

A REVISTA QUE DETONA



sdp

Super Dicas PlayStation

FUTURO



GHOST RIDER

Detonado infernal com todos os segredos revelados

FINAL FANTASY XII

As melhores armas para todos os personagens

• Kratos em um dos momentos mais dramáticos de God of War, que você vai acompanhar com exclusividade na SDP

GOD OF WAR II

OS PRIMEIROS EMOCIONANTES PASSOS DE KRATOS

INCRÍVEL MAIS DE 700 DICAS!

REVIEWS

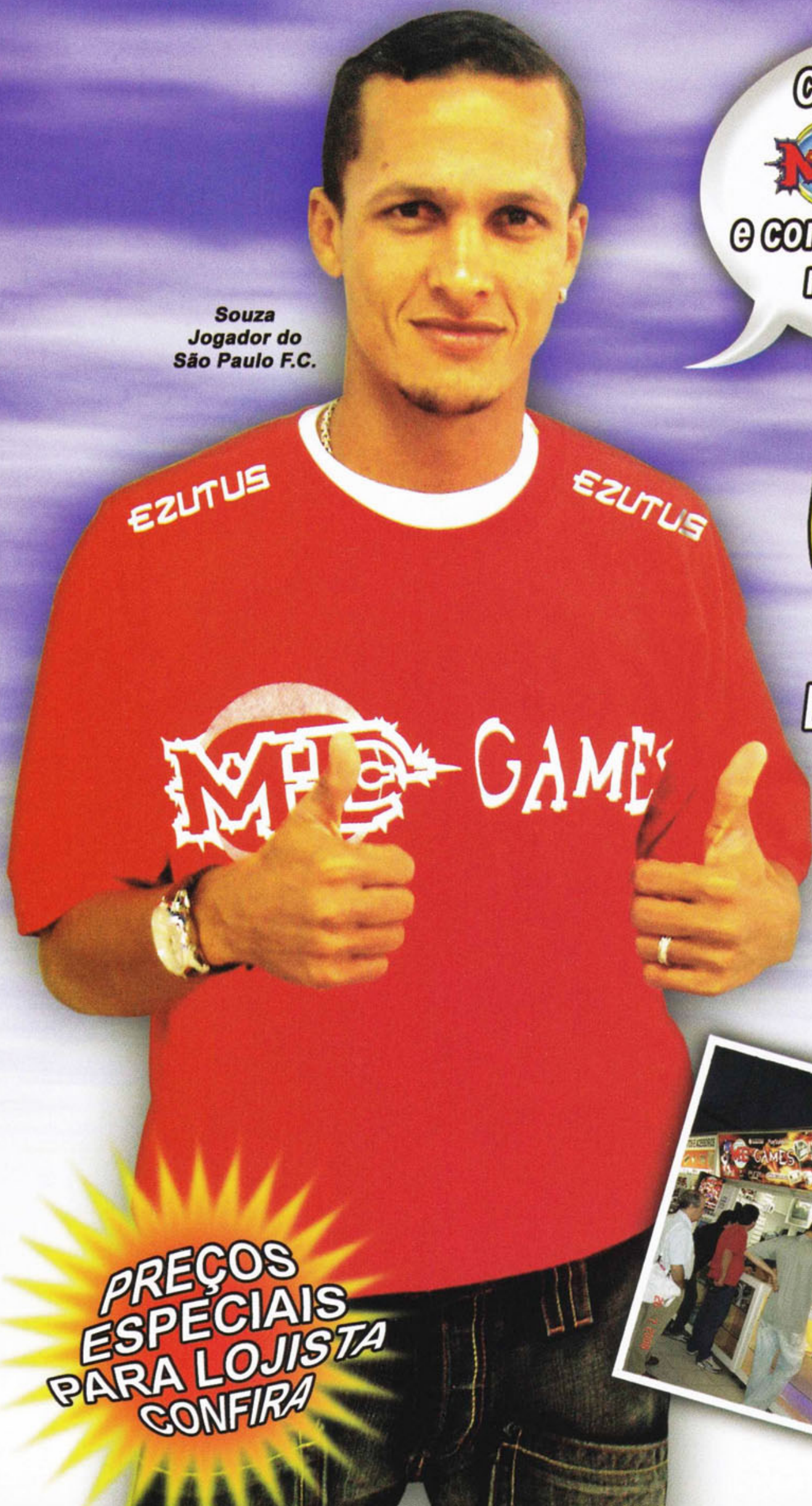
• BURNOUT DOMINATOR
• VIRTUA FIGHTER 5

Nº45
R\$ 6,50





Souza
Jogador do
São Paulo F.C.



Compre seu PS2 na
M&G GAMES
e concorra a uma camiseta
minha Autografada



3361-8844
3333-7925
3338-1801

TELEVENDAS: **3331-7286**
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE
EM TODA A GRANDE
SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES

**PREÇOS
ESPECIAIS
PARA LOJISTA
CONFIRA**



AMES

PROMOÇÃO
de
VERÃO



- 1º APARELHO **NOVO**
- 2º CONTROLE **ORIGINAL**
- 3º 10 JOGOS
- 4º 1 BOLSA
- 5º 1 BASE VERTICAL

POR APENAS
R\$ 649,00

PLAYSTATION 3
POR APENAS
R\$ 2.499,00



Wii C/ 2 JOGOS
R\$ 1.499,00



HD DE 40 GB
R\$ 179,00



HD DE 80 GB
R\$ 209,00



PSP + DOWNGRADE
+ 3 JOGOS COM
MEMORY STICK
DE 1 GB
R\$ 999,00



especial

GOD OF WAR II

PS2

A arte da guerra por um semi-deus

Texto: Ricardo Farah

DEMOROU, MAS FINALMENTE a mais nova aventura de Kratos é realidade. E, acredite, tudo que especulamos e aguardamos desta continuação (leia na SDP# 42) é compensado por mais este trabalho primoroso do Santa Monica Studios. Vire a página e comece a mergulhar em mais esta aventura de Kratos, nosso atual deus dos games.



● O colosso é apenas o seu primeiro desafio – não pense que será fácil vencer todos os desafios do game

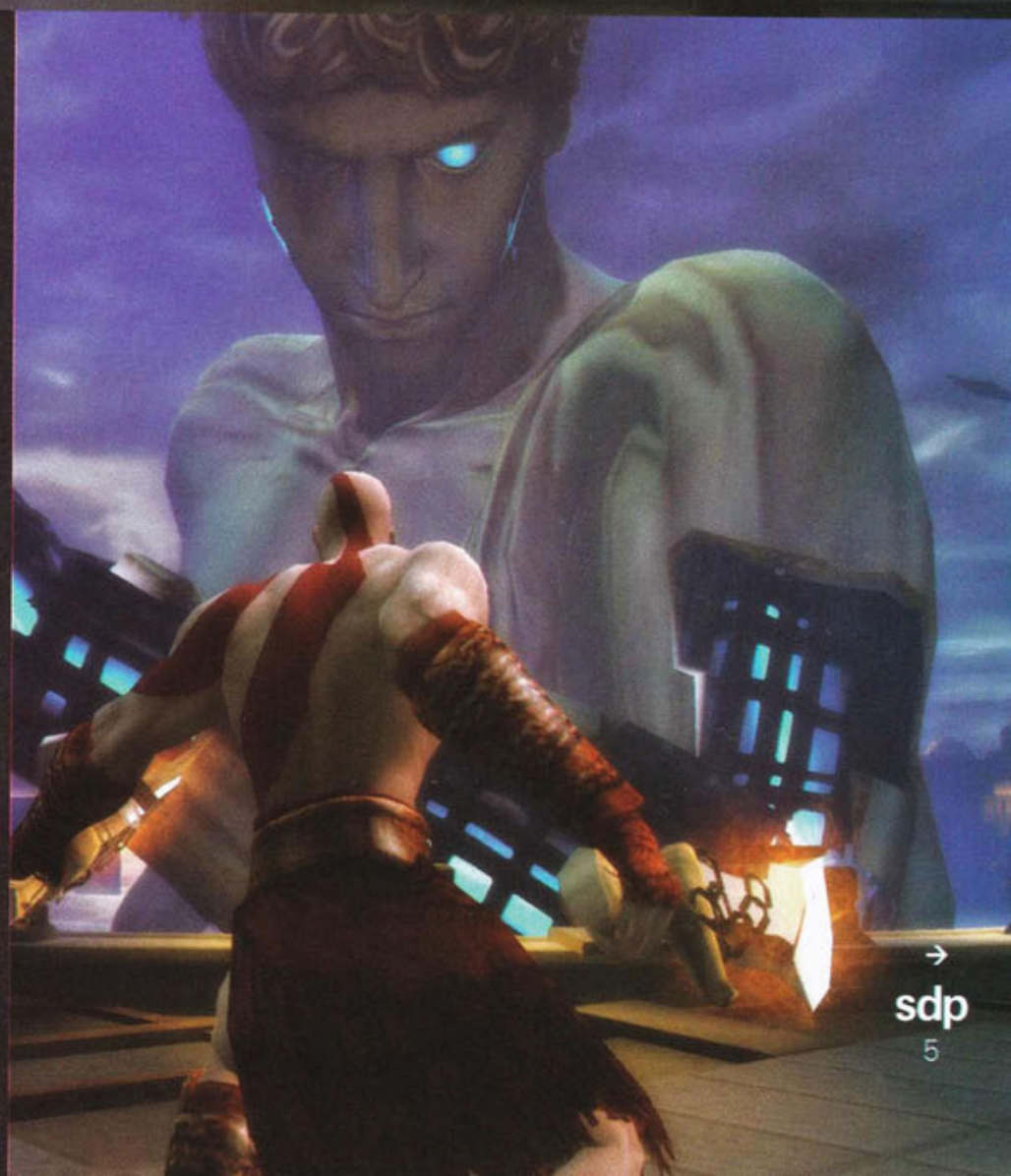


UM POUCO DE SPOILER

Após derrotar Hades e assumir o posto de deus da guerra, Kratos consegue o que ironicamente chamamos de paz em sua vida. No entanto, é justamente nos vídeos extras do primeiro jogo que Kratos descobre que na verdade não é um espartano. Sua mãe havia traído o marido e tido Kratos com um outro homem. Com isso, ela fugiu para Esparta, onde Kratos cresceu sem saber quem era seu pai. No passado, quando tentou descobrir quem era seu pai, Kratos faz com que sua mãe se transformasse em uma criatura bestial, sendo obrigado a matá-la. Finalmente ao assumir seu novo posto no Monte Olimpo, Kratos descobre que seu pai é na verdade Zeus, o deus todo-poderoso. Kratos então percebe que é um semi-deus e meio-irmão de Athena, e jura vingar-se de Zeus pelo que fez com ele e sua mãe. O tempo passa e no panteão do Olimpo começam a surgir as primeiras intrigas entre

os deuses (algo muito comum segundo conta a mitologia grega). Todos os deuses se juntam contra Kratos, alegando que um humano não poderia assumir o trono de um deus. Irritado, Kratos é ainda advertido por Athena que não pode mais ser ajudado pela deusa. Com isso, o meio-espartano esbraveja não precisar da ajuda dos deuses e parte para a Terra ouvindo um chamado de ajuda de um exército de guerreiros. No entanto, Kratos é atacado pelo próprio Zeus, que inicialmente o coloca contra o Colosso de Rodes antes de finalmente ele mesmo acabar com Kratos.

No mundo dos mortos, o anti-herói descobre que precisa acabar com as três irmãs do destino (Sisters of Fate). São elas que determinam o destino, futuro e morte de qualquer ser vivo. Com isso em mente, Kratos inicia uma jornada com o objetivo de derrotar tais irmãs, recuperar seu respeito eterno e, de quebra, se vingar do barbudo Zeus.





BÊNÇÃOS DIVINAS

Assim como no primeiro game, ao longo de sua jornada, Kratos recebe poderes divinos de alguns deuses e outras criaturas mitológicas. Confira o que cada uma delas oferece a Kratos:

Poseidon's Rage: Com a fúria de Poseidon, você consegue atacar múltiplos inimigos ao mesmo tempo.

Typhon's Bane: Permite que Kratos ataque os inimigos à distância. Você a ganha após cegar um dos olhos de Typhon.

Cronos' Rage: Entregue pelo Titã Cronos, este poder permite a Kratos atacar com raios e trovões.

Head of Euryale: Conseguida após decepar a cabeça de Euryale, permite transformar os inimigos em pedra.

Atlas Quake: Entregue pelo poderoso Atlas, possibilita que Kratos ataque seus inimigos com as forças da Terra.



URNS OF POWER

Basicamente, as Urn of Powers são itens que você encontra ao longo do jogo. Cada uma delas confere um poder extra a Kratos que só funciona quando você estiver jogando o game pela segunda vez, ou seja, após ter terminado uma vez. Confira a lista:

Urn of Gaia: Kratos ganha dez vezes mais Red Orbs.

Urn of the Gorgons: As armas de Kratos transformam os inimigos em pedra ao serem atingidos.

Urn of Olympus: Kratos ganha magia infinita.

Urn of Prometheus: Quando ativada, confere a Kratos poder infinito para o Rage of the Titans.

Urn of the Fates: Kratos ganha a poder de estender seus combos em até três segundos.

Urn of Poseidon: Kratos pode substituir seu Cronos' Rage pelo já conhecido Poseidon's Rage.

LISTA DE VESTIMENTAS

Durante a aventura, você encontrará novas vestimentas que melhorarão a evolução de seus atributos. Confira a lista:

Vestimenta	Poder	Defesa	Orbs de Vida	Orbs de magia	Orbs de Experiência	Orbs dos Titãs
God of War	100%	100%	200%	200%	200%	200%
Hydra Armor	50%	200%	200%	200%	100%	200%
Dark Odyssey	200%	50%	100%	100%	500%	100%
Athena	100%	66%	500%	500%	200%	100%
Hercules	150%	50%	100%	100%	100%	100%
General Kratos	50%	50%	25%	25%	500%	25%
God Armor	200%	200%	200%	200%	200%	200%

Lembrando que:

Orbs de vida: verdes

Orbs de magia: brancas

Orbs de experiência: vermelhas

Orbs dos Titãs: amarelas

● Kratos em sua armadura de deus da guerra dá mais medo do que muitos monstros espalhados por matéria

AS ARMAS

Ao todo, são cinco armas que você encontra no jogo. Abaixo, listamos o que cada uma faz, como conseguiu-la e, de quebra, a lista completa de poderes que elas conferem:

Athena's Blades: Estas são as armas principais de Kratos, dadas pela deusa Athena.

Poderes:

Icarus Lift: 
Olympic Ascension:  (segure)
Orion's Harpoon: 
Athena's Reverse:  (pressione constantemente)
Plume of Prometheus:   
Rampage of the Furies:  + 
Rampage of the Furies (no ar):  + 
Cyclone of Chaos:  + 
Cyclone of Chaos (no ar):  + 
Spirit of Hercules:   
Valor of Hercules:   
Hyperion Charge:  (segure)
Hyperion Rush:  (correndo)
Hyperion Rise:  (correndo)
Athena's Wrath: Right Analog Stick + 
Tartarus Rage:  + 
Tartarus Rage (no ar):  + 

Barbarian Hammer: Este é o martelo forjado com o sangue do Rei dos Bárbaros. Usando-o, você aumenta as chances de conseguir Titan Orbs, mas diminui as Orbs de experiência.

Poderes:

Crushing Defeat:  + 
Might of the King:  + 
Might of the King (no ar):  + 
Soul Summon: Right Analog Stick (repetidamente)
Legion of Souls:  + 

Spear of Destiny: Usada originalmente por Dark Rider, o chefe que usa um grifo para atacá-lo, esta arma aumenta as chances de você conseguir Orbs de magia, mas diminui as Orbs de experiência.

Poderes:

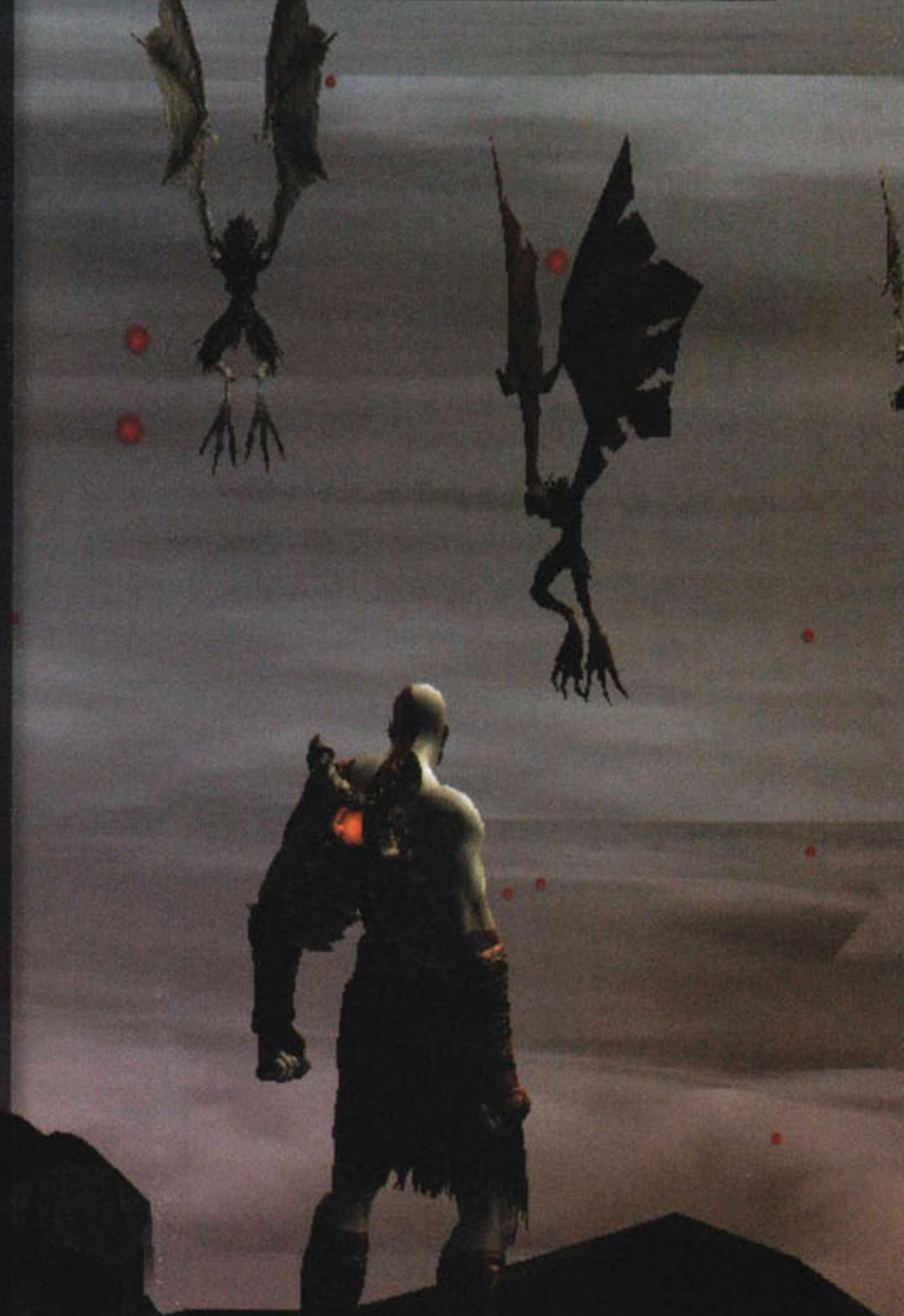
Piercing Shards:  + 
Piercing Shards (air):  + 
Unfortunate Remains:  + 
Altering Slash:  + 

Blade of Olympus: Esta é a arma mais poderosa que foi usada na grande guerra dos Titãs. Contém toda força de Kratos reunida capaz de você literalmente desmembrar seus inimigos.

Poderes:

Divine Absolution:  + 
Divine Retribution:  + 
Divine Retribution (no ar):  + 
Divine Sacrifice:  + 
Anger of the Gods:  ou 

Blade of Artemis: A arma sagrada entregue por Artemis possui golpes devastadores. Se você pressionar o L1, terá novas opções de combos.

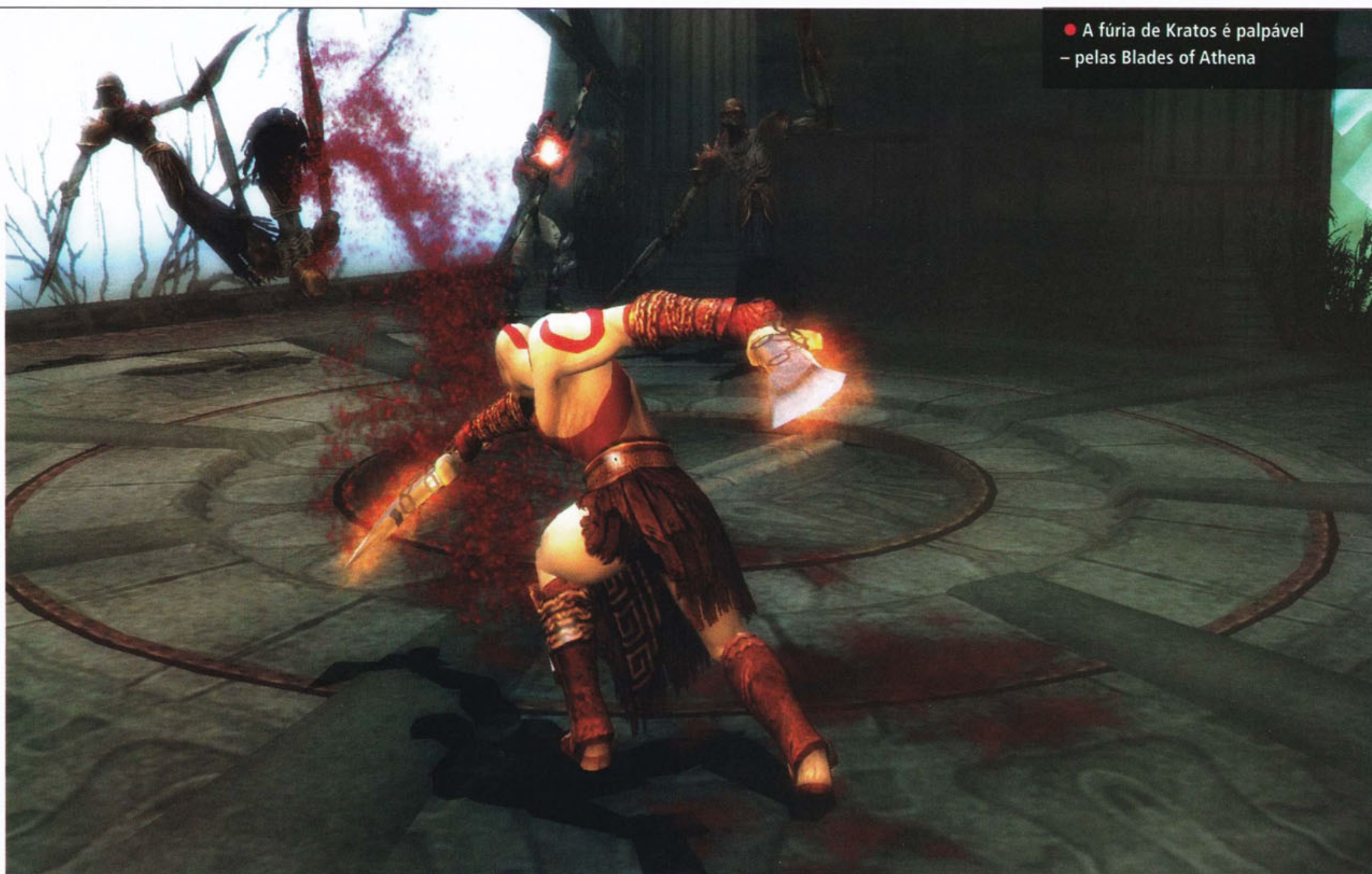


QUEM TU TEMERÁS

Se no primeiro jogo você enfrentava apenas três grandes chefes, neste, a lista sobe para assombrosos 18! Confira a ordem de quem você enfrenta no game, lembrando que esta não deixa de ser uma lista spoiler:

The Colossus, Zeus, Typhon, The Dark Rider, Theseus, Barbarian King, Titan Minotaur, Cursed Cerberus, Euryale, Titan Minotaur, Perseus, Icarus, Titan Minotaur, Cerberus Breeders, The Kraken, Lahkesis & Atropos, Clotho, Zeus

Não deixe de acompanhar na próxima edição da SDP um detonado completo com cada segredo e desafio revelado do game.



● A fúria de Kratos é palpável
– pelas Blades of Athena

God of War II

Perfeição dos deuses



Sabe quando você tem algo contra um jogo? É, quando você fica procurando qualquer coisinha besta para falar mal e ele cair no seu conceito? Foi desse jeito



que decidi avaliar God of War II. Não era possível que ele fosse tudo o que parecia ser. Mas tenho que admitir: fui vencido pela excelência deste jogo. Indo direto ao ponto, GoW II não tem nenhuma falha que você repare. O único jeito de não apontá-lo como um dos três melhores games do PS2 (ao lado de MGS3 e FFXII em minha opinião) é com desculpas do tipo "não gosto desse gênero" ou "jogo bom é aquele que dura 70 horas". Cada detalhe do jogo recebeu atenção máxima, e o resultado é um game que lhe envolve de todas as maneiras possíveis. Os gráficos nem parecem feitos pelo conjunto gráfico do PS2. É coisa para espremer até mesmo um Xbox. As composições me deixaram fascinado, você fica muito empolgado. Teve até uma hora em que eu estava jogando em pé, de tão envolventes que

aqueles cantos são, combinando com toda a ação, que é o que deixa o jogo tão absurdo de bom. É incrível como Kratos não pára nem para respirar direito. As 15 horas de jogo passam de um jeito que parece um filme de duas horas, não por parecer curto, mas por toda a ação ser combinada de um jeito incrível e incessante.

A única coisa que vi de negativo no jogo foram as texturas de dois tipos de inimigos e dois personagens. Mas com um número tão elevado de inimigos e coadjuvantes, isso passa despercebido. Se só puder comprar um jogo para PS2 este ano, que seja esta obra-prima dos estúdios Santa Monica da Sony. Ainda estamos em março, mas GoW II já é um dos melhores jogos do ano.

—Douglas Pereira

10

★ 10

★ 10

★ 9.5

★ 9.5

Produção SCE

Desenv. SCE Studio

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1

www.godofwar.com



Os deuses não são perfeitos



Diferente do amigo Douglas, que buscou falhas que incriminassem a perfeição em GoW II, minha experiência com o game iniciou com a convicção de que eu jogaria uma obra máxima dos games pela segunda vez em um mesmo console (a outra ocorreu com o primeiro jogo). Porém, eis que me veio uma ponta de frustração ao perceber que, obras como God of War dificilmente garantem seqüências surpreendentes. Veja bem, não estou falando que não gostei do game. Muito pelo contrário. GoW II continua com toda maestria

e empolgação que seu predecessor causou. Transborda adrenalina, mas mais minuciosas coisas. Envolve o jogador em aspectos impressionantes (a trilha sonora impecável somada à jogabilidade impagável é um exemplo). E cativa os amantes da mitologia grega e dos games de ação como nunca aconteceu antes. Mas são poucos (ou quase nenhum) os momentos em que você constata que há uma inovação nunca antes usada em um game. No primeiro, tínhamos momentos lendários como a luta da grande Hidra, os combos da arma



● Uma das facetas de Kratos neste game são as asas de Ícaro

Blades of Chaos ou as CGs narradas tão bem como uma epopéia homérica. Já na continuação, apenas o momento em que você cavalga o Pégaso nos céus da antiga Grécia, enfrentando grifos e demais criaturas, é que pode ser considerado inovador.

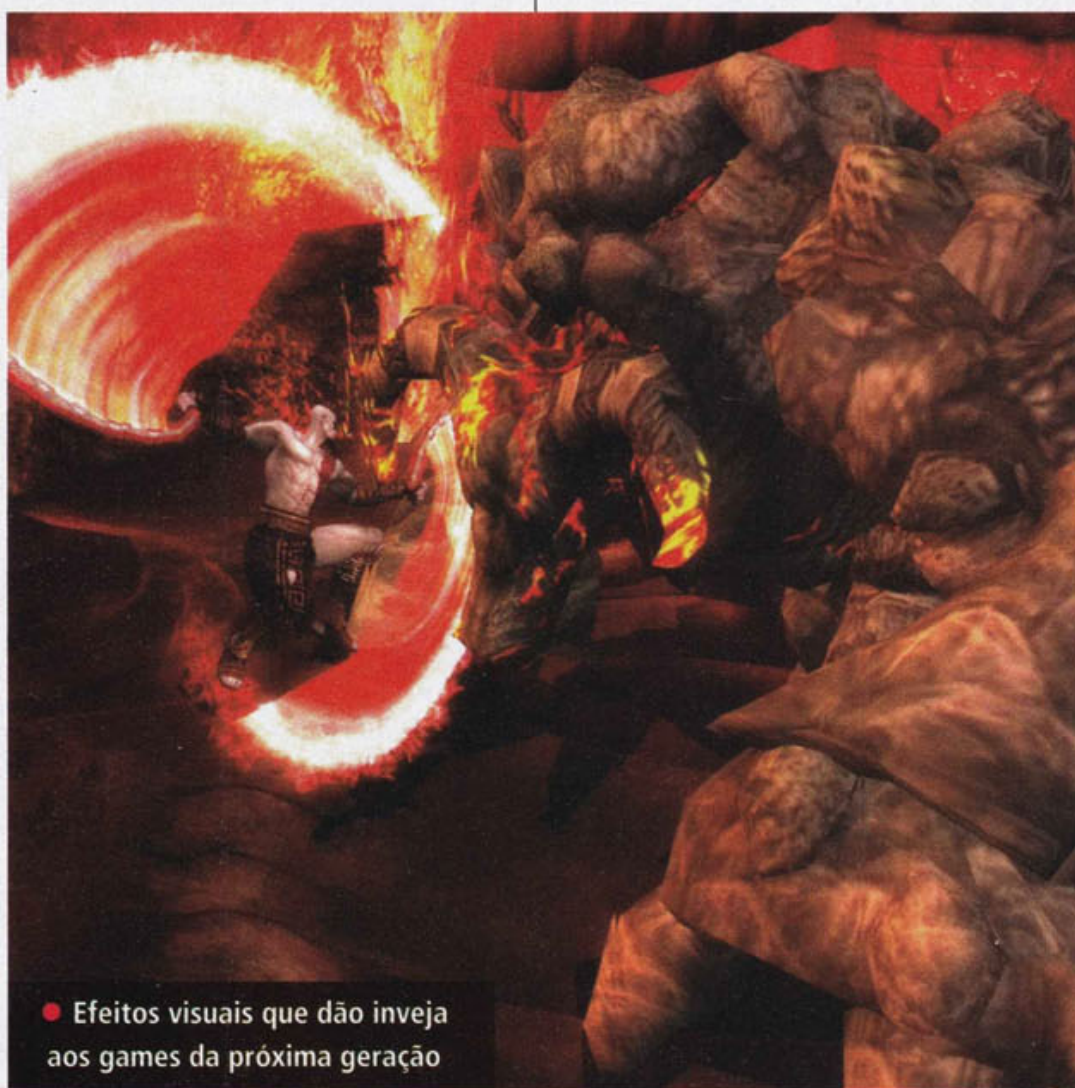
A batalha com o Colosso da cidade de Rodes é fantástica, o duelo com o Rei dos Bárbaros é transcendental e a busca pela cabeça de cada um dos Titãs é digna de colocar Kratos na lista dos mais ambiciosos e ousados personagens dos games – Solid Snake e seus Metal Gears ficam pequenos ao lado do guerreiro meio-espartano. Mas é como eu disse em uma outra análise que fiz do game: assim como a trilogia Matrix, que surgiu como um clássico capaz de separar o cinema mundial em A.M./D.M. – Antes de Matrix/Depois de Matrix –, mas que teve duas continuações que, apesar de ótimas,

não causaram nenhum impacto, God of War II padece de males similares. Talvez por isso que David Jaffe abandonou o posto de produtor, pelo simples fato de achar que uma continuação fosse necessária apenas visando lucros para a empresa.

Agora convenhamos, mesmo com esta minha crítica, tenho a certeza absoluta de que God of War II chuta qualquer game desta e da nova geração. E nisso eu tenho que concordar com o Douglas, se sua opção é de apenas um jogo por ano, que 2007 seja contemplado por God of War II.

—Ricardo Farah

9.5	Produção SCE
★ 10	Desenv. SCE Studio
🎮 10	Gênero Ação
👤 9.5	Região EUA
❤️ 9.0	Jogadores 1
	www.godofwar.com



● Efeitos visuais que dão inveja aos games da próxima geração

Bate-Bola

O que faz de God of War um clássico?

Douglas: Todo clássico tem uma atmosfera épica, única. E GoW tem isso de sobra. Todo clássico tem uma excelente história, e o jogo também tem isso. Mas acho que o mais importante é o game poder ser jogado e tirar elogios de qualquer tipo de pessoa ou jogador. E desde o primeiro GoW, nunca vi alguém que não dissesse “esse jogo é muito bom”. Fácil de jogar e eficiente em tudo que faz, sem inovar muito, mas mostrando excelência em tudo o que acontece do começo ao fim.

Farah: No caso do primeiro game, acredito que tenha sido toda mistura de elementos já usados em outros games, porém aperfeiçoados na aventura de Kratos. O sistema de combos com a escolha de botões específicos ficou bem mais inteligente do que tinha visto em Shenmue e Resident Evil 4, enquanto os puzzles foram mais criativos do que toda trilogia Prince of Persia. Já na continuação, eu diria que a produtora não chegou a reinventar a roda, mas deu continuidade a todo este trabalho de qualidade e permite competir de frente com todos os games da nova geração que supostamente seriam melhores que esta que estamos por concluir.

A mitologia, apesar de bem marcante no game, possui suas distorções com o que conhecemos realmente. O que isso influencia no game?

Douglas: Acho que melhora a experiência. Se fosse do jeito que todo mundo conhece, seria previsível e, convenhamos, bem menos dramática. O fato de Kratos desafiar o próprio Zeus, e ter até derrotado Ares no game anterior, é algo necessário para os produtores poderem ousar no enredo e surpreender o jogador. Que continue sendo assim.

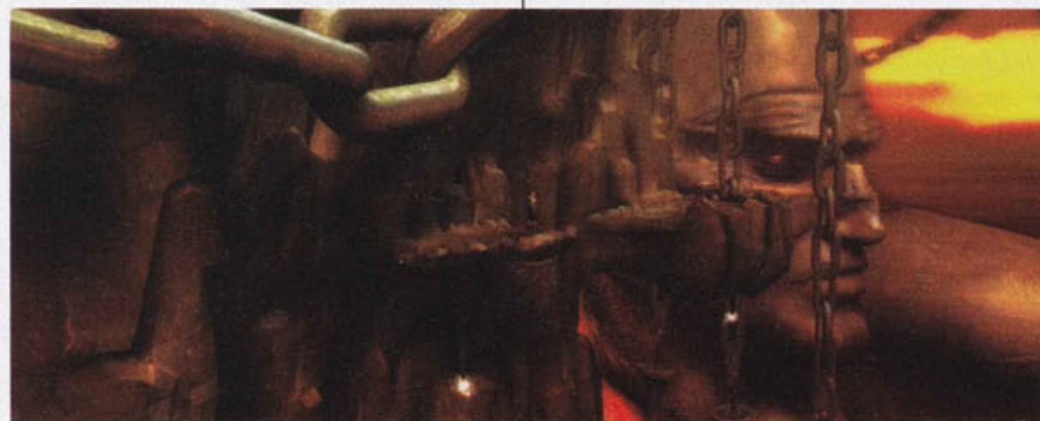
Farah: Na verdade, a mitologia, assim como qualquer história antiga, acaba se moldando ao longo das décadas.

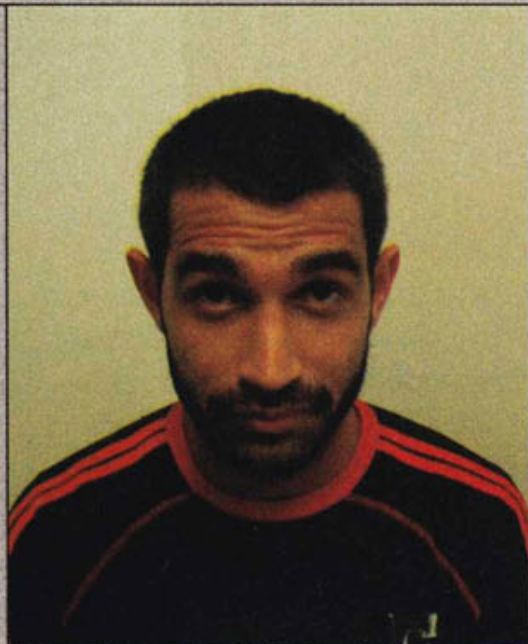
Cada livro de História tem sua versão para contar as incontáveis batalhas de Perseu, por exemplo. O que God of War fez é apenas buscar uma interpretação da mitologia capaz de empolgar o maior número de jogadores. Queremos ver sangue? Então por que não colocar Kratos decapitando minotauros? Ou alguém ainda acha que em GoW II, Ícaro faz para Kratos um par de asas de cera com o mesmo carinho que fez para seu pai segundo o que contam os livros da mitologia grega? Legal mesmo é trucidar as próprias asas de Ícaro! E é isso que faz de GoW um game sem precedentes.

E quanto à batalha dos chefes? Podemos esperar melhorias em relação ao primeiro game?

Douglas: Ah, com certeza. Tudo bem, eu ainda sonho com aquela batalha contra a Hidra no início do primeiro jogo, mas foi só ela e pronto. Agora temos muito mais. A primeira fase toda é uma batalha contra um chefe. Uma batalha de 20 minutos. A chance de revanche do Barbarian King contra Kratos, que teoricamente seria o terceiro chefe, também é empolgante. E daí para frente você vê muito mais coisas. Existem vários sub-chefes ótimos, como o que você enfrenta voando em cima do Pégaso, e chefes que parecem fases inteiras, como é o caso de um certo Titã. Impecável.

Farah: Se levarmos em conta que as únicas batalhas marcantes do primeiro game foram as da Hidra, do minotauro e de Ares, sim, GoW II faz muito mais para a alegria de todos. Acredito que no primeiro game, os produtores tenham se inspirado mais na série Devil May Cry, ao passo que a continuação foi inspirada por Shadow of the Colossus. Portanto, aguarde por inimigos que farão você jogar o game em pé (como nosso amigo Douglas fez e contou em sua análise) e ter a vontade de jogar no máximo do volume – até seu vizinho achar que sua casa está sendo atacada por uma manifestação da Grécia antiga..





Rodrigo GUERRA

guerra@gameworld.com.br

Participação

NO DIA SETE DE MARÇO a Sony apresentou a sua visão de comunidade. Um espaço para reunir todos os usuários do PlayStation 3 para conversar, ver trailers de filmes e jogos e até se reunir para jogar juntos. O engraçado é que, justamente nesta edição da SDP, resolvemos implementar uma nova seção, a Comunidade. Lá você vai ver, todos os meses, coisas que sempre pediu, como dicas avançadas de Winning Eleven, Desafio aos editores e, inclusive, coisas novas, como a coluna do Minatogawa, Naruhodo. Sim. São coisas novas que os leitores da SDP têm necessitado, coisas para expandir o universo do jogador de PlayStation. Começamos isso há algum tempo com o Roteiro, no qual colocávamos as datas dos filmes que entravam em cartaz, logo após, decidimos expandir essa influência escrevendo resenhas não apenas de filmes, mas também de quadrinhos e até de música comum, "não-gamer". Deu para perceber que o futuro tem guardado para todas as pessoas? Comunidade. Faça parte do senso comum. Participe da comunidade, não apenas da comunidade da revista, mas sim de toda a sociedade. Participe daquilo que interfere na sua vida, seja com amigos de escola e trabalho, no ônibus e até mesmo na política. Participe. Não basta ficar esperando as coisas acontecerem, você tem que se envolver mais, cobrar do vereador, deputado e senador ações mais fortes. Não precisa ir à Câmara dos Deputados ou ir até Brasília – basta um e-mail. Quando chegar uma pessoa com um monte de sacolas no ônibus, ajude e peça para segurar alguma coisa. O resultado é: quanto mais você participar, mais tem a ganhar.

sdpstaff



Fabio SANTANA

O líder destemido e inveterado mandou um e-mail para a Sony CEA dizendo "Por favor, será que dá para vocês mandarem o disco de review de God of War II?" Os caras responderam "Claro que sim". O jogo chegou 30 min depois.

Favorito: GoWII



Renato BUENO

O Bueno fez a estratégia para chegar ao fim de mais uma edição sem sofrimento: "Você pára de tirar fotos e vai escrever seus textos. Você vai diagramar as páginas! E você vai ler a revista!" Sim senhor, comandante!

Favorito: Burnout D.



Ricardo FARAH

Shaaman fez questão de mostrar as cartas que ele tinha escondido na manga – eram todas do Gambit, dos X-Men: "O jogo é complicadinho no começo, depois você acostuma". Tá bom, nós acreditamos.

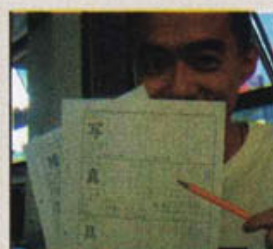
Favorito: Marvel TCG



Ronaldo TESTA

Dos confins do universo do PSone, Testa mostra sua coleção de demos, porém nada o deixou mais feliz que achar a prévia de Tomba!, olha só a cara que ele fez quando achou o game perdido em sua gaveta.

Favorito: Tomba! (PSone), GT4 de novo



Henrique MINATOGAWA

Ah, então você gostou da matéria do Minato na edição passada? Ela voltou como coluna fixa na Comunidade. Mas quer saber o que ele vai ensinar no mês que vem? Uma coisa chamada Kanjica.

Favorito: WE 2007



Orlando ORTIZ

Orlando estava jogando tanto Virtua Fighter 5 que o proibimos de chegar perto do PS3, agora ele está com crise de abstinência e está pedindo esmola para jogar mais um pouquinho.

Favorito: Virtua F. 5



Robson TEXEIRA

Ele quer férias, mas enquanto não rola, Mr. Robson vai olhando para gente com uma cara estranha. Será que ele está pensando em usar os seis metros do fio do fone de ouvido em alguém para garantir seu descanso?

Favorito: Guitar Hero II



Homero LETONAI

Com o Desafio SDP, Homero passou dias à fio treinando para colocar seu tempo entre os dez melhores do mundo. O resultado de tanta dedicação você vê na página 16.

Favorito: Burnout Dominator e GT4



Marco SOUZA

O Marco tirou uma foto ao lado do seu eu digital. Agora me diga se ele não melhorou a sua aparência no avatar em 3D. Desde quando o cabelo dele é tão amarelinho? Deve ter tinta à base de gema de ovo...

Favorito: Guitar Hero (o primeiro)



Delfin HERO II

Delfin acha que pode ser o único cara da redação sem um sobrenome. Afinal, alguém sabe o verdadeiro nome do cara? Acharmos que nem o departamento pessoal da Futuro Comunicação sabe...

Favorito: Guitar H. II



Gilsomar LIVRAMENTO

Cobriu as férias do Shaaman e quase não teve tempo para entregar seus trabalhos a tempo. O Guerra ficou com muita raiva, mas bastou colocar um joguinho novo no PSP para o editor ficar mansinho...

Favorito: Viewtiful J.



Pablo MIYAZAWA

O garoto mais alegre do aniversário do Guerra, declara que após escrever sobre The Warriors para PSP, pecados como este não vão se repetir no futuro, caso contrário ele vai continuar a dar notas baixas.

Favorito: GoWII

04 ESPECIAL: GOD OF WAR II
Kratos está de volta, e chegou primeiro na SDP. Confira dicas e muito mais sobre o game mais aguardado do ano.

12 PSNEWS
Novidades de fim de verão, mais quentes do que nunca.

14 SDP MAIL
Telégrafos, pombo correio, correspondentes internacionais...

16 COMUNIDADE
Internet, desafios, blogs, enquetes, fóruns, vídeos incríveis e muito mais!

20 PREVIEWS
Os jogos que você vai querer jogar ainda este ano e para o seu videogame favorito.

24 CLASSIC GAMING
Onimusha é o game que mostra cultura e história japonesa de forma divertida e interessante.

28 DETONADO: GHOST RIDER
O motoqueiro com a cabeça mais quente do mundo está presente também na SDP.

34 DETONADO: VIEWTIFUL JOE
A aventura que levou o estúdio Clover para os holofotes volta em um detonado prá lá de especial.

42 DETONADO: SILENT HILL 3
Um dos games mais assustadores do PlayStation 2 para você aproveitar do início ao fim, com direito a mapas e história traduzida.

52 GAMEHELP: FINAL FANTASY XII
Você pediu, a SDP traz. Confira como adquirir todas as armas raras do melhor RPG para PlayStation 2.

58 SUPERDICAS
Seis páginas recheadas de truques para você não ficar emperrado naquele jogo legal.

68 REVIEWS
Os games que jogamos para você saber se vale a pena comprar ou não.

68 ROTEIRO
Games, música, games, cinema e mais games ainda. O que mais você poderia querer?

78 OPTION
O que a rede de socialização da Sony pode trazer de bom para os proprietários do PS3

O 1º MMO DE CORRIDA DO BRASIL!
DIVERSÃO PARA TODA A FAMÍLIA!



KARTUN!

EXTREME KART RACING

www.kartun.com.br

desenvolvido por:
GUNSOFT



● Em Home você vai poder conversar com outros proprietários do PS3. Modere

Game Developers Conference

Confira as novidades reveladas pela Sony

DURANTE O MÊS DE JANEIRO,

Phil Harrison provou que tem diversas cartas na manga que servirão como trunfos ao decorrer da guerra dos consoles de nova geração. Foi revelado durante o evento um serviço online que será absolutamente estonteante, chamado Home. Nele, cada jogador terá um personagem com identidade persistente (como nos MMORPGs para PC), podendo percorrer um universo virtual criado especialmente para os jogadores do PlayStation 3. Dentro dele, cada um terá um apartamento, que poderá ser decorado da maneira que sua imaginação permitir. Adicionar e

movimentar a mobília, adornar a parede com quadros ou imagens gravadas no disco rígido do console, exibir filmes e música produzidas pelo jogador e muito mais. Tudo isso utilizando uma engine de física realista, para que os objetos apresentem uma reação bastante verossímil. Um ponto de encontro trará sofás, cadeiras, um vistoso jardim e um espaço para jogos casuais, como basquete, futebol, boxe e também uma pista de corrida. Existirá também um cinema, onde todos podem se encontrar, assistir a filmes, seriados e trailers de produções hollywoodianas (além, é claro, do já

citado conteúdo gerado pelos jogadores), com um espaço para discutir as novidades após a sessão.

Outra novidade incrível será o Hall da Fama, onde cada personagem poderá exibir seus troféus — modelados em 3D, representando elementos dos jogos — que indicarão sua performance e pontuação. Todo o conceito será trabalhado para colocar os jogadores em contato, formando comunidades, como em uma vida alternativa online. O serviço e o download serão gratuitos, sem qualquer ônus ao jogador. Será possível, para aqueles que gostam de torrar as economias, comprar

jogos, filmes, seriados, conteúdo extra, apartamentos mais luxuosos e roupas mais elaboradas.

Para ninguém se perder nesse enorme mundo, um PlayStation virtual servirá como guia, para visualizar os mapas da região. Quem tiver um PSP (de verdade) em casa, poderá utilizá-lo através da porta USB do console (versão 20 GB) ou pela conexão sem fios (versão 60 GB). A partir de abril, o website <http://www.homebetatrial.com/> permitirá a um numero seletor de jogadores provar a versão preliminar do serviço, que será inaugurado no meio do ano.

COM O PÉ LÁ EMBAIXO

Gran Turismo em dose tripla

Série ganha três versões para PS3

ESTA É PARA OS FÃS DE VELOCIDADE:

foi anunciada a data de lançamento de Gran Turismo 5 no Japão. A quinta versão do simulador de corrida chegará ainda este ano à Terra do Sol Nascente, enquanto que na Europa o lançamento está programado para 2008. Além de GT 5, outros dois jogos estão cotados para o PS3: Gran Turismo HD e Gran Turismo 5 Prologue. O primeiro já está disponível para download através

da PlayStation Network no Japão e nos Estados Unidos e traz uma pista e dez carros — pode parecer pouco, mas já é útil para mostrar o potencial da série no console. Já Prologue sairá no último trimestre deste ano, e servirá como aperitivo para o que nos aguarda em Gran Turismo 5. O jogo será distribuído digitalmente, mas nada foi confirmado sobre pagamento para obtê-lo ou ainda se possuirá um modo multiplayer.



● Se é velocidade e simulação que você precisa, guarde dinheiro para seu PS3

Singstar será lançado para PlayStation 3

Cante e dance: sua performance poderá ganhar o mundo!

A NOVA VERSÃO DE SINGSTAR,

o recém-lançado game de karaokê para PlayStation 2, chegará ao PS3 com novidades incríveis. Será possível utilizar uma câmera compatível com o console para filmar sua performance, gravando o videoclipe no disco rígido. Sabe o que é ainda mais legal? Através do serviço Home, usuários poderão

divulgar suas cantorias pelo mundo virtual, permitindo a outros jogadores assistirem ao seu showzinho, dar notas e qualificar a sua performance. Dentro de seu apartamento, você poderá também exibir o vídeo na TV (todas da Sony, é claro) e chamar a galera para curtir com você. Falta só a pipoca virtual.



UM PEQUENO MUNDÃO

- Os bichinhos mais bonitinhos do PS3 dando um tchauzinho para você! Que meigo...

Little Big Planet

Um pequeno grande planeta, com enorme potencial

IMAGINE PEGAR DIVERSOS PERSONAGENS

com características distintas (como em Lost Vikings), colocá-los em um mundo que mescla elementos 2D e 3D (lembrando a falsa profundidade de Viewtiful Joe) e adicionar a essa receita uma engine gráfica e física impressionante, derivado do game

Resistance: Fall of Man.

Esta é a premissa de Little Big Planet, game multiplayer cooperativo online (e também offline) para PlayStation 3, que arrasou durante a apresentação da Sony na GDC. O game trará cenários bastante detalhados e complexos, que utilizam a física para criar quebra-cabeças bastante

inovadores. Será imprescindível o trabalho em equipe para atingir os objetivos do game e derrotar cada um dos estágios. Ainda não foi revelada a data de lançamento do game, porém ele já se tomou uma grande promessa para o PlayStation 3. É, pessoal, quem disse que o console ficaria sem grandes jogos?

A SEMENTE DO TREVO

Sai Clover Studios, entra Seeds

Criadores de Okami inauguram novo estúdio

QUE O JOGO OKAMI foi um sucesso, ninguém nega. Entretanto, a Capcom resolveu dar um basta, recentemente, em sua parceria com a Clover Studios (responsável pelo jogo citado), eliminando do seu quadro de funcionários algumas das mentes mais brilhantes que a produtora japonesa tinha, como Atsushi Inaba (produtor

de Okami), Shinji Mikami (diretor de Resident Evil 4) e Hideki Kamiya (diretor de Okami). Agora, os três estão envolvidos em novos projetos dentro da empresa que inauguraram, a Seeds, que já conta com 51 funcionários, muitos deles vindo da própria Clover. Entre estes, destacam-se Nao Ueda (programador),

Yuta Kimura e Mari Shimazaki (designers) e Massami Ueda (compositor), cada qual com sua contribuição em alguma etapa da produção de Okami. A nova empresa tem sua sede em Osaka e Inaba assume o cargo de diretor. Entretanto, a Seeds ainda não apresentou nenhum projeto oficialmente.

Confira o que rolou de mais quente no mundo PlayStation no último mês

- Em entrevista exclusiva ao site 1Up, Phil Harrison, presidente da Sony Worldwide Studios, disse que fará novos anúncios durante a GDC (Games Developer Conference), mas preferiu não comentar quais seriam. A feira acontecerá entre os dias 5 e 9 de março em São Francisco.
- Curtiu ICO e Shadow of the Colossus? Pois o time que desenvolveu esses jogos busca reforços para iniciar o projeto de um novo game para o PS3. Fumito Ueda e Kenji Kaido estarão à frente dessa produção, mas não revelaram nenhum detalhe. Mesmo assim, podemos esperar coisas boas vindo por aí.
- Foi anunciado durante uma palestra na D.I.C.E. Conference a produção de Super Rub a Dub, um game que terá como protagonistas patinhos de borracha. A data de lançamento ainda não foi definida, mas ele estará disponível na loja virtual do PS3 e usará o sensor de inclinação do controle SixAxis.
- A Activision está trabalhando em um jogo da série Tony Hawk's. Tony Hawk's Jams é a nova investida da franquia do Gavião e será lançado exclusivamente para o PS2 ainda no primeiro semestre deste ano, contrariando as expectativas daqueles que acreditavam que o próximo título seria para o PS3.
- Conhecido por tratar de temas como terror psicológico e horror urbano, Manhunt 2 terá sua classificação ajustada para um game próprio para pessoa com 18 anos ou mais. A iniciativa da Rockstar surgiu depois que o primeiro game recebeu severas críticas e foi banido em alguns países do mundo, como a Austrália.
- A Capcom inaugurou, no dia 05 de fevereiro, um portal no qual jogadores e fãs do mundo todo poderão encontrar várias informações e curiosidades sobre os jogos da empresa, como Mega Man e Devil May Cry. Para saber mais, acesse www.capcom-unity.com.
- Três meses. Esse é o prazo máximo no qual a Namco planeja lançar Tekken 5: Dark Resurrection para PS3, que estará disponível para download na rede japonesa do console. Além da versão para o console recém-nascido, a empresa confirmou que também está trabalhando em uma para PSP.



SEM DETONADO, NÃO DETONO!

De uns tempos pra cá, a revista tem deixado de fazer detonados de alguns jogos importantes, como Tales of the Abyss, .hack, Shadow Hearts e Shin Megami Tensei. Muita gente deixa de jogar esses games (e muitos outros, se eu ficar citando, vai demorar) por falta do detonado da SDP.

*Lúcio Lemes
Via e-mail*

Lúcio, fica inviável fazer detonado de todos os jogos na revista. Afinal, nosso conteúdo é bastante abrangente. Mas agora existe uma chance de você conseguir os detonados na revista: corra para a seção Comunidade na página 16 para saber quais são os procedimentos. Se mesmo assim não der certo – e você não conseguir ler os detonados –, não deixe de jogar os games. Vá em frente, confira nossa seção de dicas e capriche na jogatina. Tenho certeza de que você se sairá muito bem.

PERGUNTAS DIFÍCEIS

Em Need for Speed, qual a tecnologia usa-

da nos carros para quando eles sofrem um acidente muito feio (capotamento ou coisa do tipo) eles reaparecem piscando no meio da pista? Em Tony Hawk's, qual o tipo de tratamento que eles recebem antes de começar a andar de skate? Pois por mais que caíam e percam sangue, sempre se levantam e voltam a andar. E um comentário: Scarface: The World is Yours é possivelmente o jogo em que a palavra "fuck" e suas derivadas são mais usadas. Pois em quase todas as screenshots que colocaram tinha alguém falando coisa do tipo. Até mais.

*Samu
Via e-mail*

É a tecnologia ghost, que afeta não só seu carro, mas tudo que estiver dentro dele: inclusive você. A questão é que este novo conceito em proteção ao motorista é patenteado pela EA, o que impede as contrutoras de carro utilizarem na vida real. O pano de saúde de Tony e os camaradas é o chamado "Sk8 or D1e", indisponível no Brasil por enquanto – assim como os tratamentos. Não só isso, "shit" e "ass hole" também estão presentes na maioria dos games em que se usa jogabilidade estilo GTA. Por que será?

NEGATIVO

É verdade que o PS2 será equipado com o chip Cell? Existe emulador de PSP para PC?

*Rodrigo Cruz
Via e-mail*

Não e não.

PRÊMIOSTATION 3

Valeu a pena esperar tanto tempo pelo prêmio PS3. Ele é realmente tudo e muito mais e é tanto "mais" que vocês poderiam criar um espaço com dicas para podermos desvendar os mistérios desse todo-poderoso. Valeu, pessoal da redação, pelo profissionalismo e à Futuro Comunicação pela seriedade que conduz seu trabalho em meio à tanta diversão, e pelo cumprimento de seus regulamentos!

cartadomês

VELHA NEGRA NA FAMÍLIA

Estou escrevendo para vocês para falar sobre meu primo. Ele é um ano mais velho que eu e tem um PlayStation 2 mutante (nunca deu nenhum problema desde quando ele comprou, faz quatro anos). Mas o que eu acho curioso nele é isso: ele só gosta de jogos extremamente realistas ou com gráficos de primeira. Não que isso seja ruim, mas o descaso dele com jogos que não tenham essas características é o que me irrita. Ele xingou Dragon Quest VIII por causa dos gráficos que ele julgou toscos por serem em cel-shading. Nem quis saber da história, jogabilidade e outras coisas mais importantes. Imaginem quando eu apresentei Kingdom Hearts! Foi só começar o jogo e ele já começou a criticar sem ao menos tocar no controle. Eu ocuparia uma página inteira da revista falando das atrocidades dele, mas é melhor ficar por aqui. Mas isso me faz lembrar do dia em que eu ganhei o meu primeiro videogame, um Master System. Quem ligava para os gráficos? Era divertido e ponto. Mas, afinal, até que ponto se deve valorizar a parte gráfica do jogo? Será que não é mais importante se desligar do apelo visual e se deixar levar por tudo aquilo que a equipe de produção fez para deixar o jogo divertido e empolgante? Atualmente, estou jogando Kingdom Hearts II e na minha opinião ele diverte muito mais do que Final Fantasy XII. Vamos dar uma chance aos jogos que não se destacam pelo apelo gráfico, mas por outros fatores que fazem com que um game se torne um verdadeiro clássico. E tenho dito.

*Matheus Corrêa
Via e-mail*

Já diz o ditado: gosto e cueca, cada um tem seu cheiro distinto. Digo, cada um tem o seu. Se o seu primo não curte bons jogos por causa do acabamento visual, azar o dele – não queime seus neurônios à toa. Provavelmente ele não saberia diferenciar a jogabilidade de Ninja Breadman e ICO.

Obrigado e um abraço a todos, meu e de meus filhos Ana Paula e Christian que ficaram muito felizes.

*Rose Mary Lopes Dias
Vencedora do prêmio - PS3*

Rose Mary, fique feliz mesmo, pois o seu PS3 americano era destinado ao editor da revista, o Guerre, mas como os consoles estavam escassos nos EUA na época de seu lançamento, nós forçamos o cara deixar de ser egoísta e dar o dele pra você. Viu só como somos bonzinhos? Quanto às matérias técnicas, para falar verdade, recebemos muitas reclamações por causa da ausência. Portanto, logo em breve estaremos voltando com o Hardware.

PROTEGENDO O COCORUTO

Primeiro, achei legais as matérias sobre Tomb Raider Anniversary, Valkyrie Profile 2 e o Naruhodo. Eu estava olhando para a Silmeria (uma das fotos) e reparei no capacete que ela usava. Achei muito parecido com um capacete de Ragnarök Online. Será que vocês poderiam falar se é o mesmo? Obrigado.

*Tsubasa Niichan
Via e-mail*

Não, não é Niichan. O elmo de Silmeria é único, forjado pelas mãos dos anões das minas de mythril, localizado próximo a Valhalla, esquina com o mundo dos humanos. O de Ragnarök Online é feito na Coreia e, por isso, é pirata.

DUAS NOTAS: O MESMO JOGO

Na edição nº 44, vocês analisaram o jogo Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007, dando nota 9.5, e logo na próxima página, outra análise cujo título era "O Vencedor da Morte Súbita". Fiquei sem entender a outra análise. Vocês estavam se referindo ao mesmo jogo? Se não me engano, o jogo da série Winning Eleven mais recente é Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2007; na outra análise, vocês mencionam: "A Konami perdeu a chance de fazer o trocadilho infame por não nomear a versão 2007 de Winning Eleven como Winning Eleven Eleven (...)". Continuo confuso, pois se vocês estão falando do mesmo jogo, por que então fizeram dois reviews?

*Marcos Narciso
Natal / RN*

Narciso, certos jogos têm um impacto tão grande no mercado (e na comunidade de jogadores) que acaba sendo merecedor de uma análise mais profunda. Para tanto, resolvemos adotar dois avaliadores para melhor detalhar o game, trazendo um ponto de vista adicional em nossas matérias. Nesta edição, por exemplo, o mesmo ocorre com God of War II, para PlayStation 2. Sobre a nossa piada, a explicação é simples: a contagem de versões de Winning Eleven ficou um pouco bagunçada, portanto, a versão 2007 é considerada a décima primeira na série. Por isso, a brincadeira insinuando que o game poderia ser chamado Winning Eleven 11 (do inglês, Eleven), sacou?

falecomasdp

SUPERDICAS PLAYSTATION SDP-MAIL

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

E-mail:

cartas.sdp@gameworld.com.br

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

ACABOU... QUERO MAIS!

Oi, pessoal tudo bem? Terminei VP2: Silmeria e ainda tenho algumas dúvidas, espero que vocês possam me ajudar: 1) Como faço para conseguir todas as Great Magic do jogo? 2) Existe final alternativo? Se sim, como fazê-lo? 3) O game funciona no HD? Se sim, como faço para instalar? Obrigado, tudo de bom!

Erick Henrique Batista
Caruaru/PE

E ae, Erick. Legal ter terminado VP2:S, espero que o detonado da edição anterior possa dar novos motivos para acabar o jogo mais vezes. Agora, atentando-se às suas dúvidas: 1) As Great Magic são os "Soul Crush" dos guerreiros feiticeiros e funcionam da mesma forma: exige uma arma que permita a execução do ataque especial. Cada guerreiro feiticeiro no jogo possui sua própria Great Magic, ou seja, para conseguir todas estas é preciso encontrar todos os personagens existentes (detalhe listado no detonado citado). 2) Tudo indica que não existe final alternativo, mas você pode ver pequenas variações de cena se derrotar o último chefe sem a personagem Valkyrie no grupo. 3) Infelizmente nem todos os jogos podem ser salvos no HD e de forma que funcionem corretamente, Erick. Claro que depende do tipo de HD, da configuração e outros fatores técnicos. Normalmente jogos que rodam em streaming (que são lidos constantemente para evitar grandes load times entre cenas, por exemplo), como VP2: Silmeria ou Dragon Quest VIII sofrem deste problema. Até podem ser salvos no HD, mas podem acusar problemas que podem comprometer seu save. Aquele abraço e tudo de bom!

COINCIDÊNCIAS E PIRATAS ESPACIAIS

Oi pessoal da SDP! Comprei o jogo Rogue Galaxy e segui seu detonado até o fim da primeira parte (o confronto com Seed) e assisti ao vídeo. Ao fim deste, e também do detonado, me deparei com a mais monstruosa coincidência que já vi. O jogo

travou assim que o vídeo acabou (no loading) e o detonado também. Fiquei arrasado! Tentei novamente e o jogo travou no mesmo local. Fui a loja e troquei o DVD por um novo, mas este travou também no mesmo local. Queria saber se isso pode ser problema do meu PS2 ou se tem realmente a ver com a pausa do detonado.

João Pedro
por e-mail

Xi... João, bota monstruosa coincidências nisso – até perguntamos ao Douglas, responsável pelo detonado, se ele nos diria o número premiados da Mega Sena, mas até ele se assustou ao saber da coincidência. O lado bom é que não é problema do seu PS2 e também não tem nada a ver com a pausa do detonado – aliás, como isso influenciaria na continuação de um jogo!? O problema é a mídia e informação contida na mesma. Nosso detonado foi feito a partir da versão final enviada pela própria Sony antes do lançamento oficial. A versão americana de RG ganhou uma imensa quantidade de extras em relação à versão japonesa, com direito a cenas em alta definição. Mas isso tornou o jogo tão pesado que foi adotada o DVD-9, mídia com dupla camada de leitura capaz de suportar mais que 4.7 GB de um DVD-5 comum, para comportá-lo. O que acontece é que seu jogo pode ser uma cópia da primeira camada do jogo em DVD-9, que termina exatamente nesta "passagem de leitura" para a segunda camada (por isso trava na tela de load). Se o jogo estiver em DVD-5, sempre vai travar no mesmo lugar, pois está incompleto! (mesmo os completos neste tipo de mídia, terão baixíssima qualidade visual e estarão sujeito a travamentos). O melhor conselho: consiga um original e evite esse tipo de dor de cabeça.

(MAIS) BATALHAS TITÂNICAS

Olá galera da SDP. Completei o modo Dragon Adventure de DBZ Budokai Tenkaichi 2, com 86%, mas ainda não consegui coletar todas as esferas do

Por Gilsomar Livramento

dragão e nem todos os personagens. Como faço esta proeza?

Igor Soares Santana
Barra Mansa / Rio de Janeiro

Olá, Igor. Tudo o que você precisa encontra-se na edição 44 da SDP, lembrando que as esferas do dragão podem ser coletadas nos cenários onde são realizados os combates – normalmente estão escondidas sob objetos destrutíveis, ou seja, destrua para encontrar. Já os personagens, muitos deles são habilitados terminando suas respectivas sagas nas quais aparecem e em pouquíssimos casos, sob alguma condição especial. Entretanto, muitos destes personagens são liberados ao comprar certos itens no Shopping, ir em Z Fusion e depois em Z Item Fusion para fundi-los e habilitar as versões transformadas / fundidas de alguns personagens. P.S.: agradecimento especial ao leitor Pedro Henrique Cardoso Borges de Criciúma – SC pela correção do equívoco cometido na edição 43 desta mesma sessão. Abraço!

TRAPAÇAS "RIDERS", SEM FÉRIAS PARA SEU DEDOS

E aí pessoal da SDP. Preciso de uma força no jogo Sonic Riders para PS2. Estou tentando completar todas as missões com medalha de ouro, mas é quase impossível. Gostaria de saber se existe alguma "trapaça" para liberar o "skate", Chaos Emerald, Super Sonic e também conseguir mais Rings? É muito cansativo ficar pegando elas nas pistas. Valeu!

Willian Dennis Mello
por e-mail

Camarada, lamento dizer mas trapacear por meio daquelas famosas dicas de "comando", está fora de cogitação, da mesma forma usar Game Shark ou similares pode comprometer seu save. O que prevalece é a persistência e pegar na raça, mas fica uma dica de ordem: termine o modo Hero Story para habilitar os skates, conseguir as medalhas de ouro, habilitar as Chaos Emerald e, de tabela, habilitar o Super Sonic. Boa sorte, Willian!



FUTURO

André Forastieri **EDITOR**
André Martins **PRESIDENTE**

REDAÇÃO

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

Delfin, Homero Letonai, Marco Souza e
Robson Teixeira **DESIGNERS**

RODOLFO BRUNO BRAZ ESTAGIÁRIO

Alexei Barros, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Douglas Vieira, Fabio Frazão, Fabio Bratch, Gilsomar P. Livramento, Pablo Miyazawa, Rodrigo Raugust, Rômulo Mathei (textos) **COLABORADORES**

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves **GERENTE COMERCIAL**
Leandro Ribeiro Gerente **COMERCIAL DE ASSINATURAS**
Cynthia Müller e Oswaldo Junior **ASSISTENTES COMERCIAIS**
Andréa Vieira Pedro e João Luiz **ATENDIMENTO AO LEITOR**

PUBLICIDADE

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

WEB

Fernando Nogueira **WEBDESIGNER**

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jacon **SUPERVISOR TÉCNICO**

PRÉ-IMPRESSÃO

Luiz Marcelo Noronha **PRODUTOR GRÁFICO**

FINANCEIRO

Priscila Santos **GERENTE FINANCEIRA**

SuperDicas PlayStation, edição 44, Março de 2007, 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: Oceano
Distribuição: DINAP

ANER
associação nacional de editores de revistas

Precisando de um help? Mande uma carta para "SuperDicas PlayStation — Help". O endereço é Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo — SP, CEP 05437-000. Você pode mandar um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br. Todas as perguntas são lidas, por isso, tente formulá-las com o máximo de clareza possível para que sua pergunta seja respondida. Isso ajuda – e muito.

Desafio SDP

O DESAFIO DOS EDITORES

Bom, é isso aí. Você queria ser desafiado, pediu novas formas de sobreviver e de humilhar os detonadores da revista. Pois bem, aqui você vai ter sua chance. Começamos com um game que você deve estar enjoando de jogar: Gran Turismo 4. A pista escolhida é New York. Nossos corredores estão à postos, veja os resultados de nossos corredores:



Fabio Santana

“Pega essa, seu noobie. Faz melhor!”

– Fabio Santana, editor executivo metido



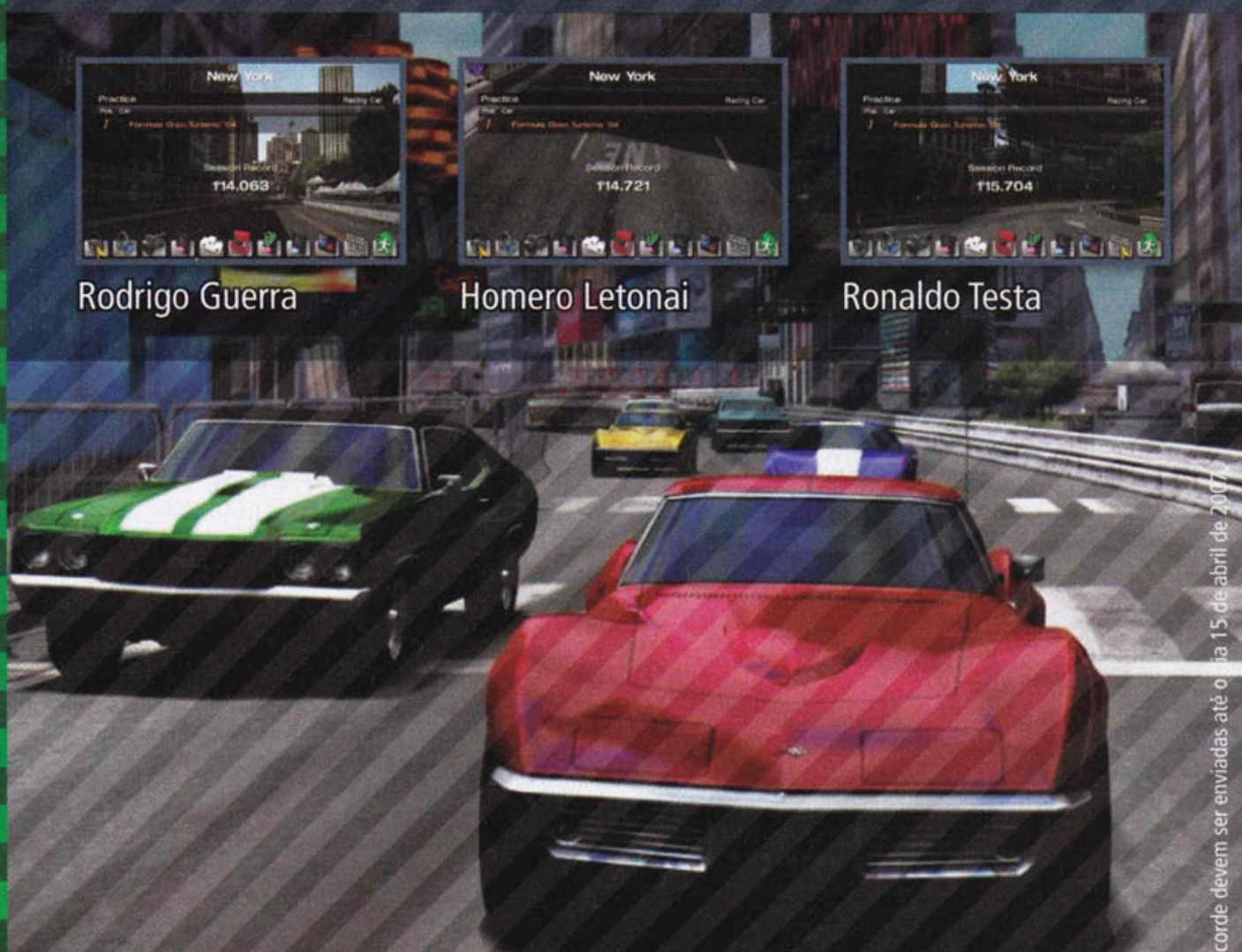
Rodrigo Guerra



Homero Letonai



Ronaldo Testa



Para comprovar, tire uma foto (ou grave um vídeo) que mostre uma imagem como as que você vê nesta página (não vale de outro local). Repetindo vale vídeo, foto digital ou em papel, até mesmo Memory Card com o vídeo do tempo (brincadeira!), só não vale o testemunho de sua mãe. Ah, os espertinhos trapaceiros também vão ficar de fora caso sejam identificados. Então? Vai ficar de bobeira? Mande seus recordes para nós* e prove que pode humilhar a equipe da SDP. O resultado sai na SuperDicas PlayStation 47.

* As provas de quebra do recorde devem ser enviadas até o dia 15 de abril de 2007.

Bate-bola

Por Ronaldo Testa

DICAS DE UM CAMPEÃO DE WINNING ELEVEN

Confesso que fiquei surpreso quando o Guerra me convidou para escrever esta coluna mensal que falará só sobre Winning Eleven, para os jogadores de Winning Eleven. A segunda coisa que pensei foi: o que dizer para essas pessoas que já jogam o futebol da Konami há algum tempo? Tarefa difícil que parece fácil, mas sempre tem alguém começando a jogar agora que precisa de uns toques. Eu nem sei se estarei escrevendo esta coluna no mês que vem – já que temos outros jogadores como o Minato, que é mestre, aqui na redação –, mas em todo o caso, vou falar um pouco sobre uma coisa simples, que ajuda muito, mas que pouca gente usa: as táticas automáticas que você ativa durante a partida usando o botão L2 + □, △, ○ ou ×.

Para configurar, é simples. Depois de escolher o seu time, selecione a opção “Manual Settings” e depois “Team”. Agora escolha “Change Gameplan”. Nessa tela, aparecerão as quatro táticas originais: L2 + ○ (contra-ataque), L2 + × (fazer pressão), L2 + △ (fazer linha de impedimento) e, por fim, L2 + □, vazio. Para mudar qualquer um desses, basta colocar o cursor em cima de um deles e apertar × para escolher uma nova opção pré-definida, ou ainda a Strategy Plan A ou Strategy Plan B, suas duas opções de esquema tático.

Se você configurar direitinho esta ferramenta, poderá surpreender seu adversário e vencer fácil os confrontos. As possibilidades são muitas, algumas pré-programadas pelo game, mas está valendo. Você pode começar experimentando as táticas básicas como contra-ataque pelo meio e laterais, ou, se já conhece o bom e velho futebol virtual da Konami, pode reaproveitar aquele seu velho esquema tático que nem você agüenta mais, para ver se seus adversários ainda caem nessa. Mês que vem tem mais.



Agora você não precisa mais ficar 30 minutos arrumando o time antes da partida

Naruhodo!

Por Henrique Minatogawa

日本語* PARA TODO MUNDO.

*Nihon go: idioma do Japão

Na SDP 44, você conheceu o katakana e hiragana**. Agora, vamos começar com um pouco de kanji, a forma mais complexa da escrita japonesa. De origem chinesa, o kanji é uma representação simplificada de elementos reais; por isso, chamados de ideogramas. Como a maioria dos kanji tem diversas leituras, vamos tratar apenas da mais comum. Nesta edição, vamos ver algumas noções de localização, assim como construções e outras referências geográficas.

上 (ue) = cima (idéia de levantar também)
下 (shita) = baixo (idéia de abaixar também)

右 (migi) = direita

左 (hidari) = esquerda

外 (soto) = fora

内 (uti) = dentro

中 (naka) = dentro, meio

東 (higashi) = leste

西 (nishi) = oeste

南 (minami) = sul

北 (kita) = norte

山 (yama) = montanha

火山 (kazan) = vulcão

川 (kawa) = rio

海 (umi) = mar, oceano

木 (ki) = árvore

林 (hayashi) = bosque

森 (mori) = floresta

家 (uti) = casa de quem está falando

家 (ie) = casa em sentido neutro

お宅 (otaku) = casa de outra pessoa

ビル (biru, do inglês building) = prédio

建物 (tatemono) = prédio

マンション (manshon, do inglês mansion) = apartamento grande

アパート (apato, do inglês apartment) = apartamento pequeno, quitinete

スーパーマーケット

(supamaketo, do inglês supermarket) = supermercado

デパート (depato) = loja de departamentos

銀行 (ginko) = banco

店 (mise) = loja

**Na edição passada, ficaram faltando alguns hiragana e um katakana, ei-los:

Hiragana

ま = ma み = mi む = mu

め = me も = mo

Katakana

モ = mo



Videos Incríveis

Por Fabio Bracht

COISAS PAVÊ NA INTERNET

A internet está aí (há tempos), o YouTube está aí e as conexões de banda larga também estão aí por toda parte. Uma revista sintonizada como a SDP não pode fingir que nada disso existe, ainda mais sendo essa uma ferramenta para complementar a experiência do nosso leitor, que é você mesmo. Então, a partir deste mês, você vai encontrar nesta página a nata do conteúdo audiovisual existente no vasto mundo da internet para sua informação e divertimento.

PlayStation 3 é o Poder

Para demonstrar o quanto a frase acima é verdadeira (ou simplesmente para derrubar alguns queixos), o vídeo faz uma montagem das mais impressionantes cenas dos trailers disponibilizados até agora. Metal Gear Solid 4, Lair, Assassin's Creed, Warhawk e muitos outros no mesmo vídeo. Babação garantida. URL: www.youtube.com/watch?v=aCAYqDimues

PSPornô

A mídia sensacionalista americana ataca novamente: neste vídeo, vemos uma matéria do telejornal americano Fox 29 comentando sobre os "perigos escondidos" da pornografia no PSP. É um show de alarmismo gratuito, que faz parecer que qualquer criança que tiver acesso a um PSP cairá instantaneamente num mundo infundável de libidinagem. Ah, os americanos.

URL: www.youtube.com/watch?v=4l7ng-U_fks



Protesto!

A Sony está em julgamento pela acusação de mentir para os seus consumidores em relação ao PS3 e seu controle. Agora cabe a Phoenix Wright, o advogado mais famoso dos games, rebater as declarações da testemunha e provar a inocência da empresa neste hilário vídeo. URL: www.youtube.com/watch?v=LNzJdtVJtHw

Mega64: Resident Evil 4

Uma espécie de Jackass dos games, o grupo Mega64 faz vídeos transportando situações e personagens dos jogos para as ruas, para interagir com as pessoas. Neste vídeo, um dos integrantes se veste como o bizarro mercador de Resident Evil 4 e passa um dia tentando negociar com os transeuntes.

URL: www.youtube.com/watch?v=7oXx0qwe0wc



Coisas de gamer

Por Fabio Bracht

COISAS PATÊ NO SEU QUARTO

Você conhece um amante de música pelos CDs que ele tem. Você conhece um fã de literatura pelos livros que ele tem. E você conhece um gamer hardcore pelas traquitanas que ele tem. Esta seção trará todo mês duas sugestões de bagulhos (no melhor sentido da palavra) que você pode se interessar, com o único objetivo de mostrar para os seus amigos como você é hardcore. Não se sinta culpado, nós sabemos que é só pra isso mesmo.

Capcom/Namco/Atari TV Games

Estas pequenas engenhosidades do mundo moderno são para os verdadeiros jogadores da velha guarda, que se orgulham de suas raízes e sabem que não haveria God of War se não houvesse Ghouls 'n Ghosts. São de simples joysticks com poucos botões, de onde já saem os cabos de vídeo e áudio. Os jogos ficam armazenados na memória do próprio joystick. Cada um deles vem carregado com dez dos maiores clássicos da empresa em questão (Capcom, Namco ou Atari), para curtir em qualquer TV a qualquer hora, além de mostrar para os seus irmãos e primos mais novos que os games nem sempre são feitos de polígonos.

Onde eu acho? www.play-asia.com (procure por "TV Games" na seção Toys)

Quanto eu gasto? Entre US\$ 10 e US\$ 20.



Colar Keyblade do Sora

Se você jogou Kingdom Hearts e curtiu o estilo dos personagens, saiba que não é tão difícil ficar parecido. Quer dizer, você provavelmente vai ter trabalho para conseguir aquele cabelo espetado de Sora, mas quanto ao resto a gente ensina. A loja online da Square Enix, que é o paraíso de tranqueiras para qualquer fã, por enquanto só vende para o Japão. Mas no Amazon e no eBay você consegue achar a maioria dos produtos vendidos lá. Esse colar tem tudo para fazer a cabeça (ou o pescoço) de qualquer fã de Kingdom Hearts: é no formato de uma Keyblade. Feito de metal resistente, da mais alta qualidade. Você não vai querer tirar nem para tomar banho.

Onde eu acho? <http://tinyurl.com/39e4tt> (redireciona para Amazon.com) ou procure por "Sora's Necklace" no eBay. No bairro da Liberdade (em SP), você também consegue achar.

Quanto eu gasto? Por volta de US\$ 20.



Sua Opinião

A HORA DE DAR O SEU RECADO NA SDP

NO HERÓI

Acesse o site www.heroi.com.br, clique no link SDP e responda às enquetes*:

O que você está esperando para comprar um PlayStation 3?

- Sair Final Fantasy XIII
- Sair Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Baixar o preço
- Sair pirataria
- Quem liga para o PS3? Sou mais o meu PS2!

Há quanto tempo você comprou seu PlayStation 2?

- Entre 2006 e 2007
- Entre 2004 e 2005
- Entre 2002 e 2003
- Entre 2000 e 2001
- Ainda pretendo comprar
- Não vou comprar, estou bem com meu PS1

NO ORKUT

Entre na página da comunidade da SDP:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584

Lá você vai encontrar dois tópicos oficiais com as perguntas:

"Quais são os detonados que você queria ver nas próximas SDP?"

"Você acha que a Sony no Brasil faria a diferença para o mercado nacional de games? Por quê?"

As melhores respostas serão publicadas na SDP 46. **Participe!**

* As enquetes ficarão online até o dia 02 de abril de 2007.

Blogada

Por Renato Bueno

GAMERS COMUNS E SEUS BLOGS INCOMUNS

DE POST EM POST

Não basta ser leitor, tem de criar um blog legal e atualizar sempre. Pelo menos se você quiser ser citado aqui na SDP.

Bruno Alexander Zerbinatti, por ele mesmo: "Eu sou um bípede, mamífero, possuo um telencéfalo altamente desenvolvido e um polegar opositor capaz de executar o movimento de pinça, o que, por sua vez, me permite a manipulação de precisão. Sou, portanto, um ser humano". Se você duvida, confira em kobaian.blogspot.com. Seguindo o lema "O Antigo Ainda Vive", uma entidade secreta comanda o [retroworld](http://retroworld.com).

wordpress.com, ponto de referência para o resgate de tudo que já teve seu auge no passado: música, filmes, moda e (ha!) videogames.

Já Guilherme (Gui) e Felipe (Lipedal), dois paranaenses com quase nada na cabeça e duas ou três doses de mal-caráter no sangue, dizem o que pensam e o que não pensam no descontrolado nocontrole.wordpress.com. E, para mostrar que também existe leitor sério e engajado, David de Oliveira Lemes atualiza a cada minuto (ok, nem tanto) o www.gamereporter.org com notas relevantes e suas repercussões.



Rola no...



HOME

CONTATO

GAMES

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- PSP
- Xbox
- Xbox 360
- GameCube
- Wii
- GBA
- Nintendo DS
- PC
- Multi
- Celular
- Retrô
- Vida Gamer
- Extras

CANAIS

- TV
- Cinema
- DVD
- HQ
- Japão
- Sci-Fi
- Terror

INFORMAÇÃO ONLINE PARA QUEM GOSTA DE JOGAR

Além de conferir todas as notícias para PlayStation 2, PlayStation 3 e PSP, no Herói-Gameworld você encontra o melhor conteúdo adicional do planeta, criado especialmente para os leitores da SuperDicas PlayStation. Nossa equipe não poupa esforços para trazer detonados, estratégias e dicas mais completos para os clássicos das plataformas Sony – assim, na hora do apertado, basta consultar nossos guias para se dar bem na história. Vale lembrar que esta é a casa oficial da sua revista preferida, portanto, não deixe de acessar para entrar em contato conosco!

Orlando Ortiz



Gamech



Arte: Leandro Serrado



LEADERSHIP
GAMER

Nintendo



DS Lite



Caneta NDS
R\$ 19,90



Case p/ NDS - GBA
R\$ 29,90



SP



Game Cube



XBOX 360



HOME THEATER



R\$ 99,00



Volante Vibration Universal
R\$ 169,00



S-Video
R\$ 99,00



Cabo VGA
R\$ 99,00



Cabo Componente
R\$ 99,00



R\$ 59,90

Sony



Joypad Sem Fio PS2
R\$ 99,90



Joypad Berserker PS2
R\$ 85,00



Multi tap PS2
R\$ 59,90



Case para UMD - PSP
R\$ 24,90



Grip de mão PSP
R\$ 37,50

Fono para PSP
R\$ 22,50



Botafogo Praia Shopping, Loja 257 - Tel.: (21)3171-6444 - FAX: (21)3171-6445

Shopping RioSul, 4º piso - Tel.: (21)2295-1443 - FAX: (21)2542-7281



EM ATÉ 12X

SEDEX para
todo Brasil

● **Odin Sphere** tem personagens carismáticos de sobra, mas ninguém está reclamando



Por Gilsomar Livramento

ODIN SPHERE PS2

Produção: Atlus • Desenvolvimento: Vanilla Ware • Gênero: RPG
Expectativa: ★★★★★ • Lançamento: 2007 • www.atlus.com/odinsphere

O PS2, ASSIM COMO O PSONE, SEMPRE FOI REDUTO DE RPGS

para os fãs do gênero, e a Atlus está prestes a adicionar mais um título a esta grande lista: **Odin Sphere**. O game pode ser considerado um sucessor ou continuação-não-oficial de *Princess Crow* – título de dez anos atrás lançado no saudoso Sega Saturn.

Odin Sphere apresenta um estilo visual bem diferente e marcante, com gráficos 2D que parecem ter sido feitos à mão e com um alto nível de animação abordado em visão lateral. Toda sua ação será em tempo real, em que o sistema de batalha se torna bem interessante e fluido ao combinar o dinamismo de games de luta (como *Street Fighter*), com a integração de menus e opções típicas dos RPG e um embasamento em táticas de combate, com direito a uso de magias. A trama gira em torno da nação mágica de Valentine, a qual, com o poder das relíquias conhecidas como Cauldron, unificou as nações vizinhas criando um reino de prosperidade que, certa noite, se

acaba graças a um desastre. Logo surge a guerra entre os reinos das fadas de Ringford e os guerreiros da nação Ragnanival, que tem como rei Demon Lord Odin. Em meio à guerra crescente, encontra-se o (neutro) reino de Titania que tem seu rei manipulado pelo feiticeiro Urzur, que segue uma esquecida profecia do



armageddon: o mundo será destruído em cinco grandes desastres e seus sobreviventes se tornarão reis. Em meio à guerra, tentando reaver as relíquias, entra em ação cinco personagens jogáveis: Gwendolyn, princesa de Ragnanival e filha de Demon Lord Odin; Cornelius, príncipe de Titania que foi transformado em uma fera e desperta em um lugar que nunca viu antes; Mercedes, princesa das fadas do reino de Ringford; Oswald, um cavaleiro das sombras que serve o reino de Ringford; e Velvet, princesa do reino de Valentine que esconde sua identidade e vive foragida em uma floresta remota. Seus destinos estão interligados, mas os detalhes de como ocorrerá a interação e



● **Odin Sphere** promete ser um dos mais bonitos jogos do PlayStation 2

ação dos guerreiros em batalha só será revelada com o lançamento do game. Além de personagens com diálogos falados, o enredo é cercado de drama e estará dividido em capítulos intercalados por atos e alguns terminando em rounds. Neste último, haverá diversas áreas exploráveis que valorizarão as peculiaridades de cada guerreiro e suas armas Psyphers, culminando em intensos combates contra chefes. Reforçando a jogabilidade, ainda haverá um robusto sistema de alquimia para criação de poderosos ataques e itens, pontos-chave para vencer os poderosos chefes. O conjunto da obra se completa com a trilha sonora comandada por Hitoshi

Sakimoto (de *Final Fantasy XII*). Enquanto tudo caminha bem com o lançamento japonês previsto para 17 de maio, não foi estipulada uma data para a versão americana, entretanto o trabalho de localização do game para o ocidente já está em andamento, tornando *Odin Sphere* mais uma boa aquisição.



THE RED STAR PS2

Produção: Acclaim/SX Games • **Desenvolvimento:** Acclaim Studios Austin • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★★ • **Lançamento:** 05 de maio de 2007 • www.acclaim.com

Por Douglas Vieira

COM UMA HISTÓRIA que parece ter sido inspirada em um filme de guerra futurista, The Red Star vem para mostrar que existem bons títulos ainda por vir para o PlayStation 2.

Baseado nos quadrinhos de mesmo nome criado pelos estúdios Archangel, TRS coloca você em um ambiente totalmente hostil e num futuro um pouco distante, em que a União Soviética (perai, URSS no futuro?) está no topo do mundo e usa tecnologia avançada para se manter nesse posto, utilizando meta humanos como soldados para compor seu exército. O enredo está focado em Maya Antares, sacerdotisa-general do Esquadrão Red Fleet, que, vendo toda a situação no país, declara guerra ao governo da região. Entretanto, Maya tem interesses diversos para participar desse combate: seu marido Marcus se perdeu após alguns confrontos com os soviéticos. Agora, encontrar seu



amado é um dos motivos da protagonista para participar dos embates. Durante essa jornada, a personagem será assistida por seu guarda-costas, Kyzuo, personagem sinônimo de força dentro do esquadrão e que combate os inimigos com armas de fogo e um poderoso machado de duas mãos. Para completar o grupo, eles terão o apoio de Makita, uma combatente rebelde extremamente veloz e que pode ser considerada a mais equilibrada dos três. Unindo forças, iniciam o combate contra o governo tirano e juram acabar com os planos do ditador da União Soviética – além da busca pelo marido da líder da trupe.

Por usar a mesma essência das histórias em quadrinhos, o clima do game

será mais descontraído, mesclando elementos 2D com alguns mecanismos de jogos side-scrolling. Sendo assim, a Acclaim, produtora do game, declara em nota que "os jogadores verão um jogo com características clássicas aliados a uma dificuldade intensa em The Red Star. Eles [jogadores] passarão por mais de 25 fases com ação, que vão desde Skyfumace até Nokgorka, cidade onde a guerra teve início". Os comandos utilizados nos games serão simples e exigirão apenas quatro botões: um será destinado para o disparo da arma de personagem, outro para combates corpo-a-corpo. Um terceiro botão servirá para criação de um escudo (que utiliza uma barra de energia especial, que precisará ser recarregada para utilizar novamente esse poder) e um último para conjuração dos Protocolos (magias capazes de derrubar vários inimigos em apenas uma investida). Porém, os adversários também poderão utilizar estes poderes, o que aumenta a quantidade de táticas que deverão ser empregadas durante a aventura. Em



alguns casos, eles utilizarão escudos, o que exigirá uma dose de estratégia para serem destruídos. O game apresentará um modo cooperativo para dois jogadores, além do modo principal em que você acompanhará todo o percurso do trio até a concretização de seus objetivos.



● Pancadaria, simplicidade e pura diversão é o que se pode esperar em The Red Star



Ninja Gaiden Sigma PS2

Produção: Tecmo • **Desenvolvimento:** Team Ninja • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★★★★ • **Lançamento:** Junho de 2007 • www.tecmogames.com

Por Douglas Vieira

• Diferentes armas, várias maneiras de utilizá-las e confrontos sangrentos... tudo como manda a cartilha ninja

DEMOROU, MAS FINALMENTE UM DOS NINJAS

mais famosos do mundo dos games, Ryu Hayabusa, decidiu se aventurar em um console da Sony, e o escolhido foi o PlayStation 3. "O PS3 possui uma arquitetura única; nós o escolhemos devido ao poder de seu hardware. Agora que sabemos qual é a capacidade da máquina, iremos usar todo o seu potencial neste game", avalia Yohsuke Hayashi, um dos diretores do jogo. Continuando a sua busca por vingança contra o império Vigor (que destruiu um velho clã de ninjas), Ryu inicia sua jornada, na qual também busca a posse da espada lendária Ryuken. Entretanto, essa jornada será árdua e o herói receberá um apoio especial durante a aventura. Quem conhece a série de outros carnavais sabe que o protagonista sempre optou por um estilo "lobo solitário". Porém, isso não acontecerá em Sigma. Ao contrário dos outros jogos criados até então, o ninja terá uma parceira de batalhas chamada Rachel. "Ela já estava presente em outros

games da série, mas aqui se tornará uma personagem controlável", afirma Hayashi. "Ela terá várias armas. Não sei dizer ao certo quantas serão, mas será possível trocá-las durante o cenário, assim como Hayabusa", explica.

Outra coisa que fará muitas pessoas vibrarem (ou torcerem o nariz) é que a dificuldade do jogo, um dos fatores que fez muitas pessoas perderem noites de sono para chegar ao fim das aventuras anteriores, receberá uma leve modificação graças ao sistema de "save state", que permite salvar o jogo a qualquer momento, dada a capacidade do disco rígido do console. As cenas de narração (que são dignas de um bom filme do gênero) ao final de cada fase continuarão presentes e cada uma delas revelará um fato importante na trajetória de Ryu e Rachel contra o império, animando o jogador a avançar pelos estágios para descobrir o acontecimento seguinte.

No aspecto visual, o jogo recebeu um tratamento especial tanto nos gráficos



quanto nas animações. Nem mesmo detalhes menores parecem ter escapado da produtora: faíscas, fumaça, chuva e outros elementos aparecerão com um nível de realismo surpreendente. As cenas de batalhas também demonstrarão esse cuidado. Em alguns estágios, helicópteros aparecerão para lançar bombas contra o herói e sua parceira e é possível ver muito sangue voando nos combates, além de partes do corpo dos inimigos se espalhando em cada espadada certa. E por falar em espadas, Ryu poderá usar duas Katanas ao invés de uma, o que dará mais agilidade aos confrontos.

Arcos, flechas e shurikens (estrelas pontiagudas extremamente letais) farão parte do arsenal do protagonista. A quantidade de movimentos do ninja também será grande, todas muito úteis durante a jornada. Ryu poderá pular e atirar com o arco, escalar, apoiar-se em paredes para arremessar shurikens e outras acrobacias que seguem o mesmo caminho. "Para nós, esta é a chance de produzir o melhor game de ação existente no mercado e introduzir nesse mundo [o de Ninja Gaiden] uma nova geração de jogadores", salienta o diretor. Pena que, de repente, junho parece estar tão distante.

• Saltar, mirar e atirar. Só não se distraia com o visual



www.GameOne.com.br

SITE 100%
SEGURO



DS

PLAYSTATION 3

PS2

Wii

XBOX 360

GBA

PC



GAME CUBE

PSP

Saia na frente!

A maior variedade de jogos e acessórios
para Vídeo Games e PC.

Assistência
Técnica



Maiores Informações:

[19] 2122-5252

Av. Barão de Itapira, 1647 • Campinas • SP

Ate 10x s/ juros*



Ate 6x s/ juros*



Cheques em ate 15x*



Entregamos para todo Brasil.

SEDEX

SONY.

Microsoft

Nintendo

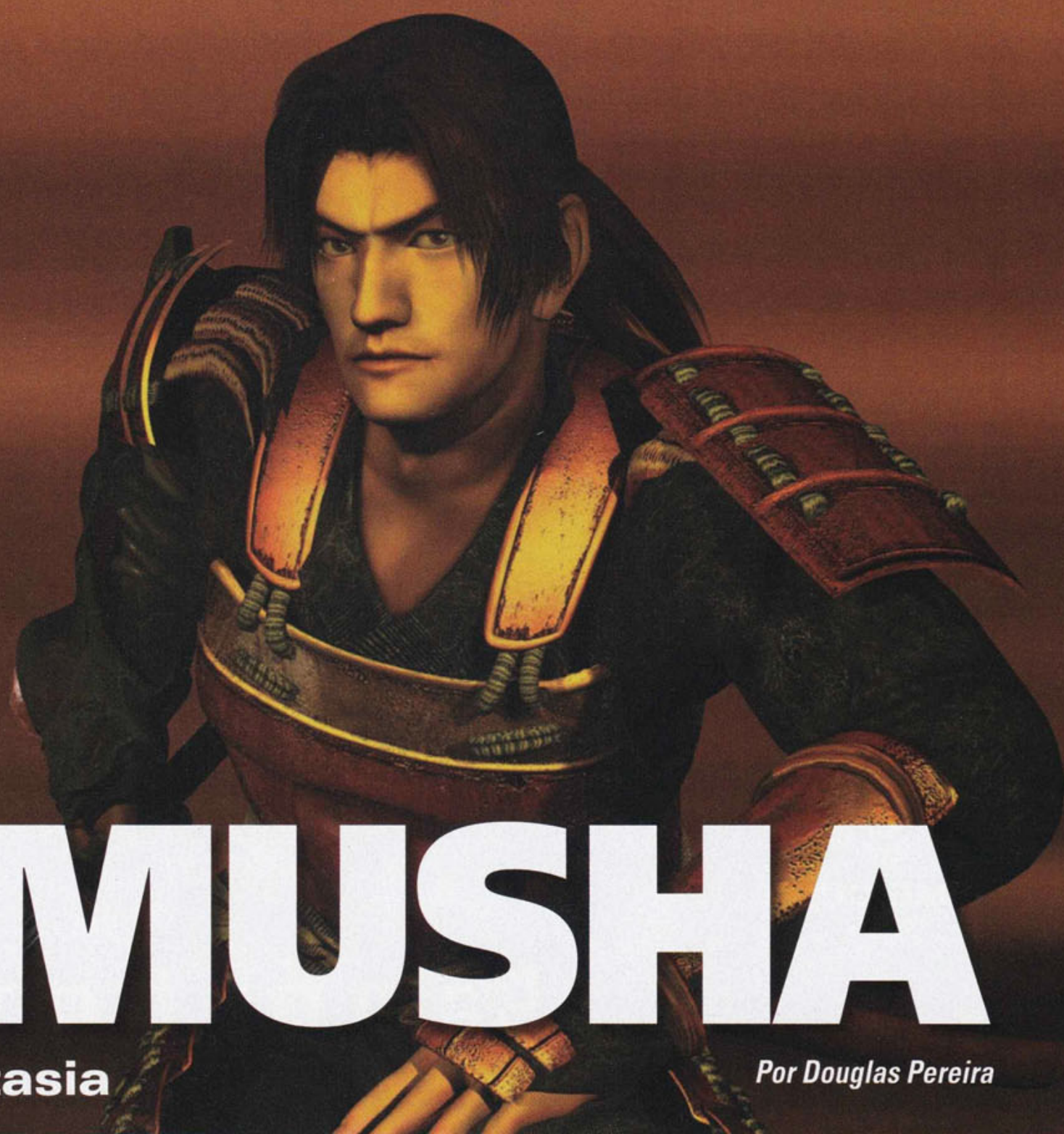
datel

Logitech.

Genius

Edifier

CLONE



ONIMUSHA

Muito além da fantasia

Por Douglas Pereira

ONIMUSHA FOI UM DOS PRIMEIROS BONS JOGOS lançados para PlayStation 2. O primeiro chegou em 25 de janeiro de 2001 no Japão, e em pouco tempo deixou seu nome na história do console, sendo o primeiro título de PS2 a chegar a 500 mil cópias (feito alcançado em quatro dias) e também o primeiro a quebrar a barreira de 1 milhão de cópias. O criador da obra é Keiji Inafune, também criador de Mega Man e produtor de vários outros sucessos da Capcom (o mais recente é Lost Planet para Xbox 360). O que muita gente não sabe é que a história da série não foi criada a partir do nada. Ela na verdade é inspirada na História real do Japão, mais precisamente no período Sengoku (que explicaremos mais adiante). O interessante é que muitos dos personagens principais de Onimusha também existiram de verdade. É claro que tanto eles como o cenário acrescentam muita fantasia, mas o básico das histórias é o mesmo. Seguindo os novos rumos do Classic Gaming, vamos mostrar essas coisas que são do jogo, mas não estão no jogo.

A ERA SENGOKU

Na História real: Um dos períodos mais famosos e conturbados da História japonesa. Compreende o espaço entre os anos de 1478 e 1605.

Nessa época, o Japão estava em busca da unificação. A nação era literalmente terra de ninguém, e muitos clãs lutavam por supremacia em várias áreas. O poder político era na verdade quantos samurais alguém conseguia ter para proteger tal região. Até mesmo grupos religiosos dependiam de guerreiros, como os monges budistas que chegaram a conquistar alguns territórios.

Para encurtar a história, o clã Oda, um dos cinco principais da época, começou a se destacar por ter o controle das áreas centrais do Japão. Seu líder era um mestre na arte da guerra. O nome dele era Nobunaga Oda. Ele começou o processo de unificação do país. Mas é claro que, quando dizemos unificação, não estamos falando em sentar, tomar um sake e assinar um documento, mas subjugar os outros clãs a se curvarem ao seu poder. De fato, ele contribuiu muito para que as coisas ficassem em ordem por lá. Mas ele não ficou muito conhecido por ser um cara bonzinho.



● Samanosuke e sua espada contra muitos inimigos zumbis

Nos games: Onimusha é totalmente centrado nessa era, inclusive com Nobunaga tentando controlar o Japão (mas com outras intenções) e várias outras passagens da História japonesa. Vários outros games abordam esse tema, como Sengoku Musou (Samurai Warriors nos EUA) e Kessen III (este com Nobunaga como personagem principal). Até mesmo Soul Calibur, que apesar de não mostrar nada realmente evidente sobre essa época – a não ser o caso de Yoshimitsu, que é o último membro de um clã que foi dizimado por Nobunaga – se passa em um período mais adiantado do Sengoku.

NOBUNAGA ODA

Na História real: Um dos líderes mais brilhantes do Japão, Nobunaga era quase que um Napoleão nipônico. Ele não estava nem aí pra nada, e desde a morte de seu pai, quando ele se tornou sucessor contrariando a vontade de muitos, tomou conta de boa parte do país ao longo de suas 22 campanhas. Uma das mais famosas foi a batalha de Okehazama. O clã

● Kaede é uma bela ninja do clã Iga, enviada para matar Samanosuke. Mas diante da situação caótica, ela acaba aliando-se ao seu alvo



Imagawa, aliado a mais dois outros clãs menores, foi em direção a cidade de Kyoto tomar um dos pontos mais estratégicos do clã Oda. Eles possuíam mais de 25 mil guerreiros. Nessa época, Oda estava sem muitos soldados, pouco mais de dois mil. A derrota era mais do que óbvia. Dizem que ele então foi a um templo com uma parte dos soldados para rezar (mais da metade havia ficado para proteger seus domínios). Coincidência ou não, depois disso uma terrível tempestade caiu sobre toda a região. Nobunaga se aproveitou e invadiu o campo central do clã Imagawa, derrotando o líder e assim desorientando as

outras tropas. O feito rapidamente se espalhou pelo Japão, e Nobunaga ficou bem mais famoso a partir desse dia. Invadiu o campo central do clã, mais da metade havia ficado para proteger seus domínios. Conta-se que Nobunaga sempre foi impiedoso. Quando invadia territórios, queimava as vilas sem dó, matando milhares de pessoas que nem estavam envolvidas nos conflitos. Seu braço direito por muito tempo foi seu irmão mais novo, Nobuyuki, que tentou traí-lo uma vez. Nobunaga o perdoou, porém, no ano seguinte ele tentou de novo e... o que você acha que aconteceu?

Nos games: Nobunaga sempre foi o vilão das ficções que usaram seu nome, geralmente ligado ao próprio demônio ou algo parecido. Em Onimusha, ele se torna o novo Genma Lord, a entidade máxima do mal. Ele se alia a Guildenstern, um cientista que mexe com as forças de Genma e juntos pretendem controlar o Japão e posteriormente o mundo. Em Onimusha: Warlords, ele é morto pelos Genma para ressuscitar como um deles. O interessante é que o jogo coloca essa passagem na batalha de Okehazama (a que citamos agora pouco). Na batalha de verdade, chegaram a dizer que ele havia sido morto por uma flecha na garganta.

ONI VS. GENMA

Por mais que fique claro que você controla os caras bonzinhos e que os Genma são malvados sem coração, o pano de fundo da história de Onimusha trata mais de uma guerra de antagonismos. Isso porque quem criou os Genma foi, na verdade, o God of Light, que é ninguém menos que Fortinbras, principal vilão de Onimusha 1 e 4 e o grande motivo

de toda a história acontecer. Já a raça dos Oni, os benevolentes que ajudam Samanosuke e os outros, foram criados pelo God of Darkness. Não que a luz necessariamente deva representar o bem e as trevas o mal, mas ainda não ficou muito claro o porquê de a Capcom ter invertido os valores. Se foi só para deixar diferente ou então ainda existe mais alguma história para contar, só o tempo vai dizer.



SAMANOSUKE AKECHI

Samanosuke nunca existiu de fato. Ou sim. É meio complicado. O personagem principal da série Onimusha na verdade é inspirado em Hidemitsu Akechi, genro (ou algo parecido) de Akechi Mitsuhide. Quem é esse Mitsuhide? Ninguém menos que o homem que matou Nobunaga Oda, após ganhar a confiança dele e trai-lo. Dizem que Hidemitsu tinha um falso nome, e era chamado de Samanosuke, mas isso ninguém consegue comprovar. A Capcom resolveu brincar com isso e inverter um pouco as coisas. Por mais que no game ele seja o cara que acaba com Nobunaga, teoricamente na história real foi o sogro / tio que realizou o feito.

YAGYU JUBEI

O protagonista de Onimusha 2 também tem um nome igual ao de um personagem histórico famoso: Yagyu Jubei Mitsuyoshi, um grande samurai que é cercado de mitos e lendas. Apesar de ter o mesmo nome, o personagem do jogo é na verdade Yagyu Muneyoshi, que era avô do cara (além de ser um espadachim melhor, a ponto de ter fundado o próprio estio de luta). Ele já foi representado em várias histórias. Quem já leu o mangá Vagabond com certeza vai se lembrar do velho que acaba não lutando contra o protagonista Musashi. Essa alusão de Onimusha é a mais diferente da história original, já que Muneyoshi nunca teve uma ligação com Nobunaga.

JACQUES BLANC

Tá bom, é brincadeira.

HIDEYASU YUKI

Este é realmente quem aparenta ser, e viveu na mesma época em que o jogo é ambientado. Tudo bem, provavelmente ele não parecia um surfista (até porque estamos falando do ano de 1598). Ele foi pupilo de Hideyoshi Toyotomi, o vilão de Onimusha Dawn of Dreams (e ex-seguidor de Nobunaga). Essa relação entre os dois deve ter sido o motivo pelo qual a Capcom decidiu colocá-lo no jogo.



OS JOGOS

Depois de todas essas explicações por trás dos fatos reais que deram origem à história de Onimusha, que tal falarmos um pouquinho da história de cada game?

ONIMUSHA: WARLORDS

Tudo começa com uma guerra entre os clãs Saito e Oda. Oda vence, mas Nobunaga, o líder, é ferido na garganta por uma flecha e morre. Samanosuke Akechi recebe uma carta da princesa Yuki (do clã Saito), dizendo que está presa no castelo de Nobunaga. Ele atende ao pedido e vai para o lugar junto com Kaede, uma ninja que tem como missão verdadeira matar

Samanosuke (o que ela deixa de fazer, pois começa a gostar dele).

Depois de tomar uma surra de uns bichos estranhos — bem na hora em que

havia encontrado Yuki — o samurai desmaia. Nessa hora ele é visitado pelos 12 Oni Gods, que o escolhem para ser o detentor da Oni Gauntlet. Esse artefato permite que o usuário derrote os Genma, além de recolher suas almas para aumentar seu poder. Ao longo do caminho, ele encontra Guildenstern, um cientista que jurou lealdade aos Genma. Esse cara ressuscitou Nobunaga, embora não diga o motivo. E assim eles continuam, tomando conhecimento de Fortinbras, o grande rei dos demônios e dos Genma. Na batalha final, Samanosuke consegue derrotar Fortinbras se transformando em Onimusha, o maior guerreiro Oni, capaz de desafiar os deuses. Ao olhar no fundo dos olhos de Fortinbras, o guerreiro consegue ver a face de Nobunaga. Samanosuke e Kaede se separam, e ela passa os próximos 10 anos procurando o herói, que continuou com a Oni Gauntlet para derrotar todos os Genma que encontrasse.

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

● Japonês com espada grande?
OK, OK, não vou terminar à piada...



● A arquitetura representa fielmente o estilo oriental

Nobunaga não morreu. Longe disso. Ele se tornou o rei dos demônios. E agora está cada vez mais próximo de finalmente fazer com que todos no Japão se curvem perante seu poder. Os Genma começam a atacar todas as áreas do país. Isso continua por alguns anos, até que alguém decide acabar com isso.

Yagyu Jubei volta para sua pacífica cidade quando vê que não sobrou muita coisa dela. Foi destruída pelo exército de Nobunaga. Ele então decide buscar vingança e parte em direção ao novo castelo. Para conseguir o que quer, terá que contar com a ajuda de quatro outros guerreiros. O monge Ekei Ankokuji, que só quer saber de dinheiro e boa vida com sua lança; Magoichi Saiga, um exímio atirador que se acha muito moderno para usar apenas espadas; Oyu, assim

como Kaede foi para Samanosuke, é uma garota cheia de mistérios que acaba desenvolvendo algo mais com o protagonista; e Kotaro Fuma, que se tornou um grande ninja graças a sua rapidez e habilidade com magias. Embora essa história seja meio deslocada do resto da série (já que Samanosuke não aparece em nenhum momento e os personagens de O2 não aparecem nos outros), você descobre que Jubei pode matar os Genma mesmo sem ter a Oni Gauntlet porque ele é descendente de um dos Oni Gods.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Como esse é o mais famoso (e sem dúvida o melhor) Onimusha, você já deve ter jogado, então não vamos nos estender muito na história, ok? Samanosuke e seu clã finalmente



chegam aonde Nobunaga está, no templo Honnoji. Quando a batalha vai começar, um portal se abre entre os dois e leva Samanosuke. Enquanto isso, uma legião de Genma do Japão de 1582 invade a Paris de 2004. Jacques Blanc é um francês que está lutando contra os Genma para proteger seu amigo e é salvo pelo samurai. O portal aparece de novo, e Jacques acaba sendo puxado para dentro dele. Samanosuke então descobre que Guildenstern está vivo, em Paris, e que está mais de 400 anos no futuro, assim como Blanc percebe que foi parar no Japão feudal. Assim, os dois começam a trabalhar em conjunto para poder salvar as duas épocas e tudo voltar ao normal. Nobunaga finalmente morre aqui.

Samanosuke consegue fazer isso quando carrega ao máximo as duas Oni Gauntlets (a que foi com ele para o futuro e a que estava com ele morto no passado), virando o Onimusha definitivo (Onimusha literalmente quer dizer "Guerreiro Oni").

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Aqui começa uma nova história, embora vários nomes ainda se façam presentes. Depois da morte de Nobunaga, Hideyoshi Toyotomi, um de seus maiores conselheiros, decide continuar a campanha para a unificação do Japão. Ele consegue, e tudo está aparentemente normal – na medida do possível, pois ele conseguiu isso à força.

E é assim por 16 anos. Então, alguns fatos muito estranhos e sem explicação aparente começam a acontecer no país. É aí que descobrem que os eventos estão ligados aos Genma, que estão contando com a ajuda de Hideyoshi.

AINDA VALE A PENA JOGAR?

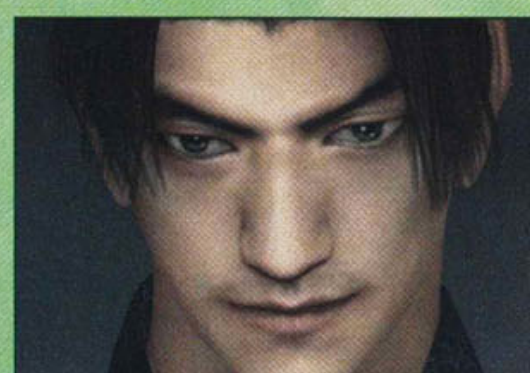
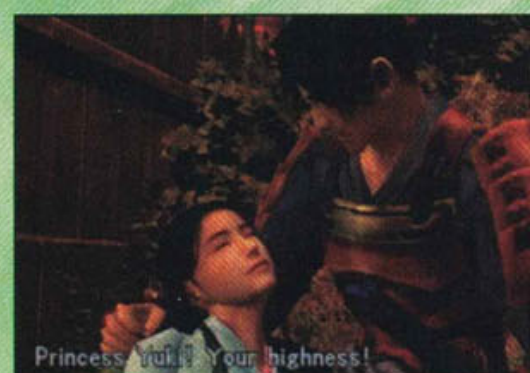
Mas é claro! Talvez seja difícil jogar os dois primeiros pelo fato de já serem bem antigos e difíceis de encontrar. Mas os gráficos dos jogos ainda são bem atuais, possuem uma boa história e a jogabilidade é simples e eficiente. Se ainda achar que não tem motivo, jogue apenas para assistir às maravilhosas cenas em CG do estúdio Robot (e isso também vale para quem

CARAS FAMOSOS

Onimusha sempre teve um aspecto mais cinematográfico. Por causa disso, a Capcom sempre optou por digitalizar os rostos dos protagonistas a partir de atores reais. Takeshi Kaneshiro (que talvez você conheça como o Jin do filme O Clã das Adagas Voadoras) é o rosto de Samanosuke e também a voz dele na versão japonesa. Yagyu Jubei é um caso meio bizarro, pois seu rosto é de um ator que já morreu há muito tempo, chamado Yusaku Matsuda. Ele ficou conhecido no

filme Chuva Negra, de 1989, estrelado por Michael Douglas e dirigido por Ridley Scott. Pouco tempo depois de sua atuação (muito elogiada) neste filme, ele morreu de câncer. O rosto de Jacques Blanc você deve já ter visto, afinal Jean Reno é bem popular. Embora a gente o conheça como o cara que recusou ser o agente Smith de Matrix para filmar Godzilla, ele tem bons filmes na carreira, como Ronin, Missão: Impossível, Wasabi e recentemente O código Da Vinci. Como Dawn of Dreams levou a série para outra direção, a Capcom decidiu não pegar o rosto de ninguém para o quarto game, criando um modelo a partir do zero.

● Nobunaga Oda, uma autêntica figura histórica japonesa



detonado

GHOST RIDER

DIRETO DA BOCA DO INFERNO (E DOS CINEMAS)

Por Douglas Pereira

COM A ONDA DE FILMES BASEADOS EM HQS sendo explorada aos montes, era de se esperar que personagens menos emblemáticos (mas ainda assim importantes), como o Motoqueiro Fantasma, fossem ganhar uma adaptação nos cinemas. No caso de Ghost Rider, uma adaptação do filme para os games aconteceu simultaneamente com a estréia mundial do longa-metragem. E como não poderíamos deixar passar batido, eis que você confere as dicas para todas as fases do game.

COMANDOS: a pé

START	Pause	R2	atira com Shotgun
SELECT	Acessa o Menu	R1	defesa
L2	Link Charge	△	ataque forte
L1	Spirit Charge	○	agarrar oponente / botão de ação
DIRECIONAL	Move a personagem	□	ataque fraco
L3	Move a personagem	×	pulo
			esquiva

COMANDOS: na moto

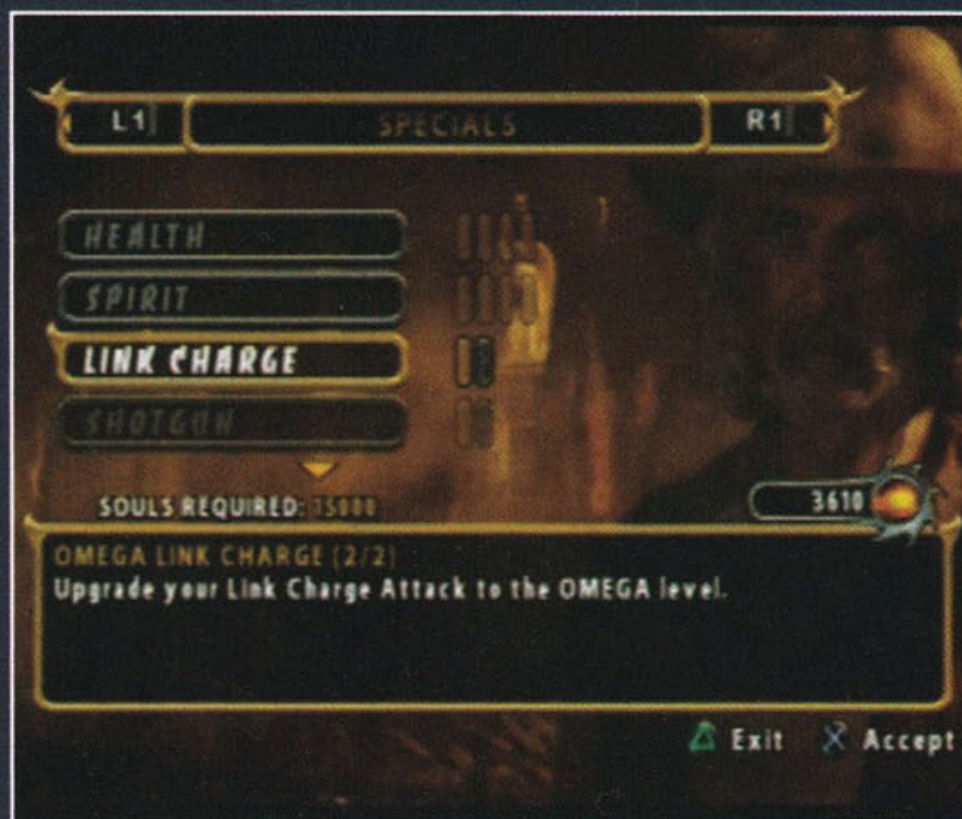
START	Pause	R2	turbo (depois de habilitado)
SELECT	Acessa o Menu	R1	acelera
L2	derrapa	△	
L1	freia	○	atira
DIRECIONAL	Move a personagem	□	ataque para a esquerda
L3	Move a personagem	×	pulo

ARRIVAL IN HELL

Tente ficar variando seus golpes para ganhar mais Demon Souls. Na área a céu aberto (é, falar "céu aberto" quando se está no inferno é meio estranho) mate todos os inimigos para destravar a porta (aperte ○ para entrar em portas). Na próxima área, você deve bater no bicho até seu combo ganhar o status Brutal, para quebrar o escudo e poder matá-lo. Alterne muito entre golpes de chão e aéreos, e nem pense em ser acertado. Avançando, você encontra o chefe da fase. Você pode defender o soco dele, mas não tente fazer isso com a pisada no chão. Para matá-lo, fique atacando com o ataque forte (se tiver feito upgrade, fica bem mais fácil).

FAZENDO UPGRADES

No menu de Upgrades, basta segurar o botão × para encher de Demon Souls a habilidade desejada. Recomendações: a primeira coisa a se fazer é o upgrade em seu Health até o máximo, depois Spirit. Quanto às novas combinações de golpes, sempre faça upgrade nas três ao mesmo tempo. Se Light Attack estiver na terceira barrinha, deixe Heavy Attack e Fire Combos também na terceira. O último upgrade da Shotgun é o mais desnecessário, pois gasta 15000 e é bem inútil. O Bike Hellshot é importante, ter pelo menos até a segunda barrinha. Você irá conseguir comprar tudo antes do jogo acabar, então os extras ficam por sua conta.



HELL'S HIGHWAY

Não dá para fazer um passo a passo, mas aqui vão algumas dicas: atire o máximo que puder com o **○**, assim você vai ganhar muitas Demon Souls. Na hora dos pulos, só aperte o **×** quando estiver no meio do abismo, assim não tem como cair. A derrapada com o **L2** para passar por bloqueios que deixam uma brecha no chão não deve ser ativada em cima da hora (e ela serve para acabar com inimigos também). É basicamente isso.

MEET THE DEVIL

Aperte o **○** para derrubar o pilar e fazer uma passagem. Faça alguns upgrades em seu Health antes de continuar. Recupere a energia no cálice de fogo e prossiga para chegar a uma arena. Aqui os inimigos vêm aos montes e, para piorar, dois deles estão com escudo de status Brutal. Depois que acabar com eles, vêm mais inimigos, incluindo um daqueles grandes. Use as habilidades especiais e varie muito seus golpes, pois não vai ser fácil.



HELLSCRAPER DUEL

Apenas desvie dos obstáculos que o inimigo joga e fique atirando até a energia dele acabar.



A NEW FACE IN TOWN

Na terceira área, entre por uma pequena porta de um bar. Agora temos novos

inimigos, que adoram quebrar seus combos com golpes bem chatos. Um pouco mais a frente, virão dois caras com escudo Brutal. Faça status Damned e depois aperte **L2** para o ataque especial, e bata rapidamente. De volta à rua, mate todos e verifique a caixa de munição para terminar a fase.

THE VALLEY OF DEATH

Apenas tome cuidado com as pilastras no meio das minas perto do fim da fase. Se o precipício tiver rampa antes, aperte o pulo enquanto estiver no ar. Se não tiver, pule um pouco antes de chegar, assim como você faz para usar o **L2**.

THE MINE'S DARK HEART

Não há muitos problemas. Depois de subir de elevador, derrote o cara grande (fique pulando e batendo) para ganhar a Earth Soul. Agora volte todo caminho e saia da fase por onde entrou.



BACK TO THE SURFACE

Agora você pode usar pulos duplos. E deverá usá-los muito. Há umas seqüências chatas com vários pulos seguidos. Na terceira parte do percurso, vá pela pequena rampa à direita, pulando antes de sair dela, para chegar à parte de cima da rota e conseguir chegar ao outro lado.

DESERT RAIN

Com a Earth Soul, dá para acabar com aquelas pedras estranhas que você viu algumas fases antes. Lembra do começo dessa fase? Então, tinha uma dessas pedras lá. Vá até lá e derrote um monte de inimigos grandes (e dois menores com escudo Brutal) e pronto.

LIGHTNING STRIKES

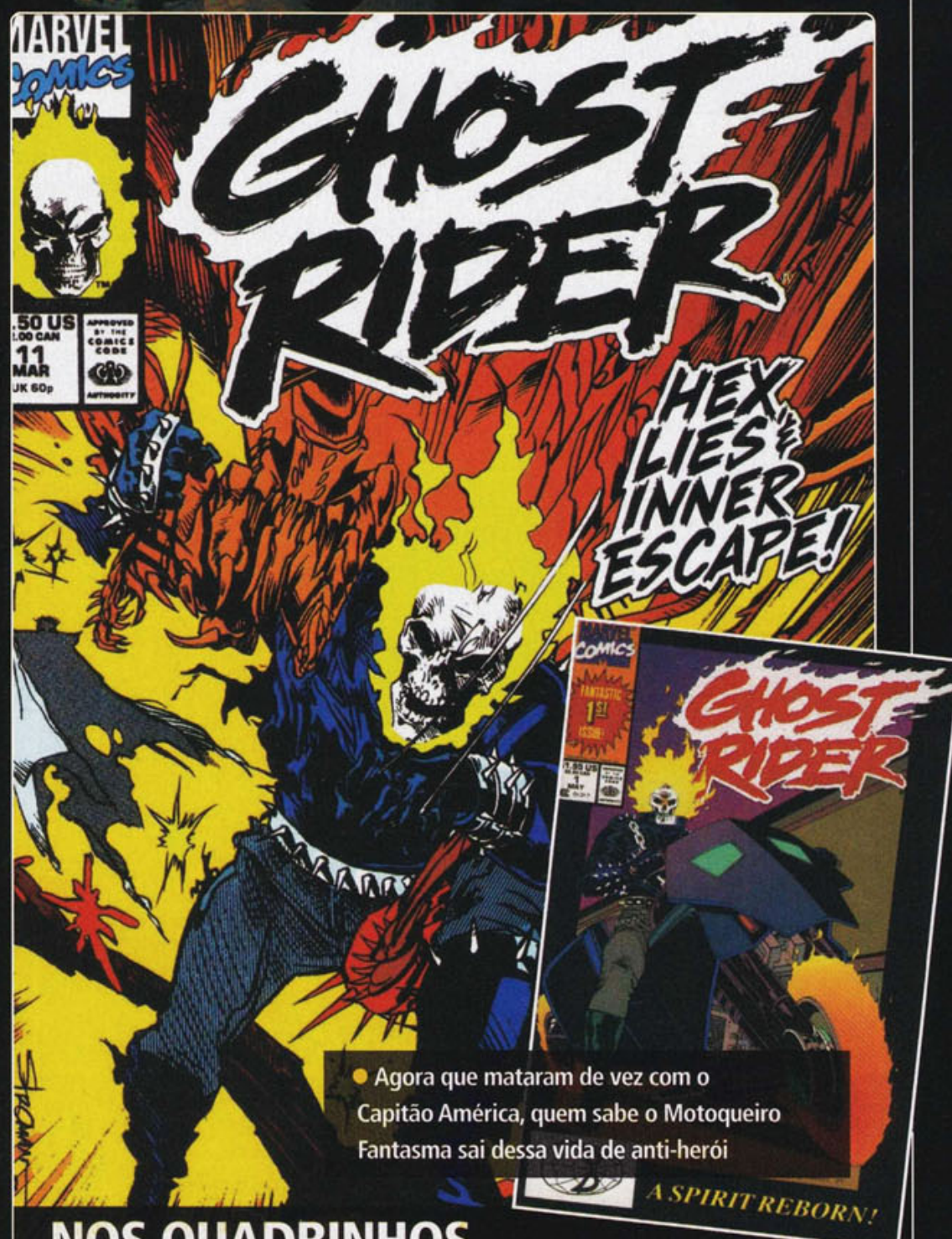
Mulher bem chata. Vá matando os inimigos e desvie de seus ataques até que ela vá para o chão e disperse sua barreira elétrica. Nesse momento,

aperte **R2** para causar dano em todos, inclusive nela. Segure o botão de defesa para absorver as almas mais rápido, e provavelmente vai ter enchido o medidor para usar a técnica mais uma vez. Depois de umas duas ou três vezes, o medidor não enche até o final. O jeito é bater nela do modo tradicional ou apertar **L1** para ficar mais forte e tentar terminar o serviço. Os ataques dela não são muito difíceis de evitar, apenas concentre-se e veja como funcionam. Os inimigos, sim, são mais chatos.



PERIMETER BEACH

Numa grande sala circular com várias saídas, você vai encontrar uma das batalhas mais difíceis até aqui, com muito inimigos e até um tipo novo deles. Depois de eliminar todos, saia pela porta que tem as inscrições "1.2" em cima. Agora começa a festa dos cosplayers. Primeiro, uns inimigos que com certeza são fãs do Ninja de Metal Gear Solid. Depois, em um corredor, eles se juntam a uns caras que resolveram se vestir de um jeito parecido com o da Samus, de Metroid, com direito a Power Beam e tudo! Depois dessa parte bizarra, desça de elevador e termine a fase.



• Agora que mataram de vez com o Capitão América, quem sabe o Motoqueiro Fantasma sai dessa vida de anti-herói

NOS QUADRINHOS

Caso você só tenha visto Ghost Rider no cinema, fique sabendo que Johnny Blaze não foi o único Ghost Rider. Ele estrelou todas as histórias quando sua revista começou a ser publicada em 1973 (tendo aparecido pela primeira vez no ano anterior), e assim foi até a série acabar 10 anos depois. A história-base é a mesma do filme. Johnny Blaze pensa estar fazendo um pacto com o diabo para salvar a vida de seu mentor, mas esse diabo na verdade é um demônio safado chamado Mephisto. Blaze acaba ficando com um espírito em seu corpo, Zarathos, que quando se manifesta transforma o cara em um esqueleto com a cabeça flamejante. Desde então, Blaze lidava com todo tipo de demônio e vingava os inocentes. No começo, Zarathos não tinha memórias, que só foram aparecer no decorrer da série e daí para frente ele praticamente assumia controle do corpo de Blaze nos momentos em que virava Ghost Rider.

Os quadrinhos voltaram depois de sete anos, em 1990. Só que agora o Ghost Rider é Daniel Ketch. A moto e a roupa eram diferentes e mais modernas, e na verdade ele era bem mais poderoso que Johnny Blaze. Além de ter força e resistência maiores que a de um ser humano normal, quando Ketch se transformava no Motoqueiro Fantasma, ele possuía o temível ataque chamado Penance Stare. Isso fazia com que a vítima sofresse a dor de todas as pessoas que já sofreram por causa dela.

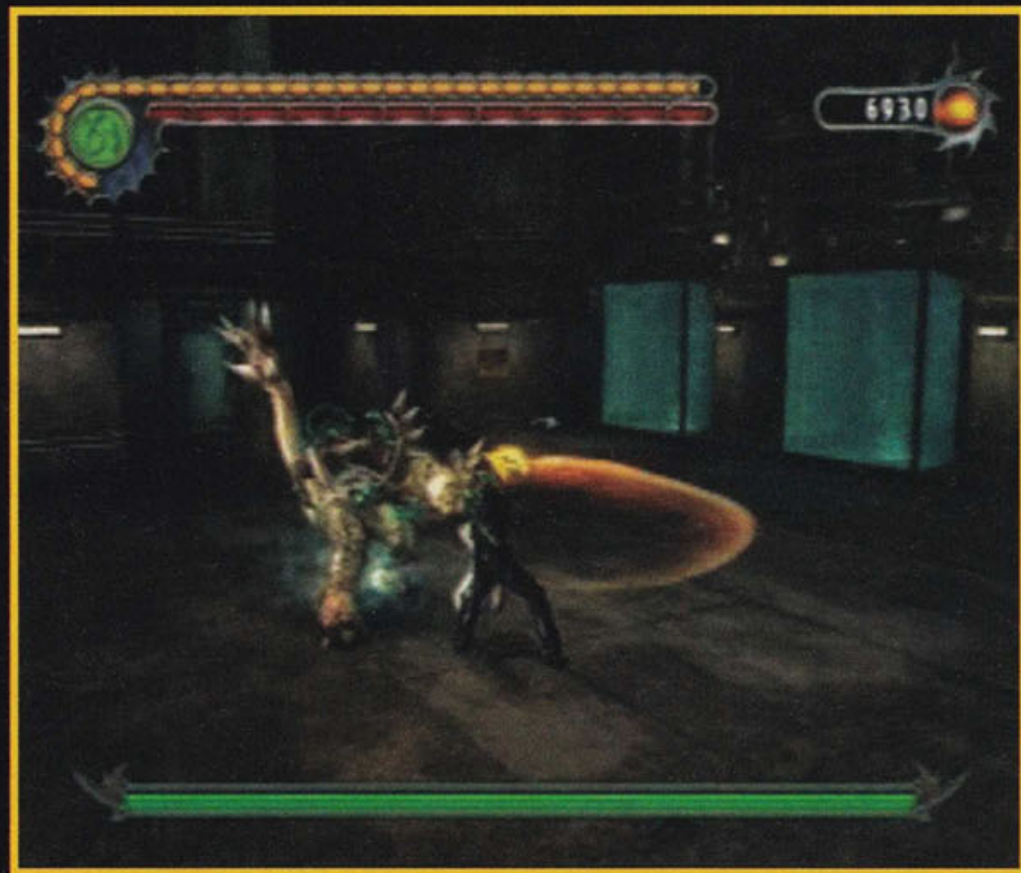
A entidade que habitava Ketch não era Zarathos. Era Noble Kale, que foi o primeiro Ghost Rider, 150 anos atrás. Blaze aparece nessa saga, e acaba descobrindo que é o irmão mais velho de Ketch. A família deles é amaldiçoada com os "espíritos da vingança". Blaze deveria hospedar o espírito de Noble Kale, mas sua mãe antes de morrer fez um acordo com Mephisto, livrando-o da maldição. O que deu na mesma, pois Mephisto conseguiu colocar outro espírito em Johnny. A saga de Ketch acabou em 1998. Depois de duas aparições rápidas nas bancas em 2001 e 2005, a Marvel voltou a fazer a revista mensal do Motoqueiro Fantasma em julho de 2006, estrelando Johnny Blaze novamente.

FLOODED DEPTHS

Ande sempre pelo meio da pista para não cair no líquido letal.

THE LOWER LEVELS

Depois de algumas salas, vem um inimigo diferente. Não tente bancar o bonzão, evite combos e fique apenas pulando e batendo. Quando ele morre, deixa a Water Soul, além de se tornar um inimigo normal daqui para frente. Continue o caminho até sair pela porta por onde entrou na fase.



SWIMMING WITH SHARKS

Você pode correr pela água. Atire muito nos tubarões, e seus Demon Souls irão crescer muito.

BACK ON TOP

Volte toda a fase até chegar à grande área com várias portas. Depois de uma luta difícil, libere a porta selada com água.

IN BLACKOUT'S WAKE

Ridículo. Vá seguindo o cara e desviando, até que ele se levante (vai ter um barulhinho chato indicando isso) aí solte seus tiros nele, que tirarão uma barbaridade de energia – ainda mais se tiver feito upgrade. Dá para terminar em um simples minuto.

BAR FIGHT

Isso seria uma fase? Apenas entre no bar e acabe com todos. Depois, é só sair do bar e matar mais um monte de inimigos (vão dar um pouco de trabalho). Suba o morro e pronto.

CITY LIMITS

Fase curta também. Agora há uns desníveis na pista, que você deve pular. Mas nada demais.



CIVIL DISTURBANCE

Aqueles que talvez sejam os inimigos mais chatos do jogo aparecem: os caras com lança-foguetes. Sempre os mate antes dos outros. Eles não são muito resistentes. Quando sair da rua, um grande problema: dois monstros com escudo Vengeance! É o mais forte, a última barra de combo. O jeito mais fácil é conseguir fazer uma combinação que lhe encha pelo menos metade da barra Brutal, e aí soltar o Link Charge (L2) para chegar ao Vengeance ou bem próximo dele. Feito isso, tome extremo cuidado para não ser acertado, e dê poucas porradas em cada um, só para quebrar as barreiras. Lá fora, mate todos e exploda o caminhão. Depois é só matar por mais duas telas.

THE DANGER ZONE

Para não darmos uma receita de bolo aqui, usaremos o espaço para pedir mais uma vez muito cuidado com os pulos e derrapadas. Tente atropelar os caras com derrapadas, é legal!

HIGH RISE

Suba o prédio sem muitas dificuldades. Existem recarregadores por toda parte. Lá no topo, você enfrenta um cara bem fácil, que lhe dá a Air Soul. Como já é de praxe, volte todo o caminho e saia por onde entrou.

RIDE LIKE THE WIND

Com o Air Wind, dá para soltar uns turbos, apertando o botão **R2**. Para ter mais graça, tente sair atropelando os inimigos ou terminar abaixo de 1 minuto.

THE CHURCH AWAITS

Aves Vengeance! Pode ser bem difícil. O esquema é o mesmo que falamos algumas fases atrás, mas os pássaros têm a péssima mania de acertá-lo e quebrar o combo. Se soltar o Link Charge e não conseguir chegar ao Vengeance, e um deles fizer você voltar à estaca zero, é recomendável dar um load game para evitar possíveis momentos de raiva extrema. Depois disso fica mais tranquilo, com aqueles malas de lança-foguetes e os monstros de cacete.

PSYCHO STORM

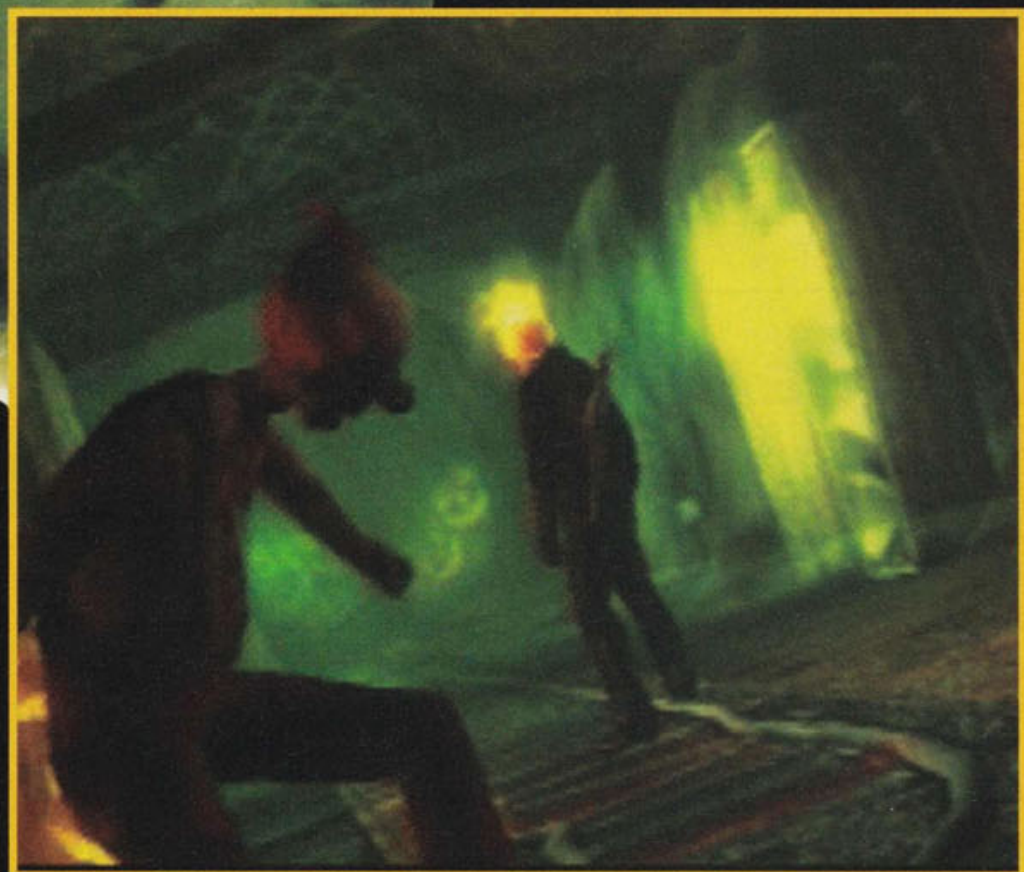
Hora de chefe. Mate todos os inimigos menores e ele virá para a luta. Tente desviar de alguns ataques, mas não fique na defensiva. Quando ele perde um certo tanto de energia, vai para o teto e joga a arma contra você. Fique em movimento. Um dos pilares vai tremer, e é esse que você deve acertar, fazendo o chefe cair. Repita todo o processo até derrotá-lo (se der um ou dois Link Charge, ajuda muito).

ALL THE FUN OF THE FAIR

A fase mais difícil do jogo. Muitos inimigos e muitas aves cretinas vão atrapalhar a sua vida. Na terceira área, há um recarregador de energia lá no fundo. Lembre-se disso, pois sua energia deve estar meio mal até lá. Passe por mais umas áreas. Quando estiver ao



ar livre e cruzar um portão, siga pela roda gigante. Lá em cima ainda não dá para prosseguir, então volte e a roda gigante vai deixá-lo em outro lugar. Essa é a última área da fase, então agüente firme.



ROUTE 666

Fase com muitos pulos e derrapadas. Fique esperto e seja rápido nos botões.

DEMON BAYOU

Avance até o cara de quatro braços e derrote-o pulando e apertando **○**. Você vai pegar a Dark Soul. Continue por algumas pontes, até enfrentar outros dois desses caras de uma vez. O portão atrás dele é o fim da fase.



CARNIVAL RETURN

A tela de moto mais difícil, sem dúvida. Em uma parte, vêm uns corredores bem estreitos, sem paredes, que vão lhe custar umas tentativas. Seja paciente.

THE SUMMIT

Fase curtinha. Vá até onde não podia avançar antes e desbloqueie o caminho. Mate poucos inimigos e entre na tenda. Pronto.

HELL ON EARTH

Última fase! O chefe pode ser grande, mas não é muito difícil. Escolha uma das mãos. Recomendamos a que fica à esquerda. Fique desviando até ele dar um soco com essa mão e deixá-la no chão. Pule e bata nela até acabar com a energia. Isso fará com que o Ghost Rider traga a cabeça do chefe para perto. Aí é só bater. Mesmo que a energia da mão se mostre vazia enquanto você desvia, pode acertá-la normalmente. Na verdade, isso é melhor, pois basta um único acerto para trazer a cabeça para frente. Assim ele não será páreo para você. Parabéns, você acaba de terminar este jogo curto.



● O cabeça quente aí é interpretado por Nicholas Cage. Quem diria...

NO CINEMA

Desde que Spider-Man se tornou um dos maiores sucessos do cinema, as produtoras começaram a pegar todos os possíveis heróis para levar à telona. Ghost Rider vem se arrastando desde 2001 (na época, Johnny Depp seria o protagonista). Em 2002 – aí sim, depois de Spider-Man – a Columbia Pictures adquiriu os direitos da produção. Aí vários problemas começaram, a maioria envolvendo os roteiros. Nenhum dos que eram escritos agradavam aos produtores. Isso aconteceu várias vezes, e os anos foram passando, até que, finalmente, as gravações começaram em fevereiro de 2005, na Austrália. O filme já estava pronto na metade de 2006, e deveria ser lançado em julho de 2006, mas a Sony Pictures resolveu adiá-lo para o ano seguinte por questões estratégicas.

Nicholas Cage na verdade se ofereceu para o papel de Johnny Blaze por ser um grande fã dos quadrinhos. Ele até tem uma tatuagem do Motoqueiro Fantasma! Embora o personagem seja Blaze, e a história conte a origem do personagem da mesma forma que aconteceu nas HQs (ou quase isso), existem muitas diferenças no próprio personagem. O Blaze do filme está muito mais para Danny Ketch. A roupa com os espinhos, a moto e os poderes são todos do segundo (teoricamente, o terceiro) Ghost Rider. Para você ter uma idéia, Blaze nem usava correntes contra seus inimigos, isso era coisa do Danny. Mas todos sabemos que adaptações precisam ser feitas quando se leva qualquer história para o cinema, então a gente perdoa. Até porque o filme não é lá ruim (mas poderia ser melhor). E para quem não gostou, libere seu espírito de vingança contra os produtores, pois uma semana antes de o filme estrear, eles anunciaram que Ghost Rider 2 estará em fase de produção em breve.





VIEWTIFUL JOE

PS2

Vista seu uniforme e
salve a mocinha! *Por Gilsomar Livramento*

O MAIS NOVO SUPER-HERÓI da Capcom chegou com tudo ao PlayStation 2, inovando de uma maneira única com gráficos estilizados, desafio de primeira e muita diversão. E para se dar bem e desvendar todos os segredos deste supergame, nada melhor que uma estratégia bacana para acompanhar.

LOJA DE ITENS & UPGRADES

Ao longo do game, você ganhará Viewtiful Points, seja arrebatando alguns inimigos, seja usando combos com o efeito de câmera lenta ou mesmo coletando moedas. Estes pontos serão usados para comprar novas habilidades e alguns equipamentos na opção Power Up, que aparece entre alguns trechos do game e na mudança de episódios - em alguns casos, a opção Save também estará disponível para salvar seu progresso. Ficará por sua conta comprar todas as habilidades, mas recomendo que compre o quanto antes as habilidades Mach Speed 2 e Redhot Kick.

Obs: algumas habilidades podem ser compradas mais de uma vez, reforçando ainda mais o desempenho do personagem, entretanto, o valor dessas passa a ser duplicado.

CHEESEBURGER: 1000 PTS

Recupera um ponto de sua barra de energia.

SHOCKING PINK: 1500 PTS

É uma bomba e, para usá-la, mantenha o botão de chute pressionado para Joe fazer embaixadinhas e lançá-la quando soltar o botão. Obs: use a câmera lenta para causar uma explosão maior.

VOOMERANG: 2000 PTS

É um bumerangue usado ao manter o botão de soco pressionado.

Obs: mantenha o botão pressionado até o bumerangue se transformar em uma estrela.

SLIDING: 5000 PTS

Permite ao personagem usar um ataque rasteiro, bastando pressionar para baixo + chute.

AIR JOE: 5000 PTS

Permite ao personagem usar um combo aéreo, usando socos e chutes aleatoriamente junto ao inimigo ainda no ar.

REDHOT KICK: 8000 PTS

Permite ao personagem usar uma voadora rasante, bastando pular e então pressionar para baixo + chute. Obs: use o zoom para aumentar a força do golpe.

COMANDOS

A configuração listada aqui é a original do game (Type A) e pode ser alterada pelo jogador

SELECT Pular apresentação

L1 Câmera lenta

R1 Câmera acelerada

△ Chute

○ Zoom

□ Soco

× Salto / ×× Salto duplo

R3 Zoom

L3 Movimentar personagem

Usando o jato:

× = Bomba

□ = Atirar



MACH SPEED 2: 10000 PTS

Aumenta a quantidade de clones do personagem durante combos usando a câmera acelerada.

VIEWTIFUL FOREVER: 20000 PTS

Permite ao personagem realizar um contra-ataque fazendo uma pose radical. Para isso, basta usar a câmera lenta e deixar um inimigo atacá-lo. Joe vai desviar do golpe, então use o efeito de zoom logo em seguida.

UKEMI: 30000 PTS

Reduz o dano sofrido para apenas um ponto. Basta apertar o botão de zoom no omento em que for sofrer o dano.

VFX TURBO CHARGER: 30000 PTS

Duplica a velocidade de regeneração da barra de efeitos especiais.

LIFE: 10000 PTS

Aumenta um ponto na barra de energia.

TAKE 2: 10000 PTS

Quando sua barra de energia zerar, ela será totalmente regenerada em seguida, evitando a morte do personagem.

L.I.V.: 1000 PTS

Dá ao personagem uma vida extra.

DICAS

HABILITAR NOVOS NÍVEIS DE DIFICULDADE

Para habilitar a dificuldade V-rated, termine o game na dificuldade Adults. E para habilitar a dificuldade Ultra V-rated, termine o game na dificuldade V-rated.

PERSONAGENS SECRETOS

Para habilitar o personagem Dante, do game Devil May Cry, termine o game em qualquer dificuldade. Para habilitar Silvia, termine o game na dificuldade Adults. Para habilitar Alastor, termine o game na dificuldade V-rated. E para habilitar Captain Blue, termine o game na dificuldade Ultra V-rated.

BARRA VFX ILIMITADA

Para que a barra de efeitos especiais se torne ilimitada, basta coletar todos os ícones "V" de cada episódio com qualquer personagem e terminar o game. Então, basta começar uma nova partida com o personagem usado para coletar todos os ícones

ESTRATÉGIA

Inicialmente o game apresenta três níveis de dificuldade que ficam a critério do jogador: SWEET (oferece muitos itens de recuperação, inimigos fracos e item especial que torna a barra de efeitos especiais ilimitada por alguns instantes), KIDS (oferece itens moderadamente e inimigos mais resistentes) e ADULTS (a barra de energia fica bem menor, poucos itens de regeneração serão encontrados e os inimigos são mais resistentes e fortes). Pelo fato de o game não apresentar tantas dificuldades, serão apontados apenas os pontos principais para prosseguir ou derrotar os chefes. Ao longo do game, todo o seu desempenho será avaliado e uma nota geral será dada, conseqüentemente afetando a sua pontuação para comprar itens. Outro detalhe importante é que, ao longo de cada fase, existem 250 ícones V no geral, que servirão para aumentar sua barra de efeitos especiais, entretanto só será possível coletar todos de cada

fase jogando pela segunda vez. Enfim, fica uma dica: procure enfrentar vários inimigos ao invés de avançar e deixá-los para trás, pois você precisa de pontos para comprar algumas habilidades.

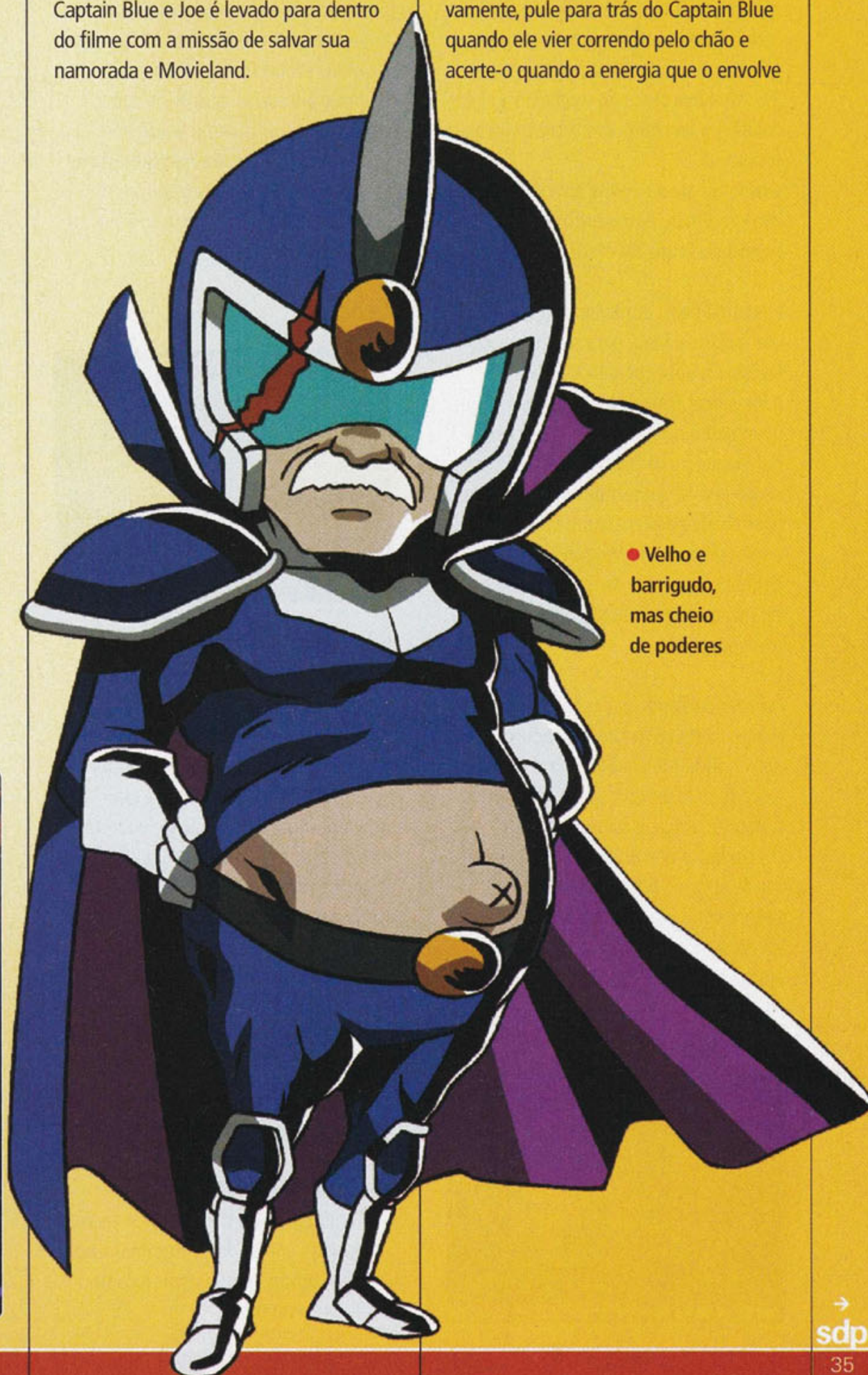
EPISÓDIO 1: JOE THE HERO

Tudo começa em um cinema onde apenas um casal, Joe e Silvia, assistem a uma reprise do herói das antigas, Captain Blue. O rapaz é um fãtico pelo herói, a ponto de não notar que sua namorada quer aproveitar a oportunidade de estarem a sós no escuro do cinema para namorar um pouco. Estranhamente tudo parece sair fora da lógica quando Silvia é seqüestrada pelo arquiinimigo do Captain Blue e Joe é levado para dentro do filme com a missão de salvar sua namorada e Movieland.

CENA 1



De início, Captain Blue será seu conselheiro em Movieland e logo após aprender os golpes, ataques e esquivas, aperte Select para continuar o game. Mais adiante, procure enfrentar Captain Blue para testar suas habilidades. É uma luta relativamente simples: desvie de seus golpes (uma seta indicará se você terá que esquivar para cima ou para baixo) e contra-ataque imediatamente; alternativamente, pule para trás do Captain Blue quando ele vier correndo pelo chão e acerte-o quando a energia que o envolve



● Velho e barrigudo, mas cheio de poderes



● "É sério, meu fiquei tão nervoso, que comecei a suar..."

SYGH...

se dissipar. Vencendo-o, Joe receberá a habilidade de "Morphar", transformando-se então no herói Viewtiful Joe! Deste ponto em diante, o efeito especial de câmera lenta estará ativo, mas lembre-se: sempre que usar qualquer efeito especial, sua barra FX diminuirá e, quando zerada, Joe voltará ao normal, obrigando você a esperar que ela se recarregue um pouco até voltar a ter suas habilidades de herói. Obs: para aumentar a força de seus socos e chutes, use a câmera lenta durante as batalhas.

Mais adiante, você topará com o vilão Joker; vencê-lo é fácil, mas não vacile quando ele o atacar. Vencendo-o, você poderá brincar na roleta gigante onde terá que usar a câmera lenta para acertar as três combinações onde receberá Viewtiful Points, um hambúrguer e a chave para prosseguir.

Obs: você pode evitar danos usando a câmera lenta, entretanto gastará quase toda a barra de efeitos especiais.

Passando pelas armaduras com machado, use a câmera lenta para destruí-las com facilidade. Você chegará à biblioteca. Para vencer o inimigo pistoleiro, use novamente o recurso de câmera lenta para enxergar as balas e desviar. Para vencê-lo facilmente, fique embaixo dele quando ele pular e atirar para baixo, então rebata o tiro. Vencendo-o, você ganhará uma pilha de livros que deverá ser jogada sobre o botão para ter acesso a área seguinte.

Na sala de jantar, use a câmera lenta e então acerte os inimigos voadores para derrubá-los. Mais adiante, use a câmera lenta para fazer com que a plataforma flutuante desça, então use-a para chegar até a alavanca que descerá um candelabro no outro extremo, só então volte e suba por ele. Vença os inimigos no caminho para ganhar a chave e entrar pela porta no caminho.

SUB-CHEFE: Helicopter



Primeiramente colete todos os ícones "V" desta área, só então se concentre em derrubar o helicóptero. Para fazê-lo descer, use a câmera lenta e emende alguns golpes. Alternativamente você pode pular sobre ele e acertá-lo quando as hélices não estiverem vermelhas. Quando ele lançar mísseis, use a câmera lenta e acerte-os para rebatê-los – o mesmo pode ser feito com os tiros de metralhadora. Se precisar de recarregadores de energia, derrube os lustres do outro lado da sala.

Cena 2



Use a câmera lenta para aumentar o tamanho da gota d'água que pinga logo no início desta área. Feito isso, siga rapidamente até a porta aberta mais adiante, tomando cuidado com os morcegos e barris no caminho. Mais adiante, você terá outro combate contra o Captain Blue e, vencendo-o, ganhará o efeito de câmera acelerada. Para continuar, use a câmera lenta e execute um gancho (↓ + soco) para suspender o barril no caminho. Logo que ele subir, use a câmera acelerada para avançar antes de ele cair.

Quando chegar às escadas em espiral, use o efeito de acelerar e fuja do barril. Na câmara adiante, use a câmera acelerada para acertar todas as colunas e acender o fogo para abrir a porta, tendo acesso à câmara do verdadeiro inimigo.



CHEFE: Charles The 3rd

Primeiro colete toda os ícones "V" e procure não cair na água roxeada ou sofrerá danos. Feito isso, acerte o caixão no outro extremo da sala e o inimigo aparecerá. Ele ficará voando o tempo todo, então pule e acerte-o. Quando ele se transformar em vários morceguinhos, pule e acerte quantos puder usando a câmera lenta. Logo que Charles jogar lâminas circulares, você pode evitar dano ficando no meio delas ou então se afastando até elas desaparecerem. Quando o inimigo usar um ataque em que fica vermelho e tenta acertá-lo girando de um lado para o outro da tela, use o efeito de câmera lenta para tontear-lo ou então, quando ele derrubar as estalactites, use o gancho (baixo + soco) para jogá-las contra ele e derrubá-lo. Quando ele estiver no chão, use a câmera acelerada para encaixar um combo que cause grande dano. Alternativamente, se você estiver com a habilidade Voomerand, use-a para causar grande dano em Charles.

EPISÓDIO 2: SOME LIKE IT RED HOT

Cena 1



Assim que começar, detone os inimigos do lado esquerdo do cenário. Depois, suba na plataforma flutuante e use a câmera acelerada para subir. Pule por cima do jato do esgoto e, do outro lado, vá para o chão onde enfrentará dois inimigos pistoleiros (um de cada vez).

Use a câmera lenta para rebater os tiros contra eles e vencer rapidamente.

Colete todos os ícones na parte alta e, mais adiante, derrote Captain Blue pela terceira vez para receber o efeito especial de zoom.

Entre pelo bueiro próximo e fique entre os dispositivos, então acione o zoom e use o botão de chute para acertar os dois dispositivos e abrir a porta. Adiante, use a câmera acelerada para subir o nível da água e siga pela passagem superior. Passando pelos raios lasers, use a câmera acelerada para subir pela plataforma flutuante tomando cuidado com os demais raios. No andar superior, após vencer a legião de inimigos, use a câmera lenta para fazer com que a descarga elétrica recarregue a energia e abra a porta. Você enfrentará Joker mais uma vez – para destruir a caixa exposta no fundo do cenário, aplique um combo no inimigo usando a câmera acelerada para que os clones de Joe façam o trabalho. Vencendo Joker, use os efeitos de zoom e câmera lenta para acertar as combinações da máquina em miniatura. Saindo dos esgotos, mais adiante, você será confrontado por alguns inimigos entre dois ônibus. Para derrotar as duas mulheres, use a câmera lenta para que seus golpes desativem a energia que as torna invencíveis, então acerte mais alguns golpes. Vencendo-as, suba no ônibus e use a câmera lenta para acionar os foguetes e, chegando à rampa, desligue o efeito para chegar até o outro lado da cidade. Mais adiante, vença dois helicópteros (basta usar o efeito de câmera lenta para descê-los e aplicar alguns combos).

Cena 2



Derrote os inimigos e acerte o botão no teto sobre o lustre central – acione o zoom e depois pule parado. Use os candelabros laterais para chegar aos diamantes. Use um combo com a câmera acelerada e use os diamantes para abrir

a porta do elevador adiante. Na área seguinte, suba na plataforma flutuante para pegar a chave e ter acesso ao quarto próximo. Derrote os inimigos para pegar uma pilha de livros e poder usar a estante como plataforma, então acione o efeito de zoom e pule parado para arrebentar o teto. Derrote mais um pistoleiro e fique sobre o piso rachado, pule parado e acione o efeito de zoom para quebrar o chão. Derrote os inimigos no corredor onde um barril vem em sua direção – use o efeito de câmera acelerada para derrotar todos rapidamente – e use a chave para abrir a porta do elevador ao lado. Mande a bomba para junto da porta e use a câmera lenta para que a explosão abra caminho. Derrote os inimigos na sala seguinte. Empurre a bomba para a porta à direita para explodi-la e ter acesso a um quarto onde pegará uma chave ao derrotar o inimigo. Logo depois, empurre outra bomba para baixo da parte diferente do teto, lance-a para o ar (↓ + soco) e use a câmera lenta para abrir caminho. Para acender o pavo da bomba na área seguinte, use a câmera acelerada e acerte-a com muitos socos seguidos, então use-a para derrubar a porta próxima, tendo acesso à porta de outro elevador. Na sala com a escada, salte, use o zoom e acerte o botão verde. Derrote outro Joker, entre pela porta à direita e arrebente o fundo da banheira. Quando chegar ao ponto em que tiver que lançar a bomba para cima dos lustres, ela será acesa no ponto alto e você terá alguns segundos para lançá-la contra a porta na parede à direita e abrir caminho.

CHEFE: Hulk Davidson



Fique perto do inimigo e use a câmera lenta; então, acerte-o. Ele usará o machado para se proteger, mas depois de algumas pancadas este se quebrará e ele ficará sem defesa. Neste instante, use a câmera acelerada e encaixe um combo até que outro machado venha para a mão do inimigo. Quando ele usar o machado para acertá-lo, desvie do golpe e contra-ataque. Quando o inimigo fizer chover bombas e incendiar alguns pontos da sala, fuja e fique em um ponto alto, pois Hulk Davidson dará uma cabeçada



● “Este é o meu mascote: ele se chama Bambi, o tuba-cão feliz!”

na parede e ficará tonto. Pegue-o! Caso ele lance mísseis teleguiados, rebata-os contra ele e continue repetindo os esquemas de ataque para vencê-lo. Obs: se Joe se queimar com as bombas, use a câmera acelerada para apagar o fogo.

EPISÓDIO 3: 2.000.000 LEAGUES UNDER THE SEA

Cena 1



Basta eliminar os inimigos do céu com sua espaçonave. Lembre-se de usar os efeitos de câmera lenta para criar tiros maiores e mais destrutivos, ou a câmera acelerada para transformar sua nave em uma verdadeira metralhadora. Você pode usar o efeito de zoom para transformar sua nave

em uma arma. Ah, você também tem bombas.

SUB-CHEFE: Harrier



Na metade do caminho, você enfrentará uma aeronave. A câmera lenta é bem-vinda se você quiser rebater os tiros e evitar os mísseis, mas de um modo geral você não terá problemas.

Cena 2



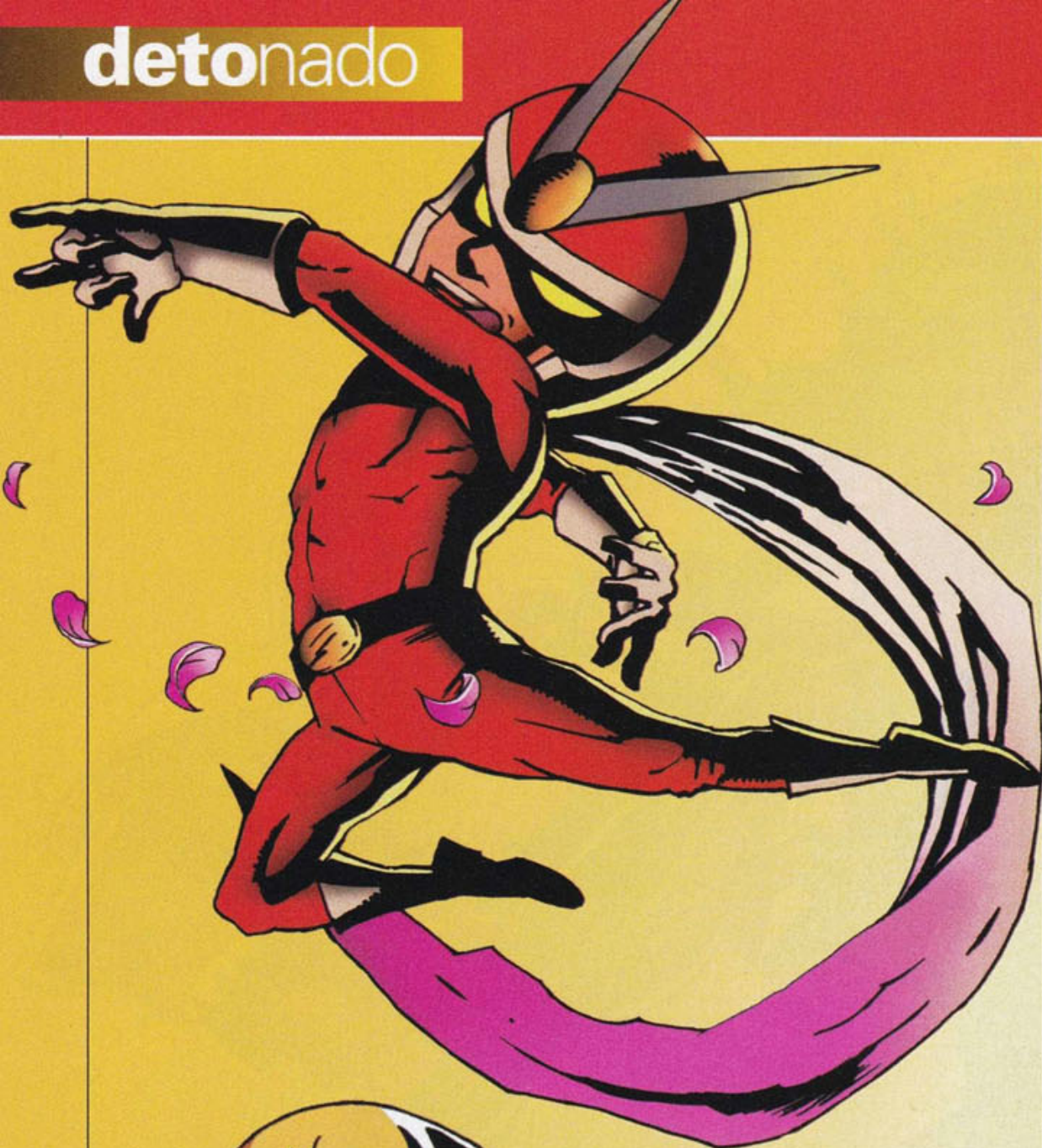
Depois de uma longa queda, você cairá dentro de uma área aquática – durante a queda, use a câmera lenta para acertar algumas caixas e pegar os ícones “V”. Vença todos os inimigos para obter o

controle remoto, então volte para a plataforma flutuante na área anterior e traga-a até o botão vermelho. Use a câmera lenta para que a plataforma pressione o botão no chão, abrindo caminho para você. Nos corredores seguintes, derrote os inimigos e as esferas de energia para abrir caminho. Derrote outro Joker, use a câmera lenta para fazer a combinação na máquina e o nível da água baixará. Feito isso, faça o caminho de volta, não esquecendo de destruir mais inimigos, esferas de energias e lançadores de minas.

CHEFE: Gran Bruce



Aproximesse do inimigo e use o efeito de câmera lenta e zoom, então aperte o botão de chute para realizar um movimento giratório – Joe fica invencível desta forma. Bruce usará sua turbina para empurrá-lo. Neste momento, aperte



o botão de pulo para sair de perto dele. Assim que ele lançar piranhas e peixes-bomba, destrua-os o quanto antes. Logo que o inimigo lançar minas aquáticas, procure ficar perto delas para que ele abocanhe uma quando tentar chegar a você. Em seguida, acerte-o para explodir a bomba. Se por acaso Bruce segui-lo com seus ataques de dentadas, desvie pulando de um lado para o outro e usando a câmera acelerada para descer mais rápido que ele. Caso seja pego, aperte os botões e mexa no direcional para evitar sofrer múltiplos danos. Para causar grandes danos ao inimigo, espere-o ficar cansado e então combine a câmera lenta com alguns socos ou use a câmera lenta e a habilidade Redhot Kick junto com o efeito de zoom para criar um ataque de fogo.

EPISÓDIO 4: THE VIEWTIFUL SCAPE

Cena 1



De início, alguns foguetes virão em sua direção; desça dentro dos vãos no piso para evitá-los e continue avançando. Destrua o chão rachado para pegar um controle remoto, então volte até o começo desta área para controlar uma plataforma. Sua missão será levá-la até a metade do caminho, lembrando que, se um foguete a atingir, ela se quebrará e você terá que voltar para pegar outra plataforma. Lembre-se de usar os efeitos de câmera lenta ou acelerada para descer ou elevar a plataforma, conforme a necessidade. Chegando até um elevador, a plataforma flutuante se tornará acessível; suba na mesma e eleve-a para chegar a uma passagem no teto. Na parte de cima, use a plataforma flutuante do outro lado da grade para acionar o botão e abrir caminho, depois siga para a próxima área elevada. Mais adiante, derrote o inimigo amarelo—ataque-o por trás e você pegará o leme de controle, fazendo com que a nave fique de ponta-cabeça. Com a nave de ponta-cabeça, faça o caminho de volta para o

corredor dos mísseis, lembrando-se de usar a câmera lenta para baixar as plataformas flutuantes no caminho. Chegando ao ponto onde os mísseis são lançados, desça pelas plataformas laterais e passe correndo por cima dos mísseis para ter acesso a uma sala com engrenagens. Use a câmera lenta para identificar e acertar os pontos, para que as engrenagens parem e permitam a sua passagem.

Cena 2



Mais adiante, você chegará a um mecanismo com três colunas com lâmpadas. Elimine os inimigos e acione os dois dispositivos ao mesmo tempo para ativar o puzzle. Preste atenção aos botões que piscarem na cor azul; use os ventiladores e acerte os botões indicados e pare os mísseis. Feito isso, volte para a sala de controle e acerte o leme novamente para desvirar a nave. Siga em direção à sala do puzzle resolvido anteriormente e você chegará no grande gerador de força da nave.

CHEFE: Another Joe



Quando a luta começar, corra em direção ao inimigo, acione a câmera lenta e o zoom e bata nele para valer. Não fique rodando pelo cenário: mantenha-se sempre na área onde Another Joe aparecer. Procure acertá-lo sempre que ele se materializar. Quando ele enviar suas cópias, use o efeito de câmera lenta e zoom juntamente com o botão de chute. Caso a nave Six Machine seja evocada, você poderá destruí-la e conseguirá recarregar alguns pontos de sua energia.

Após a vitória, você terá que sair da nave antes que ela caia. Há um tempo limite para alcançar a saída. Basicamente, você terá que passar por alguns foguetes

(use baixo + soco para levantar os que estiverem no seu caminho e corra para o outro lado) e usar o último para alcançar a plataforma superior (sobre o foguete, use a câmera lenta para ativar os propulsores). De resto, é subir pelas demais plataformas, tomando cuidado para não ser atingido pelos raios.

EPISÓDIO 5: THE MIDNIGHT THUNDERBOY

Cena 1



Este episódio é similar ao episódio 2, entretanto existem minas terrestres e, no lugar da água, haverá magma, o qual você deve evitar de qualquer maneira. Mais adiante, você enfrentará um tanque de guerra. Use a câmera lenta para rebater seus tiros e, se quiser, complemente a ação com alguns ataques também, sempre evitando ficar sobre o tanque quando ele estiver vermelho. Na sequência, você enfrentará o Harrier novamente. Use a câmera lenta combinada com o zoom e o ataque com chute. Não esqueça de rebater os mísseis e os tiros.

Ao descer para o esgoto, haverá mais dois dispositivos a serem acertados simultaneamente. O detalhe é que eles estão longe um do outro, então faça o seguinte: acerte socos em cada um deles até restar apenas um ponto para preencher. Fique no centro, pule e use o efeito de zoom para descer com tudo e acioná-los. Use a câmera lenta para fazer as gotas d'água aumentarem e construir plataformas no meio do magma, só então use a câmera acelerada para elevar o magma e chegar à passagem superior. O resto do caminho será assim até chegar à primeira bandeira, onde você enfrentará duas garotas. Vencendo-as, use as plataformas flutuantes junto com as gotas de água para construir o caminho até chegar ao Joker. Vencendo-o, acerte a combinação da máquina para fazer com que bombas sejam lançadas. Aproveite para chutar uma das bombas no buraco na parede à direita, suba na máquina e

use a câmera lenta para a explosão ser forte o suficiente para arremessá-lo para a superfície.

DICA: se você quiser ganhar Viewtiful Points infinitos, siga esta dica. Logo depois que sair dos esgotos, você estará em uma ladeira onde haverá alguns inimigos e lançadores de bombas. Mantenha-se de frente para estes lançadores de bombas, de forma que você fique na parte mais baixa em relação a um dos lançadores de bomba. A parte dianteira dessas máquinas é blindada, então use os efeitos de câmera lenta e zoom junto com o botão de chute. Desta forma, você ficará fazendo Viewtiful Combos e acumulando pontos, bastando repetir o processo para juntar pontos infinitamente.

Subindo pela rua inclinada e livrando-se dos inimigos no caminho, mais adiante você enfrentará um Harrier, depois um tanque de guerra e, por fim, mais um Harrier. Vencendo-os, Joe cairá sobre os trilhos do trem. Pule assim que o trem aparecer para subir no mesmo.

Cena 2

O trem está desgovernado e você terá



um tempo limite para detê-lo. Você terá que passar por dentro dos vagões, destruir inimigos para pegar chaves e destruir grades para continuar avançando. Quando chegar ao último vagão, pise sobre o botão vermelho e espere o trem parar. Se você não perdeu tempo, terá acesso à câmara do chefe.

CHEFE: Alastor



Siga o inimigo e ataque usando a câmera acelerada. Quando ele lançar

as espadas, acerte-as para rebatê-las contra ele. Se você cair no magma, corra para a fonte de água. E se Alastor fizer o erro de arremessar objetos que lançam descargas elétricas que ficam girando em torno da área, pule e acerte combos aéreos com a câmera acelerada. Desta forma, os clones de Joe irão atrás do inimigo, causando grande dano a eles, além da possibilidade de recuperar sua energia.

EPISÓDIO 6: THE MAGNIFICENT 5

Cena 1



Basicamente você terá que reencontrar alguns chefes do game, mas considerando que você está mais esperto e pegou a manha da jogabilidade, além das habilidades do herói, então não haverá problemas. Mas se ainda assim você tiver dúvidas, recomendo comprar os itens Take 2 e Turbo Charger para facilitar as coisas. Obrigatoriamente tente pegar todos os ícones "V" existentes nas batalhas antes de derrotar os inimigos. Então vamos a um breve resumo dos chefes e tenha atenção dobrada quando chegar ao quinto inimigo.



CHARLES THE 3RD: ele está mais fácil, basta usar todos os recursos da primeira vez que o enfrentou ou usar as poses de finalização de Joe para causar um bom dano ou então os Voomerangs. Outro lance bacana é acertá-lo no ar, para então usar a câmera lenta junto com o efeito de zoom e os ataques com chutes.



HULK DAVIDSON: você pode vencê-lo destruindo seu machado e encaixando alguns combos com a câmera acelerada ou mesmo rebatendo os mísseis e pegando-o pelas costas (neste caso, use o efeito de zoom mais ataques com chute para altos danos).



GRAN BRUCE: diferente da batalha anterior, ele está incrivelmente fácil. Você pode vencê-lo usando o Redhot Kick associado ao efeito de zoom para criar um ataque de fogo que causará dano absurdo nele. De resto, basta evitar os ataques dele e usar todos os recursos da vez anterior, inclusive quando ele morder as minas aquáticas.



ANOTHER JOE: vá de encontro a ele e acerte-o sempre que se materializar, tomando cuidado com seus clones. Caso estes venham para cima de você, o efeito de zoom mais alguns chutes resolvem a parada, contando ainda com uma boa causa de dano.

Destruir a nave Six Machine ainda é uma boa opção para recuperar energia quando precisar.

Obs: não use as finalizações de Joe, pois os clones criados pelo inimigo não possibilitam nenhuma chance de se esquivar.



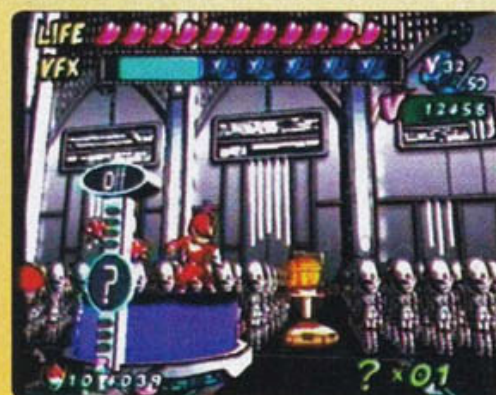
CHEFE: Fire Leon



Inicialmente o inimigo correrá ao redor da plataforma, deixando cair algumas pedras. Use a câmera acelerada e emende alguns combos nas pedras para que Joe pegue fogo, só então siga até Fire Leon. Ele lançará algumas bolas de fogo. Use a câmera lenta para desviar dos ataques até chegar perto dele. Ao invés de acertá-lo com socos, use o Redhot Kick com o efeito de zoom para causar um alto dano com o chute de fogo. Assim que estiver em cima dele, mantenha o efeito de zoom e use o botão de chute para usar ataques circulares para alguns danos extras e, quando o inimigo começar a girar, saia de perto. Use a câmera lenta e espere o inimigo ficar tonto, então aproveite para usar mais alguns Redhot Kick com chute de fogo para causar mais dano. Se você quiser evitar o inimigo, pule para o outro lado da plataforma, passando pelo vão no chão. Se optar por atacar Fire Leon de frente, aproxime-se dele e use o zoom com alguns chutes para quebrar seu escudo de pedra e começar a causar dano – no momento seguinte, saia de perto para não ser atingido. Quando o inimigo estiver com a energia baixa, ele ficará bem mais rápido e correrá cerca de duas vezes ao redor da plataforma. Use a câmera lenta para pular sobre ele e ainda desviar das pedras que ele lançará, só então repita o processo descrito inicialmente para vencê-lo. Algumas poses de finalização também são bem-vindas.

EPISÓDIO 7: JOE E SILVIA

Cena 1



A primeira coisa a se fazer na primeira

área é acionar os três grandes botões, mas para isso você terá que subir na parte mais alta, pular e usar o efeito de zoom para que Joe desça com força sobre o botão. O problema é que haverá inimigos que não param de vir, além de outras plataformas móveis que podem atrapalhar suas investidas. Mas antes de resolver este problema, aconselho fazer uma varredura nesta primeira área para pegar todos os itens e ícones "V".

Na área seguinte, destrua os dois tanques de guerra rebatendo seus tiros. Na próxima área, destrua todos os inimigos que encontrar, inclusive os que estão no fundo do poço, mas tome cuidado com os jatos de vapor. Feito isso, você poderá avançar.

Cena 2



Estando sobre uma plataforma em movimento, detone os inimigos e tome cuidado com as armadilhas no caminho. Para continuar, você terá que derrotar mais um Joker, que usará muitos artifícios de alguns chefes. Use e abuse das câmeras lentas e finalizações de Joe. Depois acerte a combinação da máquina para abrir a porta e, do lado de fora, destrua os inimigos amarelos e use a câmera lenta para acertar os foguetes e lançá-los contra as naves ao fundo do cenário. Enquanto destrói a quantidade de naves necessária, cuidado com os raios disparados por elas. Na sequência, você estará sobre outra plataforma móvel onde terá que encarar mais alguns inimigos e enfrentar uma cópia metálica do último chefe (basicamente repita a estratégia do chefe anterior).

O desafio seguinte será derrotar uma certa quantidade de inimigos dentro do tempo limite. Não é difícil se você explorar a fraqueza de cada inimigo (as mulheres com a aura cor de rosa perdem a invencibilidade quando você as acerta usando a câmera lenta, enquanto os grandalhões amarelos são fracos quando surpreendidos pelas costas ou quando você pula o soco deles). Ficará a seu critério vencer estes desafios e prosseguir para a saída de cada etapa,



ou seja, sempre subir para a próxima plataforma. Nesta brincadeira, você vai encarar mais um clone de metal do último chefe enfrentado. Vencendo estes desafios, finalmente você descobrirá quem está por trás de toda a confusão em Movieland.

CHEFE 1: King Blue



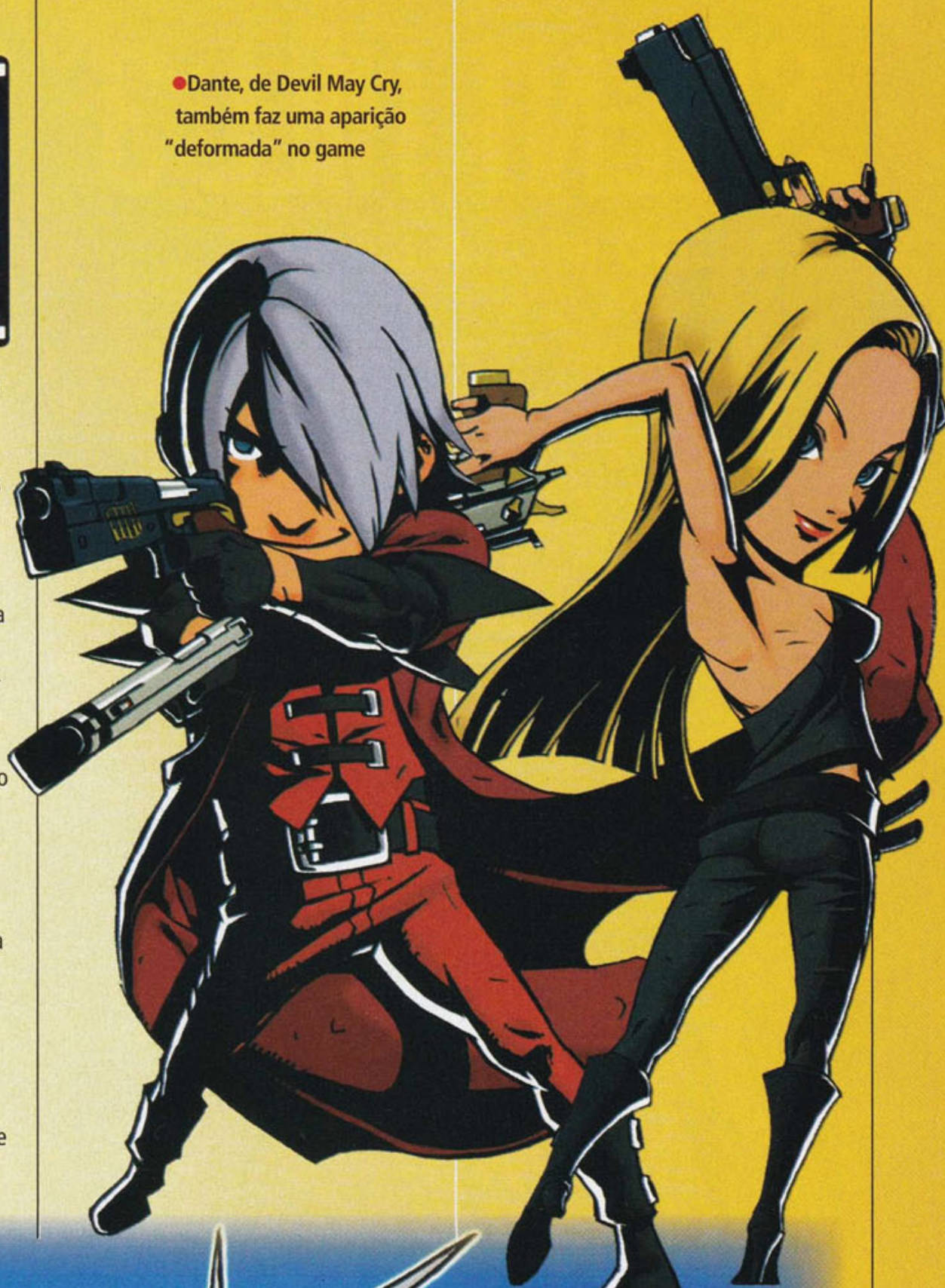
King Blue tem diversos tipos de ataque com raios. Basicamente você os evita ficando entre eles sem usar o efeito de câmera lenta. Assim que King Blue chamar uma frota de naves do fundo do cenário, ele ficará flutuando no primeiro plano. Pule para evitar as naves e use a câmera lenta e o efeito de zoom para atacá-lo. Você também pode rebater os mísseis lançados pelas torres, mas fique atento quando o inimigo flutuar e seu cajado estiver ativado, ou seja, não se aproxime dele. De resto, é usar e abusar de seus ataques quando King Blue estiver no mesmo plano que você.

CHEFE 2: Captain Blue



Ao derrotar o poderoso robô, Captain Blue ainda desafiará Joe para uma última batalha corpo a corpo. Basicamente evite as rajadas de raios ficando entre eles ou em um dos extremos do cenário. Ele usará todos os seus ataques e você poderá evitá-los usando a câmera lenta combinada com o efeito de zoom e chutes para ataques mais fortes. Vale até usar Redhot Kicks mais zoom para um chute mais potente. Ah, não se esqueça: enquanto Captain Blue estiver envolto pela aura, ataques normais não surtirão efeito, então apele para golpes usando a câmera lenta para quebrar a imunidade dele e, em seguida, use combos com a câmera acelerada para vencê-lo facilmente. Agora é curtir o final, escutar a banda de Joe tocar e começar uma nova partida, jogando em um nível de dificuldade superior ou mesmo realizar as dicas do game, agora que você já conhece tudo o que vai enfrentar.

● Dante, de Devil May Cry, também faz uma aparição "deformada" no game



● Língua de fora, como todo herói durão



SILENT HILL 3

O MEDO MORA LÁ

PS2

Por Rômulo Mathei



EM TEMPOS EM QUE SOBRAM JOGOS E FALTAM ENREDOS sempre é bom lembrar games que marcaram por sua sagacidade e tramas incrivelmente complexas. Silent Hill é uma série que trata com seriedade um assunto que é pouco lembrado nos dias de hoje: fé. Seja fé controlada ou fanática, devemos sempre julgar nossos atos de acordo com a moral que nos cabe. Heather é uma jovem padrão de 17 anos, filha de Harry Mason, goza uma vida pacata até que coisas estranhas como pesadelos repetidos começam a assolar sua vida. Pesadelos ligados a uma cidade do interior dos Estados Unidos, uma cidade chamada Silent Hill. O que será que Heather tem a ver com esta cidade? Por que justo ela? Qual a ligação de seu pai com a mulher misteriosa chamada Claudia? Perguntas que serão respondidas agora. Feche as janelas e prepare-se para o terror.

COMANDOS

START	Pause	R2	Mira
SELECT	Acessa o Menu	R1	Anda de lado para a direita
L2	Muda a perspectiva de visão (+ L3 aproxima a visão)	△	Mapa
L1	Anda de lado para a esquerda	○	Acende / apaga a lanterna
DIRECIONAL	Move a personagem	□	Cancela
L3	Move a personagem	×	Botão de ação (atirar / pegar itens / ler memorando)

1ª PARTE

AMUSEMENT PARK / SHOPPING MALL

Você começa já no pesadelo (!) de Heather, em um parque de diversões macabro. Siga em frente e entre na porta dupla. O objetivo aqui é ser pego pelos monstros ou ser encurralado no trilho da montanha russa. Você não tem arma nem itens de cura, então não se preocupe em ficar correndo como barata tonta. Dica: Quando entrar pela porta dupla, tente vasculhar o local, para quando voltar aqui (mais para frente no jogo) estar familiarizado com a entrada da montanha russa e da loja de souvenirs, o único lugar útil desta área no game.

Ao acordar do pesadelo, Heather liga para seu pai e avisa que está indo para casa, quando percebe que está sendo seguida por um estranho homem que se apresenta como Douglas Cartway. Ele diz a ela que precisa conversar sobre seu nascimento, e ela se refugia no banheiro mais próximo.

SHOPPING CENTER - 1º ANDAR

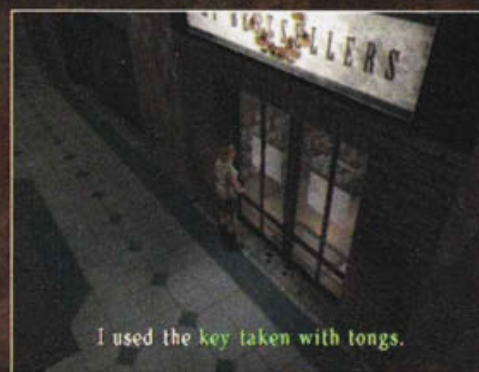
Aqui está o primeiro save point do jogo, um estranho símbolo no espelho do banheiro. Salve seu progresso e saia pela janela. Siga pelo caminho à direita de Heather e entre na única porta que existe neste corredor. Na bifurcação, vire para a direita e entre na porta dupla no final do corredor. Nesta próxima área, haverá uma porta de ferro entreaberta. Entre e assista à cena. Heather encontra uma pistola no chão. Quando olha para a sua esquerda, vê algo que não pode acreditar, mas seus olhos não mentem. Uma forma gigantesca feita aparentemente de carne. A única saída que vê é descarregar a recém-encontrada arma no monstro.

Pegue duas Handgun Bullets no banco verde (no modo Hard, só tem uma caixa) e saia pela porta que fica atrás do balcão. Destranque a porta dupla à esquerda e pegue o mapa do Shopping no quadro de avisos que fica em frente ao elevador que não funciona. Entre na porta ao lado do elevador para ter acesso às escadas e suba para o segundo andar.



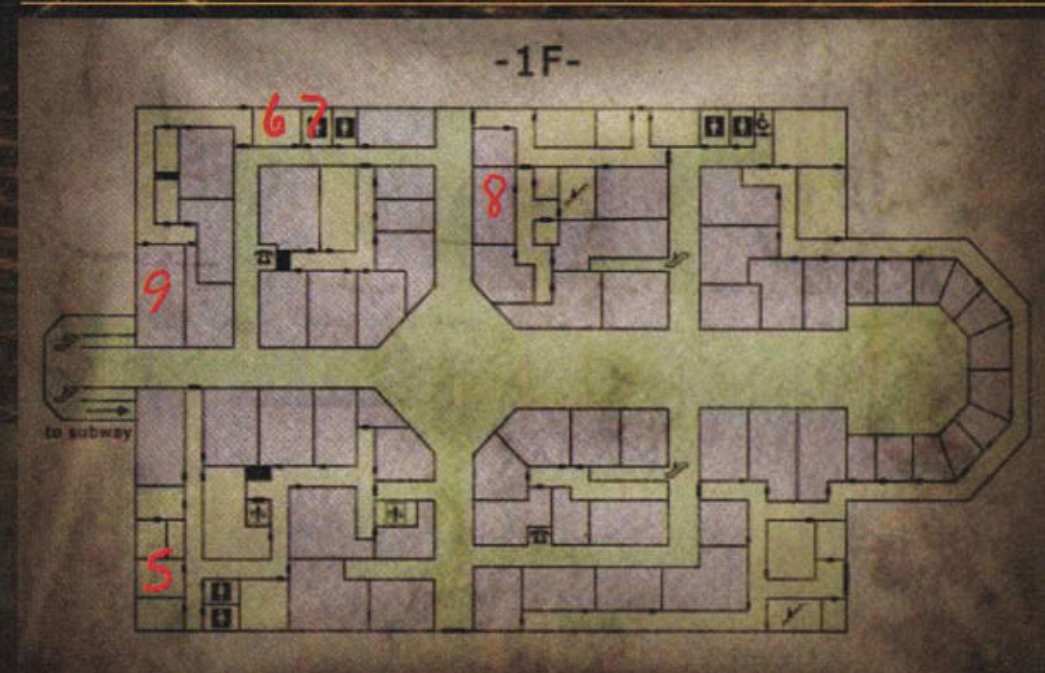
SHOPPING CENTER - 2º ANDAR

Aqui ficam as entradas para os depósitos do Shopping (Storerooms). Desvie do monstro e entre no Storeroom 1 para pegar um Beef Jerky. Saia e entre na Storeroom 2. Pegue dois Health Drinks (no modo Hard, só tem um) e uma Handgun Bullets na prateleira. Salve seu progresso e vasculhe a sala para encontrar a chave que está embaixo de algumas caixas, mas ainda não dá para pegá-la, então saia da sala. No corredor, entre na porta com a placa "No Smoking". Desça um pouquinho e entre na Helen's Bakery para conseguir o item Tongs. Volte para a Storeroom 2 e use o item que você pegou na padaria para pegar a chave que está sob as caixas. Fazendo isso, você conseguirá a Key taken with tongs. Examine esta chave no seu menu e verá que está escrito My Bestsellers na etiqueta azul. Saia da sala. Agora aparecerão mais inimigos pra encher o saco no corredor. Desvie deles e entre novamente na porta com o aviso "No Smoking". Siga para a biblioteca chamada My Bestsellers (que original...) e use a chave para entrar.



Dentro da biblioteca, pegue uma Handgun Bullets no balcão e recolha os livros caídos no chão. Bem em frente ao local onde os livros estão caídos, existe um espaço na prateleira. Use um dos livros neste espaço e ordene o resto de forma que todos juntos formem um código de quatro dígitos legível. Este código muda sempre que você começa um jogo novo. Use o código na porta e entre.

SHOPPING - 1º ANDAR



● Oláááááá, enfermeira!

Heather encontra uma estranha mulher chamada Claudia, que diz coisas sem sentido sobre uma pessoa escolhida para trazer o paraíso ao mundo. Sentindo uma forte dor de cabeça, Heather vê Claudia ir embora.

Neste mesmo corredor, desça pelo elevador.

O elevador desce e um pequeno rádio de pilha cai do teto. Ao sair, Heather se vê em um lugar escuro e bizarro. Parece que seu pesadelo se transformou em realidade, só que agora ela está acordada.

Cachorros de duas caras estão à sua espera neste corredor. Vire à direita, mais uma vez à direita e entre na porta em frente aos banheiros, a First Aid Room. Pegue três Heath Drinks no armário e uma Ampoule na escrivaninha. Salve seu progresso no save point que está em cima da cama e saia da sala. Todas as portas desta área estão trancadas, exceto a porta dupla do final do corredor. Passe por ela e olhe no mapa (cuidado com os monstros enormes nesta área). Aqui é a entrada do shopping; ou seria, se não estivesse bloqueada. Siga pelo corredor em frente à porta dupla por onde você saiu e entre na sala ao lado dos banheiros, a Light Storeroom. Apague a luz no interruptor e pegue a Flashlight (lanterna) nas caixas perto do chão. Você

pode também pegar um First Aid Kit e duas Handgun Bullets aqui. No banheiro feminino (Woman's Bathroom 1F), bem ao lado da sala onde você pegou a lanterna, você encontrará o item Bleach (alvejante), que será usado mais adiante. Saia do banheiro e vire para a esquerda, passe pela porta semi-aberta no final do corredor e vá para a loja de roupas (Clothing Store), que também tem uma porta de metal semi-aberta, e pegue o item Hanger (cabide). Aqui você pode pegar o Bulletproof Vest (colete à prova de balas). Agora volte para a entrada do shopping e entre na porta dupla (aqui é o lugar onde Heather acorda do primeiro pesadelo), onde se localiza o Happy Burger antes do shopping ter se transformado em um pesadelo. Use o cabide na escada sobre a mesinha e suba.



Verifique a TV com estática, acompanhando a mesma vitrine, você encontrará um save point, salve seu progresso. Entre na porta ao lado da TV com estática. Aqui é a Clothing

Store 2F, pegue um Heath Drink e uma Handgun Bullets. Destranque a próxima porta, mas não entre, volte para o local da TV com estática e continue pela mesma vitrine até ver o Save Point, salve seu progresso e entre na porta dupla ao lado do save point. Na Jewelry Store pegue o item Walnut (noz) na prateleira quebrada, volte para a área do save point e suba pela escada rolante até o terceiro andar, assim que sair da escada rolante você verá uma porta dupla à direita, entre por ela para chegar ao Restaurant 3F. Pegue um Health Drink e um First-Aid Kit no bar e a Cooked Key dentro do estômago do cachorro. Saia e volte para o segundo andar (mas vasculhe o andar para poder ler o texto da porta da lua). Entre na Jewelry Store e passe pela porta dos fundos e siga para o Cafe 2F, use a Cooked Key para abrir a porta. Pegue o Steel Pipe e dois Health Drinks e saia pela porta dupla. Siga para o local onde ficava a Helen's Bakery (saindo do Cafe, entre na primeira porta laranja à direita) e pegue o Detergent. Saia pela porta dos fundos e desligue o ventilador no final do corredor, entre pela porta à esquerda do ventilador, combine e use os itens Detergent e Bleach no balde perto da porta. Heather irá sair da sala. Ligue novamente o ventilador e entre mais uma vez na porta onde você fez a mistura. Continue pelo corredor até a Suplly Room, onde você conseguirá três caixas de Handgun Bullets e um Beef Jerky. Olhe no mapa e vá até a Numb Body Room, é a sala por onde você tem que passar para chegar ao outro lado do shopping. Passe depressa se desviando dos inimigos e entre na porta dupla do lado oposto. Cuidado com os Penduluns (monstros aéreos), atravesse o corredor até a Sports Shop (aqui também tem um save point). Use a prensa que está sobre a cama para quebrar a Walnut e obter a Moonstone. Agora volte para o terceiro andar e use a Moonstone na porta da lua. Ande pela área até encontrar uma passarela que leva bem ao centro do mapa. Desça pela escadinha e prepare-se para o chefe.

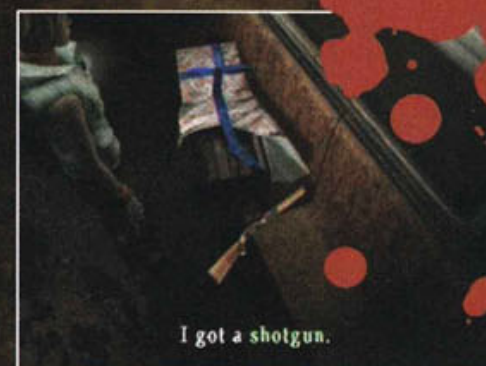


BOSS: Split Worm — Muito parecido com o lagartão gigante de Silent Hill 1, só que menos forte. Use a Handgun. São seis túneis por onde ele sai, posicione-se no meio da tela e fique apertando R2 até que Heather mire a arma para ele e então, quando o

monstro abrir a boca, atire no centro de sua cabeça. Uns 12 tiros (ou menos) são suficientes para acabar com a raça dele. Quando o shopping voltar ao normal, vá até o Happy Burger e pegue alguns itens. Você ainda pode salvar seu progresso lá.

Heather acorda ainda com dor de cabeça, mas o shopping parece ter voltado ao normal. Mais uma vez ela encontra Douglas, que diz que sabe coisas sobre o seu passado e que foi contratado por Claudia para encontrá-la. Confusa, Heather decide pegar o metrô para ir para casa.

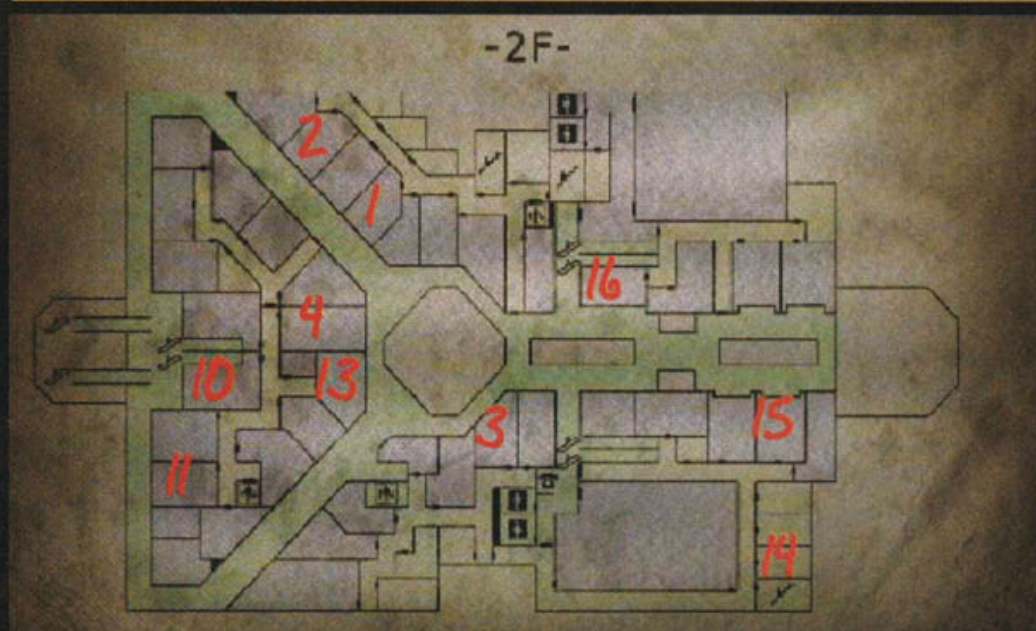
2ª PARTE



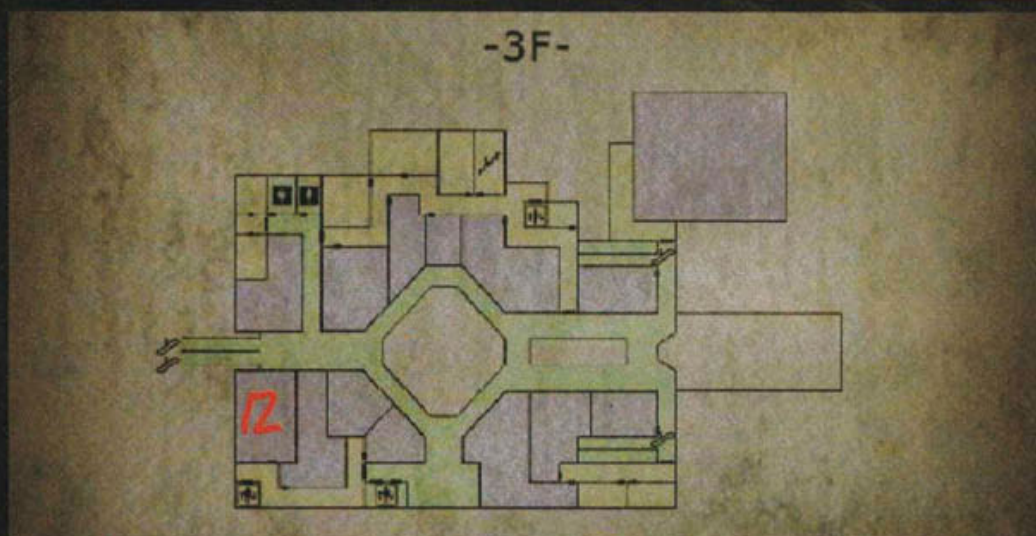
SUBWAY

Uma das partes mais confusas do jogo. Aqui, só mesmo com o mapa local, então a primeira coisa a fazer é ir atrás dele. Vire à direita e siga pelo extenso corredor. Após passar pelo portão (que está aberto) azul, vire para a direita e entre na pequena porta cinza. Siga um pouco em frente, acompanhando a parede à esquerda de Heather, passe pelas catracas do metrô e pegue o mapa na parede à direita da bilheteria. Pronto, agora fica muito mais fácil para se localizar neste labirinto. Desça pela escadaria central, e verifique a corrente corroída que dá acesso à plataforma 2. Volte e desça pela escadaria que dá acesso à plataforma 1 (escadaria para a plataforma 1), desça pela escada A e pegue o Nutcracker. Volte e desça pela escada B para pegar uma Handgun Bullets e dois Health Drinks. Volte até o portão que tem a corrente corroída e use o Nutcracker nele para passar para o outro lado. Desça a escada. Aqui você vai encontrar um vagão abandonado com a arma Shotgun e mais duas caixas de Shotgun Shells. Desça pela escada C e continue pela escadaria para a plataforma 3. Caminhe até o ponto A para ver a porta vermelha, desça pelo trilho do trem e tente abrir a porta. Volte rapidamente e suba na plataforma (tem que ser bem rápido mesmo, e cuidado com os cachorros). Quando o trem parar, continue em frente pela lateral do trem e destranque o portão, suba a escada D e

SHOPPING - 2º ANDAR

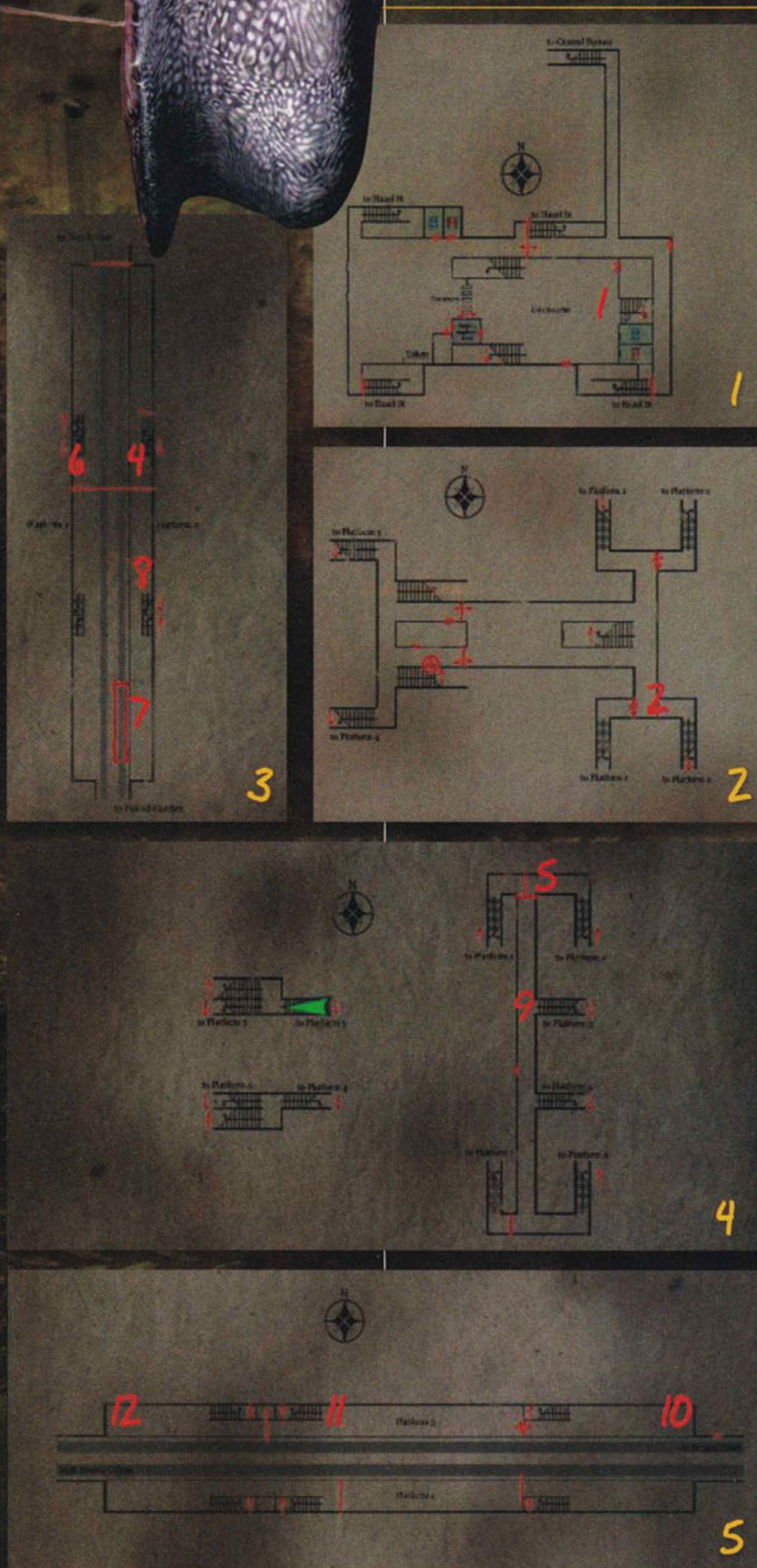


SHOPPING - 3º ANDAR



já desça pela escada em frente. Agora é só entrar no trem no último vagão. Agora você deverá ir de uma extremidade a outra do trem. Cuidado com alguns inimigos. Ao sair, salve seu progresso em um save point na parede.

SUBWAY



3ª PARTE

UNDERPASS

Siga pela parede do save point até a portinha azul. Assim como no metrô, é muito importante que você consiga o mapa para poder se localizar. Siga a extensão da parede onde você salvou seu progresso e entre na porta azul.

Túnel 1: Desça a escadaria e vire à direita, passe pela porta dupla.

Túnel 2: Vire para esquerda e entre na porta pequena azul à direita.

Túnel 3: Siga em frente e entre na primeira porta da azul (também) à direita

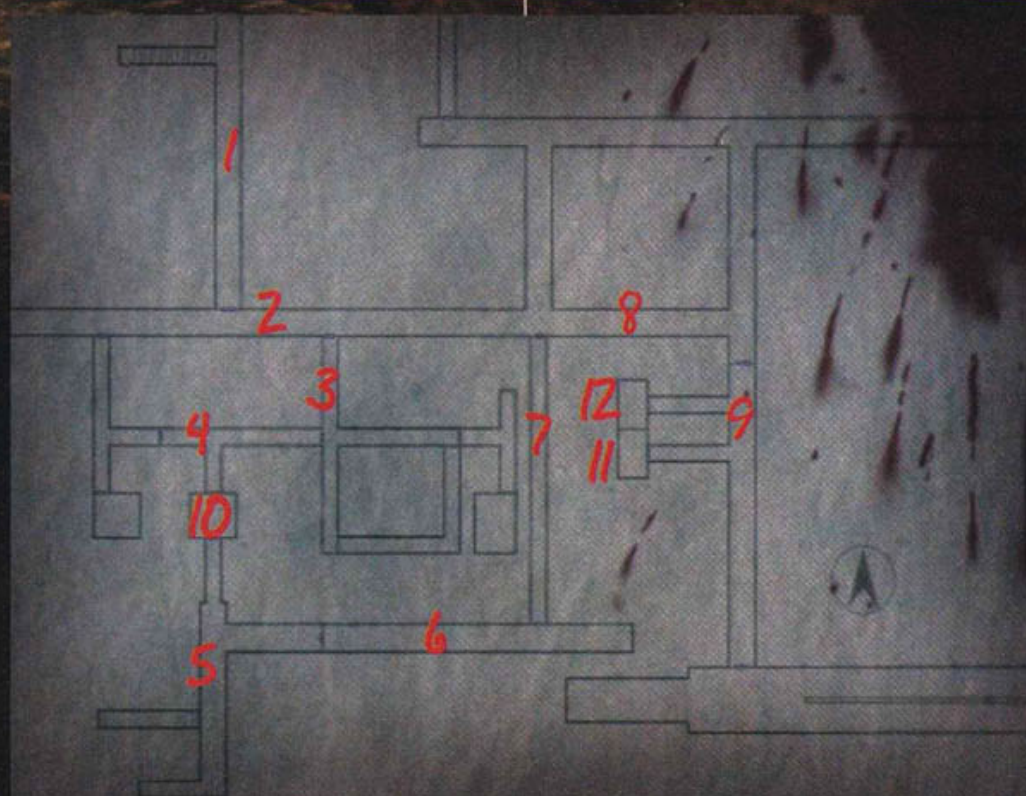
Túnel 4: Siga em frente e entre na primeira intersecção à esquerda, mate os inimigos e entre na porta azul ao final do corredor.

Pronto, Você chegou à Underpass Store-room. Pegue o Underpass Map no quadro negro e a arma Maul. Siga pela porta oposta de onde você entrou.

Túnel 5: Siga em frente e entre na primeira porta à direita para pegar o item Wine Bottle (garrafa de vinho) e um Beef Jerky, que estão num beco sem saída (olhe no mapa). Volte para o túnel 5. No final do túnel, você encontra uma caixa de munição para a Shotgun. Volte (ainda no túnel 5) e siga pela porta grande de ferro onde você ainda não explorou.



UNDERPASS



Túnel 6: Mate os Penduluns (ou desvie) e entre na porta azul à esquerda.

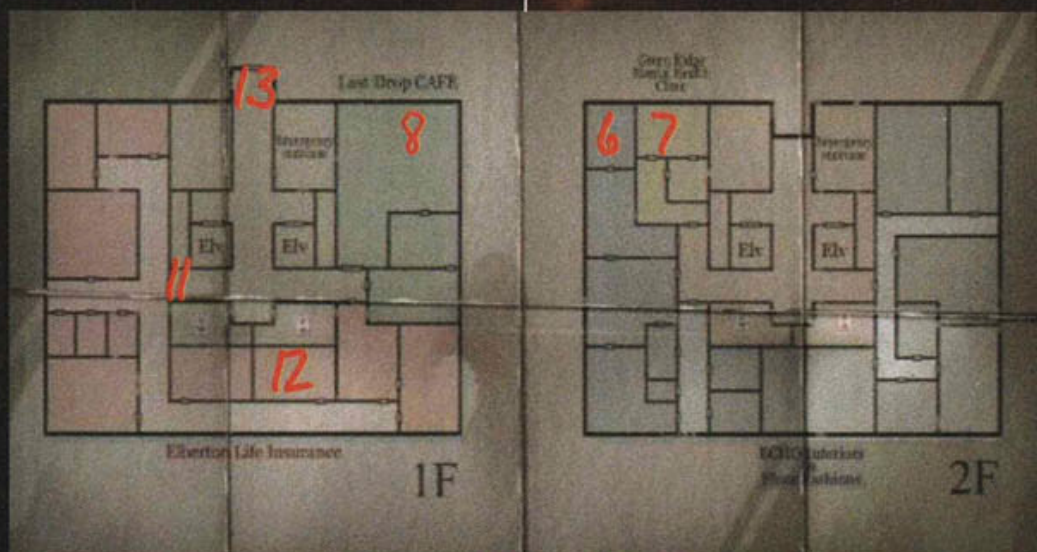
Túnel 7: É só seguir em frente e entrar na próxima porta.

Túnel 8: Vire à direita, desça (virando mais uma vez para a direita) e entre na porta grande.

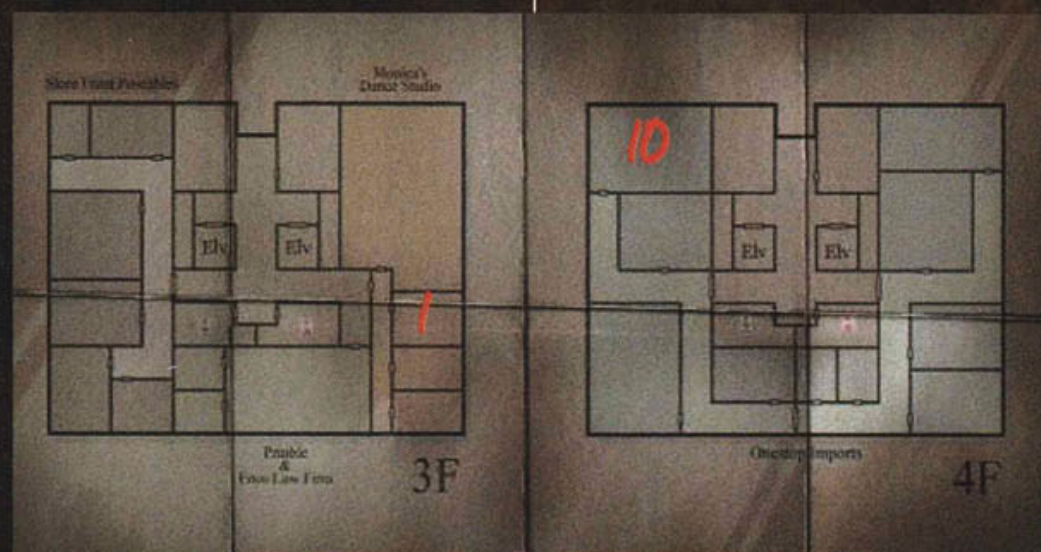
Túnel 9: Existem duas intersecções que abrem caminho para duas salas à direita. Passe pela primeira intersecção e entre na segunda para chegar ao Underpass Office. Salve seu progresso, pegue munição para a Handgun e para a Shotgun, e encha a garrafa de vinho no barril de óleo perto do save point para conseguir o item Oil-filled bottle. Volte para o túnel 9 e entre na intersecção à esquerda (a que você passou direto) para chegar até a Engine Room (sala do motor). Use a Oil-filled bottle na máquina e acione o botão ao lado do motor. Depois é só descer pela escadinha na mesma sala.

A pior parte passou. Suba a escadaria, atravesse a ponte, desça a escadaria em frente e passe pela porta azul. Vire para a direita e entre na próxima porta à direita. Seguindo em frente, passe pela outra ponte e entre na próxima sala para encontrar uma Ampoule e o Dryer (secador de cabelo). Volte todo o caminho até o esgoto e entre na porta maior do outro lado da água e depois na única porta azul logo em frente. Salve seu progresso e vá para a próxima porta. Do outro lado, use o Dryer na tomada que fica na parede, do lado esquerdo da porta, para arregaçar o monstro. Passe pela ponte e continue pela próxima porta até sair do subterrâneo. Já do lado de fora, ande ao redor do prédio até o save point. A entrada fica logo adiante.

HILLTOP CENTER - 1º e 2º ANDAR



HILLTOP CENTER - 3º e 4º ANDAR



4ª PARTE CONSTRUCTION SITE / HILLTOP CENTER / DAISY VILLA APARTMENTS / SOUTHVALE SILENT HILL



Suba até o quinto andar, passe por duas portas e logo à direita, perto da porta verde, existe uma parede meio descascada. Acerte-a com o Maul e pegue Silencer (silenciador, que serve para a Submachine Gun e para a Handgun). Empurre o colchão para o buraco (mas antes procure por uma Handgun Bullets e um Health Drink) e pule no buraco do meio da sala. Saia pelo buraco na parede e continue pela esquerda de Heather até chegar ao Hilltop Center. Você sairá na Conference Room (não há nada aqui). Saia e entre na primeira

porta à esquerda após dobrar o corredor, atravesse a área em linha reta e entre no Monica Dance Studio. Agora entre na porta em frente (um pouquinho à direita). Você chegou ao Monica's Office, pegue o mapa na mesinha, salve seu progresso e verifique a gaveta da escrivaninha. Você verá uma corda (a menos que esteja no Easy mode, não a pegará agora). Olhe no mapa, vá até a escadaria (perto dos elevadores) e suba até o quinto andar. Mais uma vez, olhe no mapa e vá para a entrada da Gallery of Fine Arts. Entre na segunda porta à direita, vire à esquerda e pegue a Screwdriver (chave de fenda) sobre a caixa. Entre na ultima salinha deste corredor para pegar a Katana. Ainda no quinto andar, vá para a KMN Autoparts e pegue o Jack (macaco). Volte para o terceiro andar e use a Screwdriver na gaveta do Monica's Office para obter a Rope (corda). Ainda no terceiro andar, vá até os elevadores, um deles estará com a porta entreaberta. Use o Jack e a Rope, respectivamente, para chegar ao segundo andar. Salve seu progresso na máquina de refrigerante perto da porta que dá acesso à escadaria e siga para a Bathtub Room (sala da banheiro), examine a banheiro.

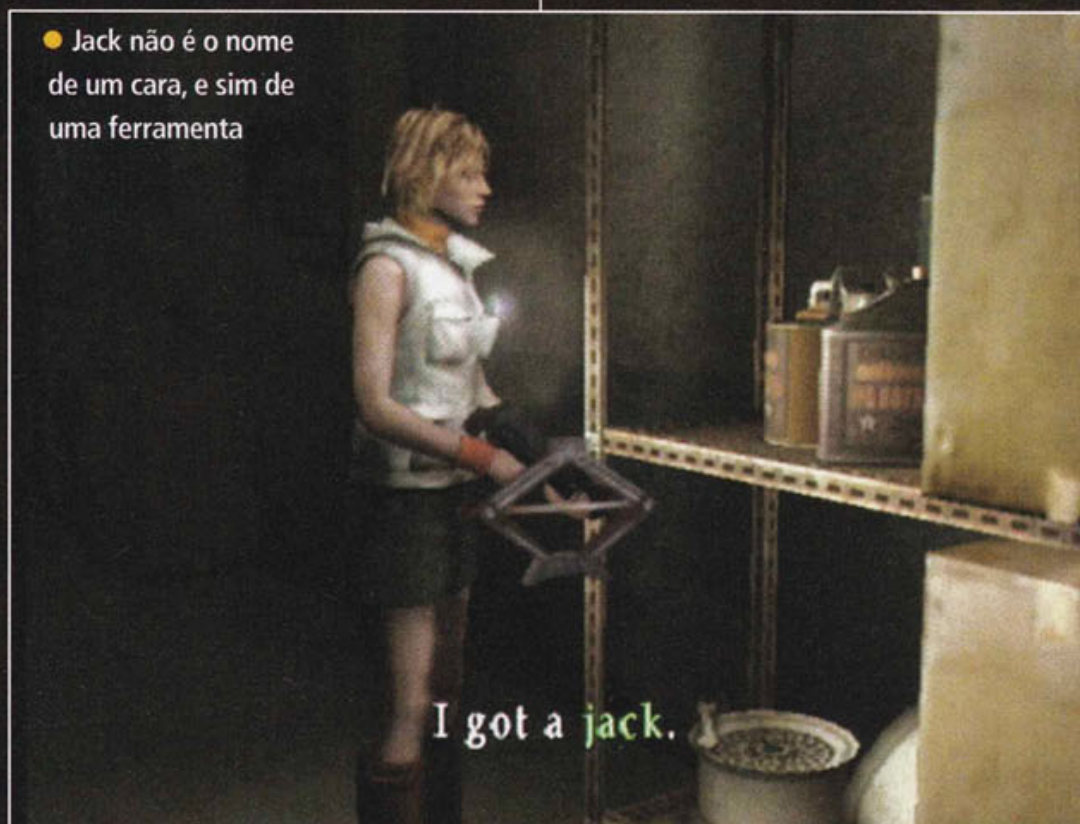
De repente, o prédio empresarial se transforma novamente no pesadelo de Heather.

Desça e entre na porta, vire para a esquerda e passe por mais uma porta. Vire à esquerda e entre na porta manchada de sangue. Neste corredor, Heather encontra uma fotografia de si mesma escrito: Find The Holy One. Kill Her? (Encontrar a escolhida sagrada. Matá-la?). Salve seu progresso aqui e entre na próxima porta para chegar ao Vincent's Room.

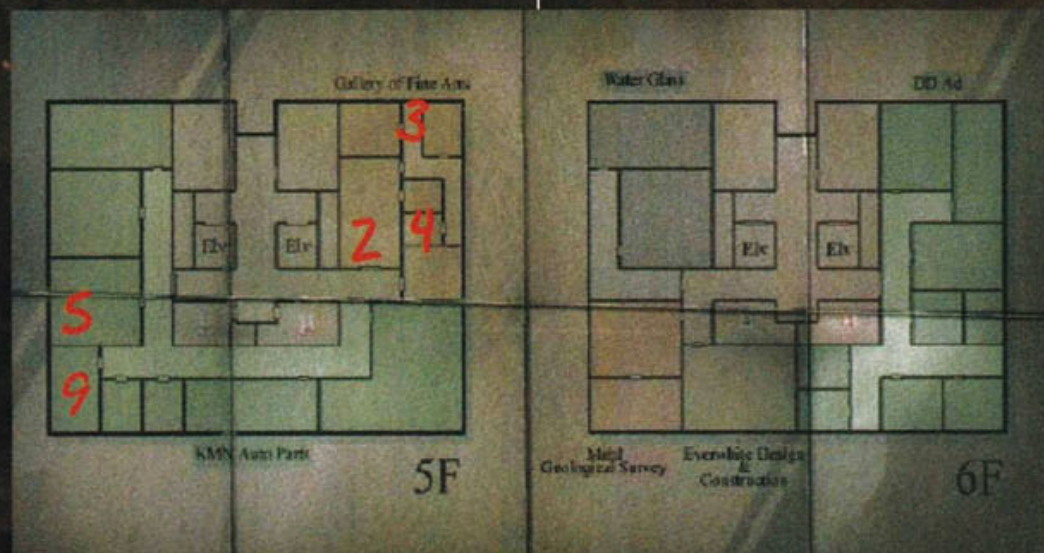
Heather encontra um homem sentado em uma escrivaninha.

- Heather, é como te chamam hoje em dia, não é?
- E quem é você?
- Eu sou um amigo, meu nome é Vincent.
- Você está com ela?
- Com ela? Você diz Claudia? Ora, não me compare com aquela velha. Oh, me desculpe por falar assim dela, afinal ela é sua mãe.
- Minha mãe?
- Oh, então você não se lembra de nada mesmo.
- Você sabe o que está acontecendo aqui? Me ajude então a pôr um fim nisso tudo!
- Ainda não.
- Você não se incomoda com o que está acontecendo? Eu estou quase ficando louca aqui, não acha isso tudo uma loucura?
- Eu prefiro dizer "fascinante".
- Você está do lado dela, eu sei disso!

● Jack não é o nome de um cara, e sim de uma ferramenta



HILLTOP CENTER - 5º e 6º ANDAR



—Como você chegou a esta conclusão?
—Eu não sei, só sei que há algo muito estranho em você...

E depois desta conversa, Heather sai da sala.

● De tanto comer hambúrgueres, o monstro ficou assim: gordo

No armário à esquerda, pegue o Oxydol e os itens de cura. Destranque a próxima porta e saia. Vá até o elevador e desça para o primeiro andar. Vá até o Restaurant e pegue o item Pork Liver. Volte para o elevador e vá para o quinto andar. Pegue o Matchbox (fósforos) na Matchbox's Room e vá para a Gallery of Fine Arts. Salve seu progresso e use os itens: Oxydol, Matchbox e Pork Liver no cesto de lixo que está abaixo do maior quadro da sala.



Passe pelo quadro, desça a escadinha e leia os papéis na mesinha. Entre pela porta à

direita. Você está no quarto andar agora, vá até a Money Room, pegue o item Silver Coin (moeda) e use na máquina de refrigerante para conseguir a Life Insurance Key. Desça pelo elevador até o primeiro andar e abra a Life Insurance Door. Vá até a Tale's Room, leia o conto e saia pelo local onde estava o monstro (Exit).

Siga o muro à esquerda da saída do Hilltop Center até chegar ao prédio de Heather. Ela mora no térreo, apartamento 102.

Ao chegar em casa, Heather encontra Harry, seu pai, morto e descobre que foi Claudia que ordenou sua morte como uma vingança por Harry ter levado Heather de Silent Hill enquanto ela ainda era um bebê.



BOSS: Missionary - A melhor maneira de matar o "Missionário" de Claudia é com tiros da Handgun. A dica é correr e esperar ele atacar, então se mover para trás dele e atirar. Caso fique sem munição, é só recorrer à Katana. Não adianta atirar pela frente, ele defende; espere que ele ataque e quando estiver recolhendo as garras, acerte-o por trás.

Douglas aparece e entrega o diário de Harry para Heather. Lá, ela descobre que Harry (sim, ele mesmo, o próprio Harry Mason de Silent Hill 1) levou-a de Silent Hill por medo do que poderia acontecer a um bebê se ficasse nas mãos de religiosos fanáticos. O mistério é que ninguém sabe de onde Heather veio, o que se especula é que ela tenha "renascido" de Alessa, uma encarnação da Deusa na Terra. Douglas diz também que se sente um pouco culpado e oferece uma carona para Heather até a cidade de Silent Hill.

Pegue a Stun Gun e duas Stun Gun Battery no quarto de Heather, saia do prédio e fale com Douglas. Em Silent Hill, já com o mapa, siga para o Brookhaven Hospital.

BROOKHAVEN HOSPITAL

O mapa mais fácil de encontrar de todo o jogo. Logo que entrar no hospital, entre na primeira porta à sua frente, pegue os mapas na mesa à esquerda e salve seu progresso. Como as salas aqui são nomeadas no

próprio mapa, fica mais fácil para se localizar. Bem, mãos à obra. Vá para a Visiting Room e leia o livro sobre a mesa. Saia e pegue o elevador para o 2º andar, siga para o Women Locker Room e pegue os itens: Nail polish remover (removedor de esmalte) e Perfume. Todas as portas aqui estão trancadas, mas tem uma que pede um código para que você possa abri-la. É um puzzle um pouco complicado. As respostas são:

Easy Riddle: 4639

Normal Riddle: 8634

Hard Riddle: 4896

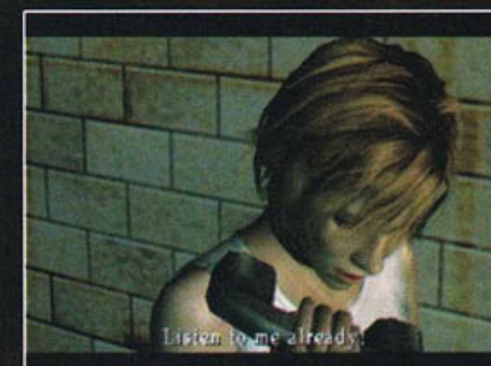
Destranque a porta, mas não entre ainda. Volte para o primeiro andar e vá para o corredor C (o que tem as salas C1, C2 etc.). Siga para a sala C4 e use o removedor de esmaltes na parede onde há uns itens colados para conseguir a Stairwell Key. Volte para o segundo andar e entre na porta que você destravou, mas ainda não havia entrado, que dá acesso ao corredor M. Entre na sala M4 e olhe o despertador para resolver mais um puzzle.

Easy Riddle: A password da maleta estará escrito diretamente no relógio.

Normal Riddle: Olhe o relógio e use o horário dele como password. Por exemplo, se no relógio estiver marcando quinze para as três, a password será 0245 (02:45, duas horas e quarenta e cinco minutos).

Hard Riddle: A mesma coisa que no Normal, só que usando o horário europeu. Por exemplo, se for onze e quinze, ao invés de colocar 1115, insira 2315.

Abra a maleta e pegue a Instant Camera. Ainda no segundo andar, saia do corredor M, destranque a escadaria com a Stairwell Key e desça para o subsolo (no mapa, é marcado como BF ou Basement Floor). Pegue a Submachine Gun e munição para ela no corredor do BF. Na Storeroom, use a Instant Camera atrás do armário onde tem sangue na parede para conseguir uma foto com um código numérico de quatro dígitos (este código sempre muda). Suba até o terceiro andar pela escadaria e verifique a Special Treatment Room. Na Storeroom, você pode salvar seu progresso. Depois use o código que saiu na fotografia que você tirou para ter acesso ao corredor S. Entre na S1 para pegar dois Health Drinks e ler o arquivo sobre a cama. Agora entre na S7 para ler mais um arquivo que está na cama e por último entre na S12 e atenda o telefone.



● "Socorro, alguém roubou minha pele, está ardendo, arrrrgh!"



É o Dr. Leonard Wolf, pai de Claudia, ele pensa que está falando com a filha e, quando percebe que é Heather ao telefone, tenta convencê-la a não matar Claudia. Ele pede que Heather o encontre na porta do final do corredor do segundo andar.

Vá até o corredor M e entre na porta ao final do corredor (ATENÇÃO: esta porta não aparece no mapa). Siga pelo labirinto até chegar a um save point gigante. Verifique-o para assistir uma cena. Entre na porta em frente e suba a escadinha.

Agora no Hospital "do mal", você necessariamente terá que se guiar pelo mapa, já que todas as paredes parecem estar cobertas de sangue e carne. Você está no corredor S, salve seu progresso na sala S3 e desça para o segundo andar (o caminho correto é pela Day Room). Pegue o Plastic Bag na Women's Locker Room e suba novamente para o corredor S. Entre na Examining Room 4, use o Plastic Bag no balde de sangue para conseguir o Plastic Bag With Blood (saco plástico com sangue). Volte para o elevador e desça para o B3, ou Basement 3 (porão 3). Mais um puzzle – na minha opinião, o melhor do jogo. O objetivo deste puzzle é conseguir a combinação do cadeado da fornalha.

Easy Riddle: Sem puzzle, vá até a fornalha e pegue a Cremated Key.



Normal Riddle: Aqui complica um pouquinho. Vá até a fornalha e note que ela está dividida em 12 quadrados e que

em quatro destes quadrados existem numerais romanos.

- I: 1 (primeiro número do cadeado)
- II: 2 (segundo número do cadeado)
- III: 3 (terceiro número do cadeado)
- IV: 4 (quarto número do cadeado)

			I
			II
IV	III		

O truque é o seguinte, estes quadrados são as localizações das camas e cada cama tem um número. A localização das camas são estas:

1			7
2	5	8	4
3	6	9	0

Aí ficou fácil:

- I: 7
- II: 4
- III: 6
- IV: 3

Segredo: 7463, mas o segredo muda sempre, então é só seguir o padrão e descobrir os números.

Hard Riddle: A mesma coisa, só que as camas não estão em ordem, copie o esquema ajustando os números das camas e pronto.

Vá até o elevador e suba para o primeiro andar e use a Cremated Key na Day Room

e passe por ela. Agora siga para a C4 e use o saco com sangue no altar, desça e enfrente Leonard

BOSS: Leonard Wolf – O pai de Claudia é lento, mas muito resistente. A melhor arma para ser usada aqui é a Shotgun ou a Submachine Gun. Fique no centro da tela e acompanhe Leonard olhando para o chão. Quando ele se levantar, seja rápido e atire. Assim que matá-lo, Heather receberá o item Talisman. Saia do hospital.

Vincent e Claudia discutem sobre a morte de Leonard, e fica claro que Vincent se sente muito à vontade com a situação presente, com o mundo virado de ponta-cabeça. Ele diz que Claudia odiava Leonard, e que ela deveria estar feliz porque agora ele morreu.

Mas Claudia tenta explicar que tudo o que ela fez foi para poder trazer o renascimento de Deus e perpetuar o Paraíso na Terra.

Vá até o quarto de motel onde você ficou quando chegou a Silent Hill.

Vincent ainda está aqui. Ele diz que se Heather quiser encontrar Claudia, ela deverá ir para a igreja e que o único meio de chegar lá é pelo Amusement Park, porque fica do outro lado do lago, ao norte.

Olhe no mapa e siga a seta.

4ª PARTE

AMUSEMENT PARK (REVISITADO)

A parte mais difícil do jogo, sem sombra de dúvidas. Aqui você não tem mapas, siga em frente até a porta dupla e entre por ela. Vire à direita e entre na primeira porta que está destrancada, aqui é a Amusement Park Store (loja do parque). Ao lado do save point, está a Roller Coaster Key. Pegue os outros itens (de cura) na lojinha e saia. Agora siga para a direita e entre na portinha ao lado da porta dupla verde. Continue em frente e passe pelo portão que leva à montanha russa (Roller Coaster). Suba as escadas à esquerda e use a



Roller Coaster Key na cabine. Desligue a montanha russa no painel, saia da cabine e entre na portinha que leva aos trilhos logo à direita. Siga pelos trilhos.

Alguma força misteriosa liga os vagões da montanha russa e Heather cai. Claudia fala com Douglas e ele diz que está arrependido de ter aceitado o trabalho.

Douglas aponta a arma para Claudia e a cena é cortada.

Heather está viva. Entre pela próxima porta para chegar à entrada da casa mal assombrada. Há um save point na bilheteria. Entre na casa e escute a voz, atravesse a porta cinza e continue – aqui só há um caminho. Prepare-se para os sustos. Ao passar pela sala onde o teto cai, espere a voz terminar de falar e entre pela próxima porta. Corra da luz vermelha sem parar e entre na segunda porta (após uma escadinha). Continue fugindo da luz vermelha até a verdadeira saída. Procure um beco estreito verde (cuidado com os monstros, aqui é melhor matá-los para poder procurar com mais calma), e passe pelo beco até a próxima tela. Aqui é a tela do carrossel de foguetes. Em frente ao carrossel, tem uma porta que não abre; mais para a esquerda desta, há um portão, entre por ele. Agora procure outro portão duplo, e passe por ele para chegar à tela onde tem um palco de teatro. No centro do palco, você pegará o item Red Shoe (sapato vermelho). Nos bancos ao redor do palco, está a Chain (corrente). Volte para o carrossel de foguetes, use a corrente na porta que não abria, depois vá até o pilar central do carrossel e use a corrente lá também, agora vá até a cabine de controle do carrossel e ligue o mesmo para que a corrente puxe o portão e abra passagem.



Douglas quebrou a perna, e está impossibilitado de ajudar Heather, então continue pelo próximo portão. Entre na porta dupla cor de rosa, pegue uma Ampoule, o item Doll Head e o Douglas Notebook na cadeira, salve seu progresso e saia. Entre na porta simples de madeira, use a Doll Head na Snow White e o Red Shoe na Cinderella. Pegue o trilho para a esquerda, entre na porta, depois entre na portinha à esquerda

e passe pelo portão duplo. Pegue o item de cura no banco e siga para o carrossel.



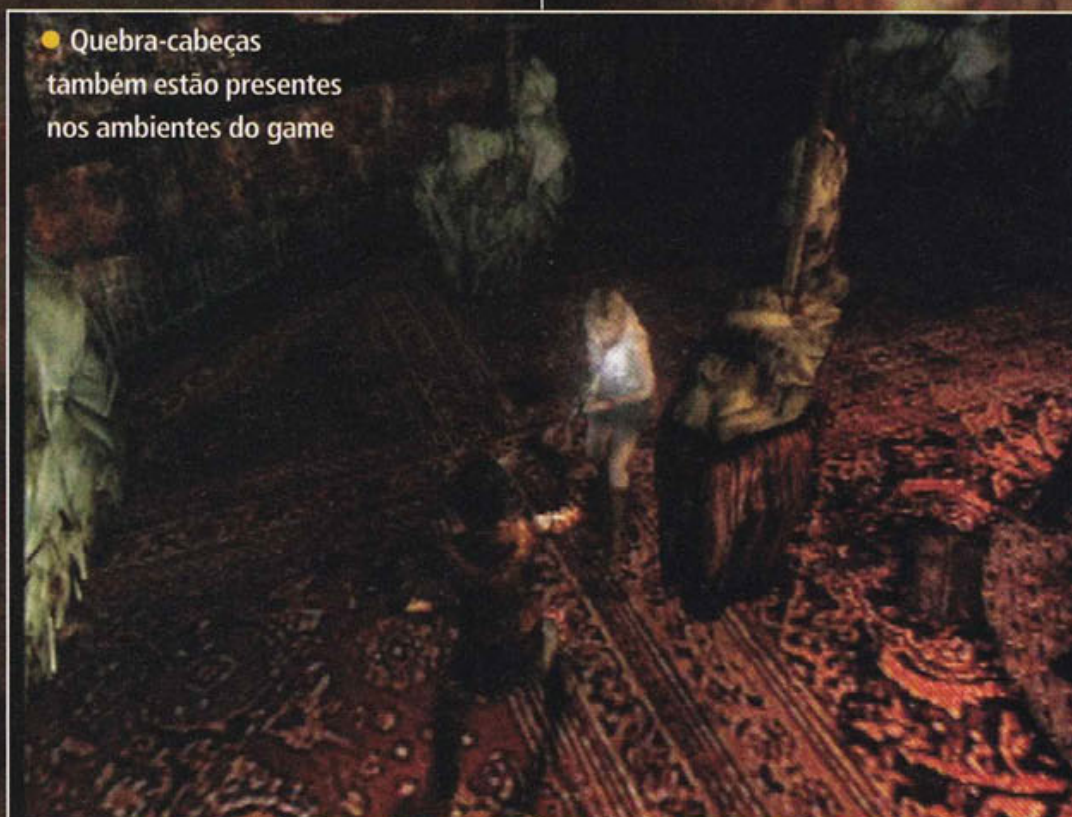
BOSS: The Memory of Alessa - Equipe a Katana e acerte os cavalos até que todos eles tenham parado, tomando cuidado com o gás vermelho que eles soltam. Após "matar" todos, Alessa irá aparecer. Ela é muito rápida e resistente. Você terá que pegá-la por trás (é possível pegá-la pela frente, mas é muito difícil). É preciso acertá-la uma porção de vezes para que ela caia. Ela começa com uma faca como arma, quando você a derrubar, ela irá sumir e voltar com a Handgun, depois com o Steel Pipe, depois com a Shotgun. Cada vez que ela muda de arma, fica mais fraca. Após matar Alessa, verifique o sangue dela no chão e saia do carrossel pelo túnel, leia as mensagens na parede e continue até chegar à igreja.

5ª PARTE

CHURCH

Após a cena com Claudia, pegue a "Eye of Night" Tarot Card no altar, entre na porta à direita e pegue o mapa na parede em frente ao Confession Box (confessionário). Fale com a mulher no confessionário e escolha se você a perdoa ou não (dê uma chance a ela). Siga para a Closer Room, sala com os Closers (monstros enormes) e passe direto por ela em direção ao Bedroom A. Pegue a Cassete Tape (fita cassete) e os outros itens e saia do quarto. Agora vá para Belfry. Você pode salvar seu progresso no símbolo do chão, saia da sala e vá até a Picture Passage, o quadro neste mesmo corredor, espere a menina parar de chorar e examine o quadro. Corra para a Church Library, pegue a "Moon" Tarot Card e leia os livros na estante e depois pegue com Vincent o book: Otherworld Laws, Saia da biblioteca e desça pelo elevador. Vá para o Morgue (necrotério) e pegue a carta "Hanged Man" tarot card, depois vá para o Harry's Bedroom, leia o diário sobre a cama e saia. Agora vá até Alessa's Hospital Room (ao chegar ao corredor, espere a criança parar de chorar e entre no local

● Quebra-cabeças também estão presentes nos ambientes do game



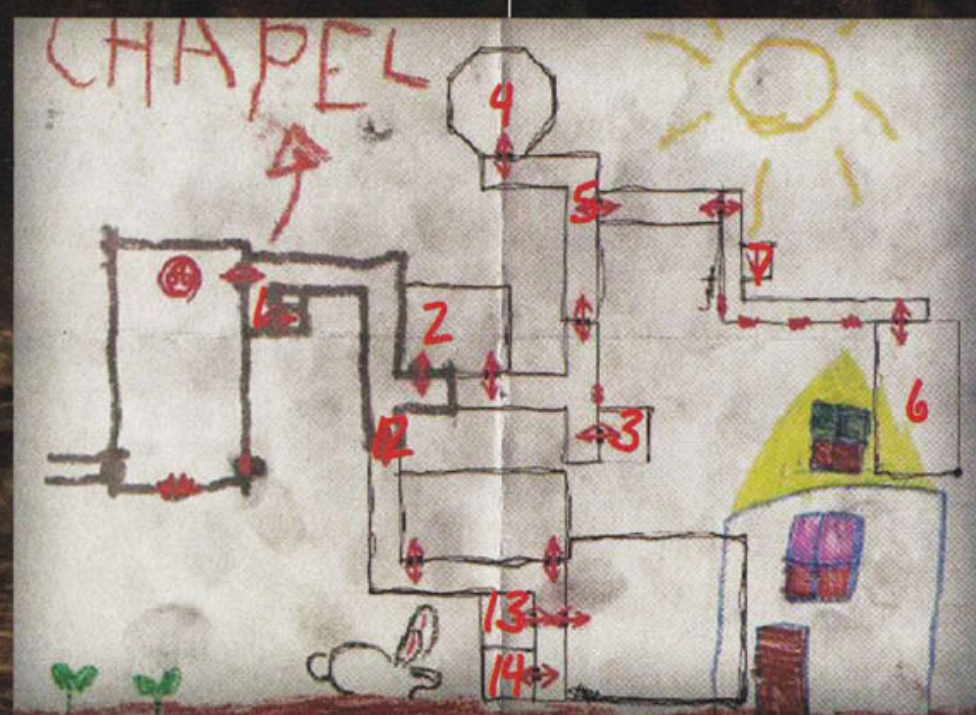
indicado) para pegar a "Fool" Tarot Card. Siga para Alessa's Room e examine todo o quarto (o caderno de desenhos sobre a cama é o mesmo caderno de Cheryl, de Silent Hill 1). Pegue a Brass Key no painel de borboletas e siga para a Brass Door, no andar superior. Escute a fita cassete no Vincent's Room e depois vá até o Claudia's Room para conseguir a última carta de tarot, a "High Priestess" tarot card.

Vá para Alessa's Room e coloque as cartas em ordem (quando me refiro a fileiras, estou me referindo a elas na horizontal):

Easy Riddle:

Hanged Man – canto inferior esquerdo
Eye of night – meio (fileira do meio)
Fool – canto superior esquerdo
Moon – canto superior direito
High Priestess – canto inferior direito

CHAPEL



● Com um olhar desses, a guria não consegue paquerar ninguém



● Monstros nojentos em ambientes hospitalares são comuns aqui



Normal Riddle:

Hanged Man – meio (na fileira de baixo)
 Eye of Night – canto superior esquerdo
 Fool – direita (fileira do meio)
 Moon – Canto superior direito
 High Priestess – esquerda (fileira do meio)

Hard Riddle:

Hanged Man – canto inferior esquerdo
 Eye of Night – meio (fileira de cima)
 Fool – meio (fileira do meio)
 Moon – direita (fileira do meio)
 High Priestess – Canto superior esquerdo
 Agora siga para a Final Room, assista à cena e use o item Pendant. Pule no buraco após mais uma cena e prepare-se para enfrentar Claudia na forma de Deus.

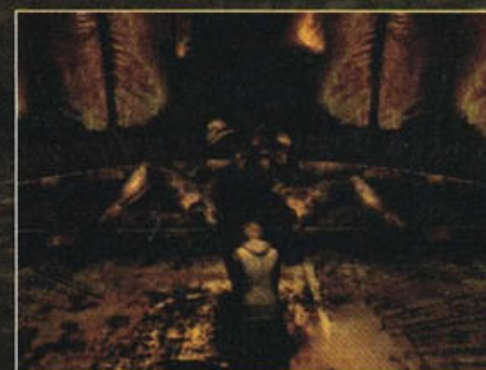
Dentro do colar de Heather, existe um líquido vermelho que foi usado para

separar Alessa de Samael em Silent Hill 1. Por isso, quando Heather engole o conteúdo do colar, o embrião do Deus sai dela e num momento de desespero, Claudia come o Deus não nascido e tenta usar seu próprio corpo como incubadora. Este líquido é o mencionado no livro que está na Alessa's Hospital Room. E é a única esperança de deixar o Deus vulnerável a ataques físicos.



BOSS: Claudia/GOD – O fato deste chefe estar grudado no chão ajuda muito, mas ele tem os braços longos. Se você olhar no chão verá uma linha semicircular, os braços do chefe não ultrapassam esta linha. Mesmo assim, ele possui um ataque no qual lança uma ou duas colunas de fogo que se extinguem mais ou menos rápido, então mantenha-se atrás da linha

e desvie das colunas, acertando-o na cabeça de longe com suas armas de fogo. Caso queira um bônus, mate-o apenas com golpes de armas brancas (a Katana é a arma mais indicada para isso) para ganhar na próxima vez que jogar uma Submachine gun com munição infinita.



Quando Heather finalmente derrota o Deus, ela acorda no parque perto de Douglas, que ainda está caído e sem forças.

Você está bem? – pergunta Douglas. Sim, estão todos mortos. – responde Heather – Todos menos um... E aponta a arma em direção a Douglas.

O desespero toma conta do detetive, quando de repente Heather começa a rir. Era só uma brincadeirinha. De muito mau gosto, por sinal.



MUNDO DOS GAMES



PlayStation 2
+ MEMORYCARD



R\$ 499,00*

(somente para pagamento
em dinheiro)

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL



NOSSA PROMOÇÃO CONTINUA

QUERO TUDO!

AGORA EM VERSÃO TURBINADA

ATÉ 36X*

(consulte condições)



COMPRE COM TODO CONFORTO, NOS MELHORES SHOPPINGS DE SÃO PAULO
PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

(11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP

Loja 2 - Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP

www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br



FINAL FANTASY XII PS2

As armas mais poderosas de Ivalice

Por Rodrigo Guerra e Fabio Frazão

APÓS PUBLICARMOS A LISTA de todos os Mark Hunts e das Espers, milhares de leitores entupiram a redação da SDP pedindo a lista das melhores armas de Final Fantasy XII. Atendendo a pedidos, procuramos nas mais escuras profundezas do jogo para trazer as melhores armas – que você encontrará nas páginas a seguir.

BE-A-BÁ DO CAÇADOR DE TESOUROS

Existem algumas coisas que podem ajudar você na difícil arte de coletar as armas especiais. Antes de qualquer coisa, é preciso lembrar que itens deixados por monstros (loots) podem ser raros, como é o caso de Emperor Scale, que pode levar até algumas horas para aparecer após derrotar Archaeoavis. Alguns loots só podem ser conseguidos se forem roubados. Para isso, seu líder deve estar equipado com o acessório Thief Cuff's, que aumenta a chance de roubar um loot raro. Para aumentar ainda mais as chances

de aparecer um loot raro, aumente o Chain Level. Isso significa que você deve matar apenas monstros do mesmo tipo, como os monstros do tipo Wolf. Esta tarefa é algo bem difícil de se fazer, mas existe um bug no sistema do jogo que permite que você mate monstros de outras classes sem perder o contador do Chain. O processo é simples: primeiro, desative os gambits de seus personagens. Depois quando encontrar um monstro de uma classe (elemental, por exemplo), mate-o normalmente. Após isso, quando você encontrar um monstro de uma classe diferente (como undead),

use a magia Break. Isso vai causar o status Petrify e quando o contador chegar a 0 (zero), o monstro morre e deixa cair um item, mas sem interferir em seu chain.

Alguns itens podem ser encontrados em potes de tesouros, por isso, você deve ter em mente que para pegar o determinado item em determinado pote de tesouro, seu líder do grupo deve estar equipado com o acessório Diamond Ring, que aumenta a chance de encontrar um tesouro raro. Por fim, alguns itens só são encontrados com a busca alternativa chamada Rare Game. Estes monstros, como o título diz, são raros de se encontrar, por vezes não aparecem quando você visita a região demonstrada, se isso acontecer com você, saia da região e volte ao local indicado. Isso faz com que os monstros voltem ao mapa com mais facilidade. Bom, com as dicas em mente, siga para a próxima parte para concluir tudo o que o game tem de escondido.

FÓRMULAS PARA VIVER FELIZ

Em Ivalice, você não recebe tesouro dos monstros quando eles são derrotados, isso você já sabe. Porém, ao receber o loot, não saia correndo para a próxima cidade que encontrar. Guarde-o. Isso mesmo. Alguns itens só aparecem no bazar se você vender os loots certos. Por exemplo, não adianta você vender dois Taurus Gem, um Orichalcum e um Chimera Head, depois vir e vender um de cada destes itens querendo conseguir uma Stoneblade. Se quiser esta arma, terá que vender os item na fórmula que mostramos, ou seja, três Taurus Gem, dois Orichalcum e dois Chimera Head. Outro ponto que deve ser pensado é guardar itens que você consegue roubar de monstros e chefes especiais, pois pode ser que este determinado item seja único e necessário para conseguir certas armas. Seguindo estas dicas, você conseguirá comprar todos os itens que mostraremos a seguir.

SWORD

São espadas que possuem um alto índice de velocidade, aliada ao seu poder considerado moderado. Estas espadas são empunhadas por apenas uma mão e, assim, podem ser equipadas em conjunto com escudos, o que pode fazer com que os personagens sejam mais difíceis de se atacar. Para explorar esta característica, equipe estas armas em Vaan ou Penelo, que possuem os maiores valores de SPD (Speed).

Stoneblade

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
80	95	N/D	17.800	Em potes de tesouro em Great Crystal.

Fórmula

Venda três Taurus Gem, dois Orichalcum e dois Chimera Head.

Localização dos itens

Taurus Gem: Roube de Vampyr em Lhusu Mines e de Seeker em Tomb of Raithwall. Também é deixado por Pyrolisk em Phon Coast e Chimera Brains em Pharos of Ridorana.

Orichalcum: É deixado por Deidar em Pharos of Ridorana ou pode ser roubado do Rare Game Vishno em Pharos (mate todos os 13 Deidar que Vishu aparecerá no 48º andar).

Chimera Head: É deixado por Chimera Brain em Pharos of Ridorana.

Durandal

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
80	99	Nenhum	21.600	N/D

Fórmula

Venda três Lifewick, dois Emperor Scale e um Leshach Halcyon em qualquer loja.

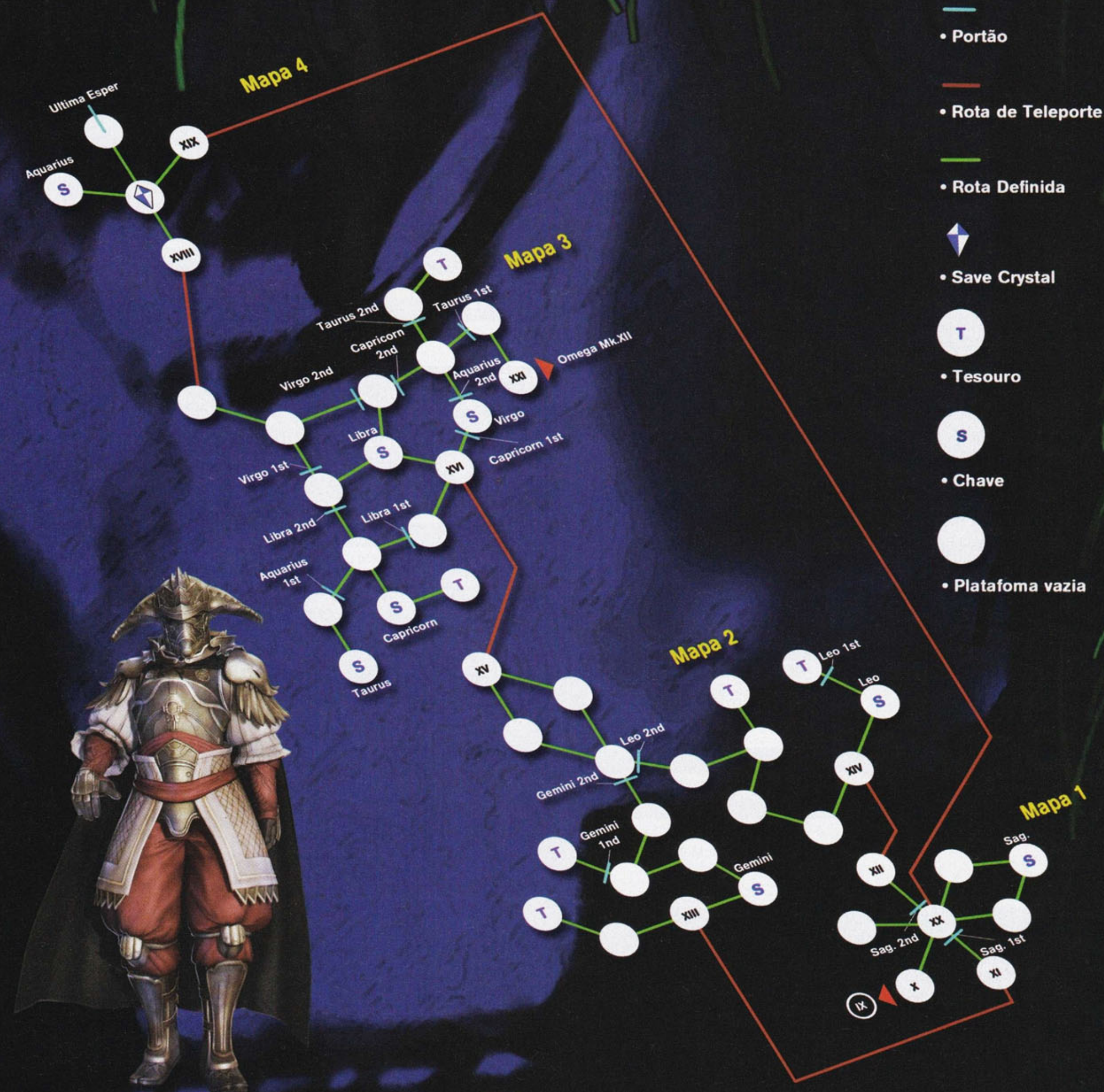
Localização dos Itens:

Lifewick: Loot deixado por Necrofiends, monstros de Henne Mines e Pharos of Ridorana. Pode ser roubado do Rare Game Evil Spirit, localizado em Great Crystal.

Emperor Scale: Loot raro deixado por Archaeoavis em Zertinian Caverns.

Leshach Halcyon: Loot deixado por Leshach Entite em Paramina Rift durante as tempestades de neve.

The Great Crystal / Upper Level



DAGGERS

As adagas são mais rápidas do que as espadas de uma mão, porém são mais fracas. A dica de utilizar com personagens rápidos se mantém aqui, mas leve em consideração também o atributo HIT, que é responsável por combos. Neste caso, Fran e Ashe são as personagens que têm o maior índice deste atributo.

Danjuro

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
10	80	Nenhum	N/D	Deixada pelo Rare Game Larvae Eater.

Observação

Faça um Chain acima de 20 de Necrophobias, monstro comum que aparece em Crustal Grande, entre os teleportes XIII e XIV que Larvae Eater vai aparecer no teleporte XIV.



AXES & HAMMERS

Machados e martelos são armas que causam dano relativo. Por vezes, o dano é muito elevado, mas em outras, são irrisórios. Usar estas armas é apostar na sorte, mas como o dano máximo é calculado pela força, deixe que Basch use-a, pois ele é o personagem que tem o maior atributo STR.

Scorpion Tail

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
70	119	Nenhum	60,000	N/D

Fórmula

Venda três Charged Gizzard, três Wyrn Bone e quatro Scorpio Gem

Localização dos Itens:

Charged Gizzard: Deixado por Thunderbug em Henne Mines.

Wyrn Bone: Pode ser deixado ou roubado por Skulwyrn em Zertinian Caverns. O chefe Hydro de Pharos of Ridorana também possui um deste, basta roubá-lo para conseguir este loot.

Scorpio Gem: Roube de Gargoyle Baron em Giruvegan ou do Rare Game Larvae Eater.

Observação:

Faça um Chain acima de 20 de Necrophobias, monstro comum que aparece em Crustal Grande, entre os teleportes XIII e XIV que Larvae Eater vai aparecer no transporte XIV.

MACES

As maçãs são ótimas armas para quando você quer causar danos elementais. O estrago é causado pelo Attack da arma mais Magick Attack do personagem, menos a Defence do inimigo.

Zeus Mace

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
25	66	Nenhum	N/D	Tesouro em Pharos e recompensa do Mark "Mark The Child Snatcher".

Grand Mace

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
50	72	Nenhum	N/D	Recompensa do Mark "Who's the Strongest!?"

MEASURES

Estas são armas que são benéficas, ou seja, para serem usadas em seus personagens, pois elas causam status positivos. Por isso, pense no Gambit do personagem que usar esta arma, pois encostar em um inimigo com elas não é uma boa idéia.

Euclid's Sextant

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
50	35	Bubble	N/D	Recompensa do Mark "A Wild Stench"

GREATSWORDS

São as armas mais poderosas do jogo, pois além de ter um grande Attack, possuem grande chance de esquiva e/ou defesa. São ótimas para qualquer personagem que você quiser, principalmente para Basch e Ashe.

Ragnarok

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
90	109	Imobilize	N/D	Recompensa do Mark "Fishy Dreams"

Ultima Blade

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
90	118	Nenhum	22,800	Tesouro em Pharos, Umbra

Fórmula

Venda dois Adamantite x2 dois Death Powder e um Gnoma Halcyon x1.

Localização dos itens:

Adamantite: Recompensa do Mark "Orthos Hunt". Pode ser deixado por Adamantitans em diversos locais, como em Giza Plains (chovendo) ou em Zertinian Caverns. Em ambos os casos é bem raro que eles deixem este item cair.

Death Powder: Deixado por Bogey em (Zertinian Caverns)

Gnoma Halcyon: Deixado por Gnoma Entite em Dalmascan Sands.

Excalibur

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
160	128	Dano por Holy	N/D	Tesouro em Great Crystal

Observação:

Primeiro, siga o mapa até o ponto indicado. Lá você vai encontrar um tesouro com uma armadilha bem abaixo dele. Protegendo este item valioso estarão três Shadnir. Depois de derrotar as feras, equipe o líder com Diamond Armet para pegar o tesouro. Caso a Excalibur não apareça, volte quatro telas e retorne até conseguí-la.

Tournesol

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
225	150	Nenhum	600.000	N/D

Observação:

Aqui você vai ter uma grande dor de cabeça para pegar esta arma, primeiro porque para conseguir os itens necessários, você terá que vender outros itens – que diga-se de passagem são muito raros – vamos lá com a obtenção dos itens para a fórmula.

Fórmula

Venda três Gemsteel, três Empyrean Soul e três Serpentarius x3.

Localização dos itens:

Gemsteel: Venda dois Hell-Gate Flame, um Scarletite e dois Damascus Steel.

Hell-Gate Flames: São deixados pelo Cerberus em Feywood.

Scarletite: São deixados por Emeralditan em Nabreus Dreadlands e pode ser roubado de Aspidochelon em Cerobi Steppe.

Damascus Steel: São deixados por Bune em Pharos of Ridorana e pode ser roubado do Rare Game Vishno.

Empyrean Soul: Venda um High Arcana, um Soul Powder e dois Wargod's Band.

High Arcana: Você pode roubar de todos os Espers ou vender alguns itens para conseguí-lo: 10 Arcana, um Soul of Themasa e um Feystone.

Arcana: É derrubado por todos os monstros depois que você conseguir o Key Item Canopic Jar.

Soul of Themasa: Deixado por Oversoul em Necrohol of Nabudis, dado como recompensa pelo "Mark Dead City Watch" e pode ser roubado do Rare Game Ishteen em Barheim Passage.

Feystone: É roubado dos monstros da classe Entite.

Soul Powder: Deixado por Etem em Henne Mines ou roubar do Rare Game Vorres em Necrohol of Nabudis.

Wargod's Band: Deixado por Leynir em Nabreus Dreadlands ou roubado do Rare Game Victanir em Nam-Yensa Sandsea.

Serpentarius: Recompensa do Clã por conseguir todas as 13 Espers, roubado da Esper Zodiac em Henne Mines. Você pode

vender alguns itens para consegui-lo: um High Arcana, quatro Snake Skin e dois Serpent Eye.

High Arcana: Veja acima.

Snake Skin: Pode ser roubado ou deixado por Wildsnake em Giza Plains. É deixado pelo Rare Game Grey Molter em Mosphoran Highwaste e do Rare Game Midgardsormr em Golmore Jungle.

Serpent Eye: É deixado pelos Basilisks em Feywood.

Wyrmlhero Blade

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
	130	Dano por Holy, Brave e Faith permanentes	65.535	N/D

Observação:

Esta arma é a mais poderosa do jogo, mesmo tendo menos ataque que a Tournesol. A Tournesol tem taxa de esquiva de 20 enquanto a Wyrmlhero Blade, tem um taxa Evade de 50.

Formula

Venda um Omega Badge, um Godslayer Badge e um Lu Shang's Badge.
Localização dos itens

Omega Badge: Deixado por Omega MK XII em Great Crystal (veja o mapa).

Godslayer Badge: Recompensa do Mark Hunt "Farewell to a Legend"

Lu Shang's Badge: Complete o mini-game da pescaria (veja box).

KATANAS

As Katanas têm a possibilidade de criar diversos combos, melhor do que as adagas, menor que as Ninja Swords. A vantagem das Katanas é seu alto dano, que é calculado pela Strength e Magick Power do personagem, ataque da arma e defesa do adversário. Pense em Fran, Ashe e Balthier para usar estes tipos de armas.

Muramasa

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
50	84	Nenhum	N/D	Tesouro em Pharos, deixado pelo Rare Game Crypt Bunny e pode ser roubado do Rare Game Avenger.

Observação:

Para fazer Crypt Bunny aparecer mate todos s inimigos ao norte do Save Crystal de Feywood. Depois vasculhe o cenário para ele aparecer, mas não fique muito empolgado, pois para ele deixar este item cair é realmente raríssimo. Mais fácil procurar em Station of Ascension, Floor 63 de Pharos of Ridorana, Second Ascent onde Avenger aparece quase 60% das vezes que você passa por lá.

Masamune

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
55	93	Nenhum	88,888	Recompensa do "Mark Battle on the Big Bridge".

Formula

Venda dois Gemsteel, três Orichalcum e dois Mallet.
Localização dos itens

Gemsteel: Venda dois Hell-Gate Flame, um Scarletite e dois Damascus Steel.

Hell-Gate Flames: São deixados pelo Cerberus em Feywood.

Scarletite: São deixados por Emeralditan em Nabreus Dreadlands e pode ser roubado de Aspidochelon em Cerobi Steppe.

Damascus Steel: São deixados por Bune em Pharos of Ridorana e pode ser roubado do Rare Game Vishno.

Orichalcum: É deixado por Deidar em Pharos of Ridorana ou pode ser roubado do Rare Game Vishno em Pharos (mate todos os 13 Deidar que Vishu aparecerá no 48º andar).

Mallet: Deixado por Purobolos em Pharos of Ridorana ou roubado do Rare Game Bomb Shell em Lhusu Mines. Bombshell aparece aleatoriamente no sudoeste do Gate Crystal de Lhusu Mines.

NINJA SWORDS

As Ninja Swords são as armas que mais fazem combos e ainda causam dano por Dark. Evite usá-las em inimigos como Undeads e Phanton pois eles absorvem dano deste tipo. O dano é calculado pela Strengh e Speed do personagem, mais o ataque da arma menos a defesa do inimigo. Se você equipar o mesmo personagem com Genji Gloves ou Cat-Ear Hood você verá que as coisas ficarão muito melhores (os combos podem chegar a 15 ou mais!).

Iga Blade

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
45	67	Dano por Dark	N/D	Tesouro em Sochen Cave Palace

Orochi

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
45	72	Dano por Dark e adiciona o Status Disable	15,200	N/D

Formula

Venda dois Coeurl Whiskers, dois Sickle-Blade e três Cancer Gem.

Localização dos itens

Coeurl Whiskers: Deixado por Ose em Great Crystal e pode ser roubado do Rare Game Grimalkin que fica em Tchita Uplands.

Sickle-Blade: Deixado por Preying Mantis em Feywood e pode ser roubado do Rare Game Rageclaw em Salikawood.

Cancer Gem: Deixado por Preying Mantis em Feywood

Yagyu Darkblade

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
80	80	Dano por Dark	N/D	Deixado pelo Rare Game Bombshell

Observação:

Bombshell aparece aleatoriamente no sudoeste do Gate Crystal de Lhusu Mines.

SPEARS

Ao lado das Greatswords, as lanças são as armas mais poderosas de FFXII. Prefira equipar estas armas em Basch para aumentar a efetividade do dano.

Dragon Whisker

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
60	91	Nenhum	N/D	Tesouro em Cerobi Steppe e em Pharos of Ridorana

Zodiac Spear

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
235	150	Nenhum	N/D	Tesouro em Necrohol of Nabudis e em Henne Mines, Phase 2 Dig

Observação:

Para pegar o Zodiac Spear de Necrohol of Nabudis você deve prestar atenção durante todo o jogo. Existem alguns baús que não podem ser pégos, sendo eles:

1º) Tesouro em frente à casa de Dalan, em Lowtown, Rabanastre.

2º) Baús do palácio de Rabanastre, sudeste das celas.

3º) Baús em Nalbina Dungeon, na sala em que você pega os itens de seu inventário.

4º) Nenhum dos 16 baús da área sul de Phon Coast

Depois disso tudo, você pode ir para Necrohol of Nabudis e pegar o seu Zodiac Spear. O Zodiac Spear de Henne Mines é encontrado em um baú no caminho que leva à Esper Zodiark.

POLES

A despeito de serem armas muito estranhas, os Poles são do tipo combo, ou seja, equipe em personagens rápidos. Pense em usar esta arma em inimigos que possuam baixa Magick Defense. Como é o caso de Phon Coast e Cerobi Steppe.

Eight Fluted Pole

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
45	88	---	---	Roube do Rare Game Vagrant Soul e / ou Rare Game Abelisk.

Observação:

Depois de derrotar a Mark "God or Devil" Vagrant Soul aparece em Pharos of Ridorana, Subterra, na área ao norte.

Abelisk aparece raramente em Ridoran Cataract, na segunda área após descer da Airship.

Whale Whisker

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
125	108	---	60.000	---

Formula

Venda três Mythril, três Corpse Fly e um Aquarius Gem.

Localização dos itens

Mythril: Deixado/roubado de Mythril Golem em Ancient City of Giruvegan.

Corpse Fly: Deixado/roubado de Dragon Lich em Pharos of Ridorana

Aquarius Gem: Roubado de Treant em Golmore Jungle e de Facer em Stilshrine of Miriam. É deixado por Golem em Feywood e do Mythril Golem de Giruvegan.

RODS

São armas que aumentam os atributos mágicos, ou seja, o poder de suas magias/ Espers. Ashe e Fran são as melhores neste quesito, portanto fique ligado ao pegar um destes itens.

Holy Rod

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
35	53	2 Dano por Holy, +30 MP	N/D	Tesouro em Pharos of Ridorana

Rod of Faith

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
120	24	3 Faith permanente, +35 MP	N/D	Mt. Bur-Omisace, depois de derrotar o Mark "Truth Shrouded in Mist Hunt"

STAVES

Aumentam os seus ataques e defesas mágicos. Geralmente eles aumentam o dano de um elemento específico, mas no caso do apresentado aqui, o Staff of the Magi, aumenta todos os elementos.

Staff of the Magi

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
100	45	8 Aumenta o poder de todos os elementos em 50%	N/D	Roube do Rare Game Luxollid em Pharos of Ridorana Subterra B2F.

BOWS

Os arcos são armas muito poderosas, desde que combinadas com a flecha certa. O dano é afetado pelo clima do terreno, como as tempestades de Giza Plains e a nevasca de Paramina Rift. O dano é calculado por velocidade e força do personagem, a força da flecha, menos a defesa do alvo. Levando isso em consideração, equipe Fran ou Balthier, pois ambos também têm alto índice de hit.

Staff of the Magi

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
60	87	Nenhum	15800	N/D

Observação:

Venda dois Great Serpent Fang, dois Moondust e um Sylphi Halcyon.

Localização dos itens

Great Serpent Fang: Deixado por Python em The Mosphoran highwaste e pode ser roubado do Rare Game Midgarsormr em Golmore Jungle.

Moondust: Deixado por Mu em The Feywood.

Sylphi Halcyon: Deixado por Sylphi Entite em Ozmone Plains.

Sagittarius

LP	Attack	Efeito adicional	Preço	Localização
120	93	60,000	N/D	N/D

Formula

Venda três Beastlord Horn, três Moon Ring x3 e quatro Sagittarius Gem.

Localização dos itens

Beastlord Horn: Roube de Fenrir, chefe de Pharos of Ridorana ou roube do Mark Catoblepas.

Moon Ring: Deixado por Ash Wyrn em The Mosphoran Highwaste e recompensa do Mark "Ring Wyrn".

Sagittarius Gem: Roube de Flan em Barheim Passage, de Oilings em The Stilshrine of Miriam ou de Slime em Zertinan Caverns.

ARROWS

Para equipar em conjunto com um arco (duh!). A flecha mais poderosa é a Artemis Arrows. Veja como consegui-la:

Artemis Arrows

Attack	Efeito adicional	Preço
5	Dano por Eart	15,000

Formula

Venda dois Vampyr Fang, dois Dorsal Fin x2 e três Gemini Gem.

Localização dos Itens

Vampyr Fang: Deixado por Abysteel em Sochen Cave Palace e pode ser roubado por Anubys Sochen Cave Palace, na área Mirror of the Soul.

Dorsal Fin: Deixado por Focalor em Sochen Cave Palace.

Gemini Gem: Deixado por Blood Gigas em Stilshrine of Miriam (pode ser roubado também) e deixado por Behemoth em The Feywood.

CROSSBOWS

Mais conhecidos como bestas (pronuncia-se bésta). São armas que, como os arcos, podem errar, mas com menos frequência. A força de ataque é determinada pela força do ataque da arma, mais a força da flecha, menos a defesa do inimigo. Assim como os arcos, as setas podem causar status negativos e o melhor personagem para usá-las é Balthier.

Gastrophetes

LP	Attack	Preço	Localização
75	76	60,000	Roubada do Rare Game, Pallicant.

Observação

Pallicant aparece em Ridoran Cataract, ao norte do coliseu. Mate todos os inimigos da área, saia e volte para encontrá-lo.

BOLTS

A munição para a besta é a seta (diz-se sêta, sério). Apenas um deles é raro, o Grand Bolts:

Grand Bolts

Attack	Efeito adicional	Preço
4	Nenhum	15,000

Formula:

Venda dois Wrath of Gods, dois Ring Wyrn Liver e três Capricorn Gem.

Localização dos itens

Wrath of Gods: Deixado por Pandora em Lhusu Mines.
Ring Wyrms Liver: Deixado por Sheild Wyrms(Cerrobi Steppe)
Capricorn Gem: Deixado por Gespenst em Garamsythe Waterway, de Necrofiend em Henne Mines e Reaper em Giruvegan.

ARCTURUS

As Guns são as armas mais lentas do jogo, porém, elas possuem 100% de precisão e ignoram a defesa do inimigo. O cálculo do dano é baseado apenas pelo Attack da Gun mais o poder de ataque da munição, e claro, o melhor personagem para usá-las é Balthier.

Gastrophetes

LP	Attack	Evasion	Preço	Localização
80	44	10	19,800	N/D

Formula:

Venda dois Yensa Fin, dois Wyvern Wing e um Salamand Halcyon.

Localização dos itens

Yensa Fin: Deixado por Yensa e de Bull Yensa, ambos em Nam-Yensa Sandsea.

Wyvern Wing: Deixado de Aeronites em Pharos of Ridorana
Salamand Halcyon: Deixado de Salamand Entite em Nam-Yensa Sandsea

Fomalhaut

LP	Attack	Preço	Localização
150	50	N/D	Tesouros em Cerobi Steppe, Lhusu Mines e Pharos of Ridorana

BULLETS

Bala para colocar na agulha do "revolve". Sem brincadeiras, é a munição das Guns e, assim como os bolts e arrows, pode causar status negativos no oponente.

Windslicer Shot

Attack	Efeito adicional	Preço
4	Dano por Wind	15,200

Formula:

Venda quatro Ring Wyrms Scale, cinco Silver Liquid e sete Wind Crystal x7

Localização dos itens

Ring Wyrms Scale: Deixado por Ash Wyrms em Mosphoran Highwaste e Sheild Wyrms em Cerrobi Steppe.

Silver Liquid: Deixado por Hecteyes em Henne Mines e Foobar em Nabreus Dreadlands.

Wind Crystal: Deixado por Ash Wyrms em Mosphoran Highwaste, Air Elemental em Phon Coast, Air Chaosjet também de Phon Coast e Mirrorknight de The Feywood.

Stone Shot

Attack	Efeito adicional	Preço
3	Adiciona o status Petrify	15,000

Formula:

Venda dois Mirror Scale, dois Tyrant Bone e três Libra Gem.

Localização dos itens

Mirror Scale: Deixado por Mirrorknight em The Feywood.

Tyrant Bone: Deixado em Wild Saurian em The Phon Coast

Libra Gem: Deixado por Worgen em Mosphoran Highwaste, Silver Lobo em Phon Coast e Cerberus em The Feywood.

HAND BOMBS

As hand bombs funcionam da mesma forma que os machados e martelos, porém, o dano causado é ainda mais impreciso e sem contar que o tempo de recarga é muito maior do que qualquer outra arma. A única vantagem desta arma é que o dano não pode ser esquivado ou bloqueado. Os melhores personagens para usar esta arma é Balthier e Basch.

Volcano

LP	Attack	Preço	Localização
45	85	N/D	Recompensa da Mark "Paying for the Past"

BOMBS

As bombas são na verdade as armas raras desta classe, pois são elas que fazem a diferença nas batalhas, pois alteram o status do inimigo mais facilmente do que qualquer outro tipo de munição.

Oil Bombs

LP	Attack	Preço
3	Adiciona Oil	10,625

Formula:

Venda três Bomb Ashes, dois Book of Orgain e três Fire Crystal.

Localização dos itens

Bomb Ashes: Deixado por Bomb em Barheim Passage e Balloon em Stilshrine of Miriam.

Book of Orgain: Deixado por Gespenst em Garamsythe Waterway e Negalmuur em Stilshrine of Miriam.

Fire Crystal: Deixado Dullahan em Lhusu Mines, Fire Elemental e Fire Chaosjet em Mosphoran Highwaste, Mu e

Chaos Bombs

Attack	Efeito adicional	Preço
4	Adiciona o status Confuse	17,800

Formula:

Venda quatro Bomb Shell, três Book of Orgain-Cent e sete Fire Crystal.

Localização dos itens

Bomb Shell: Deixado por Bomb em Barheim Passage, Mom Bomb em Giruvegan e Purobolos em Pharos of Ridorana.

Book of Orgain-Cent: Pode ser roubado ou deixado por Reaper em Giruvegan

Fire Crystal: Deixado Dullahan em Lhusu Mines, Fire Elemental e Fire Chaosjet em Mosphoran Highwaste, Mu e Cerberus em The Feywood.

Water Bombs

Attack	Efeito adicional	Preço
5	Causa dano por Water	7,800

Formula:

Venda três Book of Orgain, três Putrid Liquid x3 e dez Water Crystal.

Localização dos itens

Book of Orgain: Deixado por Gespenst em Garamsythe Waterway e Negalmuur em Stilshrine of Miriam.

Putrid Liquid: Deixado por Malboro Overking em Cerrobie Steppe

Water Crystal: Deixado por Water Elemental e Water Chaosjet em Garamsythe Waterway, por Mandragora Prince em The Feywood e Mistmare em Pharos of Ridorana.

Castellanos

Attack	Efeito adicional	Preço
6	Nenhum	12,000

Formula:

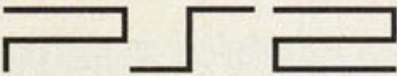
Venda três Bomb Fragment, dois Frog Oil e três Aries Gem.

Localização dos itens

Bomb Fragment: Deixado por Bomb em Barheim Passage e roubado do chefe King Bomb em Salikawood.

Frog Oil: deixado por Speartongue de Zertinan Caverns.

Aries Gem: Deixado por Bagoly em Phon Coast, Mu em The Feywood, Mirrorknight também de The Feywood e por Speartongue de Zertinan Caverns.



ACE COMBAT ZERO:
THE BELKAN WAR

Bônus

Termine o modo Campaign do game com qualquer Ace Style e em qualquer dificuldade para habilitar o Music Player, para escutar as músicas do game e o Scene Viewer, para assistir aos vídeos. Para isso, você deve entrar na opção Ace Style Gallery.

Avião X-02

Tenha Ace Combat 4: Shattered Skies ou Ace Combat 5: The Unsung War salvo no seu Memory Card para habilitar o X-02 para a compra no hangar depois da primeira missão. Outro modo de conseguir o avião é terminar o modo Campaign duas vezes com diferentes Ace Style. Se você terminar o modo Campaign na dificuldade Hard, você habilitará a cor especial da aeronave.

Avião A-10A

Derrube o avião A-10A Fischer na quinta missão para habilitar, para a compra no hangar, o mesmo avião com sua cor especial.

Avião ADF-01

Consiga as medalhas especiais Supreme Mercenary, Supreme Soldier e Supreme Knight para habilitar a aeronave ADF-01. Completando o modo campanha na dificuldade Ace, você habilita a cor especial da ADF-01.

Avião ADFX-01

Complete o modo Campaign conquistando todos os três Ace Styles para habilitar a aeronave ADFX-01. Terminando o modo Campaign na dificuldade Expert, você habilita a cor especial deste avião.

Avião EA-6B

Complete com sucesso a sexta missão do game para habilitar a aeronave EA-6B. Derrube o mesmo avião na missão nove na dificuldade Ace para liberar a cor especial do EA-6B. Depois basta comprá-los no hangar.

Avião EA-18G

Complete a missão 14C para poder habilitar a aeronave EA-18G. Se você derrubar o EA-18G Wolkenwand na missão onze para habilitar a cor especial deste avião.

Cor especial do avião F-1

Para conseguir a cor especial desta aeronave, destrua o caça F-1A Biene na missão 8A.

Avião F-2A

Complete a missão 8A para habilitar para a compra no hangar a aeronave. Derrube o caça F-2A Strom na mesma missão na dificuldade Ace para habilitar a cor especial deste avião.

Avião F-4E

Para habilitar este avião e comprá-lo no hangar, destrua o caça Silber 1 na missão dez, conseguindo o Knight Ace Style. Deste modo, além de obter o caça, você consegue também sua cor especial.

Avião F-5E

Na primeira missão, derrube o caça F-5E Tiger. Assim, além de habilitar a aeronave para a compra no hangar, você consegue sua cor especial.

Avião F-14D

Destrua o esquadrão Schnee Squadron na missão dez, conquistando o estilo Soldier Ace Style para habilitar a compra no hangar do caça F-14D e sua cor especial.

Avião F-15C

Termine a missão nove seguindo o caminho Mercenary Path para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-15C. Destrua o avião F-15C Mondlicht na missão 13 para conseguir a cor especial desta aeronave.

Avião F-15E

Termine a missão doze seguindo o caminho Mercenary Path para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-15E. Destrua o avião F-15E Albatros na missão 14B na dificuldade Expert para obter a cor especial para o F-15E.

Avião F15S/MTD

Destrua o esquadrão Sorcerer Squadron na missão 16, obtendo um estilo de vôo Mercenary Ace Style, para habilitar o caça F-15S/MTD e sua cor especial.

Avião F-16C

Termine a missão 4C para habilitar a aeronave F-16C. Derrubando o esquadrão Silber Squadron na missão dez no estilo de vôo Knight Ace Style, você habilita a cor especial para o caça F-16C que estará disponível para a compra no hangar.

Avião F-16XL

Destrua o esquadrão Wizard Squadron na missão 16 conquistando o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar, para a compra no hangar, o caça f-16XL e sua cor especial.

Avião F/A-18C

Destrua o esquadrão Grun Squadron na missão três, conquistando o estilo de vôo Soldier Ace Style, para habilitar o caça F/A-18C e suas cores especiais.

Avião F-117A

Termine a missão 14A em qualquer nível de dificuldade e conquistando qualquer estilo de vôo para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave F-117A.

Avião F-20A

Termine a missão 4B para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave F-20A. Destrua o caça F-20A Falter na missão 8B para habilitar, também para a compra, a cor especial do avião.

Avião F/A-22

Termine Ace Combat Zero no modo Campaign conquistando qualquer estilo de vôo Ace Style para habilitar a compra da aeronave F/A-22. Destrua o caça F/A 22A Ritter na missão 17 para obter a cor especial do caça.

Avião F-35C

Termine a missão 14B para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-35C. Destrua a aeronave F-35C Moewe na missão 4B em qualquer estilo de vôo Ace Style para poder habilitar, também para a compra, a cor especial deste avião.

Avião J-35J

Destrua o Espada 1 na missão 15 para habilitar, para a compra no hangar, as cores especiais para a aeronave J-35J.

Avião MiG-21bis

Destrua o caça MiG-21bis Hucklebein na missão 10 para habilitar, para a compra no hangar, as cores especiais da aeronave MiG-21 bis.

Avião MiG-29A

Termine a missão 4A para habilitar a compra através do hangar do avião MiG-29A. Se você destruir o MiG-29A Flamingo na missão 8C, você habilitará, também para a compra, as cores especiais do MiG-29A.

Avião MiG-31

Destrua o esquadrão Scharze Squa-

dron na missão dez, conquistando o estilo de vôo Mercenary Ace Style, para habilitar, para a compra no hangar, o caça MiG-31 e sua cor especial.

Avião Mirage 2000

Termine a missão cinco com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Mirage 2000. Na missão dois, destrua o caça Mirage 2000D Wuerfel para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Rafale M

Destrua o Espada 2 na missão 15 para habilitar, para poder comprar no hangar, a aeronave Rafale M e sua cor especial.

Avião Su-27

Termine a missão nove com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Su-27. Destrua os caças Su-27 Postler um e dois, na missão 4C, em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Su-32

Termine a missão doze com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Su-32. Na missão sete, destrua o caça Su-32 Humie em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Su-37

Destrua o esquadrão Gelb Squadron na missão seis para habilitar, para a compra pelo hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião Su-47

Destrua o esquadrão Gault Squadron na missão 16 com o estilo de vôo Soldier Ace Style para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião TND Gr. 4

Termine a missão 8B com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião TND Gr. 4. Na missão 14, destrua o caça TND Gr. 4 Weihe em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Typhoon

Destrua o esquadrão Rot Squadron na missão três com o estilo de vôo Mercenary Ace Style para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião X-29A

Termine a missão 8C com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião X-29A. Na missão 4A, destrua o caça X-29A Hundret em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião YF-23A

Destrua o esquadrão Wizard Squadron na missão 16 com o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Esquema de cores Knight

Termine o game no modo Campaign conquistando o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar o esquema de cores Knight para todas as suas aeronaves.

Esquema de cores Mercenary

Termine o game no modo Campaign conquistando o estilo de vôo Mercenary Ace Style para habilitar o esquema de cores Mercenary para todas as suas aeronaves.

Esquema de cores Soldier

Termine o game no modo Campaign conquistando o estilo de vôo Soldier Ace Style para habilitar o esquema de cores Soldier para todas as suas aeronaves.

Medalhas

Realize a seguinte tarefa para conquistar as medalhas especiais do game:

Medalha Deliverance Bell:

termine com sucesso a sexta missão do game.

Medalha Guardian: termine com sucesso a oitava missão do game.

Medalha Broken Sword: termine com sucesso a nona missão do game.

Medalha Ragnarok: termine com sucesso a décima quinta missão do game e conquiste um rank S.

Medalha The Gold Of Annwn: destrua todas as unidades inimigas posicionadas em Avalon Dam na missão 17. A destruição das unidades na ravina não é necessária.

Medalha Bronze Ace: destrua 200 aviões inimigos.

Medalha Silver Ace: destrua 500 aviões inimigos.

Medalha Gold Ace: destrua 1.000 aviões inimigos.

Medalha Marksman: destrua cinco aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Sharpshooter: destrua 15 aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Expert Marksman: destrua 50 aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Knight Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de voo Knight Ace Style.

Medalha Mercenary Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de voo Mercenary Ace Style.

Medalha Soldier Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de voo Soldier Ace Style.

Medalha Supreme Mercenary: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de voo voltada para a extrema esquerda.

Medalha Supreme Soldier: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de voo bem em seu centro, bem em cima da letra D de Soldier.

Medalha Supreme Knight: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de voo

voltada para a extrema direita.

Medalha Bronze Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Normal.

Medalha Silver Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Hard.

Medalha Gold Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Expert.

BULLY

Completar energia: durante o jogo, segure **L1** e aperte **R2, R2, R2** no controle 2. **Obs:** não afeta o kissing level.

Todas as armas: durante o jogo, segure **L1** e aperte **↑, ↑, ↑, ↑** no controle 2.

Munição infinita: durante o jogo, segure **L1** e aperte **↑, ↓, ↑, ↓** no controle 2.

Recarregar munição: Durante o jogo, segure **L1** e aperte **↑, ↑** no controle 2.

Dinheiro extra: Durante o jogo, segure **L1** e aperte **△, □, ○, ×** no controle 2.

Todos os movimentos no Gym: durante o jogo, segure **L1** e aperte **↑, ←, ↓, ↓, △, □, ×, ×** no controle 2.

Obs: não aparece na tela de status.

Todos os movimentos Hobo: durante o jogo, segure **L1** e aperte **↑, ←, ↓, →, △, □, ×, ○** no controle 2.

Obs: não aparece na tela de status.

Todas as roupas: durante o jogo, segure **L1** e aperte **L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1** no controle 2.

Habilitar novas roupas: complete os seguintes objetivos para habilitar cada um dos seguintes uniformes:

Bike shorts: ande 100 km de bicicleta.

Black cowboy hat: ajudar um mendigo de Bullworth.

Black ninja costume: complete o seu livro anual.

Black skate shoes: ande 50 km.

BMX champion costume: complete a corrida de bicicleta.

Boxing costume: complete o

desafio Boxing Challenge ou Prep Challenge, na Chapter 2.

Burglar mask: vá até o armário, durante o Halloween.

Cheerful reindeer sweater: vá ao escritório da escola durante o inverno.

Crash helmet: chegue em primeiro na corrida de kart durante o carnaval.

Dunce cap: erre em três testes seguidos.

Edna mask: destrua todas as 19 tumbas.

Fast food costume: complete o Burger Joint errand no Bullworth Vale.

Firefighter's helmet: acione o alarme de incêndio 20 vezes.

Graduation hat: complete os cinco levels em todas as suas aulas.

Gnome costume: esmague todos os gnomos do jardim.

Go Kart: vença todas as corridas Go Kart.

Gold suit: compre todas as roupas.

Green ninja costume: acerte 1000 alvos com projéteis.

Grotto Master costume: colete todos os cards G&G.

Incognito hat: complete o Errand #21 perto de City Hall.

Jimmy's Skeleton Halloween costume: complete a missão "The Candidate" para habilitar a missão "Halloween".

Orderly uniform: complete a missão "Finding Johnny Vincent" na Chapter 5.

Pirate hat: derrote o pirata na ilha próxima à casa na praia.

Prison uniform: complete todos os minigames detention.

Pumpkinhead mask: destrua todas as 27 abóboras ao redor da escola.

Red ninja costume: complete a tarefa Big Prank durante o Halloween, na Bullworth Academy.

Rubberband ball: consiga todos os 75 rubberbands.

Running shorts: corra ou ande 40 km.

School mascot costume: complete a missão "Nice Outfit" na Chapter 4.

Soda hat: beba 500 sodas.

Viking helmet: consiga todos os colecionáveis.

Werewolf mask:

encontre-a no armário.

Wrestling uniform: Complete o Gym 1.

CARNAVAL TEM QUE TER DESFILE DE CARRO ALEGÓRICO.



A CDRStation tem uma dica pra você se divertir neste Carnaval: curta os dias de folia em frente a TV.

Além desta super dica, a CDRStation oferece à você os melhores produtos e os últimos lançamentos em games e acessórios. Na CDRStation, só não aproveita o carnaval quem não quer!

Rua José Leal, 1425 Alto da Boa Vista Ribeirão Preto São Paulo (16) 3911-1522 www.cdrstation.com.br

CDRStation
Games
Diversão ao seu controle

Yellow Ninja costume: soque 1000 pessoas ou estudantes.

Decorações

Complete os seguintes objetivos para habilitar as seguintes decorações para o quarto de Jimmy em Bullworth:

#1 Paper Boy Ribbon: complete o Level 4 Paper Route.

Aluminum Trophy: complete a missão "Racing The Vale".

Artist's set: complete a aula Art 5.

BMX frame: complete a aula Shop 5.

Boxing Gloves: complete a missão "Dishonorable Fight".

Bullworth Golden Shield: complete a missão "Total Mayhem".

Burned school banner: complete a missão "The Gym Is Burning".

Character Sheets: complete a missão "Character Sheets".

Dodgeball: complete a aula Gym 5.

Egg Carton: complete a missão "The Eggs".

Football Jersey: complete a Chapter 4.

Girlie Girl Poster: compre durante o carnaval por 10 tickets.

Girls Panties: complete a missão "Panty Raid".

Gnome: destrua todos os gnomos.

Greaser Jacket: complete a Chapter 3.

Grim Reaper: complete a missão "Funhouse Fun".

Picture of Beatrice: complete a missão "That Bitch".

Picture of Lola kissing Gordo: complete a missão "Jealous Johnny".

Picture of Lola: complete a missão "The Tenements".

Picture of Mandy: complete a missão "Discretion Assured".

Picture of Ms. Phillips: complete a aula Photography 5.

Picture of Pinky: complete a missão "Carnival Date".

Picture of Zoe: complete a missão "Smash It Up".

Pumpkin: destrua todas as abóboras.

Rat in a Jar: complete a missão "Rats In The Library".

Rock Band Poster: compre durante o carnaval por 10 tickets.

Russel's shirt: compete a Chapter 1.

Teddy Bear: complete a missão "Carnival Date".

Tombstone: destrua todas as tumbas.

Trophy (on windowsill):

complete a missão "Beach Rumble".

V is for Victory Poster: complete a missão "The Campaign".

Various Chem Plant Signs:

complete a missão "Busting In".

Venus Flytrap Head: complete a missão "Weed Killer".

Namoradas

Complete as seguintes fases fazer com que os beijos de suas namoradas recuperem sua energia:

Beatrice: missão "That Bitch", Chapter 1.

Lola: missão "The Tenements", Chapter 3.

Mandy: missão "Discretion Assured", Chapter 4.

Pinky: missão "Carnival Date", Chapter 2.

Zoe: missão "Smash It Up", Chapter 5.

Movimentos na luta

Encontre os transistores escondidos e leve-os até Hobo, que lhe ensinará diversos golpes na seguinte ordem:

Uppercut: segure quadrado.

Leg Sweep: aperte quadrado, então segure quadrado.

Side Kick: aperte quadrado, quadrado, então segure quadrado.

Five Punch Combo: aperte quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, quadrado.

Roundhouse Kick: aperte quadrado, quadrado, quadrado, então segure quadrado.

Overhead Punch: aperte quadrado, quadrado, quadrado, quadrado, então segure quadrado.

Respostas para as aulas

Aula de inglês 1 (7 palavras com as letras ELMOLW): Ell, Elm, Low, Mel, Mew, Mol, Mow, Ole, Owe, Owl, Lowe, Meow, Mewl, Mole, Moll, Well, Mellow.

Aula de inglês 2 (14 palavras com as letras THFSGI): Fig, Fit, His, Hit, Its, Sit, Figs, Fish, Fist, Fits, Gift, Gist, Hits, Sift, Sigh, This, Fight, Gifts, Shift, Sight, Fights.

Aula de inglês 3 (15 palavras com as letras ELISSM): Elm, Ism, Lei, Lie, Mil, Elms, Isle, Isms, Leis, Less, Lies, Lime, Mess, Mile, Mills, Miss, Semi, Sims, Slim, Isles, Limes, Miles, Seism, Semis, Slime, Slims, Smile, Slimes, Smiles.

Aula de inglês 4 (19 palavras com as letras RAOCYN): Any,

Arc, Can, Car, Cay, Con, Coy, Cry, Nay, Nor, Oar, Ran, Ray, Roc, Yon, Corn, Cory, Cyan, Narc, Racy, Roan, Yarn, Acorn, Corny, Crony, Rayon, Crayon.

Aula de inglês 5 (22 palavras com as letras DGRAGE): Age, Are, Dag, Ear, Egg, Era, Erg, Gad, Gag, Rag, Red, Aged, Dare, Dear, Drag, Dreg, Egad, Gage, Gear, Grad, Rage, Read, Agger, Grade, Raged, Dagger, Ragged.

DEF JAM: FIGHT FOR NY

No menu Extras, selecione a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir:

Aumentar pontos reward

Crooklyn, GetStuff, Duckets, The-Source ou NewJack. Os códigos só podem ser usados uma vez.

Habilitar músicas

Baxter (Chopshop): Chopper.

Bless (Get it Now): Platinumb.

Bless (Seize The Day): Sieze.

Chiang (Dragon House): Akira.

Chiang (Koto): GhostShell.

CNN (Anything Goes): Militain.

Comp (Comp): Chococity.

Fat Joe (Take A Look At My Life): Cartagena.

Ice T (Original Gangster): Power.

Joe Budden (Walk With Me): Pump.

Nyne (Afterhours): Loyalty.

Outkast (Bust): BigBoi.

Public Enemy (Move): Respect.

Richyobyche (Lil' Bro): GonBeTrubl.

Sticky Fingaz (Man Up): KirkJones.

Ultramagnetic MCs (Poppa Large): Ultramag.

Habilitar localidades

125th Street Station: derrote Trejo no modo Story.

7th Heaven: derrote Bonecrusher no modo Story.

Club DTP em 7th Heaven: derrote Ludacris no modo Story.

Club 357: derrote Ice T no modo Story.

High Stakes em Club 357: derrote Redman no modo Story.

Club Murder: derrote Crack no modo Story.

Crow's Office: derrote Crow no modo Story.

Gun Hill Garage: derrote Magic no modo Story.

Hunt's Point Scrapyard: derrote Teck no modo Story.

After Hours em Hunt's Point:

derrote as equipes de Magic e Crack no modo Story.

Red Hook Tire Co.: derrote Sticky Fingaz no modo Story.

The Babylon Club: derrote Sean Paul no modo Story.

The Chopshop: derrote a equipe de Chopshop no modo Story.

The Dragon House: derrote Chiang, Masa e Santos no modo Story.

The Gauntlet: derrote Lil Flip no modo Story.

The Heights: derrote N.O.R.E. no modo Story.

The Red Room: derrote WC no modo Story.

Habilitar confrontos

Cage: derrote Crack no modo Story.

Demolition: derrote Magic no modo Story.

Inferno: derrote Sticky Fingaz no modo Story.

Ring Out: derrote Chiang, Masa e Santos na Dragon House no modo Story.

Subway: derrote Danny Trejo no modo Story.

Window: derrote Crow no modo Story.

Personagens criados

Albert Wesker (Resident Evil):

Skin: 4 ou 5, slightly tan

Hair: Fiery, Blonde

Accessories: Sunglasses (qualquer um que não mostre seus olhos), Gloves (Black Driving Gloves)

Tops: Cargo Vest, Black, Buttoned up no shirt

Bottoms: Black Sean John Leather Pants

Shoes: Black Motorcycle Boots

Style: Street Fighting/Martial Arts/Kickboxing

Finishers: a sua escolha

Stats: Upper strength and lower strength maximum; rest balanced about 80%

Voice: à sua escolha

Any Alter Egos: Chris Redfield

Chris Redfield (Resident Evil):

Skin: 4 or 5, slightly tan

Hair: Fiery, Jet Black

Accessories: Black Driving Gloves

Tops: Cargo Vest, Black, Buttoned Up with Undershirt

Bottoms: Black Camouflage Pants

Shoes: Black Motorcycle Boots

Jewelry: Dog Tags, your choice

Style: Street Fighting/Martial Arts/Kickboxing

Finishers: a sua escolha

Stats: Upper strength and lower strength maximum; rest balanced about 80%

Voice: Clean Cut

Any Alter Egos: Albert Wesker

Apollo Creed (Rocky):

Skin: Near the last

Hair: Medium, Dreads, Jet Black

Accessories: Heavily Taped Gloves, White

Tops: nenhum

Bottoms: Boxing Trunks, red with white trim

Shoes: Tall Maroon Workboots

Style: Street Fighting

Finishers: Preferably Pushover ou Speedbag

Stats: Speed, Upper Body, Toughness e Health Balanced, Lower Body slightly lower

Voice: Smooth

Any Alter Egos: Rocky Balboa

Rocky Balboa (Rocky):

Skin: 4 or 5, slightly tan

Hair: Some kind of slicked back, not the slicked haircut or Fiery

Accessories: Heavily Taped Gloves, White

Tops: nenhum

Bottoms: Boxing Trunks, white with red trim

Shoes: Tall White Workboots

Style: Street Fighting

Finishers: Preferably Pushover ou Speedbag

Stats: Speed, Upper Body, Toughness e Health Balanced, Lower Body slightly lower

Voice: Clean Cut

Any Alter Egos: Apollo Creed

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Habilitar personagens

Android 16: jogando com Kuririn pela segunda vez no modo Dragon Universe, encontre o Android 16 nas planícies das Ilhas do Sul e leve-o até Bulma em West City.

Android 17: vença-o no modo Dragon Universe com Piccolo.

Android 18: complete o modo Dragon Universe com Kuririn.

Bardak: ao iniciar o modo Dragon Universe, vá até o Spacepod de Raditz e examine os três pontos de interrogação "???".

Brolly: complete o modo Dragon Universe duas vezes e comece um novo jogo. Vença-o para torná-lo disponível na tela de seleção de personagens.

Captain Gyniu: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Cell: vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Cell Jr.: vença-o na Dragon Arena quando for interrompido por ele. Certifique-se de ter level maior que 20 e menor que 40.

Cooler: depois que você derrotar Freeza, o SSJ Vegeta aparecerá no mesmo local onde estava a nave de Freeza e as da Tropa Gyniu. Vença-o e, depois de conversar com Vegeta, vá até o ponto vermelho no mapa para enfrentar Cooler.

Dabura: vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Dr. Gero: vença-o no modo Dragon Universe com Yamcha.

Majin Buu: complete o modo Dragon Universe com Goku.

Freeza: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Gogeta (Goku): depois de vencer Brolly no modo Dragon Universe, desafie e vença Gotenks no modo The World Tournament Arena.

Gogeta SSJ4(Vegeta): selecione o Vegeta e, ao invés de lutar com o Kid Buu, encontre-se com Goku. Vença-o para receber a Fusion.

Gohan: vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Goku (SSJ4): vença Kid Buu com uma Super Spirit Bomb e siga em frente no modo Dragon universe. Na saga de Majin Boo, ao invés de ir até Brolly, vá para as ilhas ao sul e procure o ponto "???".

Goten: vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Gotenks: compre-o no Skill Shop.

Great Saiyaman: vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Mr.Satan: Está com Piccolo, no deserto perto do Baba's Place, na saga de Majin Boo. Encontre Videl na Central City depois da conversa.

Kid Buu: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Kid Goku: complete o modo Dragon Universe duas vezes com Goku e comece um novo jogo. Antes de encarar o Nappa, examine a água perto da casa do Avo do Goku. Alternativa, complete o modo Dragon Universe com Brolly.

Kid Trunks: vença Majin Buu no Dragon Universe com Vegeta.

Super Buu: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Omega Shenron: depois de ser convidado para lutar com Gotenks, no The World Tournament, visite Bulma na West City. Derrote Gotenks para que Omega Shenron apareça.

Recoom: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Saibaman: vença Nappa no modo Dragon Arena e quando Saibaman interromper a luta, vença-o. Certifique-se de ter level maior que 10 e menor que 20.

Supreme Kai/Kaioшин: encontre-o nas Planícies ao Norte do mapa, perto da cadeia de Rochas antes da última luta de Gohan no modo Dragon Universe.

Teen Gohan: complete o modo Dragon Universe com Kid Gohan.

Trunks: complete o modo Dragon Universe com Vegeta.

Uub: vença Kid Buu com Goku usando a Super Spirit Bomb.

Vegeta: vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Vegeta SSJ4: compre-o no Skill Shop. Você precisa ter o Black Membership Card. Alternativa, procure por Bulma na Central City após a luta com Brolly.

Vegitto (Goku): vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Vegitto (Vegeta): vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Videl: siga até as planícies do sul e encontre-o perto da casa do Avo de Goku.

Habilitar modos

Modo Dragon Arena:

Complete o modo Dragon Universe com todos os 11 personagens, são eles:

- 1 - Goku
- 2 - Kid Gohan
- 3 - Teen Gohan
- 4 - Gohan
- 5 - Vegeta
- 6 - Piccolo
- 7 - Kuririn
- 8 - Tenchinhan
- 9 - Yancha
- 10 - Uub
- 11 - Brolly

Cell Games Tournament: use qualquer personagem com level maior que 20 e menor que 30 e vença diversas lutas até Cell aparecer.

Itens, filmes e cápsulas

Black Membership Card:

complete o jogo pelo menos três vezes. Adquirir o Silver e o Gold

Membership Cards para disponibilizá-lo no Skill Shop.

Gotenks: pode ser encontrada no Skill Shop, depois de adquirir o Black Membership Card. Há uma cápsula para Goten e outra para Kid Trunks. Cada uma das cápsulas custa 10.000.

Freeza Space Ship: disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

Cooler Space Ship: disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

Movie 00: Disponível no Skill Shop após adquirir todos os Ultimate Moves de todos os personagens.

Movie 01: compre no Skill Shop depois de adquirir o Movie 00.

Breakthrough: compre-as por 75,000 cada no Skill Shop.

FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY

Completar a lista de espíritos. Ao longo do jogo, vá aos seguintes lugares e fotografe os seguintes espíritos:

Espírito	Local
Wanderer	Study



ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY



Nintendo



Microsoft



- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

SEDEX Para todo o Brasil

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**
faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Seeker	Misono Hill
Sickle Bearer	Misono Hill
Pole Bearer	Misono Hill
Sunken Woman	Whisper Bridge
Veiled Priest	Kurosawa-Altar
Man in Dark	Fireplace Rm
Woman in Dark	Kiryu-Hallway
Bloody Kimono	Hellish Abyss
Unrest in Peace	Back Rm
Rope Man	Sacrificial Altar
Crimson Kimono	Tachibana- Staircase Corridor
Fallen Woman	Hall with Clock
Twin's Doll	Kiryu-Hallway
Twin's Spirit	Kiryu-Hallway
Woman in Box	Osaka-Storeroom
Broken Neck Woman	All God's Cemetery
Doll Maker	Hanging Doll Rm
Girl Playing Tag	Fireplace Rm
Boy Playing Tag	Fireplace Rm
Boy Playing Tag	Fireplace Rm
The Mourner	A Passageway
Limbo Man	Bloodstained Rm
Limbo Woman	Bloodstained Rm
Mr. Kurosawa	Rope Temple
Waiting Woman	Osaka-Entrance
Walks Inside	Dirt Hallway
Vanishes at Altar	Dirt Hallway
Atrium Woman	Big Tatami Rm
Vanishes at Door	Fireplace Rm
Man On Deck	Back Rm
Woman Behind Net	Big Tatami Rm
Stair Climber	Fireplace Rm
Standing Woman	Fireplace Rm
Beckoner	Servant's Rm
Stands Behind	Study
Butterfly Chaser	Osaka-Tachibana
Trapped Boy	Behind Storehouse
Bloody Kimono	Shrine Grounds
Floating Woman	Whisper Bridge
Priest Behind	Kurosawa- Entrance
Terrified Man	Hall of Contrast
2nd Floor Mayu	Courtyard Stairs
Dragger	Dirt Passage
Dragee	Dirt Passage
Fleeing Villager	Dirt Passage
Turns Head	Kurosawa-Guest Rm
Talking Man	Guest Rm Hallway
Calling Man	Courtyard Stairs
Behind Cloth	Kurosawa- Entrance
Clinging Shadow	Warehouse Hallway
Hopes for Ritual	Kurosawa- Entrance
Curtain Shadow	Kurosawa- Entrance
Child at Door	Storage Rm
Fading Child	Cloth Hallway
Cut-in Child	Cloth Hallway

Peeking Child	Partition Rm
Captive Man	Cell
Ritual Researcher	Cell
Ritual Pusher	Cloth Hallway
Speaking Man	Master's Rm
Warehouse Checker	Warehouse
Waiting Priest	Lattice Rm
Hanging Hand	Kurosawa-Guest Rm
No Escape	Kurosawa-Guest Rm
Confined Mayu	Warehouse
Corridor Woman	Kiryu-Tachibana
Lured Woman	Osaka-Tachibana
Weeping Woman	Tsuchihara-Front
Pulled Shadow	Dirt Hallway
Staring Woman	Big Tatami Rm
Searching Below	Osaka-A Passageway
Man Facing Wall	Osaka-Altar Rm
Crying Girl	Osaka Hse-Front
Entering Man	Kiryu Hse-Front
Man in Study	Kiryu-Screen Rm
Lattice Arm	Back Rm
Grave Girl	All God's Cemetery
Storehouse Bound	Osaka-Front
Peeking Kid	Osaka-Guest Rm
Dazed Girl	Kiryu-Entrance
Dazed Doll	Kiryu-Entrance
Fleeing Twin	Hanging Doll Rm
Fleeing Doll	Hanging Doll Rm
Vanishing Twin	Kiryu-Tatami Corridor
Vanishing Doll	Kiryu-Tatami Corridor
Sitting Twin	Kiryu-Twin's Rm
Sitting Doll	Kiryu-Twin's Rm
Hidden Man	Kiryu Altar
Doomed Girl	Sealed Rm
Peeping Child	Kiryu-Hallway
Crimson Kimono	Tachibana-Hall
Crying Mayu	Tachibana-Hall
Fleeing Girl	Kiryu-Tatami Corridor
Evil Arm	Tachibana-Screen Rm
Fallen Mayu	The Old Tree
Storehouse Bound	Osaka-Tachibana
Imprisoned Boy	Storehouse
Running Child	Fireplace Rm
Running Child	Fireplace Rm
Running Child	Fireplace Rm
Hiding Child	Osaka-Guest Rm
Hiding Child	Deluxe Tatami Rm
Hiding Child	Back Rm
Roaming Doll	Osaka-Front
Prisoner	Cell
White Kimono	Kurosawa- Corridor
Eternal Ritual	Sacrificial Altar
Eternal Ritual	Sacrificial Altar
Hellish Abyss Mayu	Hellish Abyss
Gate Checker	Misono Hill

Woman on Deck	Back Rm
Statue Checker	Three-sided Lot
Well Checker	Tsuchihara-Front
Man at Shrine	Kuerha Shrine
Exhausted Man	Kurosawa-Store Rm
Girl in Hiding	Osaka-Guest Rm
Frozen Woman	Big Tatami Rm
Frozen Man	Osaka Hse-Front
Shrine Shadow	Kureha Shrine Path
Drowned Woman	Whisper Bridge
Looking Down	Kurosawa- Entrance
Doll Stand Shadow	Doll Stand Rm
Garden Woman	Courtyard Stairs
Man in Shadows	Kiryu-Back
Woman in Box	Osaka-Store Rm
Miyako Sudo	Back Rm
Shivering Woman	Raised Tatami Rm
Masumi Makimura	Kurosawa-Store Rm
Free Fall	Hall with Clock
Pinned Down	Kiryu-Staircase Corridor
Corner Woman	Kiryu-Hallway
Crushed Men	Kiryu-A Passageway
Photo Woman	Kiryu-Altar
Male Twin	Tachibana-Twin Rm
Window Woman	Osaka-Front
Jumping Woman	Kiryu-Tachibana
Yoshitatsu Kiryu	Sealed Rm
Seijiro Makabe	Rope Temple
Ryokan Kurosawa	Kurosawa-Altar
Sae Kurosawa	Doll Stand Rm
Failed Kusabi	A Passageway
Yae Kurosawa	Misono Hill
Trapped Girl	Storehouse
The Repentance	Great Hall
Swallowed by Dark	Hellish Abyss
James Mielke	Storeroom with Window
Joe Rybicki	Whisper Bridge
Dave Halverson	Kiryu-Screen Rm
Bill Donohue	All God's Cemetery
Cleanser	Tachibana-Twin Rm
Unrequited	Courtyard Stairs

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Times especiais

Algumas combinações de times garantem bônus especiais:

Agents of Shield

Use Captain America, Nick Fury, Spider-Woman e Wolverine.

Agile Warriors

Use Spider-Man, Spider-Woman,

Elektra e Deadpool.

Air Force

Use Human Torch, Ms. Marvel, Storm e Thor.

Alternate Identities

Use uma das seguintes duplas: Ironman e War Machine; Ghost Rider e Western; Spider-Woman e Secret Wars; Ms. Marvel e Ventura; Thor e Beta Ray Bill.

Assassins

Use Blade, Deadpool, Elektra e Wolverine.

Avengers

Use Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman e Ms. Marvel.

Bad to The Bone

Use Blade, Ghost Rider, Luke Cage e Wolverine.

Bruisers

Use Thing, Captain America, Luke Cage e Ms. Marvel.

Classic Avengers

Use Black Panther, Captain America, Iron Man e Thor.

Dark Past

Use Blade, Elektra, Ghost Rider e Spider-Woman

Defenders

Use Dr. Strange, Iceman, Luke Cage e Silver Surfer.

Double Date

Use Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic e Storm.

Fantastic Four

Use Mr. Fantastic, Invisible Woman, Human Torch e Thing.

Femme Fatale

Use Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra e Spider-Woman.

Flashback

Use Iceman (Snowy Form), Captain America (WW2), Daredevil (Original), Ghost Rider (Original), Iron Man (Classic), Ms. Marvel (Original) e Wolverine (Classic).

Martial Artists

Use Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight e Nick Fury.

Marvel Knights

Use Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man e Moon Knight.

Marvel Royalty

Use Black Panther, Dr. Strange, Thor e Storm.

Natural Forces

Use Thor, Storm, Human Torch e Iceman.

Natural Leaders

Use Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury e Storm.

New Avengers

Use Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man e Spider-Woman.

New Fantastic Four

Use Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man e Wolverine.

Power Platoon

Use Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel e Thor.

Raven Ultimates

Use Deadpool, Colossus, Moon Knight e Thing.

Scorchers

Use Ghost Rider, Human Torch, Storm e Thor.

Supernaturals

Use Blade, Dr. Strange, Ghost Rider e Thor.

Think Tanks

Use Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man e Iron Man.

Weapon Specialists

Use Blade, Captain America, Deadpool, Elektra e Nick Fury.

X-Men

Use Colossus, Iceman, Storm e Wolverine.

Habilitar Daredevil (Demo-lidor)

Pegue todas as Action Figures de Daredevil.

Habilitar Black Panther

Pegue todas as Action Figures de Black Panther.

Habilitar Dr. Strange

Salve-o de Mandrin no Act 1.

Habilitar Ghost rider

Salve-o de Mephisto em Act 2.

Habilitar Silver Surfer

Vença Galactus.

Habilitar Hard Mode e Nick Fury

Termine o jogo na dificuldade Easy ou Normal para destravar a dificuldade Hard e o personagem Nick Fury.

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE**Modo Cheat**

No menu principal, aperte cima, cima, baixo, baixo, círculo, baixo, cima e círculo para conseguir habilitar o menu de Cheat do game na tela de título. Selecione a nova opção e insira os seguintes códigos para ativar os extras do jogo:

Todas as fases e emergências: KEYTOTHECITY.

Espingarda poderosa: FRYINGTIME.

Mini-metralhadora poderosa: MINIFUN.

Rifle de assalto Mk.3 com granadas infinitas: ULTIMATEPOWER.

Pistola Mk.4: ZEROTOLERANCE.

Munição que põem fogo nos inimigos: BURNINGBULLET.

Melhor visibilidade da arma Mk.2: ISEYOU.

Modo Disco musical: DANCINGFEET.

Modo Terror: BURNERSREVENGE.

Vozes engraçadas: WHATWASTHAT.

Pessoas sem cabeças: KEEPYOURHEAD.

Dificuldade extra

Termine Urban Chaos para conseguir habilitar o nível de dificuldade Terror e as medalhas de cada fase.

Arma giratória

Quando estiver de posse da pistola, gire a alavanca analógica da direita no sentido horário para fazer Nick girar a arma,

disparando tiros nos inimigos que estiverem ao seu redor.

Câmera Lenta

Gire a alavanca analógica da direita no sentido horário duas vezes para deixar o game em câmera lenta e matar os inimigos assim. A mira se tornará azul, indicando que você fez tudo certo.

Missões de emergência

Para poder jogar as Emergency Missions do jogo, você terá que capturar o seguinte número de líderes de gangues vivos:

Fase Emergency

Downtown: capture um líder de gangue vivo.

Fase Emergency South Side

Lot: capture dois líderes de gangue vivos.

Fase Emergency Dockyard:

capture quatro líderes de gangue vivos.

Fase Emergency Sewers: capture seis líderes de gangue vivos.

Fase Emergency Thompson

St.: capture oito líderes de gangue vivos.

Fase Emergency Angel

Heights: capture dez líderes de gangue vivos.

Armas bônus

Realizando as tarefas indicadas durante todo o jogo, você habilita armas especiais que facilitam a aniquilação dos inimigos:

Shotgun Mk.1: durante o game, complete uma Emergency Situation.

Arma Assault Rifle Mk.1: durante o game, complete duas Emergency Situations.

Arma Shotgun Mk.2: durante o game, complete três Emergency Situations.

Arma Assault Rifle Mk.2: durante o game, complete quatro Emergency Situations

Arma Shotgun Mk.3: durante o game, complete cinco Emergency Situations.

Arma Assault Rifle Mk.3: durante o game, complete seis Emergency Situations.

Arma Thermal Breather: termine com sucesso a fase Webster Street.

Arma Terror Mode: termine todas as missões do game em qualquer dificuldade para conseguir habilitar essa arma.

Medalhas Bônus

Consiga um determinado número de medalhas durante o game para conseguir habilitar os seguintes itens, upgrades e armas:

Extra Pistol Clip: consiga duas medalhas para habilitar este item.

Shield Mk.2: consiga quatro medalhas para habilitar este item.

Pistol Damage Upgrade: consiga seis medalhas para habilitar este item.

T-Zero Body Armor: consiga oito medalhas para habilitar este item.

Smoke Grenades: consiga dez medalhas para habilitar este item.

Stun Gun Mk.2: consiga 12 medalhas para habilitar este item.

Riot Grenades: consiga 14 medalhas para habilitar este item.

Second Extra Pistol Clip: consiga dezesseis medalhas para habilitar este item.

A MELHOR LOJA DE GAMES



PSP



NINTENDO DS LITE



NINTENDO WII

PLAYSTATION 3



JOGOS

CONSOLES

ACESSÓRIOS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTAS

Ps3 GAMES
Tel / Fax: (11) 4062 1992 / (21) 4062 1992
atendimento@ps3games.com.br - www.ps3games.com.br



Shotgun Damage Upgrade:

consiga 20 medalhas para habilitar este item.

Grenade Belt: consiga 24 medalhas para habilitar este item.

Extra Shotgun Clip: consiga 28 medalhas para habilitar este item.

Assault Rifle Damage

Upgrade: consiga 32 medalhas para habilitar este item.

Pistol Mk.2: consiga 36 medalhas para habilitar este item.

Extra Assault Rifle Clip: consiga 40 medalhas para habilitar este item.

T-Zero Battle Armor: consiga 45 medalhas para habilitar este item.

Extra Pistol Clip: consiga 50 medalhas para habilitar este item.

Upgraded Grenade Belt: consiga 55 medalhas para habilitar este item.

Pistol Damage Upgrade: consiga 60 medalhas para habilitar este item.

Extra Shotgun Clip: consiga 65 medalhas para habilitar este item.

Stun Gun Range Upgrade: consiga 70 medalhas para habilitar este item.

Pistol Mk.3: consiga 75 medalhas para habilitar este item.

Extra Assault Rifle Clip: consiga 80 medalhas para habilitar este item.

Shotgun Damage Upgrade: consiga 85 medalhas para habilitar este item.

T-Zero Assault Armor: consiga 90 medalhas para habilitar este item.

Extra Shotgun Clip: consiga 95 medalhas para habilitar este item.

Assault Rifle Damage

Upgrade: consiga cem medalhas para habilitar este item.

Extra Pistol Clip: consiga 105 medalhas para habilitar este item.

Extra Assault Rifle Clip: consiga 110 medalhas para habilitar este item.

Pistol Damage Upgrade: consiga 115 medalhas para habilitar este item.

Upgraded Grenade Belt: consiga 120 medalhas para habilitar este item.

Extra Shotgun Clip: consiga

125 medalhas para habilitar este item.

Pistol Mk.4: consiga 130 medalhas para habilitar este item.

Fourth Extra Assault Rifle Clip: consiga 135 medalhas para habilitar este item.

Second Stun Gun Range Upgrade: consiga 140 medalhas para habilitar este item.

Third Shotgun Damage Upgrade: consiga 145 medalhas para habilitar este item.

Maximum Grenade Belt: consiga 150 medalhas para habilitar este item.

Third Assault Rifle Damage Upgrade: consiga 160 medalhas para habilitar este item.

Infinite Pistol Ammo: consiga 170 medalhas para habilitar este item.

Infinite Shotgun Ammo: consiga 180 medalhas para habilitar este item.

Infinite Assault Rifle Ammo: consiga 190 medalhas para habilitar este item.

Mini-gun: consiga 204 medalhas para habilitar este item.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2007

Na Locker Room, você pode comprar novos lutadores, itens e campeonatos. Complete os objetivos indicados para ter acesso aos itens que ficarão à venda:

LUTADORES OBJETIVO PREÇO

Bam Bam		
Bigelow	Vença o	Unforgiven \$12,000
Bret Hart	Vença o	Survivor Series \$12,000
Cactus Jack	Vença o	Summer Slam \$12,000
Dude Love	Vença o	Summer Slam \$12,000
Dusty Rhodes	Disponível	no início \$12,000
Hulk Hogan	Vença o	Wrestle Mania \$12,000
Jerry "The King"		
Lawler	Vença o	Way Out \$10,000
Mankind	Vença o	Summer Slam \$12,000

Mr. Perfect	Vença o	Backlash \$12,000
Rowdy Roddy		
Piper	Disponível	no início \$12,000
Shane		
McMahon	Vença o	Armageddon \$12,000
Stone Cold		
Steve Austin	Vença o	Royal Rumble \$12,000
Tazz	Vença o	No Way Out \$10,000
The Anvil		
Jim Neidhart	Vença o	Survivor Series \$12,000
The Rock	Vença o	Wrestle Mania \$12,000
Lutadores	Objetivo	Preço
Smoking		
Skull		
Championship	Vença o	Royal Rumble \$5,000
n.W.o.		
Championship		
Design	Vença o	Summer Slam \$3,500

ROUPAS PREÇO

Triple H Suit	\$4,000
JBL Suit	\$5,000
Masked Kane	\$4,000

Itens na Locker Room

Para habilitar os itens na Locker Room, complete os seguintes objetivos:

Bret Hart Banner
Consiga o troféu Survivor Series.

Bret Hart Poster
Consiga o troféu Survivor Series.

Cactus Jack Poster
Consiga o troféu SummerSlam.

Candice Banner
Consiga o troféu No Mercy.

Candice Cut-Out
Consiga o troféu No Mercy.

Candice Poster 1
Consiga o troféu No Mercy.

Candice Poster 2
Consiga o troféu No Mercy.

Chloe Figure
Consiga o troféu No Mercy.

Chris Masters

Statue

Consiga o troféu Backlash.

Diva Clock

Consiga o troféu No Mercy.

D-X Banner

Consiga o troféu Vengeance.

D-X Figure

Consiga o troféu Vengeance.

D-X Poster

Consiga o troféu Vengeance.

Edge and Lita Figure

Consiga o troféu Legend Challenge.

Hogan Trashcan

Consiga o troféu Wrestlemania.

Hogan's Hanging Boas

Consiga o troféu Wrestlemania.

Hulk Hogan Banner

Consiga o troféu Wrestlemania.

HulkMania Poster

Consiga o troféu Wrestlemania.

Jillian Poster

Consiga o troféu No Mercy.

King's Crown collectible

Consiga o troféu No Way Out.

Lita Banner

Consiga o troféu No Mercy.

Lita Poster 1

Consiga o troféu No Mercy.

Lita Poster 2

Consiga o troféu No Mercy.

Mankind Poster

Consiga o troféu SummerSlam.

Melina Banner

Consiga o troféu No Mercy.

Melina Poster

Consiga o troféu No Mercy.

Melina Splits Poster

Consiga o troféu No Mercy.

Mickie Banner

Consiga o troféu No Mercy.

Mickie Cut-Out

Consiga o troféu No Mercy.

Mickie James

Poster 1

Consiga o troféu No Mercy.

Mickie James Poster 2

Consiga o troféu No Mercy.

Pink Furry Couch

Consiga o troféu No Mercy.

Rock vs. Hogan Figure

Consiga o troféu Wrestlemania.

RVD's Money in the Bank

Consiga o troféu Money in the Bank.

Shane O'Mac Jersey

Consiga o troféu Armageddon.

Steveweiser collectible

Consiga o troféu Royal Rumble.

Stone Cold 1 Poster

Consiga o troféu Royal Rumble.

Stone Cold 2 Poster

Consiga o troféu Royal Rumble.

Stone Cold Banner

Consiga o troféu Royal Rumble.

The Rock Banner

Consiga o troféu Wrestlemania.

The Rock Poster

Consiga o troféu Wrestlemania.

Torrie Cut-Out

Consiga o troféu No Mercy.

Torrie Poster 1

Consiga o troféu No Mercy.

Torrie Poster 2

Consiga o troféu No Mercy.

Torrie Wilson Banner

Consiga o troféu No Mercy.

Trish Banner

Consiga o troféu No Mercy.

Trish Cut-Out

Consiga o troféu No Mercy.

Trish Poster 1

Consiga o troféu No Mercy.

Trish Poster 2

Consiga o troféu No Mercy.

Trucker Girl Rug

Consiga o troféu No Mercy.

As revistas da Futuro Comunicação dominam o mundo dos games



EGM Brasil 62

EGM Brasil 62
Virtua Fighter 5 é o melhor jogo que
apareceu no PlayStation 3. Confira
isso e muito mais na EGM Brasil 62, a
revista para gamers adultos.



Nintendo World 103

Nintendo World

O sucesso dos jogos Final Fantasy estão de volta nos consoles da Nintendo. Além disso, aprenda a conectar o Wii à internet e todas as notícias e curiosidades da Big N na Nintendo World.



EGM PC 12

EGM PC 12
2007 é o ano do PC. Tudo acontece para a plataforma mais versátil: Windows Vista, Crysis, DirectX 10, Spore e muito mais informação, games e tecnologia que você só encontra na EGM PC.



para anunciar, ligue:
(11) 6877-6088

scdp



#EGMSTART
**A NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES
DIRETO NO SEU CELULAR!**

Receba notícias quentíssimas sobre o PlayStation 3, o Nintendo Wii e o Xbox 360 na tela do seu celular!

Envie agora uma mensagem com o texto **LIG EGM** para o número **50005**. (Somente nas operadoras Oi, Brasil Telecom e CTBC).
R\$ 0,15 por mensagem.
Até 3 mensagens por dia (segunda a sexta). Disponível para Oi, Brasil Telecom e CTBC.

Saiba mais em
www.heroi.com.br

FUTURO

ROCK LASER
GAMES

**APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMINOVOS**

SONY **Microsoft**

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**
faça um upgrade

TELEVENDAS
11 - 6954 4332 / 6425 0482
www.rocklaser.com.br

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

CDStation

DESCOBRINDO A MANHA
PROS SEUS MELHORES GAMES

Quem tem a manha sabe.
Na CDStation você encontra tudo o que precisa para detonar nos games. São jogos, consoles, acessórios e eletrônicos com os melhores preços e formas de pagamento. Distribuição e venda para todo o Brasil.

CDStation

A MELHOR LOJA DE GAMES

PS3

Wii

Xbox 360

PlayStation 2

PlayStation 3

JOGOS
CONSOLES
ACESSÓRIOS

**PREÇOS ESPECIAIS
PARA LOJISTAS**

Pixel Games
R. - Fax: (11) 4754-1202 / (021) 4002-1909
atendimento@pixelgames.com.br - www.pixelgames.com.br

Acesse



www.pixelquadrinhos.com.br

HERÓI + GAMEWORLD

PAPUM
Diretor de Shaun of the Dead em Grindhouse

3º Troféu Gameworld
Melhores de 2006

Estreias da semana

EGM START

CLUB HOUSE GAMES

NINTENDO DS

Aprenda a jogar 42 games em 1 do DS

Midway lança novos games na PlayStation Network

A semana no Virtual Console (Wii)

EX Blur (Wii)

Kevin Smith em Duro

George Clooney ao lado de De Niro

H. Minatogawa sobre pirataria

SpoilerProof

CINEMA

**CONTEÚDO
É POUCO!**

www.heroi.com.br

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!



www.inicialgames.com.br

TELEVENDAS: 19 3236-0056
3267-2099

MID GAMES

Compre seu PS2 na MID GAMES e concorra a uma camiseta personalizada Autografada

3361-8844
3333-7925
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO PARA COM Nossos Atendentes

PROMOÇÃO de VERÃO

1º APARELHO NOVO
2º CONTROLE ORIGINAL
3º 10 JOGOS
4º 1 BOLSA
5º 1 BASE VERTICAL

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTAS CONFIRA

PS2 60GB R\$ 1.499,00
PS2 40GB R\$ 1.199,00
PS2 20GB R\$ 999,00
PSP + DOWNGRADE + 8 JOGOS GDM MEMÓRIA SWEET R\$ 1.699,00

MUNDOS DOS GAMES

PlayStation 2 + MEMÓRIA GDM R\$ 499,00*

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

NÃO SEJA PROMOÇÃO CONTINUA QUERO TUDO! AGORA EM VERSÃO TURBINADA ATÉ 36X*

COMPRE COM CRIE CONFIANÇA, NOS MELHORES SHOPPINGS DO ESTADO DE SÃO PAULO, PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS

(11) 3311-8617 / (11) 3311-8996

Loja 1 - Shopping D - Av. Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Jd. 2049 SP/SP
Loja 2 - Shopping ABC Plaza - Av. Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP
www.mundodosgames.net / www.mundoplaystation.com.br

GameOne.com.br

Wii, GBA, PC, PS2, PS3, PSP, Game Cube

Saia na frente!

A maior variedade de jogos e acessórios para Video Games e PC.

Maiores Informações: (19) 2122-5252

SEDEX Av. Barão de Itapira, 2847 - Campinas - SP

SONY, Microsoft, Nintendo, Intel, Logitech, Genius, Edifier

Disk Games

É Pura Diversão! TELEVENDAS 19 3741 4100 TUDO EM ATÉ 20X

TUDO PARA SEU GAME!

PlayStation 2: Em 10x sem juros. Confira o super console da SONY!

Wii: Em 10x sem juros. O jogo mais revolucionário da nova geração!

Nintendo DS: Os portáteis da Nintendo.

Jogos para PS2: Os jogos mais esperados do ano você encontra aqui!

Jogos para PC: Temos também Subwoofer e Home Theater.

Agora MP3 e MP4

www.diskgames.com.br
Av. Ribeiro Sarmiento, 725 - Castelo - Campinas - SP

Nio

Agora também no seu PC com Nio USB

Diversão em todos os lugares do Brasil.

fale conosco: (51) 3039-3031

visite nosso website: <http://www.neotronics.com.br>

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Game Tech

Nintendo, Wii, XBOX 360, Sony

DS Lite, Game Cube, PS2, PSP

Case para NDS - GBA R\$ 24,90
Cabo VGA R\$ 99,00
Cabo Componente R\$ 99,00
Jogador Scan Free PS2 R\$ 99,00
Multi-top PS2 R\$ 59,00
Gravador de vídeo PSP R\$ 37,90
Forma para PSP R\$ 22,90

Botatogo Praia Shopping, Loja 257 - Tel: (21) 3171-6444 - FAX: (21) 3171-6445
Shopping RioSul, 4º piso - Tel: (21) 2295-1443 - FAX: (21) 2542-7281

SEDEX para todo Brasil

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para os quesitos abaixo:

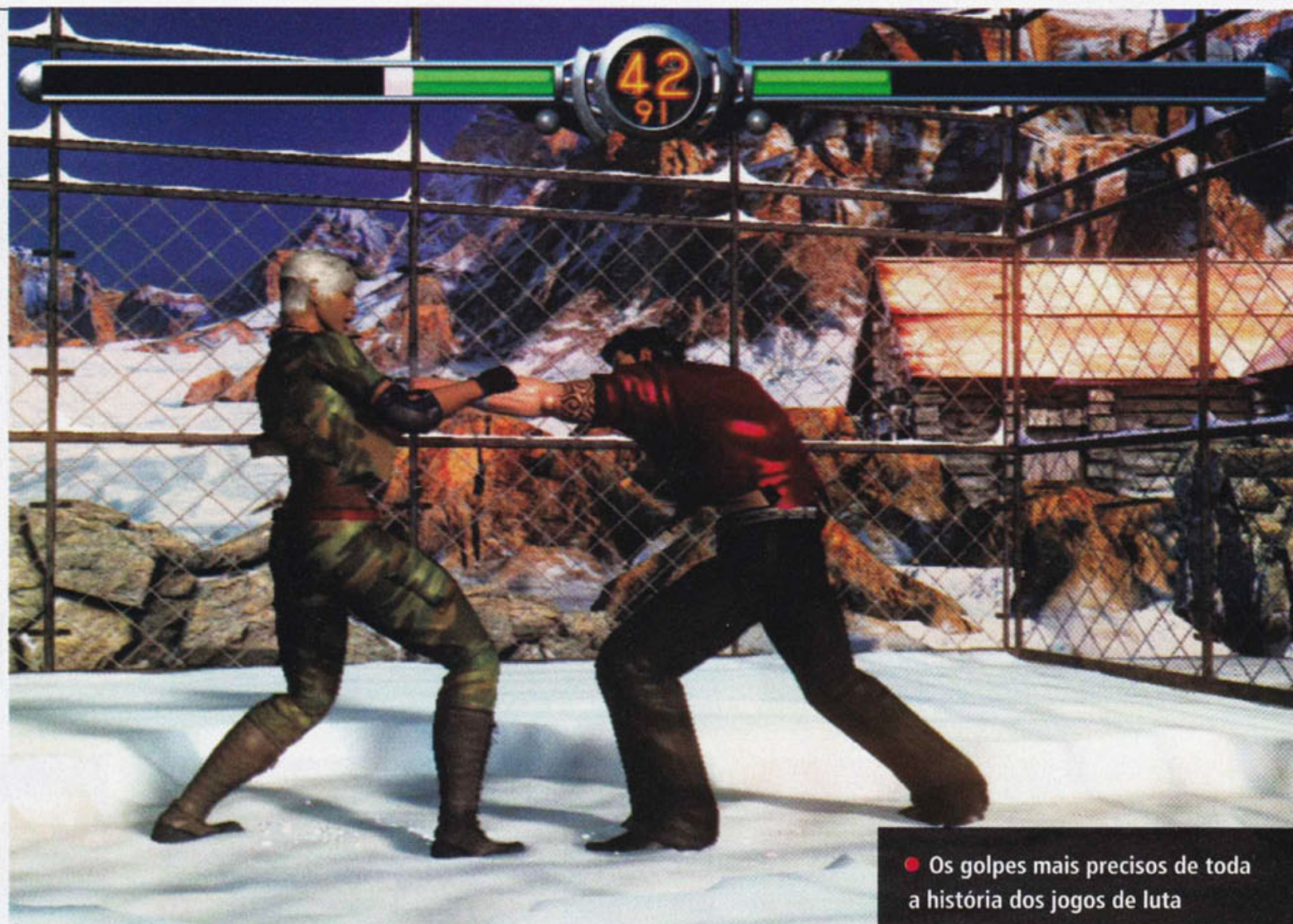
NOTA FINAL	9.5
GRÁFICOS Beleza visual	★ 8.5
SOM Primazia sonora	🔊 7.5
JOGABILIDADE Facilidade e recursos de controle	🎮 6.0
REPLAY Longevidade	❤️ 4.0

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1) Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado àquele gênero.
- 2) Vale lembrar que a nota final NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS

- PERFEITO**
Para os jogos que atingem a nota 10.
- EXCELENTE**
Para notas finais 9.0 ou 9.5.
- ÓTIMO**
Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.
- jogo do mês**
Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.
- lixo do mês**
Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.
- só para ps2**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.
- só para psp**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.
- só para ps3**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS3.



Os golpes mais precisos de toda a história dos jogos de luta

Virtua Fighter 5 PS3

ouro Tudo bem, em Virtua Fighter, a premissa não faz muita diferença. Ainda assim, a Sega resolveu aprimorar esse quesito do jogo que, convenhamos, ficava muito atrás da série concorrente – Tekken.

Após os 17 melhores lutadores do mundo receberem seus convites para o torneio, chega a hora dos preparativos finais. Porém, o que eles não sabem é que a J6 – organização que financia o evento – tem motivos tenebrosos. A verdadeira intenção da maligna corporação é testar o mais recente modelo do programa Dural, uma arma que será usada na dominação do mundo e que tem características humanas. O modelo anterior, de Virtua Fighter 4, foi derrotado, o que resultou no seqüestro de Vanessa. Apesar de a policial ter fugido

com a ajuda de um membro anônimo da empresa, eles conseguiram capturar seus dados para transferi-los ao V-Dural, o novo (e perigosíssimo) modelo recém-desenvolvido. Com isso, o quinto torneio servirá para recapturar Vanessa, descobrir o traidor que a ajudou e testar o verdadeiro poder da V-Dural.

Jogabilidade perfeita

Irrefutavelmente, Virtua Fighter 5 é o game com o maior número de golpes, combos, agarrões, esquivas e contra-ataques já concebido. Cada um dos movimentos pode ser utilizado de variadas formas, agregando a uma jogabilidade rica e recompensadora. O game realmente incentiva o jogador a se tornar mais competente, aprendendo a bolar uma estratégia de jogo, não atacando em vão. Todos

de corpo escultural. Como de praxe, a Sega continua pregando seu conceito de "jogo de luta em CG". Audácia? De forma alguma, já que todo o acabamento é trabalhado com um capricho muito especial: pássaros voando, vento que balança a roupa e cabelos dos personagens, adereços no visual que complementam o já absoluto modelo 3D de cada lutador e cenários repletos de minúcias, como árvores, efeitos de luz e névoa nas montanhas, água fotorealista e muito mais.

A competitividade é um dos pontos fortes do game: você pode conquistar novas roupas, prêmios, ganhar dinheiro virtual para personalizar seu lutador e até mesmo subir no ranking, marcando seu nome na pontuação geral. Adicione a esse pacote interessante o modo Dojo e o Quest, em que você luta contra jogadores "reais" (usando dados coletados das máquinas de arcade japonesas), e você tem um jogo imprescindível para seu console. Recomendado? Com toda a certeza, justifica cada tostão.

—Orlando Ortiz



os personagens são extremamente balanceados e, apesar de terem características distintas, são igualmente poderosos nas mãos certas. Não se atreva a ser preconceituoso, pois você pode tomar uma bela surra de uma chinesinha magrela ou de um mulherão

9.5	Produção Sega
★ 9.5	Desenv. Sega AM2
🔊 9.5	Gênero Luta
🎮 10	Região EUA
❤️ 9.5	Jogadores 1 a 2
	www.sega.com/vf5

Armored Core 4 PS3



Armored Core 4 chegou ao PlayStation 3 para preencher a lacuna dos jogos de batalha entre robôs, já que o primeiro game da saga Gundam foi um fiasco total. Enquanto Gundam Musou não aparece nas prateleiras para redimir a Namco Bandai de sua mancada, a From Software aproveita a brecha e não deixa a peteca cair, com uma investida que com certeza

marca a primeira leva de títulos para o console.

Uma premissa sem igual...

Com o rápido crescimento da população mundial, não havia mais uma forma de abastecer a todos com alimento e combustível. A distância entre as diversas camadas sociais cresceu de forma descontrolada, eclodindo uma verdadeira guerra civil, onde o terrorismo tomou.

conta das nações. No meio dessa anarquia, as seis mais poderosas empresas do mundo formaram um conglomerado que eliminou a ineficiente forma de governo, protegendo a população com exércitos privados e punhos de aço para garantir o cumprimento da lei. Após dizimar toda a hierarquia que controlava os diversos países — guerra que foi chamada de National Dismantlement War — sobrou a hegemonia dos detentores da avançada tecnologia de batalha.

...e um sistema de jogo único

A princípio, os comandos podem parecer um pouco estranhos, principalmente quando você precisa voar, atirar e se esquivar simultaneamente. Porém, após adquirir certa prática, derrubar helicópteros, robôs, pisotear humanos e destruir o cenário se torna uma tarefa muito gratificante. As missões mais complexas oferecem



dificuldade (mas sem desencorajar o jogador), com recompensas bastante interessantes: ao avançar, é possível personalizar seu monstro de metal, melhorando seu armamento pesado e modificando outras características que alteram a performance de sua máquina. Se você já jogou Virtual On, MechWarrior e Super Robô Taisen, esta é uma perfeita alternativa para demonstrar o poder do seu PS3.

—Orlando Ortiz

8.0	Produção Sega
★ 8.5	Desenv. From Software
★ 9.0	Gênero Aventura
★ 8.0	Região EUA
★ 6.0	Jogadores 1 a 8 (on-line)
	www.sega.com/armoredcore4



● Robôs gigantes para os fãs dos desenhos animados japoneses

Burnout Dominator PS2



O mundo dos jogos de corrida pode ser dividido em três partes: simulação, popularidade e arcade. Nestas três categorias, podemos determinar os melhores. No caso da simulação, o melhor é Gran Turismo 4. O prêmio de popularidade vai para a série Need for Speed. O jogo que representa a diversão e velocidade insana dos arcades vai

para os jogos da família Burnout. Sim, Need for Speed também é um jogo do tipo arcade, porém ele não é o melhor no quesito velocidade e diversão instantânea — ele tem muitos extras que o completam. Falando sobre o jogo em destaque, Burnout Dominator, posso afirmar que, se comparado com Revenge, ele peca em alguns pontos, mas acerta em outros.

O lado bom

São muitos, começando pela possibilidade de voltar às raízes que o levaram para as asas da Electronic Arts. O lance de bater na traseira dos carros no trânsito foi abolido desta versão, o que eu agradeço muito, o que o tornou mais difícil e desafiador. Era muito fácil jogar batendo nos veículos comuns para causar Takedowns nos adversários.

Um novo velho conhecido está de volta, o Burnout, ou seja, ligar vários Super Charger para manter a velocidade constante — em Burnout 3 Takedown e Burnout Revenge bastava continuar batendo nos adversários para ganhar barras de turbo. O sistema é parecido, porém, se você não estiver com a barra SuperCharge carregada, você só vai conseguir carregar o turbo se fizer um adversário lambear a parede ou coisa parecida. Outro bom momento do game são as músicas, que mantêm as bases do rock'n'roll para manter o ritmo — algumas baladas e outras pauleiras. Famosos como Avril Lavigne (com duas versões da música "Girlfriend", uma em inglês e outra em espanhol) e Motley Crüe ficam ao lado das bandas menos conhecidas como LDC Sound System e outros.

O lado ruim

O multiplayer online é... inexistente. Realmente, fiquei um tanto decepcionado com esta ausência em Dominator, pois em Takedown e Revenge, mesmo com os litros de lag, era divertido jogar com caras do mundo inteiro. Agora só existe a possibilidade de se jogar em modo em rede local com até oito jogadores. Não pense que foi só isso que faltou, o modo Crash também foi extirpado e, com isso, a diversão de causar caos em um acidente premeditado ficou fadado às boas lembranças. Mas tudo bem, jogar Dominator é tão viciante quanto qualquer game da série e, mesmo não tendo nada de novo, é um jogo que mantém você ligado do início ao fim — com sede de muita velocidade e com o rock no último volume.

—Rodrigo Guerra

8.5	Produção Electronic Arts
★ 8.0	Desenv. Criterion
★ 9.0	Gênero Corrida
★ 8.5	Região EUA
★ 8.5	Jogadores 1 a 8
	www.ea.com



● Adrenalina e velocidade como nos velhos tempos

GTA: Vice City Stories PS2

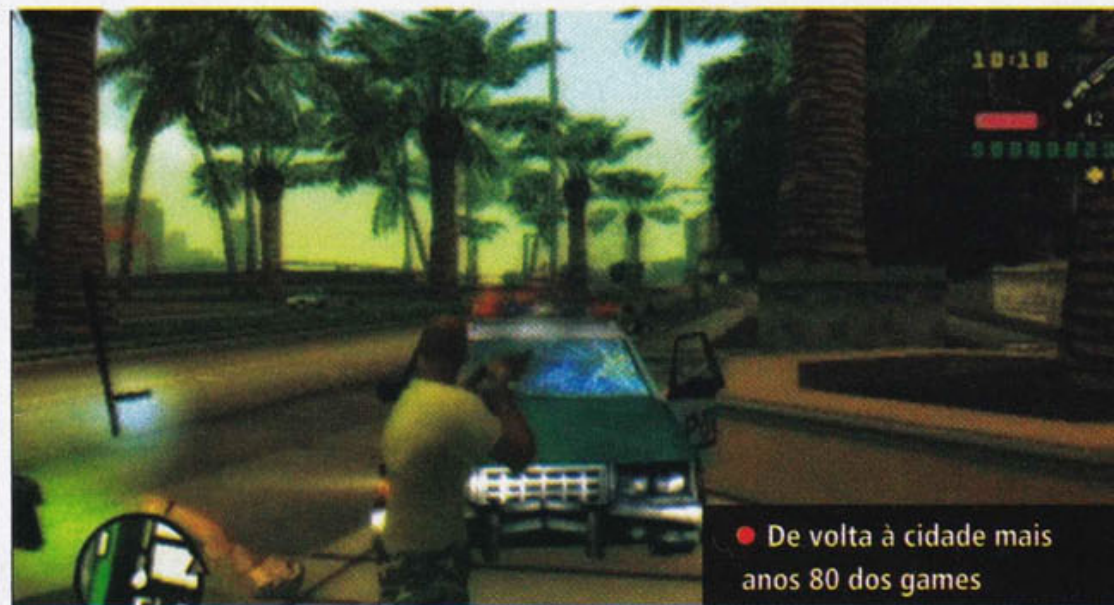


Primeiro, foi Liberty City Stories que saiu para PSP e ganhou uma versão para o PS2. Quando anunciou Vice City Stories, a Rockstar jurava de pés juntos que o título seria exclusivo do portátil. Como a imprensa desconfiava, isso não aconteceu e agora você pode curtir toda a cidade em uma tela muito maior. Infelizmente, alguns erros e detalhes incomodam. Por se tratar de uma conversão direta, não espere nenhuma novidade.

E é aí que aparece o primeiro defeito: VCS, no portátil, era impressionante, bonito, bem feito, vasto e, de várias maneiras, superior a LCS. Agora, no PS2, o game não chega nem perto de ser empolgante. Comparado com outros games e com seu primo maior, San Andreas, ele fica sem graça. Os gráficos estão bem longe do padrão atual e todo aquele mapa não parece mais tão grande. Se não fossem a ótima jogabilidade e todos aqueles detalhes da série que criam sempre ambientes ótimos, como os carros e a trilha sonora, seria uma decepção.

Ainda mais quando se analisa a história de perto.

Enquanto todos os outros GTAs usam vários contratantes para contar uma história única, construir um império, conspirações e muito mais, em VCS tudo parece superficial. A história dificilmente engata e nem os diálogos, conhecidos pelo seu humor e sarcasmo, costumam se salvar. Como as missões também não são das mais variadas, algumas vezes o ritmo se torna denso e entediante, o que atrapalha bastante o progresso e pode afastar aqueles menos persistentes e até alguns fãs da série. Para aqueles que insistirem um pouco, há sim uma recompensa. Assim como em Scarface, é possível comprar lugares e administrá-los para ganhar um dinheiro. Essa, sim, é a melhor parte do jogo, mesmo com as missões chatas que costumam acompanhar a conquista de cada ponto. Como já é tradição na série, objetos colecionáveis é o que não falta e quem quiser explorar bastante o mapa pode se preparar para passar um bom tempo atrás dos segredos.



De volta à cidade mais anos 80 dos games

Chegou a hora

Mesmo completo e aceitável, Vice City Stories vem para mostrar que o ciclo iniciado por GTA3 já atrasou bastante seu fim. Com a quarta versão no horizonte, trazendo esperanças de mudança e inovação em uma série que, em muitos pontos, pode ser considerada vanguardista, é difícil não olhar para pequenos defeitos, erros e até chavões que se tornaram comuns com o sensível aumento de games e clones do gênero no mercado. O jogo vale a

pena para quem ainda gosta muito da série ou não teve a oportunidade de experimentar outro GTA. Para o jogador casual, existem outras opções, bem melhores.

—Daniel Nieuwenhuizen

8.0

Produção Rockstar Games

Desenv. Rockstar Leeds

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1

www.rockstargames.com

Ghost Rider PS2

Não conheço muito sobre o mundo das histórias em quadrinhos, mas sei que a Marvel é bem melhor que a DC. E também que o Motoqueiro Fantasma é um dos personagens cult da Marvel que mais tem fãs. E embora fique claro que este jogo foi feito tendo os fãs em mente, creio que eles — e quem nunca ouviu falar também — irão ficar desapontados com o resultado. Ghost Rider tenta entrar em um gênero que, apesar de todo mundo conhecer, poucos se atrevem a arriscar. Ele tenta emular nada menos que as jogabilidades de God of War e Devil May Cry.

E nem é só a jogabilidade, mas todo o resto. A cópia mais descarada é a barrinha com o nível do combo que você faz, exatamente igual à de DMC, mudando apenas o nome do combo.

Nada se cria, tudo se copia

É incrível como eles copiaram na cara dura os combates de God of War. Os movimentos, como a esquiva, são muito semelhantes. Os controles são quase iguais e o que tem de diferente de GoW acaba se mostrando igual a DMC.

Mas a questão nem é essa. Afinal, misturar esses dois ótimos games parece ser uma grande idéia. Mas aí mora o maior defeito do jogo: ele é chato. Isso, simples assim. Não há uma única parte em que você pare e pense "espera, o que

eu tenho que fazer agora?". É só sair acabando com todas as dezenas de inimigos que aparecem na sua frente — e quando digo dezenas, digo de quantidade mesmo, porque a variação de criaturas...

As fases de moto não são cópias de nada, mas não empolgam, não. Não trazem desafio algum e algumas claramente foram colocadas lá só para dar um volume maior de jogo. O que nos leva a outro ponto negativo. O outro grande problema é o tempo de jogo. Fiquei impressionado, pois este é com certeza o game mais curto que já joguei na vida. Meu último save marcava 3h20. Sabe quando falamos que um game é bom para se jogar numa tarde entediante? Então, este levou a sério a frase, pois dá para terminar nessa mesma tarde, antes de escurecer.

No embalo do filme

Gráficos são bem mais ou menos... DMC2. Já o som é tão genérico e repetitivo que acabou estragando a história para mim. Deixei de querer ouvir as mesmas músicas de batalha (as três),

liguei meu rádio e fiquei ouvindo um som num volume alto. Perdi os diálogos do jogo, mas não fez nenhuma diferença, pois a história é contada de uma forma bem sem graça. Para não dizer que GR é um fracasso, as animações são bem feitas, e mesmo que não possua desafios mentais, o game oferece uma dificuldade decente. Entre os extras, dá para liberar várias HQs do herói. Falando em extras, coloquei meio ponto a mais na nota só pelo fato de deixarem controlar Blade após terminar o game. É muito legal jogar com ele.

A verdade é que Ghost Rider foi feito apenas para tentar lucrar em cima do filme. Mas como ele de fato tem a duração de um longa-metragem, até que vale a pena jogá-lo, afinal, serão apenas três horas mesmo.

—Douglas Pereira

5.5

Produção 2K Games

Desenv. Climax

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1

www.2kgames.com



Metal Slug Anthology PS2



Metal Slug surgiu nos arcades em 1996 (já faz onze anos!), e fez um enorme estardalhaço.

Provando que o antiquado hardware do NeoGeo ainda tinha muita lenha para queimar, ele colocava os heróis Marco Rossi e Tarma Roving em diversas missões lineares, enfrentando oponentes nazistas um atrás do outro. A jogabilidade simples, porém envolvente, era trabalhada com apenas três botões – tiro, granada e pulo. Munido de armamento pesado, os diversos chefes, plataformas, armadilhas e veículos militares provavam ser um desafio pra lá de divertido (para

não mencionar difícil). Até hoje não conheci uma pessoa sequer a terminar o game com apenas um crédito e três vidas. Dois anos depois, surgiu o segundo game da série. O slowdown marcava presença, mas isso não impediu os jogadores de curtirem o game (essa deficiência, obviamente, foi sanada nesta compilação). Nesta edição, Fio Germi e Eri Kasamoto – duas combatentes do sexo feminino – entraram para o rol de personagens. A história começou a ficar cada vez mais, maluca, com o surgimento de forças alienígenas atacando a Terra. Em 1999, uma versão “definitiva” foi lançada, chamada

Metal Slug X. Muito similar ao segundo game, ele melhorava a fórmula em diversos aspectos, aprimorando ainda mais o acabamento audiovisual e a jogabilidade. Os estágios se tornavam mais lapidados, com mais presença cômica que no antecessor. Porém, este não foi o verdadeiro auge da série: Metal Slug 3 provou que os desenvolvedores haviam despirocado,

colocando zumbis, múmias, monstros e morcegos no seu caminho. Era possível até mesmo vomitar sangue para vencer os oponentes!

Nos anos seguintes, a saga sofreu com um declínio terrível, devido a mudanças comerciais na empresa. O quarto game é considerado medíocre entre os fãs mais ardorosos, pois apenas copia descaradamente os elementos dos predecessores, sem inovar em absolutamente nenhum aspecto. Ele se tornou um produto genérico, que não foi bem aceito no mercado. A produção, é claro, não estava nas mãos da SNK, e sim da coreana Eolith. Felizmente, a empresa se reergueu e tomou de volta as rédeas da produção com Metal Slug 5. Longe de ser perfeito, mas com um feeling mais casual, digno das primeiras produções da série. A redenção veio mesmo com Metal Slug 6, em novo hardware, com roupagem aprimorada, personagens da série The King of Fighters (Ralf & Clark, os Ikari Warriors, finalmente) e uma série



de inovações que refrescaram a série. Essa montoeira histórica foi agregada em um pacote muito bacana, com conteúdo extra, e lançado para seu querido PlayStation 2. Um clássico retrô que já se tornou eterno, em plena forma e traz muita diversão para até dois jogadores simultâneos.

—Orlando Ortiz

9.0	Produção SNK Playmore
★ 8.0	Desenv. Terminal Reality
🔊 7.5	Gênero Ação
🎮 9.5	Região EUA
❤️ 9.0	Jogadores 1 a 2
	www.snkplaymoreusa.com

Garou Densetsu Battle Archives 2 PS2



Três excelentes jogos, uma conversão muito porca. Idênticos à versão para arcade, não há filtros de imagem, modo progressive scan para TVs de alta definição nem mesmo uma trilha sonora remixada. Tudo é muito cru, desapontando àqueles que aguardavam por um pacote especial. Apesar de fã ardoroso da série, afirmo com tristeza: potencial desperdiçado, o que salva a compilação é a jogabilidade impecável.

—Orlando Ortiz



6.5	Produção SNK Playmore
★ 6.5	Desenv. SNK Playmore
🔊 6.0	Gênero Luta
🎮 9.0	Região Japão
❤️ 6.0	Jogadores 1 a 2
	www.snkplaymore.co.jp



Appleseed EX PS2



Na minha loja, Appleseed ficaria na seção “Jogos de Luta Baseados em Anime, com Ambientes Repetitivos, Ação Entediante e Acabamento Passável”. Porque ninguém quer andar por ambientes mal-acabados, conversar demais e socar inimigos iguais usando sempre os mesmos golpes. Mas, se você comprasse, eu elogiaria: “pelo menos é possível emendar uns hit-combo razoáveis”.

—Renato Bueno

4.0	Produção Sega
★ 5.0	Desenv. Dream Factory
🔊 5.0	Gênero Ação/Luta
🎮 5.0	Região Japão
❤️ 4.0	Jogadores 1
	www.sega.com

Backyard Basketball 2007 PS2

A série Backyard retorna com mais um game repleto de personagens caricatos – que neste caso são as versões juvenis de Shaquille O’Neal, LeBron James (Cavaliers) entre outros –, e com uma jogabilidade arcade que permite a você interagir com alguns (dos poucos) itens do cenário. Parece bom, mas não é divertido, nem mesmo para quem gosta de basquete.

—Ronaldo Testa



5.0	Produção Infogrames
★ 6.0	Desenv. Humongous
🔊 6.5	Gênero Esporte
🎮 7.5	Região EUA
❤️ 5.0	Jogadores 1 a 2
	www.infogrames.com

Lupin III: Lupin ni wa Shi wo Zenigata wa Koi wo PS2



As CGs são simples, mas carismáticas, com os caras de costeletas compridas, visual anos 70 e mocinhas indefesas. Goste ou não, é fiel ao anime, até nas cenas do próximo capítulo. Seria um bom jogo se não tivesse a parte do jogo, pois é muito ruim, com gráficos pobres demais, controles imprecisos e desafios sem criatividade. Perde o sentido como game, já que só o enredo e o som (nas CGs) se salvam.

—Henrique Minatogawa

3.0	Produção Bandai
★ 2.0	Desenv. Banpresto
🔊 5.0	Gênero Ação
🎮 3.0	Região EUA
❤️ 1.0	Jogadores 1
	www.namcobandai.com

300: March to Glory PSP



Você pode não acreditar, mas a linha que separa um bom game de uma super produção é muito tênue. E 300: March to Glory é perfeito para comparar. Caso você não saiba, eis aqui a adaptação (exclusiva, por sinal) da obra máxima de Frank Miller. Conhecida no Brasil como 300 de Esparta, a HQ recentemente foi lançada pela Devir Livraria e, como você deve saber, ganhou um longa metragem hollywoodiano (com direito a filmagem

digital e ator brasileiro com papel de destaque, Rodrigo Santoro). O game 300 conta a história de Leônidas, rei de Esparta, que por não aceitar um acordo com os persas, parte para o confronto final de sua vida: provar à toda Grécia o verdadeiro poder dos espartanos. Ao seu lado, apenas 300 guerreiros, fiéis aliados nas incontáveis guerras de Esparta. Tirando todo ar mitológico, as diferenças de 300 e God of War não são muitas. A carnificina desenfreada, as batalhas

heróicas e a chuva de sangue inocente (ou não) assola a Grécia antiga em ambas produções. A diferença é que enquanto God of War reina pela novidade e pelo desafio, 300 confia muito no nome que seu título vem marcando na mídia popular (graças ao filme) e esquece completamente do que eu chamo de "arroz com feijão" que qualquer game precisa ter antes de ser lançado. E nesta mistura popular, eu destaco a falta de inovação nos combates — uma vez que você se limita ao hack 'n' slash de armas simples e combos previsíveis —, aos gráficos que demonstram a inocência da equipe de produção em não querer ousar no portátil e a falta de elementos básicos para prender um jogador na telinha por mais que duas horas. Ainda assim, 300 tem seu requinte de qualidade. Toda história é narrada com cenas dos quadrinhos de Frank Miller. Em alguns momentos do jogo, você realmente sente que os desenvolvedores tentaram buscar alguma novidade, como logo nos primeiros minutos, em que você controla uma linha de frente com pelo menos oito soldados controlados simultaneamente que devem seguir pela área de combate

acabando com os inimigos, desviando da chuva de flechas para, no final, derrotar um elefante monstruoso. Por falar em chuva de flechas, está aqui um dos momentos muito interessantes no game: quando você menos espera, uma chuva de flechas assola o campo de batalha, atrapalhando toda sua estratégia de combos. Além disso, seus extras não são poucos. Storyboard e trailers do filme, sketchbooks do game e entrevistas em vídeo com o próprio Frank Miller falando sobre sua obra nas HQs, nos cinemas e no game de PSP, deixam o pacote bem mais servido. Se você não implicar com a constante quebra de frames e com os guerreiros genéricos, eis aqui um game que garante momentos gratificantes no portátil. Encare-o como um daqueles games que você terminará com gosto, mas que dificilmente lembrará depois de alguns meses.

—Ricardo Farah

7.0	Produção Warner Bros. Inter.
★ 6.0	Desenv. Collision Studios
🔊 7.5	Gênero Ação
🎮 7.5	Região EUA
❤️ 7.0	Jogadores 1
	http://300videogame.warnerbros.com



Ratchet & Clank: Size Matters PSP



Como leitor antenado da SDP, você certamente conhece essa dupla e sabe também que eles costumam vir sempre acompanhados de ótimos games, até então exclusivos para a galera do PS2. Felizmente, Ratchet e Clank acabam de chegar ao nosso amado portátil mantendo toda a qualidade que fez fama nas versões anteriores. Para nossa alegria, a fórmula clássica da série que combina plataformas com tiros aos montes funciona quase que perfeitamente no portátil, com uma ótima jogabilidade e controles muito bem adaptados. A história é envolvente, cheia de reviravoltas e o desenrolar do game conta ainda com o bom humor dos personagens, outra marca registrada da série. As armas utilizadas pelos heróis também merecem destaque, pois além de serem variadas, evoluem conforme são utilizadas e podem ainda ser equipadas com acessórios conseguidos ao longo da jornada, fazendo com que cada um possa montar suas armas como bem entender. Claro que não poderia deixar de comentar os modos multiplayer do game,

que, aliás, cumprem muito bem seu papel. Até quatro jogadores são suportados, seja via Ad Hoc ou Infrastructure, contando com detalhes bacanas e que demonstram o capricho dos desenvolvedores, como lista de amigos e novos mapas para download. Some a tudo isso um dos melhores gráficos que o PSP já foi capaz de produzir, e você sem dúvida colocará Ratchet & Clank: Size Matters na sua lista de melhores para o portátil.

—Rodrigo Raugust



8.5	Produção SCEA
★ 9.0	Desenv. High Impact Games
🔊 8.0	Gênero Plataforma / Tiro
🎮 8.0	Região EUA
❤️ 7.0	Jogadores 1 a 4 (Via Ad Hoc)
	www.us.playstation.com

Tony Hawk's Project 8 PSP



A versão de bolso de Project 8 me impressionou bastante por trazer gráficos muito semelhantes aos do PlayStation 2, com uma notável fluidez. O desafio é o mesmo do console, você precisa completar as dezenas de missões para ganhar pontos no ranking e se tornar o primeiro do mundo. Para isso, você terá que completar as mesmas missões do console, no modo clássico ou no Career. Lembra dos objetivos de Tony Hawk's e Tony Hawk's 2? Fazer uma quantidade de pontos para atingir a pontuação profissional, coletar as famosas letras S-K-A-T-E, derrubar caixas de papelão ou latas de lixo, fazer grind em certas partes do cenário e, por fim, encontrar a fita de vídeo secreta, que habilita o vídeo secreto... duh! É isso

o que você encontra no modo Classic de Project 8. A diferença para o modo Career é que você tem que completar esses objetivos e mais um tanto de outros menos lineares. Como encontrar bolinhas de golfe perdidas, colar pôsteres nas paredes indicadas, fazer manobras para impressionar um grupo de pessoas na rua e mais um monte de coisas

que liberam a próxima fase para você. A adaptação para a tela wide do PSP ficou muito boa, dá para ver mais do cenário e ficou mais fácil de visualizar o radar — o que conseqüentemente ajuda você a encontrar as pessoas no cenário, que lhe desafiam com as missões. Apesar de ser uma cópia perfeita, arrisco dizer que esta é a melhor versão portátil de Tony Hawk's da atualidade.

—Ronaldo Testa

7.0	Produção Activision
★ 8.0	Desenv. Neversoft Entertainment
🔊 7.5	Gênero Esporte
🎮 6.5	Região EUA
❤️ 6.0	Jogadores 1 a 4 (Ad Hoc e Infra.)
	www.activision.com

The Warriors PSP

Já falei em páginas de outras revistas o quanto o PSP me decepcionou. Se você não conhece a minha opinião, esta é uma boa chance, visto que estou analisando a versão portátil de um game que aprendi a adorar no PS2. No console, The Warriors é um jogo irrepreensível, combinação incomum de jogabilidade bem estruturada, qualidade técnica e enredo aprofundado, baseado em uma história consagrada. É o raro caso de um game baseado em filme que acabou dando certo. Mérito da Rockstar, que teve a coragem de tirar da gaveta um filme cult produzido quando a maioria dos gamers nem era nascida, e dar aquela "injeção de personalidade": ao mesmo tempo em

que o game tem aquele indefectível selo de qualidade estampado na testa, é fiel e respeitoso à essência do filme, um clássico do fim dos anos 70 que ficou eternizado em nossas mentes graças às constantes exhibições nos extintos Domingo Maior e Sessão de Gala. The Warriors tem violência deliciosamente sangrenta, briga desleal, centenas de missões, ritmo cinematográfico, cenas animadas bem dubladas e interpretadas (se são bonitas ou não, já é outra história) e aquele clima cruel e sacana que só a Rockstar consegue aplicar aos jogos. Um produto completo, que só fica devendo aos outros títulos da produtora (GTA, citando o mais famoso) nos quesitos "tamanho" e "duração".

Mas este review não fala sobre um jogo para PS2, e sim sobre sua versão para o PSP. E é aí que entra a minha chance de falar mal do portátil, um produto tão cheio de falhas de engenharia que fica difícil acreditar que tanta gente (inclusive eu) se deixou enganar.

Acho um absurdo uma empresa do tamanho da Sony não ter verificado o quanto seu aparelho é imprestável para jogos de ação constante que usam a tão alardeada "alavanca analógica". The Warriors é um jogo de precisão, que obriga o jogador a manter seus personagens em constante movimento e pressionar muitas teclas simultâneas. A tarefa é ingrata, senão impossível, visto que o posicionamento da tal alavanca não foi feito com o bem estar do usuário em mente. É preciso apenas meia hora para o punho começar a doer – isso nas missões iniciais, que nem exigem tanta habilidade. Para cada consumidor que realizar a proeza de chegar ao final do jogo, a Sony deveria bancar consultas em um ortopedista. Descontando o "detalhe" essencial, Warriors para PSP entrega exatamente o que se encontra na versão para PS2, sem tirar nem pôr, com a vantagem de ser portátil. Encare somente se você for um fã aficionado e já decorou as frases



feitas e os diálogos; ou se jogou o game original, encontrou todos os segredos e ficou com gostinho de "quero mais". Se algum desses for o seu caso, vá fundo. Mas se eu puder lhe fazer uma recomendação, cá está: desencane desta versão e guarde a boa lembrança que o jogo para PlayStation 2 lhe proporcionou. Se é que estou em condições de lhe recomendar alguma coisa...

—Pablo Miyazawa

6.0	Produção Rockstar Games
★ 8.0	Desenv. Rockstar Leeds
🔊 7.0	Gênero Ação
🎮 3.5	Região EUA
❤️ 7.0	Jogadores 1
	www.rockstargames.com

Marvel Trading Card Game PSP

só para psp Apesar de eu ser fã de carteirinha da Marvel e seus personagens, fico triste com a dificuldade que seu cardgame exerce sobre os novatos. O game que transporta os cards de verdade (assim como aconteceu com Yu-Gi-Oh e Pokémon) tem tutoriais e até modo online, mas espanta pela sua dificuldade. Prefira dar uma lida no guia do site ou aprender com alguém que já saiba o game, senão, você fará feio.

—Ricardo Farah



6.0	Produção Konami
★ 7.0	Desenv. Vicious Cycle
🔊 5.0	Gênero Cardgame
🎮 4.0	Região EUA
❤️ 4.5	Jogadores 1 a 2 (via Ad Hoc)
	www.konami.com



Metal Slug Anthology PSP

ouro O sermão traçado pelo revelando Ortiz na página 71 me obriga a um testemunho de fé: a antologia Slug também funciona sem tropeços no PSP, irmãos. O clima de guerra cômica sem descanso flui pela telinha (com três opções de formato) como os tiros de uma heavy machine gun. Bilhões de continues, trilhões de tiros e replay infinito. Triste é ver o PSP viver do passado.

—Renato Bueno

8.5	Produção SNK Playmore
★ 8.0	Desenv. Terminal Reality
🔊 7.5	Gênero Ação/Luta
🎮 8.5	Região Japão e EUA
❤️ 8.5	Jogadores 1 a 2
	www.snkplaymoreusa.com

Ghost Rider PSP

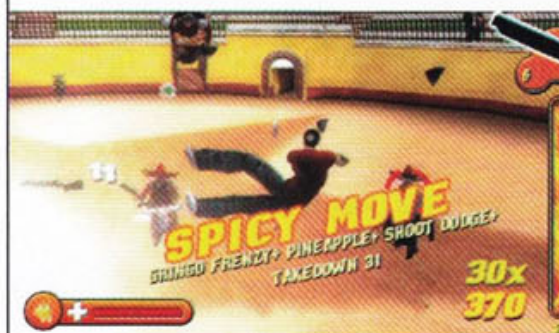
Na tentativa de fugir à regra de que a maioria dos games baseados em filmes é um lixo, a Climax resolveu incluir no seu novo lançamento elementos conhecidos de games famosos de ação. Logo de cara, percebemos que a jogabilidade foi inspirada em God of War, porém sem o polimento encontrado no game de Kratos. Mesmo sendo apenas mediano, GR ainda se sai melhor que muito game vindo das telonas.

—Rodrigo Raugust



4.5	Produção 2K Games
★ 5.0	Desenv. Climax
🔊 5.0	Gênero Ação
🎮 4.5	Região EUA
❤️ 4.0	Jogadores 1 (4 via Ad Hoc)
	www.2kgames.com/ghostrider

Chili Con Carnage PSP



só para psp Ramiro é o Max Payne adolescente – bullet time chama Loco Move. Além disso, o rapaz pega impulso nas paredes e ganha pontos por movimentos malucos – espere para ver o ataque estilo mariachi. É possível dirigir caminhonetes e tratores pelos cenários do filme La Bamba. Os estereótipos latinos (mexicanos, especialmente) estão lá. Encare com bom humor e aproveite um dos melhores jogos de ação do PSP.

—Henrique Minatogawa

8.0	Produção Eidos
★ 8.0	Desenv. Deadline Games
🔊 8.0	Gênero Ação
🎮 7.0	Região EUA
❤️ 7.5	Jogadores 1 a 4 (via Ad Hoc)
	www.eidosinteractive.com

O que rola em abril

Coelhinho da Páscoa, que trazes pra mim?

COM A GDC, ALGUNS JOGOS APARECERAM só que muito pouco para o PlayStation 2. Os olhos da Sony estão fechando para o console velhinho, mas não fique alarmado. Outras empresas estão trazendo games para nós ainda este ano. Além disso você deve ter um monte de coisas para jogar do PS2 que ainda nem sabe que existe – ou você vai dizer que já jogou todos os 3000 títulos que saíram para a plataforma. Voltando a abril, tem muita coisa rolando, por isso fique de olho para o que indicamos para você aproveitar tudo o que o coelhinho da páscoa está trazendo.

Por Rodrigo Guerra e Fábio Frazão

PS2

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Heatseeker	Codemasters	Ação	01
Brave: The Search for Spirit Dancer	SouthPeak Interactive	Ação	02
The Red Star	XS Games	Ação	02
SingStar Pop	Sony CEA	Musical	03
The Plan	SVG Distribution	Ação	03
World Championship Cards	Crave	Cartas	03
Tokyo Xtreme Racer DRIFT 2	SVG Distribution	Corrida	10
Legend of the Dragon	The Game Factory	Ação	16
Raiden III	UFO Interactive	Tiro	17
Japão			
Pro Yakyuu Spirits 4	Konami	Esporte	01
Netsu Chu! Pro Baseball 2007	Bandai Namco	Esporte	05
Naruto Shippuden: Narutimate Accel	Bandai Namco	Luta	05
Rakushou! Pach-Slot Sengen 5: Rio Paradise	Tecmo	Tabuleiro	05
Grim Grimoire	Nippon Ichi Software	Estratégia	12
Jissen Pach-Slot Hisshouhou! Mister Magic Neo	Sega	Tabuleiro	12
Simple 2000 Series Vol. 116: The Neko-Mura no			
Ninnin Pagu Daikan no Akugyou Sanmai	D3	Ação	12
Tom Clancy's Splinter Cell Nijuu Spy	Ubisoft	Ação	12
Fate/Stay Night (Realta Nua)	Kadokawa	Aventura	19
Sakura Ran Koukou Hosutobu	Factory	Aventura	19
Binchou-Tan: Shiawasegoyomi	Marvelous Interactive	Aventura	26
Elvandia Story	Spike	RPG	26
Iinazuke	Princess Soft	Aventura	26
LoveDrops	Dimple Entertainment	Aventura	26
Ojousama Kumikyoku: Sweet Concert	PioneSoft	Aventura	26
Orange Honey: Boku wa Kimi ni Koishiteru	Marvelous	Aventura	26
Rogue Hearts Dungeon	Compile Heart	RPG	26
Shinkyoku Soukai	Polyphonic Prototype	Aventura	26
Simple 2000 Series Vol. 117: The Zerosen	D3	Ação	26
The Dog Island: Hitsutsuno no			
Hana no Monogatari	Yuke's	Ação	26

PS3

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
MLB 07: The Show	Sony CEA	Esporte	16
Spider-Man 3	Activision	Ação	16
Japão			
Pro Yakyuu Spirits 4	Konami	Esporte	01



• The Elder Scrolls IV: Oblivion é um jogo incrível (pelo menos nas plataformas "grandes"). Será que vai dar certo no PSP?

PSP

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Heatseeker	Codemasters	Ação	01
World Championship Cards	Crave	Cartas	03
Bliss Island	Codemasters	Puzzle	05
Steel Horizon	Konami	Estratégia	09
Pimp My Ride	Activision	Corrida	10
Elder Scrolls IV Oblivion	Bethesda Softworks	RPG	16
Puzzle Scape	D3 Entertainment	Puzzle	16
Gone Wild Pocket Pool	Conspiracy Entertainment	Esporte	17
Test Drive Unlimited	Atari	Corrida	17
Valhalla Knights	Xseed Games	RPG	17
Riviera	Atlus Co.	RPG	24
The Fast and the Furious	Namco Bandai	Corrida	24
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	24
Ultimate Board Game Collection	Valcon Games	Tabuleiro	24
Cube	D3	Puzzle	25
Japão			
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable 2	Konami	Esporte	05
Mobile Suit Gundam Seed: Rengou vs. Z.A.F.T. Portable	Bandai Namco	Ação	05
Isshou Asoberu Todai Shougi:			
Sakidzume Shogi Dojo	NCS	Tabuleiro	12
Final Fantasy Anniversary Edition	Square Enix	RPG	19
Minna no Chizu 2	Zenrin	Mapa	19

GAME MUSIC

OutRun 20th Anniversary Box

Distribuição: Wave Master • Catálogo: não disponível • Lançamento: 08 de fevereiro • NOTA: 9.0

"Splash Wave", "Magical Sound Shower" e "Passing Breeze". Essas músicas nostálgicas de Hiroshi Miyauchi (After Burner, Power Drift e Space Harrier) não poderiam faltar neste box comemorativo de 20 anos de OutRun. São nada menos do que 11 CDs com diversas versões das supracitadas e de muitas outras faixas da lendária série de corrida da Sega. Há desde as originais do Arcade, Mega Drive e Master System, até as releituras que apresentam tendências para o jazz ou para o rock, com arranjos de Richard Jacques (Sonic R) e Jun Senoue (Sonic Adventure), respectivamente. Em suma, é o pacote definitivo dessa franquia mágica que é sinônimo de excelência musical.

—Alexei Barros

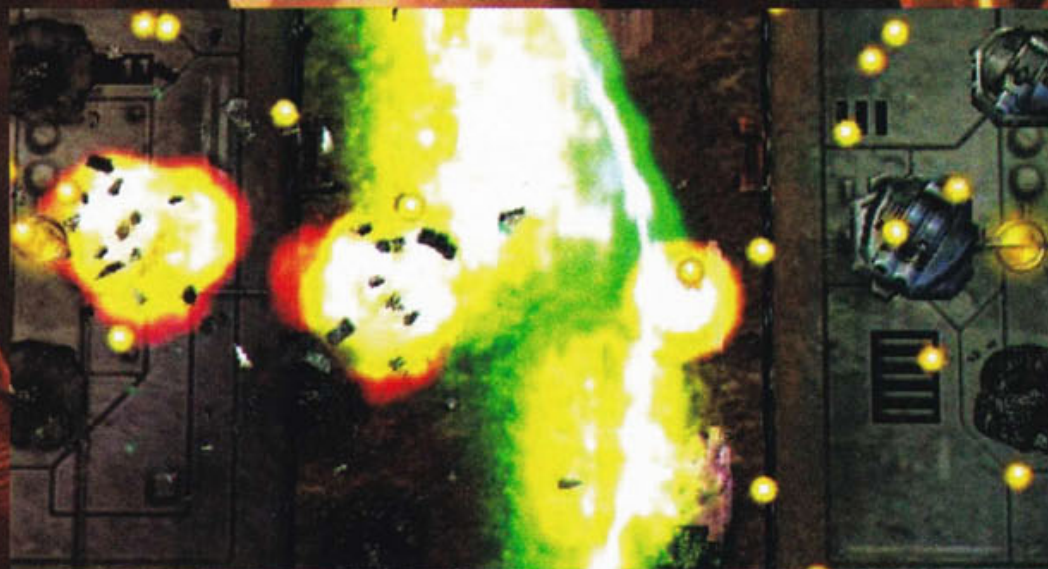
Ryu ga Gotoku & Ryu ga Gotoku 2 Original Soundtrack

Distribuição: Wave Master • Catálogo: HCV-0287 • Lançamento: 25 de janeiro • NOTA: 8.5

Este excepcional álbum duplo compreende as trilhas dos dois jogos da série Ryu ga Gotoku (conhecida aqui no ocidente como Yakuza) para PlayStation 2, com 50 faixas ao todo. Prepondera um empolgante rock com batida techno, elementos característicos do compositor principal Hidenori Shoji, o mesmo de F-Zero GX do GameCube. Além dele, participaram outros músicos, como Norihiko Ibino, de Metal Gear Solid 2, 3 e Portable Ops, que adiciona pitadas de jazz à batida eletrônica. Por fim, duas belas músicas tradicionais e inusitadas para um jogo: "Amazing Grace" ("Preciosa Graça") e "Silent Night, Holly Night" ("Noite Feliz"), ambas cantadas em inglês por Eri Kawai.

—Alexei Barros

• Enquanto ouve o disco você pode terminar de colorir a capa com seus lápis de cor



• Altas explosões e aventuras de montão com uma galerinha que só sabe aprontar. Não é Sessão da Tarde. É Raiden III (PS2)

e fora os games...

QUADRINHOS

Liberty Meadows

Distribuição: HQM Editora • Lançamento: primeira quinzena de abril • NOTA: 8,5

Atrasou uns meses, mas está nas bancas a obra que tornou Frank Cho um dos mais requisitados artistas de quadrinhos dos EUA. Esta série de tiras é uma continuação natural de University², produzida por Cho para um jornal estudantil. A saga da bela Brandy e do nerd apaixonado Frank em um santuário de animais falantes remete diretamente a Pogo, de Walt Kelly, e a Bone, de Jeff Smith, dois clássicos das HQs. Porém, Cho apimenta suas tiras com muita sensualidade e piadas de duplo sentido, o que fez com que fosse alvo de protesto por conservadores, mas que garantiram a entrada definitiva do autor no mundo das revistas. Diversão garantida, vale a pena! — Delfin



• Brandy tem alguns grandes argumentos para que você leia Liberty Meadows

MÚSICA

Deftones: Saturday Night Wrist

Gravadora: Maverick Records • Gênero: Rock • Lançamento: Fevereiro de 2007 • NOTA: 8.0

Eles já tocaram no Brasil duas vezes (Rock in Rio 2001 e, recentemente, em fevereiro), estão na estrada desde 88, somam outros cinco discos (incluindo White Pony), vários clássicos (lembra de "My Own Summer"?) e preservam uma imagem de respeito (embora sejam culpados pela existência de Linkin Park e afins). E o que Saturday Night Wrist faz, além de evocar o milagroso código da Konami na faixa "U,U,D,D,L,R,L,R,A,B,SELECT,START"? Ele mostra que os caras não perderam a força e ainda soam inovadores, apesar do exagero em algumas músicas forçosamente redentoras. No mais, pauleira direta e (quase sempre) reta, como deve ser.

— Renato Bueno



• Existem controvérsias sobre a natureza da capa: CG ou em tempo real?

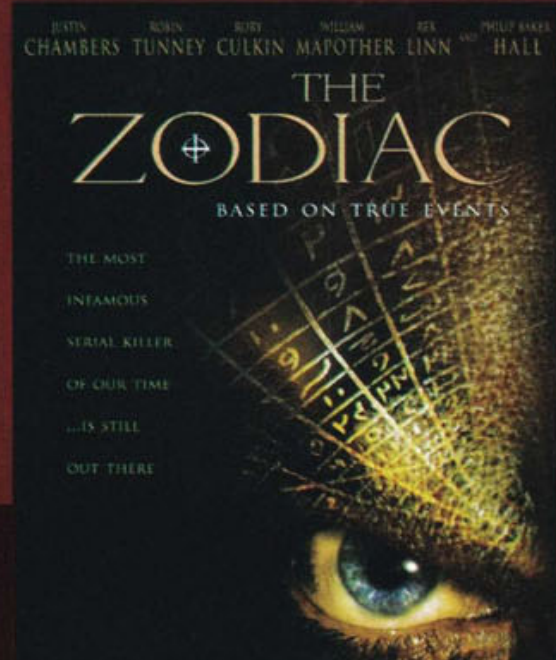
CINEMA

Zodíaco

Distribuição: Warner Bros • Gênero: Policial • Lançamento: dia 20 de abril • NOTA: 8.0

Você que assistiu a O Silêncio dos Inocentes, Seven e O Colecionador de Ossos deve estar se sentindo meio órfão, sem nenhum bom filme do gênero há algum tempo. Mas Zodíaco é um filme inteligente, intrigante e conta a história de um assassino em série que age em São Francisco nos anos 70. O cara deixa mensagens que envolvem as casas do zodíaco. O interessante é que essas mensagens são direcionadas aos policiais que investigam sua identidade. O filme acompanha a investigação em momentos de pura adrenalina, porém, se você prestar atenção ao início do filme, logo vai descobrir quem é o assassino. Mesmo assim, vale assistir, pois o longa foi produzido pelos caras responsáveis pelo saudoso Seven.

— Rodrigo Guerra



• Não, não tem nada de Cavaleiros para ser visto aqui

DVD

Homem-Aranha 2.1

Distribuição: Sony Pictures • Gênero: Aventura • Lançamento: 11 de abril • NOTA: 7.0

Fanáticos pelo herói favorito do PlayStation 3 terão algo além dos games para passar o tempo até que Spider-Man 3 chegue aos cinemas. Homem-Aranha 2.1 é o segundo filme remasterizado em alta definição em formato widescreen anamórfico e som 5.1 Dolby Digital para rodar no seu DVD player — seja ele o PS2 ou o PS3. Mas o que interessa mesmo é os 8 (oito) minutos adicionais de cenas inéditas. Por exemplo, a sequência da luta contra Dr. Octopus no trem foi estendida — e dizem que J.J. Jameson experimenta o uniforme do Aranha... No Disco 2, há um monte de extras para agradar qualquer colecionador: bastidores, documentários e comentários de produção, além, claro, de um preview de Spider-Man 3, que pode ser a despedida de Tobey Maguire da série. Para os fãs, vale a pena conferir e matar a curiosidade. Mas curioso mesmo é por que não fizeram isso também com o primeiro filme.

— Henrique Minatogawa



OPCVERDE

SAIBA COMO ESCOLHER COMPONENTES ECOLOGICAMENTE CORRETOS NA HORA DE MONTAR SEU PRÓXIMO COMPUTADOR. VOCÊ AJUDA A SALVAR O PLANETA, E AINDA ECONOMIZA COM A CONTA DE LUZ.

E MAIS:

* AS MELHORES CÂMERAS DIGITAIS SUPERZOOM DO MERCADO

* OS MELHORES SERVIÇOS DE WEBMAIL

JÁ NAS BANCAS



FUTURO



ZIFF DAVIS MEDIA

WWW.PCMAG.COM.BR

PC MAGAZINE

LANÇAMENTOS
ASUS W5FE: PRIMEIRO NOTEBOOK COM SIDESHOW PARA O VISTA
CÂMERAS DIGITAIS COM SUPERZOOM

SOFTWARE GRATUITO
77 OPÇÕES PARA AMPLIAR O PODER DE FOGO DO SEU COMPUTADOR SEM GASTAR

FAÇA UM PC ECOLÓGICO
AJUDE A SALVAR A TERRA E ECONOMIZAR! USANDO UM COMPUTADOR VERDE
SEU MICRO VELHO PODE AJUDAR NA INCLUSÃO DIGITAL. DIZ O GOVERNO • VEJA O RANKING DOS FABRICANTES QUE AJUDAM O MEIO AMBIENTE • SAIBA COMO RECICLAR

SOLUÇÕES
CONHEÇA O SEGREDO DA MICROSOFT PARA ACELERAR O WINDOWS XP

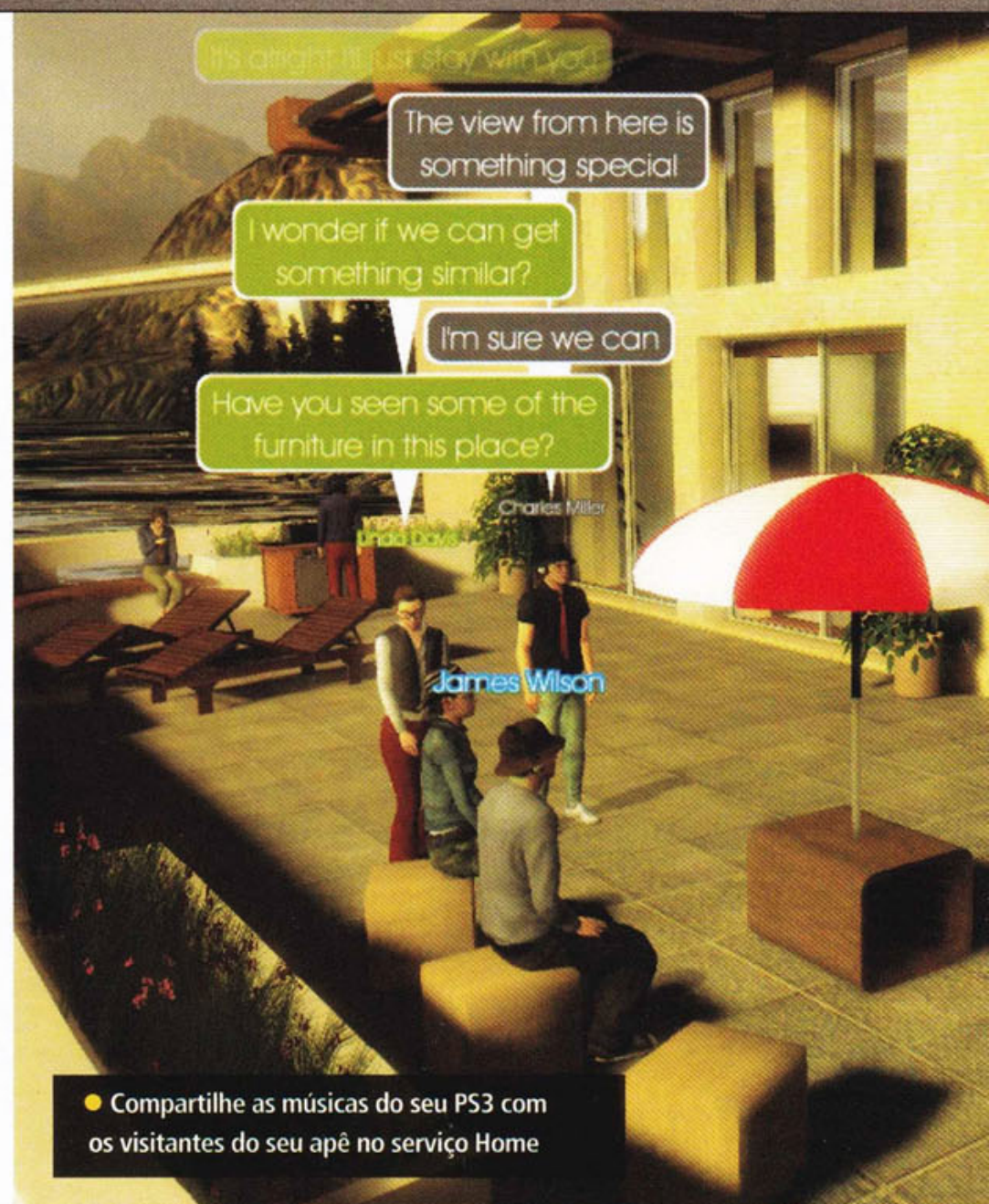
www.pcmag.com.br

85 1.50 Nº 19

O lar do jogador

O Home é um serviço essencial para o PS3?

NO DIA 07 DE MARÇO, PHIL HARRISON SUBIU AO PALCO do Moscone Center em San Francisco para anunciar um novo serviço da PlayStation Network, o Home. A idéia é firmar uma comunidade de jogadores em torno de um mundo virtual. Além de o usuário poder criar seu avatar e seu "apartamento" dentro da comunidade, haverá vários tipos de salas para se reunir, seja para bater papo, jogar games casuais ou mesmo para mostrar seus troféus – em jogos futuros que tiverem estas opções. Um serviço parecido com o não-jogo Second Life, mas em um ambiente fechado e com menos recursos de personalização (veja mais detalhes sobre o serviço na página 12). Mesmo sendo interessante, fica a pergunta: o serviço Home é realmente essencial para o jogador do PlayStation 3?



● Compartilhe as músicas do seu PS3 com os visitantes do seu apê no serviço Home

Nunca é tarde demais

Apesar de gratuito, o serviço online do PlayStation 3 não tinha a funcionalidade e os múltiplos recursos da Xbox Live da Microsoft. Com o Home, a PlayStation Network ainda não supera seu principal concorrente em versatilidade, mas dá um passo na direção certa para atrair consumidores. O aspecto de comunidade está em voga, então, nada mais natural que investir nesse recurso. Criar seu avatar, ter seu próprio espaço virtual e decorá-lo com objetos que você conquista nos jogos... Você já viu tudo isso antes (Mii, Second Life, Achievements), mas a Sony nunca foi conhecida pela originalidade, e sim por aproveitar boas idéias. Pena que as idéias não apareceram a tempo de a Sony copiá-las para o lançamento do PS3, mas, como diz o ditado,

"antes tarde do que mais tarde". Ou algo assim.
— Fabio Santana



Chega de mais do mesmo

Legal. Vou me reunir com pessoas do mundo, montar um avatar maneiro, mobiliar meu apartamento virtual com os móveis mais legais e muitas outras coisas que estou louco para ver. Como o Fabão e o Bueno disseram, era necessário que a Sony produzisse alguma coisa para concorrer com o Xbox 360 e o Wii. Se o console da Microsoft tem os Achievements, o PS3 terá o Hall of Fame. Se os carismáticos Miis da Nintendo estão em todos lugares, logo os avatares da Sony estarão com a sua cara. Pode parecer uma cópia descarada, mas acho isso não foi baseado nos consoles concorrentes, mas em Second Life. Agora, para dar certo, o Home tem que ser funcional e os serviços deverão ter um grande atrativo para o

jogador. Sem isso, duvido que alguém ficará ligado ao serviço mais do que uns minutos por semana, pois se for para ser mais do mesmo, fico com o que já está estabelecido, como orkut, SL, Everybody Votes...
— Rodrigo Guerra



Sony, essa pré-adolescente

Home é um pequeno passo para o homem, mas um pulo duplo gigante para a Sony. Como uma massa disforme de desarranjos sociais, nossa pré-adolescente abandona o casulo Sou Líder de Mercado, admite seu despreparo cívico e sai para a rua tomar sol e correr riscos. A "invenção" não é essencial para o jogador de PS3, mas é fundamental para a empresa nesse exato instante do espaço-tempo. Um sinal de que ela ficou "grandinha". Demorou. Se demorasse mais, não restaria Blu-ray para contar história. Porque o mundo, com três exceções, é legal e simpático. A Sony vinha sendo prepotente e robótica – embora ignore isso com a mesma insistência de um Paulo Maluf que não abriu contas no exterior. Home

não tem a versatilidade de um Second Life, e nem deveria, mas garante um canal de comunicação indispensável, que sinaliza que a Sony quer ser sua amiga, campeão.
— Renato Bueno



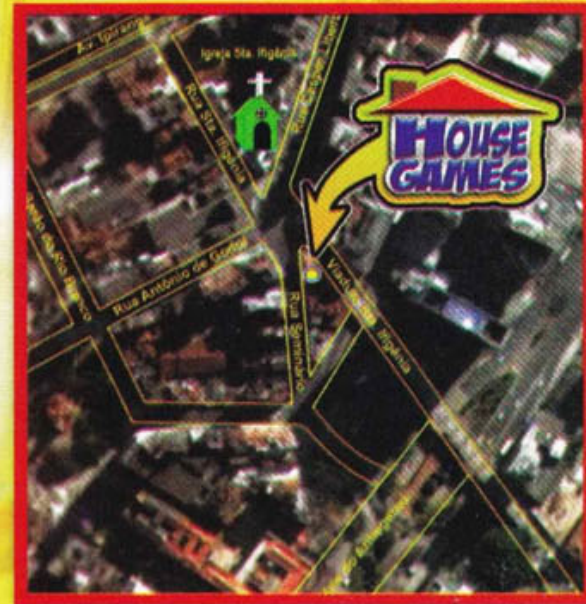


HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



**CONFIRA NOSSA
LINHA COMPLETA
DE ACESSÓRIOS**



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

**ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS
VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.**

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA



INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

GRANDE PROMOÇÃO !!!



LOUCURA DE PRÊMIOS

GRÁTIS

SÃO MILHARES DE RASPADINHAS PREMIADAS !!!

SÃO MILHARES DE RASPADINHAS PREMIADAS
VENHA A UMA DE NOSSAS LOJAS E RETIRE A SUA.
É GRÁTIS...
ADQUIRINDO PRODUTOS EM NOSSA LOJA VIRTUAL
VOCÊ TAMBÉM CONCORRE A PRÊMIOS SEMANAIS!



confira

TUDO EM ATÉ 6 X SEM JUROS !!!

GARANTIA
TOTAL IG

ASSISTÊNCIA
TÉCNICA IG
especializada



PC
CD-ROM
SOFTWARE



POKÉMON
ESTAMPAS ILUSTRADAS



SEDEX

SEDEX A COBRAR.
Você só paga quando receber.

Compre também pelo site

www.inicialgames.com.br

TELEVENDAS 19 3236-0056 OU 3267-2099

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões Descontos especiais a vista!

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Lj 214 - (19) 3267-2099



RETRO AVENGERS VENCEREMOS O INFERNO



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**

Editada 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 do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

