

A ÚNICA REVISTA 100% PS2



Super
Dicas

PlayStation

DE R\$ 6,50 POR
R\$ 4,90!

FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL

O NOVO CONTEÚDO EXPLORADO
EM SEUS MÍNIMOS DETALHES

- As novas classes
- Os novos equipamentos
- Os novos modos de jogo

WILD ARMS 5

Entenda tudo para se dar bem
do início ao fim do jogo

PERSONA 3

ENTENDA COMO CONSEGUIR TODOS
OS PODERES SOBRENATURAIS

- Tudo sobre o elo social
e tarefas escolares
- Como funciona o Dark Hour
- Como são criados os Personas
e o que eles podem fazer

E3 2007

TUDO O QUE ACONTECEU
NA FEIRA DE GAMES MAIS
DESORGANIZADA DO MUNDO

50

JOGOS ESSENCIAIS

OS MELHORES JOGOS E DICAS DE TODOS OS
TEMPOS PARA O PLAYSTATION 2

www.heroi.com.br/superdicas



Nº 50

Playstation 2



6822 Guitarra Guitar Hero Wireless p/ PS2



6817 F1 Scare Pad Fleshy para PS2



6818 F2 Scare Pad Berserker para PS2



6819 F5 Scare Pad Monster para PS2



6755 Base com Multi-tap 4 portas



6753 Controle Remoto para PS2



6754 Extensor 2,0m do Cabo do Controle PS2



6811 Controle Fighter para PS2



6812/6813 Controle para PS2



6751 Pack RF com 2 Controles Sem Fio para PS2



6757 Conversor USB de Controle PS2 para PC



6759 Memory Card 64MB para PS2



6815 Bolsa de Viagem para PS2 Slim



6632 Cabo PS3 / Vídeo Componente

Playstation 3



6752 Tela LCD
para PS2 Slim



6816 Cooler
para PS2 Slim



6634 Case de Silicone
para Controle do PS3



6636 Carregador Dock
Station para Controle PS3



6638 Suporte Luminoso para
PS3 com Controle Remoto

emocionante

mais

Seu Playstation



6633 Conversor
Controle PS2 para PS3



6637 Controle Remoto
para PS3



6635 Tetra Cooler para PS3



* Todas as imagens são apenas para fins informativos. As imagens são apenas para fins informativos. As imagens são apenas para fins informativos. As imagens são apenas para fins informativos.

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE
LEADERSHIP
GROUP



Rodrigo GUERRA

guerra@gameworld.com.br

50 e contando

QUANDO A SUPERDICAS PLAYSTATION NASCEU eu estava saindo de uma outra revista de games. Estava preparado para passar um bom tempo longe dos jogos de videogame. Na época eu nem tinha um PS2, estava feliz com o meu PSone e comprometido financeiramente para pensar no caríssimo console novo da Sony. Quando eu falei para o Fabão que gostaria de fazer uns "freelas" para a revista, ele prontamente me passou alguns reviews para fazer, nada de coisa boa, só uns joguinhos medianos. Na época, apenas Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty e Final Fantasy X eram motivos mais do que suficientes para comprar o console - e foi o que eu fiz. Foi logo após, comecei trabalhar aqui na SDP.

A lista de jogos foi aumentando, Kunoichi, Indigo Profecy, Disgaea, Need for Speed Underground.... logo eu não sabia mais o que jogar. Os finais de semanas se tornaram curtos, já não era possível me dedicar a apenas um jogo. Tudo pedia urgência - GTA San Andreas foi um suplicio fazer os tais 100%.

Sim, foi difícil escolher o que jogar por todos estes anos que tive um PS2, mas mais difícil foi escolher os cinquenta melhores jogos para a plataforma, os 50 jogos essenciais para serem jogados no PS2. Muitos destes jogos você deve ter jogado muitos dles você deve não concordar. Pois é. Você não concorda em muita coisa, mas este é um democrático. Mande suas opiniões para a revista e participe da promoção desta edição e aguarde que em nosso aniversário vai ter muitas outras surpresas.

sdpstaff



Fabio SANTANA

Garotinho Juvenil, criado a leite com pã e "ovo-maltino". O mestre dos textos está passando por transições astrais que resultarão em mudanças significativas (que papo doido!), mas não para nunca de ouvir seus álbuns de game music.
Favorito: Persona 3



Renato BUENO

Dividindo seu tempo escasso entre coletivas mil e matérias "mutholocas", o Buenão ainda encontra tempo para jogar umas partidinhas online de Peggie em seu inseparável PC.
Favorito: "Winguelêvi"



Ricardo FARAH

Shaaman acaba de descobrir um novo jogo. Chama-se GTA Vice City, e, segundo o garoto, "dá até pra roubar carros". Mesmo assim, ele ainda não desgruda de sua guitarra de quatro botões.
Favorito: GTA Vice City



Ronaldo TESTA

Ronaldo Testa e seu fone ultra-mega-blaster vão tirar uns dias de folga. O motivo? O queridão vai oficializar sua união com sua amada nos sagrados laços do matrimônio. Mais um homem casado no time!
Favorito: Gran Turismo 4



Bruno ZERBINIATTI

E o cupido está a solta. Zerbina apareceu este mês na redação com uma argola dourada no dedo. Será que a futura patroa não vai encrencar com os hábitos "gamísticos" do rapaz?
Ex-favorito: WE (o mais recente)



Gilsomar LIVRAMENTO

Não adianta, tentamos conseguir outra foto, mas o menino Gil só tem esta mesmo, para não ficarmos repetitivos apelaremos para o photoshop, a partir de agora miles que vem: Gil cor - de - rosa.
Favorito: Wild Arms 5



Robson TEIXEIRA

Será um tchau? Será uma pose de saudação indígena? O importante é que o Robson sempre consegue fechar uma capa em tempo recorde. O Guerra e sua gastrite que o diga!
Favorito: World of Warcraft Final Mix +++



Homero LETONAI

Homero nos volantes? Ganha um doce quem descobrir de onde veio essa foto do homem: mais sincero da redação, quicô do mundo inteiro.
Favorito: Guitar Hero Encore: Rock the 80's



Marco SOUZA

Última participação do Marcolino na SDP; o menino hardcore vai deixar saudades mas não vai escapar das nossas visitas inoportunas em seu apê, já que mora a cinco minutos da redação.
Favorito: Guitar Hero Encore: Rock the 80's



Carlo MEDICI

O homem multi-função. Diagramar é seu nome e Prazo. Curto seu sobrenome, Carlo ainda está se adaptando ao ritmo alucinado da SDP, bem vindo ao hospic... digo time.
Favorito: Guitar Hero Encore: Rock the 80's



Romulo MATHÉ

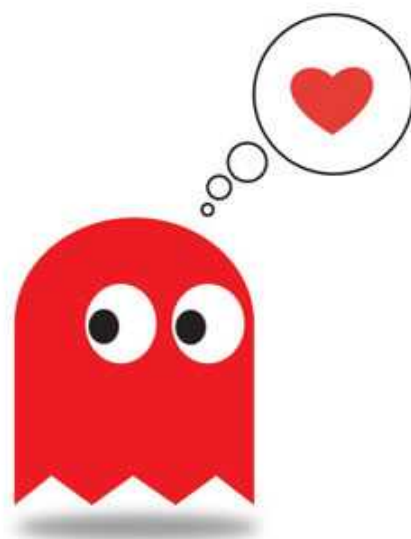
Guarda esse dedo menino! O sem educação do Rômulo quase teve um treco quando soube que Rock Band seria desenvolvido também para PS2. Pobre é fogo!
Favorito: Lunar: Eternal Blue (OLD! do PSone)



André FORTE

Forte se esforçou muito e deu uma força animal pra redação, reviews com conteúdos fortes, e com um forte apelo emocional. Em suma: "Um forte abraço André!"
Favorito: The Bouncer

- 06 **SDP MAIL**
Nossa caixa de correio não vive só de spam, mensagens sobre CPF e garotinhas com câncer pedindo ajuda. Nós também recebemos cartões virtuais.
- 08 **PSNEWS**
Confira tudo o que você não perdeu na nova edição da E3, que ficou menor e mais bagunçada. Entenda as polêmicas por trás da "queda de preço" do PS3 e chore as pitangas com o adiamento de GTA IV - agora só em abril de 2008.
- 10 **COMUNIDADE**
Não temos mesa de bar, mas nossa Comunidade equivale a uma multidão num lobby multiplayer quebrando recordes, aprendendo japonês, jogando Winning Eleven e se matando com vídeos divertidos, blogs, RPG e tudo mais que nós encontramos na rua.
- 16 **ESPECIAL: GAMES CONVENTION**
Se a E3 decepcionou quem foi e quem assistiu de longe, a alemã Games Convention mostrou que o show dos games nem sempre bons e das produtoras nem sempre honestas deve continuar - mesmo no começo do frio europeu.
- 18 **CLASSIC GAMING: BEYOND GOOD & EVIL**
Relembre o incomum Beyond Good & Evil, que tinha roteiro viajando, flertava com a filosofia e se estabeleceu como um dos melhores jogos de PS2.
- 20 **ESPECIAL: VIDEO GAMES LIVE 2007**
Dizem que a segunda vez no Brasil é melhor ainda.
- 22 **CAPA: OS 50 MELHORES JOGOS DE PS2**
A lista deu discussão e está pronta. Discorde, divirta-se, faça sua própria eleição.
- 38 **GAMEHELP: FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL**
Atributos passivos, equipamentos, melhorias e todos os detalhes que fazem sua vida mais feliz.
- 42 **GAMEHELP: WILD ARMS 5**
Gilsomar ensina a desbravar o mundo de Filgaia sem medo.
- 44 **GAMEHELP: PERSONA 3**
Regras básicas que logo se tornam fundamentais.
- 46 **SUPERDICAS**
Dica: espere a panela de pressão esfriar antes de abrir.
- 54 **REVIEW**
De Wild Arms 5 a Persona 3.
- 62 **OPTION**
Controles de PS2 imitando Wii Remote?



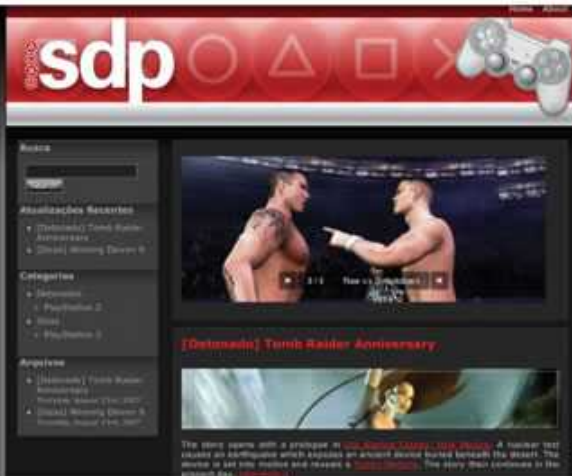
PLAYSTATION 3

Todo mundo quer um.
(todo mundo mesmo!)

SUPER  **GAMES**

www.lojasupergames.com.br

Teleendas: 0800 724 9282



MUDANÇAS À VISTA

Sou leitor da revista há muito tempo e gostaria de dar minha opinião sobre as mudanças. Manter o conteúdo exclusivo para o PS2 foi uma boa escolha, mas as seções não deviam ter sido tiradas. Consultando o fórum da SDP e a seção de cartas da revista, vou citar o que deve ser tirado (na minha opinião e, pelo visto, na opinião da maioria). Retire as SuperDicas. É uma seção enorme que somente uma minoria usa – se tiverem dúvida, basta consultar as opiniões dos leitores do fórum que eu já consultei. Retirando essa seção vocês terão cinco ou seis páginas para colocar as outras importantes (como Preview e Roteiro) que a maioria pede de volta.

Saullo A. Oliveira
Por E-mail

Desde que comprei meu PSP, no início de 2007, comprei a revista SDP. Como todas, de vez em quando dá suas mancadas, mas mesmo assim se mantém acima do padrão. Na edição 49, porém, me senti enganado pois a revista ficou muito reduzida tanto em matérias quanto em conteúdo. Como

é que vocês abandonam seus leitores que têm um PSP ou um PS3? Acredito que não só eu escrevi para você, Guerra, pois preferia muito mais pagar os miseráveis R\$ 6,50 de antes numa revista completa do que naquela edição 49 meia-boca por R\$ 4,90.

Daniel Rosa
Campos/RJ

Parabéns pelas mudanças na SDP! Vocês foram bastante inteligentes, pois enxergaram a realidade brasileira e viram que não é muito empolgante para o leitor da revista ver na capa "A Máquina PlayStation 3" ou "Turbine seu PSP", pois o leitor tem em mente que dificilmente ele irá ter um PS3 ou um PSP. Na verdade, para o brasileiro ter um PS2, a maioria vende até a geladeira! Mais sobre as mudanças: tirar o roteiro? Acho que ele deveria continuar, mas deveria ser só sobre filmes relacionados a games. Tirar os previews? Não achei legal, pois é bom você ler e não esperar a hora de aquele game ser lançado. Na minha opinião o que não faz falta são as dicas. Ok, já sei. O nome da revista é SuperDicas PlayStation.

Giovane "TJS" Aparecido da Silva
São José dos Campos/SP

Mudanças, mudanças. Tão necessárias quanto um martelo, tão polêmicas quanto um martelo verde compatível com Blu Ray mas sem cabo HDMI. É claro que a "nova SDP" não agradaria a todos os leitores, e também afastaria uma parte deles – os donos de PSP e PS3. São decisões complicadas de tomar, mas o leitor pode ter certeza de que escolhemos o melhor caminho para que a SDP se fortaleça e esteja pronta para ser a mais completa revista PlayStation quando os melhores jogos de PS3 começarem a ser lançados e o PSP já tiver se fortalecido no Brasil. E vale pensar num pseudo-ditado que é mais ou menos assim: se não mudarmos de direção, logo vamos acabar chegando onde todos estão indo.

cartadomês

PRIMEIROS E ÚLTIMOS ERROS

Espero que aí em Sampa esteja mais quente do que nesse freezer onde me encontro (e onde ainda me perco...), chamado São Caetano. Vamos ao que interessa.

O caso é que, lendo a revista (na verdade, folheando de contracapa à capa antes de começar a ler, como é meu costume...), pude perceber uns erros meio indiscretos, como na introdução da seção Option da edição 49 e outro na capa da edição 48. Errinhos aqui ou ali (geralmente, os poucos erros nos textos) passam, na boa. Mas um erro enorme é quase imperdoável.

Aliás, parabéns, pois a revista parece estar voltando a ser realmente boa, já que tinha perdido um pouquinho do brilho da edição 47 pra frente. Só espero que vocês façam as capas com os melhores games, não os mais importantes. Digo isso pois vocês dão notas altas a um game, mas colocam outros com nota baixa na capa – vide SDP#47 e estou falando do Naruto, não do Manhunt 2.

De resto só tenho a agradecer, pois vocês voltaram com os retroviews, fizeram um especial muito f**a, um classic gaming muito legal (apesar de ter poucas páginas... umas quatro já estariam mais em conta) e os detonados muito show! Agora cale a minha boca fazendo da edição 50 a melhor até agora.

Yuri Siraque Camargo
São Caetano do Sul/SP

São Paulo está mais quente do que nunca, Yuri – parece carnaval fora de época. Mas nada que nos impeça de dizer: é assim que se lê uma revista. Assumimos a culpa pelos erros (nem tão indiscretos) e agradecemos pelos elogios. Tenha certeza de que suas sugestões (assim como as dos outros leitores) estão sendo anotadas por aqui. Não queremos calar a boca de ninguém, mas mesmo se isso acontecer você ainda pode continuar escrevendo para dizer o que achou, seja de trás para frente ou não.

NPCS POR METRO QUADRADO

Tenho Odin Sphere em japonês e me deparei com a dificuldade da língua ao ler as instruções de como jogar Velvet no início do quinto livro. Podem me esclarecer o que aqueles caracteres querem que eu faça para eu poder prosseguir? Essa agora é para o Gilsomar Livramento. Certos jogos de RPG se destacam por ter um enredo com dezenas de personagens, como vemos na série Suikoden e Radiata Stories. Nada contra isso, mas você não acha que ter muito personagem para pouco enredo pode ser mais um defeito do que uma virtude? No jogo Radiata Stories você pode seguir reto e direto para o final com alguns personagens, sendo que a maioria não é vital para o prosseguimento do enredo. Na verdade se eles não existissem não fariam diferença nenhuma. Tudo bem um RPG ter até 40 personagens, mas, na minha opinião, o barato seria ver que esses personagens seriam vitais para o enredo. O que você acha?

xarmock9
Por E-mail

Gilsomar não conseguiu responder a tempo porque estava travando diálogo com diversos personagens sem importância. Mas, cá entro nós: um RPG em que 40 personagens têm papel crucial no enredo? Talvez seja melhor diluir esses graus de importância, amigão. Uma história com dezenas de personagens

importantes deixaria o jogador louco e o roteiro esmialhado – é o que imaginamos. E, além disso, história com mais de dez personagens que fazem diferença só pode ser: a) RPG novela b) o filme 300 c) a Bíblia.

DE RECUPERAÇÃO

Pessoal, por favor, me mande o detonado de Bully (SDP 41). Eu tinha a revista, mas ela sumiu, e agora que me interessei no jogo não tenho como entender a história.

José Eustáquio Rodrigues Leite Junior
Por E-mail

Não se preocupe, Zé. O Site da SDP ainda está em fase beta, mas já é possível fazer o download dos detonados das edições passadas. Basta acessar o endereço www.heroi.com.br/superdicas e ver a quantidade de conteúdo que está lá.

Falha nossa

Guitar Hero Encore: Rock the 80's tem 36 músicas, e não 30 – são 30 + as seis músicas do bis.

Na página 23, quando reclamamos das bandas que faltaram em Rock the 80's, erramos ao citar The Police. O grupo de Sting aparece com Synchronicity II. Na página 55, o nome do jogo é Transformers: The Game – e não The Movie. E, na página 12, o recorde de Gilsomar em Tomb Raider Anniversary... não está errado, não. Ele completou a fase St. Francis' Folly em 24 minutos. Virge santa.

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.



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

REDAÇÃO
Célia Almudena **DIRETORA DE REDAÇÃO**
Fabio Santana **EDITOR EXECUTIVO**
Rodrigo Guerra **EDITOR**
Ricardo Farah **EDITOR ASSISTENTE**
Bruno Zerbini, Renato Bueno e Ronaldo Testa **REDATORES**

Robson Teixeira **EDITOR DE ARTE**
Delfin, Homero Letonai e Marco Souza **DESIGNERS**

Rômulo Máthei **ESTAGIÁRIO**

André Forte, Douglas Pereira e Gilsomar P. Livramento,
Henrique Minatogawa (textos) **COLABORADORES**

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves **GERENTE COMERCIAL**
Leandro Ribeiro **GERENTE COMERCIAL DE ASSINATURAS**
Osvaldo Junior **ASSISTENTE COMERCIAL**
João Luiz **ATENDIMENTO AO LEITOR**

PUBLICIDADE
Alberto Kadooka (Kadu) **GERENTE DE PUBLICIDADE**
Flávia Moraes, Isaac Guedes, Renato Albuquerque
Bernardi, Rose A. da Cruz **EXECUTIVOS DE CONTAS**

WEB
Fernando Nogueira **WEBDESIGNER**

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jacon **SUPERVISOR TÉCNICO**

FINANCEIRO
Priscila Santos **GERENTE FINANCEIRA**

SuperDicas PlayStation, edição 50,
setembro de 2007, é uma publicação da
Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

**REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO
E CORRESPONDÊNCIA**
Rua Heitor Penteado, 813 - Sumaré
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, pagamento,
mudança de endereço, críticas, dúvidas e/ou sugestões):
www.assinefuturo.com.br/faleconosco
ou através dos fones: (11) 3512-9480 • (21) 3512-9980 • (31)
3516-1282 • (41) 3012-9782 • (61) 3246-9782 • (52) 3412-9782

O horário de atendimento das 09:00h às
18:00h de segunda à sexta-feira.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumaré
CEP: 05737-001 - São Paulo / SP

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



ANER
associação nacional
de editores de revistas

help

Por Gilsomar Livramento

CHEFES DE RPG

Oi galera da SDP, preciso de ajuda! 1- Comprei a edição 48 da revista e tinha um ótimo detonado de Odin Sphere, mas ele não está sendo suficiente para eu derrotar Odette com Gwendolyn. Se vocês tiverem um modo mais "específico", e que não tiveram espaço pra colocar na revista, por favor digam. 2- Quería saber se vocês também tem um modo mais fácil para derrotar Dhoulmagus (acho que é assim que se escreve) de Dragon Quest VIII.

Ricardo Magno S. Corrêa
via e-mail

Cara, não há muito o que especificar nesta batalha. O que torna Odette difícil são os excessivos slowdowns. Você pode ganhar dela facilmente se evoluir o HP de Gwendolyn, ou seja, comer bastante (alimentos com alto valor de experiência ou consiga matéria prima para visitar a cozinha e fazer alimentos de evolução imediata). De resto é ter itens de recuperação, além de Painkiller e usar magias (se tiver a Shadow, a batalha fica bem mais fácil). 2 - Contra Dhoulmagus, a sugestão é a mesma dada em Odin Sphere. Ricardo. É importante os personagens estarem com o nível acima de 35 para uma vitória mais fácil, além dos personagens estarem com as melhores armas que tiverem. Itens de recuperação (HP e MP) também são uma necessidade.

TRAPACEIRO VELOZ

Oi pessoal da SDP. Gostaria de saber como fazer para usar o NOS infinito, Unlimited Speedbreaker e se tem senhas quentes para o NFS Most Wanted. Abraços.

José Roberto Fonseca
via e-mail

A má notícia é que não existe truques convencionais para conseguir o que você busca no jogo, José. Mas se tiver um GameShark 2 Ver.4, pode esses códigos nele e divirta-se. Mastercode: 9853F0AF BB34162F Nitro infinito: 282C9466 46A5EC6A Speedbreaker infinito: 2823D762 DCA57A65.

MONSTROS GLADIADORES

E aí pessoal, estou jogando Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King e queria saber se tem algum jeito de aumentar o poder dos monstros, pois estou lutando na Master Arena e não consigo passar do Rank B. Como faço para destruir o Metal Slime? Valeu!

Rafael Pitaluga de Souza
via e-mail

A evolução dos seus monstros vai de acordo com a evolução de seu personagem, Rafael. Ou seja, quanto mais evoluir seus personagens, melhor será o desempenho dos seus monstros. Entretanto, o que mais conta nas batalhas da Monster Arena é o fator estratégia e saber usar as habilidades que cada monstro de seu time. No seu caso, use força bruta para vencer as batalhas do Rank B, então monte um time com os monstros: Talos, Roborg e Cybot e abuse dos ataques especiais. Para derrotar um Metal Slime (nas andanças pelo World Map), é recomendado estar equipado com armas poderosas ou próprias para isso. Usar magias como Metal Slash (usadas por Hero e Angelo, desde que estejam com Sword Level 30 e 22 respectivamente), Thunder e Lightning Thrust (usado por Hero quando chegar ao Spear Level 12 e 59), Executione e Hatchet Man (de

Yangus, quando alcançar o Axe Level 19 e 66) são excelentes opções para causar alto dano e obter maiores chances de ocasionar um Critical Hit. Mas se está se preparando para enfrentar o Metal Slime (que tem de 2 a 4 HP, mas pode desviar facilmente de 97% de seus ataques) na batalha de Rank S da Monster Arena, aqui o fator sorte (e evolução dos personagens) são fundamentais. Usar três Golem é uma das possibilidades de vitória.



MYTHRIL FANTASY

Pessoal da SDP, como é que eu faço para chegar na caverna perto de Junon e pegar o Mythril necessário para obter o Limit 4 da Aeris? Tentei atravessar a pé, mas não consegui, peguei um Chocobo e mesmo indo na parte rasa não consegui. Então esperei até pegar o Tiny Bronco, mas o rio não é conectado com o mar por uma parte rasa. Tem algum jeito? Por acaso é preciso um Mountain Chocobo? Se for, como faço para criar um? Já tentei falar com o dono da fazenda de Chocobo e com seus filhos, mas não acontece nada. Tenho que fazer algum evento anterior para começar a criar Chocobos?

Felix Vitor
via e-mail

Calma, Felix. Você está no caminho certo, mas não precisa de Chocobo nem nada. Para chegar nesta caverna e pegar o Mythril, primeiro você deve ter acesso ao veículo Buggy - obtido logo após os eventos da Corel Prison. De posse desse, dirija-se a cidade de Costa Del Sol (sem sair do Buggy), e dentro da cidade siga para o navio. Ao chegar no porto de Juno, você terá o Buggy quando sair para o World Map e poderá cruzar o trecho raso do rio que circunda a entrada da caverna. Ah, mais uma dica: na caverna que você precisa entrar, haverá um camarada dormindo lá. Ele só falará com você e dará itens se você tiver um número de batalha com os dois dígitos finais iguais, exemplo, batalhar 33, 44, 55, 266 vezes.

Precisando de um help? Mande uma carta para "SuperDicas PlayStation — Help". O endereço é Rua Heitor Penteado, 813, Sumaré, 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.



● Corredor principal da nova E3. Sim, só tinha isso de público

A nova e não tão boa E3

Menor, mais chata e sem as "both babes"

"ESPERO QUE A MINHA VELHA E3 VOLTE NO ANO QUE VEM".

Estas palavras, ditas por Hideo Kojima, criador da série Metal Gear, retratam bem o sentimento de todos quanto a nova E3.

O evento deixou o enorme Los Angeles Convention Center para ocupar o Barker Hangar, um galpão em Santa Monica, na Califórnia. Aqueles enormes estandes que antes enchiam os olhos de quem ia à E3 foram substituídos por minúsculos espaços de 36 m² para cada empresa - para se ter uma idéia, em 2006 o estande da Sony tinha mais de 5.000 m², maior até do que o próprio Barker Hangar.

A experiência foi tão ruim que a ESA, organizadora do evento, não sabe se no próximo ano haverá uma nova edição da E3. E, se isso realmente acontecer, esta será uma das mortes mais melancólicas do mundo dos videogames.

NOVIDADES "ANTIGAS"

Não houve surpresas. Nem as esperadas, como um novo SixAxis com funcionalidade vibratória (embora os rumores continuem), nem as inesperadas, como algo para "transformar o PlayStation 2 em um PlayStation 3".

Por isso, muito do que foi mostrado na E3 já era conhecido, embora a Sony tenha inovado ao fazer uma conferência parte ao vivo, parte dentro do mundo virtual da PlayStation Home. E foi dentro da Home que o já esperado PSP Slim foi revelado, primeiro nas mãos virtuais de Kaz Hirai (presidente mundial da Sony Computer Entertainment, ou SCE), que logo depois apareceu ao palco para falar do novo PSP e mostrar, ao vivo, as

mudanças no portátil, que será 33% mais leve e 19% mais fino. O PSP Slim ainda terá seus controles analógico e digital mais precisos e contará com 32 MB a mais de memória RAM (totalizando 64 MB), encurtando o tempo de espera (loading) dos jogos. Uma saída de vídeo para conectar o PSP Slim a televisões de alta definição foi incluída e a nova bateria terá um tempo de vida maior, devido ao baixo consumo do novo aparelho. O portátil redesenhado chega às lojas em setembro, vendido junto a um cartão de memória de 1 GB, do jogo Daxter e do filme Family Guy, ao preço de US\$ 199,99.

O QUE INTERESSA: OS JOGOS

Sem os jogos, não há console que siga sua vida. Sabendo disso, a Sony separou boa parte de sua presença na E3 para mostrar os jogos em produção para seus sistemas. A começar por Killzone 2, que desta vez foi mostrado em sua forma "verdadeira", após a polêmica de 2005, quando foi veiculado um vídeo pré-renderizado. A Sony garantiu que aquilo que víamos era gerado em tempo real pelo PlayStation 3. Palavras que também foram usadas por Hideo Kojima durante a apresentação especial de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. E para acabar com os rumores, Jack Tretton, presidente da SCE nos Estados Unidos, declarou que MGS4 é e se manterá exclusivo do PlayStation 3. Outras exclusividades foram mostradas, como os já conhecidos Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Folklore, Heavenly Sword, Uncharted: Drake's Fortune e outros. As novidades ficaram

com Gran Turismo 5 Prologue e Infamous (jogo de ação da Sucker Punch, produtora da série Sly).

AS PARCERIAS NECESSÁRIAS À SONY

A NCSOFT, conhecida produtora de MMOs para PCs, fará diversos jogos online apenas para o PlayStation 3, indo desde os títulos casuais para distribuição na PlayStation Network até os jogos "hardcore". Outra parceria revelada durante a E3 foi com a Epic, criadora da ferramenta de programação que turbinou Gears of War e Unreal Tournament 2007 - jogo que será exclusivo para o PS3 neste ano. A produtora e a Sony trabalharão juntas para otimizar o Unreal Engine 3 para o PlayStation 3, ferramenta que é usada

em mais de 100 jogos em produção para o console.

E PARA O PLAYSTATION 2, NADA?

A Sony quase não mostrou novidades para o PlayStation 2, falando apenas sobre o sucesso que ele alcançou durante seu tempo de vida. Ainda assim, até o fim do ano nós jogaremos Singstar, típico "jogo-karaoke", da própria Sony, além dos indispensáveis jogos de esporte da EA Sports e dos novos Need for Speed. Antes, poderemos ter hematomas nos dedos com o jogo da série Jackass.



● Na falta das both babes, foi para as visitantes da feira os olhares de todos os jogadores



Barato? Onde?

A queda no preço do PS3 não passou de um "desconto"

SE VOCÊ JÁ ACHAVA estranha toda essa história do PlayStation 3 ter ficado mais barato apenas pela entrada de um novo pacote ao mercado, ficará bravo de verdade ao saber que essa queda no preço, de US\$ 100, não passou de um simples "desconto". A dura notícia foi dada pela própria Sony, logo após a E3. Segundo a empresa, o pacote antigo do PlayStation 3 será vendido por US\$ 499 apenas enquanto durarem os estoques do aparelho – que não estão nada grandes. As vendas do console chegaram a se

aquecer em julho. Neste mês, o PlayStation 3 chegou a vender 130% a mais do que em junho, ultrapassando o seu rival Xbox 360, segundo estatísticas do site VGChartz. Mas isso só aconteceu após a Sony ter revelado a verdade sobre a queda no preço do console – ou seja, o aumento nas vendas deve-se a uma correria às lojas para garantir um PlayStation 3 "barato" antes que ele acabasse.

Com ou sem o desconto, Nobuyuki Oneda, chefe financeiro Sony Computer Entertainment, disse que a companhia

japonesa continuará com os subsídios do PlayStation 3, prática comum na indústria dos videogames quando um novo sistema é lançado. "Para diminuir os custos, precisamos fabricar o Cell [o processador central do console] no processo de 60 nm, além de baratear o leitor Blu-ray", disse Oneda, que logo depois acendeu uma ponta de esperança em todos nós: "A diminuição drástica ainda vai levar um tempo, mas no final do ano teremos alguma redução". Especula-se que a Sony perde até US\$ 200 por cada PlayStation 3 vendido.

Curtas, mas no ponto

- Speed Racer estará nos cinemas e também no seu PlayStation 2. Um jogo baseado no filme, que é dirigido e escrito pelos irmãos Wachowski (de Matrix), tem lançamento previsto para 2008.

- O PS3 chegou à versão 1.9 com a possibilidade de personalizar o fundo do menu do console, dentre outras novidades técnicas. Já o PSP teve novamente sua segurança reforçada com a atualização 3.52.

- A Rockstar não desistiu de lançar Manhunt 2 e entrou com uma apelação junto ao VAC, um órgão britânico superior ao BBFC (que classifica jogos e filmes no Reino Unido), protestando contra a proibição de comercializar seu jogo.

- John Ricciedolo, executivo-chefe da Electronic Arts, reclamou que as baixas vendas do PS3 fizeram a margem de lucro da empresa recuar de 20% para 5%. "Esta geração está se desenvolvendo em menor ritmo", disse ele, talvez querendo culpar o console da Sony pelo fato de a EA ter sido ultrapassada recentemente pela Activision em número de vendas de jogos.

- O pacote especial do PlayStation 3 com o jogo Hot Shots Golf, citado na edição passada, quase triplicou as vendas do console no Japão, alcançando 40 mil unidades vendidas na última semana de julho.

- Peter Dille, diretor de marketing da Sony Computer Entertainment nos Estados Unidos, provocou a Microsoft e a Nintendo dizendo que a Live Arcade e o Virtual Console, as redes do Xbox 360 e do Wii, "são tem velharia". E como um bom marketeiro, ele completou: "nossos jogos [para a PlayStation Network] mostram o que acontece com as tecnologias do Cell e do PlayStation 3".

- O Brasil em Metal Gear Solid 4? Pode ser que sim, pode ser que não. Mas o fato é que em um podcast da Kojima Productions foi revelado que o cenário da luta entre Raiden e Vamp, no trailer da E3, não é o Oriente Médio, como se pensava, e sim a América do Sul.

- LittleBigPlanet, um dos jogos mais aguardados para PS3 e conhecido por sua originalidade, não abandonará elementos clássicos do mundo dos videogames. Em entrevista à revista EGM, Pete Wilson, um dos produtores do jogo, revelou que LittleBigPlanet contará com inimigos e chefes nos fins das fases.

- O Japão terá em breve uma nova versão do PS2 Slim, mais leve – apenas 600 gramas. O visual é o mesmo e a Sony não disse se o console chegará ao Ocidente.

MAIS UMA PIADA DE MAU GOSTO

Grand Theft Auto IV é adiado

Jogo só deverá chegar em abril de 2008

ERA UM BELO DIA EM ALGUM CANTO dos Estados Unidos quando Strauss Zelnick, presidente da Take-Two, a produtora proprietária da Rockstar, jogou uma versão preliminar de Grand Theft Auto IV. Zelnick não gostou do que viu e, subitamente, o dia virou noite. Ao passar da madrugada, o executivo se reuniu com a cúpula de sua empresa para tomar uma decisão importante: adiar GTA4 para abril de 2008 – antes, estava previsto para 17 de outubro. Tomada a decisão, o anúncio foi feito à imprensa. Esta é a triste história do adiamento de um dos jogos mais esperados para este ano: e tudo isso aconteceu em menos de 48 horas. Strauss Zelnick tentou se explicar, dizendo que "certos elementos do desenvolvimento estão mais difíceis do que o esperado" e que "aperfeiçoar o jogo é vital", prometendo que a espera valerá a pena. Grand Theft Auto IV ficou, portanto, marcado

para abril de 2008 - isto se não sofrer, de novo, com "elementos do desenvolvimento".

• Anúncio de GTA4, quando ele ainda estava previsto para "em breve"

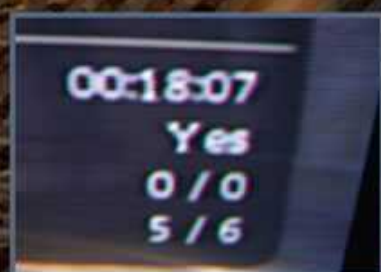


Desafio SDP

O DESAFIO DOS EDITORES

Recebemos muitas cartas, e-mails e até fitas de vídeo com o desafio de Tomb Raider. Porém nenhum deles seguiram as regras impostas pelo nosso detonador máximo - além de terminar o estágio abaixo daquele tempo absurdo, é necessário pegar todas as relíquias.

Aqui vai a foto do Vinicius Gomes, 15 anos de São Gonçalo, RJ. Mas como o desafio não foi cumprido, voltamos a perguntar aos leitores: Quem consegue terminar o estágio Greece - St. Francis' Folly de Tomb Raider Anniversary em menos de 24 minutos?



Vinicius Gomes



Gilsomar - Greece - St. Francis' Folly: 24 minutos

"Rá! Faz melhor!"

— Gilsomar Livramento, detonador da SDP

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 boabeira? Mande seus recordes* e prove que pode humilhar a equipe da SDP. O resultado sai na SuperDicas PlayStation 51.

Bate-bola

Por Henrique Minatogawa

E OS OUTROS GAMES DE FUTEBOL?

Winning Eleven, eleito o jogo favorito de muita gente. Quem gosta de futebol quase certeza que apenas joga o game da Konami. Mas e os outros jogos de futebol, aqueles mais malucos, como Sega Soccer Slam, Red Card Soccer e FIFA Street? Sem contar o FIFA normal, que tem o mesmo apelo de WE - ou tenta ter.

Pessoalmente, nunca joguei muito tempo esses games de futebol alternativo. Prefiro jogar sem precisar contar com a sorte. Em geral, nos papos entre adeptos de WE, surge a palavra "habilidade". Acontece que, geralmente, acabamos limitados pelas regras que WE reproduz fielmente. Justamente neste ponto entram os games de futebol alternativo. Como eles sequer seguem regras fixas, igualmente ignoram leis naturais e abusam da velocidade. Quanto mais diferente, melhor. Portanto, eles servem para que melhorem a criatividade, para que nos inspirem uma jogada ou drible novo em WE.

Podemos fazer assim: para cada 500 horas de WE, uma para os outros.



• Dê uma chance a outros jogos de futebol

Vídeos Incríveis

Por Renato Bueno

POLEGADAS DE AUDIÊNCIA ONLINE

Ação Velha Guarda - 4:10

Calhambeques especiais: série de batidas e vôos automobilísticos com os carangos de Mafia – o jogo na 93a posição do ranking SDP. Trilha sonora: The Trooper, do Iron Maiden.
<http://tinyurl.com/3xdol9>



Aranhas Chapadas - 1:50

Documentário mentira: conheça os efeitos de substâncias psicotrópicas na mente das aranhas canadenses. Alerta: violência policial, comportamento fora da lei.
<http://tinyurl.com/2b7gw2>

Ovos em Ipanema - 2:23

Jornalismo verdade: um fiel retrato da elite brasileira, que não vive só de atropelar mendigos e espancar donas de casa. Estrelando: diretores globais, netos de políticos.
<http://tinyurl.com/yrsa4g>

Cassetadas - 2:16

Domingão: se as video-cassetadas são sempre iguais, veja estas e nunca mais ligue a TV num domingo à tarde. Ingredientes: skates, bicicletas, piscinas.
<http://tinyurl.com/2j49x8>

Ping Pong Matrix - 1:40

SDP Nippon: na falta de tecnologia, os orientais se viram com um pouco de criatividade e muito esforço físico. Contém: forças de gravidade.
<http://tinyurl.com/2b5mq4>

Jogo Bruto - 1:10

Futebol arte: carrinhos criminosos, cotoveladas sangüíneas e sopapos inesquecíveis dentro de campo. Recomendado: para todas as idades.
<http://tinyurl.com/2t8xla>



Naruhodo!

Por Henrique Minatogawa

色 CORES

Já aprendemos muita coisa em japonês, mas algo que pouca gente pensa são nas cores que servem para identificar praticamente qualquer objeto.

色 (iro) = cor
白 (shiro) = branco
青 (ao) = azul
水色 (mizuiro) = azul claro
紺 (kon) = azul escuro
水色 (mizu iro) = azul claro (cor de água)
黒 (kuro) = preto
むらさき (Murasaki) = Roxo
藍 (Ai-iro) = anil
赤錆色 (Akasabi-iro) = ferrugem
赤 (aka) = vermelho
黄 (ki) = amarelo
緑 (midori) = verde
黄緑 (kimidori) = verde claro
茶 (cha) = marrom (cor de chá)
オレンジ (orenji) = laranja
ピンク (pinku) = rosa
グレー (guree) = cinza
ベージュ (beeju) = bege
橙色 (daidaiiro) = laranja
紫 (murasaki) = púrpura

Blogada

Por Renato Bueno

WEB 2.0 ELEVADA AO QUADRADO

Brasilstation
brasilstation.blogspot.com



Renan Barreto é leitor cativo da SDP e manda o recado: "gostaria muito de entrar no ramo do jornalismo 'gamístico', porém o mercado aqui no Rio de Janeiro não é um dos mais favoráveis". Se a nossa dica vale alguma coisa, Renan, capriche no blog e nunca diga "gamístico".

Game Blog
gameblog.blog-br.com

O paranaense Gustavo Pereira Assumpção decreta: Call of Duty 4 ofusca Halo 3; Arcaic Sealed Heat para DS é impressionante; Devil May Cry 4 tem gráficos bons e só! Se o nome do blog não é dos mais criativos,

pelo menos a opinião surge firme e forte, como deve ser.

Flux
alayaseed.com.br/flux

"Preview, review, how-to, download, On-hands e muito mais!", eis o slogan de Guilherme, o fundador do blog comunitário Flux. Com visual bacana e ilustrações próprias, o Flux é aberto à colaboração dos leitores – basta acessar o link "Participe" e seguir a regras.

Caminhante Noturno Games
caminhoturnogames.blogspot.com

A versão gamer do blog sobre cinema também aposta em conteúdo gerado por usuários para não deixar a peteca da atualização cair. O CNG é rico em imagens e vídeos, traz reviews detalhados e é um bom ponto de partida para outros sites e blogs.

Quer seu blog aqui? Mande o endereço para a SDP (cartas.sdp@gameworld.com.br) e mostre para todo mundo que você entende de games.

RPGista

Por Douglas Pereira



ELEVE SEU NÍVEL!

Você provavelmente começou a jogar RPG com algum jogo da Square. E as chances desse jogo ter sido um Final Fantasy são grandes. Fato é que desde então, a maioria absoluta dos RPGs que você jogou deve ter vindo da mesma produtora. Não que a Square Enix não mereça. Os melhores jogos do gênero são dela e isso ninguém pode negar. A pergunta é: por que não é tão legal jogar games de outras produtoras?

Na época do PSone, até dava para viver apenas de Square. Houve uma época em que eles lançavam um RPG novo a cada dois meses, e não era qualquer RPGs, mas coisas do calibre de Xenogears, Parasite Eve, Front Mission, Musashi, Vagrant Story, Dewprism e Soukaigi (ok, esqueça esse último). Assim até havia uma desculpa para não jogar games incríveis como Alundra, Star Ocean: Second Story, Grandia, Lunar...

Hoje em dia, jogos de qualidade demoram uma eternidade para ficarem prontos, e por isso o número de RPGs da Square Enix foi bem menor. Então temos que jogar aqueles games menos famosos e sem CGs absurdas. Isso é ruim? Não é tão legal jogar outros games simplesmente porque estamos acostumados com o melhor e com o "seguro". Por mais que FF mude completamente a cada capítulo, há uma fórmula certa escondida no meio das novidades. E RPGs de outras produtoras não têm vinte anos de experiência para saber o que vai funcionar ou não, e apostam em idéias muito loucas que muita gente não se interessa porque "isso nunca existiria em FF". Por exemplo, o "mundo online de mentira" da série .hack: até agora fico surpreso em ver como a ambientação é perfeita, realmente parece que você está em um mundo online interagindo com dezenas de pessoas. É diferente e novo, te dá uma perspectiva diferente que não vem da mesma cabeça de Tetsuya Nomura ou Sakaguchi.

Até um tempo atrás, não me passava pela cabeça jogar um Odin Sphere ou um Persona 3 (aliás, é um jogo excelente, dê uma conferida). De uns tempos para cá isso mudou, e agora por exemplo estou jogando a série .Hack G.U.. Sinceramente não esperava que o jogo fosse bom assim. Claro que o pensamento de "não é bem um Final Fantasy" fica na sua cabeça o tempo todo. Mas por acaso você só vai ao cinema quando sai um novo filme da produtora do seu filme favorito? Creio que não, e nós jogadores de RPG deveríamos abrir um pouco mais a cabeça.

Coisas de gamer

Por Fabio Santana

OBJETOS DE DESEJO PARA JOGADORES COMPULSIVOS

Da Transilvânia para a sua estante

O lançamento foi batizado de Castlevania: Series 1 (evidenciando a intenção de continuidade) e é composto de quatro bonecos de aproximadamente 17 cm de altura e algumas poucas articulações para você inventar poses, além de acessórios inclusos na caixa. O mais emblemático deles é Simon Belmont com o visual que o consagrou no primeiro Castlevania: músculos à mostra, roupa de couro, cabelos loiros compridos e cara de mau. Junto com o caçador de vampiros, vêm os tradicionais castiçais, uma maça e adagas. Os outros três bonecos são inspirados em Symphony of the Night: o afeminado e pálido Alucard, com sua roupa vitoriana e acompanhado de crucifixo, água-benta e pernil; o imponente Drácula, com sua vestimenta preta e escarlate, junto de um relógio de bolso, um morcego e um Peeping Eye; e a voluptuosa Succubus, em trajes sumários (aparentemente, seu bustiê é removível), trazendo como acessórios um machado e um Flea Man.

Onde encontrar: Os quatro bonecos da série têm data de lançamento marcada para setembro e preço médio de US\$ 16. Você pode comprá-los individualmente ou em conjunto através da californiana Corner Store Comics (www.cornerstorecomics.com), que faz envios internacionais normalmente. Como de praxe, cartão de crédito internacional é pré-requisito



Sua Opinião

VOCÊ METENDO A MÃO NA SDP



*As enquetes ficaram online até o dia 15 de setembro de 2007.

ENQUETES

Com ou sem desconto, nossos leitores acham que o PlayStation 3 ainda está muito caro - mas o fato é que ninguém ousaria recusar um de presente. Para aqueles que esperam por um "desconto" maior do console, ou, quem sabe, por algum maluco aparecer na porta de casa dando um PS3 na faixa, Metal Gear Solid 4 foi o jogo mais surpreendente da E3, abocanhando 57% dos votos.

A queda do preço do PS3 é:

- Não é suficiente ainda para eu comprar um 76%
- Agora falta baixar mais um pouco 15%
- Legal! Agora posso comprar um 7,0%
- Não quero o PS3 nem de graça 0,0%



O melhor jogo da E3 foi:

- Metal Gear Solid 4 57%
- Gran Turismo 5 Prologue 23%
- Rock Band 11%
- Killzone 2 7,0%



Passada a ressaca de fim de feira de games, queremos saber de você se a nossa lista dos 50 melhores jogos da história do PlayStation 2 é justa. Mas a E3 também continua em pauta, e nada melhor do que você, jogador, dizer se o tal evento merece mesmo ser chamado de "a nova E3".

O que você achou da nossa eleição dos 50 melhores jogos do PlayStation 2?

- Concordei plenamente com tudo
- Faltou um ou outro jogo, e algumas posições eram injustas
- Como ousaram deixar meu jogo preferido de fora?
- Existem 50 jogos melhores que não estão nessa lista!

O resultado final da E3 foi:

- Claro que não era como antes, mas foi legal
- Tanto faz, eu não estava lá mesmo
- Nem dá para chamar isso de E3
- E3? Já foi? Não era em maio? O que aconteceu foi uma E3?

NO ORKUT

Nossa comunidade no orkut (acesse pelo endereço <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584>) é o melhor "point" que você pode encontrar na internet para discutir sobre seus jogos favoritos e trocar dicas com outros amantes do PlayStation 2. E é também seu canal oficial para discussão sobre a SuperDicas PlayStation. Este mês, perguntaremos:

Que jogo você colocaria no topo de sua lista dos melhores para PlayStation 2? Por quê?

Qual foi a maior injustiça que cometemos na nossa lista dos 50 melhores?

A discussão sobre a nova (e ainda em fase de mudanças) SuperDicas PlayStation foi o tom seguido pelos leitores. Confira:

Achei que as mudanças foram boas, pois além de ter diminuído o preço, a revista é dedicada ao PS2, e eu não tenho o PS3 como a maioria dos gamers brasileiros.

— *Thiago, que acha que o restante dos jogadores têm o dinheiro que ele não tem*

Espero que queiram que o Naruhodo continue. Hahaha!

— *Do grande Minatogawa, ex-revisor desta revista e atual colaborador direto do Japão. A gente também quer que o Naruhodo continue, Minato. Mande seus textos para nós!*

Concordo com o novo formato. Se alguém quiser algo sobre o PS3 que compre outra revista - compre a EGM Brasil.

— *Petrocelli, dando a melhor dica para quem quer saber mais sobre PlayStation 3*

A redução de páginas não gostei. Antes eu lia a revista toda em 54 minutos e 5 segundos (eu contei). Agora terminei de ler em 42 minutos e 30 segundos.

— *Mario, que provavelmente deve trabalhar como contador*

E houve também assuntos corriqueiros...

Pô, lendo o texto do Farah na nova SDP vi que ele manja muito de rock. Então, roqueiros que curtem games e ao mesmo tempo lêem a SDP, façamos uma campanha para a Futuro Comunicação lançar uma revista de rock, de preferência com o Farah na chefia!

— *Ian Matusa, o roqueiro fanático por games (e pelos textos do Shaaman)*

ROTEIRO

Por Rômulo Máthei

Atendendo à pedidos voltamos com a sessão Roteiro (tudo bem que aos poucos), trazendo os lançamentos de PS2 para o mês de setembro.

Opções para você que ainda luta por lançamentos para seu tão amado console. Temos esporte, ação e até alguns joguinhos de cartas para os que preferem um poquerzinhos com a moçada. Bom divertimento!

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Namco Unlimited Chronicles 2	Namco Bandai	Luta	04
Def Rock G.U. Vol 3 Redemption	Namco Bandai	RPG	10
Rally Race XX Accent Cars	Akaya	Luta	11
NHL 08	Electronic Arts	Esporte	11
NHL 2K8	Take 2	Esporte	11
Jaiced 2: Hot Import Nights	THQ	Corrida	17
World Champion Pinball	Valvesoft	Ação	17
CSI 3 Dimension of Murder	Ubisoft	Ação	18
Digimon World: Data Squad	Namco Bandai	RPG	18
Gowlanders: Heritage of War Special Edition	Atlas USA	RPG	18
Looney Tunes ACME Arsenal	Warner Home Video Games	Ação / Aventura	18
SingStar 80's	Sony CEA	Musical	18
Spyder Filter: Dark Mirror	Sony CEA	Ação	18
Warrior: Onoda	Koei	Ação / Luta	18
Bratz: The Movie	THQ	Simulação	24
Jackass: The Game	Red Mile Entertainment	Ação	24
Cabela's Trophy Bucks	Activision	Copa	25
Dance Dance Revolution: SuperNova 2 Battle	Konami	Banço	25
Hot Wheels Beat That	Activision	Corrida	25
Soul Nosed	MS America	Estratégia	25
World Championship Cards	Curve Entertainment	Tabuleiro	25
World Series of Poker 2008	Activision	Tabuleiro	25
Backyard Football 2008	Humongous Entertainment	Esporte	26
Japão			
A.C.E. Another Century's Episode 3 The Final	Banpresta	Ação	06
Dear My Son	D3 Publisher	Ação	06
EA Sports Rugby 08	Electronic Arts	Esporte	06
Namatsu Ito "Drops Purell"	Media Works	Ação	06
Will O' Wisp	Idea Factory	Ação	06
Shikaku Tantei: Sora no Sekai - Thousand Dreams	Nine'sFox	Ação	13
Arabians Lost: The Engagement on Desert	Prototype	Ação	20
Burnout Dominator	Electronic Arts	Corrida	26
Kineta no Corrida 2 Anchor	Koei	RPG	20
Madden NFL 08	Electronic Arts	Esporte	20
Princess Concerto	Bracco	Ação	20
Saint Beast: Ressen no Shou	MMV	Ação	20
Blanch: Blade Battles 2nd	Sony CEA	Ação	27
Colorful Aquarium: My Little Mermaid	Nine'sFox	Ação	27
Generations of Chess Desire	Idea Factory	RPG	27
Jessen Pachinko Hissouheki CR Sakura Torison	Sega	Tabuleiro	27
Kyuu Kara Mami! Shin Ma-Kami no Kyuujitai	Bandai Namco	Ação	27
Phantasy Star Divers: Ambition of the Mabinari	Sega	RPG	27
Saishu Shiken Kujira: Alive	Princess Soft	Ação	27
Taka Reet Uta Mahjong Retsuden: Mokuubushi	Pi Arts	Tabuleiro	27
Yukkyuu no Sakura	Idea Factory	Ação	27

SPD Online



COM CHEIRINHO DE NOVO

Que rufem os tambores. O site da SDP está de volta ao ar. Agora é lá onde você vai encontrar muitos detonados que já apareceram na revista e muitos outros que vamos preparar no futuro.

Desde já você vai encontrar diversos games como God of War, Rogue Galaxy, Final Fantasy XII, Gran Turismo 4 e muitos outros. No futuro você também poderá participar do site da SDP com seus próprios detonados, dicas e até mesmo matérias especiais.

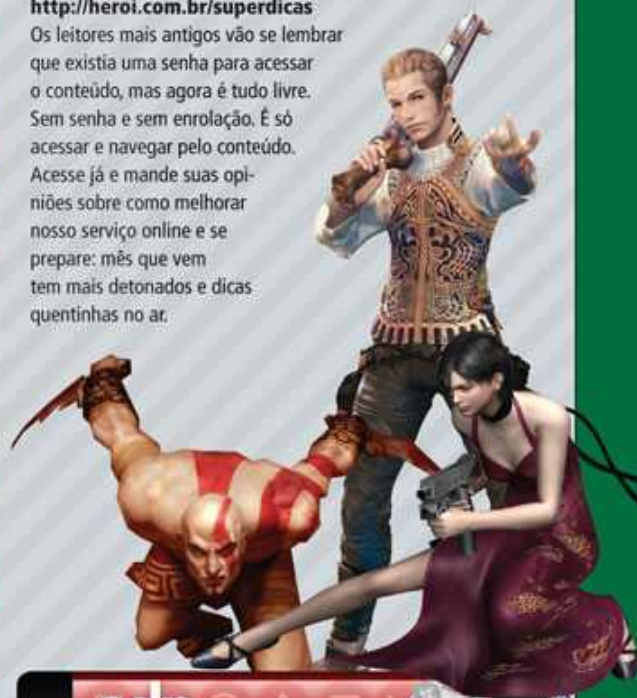
Veja lá na página 37 como fazer para ser um dos primeiros a ter seu detonado pronto e ainda como participar da promoção que inaugura nosso novo lar na internet.

Anote na sua agenda e coloque como sua página inicial, o novo endereço do site da SuperDicas PlayStation é

<http://heroi.com.br/superdicas>

Os leitores mais antigos vão se lembrar que existia uma senha para acessar o conteúdo, mas agora é tudo livre. Sem senha e sem enrolação. É só acessar e navegar pelo conteúdo.

Acesse já e mande suas opiniões sobre como melhorar nosso serviço online e se prepare: mês que vem tem mais detonados e dicas quentinhas no ar.



GAMES CONVENTION: UMA NOVA ESPERANÇA

Este não é o último ano do PlayStation 2

Por Bruno Zerdinatti

COM O FIM DA E3 da forma como a conhecíamos (veja o desastre que foi o evento na seção PSnews, na página 10), restou para a alemã Games Convention a posição de "feira dos jogadores". Aberta ao público, a Games Convention reuniu mais de 500 empresas do mundo dos videogames mostrando antigos jogos e novos projetos, com a clara disposição de vender seus produtos. Além do fator mercadológico, há outra diferença para a E3 "dos velhos tempos": a falta de grandes conferências de imprensa, quando as empresas aproveitam os holofotes para anunciar suas grandes empreitadas – muito embora a Sony tenha feito uma mini-conferência durante o evento. Foi nesta Games Convention que foi quebrada a bola de cristal que dizia que 2006 seria o último bom ano do PlayStation 2. Com tanta novidade ainda por vir para o console em 2007, talvez só no próximo ano voltaremos a dizer, ainda com receio, que "esta é a última leva de jogos para o console". E o mais incrível é que a ajuda vem até de concorrentes da Sony...

A AJUDA DO WII

Todos sabem, e a Nintendo não esconde isso, que o Wii não é exatamente um console da "próxima geração". Jogos desenvolvidos para a plataforma são facilmente adaptados para o PlayStation 2, e o contrário também é válido.

Isso ficou ainda mais claro quando, na Games Convention, as produtoras anunciaram jogos para ambas as plataformas. Títulos como Sonic Riders: Zero Gravity, continuação para um jogo já lançado no PlayStation 2 e que traz o ouriço mascote da Sega e outros personagens em corridas



• Para equilibrar a disputa, Sonic corre usando pranchas

em cima de pranchas, por pistas em terra e no espaço. Mas a grande surpresa ficou com a desconhecida In2Games, responsável pelo anúncio daquilo que muitos esperavam vir pela

própria Sony, segundo um rumor que circulou na indústria há poucos meses. É, novamente, uma ajuda do Wii, mas não deixa de ser agradável para quem se diverte no PlayStation 2.

MUITO MAIS QUE UM "DUAL SHOCK REMOTE"

Pouco antes de a Games Convention efetivamente começar, a In2Games mostrou seus controles sensíveis a movimentos. Batizados de "REALPLAY", eles não formam uma nova linha do Dual Shock, mas vão muito além do Wii Remote e sua aparência de "controle-remoto de televisão".

A empresa lançará durante as comemorações festivas do Natal seis controles sem fio, cada um com seu próprio jogo e formato de controle: corrida (volante), tênis (raquete), golfe (taco), boliche (bola), sinuca (outro taco) e "puzzlesphere", uma espécie de puzzle em que você controla (com uma pequena bola na mão) uma esfera pelo cenário.

Cada produto da linha REPLAY tem preço sugerido de US\$ 60. Mas vale ressaltar que, até o momento, nenhuma outra produção foi anunciada para esses controles, o que pode deixar a In2Games sozinha em sua inovação. Discussões sobre essa "cópia" do Wii Remote e se a Nintendo foi plagiada ou não movimentaram a redação: veja na seção Option o veredicto dos nossos redatores.

O MELHOR PALCO PARA SUA BANDA DE ROCK

Você pode achar que a In2Games apenas aproveitou o fato de o PlayStation 2 ser o console mais vendido da história para embarcar na onda do Wii e lançar o REPLAY. Mas essa visão também levou a Electronic Arts, a MTV e a Harmonix a lançarem no PS2 Rock Band, aquilo que seria



• Que plágio o quê, o importante é a diversão



• Mané guitarrinha, o lance é montar sua banda completa

o Guitar Hero III da Harmonix antes de a desenvolvedora se desentender com a Activision.

Considerado um dos anúncios mais fortes da Games Convention, Rock Band para PlayStation 2 terá tudo aquilo que seu irmão mais novo (o PS3) e seu concorrente de nova geração (Xbox 360) terão – com exceção óbvia ao visual. Todos os controles especiais serão lançados: bateria, guitarra/baixo e microfone. E com essa iniciativa da Harmonix e suas parceiras, muitos agora apostam que o PlayStation 2 deverá ser o palco central da disputa entre Guitar Hero III e Rock Band.

O FUTURO

Para mostrar que o PlayStation 2 realmente está muito longe de morrer, uma lista com os próximos lançamentos marcados para o console circulou após a Games Convention. São mais de 150 jogos que sairão neste fim de ano e no começo do próximo, com destaques para a linha de esportes da Electronic Arts e o novo Need for Speed ProStreet, além do Winning Eleven annual, o musical SingStar, os RPGs Wild ARMs 5 e .hack//G.U. Vol.3: Redemption e o esperado jogo dos malucos do Jackass.

Até o violento e "quase-cancelado" Manhunt 2 deverá sair da penumbra, no próximo dia das bruxas (31 de outubro). Só não se sabe se o jogo passou por um processo de censura, retirando suas partes mais polêmicas (trocadilhos à parte).

Para 2008, certamente Indiana Jones terá muito o que vasculhar no PlayStation 2. Será o momento para todos nós retirarmos nossos chapéus e reverenciar a Sony e o seu console de sucesso. Até mesmo o velho Indy fará isso.

Exciting Games, Growing Business!

Encontre com o sucesso na G★2007,
o centro dos negócios em games!



www.gstar.or.kr

8-11 Novembro, 2007 / KINTEX, Coréia do Sul

Reserve já seu espaço como expositor! As vagas estão se esgotando rapidamente!

Reservas antecipadas até 31 de julho de 2007 (10% de desconto) / Reservas antecipadas até 31 de agosto de 2007 (5% de desconto)

Point 1

G★2007, a global game marketplace

G★2007 oferece o melhor ambiente de negócios em games, tendo um programa de apoio intensivo às empresas, com rodadas de negócios e eventos em network. Além do mais, milhares de visitantes, empresas do setor e compradores VIP, convidados pelos organizadores da feira, oferecerão às empresas um ambiente de negócios promissor durante o evento.

Point 2

G★2007, an eye-catching game festival

A world-wide gaming festival, a G★2007 será a melhor chance para conhecer as tendências da indústria de games ao vivo, e desenvolver relações com jogadores através de vários eventos espetaculares e ligas de jogos.

Dados da feira

- Nome do evento : G★2007(Game Show & Trade, All-Round)
- Data : 8-11 de novembro de 2007
- Local : KINTEX, Coréia do Sul
- Organizador : Comitê de organização da G★2007
- Patrocinadores: Ministério da Cultura e Turismo, Ministério de Informação e Comunicação

Perfil dos expositores

Jogos PC/Online, Jogos Wireless/Mobile/PDA, jogos de Vídeo/Console, jogos Arcade, periféricos, software e tecnologia para jogos, jogos e software educacionais, conteúdos multimídia entre outros.

Inscrição dos expositores

- Data limite para inscrição - 31 de agosto de 2007.
- O formulário de inscrição pode ser baixado no site www.gstar.or.kr
- A inscrição deverá ser feita com o contrato de espaço do expositor completo, podendo ser enviado via fax, email ou pelo correio.

Comitê organizador da G★2007: Suite 1002, C3, 1602 DMC, Sangam-dong, Mapo-gu, Seoul 121-270, Korea
Tel : +82 2 3153 2803 Fax : +82 2 3153 2814 Email : info@gstar.or.kr

Contato da feira no Brasil: (Korea Trade Center, São Paulo) : Alameda Santos, 700, 8 Andar, Ed Trianon Corporate, CEP 01418-100, São Paulo - SP
Tel: (55-11) 3175-3030 Fax: (55-11) 3175-3031 Email: chang@kotra.com.br



BEYOND GOOD & EVIL

Um game inteligente

Por Rômulo Máthei

HOJE em dia, os games cult são considerados por muitos como os "injustiçados" no mercado do entretenimento eletrônico, mas o fato de não atingirem vendas homéricas não significa que não sejam muito bons, talvez sejam, apenas incompreendidos...



O LADO DO BEM

Tudo estava bem para o ainda jovem Playstation 2, jogos a dar com o pau, engines que ainda experimentavam e brincavam com nossos olhos de uma maneira quase mágica. E foi exatamente na JADE engine (base para o desenvolvimento de toda a série Prince of Persia a partir do Sands of Time), que foi desenvolvida para Beyond Good and Evil.

Michael Ancel, que foi o francês responsável pelo design de BG&E e de outros games como Rayman e o não tão aclamado King Kong em parceria com Peter Jackson, foi condecorado com o título de Cavaleiro das Artes e Literatura no dia 13 de março de 2006 pelo então ministro da cultura francesa Renaud Donnedieu de Vabres. Seus parceiros na honraria eram ninguém menos que Shigeru Miyamoto (fez uns joguinhos aí) e Frederick Raynal (criador de Alone in the Dark, título que consolidou o gênero Survival Horror do tão famoso Resident Evil), foi a primeira vez que desenvolvedores de games foram agraciados com tal título. Resultado de trabalho árduo para elevar os videogames do status simplório de entretenimento para algo além, algo que educa e que ajuda na formação humana de forma positiva, como a arte em todos os seus aspectos.

Por falar em obra de arte, BG&E foi lançado nos dia 11 de novembro de 2003 nos EUA e de cara o que era para ser um sucesso... não vingou.

JUSTIFICATIVAS QUE NÃO JUSTIFICAM NADA

Van Gogh precisou cortar uma orelha e mesmo assim só foi reconhecido como um mestre do expressionismo depois que bateu as botas. Se fossemos seguir esta lógica, a Ubisoft estaria à sete palmas do chão, apesar do time de peso, da engine desenvolvida para o game (que tem o mesmo nome da personagem principal, Jade), do enredo fantástico e das expectativas extremamente positivas sobre o lançamento, BG&E inexplicavelmente não deu certo.



● Vida de freelancer é dura, tira umas fotinhos aqui, mata um monstro ali...

Inexplicavelmente, porque na época do lançamento, Beyond recebeu notas gordas dos maiores sites de games lá na gringa, nota 9,0 no IGN e 8.3 no gamespot, um padrão alto considerando que Final Fantasy XII ganhou notas 9,5 e 9,0 nos mesmo sites.

A princípio o enredo de Beyond foi desenvolvido para ser uma trilogia, mas as baixas vendas acabaram por frustrar os planos da Ubisoft.

As referências como Spyro (o jeito plataforma de ser, sem necessitar de uma agilidade absurda), Crash (saltos precisos) e pasme, Zelda são gritantes, principalmente com Zelda, assim como Link, Jade coleta corações, usa armas de curto e longo alcance, salta para trás, pro lado, enfim, faz a festa.

O fator furtividade não podia faltar, afinal estamos falando de um jogo da Ubisoft, o lar doce lar de Sam Fischer de Splinter Cell, em algumas partes do jogo você tem que tirar fotos de lugares muito difíceis e não pode ser visto, ou pode pôr tudo a perder.

Com reviews positivos em quase todos os veículos de informação especializados, é de se estranhar que o jogo não tenha deslanchado, e olha que BG&E foi lan-



● Fortes emoções na vida pacata de Jade

çado para multiplataformas, inclusive para PC, o meio mais "barato" de se adquirir jogos, mas ninguém achava o jogo (pelo menos aqui no Brasil) quando ele saiu. Uma hipótese que não pode ser descartada é que no ano de 2003 tivemos uma avalanche de lançamentos bons principalmente para PS2.

UM SHOW A PARTE

Além do enredo "doidera", gráficos lindos (pelo menos para a época), um aspecto que deve ser frisado é o som. Em poucos jogos pode se dizer que a música e os efeitos sonoros casam tão bem com as imagens como em BG&E, isso é fato e foi mais do que comprovado quando parte da trilha do game foi escolhida para ser executada no Video Games Live (o famoso VGL de Tommy Tallarico e Jack Wall), na apresentação feita mundialmente a trilha sonora ganhou um lugar de destaque entre as melhores (pelo menos na visão dos idealizadores) do mundo dos games.

FUTURO?

Como disse anteriormente, BG&E seria uma trilogia se não fosse os problemas de vendas que atrapalharam o plano inicial, Mike Ancel é sempre alvo de perguntas quando o assunto é seu "filho desventurado". Em 2005 o site francês Jeux Expo soltou o boato de que uma sequência estava a caminho, mas nada foi confirmado nem por Ancel nem pela Ubisoft. Entretanto, no dia 25 de novembro de 2006 em uma apresentação do VGL em Londres, Michael Ancel e Christophe Heral (compositor da trilha original) deram as caras no evento e logo foram questionados a respeito do jogo. Em resposta, Mike bombardeou: "Christophe e eu estamos trabalhando para ver se é possível uma continuação, então..." Resta a nós aguardar e torcer par que essa suposta continuação seja tão maravilhosa quando seu predecessor.



● A organização que luta contra a opressão governamental

FOI NIETZSCHE UM GAMER?

Não é a primeira vez que um jogo leva o título (ou subtítulo) de uma das obras do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, Além de Beyond good and evil (Além do bem e do mal), a série Xenosaga utilizou três dos pilares do pensamento Nietzscheano, na cronologia do jogo os títulos figuram desta forma: Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (Vontade de Potência), Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse (Além do bem e do mal) e o último e não menos importante Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra (Assim falou Zaratustra). Vontade de potência foi publicado como obra póstuma pela irmã do filósofo, Elisabeth Förster-Nietzsche, um ano após o seu falecimento. A série Xenosaga contém diversos conceitos e referências das obras de Nietzsche, o maior de todos é o questionamento religioso acerca da existência Deus.

VIDEO GAMES LIVE 2007

Game Music invade o Brasil pela segunda vez

O VIDEO GAMES LIVE está chegando em sua turnê 2007 e a Super Dicas PlayStation conversou com Sérgio Murilo, produtor da Conexão Cultural responsável pelo retorno do maior espetáculo musical dos videogames.

Por André Forte

Para quem não conhece, o video game Live é um grandioso espetáculo musical que une música orquestrada com as nossas amadas trilhas sonoras de games. Este grande evento é produzido pelos maestros internacionais Jack Wall e Tommy Tallarico, e conta com participações marcantes como a do chinês Martin Leung, pianista que ficou famoso por tocar o tema de Mario Bros. com os olhos vendados. Para Sérgio Murilo, o show do ano passado foi importante para criar raízes no país e atrair curiosos que não jogam videogame, mas admite que se depender dos gamers, não sobrarão muitos ingressos para curiosos. "Mais de 50% será do público do ano passado. Em São Paulo houve somente divulgação das revistas da Futuro e já vendemos 700 ingressos. Ou seja, não fizemos muita divulgação e o marketing junto aos fãs está muito forte". Além de São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília, que estão confirmados para receber o show, a Conexão Cultural ainda busca viabilizar a apresentação em outras cidades. "Fico com medo de soltar essa informação, pois divulgamos inicialmente fazer em Belo Horizonte e o pessoal começou a cobrar pois havia

essa informação no site. Ainda é cedo para decidir se haverá em outras cidades. Nosso patrocinador cobrirá apenas São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília, mas estamos procurando patrocinadores para levar para outros locais, como Recife, Curitiba e Florianópolis". Quem compareceu no ano passado, sabe o quão memorável é. Além do belo repertório de 2006, este ano contará com boas novidades. "Ainda não mandaram a lista definitiva de músicas, mas posso adiantar que seis temas novos de jogos serão tocados, mas estes ainda não foram definidos". Além disso, Sérgio confirma que estão preparando uma surpresa. "Ainda não decidimos qual seria esta surpresa, mas queremos fazer sim, algo surpreendente para vocês. Apesar do evento ser focado nas nossas queridas trilhas de games, o público também poderá se divertir com os videogames que serão demonstrados". Queremos montar stands em uma área de entretenimento, juntando fabricantes de games nacionais para entreter os convidados antes do show começar. Além do tradicional concurso de Guitar Hero, a Petrobras colocará três TVs de plasma com este jogo para os iniciantes. Além disso, haverá três cockpits de Fórmula 1

de um dos nossos patrocinadores, além do sortelo que possibilitará ao vencedor experimentar a sensação em uma réplica fiel de um Fórmula 1 que estará no palco". Ao contrário do show paulista do ano passado, cuja trilha foi reproduzida pela Orquestra da Unicamp, de Campinas, este ano o evento ficará a cargo da Orquestra da Petrobras, que também tocará no Rio de Janeiro. "Este ano a Petrobras estará em Rio e São Paulo, e em Brasília estaremos com a Orquestra Vila Lobos. É muito caro transportar uma orquestra inteira, por isso estamos tentando fazer os outros shows com orquestras locais." Sobre o futuro do show, Sérgio é otimista. "O ideal seria fazer uma feira de games com o VGL para fechar o evento. Este ano não será possível, mas há planos para o próximo ano, inclusive cobrindo cidades que não conseguimos visitar em 2007". Para finalizar, Sérgio comentou sobre o DVD do Video Games Live, que será vendido durante os shows de 2007. "O DVD será lançado no dia 16 em São Paulo e vendido em todos os shows. Posteriormente, buscaremos alguma gravadora, que possivelmente o distribuirá para todo o Brasil".



• "Quem aí gostou levanta o dedo!"

ONDE:

São Paulo: Via Funchal
www.viafunchal.com.br

Rio de Janeiro: Citibank Hall
www.citibankhall.com.br

Brasília: Centro de Convenções
Ulisses Guimarães - Auditório Master

QUANDO:

São Paulo: 16 de setembro

Rio de Janeiro: 23 de setembro

Brasília: 30 de setembro

QUANTO:

De R\$50 à R\$200,00

* Preços especiais para estudantes em todos os setores e sem limite de cotas.

MAIS INFORMAÇÕES:

www.videogameslive.com.br



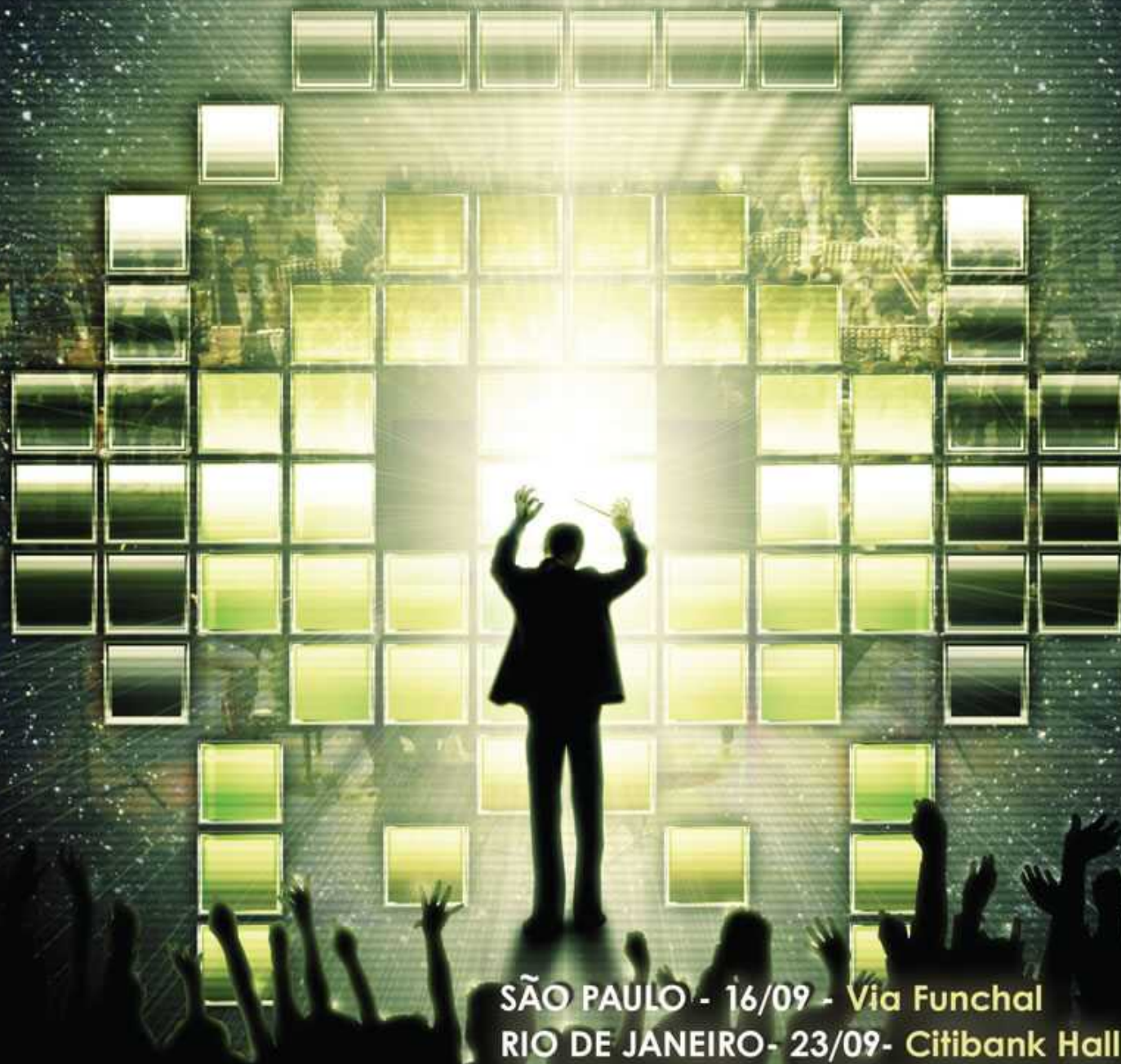
PETROBRAS
apresenta

VIDEO GAMES LIVE™

O maior show da game music volta em setembro!

www.videogameslive.com.br

criado por Tommy Tallarico e Jack Wall



Ingressos à venda

SÃO PAULO - 16/09 - Via Funchal

RIO DE JANEIRO - 23/09 - Citibank Hall

**BRASÍLIA - 30/09 - Centro de Convenções
Ulisses Guimarães**

Patrocínio



Co-patrocínio



Realização



Promoção



50

Jogos indispensáveis

SETE ANOS DA PURA NATA DOS JOGOS NA ERA DO PLAYSTATION 2. Foram mais de 3000 jogos lançados para a plataforma desde seu lançamento. Com este número em vista, fica difícil escolher os melhores jogos de seus tempos e de todos os tempos para a plataforma. Fica difícil escolher apenas 50 jogos indispensáveis para a plataforma. Mas a SDP aceitou o desafio. Você verá nas próximas 14 páginas somente os melhores jogos para a plataforma em uma eleição onde cada um dos redatores e editores da Futuro Comunicação decidiram quais foram os preferidos e os jogos que mostram todas as capacidades do console. Você verá os melhores game que você deve jogar e com esta base de conhecimento criar um sonso crítico antes de partir para outros games que aparecerem no futuro. Sente-se e aguarde para sentir as melhores sensações de que o seu console pode conceder.

Por Equipe SuperDicas PlayStation

50 • Splinter Cell

Produção: Ubisoft • **Desenvolvimento:** Ubisoft
Gênero: Ação / Espionagem
Lançamento: 28/03/2003

Apenas um homem pode competir com Snake de Metal Gear Solid, seu nome é Sam Fischer. Criado pelo romancista e ex-membro de trocentas organizações militares dos EUA, Tom Clancy, Splinter Cell é uma franquia que deu mais do que certo. No papel de um agente das forças especiais "Third Echelon" você tem que salvar o mundo em sua maioria das vezes de ataques terroristas, o jogo usa de detalhes realísticos (o que não é o caso de Metal Gear) para envolver o jogador na trama.

— Rômulo Mátei

Dica de Ouro: No quartel general da CIA, quando você passa a Media Room, tem uma sala à direita onde você irá encontrar um computador. Se você apagar as luzes desta sala e olhar na mesa deste computador terá uma surpresa.



49 • Rogue Galaxy

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Level-5 • **Gênero:** RPG
Lançamento: 30/01/2007

Lançado em 2005 no Japão, Rogue Galaxy demorou para chegar ao Ocidente. Mas a espera valeu a pena: o jogo deixou seu DVD simples de 4,7 GB para ocupar um de camada dupla (de 8,5 GB), com visual melhorado, novos cenários e mais armas e acessórios para usar. Tanta novidade para um RPG que sequer precisava de tudo isso para continuar bom e divertido. A começar pelas batalhas, repletas de ação, além de uma história longa e envolvente e vários planetas para explorar – cada um com seu próprio estilo visual.

— Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Ao terminar o jogo, ainda haverá um novo desafio para você: a difícil dungeon Ghost Ship, que traz recompensas no final.



48 • SOCOM 3: U.S. Navy Seals

Produção: SCEA • **Desenvolvimento:** Zipper Interactive
Gênero: Ação • **Lançamento:** 11/10/2005



Quando a Sony revelou o modém do PS2, todos sonhavam com um título que fizesse frente à Halo. SOCOM é melhor do que Halo! Melhor porque é o que chamamos de Counter Strike do PS2. E o melhor, a cada novo episódio, a Zipper Interactive (desenvolvedora do game), soube ouvir a

comunidade de jogadores, e melhorar o que já era excelente.

E assim veio SOCOM 3, a melhor edição da franquia graças ao multiplayer (agora para até 32 jogadores simultâneos), às mais de 900 armas (que podem ser personalizadas), aos veículos (são mais de 20 disponíveis) e principalmente aos mapas (cerca de seis vezes maiores que os das versões anteriores).

Melhor mesmo é conferir as possibilidades de torneios, sistema de ranking para as equipes e até mesmo as condecorações que cada soldado pode receber pelo seus méritos. Em resumo, dá para dizer que SOCOM 3 é o título definitivo para você colocar seu PS2 ligado na rede.

– Ricardo Farah

Dica de Ouro: Seja no single player ou no multiplayer, pause o jogo e pressione a seguinte sequência de comandos: **○, △, ○, ○, ○, □, △, ○, ○, △** e **○**. Com isso você habilitará um display que mostra suas coordenadas no mapa.

47 • Xenosaga Episode I

Produção: Namco • **Desenvolvimento:** Monolith Soft
Gênero: RPG • **Lançamento:** 26/02/2003

Lançado nos EUA com o subtítulo "Der Wille Zur Macht" (livro homônimo de Nietzsche), o primeiro game da saga Xeno para o 128 bit da Sony causou muita controvérsia entre jogadores do mundo todo, principalmente entre os fãs de Xenogears (PSone), que amaram o início da trilogia. KOS-MOS, a andróide de Shion ganha destaque como mediadora dos conflitos internos de sua mestra. Temas teológicos, um fundo filosófico e cenas de CG de mais de 10 minutos fazem de Xenosaga uma obra para se amar ou odiar, eu escolho a primeira opção.

– Rômulo Mathei

Dica de Ouro: Na Kukai Foundation há um baú que precisa de password para ser aberto, a senha é 1028.

46 • Valkyrie Profile 2: Silmeria

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** tri-Ace
Gênero: RPG • **Lançamento:** 26/09/2006



O primeiro Valkyrie Profile, lançado para o PSone, levou a nota máxima da Famitsu (foi o segundo título da história a conseguir tal feito). A expectativa com Valkyrie Profile 2: Silmeria era enorme, mas o jogo, assim como seu predecessor, acabou preenchendo uma das vagas para "os melhores jogos que quase ninguém jogou". Agora que você "conheceu" VP2: Silmeria, corra atrás dele e fique por dentro da mitologia nórdica – com tempo suficiente para elaborar sua tática nas batalhas.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Se você que é saudosista, é possível ouvir a música das batalhas do título original: basta segurar o botão **□** antes das lutas.

45 • Bully

Produção: Rockstar Games • **Desenvolvimento:** Rockstar Vancouver
Gênero: Ação • **Lançamento:** 19/10/2006

Na minha modesta opinião, Bully poderia ser muito mais polêmico e influenciável que GTA. Ao contrário da série politicamente incorreta da Rockstar, Bully desperta um sentimento muito comum a todos os gamers, a sensação de ser o "dono" da escola. E o pior é que as traquinagens poderiam ser feitas na vida de qualquer aluno (se é que

já não foram feitas), como matar a aula, paquerar as gatinhas, beijar as mocréas ou arrumar brigas com os colegas. Além disso, a ambientação do jogo fará com que o jogador realmente se sinta como um aluno, e acredite, você ficará com peso na consciência de ter matado alguma aula. Os guardas do colégio são implacáveis e o perseguirão quando estiver fora da sala ou bulinando algum mauricinho. Além disso, a liberdade de exploração lhe permite escolher seus amigos, as suas namoradas, e até o conhecimento que Jimmy terá após assistir aulas como a de química, para melhorar suas armas, de inglês para se comunicar melhor, ou educação física para melhorar seus atributos físicos. Certamente, a Rockstar fez muito bem a sua lição de casa – e não ficou de recuperação.

– André Forte

Dica de Ouro: Entre todas as aulas, a mais benéfica é a de artes. Complete as lições e tenha mais habilidade com as mulheres. A vantagem é que quanto mais namoradinhas, mais energia recarregada a cada beijo.



A VISÃO DO LEITOR

Para quem já é consagrado com a série GTA, qualquer novo jogo nasce cercado de polêmica. Bully foi criticado, apedrejado e processado antes sequer de se saber alguma coisa sobre o jogo. Mas a Rockstar foi em frente e entregou um game excelente, com o melhor daquilo que eles são especializados em fazer, jogabilidade livre, aberta, humor adulto e a capacidade de prender os jogadores hardcore no game, em busca de fechar o jogo em 100%. Bully pega todos aqueles filmes e seriados de estudantes que recheiam as seções da tarde da televisão e as prateleiras da locadora e mistura com minigames excelentes, missões divertidas, uma boa história e o moleque mal-encarado mais legal dos consoles: Jimmy Hopkins. Gráficos acima da média GTA, trilha sonora legal, um cenário cheio de coisas para colecionar e diversão absoluta.

– Pablo Raphael



44 • Beyond Good & Evil

Produção: Ubisoft • **Desenvolvimento:** Ubisoft
Gênero: Ação / Aventura • **Lançamento:** 11/11/2003

No planeta Hillys, humanos, animais antropomórficos, aliens e espécies robóticas coexistem. Forças alienígenas conhecidas como DomZ cominaram grande parte dos habitantes de Hillys, cominando suas mentes com neuro implantes. Jade, a personagem principal é uma fotógrafa freelancer que faz parte de uma organização anti DomZ, e usa sua máquina fotográfica como uma maneira de denunciar as falcatruas da organização maléfica. Um Cult que ficou pouco conhecido, mas merece respeito!

– Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Colete as 88 pérolas do jogo para abrir o modo de Mini-Jogo. Tire fotos de todos os animais do game, isso vai ajudar na sua pericia como fotógrafa, só não vá ficar fazendo só isso (vicia, acreditem em mim).

43 • Devil May Cry 3

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Capcom Production Studio 4
Gênero: Ação • **Lançamento:** 01/03/2005

Ao olhar toda a lista dos 50 melhores jogos para o PS2, você verá que pulamos Devil May Cry 2. Como em quase todas as seqüências, a série da Capcom sofreu em sua segunda versão, e a culpa foi da própria produtora.

Mas a Capcom soube reconhecer seus erros e voltou aos elementos que transformaram o primeiro DMC num clássico, mas com uma maior dificuldade (por vezes exagerada) e uma história que colocava Dante antes dos acontecimentos de seu jogo de estréia.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Nunca foi tão fácil destravar quase tudo no jogo. É só apertar e segurar L1+L2+R1+R2 e rotacionar o direcional analógico esquerdo até ouvir "Devil May Cry".



42 • Tomb Raider: Anniversary

Produção: Eidos • **Desenvolvimento:** Crystal Dynamics
Gênero: Ação • **Lançamento:** 05/06/2007

Lara Croft nasceu, fez sucesso, mas infelizmente, caiu no mercado prostituído das franquias. O resultado foi que após os dois primeiros jogos da série, nada mais voltou a ser como era nos primórdios e a cada novo lançamento uma nova decepção.

A história foi assim até Toby Gard, o criador da musa, voltar para o time de produção e a franquia ficar sob a tutela da Crystal Dynamics. Tomb Raider: Anniversary é o primeiro game refeito com a jogabilidade e a qualidade de Legend. O resultado é simples: o melhor jogo da musa, com uma qualidade visual de primeira, puzzles mais difíceis e desafiadores e ainda uma tonelada de extras para destravar. E ainda tem a mansão como bônus. Não jogá-lo, é como ignorar um dos poucos remakes de qualidade soberba que saíram nos últimos anos.

– Ricardo Farah

Dica de Ouro: Na fase Mida's Palace, siga até a estátua de Midas e fique sobre a mão da estátua (que transforma as pedras em ouro) e Lara será transformada em ouro!



41 • Onimusha 3: Demon Siege

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Capcom • **Gênero:** Ação
Lançamento: 27/04/2004

Quadragesima primeira posição para um jogo que tem Jean Renno na capa? Jean Renno pilotando uma moto para cima de ninjas? Definitivamente, listas são polêmicas (e injustas). Onimusha consagrou-se pela pancadaria de espadas – não é à toa que seja referência quando alguém vai explicar para a mãe como é Yakuza ou God of War. A série que



reconta a história japonesa com figuras mitológicas e eventos históricos cercados de mágica uniu, em Demon Siege, o Japão do século 16 com a França do século 21.

Distância temporal ligada por portais, exércitos invadindo Paris (Arco do Triunfo, Catedral de Notre Dame, Torre Eiffel), samurais por quase todos os lados e muitos combos.

Demon Siege é o capítulo definitivo para você entender os jogos de ação (com espada) em terceira pessoa. Foi o primeiro Onimusha a aceitar alavancas analógicas acabou se firmando como o título definitivo da franquia – a quarta maior da Capcom, atrás de Resident Evil, Mega Man e Street Fighter, com cerca de sete milhões de unidades vendidas.

– Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Com o White Vest de Ako, rotacione o analógico direito para recuperar sua energia duas vezes mais rápido.

40 • Ratchet & Clank: Going Commando

Produção: Sony CEA • **Desenvolvimento:** Insomniac Games
Gênero: Ação • **Lançamento:** 11/09/2003

O segundo jogo da dupla Ratchet e Clank tem uma trama divertida, ótimos gráficos e um sistema de recompensa de armas que torna tudo mais desafiador. A trama sozinha já é engraçada. Imagine você que a confusão toda se inicia porque Ratchet achou interessante receber como prêmio de uma missão, um treinamento militar completo. Não tente entender tudo do jogo agora, o importante é que tudo termina com a dupla tendo que explorar diversos planetas para salvar a galáxia novamente. Os cenários supercoloridos e gigantescos escondem diversos segredos que só poderão ser descobertos com o uso de uma determinada arma (todas podem ser melhoradas) ou item, o que faz com que você fique pensando se a sua nova arma laser vai ser o suficiente para conseguir abrir o caminho para a nova fase. O jogo é para quem gosta de atirar, atirar e atirar, com o diferencial de carregar um dos gráficos mais bonitos do PS2. Ainda dá tempo de jogar, campeão.

– Ronaldo Testa

Dica de Ouro: Os pontos de habilidade (skill points) serão muito úteis (ou não) durante a sua jornada. Ao conseguir um certo número de skill points, você habilita códigos para



deixar tudo ainda mais engraçado. Com cinco pontos você deixa Ratchet cabeçudo; com 10, é Clank quem ganha uma caixa d'água. Juntando 12 as fases ficam espelhadas, e com 20, Ratchet veste uma roupa de palhaço. Para todo mundo ficar cabeçudo, basta alcançar 25 skill points. Tem mais para descobrir, mas acho que daqui para frente você se vira, certo?

39 • Kingdom Hearts

Produção: Squaresoft • **Desenvolvimento:** Squaresoft/ Disney Interactive Studios
Gênero: RPG • **Lançamento:** 17/07/2002



Hoje em dia, olhar para o resultado de Kingdom Hearts é fácil enxergar uma potencial marca de qualidade. Porém, quando a Squaresoft anunciou a parceria com a Disney divulgando um game que colocaria personagens famosos da franquia Final Fantasy ao lado de Donald, Pateta e outros personagens da empresa de Walt Disney, não houve um só jogador que deixou de gritar para os quatro cantos

que o resultado seria no mínimo bizarro. O game saiu e estes mesmos jogadores fizeram questão de ecoar novamente uma nova afirmação: Kingdom Hearts é a prova viva de que o ocidente pode se misturar com o oriente perfeitamente.

Nunca antes duas franquias tão importantes em seus meios resultaram em um trabalho tão caprichado capaz de mesclar ambos mundos sem ferir o ego de quem é fã de uma ou de outra franquia.

Kingdom Hearts conta a história de Sora, um jovem que precisa salvar seus amigos Rikku e Kairi ao lado de Pateta e Donald (que também procuram pelo rei Mickey) e ainda encarar a missão de salvar o reino Disney dos Heartless.

O enredo dispensa comentários. O que parece ser um jogo de criança consegue tirar lágrimas até de marmanhões barbados (eu, o Guerra e o Fabão somos exemplos). É, seguramente, uma das melhores exclusividades que o PS2 conseguiu em seu tempo de vida.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Sintetize todos os 24 itens listados na workshop de Traverse Town e você ganhará a Ultimate Weapon, arma mais poderosa do jogo.

37 • Baldurs Gate: Dark Alliance

Produção: Vivendi Universal Games • **Desenvolvimento:** Snowblind Studios
Gênero: Ação/RPG • **Lançamento:** 14/12/2001

Seguindo o sucesso dos RPGs "de mesa" da série Advanced Dungeons & Dragons, Baldurs Gate cativa pela simplicidade do sistema pilhar+destruir. Não importa se você joga com o bárbaro fortão e burro ou um elfinha mequetrefe mas cheio de mana (poder mágico), o jogo flui com naturalidade e quando você menos espera já está nas últimas fases. Baldurs Gate é o nome da cidade palco da história do game, cheia de calabouços e inimigos lendários, uma dica? Jogue acompanhado.

— Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Para passar daquela fase difícil e além de tudo se tornar invencível, em qualquer momento do jogo, pause e segure **Q** + **W** + direcional para a **←** + **A** e aperte Start, se fizer tudo corretamente, um menu irá aparecer.

36 • TimeSplitters: Future Perfect

Produção: Electronic Arts • **Desenvolvimento:** Free Radical Design
Gênero: Ação • **Lançamento:** 21/03/2005



Cento e cinquenta personagens legais. Ação multiplayer como o PS2 jamais viu igual. E, para a alegria do povo carente de jogos criativos, doses de humor e descontração. A esquizofrenia de temas e personagens que atravessavam as eras da civilização humana fizeram de Future Perfect o TimeSplitters definitivo. Matarça sem compromisso em estilo arcade. Macacos, estereótipos e piadas. Future Perfect foi a essência do que conhecemos como "jogo de tiro divertido" para se jogar sozinho ou em rede com os amigos, cada um em sua TV e seu próprio PS2.

— Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Na missão "1969 — The Khallos Express", entre no vagão de Khallos. À direita existe uma máquina de caça-níqueis que usa os personagens do jogo.

38 • Silent Hill 3

Produção: Konami • **Desenvolvimento:** KCET
Gênero: Ação • **Lançamento:** 03/07/2003

O mais bacana de Silent Hill 3 é que ele cobre todos os buracos de enredo do primeiro game para PSone, quem era Dhalia, o que aconteceu com Harry Mason de verdade etc. Na minha opinião é o melhor dos 4 (pelo menos até chegar o 5). Você controla Heather, uma jovem de 17 anos que de uma hora para outra vê tudo ao seu redor desmoronar, ela começa a ser seguida por pessoas que insistem em perguntar de um passado que nem ela se lembra. A linha de enredo prende você ao game, os gráficos são bem trabalhados (mistura de pré renderização com tempo real) e é difícil jogar sem ninguém por perto (dá medo mesmo!).

— Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Para habilitar a barra de energia infinita você deve terminar o game no Hard Mode e Hard Riddle (juntos). Vale muito a pena, depois que fizer isso você pode tranquilamente terminar todos os níveis hard (de 1 a 10) sem se preocupar mais com nada.



35 • Indigo Prophecy

Produção: Atari • **Desenvolvimento:** Quantic Dream
Gênero: Ação • **Lançamento:** 20/09/2005



Uma pesquisa feita por um chute de Ronaldinho definiu que em 89% dos jogos com notas acima de 9 os analistas escreveram algo do tipo "este jogo é como estar em um filme".

Pois esses analistas estavam errados, pelo menos até a chegada de Indigo Prophecy.

Antes mesmo de começar o jogo, você já se sente atuando - e não jogando - ao passar por um tutorial que mostra Indigo Prophecy por trás das câmeras, em uma conversa com o diretor da produção apresentando a estrutura criada para aquilo que ele próprio define como "filme interativo" (que jogo o quê).

Do início ao fim, você pouco atira ou corre. Na verdade, você pouco "joga": a interatividade se resume a apertar as sequências de botões que o jogo lhe mostra, além de participar ativamente do desenrolar da história, escolhendo o que fazer para chegar a um final feliz.

Tudo isso seria chato demais, não fosse o enredo envolvente de Indigo Prophecy. Um thriller paranormal repleto de reviravoltas, que coloca três diferentes personagens frente a frente na resolução de um misterioso caso de assassinato cometido por Lucas Kane - o ator de papel principal.

— Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Se você não liga em usar nomes bizarros em jogos, pode usar a senha J80L14FD para destravar todos os níveis e as sequências de Indigo Prophecy.

34 • Viewtiful Joe

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Capcom Production Studio 4 e Clover Studio • **Gênero:** Ação • **Lançamento:** 24/08/2004

Silvia, a namorada de Joe foi levada para o "mundo dos filmes". O namorado, vai atrás de sua garota. E como em qualquer Power Ranger pastelão, Joe ganha, além de uma incrível roupa de super-herói, diversos poderes mágicos, como avançar ou retroceder a ação. O batido enredo de "salve a sua namoradinha" não prejudica a diversão de Viewtiful Joe. E mais: não afeta sua originalidade

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Sylvia, a namorada de Joe, é uma das personagens jogáveis. Mas para jogar com ela é preciso terminar Viewtiful Joe no modo mais difícil, "Adult".

33 • Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Produção: Tecmo • **Desenvolvimento:** Tecmo • **Gênero:** Ação • **Lançamento:** 05/11/2003

Terror psicológico se aplica desta série, só que aqui as coisas são um pouco mais assustadoras, a série se baseia em uma câmera fotográfica que é capaz de captar espectros. No segundo episódio de FF, você joga com Mio, irmã gêmea de Mayu, que some em meio a uma vila misteriosa e leva pânico e terror ao jogador.

– Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Toda vez que você termina o game em um nível de dificuldade que vai de Easy até Nightmare, você libera novas roupas para as meninas, chique né?

32 • Katamari Damacy

Produção: Namco Hometek • **Desenvolvimento:** Namco Bandai • **Gênero:** Ação • **Lançamento:** 21/09/2004

Você não faz a barba. Briga na rua. Enche a cara de cerveja. Mata filhotes de gato a tijoladas. E depois fica tentando provar que não se divertiu com um jogo-infantil-multicolorido-de-empurrar-bola em terceira pessoa. Da mesma escola de LocoRoco, Katamari unia simplicidade, quebra de padrões e design "fofinho e casual". O objetivo era rolar a bola, coletar objetos e recolocar estrelas no céu. Simples, idiota. E, veja só, histórico.

– Renato Bueno

Dica de Ouro: Falso Ano Novo

Ajuste hora e data de seu PS2 para pouco antes da virada de ano (31 de dezembro, certo?) e seja agraciado com uma mensagem do "Rei de Todo o Cosmo".

31 • SSX3

Produção: EA Sports BIG • **Desenvolvimento:** EA Canada • **Gênero:** Esporte • **Lançamento:** 20/10/2003

Jogos de esporte são conhecidos por juntar a galera, mas um jogo de esporte que não seja Winning Eleven, fica na maioria das vezes no underground dos esportistas eletrônicos. Não é o caso de SSX3, que dá ao jogador a sensação de ser um verdadeiro praticante de Snowboard. Com uma jogabilidade fantástica, e uma sensação de velocidade absurda você tem que fazer desde acrobacias nos half pipes até disputar corridas com seus amigos, vale a pena destacar a trilha sonora, que vai de Red Hot Chili Peppers a Placebo. É o Tony Hawk das neves!

– Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Na opção de cheats digite tankengine para jogar com Churchill.



30 • Ace Combat 5: The Unsung War

Produção: Namco • **Desenvolvimento:** Namco • **Gênero:** Simulação • **Lançamento:** 24/10/2004

Veja bem como é que você vai tratar Ace Combat 5: The Unsung War. Não é mais um "joguinho de aviãozinho", e, sim, o simulador definitivo de caças. (Aviões? Eles só servem para você passar dor de cabeça em aeroportos). Não se trata também de um jogo em que você controla seu caça para cima e para baixo, desviando de tiros e obstáculos e movendo para frente – e apenas para frente – como se estivesse em um trilho aéreo imaginário. Como um bom pássaro, você é livre para voar em Ace Combat 5. Ir não só para cima e para baixo, mas também para os lados, para o espaço, para o chão ou apenas voar sem compromissos, curtindo o belo visual do jogo (já dizia Marta ex-Suplicy, "relaxa e goza"). Tudo isso buscando uma simulação divertida, não complicada, para que você não frustrasse facilmente – afinal, se pilotar um avião já não é fácil, imagine fazer isso em um caça a mais de 1.000 km/h.

Mas Ace Combat é mais do que uma série consagrada, ou um jogo em que você voa e atira em qualquer inimigo que se mova. Você está em uma guerra, e há motivos para esta guerra existir: ela não serve apenas como pano de fundo para desferir mísseis. Em 2010, quinze anos após o fim de intensas batalhas, pilotos nômades voam livremente no céu desafiando uns aos outros. Você começa com um simples caça, mas após cinco missões (das 32 existentes), já pode comprar e mudar de caças, além de capitanear sua própria equipe e transformar-se em um As da Aviação.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: O F-22A Raptor, o avião de "130 milhões de dólares", pode ser pilotado por você por um preço bem menor: basta terminar Ace Combat 5: The Unsung War no modo Arcade.

29 • Tomb Raider: Legend

Produção: Eidos • **Desenvolvimento:** Crystal Dynamics
Gênero: Ação • **Lançamento:** 12/04/2006



Depois que a besteira foi feita, só resta começar do zero – nem que seja necessário reescrever a biografia de Lara, como a Crystal Dynamics fez nesse seu primeiro jogo da série.

Esqueça os jogos de Lara que vieram depois do primeiro (1996). Nada de Chronicles, nada de Angel of Darkness. Legend resgatou o orgulho perdido da heroína que havia passado por mais momentos em jogos que a) queriam inventar além da conta ou b) até se esforçavam, mas esqueciam de fundamentos básicos.

As vésperas da nova geração de consoles e do aniversário de 10 anos da série

(comemorados com estilo em Anniversary), Legend trouxe de volta o que fez de Tomb Raider um jogo com gênero próprio. Belos cenários, Lara Croft renovada. Segredos escondidos, jogabilidade refinada. E, mais importante: muito mais exploração, muito menos combate. Legend não foi original no nome, mas deu uma nova e empolgante origem à heroína mais importante dos games.

– Renato Bueno

Dica de Ouro: Gol de Bico

Nada como um "easter egg" boleiro no começo da fase no Peru. Vê uma bola de futebol adiante de Lara, à direita? Vá chutando a pelota em direção ao "goleiro", que na verdade é o boneco-sparring, até chutá-la para o espaço entre as duas cercas. Ai é só correr pro abraço.

28 • Tekken 5

Produção: Namco • **Desenvolvimento:** Namco
Gênero: Luta • **Lançamento:** 02/24/05

Todos sabem que Virtua Fighter é o precursor dos jogos de luta em 3D. Mas como em qualquer coisa que resolvam inventar neste mundo, nada dura se não houver uma concorrência à altura. Tekken começou como apenas um concorrente para o jogo de luta da Sega, mas ganhou sua própria fama conforme novas produções eram lançadas. Tekken 5 (que, apesar do nome, pode ser considerado o sexto jogo da série, se contarmos Tekken Tag Tournament) foi lançado há dois anos, mas ainda hoje é considerado um dos mais belos jogos do PlayStation 2 – desde que você consiga parar as lutas por alguns segundos para contemplar os cenários e os personagens, tarefa nada fácil devido à técnica que você deve usar para socar os oponentes (isso quando não apanha). Tekken 5 é um delicioso retorno às raízes da série, trazendo diversos lutadores esquecidos e várias "arenas infinitas", a-marca-quase-registrada de Tekken. Mas é, também, um jogo que traz coisas novas, com lutas mais rápidas e balanceadas, além de novos personagens.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: Eddy Gordo, o "brasileiro capoeirista" (e magro) da série Tekken, é um dos personagens destraváveis de Tekken 5. Para jogar com ele, compre a última roupa de Christie Monteiro, sua amada e neta de seu mestre.



A visão do leitor

Um dos primeiros jogos que eu joguei no Play 2 e isso aumentou o impacto causado pela primeira impressão! Uma ótima apresentação como só a Namco sabe fazer para os seus jogos de luta! Personagens antigos com a mesma pegada e personagens novos com vontade de mostrar a que vieram! Muito bom! A jogabilidade clássica de sempre! Um jogo que agrada tanto aos novatos como aos veteranos! É, e muitas horas jogadas que ficarão pra sempre na memória...

– Valter Dias



27 • Black

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Criterion Studios
Gênero: Tiro em 1ª pessoa
Lançamento: 28/02/2006

Se gostar de armas é errado, jogar 15 minutos de Black é motivo de prisão perpétua em 22 estados brasileiros. Imagine Motorhead + System of a Down + Sepultura. Agora troque os instrumentos por armas. Black é metal.

Engavetou os preciosismos de "enredo" e "inteligência artificial" para, nas palavras da Criterion, "fazer pelos jogos de tiro o que Burnout fez pelos jogos de corrida".

Mas carros não são armas. Um carro é status, uma arma é crime. Por isso Black ficou marcado, para muitos, como "um jogo bonito e nada mais".

Povo sem sentimentos, vou lhes dizer.

Seu PS2 nunca viu (e nunca mais verá) tanta fumaça, explosão, tiros, estilhaços e armas realistas. É dar dois tiros e já sentir o gosto de pólvora na boca e o estardalhaço dos tiros vindo de dentro da cabeça. Adrenalina do começo ao fim.

Os protagonistas são as armas. Fielmente reproduzidas, desde pistolas até metralhadoras, dão início à vazão de tiros (e cápsulas que se amontoam pelo chão) que quebram vidros, lascas de parede, pedaços de portas, tambores e, como a Criterion bem sabe fazer, carros parados no campo de batalha. Deveria ser lei: depois de Black, todo shooter deve ter cenários destrutíveis.

– Renato Bueno

Dica de Ouro: BFG na mão

Para quebrar tudo com a BFG (Big F*cking Gun), digite o password FG6S-WFZG-7MDP-PZGT.

26 • Jak 3

Produção: Sony CEA • **Desenvolvimento:** Naughty Dog Software
Gênero: Ação • **Lançamento:** 09/11/2004



Podemos até ter perdido a exclusividade de Crash, mas ganhamos cinco novos mascotes que dispensam elogios. Jak, Dexter, Ratchet, Clank e Sly provaram para todos que podem muito bem dar conta do recado e suprir os jogadores da falta de mascotes de aparência mais cartunizada. Mas é em Jak e seu amigo tagarela Dexter que vemos o

Mario e Luigi da Sony, só que de forma mais adulta e ousada. De herói mudo a desbravador das trevas e da luz, a cada novo episódio do game da Naughty Dog uma temática completamente inovadora era usada como pano de fundo para não deixar os jogadores sempre com aquela sensação "é só salvar a princesa no castelo que o jogo tá ganho". Porém, Jak 3 quebrou paradigmas. Presos em Spargus, um mundo que traz novos amigos (e muitos inimigos) para a dupla, que agora faz uso de uma série de veículos como asa-deltas e hovercrafts, além do arsenal de armas e equipamentos. Olhando criticamente, é como dizer que temos um GTA (pelo sistema de missões que oferece) em um mundo de fantasia.

– Ricardo Farah

Dica de Ouro: Que tal conseguir vôo infinito para a Light Flight? Tudo que você precisa fazer é usar a Light Flight e rapidamente usar o Light Shield, invertendo constantemente entre os equipamentos e você verá como é possível ficar voando infinitamente.

25 • Virtua Fighter 4 Evolution

Produção: Sega • **Desenvolvimento:** Sega-AM2
Gênero: Luta • **Lançamento:** 13/08/2003

No ringue dos jogos de luta cercado de puristas hardcore, Virtua Fighter 4 mantém o cinturão de "um dos melhores jogos de luta" de todos os tempos. E muito graças à sua "atualização" Evolution, que melhorou ainda mais o que já era bom e influenciou até mesmo o "rival" Tekken. VF4 era mais amigável que VF3, melhorava velhas idéias e apresentava novas técnicas.



O botão de esquiva dava lugar ao movimento de esquiva, que poderia ser bem ou mal sucedido, o que poderia deixar o lutador desprotegido por um momento. Mas não era o suficiente: era preciso melhorar.

VF4 Evolution surgiu para refinar detalhes técnicos, elementos e modos de jogo (itens, ranking, moedas, ringues). Foi criado um Quest Mode e as opções de personalização de lutadores aumentou consideravelmente. Como não poderia deixar de ser, Evolution apresentava novos lutadores, cada um com seu estilo de luta: Goh Hinogami (judô) e Brad Burns (Muay Thai). O que é o equivalente, num jogo de tiro, a adicionar 15 armas e 95 fases – por isso Evolution é considerado um novo Virtua Fighter.

Afinal, em jogo de luta dois centavos de detalhes se transformam em bilhões de lucros antes mesmo de o segundo round começar.

– Renato Bueno

Dica de Ouro: Olho no Lance

Quando um round acabar, mantenha pressionados os botões de soco e defesa para ver um replay em ângulo diferente.

24 • Silent Hill 2

Produção: Konami • **Desenvolvimento:** KCET
Gênero: Ação • **Lançamento:** 24/09/2001

Após o estrondoso sucesso de Silent Hill para PSone, a Konami já não fazia segredo quanto a uma possível continuação, e Silent Hill 2 veio para consolidar um estilo. Em Resident Evil o terror era muitas vezes escrachado, muitas vezes até engraçado, em SH a coisa ficava mais sombria a cada minuto de jogo. Foi o primeiro game a causar a impressão de dislexia entre o mundo real e a chamada "twilight zone" (quando todo se transformava em carne e sangue), parecia difícil até distinguir quando o personagem estava acordado ou imerso em um pesadelo sombrio. Em SH 2 o personagem principal é James Sunderland, que recebe uma carta cujo remetente é sua esposa Mary, o único detalhe é que a dita cuja tinha morrido três anos antes da carta chegar. Nesta carta Mary pedia que James o encontrasse em Silent Hill, movido pela emoção, nosso protagonista rumo para a cidade e as coisas a partir daí começam a acontecer. Terror psicológico talvez seria o termo mais correto para ser usado quando falamos em Silent Hill, e Silent Hill 2 para muitos é o jogo da franquia que mais carrega essa estigma, talvez por ser o primeiro SH a ser lançado para PS2, talvez por assustar a cada curva, a cada apagada de lanterna.

Se você ainda não jogou, apague as luzes e boa sorte.

– Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Silent Hill 2 tem alguns finais diferentes, para pegar o Hyper Spray (a melhor arma do jogo) termine duas vezes o game com o mesmo final. Na terceira vez a arma estará disponível na motor home no lado sul da cidade.



23 • Prince of Persia: The Sands of Time

Produção: Ubisoft • **Desenvolvimento:** Ubisoft Montreal
Gênero: Ação e Aventura • **Lançamento:** 06/11/2003



A Ubisoft teve a dura missão de revitalizar um clássico que por anos influenciou tantos jogos (como Tomb Raider) e que em 1999 teve uma pífia adaptação ao mundo 3D, que merece ser esquecida para sempre. E ela conseguiu. Prince of Persia: The Sands of Time é a perfeita sincronia entre o que há de melhor

dos jogos do passado (êta saudosismo barato) e o que a tecnologia dos dias atuais pode nos proporcionar, além de também inovar – e, de novo, para ser seguido. Mais do que bonito, este Prince of Persia é envolvente. Mais do que salvar uma princesa, você deve tomar conta e usar as Areias do Tempo para viajar ao passado (mesmo que momentaneamente) para evitar ser morto ou passar por uma maldita plataforma ambulante. E mais do que apenas matar, em Sands of Time seu desafio também passará por resoluções de puzzles e muita acrobacia. Infelizmente, o jogo, que acumulou prêmios em 2003, não vendeu bem. O fator “sangue”, que agrada tanto a fãs de GTA, fez a Ubisoft mudar Prince of Persia em suas duas seqüências, tornando o jogo focado nos combates e esquecendo que também nos divertimos quebrando a cabeça para abrir um portão.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro: É possível jogar o clássico Prince of Persia em The Sands of Time: basta completar o jogo!

21 • Burnout 3: Takedown

Produção: Electronic Arts • **Desenvolvimento:** Criterion Studios
Gênero: Corrida • **Lançamento:** 07/09/2004



O primeiro Burnout lançado pela EA não só quebrou carros, caminhões e grades de segurança de uma ponte que passava sobre um cruzamento em que mais de uma dezena de carros explodiria logo mais. A belezinha da Criterion resumiu a insanidade humana em três elementos fundamentais: música, velocidade e destruição.

Trilha sonora com 44 faixas de punk, hardcore, rock, emo e subgêneros do pop de guitarras moderno. Velocidade empolgante, como se fosse injetada em nossa veia. Destruição que, bem... era só o começo.

Contribuindo para o vocabulário do gamer brasileiro com preciosidades do calibre de rubbin', battling, duelling, frenzy, maniac e slam, Burnout 3 fez de seus antecessores algo tão emocionante quanto um carrossel em câmera lenta. Muito graças ao Takedown do subtítulo, que representava a possibilidade, ou mesmo a necessidade, de tirar os rivais do páreo na base do totô. Uma obra-prima das primorosas inconseqüências no asfalto.

– Renato Bueno

Dica de Ouro: Turbo Instantâneo

Quando a contagem regressiva começar, aperte e segure os botões de freio e turbo. Solte o freio, espere mais um segundo e solte o turbo. Quando surgir a luz verde, pressione e segure o turbo para ganhar um “boost” instantâneo e alguns metros de vantagem sobre os rivais.

22 • Soul Calibur III

Produção: Namco • **Desenvolvimento:** Project Soul
Gênero: Luta • **Lançamento:** 25/10/2005

Este mereceria estar neste ranking apenas por se tratar de um título exclusivo do PS2. Não há como negar que os donos do console se emocionaram ao receber uma versão única para seu console do coração. E Soul Calibur III não fez feio, valendo a exclusividade. O modo chronicles of the sword oferece um mapa enorme e muitos extras para destravar. Se não bastasse, a tela de seleção ganhou três novos lutadores – a gueixa Setsuka, a bizarra Kira e o devastador Zasalamel. O modo de criação adiciona personagens famosos de outros jogos de sucesso, como Street Fighter 2 ou Final Fantasy, que podem ser criados com a infinidade de itens e roupas para modificar sua criação. Além disso, este modo confere ao jogo uma longevidade incrível. Por se tratar de uma versão exclusiva para o console, Soul Calibur não foi baseado em nenhuma versão arcade e não teve revisões em jogabilidade e equilíbrio entre os lutadores, mas isso não tira o seu charme. Ainda mais porque não é sempre que se pode criar o lutador em um game de alta qualidade.

– André Forte



Dica de Ouro: Uma forma de conseguir mais rapidamente todas as disciplinas de armas é jogar batalhas VS com a mesma classe de lutadores, por exemplo (Thief x Thief) com 0% de vida e 1 round por luta. Após 50 lutas, você receberá todas as estilos para esta classe. Repita a operação com todas as classes para desabilitar todos os estilos.

20 • Devil May Cry

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Capcom Production Studio 4
Gênero: Ação • **Lançamento:** 17/10/2001

Até Devil May Cry, todos já estavam cansados de matar inimigos enquanto destruíam seus controles num apertar frenético de botões. Esta fórmula não mudou muito com Devil May Cry, mas o jogo adicionou algo tão bacana aos combates que ele se tornou um sucesso imediato. E que coisa era essa? Estilo, meu caro, estilo. Tão “estiloso” que a Capcom, que produzia um novo Resident Evil, teve de abordar o projeto e fazer algo completamente novo. Os zumbis vestiram fantasias de demônios e Leon Kennedy deu lugar a Dante, filho do demônio (embora bondoso) Sparda e da bela humana Eva – assassinada pelos antigos amigos de seu amado. E é para vingar a morte de sua mãe e de seu irmão gêmeo (mais tarde, descobriu-se que ele não estava tão morto assim) que Dante, convidada pela misteriosa Trish – que é, como ele, meio humano, meio demônio – foi em busca de Mundus, o chefe de toda a maldade na Terra.

O que Dante não sabia é que ele entrava em uma cilada para Mundus assassiná-lo. Mas, bem, como uma boa humana, Trish mostra seu lado sentimental e muda durante o caminho.

– Bruno Zerbinatti

Dica de Ouro:

Use a magia e a forma de demônio de Dante indefinidamente no modo Super Dante. Mas, para isso, é preciso terminar o jogo nos modos Hard, Legendary Dark Night e Dante Must Die. Ufa!



19 • Ico

Produção: Sony CEA • **Desenvolvimento:** Sony CEA
Gênero: Aventura • **Lançamento:** 24/09/2001



Fumito Ueda apostou na contramão e acertou de primeira. Ao contrário de outros jogos emblemáticos, a princesa de seu jogo de estreia estava, sim, no castelo - logo no primeiro, único e gigantesco castelo. Nada de itens, golpes especiais, ícones efervescentes, diálogos novelescos, milhares de inimigos ou quests milagrosas. O jogo de

ação/aventura tinha o protagonista Ico, a princesa Yorda e as sombras do castelo. E só. Ico, abandonado no castelo, tentava salvar Yorda, aprisionada por sua mãe. Como arma, um pedaço de pau - quase sempre. Como grandes obras da criatividade humana, Ico era o básico sem o óbvio. Ignorou temas populares (tiros, explosões, mulheres, enxurrada de itens) e investiu na contemplação para criar uma história envolvente. Alguns chamam de "jogo curto", outros acusam "a princesinha burra". Mas não se engane - são gamers que jogam como quem confere os KW/h na conta de luz no fim do mês.

- Renato Bueno

Dica de Ouro: (somente para a versão europeia)

Depois de terminar o jogo pela primeira vez, termine novamente. Quando Ico acordar na praia, vá em direção do paredão e, atrás de uma pedra grande, apanhe uma melancia. Carregue-a até encontrar Yorda, e veja um final diferente.

18 • Yakuza

Produção: Sega
Desenvolvimento: Amusement Vision
Gênero: Ação • **Lançamento:** 03/09/2006



O senso comum diz que máfia é sinônimo de "tráfico de cocaína" e cultura japonesa significa "qualquer coisa maluca e sem sentido". É admirável, portanto, que a Sega tenha investido cerca de US\$ 20 milhões para colocar nas lojas um jogo que unisse esses dois conceitos tão maltratados pelo preconceito rasteiro. Em terreno delicado, a empresa japonesa saiu vencendo.

A Tóquio carregada de neons coloridos, becos suspeitos, autoridades "cegas" e famílias rivais é o palco pelo qual Kazuma Kiryu caminha, quebrando tudo. Quase sempre de terno, e um andar de quem não aceita desaforos, Kazuma é recém-saído da prisão e vai atrás de justiça para sua família. Nada de armas de fogo. A justiça, ou seus desvios, percorrem os socos e chutes, pancadaria forte com o que estiver mais à mão: tacos de golfe, pilares de jardim, vasos de plantas. Cultura e criminalidade japonesas nunca foram tratadas com tanta autenticidade.

- Renato Bueno

Dica de Ouro: Extremamente Fácil

Apanhe muito. Leve bastante porrada. Morra várias vezes e dê "retry", de cinco a dez vezes. O jogo percebe que você não nasceu para isso e oferece o modo de jogo Easy, em que há menos inimigos, e eles são geralmente mais lentos.

17 • God of War II

Produção: Sony CEA • **Desenvolvimento:** Santa Monica Studios
Gênero: Ação • **Lançamento:** 13/03/2007



Eui fui xingado, praguejado e até visto como um newbie quando dei 9.5 para God of War II em meus reviews. Mas sua posição em nosso TOP diz tudo (não, eu não comprei os votos da redação). Porém, a continuação do deus da guerra merece meu respeito. God of War II é um título fantástico. Digno de você mostrar para seus ami-

gos que o PS2 é mais do que um console para Winning Eleven (aliás, esse TOP inteiro serve para isso). Tudo bem que a ideia e o conceito original de God of War foi do mimado David Jaffe. O que merece ser avaliado aqui é a preocupação que Cory Barlog (produtor desta continuação) teve em deixar o game tão (ou mais) surpreendente que seu predecessor. Para isso, deu literalmente asas a Kratos, um Pégaso, novos poderes (extraídos diretamente dos deuses do Olimpo) e uma tonelada de chefes. Sim, reclamamos do primeiro jogo que só tínhamos a Hydra e o minotauro para enfrentar antes do chefe e os deuses atenderam nosso pedido. E o melhor, cada chefe possui um detalhe singular que faz toda diferença na emoção do combate. Kratos desta vez é traído pelos deuses do Olimpo e pelo próprio Zeus. E a única forma de vingança capaz de garantir a cabeça do chefe dos deuses é encontrando e derrotando as Sisters of Fate, vulgo as irmãs do destino. Para isso, Kratos vai do inferno ao paraíso, levando consigo uma chuva de sangue e carnificina por onde passa.

A trilha sonora continua soberba, a jogabilidade única, a sanguinolência perfeita, e as referências à mitologia grega fazem desta a melhor franquia que a Sony poderia ter... em toda a história de seus consoles.

- Ricardo Farah

Dica de Ouro: Você uma TV bacana? Então ligue o PS2 e mantenha pressionado os botões **△**, **□**, **○**, **×** e **○** até aparecer a inscrição "Sony Computer Entertainment Presents". Se a frase aparecer em cor roxa, o truque terá funcionado e o jogo ficará com uma qualidade um pouco melhor que 1080i.

16 • Zone of the Enders: The 2nd Runner

Produção: KCEJ • **Desenvolvimento:** KCEJ
Gênero: Ação • **Lançamento:** 11/03/2003

Hideo Kojima. Preciso falar mais alguma coisa? Se sim, digamos que o primeiro ZOE teve suas vendas alavancadas mesmo por vir acompanhado da demo jogável de MGS2. Mas foi com a continuação da série que tivemos a concepção máxima do pai de Solid Snake. ZOE 2 é o primeiro jogo de robôs e mechs que não se prende a um roteiro barato. Você é Dingo Egret, um minerador interplanetário, que encontra Jehuty, um robô com uma inteligência artificial única que pode lhe ajudar na empreitada de salvar a humanidade das garras do tirano Normah.

Mas não só a história o charme de ZOE2. Até hoje não houve um só game que conseguisse trazer gráficos em Cel Shading tão convincentes e próximos de um anime. No lugar nas animações em CG, temos cenas em desenho animado de tirar o fôlego. E toda a ação acontece de uma forma tão ágil e frenética que você leva horas pra acreditar como tantos efeitos de partícula não causam um só slowdown nos 60 frames que rodam constante.

E o melhor, sabendo que o primeiro game não tinha agradado muita gente, a Konami tratou de colocar a história inteira do primeiro jogo em forma de desenho animado como um extra do segundo título, situando os jogadores nesta belíssima e empolgante história. Falando entre nós, ZOE 2 entra no meu TOP 3 do PS2.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Que tal abrir o minigame Zoradius com mais facilidade? Para isso basta terminar o jogo uma vez, escolher as missões extras que aparecem no menu principal e selecionar as batalhas contra chefes (escolhendo Vic Viper como oponente). Durante a luta, pause o jogo e aperte a clássica sequência de códigos da Konami: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, L1 e R1. Você ouvirá um som confirmando o código. Agora basta voltar para o menu principal e se divertir no minigame.

14 • GTA San Andrés

Produção: Rockstar Games • **Desenvolvimento:** Rockstar North
Gênero: Ação • **Lançamento:** 20/10/2004



Antes que você reclame a posição de San Andreas, já aviso que adoro o jogo, mas não o suficiente para dizer que é o melhor da série. A Rockstar deu uma nova dimensão ao universo de GTA com a inclusão de uma vasta liberdade de exploração no mapa e edição do personagem. O tamanho absurdo do mapa, porém, faz

com que muitos desistam das missões de Carl Johnson e sua gangue Grove Street Family. Falando da geografia do jogo, San Andreas representa um estado inteiro com as cidades Los Santos, San Fierro e Las Venturas, além das rodovias e áreas rurais que as ligam. Ao que parece, a Rockstar se preocupou em enfatizar a humanização do protagonista C.J. A característica mais marcante deste é a mudança que o personagem passa conforme suas ações no jogo. O personagem engorda ou emagrece de acordo com suas alimentações, mas pode ficar "bombardeado" caso seja assíduo na academia. Além disso, o jogo possui um sistema de aperfeiçoamento de atributos parecido com RPGs, como saúde, sex appeal, mira, músculos e habilidade no volante.

— André Forte

Dica de Ouro: Se um carro policial estiver te perseguindo e possuir um outro veículo entre os dois, freie repentinamente para que o carro de polícia bata no carro do civil. Isto fará com que desvie a atenção do policial para o outro motorista, facilitando a sua fuga.

15 • Final Fantasy X

Produção: Squaresoft • **Desenvolvimento:** Squaresoft
Gênero: RPG • **Lançamento:** 18/12/2001



Quando a primeira imagem de divulgação de FFX havia sido mostrado ao público, FFX, de PSOne, chegava no ocidente. Na época, saber que pela primeira vez na história teríamos um Final Fantasy que traria personagens com vozes, foi uma das notícias que realmente fez muita gente quebrar o porquinho e garantir um PS2 logo.

Lembro como se fosse hoje: a empolgação de abrir o lacre do jogo, as olheiras de ter passado três noites sem dormir, a cena da Yuna morrendo (ok, essa é mentira), as CGs magníficas, enfim... tudo. Se Final Fantasy VII revolucionou os RPGs dando vida ao gênero no mundo 3D, Final Fantasy X foi o precursor de uma série de outros elementos presentes hoje com frequência, como o cenário aberto sem a presença de um mapa em escala reduzida ou até mesmo toda narrativa atrelada à dublagem impecável. Até hoje, FFX é o campeão de dúvidas entre os jogadores que anseiam por completá-lo 100%. Foi seu sistema de evolução dos personagens (que não possuem níveis para evoluírem) ao lado do Sphere Grid que inspirou os RPGs de hoje. Sim, FFXII e qualquer outro RPG lançado depois de FFX deve respeito a este título.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Acha as disputas de Blitzball um verdadeiro tédio? Então que tal trapacear para sempre sair vitorioso? Basta estar ganhando uma partida um pontinho a mais que o oponente já resolve e nadar para a parte de trás da sua área de gol. Os oponentes (e seus companheiros) ficarão nadando em círculos infinitos e não farão ação alguma na partida. Daí é só se manter nesta posição até o tempo acabar e você ganhar o caneco da vitória.

13 • Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** Level-5
Gênero: RPG • **Lançamento:** 13/04/2006

Dragon Quest VIII faz com que jogadores sintam a amplitude do mundo a ser explorado é imensa, você pode passar horas intermináveis apenas para escalar uma montanha, e dias para atravessar um deserto.

O jogo começa quando o malfeitor Dhoulmagus rouba um cetro mágico do castelo de Trodain. Usando os poderes deste artefato ele transforma os habitantes de Trodain em plantas espinhudas, isso sem contar o rei Trode, que é transformado em um monstro-sapo e a princesa Medea que é transformada em um cavalo. Você é o personagem principal do jogo, deve caçar o vilão e restaurar a paz e normalidade no reino de Trodain. Para ajudá-lo em sua jornada você contará com a ajuda dos personagens mais inusitados possíveis: a temperamental feiticeira Jessica, o ladrão "do bem" Yangus e o misterioso cavaleiro templário Angelo. Dragon Quest é um épico imperdível para os amantes do gênero.

— Rômulo Máthei



Dica de Ouro: os Metal Slimes são imunes a qualquer magia e podem esquivar facilmente dos golpes. Então usar armas específicas resolve? Não exatamente. É mais vantajoso elevar o atributo Agility dos personagens o máximo que puder, complementando a velocidade com a possibilidade de atacar várias vezes. Desta forma aumentará as chances de realizar um Critical Hit (que elimina qualquer membro da família Metal Slime com 1 único acerto de dano extremo). Para elevar a efetividade do que foi descrito, é recomendado evoluir os personagens e complementar os ataques usando as Skills: Metal Slash, Lighting Thrust, Executioner e Twin Dragon Slash.

12 • Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Produção: Konami • **Desenvolvimento:** KCEJ
Gênero: Ação • **Lançamento:** 13/11/2001



Divisor de opiniões, mas ainda assim um clássico para sua época, Sons of Liberty foi o primeiro game da história que passou tempos intermináveis na especulação, nos poucos detalhes revelados pelo produtor e, principalmente na sensação angustiante de nunca chegar o dia de seu lançamento.

Você pode não gostar do Raiden e seu trejeito pouco duvidoso, mas no final

das contas (e, principalmente na questão de pontuar a história da série, ele se torna um personagem de valor único à trama (ou você acha que se ele realmente não fosse importante, seria ignorado por Kojima em MGS4 que ainda está em produção?)

MGS2 foi também o primeiro título do PS2 que mostrou o poder gráfico do aparelho. Falta de Anti-Aliasing? Sem problemas, a KCEJ aprendeu novas formas de cuidar do serrilhado usando o Emotion Engine, que também lhes ensinou uma série de outros "truques" do aparelho (chuva em tempo real sem queda de frames? Foi MGS2 que fez!).

Sem falar que MGS2 carimbou para todos que Kojima é o mestre dos games contemporâneos. O número de referências à filmes, séries e momentos memoráveis hollywoodianos prova que ele realmente sabe o que faz.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Que tal saber as informações das Dog Tags de Kojima e Shinkawa? Para isso, assim que estiver jogando com Raiden (em Plant Chapter), acesse o primeiro computador da primeira área e coloque o nome Hideo Kojima ou Yoji Shinkawa.

11 • Kingdom Hearts II

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** Square Enix
Gênero: RPG • **Lançamento:** 28/03/2006



Que Kingdom Hearts II seria lançado, isso ninguém tinha dúvida. Se ele é melhor ou pior que seu predecessor, aí depende muito de um gosto pessoal. Eu, por exemplo, colocaria o primeiro título em primeiro lugar, mas praticamente a redação toda aqui votou o contrário. Mas tudo bem, Kingdom Hearts não deixa de ser fantástico e ainda consegue a façanha de inovar

ainda mais que o primeiro game da franquia.

Depois de ver representações dos mundos de Aladdin, Rei Leão, Alice no País das Maravilhas, O Estranho mundo de Jack e até mesmo Pinocchio, parecia difícil encontrarmos outras franquias de sucesso Disney para aparecerem no game. Mas é quando chegamos no mundo de Tron, Steamboat Willie ou Piratas no Caribe que percebemos as possibilidades quase infinitas que temos na marca. Se não bastasse, todo lado visual do game recebeu um banho de beleza gráfica, resultando em um game com menos semelhanças, mais colorido e bem mais bonito que seu predecessor (a batalha de Sora contra os 1.000 Heartless é mais heróica que os 300 de Esparta). A continuação consegue também o feito de conquistar jogadores mais velhos que insistiam em achar a série infantil e reafirma a frase de que Kingdom Hearts é o Zelda do PlayStation 2. Amém!

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Que tal ficar com sua barra de Drive no máximo sempre que desejar? Para o feito, basta seguir até o torneio de Underworld, conversar com Panic e, após selecionar um dos torneios você entrará nas batalhas e a barra estará cheia. Pause o jogo e saia na opção "quit". De volta ao World Map você continuará com sua barra de Drive no máximo, o que lhe ajudará nas transformações e no uso das summons.



10 • Guitar Hero II

Produção: Red Octane • **Desenvolvimento:** Harmonix
Gênero: Musical • **Lançamento:** 07/11/2006

Se o primeiro Guitar Hero foi um marco na nova era do entretenimento, o segundo capítulo da história não fez mais que a obrigação. Escalou músicas e bandas que a multidão pedia desde que percebeu que o jogo de guitarras era uma excelente idéia; permitiu o modo cooperativo (mas não na campanha) e se estabeleceu definitivamente como um dos melhores jogos de todos os tempos. Tarefa de casa executada com estilo. De Ramones e Black Sabbath a Reverend Horton Heat e Primus, a trilha de GHII passeava pelo mainstream sem deixar as raízes punks para trás. Não tinha Weezer nem Led Zeppelin, mas trazia Foo Fighters e Guns'n'Roses.

Brincava de country com Allman Brothers Band e regurgitava violência com Rage Against The Machine.

O resultado foi uma consagração popular ainda mais sólida e sucesso de críticas. Glórias difíceis de conseguir num mercado dominado por investimentos de marketing e uma imprensa muitas vezes superficial e conservadora. Glórias ainda mais admiráveis porque "Guitarero" reuniu, com mais competência que antes, metaleiros, roqueiros ocasionais, gamers casuais, não gamers, pipoqueiros, pagodeiros, ex-políticos aposentados, crianças de dois anos e outras espécies humanas na mesma platéia, sempre satisfeita — seja com guitarras ou controles nas mãos.

— Renato Bueno

Dica de Ouro: Air Guitar

No menu principal, acerte a sequência: azul, amarelo, laranja, azul, amarelo, amarelo (ou: R2, R1, X, R2, L1, L1) para seu guitarrista esmerilhar o invisível quando subir ao palco. Se não funcionar, tente: amarelo, amarelo, azul, laranja, amarelo, azul (R1, R1, R2, X, R1, R2).



09 • Winning Eleven: Pro Evolution 2007

Produção: Namco • **Desenvolvimento:** Konami
Gênero: Esporte • **Lançamento:** 02/02/2007

Quando todos esperavam a 11ª versão, a Konami surpreendeu a todos com um jogo paralelo à franquia que estávamos habituados. Pro Evolution 2007 é a versão americana de PES 6 e baseado na décima versão do Winning Eleven japonês. A demora no lançamento ocidental valeu a pena, já que a produtora teve tempo de corrigir vários erros na jogabilidade, facilitando os dribles e refinando o toque de bola.

Pode-se dizer que este lançamento para PS2 foi surpreendente, pois o mesmo era prometido apenas para o Xbox 360. Ao contrário da versão da nova geração, a Konami presenteou os donos de PS2 com uma versão completa e sem limitações no modo de edição de times, jogadores e estádios. Além disso, a jogabilidade da boa e velha geração deu um verdadeiro nó tático no controle impreciso do rival.

O resto do jogo você já conhece – jogabilidade precisa, física da bola realista, juiz ladrão e às vezes implacável, uma Master League viciante e muitos clássicos a caminho do título. O melhor de todo Winning Eleven é que seu reinado acaba em seis em seis meses, período em que sempre uma nova versão é lançada.

– André Forte

Dica de Ouro: Tire a narração do jogo e seja feliz. Winning Eleven sem Jon Kabira não tem a mínima graça.

08 • Gran Turismo 4

Produção: Sony CEA
Desenvolvimento: Polyphony Digital
Gênero: Corrida • **Lançamento:** 22/02/2005

Os simuladores de corrida para PlayStation não eram simuladores até a chegada do primeiro Gran Turismo, no final de 1997. De lá para cá a franquia se fortaleceu, até chegar no ápice com Gran Turismo 4. O jogo é uma obra prima visual e sonora, com a vantagem de entreter por dias e dias com suas dezenas de pistas, centenas de desafios e carros fiéis de mais de 80 montadoras diferentes. A possibilidade de adaptar os carangos nunca foi tão necessária. Carros japoneses, europeus e americanos dividem a atenção nos modos GT Director Mode/B-spec: onde você é o diretor e assiste a corrida; GT Photo Mode: em que você corre apenas para encontrar o melhor ângulo para a foto perfeita e GT Career Simulation: o coração de GT4 possui uma interface que liga você a sua garagem e as mais de 200 corridas. Gran Turismo 4 foi e continua sendo a melhor opção em simulador de corrida para o PS2 e por isso garante a oitava posição do nosso Top 50.

– Ronaldo Testa

Dica de Ouro: Dinheiro sempre é um problema no Gran Turismo, principalmente se você é daqueles que faz questão de tunar até aquele carrinho que é dado como prêmio no primeiro campeonato. A dica é a seguinte: depois de ter um carro bacaninha, corra nas duas pistas do Special Conditions (Rally d' Capri), na dificuldade Ease. O prêmio é um Toyota RSC Rally Raid Car '02, que vale \$260,000 na venda. Não fique com pena. Venda esse, ganhe outro, e outro, e outro...



07 • Shadow of the Colossus

Produção: Sony CEA
Desenvolvimento: Sony CEI
Gênero: Ação • **Lançamento:** 18/10/2005

Colossus foi o primeiro jogo que pintou na redação aqui e foi capaz de fazer nosso antigo Editor da SDP (o Fabão) a não sair da salinha de jogos enquanto não chegou no final (quase atrasamos a EGM Brasil por conta disso).

Se achávamos que ICO (a primeira criação de Fumito Ueda) era um game cult, o que dizer então de Shadow of the Colossus? O jogo coloca em suas mãos a tarefa de enfrentar 16 colossi para conseguir reviver sua amada. Só isso! Não existem sub-chefes, sistema de evolução, novos equipamentos ou poderes especiais. É você, sua espada, seu arco e flecha e Agro – seu cavalo e único cúmplice dos seus atos.

Localizar um colosso apenas com o brilho da sua espada e com o sol a seu favor é uma tarefa única (alguns dos gigantes eu levei cerca de duas horas só para encontrá-los). Descobrir uma forma de derrubar o inimigo encontrando o seu ponto fraco é outra tarefa que chega a levar no mínimo uma hora.

Melhor mesmo é perceber que cada colossi possui uma estratégia única e a trilha sonora prova ser a combinação perfeita de músicas orquestradas e batalhas épicas. Shadow of the Colossus é como falamos aqui na redação: um game que possui apenas chefes para serem enfrentados.

– Ricardo Farah

Dica de Ouro: Que tal deixar o Agro branco? Basta completar o Time Attack nas dificuldades Normal e Hard para receber os 16 itens. Só então, no menu principal, segure CÍRCULO em algum dos modos principais e, quando um novo jogo se iniciar, Agro estará branco... igual o cavalo do Sérgio Mallandro em Lua de Cristal.

06 • Resident Evil 4

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Capcom
Gênero: Ação • **Lançamento:** 26/10/2005

Contrariando os mais céticos, Resident Evil 4 fez bonito no Playstation 2. O jogo que era belíssimo no Gamecube teve uma conversão decente para o console da Sony. Tudo bem que tiraram um efeito de luz aqui, diminuíram a beleza na água ali, mas o resultado final ficou acima do esperado.

Controle Leon Kennedy nesta verdadeira revolução na série Resident Evil. Elimine as diferentes câmeras em cenários pré-renderizados, e troque-as por uma nova visão colada no ombro do personagem. Esta nova câmera produz uma sensação de terror ainda maior. A dificuldade deste também aumentou consideravelmente, já que os bobos e lentos zumbis foram substituídos pelos misteriosos Ganados, fanáticos seguidores da seita Los Illuminados.

Os donos de Playstation 2 foram presenteados por exclusividades ausentes na versão Game Cube, como o modo Separate Ways, em que a enigmática Ada Wong é a personagem controlável e mostra resposta para alguns eventos do modo principal. Além disso, outros itens exclusivos para esta versão, como uma arma de raios e novas roupas.

— André Forte

Dica de Ouro: Quando você estiver subindo uma escada com Ashley, espere que ela comece a subir e então pule novamente para o chão. Então, aponte sua mira por baixo da saia da garota enquanto ela sobe a escada. O que acontece? É Surpresa!



05 • Okami

Produção: Capcom • **Desenvolvimento:** Clover Studio
Gênero: Ação • **Lançamento:** 19/09/2006



Houve um tempo em que os jornalistas de games e os jogadores discutiam se alguns jogos poderiam ser considerados como arte e o jogo que abriu a discussão foi o injustiçado Okami. Seja qual foi o motivo, Okami não agradou o público japonês, onde nem ao menos 500.000 unidades foram vendidas. Talvez o que os críticos gostam, o público não goste. Estranho, pois somente aqui na redação desta revista, nada menos que seis pessoas se mataram para conseguir comprar o seu jogo original na época de seu lançamento. Curiosidades à parte, este é um dos jogos indispensáveis para os proprietários do Playstation 2, seja pela beleza gráfica, pela história fantástica, pelo desafio único que é jogar Okami. Puzzles fantásticos, motivos para jogar novamente e muitos itens secretos não faltam. Música? Ok e com todos os recursos técnicos para aprofundar sua imersão. Se Okami não é arte, não cabe a nós decidirmos isso. Cabe a você jogá-lo como se fosse um sonho, como se fosse uma história contada, onde um deus lobo pode salvar o mundo. Esta é uma história que nos leva a um conto de fadas, um conto trazido por Atsushi Inaba, um dos gênios do mundo dos jogos da atualidade. Sim Inaba é um gênio e como todos os gênios, ele foi incompreendido.

— Rodrigo Guerra



Dica de Ouro: Okami recompensa quem jogar o game pela segunda vez da melhor forma. Além de conseguir ver todas as animações, ouvir todas as músicas, o "New Game +" lhe concede roupas para Amaterasu e todos os seus upgrades anteriores — o que vai ajudá-lo a completar os 100 Stray Beads.

04 • Grand Theft Auto: Vice City

Produção: Rockstar Games
Desenvolvimento: Rockstar North
Gênero: Ação • **Lançamento:** 08/10/2002

Palmeiras (as árvores, não o time de futebol), o sol se pondo no horizonte, gente andando pela ruas bem à vontade e um clima tropical convidativo. Seja bem vindo à Vice City, uma paródia da cidade de Miami no ensolarado estado da Flórida, EUA.

Na pele de Tommy Vercetti (recém libertado da prisão) você é enviado a Vice City por Don Donny Forelli, um dos chefões da mafia local, para supervisionar uma transação de drogas. No ato da transação, entretanto, homens mascarados matam os envolvidos e somem com a grana e com as drogas, milagrosamente Tommy escapa e conta o ocorrido ao chefe, que agora quer a cabeça dos traidores em uma bandeja.

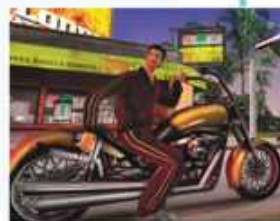
É nesse clima de Miami Vice que perdi muitos finais de semana da minha pacata vida de redator. Dirigir carrões estilosos escutando a rádio V-Rock é até hoje um dos meus passatempos favoritos e passar horas vasculhando os becos sujos da cidade em busca de novas missões as vezes ficava em segundo plano. O enredo é envolvente, as missões quase nunca se repetem, e o visual é fantástico, existem rádios de todos os estilos musicais, do rock pesado (com Ozzy, Iron Maiden, Judas Priest etc.) ao romântico (Mister Mister e outros sons que farão sua mãe parar de lavar a louça pra ver onde está tocando aquela musiquinha do "tempo dela"), referências cinematográficas também não faltam, Scarface, os filmes do Tarantino só pra começar.

— Rômulo Máthei

Dica de Ouro: Armado e perigoso

Quer ter todas as armas de GTA: Vice City? Bom então faça as combinações de botões citadas abaixo em qualquer momento do jogo (menos no menu de pausa) e fique maquinado.

R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, →, ↑
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓



A visão do jogador

Esse é um clássico. Amado por muitos, odiado por muitos, o GTA que recria a cidade de Miami dos anos 80, com garotas de Biquini na Praia, roupas estampadas, guerra de gangues, tráfico de drogas e etc. Para muitos, o GTA mais perfeito em termos de comparação, e na comparação, se torna "a cópia" de um dos melhores filmes dos anos 80, Scarface (que mais tarde receberia um jogo). Esse GTA marcou muita gente, na época, pela jogabilidade, pelas gangues e pelas músicas. Afinal, quem, enquanto jogava, nunca cantou ou procurou na internet as letras de "Two Minutes for Midnight", "Come on Feel the Noise" ou "I Ran" ???

— Mario Guimarães

03 • Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Produção: Konami • **Desenvolvimento:** KCEJ
Gênero: Ação • **Lançamento:** 17/11/2004

Não foram os fãs que reclamaram de Raiden como protagonista de MGS2 que fizeram de Snake Eater o melhor Metal Gear de todos. Foi a caixa de Pandora que Kojima esconde com o cabelo que nos contemplou com este que, seguramente é o jogo de ação furtiva mais realista e impressionante.

Kojima leva os jogadores exatamente na época da Guerra Fria e da corrida armamentista, situando-nos exatamente nos primórdios da carreira de Snake como um agente secreto do governo. Isso mesmo, MGS3 acontece antes mesmo do primeiro Metal Gear para MSX. E se o primeiro Solid de PSOne fez escola nos games de ação, MGS2 serviu como teste para uma série de elementos aplicados já em Snake Eater. Como diz o sub-título, Snake é, literalmente, um comedor de cobras no terceiro Solid. Cobras, sapos, lagartos e até papagaio (pobre The End), uma vez que você não passa de um explorador em uma floresta aberta (esqueça as salinhas fechadas ou os dutos de ar).

Enviado a antiga URSS para resgatar Sokolov, um cientista russo que pede asilo aos EUA em troca de detalhes sobre um tanque nuclear que desenvolveu para os russos, Snake conhece pela primeira vez o então jovem Ocelot, então comandante de sua própria facção especial na elite das forças especiais soviéticas. É em Snake Eater que conhecemos o passado de todos os grandes personagens da série, bem como a origem de todos os vilões (que mostram muito do seu ponto de vista na guerra), como a equipe da Cobra Unit.

Seja pelo sistema de camuflagens (original e único a tudo) ou pelo modo online (presente apenas em Subsistence) que serviu como teste para marcar a franquia na rede, Snake Eater é um título que merece ser jogado eternamente.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: O papagaio de The End está te incomodando na batalha? Atire nele com um tranquilizante e capture-o. Em seguida, solte-o (ativando a opção Free no menu) e ele ficará sobrevoando a localização de The End, o que lhe ajudará a localizar o velho na mata. Faça isso várias vezes ou, se preferir, mate o papagaio de uma vez e coma-o, ao menos você ganhará mais stamina e a ira de The End.



02 • Final Fantasy XII

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** Square Enix
Gênero: RPG • **Lançamento:** 31/10/2006 (EUA)

mais conteúdo online

Final Fantasy X marcou a transição da aclamada série de RPG para uma nova geração. A tecnologia do PlayStation 2 permitiu um visual mais sofisticado e a capacidade de armazenamento do DVD deu ensejo a diálogos falados pela primeira vez na série. Porém, o time liderado por Yoshinori Kitase, responsável por FFXVII e VIII, se ateu às raízes da série — ainda que experimentando novas mecânicas, como o Sphere Board. Pulando o décimo primeiro episódio, que enveredou pelo mundo online e se distanciou demais dos princípios da franquia, a mais bem-sucedida combinação de ousadia e nostalgia foi mesmo Final Fantasy XII. A equipe de Yasumi Matsuno (criador de Final Fantasy Tactics e Vagrant Story, mais tarde afastado do projeto) concebeu uma aventura de proporções nunca antes ambicionadas e uma atenção a detalhes sem precedentes.

A audácia da equipe foi abandonar a espinha dorsal do sistema de batalha até então: o esquema de turnos. Em FFXII tudo é dinâmico. Você visualiza os inimigos no campo de batalha e engaja em combate em tempo real, muito parecido com o fluxo de um MMORPG. A trama política e densa, com vilões intrigantes e maquinações imersivas, clamava por um aproveitamento melhor — há participações que se interrompem abruptamente, muitos detalhes que são apenas insinuados e um trecho final que surpreende de maneira errada. Porém, por paradoxal que seja, as falhas de enredo desse Final Fantasy são inteiramente compensadas por seu mundo fantástico e seu sistema de jogo que flui de maneira empolgante por centenas de horas, fazendo-o querer sempre mais.

— Fabio Santana

Dica de Ouro: Reverse + Decoy: desfira Reverse em um aliado e ele receberá tudo invertido (danos curam, curas danificam). Agora solte um Decoy nele para atrair todos os ataques inimigos. Pronto, agora todos os monstros ficarão atacando esse alvo, o que só irá curá-lo repetidamente, e o resto do grupo fica livre pra agir.



1•GOD OF WAR

mais conteúdo online



Produção: Sony CEA

Desenvolvimento: Santa Monica Studios

Gênero: Ação • **Lançamento:** 22/03/2005

A fórmula usada para dar vida à God of War não faz sentido se levarmos em conta a época em que ela foi aplicada. Veja se você concorda: 1) Hoje em dia, a etapa que as produtoras mais se preocupam na produção de um game é no aspecto visual. Em GoW foi a história. 2) Ao contrário de muito game de ação falido que tenta "inventar" uma nova jogabilidade, GoW faz o "arroz com feijão" dos games de ação, colocando um sistema de combate simples ao lado de elementos já consagrados em outros games. E, 3) GoW chuta qualquer uma das velhas franquias quando o assunto é "termômetro de empolgação", ou seja, não há um só momento no jogo que você fique entediado com o que é proposto. Mas não é porquê sou fã da mitologia grega ou adepto da chuva de sangue nos games de luta que digo com empolgação o quanto God of War merece esta posição na lista. O que faz dele o melhor título do segundo console da Sony e, seguramente, o melhor desta geração inteira que já deixa saudades, é justamente o cuidado que o estúdio Santa Monica da Sony teve com os pequenos detalhes que for-

mam a grandiosidade final do título.

Em God of War, Kratos é um espartano que luta para ter sua alma esquecida por Ares, o deus da guerra que o ajudou no passado a vencer uma guerra contra os bárbaros. Mas é quando Kratos percebe que só terá a paz desejada se destronar Ares que o guerreiro parte para sua vingança em meio à matança sem sentido. E toda a trama acontece na grécia, com direito à deuses e criaturas mitológicas e um banho de história antiga que serve muito mais como estudo acadêmico do que qualquer bom livro de Ensino Fundamental.

E para que a valsa seja conduzida com esmero, eis que entra a melhor jogabilidade já feita em um game de ação. Cada sequência de golpes (que resultam em combos com desfechos diferentes), cada estilo de arma ou cada ataque especial (que Kratos pega emprestado dos melhores deuses do Olimpo), são exemplos de como um bom game pode ser feito no PS2, que sempre sofreu preconceito pela sua tecnologia datada. Melhor mesmo é o sistema de interatividade com alguns puzzles e chefes, em que você precisa pressionar determinados botões no tempo correto (é o famoso Active Time Battle de Shenmue). Falando em chefes, a batalha da Hydra pode soar como inspiração de Shadow of the

Colossus, mas é realmente surpreendente. Quanto aos puzzles, todos estudados nos mínimos detalhes, exigindo uma visão ampla do cenário por fazer uso de praticamente tudo que está à sua volta. Eu diria que God of War está para o PS2 da mesma forma que Sonic the Hedgehog esteve para o Mega Drive ou o Super Mario 64 esteve para o Nintendo 64. Agradecemos aos deuses do Olimpo por esta obra que, como já disse no passado, precisa ser adquirida em dobro: uma para ser jogada eternamente e outra para ser emoldurada em uma parede.

— Ricardo Farah

Dica de Ouro: Não é bem uma dica útil, mas vale como curiosidade. Ao lado de fora do Temple of the Oracle (na área onde você encontra o coveiro) olhe para o canto da esquerda e você verá um baú de orbs vermelhas. No alto deste lugar você verá uma luz dentro de uma janela. Fique próximo dela e aperte R2.

Rapidamente, corra para próximo do coveiro e suba na montanha de lama e areia mais alta para apertar R2 mais uma vez. Por fim, cruze a ponte da parte sul da área e, assim que chegar próximo das duas tochas, aperte R2 mais uma vez e você verá no céu os dizeres "Surrender Kratos" (Renda-se Kratos).

FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL: ZODIAC JOB SYSTEM

O ZODÍACO EM SUA VERSÃO FINAL

Por Rodrigo Guerra



COMO PRAXE, a Square Enix resolveu dar uma mexida em seu último Final Fantasy. O décimo segundo capítulo da franquia foi agraciado com novas license boards, novos itens, novos desafios e até mesmo um novo modo de jogo.

Veja as habilidades de cada uma das profissões para dar os novos primeiros passos nesta lvalice tão conhecida e tão estranhamente desconcertante, onde o que o domínio de alguns termos em japonês são necessários.

ZODIAC JOB SYSTEM

Este é o sistema de evolução dos personagens em Final Fantasy XII International: Zodiac Job System. No lugar de uma License Board comum, você encontrará doze classes que são representadas pelos signos do zodíaco. Cada uma com sua própria License Board. A grande diferença é que agora os personagens não podem ter todas as habilidades e não podem equipar todas as armas, armaduras e equipamentos. Por exemplo, se você determinar que Vaan será um Hunter, ele não terá acesso a algumas magias dos Black Mages. Por isso é importante que você saiba o que vai querer fazer com cada personagem antes de determinar sua classe.

♈ ÁRIES 白魔道士 WHITE MAGE

Habilidades disponíveis

Achilles, Arithmetic, Charge, Darkness, Green Magic (grupo 1 a ao 3), Libra, White Magic (grupo 1 a ao 13).

Melhorias de atributos

Quadros de HP: HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270 e HP+310.

Oito quadros que aumentam a força, catorze quadros que aumentam a magia, três quadros de redução de custo de MP, dois quadros de redução de custo de MP, dois quadros de redução de tempo de ação.

Atributos passivos

Damage Charge, Extend Time On Valid Status, Knowledge Of Ether (grupos 1 e 2), Magic Charge.

Magic Up With Full HP, Received Damage Charge, SOS Magic Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 a ao 22), Dagger (grupo 5), Faith Rod, Knight Sword (grupo 1 e 2), Magic Equipment (grupo 1 a ao 13), Ribbon, Rod (grupo 1 a ao 4).

COMO USAR ESTE GUIA

Aqui você vai encontrar características comuns em todas as descrições de classe, sendo elas:

Habilidades disponíveis: Mostrará todas as habilidades que a classe pode adquirir em sua license board.

Melhorias de atributos: Mostrará todas as alterações que são feitas em seus atributos ativos, como força, HP, MP, STR, etc.

Atributos passivos: Mostra as habilidades que influencia seus atributos indiretamente ou sob situações específicas.

Equipamentos: Mostra o que a classe permite equipar, desde armaduras, vestes mágicas, etc.

Repare que existem grupos de magia, armaduras, armas entre outros. Estes grupos, com suas determinadas armas e magias continuam iguais às de Final Fantasy XII, que foram traduzidos nas edições 36 e 37 da SDP, portanto não iremos traduzir este material. Caso não possua estas edições, entre no site da sdp (www.heroi.com.br/sdp) para baixar os detonados com todas as descrições dos itens.

♉ TOURO ウーラン LANCER

Habilidades disponíveis

Achilles, Black Magic (grupo 5 ao 8), Bone Crush, Darkness, Destroy ATK, Destroy DEF, First Aid, Invite, MP HP, Poach, Random Magic, Rebirth.

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310 e HP+350. Catorze quadros que aumentam a força, seis quadros que aumentam a magia e dois quadros de redução de tempo de ação.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Damage Up, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Received, SOS ATK Up, SOS DEF Up, Terminate Charge, dois quadros de melhorias ao usar Phoenix Down e Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 3) e Knowledge Of Remedy (grupos 1 e 2).

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Dragon, Heavy Equipment (grupo 1 ao 12), Ribbon, Spear (grupo 1 ao 5), Strongest Halberd.



Agora você poderá controlar as Espers e poderá até ordenar os ataques especiais na hora do aperto

SEM PERDER NADA!

Todas as classes possuem algumas coisas em comum, como quatro espaços para Mist Knack e dez slots de Gambit. No caso dos Mist Knacks é preciso tomar certas precauções antes de comprá-los, pois todos os personagens possuem apenas três habilidades de Mist Knack, o que significa que ao comprar o terceiro slot, um espaço de Mist Knack vai desaparecer. A pegadinha é que o espaço que custa 125 LP geralmente é uma ponta para habilidades e itens mais poderosos. Em resumo, escolha bem quais são os Mist Knacks que você vai querer prestandobastante atenção nos espaços que ficam próximos a eles.

COMANDOS

EXPLORAÇÃO

START Pausa o jogo

SELECT Mapa Local

L2 Foca o alvo

L1 Aumenta a velocidade do jogo

↑ Move o cursor

← Mirar

↓ Move o cursor

→ Mirar

Menu Principal

Conversar / Interagir

Conversar / Interagir

Cancelar

AD Move a câmera

L3 Move os personagens

COMANDOS

BATALHAS

START Pausa o jogo

SELECT Mapa Local

L2 Foca o alvo

L1 Aumenta a velocidade do jogo

↑ Seleciona Líder

← Mirar

↓ Seleciona Líder

→ Mirar

R1 Alterna os alvos

Menu Principal

Menu de comandos / Interagir

Menu de comandos / Interagir

Cancelar

AD Move a câmera

L3 Move os personagens



GÊMEOS 機工士 ENGINEER

Habilidades disponíveis

Achilles, Arithmetic, Green Magick (grupo 1), Invite, Libra, Stamp, Poach, Space time Magic (grupo 8 ao 10), Step Number Attack, Throw Money, Time Attack.

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350 e HP+390. Três que aumentam a força, sete quadros que aumentam a magia e três quadros de redução de tempo de ação.

Atributos passivos

Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Knowledge Of Ether (grupo 1 ao 3), Knowledge Of Remedy (grupo 1 ao 3), Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 3), Phoenix Effect Up, Received Damage Charge, SOS DEF Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Gun (grupo 1 ao 7), Hand Bomb (grupo 3 ao 4), Light Equipment (grupo 1 ao 13), Ribbon, Slide Ruler (grupo 1 ao 4).

CANCER 赤魔戦士 RED MAGICK SOLDIER

Habilidades disponíveis

Black Magick (grupos 3 a 6 e de 9 a 10), Charge, Darkness, Green Magick (grupos 1 a 3), Reverse Magick (grupos 1 a 3), Spacetime Magick (grupo 1 a 3) e White Magick (grupos 2 a 7).

Melhorias de atributos

Quadros de HP+110, HP+190, HP+230,

HP+270 e HP+435. Um quadro de redução de tempo de ação, três quadros que aumentam a força, doze quadros que aumentam a magia além de três reduções de custo de MP.

Atributos passivos

Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Knowledge Of Ether (grupo 1), MAG Up With Full HP, Magic Charge, Received Damage Charge, SOS MAG Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Curse Shield, Heavy Equipment (grupos 8 ao 10), Knight Sword (grupo 1 ao 4), Mace (grupo 1 ao 5), Magic Equipment (grupos 1 ao 13), Ribbon, Shell Shield, Shield (grupo 1 ao 7), Strongest Shield.



LEÃO ナイト KNIGHT

Habilidades disponíveis

Darkness Kill, Darkness, First Aid, MP HP, Rebirth, White Magic (grupo 6 ao 9).

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390. Três quadros de esquiva com escudo e doze quadros que aumentam a força.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Extend Time On

Valid Status, Given Damage Charge, Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 2), Received Damage Charge, Shorten Action Time, SOS ATK Up, SOS DEF Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Blood Sword, Curse Shield, Genji Equipment, Heavy Equipment (grupo 1 ao 12), Holy Sword, Knight Sword (grupo 1 ao 4), Ribbon, Shell Shield, Shield (grupo 1 ao 7), Strongest Shield, Strongest Sword, Sword (grupo 1 ao 9).



VIRGEM モンク MONK

Habilidades disponíveis

Achilles, Arithmetic, Bone Crush, Darkness Kill, Darkness, Destroy ATK, Destroy DEF, First Aid, Libra, Random Magic, Rebirth, Step Number Attack, White Magic (grupo 4 e de 9 a 13).

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390, HP+435, HP+500, dezesseis quadros de aumento de força.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Bare Hand, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Received Damage Charge, SOS ATK Up, SOS DEF Up, Terminate Charge,

duas melhorias ao usar Phoneix Down, dois quadros de redução de tempo de ação e Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 3).

Equipamentos

Light Equipment (grupo 1 ao 13), Accessory (grupo 1 ao 22), Pole (grupo 1 ao 6), Whale Wisker, Ribbon,

LIBRA 時空魔戦士 SPACE-TIME SOLDIER

Habilidades disponíveis

Bone Crush, Distant Attack, First Aid, Libra, Stamp, Random Magic, Rebirth, Space-Time Magic (grupo 1 ao 13), Step Number Attack, Thousand Needles, Throw Money, White Magic (grupo 1 ao 2).

Melhorias de atributos

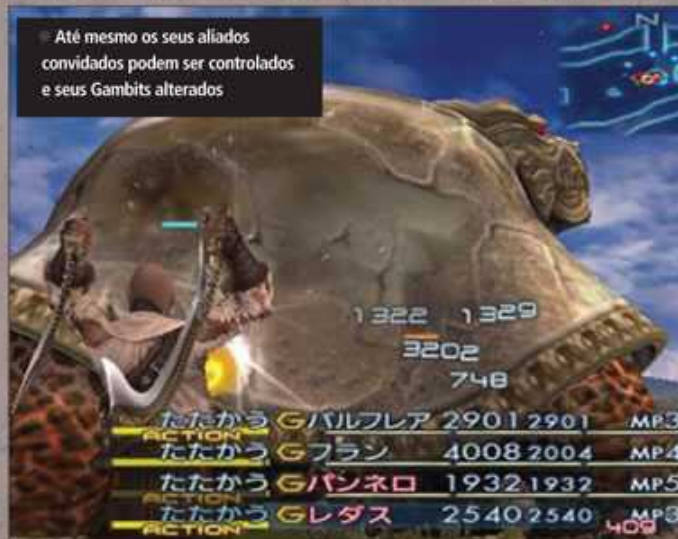
Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390, HP+435. Três quadros de redução de tempo de ação, seis quadros que aumentam a força, cinco quadros que aumentam a magia além de dois quadros de esquiva com escudo.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Bare Hand, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Received Damage Charge, SOS ATK Up, SOS DEF Up, Terminate Charge, três melhorias ao usar Phoneix Down, Down dois Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 3) e Knowledge Of Remedy (grupo 1 ao 3).

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Dagger (grupo 1 ao 6), Light Equipment (grupo 1 ao 13), Nagasa, Ninja Blade (grupo 1 ao 3), Orochi & Yagyu, Ribbon, Gun (grupo 5 ao 6), Shield (grupo 2 a 7).



♏ ESCORPIÃO ブレイカー BREAKER

Habilidades disponíveis

Darkness Kill, Destroy ATK, Destroy DEF, Destroy MAG DEF, Destroy MAG, MP HP, Random Magic, Step Number Attack e Time Attack.

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390. Três quadros de redução de tempo de ação, treze quadros que aumentam a força, cinco quadros que aumentam a magia além de três quadros de esquiva com escudo.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Received Damage Charge, SOS ATK Up, SOS DEF Up e Terminate Charge.

Equipamentos

Shell Shield, Heavy Equipment (grupo 1 ao 12), Accessory (grupo 1 ao 22), Ribbon, Breaker (grupo 1 ao 8), Shield (grupo 1 ao 7), Genji Equipment, Curse Shield, Hand Bomb (grupo 1 ao 4), Strongest Shield.

♏ SARGITÁRIO 弓使い ARCHER

Habilidades disponíveis

Achilles, Destroy MAG ATK, Destroy, First Aid, Invite, Libra, MAG DEF, MP HP, Poach, Random Magic, Rebirth, Step Number Attack, Thousand Needles, Throw Money e White Magic (grupo 4).

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390. Três quadros de redução de tempo de ação e dois quadros que aumentam a força.



seis quadros que aumentam a magia além.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Knowledge Of Remedy (grupo 1 ao 3), Knowledge Of Potion (grupo 1 ao 3), Received Damage Charge, SOS DEF Up, Terminate Charge e três melhorias ao usar Phoneix Down* 3.

Equipamentos

Accessory (2 ao 22), Bow (grupo 1 ao 7), Equip Ribbon, Heavy Equipment (grupo 1 ao 12), Light Equipment (grupo 1 ao 13) e Sagittarius.



♏ CAPRICÓRNIO 黒魔道士 BLACK MAGE

Habilidades disponíveis

Black Magic (grupo 1 ao 13), Charge, Distant Attack, Green Magick (grupo 1 ao 3), Invite, Knowledge Of Ether (grupo 1 ao 3) e Poach.

Melhorias de atributos

Quadros de HP+70, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350. Dezesesseis Quadros de aumento de poder mágico, três quadros de redução de custo de MP, Knowledge Of Remedy (grupo 1 ao 2) e dois quadros de redução de tempo de ação.

Atributos passivos

Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, MAG Up With Full HP,



Magic Charge, Received Damage Charge, SOS Magic Up e Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 10 e de 12 ao 22), Hand Bomb (grupo 2 ao 4), Heavy Equipment (grupo 7 ao 9), Magic Equipment (grupo 1 ao 7 e de 9 ao 13), Ribbon, Sage Staff, Staff (grupo 1 ao 5),

♏ AQUÁRIO もののふ SAMURAI

Habilidades disponíveis

Bone Crush, Darkness Kill, Darkness, Libra, MP HP, Stamp, Random Magic, Thousand Needles, Throw Money.

Melhorias de atributos

Quadros de HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390, HP+435, HP+500.

Três quadros de redução de tempo de ação, catorze quadros de aumento de poder mágico e seis quadros de aumento de força.

Atributos passivos

Bare Hand, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, MAG Up With Full Up, Received Damage Charge, SOS DEF Up, SOS MAG Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Blade (grupo 1 ao 5), Blood Sword, Equip Blood Sword, Genji Equipment, Heavy Equipment (9 ao 11), Magic Equipment (grupo 1 ao 13), Masamune e Ribbon.

Random Magic, Revive, Stamp, Step Attack, Thousand Needles e White Magic (grupo 12)

Melhorias de atributos

Quadros de HP+30, HP+70, HP+110, HP+150, HP+190, HP+230, HP+270, HP+310, HP+350, HP+390, HP+435.

Cinco quadros de aumento de poder mágico, três quadros de redução de custo de MP, seis quadros de aumento de força, dois quadros de aumento de esquiva com escudo, Knowledge Of Remedy (grupo 1 ao 3) e três quadros de redução de tempo de ação.

Atributos passivos

ATK Up With Full HP, Brawler, Extend Time On Valid Status, Given Damage Charge, Received Damage Charge, SOS ATK Up, SOS DEF Up, Terminate Charge.

Equipamentos

Accessory (grupo 1 ao 22), Dagger (grupo 1 ao 5), Equip Light Equipment (grupo 1 ao 13), Gun (grupo 5 ao 6), Nagasa, Ninja Blade (grupo 1 ao 3), Orochi & Yagyu, Ribbon, Shield (grupo 2 ao 7).



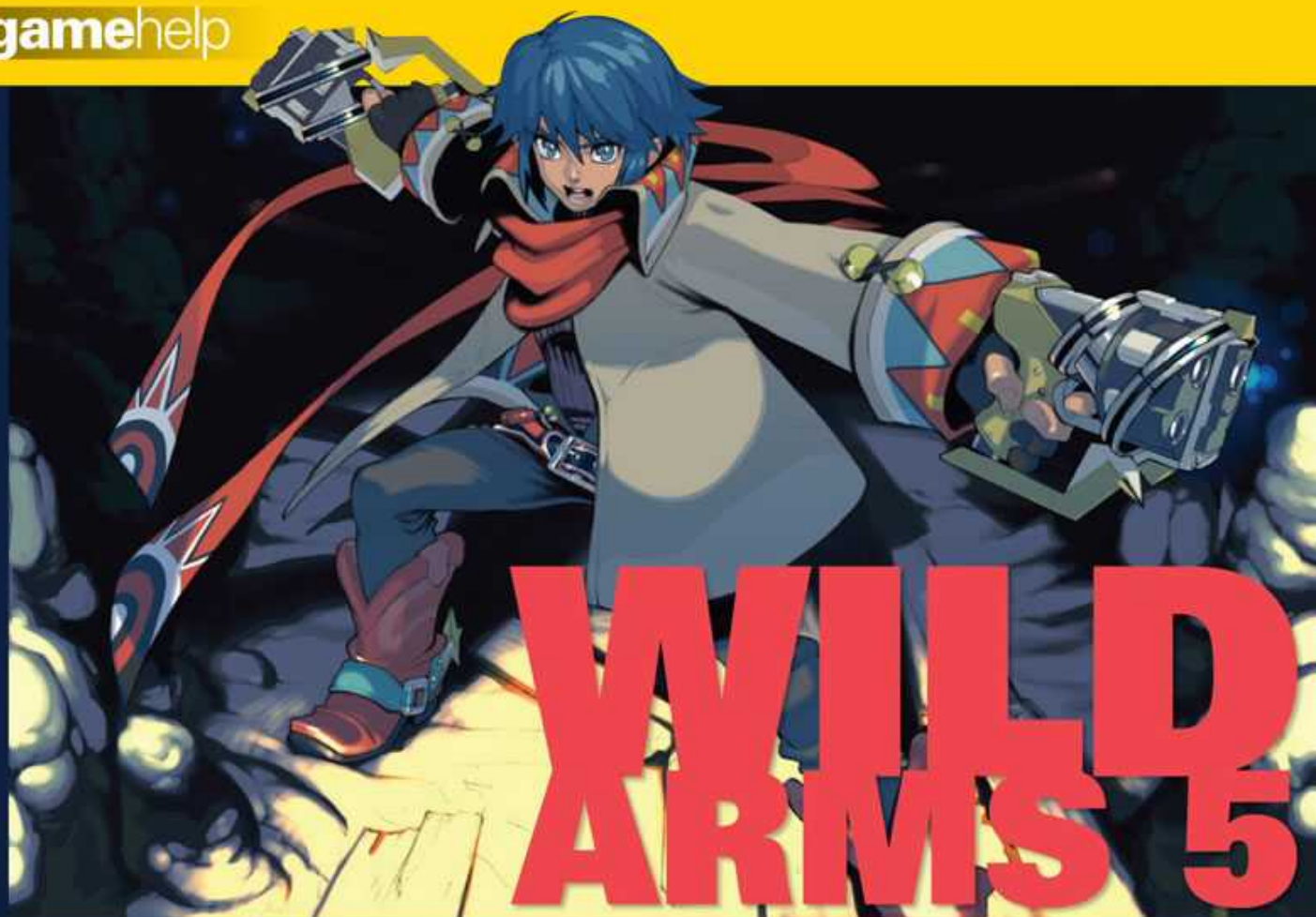
♏ PEIXES シカリ HUNTER

Habilidades disponíveis

Bone Crusher, Distant Attack, First Aid, Gil Toss, Libra,

mais
conteúdo
online

Confira mais conteúdo no
Site da SPD. Acesse
www.heroi.com.br/superdicas



Um clássico que vem se atualizando e agregando novos elementos para tornar a jogatina mais inteligente e intensa. Mas antes de desbravar o mundo de Filgaia atrás dos lendários Golems, melhor ficar por dentro de alguma regras.

Por Gilsomar Livramento



Dean, com sua Black Fenrir (quem coloca um nome desses numa pá?)

COMANDOS

No WORLD MAP

START Mostrar mapa / pular cenas

L3 Controlar personagem / navegar nos menus

R3 Controlar câmera



COMANDOS

Nas DUNGEONS

START Mostrar mapa

SELECT Mostrar / tirar indicadores no mapa

L1 / L2 Escolher munição

L3 Controlar personagem / navegar nos menus

R3 Controlar câmera

R2 Ativar / Desativar encontro aleatório*

R1 Equipar / desequipar Arma

△ Menu

○ Saltar

⊙ Ativar / Abaixar / Escorregar

× Ação (tubir escadas, mover blocos...)

*Obs.: disponível somente após derrotar o Sol Negro.



REGRAS DE COMBATE

O campo de batalha é dividido em sete áreas hexagonais chamadas "HEX". Cada uma delas pode carregar mais de um personagem / inimigo ao mesmo tempo e conseqüentemente, todos que dividirem a mesma HEX estarão sujeitos a dividir o dano ou benefícios no uso de itens e magias de recuperação.



Durante os combates, você terá as seguintes opções: **Attack** (serve para atacar, mas vale lembrar que os ataques físicos dependem da quantidade de balas que cada personagem pode usar, então quando elas acabarem, esse comando fica inativo e voltará a funcionar após passar um turno ou entrar em modo de defesa), **Guard/Move** (permite se deslocar para uma HEX próxima, mas se apertar o botão de ação duas vezes o personagem ficará em modo de defesa), **Analyze** (mostra toda a informação do inimigo), **Item** (seus itens para uso imediato), **Original** (aqui são mantidas as magias ou habilidades particulares que cada personagem pode aprender e dependerão unicamente do uso de MP), **Force** (são habilidades especiais que podem ser usadas ao equipar o acessório **Medium**, tornando-o dependente de **Force Points**, indicado no canto inferior direito da tela, que pode ser preenchido ao sofrer ou causar ataques normais, ou ficar no modo de defesa) e **System** (configurações básicas do sistema do jogo). O botão **QUADRADO** serve para mostrar a visão aérea, enquanto **SELECT** aproxima do rosto do personagem.



Durante o combate, é importante ficar atento a algumas peculiaridades dos comandos em função da HEX. Fique atento à condição desta (mostrada no canto superior direito). Se ela descre-

ver o termo **Escape Zone**, significa que você poderá fugir (escolha a opção **Guard/Move** e mova o direcional para fora da HEX, então escolha **Flee**) ou alternar trocar de personagens (escolha **Swamp Members**). Voltando ao comando **Force**, existem certas ataques especiais que só podem ser usados quando atingir um certo nível de FP acumulado. Há também os ataques conjuntos, as **Combination Arts**, que exigem a condição descrita anteriormente e também que dois personagens compartilhem da mesma HEX.

REGRAS ELEMENTAIS

Além das HEXs normais, de cor branca, há também as **Ley Points**, que são HEX nas cores **Amarela**, **Azul**, **Vermelha** ou **Verde** que representam as propriedades elementais correspondentes a **Terra**, **Água**, **Fogo** e **Vento**. Alguns personagens possuem certos ataques ou magias que são influenciadas pelas **Ley Points**, ou seja, se você usar uma magia de ataque que absorva a propriedade elemental da HEX na qual esteja, a magia será baseada no mesmo elemento. Cada elemento tem seu oposto – Terra vs Vento, e Fogo vs Água –, então se você usar ataques / magias elementais com base nessa regra, poderá causar duas ou três vezes mais dano em um inimigo que esteja sobre um HEX do elemento oposto. É importante saber também que magias benéficas que dependem do elemental podem ser ainda mais eficientes quando usadas nestas regras. Além disso, vez ou outra uma HEX ficará hiperativa e quem estiver sobre essa, se sujeitará ao efeito extra da mesma (recarregar HP, usar item automaticamente, realizar Counter etc.), portanto cuidado para que os inimigos não se beneficiem dela.

SAVE POINTS / UPGRADE

Ao encontrar pedestais no World Map (entre outros meios, quando estiver em cidades), o **Save Point** serve tanto para salvar seu progresso quanto acessar a opção **Modify ARM** (modificar arma) dos personagens. Isso afeta diretamente na melhoria dos atributos **ATK** (força de ataque), **MAG** (poder mágico) e **FP** (ganho extra de Force Points). Entretanto, para poder mexer nesses atributos, é fundamental encontrar os itens **Dragon Fossil** – isso motiva-o a explorar cada nova

área meticulosamente, principalmente na busca de baús secretos.



Caso entre no Menu, terá as opções **Order** (alternar a ordem de personagens, sendo que os três primeiros são os que aparecem na batalha e os demais ficam na reserva), **Equip** (onde poderá equipar novos acessórios), **Golem** (permite "equipar" uma das criaturas míticas do jogo ao personagem, que também possuem status como um personagem), **Items** (dispensa comentários), **Mediums** (você poderá equipar outros tipos de Medium elemental e também modificá-los com a opção **Customize**), tendo ainda as opções **Status** (mostrar a condição atual do personagem) e **System** (também dispensa comentários).

PERSONALIZANDO MEDIUMS

A opção **Customize** dos Mediums funciona em função dos GC Points, que são ganhos sempre que o personagem sobe de nível – apenas 1 GC Point é ganho por nível. Ao personalizar sua Medium, as Skills relacionadas a elas são mostradas e cada uma possui um indicador na qual os pontos são depositados para chegar ao limite de aprendizado. Uma vez que tal Skill chegar ao limite, após algumas batalhas e uso da mesma, ela se tornará **Master** e será permanente. Porém, a cada ponto depositado em uma Skill, diminuirá o tamanho do HP máximo do personagem. A cada novo nível que o personagem evoluir, novas Skills serão adicionadas e haverá a necessidade de habilitá-las usando os GC Points.

TESOUROS MUNDO AFORA

O World Map do jogo se divide em quatro regiões que podem ser visualizadas ao apertar **L1** ou **R1**, além de também ver o mapa geral. Na janela de baixo, serão marcadas os nomes das áreas de cada região, sendo que as de cor verde indicam cidades e as de cor vermelha as Dungeons. No mapa, você é representado por uma pequena seta. Para saber para onde ir, procure falar com as pessoas na cidade e, ao

obter pistas, em seu mapa haverá um círculo indicando seu destino. Além desses detalhes, é importante reparar nas letras **X** e **Y** no canto superior direito da tela. Elas indicam coordenadas de sua posição atual – passam a ser importantes para se orientar na localização de baús ou entradas para lugares secretos.



Já quando estiver em uma Dungeon, o mapa é mais simples e com caminhos bem definidos, embora não signifique será fácil prosseguir por ali. Entretanto, se apertar **Select**, poderá adicionar (ou retirar) os indicadores de direção para você não se perder. Na legenda que surge no mapa da Dungeon, o **rosto** indica sua localização, o ponto **vermelho** indica de onde veio, o ponto **amarelo** indica áreas já exploradas e o **azul** a que ainda não foram exploradas. Tanto na exploração do World Map quando nas Dungeons, baús podem ser encontrados – no caso do World Map, aperte **QUADRADO** para acionar o comando de Busca. Existem diferentes tipos de baú e isso implica na forma em como são abertos. Os de cor marrom são abertos quando examinados (ou quando acertados com tiros), já os de cor azul com correntes exigem o uso de Power Points obtidos no jogo para serem abertos.

SOL NIGER

Ao longo do jogo, mais especificamente nas Dungeons, você poderá encontrar uma esfera de cor escura chamada **Sol Niger** – existem 25 ao todo. Ao examiná-la, você entrará numa batalha contra **Sol Niger** e, vencendo-o, a esfera assumirá uma cor clara que permitirá recarregar o HP e MP do grupo. Uma vez que vencer esta batalha, use o botão **R2** para ativar ou desativar os encontros aleatórios da Dungeon.



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

PS2



Os segredos para ter uma bela vida social

Por Gilsomar Livramento

COMANDOS BÁSICOS

L1 Rotacionar câmera Esquerda

Controlar personagem /
navegar nos menus



R1 Rotacionar câmera Direita

Command (Menu)

Cancelar / Ajustar câmera
atrás do personagem

Dar ordem aos aliados* /
Pausar a voz (em batalha)*

Ataque* /
Interação com aliados

*No Tartarus

PARA UM MELHOR DESEMPENHO, deve-se conhecer muito bem o básico e explorar isso ao máximo. No mês que vem você confere o detonado completo do game.

1 ANO: ESTUDOS E AVENTURAS

O fluxo do tempo no jogo mostrará um dia de cada vez, e cada dia é subdividido em partes e eventos – mostrando seus momentos do período de aulas até à madrugada, quando começa a Dark Hour. Devido a passagem do tempo "automática", os momentos livres são limitados por escolhas feitas por você.



Após determinado momento, você terá acesso ao Town Map, que mostrará lugares da cidade na qual poderá visitar os mais variados estabelecimentos, mas a maioria dependerá do dia e horário (exceto seu dormitório e a escola, que serão uma constante).

ATRIBUTOS SOCIAIS

Durante o período "normal" da sua vida como um estudante, a socialização é um papel importante para o desenvolvimento dos atributos pessoais: Academic, Charm e Courage. Para melhorar estes atributos, é preciso interagir com outras pessoas. Por exemplo, dar respostas corretas aos professores (ou soprar cola para colegas desatentos), estudar, sair e estimular novas amizades e até fazer parte de algum clube.



Estes detalhes da sua vida normal está ligada diretamente com o da vida "sobrenatural", pois o estado emocional do personagem afetará a força das suas Personas e os atributos das particulares da mesma. Por isso, procure desenvolver a amizade e empenhe-se em estudar e ficar atento ao que os professores falam. Vez ou outra seu personagem ficará exausto devido os combates noturnos (um ícone indicará tal condição), que podem levá-lo à fadiga mental. Então, procure sempre descansar em seu quarto quando estiver nessa condição, ou não aprenderá nada – se insistir em batalhar assim, o gasto de SP (usado para invocar as Personas) será maior, além do dano recebido pelos inimigos.

EQUIPAMENTOS

Ao visitar o Paulownia Mall, você terá acesso a algumas lojas. Dentre estas encontra-se a Police Station, onde você poderá comprar armas e equipamentos para seus personagens. Com certa regularidade, deve-se aparecer para atualizar equipamentos.

DARK HOUR

Sempre que voltar a seu dormitório e dormir, rapidamente terá início a Dark Hour, o único momento em que você terá acesso à dungeon Tartarus, composta por dezenas de andares e inimi-

gos para batalha. Aqui será possível evoluir tanto seus personagens quanto suas Personas (use-as frequentemente), só que mais lentamente devido a pouca experiência obtida por batalha.



Após algumas batalhas, surgem cartas na tela que são embaralhadas e oferecidas a você para escolha. Pode-se carregar seis Personas simultaneamente. Elas são divididas em Arcanas (que

define seu tipo e varia entre ataques físicos, mágicos ou habilidades especiais) e dependendo da afinidade entre si, podem interagir e resultar em novos poderes através das Fusion Spells.

BATALHAS NO TARTARUS

Durante sua estadia nesta dungeon, logo na entrada você poderá falar com seus aliados para ter as opções: Check Status (além de verificar o status atual de cada, também permite mexer nos equipamentos) ou Remove from your party (tirá-lo do grupo). Do lado direito, atrás do personagem Junpei, encontra-se um Terminal Point, que serve para transitar entre os diversos andares da dungeon – a cada cinco andares que subir, é preciso ativar um Terminal para não ter que subir todos os andares novamente. Do lado esquerdo da tela, fale com Mitsuru para ter as opções: Check Progress (mostra quantos andares foram explorados) e Check everyone's status (apenas verifica o status geral de todos os personagens).



Mais à esquerda, encontra-se a porta que leva para a Velvet Room, a sala onde encontra-se o enigmático Igor que lhe permite fundir as cartas e criar novas (ou mais poderosas) Personas. Aqui, ao entrar na opção Fuse Persona, terá as sub-opções: Normal Spread (aqui podem ser fundidas a Personas de nível moderado, tendo o tipo de Arcana, o nome da Persona e ao lado, o quadro de Slots que qualificam a fusão, ou seja, você deve ter estabelecido um Link Social com algumas pessoas que ocasionaram o aprendizado da Persona), Triangle Spread (é preciso ter um Link Social maior com pessoas interligadas a uma mesma Persona), Talk (rever as explicações de Igor) e Back (voltar). Ao criar uma nova Persona, os atributos da mesma estarão associados a seu Link Social.



Dentro do campo de batalha, o botão **+** servirá para dar as seguintes ordens: Split Up ou Regroup (faz o grupo se espalhar pelo andar ou reagrupar) e Priority: defeat Shadows ou Priority: explore (seus aliados irão atrás das criaturas ou explorarão o lugar). É importante saber usar estes comandos em função da dificuldade do andar, além do nível e condição dos seus aliados – mandar personagens fracos e fatigados combater criaturas fortes não é bom. Se precisar recarregar o HP do grupo, fale com a personagem Yukari e use o comando Request healing.



Já dentro de uma batalha, normalmente seus personagens cercam o(s) adversário(s). Aqui entram em ação os comandos de batalha, que são: Attack (atacar), Skill (usar magia ou habilidade em função da Persona equipada), Item (usar item), Tactics (pré-determinar a ação de seus aliados, inclusive de Mitsuru, que pode analisar os inimigos e informá-lo de suas fraquezas contra determinado ataque elemental ou enviar suporte no combate), Persona (permite mudar a Persona equipada, mas apenas uma vez por turno), Escape (fugir) e Wait (passar a vez para o aliado ou ficar parado). Se durante a batalha você apertar **+**, a ação de seus personagens será automática – se apertar **+** durante o combate, mandará Mitsuru analisar o inimigo, enquanto **+** muda o ângulo



● As personas são como summons, só que um pouco mais violentas para se invocar

de visão. Ao usar habilidades / magias elementais contra inimigos que sejam vulneráveis, ele ficará caído no chão sem reação por algum tempo (isso também ocorre quando erra o ataque). Se todos os inimigos estiverem caídos, será possível realizar um All-Out Attack (ataque grupal) – aperte **X** para confirmar ou **+** para anular. Obs.: ao atacar certos inimigos, fique apertando **X** repetidamente para aplicar um Critical Combo, mas isso dependerá dos atributos particulares da arma equipada e da vantagem de combate contra o inimigo.



Mais tarde no jogo, será possível realizar as Quests de Elizabeth, a assistente de Igor. Algumas Quests possuem datas para acontecer ou duram até determinado dia para serem concluídas. Há uma recompensa para cada Quest concluída, entretanto, se falhar ou não completar a tarefa, além de perder a recompensa também não poderá habilitar a Quest seguinte. Para voltar ao mundo normal, basta sair pela porta na entrada da dungeon e assim se passará um dia.

● Seu elo com os outros personagens é fundamental para que você consiga se dar bem no jogo

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR



Bônus:

Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar a opção "Free Mission" (jogue em qualquer missão usando qualquer avião habilitado), a opção "Music Player" (escute qualquer uma das músicas), e a opção CG Viewer (veja as cenas em computação gráfica).

Habilitar Falken:

Consiga todas as partes perdidas nas missões 12a, 12b, 16a, 16b e 27a. Você precisa destruir um andar em cada uma das missões.

Habilitar F22A:

Complete o modo Arcade.

Habilitar X-02:

Consiga todas as aeronaves, exceto a Falken.

Piloto automático:

Durante o voo, segure L2 + R2.

Mudar visão:

Durante o voo, aperte R3.

Medalhas:

Bronze Shooter: destrua cinco inimigos com a metralhadora.
Bronze Wing: consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade normal.
Desert Eagle: não permita que mais de três aliados morram nas missões 16A ou 16B.
Bronze Ace: destrua 200 targets.
Silver Ace: destrua 500 targets.
Gold Ace: destrua 1000 targets.
Gold Shooter: destrua cinquenta inimigos com a metralhadora.
Gold Wing: consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade expert.

Grand Falcon: derrube todos os 16 aviões nomeados na dificuldade normal ou maior.

Guardian:

derrube dez aviões que estavam com a mira de míssil travada em um dos seus aliados.

Lightning Hammer: proteja todos os oito tanques.

Needle's Eye: consiga o "Perfect" da AWACS em todas as seis aterrissagens e decolagens.

Silver Shooter: destrua quinze inimigos com a metralhadora.

Silver Wing: consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade hard.

Pintura SP

Derrube os inimigos indicados para habilitar a pintura dos seguintes aviões (compre todos antes de conseguir as pinturas):

EA-18G: ABELCAIN na missão 16B.

EA-6B: DUNE na missão 10.

F-14D: ZIPANG na missão 3.

F-22A: Clear Arcade Mode.

F-2A: CYPHER na missão 18.

F-4G: MINDRIPPER na missão 4.

Falken: complete o jogo na dificuldade expert conseguindo rank "S".

FB-22: PROTEUS na missão 17.

Hawk: GIGANTOR na missão 1.

MIG-1.44: REPLICATOR na missão 27+.

MIG-21-93: SWORDKILL na missão 23.

MIG-31M: COSM na missão 16A.

MIR-2000D: ZAHARADA na missão 6.

Rafale B: DECODER na missão 26.

SU-37: YELLOW na missão 27.

TND-ECR: TWICE DEAD na missão 18+.

X-02: complete o jogo na dificuldade hard conseguindo rank "S".

X-29A: DAREDEVIL na missão 15.

YA-10B: DISTANTTHUNDER na missão 25.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Modo Cheat:

Já durante o jogo, segure **Q** + **Q** + **Q** + **Q** e aperte **Enter**.

Superpersonagem:

Já durante o jogo, segure **Q** + **Q** + **Q** + **Q** e aperte **Enter**.

Habilitar Drizzt:

No menu principal, segure **Q** + **Q** e aperte **Q** + **Q**. Alternativo: complete o jogo na dificuldade extreme.

Habilitar fase Gauntlet:

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Dificuldade Extreme:

Complete o jogo na dificuldade extreme.

Modo Cheat:

Já durante o jogo, segure **Q** + **Q** + **Q** + **Q** e aperte **Enter**.

Superpersonagem:

Já durante o jogo, segure **Q** + **Q** + **Q** + **Q** e aperte **Enter**.

Habilitar Drizzt:

No menu principal, segure **Q** + **Q** e aperte **Q** + **Q**. Alternativo: complete o jogo na dificuldade extreme.

Habilitar fase Gauntlet:

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Dificuldade Extreme:

Complete o jogo na dificuldade extreme.

BEYOND GOOD AND EVIL

Minigame Marble:

Consiga 88 pérolas.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Selecionar música:

Durante a corrida, segure **Q** + **Q**.

Habilitar veículos

Assassin Compact Car:

Consiga 15 takedowns.

Assassin Muscle Car:

Consiga 30 takedowns.

Assassin Coupe Car:

Consiga 60 takedowns.

Assassin Sports Car:

Consiga 100 takedowns.



Assassin Super Car:

Consiga 150 takedowns.

Hotrod clássico:

Consiga medalha de ouro em todos os "special events".

Custom Compact Car:

Consiga 10,000 Burnout points.

Custom Coupe Car:

Consiga 50,000 Burnout points.

Custom Muscle Car:

Consiga 25,000 Burnout points.

Custom Sports Car:

Consiga 100,000 Burnout points.

Custom Super Car:

Consiga 200,000 Burnout points.

Compact DX Car:

Consiga quatro medalhas de ouro.

Muscle DX Car:

Consiga dez medalhas de ouro.

Coupe DX Car:

Consiga 18 medalhas de ouro.

Sports DX Car:

Consiga 25 medalhas de ouro.

Super DX Car:

Consiga 32 medalhas de ouro.

Muscle Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Silver Lake Compact Grand Prix.

Coupe Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Muscle Grand Prix.

Sports Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Coupe Grand Prix.

Tuned Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Downtown Race 1.

Tuned Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Face-Off.

Tuned Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Race.

Tuned Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Race 2.

Tuned Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Island Paradise Face-Off.

Modified Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Face-Off.

Modified Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 1.

Modified Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Race.

Modified Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 2.

Modified Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Golden City Face-Off.

Compact Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 1.

Muscle Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 2.

Coupe Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 1.

Sports Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 2.

Super Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Gold Medal GP.

Dominator Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Face-Off.

Dominator Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 2.

Dominator Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 1.

Dominator Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Face-Off.

Dominator Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Dockside Face-Off.

Heavy Pickup:



Acumule 1 milhão em dinheiro.

4WD Racer:

Acumule 2 milhões em dinheiro.

SUV Deluxe:

Acumule 5 milhões em dinheiro.

4WD Heavy Duty:

Acumule 10 milhões em dinheiro.

B-Team Van:

Acumule 15 milhões em dinheiro.

INT Express Delivery Truck:

Acumule 20 milhões em dinheiro.

Tractor Cab:

Acumule 30 milhões em dinheiro.

Longnose Cab:

Acumule 50 milhões em dinheiro.

City Bus:

Acumule 70 milhões em dinheiro.

Trash Truck:

Acumule 90 milhões em dinheiro.

Fire Truck:

Habilite todas as crash headlines.

Custom Coupe Ultimate:

Consiga medalha de ouro em todos os crash events.

Circuitos

Circuito oval:

Consiga todos os signature takedowns.

U.S. Circuit Racer:

Consiga medalha de ouro no circuito Super GP.

World Circuit Racer:

Consiga medalha de ouro em todas as race events.

Signature Takedowns

Termine o jogo na dificuldade Hard.

Avalanche!: consiga um takedown na lateral da ponte no circuito Alpine.

Berth Trauma: consiga um takedown na marina no circuito Riviera.

Catch the Tour Bus: consiga um takedown nos ônibus estacionados no circuito Island Paradise.

Euro Tram Ram: consiga um takedown no bonde no circuito Winter City.

Gate Crasher: consiga um takedown nas paredes do portão no circuito Vineyard's.

Gone Fishin': consiga um takedown jogando seu oponente para fora da pista pouco depois do trailer estacionado no circuito Silver Lake.

Grapes of Wrath: consiga um takedown no caminhão de vinho.

Hit the Split: consiga um takedown na parede da entrada do túnel no circuito Downtown.

Home Wrecker: consiga um takedown na motor home.

Market Stalled: consiga um takedown no mercado no circuito de Golden City.

Paid the Price: consiga um takedown nas cabines de pedágio no circuito Alpine.

Pillar Driller: consiga um takedown nos pilares de sustentação do trilho de trem no circuito Downtown.

Riviera Roustabout: consiga um takedown no monumento no circuito Riviera.

Rumble in the Jungle: consiga um takedown na pista de terra no circuito Island Paradise.

Ship Wreck: consiga um takedown no porto no circuito Dockside.

Snowed Under: consiga um takedown no carro de neve.

Tram Ram: consiga um takedown no bonde no circuito Waterfront.

Truck Torpedo: consiga um

takedown em um veículo que carrega barcos de velocidade.

Tuk-Down: consiga um takedown no Tuk-Tuk.

Tunnel of Shove: consiga um takedown no suporte do túnel no circuito Dockside.

Headlines

Consiga o total de dano indicado no modo crash:

Alpine Smash!: \$900,000 no circuito Alpine.

Bayside Blitz!: \$900,000 no circuito Waterfront.

Dockside Ridge Ruin!: \$1,000,000 no circuito Dockside.

Downtown Demolition!: \$650,000 no circuito Downtown.

Golden City Madness!: \$750,000 no circuito Golden City.

Grape Harvest Crushed!: \$850,000 no circuito Vineyard.

Riviera Wreck!: \$750,000 no circuito Riviera.

Silver Lake Lunacy!: \$600,000 no circuito Silver Lake.

Trouble in Paradise!: \$750,000 no circuito Island Paradise.

Winter City Frozen!: \$800,000 no circuito Winter City.

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
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
Fallen Woman	Hall with Clock
Twin's Doll	Kiryu-Hallway
Twin's Spirit	Kiryu-Hallway
Woman in Box	Osaka-Storeroom
Broken Neck	All
Woman	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	Big Tatami Rm
Net	
Stair Climber	Fireplace Rm
Standing Woman	Fireplace Rm
Beckoner	Servant's Rm
Stands Behind	Study
Butterfly Chaser	Osaka-Tachibana
Trapped Boy	Behind Store-house
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	Warehouse
Checker	
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	Tsuehara-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	Osaka-Front
Bound	
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	Osaka-Tachibana
Bound	
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	Hellish Abyss
Mayu	
Gate Checker	Misono Hill
Woman on Deck	Back Rm
Statue Checker	Three-sided Lot
Well Checker	Tsuehara-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	Kuerha Shrine Path
Drowned Woman	Whisper Bridge
Looking Down	Kurosawa-Entrance
Doll Stand	Doll Stand Rm
Shadow	



Fatal Frame 2: Crimson Butterfly



Garden Woman	Courtyard Stairs
Man in Shadows	Kiryu-Back
Woman in Box	Osaka-Store Rm
Miyoko Sudo	Back Rm
Shivering Woman	Raised Tatami Rm
Masumi	Kurosawa-Store
Makimura	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

GRAN TURISMO 4

Ver o final:

Vença o campeonato Gran Turismo World nos eventos Professional.

Ir direto ao fabricante do veículo:

No menu principal (onde fica sua garagem), aperte **□** ou **△**.

Ajuda nas licenças:

Durante a prova, aperte **Ⓢ** para ver as linhas que marcam aceleração e frenagem.

Visão infravermelho nos replays:

Durante o replay, rapidamente aperte quadrado, quadrado, quadrado, quadrado.

Replays rápidos:

Durante o replay, aperte **Ⓢ**.

Desligar música do replay:

Durante o replay, aperte círculo.

Habilitar veículos

Acura DN-X '02:

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da A License (versão US).

Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car '93:

Vença o Italian Festival.

Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65:

Vença a GTA Cup no Alfa Romeo (Italian Showroom).

Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63:

Vença o 1000 Miles.

Alpine A310 1600VE '73:

Vença o George Paris.

Aston Martin DB9 Coupe '03

Super Gold:

Vença o Aston Martin Carnival no Aston Martin (British Showroom).

Audi Abt Audi TT-R Touring

Car '02:

Vença o Nurburgring 4 Hours Endurance.

Audi Le Mans Quattro '03:

Vença o Tourist Trophy no Audi (German Showroom).

Audi Nuvolari Quattro '03:

Complete 25% do jogo.

Audi Pikes Peak Quattro '03:

Vença a A3 Cup no Audi (German Showroom).

Audi R8 '01:

Vença o Sarthe Circuit 24 Hours I.

Autobianchi A112 Abarth '79:

Get all Golds in all the races for the Sunday Cup.

Autobianchi A112 Abarth '79:

Vença a Sunday Cup.

Bentley Speed 8 Race Car '03:

Vença o Sarthe Circuit 24 Hours II.

BMW M3 GTR Race Car '01:

Vença o the Schwarzwald

League A.

BMW McLaren F1 GTR Race

Car '97:

Vença o Gran Turismo All Stars.

Cadillac Cien '02:

Vença o Rally d' Umbria.

Chevrolet Camaro LM Race

Car '01:

Vença o Stars and Stripes.

Chevrolet Chevelle SS 454 '70:

Vença o American Muscle Car

Championship.

Chevrolet Corvette Convert-

ible (C1) '54:

Vença o American Championship.

Chevrolet Corvette Z06 (C2)

Race Car '63:

Vença o Vette! Vette! Vette! No

Chevrolet (American Showroom).

Chevrolet Silverado SST

Concept '02:

Vença o Sport Truck Race.

Chrysler Prowler '02:

Vença o Spider & Roadster.

Citroen 2CV Type-A '54:

Vença o French Championship.

Cizeta V16T '94:

Vença o Supercar Festival.

Daihatsu Midget:

Vença o Midget II Trophy no

Daihatsu.

Daihatsu Midget II D-Type '98:

Você só encontrará esse veículo

na loja de carros dos anos 90.

DMC DeLorean S2 '04:

Complete as missões 1 à 10.

Dodge Charger Super Bee 426

Hemi '71:

Vença o New York 200 Miles.

Dome Zero '78:

Consiga todas as medalhas de

ouro nos testes da International

A License.

Fairlady Z Concept LM Race Car:

Vença todas as corridas Z nos

desafios da Nissan Manufacturer.

Fiat 500R:

Aparece algumas vezes na loja de

carros usados dos anos 80.

Ford Escort Rally Car '98:

Vença o Tahiti.

Ford GT '05:

Vença o Premium Sports Lounge.

Ford GT Concept '02:

Vença o Tsukuba Circuit.

Ford GT LM Edition '02:

Vença o Infineon World Sport

Car Trophy.

Ford GT LM Edition Spec-II '04:

Vença o Gran Turismo World

Championship.

Ford GT40 Race Car '69:

Vença o Laguna Seca 200 Miles.

Ford Model T Tourer '15:

Consiga todas as medalhas de

ouro nos testes da Super License.

Ford RS200 '84:

Vença o Grand Canyon.

Ford RS200 Rally Car '85:

Vença o Rally d' Capri.

Ginetta G4 '64:

Vença o Light Weight K Cup.

GTS-R Viper Concept Car:

Vença o Chrysler Crossfire Trophy.

Honda Dualnote '01:

Consiga todas as medalhas de

prata nos testes da A License

(versão JAP).

Honda Life Step Van '72:

Vença o Japanese Compact

Car Cup.

Honda Motul Civic:

Vença o Civic Trophy no Honda.

Honda NSX-R Concept '01:

Vença o Race of NA Sports.

Honda NSX-R LM Edition Race

Car '02:

Vença o Super Speedway 150

Miles.

Honda NSX-R LM Edition Road

Car '02:

Vença o Motegi 8 Hours

Endurance.

Honda S500 '63:

Consiga todas as medalhas de

prata nos testes da B License.

Honda S800 RSC Race Car '68:

Vença o World Compact Car Race.

Hyundai HCD6 '01:

Vença o Cathedral Rocks (Trail II).

Infiniti FX45 Concept '02:

Vença o Chamoní.

Jaguar E-Type Coupe '61:

Vença o British GT Cup.

Jaguar XJ220 LM Edition '01:

Vença o European Championship.

Jaguar XJR-9 Race Car '98:

Complete 50% do jogo. Você

pode comprá-lo por 3,500,000 na

loja Jaguar Classic Cars.

Jay Leno Tank Car '03:

Complete as missões de 11 à 20.

Jensen Healey Interceptor

Mk.III '74:

Consiga todas as medalhas de

ouro nos testes da International

B License.

Lancia Delta HF Integrale

Evoluzione '92:

Este carro é raro, você o encontra

na loja de carros dos anos 90.

Lancia Delta HF Integrale

Rally Car '92:

Vença o Rally d' Umbria.

Lancia Delta S4 Rally Car '85:

Vença o Rally d' Umbria.

Lancia Stratos Rally Car '77:

Vença o Chamoní.

Land Rover Range Stormer

Concept '04:

Vença o Cathedral Rocks (Trail I).

Lister Storm V12 Race Car '99:

Vença o Suzuka 1000km.

Lotus Elan S1 '62:

Vença o Lotus Classics no Lotus

(British Showroom).

Lotus Elise Type 72 '01:

Vença o Elise Trophy no Lotus

(British Showroom).

Lotus Esprit Turbo HC '87:

Vença o MR Challenge.

Lotus Europa Special '71:

Vença o British Light Weight

Car Race.

Mazda 787B '91:

A alcance os 694 dias no game. Ele

aparecerá no Used Cars 1 e será

vendido por 1,224,999.

Mazda Atenza Concept '01:

Vença o FF Challenge.

Mazda Atenza Touring Car '02:

Vença o Tsukuba Circuit.

Mazda BP FALKEN RX-7

(D1GP) '03:

Vença o Race of Turbo Sports.

Mazda Kusabi '03:

Consiga todas as medalhas de

prata nos testes da B License.

Mazda Mazdaspeed Atenza

'05:

Vença o Clubman Cup.



Gran Turismo 4

Mazda RX-7 LM Race Car '01:
Vença o Roadster 4 Hours
Endurance.

**Mazda RX-8 Concept
(Type-I) '01:**

Vença o Tsukuba Circuit.

**Mazda RX-8 Concept
(Type-II) '04:**

Consiga todas as medalhas de
prata nos testes da International
B License.

**Mercedes Sauber C 9 Race
Car '89:**

Vença o Formula GT World
Championship.

Mercedes-Benz AMG 190E 2.5

16V Evolution II (DTM) '92:

Vença o Schwarzwald League B.

**Mercedes-Benz AMG CLK-GTR
Race Car '98:**

Vença o German Touring Car
Championship.

**Mercedes-Benz Benz Patent
Motor Wagen 1886:**

Vença o European Classic Car
Championship.

**Mercedes-Benz Daimler Motor
Carriage '1886:**

Vença o World Classic Car Series.

Mercedes CLK Touring Car:

Vença o Legend Of The Silver
Arrow at Mercedes.

Mercury Cougar XR-7 '67:

Complete todas os testes da
Super License.

**MGF '97 (Yellow special
color) :**

Vença o MG festival no MG (Brit-
ish Showroom).

Mini Marcos GT '70:

Vença o Mini Mini Sports
Meeting.

Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01:

Vença o Swiss Alps.

**Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally
Car '02:**

Vença o Grand Canyon.

**Mitsubishi FTO Super Touring
Car '97:**

Vença o Tokyo R246 300km.

Mitsubishi HSR-II Concept '89:

Vença o Japanese 80's Festival.

**Mitsubishi Lancer Evolution IV
Rally Car '97:**

Vença o Ice Arena.

Mitsubishi Pajero

Evolution Rally:

Vença o Cathedral Rocks (Trail II).

Mitsubishi Pajero Rally Raid

Car '85:

Vença o Tahiti.

**Mitsubishi Straion 4WD Rally
Car '84:**

Vença o Grand Canyon.

Nike One 2022:

Complete todos os testes da
International B License.

Nismo 270R '94 (S14) :

Complete todos os testes da
International A License.

Nismo 400R (R33) '96:

Vença o Japanese 90's Challenge.

**Nismo Skyline GT-R LM Road
going version:**

Vença o Race of the Red Emblem.

Nissan R92CP:

Alcance os 694 dias no game. Ele
aparecerá no Used Cars 1 e será
vendido por 1,224,999.

Nissan R390 GT1 '98:

Alcance os 694 dias no game. Ele
aparecerá no Used Cars 2 e será
vendido por 2,924,999.

**Nissan Bluebird 1600SSS Rally
Car (510) '69:**

Vença o Ice Arena.

**Nissan Fairlady Z Concept LM
Race Car '02:**

Vença o Japanese Championship.

Nissan Gran Turismo Skyline GT-R

(Pacecar) '01:

Vença o Real Circuit Tours.

Nissan GT-R Concept '01:

Consiga todas as medalhas de
prata nos testes da International
A License.

**Nissan GT-R Concept LM Race
Car '02:**

Vença o Dream Car
Championship.

Nissan Motul Pitwork Z

(JGTC) '04:

Vença o Japanese GT
Championship.

Nissan Option Stream Z '04:

Vença o Tuning Car Grand Prix.

Nissan R89C Race Car '89:

Complete as missões de 30 à 34.

Nissan R92CP Race Car '92:

Vença o Fuji 1000km.

Nissan Silvia 240RS Rally

Car '85:

Vença o Swiss Alps.

Nissan Skyline 2000GT-B '67:

Vença o FR Challenge.

Nissan Skyline GT-R '01:

Consiga todas as medalhas de
ouro nos testes da A License.

Nissan Skyline GT-R Race Car

(Calsonic) '93:

Vença o Tsukuba 9 Hours
Endurance.

Nissan Skyline Hard Top

2000GT-R (KPGC10) '70:

Vença o Japanese 70's Classic.

Opel Calibra Touring Car '94:

Vença o Speedster Trophy no Opel
(German Showroom).

Opera Performance S2000 '04:

Vença a Polyphony Digital Cup.

Pagani Zonda Race Car '01:

Complete as missões de 21 à 24.

**Peugeot 205 Turbo 16 Evolu-
tion 2 Rally Car '86:**

Vença o George Paris.

Peugeot 205 Turbo 16 Rally

Car '85:

Vença a 206 Cup no Peugeot
(French Showroom).

Plymouth Super Bird '70:

Vença o Classic Muscle Car
Championship.

Polyphony Formula Gran

Turismo '04:

Vença o Formula GT World

(Versão JAP).

Polyphony Formula Gran

Turismo '04:

Vença o Nurburgring 24 Hours

Endurance.



R\$
1.900
A VISTA

PREMIUM PACK >>>

CONSOLE SONY PLAYSTATION3
HDD 2.5 SATA 60GB
CONTROLE WIRELESS
MANUAL DO PRODUTO
CABO DE FORÇA AC
CABO DE ÁUDIO
CABO DE VÍDEO RCA
CABO USB PARA RECARGA DO CONTROLE

Além do Playstation3, temos tudo para
complementar sua diversão: os consoles mais
atuais, os últimos lançamentos em games e os
melhores acessórios. Aproveite e compre
agora, distribuímos e vendemos para todo o
Brasil. CDRStation. Diversão ao seu controle.

CDRStation
Games

Rua José Leal 1425 - Ribeirão Preto/SP
(16) 3911 1522 - www.cdrstation.com.br



3 Precursor Orbs (Act 1-1)

Animações rápidas:

5 Precursor Orbs (Act 1-1)

Animações lentas:

5 Precursor Orbs (Act 1-1)

Modo cabecinha:

3 Precursor Orbs (Act 1-1)

Visualizador Jak and Daxter

Model:

2 Precursor Orbs (Act 1-24)

Scrap Book:

2 Precursor Orbs (Act 1-24)

Infinite Vehicle Turbos:

30 Precursor Orbs (Act 2-25)

Visualizador Jak 2 Model:

2 Precursor Orbs (Act 2-25)

Melhorias para a Blaster:

6 Precursor Orbs (Act 1-9)

Invisibilidade Dark Jak:

25 Precursor Orbs (Act 3-11)

Munição infinita:

50 Precursor Orbs (Act 3-11)

Dark Jak infinito:

50 Precursor Orbs (Act 3-11)

Light Jak infinito:

50 Precursor Orbs (Act 3-11)

Invencibilidade:

100 Precursor Orbs (Act 3-11)

Visualizador Jak 3 Model:

2 Precursor Orbs (Act 3-11)

Mega Scrap Book: 2 Precursor Orbs (Act 3-11)

Roupas alternativas:

Consiga todas as 600 Precursor Orbs.

KATAMARI DAMACY

Bônus:

Complete todas as desafios com exceção das fases Eternal e então aperte círculo na tela Earth para visualizar as animações e ouvir as músicas do jogo.

Fase Eternal 1:

Faça uma bola maior que 1 metro, 30 centímetros e 3 milímetros na fase Make A Star 4.

Fase Eternal 2:

Faça uma bola maior que 25 metros na fase Make A Star 8.

Fase Eternal 3:

Faça uma bola maior que 800 metros na fase Make The Moon.

Controlar os créditos:

Depois de completar o jogo, mexa o cursor na tela de créditos para

controlar a Katamari e pegar itens na tela.

Mensagem de ano novo:

Ajuste o relógio do PlayStation 2 para 31 de dezembro. Quando o relógio atingir meia noite, o rei aparecerá para lhe desejar feliz ano novo.

RATCHET AND CLANK: GOING COMMANDO

Começar com mais armas:

Insira um memory card com o save de Ratchet And Clank (original) com o save do jogo completo.

Personagem com cabeça grande (Ratchet):

Acumule 5 skill points.

Personagem Tux (Ratchet):

Acumule 7 skill points.

Personagem com cabeça grande (Clank):

Acumule 10 skill points.

Fases Mirrored:

Acumule 12 skill points.

Personagem com cabeça grande (Actors):

Acumule 15 skill points.

Personagem em roupas de palhaço (Ratchet):

Acumule 20 skill points.

Personagem com cabeça grande (inimigos):

Acumule 25 skill points.

Habilitar Beach Boy:

Acumule 30 skill points.

Habilitar Clownier (Paint Job):

Acumule 25 skill points.

Habilitar Dark Nebula (Paint Job):

Acumule 15 skill points.

Habilitar Insomniac Special (Paint Job):

Acumule 29 skill points.

ROCK LASER GAMES

rocklaser.com.br

A SUA NOVA LOJA VIRTUAL



DETONANDO NA REDE...



rocklaser.com.br

TELEVENDAS

11 - 6631 5221 / 6954 3700 / 6425 0482

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

SEDEX

Para todo o Brasil

COMPRA

VENDA

TROCA

FINANCIA

AGORA SIM!!!
TUDO O UNIVERSO
DE GAMES A UM CLICK

TUDO EM ATÉ 12X NO CHEQUE.
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES.
sujeito a análise de crédito

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
PRÓPRIA ESPECIALIZADA
faça um upgrade



Lunar Eclipse (Paint Job):

Acumule 25 skill points.

Neutron Star (Paint Job):

Acumule 19 skill points.

Paint Jobs (Paint Job):

Acumule 3 skill points.

Plaidtastic (Paint Job):

Acumule 29 skill points.

Prepster (Paint Job):

Acumule 29 skill points.

Scoop Nose (Paint Job):

Acumule 18 skill points.

Silent Strike (Paint Job):

Acumule 15 skill points.

Solar Wind (Paint Job):

Acumule 15 skill points.

Space storm (Paint Job):

Acumule 10 skill points.

Split Nose (Paint Job):

Acumule 29 skill points.

Star Traveler (Paint Job):

Acumule 19 skill points.

Super Paint Jobs (Paint Job):

Acumule 10 skill points.

Supernova (Paint Job):

Acumule 10 skill points.

Warp Streak (Paint Job):

Acumule 10 skill points.

SSX 3

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar Brodi: zenmaster.

Habilitar Bunny San: wheresyourtail.

Habilitar Canhuck: greatwhitenorth.

Habilitar Churchill: tankengine.

Habilitar Cudmore: milkemdaisy.

Habilitar Eddie: worm.

Habilitar galeria de arte: naturalkoncept.

Habilitar Gutless: boneyardreject.

Habilitar Hiro: slicksuit.

Habilitar Jurgen: brokenleg.

Habilitar Marty: back2future.

Habilitar North West Legend: callhimgeorge.

Habilitar Snowball: betyouveneverseen.

Habilitar Stretch: windmilkdunk.

Habilitar Svelte Luther: notsosvelte.

Habilitar Unknown Rider: finallymadeitin.

Roupas Peak 1: shoppingspree.

Todas as listas de musicas: djsuperstar.

Todas as montanhas:

biggerthank7.

Todas as pranchas: graphicdelight.

Todos os brinquedos: nogluerequired.

Todos os pôsteres: postnobills.

Todos os Trading Cards: gotitgotitneedit.

Todos os videos: myeyesaredim.

Habilitar Far East Myth:

Consiga 100% em todas as montanhas.

Habilitar JP:

Complete a fase Peak 1 Lodge.

Habilitar Marisol:

Complete a fase Peak 1 Lodge.

Habilitar Seeiah:

Complete a fase Peak 2 Lodge.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Já durante o jogo, pause, segure **□ + □ + □ + □** e aperte:

Adicionar 1000 pontos de experiência: **↓, ↓, ↓, ↓.**

Ataques devastadores: **□, □, □, □, ***

Câmera lenta: **□, □, □, □, ***

Habilidades de Level 2: **□, →, □, →.**

Habilidades de Level 4: **□, ↑, □, ↑.**

Habilidades de Level 6: **□, ←, □, ←.**

Habilidades de Level 8: **□, □, ↓, ↓.**

Misseis infinitos: **□, □, □, □, ***

Inimigos pequenos: **□, □, □, □, ***

Invencibilidade: **□, □, □, □, ***

Recarregar munição: **□, ↓, □, ↑.**



Restaurar energia:

□, ↓, □, ↑.

Todos os Combo Upgrades:

□, □, □, □, *

Fase Tower Of Orthanc:

Complete o jogo usando Aragorn atingindo o level 10.

Background Photos Fangorn e Tower Of Orthanc:

Complete a fase Fangorn's Forest usando qualquer personagem.

Background Photos Rohan e Helm's Deep:

Complete a fase Plains of Rohan usando qualquer personagem.

Background Photos Fellowship Of The Ring:

Complete a fase Balin's Tomb usando qualquer personagem.

Habilitar entrevista (John Rhys-Davis):

Evolua Gimli até o level 5.

Habilitar entrevista (Orlando Bloom):

Evolua Legolas até o level 5.

Habilitar entrevista (Viggo Mortenson):

Evolua Aragorn até o level 5.

Habilitar Isildur:

Complete o jogo usando Aragorn, Gimli, e Legolas.

* complete o jogo pelo menos 1 vez.

Obs: um som confirma que a dica funcionou.

THE SUFFERING

Durante o jogo, segure **□ + □ + *** e aperte:

Arma Gonzo: **←, □, □, □, →, ←, →, ←, ↑, □, □, □, ↓, ↑, ↓, ↑, □.**

Aumentar insanity: **→, →, →, □, ←, ←, →, ←, □.**

Aumentar negative karma: **←, ←, ↓, ↑, □.**

Comitê suicida: **↓, ↓, ↓, ↓.**

Figura Dirty Family: **←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, □.**

Figura New Family: **↑, →, ↑, →, ↑, →, □.**

Figura Wrinkled Family: **↑, ↑, →, ↑.**

Habilitar Grenades: **→, →, →, ←, ←, ←.**

Habilitar Molotov: **↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.**

Máximo de energia: **↓, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ↓, ↑, □.**

Máximo de munição (Shotgun): **←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.**

Máximo de munição (Xombium Bottle): **→, →, ↑, ↑, □, ←, →, □, →, ↑, ↑, □.**

Máximo de munição: **→, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, □.**

Modo filme antigo: **↑, □, ←, □, ↓, □, →, □, aperte □ para anular este efeito.**

Modo psicodélico: **←, ←, □, →, →, □, ↑, ↑, □, ↓, ↓, □.**

Todos os itens e armas (exceto arma Gonzo): **↓, ↑, ↓, ←, →, ←, □, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, □, ↓, ↓, ↓, □, □.**

Obs.: uma mensagem confirma a dica.

brinquedos e artigos chiques para gente esperta

**comics
games
dvd's
mangás
toys
cult culture**

popster

POP SHOPPING
A UM **CLIC**
DE VOCÊ!

www.popster.com.br

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.



Prêmio de consagração
para o jogo com a maior nota da edição.



Nem gaste seu canhão
com o game que receber este título.



Jogo que não tem versão
para nenhuma plataforma além do PS2.

Wild Arms 5 PS2



• A diversidade de cenários surpreende em Wild Arms 5



Me recordo do primeiro Wild Arms que joguei: Jack e seu rato Hanpan, Cecilia e Rudy me fizeram perder (ou ganhar) um tempo absurdo na frente do meu velho e



retangular PlayStation. Muitas coisas mudaram em Filgaia desde então, mas as lendas de golêns que andavam entre os humanos ainda vive. Em Wild Arms 5, um garoto chamado Dean, um orfão de 16 anos e aspirante a caçador de golêns é o personagem principal da trama. Criado pelo povo de um vilarejo ermo e ouvindo histórias do velho Tony, ele sonha desde pequeno em encontrar sua própria Arm (armas especiais da série) e ser reconhecido na guilda dos caçadores de golêns. Seus sonhos se confundem com os de Rebecca, sua amiga de infância (que tem uma queda por Dean). Rebecca é o oposto de Dean, cautelosa e comedida. O game inicia quando Dean encontra em uma escavação uma parte de um golêm e mostra para o velho Tony. Após isso ele vai até uma montanha perto de seu vilarejo e, com a ajuda de Rebecca consegue alcançar o topo e encontrar um braço de golêm enorme que caiu do céu. Quando chega perto, a mão se abre e revela em seu interior uma garota chamada Avril (que original), que trazia consigo duas Arms chamadas de Twin Fenrir. Após uma batalha contra alguns monstros, Dean usa as Arms de Avril e salva o dia. Avril dá as Arms para Dean que quase tem um treco de alegria. Com um enredo bem elaborado, Wild Arms cativa pelo traço usado no jogo e gráficos muito bons.

o combate, o campo é dividido em sete partes hexagonais que podem ser usados estrategicamente a seu favor. Quando um ou mais inimigos estiverem em um hexágono, o dano causado diretamente será dividido em partes iguais, por isso é interessante acuar seus oponentes no mesmo local para economizar ataques. O mesmo vale para qualquer tipo de status, se você tiver mais de um aliado em um hexágono e usar cura, por exemplo, os dois alvos serão curados. A movimentação é livre e alguns monstros ocupam mais de um hexágono. Durante a batalha seu grupo poderá usar invocações (ainda bem que elas voltaram) gastando uma barra de Force toda vez que o comando for acionado, poderá fazer combos com o comando Force Combination Arts e usar os Chain Attacks que dobram seu dano.

ou seja, fica fácil de você se localizar, porque todas as entradas e saídas podem ser identificadas apertando o botão select. Quando você já tiver passado por uma porta, um cursor amarelo aparece na entrada do local. Lugares ainda não explorados são identificados com um cursor azul. Em WAs o jogador viaja pelo mundo vasto a pé ou com ajuda de veículos como trens ou mono wheels. A música dá aquele clima de faroeste com assobios e violas choronas, já conhecidas das trilhas sonoras da franquia, os save points ficam nos também conhecidos pássaros. Talvez este seja o último dos grandes RPGs do console, portanto, você não vai perder, certo?

—Rômulo Máthei

8.5

Produção XSEED Games
Desenv. Media. Vision
★ 7.5
🔊 9.0
🎮 8.0
❤️ 7.0
www.xseedgames.com

Dungeons & Faroeste

As dungeons usam o sistema Route Tracks,



• Sete horas e ainda no nível cinco... sentiu o drama?

Saque suas armas

Assim como em WA4, o sistema de batalha HEX retorna em Wild Arms 5. Durante

Shin Megami Tensei: Persona 3 PS2



● Acompanhe aventuras escolares muito sombrias



A série Shin Megami Tensei sempre se destacou por ser incomum, abordando acontecimentos voltados ao sobrenatural. Cada capítulo é interligado, embora não haja uma conexão

precisa de acontecimentos. O legal é que não é preciso jogar nenhum dos anteriores para se aventurar em Persona 3, já que esse consegue ser suficiente para estabelecer, entreter e esclarecer os acontecimentos de uma maneira cativante. O conjunto da obra agrada em quase todos os aspectos, principalmente aos fãs de animação japonesa. Na pele de um jovem (dê um nome a ele) recém transferido para o colégio Gekkoukan, você deve se adaptar às novidades, estudar muito e se divertir. Entre coisas normais, surge o primeiro fato bizarro: sua colega de dormitório, Takeba Yukari, empunha uma arma e parece perturbada. Aos poucos, alguns alunos apresentam a Apathy Syndrome, uma tipo de doença que abate drasticamente o portador a ponto de levá-lo a cometer suicídio. Mas as coisas só começam a fazer sentido quando o seu dormitório é atacado por um Shadow (criatura das trevas que causa a tal doença) e você manifesta sua Persona ao atirar na própria cabeça. Pronto, você se torna um excelente candidato a integrar a SEES — Specialized Extracurricular Execution Squad —, um grupo formado por jovens estudantes com poderes paranormais que combatem os Shadows. Isso é só um resumo de como as coisas começam, mas o interessante é viver a situação. A

jogabilidade se divide em duas, criando canais diferentes para o desenvolvimento da trama, dos personagens e prender o jogador do começo ao fim. Enquanto na escola, você deve aprender, fazer novas amizades e até tomar parte de um dos muitos clubes existentes. Deve estabelecer um elo social e muito disso dependerá das diferentes escolhas que fizer. Esse trecho é uma mistura de exploração com um toque de simulador de encontros, que se passa durante um ano — nesse tempo, tem muita coisa a se fazer e o enredo é ótimo tanto no andamento da trama quanto nas aventuras paralelas. Do outro lado da moeda, está o dito modo RPG, no qual deve-se explorar o Tartarus, um prédio que surge no lugar da escola sua escola — esse prédio é tomado por coisas

bizarras e manifesta-se durante a hora das trevas, que acontece entre meia-noite e uma hora da manhã e só aqueles com sensibilidade paranormal podem ver ou sentir. Durante a exploração, o sistema de batalha é sensacional e um pouco diferente, o que é bom. Embora controle apenas um personagem, a interação com os outros dois é fundamental para equipá-los e dar ordens na realização de tarefas. O uso das Personas será uma constante, já que elas determinam o tipo de magia ou ataque (elemental) que pode ser usado. Aliás, criar novas Personas, através da fusão de cartas de tarô, será outro fato interessante e estimulante. Estas só poderão evoluir dependendo do seu elo social, ou seja, o bem estar emocional do personagem em relação às amizades e desempenho escolar. Embora pareça complexo, é extremamente funcional e muito envolvente. Em meio a tantas coisas legais, há o lado não tão bom assim. O visual do jogo é meio monótono, principalmente se comparado ao que já se viu no PS2, embora isso não afete a diversão. O grande problema está nas exploração do Tartarus: todos os andares são parecidos e se limitam às mesmices, chegando a dar calo no olho. E as atividades extracurriculares durante o dia, são muito limitadas à coisas específicas em função da passagem do dia, sem contar o absurdo número de loads. Se esses pontos fossem melhor trabalhados ou com mais opções, P3 seria extraordinário. Pois em todo o resto ele é muito bom.

—Gilsomar Livramento



8.5

★ 6.5
🔊 9.0
🎮 9.0
❤️ 7.0

Produção Atlus

Desenv. Atlus

Gênero RPG

Região EUA

Jogadores 1

www.atlus.com/persona3

Final Fantasy XII: International Zodiac Job System

PS2



Este é o terceiro review de Final Fantasy XII que você vê nas páginas da SDP. Interessante e intrigante. Este é um Final Fantasy International autêntico, cheio de novidades, mas que nunca teremos a oportunidade de poder aproveitar em sua totalidade pela bendita língua japonesa que impede de compreendermos os menus e afins. Para quem nunca jogou, aqui está uma dica, jogue o FFXII americano, você vai aproveitar muito mais e este review é direcionado para as pessoas que já jogaram, mas ficaram querendo um algo a mais do jogo.



Novidades e melhorias

Bom, basicamente este novo FFXII possui o que os japoneses adoram: a dublagem em inglês, dificuldade incrível e muitas novidades. Somente os diálogos dublados são em inglês, de resto, tudo, absolutamente tudo está em japonês. Com isso em mente, você poderá ir logo para o que interessa. Logo após se habilitar para fazer a sua primeira hunt, você será apresentado ao novo sistema de license board, onde existem doze opções de classe, sendo elas White Mage (para usar magias de cura e afins), Dragoon (cavaleiro que usa lanças), Machinist (o cara que usa

Guns e Bombs), Red Mage (a mistura entre mago e espadachim) e por aí vai (veja a descrição completa das classes em nosso GameHelp). O problema é que, diferente de Final Fantasy Tactics, este jogo não permite que você mude de classe, ou seja, escolheu, babau, vai ter que seguir com a tal classe até o fim do jogo.

A tristeza vai passar para quem ficava cheateado por não poder controlar os personagens "Guests", como Larsa e Reddas, pois agora eles estarão sob seu comando enquanto estiverem em seu grupo. Você pode determinar as classes, armas, equipamentos, gambits, enfim tudo dos personagens

convidados. Não apenas os guests, pois o mesmo se aplica aos Espers, que deixam de agir por vontade própria e podem até Party Leaders, onde você controla todas as ações, incluindo os ataques especiais – o que significa que você não precisará mais forçar certas mudanças em seus status.

Foram feitas muitas adições, indo do sistema de Gambits, que recebeu a adição 16 novas ações para melhorar as suas estratégias para os combates, aos itens, armas, equipamentos, inimigos e rotinas de ação. Porém eu acho que o melhor de tudo ficou para a localização de itens em baús, que agora não são aleatórios como antigamente. Se você sabe que tal item estará em tal baú, basta ir até lá para pegar – antes você tinha que ficar saindo e voltando da área para tentar encontrar a o item em determinado baú.

Quem reparar nas licenses boards, vai perceber que existem quatro espaços para Mist Quickenings, porém antes de sair à toda, fica mais um aviso que todos os personagens têm apenas três ações nos Quickenings. Este quarto espaço para compra geralmente está lá para fazer uma ponte entre espaços na License Board. Caso você compre outros três, este quarto espaço vai desaparecer, impossibilitando que você compre algumas habilidades importantes.

Por falar nos ataques especiais, agora eles estão mais parecidos com os Limit Breaks da série, pois ao invés de usarem o MP do personagem, eles possuem uma própria barra que é



貴様には関係のないことだ 関わるな



J-League Winning Eleven 2008 Club World Cup

PS2



Antes de começar o review, devo declarar: a redação da SDP tem um novo mestre em Winning Eleven. Mestre este que é, claro, eu. Passada esta demonstração barata de orgulho, vamos ao review.

Analisar e jogar Winning Eleven é como viver com o amor da sua vida. Um ano, Winning Eleven traz uma ou outra novidade. Uma noite, seu amor aparece para você disposta (ou disposto, vai saber) a deixar a relação mais quente. Mas a essência continua: é o mesmo jogo de futebol, é a mesma pessoa que você aprendeu a amar. E ambos estão na lista de "paixões da sua vida".

Com J-League Winning Eleven 2008 Club World Cup, não há nada de novo na jogabilidade em relação ao jogo que você já debulha há um ano. Uns até vão dizer que há uma ou outra alteração minuciosa, mas que, sinceramente, eu mal sou



● "Gooró"! É assim que escreve gol em japonês?

capaz de perceber (se é que elas existem — maldito efeito placebo nos jogadores). Há, entretanto, uma novidade "fora" das partidas que torna este Winning Eleven diferente dos demais. Não é revolucionário, e sequer é algo realmente novo, mas é um caminho que a série deve seguir nas próximas versões, já que não há muito mais o que inventar ou melhorar.

Trata-se do modo Fantasia, algo que a Namco tentou ainda no PSone, com Libero Grande. Basicamente, é a troca do controle de onze jogadores para apenas um. Mais do que isso, é a simulação completa da vida de um boleiro, dos seus 17 anos de idade à glória

na seleção (com 18 anos? Só depende de você). Desnecessário aprofundar o conceito de evolução do seu jogador, que funciona como um bom RPG. Mas antes que você se alegre, saiba que só é possível ser japonês. E caso você queira ser atacante logo de cara, terá de começar como, no máximo, meia-atacante, se esforçando para que o seu técnico o veja

como um bom substituto para o artilheiro de sua equipe. Algo que já era prometido há tempos, e que envolve o jogador até mais do que a Master League e outros modos de jogo (dentre eles, campeonatos de países da Espanha, Inglaterra, Holanda, Itália e França, além do Japão, com licenças oficiais de suas respectivas ligas). Por ter vindo apenas agora, e nesta versão restrita ao mercado japonês, é fácil entender o objetivo da Konami: medir a recepção do público. Só esperamos que Minato e seus amigos japoneses façam a cabeça da produtora para que ela não desista da fantasia do modo Fantasia.

—Bruno Zerbiniatti

8.5	Produção Konami
★ 7.0	Desenv. Konami
★ 8.0	Gênero Esporte
★ 9.0	Região Japão
★ 9.0	Jogadores 1 a 8
	www.konami.jp/we/jw2007cc/

Hot Shots Tennis

PS2

Demorou para a Sony aliar o nome Hot Shots a um outro esporte que não fosse o golfe, mas aconteceu, e o resultado é bem parecido com o do primeiro Hot Shots Golf: um jogo simples, agradável e desafiador. Não há mistério envolvendo qualquer um dos três modos de jogo, nem poderia

— o primeiro modo é para jogar rápido contra o computador, outro para treino e o terceiro para você seguir carreira no tênis. A maneira de jogar em todos eles é a mesma: com o botão X você aplica o topspin, com o círculo o slice e com o triângulo o lob. As raquetadas (backhand e forehand) são determina-

das de acordo com a sua posição na quadra. Para o saque, os três botões funcionam de forma diferente, e basta você apertar o X, o círculo ou o triângulo duas vezes espaçadas — uma para iniciar a barra de força e a outra para parar. Essa é basicamente a alma de Hot Shots Tennis, que é escorado por um sistema de premiação que acaba tornando a coisa mais viciante, desafiadora e compensadora no modo carreira. Cada quadra e personagem têm suas qualidades, e os primeiros são os menos qualificados. Tudo começa a ficar melhor depois que você vence os desafiantes amadores. Daí para frente, é que os prêmios começam a ficar interessantes e úteis. Acredite se quiser, ao vencer seu adversário, você pode levar para casa o próprio oponente (e escolher ele depois), a quadra onde jogaram ou a roupa que vestiram. Algumas vezes os prêmios



variam, e um novo desafiante aparece para jogar. Hot Shots Tennis é bom, mas por falta de mais modos de jogo se torna cansativo em pouco tempo. Vamos ver se fica melhor no PSP, como aconteceu com Hot Shots Golf.

—Ronaldo Testa

7.0	Produção SCE
★ 6.5	Desenv. Clap Hanz
★ 7.5	Gênero Esporte
★ 6.5	Região EUA
★ 6.5	Jogadores 1 a 4
★ 6.5	www.claphanz.co.jp



● Ponto de fósforo!

Ikki Tousen Shining Dragon PS2

lixo do mês

só para ps2

A série de anime Ikkitousen é conhecida pela exposição gratuita de garotas em trajes sumários se acabando em combates épicos e pelas referências de personagens baseados no romance dos três reinos, uma coletânea de contos sobre a história da China. Tentando seguir as características do

desenho, a Marvelous Interactive lançou um dos jogos mais chatos da história do Playstation2, com gráficos pobres, jogabilidade monótona e fator replay quase nulo. Vou tentar explicar melhor a minha frustração ao jogar esta tranqueira. A tela de seleção de personagens oferece seis garotinhas de mini saias no Story mode e umas oito no Mission mode.

O problema é que todas as lutadoras não possuem nada de atraente a não ser suas vestimentas, já que os combos são primários e qualquer moleque de três anos consegue fazê-los com facilidade. As combinações astronômicas de até 80 hits são facilmente executadas ao apertar

oitenta vezes o mesmo botão, com direito a intervalos de até três segundos para ligar os golpes. A contagem de combos continua mesmo após a personagem levar um belo golpe na cabeça, uma falha inadmissível para um jogo de luta.

O sistema de fases é uma verdadeira tortura. Antes de enfrentar a sua adversária, você deve vencer de 20 a 30 capangas por cenário, uma coisa muito chata se levarmos em conta que todos são idênticos e dotados de uma inteligência artificial de um molusco. Além disso, o jogo possui dois modos extras, o Hitori de Cosplay Mode e o Minna de Cosplay Mode. Ficou feliz? Eu não, já que nos dois modos você verá tudo (ou nada) já visto no modo tradicional, com a única diferença nos trajes das lutadoras, que são, digamos, um pouco mais atraentes. O modo Hitori muda apenas a roupa da perso-

nagem escolhida, e o Minna mudará o guarda-roupas também de todas as lutadoras inimigas. O pior dessa história é terminar com todas as lutadoras no sofrível modo story para habilitá-las. Resumindo, parece que a produtora se preocupou apenas em cativar os fãs hentaís, mas colocou no mercado um jogo sujo e mal acabado. Se você gosta de ver garotas em mini-saias e exploração gratuita de sensualidade, procure o anime e se divirta. O desenho animado não é grande coisa, mas ao menos sai mais barato do que importar este jogo, que por sorte, só saiu no Japão.

—André Forte



2.0 Produção Marvelous Interactive
 Desenv. Marvelous Interactive
 ★ 2.0 Gênero Luta
 6.0 Região Japão
 2.0 Jogadores 1
 2.0 www.mmi.co.jp/special/games/ps2/ikkitousen/

Madden NFL 08 PS2

É o segundo quarto de tempo e o PlayStation 2, o console que tem a maior base instalada da história dos videogames, recebe o jogo que recebe o jogo que mais vende no mundo. Depois de uma enchurrada de notícias sobre o revolucionário sistema onde cada integrante da equipe tem uma habilidade específica dependen-

do de sua posição. A ideia é promissora, porém não foi tão bem executada no PlayStation 2 quanto nas versões para outros consoles. Os ícones mostram as habilidades, no caso do QuarterBack, sua habilidade mostra o quão preciso ele é, porém esta habilidade sozinha não é suficiente se o WideReceiver não possuir

uma habilidade que torne mais fácil sua recepção. Falando assim parece grego, e pode até ser mesmo, mas agora Madden traz um sistema de tutorial, onde você poderá aprender tudo o que é necessário aprender, inclusive as regras nada comuns para nós brasileiros.

Os modos de jogo continuam presentes, como o Hall of Fame (onde você cria um jogador para entrar no clube dos maiores jogadores da NFL). Neste modo você vai evoluindo as suas características e pode até ganhar uma das habilidades especiais e se tornar reconhecido por elas. Mas nada ficou melhor do que os gráficos. Talvez o pessoal da EA que trabalha com o PS2 ficaram com uma certa inveja e resolveram dar aquele trato à engine gráfica do jogo. Este é o Madden mais bonito da série que foi lançado para o PS2.

Por fim, mas não menos importante, fica aqui o destaque para a trilha sonora que está mais edêtica e menos levada ao hip-hop e com as pegadas de punk rock



e outros gêneros. Se até hoje você não entendia Madden, esta é sua oportunidade para tentar jogar o futebol com as mãos. Pelo menos vai segurá-lo até o lançamento dos outros jogos de esporte da EA, que também prometem mudar a forma de se jogar.

—Rodrigo Guerra



● Será que os Patriots vão vencer os Cowboys?

7.5 Produção Electronic Arts
 Desenv. EA Sports
 ★ 8.5 Gênero Esporte
 8.5 Região EUA
 9.0 Jogadores 1 a 2 (online)
 9.0 www.easports.com

dia 27 de setembro
das 15.00 às 17.00
a banda **Maskamo** vai treinar
Winning Eleven com você
na **Mundo dos Games** Tatuapé!
ligue e se informe.



PLAY 2 + 1 CONTROLS

R\$ 499,00

3x R\$ 183,00 **visa e master**
6x R\$ 99,00 **visa e master**
12x R\$ 57,00 **master**



PLAY 2 + 2 CONTINUE

RS 549.00

3x R\$ 200,00 **visa e master**
6x R\$ 110,00 **visa e master**
12x R\$ 63,00 **master**

252



R\$ 699,00
em 6x no cartão
sem juros

NINTENDO DS



R\$ 599,00
à vista

PLAYSTATION 3



R\$ 2399,00
à vista

252



R\$ 699,00
à vista

Wii



R\$ 1599,00
à vista

Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

PS2 Sports

PlayStation 2 ganha controles sensíveis como o Wii Remote

A IDÉIA DE USAR CONTROLES SENSÍVEIS a movimentos em jogos não é nova, mas é genial. Tão genial quanto óbvia, assim como também era óbvio que, cedo ou tarde, a "inovação da Nintendo" seria levada para outro console. Pois foi o que aconteceu – a In2Games, com sua coleção de controles sensíveis (e exclusivos) para o PlayStation 2.

Mais do que "PS2 Remotes", esses controles, que fazem parte de um conjunto com o nome de "REALPLAY", acompanham jogos elaborados com uma variedade de controles ao custo aproximado de US\$ 50 cada. Ricardo Farah, Ronaldo Testa e Bruno Zerbinatti fazem o julgamento se esta é uma inovação verdadeira ou nada mais do que uma cópia descarada.



● Gente feliz jogando com controles copiados do Wii no PS2?

Já diz o ditado...

... "Nada se cria. Tudo se copia". E eu volto a falar, a Sony é esperta. Fez isso com o Dual Shock (inspirado no Rumble Pak do N64), com o Multi-tap (para ligar quatro controles ao mesmo tempo) e até mesmo com a produção de consoles com cores diferentes para atrair novos consumidores. Portanto, era praticamente certo que cedo ou tarde teríamos uma espécie de sensor de movimento pintando nos consoles da Sony. No caso do REALPLAY, a produtora não é a Sony (ou é e não sabemos) e a plataforma é o nosso PS2. O que mostra que o que conta mesmo é a base de consoles instalada. Para nós, jogadores, não há notícia mais positiva do que esta. Afinal, estamos falando de cinco novos games para um console lançado há quase oito anos, que prova ser a plataforma perfeita do entretenimento, uma vez que, agora, além de toda sua biblioteca de games tradicionais (sem falar dos de PSone), dos games com interatividade rítmica (Guitar Hero, Dance Dance Revolution, beatmania etc.) e dos títulos com reconhecimento

de movimento visual (toda a lista do EyeToy), temos os games com sensor de movimento que simulam esportes reais (rãl Wii Sports).

— Ricardo Farah



(Mais uma) cópia

Uma cópia descarada na minha opinião, mas longe de isso ser algo ruim. Se a In2Games fizer um trabalho genial e funcional como a Nintendo fez com a dupla Wii Remote + Wii Sports, sem problema. Só sou contra a maneira com que a In2Games está apresentando o produto. Cada uma das modalidades são vendidas como um jogo, e para cada um há um acessório. Você terá que comprar todos para poder jogar tênis, golfe, sinuca, corrida, boliche e o quebra-cabeça Puzzlesphere – algo que só vale o investimento se o custo for mínimo. Os jogos não parecem ser longos, e tudo indica que são versões melhoradas (não muito) dos joguinhos do Wii Sports e Wii Play. Como o PS2 não nasceu para reconhecer movimentos, a In2Games "criou" um receptor que é encaixado no slot do controle e que promete funcionar direito quando você fizer o movimento com a raquete de tênis, com o taco de sinuca e o de golfe, com a bola de boliche e com o volante. "Não julgue o produto pela embalagem" – diria o profeta, e é isso o que eu farei... vou esperar para fazer o teste, já com a sensação de que não será tão divertido quanto Wii Sports, mas torcendo para o quebra-cabeça e a sinuca serem melhores que os minigames do Wii Play.

— Ronaldo Testa



Reforçando o ditado...

Como disse o Shaaman: no mundo nada se cria, tudo se copia. E no caso da In2Games, copia descaradamente. Que a interatividade era algo que deveria estourar faz tempo todo mundo sabia. No lançamento do Wii, um monte de gente riu e ridicularizou a situação dizendo: "Imagina, eu vou ficar que nem um bocó balançando controle de videogame?"

Pois é, minha gente, hoje em dia não tá na moda o que não balança o controle. O fato da In2Games produzir apenas para o PS 2 só acabou por sujar um pouco mais a barra da Sony, já tão famigerada no passado. O REALPLAY, que traz em seu rol de produtos controles que vão desde tacos de sinuca até bolas de boliche, realmente não foi desenvolvido "pela" Sony, mas "para" ela, irônico? Talvez, para mim é mais uma desculpa para justificar os erros cometidos e, é claro, encher um pouco mais

os bolsos do Kaz Hirai. Resta agora saber como a Sony vai administrar esses lançamentos e se de alguma forma isso pode ser considerado um dos últimos suspiros de "inovação" do PS2.

— Romulo Mathei



LANDMASS

DEFESA MILITAR ON-LINE EM PRIMEIRA PESSOA

**"Counter Strike está com
seus dias contados"**
m3 magazine

*Profissões independentes, onde cada
um possui sua arma exclusiva.*



*Harmonia entre combate
e mecânica.*