nível superior - se não tiver mais a shotgun, pegue outra dentro do contêiner logo à frente da escada. Adquira o Recon e desça. Avance, escondendo-se do soldado com uma machinegun acima da torre. Atire nos tonéis abaixo para explodir o local (fig. 13). Suba a escada e, no pequeno quarto, pegue o "documento de design marcado Tempestade de Areia" (Intel 2/5). Siga pelos corredores e entre na sala à esquerda. Pegue a maleta na estante, contendo "imagens do circuito interno de TV de um roubo a banco em Handi" (Intel 3/5). Prossiga até o final do corredor e ataque o esquadrão inimigo do outro lado da ponte. Uma granada certa no prédio do meio causará dano suficiente para livrá-lo do perigo. Suba a escada (B) e pegue o documento com os "planos e esquemas das Indústrias Knight" (Intel 4/5). Desça e continue seguindo pela borda do oceano. Assim que passar pelo caminhão, ao lado do contêiner à esquerda, atire

Suba a escada e elimine os soldados do alto da janela com a sniper. Desça e suba a escada à esquerda, entrando na sala à direita. Destrua o cofre com os "detalhes do campo europeu 'Bondsteel' da CIA" (Blackmail 3/3). Saia por onde entrou e suba para o nível superior para certificar-se de que todos os inimigos foram mortos. Prossiga pela plataforma à esquerda, permanecendo em áreas elevadas, que lhe garantem melhor visão do campo de batalha. Tome cuidado com os atiradores do alto das torres (fig. 14). Na próxima área, elimine o soldado com RPG na plataforma superior do edifício à frente e entre. Chegando à próxima área aberta, assista à animação.

Missão 7: Graznei Bridge

"Após o massacre no porto, Keller e sua equipe decidem caçar Lennox por conta própria."

Objetivos primários:

1. Atravesse a ponte Graznei
2. Ganhe acesso ao Spetriniv Gulag 6
3. Destrua as portas principais da Gulag

Objetivos secundários:

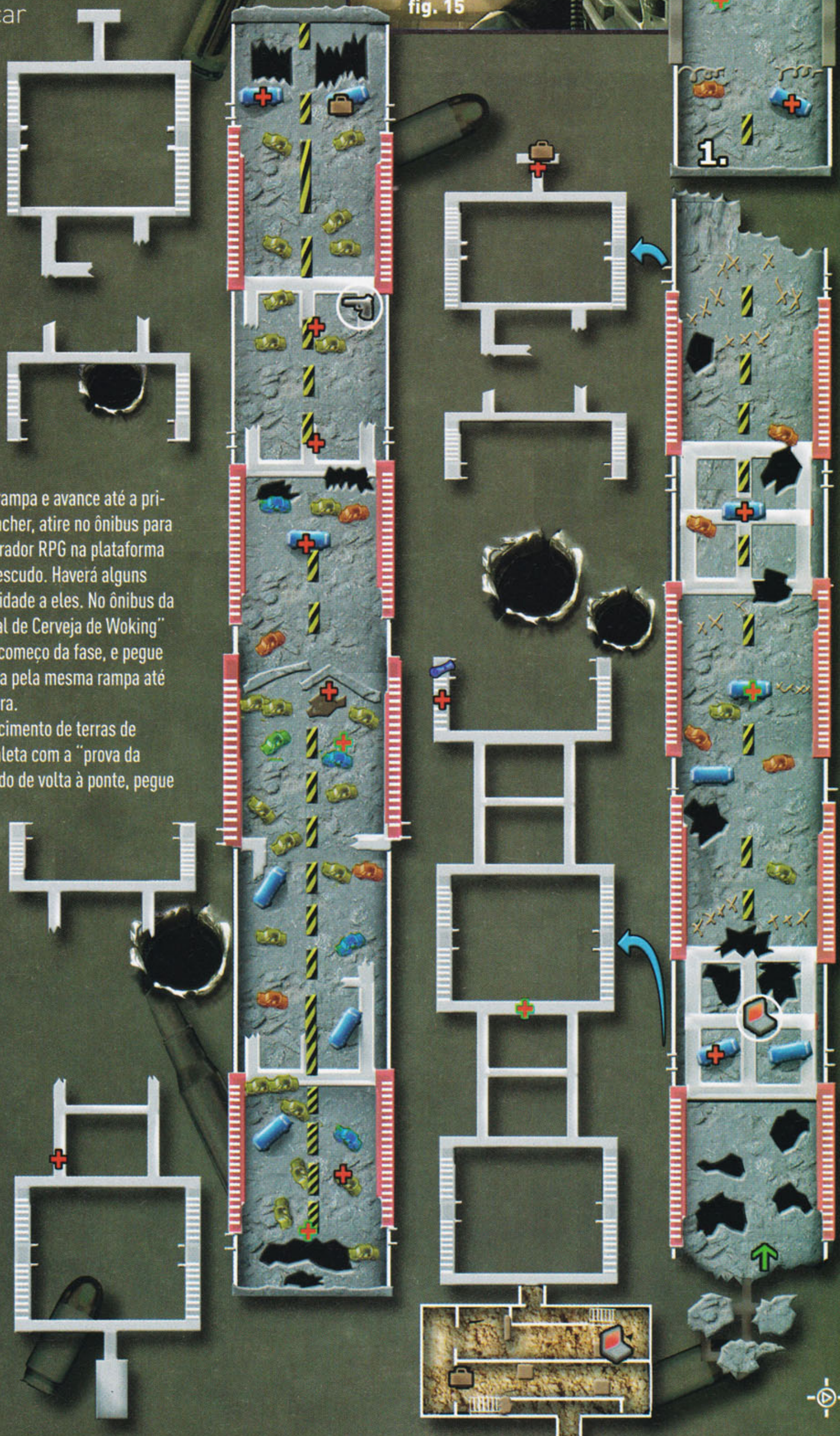
- Blackmail - 2
- Intel - 4
- Recon - 1
- Armament - 1
- Destruction - 8
- Destruction - 27

Siga em frente e atire no carro pelo buraco acima da ponte para matar os soldados mais próximos (fig. 15). Escolha o caminho da direita na bifurcação. Chegando à área asfaltada, elimine os soldados mais próximos e suba a rampa da direita para alcançar o topo da ponte. Aproveite a visão ampla para

matar os inimigos mais distantes. Desça pela mesma rampa e avance até a primeira grande barreira de concreto. Com a grenade launcher, atire no ônibus para matar os inimigos dentro e em volta dele. Elimine o atirador RPG na plataforma superior à esquerda e avance, usando os carros como escudo. Haverá alguns machinegunners nos ônibus a seguir, portanto dê prioridade a eles. No ônibus da direita, pegue os "planos de envenenamento do Festival de Cerveja de Woking" (Intel 1/4). Suba a rampa logo à direita, em direção ao começo da fase, e pegue a RPG assim que chegar ao topo (Armament 1/1). Desça pela mesma rampa até chegar na parte mais baixa da ponte. Entre pela abertura.

No caminho, pegue na parede a "fotografia de reconhecimento de terras de Praire Chapel Ranch, Texas" (Intel 2/4), e destrua a maleta com a "prova da morte de K. B. Baer em 2001" (Blackmail 1/2). Chegando de volta à ponte, pegue o caminho da esquerda. Um bloqueio o impedirá de chegar à área asfaltada, portanto continue pela mesma plataforma. Ignore a passagem para a ponte e prossiga até adquirir o documento azulado (Recon 1/1). Agora sim, volte e inicie o ataque aos inimigos. Aproximando-se do segundo ônibus, elimine o atirador com RPG no topo da ponte à esquerda. Suba a rampa lateral em direção ao começo da ponte, pegue a sniper (que facilitará na explosão das minas logo à frente) e destrua a maleta no centro da estrutura elevada, com a "evidência de envolvimento da CIA em tumultos franceses" (Blackmail 2/2). Desça e vá para o topo da estrutura à frente para ter a melhor visão das minas terrestres e dos inimigos. Após o ataque, desça para a parte baixa da ponte, próxima à área destruída, e pegue a "lista de contato da Seventh Wave em Hamburg" (Intel 3/4). Suba e atravesse a ponte. Permaneça atrás do ônibus à direita enquanto elimina os inimigos à frente. Mate o RPG no alto do edifício. Após revidar o ataque, pegue o documento anexo na parede com as "fotografias aéreas da base Miramar" (Intel 4/4). Destrua os portões com explosivos e mate os dois soldados com escudos antes de completar a missão.

fig. 15



Missão 8: Spetriniv Gulag

“Lennox conseguiu fugir, mas eu estava disposto a ir ao inferno para acabar com ele”, disse Keller ao agente do governo. “E eu cheguei bem perto disso”, ele completa...”

Objetivos primários:

1. Ganhe acesso ao complexo subterrâneo
2. Cace o suspeito Lennox, da Seventh Wave

Objetivos secundários:

- Blackmail – 4
- Intel – 10
- Recon – 1
- Armament – 1
- Destruction – 28

Atravesse as grades e desça a escadaria. Entre no beco à esquerda e, em seguida, na porta à direita, até chegar em uma área repleta de caixas (A). Alguns soldados o atacarão da sala à frente. Já nesta sala, pegue o “documento estampado WI-99-EYE” (Intel 1/10).

Suba a escada ao lado

e, na sala no final do corredor, pegue outro documento com os “planos de um refúgio localizado em Mount Weather, Bluemont, Virginia” (Intel 2/10). Na sala ao lado, suba e pegue o próximo documento na parede, com os “detalhes de contato da equipe de desenvolvimento” (Intel 3/10) – alguém falou em Easter Egg? No último andar, prossiga pelo único caminho disponível. Não se preocupe em atirar nos soldados de baixo por enquanto.

Desça pela rampa e prossiga pela plataforma de metal, ligado à abertura da parede. Tome cuidado, porém, com o atirador RPG no último andar do prédio à direita. Arrombe a porta dos fundos do prédio à frente e pegue a Walther 2000 (Armament 1/1). Logo ao lado, destrua o cofre com a “lista de subversivos internos” (Blackmail 1/4). Saia e entre no prédio (B), pela escada de metal, localizada antes da ponte. Derrube a porta da próxima sala e suba a escadaria. Aproveite a distância para eliminar os inimigos à frente do monumento e nas janelas da Spetriniv Gulag (fig. 16). Desça e penetre no complexo, avançando pelos corredores. Chegando no grande salão (C), novos soldados mascarados e reforçados com escudos aparecerão. Derrube uma das portas da pequena sala lateral e destrua a maleta em cima dos armários com as “fotos do assassinato de Willie O’Keefe” (Blackmail 2/4). Saia e pegue o documento de volta no saguão principal, contendo os “planos marcados como Operação Guerreiro Urbano” (Intel 4/10). Prossiga para a próxima sala e atravesse as grades de ferro. Pegue o documento azul (Recon 1/1) no quarto esquerdo e siga em frente. Desça o degrau quebrado e pegue o “DVD chamado A Ordem da Morte” (Intel 5/10) no caminho. Chegando no próximo corredor, pegue uma RPG na última cela à direita. Destrua a parede danificada e, na sala a seguir, lance dois mísseis através das pequenas aberturas nas portas para matar os dois machinegunners. Siga por uma das duas aberturas e percorra o túnel

a seguir, atirando nos caixotes explosivos quando os inimigos se aproximarem. Vire no corredor à esquerda e pegue o “mapa detalhado do Pentágono” (Intel 6/10). Avance até a área com tubulações verticais e atravesse a ponte superior, entrando pela lateral direita. Pegue a “versão completa e não editada do filme de Zapruder” (Intel 7/10), em cima da rocha à direita. Enfrente os inimigos e prossiga pelo declive. Ao final do túnel, atire um míssil no machinegunner no final do corredor à direita – há uma RPG na sala à frente, caso precise. Destruída a parede, entre na sala onde estava o atirador (fig. 17) e atire no laptop com os “dados do projeto T.H.O.R. de Los Angeles” (Blackmail 3/4). Prossiga até atravessar o chão improvisado de madeira. Chegando à área com a máquina central, ignore as outras entradas e corredores. Siga os trilhos e, na bifurcação, vire à esquerda para coletar as “fotografias aéreas da Casa Branca” (Intel 8/10). Siga pela direita e lance um míssil nos próximos machinegunners para derrubar a parede. Entre pela abertura e pegue a “fita de vídeo filmada em Yamantan Mountain, Beloretsk” (Intel 9/10). Prossiga pelo corredor tubular e pegue a M249 no chão.

Chegando na grande área, inicie o ataque sem ultrapassar a marca escura da porta na parede, caso contrário, você será trancado (fig. 18). Elimine todos os inimigos que surgirem. Quando você perceber que existem menos soldados, ataque aqueles escondidos nos abrigos à frente até uma grande explosão mandar

tudo pelos ares. Pegue o “documento” mais incomum de Black na salinha do lado direito do 2º andar, uma “bomba nuclear soviética” (10/10) e destrua o cofre localizado na plataforma inacessível, à esquerda, contendo os “segredos de renderização de Burnout (Blackmail 4/4)”.

Prossiga pela abertura para completar a missão. Agora assista ao curto (mas intrigante) diálogo final entre Keller e o agente do governo. ☒



fig. 16

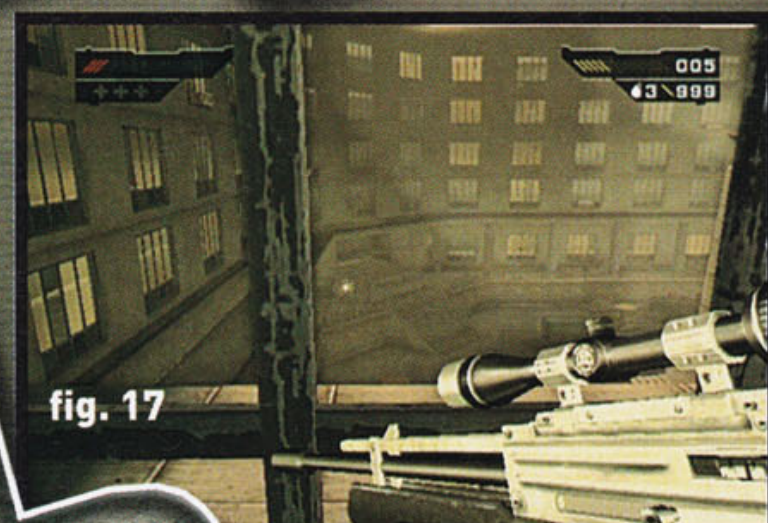


fig. 17



fig. 18

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Extras imperdíveis para chacinar todos os demônios

Na edição SDP #32, você conferiu uma estratégia esmagadora para terminar o game sem perder nenhum caminho e lance da história. E, para completar nosso serviço, nesta edição você descobre todos os principais extras para não deixar nenhum demônio nefasto sem sua punição. Deleite-se.

Por Daniel Nieuwenhuizen

ONI CHARMS

As Charms trazem passwords que podem ser usadas na opção Oni Special. Existem dez ao todo, e elas habilitam cinco armas especiais:

Soki: cano de ferro

Jubei: raquete

Ohatsu: cofrinho

Roberto: luvas de boxe

Tenkai: suporte de microfone

As Charms também servem para habilitar roupas especiais. Confira no guia abaixo como realizar o processo inteiro:

Soki: roupa do Ryu

Jubei: roupa da Cammy

Ohatsu: roupa da Chun Li

Roberto: roupa do Guile

Tenkai: roupa do Ken

ONDE ENCONTRAR AS ONI CHARMS PLAINS HIGHWAY

No lado de fora da sala onde acontece o Test of Valor e onde é necessário matar 100 inimigos. Fica próximo a um baú quebra-cabeça que só pode ser acessado por Jubei.

SURUGA CASTLE

No telhado com bambus. A partir do local onde você enfrenta o Test of Valor, siga para a direita.

MT. HIEI

Na parte em que é possível fazer o Test of Valor contra três Genmas gordos. Vá para o lado esquerdo da casa à esquerda.

WESTERN HOSPITAL

Na sala com uma máquina que possui uma alavanca no meio. É preciso ativá-la.

SIMABARA RESEARCH FACILITY

Depois de pegar o elevador para cima, você encontrará logo à esquerda da primeira porta que só o Roberto pode abrir.

HARBOUR

Na parte com seis galpões, dentro daquele que precisa do Roberto para entrar.

ABANDONED VILLAGE

Na parte em que você enfrenta o chefe.

TOYOKUNI RESEARCH FACILITY

No segundo andar, perto da máquina com o símbolo amarelo.

NAGOYA CASTLE

Na sala com o Genma que parece um cogumelo, no interior do castelo.

FINAL CHAPTER

Ao entrar na sala com a árvore-mãe Genma, procure no canto da direita.

ITENS SECRETOS ONI

Oni of Peace: no castelo de Nagoya, depois de salvar Jubei, use-a para passar pelo buraco na parede de uma sala de máquinas.

Siga até o outro lado, abra a porta, pegue Roberto, empurre a caixa e, com Ohatsu, continue. Destrua a porta com o guardião Genma e pegue-o.

Oni of War: é o prêmio do 90º andar da Dark Realm, com Jubei.

Oni of Fate: depois que Roberto se separa do grupo, na última fase, corra para trás até o portão.

Oni of Joy: é o prêmio do 90º andar da Dark Realm, com Ohatsu. Com todos os quatro itens equipados, o MP fica infinito.

DRAGON

Dragon of Peace: na casa-labirinto, quando você vai se transformar em Onimusha. No quinto andar, vá para a extrema direita. Está na segunda sala de cima para baixo.

Dragon of War: após vencer o 90º andar da Dark Realm, com Roberto.

Dragon of Fate: atrás da árvore, do lado direito da porta que fica antes do confronto final com Hideyoshi.

Dragon of Joy: após vencer o 90º andar da Dark Realm, com Tenkai.

Com os quatro juntos, seu OP fica infinito.

COMO ABRIR AS ROUPAS

Normalmente, o terceiro set de roupas especiais só pode ser habilitado através de um telefone local. Como não estamos no Japão, precisamos de um "jeitinho brasileiro" para conseguir essa mamata. E, como a SDP sabe das coisas, confira abaixo como proceder:

1) Primeiro, entre no site abaixo e realize o download do programa no link localizado na parte inferior, na seção à direita da tela. http://developer.openwave.com/ja/tools_and_sdk/openwave_mobile_sdk/SDK62K/index.html

2) Depois de instalar o programa, abra-o e, a partir dele, entre no site que o jogo recomenda para você, na seção Oni Special. Use os códigos que você conseguiu com as Oni Charms – eles também estão localizados na seção Oni Special. Ao fazer isso, uma password aparecerá.

3) Agora, é só ir para a seção Oni Special e digitar as senhas. Missão cumprida!

Com Soki, a coisa pode ser um pouco diferente. Neste caso, tente mudar o ID do seu game para um número inferior. Por exemplo, se for 4-....., mude para 3-..... Depois, troque e experimente o primeiro número, variando de 1 até 9.

COMBINAÇÕES

SUPRIMENTO

Warrior's Code + Invention Notes = Merchant Stamp

Grass + Sweet Herb = Medicine LV 2

Grass + Rare Mushrooms = Secret Med LV 2

Grass + Rare Salamander = Ultra Med LV 2

Rare Mushrooms + Lizard = Secret Oni Med LV 2

Lizard + Rare Salamander = Drive Med LV 2

Yellow Ore + Yellow Ore = Power Jewel

Yellow Ore + Blue Ore = Drive Jewel

Blue Ore + Blue Ore = Oni Jewel

ARMAS

JUBEI

Fangs + Warrior's Code = Earth Blade

Fossilized Bone + Warrior's Code = Flame Blade

Antler + Warrior's Code = Juzumaru

Rare Antler + Warrior's Code = Phoenix Claw

Rare Shell + Warrior's Code = Muramasa

OHATSU

Warrior's Code + Fangs = Red Pyre

Warrior's Code + Fossilized Bone = Flame Rifle

Warrior's Code + Antler = Aurora

Warrior's Code + Rare Antler = Ice Break

Warrior's Code + Rare Shell = Divine Spark

ROBERTO

Warrior's Code + Fangs = Schwertleite

Warrior's Code + Fossilized Bone = Redemption

Warrior's Code + Antler = Helmwige

Warrior's Code + Rare Antler = Spine Tingers

Warrior's Code + Rare Shell = Gabriel's Gauntlets

TENKAI

Warrior's Code + Fangs = Isana

Warrior's Code + Fossilized Bone = Indra

Warrior's Code + Antler = Brahma

Warrior's Code + Rare Antler = Monument

Warrior's Code + Rare Shell = Gozanze

ACESSÓRIOS

JUBEI

Invention Notes + Fangs = Samurai's Ring

Invention Notes + Fossilized Bone = S. General Ring

Invention Notes + Antler = Embossed Mallet

Invention Notes + Rare Antler = Blue Bell

Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Magic

OHATSU

Invention Notes + Fangs = Samurai's Choker

Invention Notes + Fossilized Bone = Pair Scarf

Invention Notes + Antler = Friendship Scarf

Invention Notes + Rare Antler = Red Bell

Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Heart

ROBERTO

Invention Notes + Fangs = Samurai's Ring

Invention Notes + Fossilized Bone = Knight Ring

Invention Notes + Antler = Gem of Bravery

Invention Notes + Rare Antler = Yellow Bell

Invention Notes + Rare Shell = Rosary of Health

TENKAI

Invention Notes + Fangs = Samurai's Choker

Invention Notes + Fossilized Bone = Lance Ring

Invention Notes + Antler = Magician's Ring

Invention Notes + Rare Antler = Purple bell

Invention Notes + Rare Shell = Tao Master's Ring ☒

NAS BANCAS



www.pcmag.com.br
www.gameworld.com.br

Um estilo de revista para cada tipo de leitor.



Metal Gear Solid 3: Subsistence

Substancialmente perfeito!

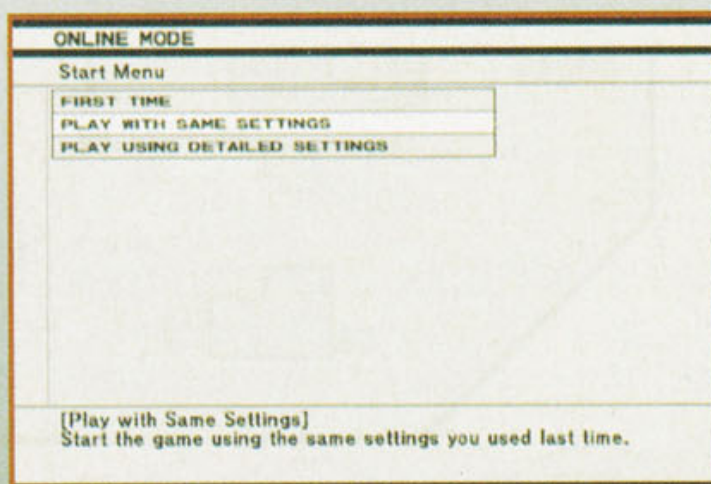
Por Ricardo Farah
Arte: Andressa Nozue

Desde que MGS3: Snake Eater foi lançado, nenhum outro game de ação tática surpreendeu tanto com um enredo cinematográfico, personagens carismáticos e realismo incrível. Subsistence é a versão repleta de extras do terceiro game da série. Se

você já terminou MGS3, prepare-se para jogar outras tantas e perder por muito tempo sua vida social. Caso Subsistence seja sua iniciação no universo Metal Gear, sugiro rever seus conceitos sobre games jogando este que é um clássico desta geração. Seja bem-vindo à selva!

ONLINE Configurando a conexão:

Após escolher a opção "Online Mode", você verá um novo menu com três opções:

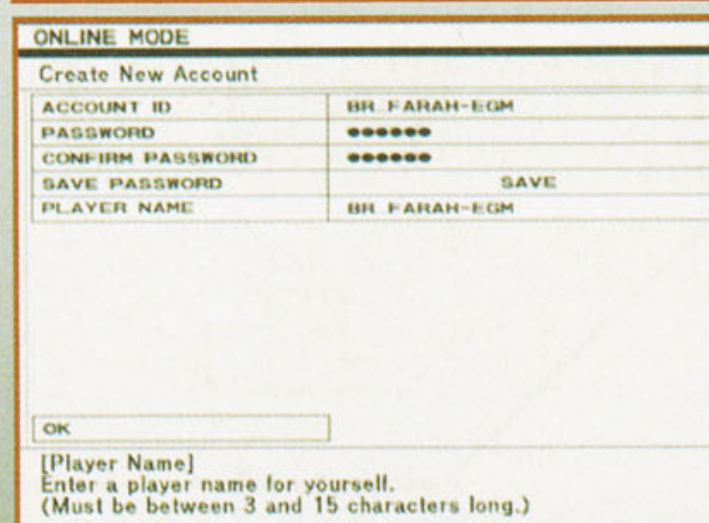
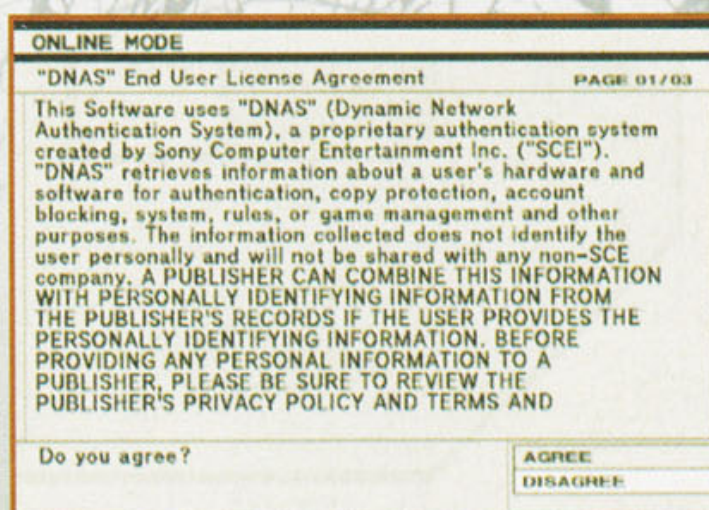


First Time: opção para você que está conectando pela primeira vez no game.

Play With Same Settings: opção para você conectar-se automaticamente com um login já criado para o jogo.

Play Using Detailed Settings: opção para você escolher um de seus logins previamente cadastrados ou configurar sua conexão.

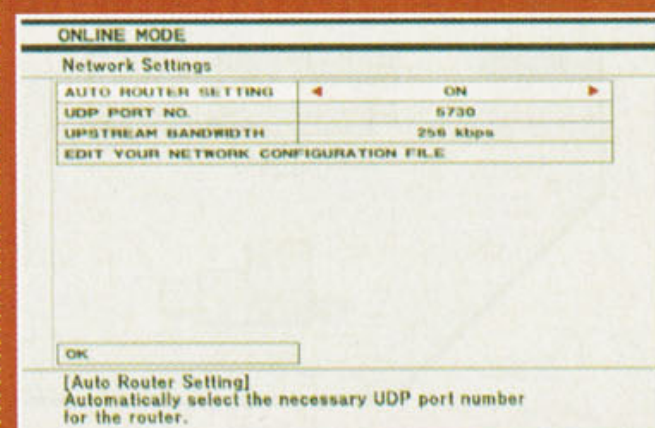
• Como provavelmente esta é sua primeira vez online, escolha a opção "First Time". Você verá os termos de uso do DNAS e, logo em seguida, o jogo procurará sua



configuração online em seu Memory Card. Escolha sua configuração e o game iniciará a conexão.

• O próximo passo será criar seu login: coloque em Account ID o seu login de acesso. Escolha uma senha para conectar e confirme-a (em Confirm Password). Por fim, em Player Name, coloque o seu nick que aparecerá online e clique em OK. Pronto! Você já estará conectado e com um cadastro feito. Ⓜ

Configurando sua conexão exclusivamente para o game



Escolhendo a opção "Play Using Detailed Settings", você verá mais duas opções. A primeira (Connect to Network) conecta automaticamente para que você, em seguida, crie um novo login. Você pode ter até três logins configurados. A segunda opção (Network Settings) serve para você configurar sua conexão exclusivamente para o jogo, como determinar se sua conexão necessita de uma porta UDP disponível (em Auto Router Setting) e qual é essa porta (em UDP Port No.). Em Upstream Bandwidth, você escolhe a velocidade de sua conexão e, por fim, em "Edit Your Network Configuration File", você é levado ao menu de seu NA para configurá-lo novamente.

Sobrevivendo na selva

MGS3: Subsistence é dividido em três DVDs. Cada um possui uma série distinta de opções de jogo, portanto, confira como cada modo funciona e como habilitá-lo:

DISC 1 – SUBSISTENCE

Este é o jogo principal que, de novidade mesmo, possui a dificuldade European Extreme. As novidades são:

Briefing Files: mostra todos os vídeos com o briefing das missões do jogo. É habilitado conforme o seu andamento no game.

Demo Theater: aqui você pode conferir todas as animações do jogo, podendo trocar de camuflagem. É habilitado após criar o primeiro save.



Camouflage Download: nesta opção, você pode salvar em seu Memory Card as 20 camuflagens que antes estavam disponíveis para download em Snake Eater. Também é habilitado após criar o primeiro save do jogo.



DISC 2 – PERSISTENCE

Online: entra para o jogo online, a grande vedete de Subsistence.

Duel: aqui, você pode enfrentar qualquer chefe do jogo, escolhendo algumas condições de batalha. É habilitado após criar o primeiro save.

Snake vs. Monkey: as missões de encontrar os ma-

caquinhos de Ape Escape também estão presentes, agora com mais desafios.

Secret Theater: são 17 vídeos secretos que mostram cenas hilárias do jogo. Alguns foram exibidos no site japonês do game. Também é habilitado após criar o primeiro save do jogo principal.

Metal Gear: este é o primeiro game da série, lançado para o MSX e completo, para a alegria dos fãs.

Metal Gear 2: Solid Snake: o segundo game da saga lançado também para o MSX finalmente pode ser jogado no ocidente.

DISC 3 – EXISTENCE

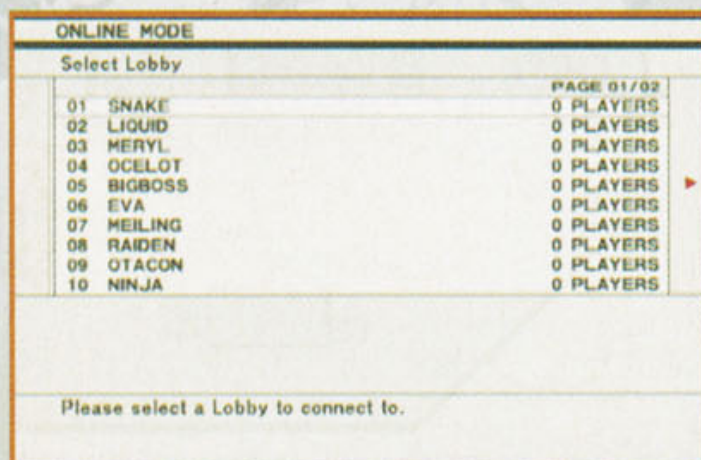
Playback all scenes: mostra todas as animações principais e as cenas mais importantes do jogo como se fosse um filme.

Playback each scene: permite que você escolha as cenas principais dos oito capítulos do jogo e assista a algum ponto específico.

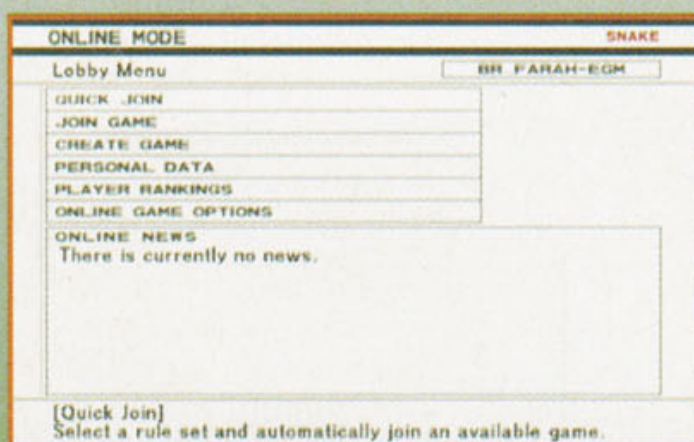
Subtitles settings: possibilita que você troque as legendas para inglês ou espanhol.

MGS4 Trailer: exhibe o trailer oficial de MGS4 para PS3, exibido na Tokyo Game Show 2005.

Conectando-se nos servidores:



• Finalmente, após configurar um login para o game e conectar-se, você verá o menu conhecido como Lobby, que, para quem não sabe, é o menu que exibe as salas específicas onde encontram-se os jogadores. Note que essas salas são descritas como os personagens principais da série. Basta escolher a sala que tiver o maior número de jogadores online.



• A tela seguinte mostra as opções principais do

modo online. Vamos aos detalhes de cada uma:

Quick Join: para quem não quer perder tempo, basta escolher esta opção e, em seguida, escolher o tipo de partida online para iniciar o game em qualquer sala com vaga disponível.

Join Game: nesta opção, você confere todas as salas disponíveis no Lobby para escolher qual deseja participar.

Create Game: aqui você cria sua própria sala online (mais detalhes logo abaixo).

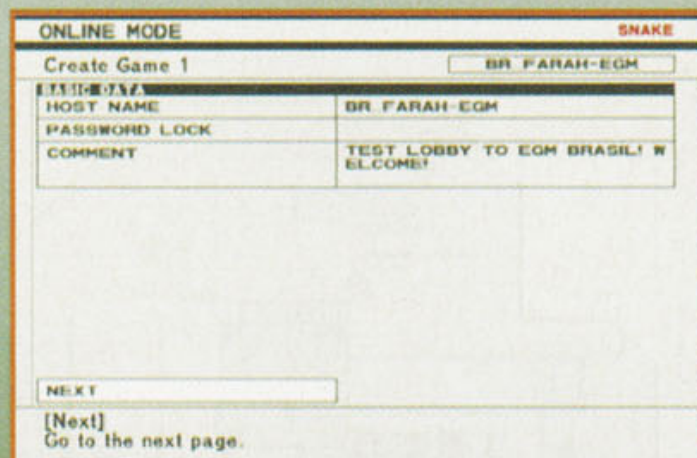
Personal Data: opção que mostra seu status online, como número de vitórias, derrotas, lista de amigos e até lista de inimigos;

Player Rankings: aqui você confere o ranking geral dos jogadores online.

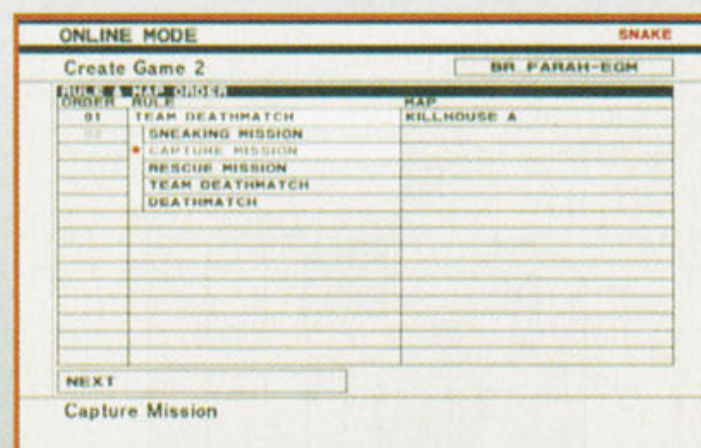
Online Game Options: para você configurar suas opções online (mais detalhes abaixo).

Criando uma sala

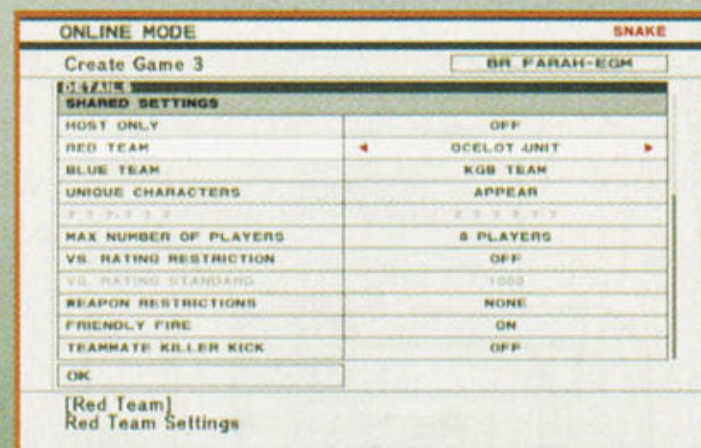
Escolhendo a opção "Create Game", você pode criar sua própria sala, definindo o tipo de partida, número de jogadores, entre outras opções.



• A primeira tela é na qual você determina o nome de sua sala (em Host Name), se ela terá uma senha para ser acessada (em Password Lock) e se ela terá algum comentário explicando maiores detalhes sobre a sala (em Comment).



• Já na segunda tela, você escolhe o tipo de partida e em qual mapa ela será disputada. Você pode criar uma sequência com até 15 tipos de partidas distintas, mantendo assim a sala em um constante fluxo de disputas variadas.)



• Por fim, a última tela mostra as configurações que sua sala terá. Vamos aos detalhes:

Escolhendo as armas certas

Diferente do modo tradicional, jogando online você pode usar apenas um tipo de arma para cada categoria. Além disso, outras armas especiais podem ser encontradas espalhadas pelo mapa. Portanto, vale a sabedoria na escolha de suas armas e equipamentos pelos diferentes tipos de mapas e partidas. Confira:

Primary Weapons (Armas Primárias)



Scorpion

Submetralhadora de excelente precisão para combate à curta distância.

Possui ainda dois tipos de disparos.

Melhor mapa para uso: mapas de curto espaço (ex. Lost Forest).



XM16E1

Submetralhadora que possui alto poder de fogo e ajuste para três tipos de disparos. Pode ser equipada com um silenciador.

Melhor mapa para uso: mapas fechados (ex. Killhouse A).



AK-47

A arma preferida dos jogadores online por permitir que você recarregue com agilidade. Possui dois tipos de disparo.

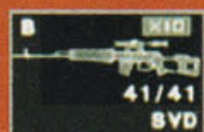
Melhor mapa para uso: mapas de curto espaço (ex. Graniny Gorki Lab).



M37

Shotgun de calibre .12 excelente para fazer um grande estrago nos inimigos.

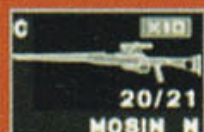
Melhor mapa para uso: mapas de curto espaço (ex. Lost Forest).



SVD

Rifle sniper com dois tipos de zoom e alto poder de precisão.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. Mountaintop).



Mosin N

Rifle sniper com tiros de tranquilizantes. Possui dois tipos de zoom.

Melhor mapa para uso: mapas de curto espaço (ex. Pillbox Purgatory).

Secondary Weapons (Armas Secundárias)

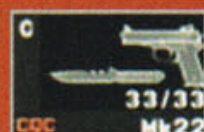


M1911A1

Arma de calibre .45 tradicional. Excelente para combates à curta distância.

Permite o uso de um silenciador, além de ser útil no combate CQC.

Melhor mapa para uso: mapas com espaço fechado (ex. Killhouse B).



Mk22

Arma de tranquilizante que permite o uso de silenciador. Também é útil no combate CQC.

Melhor mapa para uso: mapas com espaço fechado (ex. Killhouse C).

Support Weapons (Equipamentos de suporte)



Grenade

Item valioso para acertar um grande número de inimigos.

Melhor mapa para uso: mapas com espaço aberto (ex. High Ice).

Shared Settings (Opções gerais das partidas)

Host Only: deixando em ON, você (quem criou a sala) não participa da disputa, ficando apenas como espectador.

RED Team: você pode escolher entre os soldados do KGB Team, os GRU Team ou os carrascos da Ocelot Unit.

BLUE Team: basta escolher uma das três unidades diferente do outro time.

Unique Character: coloque em "Appear" para que alguns jogadores usem personagens exclusivos com suas habilidades (como Ocelot).

Max Number of Players: escolha o número de jogadores que poderão disputar as partidas em sua sala (até oito simultâneos).

Vs. Rating Restriction: esta opção restringe o nível de jogadores que podem participar da sua sala. Este nível é baseado pelo score acumulado no Vs. Rating, um padrão que é uma soma das vitórias com o número de disputas do jogador. Escolhendo "Above Standard Vs. Rating", você determina que apenas jogadores com valor acima do escolhido participarão da sala. Em "Below Standard Vs. Rating", você determina que apenas os que tiverem valores abaixo do escolhido participam.

Vs. Rating Standard: determine aqui o número de Vs. Rating que os jogadores deverão ter para fazer parte da sua sala.

Weapon Restrictions: nesta opção, você restringe os tipos de armas que poderão ser usadas. (Veja mais detalhes no Box de armas).

Friendly Fire: ativa ou não a opção de acertar seus aliados.

Teammate Killer Kick: determine o número de aliados que o jogador pode matar antes de ser expulso automaticamente da sala.

Idle Kick: escolha quantos minutos o jogador que foi expulso da sala não poderá retornar para a partida;

Team Auto-Balance: escolha como serão divididos os times para que não haja diferenças entre o número de jogadores.

Voice Chat: escolha ON para ativar a comunicação pelo headset.

Sneaking Mission Settings (Opções para o modo Sneaking Mission)

Round Time: tempo de cada round.

Number of Rounds: número de rounds por partida.

Capture Mission Settings (Opções para o modo Capture Mission)

Round Time: tempo de cada round.

Number of Goals: número de vitórias necessárias para vencer.

Rescue Mission Settings (Opções para o modo Rescue Mission)

Round Time: tempo de cada round.

Number of missions: número de missões por partida.

Ghost Mischief: deixe em ON para que os fantasmas dos personagens mortos possam causar dano em outros fantasmas.

Team Deathmatch Settings (Opções para o modo Team Deathmatch)

Round Time: tempo de cada round.

Number of team victories: número de vitórias necessárias.

Starting number of tickets: número de créditos que cada time tem durante a partida.

Deathmatch Settings (Opções para o modo Deathmatch)

Round Time: tempo de cada round.

Opções das salas

• Quando você estiver escolhendo uma sala disponível para jogar online (em Join Game), você verá uma série de atributos para explicar como funciona cada uma delas. Vamos às condições:

Barra vermelha: mostra que a conexão com a sala é ruim.

Barra amarela: significa que a sala possui uma conexão mediana.

Barra verde: a sala possui uma boa conexão.

• As siglas indicadas no canto direito significam diferentes configurações para a sala. Confira:

LK

- Significa sala restrita, na qual você só pode participar se souber a senha.

WP

- A sala possui restrição para algum tipo de armas.

FF

- O Friendly Fire está ativado na sala, ou seja, você sofre dano dos aliados.

VC

- A sala possui opção para uso do headset. 



WP G

Granada inflamável, excelente para acertar inimigos que gostam de se manter furtivos.

Melhor mapa para uso: mapas com florestas (ex. Lost Forest).



Stun G

Granada que prejudica a visibilidade temporariamente para quem estiver perto na hora do disparo.

Melhor mapa para uso: mapas fechados (ex. Graniny Gorki Lab).



Chaff G

Explosivo que causa danos temporários em equipamentos como radar e comunicador.

Melhor mapa para uso: mapas fechados (ex. Killhouse C).



Smoke G

Granada de fumaça para atrapalhar a visão do inimigo.

Melhor mapa para uso: mapas escuros (ex. Killhouse C).



Claymore

Explosivos que podem ser plantados como minas explosivas.

Melhor mapa para uso: mapas com terreno variado (ex. Svyatogornyj East).



Book

Jogando uma destas revistas para os soldados, eles são obrigados a vê-la.

Melhor mapa para uso: mapas com terreno claro (ex. Brown Town).

Extras



MAP

O mapa é ativado para auxiliar nos caminhos sem pausar o jogo.

Melhor mapa para uso: mapas que você ainda não decorou o traçado.

C Box



A famosa caixa que serve de esconderijo nos games Metal Gear.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. City Under Siege).



Scope

Binóculos que ajudam na espreita dos inimigos.

Melhor mapa para uso: em qualquer mapa ajuda, porém o melhor uso fica para os mapas sem ambientes fechados (ex. Mountaintop).



Item Camo

(somente para Snake)

Esta é a roupa de camuflagens para Snake. Aperte  no menu de escolha para definir a melhor camuflagem.

Melhor mapa para uso: mapas com florestas (ex. Svyatogornyj East).



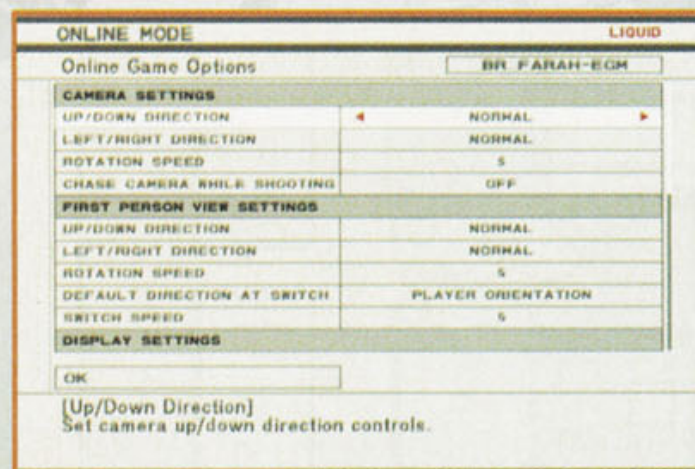
Sealth Camo (somente para Snake ou Sokolov)

A lendária camuflagem que deixa Snake invisível. Para usá-la, basta escolhê-la no menu e pressionar  para trocar de camuflagem. Use-a apenas para passar por locais abertos, uma vez que ela consome energia.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. Mountaintop). 

Opções online

Escolhendo a opção "Online Game Options", você tem a possibilidade de configurar uma série de opções. Confira a lista:



Camera Settings: ajusta a movimentação da câmera, a velocidade e até se ela lhe segue enquanto atira.

First Person View Settings: configura toda a movimentação da câmera para o modo em primeira pessoa, como a velocidade e até sua orientação.

Display Settings: Opção para escolher se exibe ou não o nick dos jogadores durante as partidas.

Weapon/Equipment Switch: configura a troca de armas e equipamentos durante as partidas, para que elas sejam trocadas ordenadamente ou em ordem de favoritas.

Simple Chat Settings: confirma frases específicas nos botões F1 a F12 do seu teclado USB.

Comunicação do jogo

O botão de comunicação durante a disputa online

é o **Select**. Apertando-o uma vez você abre um menu com algumas frases pré programadas para se comunicar com sua equipe. Apertando-o duas vezes você abre o teclado virtual do jogo para escrever alguma frase.

Porém, caso você tenha o Headset do PS2, pode ficar pressionando o **Select** e conversar com os outros membros da equipe, para melhorar as táticas e estratégias. Caso você tenha o teclado USB, basta digitar qualquer coisa que ele automaticamente abre a janela de texto.



MODOS DE JOGO ONLINE

Cada um dos cinco modos online possui um tipo de experiência diferente e um desafio a ser superado. Confira como funciona cada modo e como se dar bem neles:

Sneaking Mission

Sem dúvida o modo mais desafiador do game. Uma



pessoa joga com Snake, enquanto os outros sete são soldados inimigos. O objetivo de quem joga com Snake é infiltrar-se na base terrorista e roubar dois microfilmes secretos e levá-los para sua base de origem. Quem estiver jogando com os soldados deve impedir que isto aconteça. Como os microfilmes mudam de posição a cada nova partida, não há como indicarmos sua localização precisa. Mesmo assim, eles sempre ficam indicados nos mapas pelos quadrados verde e vermelho.

Dicas para quem jogar com Snake: você terá um vasto arsenal de equipamentos e armas. Entre elas a Stealth Camo, que o deixa invisível. Use-a apenas em momentos importantes, pois ela consome sua bateria principal. Usando a Item Camo, você pode trocar de camuflagem apertando **●** enquanto escolhe o item. Fazendo isso, você escolhe a melhor camuflagem para o melhor ambiente. Por fim, outra dica valiosa é iniciar a partida já disparando uma Chaff Grenade para desabilitar o Sonar e o Radar dos inimigos.

Dicas para quem jogar com os soldados: assim que a partida começar, ative o Sonar para identificar a posição de Snake. Se todos os soldados fizerem isso juntos, facilmente descobrirão a localização inicial

Knife



A faca é padrão para todos os modos de jogo e todos os mapas. Use-a mesmo se você tiver uma boa habilidade com o CQC. Melhor mapa para uso: qualquer um.

Thermal Goggles



Os óculos de visão térmica são úteis principalmente em cenários escuros e com muitos elementos que confundem sua visualização.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. High Ice).

Especiais (encontradas pelos cenários)



RPG-7

Rocket Launcher fulminante para acertar grandes partes do cenário.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. Ghost Factory).



M63

Metralhadora americana de excelente precisão.

Melhor mapa para uso: mapas fechados (ex. Lost Forest).



Flamethrower

Lança-chamas capaz de devastar vários inimigos ao mesmo tempo.

Melhor mapa para uso: mapas abertos (ex. City Under Siege).

DICAS GERAIS SOBRE ARMAS E EQUIPAMENTOS:

- Você pode desarmar as Claymores caso caminhe agachado sobre elas.
- Na visão em primeira pessoa, aperte junto L1 e R1 para melhorar a mira de armas com o a AK-47 e a XM16E1.
- Tanto os equipamentos como as armas podem ser pré-programados para uma rápida seleção com apenas um clique no botão. Para isso, basta pressionar o R1 (ou L1), escolher a arma e soltar o botão. Note que, no canto esquerdo da arma, há uma letra (A, B ou C). Clicando uma vez no botão, você troca de letra, trocando de equipamento para a seleção.
- Não se esqueça: em terrenos curtos, prefira armas que recarreguem com mais agilidade (como a Shotgun). Ao passo que em grandes áreas, prefira as snipers (Mosin N ou SVD).
- Quando encontrar um oponente no cenário, mantenha o L1 pressionado para focalizar o alvo. Fazendo isso, além de melhorar sua mira em terceira pessoa, você pode se esquivar pelas laterais.
- Na hora de plantar uma Claymore, não o faça em locais óbvios, como o final de uma escada. Coloque em pontos estratégicos (como a chegada na base inimiga).

do oponente. Ao encontrar Snake, não o ataque de frente por causa de sua superioridade. Faça um ataque em equipe ou tente acertá-lo desprevenido.

Capture Mission



Os jogadores são divididos em dois times que devem encontrar o sapinho Kerotan indicado no mapa e levá-lo para sua base. Em seguida, o time deve manter a posse do sapinho por pelo menos 20 segundos para completar a partida. Este é o clássico modo "Capture The Flag" dos FPS online, porém climatizado para o ambiente de MGS.

Dicas: para conseguir uma pontuação melhor, espere que o time inimigo leve o sapinho para a base e só então acabe com o soldado que estiver com o anfíbio para levá-lo até sua base. Não se esqueça também que o mapa da partida mostra apenas a posição do sapo e não dos inimigos, portanto, tome cuidado ao seguir o sapinho, uma vez que ele pode estar rodeado de inimigos.

Rescue Mission

Este modo é muito parecido com o Capture. A diferença é que no lugar do sapo o item a ser pego é um GA-KO, um patinho de borracha. Outra diferença



é que quem estiver jogando no Red Team obrigatoriamente deve proteger o patinho custe o que custar, enquanto os jogadores do Blue Team devem roubar o patinho e levá-lo para sua base. Outra diferença é quando você é derrotado. Ao invés de simplesmente deixar a disputa, você continua jogando como um fantasma do personagem.

Dicas para o Red Team: o segredo é abusar das Claymores, plantando-as próximo do GA-KO para defender melhor o item. O melhor ainda é tentar plantar os explosivos na base inimiga para atrapalhá-los ainda mais.

Dicas para o Blue Team: ataque sempre em equipe e mantenha a atenção a cada possível barulho, afinal, os fantasmas podem lhe atrapar.

Dicas para os fantasmas: morto, você pode distrair os inimigos batendo em paredes e fazendo outros tipos de barulho pela floresta. Caso a opção "Ghost Mischief" tenha sido ligada pelo criador da sala, você ainda poderá atacar outros fantasmas para atrapalhá-los em sua missão.

Team Deathmatch

O modo clássico dos jogos online. Dois times se enfrentam até o último dos soldados tombar em ba-

talha. O time que perder todos os créditos (tickets) perde a partida.

Dicas: A melhor dica é manter um espírito de equipe e seguir pelo cenário com todo o time junto. Se a



sua equipe conseguir coordenar raciocínio lógico, agilidade e destreza como se fosse um grupo de Rainbow Six, facilmente você sairá vitorioso.

Deathmatch



Este modo é muito parecido com o "Team Deathmatch". A diferença é que aqui é cada um por si, ou seja, é você contra sete outros jogadores disputando quem consegue acabar com o maior número de oponentes antes que o tempo se esgote.

Dicas: para se dar bem neste modo, você já deve dominar os mapas do game e, principalmente, fazer as escolhas certas na seleção de armas e equipamentos. Além disso, você deve pensar sempre neste modo como sendo jogar Metal Gear de forma tradicional. É você tentando sobreviver a uma legião de inimigos (só que mais inteligentes, é claro). Ⓛ

PERSONAGENS ESPECIAIS

Basicamente, os personagens disponíveis no modo online são os KGB Team, os GRU Soldiers e os Ocelot Unit. Porém, alguns personagens mais conhecidos do game podem ser usados no modo online. Confira cada um deles e algumas estratégias:



Snake

Disponível apenas no modo Sneaking Mission, em seu arsenal encontram-se armas de dano letal ou não, Chaff Grenades, algumas camuflagens acopladas no Item Camo, sua C Box e principalmente a camuflagem Stealth.

Estratégia: use muitas Chaff Grenades para bloquear a comunicação dos guardas e só use a Stealth em locais abertos. Não se esqueça do

CQC, a melhor habilidade de Snake.



Ocelot

O vilão mais ardiloso da série pode ser jogado quando você acumula um certo número de pontos no rank online e escolhe a Ocelot Unit como time-padrão. Em seu arsenal, a grande novidade é o SAA (Single Action Army), seu revólver de excelente precisão.

Estratégia: jogar com Ocelot é interessante apenas em cenários abertos, pois o tempo que ele leva para recarregar sua arma é muito grande.



Dr. Sokolov

Além de Snake, Sokolov é o único personagem que pode usar a Stealth como camuflagem. De resto, jogar com ele vale mais pela novidade. Não se esqueça de apertar ▲ para ver Sokolov tremendo de medo.

Estratégia: o personagem é lento, porém compensa nas missões Capture e Rescue graças à Stealth.



Ivan Raidenovich Raikov

O soldado-mocinha de Volgin tem apenas duas utilidades: sua imunidade contra as revistas masculinas e seu agarrão que derruba o inimigo com uma única ação – aperte ●.

Estratégia: Raikov é útil nos ambientes fechados. O único problema é que sempre comemora a cada inimigo abatido, o que lhe consome tempo suficiente para receber um tiro distraído.



Reiko Hinomoto

Reiko é na verdade uma das personagens de Rumble Roses (game de luta da Konami). Para habilitá-la, você deve acumular muitos pontos no rank online. Para cada time Reiko tem uma roupa para ser usada.

Estratégia: suas melhores habilidades estão no combate "corpo a corpo" (ô, filé), pois, como atiradora (principalmente sniper), a menina deixa a desejar.

Entendendo os mapas

Na versão online de MGS3, você pode escolher entre 12 mapas disponíveis para disputar qualquer modo de jogo. Muitos destes mapas representam localizações presentes durante o jogo principal, enquanto outros são totalmente originais. Confira o que cada mapa pode lhe oferecer e descubra como se dar bem nos desafios:

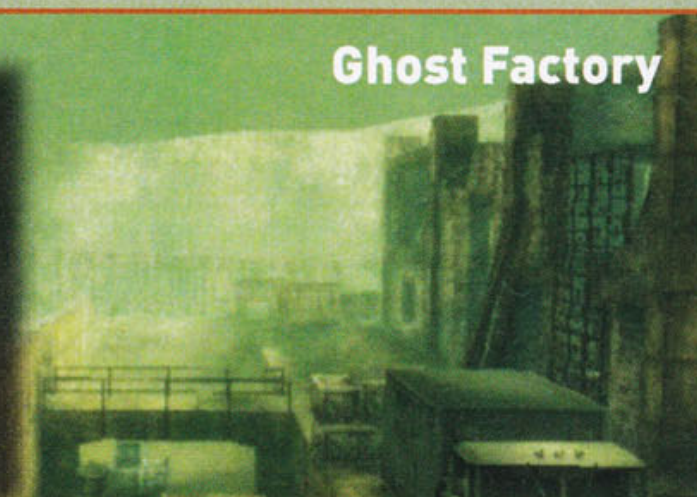


Lost Forest

COMO FUNCIONA: este cenário é ambientado totalmente na floresta. Na parte central, concentram-se alguns obstáculos como troncos de árvore, enquanto ao seu redor você pode alcançar partes mais altas e bem arborizadas.

DICAS: tanto a parte norte como a sul são abertas, boas para você abusar de seu armamento pesado, ao passo que, no centro, você pode usar granadas para acertar os oponentes que se escondem sob a grama.

MELHORES ARMAS: prefira as submetralhadoras como M16E1 e Scorpion.

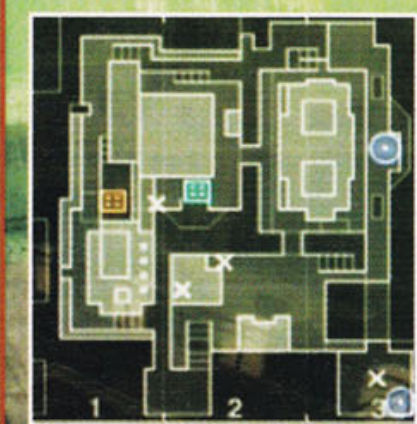


Ghost Factory

COMO FUNCIONA: parte deste cenário é ambientada dentro de uma fábrica, porém a ação geralmente acontece ao redor dela. Os times começam próximos e isso atrapalha muito na hora de tentar coordenar alguma estratégia.

DICAS: esconder-se no telhado da permite que os snipers atinjam o cenário todo e dificulta a visualização dos oponentes.

MELHORES ARMAS: Stun Grenades são fundamentais para os espertinhos que se escondem no escuro, porém a WP Grenade também ajuda muito.



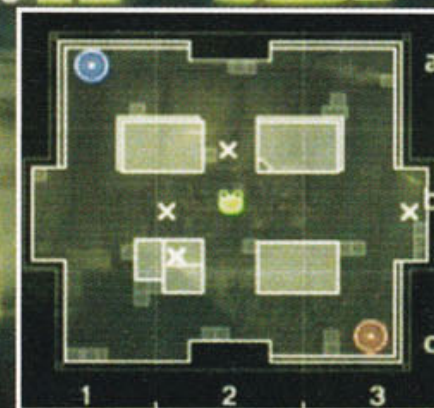
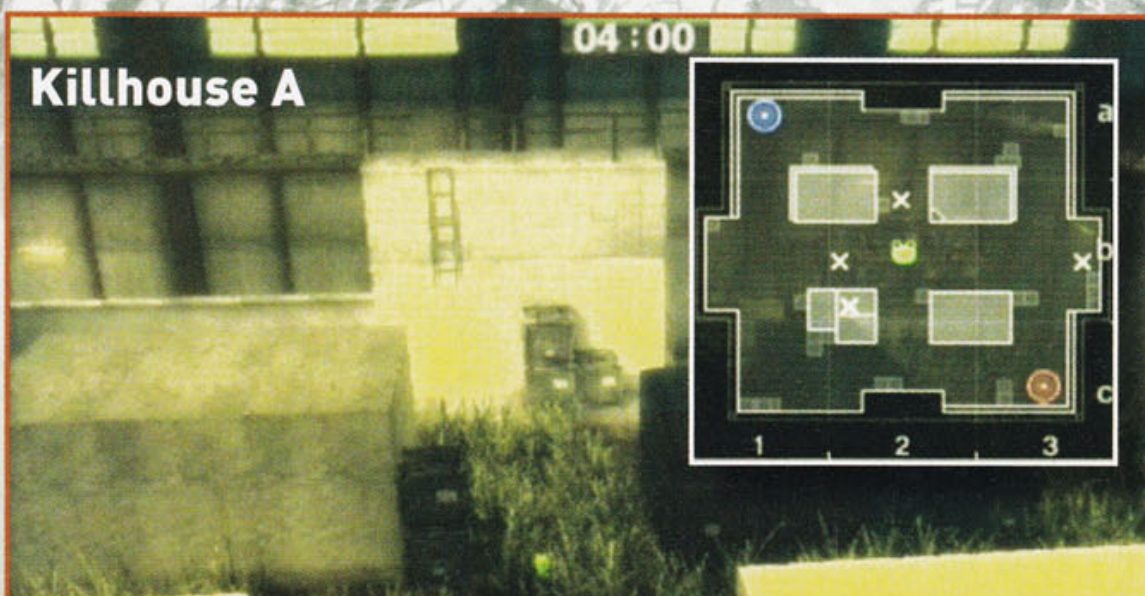
City Under Siege

COMO FUNCIONA: este cenário é muito amplo e permite que você abuse como snipers ou escolha vasculhar o ambiente de difícil traçado. No Capture Mission, é muito difícil trazer de volta o Kerotan para a base, pela sua distância da base.

DICAS: a maior construção do cenário para subir está localizada no canto direito do mapa entre as duas bases. Do alto tente acertar uma Chaff Grenade para atrapalhar a comunicação.

MELHORES ARMAS: rifles de assalto e Claymores são excelentes neste cenário.

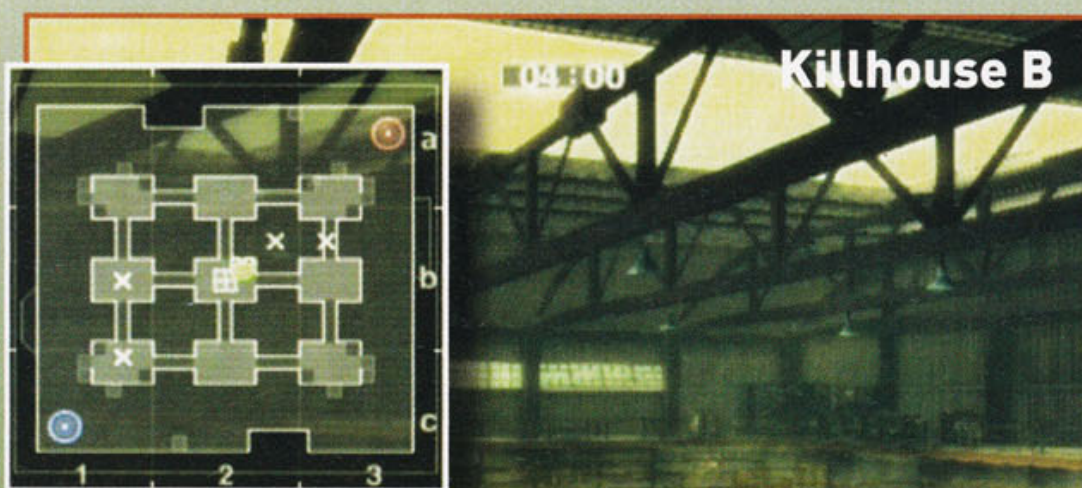
Killhouse A



COMO FUNCIONA: um dos menores cenários do jogo consiste em um armazém fechado com plataformas espalhadas ao redor para servirem de esconderijo (nada amigável). O cenário foi desenvolvido basicamente para os modos Team Deathmatch e Deathmatch. Não está disponível no modo Sneaking Mission.

DICAS: as caixas ao redor das plataformas ajudam a subir nos locais mais altos, porém o uso de armas mais lentas no disparo não é ideal.

MELHORES ARMAS: shotguns e grenades são excelentes neste cenário.



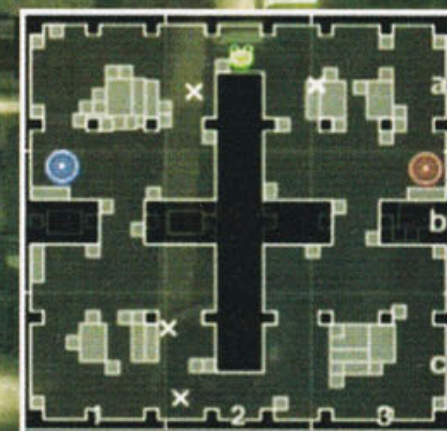
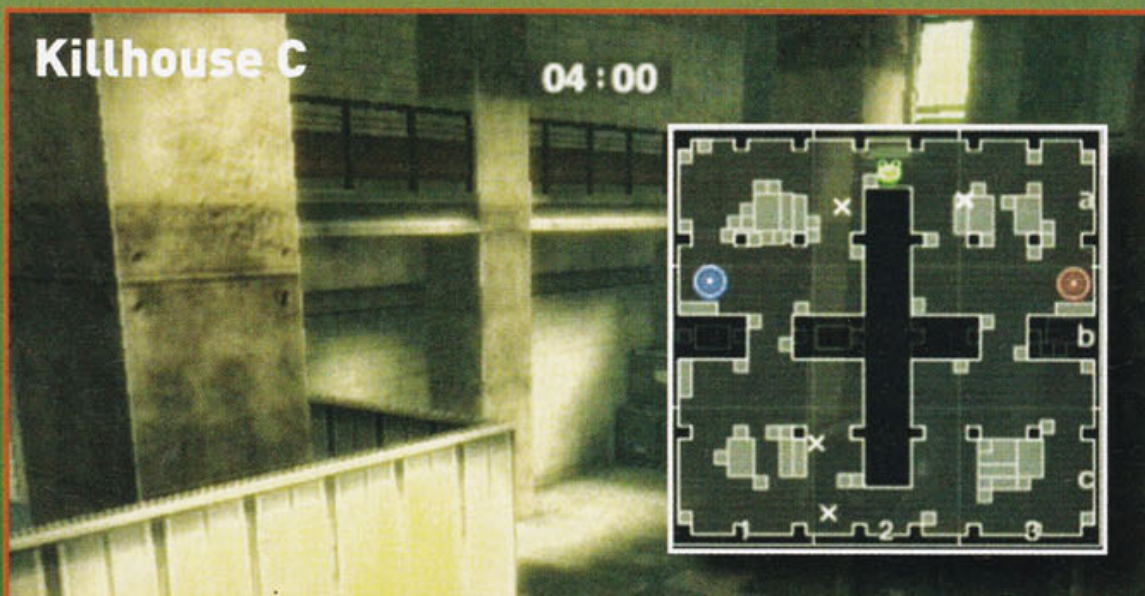
Killhouse B

COMO FUNCIONA: assim como o primeiro Killhouse, este cenário também é fechado e possui um espaço curto para ser percorrido, com a diferença que aqui são dois andares disponíveis. Não está disponível no Sneaking Mission.

DICAS: no segundo andar, você fica mais vulnerável aos ataques inimigo, porém o controle que você pode ter do andar inferior é muito superior.

MELHORES ARMAS: qualquer arma que tenha uma rápida recarga já é útil neste cenário. Dispense as snipers.

Killhouse C

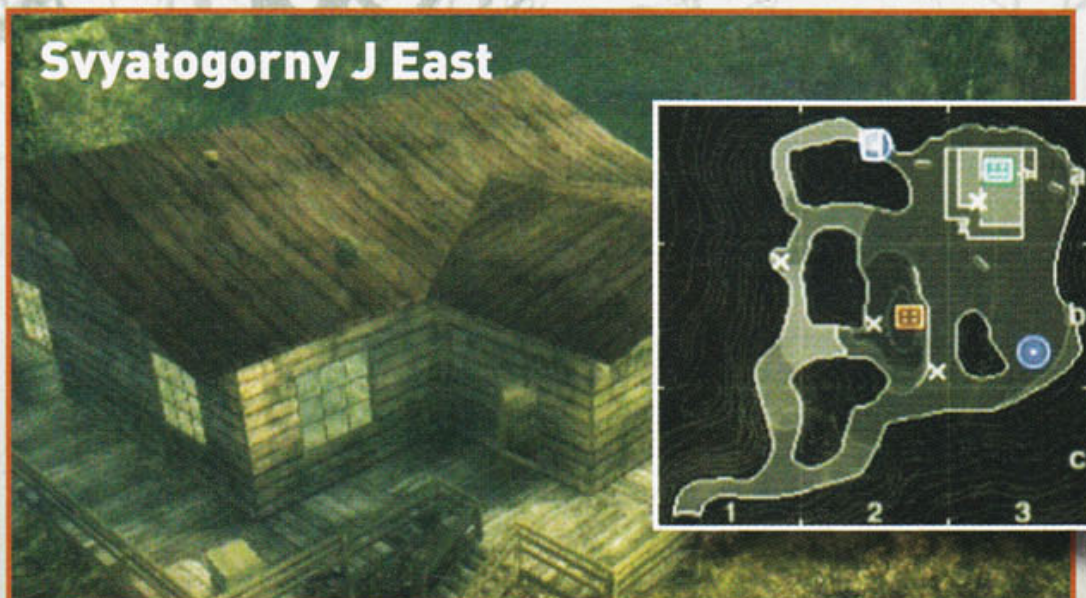


COMO FUNCIONA: o cenário possui muitos pilares e caixas para se esconder, além de opção para um segundo andar. Mesmo com as bases próximas vale a tentativa de uma estratégia em grupo. Não está disponível no modo Sneaking Mission.

DICAS: tente manter-se sempre nos corredores principais ao redor das bases. O local geralmente é excelente para o tiroteio insano. Outra dica valiosa para o Team Deathmatch é manter o espírito de equipe e esconder-se sob as caixas e pequenas plataformas.

MELHORES ARMAS: submetralhadoras e rifles de assalto são excelentes aqui.

Svyatogorny J East

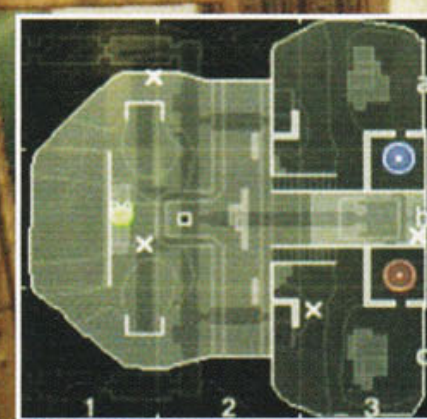


COMO FUNCIONA: este é um mapa que, apesar de grande tem sua ação rolando mesmo ao redor do armazém central, próximo às bases.

DICAS: para quem gosta de se esconder vale usar os túneis e trincheiras espalhadas ao redor da floresta. No Capture Mode o segredo é esconder-se no gramado alto da parte sul, onde você tem uma visão melhor do cenário.

MELHORES ARMAS: sniper para quem optar pelo telhado do armazém, e submetralhadoras para os amantes do tiroteio sem sentido.

04:00



Pillbox Purgatory

COMO FUNCIONA: neste mapa as bases começam muito próximas, porém um grande corredor as divide. Na parte aberta, o local permite que você seja um sniper. Na saída das bases você ainda pode manter um posto de vigilância para acertar os inimigos que vierem do corredor. (Não está disponível no Sneaking Mission).

DICAS: logo que a partida começar, saia da base e siga para o corredor central, o melhor local para você surpreender os inimigos.

MELHORES ARMAS: granadas e claymores, úteis em qualquer local.

Mountaintop

04:00



COMO FUNCIONA: o cenário praticamente não permite que você fique escondido muito tempo em algum local. O ambiente é denso e cada time começa em locais específicos para uma determinada estratégia.

DICAS: se você for da base que começa na parte inferior do cenário, abuse de granadas. Se estiver na base superior, não pense duas vezes em carregar uma sniper. Não tente esconder-se com uma C Box, pois aqui você é visto por todos.

MELHORES ARMAS: sniper e granadas.

High Ice

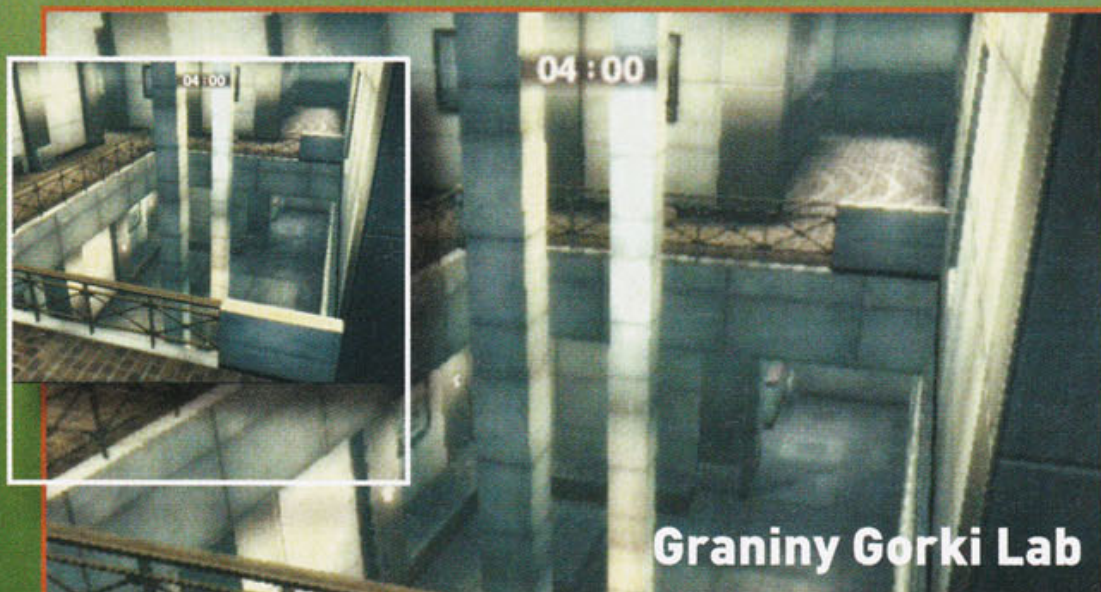
04:00



COMO FUNCIONA: o único cenário ambientado na neve possui a pior visualização de todas, por ser ambientado à noite. A parte central concentra alguns containers que podem servir de esconderijo. Não está disponível no modo Sneaking Mission.

DICAS: no centro da área, você pode encontrar um Thermal Goggles (útil para visualizar os inimigos neste cenário e melhor ainda se você for o sniper do time). Além disso, as laterais são bons abrigos para você surpreender os jogadores.

MELHORES ARMAS: snipers, rifles e granadas são fundamentais neste mapa.



Graniny Gorki Lab

COMO FUNCIONA: este cenário possui um traçado de fácil aprendizado se você já conhece esta parte do game principal. O mapa reserva uma série de quartos pequenos espalhados ao seu redor.

DICAS: no Capture Mode, quem for do Red Team pode esconder-se sob as escadas próximas à base. Este mapa também é bom para testar suas habilidades de CQC.

MELHORES ARMAS: não esqueça das revistas (Book) que podem ser jogadas para atrair os oponentes e garantir a vitória.



Brown Town

COMO FUNCIONA: se pararmos para analisar, este cenário urbano lembra muito o ambiente mostrado no trailer de MGS4 para PS3. A areia do deserto confunde sua visibilidade e a riqueza dos detalhes é o grande vilão na localização dos inimigos.

DICAS: apesar das bases começarem próximas, os times geralmente tendem a se espalhar, haja vista as várias opções de esconderijos. Os veículos também servem de esconderijo, assim como os pilares ao redor das construções.

MELHORES ARMAS: abuse das armas especiais (RPG-7 e Flamethrower) são muito úteis. ☒

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Agora sim Snake está completo!

Por André "Asapreta" Varajão

Eu poderia iniciar esta Online Station repetindo o que falei na edição anterior, que a Konami havia lançado ano passado no Japão uma versão de um de seus mais respeitados jogos com suporte online etc. Você poderia até me chamar de louco, mas foi justamente isso que aconteceu. A Konami simplesmente dominou o mundo online neste início de ano com os seus lançamentos, trazendo agora um dos jogos mais esperados do ano: MGS3: Subsistence. Se qualquer jogo com Snake já era sensacional, imagine jogar online!

Regras do jogo

Como todo jogo online no PS2, Subsistence enfrenta os mesmos problemas de lentidão de carga dos menus toda vez que é necessária uma resposta dos servidores. Mas a lentidão fica somente restrita aos menus, porque durante o jogo, o que vemos é uma ação intensa, sem problemas de lag ou desconexões do servidor.

Online, podemos escolher um dos 20 lobbies disponíveis, cada um com o nome de um personagem da série Metal Gear. Existem cinco modos (Rules) para escolha, demandando alguma habilidade mais específica do que outra: Sneaking Mission, Capture Mission, Rescue Mission, Team Deathmatch e Deathmatch.

O melhor das partidas online é podermos jogar com Ocelot, Sokolov, Raikov e outros. Isso muda um pouco a perspectiva do game e coloca um tom de realismo no modo online, já que todo mundo gostaria de jogar com Ocelot e sabemos que não é assim no jogo!

Alguns comandos mudaram, entre eles o da camuflagem, que agora é um item selecionável através do R2. Para enviar mensagens, podemos usar o SELECT no controle ou do teclado. Como no WE9, podemos pré-configurar algumas frases nas teclas de função. Mas como o foco do game é a ação, todas as mensagens são curtas. Você não vai querer ficar parado tomando tiros de todos os lados enquanto digita uma frase, vai? As frases pré-configuradas para o teclado também podem ser acionadas mesmo que este esteja desplugado do console.

Ação contínua

Durante as partidas das quais a equipe da SDP participou, dois gringos que estavam por lá tornaram o nosso teste uma verdadeira batalha. Eu, em determinados momentos, esqueci que estava testando o jogo e parti para o combate aberto. E foi perfeito! Não se tem sossego um minuto! Como boa parte dos mapas tem estruturas fechadas e espaços abertos, as estratégias têm que ser muito bem pensadas. Poder usar camuflagens (naturais ou não), armas variadas (de facas, passando por pistolas, até lança-foguetes), plantar minas (Claymores), ficar de sniper no alto das instalações, uti-



Online, você pode até bancar o fantasma e assombrar os inimigos.

lizar técnicas de CQC para atordoar os inimigos, pegar os itens perdidos quando um jogador é abatido, e tudo isso sem problemas na conexão realmente fazem de Subsistence uma prova de tirar o fôlego.

Todos os seus progressos e derrotas são computados em um ranking que avalia o desempenho geral e individual. É importante conquistar pontos porque um determinado jogo criado pode exigir um limite mínimo de pontos para poder participar.

Dica: se você não tem jogado MGS3 há algum tempo, pratique os comandos e os controles no modo offline para não fazer feio, como eu, que estava enferrujado e comecei a colocar a culpa na câmera do jogo.

Depois percebi que não era só a ferrugem: a câmera realmente influencia e demorei um pouco para me acostumar porque é totalmente livre. Pressionando L1, ela fica sempre atrás do jogador, na posição que normalmente vemos neste tipo de jogo.

Conclusão

Era o que faltava para fechar com chave de ouro a série Metal Gear no PS2! O jogo já tinha tudo perfeito: enredo, trilha sonora, ação... e agora ficou completo. Desmarque os seus compromissos, pois este game vai prendê-lo por muito tempo online. ☒



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	Online	Banda Larga	Winning Eleven 9
Elemen7s	MSN/elements@audiozone.com.br	Online	Banda Larga	Battlefield 2
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	Ubisoft	Banda Larga	Brothers in Arms
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Ford Vs. Chevy
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	Online	Banda Larga	Battlefield 2
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	Online	Banda Larga	Pro Evolution Soccer 5
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	Online	Banda Larga	Tony Hawk's American Wasteland
cascatyo	MSN/die_rm@hotmail.com	Online	Banda Larga	Battlefield 2
yuri182	MSN/tups182@hotmail.com	Online	Banda Larga	TimeSplitters 3
Django Fett	MSN/django.fett@hotmail.com	Online	Banda Larga	Cold Winter

Literatura obrigatória

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

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

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

SDP #32: tutorial de conexão discada e banda larga, detalhando o processo de instalação física, configuração da rede, compartilhamento com PC (ou não) e outros detalhes.

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

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 15 de março e os preços foram fornecidos pelas próprias lojas. Os valores podem sofrer alterações em qualquer momento, sem aviso prévio, pois dependem da disponibilidade em estoque e outros fatores.

Obs.: não nos responsabilizamos por quaisquer compras efetuadas nas referidas lojas, pois esta lista tem caráter exclusivamente informativo.

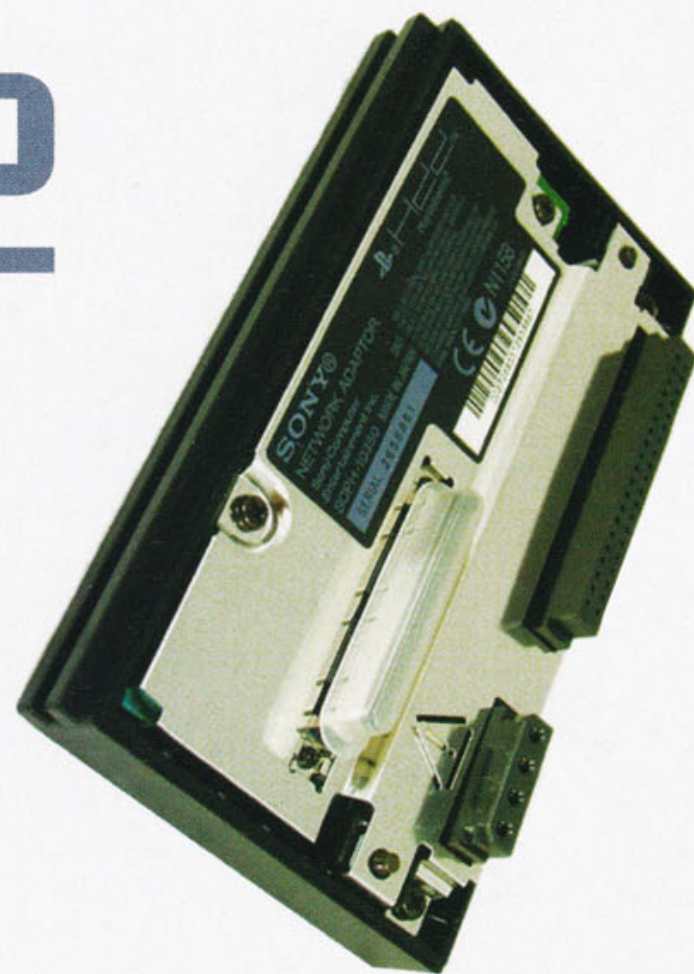
LOJA	TELEFONE	CIDADE ESTADO	SEDEX PARA TODO BRASIL?	PlayStation 2	JOGO LANÇAMENTO DE PS2	DUALSHOCK 2	MEMORY CARD 8 MB	PSP	JOGO LANÇAMENTO DE PSP	MEMORY STICK
AF Net	(11) 4994-7612	Santo André / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00	—	—
Aline Games	(11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708	São Paulo / SP	Sim	R\$ 620,00 (Slim com Mars Pro ou Murano)	R\$ 150,00	R\$ 70,00	R\$ 70,00	R\$ 900,00	R\$ 130,00	—
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R\$ 899,00 (Slim com Murano) / R\$ 949,00 (Slim com Matrix)	—	R\$ 95,00	R\$ 90,00	—	—	—
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R\$ 690,00 (Slim com Infinity)	R\$ 99,00	R\$ 52,00	R\$ 63,00	R\$ 790,00	R\$ 175,00	R\$ 238,00 (1 GB)
Big Ben Games	(24) 3324-5297 / 8119-9379	Barra Mansa / RJ	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 70,00	R\$ 78,00	—	—	—
Big Boy Games	(19) 3243-2444	Campinas / SP	Não	R\$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 84,00	R\$ 75,00	—	—	—
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 (1 GB)
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 730,00 (Slim com Murano 3)	R\$ 230,00	R\$ 100,00	R\$ 90,00	R\$ 1.350,00	R\$ 230,00	R\$ 456,50 (1 GB)
Butica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 650,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	—	R\$ 180,00	—
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8865-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	—	R\$ 190,00	R\$ 130,00	—	—	—	—
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R\$ 519,00 (Slim puro) / R\$ 745,00 (50001 com Matrix Infinity)	—	R\$ 55,00	R\$ 55,00	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\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 249,00	R\$ 119,00	R\$ 112,00	R\$ 1.249,00	R\$ 249,00	—
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R\$ 749,00 (Slim puro) / R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 195,00	R\$ 84,00	R\$ 69,00	R\$ 1.089,00	R\$ 195,00	R\$ 400,00 (1 GB) / R\$ 640,00 (2 GB)
Dragon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 95,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	—	—	—
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Venus)	R\$ 170,00	R\$ 80,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	R\$ 190,00	—
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix)	—	R\$ 80,00	R\$ 65,00	R\$ 1.000,00	R\$ 150,00	R\$ 400,00 (1 GB) / R\$ 630,00 (2 GB)
Fratello Games	(11) 3333-2092 / 3362-2206	São Paulo / SP	Sim	R\$ 670,00 (Slim com Murano) / R\$ 770,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 850,00	R\$ 150,00	R\$ 350,00 (1 GB)
Game Center	(11) 4747-6891	Suzano / SP	Sim	R\$ 1.100,00 (Slim com Matrix)	R\$ 150,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 1.150,00	—	—
Inicial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 195,00	R\$ 85,00	R\$ 79,00	R\$ 1.099,00	R\$ 195,00	R\$ 399,00 (1 GB) / R\$ 549,00 (2 GB)
King Games	(11) 3683-4116	Osasco / SP	Não	R\$ 850,00 (Slim com Libertador Infinity)	R\$ 250,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	—	R\$ 260,00	—
Loja Super Games	(61) 3443-1300	Brasília / DF	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 104,00	R\$ 89,00	R\$ 1.249,00	R\$ 200,00	—
Master Games / Maximus Games	(31) 3272-2976	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	—	—	—
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 839,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 269,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 980,00	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\$ 700,00 (Slim com Infinity) / R\$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 150,00	R\$ 70,00	R\$ 50,00	R\$ 900,00	R\$ 160,00	R\$ 390,00 (1 GB) / R\$ 690,00 (2 GB)
Mister Bros	(11) 3266-4176	São Paulo / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim puro)	R\$ 199,00	R\$ 99,00	R\$ 80,00	—	R\$ 210,00	R\$ 349,00 (SanDisk 1 GB)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R\$ 650,00 (Slim com Murano ou Mars PRO)	—	R\$ 65,00	R\$ 55,00	—	—	R\$ 479,00 (Sony 1 GB)
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R\$ 649,00 (Slim com Magic S) / R\$ 749,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 99,00	R\$ 60,00	R\$ 850,00	R\$ 170,00	R\$ 270,00 (1 GB)
Play Shock	(11) 3222-3608 / 3337-1960 / 3227-4915	São Paulo / SP	Sim	R\$ 570,00 (Slim com Infinity) / R\$ 650,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 70,00	R\$ 60,00	—	—	—
PlayStation 3	(11) 3062-6263	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim puro) / R\$ 1.119,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 250,00	R\$ 110,00	R\$ 110,00	R\$ 1.250,00	R\$ 250,00	R\$ 400,00 (1 GB)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Infinity)	R\$ 185,00	R\$ 79,00	R\$ 75,00	—	—	—
Porão Games	(15) 3282-1813 / 3282-1919 / 3282-2525	Tietê / SP	Sim	R\$ 1.099,00 (Slim com Thunder)	R\$ 199,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 1.099,00	R\$ 180,00	—
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Libertador Murano ou Mars ou Infinity) / R\$ 1.150,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 220,00	R\$ 125,00	R\$ 65,00 / R\$ 95,00 (32 MB)	R\$ 940,00	R\$ 180,00	R\$ 280,00 (1 GB)
PP Games	(21) 2421-9099	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 840,00 (Slim puro)	R\$ 245,00	R\$ 130,00	R\$ 105,00	R\$ 1.250,00	R\$ 199,00	—
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 700,00 (Slim puro) / R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix)	—	R\$ 100,00	R\$ 80,00	R\$ 950,00	—	—
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	—	—
Tilly's Games	(11) 6191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Thunder Pro) / R\$ 1.000,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 100,00	R\$ 100,00	—	—	—
V12 Games	(11) 4771-8595 / 4787-3332	Taboão da Serra / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 230,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	R\$ 1.000,00	R\$ 200,00	—
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 250,00	R\$ 130,00	R\$ 100,00	R\$ 1.250,00	R\$ 250,00	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\$ 124,00	R\$ 1.350,00	R\$ 270,00	—
X-Treme Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Sim	R\$ 770,00 (Slim com Thunder Pro) / R\$ 810,00 (Slim com Matrix Infinity)	—	R\$ 95,00	R\$ 70,00	R\$ 1.250,00	R\$ 200,00	—

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

Conectando o PlayStation 2 à internet

Escolha sua configuração e seja feliz derrotando os jogadores na rede online!
Parte 2

Por André "Asapreta" Varajão



Na edição anterior da SDP, você aprendeu como configurar seu PS2 para jogar online compartilhando-o com um PC. Agora, como prometido, nossa equipe prepara mais uma série de configurações novas, como a conexão direta e à rádio. De quebra, você ainda confere uma tabela com as versões do PS2 que são incompatíveis com o NA e a lista de erros do DNAS, o campeão de dúvidas dos leitores! Boa diversão.

CONEXÃO DIRETA COM A INTERNET

É a maneira mais simples de colocar o PlayStation 2 na internet. Mas sem as informações corretas, ela pode se transformar num pesadelo.

CONEXÃO FÍSICA

Independente do console a ser usado, a conexão é muito simples, necessitando apenas que a extremidade solta do cabo de rede Ethernet que vem do modem da sua conexão de banda larga seja plugado na porta correspondente do NA. Preste bem atenção para não tentar plugá-lo na porta do modem, pois além de mais estreita, poderá danificar o mesmo. Este cabo normalmente é fornecido junto com o modem.



Como existem vários tipos de conexão de banda larga, vamos exemplificar as mais frequentes: cabo e ADSL.

CONFIGURANDO O ACESSO À INTERNET

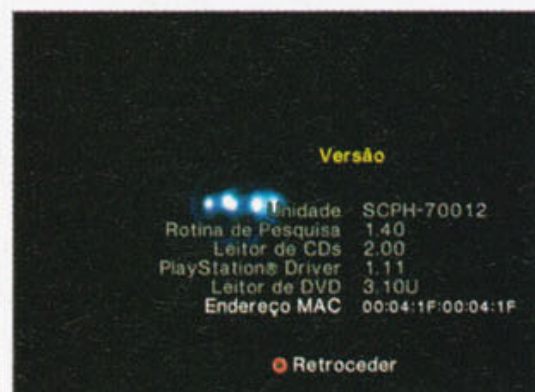
a) CONEXÃO A CABO (Virtua Ajato etc)

Este tipo de conexão tem a grande vantagem de não necessitar de autenticação para se conectar à internet. Basta ligar o modem ao seu equipamento que a internet estará disponível. Normalmente, ele é vinculado à existência de TV a cabo por parte do assinante, porém já existem planos que custam um pouco mais caro, mas não necessitam da contratação dos serviços de TV. Há algumas observações a fazer:

- **Ajato (RJ e SP):** é um serviço de internet banda larga que vincula o endereço físico da sua placa de rede

ou NA, o MAC ADDRESS, à rede interna deles, distribuindo, através de DHCP, a conexão à internet. Ficou complicado? Em suma, é preciso que você esteja cadastrado na lista de endereços deles para permitir seu acesso. Em que isso afeta a conexão com o PlayStation 2? Caso a sua conexão com o Ajato seja exclusiva para o PlayStation 2, pode pular o resto do parágrafo e se preparar para configurar a conexão. Se você usa essa conexão no PC também, só poderá utilizá-la no PlayStation 2 se entrar em contato com a central de atendimento deles e fornecer o MAC ADDRESS do seu NA. Somente depois dessa operação é que o seu PlayStation 2 irá conseguir utilizar a internet pelo Ajato. Neste

momento, esbarramos num problema. Para os usuários do PS2 Slim, basta acessar a versão do seu console pressionando triângulo na tela "Rotina de Pesquisa" que um resumo das configurações mostrará também o endereço MAC ADDRESS.



E no PlayStation 2 tradicional? Existem duas maneiras: uma exige que a "Rotina de Pesquisa" do seu console seja atualizada para a versão 2.0 e isso só é possível com o uso de um disco rígido (HD) e a outra é conectando-se à rede Xlink Kai, o que implica ter uma conexão já ativa no console. Configurar o Ajato para acessar a internet é muito simples bastando colocar todas as configurações do Network Adaptor em automático: CONFIGURANDO O PlayStation 2.

• **VÍRTUA (RJ, SP, MG):** é um dos serviços de internet banda larga mais fáceis de se instalar no PlayStation 2, já que ele não necessita do MAC ADDRESS como o Ajato, mas é necessário que o IP da conexão esteja livre antes de ser conectado a um equipamento. Como assim? Como faço isso? Simplesmente basta desligar o modem da rede elétrica por alguns minutos ou, para modelos que têm o botão reset, que este seja pressionado depois que a conexão com o equipamento anterior tenha sido desfeita. Feito isso, basta plugar o cabo Ethernet que vem do modem no PlayStation 2. O procedimento de liberar o IP deve ser repetido caso tenha que usar o Virtua em outro equipamento. O procedimento para configurar o NA é o mesmo para o Ajato.

b) CONEXÃO ADSL (Speedy, Velox etc)

Neste tipo de serviço, a internet chega até nós pela linha telefônica, mas o seu uso não compromete o telefone, seja através do consumo de minutos ou blo-

queando o uso da mesma enquanto se utiliza a internet.

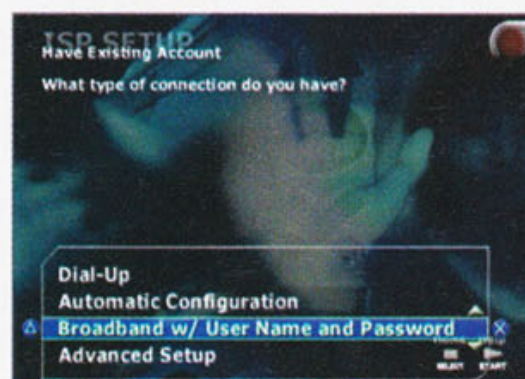
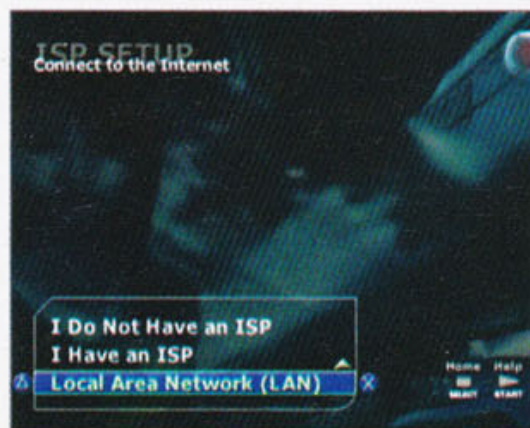
Configurar o serviço ADSL no NA do PlayStation 2 não é complicado, mas, dependendo do provedor de acesso, pode ser impossível usá-lo. Por quê? Em alguns casos, é necessária uma autenticação extra na internet através de um navegador (Internet Explorer, Firefox, Opera etc), inviabilizando assim o uso de qualquer console com esse serviço. Esse tipo de autenticação extra é usado por alguns provedores de acesso, como o Velox, que atende boa parte das regiões sudeste, nordeste e norte, e a GVT (Turbonet), que atende as regiões centro-oeste e sul do país. Outros provedores nem precisam de autenticação, como algumas versões antigas do Speedy, bastando conectar o modem ao equipamento.

Para configurar a conexão ADSL, normalmente do tipo PPPoE, vamos seguir os seguintes passos no PlayStation 2:

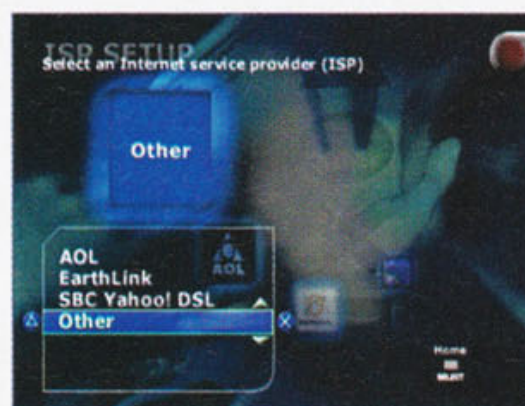
- **Usando o DVD Start-Up 2.0 do NA para configurar um acesso ADSL**
Depois de terminada a introdução do Start-Up Disc, é apresentada a seguinte imagem:



Após essa tela, aparece aquela famosa tela da EULA – End User License Agreement. Selecione Agree e aperte X para prosseguir. Para continuar, devemos selecionar a opção I have an ISP, pressionar X e em seguida escolher Broadband w/ Username and Password da mesma forma que faríamos se estivéssemos criando uma conexão do tipo "discador" no PC. Pressione X e novamente X para aceitar os termos e condições (não aceitando, não há como prosseguir).



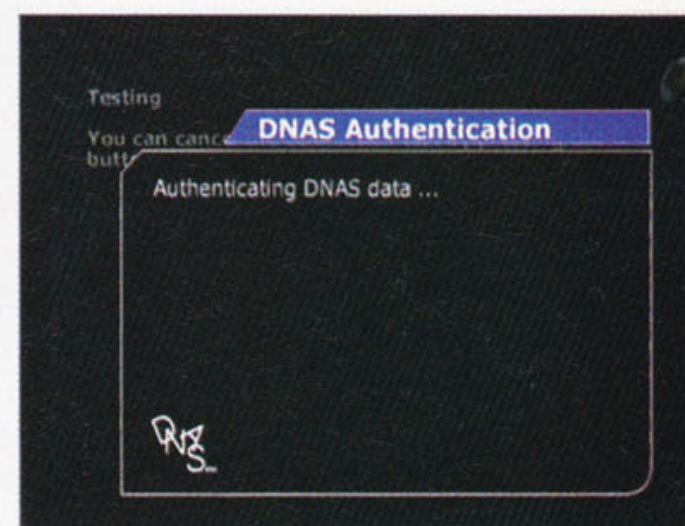
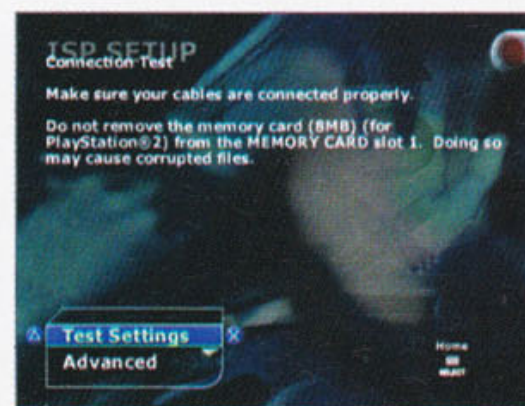
Agora devemos escolher o nosso provedor de acesso. Os três primeiros listados não podem ser usados aqui no Brasil. Escolha a última opção (Other) e pressione X para podermos criar a nossa conexão.



Entre com o seu nome de usuário (e-mail completo) e a sua senha nos campos Username e Password (confirmando abaixo), respectivamente, utilizando o direcional analógico e os botões de ação para escolher as letras e símbolos e o direcional digital para trocar de campo. SELECT atua como Caps Lock e Num Lock, e L1 como Backspace. Terminado, use o direcional digital para ir até a opção CONTINUE e aperte X.



A próxima etapa é testar as configurações efetuadas. Na próxima tela, podemos fazer este teste na opção Test Settings, pressionando X. Durante o teste, é exibida a tela de verificação de DNAS (Dynamic Network Authentication System).

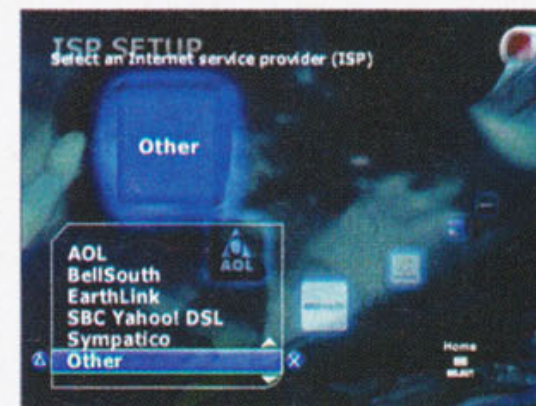


Com tudo testado e funcionando, podemos atribuir um nome para a nossa conexão. Pressione X e da mesma forma que entrou seu nome de usuário e senha, escolha um para identificar esta conexão.

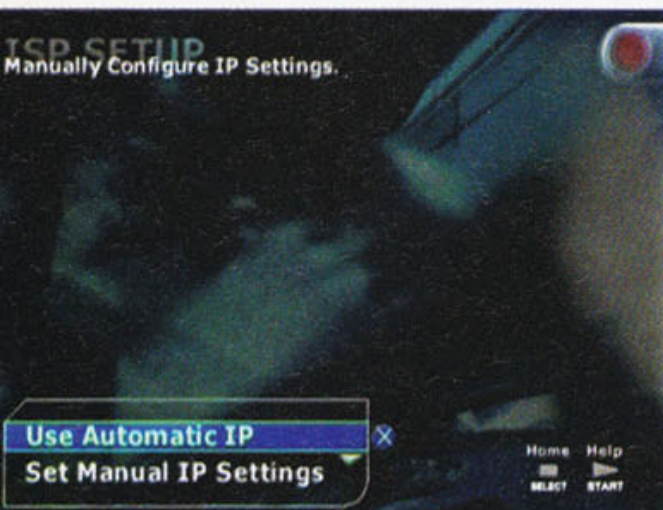
Pronto! A sua conexão ADSL no PlayStation 2 está criada!

- **Usando o DVD Start-Up 3.0 (PlayStation 2 Slim) do NA para configurar um acesso ADSL**

Antes de iniciarmos, vale uma observação. Se você estiver usando um Memory Card que já foi utilizado em um PlayStation 2 com o Start-Up CD 2.0, a versão 3.0 vai identificar que existe uma versão incompatível das configurações do NA e, para continuar, ele precisa apagá-las. Portanto, se você ainda pretende utilizar essas configurações, deve usar outro Memory Card ou fazer uma cópia dessas configurações. As diferenças de configuração da conexão ADSL são mínimas em relação às realizadas com o Start-Up CD 2.0: Na escolha do provedor de acesso, aparecem mais opções, mas a nossa escolha é a mesma, Other.



E, após a entrada do nome do usuário e senha, podemos definir se utilizaremos a configuração automática ou manual para IP. Selecione Automatic, pressione X e conclua o processo como demonstrado anteriormente para o Start-Up CD 2.0. (D)



antes, isso pode se tornar um inconveniente se o PlayStation 2 não for o único equipamento a utilizar a conexão, pois a cada mudança de MAC ADDRESS a central de atendimento deverá ser notificada. Algumas empresas chegam a reclamar das constantes mudanças de endereço e até podem cobrar por esse serviço caso esteja em contrato.

A configuração da conexão é feita da mesma forma que realizamos para o Ajato e Virtua, tudo em modo automático. Apesar da conexão direta do modem com o PlayStation 2 ser a mais simples, não é a mais usual, já que não é comum disponibilizarmos a internet somente para o videogame. A seguir, veremos as configurações mais habituais.

c) CONEXÃO VIA RÁDIO (DirectNet, PredialNet etc)

Da mesma forma que o Ajato, esse serviço necessita que o MAC ADDRESS da placa de rede (ou NA) seja repassado para o provedor de acesso para que seja possível a navegação na internet. Como já falamos

COMPARTILHANDO A INTERNET COM UM ROTEADOR

Quem já tem um roteador sabe o bom investimento que fez, das facilidades – e às vezes algumas poucas dificuldades – que esse tipo de compartilhamento traz. Resumidamente, o roteador faz tudo o que descrevemos anteriormente de forma automática. Sem muitas configurações, sempre descritas no manual do aparelho, é possível estar navegando em vários equipamentos em poucos minutos. Como existe uma grande diversidade de marcas e modelos no mercado, não é possível aqui descrever como seria a configuração desse aparelho. No PlayStation 2, a única configuração a ser realizada é a mesma já feita quando usamos um PC como o nosso compartilhador do acesso à internet (item 2.3), ou seja, colocar todas as configurações em automático.

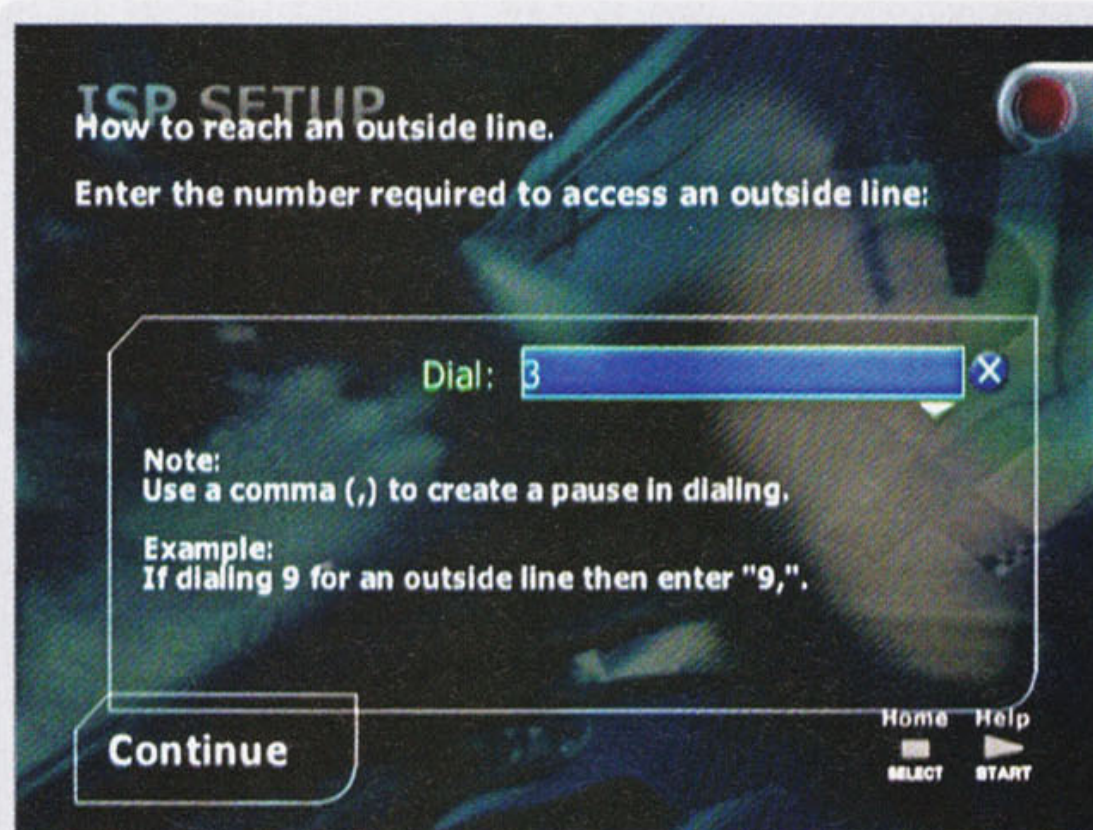
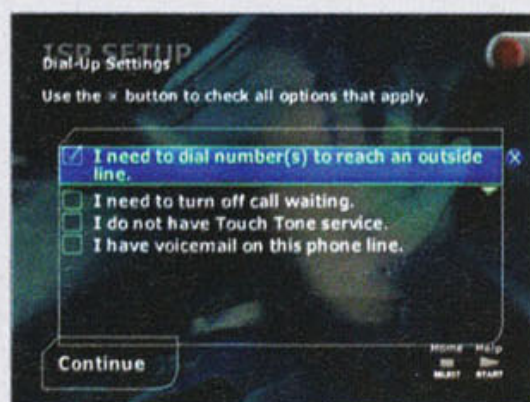
Bônus: Configurando um acesso discado com o Start-Up Disc

Muita gente não sabe, mas há um sério problema quanto a este tipo de configuração. O motivo é que nas configurações Dial Up do Start-Up CD só existe espaço para colocarmos sete dígitos no campo telefone e sabemos que a maioria dos telefones do Brasil necessita de oito. Como fazer, então? Mãos à obra!

Inicie normalmente o Start-Up CD e vá até a tela de escolha do tipo de serviço a utilizar, escolha I have an ISP, aperte **X** e em seguida selecione Dial-Up e aperte **X** novamente. Na tela "ISP Disclaimer", pressione **X** para continuar e escolha Other na tela dos provedores de acesso.



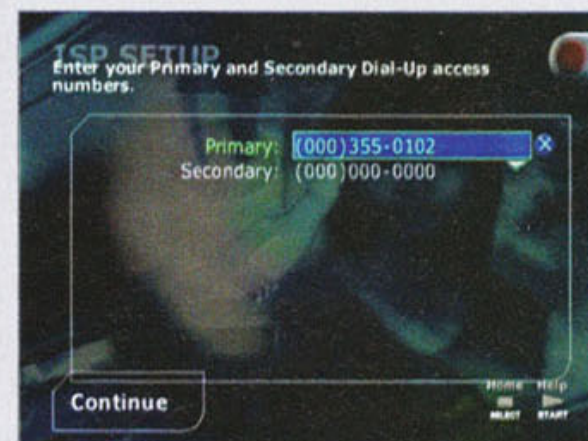
Agora vem o pulo-do-gato! Na tela das configurações de Dial-Up, mesmo que você não tenha que discar algum número para ter sinal de linha, marque a opção I need to dial number(s) to reach an outside line, conforme mostrado na figura a seguir. Vá até Continue e aperte **X** para prosseguir.



Se precisar colocar um número para pegar a linha externa (normalmente 0 ou 9), selecione-o e em seguida entre com vírgula para dar uma breve pausa na discagem. Caso não precise, aqui está o truque, entre com o primeiro dígito do número do seu provedor de acesso. Como exemplo, vamos usar o do IG para São Paulo – 3355-0102, entrando então com o dígito 3. Depois, basta pressionar **X** algumas vezes até aparecer a barra para seleção de opção. Escolha Continue e **X** para avançar. Serão solicitados o seu login e senha de acesso, que devem ser entrados como já descrito anteriormente. Na próxima tela, teríamos que entrar o número do telefone a discar, mas como

já entramos com o primeiro dígito, basta colocar os sete restantes. Passamos a perna do discador do Start-Up CD! Continuamos e, na tela seguinte, podemos confirmar se desejamos fazer alguma alteração. Caso esteja tudo correto, selecione No e **X** para avançar. Mantemos as configurações automáticas para DNS, avançamos com **X**, para em seguida testarmos as configurações. Com o cabo corretamente conectado, a discagem se inicia e ouvimos o modem interno do PlayStation 2 fazendo a conexão com o provedor de acesso. Tão logo ela tenha sido estabelecida, a mensagem da verificação de DNS surge e, não havendo problemas, a tela para entrarmos um nome para a

conexão termina o processo. Esse processo vale tanto para a versão 2.0 como para a 3.0 do Start-Up CD. Infelizmente, é quase impossível usar a conexão discada para entrarmos online com o PlayStation 2, devido à maneira que essa conexão tem que ser realizada em nossos provedores, mas está aí a dica.



Lotes de consoles incompatíveis com o NA

Por números seriais:

De 3369556 a 3369651
De 3372352 a 3372651
De 3379084 a 3380151
De 3380260 a 3381867
De 3381976 a 3382083
De 3383152 a 3383691
De 3384652 a 3385191
De 3386152 a 3386907
De 3388192 a 3389271

De 3391084 a 3392055

De 3393868 a 3394407
De 3394516 a 3394731
De 3397192 a 3398055
De 3399868 a 3400947
De 3403192 a 3403839
De 3404692 a 3405339
De 3406192 a 3406515
De 3406624 a 3406839
De 3414661 a 3416388

De 3417661 a 3418740

De 3419173 a 3419280
De 3419821 a 3419928
De 3420661 a 3421308
De 3421417 a 3421524
De 3421417 a 3421524
De 3421633 a 3422064
De 3423661 a 3424848
De 3425161 a 3425268
De 3434377 a 3434592

Erros possíveis do DNAS

101, 102, 103, 104, 105

Esses erros, de modo geral, significam que há problemas com os servidores de autenticação. Ou o servidor está ocupado, ou o serviço não foi inicializado no servidor, ou mesmo o servidor não respondeu à transação com o console.

Nesses casos, aguarde por um tempo e tente novamente. Os servidores podem estar fora do ar para manutenção.

106, 107, 108

Esses erros indicam recebimento de respostas inválidas do servidor ou pacotes que se corromperam no meio do caminho.

201, 202, 203, 204

Erros que começam com "2" indicam falhas no serviço de download. Geralmente são das atualizações dos jogos. O erro 201 indica que o título não tem o serviço de download, o erro 202 indica que o serviço não está ativo, o 203 indica que o serviço de download não existe mais para o título e o 204 indica que não há novos dados para download.

401, 402, 403, 404

Aqui se concentram erros relativos à detecção de mod-chips, mídias inválidas e envio de chaves corrompidas ao servidor. O erro 401 indica hardware inválido, o 402 e 403 indicam disco inválido ou falha nos dados de autenticação do disco, o erro 404 é falha na identificação do HDD. Lembre-se que para jogar online com uma mídia original, deve-se desligar o mod-chip necessariamente.

601, 602, 610

Esses erros indicam problemas de conexão e Proxy. Verifique se a rede está devidamente configurada e se nenhum firewall está bloqueando a comunicação.

611, 612, 613, 614, 615

Esses erros também indicam falha de comunicação, mas direcionados ao serviço de DNS da rede. Pode acontecer se o servidor DNS não conseguir resolver os nomes dos IPs ou mesmo

se o serviço não achar o IP da página procurada.

616

Esse erro indica a existência de um conflito de IPs.

617, 618, 619

Indicam falha de comunicação por timeout (sem resposta), conexão recusada ou que o destino não pode ser alcançado.

620

Indica que a conexão foi derrubada.

621, 622, 623, 624

Esses indicam quantidade insuficiente de buffers, ou que não é possível criar mais uma conexão TCP, ou que foi requisitado um arquivo ou função inválida.

625

Outro erro relativo à conexão e comunicação da rede.

701, 702, 703

Não foi encontrada uma categoria de ID do jogo ou ela é inválida.

832, 833

Esses erros indicam região inválida ou Disc ID inválida. Seria o mesmo que tentar jogar um título europeu ou japonês online em um console americano. Portanto, mesmo que o jogo tenha patch, ele deve obedecer às áreas regionais dos jogos. Jogos americanos somente em consoles americanos e assim por diante.

864

Tipo de mídia inválida ou Disc ID inválida.

880, 881

Hardware incompatível. Nesse caso, você é um daqueles felizardos que citamos no início da matéria. Será necessário fazer a troca do console nas autorizadas Sony. Reze para nunca ver esse erro na primeira conexão.

840

Servidor fora do ar. Tente mais tarde.



Glossário

- **MAC ADDRESS:** é o endereço físico da placa de rede ou NA. Ele é um número único sem repetição em todos os equipamentos existentes.
- **DHCP:** é um servidor que atribui automaticamente as configurações de IP, submáscara de rede, gateway e DNS para os equipamentos a ele conectados que estejam configurados para acesso automático a rede.
- **IP:** é a identificação de um equipamento na rede, formada por quatro grupos de números variando cada um de 0 a 255, ex: 192.168.0.10. Ele pode ser atribuído de forma automática ou manual, dependendo da configuração da sua rede.
- **GATEWAY/DEFAULT ROUTER:** é a ponte entre a rede local e a internet, tudo o que não for relativo a rede local é enviado para ele (normalmente nosso modem de banda larga, roteador ou até um PC como vimos no guia) para ser resolvido na internet

Literatura obrigatória

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

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

SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PlayStation 2 e PSP.

SDP #32: como compartilhar a internet a partir de um PC e dicas para os erros de DNS.

Site SDP: lista completa de games do PlayStation 2 com suporte online e LAN. ☒

PlayStation 2

FIGHT NIGHT ROUND 3

Lista de tarefas

Para receber pontos durante o modo carreira, você precisa realizar algumas tarefas importantes. Saiba quais são elas e quantos pontos elas lhe garantem:

Burger King Achievement (100 pontos): vença o Burger King Invitational Fight.

Dodge Achievement (100 pontos): vença o The Dodge Sponsored Fight.

EA SPORTS Achievement (150 pontos): vença um EA SPORTS Sponsored Fight.

ESPN Friday Night Fight Achievement (150 pontos): vença qualquer ESPN Friday Night Fight Event.

ESPN PPV Achievement (150 pontos): vença qualquer ESPN Pay Per View Fight Event.

ESPN Wednesday Night Fight Achievement (150 pontos): vença qualquer ESPN Wednesday Night Fight Event.

Everlast Achievement (100 pontos): vença o Everlast Sponsored Fight.

Under Armour Achievement (100 pontos): vença o Under Armour Sponsored Fight.

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Novo Modo de Jogo

Para poder ter acesso ao New Game +, você precisa terminar o jogo e salvá-lo. Carregue este save para começar um novo jogo com os mesmos itens, cartas e monstros na sua biblioteca.

Cineminha

Para acessar o Theater Mode e assistir a todos os vídeos, você precisa terminar o game uma vez. Depois, essa opção estará disponível na tela de opções.

FIFA STREET 2

Todas as quadras

Para você disponibilizar todas as quadras nos mais diversos países do game, você terá que realizar uma sequência no menu principal. Segure **L1** e **▲**, então rapidamente pressione Esquerda, Cima, Cima, Direita, Baixo, Baixo, Direita, Baixo.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Códigos

Na tela de opções, selecione a tela de códigos e insira-os para obter os seguintes efeitos:

SIRULLY: todas as artes do game.

SHARDSOFGLOSS: black Book completo.

STATEYOURNAME: todos os personagens no modo Versus.

DOGTAGS: todos os upgrades de combate.

NINESIX: todas as lendas.

IPULATOR: todas as fases.

DEXTERCROWLEY: todos os filmes.

GRANDMACELIA: todas as músicas no iPod.

WORKBITCH: todas as arenas no modo Versus.

MARCUSECKOS: vida infinita.

FLIPTHEScript: habilidades infinitas.

BABYLONTRUST: energia máxima.

VANCEDALLISTER: habilidade máxima.

24: THE GAME

Todos os Extras

Conseguindo completar entre 90 e 100% de cada fase do jogo, você libera extras, como visualização dos personagens, entrevistas com os atores e imagens. Saiba o que você pode destravar em cada fase.

Storming the Ship: libera o personagem "SWAT team member".

Wired to Blow: libera entrevista com a atriz Reiko Aylesworth (Michelle Dessler).

Chase Found Out: libera o personagem Carr.

Following Daniels: libera o personagem Tarket.

Daniels Takedown: libera a imagem de Jack Bauer.

Interrogating Daniels: libera o

personagem Robert Daniels.

Sniper Search: libera a personagem Chloe O'Brien.

Taking out the Enemy: libera o personagem do vice-presidente Prescott.

PDA Discovered: libera o personagem Sean Walker.

Ho Shin's Shop: libera o personagem Ho Shin.

To Lee Jin Yu's Apartment: libera o personagem Dr. Kevin Tyson.

Bringing in Lee Jin: libera o personagem "civil feminino".

Stopping the Metro Attack: libera o personagem Eddie Cann.

M3: libera a personagem Michelle Dessler.

Kim Goes Back In: libera a personagem Kim Bauer.

To the Roof: libera a personagem Nina Myers.

Chase Undercover: libera o personagem Sid Wilson.

Reboot: libera a imagem de Tony Almeida e Michelle Dessler.

To the Agency: libera o personagem "Trabalhador da CTU".

Through the Agency: libera entrevista com Carlos Bernard (Tony Almeida).

Jack is Chased: libera o personagem "Agente do serviço secreto".

Madsen Attacked: libera a imagem de Peter Madsen e Sid Wilson.

Questioning Donna: libera a personagem Donna Madsen.

Going After Del Toro: libera o personagem Del Toro.

Jack Tracks Kim: libera o personagem "guarda de Del Toro".

Jack Heads into Madsen's Base: libera o personagem Ryan Chapelle.

Jack and Kim Escape: libera uma imagem de Kim Bauer.

Escape from Madsen's Base: libera o personagem Jack Bauer.

Disabling the Data Scrambler: libera a personagem "Trabalhadora da CTU".

Locating the Bombs: libera o personagem Adam Kaufman.

Tony Leads a Team to the Bomb: libera o personagem Tony Almeida.

Bomb Defusal: libera o personagem Agent Pierce.

Jack Leads a Team to the Bomb:

libera o personagem Agent Evans.

Attack at the Bomb Site: libera o personagem Agent Landis.

After the Earthquake: libera o personagem Agent Baker.

Madsen has Kate: libera a personagem Kate Warner.

The Search for Radford: libera o personagem LAPD.

Hostage Situation: libera a personagem Jody.

Accessing the Computer Labs: libera imagem de Chase Edmunds.

Finding the CTU Data Drive: libera o personagem Stripe.

Escaping Sin Chung's Base: libera o personagem Manuel.

Looking for Kate: libera o personagem "Passageiro".

Protect Chase: libera o personagem presidente David Palmer.

Chase Ambushed: libera o personagem Joseph Sin Chung.

The Informant: libera a personagem Kathy Weis.

Searching Radford's Office: libera o personagem governador James Radford.

DOD System Hack: libera a personagem Mandy.

Armored Truck Pursuit: libera o personagem Sonny.

Fort Lesker's Control Room: libera o personagem Chase Edmunds.

Cracking the Codes: libera o "Trabalhador da base militar".

Escape from Fort Lesker: libera entrevista com Elisha Cuthbert (Kim Bauer).

Raiding the Docks: libera imagem do presidente David Palmer.

Jack vs Madsen: libera o personagem Peter Madsen.

Taking the Ship: libera o personagem "Guarda-costas de Max".

The Final Showdown: libera o personagem Max.

SONIC RIDERS

Novo Story Mode

Para conseguir habilitar um novo Story Mode no game, chamado Babylon Story, você precisa terminar o game uma vez. Assim que começar um novo jogo, a opção para a Babylon Story poderá ser selecionada.

Personagens secretos

Existem três personagens escondidos no game. Eles são o AiAi, Nights e Ulala. Para liberá-los, você precisa vencer todas as missões Jet, Wave e Storm. Assim que completar todas elas, eles estarão disponíveis na tela de seleção de personagens.

Pistas secretas

Para habilitar as duas pistas secretas, você deverá fazer o seguinte:

SEGA Carnival: vença a Heroes Cup ganhando um emblema de ouro.

SEGA Illusion: vença a Babylon Cup ganhando um emblema de ouro.

Assim que você conquistar esses prêmios, as pistas estarão disponíveis para que você possa jogar.

Novos equipamentos

Para liberar estes novos e exclusivos equipamentos na loja, você deve cumprir as seguintes tarefas:

Equipamento Hang-On: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.

Equipamento Opa-opa: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.

Equipamento Super Hang-On: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.

Equipamento The Crazy: complete todas as missões Jet, Wave e Storm.

Equipamento Bike Type: termine a Babylon Story.

Equipamento Blue Star II (prancha do Sonic): termine a Babylon Story.

Equipamento Darkness (tênis do Shadow): termine a Hero Story.

Equipamento Egg-Rider (moto do Eggman): termine a Babylon Story.

Equipamento Magic Carpet: termine a Babylon Story.

Equipamento Skate Type (tênis do Shadow): termine a Hero Story.

Super Sonic

Para Sonic se transformar na sua versão dourada, você precisa conseguir medalha de ouro em todas as missões do Mission Mode. Assim que for completada, será necessário usar a Chaos Emerald

Gear no Sonic. Assim ele terá grandes poderes.

Mais personagens

Para conseguir habilitar quatro novos personagens, será necessário fazer o seguinte:

Cream: termine a Hero Story.

Rouge: termine a Hero Story.

Shadow: termine a Hero Story.

Dr. Eggman (Robotnik): termine a Babylon Story.

Personagens aleatórios

Para que o game escolha um personagem para você jogar, pressione **R1** na tela de seleção de personagens.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Dificuldade extra

Para conseguir jogar o game na dificuldade Hard, é necessário terminar o game no modo Normal. Assim que um novo jogo for iniciado, aparecerá uma opção com

a nova dificuldade.

STATE OF EMERGENCY 2

Código-Mestre

Na tela de menu principal, segure **L1** e **R1** e faça a sequência **●, ▲, ■, ●, ▲**. Após a confirmação de que deu tudo certo, você terá o game 100% completo com todos os extras habilitados.

TALES OF LEGENDIA

GRADE Shop

Depois de terminar todo o game, incluindo os Character Quests, salve o game e depois use este save para habilitar o GRADE Shop. Todo o GRADE que você conseguiu no jogo pode ser utilizado na compra de extras para serem usados em um novo jogo. Saiba quanto você vai gastar com cada extra:

Combo Maniac: 20 GRADE

Dobro de experiência: 100

GRADE

Dobro de GRADE: 30 GRADE

Novas roupas (formais): 50

GRADE

Novas roupas: 50 GRADE

Metade da experiência: 10

GRADE

Inherit Collector's Book: 5

GRADE

Inherit Enemy Info: 5 GRADE

Inherit Gained Eres: 100 GRADE

Inherit Gald: 50 GRADE

Inherit Play Time: 5 GRADE

Inherit Recipies: 5 GRADE

Max HP Down: 10 GRADE

Max HP Up: 50 GRADE

Número máximo de itens aumentados para 20: 20 GRADE

Número máximo de itens aumentados para 30: 50 GRADE.

Títulos para Will Raynard

Estes são alguns títulos que você pode conseguir para Raynard no game:

Brainy Champ: vença todas as

Advanced Single Matches na

arena com Will.

Combo Expert: participe de um combo de 60 ou mais hits.

Combo Master: participe de um combo com 100 ou mais hits.

Combo Newbie: participe de um combo com 30 ou mais hits.

Crystal Master: aprenda todos os Eres de Will.

Custodian: equipe Will com o Deck Brush Hammer.

Grand Sage: alcance o nível 100 de experiência.

No More Pens: controlando Will numa batalha, utilize pelo menos um ataque normal, sem usar nenhum Eres e sem morrer.

One Shot kill: use um Climax Combo para matar o último inimigo de um grupo e tenha certeza de que Will execute o golpe final.

Pundit: alcance o nível 60 de experiência.

Rare Monster: encontre todos os itens raros.

Researcher: alcance o nível 20 de experiência.

Sage: alcance o nível 80 de experiência.

Scholar: alcance o nível 40 de experiência

Testosterone: inicie uma batalha com Will e mais três personagens homens.

The Spice of Life: faça Will utilizar todos os sete Elemental Eres numa batalha sem morrer.

Wizard: inicie uma batalha com Will e outros três membros Crystal Eres.

FRONT MISSION 5: SCARS OF WAR

Modo Hard

Para habilitar o modo Hard, primeiro termine e salve o jogo. Depois carregue este mesmo save para ter acesso à dificuldade Hard.

Novo jogo

Para poder habilitar o modo New Game +, termine o game e salve. Logo, carregue o mesmo save 



Importação de todos os consoles

Game Boy Micro

Game Boy SP

Nintendo DS

GameCube

psp

ps2

Xbox

acessórios

Novo XBOX 360° confira!

Conheça também nossa linha de modelismo!

games

Games e acessórios para lojistas

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

OLYMPIC ENTERTAINMENT

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

Representante oficial da marca NP-Newport

▶ para poder começar um novo jogo mantendo tudo o que você já havia conquistado no jogo anterior.

Metralhadoras especiais

Para conseguir ter a Special Machine Gun, será necessário completar o Simulator 2. Já para conseguir o Special Missile Launcher, você precisa completar o Simulator 17.

ROGUE GALAXY

Novas fases e itens

Saiba quais tarefas você terá que executar para conseguir jogar novas fases e obter itens especiais: **Captains Clothes:** complete a fase Ghost Ship.

Dolgen Edge: complete a fase Ghost Ship.

Fase Ghost Ship Extreme: use o item Key the Underworld.

Fase Ghost Ship: termine o jogo e salve. Quando carregar este game, olhe no mapa e você verá a nova fase.

Item Key of the Underworld:

responda corretamente todas as perguntas no Seventh Mystery.

Item Kisaras Swimsuit: complete a fase Ghost Ship Extreme.

Item Truth of the King: complete a fase Ghost Ship Extreme.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

Novas arenas

Para poder habilitar novos locais para as lutas, você deve fazer o seguinte:

ECW One Night Stand: vença o segundo conjunto de desafios no Challenge Mode.

Wrestlemania 21: vença o primeiro conjunto de desafios dos Challenge Mode.

Wrestlemania 9 Arena: complete todos os Superstar Challenges.

Itens de colecionador

Você pode ganhar diversos itens para o game realizando algumas tarefas ou comprando no Locker Room Shop:

Batista Figure: consiga o item ao ganhar o troféu das 100 vitórias.

Bret Hart Sunglasses: consiga o item quando habilitar o lutador

Bret Hart.

Bret Hart Sunglasses: consiga o item quando habilitar o lutador British Bulldog.

Carlito Apple: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Eddie Lowrider: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Eugene Stuffed Animal: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Hulk Hogan Bobblehead: consiga o item quando habilitar o Hulk Hogan Anos 80.

JBL \$100 Bill: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

JBL Limousine: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Jimmy Hart Megaphone: consiga o item ao habilitar o lutador Jimmy Hart.

John Cena Figure: consiga o item ao ganhar o troféu das 100 vitórias.

John Cena Lock Chain: consiga o item ao ganhar o troféu Elimination Chamber.

Kane Mask: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Kurt Angle Gold Metal: consiga o item ao ganhar o troféu Elimination Chamber.

Regal Brass Knuckles: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

The Rock Bobblehead: consiga o item ao habilitar o lutador The Rock.

Undertaker Motorbike: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Ceiling Fan: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Fancy Component Stereo Set: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Glass Belt Case: compre no Locker Room Shop por \$ 4.000.

Glass Locker: compre no Locker Room Shop por \$ 4.000.

Glass Trophy Case: compre no Locker Room Shop por \$ 4.000.

Metal Belt Case: compre no Locker Room Shop por \$ 3.000.

Metal Locker: compre no Locker Room Shop por \$ 3.000.

Metal Trophy Case: compre no Locker Room Shop por \$ 3.000.

RoyalRumble Steel Chair: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

SummerSlam Steel Chair: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Survivor Series Steel Chair: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Tiger Skin Rug: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

WrestleMania 21 Steel Chair: compre no Locker Room Shop por \$ 1.500.

Training Machine 1: consiga o item ao ganhar o troféu Match Veteran.

Training Machine 2: consiga o item ao ganhar o troféu Match Veteran.

Casino Table: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Furry Couch: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Glass Coffee Table: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Lava Lamp: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Leather Couch: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Lowrider Couch: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Stacy Stand Cut-Out: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Trish Stand Cut-Out: consiga o item ao ganhar o troféu Undertaker Urn.

Austin Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Barbie Weapon: consiga o item ao ganhar o troféu Bar Brawl.

Bret Hart Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Christy Poster 1: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Christy Poster 2: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

D-X Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

ECW T-Shirt: consiga o item ao ganhar o troféu Bar Brawl.

Evolution Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Guitar: consiga o item ao ganhar o troféu Bar Brawl.

Hall of Fame Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Hogan Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

John Cena Baseball Jersey: consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

John Cena Football Jersey:

consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

Lita Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Mankind Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Michelle Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

n.W.o. Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Rey Mysterio Baseball Jersey: consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

Rey Mysterio Basketball Jersey: consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

Shane McMahon Jersey: consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

Sledgehammer: consiga o item ao ganhar o troféu Bar Brawl.

Stacy Poster 1: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Stacy Poster 2: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

The Rock Poster: consiga o item ao ganhar o troféu Legend Killer.

Torrie Poster 1: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Torrie Poster 2: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Trish Poster 1: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Trish Poster 2: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Trish Poster 3: consiga o item ao ganhar o troféu Collect-A-Diva.

Y2J Hockey Jersey: consiga o item ao ganhar o troféu Royal Rumble.

Lendas do WWE

Veja o que será necessário fazer para conseguir jogar com os lutadores lendários das competições do WWE.

"The Million Dollar Man"

Ted DiBiase: consiga o lutador ganhando o troféu WWE Superstar no Challenge Mode.

Andre The Giant: compre-o no WWE Shop por \$28.000.

Bret "Hit Man" Hart: compre-o no WWE Shop por \$28.000.

British Bulldog "Davey Boy Smith": compre-o no WWE Shop por \$28.000.

Hollywood Hogan: consiga o lutador ganhando o troféu SmackDown Season.

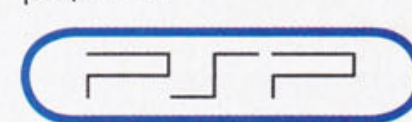
Hulk Hogan Anos 80: consiga o lutador ganhando o troféu RAW Season.

Jake "The Snake" Roberts: consiga esse lutador comprando-o na versão do game para o PSP e depois o transferindo para o seu PS2.

Jimmy Hart: consiga o lutador ganhando o troféu Tough Enough.

Junkyard Dog: compre-o no WWE Shop por \$28.000.

Mankind: compre-o no WWE Shop por \$28.000.



TOKOBOT

Time Attack

Tokobot já é um game que exige o uso do cérebro e imagine deixar isso tudo mais complicado liberando o modo Time Attack, no qual você deve completar as fases no menor tempo possível. Para ter acesso a este modo, basta terminar o game uma vez.

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

Cápsula do Hadouken

Para encontrar a cápsula secreta que lhe dará posse do Hadouken Fireball, você precisa pegar todos os Heart Tanks, Sub Tanks, Armor Parts (que podem ser tanto as que você consegue com Dr. Light ou a que você consegue com Zero no Sigma Palace 3) e destruir todos os chefes para pegar suas armas. Vá para a fase Armored Armadillo e atravesse a fase sem receber nenhum dano dos inimigos. No final dela, desça da plataforma voadora e caia em cima da entrada para o chefe. A cápsula estará lá esperando por você.

Filminho

Assim que você terminar o game como X, será possível assistir ao Anime de Mega Man X.

Jogue como Vile

Quando você terminar o game jogando como X, você poderá jogar o game novamente com o personagem Vile.

Slots infinitos com Vile

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.

PLAYDICAS

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 6877-6088

Disk Games "Desde 1992"
É Pura Diversão !!
Garantimos o Melhor Preço !
Jogos Video Games Acessórios
Tudo em até 20x
As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!
P2-Two Slim, Game Boy SP, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Nintendo DS, Xbox
TeleVendas: (19) 3242-0541
Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725 - Campinas / SP - CEP 13070-711

INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI.
NOVIDADE! O MELHOR JOGO DE FUTEBOL DO MUNDO:
* NOVOS MOVIMENTOS, MALÍCIAS E ENIGMAS TÁTICOS
* COMPETIÇÃO ONLINE COM NOVO SISTEMA DE RANKING SEPARADO PARA CADA DIVISÃO
* WORLD'S BORDER WINNING ELEVEN 9
* 57 SELEÇÕES E 128 EQUIPES DE CLIMES ESPORTIVOS, INCLUSIVE CHANCE E ARSENAL
* MELHORES DOS MAIORES JOGADORES DE FUTEBOL PROFISIONAL DO MUNDO
* DISPONÍVEL PARA PSP, PS2 E XBOX
GAMES, ACESSÓRIOS, CONSOLES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
GAME BOY MICRO, NINTENDO GAME CUBE, GAME BOY ADVANCE, X-BOX, X-BOX 360, PSP, PLAYSTATION 2
VEJA ALGUNS LANÇAMENTOS QUE VOCÊ ENCONTRA NA INICIAL GAMES
www.inicialgames.com.br
VISITE NOSSO SITE
Loja 1 - Centro - Av. Campo Sales, 800 - Lj 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - R. Jaci Teixeira de Camargo, 940 - Lj 214 - (19) 3267-2099
Contato: juliana@inicialgames.com.br
INICIAL GAMES

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!
SEMPRE COM TUDO!
Fratello Games
FINANCIAMOS SUAS COMPRAS COM A **Loango**
em até 12x
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS
VENHA SE INSCREVER NO MELHOR CAMPIONATO DE WINNING ELEVEN DO MOMENTO EM NOSSA LOJA 3!
KIT PROMOÇÃO POR R\$ 109,00
NINTENDO DS
XBOX
PROMOÇÃO: Troca do leitor original PS 2 por R\$ 290,00 a vista!
Troca do leitor original PS 2 por R\$ 190,00 a vista!
Troca do leitor PS One por R\$ 120,00 a vista!
OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO
THUNDER CHIP, MATRIX SUPREMACY, MARS - BIOS, VENUS + MURANO
CLAMP, FLAT CABLE, BASETS, 12C508
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET: WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR
Loja 1 - Rua São Higência, 295 - 2º andar loja 215214 - Fone: (011) 3262-2209/3333-2002 - Fone/Fax: (011) 3224-9410
Loja 2 - Rua São Higência, 304 - loja 01 - Fone: (011) 3367-2703
Loja 3 - Alameda das Águas, 327 - Moema - Funcionamento 14:00h a 00:00 - Fone: (011) 3053-4388
SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS NO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Importação de todos os consoles
Fido H800 360° control
GAMES E ACESSÓRIOS PARA JOISTES
Olympic Entertainment
Atenda em qualquer lugar
www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN: playn@npnewportgames.com.br
e também em loja

PowerTEC
HOSPITAL DOS GAMES
Assistência técnica
Com laboratório super equipado
- RECUPERAÇÃO DO LEITOR DE PS1 E PS2
- RESTAURAÇÃO COM 3 ANOS DE GARANTIA
- RECUPERAÇÃO DE PLACAS DE PS2 (CMR/CM3)
- DEFEITOS COMUNS
À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO
PSone, PlayStation, PSP, PS2, NINTENDO GAMECUBE, XBOX
R. Piau Brasil, 25 - Cid. das Flores - OSASCO
Telefone: (11) 3607 3468 / 8116 0518

ELETROMIL
20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA
• COMPRA - VENDA - TROCA • ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E RESTAURAÇÕES
SEDEX
Só aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade!
MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES ACOMPANHADA PELO CLIENTE
R. Santa Higência, 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

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS
www.rocklaser.com.br
COMPRA, VENDA, TROCA, FINANCIAMENTO
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
• PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 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, GameCube Prata, PlayStation Slim, Console, Memory Card Original
R\$ 99,00, R\$ 299,00, R\$ 65,00, R\$ 599,00, R\$ 499,00, R\$ 65,00
6954.4332, 6631.9979, 6425.0482
Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

brother games
the best play is here
I jogos originais I acessórios variados I video games I assistência técnica I
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

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 conseguem 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.

PLAYSTATION 2

Black	61
FIFA Street 2	61
Fight Night Round 3	62
Metal Gear Solid 3: Subsistence	60
Shadow Hearts: From a New World	61
Sonic Riders	62
Tales of Legendia	62
TOCA Race Drive 3	62

PSP

Dragon Ball Z: Shin Budokai	62
Exit	62

Metal Gear Solid 3: Subsistence



Em 1964, o mundo vivia sob o terrorismo estatal, um terrorismo que vinha dos próprios governantes. As pessoas não tinham receio de sair às ruas, mas o medo estava lá, assolando

todos os lares. Esse terror recebeu o nome de Guerra Fria. Nessa época, não existiam videogames superpoderosos, nem computadores pessoais em quase todas as casas. A única forma de manter contato com seus amigos era por meio de telefonemas, cartas e telégrafos. Sem a internet e o PlayStation 2, as pessoas ficavam com medo e não podiam jogar Metal Gear Solid 3: Subsistence online.

Esta atualização prova que Hideo Kojima é o melhor no que faz. Subsistence tem uma tonelada de extras, como os dois jogos do MSX, um disco feito para assistir ao jogo e muitos vídeos engraçados feitos como se fossem erros de gravação, mas nada se compara ao essencial disco dois, Persistence, o disco do modo online. Não existe no mercado nenhum jogo tão bom quanto esse. É incrível! É soberbo! É viciante! É Metal Gear Solid online! Existem diversas formas para se divertir, desde o clássico Deathmatch que foi reinventado até o novo e incrivelmente desafiante Sneaking Mission, no qual é possível jogar com Snake contra até sete adversários. É um verdadeiro desafio passar despercebido por seres humanos tão inteligentes quanto você. Tudo isso em 12 mapas, alguns totalmente originais; outros, você já conhece de Snake Eater. Tudo com uma jogabilidade tão boa e tão refinada e tão exce-



lente, que literalmente faz com que você se sinta no mundo de MGS3. Os recursos do jogo o mantêm preso até na lista com suas façanhas, vendo quantos tiros na cabeça você acertou, quanto tempo ficou online e até o tempo que você passou conversando usando o headset. São tantos detalhes que você fica pasma e perdido em cálculos, tentando alcançar o topo da lista. São tantas as formas de se divertir com essas tabelas que colocam a rede do console concorrente no chinelo. E o que falar do jogo original, com a mesma história e profundidade, que ninguém cansa de jogar? E os extras que são habilitados? Mas sabe o que mais? Isso é procurar pêlo em ovo. Se você é proprietário de um PS2 com modem e acesso à internet banda larga, este título é indispensável. Eu pelo menos já o coloquei na minha prateleira dos jogos nota 10.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				10
Gráficos	8.5	Jogabilidade	10	
Som	9.0	Replay	10	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Kojima Productions			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 (2 a 8 online)			

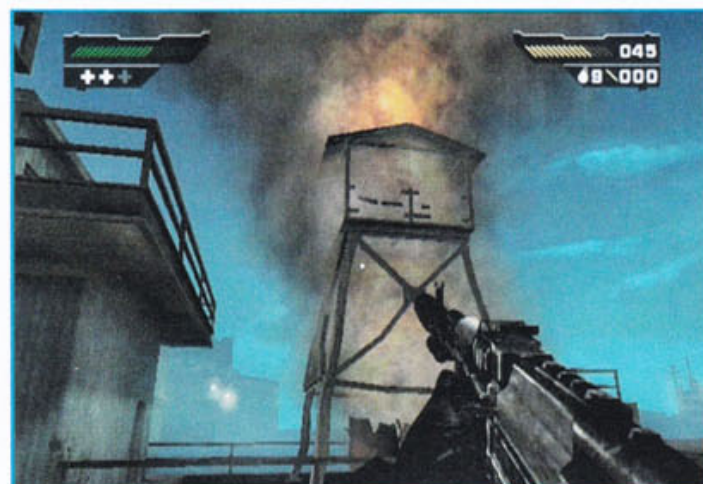
Black



Lembro-me que, quando eu era mais novo, os jogos em primeira pessoa resultavam em enormes dores de cabeça após alguns minutos. Trabalhando com games, essa dor de cabeça teve que ser superada, caso contrário, seria um gênero do qual deveria me abster. No entanto, hoje eu vejo que os FPS realmente estão dominando o mundo e, conseqüentemente, dominando meu tempo para jogar. E o meu mais novo ladrão temporal nasceu de forma honesta e ao mesmo tempo esmagadora.

Os produtores de Black atestaram na E3 2005: "Nosso game vai direto ao assunto. A história não é importante, assim como os personagens. Tudo que vocês terão que fazer será acabar com tudo que estiver na sua frente!". E é justamente isso que acontece no game, que, para completar, mostra um salto evolutivo gritante em relação à grande maioria dos games lançados para o PS2 até o momento. Esqueça os clichês: Black o coloca em um clima de sobrevivência e a estratégia rápida vale mais que qualquer protagonista com problemas pessoais. Depois de jogá-lo, dificilmente você discordará de que Black faz SOCOM e Medal of Honor parecerem simplesmente um parque infantil.

RICARDO FARAH



PLAYSTATION 2				9.5
Gráficos	9.5	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	8.5	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	Criterion			
Gênero	Tiro em 1ª pessoa			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

FIFA Street 2



Depois que a EA aplicou a onda "street" em alguns de seus títulos esportivos, o futebol-moleque ganhou mais brilho em fevereiro de 2005, com FIFA Street, excluindo as regras e mantendo a diversão. O game não recebeu tanta atenção, ao contrário de FIFA Street 2. Mais dribles incríveis, mantendo a jogabilidade intuitiva. Visualmente, o game agrada mesmo pelos cenários que estão bonitos e variam desde quadras até ruas estreitas. As melhorias no modo Rule The Street apimentou muito o desafio, pois vencer exige certas condições. O modo de criação de jogadores ganhou mais possibilidades e você também pode construir sua quadra. Os fanáticos que vibram com firulas e acrobacias mirabolantes se esbaldarão no modo Skill Challenge. No quesito som, em cada lugar do mundo, você escuta pessoas comentando os lances

da partida no idioma local. O game tem 47 músicas separadas em três estações de rádio, com participação de DJs famosos, como DJ Marky, que falam sobre as músicas que tocam. Apesar do salto evolutivo, problemas com o ângulo da câmera e falhas nos dribles estão presentes, mas isso não tira a diversão.

GILSOMAR LIVRAMENTO



PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0	
Som	10	Replay	7.0	
Produção	EA Sports Big			
Desenvolvimento	EA Canada			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4			

Shadow Hearts: from the New World



Este pode ser considerado o ano dos RPGs. Entre os grandes lançamentos do ano, está o terceiro episódio da série Shadow Hearts, com uma história totalmente nova, ambientada na América de 1929, enredo envolvente, com mistérios, vários toques de humor e de sensualidade, principalmente vindos da personagem Shania – suas fusões são de deixar qualquer um babando em frente à TV.

Várias cidades reais são visitadas durante o jogo, como o Rio de Janeiro. Você ajuda Johnny, um jovem de 16 anos, e seus aliados a resolver o mistério do aparecimento de estranhas criaturas. O Judgement Ring durante os turnos foi mantido. Para quem não sabe, o sistema consiste em uma roda na qual você deve acertar determinadas áreas

para ter um ataque mais eficiente. Os combos também estão presentes, porém com maior eficiência. Os gráficos estão belos e ricos em detalhes, caracterizando muito bem a época, tirando a vestimenta de alguns personagens inusitados. Este é um RPG que irá lhe prender por horas e que ficará sempre na sua lembrança.

CARLOS SÁ



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.5	Jogabilidade	9.0	
Som	8.0	Replay	8.0	
Produção		XSEED Games		
Desenvolvimento		Nautilus		
Gênero		RPG		
Região		EUA		
Nº de jogadores		1		

Fight Night: Round 3



Quando está bom, é melhor não mexer, só acrescentar. Parece que foi usando essa



receita que a EA criou o terceiro game da série Fight Night. O jogo faz o boxe parecer que é o esporte número um do Brasil. O título envolve o jogador de uma tal maneira que não dá vontade de parar de jogar.

Seu detalhado sistema de criação de personagens e a possibilidade de comprar novos itens para equipar os lutadores deixa o game ainda mais desafiador. Só falta mesmo sentir a porrada do lendário Muhammad Ali ou de Evander Holyfield do outro lado da TV.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.0	
Som	7.0	Replay	8.0	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	EA Chicago			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (online)			

TOCA Race Driver 3



TOCA Race Driver 3 realmente me impressionou. Não só pela beleza visual da obra, mas tam-

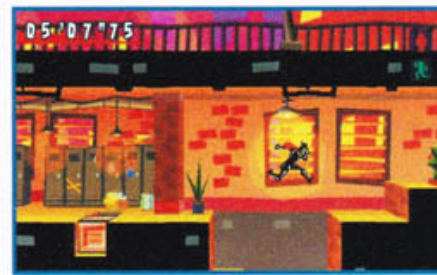


bém pela quantidade de opções de carros, pistas e estilos de corrida diferentes. Felizmente, a tradição da série foi mantida. Os carros viram um monte de metal retorcido depois de uma batida forte ou capotagem. Apesar de os oponentes não terem uma inteligência artificial muito apurada, o game compensa na quantidade e deixa o jogador realmente ocupado: são 116 campeonatos diferentes e 80 variações de pistas. Uma das melhores pedidas até agora para quem é fã do gênero.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.5	
Som	7.5	Replay	8.5	
Produção	Codemasters			
Desenvolvimento	Codemasters			
Gênero	Corrida			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (até 8 online)			

Exit



Basicamente, sua missão é ajudar pessoas a encontrar a saída de locais perigosos, tais como prédios



em chamas e estações de trem com panes elétricas. Pela estrutura das fases, pelo chapéu e pelas criancinhas indefesas, lembrei de Moonwalker. Mas Exit foca muito mais nos quebra-cabeças. O herói (uma espécie de Dick Tracy) deve usar suas habilidades de empurrar caixas, correr e pular para interagir com itens e elementos do cenário. Exit é mais caprichado que PIQ (ver SDP #32), mas sofre do mesmo mal: depois que você descobre a solução, perde a graça.

HENRIQUE MINATOOGAWA

PSP				7.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	6.5	
Som	5.5	Replay	6.0	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Taito			
Gênero	Puzzle			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Tales of Legendia



Se levarmos em consideração que todo Tales of até hoje é, no mínimo, um jogo bom, podemos ficar satisfeitos com Legendia.



O sistema de batalha em 3D casou muito bem com o estilo "faça você mesmo".

O mapa principal é um pouco confuso e sem locais secretos. A música é o que mais funciona para mantê-lo interessado.

Como fã assumido da série, fiquei relativamente decepcionado, apesar do bom jogo que Legendia é. Só não consigo deixar de torcer para que Tales of the Abyss – lançado em 2005 no Japão – consiga ver a luz do Sol no ocidente.

RENATO PELIZZARI

PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	6.5	Jogabilidade	7.0	
Som	8.5	Replay	7.5	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Namco			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Sonic Riders



Depois do fiasco de Shadow the Hedgehog e agora com o fraquíssimo Sonic Riders, como fã do porco-espinho da Sega, sinto-me

desamparado. Sonic Riders peca em quase todos os aspectos: do que adianta corridas com uma velocidade impressionante se o controle e o design das fases não ajudam na fluidez do jogo? Como se a jogabilidade mediana não bastasse, a dificuldade desbalanceada torna a experiência cada vez mais frustrante. Para não dizer que ele é todo ruim, as animações cumprem o prometido. Pode parecer saudosismo, mas o Sonic Team não é mais como antigamente.

HENRIQUE SAMPAIO

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	5.0	
Som	7.5	Replay	6.5	
Produção	Sega			
Desenvolvimento	Sonic Team			
Gênero	Corrida			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4			

Dragon Ball Z: Shin Budokai



Sou suspeito para falar de qualquer game da série Dragon Ball. Gostei até mesmo de DBZ: Final Bout



(PSone), odiado por muitos fãs. Mesmo assim, a qualidade de Shin Budokai deve ser comparada com a de outros títulos do PSP e, quando entramos nesta praia, acredite, o joguinho é fantástico.

O modo principal, Dragon Road, foge da cronologia do anime, mas consegue retratar fielmente as aventuras dos Saiyajins. Porém, o que chama a atenção mesmo são os gráficos que rodam a fluidos 60 fps. Só faltou um modo online para torná-lo compra obrigatória até para quem não conhece nada do universo DBZ. ⊗

RICARDO FARAH

PSP				8.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.5	
Som	7.0	Replay	8.0	
Produção	Atari			
Desenvolvimento	Dimps			
Gênero	Luta			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)			



Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSone e PSP.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 2 anos de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.



Financie suas compras de
qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 2122 5252

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

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 universal
- 01 suporte PS2
- 01 jogo JAM PACK
- 01 jogo QUAL É A MÚSICA
- 01 CD REMIXES
- 01 boné PS2
- 01 camiseta PS2
- 01 porta-cd PS2
- 01 cabo PS2
- 01 suporte PS2

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

3X sem juros ou em até 12X (no cheque e no cartão CONSULTE CONDIÇÕES!)



R\$ 899,00*

NO MÊS DO CARNAVAL O MUNDO DOS GAMES CONTINUA FAZENDO A SUA FOLIA!

Pack 1

Pack 2

Pack 3

Tudo por R\$ 99,99

Tudo por R\$ 99,99

Tudo por R\$ 99,99

	Cabo Extensor R\$29,99		Jogo Original R\$79,99		Controle PS2 R\$79,99
	Cabo Universal R\$29,99		Suporte PS2 R\$49,99		CD Remixes R\$29,99
	Boné PS2 R\$29,99		Camiseta PS2 R\$39,99		Bolsa Exclusiva PS2 R\$49,99
	Porta-cd PS2 R\$39,99		Control Remoto R\$79,99		

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

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

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



RETRO AVENGERS VENCE O MUNDO



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

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

