



www.europapnet.com.br

# PlayStation

Dicas e Truques para

**PSP** Testado e aprovado  
Confira a análise completa e  
ainda concorra ao primeiro PSP



Fevereiro 2005 • Ano 7 • Nº 73  
Brasil R\$ 6,90 • Europa € 2,90



# 2276

## DICAS & TRUQUES

**Especial de Aniversário**

**Mega Pôster Duplo**

Frete: Galeria de Jogos  
Verso: Top Dicas

**Pôster Grátis**

**Detonados**

### KOF 94 Re-bout

Golpes especiais e finalizações para todos os lutadores

### Dragon Ball Z Budokai 3

Segredos para liberar todos os personagens secretos

### Syberia II

Passo-a-passo até o final, com a solução de todos os enigmas

# Tekken 5

Vem aí o jogo de luta do ano

9 771516 626008

ISSN 1516-6260

73

# Verão Irresistível



Golden Eye  
Rogue Agent



Ghost Recon 2



Mortal Kombat  
Deadly Alliance



Fable



Halo 2



Def Jam  
Fight for NY



Grand Theft Auto  
San Andreas



Grand Theft Auto  
Vice City



Midnight Club 3  
Dub Edition



Ratchet & Clank  
Up Your Arsenal



Need For Speed 2



SpongeBob  
Squarepants  
The Movie



Paper Mario



Mario Kart  
Double Dash



Prince of Persia  
Warrior Withing



The Lord of  
the Rings  
The Third Age



Donkey Kongo



Paper Mario  
The Thousand  
Year Door



Pokémon  
LeafGreen



Kingdom Hearts  
Chain of  
Memories



Tak 2  
The Staff of  
Dreams



Pokémon  
FireRed



Ridge Racer DS



Spider Man DS



Super Mario DS





## PROMOÇÃO 1: FRASE

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase com até 11 palavras contando que poderes especiais os personagens da Turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game. Visite o site do Clube do Chamequinho ([www.chamequinho.com.br](http://www.chamequinho.com.br)) para imprimir o seu cupom e saber mais sobre essa turma. As três frases mais criativas serão premiadas. Não há limite de idade para participar.

## PROMOÇÃO 2: DESENHO

Envie com o cupom da Promoção 2 um desenho bem criativo (se for em papel Chamequinho, melhor ainda!), mostrando a turma do Clube do Chamequinho junto com outros personagens dos games numa situação divertida. Para conhecer os personagens e ajudar no desenho, entre no site [www.chamequinho.com.br](http://www.chamequinho.com.br). Os três desenhos mais criativos serão premiados. Não há limite de idade para participar. Você também pode acessar o site do Clube do Chamequinho para imprimir o cupom da promoção.

### PREMIAÇÃO PARA AS PROMOÇÕES

**1º** Um PSP (Promoção 1)



Um PS2 ou PStwo (Promoção 2)



Kit Chamequinho



Assinatura de um ano da Dicas & Truques para Playstation

**2º**



Um jogo original do PS2 (escolhido pela redação)

\*A foto ao lado é meramente ilustrativa



Kit Chamequinho

**3º**



Kit Chamequinho



Assinatura de um ano da Dicas & Truques para Playstation

Promoção

PAPEL CHAMEQUINHO<sup>®</sup> INTERNATIONAL PAPER



UM MUNDO DE CRIATIVIDADE

PROMOÇÃO ANTERIOR

PROMOÇÃO GRANA FÁCIL

A promoção da edição número 71 da Revista Dicas & Truques para PlayStation teve a participação de 1.099 leitores. Na Promoção 1, o leitor premiado fez uma frase contando o que faria com um carro do jogo NFS Underground 2 se tivesse os R\$ 1.000,00. A Promoção 2 premiou um desenho mostrando como CJ, do GTA San Andreas, viveria "numa boa". O júri que decidiu a premiação foi formado por Leandro Calçada, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Humberto Martinez, Nelson Alves Jr. e Alexandre Dias. Confira os dois vencedores:

FRASE

O QUE VOCÊ FARIA COM UM CARRO DO NFS UNDERGROUND 2 SE TIVESSE R\$ 1.000,00 DESSA PROMOÇÃO?

1º - João Paulo de Lima Santana do Parnaíba/SP

Frase: "Aumentaria a potência do carango para 2 cavalos: Julio e Makotron" Prêmio: R\$ 1.000,00

DESENHO

1º - Eduardo Augusto Lobato Filho Nova Lima/MG Prêmio: R\$ 1.000,00



O REGULAMENTO DA PROMOÇÃO

- 1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Clube do Chamequinho e Revista Dicas & Truques para PlayStation, Rua M.M.D.C., 121 São Paulo/SP - CEP: 05510-900.
2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de março de 2005 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3 - Os cupons da Promoção 1 devem ser preenchidos corretamente e enviados junto com uma frase, contando que poderes especiais os personagens da turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game.
4 - O cupom da Promoção 2 deve conter os dados pessoais e ser enviado com um desenho em anexo mostrando a turma do Clube do Chamequinho junto com outros personagens dos games numa situação divertida.
5 - Cada cupom deve conter uma frase ou um desenho. Você pode enviar vários cupons com frases e desenhos no mesmo envelope.
6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa ou da International Paper.
7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá

caráter irrevogável e irrecorrível.

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou do desenho à Editora Europa e à International Paper, sem qualquer ônus adicional.

9 - Os cupons e desenhos que chegarem à redação da Dicas & Truques não serão devolvidos aos participantes e ganhadores.

10 - O resultado desta promoção será divulgado na revista Dicas & Truques para PlayStation número 75, que estará nas bancas no dia 5 de abril de 2005, e no site do Clube do Chamequinho (www.chamequinho.com.br), a partir da mesma data. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista Dicas & Truques para PlayStation até 30 de junho de 2005 para receber o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.

11 - Não é obrigatório comprar a revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom, imprimi-lo à partir do site www.chamequinho.com.br ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.

12 - O envio do cupom à Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.

13 - A Promoção é de responsabilidade da Editora Europa

Promoção de acordo com a LEI no 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

PROMOÇÃO

1

2

Marque com um X a promoção desejada

Envie este cupom até 5 de março de 2005.

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_ Jogo Preferido: \_\_\_\_\_

Que poderes especiais os personagens da Turma do Clube do Chamequinho precisariam ter para se tornarem heróis de um game? (até 11 palavras)

Este cupom também pode ser impresso através do site: www.chamequinho.com.br



# ÍNDICE

## PlayStation®

Fevereiro/2005

**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz

**Diretor Editorial:** Roberto Araújo

**Redação**

**Redator-chefe:** Luiz Siqueira

**Editor-assistente:** Leandro Calçada

**Editor-executivo:** Julio Wechli

**Redatores:** Humberto Martinez e Nelson Alves Jr.

**Chefe de Arte:** Welby Dantas

**Editor de Arte:** Alexandre Dias (Nani)

**Assistente de Arte:** Erick Melo

**Revisão de Texto:** Fernanda Figueiredo

**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MT.10.766

**Colaboraram nesta edição:** Aida Lima, Caio Martinelli, Danilo Bastos e Makotron

**Euroimagem:** Valério Romahn

**Internet:** Cassio Narciso e Rodrigo Mourão

**Diretor Operacional:** Abílio P. Cunha

**Propaganda:** Letícia Nunes

**Publicidade – São Paulo**

**Gerentes de Negócios:** Maurício Dias (0xx11) 3038-5093 e

Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097

**Executivos de Negócios:** Angela Taddeo (0xx11) 3038-5092,

Alessandro Donadio (0xx11) 3038-5096, Claudia Alves (0xx11) 3038-5096,

Elisângela Xavier (0xx11) 3038-5091, Flavia Pinheiro (0xx11) 3038-5105

**Coordenador de Diretos e Classificados:** Nickolas Suzuki (0xx11) 3038-5090

**Contatos:** Vnicius Christie (0XX11) 3038-5094,

Gianpaolo Iarussi (0XX11) 3038-5103 e Raphael Gherardi (11) 3038-5084

**Assist. de Publicidade e Criação:** Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5098

**E-mail:** publicidade@europenet.com.br

**Publicidade – Outras Praças**

**Brasília:** (0xx61) 326-0205 – New Business

**Paraná:** (0xx41) 3023-8238 – GRP Midia

**Rio Grande do Sul:** (0xx51) 3212-3737 – Isoppo Associados

**Santa Catarina:** (0xx48) 247-7804 – Yuri Representações

**Publicidade – EUA e Canadá**

**Fone:** 00xx1 (650) 306-0880, **FAX:** 00XX1 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção:** João Alexandre,

Ezio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Marcelo Diniz

**Atendimento Pessoa Jurídica:**

Joelma Dantas (0xx11) 3038-5104 – joelma@europenet.com.br

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Marília Ribeiro

**Atendimento ao Assinante**

Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050 / Telefone outros estados: 0800-557667

Fabiana Lopes (Coordenadora), Anna Paula Sanchez, Carla Dantas,

Elisângela Tokashiki, Julia Ianes, Paula Hanne e Tamar Biffi

**Administração:** Cecília Tomazelli (Gerente), João Zenata,

Luiz Eduardo Soares, Raphael Gherardi e Renata Kurosaki

**Dicas & Truques para PlayStation®** é uma publicação da Editora Europa

Ltda. (ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo

conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Números anteriores – No seu jornalheiro ou na Editora Europa**

Rua M.M.D.C., 121 – São Paulo/SP, CEP 05510-900, Fone 0800-557667,

FAX (0xx11) 3819-0538

**Pela Internet:** www.europenet.com.br. **E-mail:** atendimento@europenet.com.br

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil – Fernando Chignaglia Distribuidora S. A.**

Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

**Impressão:** Gráfica Globo Cochrane

**Somos Filiação à ANER**

**Associação Nacional dos Editores de Revistas**

**ANER**

Associação Nacional dos Editores de Revistas

\*PlayStation é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

# À GALERA

**E** absolutamente irresistível. Os caras estão possessos, enlouquecidos das idéias. Também, não é para menos. A galera da redação parece que está entendendo que fazer revistas de videogame é como uma grande partida na qual o que importa é vencer, salvar o mundo dos leitores em qualquer jogo.

O Leandro incorporou isso de forma total. Mal chegou (se é que se pode dizer "chegou" de um cara que estava trabalhando na mesa ao lado pelos últimos cinco anos) e entrou em sintonia total com os "malucos" mais veteranos da equipe.

Para ser bem sincero, tudo começou com essa grande e maravilhosa Revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Dizem que revista boa é revista que vende. E nossa querida PlayStation acaba de quebrar mais um recorde histórico: a edição número 71 foi a mais vendida desde a era paleolítica do início dos anos 90. Isso seria espetacular para qualquer redação. Para quem trabalha aqui na Editora Europa, é só o começo do desafio.

Se PlayStation está bom, fica melhor ainda com uma nova revista multiplataforma que já chegou às bancas (não comprou a **GameMaster?** Tss, tsss). Se jogar no PS2 está ótimo, fica espetacular se for possível experimentar o novíssimo e sensacional PSP. Ah, não tem no Brasil? Só em Hong Kong, do outro lado do planeta? Fácil, o Leandro, daqui da redação, troca uma idéia com o Luizão, que está em Las Vegas, nos EUA, atrás de novidades. E lá vem o Leandro falar comigo: "queremos o PSP e queremos agora, neste momento". Ok, ok, não posso contrariar os caras. Manda vir da China que os caras querem. Três dias depois, aquela tremenda confusão de todo mundo aqui na redação querendo jogar, ver fotos, assistir a vídeos no fantástico PSP.

Se parecer que estou enchendo demais a bola dos caras, pode ter certeza de que é isso mesmo. Quem faz um trabalho tão bom, que quebra recordes históricos de vendas, merece todos os elogios. Não sou eu que estou dizendo isso. É você que compra a revista e está cada vez mais feliz com o trabalho deles. Portanto, parabéns Luizão, Leandro, Nelson, Júlio, Humberto, Welby, Nani e toda a galera que vive este grande momento.

Ah, quanto a aquele novo especial...

**Roberto Araújo**  
araujo@europenet.com.br



## Selos Dicas & Truques

Para identificar os games que são ou não recomendados pela redação, a **Dicas & Truques para PlayStation** criou uma série de selos com imagens da galera da redação. Todos eles indicam os jogos que você não pode perder. A única exceção é do Makotron, que mostra os games que devem ficar bem longe do seu console.

## ÍNDICE

### GERAL

- PSP Apavora!!! 36
- Gran Turismo 4 24
- News Station 14
- Tekken 5 (PS2) 20
- Previews 26
- Superteste 74

### DETONADOS & CIA

- Capcom Fighting Jam (PS2) 76
- Dossie PSI 56
- Dragon Ball Z: Budokai 3 (PS2) 60

### • Syberia 2 (PS2) 68

### REVIEWS (PS2)

- Airborne Troops D-Day 55
- Ford Racing 3 46
- Capcom Fighting Jam 54
- KOF 94: Re-bout 54
- Mercenaries 42
- NFL Street 2 44
- Psyvariar 2: Ultimate Final 46
- Suikoden IV 47
- Xenosaga II 47

### DICAS

- NFS Underground 2 (PS2) 78

### • Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories 78

### GAMESHARK (PS2)

- Alien Hominid 86
- Backyard Wrestling 2 86
- Bujingai 86
- Burnout 3: Takedown 86
- Call of Duty: Finest Hour 88
- Capcom Fighting Jam 88
- Ghost In the Shell 88
- Golden Eye: Rogue Agent 88
- Tak 2: The Staff of Dreams 88
- Ty 2: Bush Rescue 88
- Urbz: Sims in the City, The 88
- Viewtiful Joe 2 88

## Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!



**CORRESPONDÊNCIA** – Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 – São Paulo – SP  
Fax: (0xx11) 3819-0538



**Atendimento** (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583  
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h  
e-mail: atendimento@europenet.com.br



**Redação**  
Fone (0xx11) 3038-5086  
Fax (0xx11) 3819-0538  
e-mail: playstation@europenet.com.br



**Publicidade**  
Fone (0xx11) 3038-5098  
Fax (0xx11) 3819-0538  
e-mail: publicidade@europenet.com.br

**Para entrar em contato com a Editora Europa**

**Fones: (11) 3038-5050**

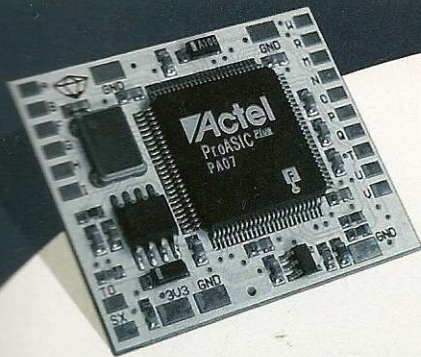
São Paulo – SP

**ou 0800 557667**

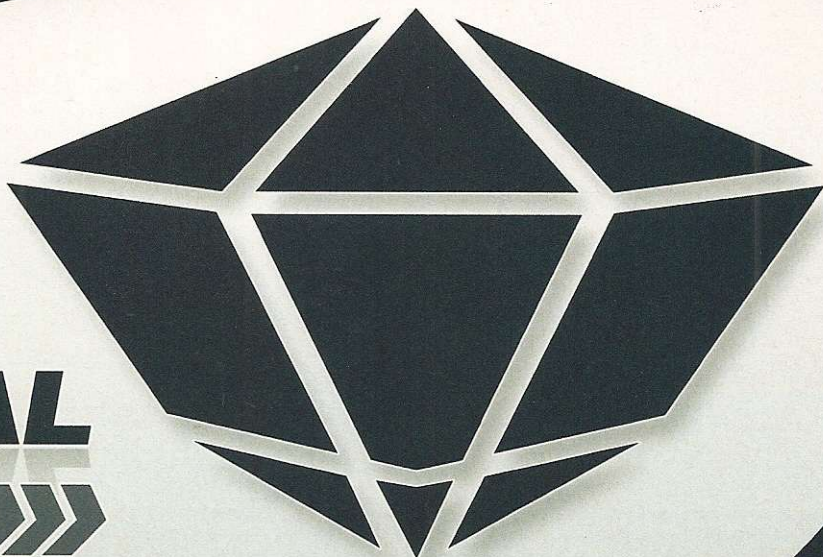
Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

**www.europenet.com.br**



# CRYSTAL CHIPS >>>



## ...CRYSTALIZE YOUR PS2

O HARDWARE DO FUTURO CHEGOU, MAIS QUE UM MODCHIP, UMA COMUNIDADE!  
CC1.0 É A NOVA TENDÊNCIA PARA O PLAYSTATION2 / PSTWO

- BOOT MANAGER PELO MEMORY CARD - Mais rapidez e segurança para iniciar jogos PS1, PS2 e DVD filme de qualquer região.
- FUNCIONA EM TODOS OS PS2 / PSTWO - V1 até V12.
- TOTALMENTE PURO - Desenvolva e grave seu código quantas vezes quiser, ou use os códigos completos disponíveis na internet.

WWW.CRYSTAL-CHIPS.COM

DISTRIBUIDOR OFICIAL CRYSTAL CHIPS NO BRASIL E AMÉRICA DO SUL



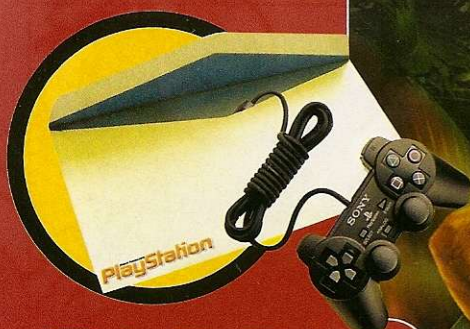
INSTALADORES OFICIAIS

Fratello Games  
(011) 3362-2206

Neo Tecnologia  
(011) 3312-0345

InfoGames & TecGames  
(011) 3362-0036

Virtua Games  
(013) 3227-5746



# CARTAS

Por Julio Wecchi

# FALA, GALERA

Conflict: Vietnam

**Não fique estressado à toa. Desabafe ou peça a sua dica que a galera da redação responde**

### Trapaceando em San Andreas

Vocês podem publicar os códigos do *GTA: San Andreas*, do PS2?  
João Pedro  
São Paulo/SP

- Pressione os comandos durante o jogo e divirta-se com estes truques:  
\$250.000 em dinheiro, energia e colete completos  
R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- Destruir todos os carros  
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
- Nível de perseguição: nenhuma estrela  
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
- Nível de perseguição: somar uma estrela  
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←
- Tanque de guerra  
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
- Galeria de armas 1  
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- Galeria de armas 2  
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
- Galeria de armas 3  
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

### Guerra Virtual

Olá, galera! Há alguma trapaça para o *Conflict: Vietnam*, do PS2?  
Fabio Gomes Barbosa Junior  
São Paulo/SP

- Sim, existe uma trapaça para acessar um menu de Cheat que traz várias

opções para facilitar o game. Pressione L1, R1, L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ● no menu principal e confira o resultado.

### Chave da Lara

Como faço para conseguir a Bartender's Key no *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, do PS2?  
Carlos Alberto Bezerra  
Rio Grande da Serra/SP

- É simples, Carlos. Vá ao Café Metro e converse com Pierre para obter a chave.

### GTA's Clássicos

Existem códigos para os *GTA 1 e 2*, do PS1? Esses games são muito loucos...  
Lucas Gabriel de Matos  
São Paulo/SP

- Use os códigos a seguir no lugar do seu nome, na tela inicial do game:  
GTA

Todas as cidades 1 e 2: CAPRICE  
Pular para a próxima fase: WHEYHEY  
99 vidas: SATANLIVES  
Mostrar coordenadas: BLOWME  
Sem polícia nas ruas: CHUFF  
Nível 4 de perseguição: EATTHIS  
99 vidas, multiplicador de danos (5X), todas as armas, armadura ilimitada, mostrar coordenadas, modo *Get-Out-Of-Jail-Free*, seleção de fases e nível 4 de perseguição: BSTARD  
Todas as cidades, armas e muito dinheiro: HANGTHEDJ  
GTA2  
500.000 em dinheiro: MUCHCASH  
Todas as armas e itens: NAVARONE  
Sem polícia nas ruas: LOSEFEDS

Mostrar coordenadas: WUGGLES  
Escolher fase: ITSALLUP  
Energia ilimitada: LIVE LONG

### Dragão Fácil

E aí, gente? Publiquem as dicas para *Spyro The Dragon*, do PS1.  
Leonardo Luis da Silva Lima  
Bragança Paulista/SP

- Durante o jogo, pressione *Select* para acessar o menu de inventário e aperte *Select*, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ●, *Start*. Para poder jogar qualquer fase do game, pressione ■, ■, ●, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.

### Dica de Masoquista

E aí, pessoal! Tem dica para *Syphon Filter 3*, do PS1?  
Bruno Rafael S. T. da Silva  
São Paulo/SP

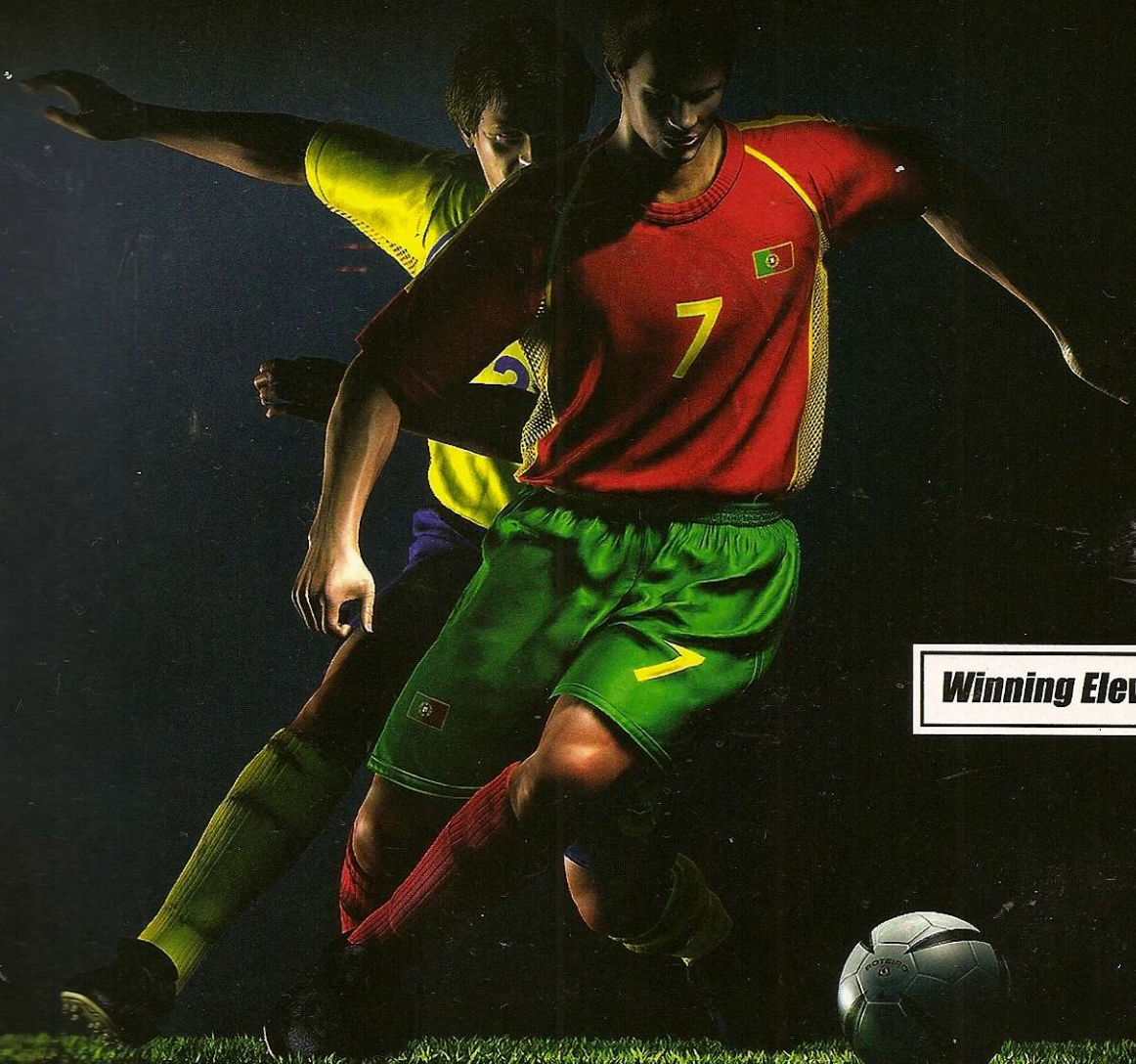
- Há uma dica, mas ela só vai deixar a sua vida bem mais difícil. Escolha *New Game* no menu, depois aperte e segure ■ + ● + L1 + R2 + *Select* + ↑ + X. O truque também funciona em *One Player*, e libera um modo de dificuldade insano.



Syphon Filter 3

# MisterBros

Games



**Winning Eleven.**



**[www.misterbros.com.br](http://www.misterbros.com.br)**

Teleendas: (11) 3266-4176



# CARTAS

continuação...

## Surfe na Veia

Beleza, galera da redação? Eu queria que vocês publicassem as trapaças do *Kelly Slater's Pro Surfer*, do PS2?

Lariana Nogueira F. da Silva  
Itumbiara/GO

■ Seu pedido é uma ordem, Lariana. Digite as senhas abaixo na tela do telefone celular e divirta-se sem limites.

Todas as pranchas: 619 555-4141

Saltos insanos: 217 555-0217

Todas as fases: 328 555-4497

Todas as roupas: 702 555-2918

Status no máximo: 212 555-1776

Todos os surfistas: 949 555-6799

Todas as manobras: 626 555-6043

Equilíbrio perfeito: 213 555-5721

Todas as praias: 328 555-4497

## Zerando o Senhor dos Anéis

Como eu faço para finalizar a última fase do jogo *Lord of The Rings: The Two Towers*, do PS2?

Bruno Ricardo Gomes Ferreira  
Santo André/SP

■ A última fase chama-se *Helm's Deep: Hornburg Courtyard* e para detoná-la não tem segredo. Você deve impedir que os orcs destruam o portão principal. Para



Lord of The Rings: The Two Towers

isso, focalize sua atenção nos inimigos que estão atacando na entrada e, quando Aragorn ou Legolas pedirem ajuda, corra até a muralha e detone os uruk-hais que os ameaçam. Depois de salvá-los, volte ao portão e continue resistindo. Quando choverem flechas sobre a cabeça do herói, suba na muralha e elimine os atiradores, depois volte ao portão e detone os orcs até que apareçam dois trolls enormes. Fique atento na dupla de monstros e detone-os. Fim do jogo!

## Protesto do Gamemaniaco

Faz muito tempo que eu estou com esses erros presos na garganta. Eu não me conformo em como uma produtora lança um jogo sem testar os bugs que ele tem antes de vendê-lo. Você quer ficar milionário no *The Sims*, do PS2? É fácil! Construa uma parede enorme e pinte apenas um lado dela com a tinta mais cara que existir. Depois segure ■ (para vender a parede) e, antes de soltá-lo, aperte R2 (para trocar a pintura de lado). Assim, você venderá a parede de trás (que não tem tinta) e sua pintura ficará na parede da frente. Repita isso quantas vezes quiser e fique rico!

Há erros também no *Killzone*, do PS2. Toda vez que o personagem equipa uma arma, perde-se um certo tempo para deixá-la preparada (o cara recarrega, puxa um pino, etc.), mas você pode deixar este processo muito mais rápido. Basta correr e parar. Na hora em que for soltar o analógico esquerdo, troque de arma e veja ela misteriosamente aparecer pronta do nada. Outra coisa chata acontece se você pegar a faca, correr e

apertar R1. Você não irá dar a facada, é claro, mas ouvirá o barulho da facada normalmente, como se a tivesse usado.

Nilson Caue Servio de Oliveira  
São Paulo/SP

■ Caro Nilson, seu protesto está publicado. No caso da faca ou da arma, é bem provável que seja um erro mesmo, que não foi percebido pelos beta testers (os maniacos que testam o jogo). Mesmo assim, vale lembrar que algumas falhas são colocadas de propósito, para agradar a quem gosta de caçar coisas escondidas nos games e facilitar a vida dos gamemaniacos mais trapaceiros.

## Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para Revista Dicas & Truques para PlayStation  
Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP  
CEP: 05510-900

e-mail: [playstation@europenet.com.br](mailto:playstation@europenet.com.br)  
Sua carta ou e-mail serão respondidos somente nesta seção.

Visite nosso site na Internet:  
[www.europenet.com.br/playstation](http://www.europenet.com.br/playstation)



# PLAYERS

Acessórios para Playstation,  
Megadrive, Super Nintendo e  
Consoles de 8 bits.



Console 16bits com  
preço imperdível !



Consulte um de nossos distribuidores

Supersônico  
11 3227-9870

Amir  
11 3313-5902

Atacado dos Games  
11 221-8674

Auzycle  
21 3970-6330

Inicial Games  
19 3236-0179

ADAPTADORES  
CABOS  
CONECTORES  
CONTROLES  
MEMORY CARD  
CONVERSORES  
RF  
CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda  
comercial@playersbrasil.com.br 11 3313-6145 / 3313-0441



# THUNDER

THUNDER

NOVO



COMPATÍVEL COM TODOS OS  
**PS2 USA (V9-V10)**

□ DESBLOQUEIO DEFINITIVO  
PARA SEU PS2

- ÚNICO COMPATÍVEL COM FILMES EM DVD PROTEGIDOS REGIÃO 4 BRASIL.
- DESBLOQUEIA TODAS AS REGIÕES PARA DVD DE FILME.
- SEM NECESSIDADE DE BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM DVD9 (SEM FALHAS).
- REPRODUÇÃO DE DVD - CD - ORIGINAIS E IMPORTADOS PS2/PSONE E FILMES.
- BOOT PELO BROWSER.
- ACOMPANHA FIOS PARA INSTALAÇÃO.
- FUNCIONA NA TENSÃO (VOLTAGEM) CORRETA DO PS2: 3,3V.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM QUALQUER GAMESHARK, REGIONX OU CODEBREAKER.
- NÃO APRESENTA FALHAS NO BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM JOGOS PROTEGIDOS PS2.
- NÃO INTERFERE NO FUNCIONAMENTO DO MEMORY CARD.
- MAIOR COMPATIBILIDADE COM DIFERENTES MÍDIAS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM REPRODUTORES DE MP3 E DIVX.
- NÃO CAUSA SUPERAQUECIMENTO.
- COMPATÍVEL COM SOFTWARE DE DESENVOLVIMENTO "OPEN SOURCE".
- DESENVOLVIMENTO, FABRICAÇÃO E SUPORTE NO BRASIL.
- GARANTIA DE 1 ANO.
- NÃO DANIFICA LA.

**VTEC**  
SOLUÇÕES DIGITAIS LTDA.

[WWW.VTEC.COM.BR](http://WWW.VTEC.COM.BR)

VTEC - Home-Theater, desbloqueio de DVD players, Desbloqueio de PS2, Equipamentos de segurança sem fio. Soluções Digitais.

Av. dos Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel: (31) 3241-3060 - Fax: (31) 3241-4180

VTEC Soluções Digitais LTDA [www.vtec.com.br](http://www.vtec.com.br) / [vtec@vtec.com.br](mailto:vtec@vtec.com.br)

O Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC© Soluções Digitais LTDA.

e o seu uso divulgação, venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC é marca registrada.

Copyright 2004 VTEC Soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.



Julio Wecchi

## NEWS STATION

# PORTÁTIL A TODO VAPOUR

## Sony corre atrás da Samsung para poder aumentar a fraca produção de PSPs

**A** gigante coreana Samsung está fabricando os chips de memória para o PSP (consulte a análise do portátil na página 34). A empresa é especialista no assunto e vai aliviar a Sony, que está com dificuldades na fabricação do videogame. Para quem não sabe, um dos maiores obstáculos da mãe do PlayStation desde o lançamento do PSP, em 12 de dezembro do ano passado, é produzir uma quantidade suficiente para suprir a demanda de gamemâniacos famintos pelo videogame de bolso.

Até janeiro, a empresa estava fabricando pouco mais de 10 mil unidades por dia, mas, com o apoio da Samsung, a Sony deve aumentar consideravelmente esse número. A questão é saber em quanto exatamente o número de PSPs produzidos vai aumentar.

Com a Samsung produzindo as memórias do portátil, a Sony espera produzir PSPs em número suficiente para não deixar ninguém na fila

A preocupação tem um motivo forte. No Japão, o recém-lançado videogame ainda está perdendo feio para o Nintendo DS (PSP no Japão é raridade). Para você ter uma idéia do tamanho do problema, a Sony vendeu pouco mais de 544 mil PSPs entre o dia de estréia do aparelho e 9 de janeiro, aproximadamente um terço do número da Nintendo. Por causa disso, o portátil da concorrente ganhou popularidade e alguns

de seus títulos entraram na lista dos dez jogos mais vendidos no Japão.

A ambição da Sony é vender mais de três milhões de portáteis até 31 de março, quando se encerra o ano fiscal da empresa. Vale lembrar que este também será o mês de estréia da versão americana do PSP (dia 18). Por isso, se a Sony não acordar e turbinar logo as suas fábricas, até mesmo os americanos poderão ficar chupando o dedo durante o mês de lançamento do videogame.





Este PS3 tem até um "Dual Shock" sem fio. Só falta pousar em Marte

## AS CARAS DO PS3

Fanáticos e ansiosos pelo PS3 não param de criar seus próprios consoles

Como a Sony ainda não mostrou nenhum protótipo do PS3 – o sucessor do PS2 que deve sair até 2006 no Japão –, muitos internautas e gamemaniacos fanáticos estão criando as suas próprias versões do console. Portanto, se você vir uma possível foto do PS3, não se engane. Ela não é verdadeira. O interessante é que algumas imagens até trazem uma marca d'água da Sony, mas são completamente falsas. Confira ao lado os designs mais bonitos e curiosos que a **Dicas & Truques** encontrou.



Já este outro é mais compacto e tem formas retrô. Vai encarar?

Não é um discman. Trata-se de um PS3 supercompacto. Será que toca música?



## DIRECTX NO PS3

O chip gráfico do futuro console vai apavorar com recursos inéditos

No mês passado, a **Dicas & Truques** publicou os primeiros detalhes sobre o contrato entre Sony e Nvidia para a criação do chip gráfico do PS3. E a verdade é que não será a dona dos chips GeForce quem vai fabricar o componente. A Nvidia confirmou isso recentemente e ainda acrescentou que o processo de desenvolvimento será responsabilidade do fabricante do PlayStation. O que o acordo permite é que a

Sony use as principais tecnologias da sexta e sétima gerações dos chips gráficos da parceira. Vale lembrar que a sétima geração de chips ainda não foi lançada ao mercado.

Como o componente terá tecnologias já conhecidas no mundo dos PCs, a vida dos produtores de jogos deve ficar bem mais fácil. Especialmente a dos pequenos estúdios, que, apesar de terem boas idéias, acabam criando verdadeiros Trash Games por falta de familiaridade com o PS2.

Outra vantagem é que o chip será compatível com o DirectX 9, da Microsoft, a fabricante do Xbox. A ferramenta deve melhorar a performance gráfica dos games e ainda aliviar o processador principal do PS3. Esse chip tem tudo para detonar.

### TOP 10 PS2

#### OS MAIORES DO MUNDO



1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	Metal Gear Solid 3	Konami
3	Dragon Ball Z: Budokai 3	Bandai
4	Suikoden IV	Konami
5	Star Ocean	Square Enix
6	NFS Underground 2	Electronic Arts
7	Mercenaries	LucasArts
8	Final Fantasy X	Square
9	WWE SmackDown vs Raw	THQ
10	Kingdom Hearts	SquareEnix

#### OS MAIS VENDIDOS DO BRASIL



1	GTA: San Andreas	Rockstar
2	Metal Gear Solid 3	Konami
3	NFS Underground 2	Electronic Arts
4	FIFA 2005	Electronic Arts
5	Prince of Persia Warrior Within	Ubisoft
6	Ace Combat 5	Namco
7	Goldeneye Rogue Agent	Electronic Arts
8	The Incredibles	THQ
9	Dragon Ball Z: Budokai 3	Atari
10	Tony Hawk's Underground 2	Activision

↑ Posição Anterior

Fontes: GameFAQs e NC Games



## PLAYLINKS

### Fliperama Online

**Site:** Fliperama Online

**Idioma:** português

Uma baciada de games em flash para se divertir online. Tem desde clássicos da década de 80, como *PacMan* e *Space Invaders*, até alguns mais moderninhos. Apesar de exigir uma assinatura mensal, os jogos podem ser testados na faixa.

### Beltrano

**Site:** www.beltrano.com.br

**Idioma:** português

Você já deve estar de saco cheio de ouvir falar do Orkut, certo? Pois bem, o Beltrano é um site de comunidades, só que feito no Brasil. Além de ter navegação mais rápida, nele é possível criar fotologs e enviar mensagens por voz. O site também traz comunidades de jogos.

### Músicas de Games

**Site:** www.vgmusic.com

**Idioma:** inglês

Como o endereço deixa claro, este é o paraíso das músicas de games. Tem de todas as épocas e plataformas. Só da família PlayStation há centenas para escolher. Os arquivos estão no formato MID.

## DONKEY KONG?

A ousadia dos hackers não tem limite. Agora os caras tiveram a manha de adaptar *Donkey Kong Country 2*, do nostálgico Super Nintendo, para o PS2. Na verdade, o jogo é uma ROM (memória somente de leitura) carregada pelo emulador SNES-Station. Além do game, o CD vem com uma espécie de menu de trapagens capaz de deixar o macaco com vidas ilimitadas. O título não é licenciado nem pela Sony nem pela Nintendo. Trata-se de uma versão pirata que só roda no PS2 destravado, por isso, fuja dessa bagaceira.



▲ Nem os macacos do *Donkey Kong* escapam das garras dos hackers

## CURTAS

### ● Final Fantasy 12 Americano

A SquareEnix confirmou o lançamento do 12º *Final Fantasy* nos Estados Unidos. O jogo vai sair no último trimestre e provavelmente terá um modo online.

### ● Sony terá que pagar

A Sony perdeu a ação iniciada pela Immersion, que acusou a empresa nipônica de ter copiado o sistema de vibração do Dual Shock. A Immersion deve receber cerca de 30 milhões de dólares por ano referente ao licenciamento da tecnologia.

### ● Winning Eleven Online

A Konami vai lançar em março o primeiro *WE* com opção para partidas online. O título vai se chamar *Winning Eleven 8 Liveware Evolution* e terá disputas para apenas dois jogadores, disponíveis apenas na Terra do Sol Nascente.

### ● Atari agarra Dragon Ball

A Atari prolongou por mais cinco anos seu contrato com a FUNimation Productions para continuar a deter a licença para os jogos da série *Dragon Ball*. Vale lembrar que o terceiro episódio do PS2, que está detonado na página 60 dessa edição, é da Atari e é um dos títulos mais populares do mundo.

### ● Contrato da EA

A Electronic Arts fechou um acordo com a ESPN por 15 anos. Com isso, a produtora dos games terá exclusividade sobre os futuros games de esporte do canal pago, com direito a todos os ingredientes, como ângulos exclusivos, apresentadores e narradores famosos.



## LANÇAMENTOS DO MÊS

Saiu game novo no PS2. Confira os lançamentos de fevereiro nos EUA

JOGO	TIPO	PRODUTORA
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Tiro	Ubisoft
Death by Degrees	Luta	Namco
Fear Factor: Unleashed	Ação	Arush
King of Fighters 2002/2003	Luta	SNK NeoGeo
Midnight Club 3: DUB Edition	Corrida	Rockstar
MX vs. ATV Unleashed	Corrida	THQ
NBA Street V3	Esporte	Electronic Arts
Rave Master International	Luta	Konami
SEGA Classics Collection	Jogo Clássico	Sega
Tenchu: Fatal Shadows	Ação	Sega
Winning Eleven 8	Esporte	Konami

Fonte: IGN



**GANHOU VIDA**

**Polyphony Digital** - A dona do *GT4* surpreendeu. Na edição passada, ela perdeu vida por adiar o lançamento do game que estava previsto para dezembro. O atraso não ocorreu e ela lançou o jogo dia 28 daquele mês.

**PERDEU VIDA**

**Activision** - A mega produtora pisou na bola ao distribuir *American Chopper*, da produtora *Creat Studio*. O jogo é um dos piores da história do PS2, um *superTrash Game*. Agora, quem vai duvidar de um game da Activision?

# 80 MILHÕES DE PS2

## Sony comemora um novo recorde de PS2 vendidos

A té dezembro de 2004, a empresa atingiu a marca de 80 milhões de PS2 vendidos em todo o planeta. É um verdadeiro recorde para a Sony. Para se ter uma idéia do tamanho do feito, o PS1 levou quatro meses a mais para conseguir essa marca histórica. Agora, a empresa quer vender 85 milhões de consoles até o final da março, quando termina o seu ano fiscal. Vale ressaltar que o lançamento do PStwo, em outubro de 2004, ajudou a impulsionar as vendas da grife PlayStation 2.



### MANCADA DO MÊS

## Não atualize o seu PSP

Se você é um dos poucos felizardos que conseguiu comprar um PSP, fique atento. Há um pacote de arquivos na Internet que promete aumentar as funções do videogame de bolso com calculadora, editor de texto, sintetizador de voz e outros programas, mas na verdade, quando o gamemaniaco instala

esses arquivos através do Memory Stick ou cabo USB, o PSP pára de funcionar. A Sony anunciou que esse programa foi produzido por ela, mas está circulando na grande rede por engano. Para os japoneses, a empresa se comprometeu a arrumar o portátil caso a "atualização" seja feita, mas a gigante vai cobrar por isso. Portanto, nem tente mexer com estes arquivos, ou você ficará com um portátil literalmente detonado.

## RANKINGS DA IDF<sup>2</sup>



Confira as listas dos 10 primeiros gamemaniacos nos rankings da IDF2 (International Digital Football Federation) em pontos e aproveitamento, respectivamente. Para saber mais sobre

essa federação com os melhores do *Winning Eleven*, acesse o site: [www.digitalstadium.com.br](http://www.digitalstadium.com.br). O ranking desta edição foi feito com base na classificação do dia 18 de janeiro.

Posição	Jogador	Pontos
1	Joao Flavio C. Boccoli	977
2	Sidney Abbud	814
3	Guilherme Larsson	595
4	Leandro Pigatti	334
5	Fabio Moura	311
6	Rodrigo Pires Ferreira	275
7	Anderson Faustino	273
8	Eduardo Luis Silva	260
9	Jose Domingos	237
10	Nathan Nassar	196

Posição	Jogador	Aproveitamento
1	Bruno de Oliveira Gomes	3,00
2	Denivaldo Amaro da Silva	3,00
3	Gustavo Juvenal	2,92
4	Anderson Faustino	2,79
5	Danilo Barros	2,79
6	Lucas Tucci	2,75
7	Fabio Duraes	2,73
8	Andre Kehdi	0,71
9	Felipe Vicedomini	0,67
10	Thiago Soares Machado	0,63



# DRAGOON GAMES



**TUDO EM VÍDEO-GAMES**

**FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**DESTRAVAMOS PLAY 2 NA HORA (PREÇOS PROMOCIONAIS)**



**Sedex para todo o Brasil**

**Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375**  
**[www.dragoon.com.br](http://www.dragoon.com.br)**  
 Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP  
 (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.



## FOFOCASTATION

Fique por dentro das fofocas que estão tumultuando as rodinhas de discussões

**2 Ape Escape 3**  
O terceiro *Ape Escape* deve sair logo para o PS2. O título terá jogabilidade parecida com a do primeiro game e você terá de capturar macacos que estão sendo controlados por um vilão. O jogo ainda não tem data de lançamento definida, mas deve sair até o final do ano.



**2 Poderoso Chefão**  
Outro título confirmado, mas que não tem data oficial de lançamento, é o *The Godfather*, do PS2. O jogo será inspirado na

trilogia de filmes chamados no Brasil de *O Poderoso Chefão* e poderá ser lançado até o final do ano.

**2 Produtora Nova?**  
A News Corp, dona do canal e dos estúdios FOX, pretende entrar na onda da produção de jogos para as principais plataformas do mercado. Se isso realmente acontecer, vai haver uma invasão de títulos inspirados em filmes e seriados da FOX.

**3 Artista do GTA**  
A 404 Games está trabalhando em um game baseado no mundo do hip-hop. O detalhe é que a produtora chamou o rapper DJ Pooh, que trabalhou no roteiro de *GTA: San Andreas*, para ajudar no game com título provisório de *MMO*. Provavelmente o

jogo será lançado até o final do ano para PS2.

**2 Worms 4**  
As minhoquinhas mais encrenqueiras dos videogames voltarão com força total. *Worms 4* terá modo online, nova galeria de armas (algumas editáveis) e mais cenários. O game deve sair para os consoles da geração atual, como o PS2.



### OPS! ERRAMOS

No mapa-pôster da edição 71 da Revista **Dicas & Truques para PlayStation** houve um erro de deslocamento na indicação do Oyster 38 (ostra 38), no detonado do *GTA: San Andreas*, do PS2. A localização correta do item é na outra ponte, ao sul da indicação original. Essa correção também vale para a mesma ostra da página 28 da **Edição Extra 8 Especial GTA**.

#### LEGENDA

1 Certo 2 Quase certo 3 Incerto

## ENCONTRE O PS2 MAIS BARATO

Confira as melhores ofertas para você comprar um PS2 ou um PStwo. As pesquisas de preço foram feitas no dia 18 de janeiro, com o

dólar valendo aproximadamente R\$ 2,72. O console básico com um controle custa US\$ 149 nos Estados Unidos. Por isso, vale a pena

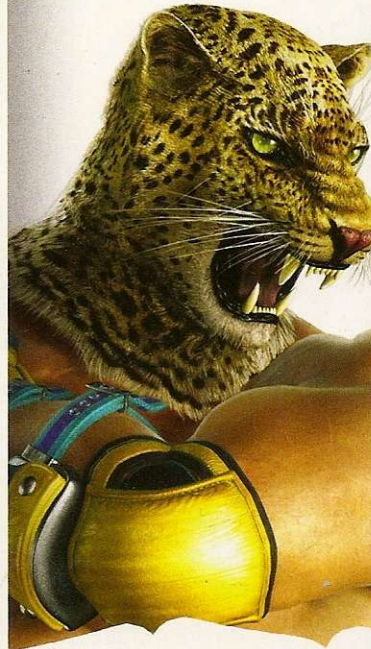
pechinchar nestas lojas para encontrar o preço do console mais baixo ou facilidades no pagamento. Boas compras! Se você é lojista e sua loja não está nessa lista, entre em contato conosco pelo telefone **(0xx11) 3038-5086**.

Loja	Telefone	PS2 (R\$)	PStwo (R\$)	Loja	Telefone	PS2 (R\$)	PStwo (R\$)
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	990,00*	1.150,00*	Point Games:	(0xx19) 3232-5488	-	1.250,00*
Big Games:	(0xx11) 3681-3807	990,00*	-	Porão Games:	(0xx15) 3285 1919	1.199,00*	999,00
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	940,00*	<b>700,00</b>	Pier 88:	(0xx11) 6192-9624	1.199,00*	1.099,00
Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	960,00	-	Rock Laser Games:	(0xx11) 6631-9979	1.000,00*	850,00
Disk Games:	(0xx19) 3242-0541	1.099,00*	909,00	SS Games:	(0xx11) 3328-6804	1.200,00*	900,00
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	1.150,00*	-	Tec Games:	(0xx11) 3362-8986	<b>930,00*</b>	990,00*
Fratello Games:	(0xx11) 3362-2206	1.190,00*	1.190,00*	Thunder Games:	(0xx11) 6641-4303	1.200,00*	-
Game Over:	(0xx11) 3992-2350	1.100,00*	-	Tilt's Games:	(0xx11) 6191-3000	1.000,00*	-
GameOne:	(0xx19) 3236-6059	-	1.220,00*	Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.090,00*	1.150,00*
Metrópole Games:	(0xx11) 3328-6823	1.200,00*	1.200,00*	Viena Games:	(0xx11) 4674-5850	995,00*	1.200,00*
MPS Games:	(0xx11) 3698-5598	1.090,00*	-	W2N Games:	(0xx11) 294-0222	-	990,00
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	-	897,00	Wave Games:	(0xx11) 5541-8066	1.170,00*	-
Podium Games:	(0xx11) 3277-0751	980,00*	980,00	World Games:	(0xx15) 3234-1584	999,00	1.099,00
Point Games (SP):	(0xx11) 3721-4045	980,00	-	Xtreme Games:	(0xx11) 5052-0513	1.200,00*	1.600,00*





**ESPECIAL**



# TEKKEN 5

**É uma volta às raízes. O novo game da série traz mais personagens, novos combos e promete lutas equilibradas**



Por **Leandro Calçada**

**D**epois de estrear nos arcades japoneses, o quinto episódio da série *Tekken* já está na reta final para chegar ao PS2. E se há um objetivo claro no novo game, é certamente compensar os fãs que se decepcionaram com *Tekken 4*. Pra começar, o número de personagens cresceu de apenas 20, no game anterior, para 31. São três novatos: Feng Wei, Raven e Asuka, além de Jinpachi Mishina, pai de Heihachi, que, apesar de ter um papel fundamental na história, não está

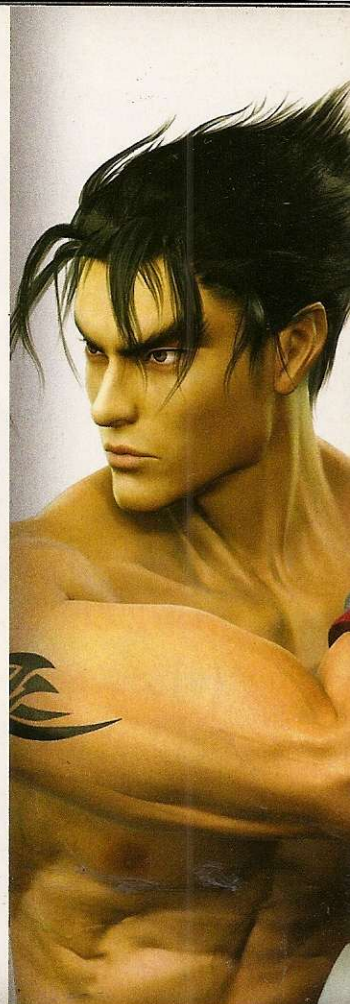
disponível para luta nos arcades. Isso não impede, no entanto, que o personagem pinte como um bônus secreto na versão para PS2. É esperar pra ver.

As modificações no grupo de lutadores não acabam aqui. Heihachi, o velho dono da corporação Mishima, morto no início de *Tekken 5*, não está mais presente entre os personagens do game, assim como Combo e Violet. Em compensação, muitos guerreiros que marcaram presença nas versões 2 e 3 do jogo voltaram, para alegria dos fãs, incluindo o favorito dos apelões em *Tekken 3*, Eddy Gordo.

O visual, como era de se esperar, é impecável, como na versão para os arcades, e os cenários estão mais abertos e interativos, com um número maior de elementos que se quebram e fazem os lutadores perderem energia. Além disso, o game do PS2, como o arcade japonês, vai permitir que os jogadores acumulem pontos durante as lutas, que podem ser usados



▲ Mesmo sem ter o gene do mal, a meia-irmã de Jin também dá porrada



para criar um visual personalizado para o seu guerreiro preferido. O maior problema, no entanto, é que, salvo por um milagre, *Tekken 5* não contará com opção de lutas online, algo quase obrigatório em qualquer pancadaria moderna.

## Golpes e combos

Em geral, os golpes básicos dos lutadores serão mantidos e, entre os estreantes, o mais poderoso parece ser Feng Wei. Outra novidade é que, para melhorar o equilíbrio das lutas, personagens muito apeloes como Jin, por exemplo, terão a potência de seus golpes um pouco reduzida. No entanto, a principal mudança virá mesmo no sistema de



▲ Com Eddy de volta ao torneio, é melhor não mexer com a Christie

combos. *Tekken 5* promete acabar com aqueles combos absurdos que levaram ao desespero os fãs da série no jogo anterior. Agora os combos serão diferentes, um pouco mais difíceis de executar, e o principal é que será possível se defender e escapar deles.

## Modos de jogo

Este é outro ponto em que *Tekken 5* peca. Ignorando a tendência mostrada por jogos como *Dead or Alive*, o game trará apenas os modos Story, Arcade, Versus,

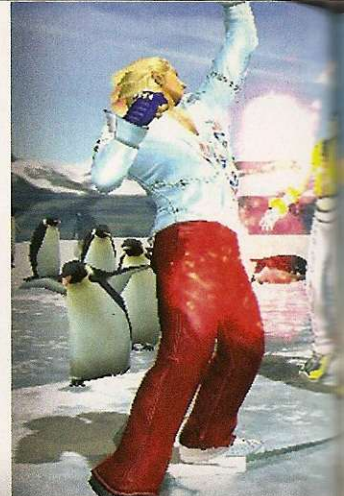
## PARA OS NOSTÁLGICOS

Parece que a prática já virou tendência entre os games modernos. Assim como *Prince of Persia: The Sands of Time* e *Pac Man World*, a versão para PS2 do *Tekken 5* vai trazer, além das opções normais de jogo, um modo onde o gamemaniaco pode conferir a primeira versão do game, tal qual era nos arcades de 1994 e no PS1. Tudo isso só para agradecer aos fãs da série.

Team Battle, Time Attack e Survival, já tradicionais da série, além de um modo bônus muito similar ao *Tekken Force*, que já existia no quarto episódio do game. A aventura, que só pode ser jogada com Jin Kazama, promete trazer diversão extra, pois além das lutas insanas, sua jogabilidade trará diversos elementos tradicionais dos jogos de plataforma, como itens e caminhos ocultos. E para que Jin possa encontrar os caminhos secretos e coletar estes itens, é necessário o uso do pulo duplo, habilidade exclusiva deste modo bônus. Só vai ser uma pena se o jogo sair sem opção para pancadarias online. Mesmo assim, *Tekken 5* deve recuperar o que foi perdido com a quarta versão do game e voltar a ser um dos grandes títulos de luta do PS2.



▲ O bônus é uma versão melhorada do conhecido *Tekken Force*, da versão 4



# PERSONAGENS

Veja quem se despediu da série em Tekken 5 e quem voltou para descer a mão, com visual renovado

## Quem saiu



▶ Combot ▶ Heihachi ▶ Violet

## Estreantes

### Feng Wei

**Origem:** China

**Estilo:** Kenpo Chinês  
Obcecado por se tornar o lutador mais forte do planeta, Feng Wei quebrou as regras de seu dojo ao lutar contra oponentes de outras artes marciais. E quando seu poderoso mestre, Shiken, tentou interferir, Feng se mostrou capaz de vencê-lo e matá-lo. Sua presença no torneio King of Iron Fist é mais um capítulo em sua busca pelos segredos do Kenpo e de outras artes marciais.



### Raven

**Origem:** desconhecida

**Estilo:** Ninjutsu

Um habilidoso e cruel agente de uma agência governamental, é ele quem vê Heihachi ser atacado por uma horda de Jacks e morto em uma explosão, enquanto investiga as suas conexões com a G Corporation. O espião inscreve-se no torneio para investigar a disputa e seus participantes.



## Quem voltou



▶ Anna Williams



▶ Baek Doo San



▶ Bruce Irvin



▶ Devil Jin



▶ Eddy Gordo



▶ Jack-5 (Gun Jack)



▶ Mokujin



▶ Roger Jr.



▶ Wang Jinrei



▶ Ganryu



▲ Vencer rende pontos, que são usados para turbinar o visual dos lutadores



▲ Os cenários estão mais amplos, mas ainda podem ser usados como arma

### Asuka Kazama

**Estilo:** Artes Marciais Tradicionais Kazama

**Origem:** Japão

Dias depois de um misterioso chinês invadir o dojo do pai de Asuka e encher o mestre e seus alunos de porrada, a lutadora descobre, por meio do FBI, que o agressor pretende se inscrever no torneio King of Iron Fist. Em busca de informações sobre o agressor e, claro, de vingança, Asuka entra na competição.



### Jinpachi Mishima

**Origem:** Japão

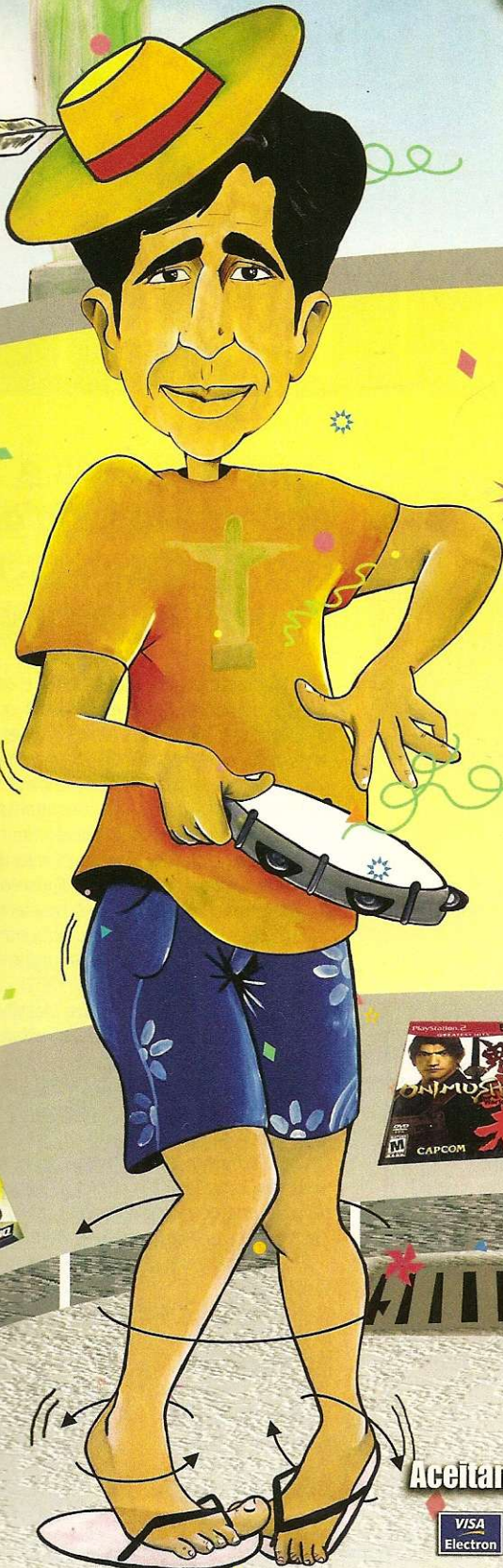
**Estilo:** Karatê Mishima

Pai de Heihachi e lutador mais forte de seu tempo, Jinpachi perdeu a corporação Mishima após ser derrotado e aprisionado por seu filho Heihachi. Depois de jurar vingança por anos, o lutador reuniu toda a sua energia e conseguiu escapar. No arcade ele não é selecionável, mas nada impede que ele seja um bônus da versão de PS2.



# Ary Games

Ary Victor Eletrônica Ltda.



**Vendemos, Trocamos e  
Consertamos  
Aparelhos e Acessórios**



**Tels.: (21) 2782-2068 // 2671-8601**

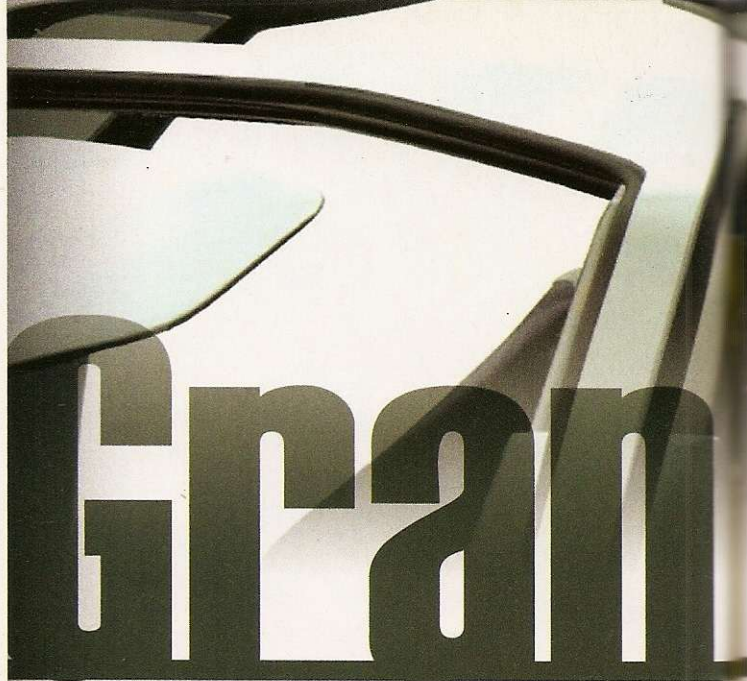
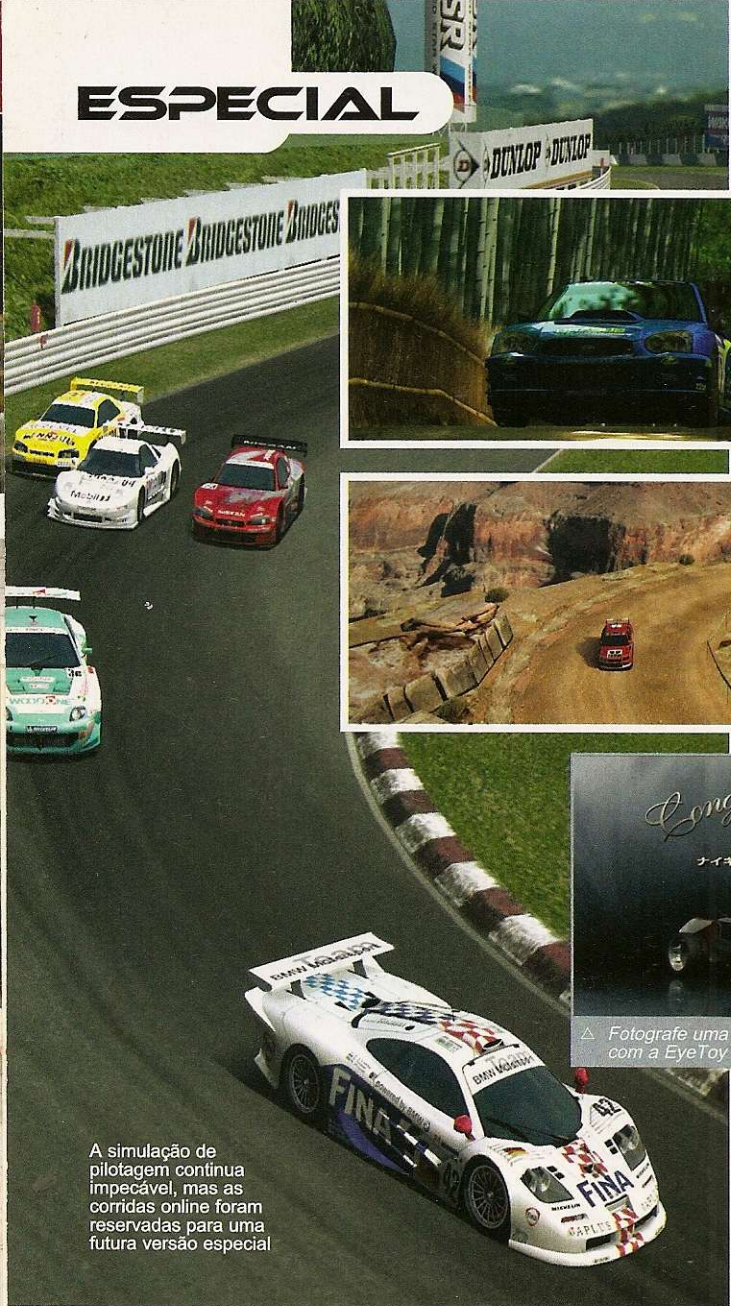
e-mail: [arigames@terra.com.br](mailto:arigames@terra.com.br)

**Aceitamos cheque-pré e cartão / fazemos crediário em até 12 X**



Enviamos via **SEDEX** para todo o Brasil.

Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02  
Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ



A simulação de pilotagem continua impecável, mas as corridas online foram reservadas para uma futura versão especial



△ Fotografe uma camiseta especial da Nike com a EyeToy e você ganha este carro

## O mais famoso e aguardado jogo de corrida chegou... mas só para os japoneses

**A**pós muitas versões demo e espera de sobra, finalmente saiu o quarto *Gran Turismo* no Japão. A versão americana é esperada para março, mas muitas perguntas podem ser, enfim, respondidas. De cara, vale ressaltar que os jogadores mais exigentes vão ficar um pouco decepcionados caso esperem uma revolução em relação a *Gran Turismo 3*. Os gráficos melhoraram, sim, mas como o jogo anterior já estava muito próximo do limite do console, não há uma grande novidade que salte aos olhos.

Quem prestar atenção aos detalhes, no entanto, não vai ter do que reclamar.

### Circuitos Reais

Das 52 pistas disponíveis em *GT4*, 32 são reproduções de traçados reais. Confira os circuitos e seus países de origem:

#### Circuito Mundial

- Circuit de la Sarthe (Le Mans)** - França
- Infineon Raceway (Sears Point)** - EUA
- Mt. Fuji Speedway** - Japão
- Mt. Fuji Speedway '80s** - Japão
- Mt. Fuji Speedway '90s** - Japão
- Mt. Fuji Speedway 2005** - Japão
- Mt. Fuji Speedway 2005 GT** - Japão
- Nürburgring Nordschleife** - Alemanha
- Laguna Seca Raceway** - EUA
- Suzuka Circuit** - Japão
- Suzuka Circuit East Course** - Japão

**Suzuka Circuit West Course** - Japão

**Tsukuba Circuit** - Japão

**Tsukuba Circuit Wet** - Japão

**Twin Ring Motegi**

**Road Course** - Japão

**Twin Ring Moteg**

**Superspeedway (Oval)** - Japão

**Twin Ring Motegi West**

Versão Curta - Japão

**Twin Ring Motegi East**

Versão Curta - Japão

#### Circuitos de Rua

- Citta Di Aria** - Itália
- Costa Di Almani** - Itália
- Côte d'Azur/ Monte Carlo** - Monaco
- George V Paris Circuit** - França

**Hong Kong Circuit** - Hong Kong

**New York Circuit** - EUA

**Opera Paris Circuit** - França

**Seattle Circuit** - EUA

**Seoul Central** - Coreia do Sul

**Tokyo Route 246 Raceway** - Japão

#### Rally

**Grand Canyon** - EUA

**Swiss Alps** - Suíça

**Tahiti Maze** - Taiti

#### Pistas de Teste

**Kashiwa** - Japão

#### Drag Racing

**Las Vegas Drag Strip** - EUA

# Realismo 4

O acabamento dos cenários melhorou, com ambientes mais detalhados e uma definição bem maior, tanto no público quanto na paisagem. É só ver pistas como as estonteantes Citta Di Aria, na Itália, ou Grand Canyon, nos EUA, para perceber como estes pequenos detalhes deixaram o game bem mais bonito.

## Carros e circuitos

O número de carros é assombroso. São 706 confirmados até agora, a maioria de montadoras asiáticas, e todos contam com simulação e índices de desempenho extremamente realistas. No entanto, os amantes dos clássicos foram deixados na mão mais uma vez, pois marcas européias cultuadas, como Ferrari, Porsche ou Lamborghini, continuam fora de GT4.

Mas se alguns carros ocidentais fazem falta, GT4 compensa nas pistas. São 52 circuitos, disponíveis para corridas em modo normal e reverso, e o nível de detalhe das pistas é assombroso. O circuito alemão de Nürburgring, por exemplo, teve os seus 20 km reproduzidos fielmente em cada zebra, guard rail e até mesmo nas marcações do asfalto. E para completar o clima, a trilha sonora traz músicas de bandas como Papa Roach, Crystal Method, The Commodores e até ícones como Judas Priest e Joe Satriani.

## Jogabilidade

Pouca coisa mudou na simulação. O nível de realismo é praticamente o mesmo de GT3, com variações de acordo com os aspectos de cada carro. Porém, o acerto visual do game deixou as corridas mais fluidas e, com isso, melhorou a sensação de velocidade, muito criticada pelos fãs de jogos menos rigorosos. As disputas online,

infelizmente, ficaram para uma versão especial que ainda não tem data de lançamento definida, mas é possível correr

contra até seis competidores em LAN, se você tiver o Network Adapter. Agora é aguardar a luz verde e acelerar.

### As Máquinas de GT4

Estes são apenas alguns exemplos dos carros disponíveis no jogo, organizados por montadoras:

**AC (Inglaterra)** - Cobra 427 S/C ('66)

**Acura (EUA)** - RSX Type-S ('04)

**Alfa Romeo (Itália)** - Spider 3.0i V6 24V ('01)

**Aston Martin (Inglaterra)** - Vanquish ('04)

**Audi (Alemanha)** - TT 3.2 Quattro ('03)

**BMW (Alemanha)** - Z4 3.0i ('03)

**Cadillac (EUA)** - Cien Concept ('02)

**Chevrolet (EUA)** - Corvette Stingray L46 350 ('69)

**Chrysler (EUA)** - PT Cruiser ('00)

**Dodge (EUA)** - Viper STR-10 ('03)

**Ford (EUA)** - GT 40 Race Car ('69)

**Honda (Japão)** - NSX-R LM Edition Race Car ('02) • Fit W ('01)



### Lancia (Itália)

Stratos Rally ('77)



**Land Rover (Inglaterra)** - Ranger Stormer Concept ('04)

**Mazda (Japão)** - RX-8 LM Edition ('01)

**McLaren (aparece na montadora BMW)** - F1 GTR Long Tail (Fina LeMans '97)

**Mitsubishi (Japão)** - Eclipse Spyder GTS ('03)

**Nissan (Japão)** - Skyline GT-R (Falken Ring 24H '04)

**Suzuki (Japão)** - Escudo Dirt Trial Car ('98)

**Subaru (Japão)** - Impreza WRX STI Version VIII Sedan Spec-C ('04)

**Toyota (Japão)** - GT-One Race Car ('99)

**Subaru (Japão)** - Legacy Touring Wagon B4 ('03)



**Toyota (Japão)** - Motor Triathlon ('04)

• Supra (Tom's Castrol JGTC '01)



**FICHA TÉCNICA** Distribuidor: Sony Produtor: Polyphony Digital Na Internet: [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com) Lançamento: Março de 2005 (nos EUA) Tipo: Corrida Jogadores: 1 e 2 (até 6 em rede local) Ponto forte: Gráficos fenomenais, muitos carros e ótima simulação. Ponto fraco: não evoluiu muito em relação ao game anterior.

PS2

# FIFA STREET

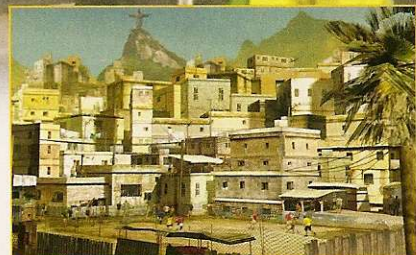
O novo game da série Street põe o futebol no seu devido lugar: nas ruas

Depois do futebol americano e do basquete, chegou a vez do nosso futebol chegar às ruas. O esquema de jogo segue à risca a linha *Street*: nada de regras, movimentos acrobáticos, locais impensáveis e poucos jogadores em cada time. São quatro atletas de cada lado, incluindo Ronaldinho Gaúcho e companhia, vindos dos mais diversos clubes mundiais. E como todo bom esporte do submundo, não basta marcar gols, mas é preciso fazê-los com estilo. Vale até usar a parede para criar tabelas e bicicletas humilhantes. Quanto mais insana a atuação, mais a barra chamada GameBreaker enche. Assim que a barra fica

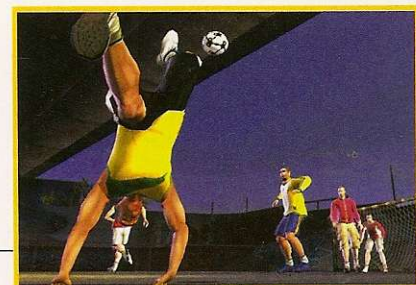
## POR QUE VALE A PENA ?

A linha *Street* é uma das mais divertidas quando o assunto é esporte. A conta é esta: futebol + street = diversão garantida.

no talo, o jogador pode executar um movimento especial indefensável. Entre as dez localidades confirmadas para o game, até agora, estão uma estação de trem londrina, um viaduto francês, um parque nova-iorquino e até uma favela carioca.



▲ Ronaldinho jogando na favela é um dos lances impossíveis de FIFA Street



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Electronic Arts Produtor: Electronic Arts  
Na Internet: [www.ea.com](http://www.ea.com) Tipo: Esporte Jogadores: 1 a 4 Lançamento: 1º semestre



# DESTROY ALL HUMANS!

Jogo politicamente incorreto, cheio de humor sádico e violência gratuita. Isso, pelo menos, é o que se espera de *Destroy All Humans!* Na pele do alienígena C-137, a missão do jogador no planeta Terra é resgatar seu companheiro C-136. E para

cumprir a missão vale tudo, até poderes mentais, como a telecinésia, popularmente conhecida como a habilidade de movimentar objetos com a força do pensamento. Entre as armas, destaca-se a Zap-o-Matic, que pode tanto deixar os humanos tontos quanto torr-los com seus raios de energia.

Como se pode perceber, o título do jogo não está lá à toa. A qualquer momento, os transeuntes podem – e devem – ser exterminados. O objetivo da matança? Evitar ser descoberto e chamar a atenção das autoridades. Cenários e objetos podem ser detonados e é possível ganhar novas habilidades comendo o cérebro dos humanos para absorver seu DNA. Além disso, a Pandemic promete para o jogo uma boa quantidade de missões extras.



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: THQ Produtor: Pandemic Studios Tipo: Ação  
Na Internet: [www.destroyallhumansgame.com](http://www.destroyallhumansgame.com) Jogadores: 1 Lançamento: 2º semestre



Humor negro e armas criativas em um game do outro mundo

## POR QUE VALE A PENA ?

Não precisa de muito enfeite, não. A liberdade de movimentação aliada ao humor escrachado já é suficiente para a galera da redação.



▲ Humanos são criaturas desprezíveis, mas seus cérebros são uma delícia



# Especializada PlayStation

# www.GameOne.com.br

## LOJA



## ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia.

Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!  
(sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.



## CONHEÇA NOSSO SITE



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

# 16x!

# (19) 3236 6059

www.gameone.com.br  
sac@gameone.com.br  
Av. Barão de Itapura, 1647  
Campinas/SP - (19) 3236-6059

# FIGHT NIGHT ROUND 2

**Boxe virá com personalização total, visual realista e um novo sistema para os combos insanos**

Incontáveis modificações estão prometidas para a seqüência de *Fight Night*. A principal delas refere-se ao visual e à customização dos lutadores. À modelagem, mais realista, alia-se um sistema de expressões faciais que se alteram no decorrer da luta. A bochecha, por exemplo, se movimentará de acordo com os impactos e o olhar acompanhará a movimentação do adversário. Sangue e suor estão mais realistas, assim como o sistema de desenvolvimento físico dos lutadores. Gordura e músculo ficam mais

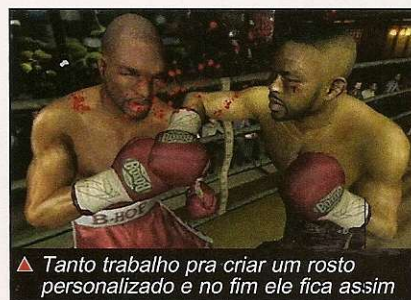
evidentes de acordo com o tipo de treinamento, o que influi na força e agilidade durante os combates. Quanto à customização, será possível escolher centenas de detalhes do rosto dos lutadores, o que, segundo a produtora, tornará possível recriar qualquer face.

Uma alteração importante deve vir no sistema de combos. Ao contrário do que

rolava na primeira versão, agora as seqüências de golpes mais devastadoras só poderão ser feitas com o uso dos analógicos. Os botões vão soltar apenas os golpes básicos, o que já diferencia de início os novatos dos mais experientes.

## POR QUE VALE A PENA ?

O mais completo game de boxe já criado, agora com melhorias visuais e controles mais precisos. Quer mais o quê?



▲ Tanto trabalho pra criar um rosto personalizado e no fim ele fica assim

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Electronic Arts Produtor: Electronic Arts  
Na Internet: [www.ea.com](http://www.ea.com) Tipo: Esporte Jogadores: 1 ou 2 Lançamento: Março

# SPLINTER CELL CHAOS THEORY

**Multiplayer melhorado e missões cooperativas são os destaques do game**

Terceiro episódio da série de espionagem estrelada por Sam Fisher. Desta vez, a paranóia do escritor Tom Clancy rola no ano 2008, envolvendo invasões eletrônicas do sistema de segurança dos Estados Unidos. Apelando mais uma vez para o clichê do mundo em perigo, *Chaos Theory* promete não apenas um salto na qualidade gráfica, mas principalmente um multiplayer fascinante. No modo versus, os jogadores têm duas opções de partida: *Scenario Mode*, em que os espíões devem cumprir uma missão enquanto os mercenários tentam proteger o local, e *Disk Hunt*, no qual os espíões devem vasculhar os cenários para achar um número

mínimo de discos escondidos. Além disso, será possível jogar partidas cooperativas em multiplayer. Essas fases serão ligadas diretamente ao roteiro das missões solo e contarão com equipamentos e movimentos exclusivos para serem executados em conjunto entre os participantes. O modo poderá



**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Ubisoft Produtor: Ubisoft Na Internet: [www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)  
Tipo: Ação Jogador: 1 a 4 (online) Lançamento: Março

## POR QUE VALE A PENA ?

Sam Fisher é um cara bacana, vem cheio de truques animais e, pra melhorar, desta vez o game vai ter um multiplayer mais completo.

ser disputado online, com o Network Adapter, ou em tela dividida.

Vale ressaltar que serão lançadas duas versões do game: uma normal e outra especial para colecionadores, em embalagem de metal, com um DVD adicional de vídeos, entrevistas, making of, fotografias e trailers.



▲ A nova aventura trará ainda mais otários para Sam Fisher interrogar

# THE SUFFERING 2

Seqüência trará sistema de objetivos inovador, sangue e muitos sustos

Algumas novidades já estão garantidas para a seqüência de *The Suffering*. A principal delas é que o protagonista *Torque* agora pode segurar duas armas ao mesmo tempo, sendo uma delas um lançador de granadas.



Para quem pegou o bonde andando, vale lembrar que o cara era um condenado por assassinato que, subitamente, foi libertado por seres sobrenaturais no primeiro episódio do game. O novo roteiro leva o sujeito para a cidade de Baltimore, nos Estados Unidos, novamente enfrentando hordas de inimigos que não têm outro objetivo senão eliminá-lo. Não é nada muito original, mas nesse gênero o que vale é levar sustos, e o game promete muitos. Outra novidade está no sistema de objetivos. Serão três inícios diferentes para o jogo, cada um conectado aos três finais vistos anteriormente. E o sangue jorrando está garantido.



▲ Mesmo com uma arma em cada mão, os inimigos não ficam intimidados

## POR QUE VALE A PENA ?

O esquema de segurar duas armas ao mesmo tempo parece interessante. Sem falar que *The Suffering* tem susto à beça!

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Midway Produtor: Surreal Software  
Na Internet: [www.midway.com](http://www.midway.com) Tipo: Terror Jogadores: 1 Lançamento: 2º semestre

PS2

# ENTHUSIA

## PROFESSIONAL RACING

O jogo promete uma simulação animal e ajustes até nos mínimos detalhes

Quando a Konami decide fazer algo, pode esperar por atenção aos mínimos detalhes. Pelo menos é isso o que se espera de *Enthusia*. As mais recentes novidades relativas ao jogo dão conta de que o sistema de ajustes para os carros deve ser capaz de satisfazer até o mais ardoroso – e pentelho – fã de

automobilismo. Para se ter uma idéia, há um sistema chamado VGS (*Virtual Gravity System*, ou Sistema de Gravidade Virtual) que indica na tela, em tempo real, a Força G que o carro recebe em cada curva. Isso se traduz da seguinte forma: o piloto, de acordo com os dados, pode controlar as freadas, tangências e retomadas sem perder velocidade durante a corrida. Além disso, o VGS indica o desgaste que cada pneu vai sofrendo durante a corrida.

E por falar em pneus, o game promete um excelente modo para calibrar



▲ Se você destruir os ajustes do carro ou se for muito braço, o VGS avisa

## POR QUE VALE A PENA ?

Por ser da Konami, antes de mais nada. Além disso, esse tal VGS provavelmente vai enlouquecer quem curte realismo em corridas virtuais.

independentemente cada um deles de acordo com a pista, incluindo até a cambagem das rodas para garantir melhor atrito em determinadas curvas.

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Konami Produtor: Konami  
Na Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com) Tipo: Corrida Jogadores: 1 Lançamento: 2005

PS2

# DARKWATCH

Tiroteio com poderes sobrenaturais, flechas explosivas e muitos vampiros

O que promete agradar em cheio aos jogadores em *Darkwatch* é a história recheada de elementos paranormais, misturados a elementos do Velho Oeste. Jericho Cross, o protagonista, é um assaltante que pretende roubar um trem abarrotado de objetos de valor antes de desistir da vida criminosa. No entanto,

tudo o que o sujeito encontra são vagões com cadáveres e, por fim, uma horda de vampiros famintos. O problema é que, na luta pela sobrevivência, o mané acaba mordido pelo sanguessuga-mor.

Numa reviravolta da história revela-se o *Darkwatch*, um grupo de caçadores de vampiros que, vendo as habilidades que



▲ Quem não partiria pra vingança depois de virar comida de vampiro?

Jericho adquiriu após ter a jugular chupada, resolve contratá-lo como um novo caçador. Ao dispor do protagonista estarão armas devastadoras, incluindo um arco que atira flechas explosivas e também poderes especiais vampirescos, conhecidos como *Blood Powers*, que vão permitir ao ex-ladrão enxergar objetos escondidos ou dar saltos mais altos, entre outras habilidades sobrenaturais.



## POR QUE VALE A PENA?

Disparar flechas explosivas e ver vampiros sendo despedaçados é um show pirotécnico e tanto! E os poderes especiais prometem...

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sega Produtor: Sammy Studios Na Internet: [www.sega.com](http://www.sega.com) Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 8 Lançamento: Maio

# WANDA AND THE COLOSSUS

Até o momento, o lançamento de *Wanda and the Colossus* está confirmado apenas no Japão, por isso o nome original do título continua sendo *Wanda to Kyojou*. O game traz algumas semelhanças com *ICO*, como o visual monocromático e os cenários solitários, uma vez que os produtores das duas aventuras são os mesmos.

O roteiro promete imersão total. No controle de um garoto, o jogador encontra o corpo inanimado de uma moça e, guiado por uma voz, deve derrotar as criaturas gigantes de uma terra distante para que a garota volte a viver. O embate contra os colossos consiste em subir no corpo do inimigo e atacá-lo no ponto fraco. Um dos vídeos exibidos

pela produtora mostra uma enorme criatura de pedra empunhando uma espada. Quando a arma é enterrada no chão, o protagonista aproveita para pular nas costas do inimigo para acertá-lo na cabeça. Os enigmas, aparentemente simples, exigem justamente que o jogador localize a fraqueza e descubra o modo correto de escalar o monstro.

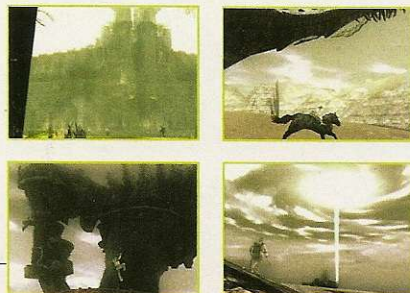
## POR QUE VALE A PENA?

Inimigos gigantes, que mal cabem na tela, saídos das mesmas mentes que criaram *ICO* dispensam qualquer comentário.

Dos criadores de *ICO*, a aventura traz enigmas simples e monstros imensos



▲ O cavalo pode até parecer grande, mas os monstros são muito maiores



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sony Produtor: Sony Tipo: Aventura Na Internet: [www.playstation.jp/scej/title/wanda](http://www.playstation.jp/scej/title/wanda) Jogadores: 1 Lançamento: 2005



# TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E  
ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX  
P/ TODO BRASIL

Há 02 anos trazendo diversão é entretenimento para você....



FINANCIAMENTO



Muito mais que crédito.

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS



Chip NASA  
Oficina Credenciada



Chip MATRIX  
Oficina Credenciada



Chip DMS PLUS  
Oficina Credenciada



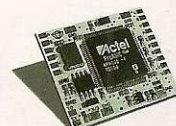
Chip VÊNUS  
Oficina Credenciada



LEITOR PS2  
400C



BA5815FM



CRYSTAL CHIP  
Destrava mod. 70012  
com segurança



Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais  
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil



Preços especiais para Revendedores

Destramos Ps2 e Xbox na Hora

Visite: [www.tecgames.com.br](http://www.tecgames.com.br)

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22  
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579 - 33628986

# PREVIEW

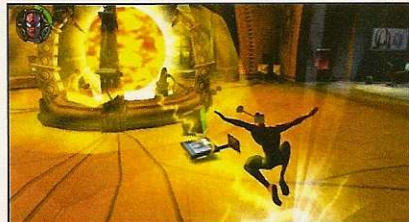
PSP

## SPIDER-MAN 2

O aracnídeo estreia no portátil com a mesma aventura que saiu para o PS2

Versão miniaturizada do mesmo *Spider-Man 2* que saiu para o PS2. No que diz respeito ao visual, o game será praticamente idêntico ao seu primo maior. Os cenários externos devem diminuir um pouco de tamanho, é claro, enquanto os internos provavelmente permanecerão inalterados. Os personagens terão modelagem detalhada, movimentação fluida e muitos efeitos de iluminação. A produtora garante que as mudanças na mecânica de jogo serão mínimas, incluindo as adaptações exigidas para o único botão analógico do portátil, que vão tornar necessária uma simplificação no sistema de saltos com a teia.

As 19 missões prometidas vão seguir levemente os acontecimentos do segundo



▲ Homem-Aranha no PSP, prestes a apanhar de seus inimigos de novo

filme. Nelas, o jogador vai enfrentar alguns dos vilões mais famosos da saga do aracnídeo: Mysterio, Rhino, Shocker, Vulture e, claro, Dr. Octopus estão confirmados. *Spider-Man 2* é um dos títulos de estreia do PSP americano, que sai em março.



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Activision Produtor: Vicarious Vision  
Na Internet: [www.activision.com](http://www.activision.com) Tipo: Ação Jogadores: 1 Lançamento: Março



# UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

RPG de ação vai trazer centenas de lutas insanas em ambientes 3D

Seguindo a fórmula de *Champions of Norrath*, o jogador encontra em *Untold Legends* um game de ação com elementos de RPG no esquema *hack 'n slash*, ou seja, pancadaria do início ao fim. Durante as cem fases, enfrentam-se mais de 150 tipos diferentes de inimigos, que rendem pontos a serem distribuídos por habilidades como força, magia, velocidade e outros. São quatro

classes disponíveis: cavaleiro, alquimista, druida e caçador. Machados, arcos e espadas são alguns itens do arsenal para combates corpo-a-corpo e, além do ambiente em 3D, a produtora promete que a cada partida as missões e inimigos vão surgir de uma forma nova, renovando o game. Além disso, a Sony promete opção de multijogador cooperativo graças à conexão sem fio do portátil.



▲ As lutas garantem pontos que servem para melhorar o seu personagem



▲ As variações na dinâmica das missões e inimigos tornam cada partida única

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sony Produtor: Sony Na Internet: [untoldlegends.station.sony.com](http://untoldlegends.station.sony.com)  
Tipo: RPG/Ação Jogadores: 1 (multiplayer cooperativo não confirmado) Lançamento: Março





# PlayHouse



## Assistência Técnica

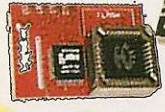
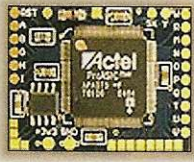
Consertos, PlayStation, PlayStation 2 e XBOX

**Destravamos seu PlayStation na Hora !**

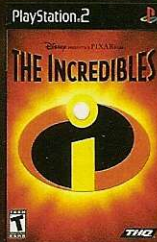
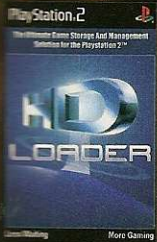
[www.playhousesp.com.br](http://www.playhousesp.com.br)

[playhouse@playhousesp.com.br](mailto:playhouse@playhousesp.com.br)

Designer. Solução Paulista



### Sedex Para Todo Brasil



Rua Vitória, 247 - Lj 15 - SP (11) 222-3608 / 3337-1960  
Rua Sta. Ifigenia, 64 - Lj A3 - SP (11) 3227-6915

# PREVIEW

PSP

# CODED ARMS

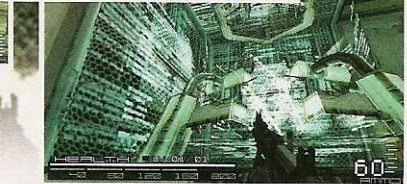
## Tiro futurista terá inimigos que se despedaçam e cenários bem detalhados

**C**oded Arms é o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa a ser lançado para o PSP. Ainda em estágio inicial de desenvolvimento, o game demonstra grande potencial. Graficamente há cenários detalhados, com ambientação futurista, efeitos de explosão que lançam corpos ao ar e tela recheada de inimigos que parecem ter saído da série *Metroid*. A Konami promete cinco localizações, divididas em inúmeras fases cada. O arsenal trará mais de 30 armas, a maioria conhecida no gênero. Serão escopetas, metralhadoras e até rifles de

precisão. Apesar de contar com várias configurações de controle, o padrão será o



▲ O tiroteio contará com mais de 30 armas, com mira semi-automática



análogo na mira, enquanto os botões à direita do aparelho moverão o personagem. A mira, para facilitar, foca-se nos alvos automaticamente, e os botões L e R vão descarregar as armas. Está nos planos da produtora um modo multiplayer, todos contra todos, para até quatro participantes.



FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Konami Produtor: Konami Na Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com)  
Tipo: Tiro Jogadores: 1 a 4 Lançamento: 2005

# WIPEOUT PURE

## Fiel às origens, o clássico volta com velocidade ainda mais alucinante



**O** ressurgimento da série *WipeOut* traz os elementos que os fãs mais idolatram: velocidade alucinante em pistas estreitas e desafiantes. Para garantir fidelidade às origens, esta versão exclusiva do PSP traz 4 pistas do *WipeOut* original, que saiu para o PS1. São 16 circuitos no total.

Além da possibilidade de até 8 jogadores disputarem corridas simultaneamente, a produtora garante uma novidade muito interessante para os futuros pilotos virtuais: a possibilidade de baixar da Internet conteúdo novo para o jogo. O funcionamento será simples e rápido. Basta acessar o site do game (que ainda não está no ar), baixar os arquivos e enviá-los pela porta USB para o portátil. A produtora promete disponibilizar pistas inéditas, carros, corredores, skins (para mudar a aparência dos menus do game) e até músicas, que serão instantaneamente inseridas no jogo. E por falar em músicas, a trilha sonora de *WipeOut*


é totalmente techno, deixando ainda mais forte o visual futurista do título.



▲ Além da velocidade, as armas estarão lá, para você sacanear os oponentes

FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sony Produtor: Sony Na Internet: [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)  
Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 8 Lançamento: 1º semestre





# O PSP APAVORA!

**Jogamos no pequeno console até não aguentar mais só pra te contar tudo sobre a nova invenção da Sony**

 Por Nelson Alves Jr.

**S**e 2005 promete ser o ano dos portáteis, certamente o PSP (Playstation Portable) é um dos concorrentes de peso nessa briga. Lançado no Japão no final de 2004 e esgotado em poucos dias, a redação de **Dicas & Truques para Playstation** teve de penar para conseguir um exemplar do produto (leia o quadro *O preço da brincadeira*). Quase um mês de espera depois, eis que o pequeno da Sony chega às nossas mãos para uma

análise caprichada. Das duas versões disponíveis, pegamos a completa, que traz, além do console, um memory stick de 32 MB, fone de ouvido, controle remoto e capa protetora almofadada.

À primeira vista, dois aspectos chamam a atenção no PSP: o design arrojado, de aspecto futurista e cores sóbrias, e a enorme tela de cristal líquido em formato widescreen (igualzinha as de cinema) que ocupa cerca de 60% da área total do aparelho.

Os botões de jogo do portátil são distribuídos da mesma forma encontrada

no Dual Shock. Não há nenhuma necessidade de adaptação por parte do jogador. A única diferença está no pequeno analógico, localizado no lado esquerdo inferior do aparelho. Apesar do funcionamento do botão ser excelente, ele é pouco anatômico, já que o dedo precisa ficar totalmente dobrado para

## O PREÇO DA BRINCADEIRA

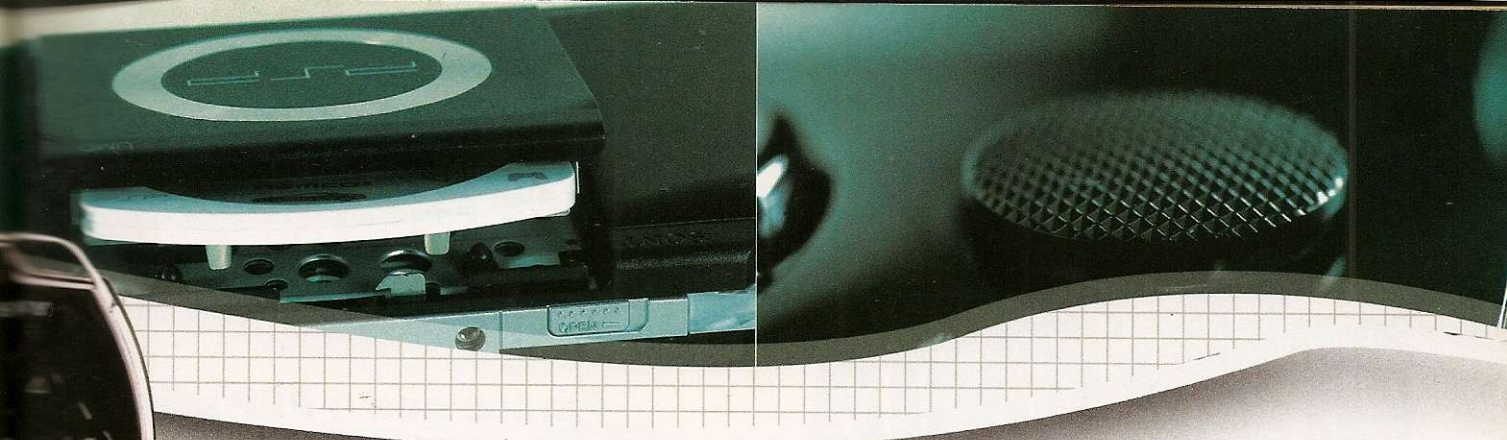
A Sony, por razões desconhecidas, não conseguiu suprir a demanda no lançamento do PSP, no Japão. A primeira leva esgotou em dias. Em janeiro a história não foi diferente. Muita gente querendo comprar, poucos aparelhos nas lojas. Resultado: quem tinha PSP estava cobrando ágio. Para se ter uma idéia, enquanto os preços oficiais são de US\$ 185 para a versão básica e US\$ 230 para a completa, o PSP com um jogo, comprado pela Redação em Hong Kong, custou a bagatela de US\$ 498,90 (com a cotação do dólar em R\$ 2,71, o valor da compra ultrapassou R\$ 1.300,00). Somados os impostos de importação e o ICMS, a brincadeira chegou a mais de R\$ 2.600,00.



▲ NFSU Rivals traz ao portátil a mesma velocidade alucinante vista no PS2



▲ Oito jogadores podem disputar ao mesmo tempo em Twisted Metal



alcançá-lo. Em pouco tempo de uso o dedão dói. Esse é o único ponto negativo no hardware do PSP.

### 1, 2, 3, testando

Como padrão, a bateria que acompanha o videogame vem com uma carga mínima de fábrica. Isso significa que após exatamente 1h40min de uso é necessário ligar o aparelho na força para recarregar. Feito isso, o teste seguinte mostrou melhor a eficiência da bateria: foram 5h50min de jogatina ininterrupta até que a força se esgotasse por completo. É bom deixar claro, porém, que esse tempo pode se alterar de acordo com o jogo utilizado. Quanto mais o leitor óptico é exigido, mais rapidamente a energia vai pro saco.

O som estéreo impressiona. Alto e nítido mesmo em ambientes abertos. Melhora ainda mais com um fone de ouvido conectado. Lembrando que qualquer fone, independentemente da marca, funciona numa boa com o portátil. Como ponto negativo nesse aspecto está a falta de um controle para graves e

agudos. O som é excessivamente agudo, mesmo nos testes feitos com arquivos em MP3 e vídeos.

A tela de cristal líquido é muito nítida, mas impossível de ser visualizada a céu aberto. No escuro, por outro lado, é onde ela se mostra com maior qualidade. Aliás, é possível ajustar o brilho em três níveis diferentes com apenas um botão.

### Multimídia

Como funções paralelas às de rodar games, o PSP permite ouvir músicas no formato MP3 e ver vídeos e fotos, essas últimas com direito a dar zoom, rotação e até a visualização de detalhes como a extensão em que foi fotografada e a marca da câmera digital – uma espécie de assinatura digital da foto. Com os botões do aparelho é possível acessar todas as

funções do menu, que incluem acelerar ou retroceder o filme, alterar a visualização de imagens ou mesmo escolher a ordem de acesso às músicas.

A entrada USB permite conectar o PSP ao PC com o auxílio de um cabo e transferir os arquivos desejados para o memory stick. O esquema é simples e rápido. No Windows, o PSP aparece como um novo drive especial.

### Veredito

Machismo à parte, pode-se definir o PSP como um "brinquedinho para homens". Enquanto o Nintendo DS é mais voltado para jogadores casuais, o PSP é para os mais "hardcore". Mais do que um videogame, o portátil é um centro de entretenimento digital. Um verdadeiro console "faz-tudo".

## PSP DE MÃO EM MÃO

Vida dura essa. Testar o PSP até sentir os dedos doerem. Saiba o veredito de todos aqui da redação



#### HUMBERTO

A primeira coisa que passou pela minha cabeça quando vi o PSP foi: "Cara, como esse negócio é bonito! Preciso ter um de qualquer jeito". Nem precisei testar jogos ou sentir o controle do portátil, o visual já garante o desejo de consumo imediato. Minha vontade de roubá-lo da redação ficou maior quando vi vídeos e músicas em MP3 rodando naquela maravilha. Quanto aos jogos, bem, *Ridge Racers* é muito chato. Espero que jogos melhores apareçam.



#### LEANDRO

Isso sim é brinquedo de tecnocrata. Tela widescreen, fotos, vídeos MPEG-4, músicas MP3... Ah, claro, o poder para rodar jogos é o maior entre todos os portáteis, e *Ridge Racers* mostra isso muito bem. Só não curti muito o som do brinquedo, abafado e sem graves, mas é só socar um fone de ouvido nele que o defeito desaparece. Com um Memory Stick de 1 GB lotado de filmes e *Winning Eleven* na mão, o aparelho vai ficar perfeito.



#### JULIO

Quando vi o portátil mostrando a apresentação do *Ridge Racers*, fiquei pasmo e pensei: "A bagaça parece um jogo de PS2!" Sem dúvida, é o melhor visual já visto num videogame de bolso. E o pequeno analógico também merece respeito, pois é uma mão na roda para fazer as curvas. Não vejo a hora de colocar as mãos no *GT4 Mobile*. Já os recursos multimídia detonam e ampliam as funções do "brinquedinho". O PSP é animal!



▲ *Infected* promete um novo sistema de interação, com disputas entre vírus

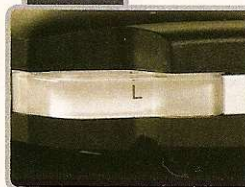


▲ Pelo visual mostrado, *NBA Street* promete chegar arrepiando ao PSP

# ANATOMIA DO PORTÁTIL

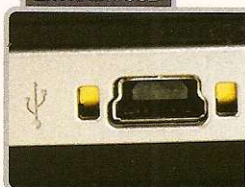
Parece que o PSP saiu de um filme de ficção científica. É pequeno, potente e tem um visual superfuturista

BOTÃO L



Feito em material translúcido, o botão só não possui função com níveis de pressão, como no Dual Shock.

ENTRADA USB



A entrada USB localiza-se na parte superior do aparelho. Até mesmo o cabo da máquina digital funciona.

BOTÃO R



Além de usado nos jogos, tanto os botões R quanto o L servem para acionar funções extras no menu.

7,4 cm



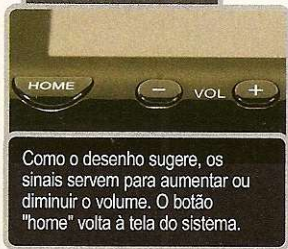
Foto em tamanho real

ANALÓGICO



Pequeno, rente ao aparelho e com apenas 1 cm de diâmetro, tem função analógica e garante precisão na jogabilidade.

SISTEMA E VOLUME

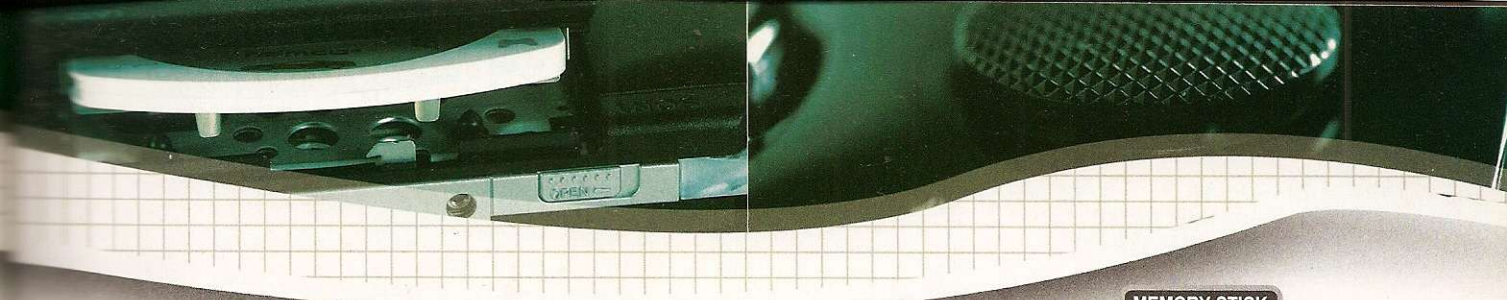


Como o desenho sugere, os sinais servem para aumentar ou diminuir o volume. O botão "home" volta à tela do sistema.

BRILHO E SOM



O botão da esquerda, com o símbolo do quadrado, permite alterar o brilho em três níveis de luminosidade. O com ícone de som ativa ou desativa o áudio do PSP



**MEMORY STICK**



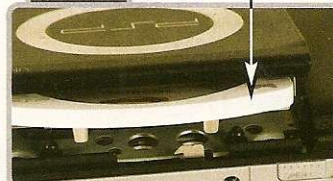
O encaixe do cartão de memória fica no lado esquerdo, perto do botão analógico (foto superior). O memory stick é minúsculo. Ao lado do memory card do PS2, ele praticamente some (foto inferior).

**DISCO UMD**



O disco UMD tem cerca da metade do tamanho de um DVD convencional. São aproximadamente 6 cm de diâmetro.

**GAVETA**



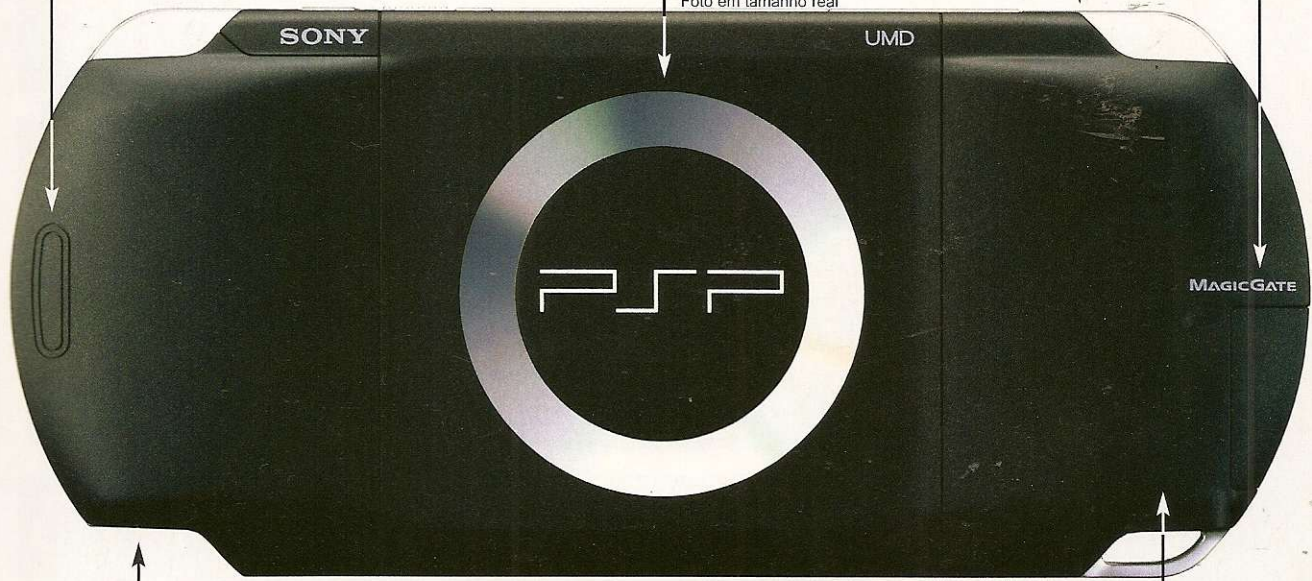
Para abrir a gaveta onde se encaixa o UMD, basta empurrar o botão "open", localizado no alto, no lado direito.

**BATERIA**



A bateria vem junto com o aparelho, mas também é vendida à parte, para quem quiser ter uma sobressalente. Com *Ridge Racer*, durou 5h50min.

Foto em tamanho real



17 cm

**CABO DE FORÇA**



O cabo de força permite utilizar o aparelho mesmo sem bateria. A entrada fica bem embaixo do portátil, no lado direito.

**FONE DE OUVIDO**



Qualquer tipo de fone de ouvido pode ser conectado no portátil. Quem preferir, porém, pode comprar o modelo exclusivo da Sony.

ANÁLISE

5V

DC IN

# RIDGE

# RACERS



▲ O game rodou perfeitamente, sem travar nem falhar nas imagens



▲ Gostou do PSP? Então não vacila e participa logo da promoção (página 4)

Como tradição da série *Ridge Racers* (agora com um "s" no nome), os jogadores têm à disposição incontáveis carros das mais diversas categorias e potências, mas todos fictícios. O grande mérito da versão do portátil é a velocidade insana. A sensação de rapidez é intensa, principalmente com a câmera de dentro do carro (há opção de observar de fora também).

Controles precisos e com várias configurações dão versatilidade ao piloto virtual. Tanto é permitido usar o modelo padrão, com acelerador no **X** e freio no **■**, quanto alterar as funções para os botões L e R, o que torna mais confortável a empunhadura do aparelho. O velho esquema de fazer curvas de lado, clássico da série, está mantido. Nisso, o analógico é mais eficiente e permite controle mais preciso em alta velocidade. Carro

derrapando garante nitro como bônus. São três cilindros que enchem no decorrer da corrida e que podem ser usados a qualquer momento da disputa.

O visual do game apresenta efeitos de reflexo nos carros, assim como luzes rabiscadas na tela quando a velocidade está alta. Em nenhum momento ocorrem quedas de velocidade. O treco roda lisinho, lisinho.

O maior erro está na pouca variedade de pistas que o game oferece. O que rola são leves alterações de traçado nas que já existem, o que torna as corridas enjoativas

nos campeonatos mais avançados.

Mesmo não sendo um primor, *Ridge Racers* oferece várias modalidades de competição, inúmeros itens para destravar e, claro, faz uso do sistema de conexão sem fio para partidas multijogador.



▲ Os efeitos de reflexo nos carros são comparáveis aos do PlayStation 2



FICHA TÉCNICA: Distribuidor: Nanco Produtor: Nanco Na Internet: [www.nanco.com](http://www.nanco.com) Tipo: Corrida Jogadores: 1 a 8  
Ponto forte: Sensação de velocidade. Ponto fraco: Poucas pistas. Gráfico: 8,5 Som: 7,0 Controles: 8,0 Desafio: 7,0  
Diversão: 8,5 **NOTA GERAL: 7,8**

50



Na abertura, Reiko Nagase, a modelo virtual da Nanco, marca presença



**PREMIERE**  
VIDEO-SHOP

**Aluga Vende**  
**Troca Compra**  
Novos e Usados com Garantia

**Preços  
à Vista  
Imbatíveis**



**Horário de Funcionamento**  
segunda a sábado das 9:00 as 23:00 hs  
domingos e feriados das 14:00 as 23:00 hs



**Tudo em  
playstation2,  
game cube e  
game boy advance**



**4 endereços  
em São Paulo**

**Televendas (11)3721-8541**  
segunda a sexta das 9:00 as 18:00 hs

**Despachamos para todo o Brasil**

Aceitamos Cartões:



**Não compre gato por lebre**

Não vendemos aparelhos reconicionados  
Somente aparelhos realmente novos



**Morumbi**  
Regente Leon Kaniefsky, 501  
Tel.: (11) 3721-0777

**Sumaré**  
Av. Heitor Penteado, 405  
Tel.: (11) 3865-2904

**Portal do Morumbi**  
Av. Dr. Guilherme D. Villares, 1210 - Lj. 13  
Tel.: (11) 3743-4792

**Alto de Pinheiros**  
Rua Cerro Corá, 1965  
Tel.: (11) 3021-3636



## REVIEW

Este título de guerra traz variedade de ações, liberdade total de movimentação, clima tenso e muita diversão

Por Nelson Alves Jr.

# MERCENARIES



▲ Armas variadas, veículos e cenários cheios de objetos que podem ser destruídos. Quer mais o quê?



Nem bem o ano começou e já apareceu um forte candidato a melhor game de 2005. Sem exagero ou forçada de barra, *Mercenaries* já nasceu clássico. Para fazer uma comparação grotesca, imagine um GTA no meio da guerra. No controle de um dos três mercenários disponíveis, o jogador deve executar dezenas de missões no modo principal, com visão em terceira pessoa, podendo usar todas as armas imagináveis, veículos terrestres (incluindo tanques) e até mesmo helicópteros. Além disso, a liberdade de movimentação é total e tudo nos imensos cenários pode ser demolido: prédios, casas, torres, veículos e o que mais você quiser botar abaixo.

Não há exatamente uma história, apenas uma explicação rasa para justificar o tiroteio. Escorridos nos confins da Coreia do Norte há 52 caras procurados pelos mais variados crimes. Eles são identificados como cartas do baralho, exatamente como fizeram os Estados Unidos na guerra contra o Iraque e a sua missão é encontrá-los. O bacana é que, para revelar pistas sobre o paradeiro dos criminosos, o jogo exige o cumprimento de diversas missões intermediárias.

Como um verdadeiro mercenário, suas tarefas surgem como contratos, que você assina com as facções espalhadas pelo mapa: russos, chineses, sul-coreanos e nações aliadas. E para complicar um pouco mais a situação, vale lembrar que nenhum dos lados tem a sua lealdade. Num determinado momento, você pode roubar um míssil sul-coreano para os russos, e no momento seguinte, assassinar um russo a pedido dos aliados.

São estas ações, aparentemente sem sentido, que dão o tom de estratégia no game. Isso porque há um "medidor de amizade" entre você e seus contratantes, e se o seu personagem trair a confiança de uma facção ou começar a agir como um desmiolado, matando civis sem qualquer propósito, seu grau de confiabilidade cai e o caldo engrossa. Ao se tornar malvisto por uma facção, você leva chumbo apenas por se aproximar do território deles, por isso, o ideal é agir na miúda, mantendo uma boa política com todos para que, obviamente, seu bolso engorde a cada missão cumprida.

Isso tudo, porém, diz respeito apenas ao modo principal de jogo. Como dito no início, o desenrolar dos eventos lembra muito a série *GTA*. Não à toa, o jogador encontra um sem-número de missões secundárias escondidas, que envolvem a proteção de uma área, captura de invasores, proteção a jornalistas e até uma inusitada corrida contra o relógio. A recompensa é sempre uma grana preta, que pode ser usada na compra de mais armas.

É aí que surge outro aspecto impressionante de *Mercenaries*: o arsenal, extremamente variado. Armas tradicionais, como escopetas, rifles e granadas, são mescladas a verdadeiros trabucos: baterias anti-aéreas, mísseis

teleguiados e até bombas C4. E no meio do conflito ainda é possível pedir ajuda aliada, o que garante um bombardeio aéreo com direito à marcação do alvo via satélite. Sensacional.

A pé ou motorizado, os controles têm resposta rápida e eficiente, e a configuração de acesso aos menus, armas e controle dos veículos é muito confortável. Além disso, o jogo impressiona no visual. Até mesmo a neblina usada para disfarçar a profundidade de cenário ajuda no clima tenso da

guerra, e os efeitos de explosão são muito convincentes. Lance um míssil num veículo e você verá peças em chamas voando, carroceria retorcida e até fagulhas quicando no chão.

Mercenaries é um jogo que não enjoa e pode ser jogado por muito tempo. Seja pela variedade de opções oferecidas ao jogador, pela enorme quantidade de segredos espalhados pelo mapa ou até pela liberdade de ação, tal qual a de um mercenário real. Definitivamente vale a pena.

## DICAS DE MERCENÁRIO

• Todos os veículos funcionam como disfarce temporário. Tanques, jipes ou helicópteros o camuflam e servem para você invadir áreas de territórios inimigos. Um exemplo: dirigindo um veículo russo, você pode se mover livremente na área deles, mas nem tente entrar com o mesmo carro no território sul-coreano. Ou seja, sempre use um carro da nação na qual você vai executar a tarefa, caso contrário as coisas se complicam.

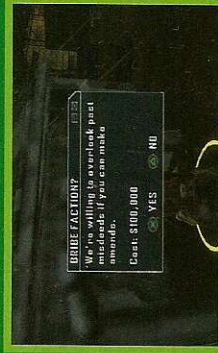
• Mesmo que você perca a confiança de algum dos países do conflito, há a possibilidade de usar suborno para obter o seu status de volta. Os caras pedem uma grana preta, mas é um meio de conseguir mais trabalho e evitar ser morto por soldados hostis.

apoio aéreo para derrubar prédios, mas o bacana é que você pode comprar mais opções de ataque no meio da batalha, caso fique na mão. O preço, porém, é bem salgado, por isso o esquema é utilizar com cautela o arsenal de apoio.

• Missões secretas diversas aparecem no mapa sob o símbolo do cifrão. Em uma delas, por exemplo, é preciso manter um ônibus em alta velocidade pelo maior tempo possível.



• Sempre que entrar em um veículo, você tem a opção de pedir a ajuda de soldados locais para ficarem na artilharia. É só estacionar, apertar a



• O painel do lado esquerdo da tela indica quais as opções de ataque que você tem no momento. Via de regra, o seu contratante libera um número predeterminado gratuitamente, como



• Nas missões principais, há objetivos bônus que valem uma grana extra. Eles são indicados no início da fase.



**FIGURA TÉCNICA** Distribuidor: Lucas Arts Produtor: Pandemic Tipo: Ação Ponto forte: Muita diversão Ponto fraco: Falta o modo multiplayer Gráfico: 10 Som: 10 Controles: 9,0 Diversão: 9,0 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 9,4**

ASC



## REVIEW



*Desperdício. Com um visual desses, as animações podiam ser menos repetitivas.*



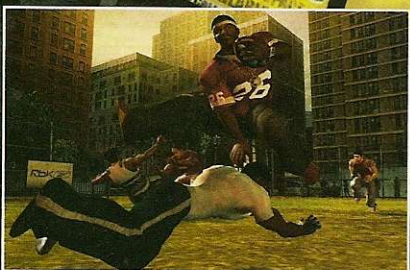
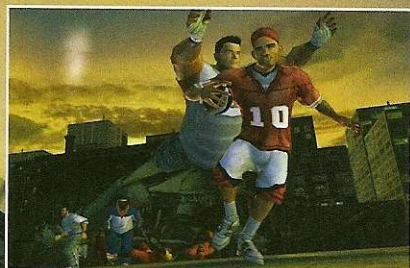
*Os saltos insanos e os movimentos especiais são as marcas da série Street*

# NFL STREET 2

**Quem curtiu NBA Street tem tudo para viciar nesse futebol americano de respeito, mesmo que não seja chegado no esporte gringo**



Por Nelson Alves Jr.



**P**ara quem não entende patavina do esporte, *NFL Street 2*, do PS2, é um game de futebol americano.

Arcade na mais pura expressão do termo, o jogo conta com controles simples e movimentação ágil. E para que os novatos não fiquem perdidos, o título oferece um extenso tutorial indicando passo a passo todas as opções de jogadas disponíveis, com a possibilidade de repeti-las à exaustão para o completo aprendizado.

Uma das poucas mudanças em relação ao primeiro game é o uso constante dos muros como apoio, tanto na defesa quanto no ataque. Esse lance faz com que a barra de GameBreaker, um movimento especial já tradicional na série *Street*, encha rapidamente. Há dois níveis de energia: o primeiro é o mais convencional e

possibilita roubar a bola com facilidade (na defesa) ou avançar sem ser derrubado (no ataque). Já o segundo é devastador e quase imbatível. Usado no ataque, por exemplo, é ponto na certa, pois dificilmente a defesa consegue barrar seu avanço.

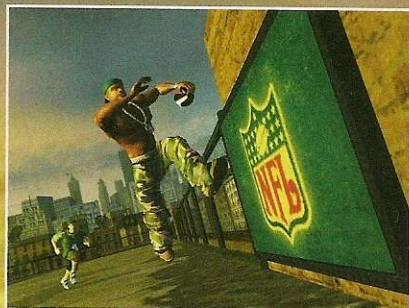
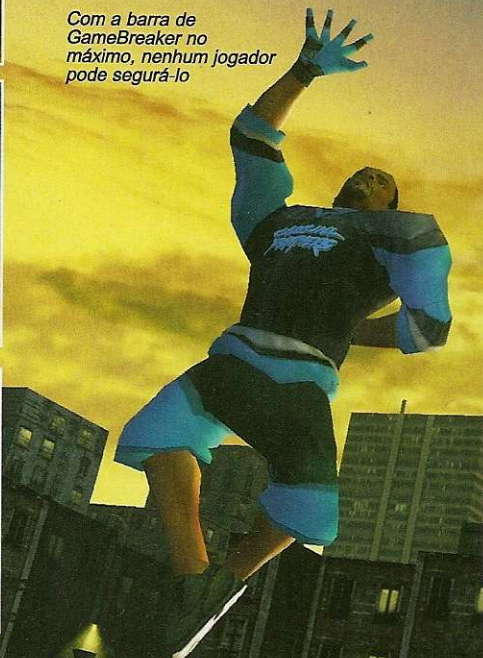
O modo carreira também traz duas opções distintas. No modo *Own the City*, o objetivo é vencer e armazenar pontos, ganhos a cada vitória, e distribuí-los de forma a melhorar as habilidades dos jogadores. Já no "NFL Challenge", o jogador tem 150 dias para construir um time de respeito e disputar um jogo contra estrelas da liga norte-americana de basquete (NBA). Ambas as opções oferecem desafio elevado. É recomendado para quem quer se divertir sozinho ou com um amigo.



**FICHA TÉCNICA:** Distribuidor: Tiburon Produtor: Electronic Arts Na Internet: [www.ea.com](http://www.ea.com)  
Tipo: Esporte Jogadores: 2 Ponto forte: Quantidade de jogadas Ponto fraco: Animações repetitivas Gráfico: 8,5  
Som: 8,0 Controles: 9,0 Desafio: 8,0 Diversão: 8,0 **NOTA GERAL: 8,3**

PS2

*Com a barra de GameBreaker no máximo, nenhum jogador pode segurá-lo*



# CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!

Na fratello você parcela  
em até **12x!!**

Antes que seja tarde...

# Fratello Games

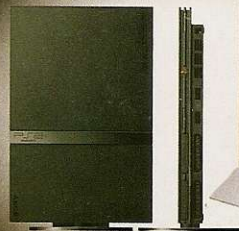
SEU GAME COM TUDO!

**Game  
Cube**



**GAME  
BOY SP**

**PS TWO**



**PSII**

Fotos Ilustrativas



**X-BOX**



**PS One**

**Promoção**  
6 x R\$ 75,00



**PROMOÇÃO**

Por R\$ 139,00



Troca do leitor  
original PS One  
à vista  
R\$ 139,00

**Promoção**



Troca do leitor  
original PS II  
à vista  
R\$ 300,00

**Promoção**



Troca do leitor  
original PS Two  
à vista  
R\$ 380,00



**Promoção**

Os melhores Mod Chips do mercado aqui na Fratello



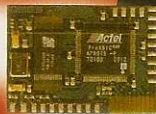
Venus



Thunder Chip



Matrix Infinity



DMS 3

## LANÇAMENTOS

SOMOS REVENDEDORES E  
INSTALADORES OFICIAIS DOS  
CHIPS NO BRASIL



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995**

**CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:**

- Orçamentos sem compromisso e na hora;
  - Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;
- ESSA, VOCÊ NÃO PODE PERDERIR!!**

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

**WWW.FRATELLOGAMES.com.br**

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 215/216  
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 304 - loja 01  
Fone: (011) 3361-2783

Promoções válidas até o final do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Aceitamos  
Cartões





Por Nelson Alves Jr.

# PSYVARIAR 2 ULTIMATE FINAL

## Apelação é o ponto forte dessa guerra absurda com centenas de bombas na tela

Um gênero quase abandonado, mas que ressurgiu de tempos em tempos mantendo a dificuldade absurdamente insana que já é tradicional. *Ultimate Final* é uma versão bombada de *Psyvariar 2: The Will to Fabricate*, lançada há alguns anos nos arcades e, posteriormente, no Dreamcast e no Xbox. No lugar de naves, controla-se um robô que sobrevoa o cenário (há dois personagens à escolha).

A câmera fica posicionada no alto e, como padrão, a movimentação da tela rola na vertical ou horizontal à escolha do jogador. O esquema do jogo é manter-se vivo numa enxurrada de tiros que vêm de todos os lados, tentando destruir o batalhão de inimigos que surgem. É justamente a dificuldade insana que atrai a atenção.

Vencer as fases exige não apenas habilidade dos controles, que são simples, mas principalmente paciência, pois tudo funciona na base da tentativa e erro (você

com certeza vai morrer muitas e muitas vezes antes de chegar ao final).

Ambos os personagens possuem um escudo de força que "absorve" certos tipos de tiros. Essa absorção é transformada em pontos que, numa certa quantidade, viram um ataque especial que devasta tudo e todos na tela. Mesmo com os controles fáceis de aprender e a ótima trilha sonora, o game peca pelas quedas de velocidade, principalmente nos ataques dos chefões.



▲ Parece impossível, mas a idéia é essa. Tente escapar destes fogos de artifício

**FIGHA TÉCNICA:** Distribuidor: Taito Produtor: Skonec Na Internet: <http://www.taito.co.jp>  
Tipo: Shooter Jogadores: 1 Ponto forte: Dificuldade Ponto fraco: Quedas de velocidade Gráfico: 6,0 Som: 8,0  
Controles: 10 Desafio: 10 Diversão: 9,0 **NOTA GERAL: 8,4**

PS2

## FORD RACING 3

Se você curte jogos de corrida, pode escolher outro game, pois este aqui fede. Para começar, *Ford Racing 3* leva nota zero na sensação de velocidade. Dá na mesma andar a 150 km/h ou a 50 km/h. Infelizmente, esse é só um dos inúmeros defeitos do título.

Os controles são tão ruins que impedem qualquer possibilidade de diversão e ajudam a empurrar o game pro buraco. Habilidade com joystick não basta para dirigir bem os veículos. Eles reagem mal ao uso do freio e derrapam mesmo em baixa velocidade.

No festival de defeitos se destaca ainda a péssima mixagem

de som. Dentro ou fora do veículo, o ruído do motor é exatamente o mesmo. Não há aquela sensação de ronco abafado por dentro ou o barulho do vento por fora.

Isso tudo sem dizer que a dificuldade do game mal diverte um chimpanzé. As corridas são ridiculamente fáceis, com adversários que não defendem posição e, ao que parece, estão ali só de enfeite. É um verdadeiro desperdício, pois o título tinha potencial para ser um bom jogo de corrida, já que há enorme variedade de modelos da Ford, incluindo clássicos como o GT40 e inúmeras variações do Mustang.



▲ Parece uma corrida alucinante? Pois é, a gente aqui na redação também achou que fosse...

**FIGHA TÉCNICA:** Distribuidor: Empire Interactive Produtor: Razorworks Tipo: Corrida Jogadores: 2  
Na Internet: [www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com) Ponto forte: Carros clássicos da Ford Ponto fraco: Lentidão em quase tudo  
Gráfico: 5,0 Som: 3,0 Controles: 3,0 Desafio: 2,0 Diversão: 3,0 **NOTA GERAL: 3,0**

PS2

São mais de 50 horas de jogo, a maior parte em alto-mar. É um prato cheio só para os fanáticos

Por Humberto Martinez

# SUIKODEN IV

**Aventure-se pelos mares no quarto Suikoden e tente habilitar os seus 108 personagens para criar um exército invencível**



△ Convoque um dos 108 personagens para formar um grupo com quatro integrantes



△ Os fãs de RPGs clássicos vão adorar as batalhas organizadas por turnos



△ Tome cuidado com os ataques bizarros contendo raios e insetos simultaneamente

**S**uikoden é uma das poucas séries nascidas no PS1 que conseguiu virar cult entre os exigentes fãs de RPGs. A quarta versão do PS2 mantém a qualidade da saga e oferece uma ótima trama aliada a uma enorme quantidade de desafios. O game rola boa parte do tempo em alto-mar e mostra as viagens de um

capitão amaldiçoado que busca aliados para a sua jornada.

São exatamente 108 personagens espalhados pelo mundo, cada qual com diferentes características de combate, esperando a sua convocação. A estrutura do jogo foi melhorada para combinar com a nova trama, e agora, além de colocar

seus personagens nas clássicas batalhas organizadas por turnos, o game também o desafia com elementos estratégicos em confrontos marinhos, no qual você deve controlar sua embarcação e decidir os movimentos para afundar os inimigos sem arriscar seu navio e tripulação.

Todos estes atraentes atributos já garantiram um enorme sucesso para o game no Japão e certamente vão cativar os ocidentais que querem investir mais de 50 horas de suas vidas em um só jogo.

**FICHA TÉCNICA:** Distribuidor: Konami Produtor: Konami Na Internet: [www.konami.com](http://www.konami.com) Tipo: RPG Jogadores: 1  
**Ponto forte:** Enorme quantidade de personagens secretos. **Ponto fraco:** Cenários toscos. Gráfico: 7,0 Som: 7,5  
 Controles: 8,5 Desafio: 9,5 Diversão: 9,0 **NOTA GERAL: 8,3**

PS2

## XENOSAGA II: JENSEITS VON GUT AND BOSE

**V**ocê não pode perder a segunda versão do épico *Xenosaga*, do PS2. Não se trata de um simples RPG, mas de uma empreitada que vai consumir meses de empenho dos jogadores dispostos a desvendar todos os desafios disponíveis no título. Só as empolgantes animações e os quase ilimitados diálogos dos personagens já garantem muitas horas consumidas na frente da telinha.

Dando continuidade à excelente trama de ficção científica da série, *Xenosaga 2* dá seqüência à exploração espacial dos humanos em busca de uma solução definitiva

para encerrar a guerra contra a raça alienígena Gnosis. A andróide KOS-MOS e seus companheiros humanos, que você controla no jogo, continuarão a lutar pela sobrevivência da espécie usando novos robôs de batalha em um sistema de luta bem mais estratégico, no qual é importante analisar bem cada ação.

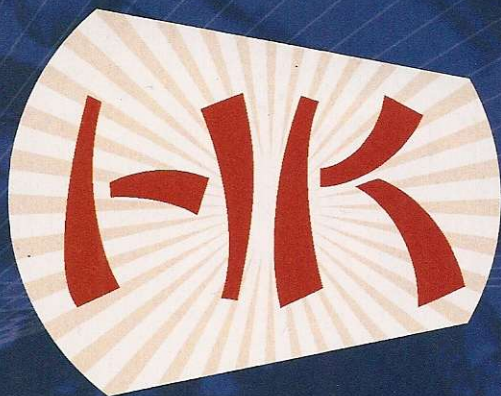
Já a luta sem robôs, no mano-a-mano, também foi incrementada e agora você pode desenvolver seus personagens e adquirir dezenas de habilidades para fortalecê-los.



△ Nem se meta a xavecar a bela KOS-MOS, ou você vai bater um papo com a "arminha" dela

**FICHA TÉCNICA:** Distribuidor: Namco Produtor: Monolith Tipo: RPG Jogadores: 1 Na Internet: [www.xenosaga.com](http://www.xenosaga.com)  
**Ponto forte:** Dezenas de horas de ótima trama e desafios. **Ponto fraco:** As animações dos personagens são muito robóticas.  
 Gráfico: 8,5 Som: 9,0 Controles: 8,0 Desafio: 10 Diversão: 9,0 **NOTA GERAL: 8,9**

PS2

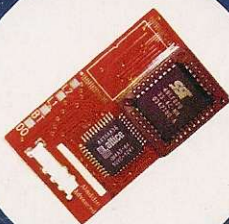
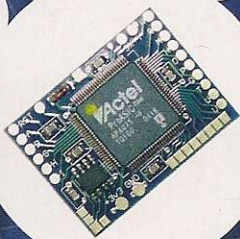


# HK IMPORTS

dê muito mais força para o seu console!

A primeira empresa do Brasil a importar ModChips.

Atendimento especializado para lojistas e assistências!



Único distribuidor autorizado DMS3 e Matrix Team na América do Sul.

Aqui você encontra qualidade com o menor preço do mercado!

Televendas: (51) 3039-4444

compre através de nosso site:

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

parceiros oficiais:

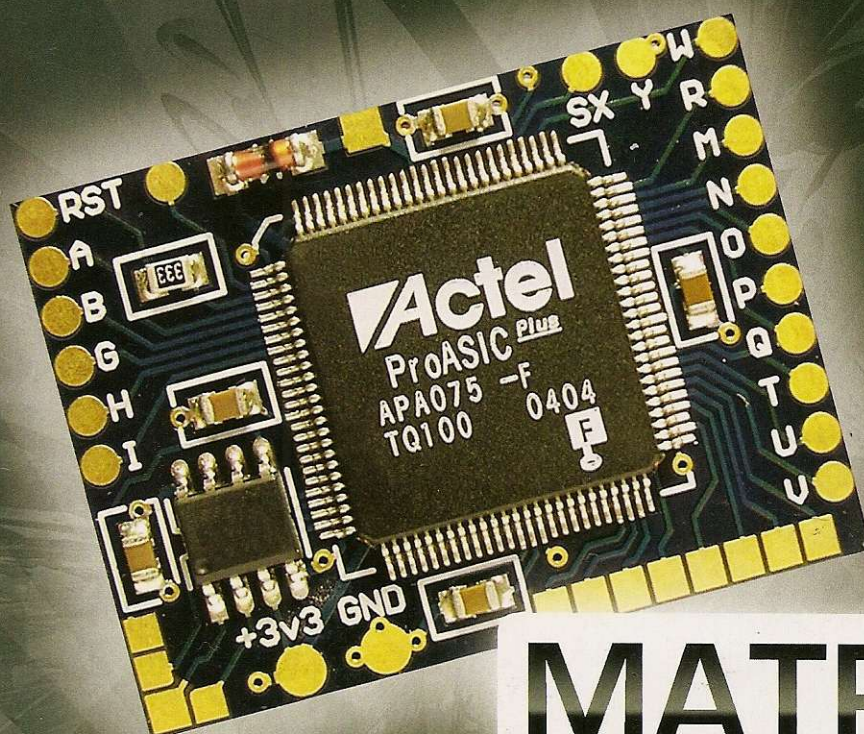
**DMS**  
TECHNOLOGIES





HK IMPORTS

# A SOLUÇÃO DEFINITIVA PARA O SEU PSTWO!



## MATRIX

Não se arrisque utilizando clones. Só o ModChip Matrix garante o melhor índice de compatibilidade para o seu PSTWO.

Cuidado com Modbo, Libertador Infinity 1.38 e outros, são cópias muito ruins do Matrix e qualquer atualização ou mudança de configuração do chip ocasiona falha de funcionamento no console. Compre sempre Originais!

Único distribuidor autorizado Matrix Team na América do Sul.

compre através de nosso site:  
[www.hkimports.com.br](http://www.hkimports.com.br)

Teleendas: (51) 3039-4444



### FICHA DA GATA

Nome completo: Kaelly Anatasia Garcez

Idade: 20 anos

Solteira, casada ou enolada? Solteira! (Aeeeeee)

Profissão: Modelo profissional

O que a gata curte: Ler, malhar e é viciada em corridas de automóveis, Fórmula 1, Fórmula Clio, Kart, a Kaelly tá em todas

### Ela testou Burnout 3

A falta de intimidade com o PS2 pesou bastante. Na primeira corrida, a gata escolheu um compacto vermelho (é claro), mas demorou pra acelerar e ficou mais de 50 segundos atrás do penúltimo colocado. No modo Crash a coisa melhorou, e Kaelly socou seu carro sem dó num caminhão-tanque, causando o maior estrago. E o melhor é que depois de explodir com tudo, ela se animou e quis até correr de novo. É, galera, quem disse que as gatas não gostam do PS2?

### GOSTOU DA GAROTA?

Não vamos dar o telefone dela, mas se você quiser conferir mais fotos da maravilhosa Kaelly, visite o site da Editora Europa: [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br).



*Garota Play Station  
Fevereiro 2005*

# Não consegue passar daquela fase?

## A dica para detonar seu game está aqui



Edição 72 - R\$ 6,90

- Saiba tudo sobre os Cavaleiros do Zodíaco para o PS2
- Detonados PS2: Metal Gear 3; Megaman X8; Viewtiful Joe 2; Capcom Fighting Jam
- Reviews (PS2): Golden Eye; Bard's Tale, Virtua Quest; Backyard Wrestling 2; Dragon Quest VIII; The Urbz: Sims in the City

72



Edição 71 - R\$ 6,90

- **GRÁTIS** pôster: frente com Calendário 2005 e verso com GTA detonado
- Detonados PS2: Need for Speed Underground 2; GTA San Andreas detonado no pôster e na revista; The King of Fighters 2003
- Reviews (PS2): Prince of Persia 2; LOTR: The Third Age; Jack 3; Killzone

71



Edição 70 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Resident Evil Outbreak 2; Mortal Kombat Deception
- Imperdível: Burnout 3 (PS2); Def Jam: Fight for NY (PS2)
- Especial: Final Fantasy 7. Todos os segredos do melhor RPG
- Reviews (PS2): Gradius V; Pro Evolution Soccer 4; Monster Hunter; Star Ocean

70



Edição 69 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Winning Eleven 8; Viewtiful Joe; Van Helsing e Larry: Magna Cum Laude
- Em primeira mão, todas as novidades do Devil May Cry 3
- Reviews PS2: Ghosthunter; Headhunter; Shellshock Nam '67; Test Drive: Eye of Destruction; Astro Boy

69



Edição 68 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Street Fighter SFIII: 3rd Impact e Mulher-Gato
- Detonado PS1: Super SF2
- Segredos da Série Mega Man para PS1 e PS2
- GTA: San Andreas. Fique por dentro do game mais polêmico de todos os tempos. Você é livre para fazer o que der na telha em três grandes metrópoles

68



Edição 67 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Driver 3; Homem-Aranha 2 e Silent Hill 4
- Winning Eleven 8: a nova versão, mais realista. Times com escalações oficiais e muitas outras novidades
- Reviews: Mega Man Anniversary Collection; Psi-Ops; Front Mission 4; Batman: Rise of Sin Tzu; Way of the Samurai 2

67



Edição 66 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Harry Potter and The Prisoner of Azkaban e Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Mortal Kombat Especial Fatalities (PS1)
- As novas máquinas, os acessórios e fotos inéditas do Need For Speed Underground 2
- Reviews PS2: Hitman Contracts; Ultraman 3

66



Edição 65 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Syphon Filter: The Omega Strain e The King of Fighters 2002
- Detonados PS1: Silent Hill 1 e Tony Hawk's Segredos
- Prince of Persia 2 e outras novidades da E3, a maior feira de games do mundo
- Conheça o PSP, o novo videogame portátil da Sony

65



Edição 64 - R\$ 6,90

- Detonados PS2: Forbidden Siren e Resident Evil Outbreak 2: fotos chocantes e informações bizarras do lançamento mais aterrorizante do PS2
- Dica Especial PS1: Syphon Filter
- Reviews Animais PS2: Arquivo X; Gungrave OD

64



Edição 63 - R\$ 6,90

- Detonados (PS2): Onimusha 3: Demon Siege; Winning Eleven 7 International
- Mortal Kombat 6: novas fotos, a jogabilidade e os lutadores confirmados do lançamento mais sangrento de todos os tempos
- Dica Especial (PS1): Tomb Raider sem gameshark

63



Edição 62 - R\$ 6,90

- Detonados (PS2): Max Payne 2 e True Crime
- Syphon Filter Omega Strain: o grande lançamento do PS2 revelado em detalhes. Confira a jogabilidade, os novos modos de jogo e as fotos exclusivas
- Dica Especial (PS1): Alone In The Dark: The New Nightmare

62



Edição 58 - R\$ 5,90

- Onimusha 3: conheça as novidades da terceira aventura desta série
- Detonados: The Simpsons: Hit & Run
- Dicas PS1: Resident Evil 1, 2 e 3; Metal Gear
- Dicas PS2: YU-GI-OH! The Duelists Of The Roses; Winning Eleven 7

58





Por Julio Wecchi

## CAPCOM

# FIGHTING JAM

### Jogabilidade do Street Fighter 3 e personagens de cinco jogos diferentes



Você não é obrigado a jogar com o tosco do Anakiris, do Darkstalkers, mas ele é um dos 23 lutadores jogáveis



△ Esqueça os gráficos 3D e o realismo. CFJ é para os amantes do gênero Street Fighter



**A** Capcom juntou os personagens de cinco de seus jogos mais populares para criar *Capcom Fighting Jam* (ou *Capcom Fighting Evolution*, nos States), para o PS2. Ao todo, são 23 lutadores jogáveis retirados dos games *Street Fighter 2*, *Street Fighter 3*, *Street Fighter Zero*, *Darkstalkers (Vampires)* e *Warzard*.

Cada lutador conta com os golpes originais de cada game, incluindo o sistema de combos. O detalhe é que as combinações são absurdas. Você pode detonar com mais de 50 hits acertando o adversário em qualquer posição, inclusive quando ele estiver nocauteado.

Você escolhe dois lutadores e pode trocá-los no término de cada round. Infeelizmente, essa troca não pode ser feita durante o combate e não há um modo online. Foi uma pisada no tomate!



**FICHA TÉCNICA:** Distribuidor: Capcom Produtor: Capcom Production Studio 2 Na Internet: [www.capcom.co.jp/fighting\\_jam](http://www.capcom.co.jp/fighting_jam) Tipo: Luta Jogadores: 2 Ponto forte: Cortar movimentos especiais do oponente Ponto fraco: Não é possível trocar lutadores durante o combate Gráfico: 5,5 Som: 5,0 Controles: 8,5 Desafio: 9,0 Diversão: 9,0 **NOTA GERAL: 7,3**

## KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUT



▲ Não se assuste: o visual ficou melhor, mas a jogabilidade é a mesma do KOF 94

**A**tenção, fanáticos por jogos de luta 2D. Para comemorar os dez anos da série *King of Fighters*, a SNK Playmore lançou uma versão especial do primeiro título da série. *King of Fighters 94 Re-bout*, do PS2, chegou com uma série de modos que não existiam na versão original do Neo Geo, como o online, para disputas entre dois gamemaniacos de todos os cantos do mundo.

O título traz a mesma jogabilidade clássica. No modo principal, você escolhe um time fixo de três lutadores e encara outros três. Mas também é

possível montar a sua própria equipe, como no *KOF 95*. Outra mudança está no visual dos lutadores e nos cenários. Tudo ficou mais colorido e, apesar da movimentação 2D, os cenários são em 3D. Até os golpes especiais foram retocados, e alguns, totalmente refeitos.

Entre os presentes de aniversário há a galeria de vídeo com documentários em japonês e o jogo original do antigo console da SNK, além de dois personagens adicionais jogáveis. Não deixe de conferir o listão de movimentos especiais na página 76 e detone.

**FICHA TÉCNICA:** Distribuidor: SNK Playmore Produtor: SNK Playmore Tipo: Luta Jogadores: 2 Na Internet: [www.snkplaymoreusa.com](http://www.snkplaymoreusa.com) Ponto forte: Vídeos especiais, visual retocado e modo online Ponto fraco: O visual poderia ser bem melhor Gráfico: 6,5 Som: 8,0 Controles: 8,5 Desafio: 7,0 Diversão: 8,0 **NOTA GERAL: 7,6**

## AIRBORNE TROOPS COUNTDOWN TO D-DAY

Se você tiver o primeiro Medal of Honor do PS1, não perca tempo nessa guerra básica

Um tiroteio básico, recomendado para iniciantes e para os que não conseguem enjoar deste tipo de game



▲ Aproxime-se o máximo que puder dos inimigos na tranquilidade. Eles são burros



▲ Aproveite a munição ilimitada da pistola e mate todos à uma distância segura

**S**e falta algo em *Airborne Troops*, do PS2, é novidade. O enredo é um dos mais manjados da Segunda Guerra, e coloca o jogador no papel de um paraquedista americano que deve ajudar a livrar a França dos invasores alemães.

O visual é o ponto forte, mas a jogabilidade é, no máximo, comum. O

maior problema é a falta de desafio. Os inimigos, mesmo no nível mais difícil, demoram séculos para perceber a sua presença. Além disso, a movimentação do protagonista é extremamente limitada.

Apesar disso, o jogo tenta valorizar o ataque surpresa, como em *Splinter Cell*. É

possível eliminar alguns inimigos por trás, sem gastar munição, mas o recurso não faz a mínima diferença no game, já que a pistola tem munição infinita. Vale, talvez, para quem esteja começando a atirar no PS2, se bem que, para isso, o primeiro *Medal of Honor* ainda é muito melhor.

FICHA TÉCNICA: Distribuidor: Playlogic Produtor: WideScreen Games Na Internet: [www.playlogicinternational.com](http://www.playlogicinternational.com)  
Tipo: Tiro Jogadores: 1 Ponto forte: O visual Ponto fraco: Inimigos muito burros Gráfico: 7,0 Som: 6,0 Controles: 6,0  
Desafio: 3,0 Diversão: 5,0 **NOTA GERAL: 5,0**

PS2

**Disk Games** Desde 1992



**Cobrimos Qualquer Oferta**

- ▶▶ **Video Games**
- ▶▶ **Jogos**
- ▶▶ **Acessórios**

TeleVendas  
**(19) 3242-0541**  
Visite Nosso Site  
[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)



**PlayStation 2**



**Game Cube**



**X Box**



**GB Advance SP**

**Tudo em até 20x**

Temos

**Assistência Técnica Especializada**

# SILENT HILL

**Reviva o melhor do terror virtual direto de onde tudo realmente começou: nas neblinas aterrorizantes de um lugar chamado Silent Hill**

 Por Humberto Martinez

O gênero Survival Horror foi inventado pela série *Alone in the Dark*, nas aventuras sombrias do detetive Edward Carnby contra piratas fantasmas e xamãs demoníacos, porém foi na série *Resident Evil* que o gênero tornou-se conhecido mundialmente. As investigações de Jill Valentine e seus amigos do grupo especial STARS conseguiram arrancar muitos sustos dos jogadores com seu clima de suspense e zumbis que apareciam quebrando janelas quando menos se esperava. Anos depois, o estilo *Survival Horror* foi refinado e transformado em algo muito mais sério e aterrorizante, com um clima de tensão constante e elementos criados com o único intuito de mexer com o subconsciente humano de forma a criar uma constante sensação de desconforto e apreensão. Esta obra de arte infernal chamava-se *Silent Hill* e formou uma nova escola de terror, que continua influenciando muitos games até hoje.

## Do que você tem medo?

A primeira coisa que qualquer jogador sentia era que todo o clima pesado vinha da densa neblina que engolia Silent Hill, a cidade deserta do game. E não é pra menos: A névoa cria uma impressão de que diversos olhos o observam enquanto você controla Harry Mason em sua busca por Cheryl, a filha perdida do personagem. E bastava um piscar de olhos para que uma criatura bizarra pulasse da névoa direto no seu pescoço.

Mas se a neblina era eficaz para causar medo em cenários externos, algo totalmente diferente era necessário para causar o mesmo efeito nas cenas internas do game: a claustrofobia. Os ambientes internos eram sempre escuros, opressores e sujos, passando sempre a

impressão de que um ar diabólico emanava de cada corredor e sala. O despertar de medos humanos ancestrais causados por estes cenários era tão eficaz que até mesmo os monstros tinham um papel secundário no game. Para completar, a eterna trilha sonora,

# HILL

ora sussurrante, ora estridente, dava um toque quase palpável de que o mal estava à sua volta. Isso sem contar o melhor elemento do terror de *Silent Hill*, e que, por causa do obstáculo do idioma, infelizmente, foi o menos aproveitado pelos brasileiros: a história. Seitas religiosas profanas, misticismo, violência e mistérios se mesclavam de forma tão pesada que até o próprio jogador, por vezes, era levado a pensar se não seria errado brincar com assuntos tão incomuns. É por tudo isso que *Silent Hill* é um dos maiores clássicos da nova geração de videogames e o eleito para estreitar nossa nova seção, criada para homenagear os games inesquecíveis de PSOne, fazer com que os jogadores nostálgicos revivam grandes aventuras e mostrar aos iniciantes o melhor destes games marcantes.

## A HISTÓRIA DE SILENT HILL

### O que você já sabe

Harry Mason era um escritor e pai exemplar, mas sua vida virou de cabeça para baixo após a morte de sua mulher, vitimada por uma doença terrível e misteriosa. À beira de uma crise de depressão, o viúvo decidiu partir com sua filha em uma viagem de descanso para tentar deixar o sofrimento para trás e aproveitar a companhia da pequena Cheryl para alegrá-lo. A caminho de *Silent Hill*, uma pequena cidade de interior, Harry, perdido em lembranças enquanto dirigia seu jipe, é surpreendido pelo vulto de uma garota que aparece no meio da estrada. Na tentativa de evitar um desastre, o pai de Cheryl desvia com tudo e acaba caindo em uma ribanceira, desmaiando com o impacto. Ao acordar, Harry descobre, atônito, que Cheryl desapareceu. O pai parte desesperado em busca de sua filha, mas começa a perceber que algo muito estranho paira sobre as ruas desertas da cidade.

### O que você talvez não saiba

A garota que aparece no meio da estrada e causou o acidente de Harry é Alessa, muito conhecida pela população de *Silent Hill*. A garota morreu de forma trágica em um acidente que abalou a cidade, mas somente alguns poucos sabem que ela, na verdade, foi morta por sua própria mãe, Dahlia Gillespie, a cabeça de um culto profano. Pregando ocultismo com fervor e usando drogas alucinógenas para aumentar a crença de seus devotos, Dahlia conseguiu espalhar a palavra do mal pela cidade. O ápice do culto seria o renascimento de Samael, o maior dos demônios, que só poderia ser parido por uma mulher especial em um ritual demoníaco. Alessa, a escolhida cresceu sendo preparada para isso, porém, ainda jovem, a garota se revoltou contra os propósitos de sua mãe e negou seu destino. Irada, Dahlia trancou Alessa em seu quarto e iniciou um incêndio.

### O que você não sabe

Cheryl é Alessa. Alessa é Cheryl. Quando Harry Mason decidiu viajar para *Silent Hill*, não foi apenas uma péssima escolha ou destino, mas sim uma espécie de influência exercida por Alessa para atrair a sua "metade" renascida. Cheryl surgiu antes do conflito entre Dahlia e sua filha, pois Alessa, para impedir que seus dons pudessem ser usados por Dahlia, dividiu sua alma em duas e enviou uma parte para longe, provocando a criação de Cheryl. Harry Mason, portanto, não é o pai biológico da garotinha. Ele a encontrou ainda bebê abandonada na beira da estrada e convenceu sua esposa a adotá-la. Mesmo morta, porém, Alessa atraiu Cheryl a *Silent Hill* para se tornar completa novamente, manipulada pela mãe, que não desistiu de seus planos.

## FRASES INESQUECÍVEIS

Os maiores fãs de *Silent Hill* com certeza lembram, no mínimo, de cinco frases-chiclete, daquelas que não saem da cabeça graças ao teor hilário ou à quantidade de vezes que um personagem a repete. Lembre a seguir duas frases inesquecíveis de *Silent Hill*:

### A MAIS GRUDENTA

"Uh, radio... *What's going on with that radio?*"

Essa Harry dizia quando seu rádio começava a emitir um bizarro sinal de estática. Demorou algum tempo para que ele percebesse que o sinal indicava criaturas demoníacas nas redondezas.

### A MAIS HILÁRIA

"*Did you see a little girl? Seven years old. Black hair...*"

Toda santa vez que Harry Mason encontrava uma pessoa ele já tratava de passar a descrição completa de sua filhinha perdida. "Você viu uma garotinha? Sete anos de idade. Cabelos negros..". Um belo dia, o insistente pai fez essa pergunta para um bando suspeito de alienígenas que, incrédulos, fritaram o escritor com um raio laser e o arrastaram pelas pernas até os confins do universo.

## NOVA GERAÇÃO DE HORROR

Fãs de *Silent Hill*, preparem-se. O terror da série está prestes a ser imortalizado nos cinemas. Roger Avary, roteirista que participou da criação do explosivo *Pulp Fiction* junto com Quentin Tarantino, divulgou em seu site pessoal que está trabalhando na criação do filme *Silent Hill*. A direção do longa será de Christophe Gans (*O Pacto dos Lobos* e *Necronomicon*). Ainda não há informações oficiais sobre o enredo do filme, mas são grandes as chances de que o roteiro seja inspirado na história de Cheryl, a filha adotiva de Harry Mason, já que Roger Avary indicou a atriz iniciante Julia Sandberg para o papel principal. As filmagens de *Silent Hill* estão marcadas para começar em fevereiro de 2005.

## MAPA DA CIDADE



- 1** Item secreto *Channeling Stone*. Disponível após terminar o game com o final *Good +*.
- 2** Termine o game em qualquer nível de dificuldade e entre na oficina do posto de gasolina para encontrar o item *Gasoline*. Ele é obrigatório para coletar as armas secretas britadeira e serra-elétrica.
- 3** A serra-elétrica está na vitrine quebrada. Veja as condições para conseguir pegá-la no quadro *Todas as Armas*. Para encontrar a britadeira, procure entre os barris. A explicação

para a habilitar esta arma também está no quadro *Todas as Armas*.

- 4** Casa do cachorro com uma chave escondida. Para conseguir pegar a chave, antes você deve ler o arquivo no fim da rua.
- 5** Chave 1: *Key of Lion*
- 6** Chave 2: *Key of Scarecrow*
- 7** Chave 3: *Key of Woodman*

★ Bloqueios

## SILENT HILL EM PORTUGUÊS

Tem coisa que só fã mesmo tem disposição para fazer. Como a Sony não tem representante no Brasil e as chances de *Silent Hill* aparecer em português, oficialmente, são nulas, alguns fãs do game tiveram um trabalhão e traduziram todo o game. A cópia alternativa em português de *Silent Hill* pode ser encontrada em diversos pontos de comércio, digamos, "alternativo". É uma ótima pedida para quem tem a versão original do game, PS2 destravado e quer entender melhor a história.



## CULTURA INÚTIL DE SILENT HILL

Muito comum no mundo dos videogames, *Silent Hill* esconde muitas mensagens secretas em seu contexto. Conheça algumas delas:

Os sobrenomes de três professores da escola primária de Silent Hill foram inspirados nos integrantes da banda de rock Sonic Youth. Os professores eram citados como Gordon, Moore e Ranaldo nos arquivos do game, o que corresponde aos roqueiros Kim Gordon e Thurston Moore da formação original do Sonic Youth e Lee Ranaldo, da segunda geração da banda.

Alguns nomes das ruas de Silent Hill podem ter sido inspirados em grandes nomes da literatura mundial. Supõe-se que a rua Levin, por exemplo, foi inspirada no escritor Ira Levin (*O Bebê de Rosemary* e *The Boys from Brazil*), enquanto a rua Ellroy pode ser uma homenagem a Jack Ellroy (*The Black Dahlia*, suspense adaptado até para um game de PC homônimo). Já a rua Koontz parece homenagear Dean Koontz, autor do clássico *Phantoms*. Há diversas outras referências deste tipo, mas é claro que tudo pode ser uma grande coincidência.

## FINAIS SECRETOS

Todo mundo já sabe que um dos maiores fatores de replay de *Silent Hill* são seus diversos finais secretos. Veja como liberá-los:

- **Good +:** Chegando a *Silent Hill Lake Side*, vá ao *Annie's Bar* para salvar Kaufmann. Mais tarde, use o item *Unknown Liquid* na policial Cybil para salvá-la da possessão no parque.

- **Good:** salve Kaufmann e mate Cybil no parque de diversões.

- **Bad +:** passe batido pelo *Annie's Bar* e não salve Kaufmann. Salve apenas Cybil no confronto do parque.

- **Bad:** seja cruel e não salve Kaufmann nem Cybil.

- **UFO:** em primeiro lugar, termine o game com qualquer um dos finais mostrados acima. Comece uma nova partida e vá ao *Convenience Store* de *Old Silent Hill*. A seguir, pegue o item *Channeling Stone* sobre o balcão e use-o nos seguintes locais para fazer contatos extraterrenos:

**Old Silent Hill:** telhado da escola;

**Central Silent Hill:** faça contato no estacionamento do motel;

**Lake Side:** dentro da cabine do barco;

**Central Silent Hill:** dimensão infernal, no pátio de entrada do hospital;

**Lake Side:** no topo do farol.

## MAIS UM BEBÊ DIABO

Longa vida à série *Silent Hill*!

Masashi Tsuboyama, chefe da equipe de designers da série, afirmou já estar trabalhando em *Silent Hill 5* e promete um nível muito maior de terror para os fãs. O game, porém, deve sair só para a próxima geração de consoles, ou seja, PS3 e Xbox 2.

## DICA IMPORTANTE

Pause o game, entre no menu de opções e aperte L1+L2+R1+R2 para abrir um menu secreto com ainda mais opções. Você pode mudar a cor do sangue dos monstros, o esquema de movimentação e até multiplicar a quantidade de balas nos pacotes de munição (esta função aumenta quando você termina o game).

## TODAS AS ARMAS

Conheça a seguir todas as armas do game e veja como conseguiu-las:

- **PIPE:** no beco do qual Cheryl foge.

- **KNIFE:** no balcão da lanchonete inicial do game.

- **HANDGUN:** Cybil entrega a você no início.

- **SHOTGUN:** no banheiro da escola possuída.

- **RIFLE:** adquirida automaticamente na luta contra a larva.

- **FIRE AXE:** no gerador do hospital infernal.

- **AXE:** no altar do antiquário.

- **CHAINSAW:** termine o game em qualquer nível de dificuldade, depois comece uma nova partida e vá ao *Gas Station* coletar o item *Gasoline*. Vá a rua Bloch para encontrar a serra elétrica na vitrine de uma loja.

- **DRILL:** repita todo o procedimento acima e pegue o item *Gasoline*. Em seguida, vá ao *Bridge Control Room* e pegue a britadeira.

- **KATANA:** faça o final *Bad +* e pegue-a na salinha da casa que você abre com a chave encontrada na casa do cachorro.

- **HYPERBLASTER:** encerre o game com o final UFO.

## QUEBRA-CABEÇAS

Chega de passar nervoso. Descubra as soluções para todos os enigmas sinistros do game e preocupe-se apenas em sobreviver:

- **Piano**



- **Porta do Hospital**



- **Senha do Depósito**

Digite 0473 para abrir o *Indian's Runner*.

- **Código do Motel**

A senha da porta é 0886.

- **Porta em Nowhere**

Escreva ALERT no painel da porta.

- **Enigma do Zodíaco**

6 para sagitário, 4 para touro e 8 para gêmeos.

- **Quebra-Cabeça das Fotos**



## MAESTRO INFERNAL

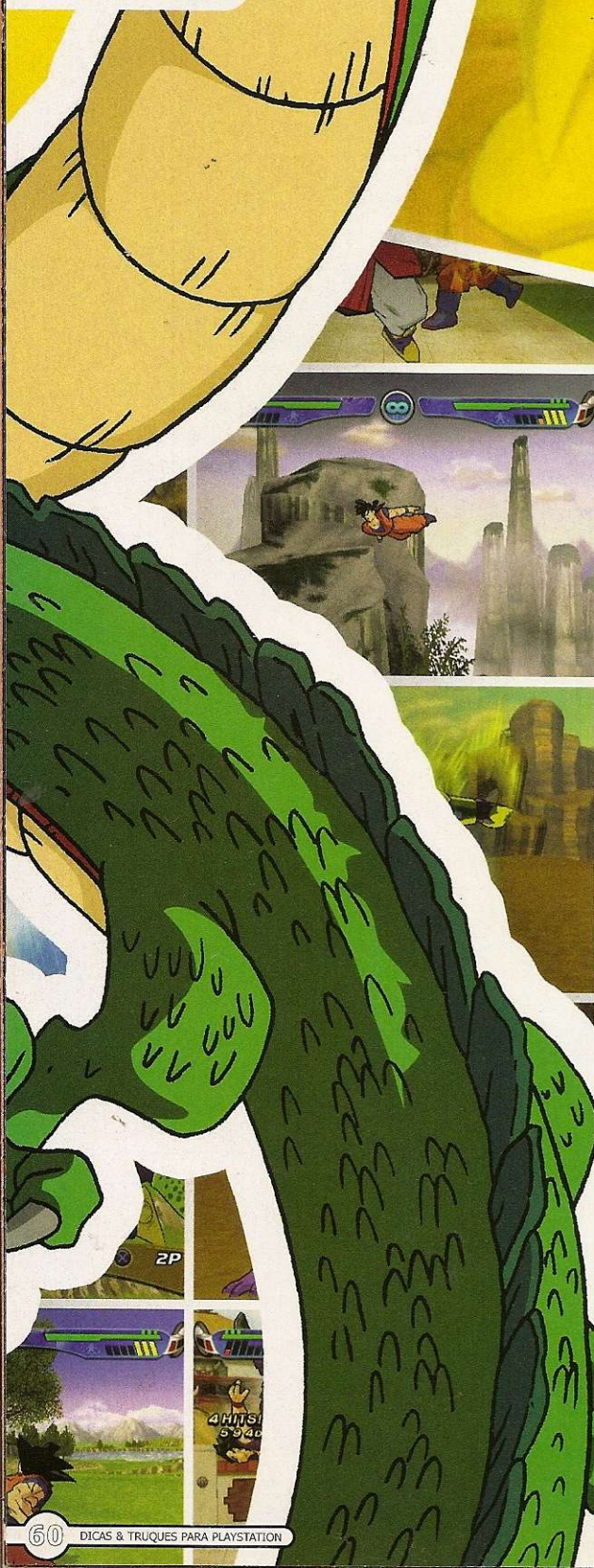
A trama macabra e o clima infernal de *Silent Hill* não teriam o mesmo impacto se não fosse por Akira Yamaoka. O músico é responsável pela composição e produção de todas as trilhas da série. Seu estilo musical macabro e pesado é muito respeitado no Japão, elevando o artista a um nível de celebridade. O CD da trilha sonora do primeiro *Silent Hill* é indispensável para os fãs, porém já se tornou uma peça rara no mercado. Por isso, se você quiser ouvir todas as músicas da saga, visite o site abaixo: [www.silenceisbroken.com/soundofsilence/index\\_.html](http://www.silenceisbroken.com/soundofsilence/index_.html).

### FAIXAS DA TRILHA DE SILENT HILL

01 - Silent Hill	24 - Devil's
02 - All	Lyric 2
03 - The Wait	25 - Dead End
04 - Until Death	26 - Ain't Gonna
05 - Over	Rain
06 - Devil's Lyric	27 - Nothing Else
07 - Rising Sun	28 - Alive
08 - For All	29 - Never Again
09 - Follow The	30 - Die
Leader	31 - Never End
10 - Claw Finger	Never
11 - Hear Nothing	32 - Down Time
12 - Children Kill	33 - Kill Angels
13 - Killed By Death	34 - Only You
14 - Don't Cry	35 - Not Tomorrow 1
15 - The Bitter	36 - Not Tomorrow 2
Season	37 - My Heaven
16 - Moon Child	38 - Tears of...
17 - Never Again	39 - Killing Me
18 - Fear of the	40 - She
Dark	41 - Esperandote
19 - Half Day	42 - Silent Hill
20 - Heaven Give	(Other Side)
Me Say	43 - Silent Hill
21 - Far	Bloopers
22 - I'll Kill You	44 - UFO Ending
23 - My Justice	45 - Silent Hill
For You	Pianissimo



# DETONADO



The image features the title 'DRAGON BALL Z BUDOKAI 3' in a large, stylized font. 'DRAGON BALL' is in yellow with a red star in the 'O', 'Z' is in red, and 'BUDOKAI' is in white with a black outline. The number '3' is large and red with a yellow outline. On the left, a character with spiky black hair and a purple gi is shown from the waist up, looking towards the right. The background is a bright yellow gradient.

# DRAGON BALL Z

## BUDOKAI 3

 Por Humberto Martinez

### Batalhas alucinantes, magias cabulosas e o fim do sistema de tabuleiro. Fã nenhum vai querer ficar de fora desta disputa

**P**ara o alívio e felicidade dos fãs de *Dragon Ball*, finalmente a terceira versão da série *Budokai* foi lançada nos EUA. E apesar de ser uma complicada combinação de surpresas agradáveis e decepções inesperadas, o game é arrasador. Na parte das surpresas boas, o sistema de luta foi incrementado com elementos que tornaram as batalhas mais dinâmicas e competitivas. Há novos esquemas de esquivas, teletransporte e métodos intuitivos para confrontar ou escapar dos destruidores ataques especiais. Outra inovação bem-vinda é a liberdade de voar pelos cenários, inspirados no anime, em busca de confrontos, itens e esferas do dragão, fato que vai alegrar muito os jogadores que não gostaram do limitado sistema de tabuleiro de *Budokai 2*.

Mas agora que você já se empolgou com as boas novas, chegou a hora de revelar a bomba: a apresentação da história é a mais tosca de toda a série. Enquanto na primeira versão havia cenas fantásticas do anime refeitas em 3D para dar vida à história e pequenas animações reconstituíam os eventos do desenho animado em *Budokai 2*, a terceira versão mostra apenas imagens estáticas dos personagens na tela, com diálogos desfalcados e mal editados rolando de fundo para explicar os eventos — é simplesmente horrível.

#### Desenvolva seu guerreiro

Além de colecionar dezenas de cápsulas especiais que fortalecem seu lutador com habilidades, poderes e funções especiais, você pode

desenvolver os atributos técnicos dos guerreiros em um novo sistema típico de RPGs. Em cada batalha do modo principal, você adquire experiência de luta e, ao acumular uma certa quantidade de pontos, pode aumentar a força, defesa, energia e outros atributos do lutador.

E se há como elevar todos os pontos do personagem ao máximo e transformá-lo em uma verdadeira máquina de combate, a tarefa é árdua e demorada, pois a cada nível que o lutador sobe, mais pontos são necessários para alcançar o próximo. Esta novidade vai melhorar ainda mais as competições multiplayer, já que os guerreiros de cada lutador podem ter características totalmente diferentes, que só ficarão evidentes na arena.

#### Seleção desfalcada

Quase todos os personagens famosos da série *Z de Dragon Ball* já foram usados nas duas versões anteriores de *Budokai*, o que deixou a esperança de que personagens série *GT* pudessem aparecer em *Budokai 3*. No entanto, o único representante de *Dragon Ball GT* que chegou ao game é Omega Sheron, o monstro que surgiu da energia negativa das Esferas do Dragão. Ou seja, nada de Gurdo, Zarbon, Dodorio, andróide Super 17 e outros vilões que seriam muito bem-vindos.

A salvação, porém, é que você pode habilitar lutadores inéditos muito legais, como Cooler, o irmão de Freeza, e o lendário super saiyajin Broly, ambos vindos de filmes da série, isso sem contar Uub, a reencarnação de Buu. E se na parte das fusões há o Gogeta Super Saiyajin nível 4, fusão máxima entre Goku e Vegeta, outras fusões dementes das outras versões ficaram de fora, como Gokule (Goku + Hercule) e Tiencha (Tien + Yamcha). O jeito agora é esperar por uma versão com todos os personagens e fusões e, enquanto isso, usar o detonado das páginas a seguir para explorar todos os personagens de *Budokai 3*.



## CONTROLES

■	.....	Soco
▲	.....	Chute
✕	.....	Defesa
●	.....	Magias
L1	.....	Agarrar
L2	.....	Hyper Mode
R2	.....	Ataque Carregado

# MODOS DE JOGO



▲ *Só com Goku e Vegeta na fusão de nível 4 é possível encarar Shenron*

Há diversos modos de jogo inéditos na versão Budokai 3. Confira a seguir quais são eles e aprenda as melhores dicas para detonar os inimigos sem ser esmagado.

## DRAGON UNIVERSE

Este é o principal modo do game, no qual os lutadores selecionados enfrentam seus inimigos característicos na ordem cronológica do desenho animado. Além de ser o melhor lugar para habilitar personagens secretos e encontrar cápsulas especiais, o Dragon Universe é o ponto de partida para o desenvolvimento de seus lutadores, já que as batalhas geram pontos que podem ser investidos nos atributos deles. O único problema é que nem todos os personagens do game podem ser usados no Dragon Universe, o que o limita ao seguinte time:

**Lutadores Normais:** Goku, Kid Gohan, Piccolo, Krillin, Tien e Yamcha

**Lutadores Secretos:** Vegeta, Teen Gohan, Gohan, Uub e Broly

## LIBERDADE DE EXPLORAÇÃO

No Dragon Universe, você tem liberdade total para explorar todo o território dos planetas que visitar para caçar inimigos ou localizar itens e eventos secretos. A movimentação neste modo é simples e rápida, exigindo apenas que o jogador se mantenha atento aos pequenos pontos brilhantes espalhados nos cenários. Estes pontos revelam locais secretos, onde é possível lutar e obter itens. Até mesmo o sistema de controle do modo de exploração lembra o desenho animado, já que os guerreiros podem voar na velocidade da luz (segure L1) e procurar adversários rastreando seu KI (segure R1).

## ESFERAS DO DRAGÃO

As sete esferas mágicas da série *Dragon Ball* estão escondidas pelos cantos mais inesperados de diversos planetas. Para encontrá-las facilmente, vasculhe o primeiro planeta que visitar e procure todos os pontos marcados com ??? para encontrar o radar especial. Aperte ▲ para acionar o dispositivo e as esferas serão indicadas por bolinhas laranjas no visor do radar. Após localizar as sete esferas, você pode evocar Shen Long no final dos desafios do Dragon Universe. O dragão realizará apenas um entre três desejos, sendo eles: Breakthrough (cápsula que habilita todas as habilidades do personagem), Memory (galeria de vozes do lutador) e uma cápsula especial de defesa. Para obter as três

premiações possíveis deste modo, você deve completá-lo três vezes, certificando-se de que o lutador esteja com todas as esferas do dragão em seu bolso.

## AUMENTE SEU PODER

Todas as suas técnicas de defesa e ataque nas lutas do Dragon Universe são analisadas e convertidas em pontos de experiência, que por sua vez servem para aumentar diversas habilidades de seu lutador a seu critério. Habilite e equipe a cápsula WE GOTTA POWER!!! para dobrar o ganho de experiência e turbinar seu guerreiro bem mais rápido. Os pontos adquiridos podem ser investidos nas seguintes características:

**Health:** quantidade de energia;

**KI:** quantidade de energia psíquica;

**Attack:** nível de força;

**Guard:** nível de defesa;

**Ability:** capacidade de esquiva e recuperação de ataques;

**Arts:** poder de seus ataques especiais;



▲ *Vou usar meu hiperpoder para salvar a Terra. Ops... lá se vai o planeta*



▲ A fusão máxima de Goku e Vegeta é secreta e exclusiva de Budokai 3



▲ Meu KI é maior que o seu. Controle para disputas de magia é intuitivo

**Com:** nível de força que seu lutador demonstrará quando você o enfrentar no modo Dragon Arena.

## WORLD TOURNAMENT

É o modo correspondente ao Torneio Mundial de Artes Marciais do anime. Você pode encarar o campeonato em três níveis de dificuldade diferentes: Novice, Adept e Advanced. No início do game, porém, apenas o primeiro nível está disponível. Seja campeão do torneio para que os demais níveis apareçam à venda no Skill Shop. Quanto maior o nível de dificuldade, maior sua recompensa em dinheiro.

## DRAGON ARENA

Este é o único modo de jogo secreto de *Budokai 3*. Para habilitá-lo, termine o Dragon Universe com todos os personagens, incluindo os secretos. Em Dragon Arena, você pode competir usando os lutadores desenvolvidos no Dragon Universe ou começar com um guerreiro normal. Neste modo, você também recebe pontos de experiência que podem ser usados para continuar a aprimorar seus lutadores ou para fortalecer os personagens que não podem ser usados no Dragon Universe. Os inimigos podem ser escolhidos a partir de uma enorme lista de oponentes com os mais variados níveis de força.

## PRACTICE

Lugar perfeito para conhecer as principais técnicas de lutas e colocá-las em prática. Veja a seguir quais são as missões para vencer todos os capítulos do modo Training.

**Capítulo 01:** apenas assista à explicação.

**Capítulo 02:** treino de movimentação:

- Parte 1 - ande para frente e para trás;
- Parte 2 - aperte  $\rightarrow\rightarrow$  e  $\leftarrow\leftarrow$ ;
- Parte 3 - aperte  $\rightarrow\rightarrow$  e segure  $\rightarrow$ , depois repita a sequência para trás;
- Parte 4 - aperte  $\uparrow + \times$  e  $\downarrow + \times$ ;
- Parte 5 - treine socos;
- Parte 6 - treine chutes;

Parte 7 -  $\rightarrow\rightarrow + \blacksquare$ ;

Parte 8 - segure  $\times$ .

**Capítulo 03:** treino de controle de KI:

Parte 1 - segure  $\times$  e aperte  $\leftarrow\leftarrow$ .

Parte 2 - aperte  $\bullet$  várias vezes.

Parte 3 - aperte  $\bullet$  no impacto.

**Capítulo 04:** execute os comandos indicados na tela. No último estágio, solte a magia junto com o adversário e gire o analógico direito para vencer a disputa.

**Capítulo 05:** encha sua barra de KI e aperte  $\times + \blacksquare + \blacktriangle$ .

**Capítulo 06:** técnicas de esquiva:

Parte 1 - ao cair no chão, aperte  $\times$ ;

Parte 2 - aperte  $\times$  repetidamente.

**Capítulo 07:** treino de técnicas de teletransporte:

Parte 1 - no momento do impacto, aperte  $\rightarrow + \bullet$ ;

Parte 2 - aperte R1 para jogar o adversário no ar e pressione  $\bullet$ .

**Capítulo 08:** treino de ataques carregados:

Parte 1 - aperte  $\blacksquare + \times$ ;

Parte 2 - aperte  $\rightarrow + \blacksquare + \blacktriangle$ ;

Parte 3 - aperte  $\rightarrow\rightarrow + \blacksquare + \blacktriangle$ ;

Parte 4 - aperte  $\blacksquare + \blacktriangle$ ;

Parte 5 - aperte  $\blacksquare + \blacktriangle$  ao mesmo tempo que o inimigo.

**Capítulo 09:** treino de ataques especiais:

Parte 1 - aperte  $\blacksquare + \times + \blacktriangle + \bullet$ ;

Parte 2 - repita o comando anterior.



▲ Olha o tamanho desse cara! Broly é muito difícil de derrotar e de habilitar

## TÉCNICAS DE LUTA

Conheça as principais técnicas de combate para arrear seus oponentes:

**Esquiva ninja:** quando seu inimigo atacar com socos e chutes, aperte  $\times$  repetidamente para se esquivar.

**Teletransporte:** no momento do impacto inimigo, aperte  $\rightarrow + \bullet$ .

**Carregar KI:** aperte  $\leftarrow\leftarrow$  e segure  $\times$

**Agarrão:** perto do adversário, aperte  $\blacksquare + \times$  ao mesmo tempo.

**Dragon Rush:** acerte seu oponente com R1 ou qualquer outro golpe que o arremesse longe e aperte  $\bullet$  para se teletransportar e iniciar o Dragon Rush. Escolha um botão e o aperte logo em seguida. Se o inimigo apertar o mesmo botão, seu ataque vai falhar, caso contrário você continua seu ataque e pode escolher outro botão.

**Magias Especiais:** carregue sua barra de KI e aperte L2 ou  $\blacksquare + \times + \bullet + \blacktriangle$  para ativar o Hyper Mode. Se você tiver a quantidade de barras de KI exigidas pelo ataque especial, aperte novamente os mesmos botões para aplicá-los. Durante o ataque, surge um medidor de força. Aperte qualquer botão sempre que o medidor se encher para somar força de ataque e superar a barra de defesa inimiga.

**Capítulo 10:** aperte L2 para entrar em Hyper Mode, acerte seu inimigo com R1 e aperte  $\bullet$ .

**Capítulo 11:** aperte  $\downarrow, \downarrow + \times$  para usar a cápsula.

**Capítulo 12:** apenas assista à explicação.

## SKILL EDITING

Nesta opção estão reunidas todas as ferramentas relacionadas com as cápsulas especiais. Há quatro tipos de cápsulas: habilidades (vermelhas), equipamentos (verdes), itens (amarelas) e opções secretas do jogo (cinzas). As cápsulas podem ser adquiridas durante o modo Dragon Universe ou compradas na opção Skill Shop. Para equipá-las, entre na opção Edit Skill ao selecionar seu lutador ou na função Edit Capsules do Skill Editing. Você pode negociar suas cápsulas e trocá-las com um amigo: para isso basta conectar os dois Memory Cards no videogame, entrar na opção Skill Editing e escolher a ferramenta 1P/2P para começar a negociação.

# GUERREIROS BUDOKAI 3

Assim como nas demais versões da série, em Dragon Ball Z: Budokai 3 você conta com um pequeno e limitado grupo de guerreiros no início, mas pode habilitar muitos outros no decorrer do game. Alguns são fáceis de conseguir, mas há outros que exigem diversos esquemas secretos para serem liberados. Conheça os personagens básicos do game e saiba o que fazer para completar a sua galeria de guerreiros.



**Goku** - disponível desde o início do game.



**Kid Gohan** - disponível desde o início do game.



**Teen Gohan** - termine o Dragon Universe com Kid Gohan.



**Gohan** - finalize o modo Dragon Universe com Teen Gohan.



**Great Saiyaman** - complete o Dragon Universe com Gohan.



**Goten** - entre no modo Dragon Universe com Great Saiyaman e derrote Goten.



**Trunks** - termine o modo Dragon Universe com Vegeta.



**Kid Trunks** - entre com Vegeta no Dragon Universe e destrua Majin Buu.



**Krillin** - disponível desde o início do game.



**Piccolo** - disponível desde o início do game.



**Tien** - disponível desde o início do game.



**Yamcha** - disponível desde o início do game.



**Raditz** - disponível desde o início do game.



**Nappa** - disponível desde o início do game.



**Captain Ginyu** - jogue com Goku no Dragon Universe e vença o Capitão Ginyu.



**Recoome** - entre no Dragon Universe com Goku e derrote Recoome.



**Freeza** - vença Freeza no Dragon Universe com Goku.



**Android #17** - jogue com Piccolo no Dragon Universe e vença Android #17.



**Android #18** - termine a jornada de Krillin no Dragon Universe.



▲ As animações dos especiais, fiéis ao anime, deixam qualquer um babando



**Dr. Gero** - aventure-se com Yamcha no Dragon Universe e vença Dr. Gero.



**Cell** - complete o Dragon Universe com Teen Gohan.



**Majin Buu** - derrote-o com Goku, no Dragon Universe.



**Super Buu** - controle Goku no Dragon Universe e vença Super Buu.



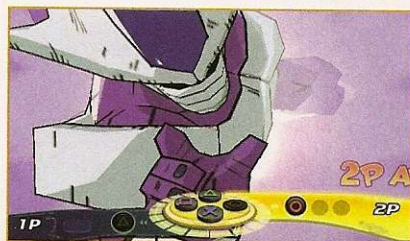
**Kid Buu** - com Goku, chegue ao final do Dragon Universe e derrote a última forma de Buu.



**Dabura** - derrote-o com Gohan adulto no Dragon Universe.



**Vegeta** - jogue com Goku no Dragon Universe e derrote Vegeta.



▲ O maior KI do universo não garante um Dragon Rush. É preciso sorte

Coleção que é coleção tem as suas figurinhas raras. Veja o que fazer para habilitar os lutadores mais secretos do game

# LUTADORES ULTRA-SECRETOS

## Android #16

Termine o Dragon Universe com Krillin e comece uma nova partida com o mesmo lutador. No único momento da jornada em que surgirem dois pontos vermelhos no mapa, escolha o ponto da direita para encontrar um sapo, que na verdade é o capitão Ginyu. A seguir, continue sua aventura até a saga dos andróides, depois vá ao sul do mapa e investigue o arquipélago para encontrar o ponto Plains. Investigue-o para encontrar o Android #16 e leve-o até West City para que Bulma o conserte e o habilite para você.

## Videl

Entre no modo Dragon Universe com Gohan e vá até a casa de Goku, local onde você iniciou este modo. Procure a área ??? nas proximidades para encontrar Videl. Em seguida, vá às ilhas na região sudeste e procure outro ponto secreto para encontrar Videl novamente. Após o papo, a garota será habilitada.



## Cooler

Complete o Dragon Universe com Goku e Vegeta, depois comece uma nova partida com Goku no Dragon Universe e siga sua jornada até derrotar Freeza pela primeira vez. Desta vez surgirão três pontos no seu mapa. Salve seu progresso e vá ao ponto mais ao sul para encontrar Vegeta pronto para encará-lo. Derrote-o rapidamente e vá ao próximo ponto para encontrar Cooler, o irmão de Freeza. Vença a disputa para habilitar o vilão.



## Kid Goku

Quando estiver jogando com Goku no Dragon Universe, visite a casa do mestre Kame logo após o confronto com Radditz, antes de seguir para a batalha com Nappa. A casa do velho sem vergonha fica em uma pequena ilha na extremidade direita do mapa. Encontre-a e você habilitará a versão infantil de Goku. Outro meio de habilitar Kid Goku é terminar o Dragon Universe com Broly.

## Supreme Kai

Termine o Dragon Universe com a versão adulta de Gohan e entre de novo neste mesmo modo com o mesmo personagem. Siga as instruções para habilitar Videl, nesta mesma página, e encontre a garota nos dois pontos de encontro secretos. Derrote Goten no ponto indicado pelo mapa e, antes de seguir para o próximo ponto, vá à região no extremo esquerdo para encontrar a torre Kami's Lookout. Entre nela e derrote Piccolo, depois siga para o norte do mapa e procure a área Mountains para bater um papo com Vegeta. Vá ao ponto indicado e detone Dabura e Vegeta, depois siga para Central City, no centro, e procure o ponto Plains nos arredores para encontrar Supreme Kai e habilite-o.



## Hercule

Jogue com Piccolo no Dragon Universe e alcance o capítulo final do game. Após o evento em Central City e antes do confronto com Majin Buu, vá ao deserto próximo do Baba's Palace e procure o ponto ??? para encontrar Hercule. Após o bate-papo, volte a Central City para dar início a outro evento e assim habilitar Hercule.

## Bardock

Após completar o Dragon Universe pelo menos uma vez com Goku, recomece outra aventura com o herói. Logo no início, procure a nave solitária que Raditz

usou para chegar à Terra e investigue-a para habilitar Bardock, o pai de Goku. Outra opção para habilitar este guerreiro é usar um save game de *Budokai 2* para começar a partida.

## Broly

O lendário super saiyajin é o guerreiro mais legal do game e também um dos mais difíceis de habilitar. Em primeiro lugar, termine o Dragon Universe com Goku e comece uma nova partida com o mesmo herói. Ao chegar à etapa final do game, derrote Majin Buu, a primeira forma do bolo-fofo. Logo que finalizar a batalha, vá ao próximo ponto para que Gohan seja absorvido por Super Buu. Antes de seguir para o próximo ponto, porém, investigue a área ao redor para encontrar a marca ???, na qual você vai encontrar Hércule. Vá até a área do ponto vermelho no mapa e procure por outro ponto ??? nas imediações. Perto deste mesmo local, procure a região Montains e converse com Supreme Kai para descobrir mais pistas sobre Broly, depois prossiga para a batalha contra Super Buu e derrote-o. Enfrente Kid Buu, derrote-o e o game tomará rumos diferentes do original. Vá ao novo ponto indicado pelo mapa para enfrentar o poderoso Broly e vença a insana luta para habilitá-lo.



## Saibaman

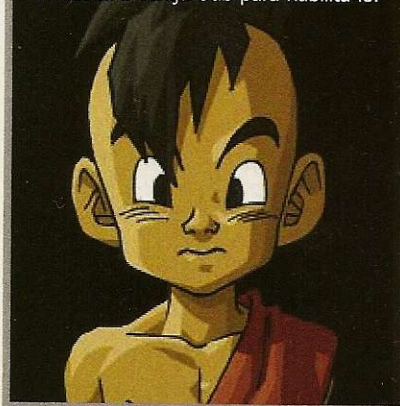
Entre no modo secreto Dragon Arena e use um lutador com nível entre 10 e 20. Enfrente apenas adversários com nível superior a 40 até que Nappa o desafie. Derrote-o e você habilitará Saibaman.

## Cell Jr.

Vá ao modo secreto Dragon Arena e escolha um de seus lutadores que tenha nível entre 20 e 40. Enfrente diversos adversários com nível superior a 35 até que surja a mensagem *Someone Has Suddenly Broke In*, indicando que você foi desafiado por outro lutador. Para habilitar Cell Jr, você deve ser desafiado por Piccolo e vencer a luta logo de primeira.

## Uub

Jogue com Goku no Dragon Universe. Na batalha contra Kid Buu, a última transformação de Majin Buu, destrua o inimigo com o poder especial Super Spirit Bomb. Você tem que estar com as habilidades Super Saiyan 1 e 2 equipadas, mas não pode usá-las no momento do ataque especial. A idéia é que você use o Super Spirit Bomb com Goku normal ou, no máximo, com o Kaioken ativado. Acumule cinco barras de KI e aperte L2 duas vezes para aplicar a magia. Com isso, Goku se transforma em super sayajin nível 2 durante a animação do ataque e arremessa uma enorme bola de energia ao invés de absorvê-la para aplicar o Super Dragon Fist. É obrigatório que você consiga vencer a defesa de Kid Buu no ataque. Se executar a estratégia corretamente, surgirá um novo ponto na arena do Torneio de Artes Marciais após a luta. Vá até lá e vença Uub para habilitá-lo.



## Omega Shenron

Para habilitar o poderoso Omega Shenron é preciso jogar com Goku pela terceira vez no Dragon Universe, ter Broly habilitado e também estar equipado com a cápsula Super Saiyan 4, que possibilita a transformação em super saiyajin nível 4. Repita o procedimento para encontrar Broly e derrote o lendário saiyajin. Vai rolar uma animação e Goku e Vegeta vão se fundir. Após a seqüência, um novo ponto surgirá no mapa. Vá até lá e converse com Bulma em West City, depois siga ao próximo ponto indicado para ganhar a fusão Gogeta. Derrote Gotenks, a fusão entre Goten e Trunks, e vá ao próximo ponto para encontrar Omega Shenron. Vegeta surgirá para ajudá-lo. Com Goku e Vegeta transformados em Saiyajins nível 4, você receberá a mais poderosa fusão, a Super Sayan 4 Gogeta. Use seus novos superpoderes para destruir o monstro e habilitá-lo.



**FICHA TÉCNICA** Tipo: Luta Distribuidor: Atari Produtor: Dimpz Corporation Na Internet: [www.atari.com/dragonballz](http://www.atari.com/dragonballz)  
 Ponto forte: Muitos segredos e excelente sistema de luta Ponto fraco: Pésima apresentação da história Gráfico: 9,5  
 Som: 9,0 Controles: 9,5 Desafio: 9,5 Diversão: 8,5 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 9,2**

# CB GAMES

## Importação e Exportação

[www.cbgames.com.br](http://www.cbgames.com.br)

Venus	US\$ 13
Matrix	US\$ 40
Ótica PS1	US\$ 28
Ótica PS2 400B	US\$ 76
Ótica Dreamcast jap	US\$ 28
Flat Alongadora	US\$ 2
Flat PS1 Laranja	US\$ 3.36
Laser PS1	US\$ 1.50
Laser PS2	US\$ 21
Suspensão c/ lente PS1	US\$ 4.40
Suspensão c/ lente PS2 400-C	US\$ 13.20
Suspensão 400-R	US\$ 26.40
LA 6508 orig.	US\$ 33
BA 5986	US\$ 5.50
BA 5810	US\$ 5.50
BA 5815	US\$ 5.50
BA 5954	US\$ 5.50
BA 5977	US\$ 5.50
BA 6392	US\$ 5.50
BA 6398	US\$ 5.50
BA 6664	US\$ 5.50
BD 6667 p/ X-BOX	US\$ 5.50
Bios PS1	US\$ 10

Capacitor 100X200V	US\$ 1
Fonte GAME CUBE	US\$ 75
Controlador MEGADRIVE	US\$ 1.50
Controlador PS2orig	US\$ 23
Controlador SEGASATURN	US\$ 2
Controlador X-BOX VR5	US\$ 17
Modem PS2	US\$ 20
Memory Card PS2	US\$ 20
Lente p/ PS1	US\$ 3
Motor CD p/ PS1	US\$ 3.30
Motor CD p/ DREAMCAST	US\$ 3.30
Polia CD PS1	US\$ 1.65
CDX 8606	US\$ 10
Kit Engrenage PS1	US\$ 3
Modulador RF 2CAN	US\$ 2

CI Pioneer	
PAJ 001A	US\$ 22
PD 023AM	US\$ 27.50
PD 4887	US\$ 27.50
PD 4986A	US\$ 36
PD 6197A	US\$ 55
PD 8051A	US\$ 55

Projektor SONY VPLcs6 1800 Lumens	US\$ 1.518
SONY Frente CDX R3000	US\$ 55
SONY Frente S2000	US\$ 83
SONY Frente XR3500	US\$ 55
PIONEER Frente CXA 5990-4005	US\$ 33
PIONEER Frente CXA 6646-P6200	US\$ 61
PIONEER Frente DEH 1650	US\$ 77
PIONEER Frente DEH 240F/2400/2450F	US\$ 55
PIONEER Frente DEH P4150	US\$ 84
PIONEER Frente DEH P6350	US\$ 80
PIONEER Leitor AVH P6500	US\$ 220
PIONEER Outros modelos sob consulta de preço	

Console PS2  
**US\$ 282**  
c/ modem



TV PLASMA  
JVC 50"  
**US\$ 3.400**



DVD PIONEER  
AVH P6500  
**US\$ 1.280**



Serviço de Mototáxi para capital SP e Sedex a cobrar

## Assistência Técnica para todo o Brasil

### Placa a base de troca: a partir de R\$ 80,00

PS1/PS-ONE e PS2 Sega Saturn - Dreamcast - S-Ness/Nintendo 64 e GameCube

R. Sta Ifigênia, 308 3º andar - Sl.31 cep: 01207-000 - São Paulo SP - Fone: (11) 3333-1511



**DETONADO**



# SYBERIA 2

**Nesta nova aventura recheada de enigmas, Kate deve continuar a busca pela ilha onde ainda vivem os últimos mamutes da Terra**

Por Danilo Bastos

**S**yberia II é um jogo visualmente soberbo. Seus cenários, todos pré-renderizados, são perfeitos e os personagens, muito bem construídos. Além disso, os ótimos efeitos sonoros e a trilha feita sob medida contribuem para dar à trama um verdadeiro clima de cinema.

Mesmo assim, o game está longe de ser unanimidade. Sua jogabilidade é baseada na solução de enigmas, ao estilo de clássicos como *Alone in the Dark* ou *Resident Evil*, mas ao contrário destes títulos, *Syberia II* não traz um único

elemento de ação. Tudo bem que o roteiro, digno de cinema, empolga em alguns



▲ O game traz muitos enigmas e visual de primeira. Pra que você quer ação?

momentos, mas a emoção não dura muito, o que pode comprometer a diversão dos mais afoitos.

A história é uma continuação direta do jogo anterior, no qual Kate, a

## CONTROLES

- × .....Interage com objetos e pessoas
- .....Entra no menu de itens
- .....Corre
- ▲ .....Sai da tela de interação
- R1 e L1 .....Zoom (ao visualizar objetos)



protagonista, viaja aos Alpes para a aquisição de uma fábrica e acaba se envolvendo na busca pela lendária ilha de Syberia, na Rússia, onde se acredita que os mamutes ainda vivam. Neste episódio, Kate e Hans Voralberg, um velho enigmático, único herdeiro da fábrica do jogo anterior, seguem em busca desta ilha, impulsionados pela

obsessão de Hans, que está fascinado pela ideia de encontrar os mamutes e disposto a qualquer coisa para realizar seu sonho.

Se para você ação não é tudo em um game, aproveite o visual e o clima de cinema de *Syberia II* e mergulhe de cabeça em seus enigmas. Com o detonado das próximas páginas, você vai encontrar a lendária ilha mais cedo do que imagina.



▲ As câmeras fixas, como em *Resident Evil*, limitam a movimentação de Kate

#### Para não se perder no detonado

Como as câmeras do jogo são fixas, todas as direções indicadas são em relação à tela do jogo, e não ao personagem. Por isso, mesmo que o personagem esteja de frente pra você, a direita e a esquerda sempre serão a direita e a esquerda da tela.

**FICHA TÉCNICA** Distribuidor: Microïds Produtor: Microïds Na Internet: <http://www.syberia2-game.com> Tipo: Aventura  
Ponto forte: Visual, trilha sonora e quebra-cabeças Ponto fraco: Jogabilidade travada e falta de ação Gráfico: 9,5  
Som: 9,0 Controles: 4,0 Desafio: 8,0 Diversão: 6,0 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 7,0**

PSS

# EM BUSCA DA ILHA DOS MAMUTES

## A ESTAÇÃO DE TREM



**1** No início do jogo, o trem pára na cidade de Romansburg. Vasculhe a tela à procura de objetos que se destacarem com um símbolo e pressione **X** para interagir com eles.



**2** No caminho atrás de Kate, você encontra Hans, que lhe dará informações sobre a missão. Volte para a sala inicial, abra a porta escura e desça do trem seguindo à direita. Após encontrar o Coronel Emiliou, desça até o fim e fale com Oscar sobre o trem e a missão. Volte e fale com Hans.



**3** Você descobre que precisa de carvão (*coal*). Saia do trem e suba. Kate descobrirá que o portão para a cidade está trancado. Entre na porta em frente à saída do trem, vá até o balcão e pegue informações com o Coronel. Siga à direita do balcão e pegue uma pequena chave, depois saia da loja e desça até a máquina que abastece carvão. Ela não irá funcionar.



**4** Volte e fale com o Coronel. Abaixo da plataforma da máquina de carvão há uma garota chamada Malka.

Fale com ela para pedir ajuda e questione-a sobre a chave do portão. A garota irá pedir doces em troca. Volte à loja do Coronel e pegue os doces ao lado da porta, depois use a chave na gaveta do aparelho da direita para pegar as moedas e retire-a em seguida. Use a quinta moeda no aparelho da esquerda e gire a maçaneta dele para pegar alguns doces. No aparelho do meio, você deve usar a segunda moeda. Entregue a *sugar candy* para Malka e, com a chave que ela lhe der, abra o portão e desça.

## ROMANSBURG

**5** Fale com Malka. Ela lhe dirá que os irmãos Bourgoff podem ajudar com a máquina de carvão. Siga pela porta à direita da garota e fale com Cirkus no balcão. Saia do salão e desça até um portão de madeira. A pessoa que atender explicará que é necessário combustível para que a máquina funcione.

**6** Atrás de Malka está o motor da máquina de carvão. Pegue o tambor de combustível vazio e volte para o portão de madeira. Os irmãos Bourgoff não irão ajudar, por isso, continue seguindo a cerca e rasgue um dos cartazes de Cirkus para entrar na área deles escondido. Abra a caixa no centro da área para libertar a criatura que está presa e troque o tambor de combustível vazio pelo cheio, em cima do barril.

**7** Ao sair do terreno dos Bourgoff, siga um pouco para a esquerda até Kate descobrir um monastério na colina. Volte, ponha o combustível no motor da máquina de carvão e ligue o interruptor, depois suba para a estação de trem e ligue o carregador de carvão. Após concluir a tarefa, volte para o salão de Cirkus para buscar Hans.

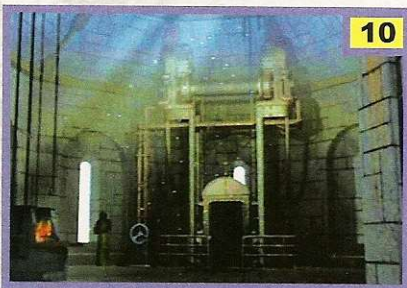


▲ Segundo a lenda, só se pode chegar a Syberia navegando nesta arca



**8** Peça ajuda na loja do Coronel. Ele dirá a Kate que já vendeu todos os remédios para febre. No sótão da loja, porém, há um casaco que ajudará a personagem a suportar o frio no caminho para o monastério, onde ela pode encontrar alguém para ajudar a curar Hans. Suba a escada, pegue o casaco e troque-se no banheiro do trem, depois siga sem demora para o monastério.

**9** Mesmo após tocar o sino, o monge não atenderá a Kate. Você deve voltar e buscar ajuda com Cirkus. Ele lhe contará sobre os *shrouds*, folhetos com propriedades mágicas que dizem aos monges se uma pessoa doente deve ou não ser tratada por eles. Você descobrirá que Malka tem contato com os monges e pode ajudar a conseguir um dos folhetos, por isso vá correndo falar com ela para receber um *token*. Use-o no slot da caixa de metal antes da ponte, acione a alavanca e pegue o *shroud*. Corra e coloque o objeto em Hans.



10

**10** Faça o caminho de volta ao monastério, mas siga em frente até chegar a um lago. O monge que está lá não ajudará muito, mas lhe informará que mulheres são proibidas de entrar no local. No diálogo, você também descobrirá que ele é fascinado por Corvos brancos (*white raven*, ou *merula alba* em latim). Volte à loja do Coronel para pegar apitos para pássaros e entregue o *silver bird*



call para o monge do lago. Ele usará o apito e sairá correndo atrás do pássaro logo em seguida, deixando as roupas de monge para trás. Vista-as e entre no monastério.

## O MONASTÉRIO



11

**11** Pegue a caixa de fósforos do lado esquerdo, siga até o fim e depois vá para a esquerda. Entre na porta, ande até o fundo da sala e fale com o homem que sairá. Só com muita insistência e mostrando o *shroud* o patriarca será convencido a ajudar Hans.

**12** Siga por onde o padre veio, entre pela porta e fale com Hans. Ele lhe pedirá para procurar Alexei, um monge que conhece a cultura dos *youkol*, uma misteriosa tribo do norte que utiliza métodos de cura xamânica. A seguir, saia e fale com o monge do lado de fora, para que ele lhe dê um pergaminho e um medalhão. Para acessá-los, abra a tela de itens com o botão **●** e acione a opção Documents. Acionando o símbolo da mão você pode usar o item e, com o símbolo do olho, pode visualizá-lo. Durante a visualização, é possível aumentar ou diminuir o zoom com os botões R1 e L1. Ao sair, pegue o escovão (Brush) ao lado do balde.



13

**13** Vá falar com o velho, no mesmo local onde o encontrou pela primeira vez. Ele lhe dirá que Alexei já morreu. Use o escovão na pintura à esquerda de onde o patriarca fica para descobrir um código secreto.



14

**14** Vá para a grande porta à esquerda da entrada onde Hans está. Entre e desça à direita. Quando chegar ao piso inferior, use a barra de ferro do lado direito para acender as velas, de acordo com o código que foi descoberto no quadro do passo anterior. Em seguida, suba até o fim da escadaria, localize o painel que foi aberto e coloque o medalhão no meio dele (no buraco que pode ser usado para ver a cidade). Para finalizar, acione as quatro abas, começando com a de baixo e seguindo no sentido horário.

**15** A sombra do olho do mamute irá indicar o local do botão que abre uma porta secreta ao lado. Pegue o livro de Alexei que está no meio da prateleira e depois a relíquia *youkol*. No livro, Alexei explica detalhes sobre a tribo, sua relação com os mamutes e a lendária arca capaz de ir à ilha de Syberia. O livro também conta que a fumaça de uma vela feita de certas amoras e ervas pode curar um enfermo.



16

**16** Volte em direção à entrada do monastério e pegue a tesoura de jardineiro (*shears*) no carrinho de mão. Vá ao cemitério, à esquerda da porta das velas, e use a tesoura na lápide do fundo, à direita. A seguir, pegue as ervas e amoras (*herbs e brambles*) abaixo da lápide e volte para a entrada do monastério. Acione o forno pela alavanca à esquerda, coloque as ervas e amoras na panela e pegue um dos pavios que estão ao lado dela. Gire a torneira, abra a pequena forma que está logo abaixo e pegue a vela de ervas (*herbal candle*). Repita o processo sem as ervas para fazer uma vela normal (*candle*).

**17** Vá ao quarto de Hans, coloque a relíquia *youkol* na mesa, em seguida posicione a vela de ervas na relíquia e acenda-a com os fósforos. Quando Hans acordar, fale com ele, depois vá até a sala do patriarca e pegue a chave que está no altar.



17



20



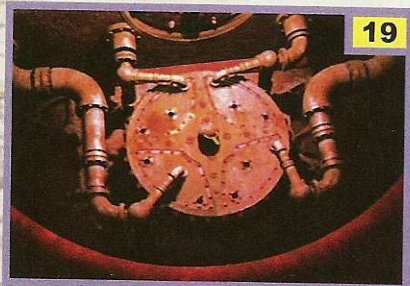
▲ Só com um fish candy você pode convencer este youki a seguir Kate



18

**18** Use a chave no portão que está à direita da porta de entrada. A seguir, entre e use a corda para tocar o sino. Isso fará com que os monges se recolham. Agora você deve ir ao cemitério e posicionar o caixão na frente do muro quebrado. Quando completar a tarefa, volte para pegar Hans e leve-o ao caixão.

## ROMANSBURG



19

**19** Após a fuga, o jogo continuará no trem. Fale com Hans. Ele lhe entregará uma engrenagem, o *mechanical heart*. Use-o nos cavalos mecânicos no salão de Cirkus e acione o parafuso do centro da engrenagem três vezes, para que o medidor acima vá para a direita. Encaixe os canos na engrenagem. O cano superior esquerdo deve ser colocado no encaixe da direita, o superior direito no da esquerda, o inferior direito no encaixe da direita e, por fim, o inferior esquerdo no encaixe central. Para concluir, acione novamente o parafuso no centro da engrenagem para ativar o mecanismo.

**20** Acione a alavanca na parte de baixo da tela para ter acesso ao miniveículo. Tente usá-lo, pois só assim Kate descobrirá que ele precisa ser impulsionado. Desça até o quintal dos irmãos Bourgoff, pegue o jornal sobre da mesa e dê o *fish candy* para o *youki*, uma criatura meio foca, meio

cachorro que está deitada próxima ao sofá. A seguir, volte acompanhado pelo *youki* até a estação de trem e clique no veículo para que ele entre.

## A FLORESTA

**21** Siga sempre pela direita até que o *youki* resolva perseguir o pastor em vez de lhe obedecer. Vá pela esquerda até achar os gravetos (*branches*), depois volte pelo mesmo caminho até encontrar uma pilha de pedras escuras. Ponha os gravetos sob as pedras e acenda-os com os fósforos. Em seguida, pegue o peixe que foi usado como oferenda (*offering*) e entregue-o ao *youki*.



22

**22** Após a árvore cair, use-a para atravessar o rio e siga em frente. Vá para a esquerda depois da cerca e prossiga até chegar a uma casa. Ande até a lareira, pegue o guia do pescador (*The Fisherman's Guide*), a boneca russa (*russian doll*) e o machado (*hatchet*), depois desça até a cozinha e pegue a vasilha para peixe (*fish tank*). Saia pela porta à direita, desça até a plataforma inferior e use a vara de pescar.



23

**23** Na frente dos pés de Kate está uma caixa de iscas. Abra-a e use a menor isca verde (no canto superior direito). Passe o cursor pela água e, com o comando acionar, use a vara de pescar. O melhor local fica à direita do tronco caído. Você precisará de um *orange salmon* para distrair o urso que bloqueia a saída da casa.

Para se livrar do animal, jogue o salmão pela janela para que ele vá embora, deixando para trás o esqueleto do peixe (*fishbone*).



24

**24** Pegue o esqueleto do salmão e vá para a esquerda. Use o machado na ponte quebrada, depois passe a corda (*rope with plate*) no galho que está no alto para atravessá-la. Desça o caminho e siga o *youki* quando ele correr.



25

**25** Use o machado para subir no paredão. Para escalar, é só mover o cursor pela área. Onde for possível interagir, Kate poderá se agarrar. Caso fique sem opções para continuar a escalada, volte um pouco e tente outro caminho. A rota mais rápida é esta: suba duas vezes, vá duas vezes para a direita, quatro para cima, quatro para a esquerda, duas para cima, outras duas para a direita, duas para cima, duas para a direita e, por fim, quatro vezes para cima.

**26** Desça pelo caminho e continue descendo quando a tela mudar. Após a cena, desça mais e vá em direção à torre. Ligue o rádio, sintonize a frequência 0328 e use o microfone. Desça pelo caminho até a trilha do carrinho de neve (*snowmobile*), vire à esquerda e siga pelos escombros do avião. Fale com Boris.



▲ Como o Mundo dos Sonhos, cada cenário do game tem um clima próprio



26

depois acione o ejetor de cockpit no painel à esquerda. Para isso, é só colocar a numeração 8020 no aparelho e acionar o botão.

**27** Siga rumo à locomotiva e salve Oscar, que está enterrado na neve. Vá para a direita e entre no vagão de passageiros do trem. Pegue o projeto do trem (*plan of train*) e o óleo (*oil dispenser*) no quarto de Hans, e use o óleo em Oscar. A seguir, entre no vagão de passageiros vá falar com ele após a cena do jogo.

**28** Volte para o vagão de passageiros e tente acionar o painel no chão, logo antes do quarto de Hans. Chame Oscar pelo celular (Selecione *cell phone* na tela de itens, clique na seta para baixo até aparecer o nome Oscar no visor e aperte *send*), depois use os botões das laterais e o central para acionar o painel.



26

**29** Vá até a estátua de coruja, pegue a manta (*gauze blanket*) atrás do *snowmobile* e coloque-a na boca da estátua. Volte e siga pelo caminho à direita do trem, depois fale com Igor, que estará mais calmo, sem ser incomodado pelo barulho da estátua.

**30** Pegue os sapatos para gelo que estavam embaixo do *snowmobile*, suba a ladeira e, quando Ivan encurrular Kate, use o celular para chamar



30

Oscar. Após Ivan se virar, clique no trenó à esquerda, pegue a faca (*ivory knife*) que está embaixo dos marfins e corte a corda que segura o trenó.

## A ALDEIA YOUKOL

**31** Saia da casa, pegue os chifres de rena (*reindeer antlers*) do lado direito da porta e fale com o cacique *youkol* do lado esquerdo. A seguir, desça pelo caminho à direita e depois vá para baixo. Na lateral direita do caminho, logo após as peças de couro esticadas, há uma tira de couro (*leather strap*) largada no chão. Pegue-a e Kate irá fazer um estilingue (*slingshot*).

**32** Suba de volta pelo caminho e vá para a frente dos tambores. Use o estilingue na estalacite no alto à esquerda para seguir em frente, entre na porta e fale com a xamã. Vá para o lado direito da cama, pegue a máscara *youkol*, depois siga pela esquerda da velhinha. Pegue o oratório (*prayer wheel*).

**33** Saia da casa e desça em direção ao local onde você achou a tira de couro. Continue pela esquerda e logo à frente Kate irá encontrar uma armação de madeira e ossos com um cantil vazio (*empty flask*) pendurado. Pegue-o, e também a *cork bung* (rolha de cortiça), no canto inferior esquerdo. Coloque o cantil na ponta da estrutura e acione a manivela. Acione-a novamente logo depois e retire o cantil cheio de água, depois desça pelo caminho bem à frente de Kate e suba pela direita até chegar à escada de ossos. Suba por ela e atravesse a ponte de madeira até o lado esquerdo. Quando chegar ao outro lado suba pelo caminho, desça outra escada de ossos e prossiga até chegar a uma caverna. Entre e vá pela esquerda.



34

**34** Ao lado esquerdo de uma grande árvore há uma pequena galeria de túneis feita no gelo, por lemingues. Ponha a rolha no buraco mais baixo à direita, depois volte, coloque o *prayer wheel* no poleiro à direita da árvore e acione-o para chamar a coruja.

**35** Volte à galeria dos lemingues, pegue a rolha e coloque-a na entrada logo à frente do bicho. Quando ele passar, coloque a rolha na entrada



35

imediatamente atrás do roedor, em seguida use o cantil na entrada superior esquerda e, para fechar o caminho, coloque o esqueleto de peixe na entrada superior direita. Pegue as frutas dos sonhos (*dream fruit*), volte para a cabana da xamã e fale com ela.

## O MUNDO DOS SONHOS



36

**36** Siga em frente pela caverna até encontrar o mamute de brinquedo. Volte todo o caminho e desça a trilha inteira até chegar a uma garotinha. Fale com ela, depois desça e escada à esquerda. Atravesse a ponte e continue até que a rua possa ser vista de frente. Vá para o muro à direita e entre no portão, depois siga pela direita e entre na casa.

**37** Verifique o relógio à esquerda da escada. Acione o botão da direita cinco vezes e o da esquerda uma vez, depois gire os bonecos que estão acima dos botões e acione o pêndulo central. A seguir, acione o botão da direita nove vezes, o da esquerda uma vez, puxe o pêndulo da direita e toque o sino. Quando o Sr. Voralberg sair, entre na sala e pegue a *attic key* em cima da mesa. Volte e suba as escadas, pois agora você pode abrir a porta com esta chave. Entre pela porta e entregue o mamute de brinquedo ao jovem Hans. Depois de ver a cena, clique na mesa.

## A ALDEIA YOUKOL

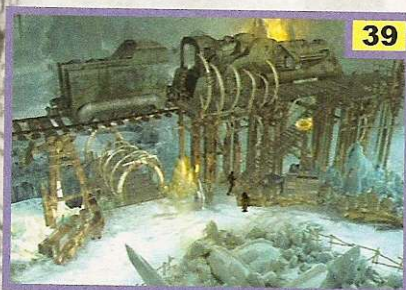
**38** Fale novamente com a xamã e saia da cabana. Siga todo o caminho de volta à primeira escada de ossos, suba-a e siga o caminho por



38

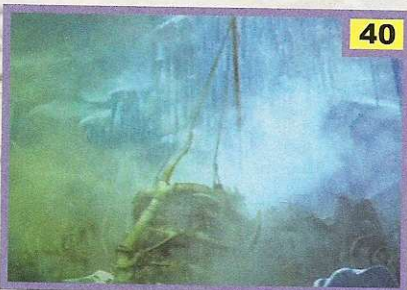


baixo até chegar ao trem. Entre e fale com Oscar, depois vá para a frente do trem e tente usar o cabo. Volte e fale com os *youkol* à direita para que eles ajudem, volte ao cabo e acione o arrieiro para esticá-lo.



39

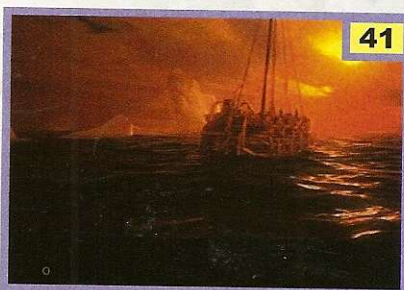
**39** Volte pelo caminho até a ponte de madeira que foi utilizada para chegar à caverna das frutas do sonho, suba na ponte e siga pelo caminho central (entre marfins). Acione a alavanca à direita, volte e desça a primeira escada de ossos novamente. A seguir, siga pelos trilhos até chegar ao trem, entre e fale com Oscar. Siga-o até a cabana da xamã, use a opção de verificar nele e abra seu coração, acionando os botões na ordem correta. Para isso, considere o botão que tiver dois pontos acima dele como se fosse o marcador de 12 horas de um relógio e acione-os na seguinte ordem: primeiro o das 3 h, depois o das 7 h, em seguida o das 3 h novamente, seguido pelo das 6 h, o das 9 h e, por fim, o das 12 h. Retire a chave, fale com a xamã após a cena e volte para o trem.



40

**40** Vá para o painel e use a chave no ponto entre os dois medidores mais altos. Acione a alavanca superior esquerda, depois utilize o mecanismo mais próximo, à direita do grande registro prateado. Use a alavanca superior direita e a superior esquerda novamente. Acione o mecanismo mais distante, à direita do maior registro prateado, depois use o grande registro marrom, à esquerda e, em seguida, o mecanismo que está à esquerda do medidor mais baixo. Por fim, acione o pequeno registro

cinza que está acima do medidor mais baixo, para que o vapor gerado possa descongelar a arca.



41

**41** Suba pelo caminho depois da pequena ponte de ossos para falar com o cacique *youkol*, depois volte, solte o *youki* e retome em direção ao cacique novamente. Suba a rampa onde está o bicho para que o grande portão seja aberto. A arca iniciará sua viagem, mas sua âncora se prenderá a uma geleira, no caminho.

## O ICEBERG



42

**42** Desça da arca, vá para a direita e depois suba. Pegue a presa (*narwhal tusk*) e siga pelo caminho anterior para a esquerda até encontrar uma âncora de ossos próxima a uns pingüins. Use o *narwhal tusk* nela.

**43** Vá para a esquerda, depois para a direita e observe o navio de longe. Volte e siga à esquerda, logo acima da fileira de pingüins. Verifique o



43

## Dicas de Explorador

- Quando estiver conversando com algum personagem, procure usar todas as opções na lista de assuntos repetidamente até que elas sumam da lista. Desta forma Kate Walker saberá o máximo de informações possíveis, o que vai influenciar no que ela pode ou não fazer mais à frente;
- Use a mesma estratégia com os locais e itens. Vasculhe tudo e verifique sempre a possibilidade de utilizar itens em locais ou objetos diferentes para ter certeza de ter feito todo o possível. Se você achar um copo, por exemplo, encha-o de água para ver o que acontece. Só assim é possível obter informações para a solução dos enigmas e quebra-cabeças;
- Ao abrir uma tela de interação, movimente o cursor por toda a área como um mouse de computador, em busca de algo com o que você possa interagir. Se o cursor mudar de círculo para ferramenta, é possível interagir com o alvo. Caso haja um X sobre a ferramenta, no entanto, não é possível interagir com o alvo neste momento. Alguns itens podem ser selecionados com o botão **●**, na tela de interação.

ninho dos pingüins e use a boneca russa nele para atrair alguns, depois volte para onde Kate visualizou a arca e use o *narwhal tusk* na rachadura.

**44** Mova o barril à direita e entre pela porta. Em seguida, suba a escada mais próxima a Hans e pegue o *ivory hook* (gancho de marfim), depois desça a escada e volte para a sala anterior. Suba no barril, use o gancho no encaixe e acione o nó da corda, a seguir desça e acione a alavanca para içar a vela e seguir viagem até a ilha.

## A LENDÁRIA SYBERIA

**45** Saia da arca, siga para a esquerda, depois desça a escada e continue até a caixa de madeira. Pegue as três pedras e siga para cima, pelo caminho. Quando a câmera voltar a mostrar Kate mais de perto, verifique a grama à direita, no início do caminho, e pegue uma flor e mais uma pedra.

**46** Volte para a arca e use a flor para acordar o *youki*. Volte para o local onde a flor estava e siga para cima até chegar ao portão. Acione a alavanca e continue andando, depois suba as escadas e siga até a estrutura feita de madeira. Clique nela e, em seguida, verifique o painel no chão. Coloque a primeira pedra no espaço inferior esquerdo, a segunda no espaço à direita, a terceira no superior esquerdo, a quarta em cima e, por fim, coloque a pedra que está no canto superior esquerdo da tela no espaço inferior direito do painel. Acione a alavanca à esquerda da estrutura, depois pegue a chave de marfim que vai aparecer embaixo do mecanismo.

**47** Suba as escadas, fale com Hans e desça pelo outro lado. Use a chave de marfim na placa escura, à esquerda da manivela, depois retire-a e coloque-a no buraco mais baixo da terceira coluna da placa (da direita para a esquerda). Gire a manivela, vá para a tubulação à esquerda e acione o mecanismo que está no meio da parte de cima. A seguir, acione o mecanismo que está embaixo e à esquerda, depois ative duas vezes o que está no meio da parte de baixo. Por fim, acione os mecanismos que estão embaixo, na horizontal, no canto direito. O aparelho irá soar, atraindo os mamutes. Tudo o que você tem de fazer agora é assistir ao final.



Por Julio Wecchi

## SUPERTESTE

# MULTI-MEDIA DOCKING STATION

Conheça o equipamento que traz cinco acessórios em um e veja se vale a pena comprá-lo

**E**ste tipo de acessório é inédito na seção *Superteste*. O *Multi-media Docking Station*, da *dreamGear*, é uma plataforma especial criada especialmente para os modelos antigos do PS2, da série SCPH 50000 ou inferior. Por isso, ela não é anatomicamente compatível com o PlayStation 2 Slim. O equipamento traz cinco acessórios diferentes em um: uma base para deixar o console na posição vertical, um MultiTap, um controle remoto para o DVD player, um seletor de entradas de áudio e vídeo e um fone de ouvido.



▲ Junto ao MultiTap, o botão liga/desliga e o sensor do controle remoto

O porta DVDs tem capacidade para até 11 filmes ou jogos de PS2

O aparelho vem com um MultiTap, com capacidade para quatro controles

O controle remoto universal também serve para o PS2

### CARACTERÍSTICAS

- ▶ Acabamento em plástico
- ▶ MultiTap para a porta do primeiro controle
- ▶ Controle remoto universal
- ▶ Receptor IR para o controle remoto
- ▶ Fone de ouvido estéreo
- ▶ 11 compartimentos para guardar jogos
- ▶ 4 lugares para guardar memory cards
- ▶ 4 entradas de vídeo composto ou S-Video
- ▶ 4 entradas de áudio estéreo
- ▶ 1 entrada RF
- ▶ 1 saída de vídeo composto ou S-Video
- ▶ 1 saída RF
- ▶ 1 entrada para o fone de ouvido
- ▶ Não é licenciado pela Sony
- ▶ Produto norte-americano
- ▶ Fabricado na China

### CONTEÚDO DA EMBALAGEM

- ▶ 1 base
- ▶ 1 controle remoto
- ▶ 1 fonte de 9 volts
- ▶ 1 fone de ouvido
- ▶ 1 manual de instruções em inglês



**FICHA TÉCNICA** – Fabricante: *DreamGear* ([www.dreamgear.net](http://www.dreamgear.net)) Onde encontrar: Eletromil (0xx11) 3337-5557 Ponto Forte: Cinco acessórios em um e preço baixo. Ponto Fraco: É um trambolhão e o fone de ouvido tem fio curto. Além disso, o MultiTap só alcança a primeira porta do controle Preço médio: R\$ 219,00 Diversão: 7,5 NOTA: 7,0

PS2



▲ No acessório, é possível conectar DVD, som, videocassete e, é claro, o PS2

## Portas e conexões

Instalar o acessório é fácil, mas requer um pouco de atenção. É preciso colocar o PS2 no espaço disponível e conectar os cabos, tanto no videogame quanto na TV. Como a entrada 1 fica ocupada pelo conector do acessório, o jogador deve usar uma das quatro portas disponíveis da base ou a segunda entrada do próprio PS2. O MultiTap funciona como um adaptador comum, que transforma uma porta em quatro. Já o controle remoto comanda as funções básicas dos filmes em DVD e usa o receptor do próprio *Multi-media Docking Station*, o que o torna compatível com qualquer PS2 antigo. Vale lembrar que o controle é universal e funciona em diversos modelos de TVs, DVD players e também em outros equipamentos.

## Mais recursos

Outro acessório integrado é o seletor de áudio e vídeo. Além do PS2, você pode ligar mais quatro equipamentos ao mesmo tempo, como DVD players, videocassetes e outros videogames. O botão AV SELECT seleciona a entrada que será exibida na TV. É um recurso essencial para quem tem muitos aparelhos para conectar ou TVs com poucas entradas.

Já o fone de ouvido deve ser conectado na entrada PHONE da plataforma. Quando ele está plugado, o som do televisor é desligado automaticamente. Infelizmente, o acessório não traz um controle de volume e o fone só tem 1,20 m de fio.

Além de todos esses recursos, o equipamento se transforma em um pequeno rack que comporta até quatro memory cards e 12 jogos ou filmes em DVD. Com R\$ 219,00, você pode comprar um *Multi-media Docking Station* em importadoras ou lojas de videogames, como a Eletromíl, em São Paulo. É um preço razoável para um equipamento com tantos acessórios integrados.

# ACESSÓRIOS

## Atenção, piloto virtual! Conheça os acessórios importados para você voar baixo nas pistas

### GT FORCE PRO

O volante oficial do *Gran Turismo 4* chegou junto com o lançamento do game no Japão, em dezembro do ano passado. O equipamento se destaca dos demais volantes por trazer giro de 900° (duas voltas e meia) e alta sensibilidade. O acessório conta também com uma pedaleira dupla e um câmbio (à direita), tudo com ótimo acabamento.

#### CARACTERÍSTICAS

- Giro de 900° ou 200°
- Câmbio seqüencial
- Pedaleira dupla
- Exclusivo para PS2



#### FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Logitech **Preço médio:** US\$ 150 **Site:** www.logitech.com

### RACING SIMULATION COCKPIT

Quem é fanático por jogos de corrida vai curtir esse cockpit esportivo que foi desenhado para o volante GT Force Pro. O Racing Simulation Cockpit traz uma base para o assento e mais dois suportes especiais para o volante e para a pedaleira dupla. E o mais importante é que tudo isso pode ser ajustável conforme o tamanho do piloto.

#### CARACTERÍSTICAS

- Cores preta, vermelha e azul
- Poltrona dobrável
- Hastes ajustáveis
- Desenhada para o GT Force



#### FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Playseats **Preço médio:** US\$ 180 **Site:** www.playseats.nl

### XTREME FX RACING

Produzido pela Intec, este volante é compatível com todos os modos do PS2: analógico, digital e volante. Apesar de não contar com um câmbio lateral, o acessório tem dez botões de fácil acesso, incluindo quatro comandos bem próximos à extremidade do volante. É um dos equipamentos mais simples da categoria.

#### CARACTERÍSTICAS

- Centralização automática
- Giro de 360°
- Pedaleira dupla
- Compatível com PS2

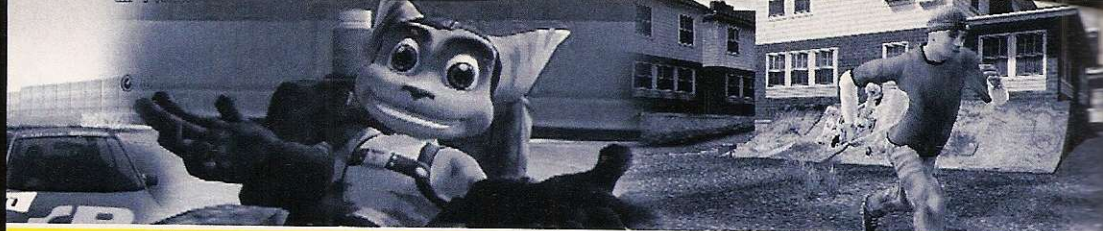


#### FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Intec **Preço médio:** US\$ 80 **Site:** www.amazon.com



# DICAS



# THE KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUNDED

## KING OF FIGHTERS 94 RE-BOUNDED, THE MOVIMENTOS ESPECIAIS

### - Importante

1 - Os comandos a seguir servem somente para o lutador na posição do primeiro jogador (Player 1). Se você estiver jogando com o segundo controle (Player 2), inverta os seguintes botões direcionais:  $\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow$ .

2 - Os golpes indicados com "(S)" são os movimentos especiais. Eles arrancam mais energia do oponente do que qualquer outro movimento isolado. Para fazer o especial, no entanto, é preciso carregar a barra secundária do seu lutador. Basta apertar e segurar os quatro botões básicos (■ + ✕ + ▲ + ●) até o personagem ficar com um efeito piscante.

3 - Os comandos separados por um sinal de "+" devem ser feitos simultaneamente, já os botões entre "/" são opcionais.

### - Controles

■ - Soco fraco, ✕ - Chute fraco

▲ - Soco forte, ● - Chute forte

### - Movimentos básicos

Dash para frente:  $\rightarrow, \rightarrow$

Dash para trás:  $\leftarrow, \leftarrow$

Abaixar:  $\downarrow, \downarrow$

PS2

Desvio lateral: L1 / ■ + ✕  
Carregar: ■ + ✕ + ▲ + ●  
Ataque: ▲ + ● (funciona no alto)  
Contra-ataque:  $\rightarrow$  + ■ + ✕

### - Japan Team

#### Kyo Kusanagi

Overhead Kick:  $\rightarrow$  + ● (perto)

108 Shiki: Yami Barai:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

100 Shiki: Oniyaki:  $\rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

101 Shiki: Soboro Guruma:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + chute

Ura108 Shiki: Orochinagi (S):  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + ▲

#### Benimaru Nikaido

Flying Drill:  $\downarrow$  + ● (no alto)

Iai Geri:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute

Shinkuu KatateGoma:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute

Raijin Ken:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco

Raikou Ken (S):  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

#### Goro Daimon

Jirایشin:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco

Chou Oosotogari:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + chute (perto)

Chou Ukemi:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute

Tenchi Kaeshi:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + soco (perto)

Jigoku Gokuraku Otoshi (S):

$\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ▲

#### - Fatal Fury Team

#### Terry Bogard

Power Wave:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Burn Knuckle:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco

Crack Shoot:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute

Rising Tackle: segure  $\downarrow, \uparrow$  + soco

Power Geyser (S):  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \rightarrow$  + ✕ + ▲

#### Andy Bogard

Hishouken:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ■

Shouryudan:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Kuuhadan: segure  $\downarrow, \rightarrow$  + chute

Zaneiken: segure  $\downarrow, \rightarrow$  + soco

Chou Reppadan (S): segure  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + ✕ + ●

#### Joe Higashi

Sliding Kick:  $\downarrow$  + ✕

Hurricane Upper:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Slash Kick: segure  $\downarrow, \rightarrow$  + chute

Tiger Kick:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \uparrow$  + chute

Exploder: soco várias vezes

Screw Upper (S):  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + ✕ + ▲

#### - Art of Fighting Team

#### Ryo Sakazaki

Ko Ou Ken:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco (funciona no alto)

Kohou:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco

Hien Shippu Kyaku:  $\downarrow, \rightarrow$  + chute

Zanretsu Ken:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + soco

Haoh Shou Ko Ken:  $\rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Ryuuko Ranbu (S):  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ▲

#### Robert Garcia

Ryuugeki Ken:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Ryuuga:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco

Hien Shippu Kyaku:  $\downarrow, \rightarrow$  + chute

Hien Ryuujin Kyaku:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  (no alto)

Haoh Shou Ko Ken:  $\rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Gen'ei Kyaku:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute

Ryuuko Ranbu (S):  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ▲

#### Takuma Sakazaki

Ko Ou Ken:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

ShoranKyaku:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute (perto)

Hien Shippu Kyaku:  $\downarrow, \rightarrow$  + chute

Zanretsu Ken:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco

Haoh Shou Ko Ken:  $\rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco

Ryuuko Ranbu (S):  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ▲ + ■

#### - Ikari Team

#### Heidern

Moon Slasher: segure  $\downarrow, \uparrow$  + soco

Cross Cutter: segure  $\leftarrow, \rightarrow$  + soco

Neck Rolling: segure  $\downarrow, \uparrow$  + chute

Storm Bringer:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + ▲ (perto)

Final Bringer (S): segure  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow, \uparrow$  + ✕ + ▲

#### Ralf Jones

Gatling Attack: segure  $\leftarrow, \rightarrow$  + soco

Vulcan Punch: soco várias vezes



Super Argentine Backbreaker:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute  
(deve ser usado perto do oponente)  
Bari Bari Vulcan Punch (S): segure  $\downarrow \leftarrow \rightarrow + \times + \blacktriangle$

Clark Steel

Gatling Attack: segure  $\leftarrow \rightarrow +$  soco

Vulcan Punch: soco várias vezes

Super Argentine Backbreaker:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

(deve ser usado perto do oponente)

Ultra Argentine Backbreaker (S):  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow$

$\downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$  (perto do oponente)

- Kim Team

Kim Kaphawn

Kubikime Otoshi:  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow + \blacktriangle$  (perto do oponente)

Sakkyaku Nage:  $\leftarrow$  ou  $\rightarrow + \bullet$  (perto do oponente)

Nerichagi:  $\rightarrow + \times$

Hien Zan: segure  $\downarrow \uparrow +$  chute

Hishou Kyaku:  $\downarrow +$  chute (no alto)

Han Getsu Zan:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  chute

Hou'ou Kyaku (S):  $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + \times + \bullet$

Chang Koehan

Swinging Ball: soco várias vezes

Tekkyuu Funsai Geki: segure  $\leftarrow \rightarrow +$  soco

Tekkyuu Taiko Uchi:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Haki Kyaku:  $\downarrow \downarrow +$  chute

Tekkyuu Dai Bousou (S):  $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$

Choi Bounge

Kaiten Hien Zan: segure  $\leftarrow \rightarrow +$  soco, soco

Tatsumaki Shippuu Zan: segure  $\downarrow \uparrow +$  soco

Hishou Kuuretsu Zan: segure  $\downarrow \uparrow +$  chute

Shin! Chouzetsu Tatsumaki Shinkuu Zan (S): segure

$\leftarrow \downarrow \downarrow \uparrow + \times + \blacktriangle$

- Female Team

Yuri Sakazaki

Ko Ou Ken:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Haou Shoukou Ken:  $\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Saifa:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Raiou Ken:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Hyakuretsu Binta: close,  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  chute

Hien Hou'ou Kyaku (S):

$\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \times + \blacktriangle$

Mai Shiranui

Ryuu En Bu:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Ka Chou Sen:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Hissatsu Shinobi Bachi:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Musasabi no Mai:  $\downarrow \uparrow + \blacktriangle$

Chou Hissatsu Shinobi Bachi (S):  $\rightarrow \downarrow \rightarrow + \times + \blacktriangle$

King

Venom Strike:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Double Strike:  $\rightarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow +$  chute

Moshuu Kyaku:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  chute

Tornado Kick:  $\leftarrow \downarrow \downarrow +$  chute

Trap Shot:  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  chute

Illusion Dance (S):  $\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \times + \bullet$

- Psycho Soldier Team

Athena Asamiya

Phoenix Bomb:  $\downarrow + \bullet$  (no alto)

Psycho Ball:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Psycho Reflector:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Phoenix Arrow:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco (no alto)

Shining Crystal Bit (S):

$\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow + \times + \blacktriangle$

Sie Kensou

Choukyuudan:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Ryuu Renga:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Ryuu Gakusai:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Shinryuu Tenbu Kyaku (S):  $\downarrow \downarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow + \bullet$

Chin Gentsai

Ki Suishuu:  $\leftarrow \downarrow \downarrow +$  soco

Kaiten-teki Kuufutsu Ken:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Hyoutan Geki:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Gouran Enpou (S):  $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + \blacktriangle$

- Sports Team

Lucky Glauber

Cyclone Break:  $\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow +$  chute

Lucky Vision:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

Death Bound:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Hell Bound (S):  $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + \times + \blacktriangle$

Heavy d!

Diamond Bust:  $\downarrow \downarrow \rightarrow \rightarrow +$  chute

Soul Flower:  $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

RSD:  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco

D. Crazy (S):  $\downarrow \downarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + \blacktriangle$

Brian Battler

Brian Tornado:  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco

Screw Body Press:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute (no alto)

Hyper Tackle:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Big Bang Tackle (S):  $\downarrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

- Lutadores especiais

Saisyu K.

Head Move:  $\rightarrow + \blacktriangle \bullet$  (perto do oponente)

SPunch:  $\rightarrow + \blacktriangle$

Circle Flame:  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco

Front Flame:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Wave Flame:  $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Burst of Flame (S):  $\downarrow \downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

Rugal B.

Ball of Death:  $\leftarrow \rightarrow +$  soco

Blue wave:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  soco

SBlue Wave:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  soco

Knife of Death:  $\downarrow \downarrow \rightarrow +$  chute

SMove:  $\downarrow \downarrow \leftarrow +$  chute

Super Punch (S)  $\rightarrow \downarrow \downarrow +$  soco

KING OF FIGHTERS 94 RE-BOU, THE



KING OF FIGHTERS 94 RE-BOU, THE





# DICAS



## N

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Manhas fáceis

Pressione os seguintes botões na tela principal do jogo. \$ 1.000 no Career e carros

RX-8 e Skyline no Quick Race

←, ←, →, →, ■, →, L1, R1

\$ 200 no banco

↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓

Lancer Evolution 7 liberado

L1, L1, L2, L2, L2, R2, R2, ●, ●, ■

Upgrades Level 1 (performance)

L1, R1, L1, R1, ←, ←, →, ↑

Upgrades Level 2 (performance)

R1, R1, L1, R1, ←, →, ↑, ↓

Upgrades Level 1 (visual)

R1, R1, ↑, ↓, L1, L1, ↑, ↓

Upgrades Level 2 (visual)

L1, R1, ↑, ↓, L1, ↑, ↑, ↓

Todas as pistas

↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■

Adesivo Best Buy

↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ←

Adesivo do Burger King

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ←

## Y

### YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

Starships ilimitados

Separe três memory cards e chame-os de 1, 2 e 3, respectivamente. Coloque o seu save game principal no memory card 1 e faça uma cópia dele para o "2". Comece uma nova partida e crie outro save game, batizando-o com um nome diferente do usado no "1". Grave este Save no "3", depois coloque o memory card "2" na primeira entrada do console e o "3" na segunda. Em seguida, carregue o jogo salvo no memory card "2", compre as cartas desejadas e salve seu progresso. Volte ao menu principal do game, entre na opção Trade e aperte X para que o jogo leia as informações armazenadas nos dois memory cards. Na tela do lado esquerdo, selecione as cartas que você comprou e salvou no "2" e aperte ■ para transferi-las para o "3". Pressione ■ no controle 2 para finalizar a troca. Feito isso, volte ao menu principal do jogo, coloque o "1" na primeira entrada do videogame e deixe o "3" na segunda. Entre na opção Trade novamente e transfira aquelas cartas que você enviou

PS2

ao "3" para o memory card "1". **Resumo da dica:** o save game do memory card 1 é o principal. Fazendo uma cópia dele para o memory card 2, você pode gastar seus Starchips para comprar cartas e depois as transferir para o "3". Para finalizar, mande as cartas compradas de volta ao "1". Assim, o save game do memory card 1 receberá novas cartas mantendo a mesma quantidade de Starchips. Para comprar mais cartas, duplique novamente o save game do "1" e repita o processo.

#### Senhas Espertas (parte 1)

No menu secundário do game, há uma opção chamada Password. Insira as senhas listadas abaixo para habilitar as respectivas cartas para compra. Pague-as com Starchips adquiridos durante as batalhas. Confira a seguir o nome e as senhas especiais das primeiras 400 cartas do game. As demais serão publicadas na próxima edição da Dicas & Truques.

- 001 - Blue Eyes White Dragon - 89631139
- 002 - Mystical Elf - 15025844
- 003 - Hitotsu-Me Giant - 76184692
- 004 - Baby Dragon - 88819587
- 005 - Ryu-Kishin - 15303296
- 006 - Feral Imp - 41392891
- 007 - Winged Dragon #1 - 87796900
- 008 - Mushroom Man - 14181608
- 009 - Shadow Specter - 40575313
- 010 - Blackland Fire Dragon - 87564352
- 011 - Sword Arm of Dragon - 13069066
- 012 - Swamp Battleguard - 40453765
- 013 - Tyhone - 72842870
- 014 - Battle Steer - 18246479
- 015 - Flame Swordsman - 45231177
- 016 - Time Wizard - 71625222
- 017 - Right Leg of the Forbidden One - 08124921
- 018 - Left Leg of the Forbidden One - 44519536
- 019 - Right Arm of the Forbidden One - 70903634
- 020 - Left Arm of the Forbidden One - 07902349
- 021 - Exodia the Forbidden - 33396948
- 022 - Summoned Skull - 70781052
- 023 - The Wicked Worm Beast - 06285791
- 024 - Skull Servant - 32274490
- 025 - Horn Imp - 69669405
- 026 - Battle Ox - 05053103
- 027 - Beaver Warrior - 32452818
- 028 - Rock Ogre Grotto #1 - 68846917
- 029 - Mountain Warrior - 04931562
- 030 - Zombie Warrior - 31339260
- 031 - Koumori Dragon - 67724379
- 032 - Two-headed King Rex - 94119974
- 033 - Judgeman - 30113682
- 034 - Saggi the Dark Clown - 66602787
- 035 - Dark Magician - 46986414
- 036 - The Snake Hair 29491031
- 037 - Gaia the Dragon Champion - 66889139
- 038 - Gaia the Fierce Knight - 06368038
- 039 - Curse of Dragon - 28279543

PS2

- 040 - Dragon Piper - 55763552
- 041 - Celtic Guardian - 91152256
- 042 - Illusionist Faceless Mage - 28546905
- 043 - Karbonala Warrior - 54541900
- 044 - Rogue Doll - 91939608
- 045 - Oscillo Hero #2 - 27324313
- 046 - Griffone - 53829412
- 047 - Torike - 80813021
- 048 - Sangan - 26202165
- 049 - Big Insect - 53606874
- 050 - Basic Insect - 89091579
- 051 - Armored Lizard - 15480588
- 052 - Hercules Beetle - 52584282
- 053 - Killer Needle - 88979991
- 054 - Gokibore - 15367030
- 055 - Giant Flea - 41762634
- 056 - Larvae Moth - 87756343
- 057 - Great Moth - 14141448
- 058 - Kuriboh - 40640057
- 059 - Mammoth Graveyard - 40374923
- 060 - Great White - 13429800
- 061 - Wolf - 49417509
- 062 - Harpie Lady - 76812113
- 063 - Harpie Lady Sisters - 12206212
- 064 - Tiger Axe - 49791927
- 065 - Silver Fang - 90357090
- 066 - Kojikoccy - 01184620
- 067 - Perfectly Ullimate Great Moth - 48579379
- 068 - Garoozis - 14977074
- 069 - Thousand Dragon - 41462083
- 070 - Fiend Kraken - 77456781
- 071 - Jellyfish - 14851496
- 072 - Cocoon of Evolution - 40240595
- 073 - Kairyu-Shin - 76634149
- 074 - Giant Soldier of Stone - 13039848
- 075 - Man-Eating Plant - 49127943
- 076 - Krokodilus - 76512652
- 077 - Grappler - 02906250
- 078 - Axe Raider - 48305365
- 079 - Megazowler - 75390004



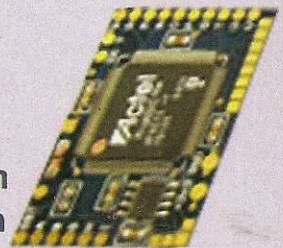


# Tilty's<sup>®</sup> Games

## 10 anos de tradição em games

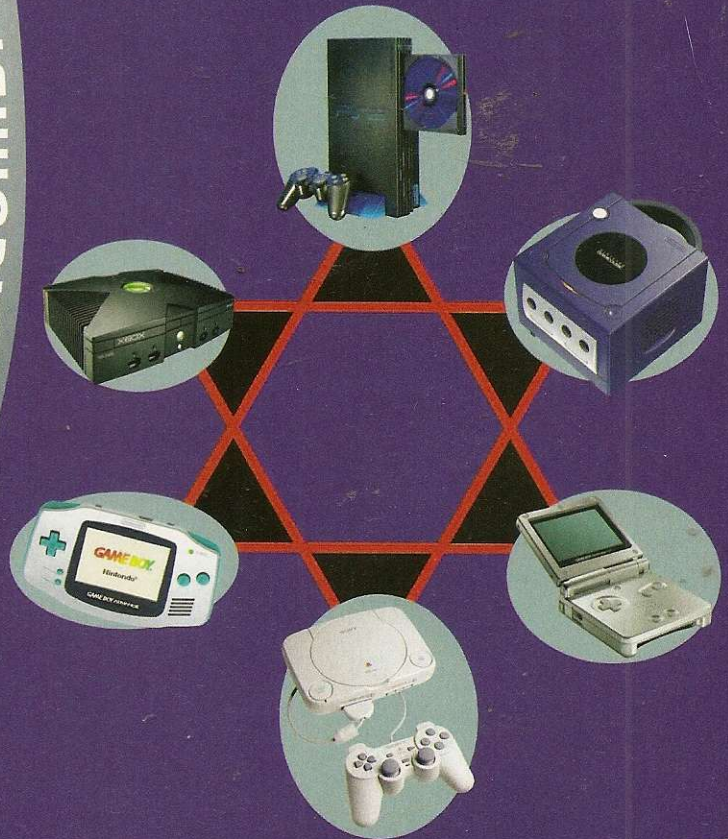


Assistência técnica especializada em  
games de todas as marcas  
Destramento PS-2 na hora (consulte)  
Destramento PS-2 Japonês e Europeu  
Representante Thunder, MATRIX e DMS-3 em  
São Paulo. Serviços executados com garantia



- . Venda de Consoles de todas as marcas e modelos;
- . Acessórios em geral;
- . Facilitamos o pagamento;
- . Tudo com garantia e segurança;
- . Trabalhamos com cheques e todos os cartões de crédito
- . SEDEX para todo o Brasil
- . Não temos filiais;

[www.tiltysgames.com.br](http://www.tiltysgames.com.br)



Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo  
Tel: 6191-3000 / 6193-7163 - Fax: 294-9611



# DICAS



- 080 - Uraby - 01784619
- 081 - Crawling Dragon #2 - 38289717
- 082 - Red-eyes B. Dragon - 74677422
- 083 - Castle of Dark Illusions - 00062121
- 084 - Reaper of the Cards - 33066139
- 085 - King of Yamimakai - 69455834
- 086 - Barox - 06840573
- 087 - Dark Chimera - 32344688
- 088 - Metal Guardian - 68339286
- 089 - Catapult Turtle - 95727991
- 090 - Gyakutenno Megami - 31122090
- 091 - Mystic Horseman - 68516705
- 092 - Rabid Horseman - 94905343 999999
- 093 - Zanki - 30090452
- 094 - Crawling Dragon - 67494157
- 095 - Crass Clown - 93889755
- 096 - Armored Zombie - 20277860
- 097 - Dragon Zombie - 66672569
- 098 - Clown Zombie - 92667214
- 099 - Pumpking the King of Ghosts - 29155212
- 100 - Battle Warrior - 55550921
- 101 - Wings of Wicked Flames - 92944626
- 102 - Dark Mask - 28933734
- 103 - Job Change Mirror - 55337339
- 104 - Curtain of the Dark ones - 22026707
- 105 - Tomozaurus - 46457856
- 106 - Spirit of the Winds - 54615781
- 107 - Kagenigen - 80600490
- 108 - Graveyard and the Hand of Invitation - 27094595
- 109 - Goddess With the Third Eye - 53493204
- 110 - Hero of the East - 89987208
- 111 - Doma the Angel of Silence - 16972957
- 112 - The Witch that Feeds on Life - 52367652
- 113 - Dark Gray - 09159938
- 114 - White Magical Hat - 15150365
- 115 - Kamion Wizard - 41544074
- 116 - Nightmare Scorpion - 88643173
- 117 - Spirit of the Books - 14037717
- 118 - Supporter in the Shadows - 41422426
- 119 - Trial of Nightmares - 77827521
- 120 - Dream Clown - 13215230
- 121 - Sleeping Lion - 40200834
- 122 - Yamatano Dragon Scroll - 76704943
- 123 - Dark Plant - 13193642
- 124 - Ancient Tool - 49587396
- 125 - Faith Bird - 75582395
- 126 - Orion the Battle King - 02971090
- 127 - Ansatsu - 48365709
- 128 - Lamoon - 75850803
- 129 - Nemuriko - 90963488
- 130 - Weather Control - 37243151
- 131 - Octoberser - 74637266
- 132 - The 13th Grave - 00032864
- 133 - Charubin the Fire Knight - 37421579
- 134 - Mystical Capture Chain - 63515678
- 135 - Fiend's Hand - 52800428
- 136 - Witty Phantom - 36304921

- 137 - Mystery Hand - 62793020
- 138 - Dragon Statue - 09197735
- 139 - Blue-eyed Silver Zombie - 35282433
- 140 - Toad Master - 62671448
- 141 - Spiked Snail - 98075147
- 142 - Flame Manipulator - 34460851
- 143 - Necrolancer the Timelord - 61454890
- 144 - Djinn the Watcher of the Wind - 97843505
- 145 - The Bewitching Phantom Thief - 24348204
- 146 - Temple of Skulls - 00732302
- 147 - Monster Egg - 36121917
- 148 - The Shadow Who Controls the Dark - 63125616
- 149 - Lord of the Lamp - 99510761
- 150 - Akihiron - 36904469
- 151 - Rhaintumos of the Red Sword - 62403074
- 152 - The Melting Red Shadow - 98898173
- 153 - Dokuroize the Grim Reaper - 25882881
- 154 - Fire Reaper - 53581214
- 155 - Larvas - 94675535
- 156 - Hard Armor - 20060230
- 157 - Firegrass - 53293545
- 158 - Man Eater - 93553943
- 159 - Dig Beak - 29948642
- 160 - M-Warrior #1 - 56342351
- 161 - M-Warrior #2 - 92731455
- 162 - Tainted Wisdom - 28725004
- 163 - Lisark - 55210709
- 164 - Lord of Zemlia - 81618817
- 165 - The Judgement Hand - 28003512
- 166 - Mysterious Puppeteer - 54098121
- 167 - Ancient Jar - 81492226
- 168 - Darkfire Dragon - 17881964
- 169 - Dark King of the Abyss - 53375573
- 170 - Spirit of the Harp - 80770678

- 171 - Big Eye - 16768387
- 172 - Armaill - 53153481
- 173 - Dark Prisoner - 8958090
- 174 - Hurricail - 15042735
- 175 - Ancient Brain - 42431843
- 176 - Fire Eye - 88435542
- 177 - Monsturtle - 15820147
- 178 - Claw Reacher - 41218256
- 179 - Phantom Dewan - 77603950
- 180 - Arloway - 14708569
- 181 - Dark Shade - 40196604
- 182 - Masked Clown - 77581312
- 183 - Lucky Trinket - 03985011
- 184 - Genin - 49370026
- 185 - Eyearmor - 64511793
- 186 - Fiend Reflection #2 - 02863439
- 187 - Gate Deeg - 49258578
- 188 - Synchar - 75646173
- 189 - Fusionist - 01641882
- 190 - Akakieisu - 38035986
- 191 - Lala Li-Oon - 09430387
- 192 - Key Mace - 01929294
- 193 - Turtle Tiger - 37313348
- 194 - Terra the Terrible - 63308047
- 195 - Doron - 36151751
- 196 - Arma Knight - 00756652
- 197 - Mech Mole Zombie - 63545455
- 198 - Happy Lover - 99030164
- 199 - Penguin Knight - 36039163
- 200 - Petit Dragon - 75356564
- 201 - Frenzied Panda - 98818516
- 202 - Air Marmot of Nefariousness - 75889523
- 203 - Phantom Ghost - 61201220
- 204 - Mabarrel - 98795934



[Http://www.goodchip.com](http://www.goodchip.com)

# GM-805 Mars Pro

Suporta **700XX**

**Suporta:**

**Jogos / DVD Filmes / Emulador / Media Players**

PS2 / PSX / DVD Filmes / Multi-Disc / SFC / SEGA

MP3 / Div-X / MPEG-4 / AR2-MAX

*Tecnologia  
Autoboot*



**RODA DIRETAMENTE  
PSX, PS2 E DVD  
SEM NECESSIDADE  
DE PROCEDIMENTO.**

## Games:

- \* Suporta e reconhece diretamente PS e PS 2.
- \* Não danifica o canhão de leitura do PS 2, porque Mars Pro evita o envio de sinais ao Drive Controller

Auto detecta a Região e Versão  
(NTSC UC / NTSC J / ALL PAL)

## DVD Filmes:

- \* Reproduz diretamente todas as regiões de DVD Filmes sem mais limite

Compatível com protetores  
de canhão de leitura

## Emulador:

- \* Suporta emulador dos jogos SEGA ou SFC

## Media Players:

- \* Suporta MP3, MPEG-4, Div-X, JPG Arquivos (PS2 Reality Media Players)

Tel 011-8299-9248

[goodchip@goodchip.com.br](mailto:goodchip@goodchip.com.br)





**DICAS**



- 205 - Dorover - 24194033
- 206 - Twin Long Rods #1 - 60589862
- 207 - Droll Bird - 97973387
- 208 - Petit Angel - 38142739
- 209 - Winged Cleaver - 39175982
- 210 - Hinotama Soul - 96851799
- 211 - Kaminarikoizou - 15510988
- 212 - Meotoko - 53832650
- 213 - Aqua Madoor - 85639257
- 214 - Kagemusha of the Blue Flame - 15401633
- 215 - Flame Ghost - 58528964
- 216 - Dryad - 84916669
- 217 - B. Skull Dragon - 11901678
- 218 - Two-mouth Darkruler - 57305373
- 219 - Solitude - 84794011
- 220 - Masked Sorcerer - 10189126
- 221 - Kumotoko - 56283725
- 222 - Midnight Fiend - 83678433
- 223 - Roaring Ocean Snake - 19066538
- 224 - Trap Master - 46461247
- 225 - Fiend Sword - 22855882
- 226 - Skull Stalker - 54844990
- 227 - Hitodenchak - 46718686
- 228 - Wood Remains - 17733394
- 229 - Hourglass of Life - 08783685

- 230 - Rare Fish - 80516007
- 231 - Wood Clown - 17511156
- 232 - Madjinn Gunn - 43905751
- 233 - Dark Titan of Terror - 89494469
- 234 - Beautiful Head Huntress - 16899564
- 235 - Wodan the Resident of the Forest - 42883273
- 236 - Guardian of the Labyrinth - 89272878
- 237 - Haniwa - 84285623
- 238 - Yashinoki - 41061625
- 239 - Vishwar Randi - 78556320
- 240 - The Drdek - 08944575
- 241 - Dark Assassin - 41949033
- 242 - Candle of Fate - 47695416
- 243 - Water Element - 03732747
- 244 - Dissolverock - 40826495
- 245 - Meda Bat - 76211194
- 246 - One Who Hunts Souls - 03606209
- 247 - Root Water - 39004808
- 248 - Master & Expert - 75499502
- 249 - Water Omotics - 02483611
- 250 - Hyo - 38982356
- 251 - Enchanting Mermaid - 75376965
- 252 - Nekogal #1 - 01761063
- 253 - Angelwitch - 37160778
- 254 - Embryonic Beast - 64154377
- 255 - Prevent Rat - 00549481
- 256 - Dimensional Warrior - 37043180
- 257 - Stone Armadiller 63432835
- 258 - Beastking of the Swamp - 99426834
- 259 - Ancient Sorcerer - 36821538
- 260 - Lunar Queen Elzaim - 62210247
- 261 - Wicked Mirror - 15150371
- 262 - The Little Swordsman of Aile - 25109950
- 263 - Rock Ogre Grotto #2 - 62193699
- 264 - Wing Egg Elf - 98582704
- 265 - The Furious Sea King - 18710707



# PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada

## III NIDI

Desde 1992



► Conserto: 6 meses de garantia

► Destramento: 1 ano de garantia

► Estamos destravando PS2 Slim

Limpeza da lente gratuita



Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP

Fácil de operar / Modo suspenso / Multi-Disk / Consumo De Potência Baixo

# NASA

V9 / V10

TUDO EM UM

\* FUNCIONA COM QUALQUER DVD FILME, DE DIFERENTES REGIÕES.

\* DETECTA AUTOMATICAMENTE. 5000X,5500X PS2

(U/C, JAP, PAL V9~V10)

\* SUPORTA COMPLETAMENTE AS MÍDIAS DO PS2, PSX,  
DIRETAMENTE COM A FUNÇÃO BOOT.

\* É FÁCIL OPERAR COM UMA SÓ TECLA.



*O Chip mais vendido do Brasil  
Playstation 50,0XX*

Fone: (011) 8299 9248

email: [goodchip@goodchip.com.br](mailto:goodchip@goodchip.com.br)

#### Oficina Credenciadas.

◆ Fratello Games

(011) 3362-2206

◆ Playtimes Games

(011) 3333-5639

◆ Advance Electronics Brasil

(011) 3334-1194

◆ Tec Center

(011) 3326-7971

◆ Brasil Games

(011) 3329-9148



# DICAS



- 266 - Princess of Tsurugi - 51371017
- 267 - Unknown Warrior of Fiend - 97360116
- 268 - Sectarian of Secrets - 15507080
- 269 - Versago the Destroyer - 50259460
- 270 - Wetha - 96643568
- 271 - Megirus Light - 23032273
- 272 - Mavelus - 59036972
- 273 - Ancient Tree of Enlightenment - 86421986
- 274 - Green Phantom King - 22910685
- 275 - Ground Attacker Bugroth - 58314394
- 276 - Ray & Temperature - 85309439
- 277 - Gorgon Egg - 11793047
- 278 - Petit Moth - 58192742
- 279 - King Fog - 84686841
- 280 - Protector of the Throne - 10071456
- 281 - Mystic Clown - 47060154
- 282 - Mystical Sheep #2 - 83464209
- 283 - Holograph - 10859908
- 284 - Tao the Chanter - 46247516
- 285 - Serpent Maurauder - 82742611
- 286 - Gate Keeper - 19737320
- 287 - Ogre of the Black Shadow - 45121025
- 288 - Dark Arts - 72520073
- 289 - Change Slime - 18914778
- 290 - Moon Envoy - 45909477
- 291 - Fireyarou - 71407486
- 292 - Psychic Kappa - 07892180
- 293 - Masaki the Legendary Swordsman - 44287299
- 294 - Dragoness the Wicked Knight - 70681994
- 295 - Bio Plant - 07670542
- 296 - One-eyed Shield Dragon - 33064647
- 297 - Cyber Soldier of Dark World - 75559356
- 298 - Wicked Dragon with the Ersatz Head - 02957055
- 299 - Sonic Maid - 38942059
- 300 - Kurama - 85705804
- 301 - Legendary Sword - 61854111
- 302 - Sword of Dark Destruction - 37120512
- 303 - Dark Energy - 04614116
- 304 - Axe of Dispair - 40619825
- 305 - Laser Cannon Armor - 77007920
- 306 - Insect Armor With A Laser Cannon - 03492538
- 307 - Elf's Light - 39897277
- 308 - Beast Fangs - 46009906

- 309 - Steel Shell - 02370081
- 310 - Vile Germs - 39774685
- 311 - Black Pendant - 65169794
- 312 - Silver Bow and Arrow - 01557499
- 313 - Horn of Light - 38552107
- 314 - Horn of the Unicorn - 64047146
- 315 - Dragon Treasure - 01435851
- 316 - Electro-Whip - 37820550
- 317 - Cyber Shield - 63224564
- 318 - Elegant Egotist - 90219263
- 319 - Mystical Moon - 36607978
- 320 - Stop Defense - 63102017
- 321 - Malevolent Nuzzeler - 99597615
- 322 - Violet Crystal - 15052462
- 323 - Book of Secret Arts - 91595718
- 324 - Invigoration - 98374133
- 325 - Machine Conversion Factory - 25769732
- 326 - Raise Body Heat - 51267887
- 327 - Follow Wind - 98252586
- 328 - Power of Kaishin - 77027445
- 329 - Dragon Capture Jar - 50045299
- 330 - Forest - 87430998
- 331 - Wasteland - 23424603
- 332 - Mountain - 50913601
- 333 - Sogen - 86318356
- 334 - Umi - 22702055
- 335 - Yami - 59197169
- 336 - Dark Hole - 53129443
- 337 - Raigeki - 12580477
- 338 - Mooyan Curry - 58074572
- 339 - Red Medicine - 38199696
- 340 - Goblin's Secret Remedy - 11868825
- 341 - Soul of the Pure - 47852924
- 342 - Dian Keto the Cure Master - 84257639
- 343 - Sparks - 76103675
- 344 - Hinotama - 46130346
- 345 - Final Flame - 73134081
- 346 - Ookazi - 19523799
- 347 - Tremendose Fire - 46918794
- 348 - Swords of Revealing Light - 72302403
- 349 - Spellbinding Circle - 18807108
- 350 - Dark Piercing Light - 45895206
- 351 - Yaranzo - 71280811

- 352 - Kanan the Swordmistress - 12829151
- 353 - Takriminos - 44073668
- 354 - Stuffed Animal - 71068263
- 355 - Megasonic Eye - 07562372
- 357 - Yamadron - 70345785
- 358 - Seiyaryu - 06740720
- 359 - Three-legged Zombie - 33734439
- 361 - Flying Penguin - 05628232
- 362 - Millennium Shield - 32012841
- 363 - Fairy's Gift - 68401546
- 366 - Labyrinth Wall - 67284908
- 367 - Jirai Gumo - 94773007
- 368 - Shadow Ghoul - 30778711
- 369 - Wall Shadow - 63182310
- 370 - Labyrinth Tank - 99551425
- 371 - Sanga of the Thunder - 25955164
- 372 - Kazejin - 62340868
- 373 - Suijin - 98434877
- 375 - Dungeon Worm - 51228280
- 376 - Monster Tamer - 97612389
- 377 - Ryu-Kishin Powered - 24611934
- 378 - Swordstalker - 50005633
- 379 - La Jinn the Mystical Genie - 97590747
- 381 - Toon Alligator - 59383041
- 382 - Rude Kaiser - 26378150
- 383 - Parrot Dragon - 62762898
- 384 - Dark Rabbit - 99261403
- 385 - Bickuribox - 25655502
- 386 - Harpie's Pet Dragon - 52040216
- 387 - Mystic Lamp - 98049915
- 388 - Pendulum Machine - 24433920
- 389 - Gilitia the D. Knight - 51828629
- 390 - Launcher Spider - 87322377
- 391 - Zoa - 24311372
- 392 - Metalzoa - 50705071
- 393 - Zone Eater - 86100785
- 394 - Steel Scorpion - 13599884
- 395 - Dancing Elf - 59983499
- 396 - Ocubeam - 86088138
- 397 - Leghul - 12472242
- 398 - Ooguchi - 58861941
- 399 - Swordsman from the Foreign Land - 85255550
- 400 - Emperor of the Land and Sea - 11250655



Roda Diretamente PSX,  
PS2 e DVD sem necessidade  
de Procedimento



Tecnologia AutoBOOT

Support 700XX

# MURANO 700XX

Projetado Especificamente para PSTWO (70;0XX)

## Games:

- \* Suporta e reconhece diretamente PS e PS 2.
- \* Não danifica o canhão de leitura do PS 2, porque Mars Pro evita o envio de sinais ao Drive Controller

## DVD Filmes:

- \* Reproduz diretamente todas as regiões de DVD Filmes sem mais limites

## Emulador:

- \* Suporta emulador dos jogos SEGA ou SFC

## Media Players:

- \* Suporta Mp3, MPEG-4, Div-X, JPG Arquivos (PS2 Reality Media Players)

Tel 011-8299-9248

goodchip@goodchip.com.br

### OFICINAS CREDENCIADAS

\* Fratello Games, 011-3362-2206 \* Playtimes, 011-3333-5639 \* Advance Electronics Brasil, 011-3334-1194

\* Tec Center, 011-3326-7971 \* Tec Games, 011-33620036 \* Brasil Games, 011-3329-91484

\* Playhouse, 011-3337-1960 \* Eduardo, 021-2517-3745 \* Alpha Games, 031-3274-2988 \* Kibones, 013-3289-4273



# GAMESHARK

## O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques impossíveis de fazer sem este equipamento. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). Existem vários modelos e tipos de GameShark. Por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Os truques que separamos servem somente para os GameSharks e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploiter. Se você tiver problemas para carregar algum truque, consulte as dicas abaixo:

### Dicas Obrigatórias:

- Antes de carregar qualquer truque, carregue os Códigos Mestres, se existirem.
- Os truques que publicamos funcionam somente em GameSharks da InterAct ou MadCatz. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Recomendamos que você carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar.
- A maioria dos truques não funciona a partir de Save Games. Por isso, inicie um novo jogo quando carregar os códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, inclusive games modificados. Por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.



# ALIEN HOMINID

## A ALIEN HOMINID **PS2**

(GameShark 2 4.0 ou superior)  
**Código Mestre**  
 9800F601 78C9E6F2  
**Granadas ilimitadas**  
 28081BE9 0CA57A65  
 - 31 hats (bônus) liberados  
**Hat 1**  
 084AD83D 0CA57A56  
**Hat 2**  
 084AD8E8 0CA57A56  
**Hat 3**  
 084AD8BF 0CA57A56  
**Hat 4**  
 084AD8D8 0CA57A56  
**Hat 5**  
 084AD847 0CA57A56  
**Hat 6**  
 084AD8C0 0CA57A56  
**Hat 7**  
 084AD8C4 0CA57A56  
**Hat 8**  
 084AD8ED 0CA57A56  
**Hat 9**  
 084AD8FE 0CA57A56  
**Hat 10**  
 084AD8A6 0CA57A56  
**Hat 11**  
 084AD88C 0CA57A56  
**Hat 12**  
 084AD8D0 0CA57A56  
**Hat 13**  
 084AD8A8 0CA57A56  
**Hat 14**  
 084AD818 0CA57A56  
**Hat 15**  
 084AD89B 0CA57A56  
**Hat 16**  
 084AD80C 0CA57A56  
**Hat 17**  
 084AD802 0CA57A56  
**Hat 18**  
 084AD8BB 0CA57A56

**Hat 19**  
 084AD8F8 0CA57A56  
**Hat 20**  
 084AD872 0CA57A56  
**Hat 21**  
 084AD81C 0CA57A56  
**Hat 22**  
 084AD89D 0CA57A56  
**Hat 23**  
 084AD8C1 0CA57A56  
**Hat 24**  
 084AD8A1 0CA57A56  
**Hat 25**  
 084AD8F3 0CA57A56  
**Hat 26**  
 084AD899 0CA57A56  
**Hat 27**  
 084AD8EA 0CA57A56  
**Hat 28**  
 084AD878 0CA57A56  
**Hat 29**  
 084AD82F 0CA57A56  
**Hat 30**  
 084AD8AC 0CA57A56  
**Hat 31**  
 084AD89F 0CA57A56  
 - Minigames liberados  
**Minigame PDA Games**  
 084AD80F 0CA57A56  
**Minigame Challenge**  
 084AD86F 0CA57A56  
**Minigame Missile Master**  
 084AD844 0CA57A56  
**Minigame Neutron Ball**  
 084AD86A 0CA57A56  
**Minigame Pinata Boss**  
 084AD83F 0CA57A56

**B BACKYARD WRESTLING 2: **PS2****  
 (GameShark 2 4.0 ou superior)  
**Código Mestre**  
 983CDED8 7881A6A6

- Códigos para o 1º jogador  
**Energia ilimitada**  
 284FAC62 0CA5D32D  
**Golpe mortal**  
 D84FAC62 0CC67A65  
 184FAC62 0CA57A56  
**Turbo ilimitado**  
 284F212E 0CA5A9B6  
**Sem turbo**  
 284F212E 0CA57A65  
 - Códigos para o 2º jogador  
**Energia ilimitada**  
 284FB9A1 0CA5D32D  
**Golpe Mortal**  
 D84FB9A1 0CC67A65  
 184FB9A1 0CA57A56  
**Turbo ilimitado**  
 284FF1B6 0CA5A9B6  
**Sem turbo**  
 284FF1B6 0CA57A65  
 - Outros códigos  
**Produtos liberados**  
 (vá para a loja e ative o item primeiro)  
 280E32AF F7157A56  
 280E32B1 6DAC7A65  
 280E32DE 40137A0C  
**Dinheiro ilimitado**  
 2849017C 1CD1A03E

**BUJINGAI **PS2****  
 (GameShark 2 4.0 ou superior)  
**Código mestre**  
 94C0B5BC 3DE64406  
**Energia ilimitada**  
 25F61128 5264D94C  
**Spell Gauge infinita**  
 25F0112A 1674D15E  
**Defesa ilimitada**  
 25F0112A 1674D1CE  
**Orbs no máximo**  
 2415957E 9AE0521A  
**Ryuuatou Level no máximo**  
 15F0183F 1EF49164  
**Tenreiken Level no máximo**  
 15F0183E 1EF49154

Nenhum continue usado  
 24909568 16F05328  
**Seleção de fases**  
 0440BF6F 9E70439A  
**Pontuação máxima**  
 0440BF6F 9E70639A  
**Editar cena de abertura**  
 0440BF6E 9E7043BA  
**Vídeos liberados**  
 0440BF6E 9E70631A  
 0440BF77 9F780A12  
 244FEFD7 0B4B0A13

**BURNOUT 3: TAKE DOWN **PS2****  
 (GameShark 2 4.0 ou superior)  
**Código mestre**  
 983B632B 78FBC848  
 2816ED40 01E29C01  
 2816EDD8 9AA90465  
 2816EDED B1C31665  
 2816EDD0 A1C26E87  
 2816ED0C 64B77AED  
 2816ED03 01E29C01  
 2816EDF7 9AA90465  
 2816ED54 B1C3EC65  
 2816ED01 A1C97041  
 2816ED65 64ACAC65  
**Boost ilimitado**  
 282A6FF9 A1426965  
**Boost no máximo**  
 280067CF A14269F1  
**Pontos no máximo**  
 284B3CCF 1CD1A03E  
**Dinheiro no máximo**  
 284B3CF2 1CD1A03E  
**Todos os eventos**  
 484BA276 0C557A56  
 1476EBC2 0CA57A65  
**Todas as medalhas de ouro**  
 184B9724 0CA5E40F  
 484B97E0 0C7E7A56  
 51D11138 0CA57A65  
 184B3165 0CA5E40F  
 284B3171 0CA57A0F  
**Todas os carros na garagem**  
 184B31E1 0CA5AC56



SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!

Bob's Crazy

# Devil May Cry

# 3

DESCUBRA UMA NOVA OPÇÃO EM ENTRETENIMENTO.

POR QUE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS VOCÊ ENCONTRA AQUI.

- + GAMES
- + ACESSÓRIOS
- + ASSISTÊNCIA TÉCNICA



BOBSCRAZY  
Ano 1

CONHEÇA NOSSA LOJA:

RUA FLORÊNCIO DE ABREU, 60 - BOX 47/50  
TEL / FAX.: (11) 3313-3708

TUDO EM ATÉ  
12x



WWW.BOBSCRAZY.COM.BR



Viewtiful Joe 2

# GAMESHARK

484B31B1 0CA17A56  
1476EBC2 0CA57A65



## CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

983AF3D0 7826C074

**Energia ilimitada**

28383C37 0CA57A65

**Todas as armas com munição ilimitada**

(não misture esse código com outros)

2839635A 0CA57A65

**Todas as fases**

(fica ativado após o primeiro save)

280B4C57 0CA57A9D

**Galeria completa e segredos**

(fica ativado após o primeiro save)

280B4CF1 948C883E

## CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

PS2

(Capcom Fighting Jam)

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

983B0566 78FB0D0A

- **Códigos para o 1º jogador**

Player 1 Codes:

**Energia ilimitada**

282E47A9 13043CB6

**Golpe mortal**

282E47A9 0CC67A65

182E47A9 0CA57A56

282E47B5 0CC67A65

182E47B5 0CA57A56

**Barra de Super**

**Combo no máximo**

182E8EA0 0CA57A1E

**Energia no máximo**

182E4755 0CA53CB6

**Sem barra de Super Combo**

182E8EA0 0CA57A65

**Vença um round para detonar o oponente**

D82E921F 0CA57A65

182E921F 0CA57A71

- **Códigos para o 2º jogador**

**Energia ilimitada**

282E0BB1 13043CB6

**Golpe mortal**

282E0BB1 0CC67A65

182E0BB1 0CA57A56

282E0B46 0CC67A65

182E0B46 0CA57A56

**Barra de Super**

**Combo no máximo**

182E35E6 0CA57A1E

**Energia no máximo**

182E0BDE 0CA53CB6

**Sem barra de Super Combo**

182E35E6 0CA57A65

**Vença um round para detonar o oponente**

D82EA8CE 0CA57A65

182EA8CE 0CA57A71



## GHOST IN THE SHELL

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

980AFBD6 7826318B

**Energia ilimitada**

2816ED40 F7E27A56

2816EDD8 400D7A0F

2816EDD0 D813578B

2816ED0C DBA5E4ED

2816ED72 A1D0790B

2808CB2E A1426965

2808CBA9 0CA57A65

**Todas as armas com munição ilimitada**

280BAD68 0CA57A65

## GOLDEN EYE: ROGUE AGENT

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código mestre**

98584193 78A17800

2816EDD0 01963EE5

2816EDD0 F8AA7AF1

2801EEA5 A1426965

**Energia ilimitada**

2816EDD8 6D2D7A6F

**Colete infinito**

2816EDED 6D2D7A65

**Munição ilimitada**

28306140 0CA57A65

**Modo Goldeneye Power**

280129B1 01E23EE5

280129DE B1C34A65

28012957 DB8E6964

280129E6 789B3CFA

28012993 BB34162F

280129E9 0CA54A2F

**Todas as fases**

280ACD37 948C883E

**Galeria de arte completa**

480ADFOA 0CD07A56

6EA3527B 0CA57A65

**Todos os mapas multiplayer**

480ADF86 0C427A56

6EA3527B 0CA57A65



## TAK 2: THE STAFF OF DREAMS

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

98599937 7822868E

**Energia ilimitada**

283BD3AE DB1385AF

**Mana infinita**

283BC2A9 DB96ACF1

283BDE82 0CA57A65

**Insetos ilimitados**

28481A73 B1F47165

**Cristais infinitos**

28481AE0 B1F47165

**Frutas ilimitadas**

28481AA9 B1F47165

**Mana no máximo**

2816ED40 01965B05

## TY 2: BUSH RESCUE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

98089D72 78D062B6

**Energia ilimitada**

2838E06F 0CA57A65

**Todos os Opals**

2828702E F7C92C0E

282870A9 6D1D7AF1



## URBZ: SIMS IN THE CITY, THE

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código mestre**

985B18A5 78A1937A

**Dinheiro ilimitado**

2816ED03 01157A0E

2816EDF7 F7D93E9B

2816ED54 F8AA7AF1

2816ED01 6DF77A3A

283D7CB1 A14269F1

**Todas as necessidades completadas**

2816ED40 01E23EE5

2816EDD8 B1C37A65

2816EDED F8AA7AF1

2816EDD0 64E87A55

283C9AF6 0CA57A65

283C9A15 A1426965

**SuperUrb e todos as áreas**

(aperte L2)

E8193490 02BD4428



## VIEWTIFUL JOE 2

PS2

(GameShark 2 4.0 ou superior)

**Código Mestre**

980B48E5 783894A6

**Energia ilimitada**

19F63EFB 0CA57AF2

**VFX Guage ilimitado**

2828D462 0CA57A65

**L.I.V. ilimitado**

09F63E34 0CA57A4F

**V-Points ilimitado**

29F63EFF 0C363E9B

**Voomerangs ilimitado**

19F63E7C 0CA57A4F

**Shocking Pink ilimitado**

19F63E95 0CA57A4F

**Take 2 ilimitado**

19F63E68 0CA57A4F

**Saltos duplos**

09E8E196 0CA57A6F

**Golpe mortal**

2816ED40 F7C97A65

2816EDD8 A19BF0CE

2816EDED 80C9D3AE

280753B1 A1426965

**Energia no máximo**

19F63E83 0CA57AF2

**V-Films no máximo**

29F61B54 0CA57A4F

29F61B01 0CA57A4F

**Invencibilidade**

19E8E1A1 0CA57A49

**Todos os power-ups**

29F63E2B D98C883E

09F63EE3 0CA57A56

**Modo widescreen**

09F63EE3 0CA57A0F

**Tela pequena**

09F63E41 0CA57A65

### CAPCOM FIGHTING EVOLUTION



Capcom Fighting Evolution

Não importa a plataforma.  
Se rodar jogo, a gente detona.

Inclui Guia Completo.  
Detonado com 68 Páginas

XBOX GAME CUBE PS2 PC PSP GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS

9 771 807 17 29005 0 1

Revista **GAMEMASTER**

Ano 1 • Nº 1  
Fevereiro 2005  
Brasil R\$ 8,90  
Europa € 4,90

EDITORA EUROPA

**Detonado Xbox**  
**Halo 2**  
Roteiro completo com combinações de armas e mapas para jogar online

**Detonado PC**  
**Half-Life 2**  
**Counter-Strike: Source**  
• Estratégias para os "becos sem saída"  
• Táticas para derrotar os piores inimigos

**Detonado 100% GC**  
**Metroid Prime 2**  
• Soluções para os quebra-cabeças, até os insanos  
• Como conseguir armas e habilidades especiais

NESTA EDIÇÃO **137** JOGOS

**TESTAMOS**  
**Os Novos Portáteis**  
Nintendo DS

**Detonado PS2 • Xbox**  
**#1 GAMEMASTER**  
**GUIA COMPLETO**

**Detonado**  
**Prince of Persia**  
**Warrior Within**

- Soluções dos enigmas e como eliminar os chefões
- Ursinho de pelúcia, espada de luz e outras armas secretas
- Habilidades especiais, baús secretos e final especial

Parte integrante da revista GAMEMASTER edição Nº 1. Não pode ser vendido separadamente

**GRÁTIS**  
Livro com 68 páginas

Chegou a **Game Master**, a revista que traz dicas e detonados dos jogos para Xbox, Game Cube, PS2, PC, PSP, Game Boy e Nintendo DS.

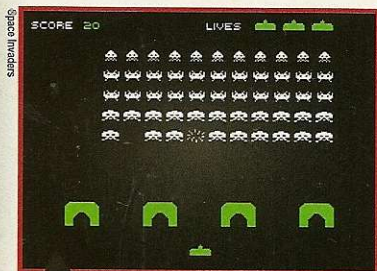
Procure a **Game Master** nas bancas ou no site: [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)



0800 55 76 67  
(11) 3038-5050

# Frisnokokos Responde

## Cartas e e-mails



Se até Space Invaders for difícil demais pra você, eu recomendo uma partidinha de Genius



### Macaco gordo

Você poderia quebrar meu galho e publicar códigos para os melhores jogos? Ah, não esqueça de mandar os jogos também, pois eu não tenho nenhum.

**José S. Gomes – São Paulo – SP**

Tenho uma dica quente pro melhor jogo de todos: Space Invaders. Se você não quiser morrer, desvie dos tiros inimigos. Pra jogar essa maravilha, é só acessar o site [www.neave.com/games/invaders/](http://www.neave.com/games/invaders/) e clicar em Play Game.

### O rato não tem culpa

Pô, Makotron. Como você deixa um jogo lixão como o Flatout fora da Trashzone? Agora eu comprei esse treco sem graça e a culpa é toda sua, por isso vou mandar meu gato de estimação ir aí dar um trato no Frisnokokos.

**Max P. de Carvalho – Serra – ES**

Pô, Max. Segura esse gato aí que a culpa não é minha. Eu também detesto o

### Volta Makotron!

Quem poderia imaginar. O Makotron, de saco cheio dos leitores, foi comprar uma empada e não voltou mais. E como ninguém quis mexer no lixo do cara, as cartas e os trashgames acabaram na mão do Frisnokokos, o rato de estimação do japa. Se você está satisfeito, escreva para o Frisnokokos, senão, mande já a sua carta de protesto para a seção Trashzone e junte-se à campanha "Volta Makotron".

Flatout, mas o Makotron vive dizendo que o jogo é legal. Agora, cá entre nós, bom mesmo é o Street Racing Syndicate, que saiu na Trashzone da edição 69.

### Dogão 1

Fala aí, seu mala. Colabora comigo que eu te pago um cachorro-quente. Passa logo pra cá todos os códigos do Onimusha 3: Demon Siege, e nem vem com essas idéias de GameShark.

**Bruno Ricardo G. Ferreira  
Santo André – SP**

Por acaso, ninguém está interessado em me mandar um pouco de queijo? Rato também passa fome. Ligue pra Editoria no (0xx11) 3038-5050 e peça a edição 63 da revista. Lá tem todas as dicas que você quer, mais o detonado completo do jogo. E aproveite pra mandar o meu queijo.

### Dogão 2

E aí, Makotron, meu herói. Se você publicar o detonado de Star Ocean: Till

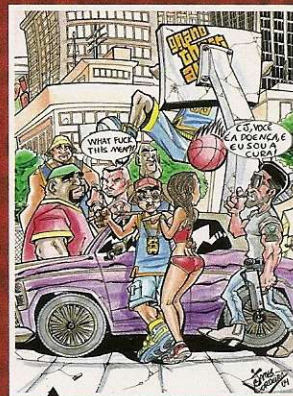


## Trash Game Knight Rider 2

Se o problema fosse só o visual porco, vá lá, mas este jogo é puro tédio

A té quem foi fã da Super Máquina, lá pelos anos 80, sabe que o seriado, apesar de divertido, não era lá essas coisas. E se o primeiro jogo já foi um lixo total, imagine a continuação. Pra começar, a sensação de velocidade é péssima. Basta passar por alguma vila ou encarar alguma explosão pra que a supervelocidade de KITT se transforme em uma verdadeira câmera lenta. Além disso, os gráficos nem parecem ser de PS2 e os diálogos são tão emocionantes

# O Desenho do Frisnokokos



James Cordeiro da Silva  
Los Santos - SA

O desenho do James é mesmo cômico, mas ele tem um problema muito sério. Cade o rato, cara? Você coloca o Cobra, do Stallone, no desenho, com aquela frase tosca dele, e esquece de desenhar o Frisnokokos, que é muito mais famoso. Mancada brutal, brother. Pra você eu dedico mais uma frase tosca do Stallone: "Eu sou o seu pior pesadelo".

the End of Time, eu mando um dogão caprichado aí pra redação.

**Eduardo R. de Matos**  
Passo de Torres – SC

Cachorro-quente, cachorro-quente, cachorro-quente. Agora eu sei por que o Makotron ficou maluco. Leia com atenção: eu quero QUEIJO! Eu até estava a fim de detonar esse game pra você, mas como eu só jogo o que o pessoal deixa aqui no lixo, acho que não vai rolar.

### Masoquista arrependido

Iaeééé!!! Makotron, seu chupeta de baleia, já que você é bom em videogames, me passa os códigos de Legend of Mana do PS1.

**Nathan Estevão** – Campinas – SP

Cara, eu adoro RPG. Quanto mais longo e complicado, melhor. Só não curto muito quando o Mako me deixa jogar sentado na tampa do lixo, porque aí eu enxergo a TV e fica tudo muito fácil. Entenda uma coisa, Nathan: sofrer é a diversão do RPG e eu não quero cortar o seu barato.

### GameShark no ratinho

Essa é pro Frisnokokos. Me dê os códigos de armas e telas pro 007: The World is not Enough, do PS1, e eu mando 3 kg de queijo só pra você.

**Everton Henrique**  
Osasco – SP

Agora sim. Por queijo eu faço qualquer coisa. Pra pular uma fase, é só apertar ●, ●, Select, ●. Já para

conseguir todas as armas, você tem de obter o melhor tempo na fase Turncoat, jogando na dificuldade 007. A munição infinita só é ativada depois que você completar a fase Fallen Angel, na dificuldade 007, com a melhor pontuação possível.

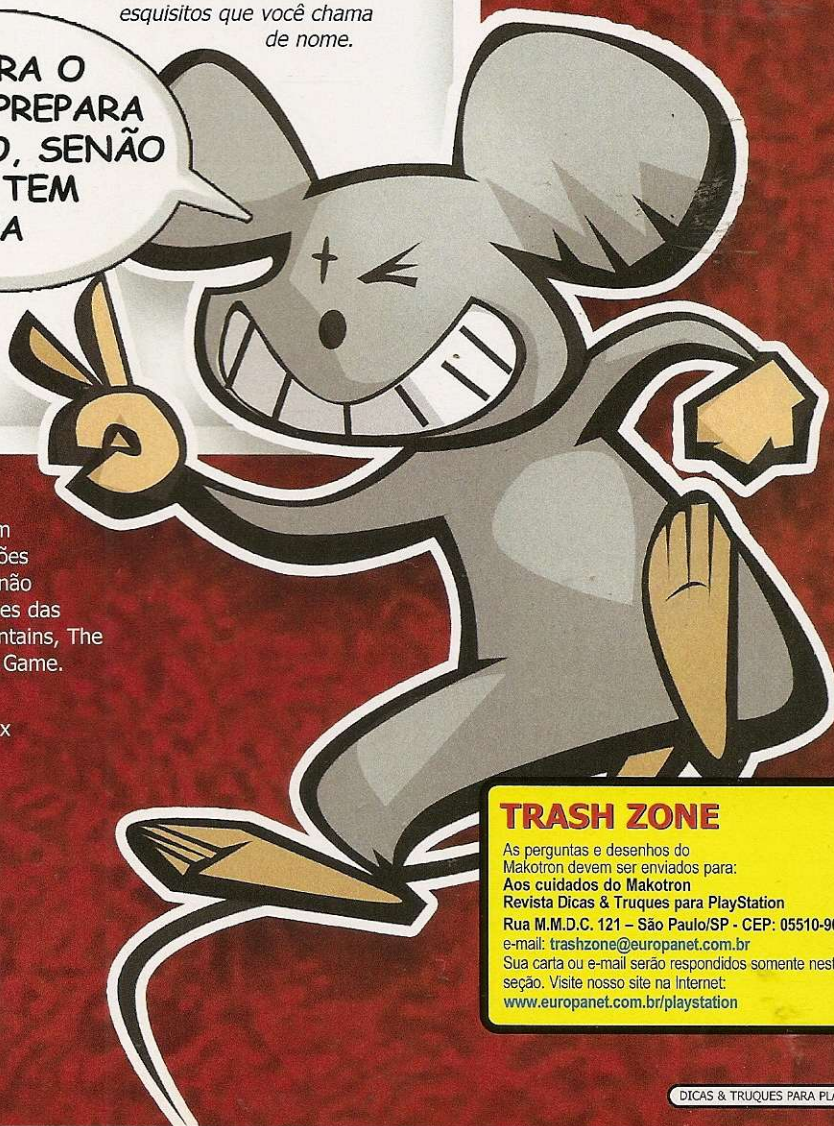
### Nervosinho

Caro balafo. Reconhecer a incompetência é aceitável, mas afirmar que não é possível carregar os nomes dos jogadores do Winning Eleven 7 na versão 8 japonesa é inadmissível. É possível sim, então coma menos pizza e vá trabalhar. A propósito, meu nome é Reinaldo, não Rinaldo, mané.

**Rinaldo Alvarenga** – Itatiaia – RJ

Nem queira zoar o Makotron, Rinaldo. Da próxima vez, escreva na cartinha pra qual versão de Winning Eleven você quer dica, e aproveite pra fazer um curso de caligrafia, porque nem sempre o Leandro pode ficar aqui ajudando a gente a decifrar esse monte de símbolos esquisitos que você chama de nome.

SEGURA O GATO E PREPARA O QUEIJO, SENÃO NÃO TEM DICA

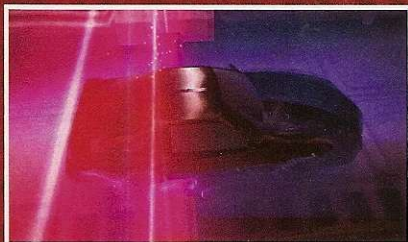


que dá vontade de chorar... de desgosto. O controle do carrinho é porco, até para um rato que nunca dirigiu, como eu, e as missões são tão chatas que só com muito café pra não dormir ao volante. Isso sem contar os nomes das missões, extremamente criativos: The Mountains, The Village, The Chopper. Isso sim é The Trash Game.

### Ficha Técnica

**Produtora:** Davilex **Distribuidora:** Davilex

**Nota:** 1,123581321 **Console:** PS2



### TRASH ZONE

As perguntas e desenhos do Makotron devem ser enviados para: Aos cuidados do Makotron Revista Dicas & Truques para PlayStation Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP - CEP: 05510-900 e-mail: trashzone@europenet.com.br Sua carta ou e-mail serão respondidos somente nesta seção. Visite nosso site na Internet: www.europenet.com.br/playstation

Por Julio Wecchi

# A HORA DO RESET

## ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

Saiba o que rolou na primeira revista da **Dicas & Truques** e nas cinco edições de aniversário que vieram na seqüência



### DICAS E TRUQUES 1

O primeiro número da revista chegou às bancas em fevereiro de 1999, quando o PS1 já dominava o mercado de videogames. A edição trouxe os detalhes sobre o protótipo do PS2 e uma foto exclusiva do videogame que ainda estava em fase de desenvolvimento.

A **Dicas & Truques** também mostrou os primeiros detalhes do *Tekken 4*, que deveria sair para o PS1. O detalhe, no entanto, é que isso nunca aconteceu, pois o game só foi lançado três anos mais tarde e para o PS2. Os games do PS1 que

arrebentavam na época eram *Tekken 3*, *Resident Evil 2*, *GTA*, *Gran Turismo* e *Star Wars: Masters of Teräs Räsä*. A promoção da revista premiou dez gamemaniacos.



PROTÓTIPO DO PS2



### EDIÇÃO 13

Primeiro aniversário da revista. Na expectativa do lançamento do PS2, previsto para 4 de março no Japão, a **Dicas & Truques** preparou uma bateria de perguntas e respostas sobre o console que abordava desde as características técnicas até a pirataria. No PS1, os destaques foram *Tomb Raider 4*, *Gran Turismo 2*, *Resident Evil 3*, *Final Fantasy 8* e *Dino Crisis*.

### EDIÇÃO 25

No segundo aniversário da **Dicas & Truques**, o PS1 quadradão clássico parou de ser fabricado para dar lugar ao PSone, a versão compacta e moderna que foi testada na mesma edição, com direito a uma gata de camiseta molhada na foto. No PS1, *Megaman X5*, *Tony Hawks Pro Skater 2*, *Driver 2* e *Final Fantasy IX* eram os jogos que estavam detonando.

### EDIÇÃO 37

Três aniversários e o PS2 já dominava o mercado de games. Pouca coisa saía para o PS1, por isso, a edição trouxe dicas e detonados para títulos dos dois consoles: para PS1, *Megaman X6*, e no PS2, *Silent Hill 2* e *Dead or Alive 2: Hardcore*. Além destes games, *GTA 3* bombava no PS2, enquanto *Tony Hawk's Pro Skater 3* e *Harry Potter* arrasavam no PS1.

### EDIÇÃO 49

O quarto aniversário arrebentou a boca do balão. Com a inédita promoção oferecendo dez PS2 para as melhores frases, desenhos e fotos, a redação foi invadida por mais de 7 mil cupons de todo o País. Os títulos que faziam a cabeça da galera eram *GTA: Vice City*, *Metal Gear Solid 2*, *Winning Eleven 6: Final Evolution* e *Dragon Ball Z*, todos para PS2.

### EDIÇÃO 61

O quinto ano da **Dicas & Truques** trouxe um visual mais moderno e bonito para a revista. Makotron, o ilustre desaparecido da seção Trash Zone, estava mais popular do que nunca e já tinha se tornado o analista oficial dos Trash Games. Os melhores do PS2 eram *Resident Evil Outbreak*, *Fatal Frame 2* e *NFS: Underground*. No PS1, o destaque foi *BeyBlade*.

# PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:

(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

## Fantasy Star

Games e Mídias

Enviamos para todo o Brasil

**Vendas**

- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

**Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados**

Assistência Técnica para Vídeo Games  
www.fantasystar.com.br

VISA Electron    REDE SHOP    Cheque Eletrônico

e-mail: fantasystar@fantasystar.com.br  
Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000  
São Paulo / SP - Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

## Não fique preso!! Compre jogos e Video Games em até **12x** E o 1º pagamento para **30 dias!**

**PS2**  
Playstation 2  
+  
MODEM  
+  
Jogo Original  
**R\$949,00**  
A VISTA

**TIC TAC GAMES**  
(11)4412-2332  
(11)4411-1884

.....: **WWW.TICTACSTORE.COM.BR** :.....

## Miano Games

Assistência Técnica especializada em Vídeo Games

**Desbasteiração de PS2 na hora**

**Preços especiais para lojistas**

Av. cinco Nº 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro cep: 13500-380 Rio Claro - SP  
Tel: (19) 3533-4782

## Plataforma games

todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!

- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo • garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada

(11) 3977-0527  
(11) 9306-3191

## Panda Games

Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727  
Teleendas: (11) 6684-1039  
Rua Florência de Abreu, 418  
3º piso - loja A41  
E-mail: shodiy@hotmail.com  
Shopping 25 de março

pandagames.cjb.net

## CASA VITÓRIA

aparelhos novos e acessórios com garantia

**PS1 e PS2  
Game Boy Advance SP  
Game Cube e Dynavision**

**Tel: 3337-3122**  
**R. Santa Ifigênia 452**  
**loja 32 - São Paulo Sp**

## V12 GAMES

Grande variedade de jogos e acessórios  
www.v12games.com.br

Assist. técnica em Vídeo Games

**Parcelamos em até 3x sem juros no Cartão**

Promoção Memory Card ORIGINAL R\$ 69,00 (promoção válida para compra no site)

Teleendas:  
**(11) 4771-8595**  
**(11) 4787-3332**

Aceitamos Cartões: SEDEX VISA MasterCard

Condição especial para logista  
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1º andar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra

PS one  
N64  
GBC  
SMS  
Dreamcast  
Saturn  
Mega Drive

**POINT** games  
Morumbi Desde 1993  
LAN & NET

(11) 3721-4045  
www.pointgames.com

PS2  
XBOX  
NINTENDO GAMECUBE  
GAMEBOY ADVANCE

"Jogos usados originais de PS2/GCUBE/XBOX a partir de R\$19,90 (japonês) e R\$50,00(americano) a vista ou em até 3 x no cartão"

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
R. Regente Leon Kaniefsky, 456

**Explosão Games**

• PS one • PSII • GameBoy Advance e Advance SP • Cartuchos Game Boy • Cd's PS one • PsII • Jogos DVD-R • Acessórios em geral •

**ATAcado E VAREJO ENTREGAMOS VIA SEDEX**  
explosaoGames@terra.com.br  
Fone: (11) 3228-1710 c/ Patrícia ou Priscila

Telefonadas Porão Games:  
(15) 3285-1919  
(15) 3285-2525  
(15) 3282-1813

**PORÃO GAMES**

Vendas de Acessórios, Jogos e Video-Games  
Assistência Técnica Especializada

pagamentos em 6x no cartão de crédito

XXBOX  
NINTENDO  
GAMEBOY ADVANCE

www.poraogames.com.br

**M.D.R GAMES**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Desbloqueio e Consertos  
Orçamento sem compromisso  
assunto para lojas

COMÉRCIO DE VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS  
COMPRAMOS SEU APARELHO SEMI-NOVO E COM DEFETTO

Viaduto Sta. Efigênia, 287 - centro - SP Fone: (11) 3228-4427

**ART. GAME**  
Games de última geração

PlayStation  
Nintendo  
X Box  
e Outros

Enviamos via sedex para todo Brasil pelo melhor preço do mercado

011 6098-1377  
6682-9535  
www.artgame.com.br

**PIER 88**

**E mais!**

Financiamento em até 15 vezes

Brindes especiais para leitores da "playstation" "jogos e acessórios"

Garantia de 6 meses

Shopping Metrô Tatuapé - Piso Metrô - loja 20M  
Fones: (11) 6197-5783 6192 9624

**KOMBAT GAMES**

Enviamos via sedex para todo o Brasil

SOM AUTOMOTIVO Loja 2

VÍDEO GAMES - Lojas 1 e 2  
DVD - Lojas 1 e 2

Assistência Técnica para Video Games  
Venda de Aparelhos e Acessórios para Video Games

Loja 1: Rua Santa Ifigênia, 260 - Box 14 - Centro - SP • Fone / Fax: (11) 3331-1934 / 3337-3941  
Loja 2: Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 02 - Sta. Ifigênia - Centro - SP • Fone: (11) 3337-6238

www.afirmagames.com.br

**AFirmaGames**  
ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2

DESBLOQUEIO  
UNIDADE ÓTICA  
TRANSCODIFICAÇÃO  
FONTE  
VENDA

Atendemos todo

CONSEROTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E4- Santana  
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

# IG inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

**www.inicialgames.com.br**  
 SHOPPING SOLAR CENTER  
 RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22  
 TEL. 0XX19 3236-0179

# PLANET GAMES

COMPRA - VENDE - FINANCIA  
 NOVOS E SEMINOVOS

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica especializada
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

**Playstation 2 12X R\$ 98,50\***

Compre através do site:  
[www.planetshopping.com.br](http://www.planetshopping.com.br)  
[contato@planetshopping.com.br](mailto:contato@planetshopping.com.br)

Fones: (11) 6987-2641 / 6949-5195  
 Av. Mendes da Rocha, 95  
 Vila Sabrina - São Paulo-SP

Subjeito a análise de crédito

# PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

## Aparelhos novos, jogos e acessórios para:

DESTRAVIMENTO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE VÍDEO GAMES

produtos originais c/ garantia

FONE: (11) 3311-0427 / 9648-0908  
 e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

# WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral  
 PS2 - PSOne - GameBoy Advanced  
 SuperNintendo - Nintendo64  
 GameBoy Color - Xbox

## Assistência Técnica

Destravamento  
 PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito parcelamos até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira (apenas para SP capital).

### ENTREGAMOS VIA SEDEX

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco  
 Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP  
 R. São Bento, 43 - Loja 22  
 Fone/Fax (11) 3105-2797

# DRAGON GAMES

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

**Sedex para todo o Brasil**

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375  
[www.dragoon.com.br](http://www.dragoon.com.br)  
 Rua Sylvania, 157 - São Paulo - SP  
 (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.

# NIKAS GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA  
 LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

**Central de Vendas**  
 (0XX11) 3975-2737  
 Fax: (0XX11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó  
 Site: [www.nikasgames1.hpg.com.br](http://www.nikasgames1.hpg.com.br)

# ELETROMÍL

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP  
 Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às 18h00 e sáb. 08h30 às 17h00  
 Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

**Representante Oficial do Chip Matrix R\$ 120,00 (unidade)**

**Disk Games** "Desde 1992"

**TUDO EM ATÉ 12 X**

www.diskgames.com.br

Assistência Técnica Especializada



**PlayStation 2**



**X Box**



**GB Advance SP**



**PlayStation One**



**Game Cube**

Entregamos p/ todo o Brasil **(19) 3242-0541**

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - CEP 13070-011 - Campinas / SP

**x-treme games**

**Vendas e Assistência Técnica**  
Um ambiente projetado para você!  
www.lojaxtremegames.com.br

As melhores marcas em  
**GAMES, CONSOLES E ACESSÓRIOS**

- Representante e distribuidora autorizada VTEC / THUNDER CHIP
- Há mais de 3 anos no mercado
- Desbloqueamos PS2 e Xbox na hora
- Aceitamos cartões de crédito
- Garantia em todos os serviços e mercadorias
- Assistência técnica especializada e orçamento gratuito

**Despachamos p/ todo o Brasil via SEDEX**

Fone: (41) 232-0605 contato@lojaxtremegames.com.br

Rua Visconde de Nacar 1388 loja 01 - Centro - CURITIBA PR  
ao lado da rua 24 horas e hotel Rayon - convênio com estacionamento

**APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS**

**ROCK LASER**

- COMPRAR
- VENDER
- TROCAR
- FINANCIAR

ATACADO E VAREJO **SEDEX PARA TODO BRASIL**

- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA**  
Conserto • Destravamento • Transcodificação



**(11) 6631.9979 (11) 6954.4332**

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

**SUPER PLAY GAME**

vendas - assistência técnica

Games e Acessórios

Últimos lançamentos  
Destravemos PS2  
Aceitamos todos os cartões  
Despachamos via Sedex

Curitiba - Paraná  
Fones: (41) 322-2240 / 322-3733  
www.superplaygames.com.br

**GAMES BRASIL**

COMPRAR - VENDE - TROCAR  
Todos os tipos de Video Games e Peças

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA**  
Acompanhe o Destravamento

**Promoção Matrix**

Apresentando a Revista Destravê R\$ 240,00

**Tele Vendas: 3316-1360**

Email: vendas@gamesbrasil.net ou Site: www.gamesbrasil.net  
Rua Sta Efigênia, 184 2º Andar - Centro

**HELP GAMES**

Assistência técnica autorizada (oficina própria)

Especializada em desbloqueio de PS2 (Thunder e DMS3) e demais consoles

Peças e chips originais

Rua Albion, 513 Lapa

PlayStation, Game Boy Advance, Xbox, PlayStation 2, Nintendo, Dreamcast, TECTOY, GAMING, DYNACOM

(11) 3645-3005  
(11) 3832-5096  
www.helpgames.com.br

**AVALANCHE**

Agora é a Sua Chance de Ter o Seu **PlayStation 2** em até 12X Sem Entrada para Todo o BRASIL

Televendas: 0XX11 6852-2881  
6852-2879  
6864-5670  
3104-4327

**Consertamos o seu Playstation**

**WAVE GAMES**

é assistência técnica para seus aparelhos de games

- ▶ Venda de aparelhos novos e usados
- ▶ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA  
PROCESSADOR - FONTE  
TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET - Pal 11-B  
Av. Nações Unidas 22.540 - Sto. Amaro 5541-8066

**SS GAMES**

**Tudo para seu game**

Venda e troca de vídeo games  
Jogos para: Playstation 1 e 2, Xbox, Gamecube, Super Nintendo, Dreamcast, GameBoy e GameBoy Advanced

**ACESSÓRIOS P/ GAMES EM GERAL** **www.ssgames.com.br** **MELHOR PREÇO DO COMÉRCIO**

Agradecemos a Preferência

**VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - LJ. 401 / 402 / 403**  
FS.: (0\*\*11) 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 / 3328-6804  
(PRÓXIMO ESTAÇÃO SÃO BENTO DO METRÔ)

# MG GAMES

mggames@ig.com.br

COMPRA - VENDA - TROCA



Aparelhos Novos e Seminovos



Despachamos para todo o Brasil

fone: 6909-7167

# H-iera

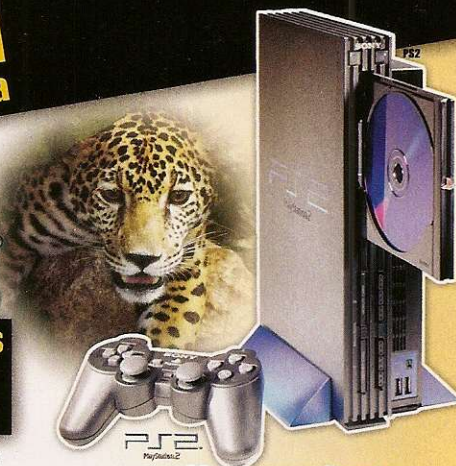
Games e Assistência Técnica

Acessórios, jogos e consertos

Assistência técnica em games



R. Pamplona - 718, próximo ao metro Trianon Masp  
 (011) 3253-3469 / (011) 3266-5165



www.hieragames.cjb.net

# TEC CENTER

WWW.TECCENTERS.COM

Assistência e Suporte Técnico especializado em games

Só assistência técnica

Enviamos sedex para todo Brasil



PS one GAME BOY ADVANCE



Rua Barão de Duprat, 323  
 3º andar loja 303 Tels: (11) 3326-7971  
 (11) 3329-9930 (11) 3329-9831 (11) 3228-6738

ASA CELL assistência técnica para celulares credenciada CLARO

R. Albion, 21-Lapa - SP  
 3834-5524

**Desstravamento de PS2, Xbox e Manufatura**

**Locação de games para PS1 • PS2 • Snes • Xbox NG4 • GC • PC Games**

- Venda de Aparelhos
- Acessórios
- Enviamos para todo Brasil

**(32) 3215- 5898**

R. São Sebastião 516 loja 2343 cep: 36013-260 Juiz de Fora (MG)

**FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x**

**PSII** Controle Remoto, Memory Card, Controle Original, Modem

**GAME CUBE** PS One, GAME BOY SP, X-BOX

**FRATELLOGAMES** SEU GAME COM TUDO!

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995**

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.

**www.FRATELLOGAMES.com.br**

**Tilty's Games**

- Vendas de consoles de todas as marcas.
- Acessórios e jogos originais.
- Assistência técnica própria especializada.
- Tudo com garantia.
- Facilitamos o pagamento.
- Desstravamento de PS-2 e outros consoles.
- Representante THUNDER CHIP (V-TEC)
- Enviamos via SEDEX para todo o Brasil.

Onde diversão é coisa séria!

**Não temos filial**

Rua: Serra de Bragança, 476 - Tatupé SP  
 Tel: 6191-3000 / 6193-7163  
 www.tilysgames.com.br

**NETTGAMES**

Vendas, Acessórios e Consertos

Garantia de 6 meses  
 Desstravamento de PS1 e 2 (na hora)

**PLAY 1e2**

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

Fone: (11) 3331-4144 Fone/Fax: (11) 3224-0452  
 R. dos Gusmões 353 sala 94 Cep: 01212-001  
 Bairro Sta Efigênia - SP

A Loja com Preços de Atacado

- Linha Direta Fábrica ao Consumidor.
- Tudo em Vídeo-Games
- Cd's em Promoção
- Todos Consoles e Acessórios para Games
- Somente Venda Produtos Novos

**TUDO COM GARANTIA**

DISK GAMES (0xx11) 296-7679  
 São Paulo - SP 6243 - 6021

**Front Games**

Promoção de jogos para PlayStation 1 e 2, mais de 2000 títulos.

Peça sua lista  
 Sedex para Todo Brasil  
 frontgames2002@hotmail.com  
 Tel: (0xx11) 6128-5684

**Para Anunciar Ligue:**

Na seção Playshop e divulgar seus produtos para mais de 480.000 leitores gamemaniacos, ligue para a Publicidade

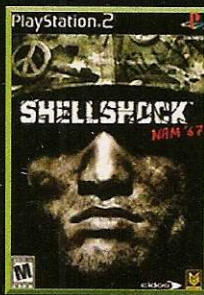
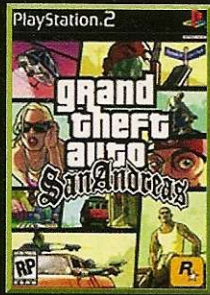
**TEL:** (11) 3038-5090  
 (11) 3038-5094  
 (11) 3038-5103



# ELET

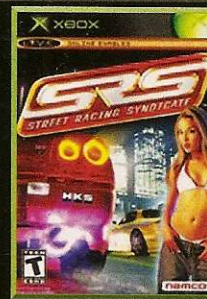
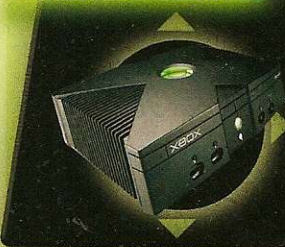
**“A maior loja de**  
**www.eletroni**

**>PS2<**



PlayStation.2

**>XBOX<**



**Promoção de**  
**MemoryCard PS2**  
**Original = R\$ 67,50**  
**(estoque limitado)**



**Aceitamos Cartões:**



# ROMÍL

games do Brasil

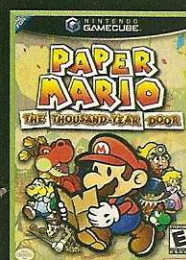
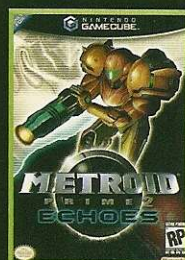
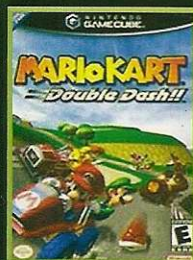
games.com.br

>GameBoy<



GAME BOY  
ADVANCE

>GameCube<



**Aceitamos seu aparelho usado como parte do pagamento. Sujeito a análise de preço**

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP

H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H

Fone/Fax: 221-1740 / 3362-2306 / 3362-2308 / 3337-5557

3362-2309 / 3337-0158

# PORÃO

## GAMES

Televendas Porão Games:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

não possuímos filial em São Paulo (Capital)  
 horário de funcionamento: segunda à sábado das 10:00 às 18:00 horas



pagamentos em 6x no  
 cartão de crédito \*

WWW.PORÃO.GAMES.COM.BR

NOVO SITE

▶ VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS E VÍDEO-GAMES  
 ▶ ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL !!!



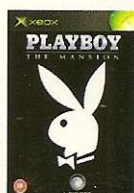
Video-Game X-Box



Doom 3



Half Life 2



Playboy  
 the Mansion



Project  
 Snowblind



Star Wars  
 Republic Commando



Winning Eleven  
 International



Video-Game  
 Game Cube



Donkey Kong  
 Jungle Beat



Mortal Kombat  
 Deception



Resident Evil 4



Star Fox Assault



Time Splitters  
 Future Perfect



Virtua Quest



Video-Game  
 PS TWO (Slim)



Champions  
 Return to Arms



Death by Degrees



Devil May Cry 3



Shadow of Rome



Tekken 5



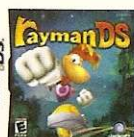
Winning Eleven  
 International



Video-Game  
 Nintendo DS



Pokémon Dash



Rayman DS



Ridge Racer DS



Super Mario 64 DS



Wario Ware  
 Touched!



Yoshi Touch & Go



Video-Game  
 Game Boy Advance SP



Mario Party  
 Advance



Rave Master



Shaman King  
 Legacy of the  
 Spirits Soaring Hawk



Yu-Gi-Oh!  
 7 Trials to Glory



Zelda Minish Cap



Video-Game  
 PS One

Microsoft X-Box, Nintendo Game Cube, Nintendo DS, Sony Ps Two, Nintendo GBA SP, Sony PS One, são desenhos, figuras e logotipos, sendo marcas comerciais e registradas pertencentes as mesmas neste País.

Aparelhos fornecidos sem os jogos - Fotos meramente ilustrativas - Frete não incluso - Preços sujeitos a alteração sem prévio aviso - Taxa de juros para pagamentos em 6x no cartão - Visa de 4,99% ao mês