

**20 MATÉRIAS TÉCNICAS PARA TORNAR SEU CONSOLE MULTIFUNCIONAL**

# TURBINE SEU PLAYSTATION

**PS3 NA NET • HD EXTERNO NO PS2 • CRIE DVDS PRENSADOS  
GUIA DA PIRATARIA • GTA EM PORTUGUÊS • EMULADORES  
COUNTER-STRIKE NO PSP • USE AS PORTAS USB**

## **Da-Internet para o Memory Card**

Baixe saves da Internet e use-os em seu console

## **GTA San Andreas em português**

Traduza falas e menus do game

## **Counter-Strike no PSP**

Tróque tiros com terroristas no portátil

## **Novas funções para o USB do PS2**

Utilize melhor as portas do console

## **Emuladores no PlayStation 2**

Relembre grandes jogos do passado

## **O caminho da pirataria**

Confira a trajetória dos jogos ilegais

**TUTORIAIS E  
GUIAS ESPECIAIS  
PARA PS2, PS3,  
PSONE E PSP**

## **Extraia conteúdo do PSone**

Ripe vídeos dos games do console

## **Estação multimídia**

Filmes e músicas no PSP

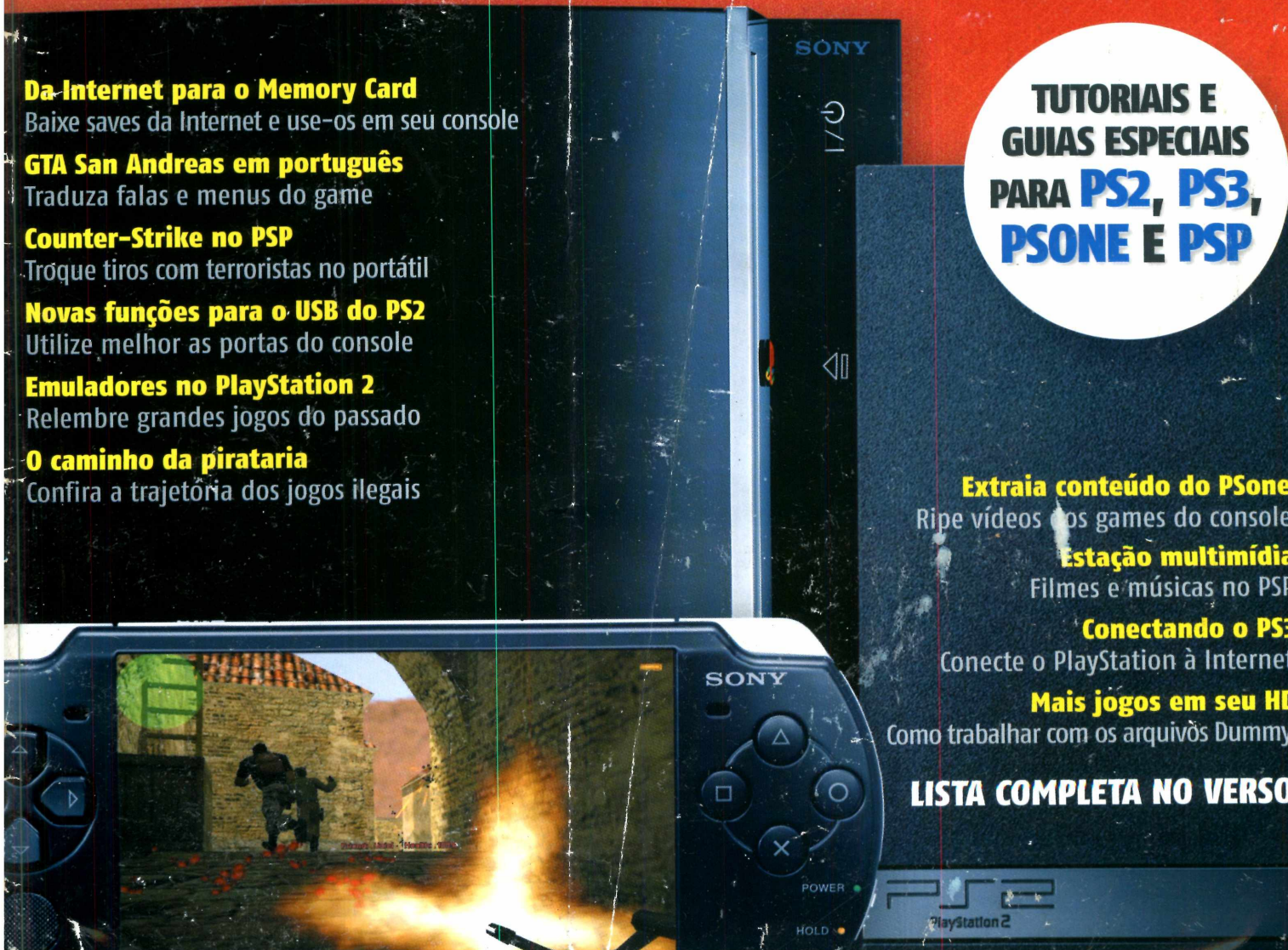
## **Conectando o PS3**

Conecte o PlayStation à Internet

## **Mais jogos em seu HD**

Como trabalhar com os arquivos Dummy

**LISTA COMPLETA NO VERSO**



# Ensinamos a montar uma sala Digital. Escolher o sofá é por sua conta

UMA REVISTA DIFERENTE PARA UM SISTEMA OPERACIONAL INOVADOR

Na edição 4, conheça os PCs feitos para ligar na TV e saiba como equipar sua sala com o que há de mais moderno para o entretenimento digital

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA - THE OFFICIAL MAGAZINE



# Windows Vista™ A Revista Oficial

**7** maneiras de melhorar sua rede sem fio

**4 PCs PARA LIGAR NA TV**

Veja como o Media Center mudou a cara do PC

### Segredos do Windows Explorer

Como ficar mais ágil e produtivo no PC

### Vista para a carreira

Como o Windows pode ajudar em seu desenvolvimento profissional

**ORGANIZE** sua vida com o calendário do Windows

**TRABALHOS** de escola nota 10 com o Word 2007

**GAMES** no Vista: saiba por que ele é melhor para jogos

**26**  
páginas de tutoriais passo a passo

Iniciar, Pág.54

MONTE SUA  
**SALA DIGITAL**

### SEGURANÇA

como se defender do roubo de dados  
+ 5 maneiras de deixar seu PC mais protegido

Use seu PC para ver TV, vídeo e ouvir música em qualquer lugar de sua casa – sem cabos!

Pág.44

JÁ NAS BANCAS

### Office 2007

20 razões que farão você mudar para ele

Windows Vista - A Revista Oficial



ISSN 1981-0295 • Ano 1 • Nº 4 • R\$ 11,90

### Imagens perfeitas

Dicas de fotógrafos para você editar suas fotos

### Windows XP e Vista, juntos

Aprenda a criar um sistema de dual boot sem crise  
Faça Mais, Pág.74

CD VIRTUAL  
**600MB**

de programas testados e aprovados: jogos, editores de imagem. Acesse e baixe em: [revistawindowsvista.com.br](http://revistawindowsvista.com.br)

WWW.REVISTAWINDOWSVISTA.COM.BR



# Muito além de jogar

■ Lembro-me perfeitamente de como eram vistos os videogames quando eu era criança. A primeira lembrança vem de um Atari 2600 que meus irmãos mais velhos jogavam. Para eu não chorar, davam um controle desligado para eu brincar, e eu ficava convicto de que estava jogando. Diversão. Jogar para se distrair, para passar o tempo, por amor ou simplesmente por jogar. Esse propósito seguiu até que o cartucho foi substituído pelo CD-ROM, uma mídia não só com uma capacidade maior de armazenamento, mas capaz de levar aos videogames outras funções, além de interação com outros aparelhos eletrônicos.

Com a chegada do Sega CD, do NeoGeo CD e da trinca 3DO, Saturn e – o primogênito da família – PlayStation, os videogames deixaram de ser apenas artigos de divertimento para envolver uma função bem maior, a do entretenimento. As primeiras funções extras estavam relacionadas à execução de músicas pelo leitor desses aparelhos, que conseguiam reproduzir CDs de áudio. Com o passar das gerações, o PS2 e o Xbox tornaram-se verdadeiras máquinas multifuncionais, capazes de rodar vídeos e músicas em diferentes formatos, emular outros consoles, interagir com computadores e mais uma porção de finalidades, além de serem videogames, é claro. Com o PlayStation 3, a quantidade de funções além do jogo é ainda maior, e muitas ainda nem foram anunciadas.

Pensando muito além daquele jogador que quer apenas jogar, selecionamos as 20 melhores matérias técnicas da PSW e as levamos até você para que seu videogame da família PlayStation lhe ofereça muito mais.

Boa leitura e até a próxima edição!

**ALLAN ANDRÉ**  
Editor

## ÍNDICE

- PSone e suas especialidades > 04
- Network adapter de cabo a rabo > 06
- O passado no seu PS2 > 12
- Proteção para o PS2 > 14
- HD externo no PS2 e no PStwo > 16
- Descubra o verdadeiro poder do PS2 > 18
- Utilidades para a USB do PS2 > 22
- Funções extras para o PS2 > 24
- Filmes, músicas e imagens no PSP > 26
- Utilize ao máximo as funções do seu portátil > 30
- Head Shot no portátil! > 34
- Você online na Network do PS3 > 36
- Hackeando o Eye Toy > 44
- Mais jogos em seu HD > 46
- Da Internet para o Memory Card > 48
- Transforme um DVD+R em mídia prensada > 50
- GTA em português > 52
- Esticando seu Stick > 54
- O futuro Audiovisual em suas mãos > 56
- O caminho da pirataria > 64

**PSW** ESPECIAL

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo  
Coordenador editorial: Hudson de Almeida

### REDAÇÃO

Editor: Allan André  
Editor-assistente: Ricardo Caetano  
Assistente editorial: Milena Wiek  
Reportagem: Ronie Anderson (estagiário)  
Arte: Luciane S. Haguilara (chefe),  
Hudson Rodrigues (designer) e Viviana  
Cristina Luis (designer)  
Capa e embalagem: Sergio Bergocce

### PUBLICIDADE

Rodrigo Costa, tel.: (11) 3217-2703  
e-mail: rcosta@digerati.com.br

### ATENDIMENTO AO LEITOR

Horário de atendimento: das 9 às 18h.  
e-mail: atendimento@digerati.com.br,  
suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

### EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornaleros: tel.: (11) 3648-9090  
Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090  
e-mail: vendas@digerati.com.br,  
fax: (11) 3648-9083  
Site: www.lojadigerati.com.br

### CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347,  
12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001,  
tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616  
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia  
tel.: +1-407-903-50000, Ramal 222  
e-mail: info@multimediausa.com  
Marketing: tel.: (11) 3217-2600  
e-mail: marketing@digerati.com.br  
Circulação: tel.: (11) 3217-2600  
e-mail: circulacao@digerati.com.br



PSWORLD ESPECIAL (ISSN 1807-6254)  
é uma publicação da editora Digerati.  
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:  
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.  
(21) 2195-3200.  
Impressão: Araguaia Ind. Gráfica e Editora Ltda.  
Distribuidor para Europa e América Latina:  
Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi  
Conselho editorial: Alessandro Gerardi,  
Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e  
William Nakamura

**ANER** **IVZ**  
www.aner.org.br

# PSONE

## e suas especialidades

por Ricardo Farah Pereira

### Os melhores momentos do PSone no seu PC eternamente

■ Muitos foram os fatores que tornaram o PSone o mais importante console da Sony de todos os tempos. Além da quantidade de jogos, das vendas e da própria introdução da empresa da Sony no mercado de games, o PSone e seus jogos possuíam grande qualidade em seus CGs (vídeos que ilustram o game com seqüências visuais diferentes dos gráficos realtime), os quais davam seu show à parte para os jogadores. Agora, com o advento dos programas que manipulam os consoles, um aplicativo em especial dá a oportunidade ao jogador de capturar os CGs dos jogos. Assim, o jogador pode assistir suas seqüências visuais favoritas.

As próximas linhas o ensinarão a usar um programa que a maioria dos jogadores desconhece. O PSX Multi Converter é um software para PC que tem a finalidade de extrair vídeos, músicas e texturas bitmaps dos jogos de PSone. Pense nas possibilidades que você pode ter com este programa: guardar no seu PC as CGs mais arrasadoras de Final Fantasy VII e de Resident Evil ou até mesmo ter no computador a trilha sonora de Metal Gear Solid ou da série Tony Hawk's.



### Vale lembrar que...

Existe uma série de outras opções no programa para ajustar a qualidade e o formato dos jogos. Porém, o principal você já sabe, basta que você encontre a melhor opção para cada tipo de jogo.

Como o PSX Multi Converter é um homebrew, você facilmente o encontrará em sites hackers e de emulação, como o [www.ngemu.com](http://www.ngemu.com). Além disso, você ainda pode encontrá-lo usando programas de compartilhamento P2P, como o Emule.

Não se esqueça. Surgiu alguma dúvida, crítica ou sugestão? Entre em contato com a *PSWorld*

[psworld@digerati.com.br](mailto:psworld@digerati.com.br)

### Entendendo os jogos do PSone

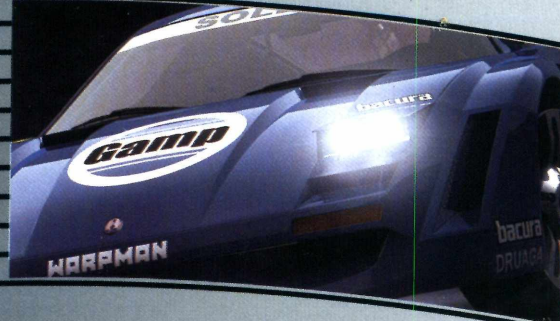
Sabe-se que já existem consoles com jogos que rodam em mídias de CD ou DVD. Porém o que muita gente não sabe é que, cada vez mais, as plataformas possuem uma espécie de padrão para seu formato de jogos. Esse padrão tem duas finalidades: a primeira é padronizar a estrutura que um jogo terá no CD/DVD para que o videogame

a interprete de forma clara e precisa, e a segunda tem como propósito criar travas de proteção, o que impede que os jogos sejam copiados.

No caso dos games de PSone (que possui como mídia o CD-ROM), os padrões para o formato de vídeo são .str, .cstr, .mov e .xa – como os formatos .avi e .mpeg nos computadores. O problema é que, se você

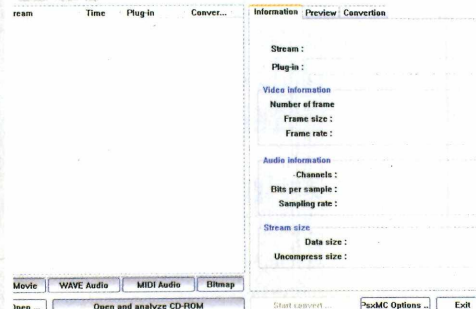
colocar um game de PSone no drive do PC, ele apenas reconhecerá os arquivos do jogo, o que o impedirá de visualizar seus vídeos e suas músicas.

O que o PSX Multi Converter faz é justamente interpretar os formatos dos jogos de PSone e convertê-los para formatos que qualquer visualizador de vídeos no PC reconheça.



## Conhecendo o software

Assim que você abrir o programa no seu PC, haverá uma série de opções relativas às suas funcionalidades. Confira os principais botões e suas funções.



### Do lado esquerdo

**Movie** | Para selecionar os vídeos do jogo  
**Wave Audio** | Ao clicar neste botão, você seleciona as músicas em WAVE do game  
**Midi Audio** | Seleciona as músicas de formato MIDI  
**Bitmap** | Seleciona as imagens BMP  
**Open** | Para abrir arquivos .str, .cstr, .mov e .xa do CD  
**Open and analyse CD-ROM** | Botão principal, que faz a checagem do conteúdo do CD de jogo

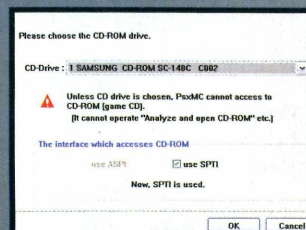
### Do lado direito

**Information** | É a aba que informa uma descrição completa do arquivo selecionado, como tamanho, dimensões, número de frames por segundo, número de canais de áudio etc.  
**Preview** | Esta aba exibe um preview dos vídeos e das músicas contidas no CD do jogo  
**Conversion** | Seleciona para qual formato o arquivo será convertido, bem como a qualidade do vídeo, o tamanho, os frames e onde

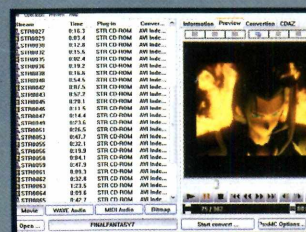
## Passo-a-passo

Coloque o jogo de PSone no drive do seu PC e abra o PSX Multi Converter.

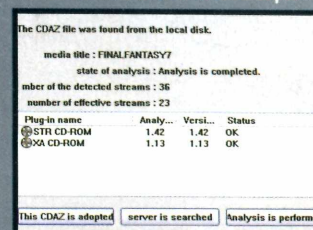
**1** Clique no botão **PsxMC Options** e na aba **Drive**. Você deve selecionar o drive de CD-ROM em que estará o jogo de PSone e em seguida clicar em **Ok**.



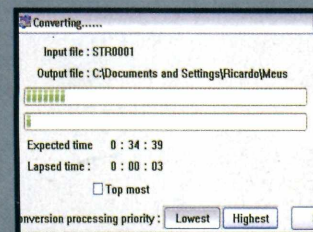
**3** Antes de converter os arquivos, você deve excluir todos aqueles em que não tem interesse, pois o programa automaticamente converte toda a sua lista. Então, delete os arquivos desnecessários apertando **Ctrl + Del**.



**2** Selecione a opção **Open and analyse CD-ROM** e aguarde até que o programa faça a análise do conteúdo do game. Basta selecionar o melhor plug-in e clicar no botão **This CDAZ is adopted**.



**4** Clique na aba **Conversion** e escolha o formato, o tamanho e o local em que será salvo seu vídeo. Clique no botão **Start Convert** para começar a copiar o vídeo para o PC já no formato que você determinou.



Pronto! Basta abrir seu vídeo ou música no PC. Note que alguns games não possuem arquivos STR abertos para que você converta. Portanto nem todos os jogos poderão ser convertidos. **PSW**

# NETWORK ADAPTOR CABO A RA

Um guia fácil para jogar PS2 online

por Ricardo Farah Pereira

■ O sistema multiplayer dos jogos virou uma febre. Os jogadores já não se contentam em apenas disputar as campanhas single player dos games e resolveram enfrentar adversários de carne e osso em todo o mundo. Portanto, preparamos esta matéria completa ensinando você a instalar o Network Adaptor (NA) sem nenhum mistério ou suspense para que você possa desfrutar dos games online e finalmente disputar contras com os amigos sem causar aquela bagunça na sua casa ou contra os jogadores conectados pelo mundo. Lembre-se que os donos do PS2 devem seguir apenas os passos de configuração, já que o modem desse modelo de PS2 é interno.

## Aprofundando-se no mundo da Internet

A grande maioria dos usuários de Internet muitas vezes desconhece o quão complexo pode ser uma configuração de rede. São diversos termos que se forem explicados nos mínimos detalhes só farão você ficar com sono enquanto ler esta matéria. Os principais termos que você deve conhecer para extinguir as interrogações em sua mente são:

**IP** É a sigla que determina uma combinação de números de 0 a 255 para identificar cada usuário, seja ele em um PC ou um PS2.

**TCP/IP** É um padrão mundial de comunicação tanto para redes locais como para a Internet. Ele quem faz a troca de informações entre ambos computadores ou consoles.

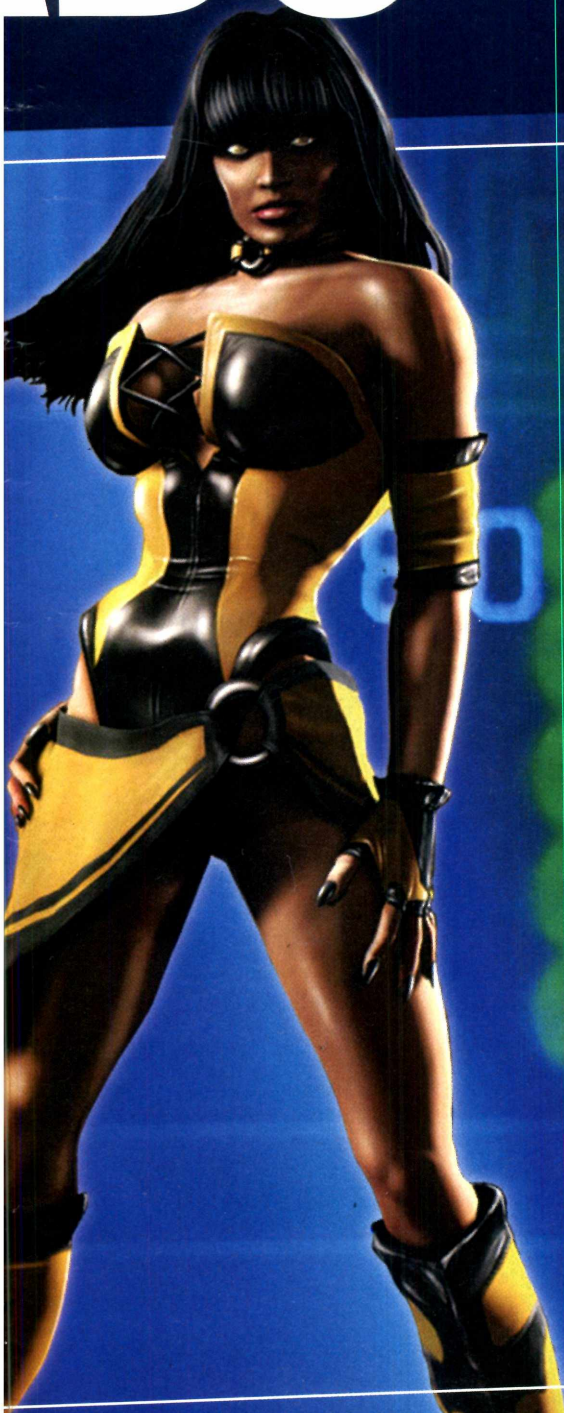
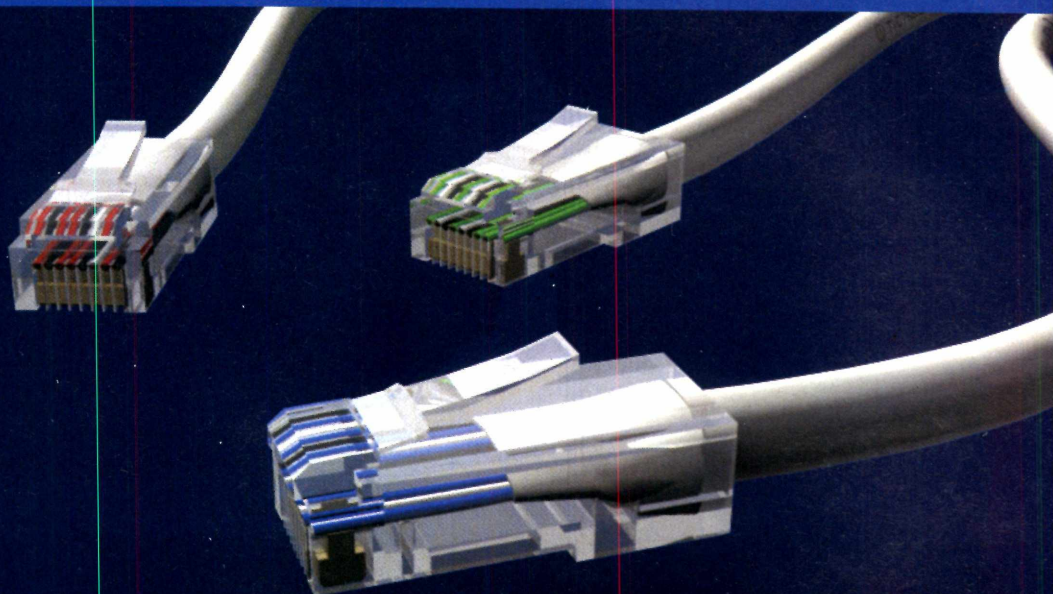
**Netmask** Sigla internacional para a máscara da sua conexão. Serve para identificar se ambos usuários fazem parte de uma mesma rede.

**Gateway** Caso o Netmask não reconhece as máquinas em uma mesma rede, ele passa a informação para o Gateway, que nada mais é do que o "repassador" de informações entre as estações em questão. No caso de uma conexão banda-larga, o Gateway seria o modem do seu provedor.

**DNS** O DNS faz o papel de tradutor da URL em um IP. Ou seja, toda máquina só consegue acessar as URL através do IP de cada uma delas. Por isso que basta você saber o endereço do site a ser navegado, e não o IP do site. Esta tarefa você deixa para o DNS. Não confunda com o destravamento de mesmo nome.

Certo. Com essas explicações, você já não ficará "boiando" em um papo de Internet durante uma conversa com os amigos em um barzinho. Nenhuma dessas infos é vital para você jogar on-line com o seu PS2. No entanto, conhecer pelo menos do que se trata cada item desses vai ajudar muito quando estiver configurando o seu NA.

# DE CABO



## Escolha o seu plano

O Network Adaptor para quem não sabe, é um periférico que possui três funções principais: um modem de conexão discada 56Kbps, um adaptador de rede em banda larga e um adaptador para o HDD do PS2. Como nosso interesse é na rede on-line, então devemos verificar o nosso leque de opções para tal. Vamos conhecer um pouco sobre as opções de cada conexão antes de partirmos para o grande “passo a passo” principal:

**Conexão discada:** Para este caso, o usuário deve ter um provedor pago ou gratuito, sendo que o Gateway passa a ser o mesmo endereço do IP da máquina. O problema deste tipo de conexão é que atualmente a grande maioria dos provedores usam um sistema com mais de um número de acesso, fora que praticamente todos obrigam você a usar um discador próprio do provedor.

Outro ponto negativo de uma conexão discada fica para os games que estão disponíveis neste tipo de conexão. Ou seja, boa parte dos títulos on-line (praticamente todos os mais recentes) só possuem opção para conexão banda larga. Além disso, jogar em uma conexão discada se torna uma tarefa ninja, uma vez que a velocidade de transmissão é muito fraca.

**Conexão Banda-Larga:** Este é obviamente a melhor opção para se jogar com uma velocidade considerável. Nesta opção, mais uma vez há a necessidade de um provedor de serviço para o acesso. No caso do PS2, temos dois tipos de opções para configurá-lo com uma banda larga: uma conexão direta e uma compartilhada. Como a conexão é feita através de um modem com saída de rede, temos uma certa variação no sistema dependendo de cada provedor.

**Banda larga Direta:** Alguns provedores utilizam um sistema de IPs fixos, onde você passa a ficar “amarrado” a um número único de acesso. Neste caso, para se fazer uma conexão direta basta apenas trocar o cabo de rede do seu PC no seu PS2, porém, alguns provedores obrigam uma autenticação de login e senha através de um discador ou uma janela inicial sempre que for conectar.

Outro problema é que em alguns provedores como o Virtua (da Net) o sistema cria um IP dinâmico, porém preso a um Mac Address da placa de rede do seu PC. Neste caso você não pode simplesmente “desplugar” o cabo do PC e colocar no PS2.

**Banda larga Compartilhada:** Em uma conexão compartilhada a história é outra, pois você consegue manter em um mesmo sistema on-line o seu PC e o PS2 ligados ao mesmo tempo on-line. Contudo, este tipo de conexão requer um custo maior, pelo fato de ter que ter uma segunda placa de rede no PC, um cabo crossover extra, e em alguns casos até mesmo um Hub para a conexão.

► Essa belidade chama-se Tanya e você pode encontrá-la em Mortal Kombat Deception

## Preparando o bolso

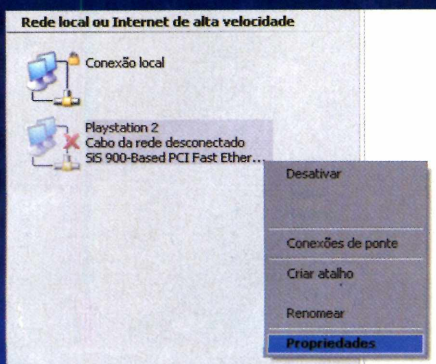
Depois de escolher a sua conexão, vamos aos itens necessários:

- 1 PlayStation 2 (versão antiga);
- 1 Network Adaptor (NA);
- 1 placa de rede (caso você tenha como opção o compartilhamento de conexão);
- 1 Cabo Crossover modelo RJ45;
- 1 Memory Card com pelo menos 137KB de espaço para salvar suas configurações.

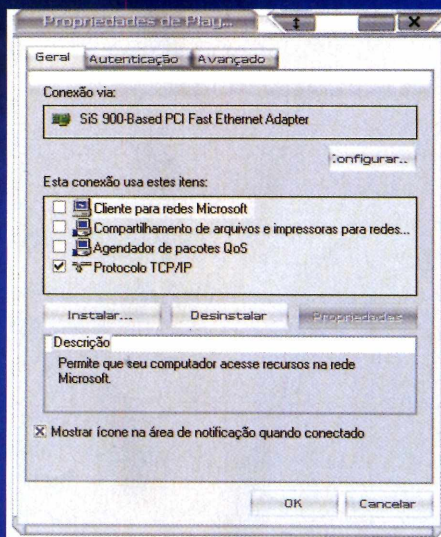
## Configurando o sistema Operacional

Em uma conexão compartilhada você pode usar o Windows 98 SE, Windows 2000 ou o Windows XP. Porém, apenas com o Windows XP o suporte ao HeadSet ficará totalmente configurado em qualquer jogo. Nos outros Windows, podem ocorrer alguns problemas como falhas na transmissão do áudio. Por este motivo escolhemos explicar o passo a passo da configuração no Windows XP. A versão para Windows Vista ainda não foi criada.

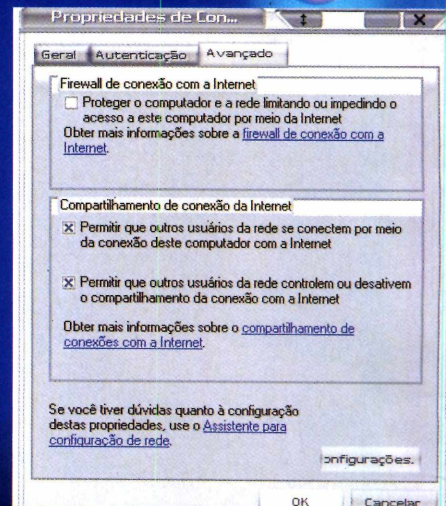
Lembrando que antes de começar a configuração você deve ter instalado a sua segunda placa de rede no PC em alguma entrada PCI disponível em sua Placa-Mãe.



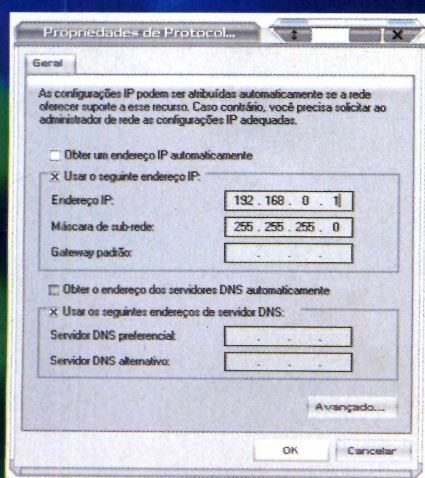
1. Entre no Painel de Controle e clique na opção "Conexões de Rede e Internet". Escolha a opção "Conexões de Rede" e você verá dois ícones correspondentes a suas placas de rede. A conexão da 2ª placa estará com o nome "Conexão Local 2" (ou coisa parecida) e estará com um X vermelho indicando que o cabo está desconectado. Renomeie o nome da conexão para "PlayStation2" apenas para uma identificação melhor. Por fim, clique com o botão direito do mouse sobre a conexão e escolha a opção "Propriedades".



2. Na aba Geral, deixe assinalado apenas o "Protocolo TCP/IP". Você pode também deixar assinalado a opção "Mostrar ícone na área de notificação quando conectado".



3. Depois de clicar em OK, volte para a tela de Conexões de Rede e clique com o botão direito do mouse no ícone de sua rede on-line atual do PC. Dentro das propriedades clique na aba "Avançado" e deixe ligada as mesmas opções como na foto.



4. Clique em OK e volte para as propriedades da conexão "PlayStation2". Dê um duplo clique no "Protocolo TCP/IP para abrir uma nova janela. Sendo uma conexão com IP dinâmico, anote os números "Endereço IP" e "Mascara de sub-rede". Clique em OK e sua configuração no PC já estará perfeita.

## Instalação do NA

Antes de começarmos as diversas configurações, fica o alerta que nesta matéria foi usada a versão 1.0 do disco de instalação. Neste caso, o disco não passa pela checagem do DNAs durante sua configuração. Quem utilizar o disco a partir da versão 2.0, perceberá a diferença não apenas no design do sistema, mas também na checagem da trava.

Se durante a checagem do DNAs ele acusar algum erro que não seja o 402 (referente ao console modificado) você deve voltar e verificar todo processo de configuração novamente.

Vale lembrar também que para jogadores com consoles destravados, apenas os modchips com sleep mode automático ou que possuem o stealth mode poderão ser usados para configurar o NA que estiver usando o disco a partir da versão 2.0. Destravamentos como Matrix Infinity, DMS3, Thunder Chip e Messiah 2 conseguem passar por essa trava tranquilamente.

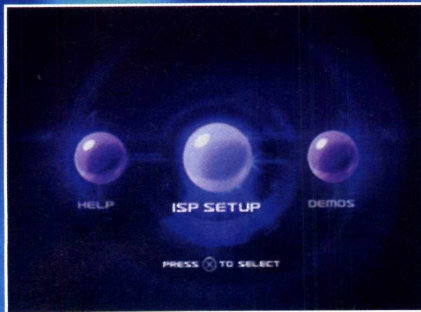


1. Remova a tampa do Expansion Bay do seu PS2



# Configuração de uma conexão discada

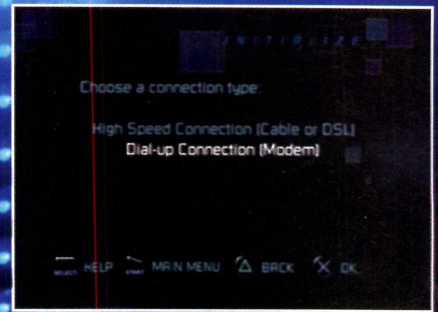
Coloque o DVD de instalação do Network Adaptor e siga as instruções abaixo para configurá-lo:



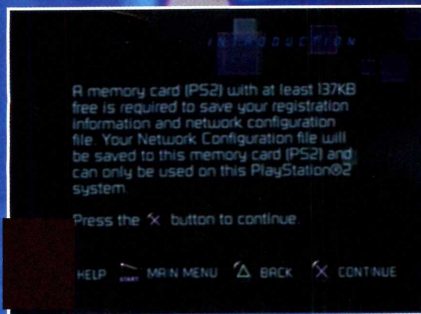
1. Escolha a opção ISP Setup para começar a configuração



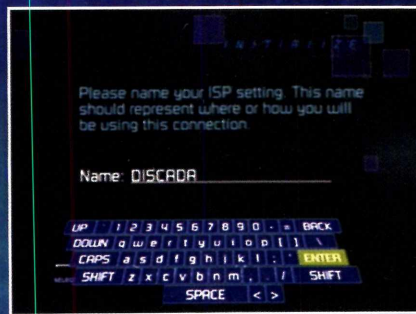
3. Confirmando as duas telas seguintes, o próximo passo será cadastrar o seu nome, data de nascimento e e-mail.



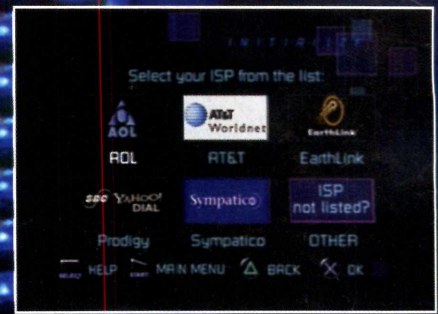
5. Clique em YES para aceitar o serviço ISP e em seguida escolha "Dial-up Connection (Modem)" como o tipo de conexão.



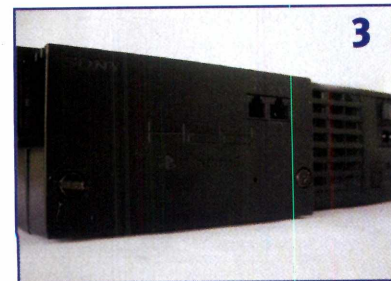
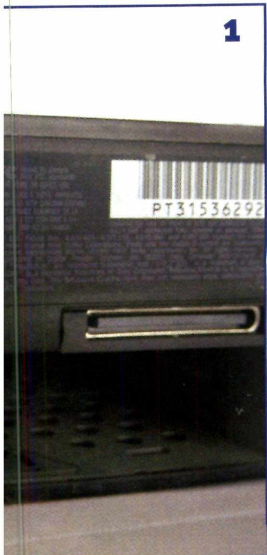
2. Depois de reconhecer o NA o programa lhe informará sobre o espaço a ser usado em seu Memory Card.



4. Depois de salvar no Memory Card, você terá que colocar um nome para identificar o tipo de conexão que está sendo feita. Discada nesse caso.

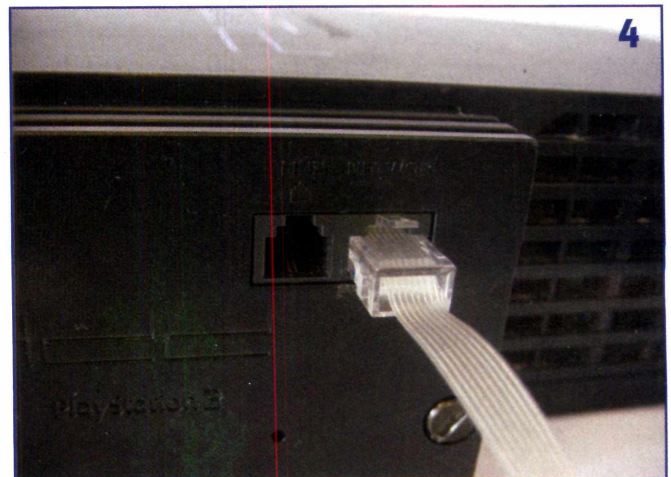


6. Nesta tela, você poderá escolher algum tipo de provedor de acesso discado. Como todos são provedores internacionais, nenhum desses nos interessa. Portanto, coloque em "Other" para escolher outro sistema.

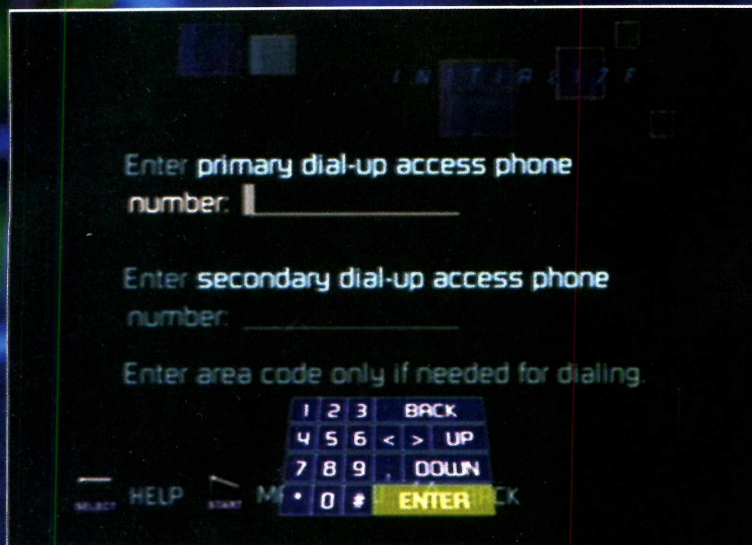


2. Encaixe o NA de forma que ele fique igual na figura.

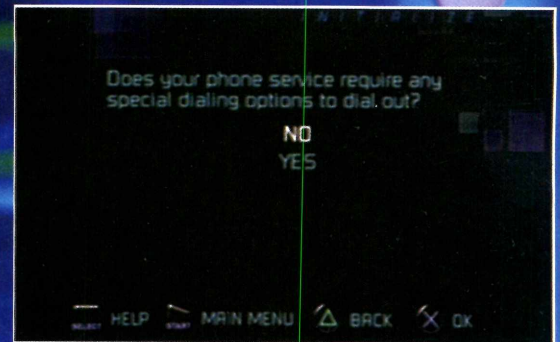
3. Parafuse o NA com a ajuda de uma moeda



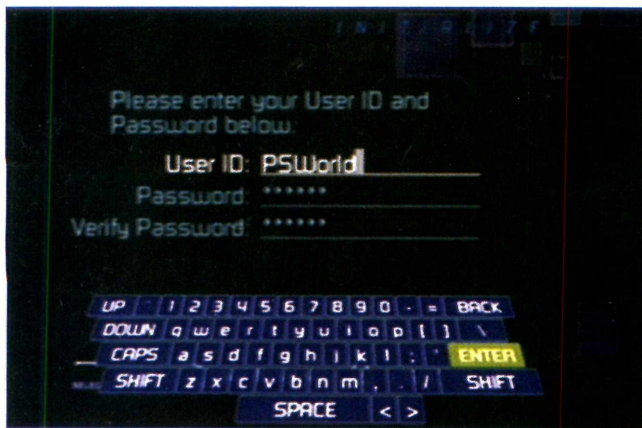
4. Plugue no NA o cabo de rede que vem diretamente do modem (caso a conexão seja direta) ou diretamente da segunda placa de rede (caso a conexão seja compartilhada)



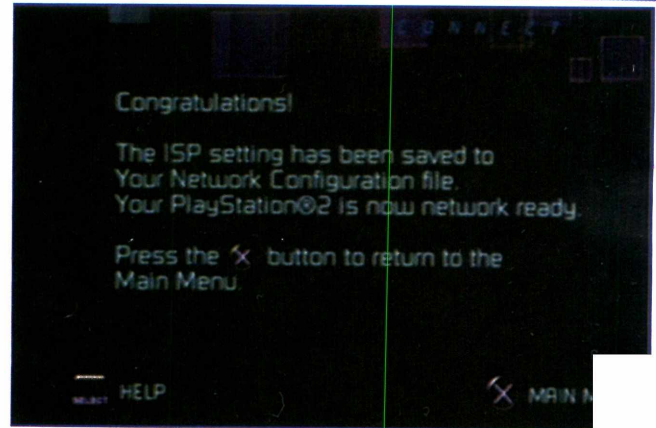
7. Coloque em "Enter primary dial-up access phone number" o número de acesso do seu provedor, e em "Enter secondary dial-up access phone number" um outro número de acesso ao provedor para uma rediscagem.



8. Na próxima tela coloque NO para informar que não precisa de uma configuração especial de discagem.

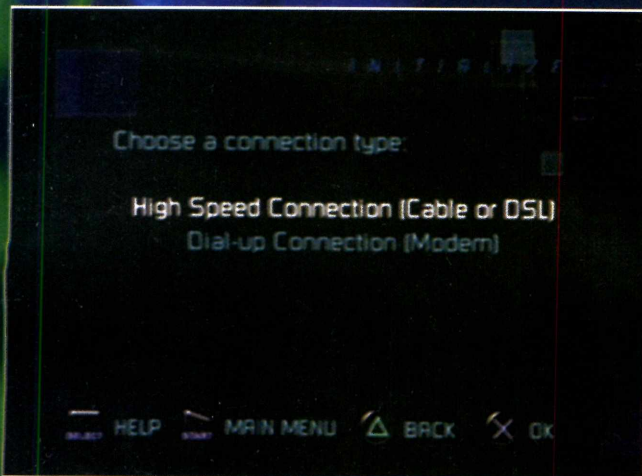


9. Por fim, coloque o seu login e senha do provedor de acesso a Internet.

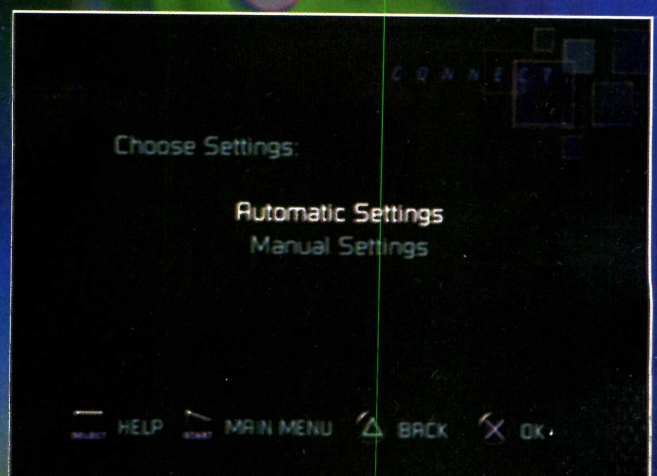


10. Espere o servidor testar a conexão e salvar as configurações no Memory Card.

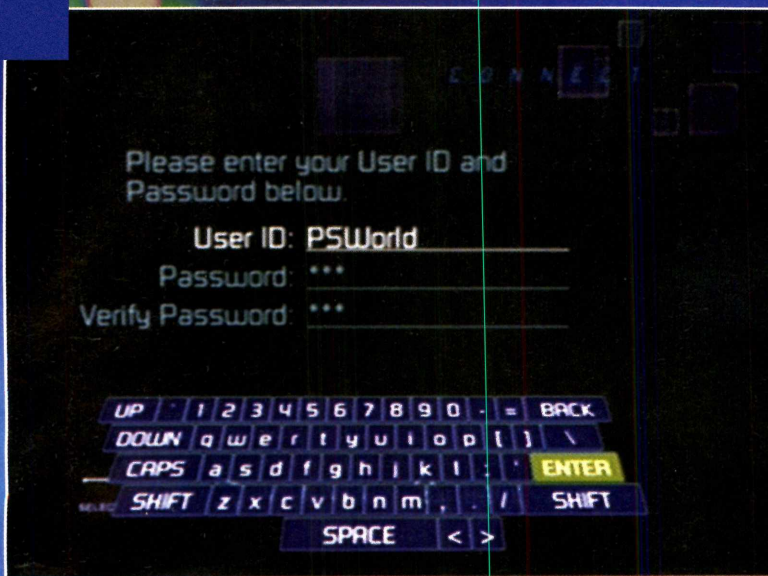
## Configuração de uma conexão Banda Larga – Direta (automática)



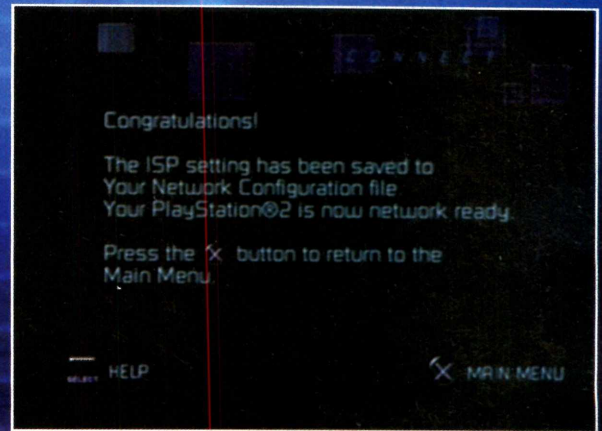
1. Siga os quatro primeiros passos da conexão discada e quando aparecer a seguinte tela de escolha de conexão coloque em "High Speed Connection (Cable or DSL)";



2. Na tela seguinte escolha a opção "Automatic Settings"; Em seguida, coloque YES para confirmar que sua conexão ISP necessita de um login;

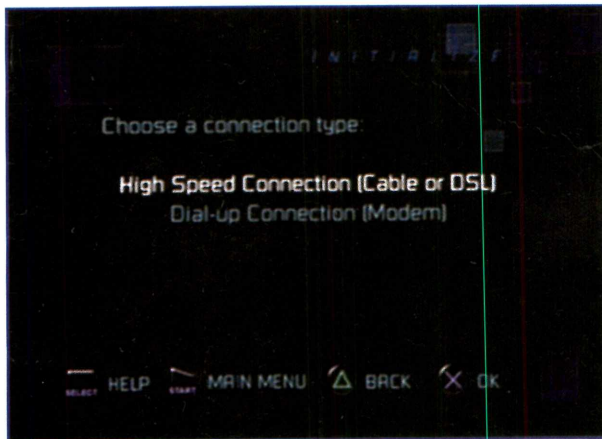


3. Em "User ID" coloque o login que você usa para conectar à Internet. Coloque também a senha da sua conexão nos dois campos abaixo;

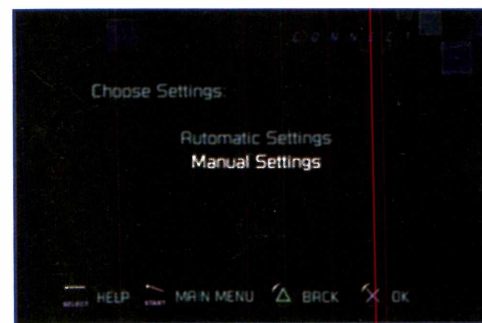


4. Aguarde o browser testar a conexão e salvar no Memory Card.

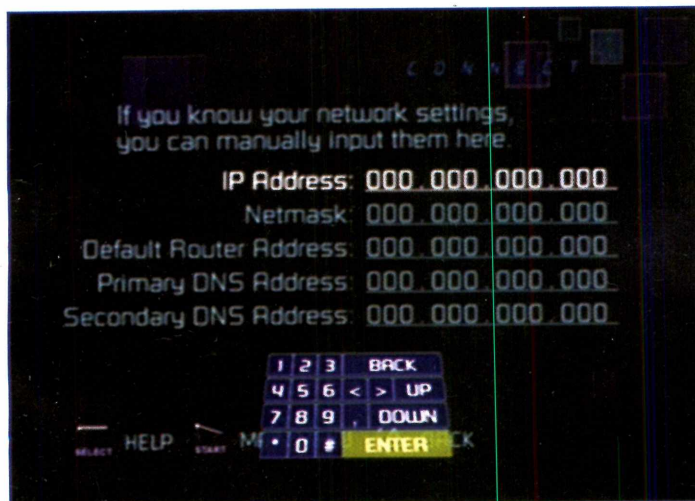
## Configuração de uma conexão Banda Larga – Compartilhada (manual)



1. Siga os quatro primeiros passos da conexão discada e quando aparecer a seguinte tela de escolha de conexão coloque em "High Speed Connection (Cable or DSL)";



2. Na tela seguinte escolha a opção "Manual Settings";



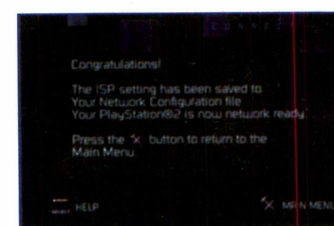
3. Na tela seguinte você deve colocar os dados usados na sua configuração da placa de rede em que o PS2 está ligado:

**IP Address** – Coloque o IP do PC somado 1 no número final. Por exemplo, se o seu IP for 192.168.0.2, deverá ficar 192.168.0.3.

**Netmask** – Digite o número da "Máscara de sub-rede" do PC.

**Default Router Address e Primary DNS Address** - Digite o mesmo número do IP de seu PC.

**Secondary DNS Address** – Coloque um número secundário de IP caso possua.



4. Aguarde o browser testar a conexão e salvar no Memory Card **PSW**.

# O PASSADO NO SEU PS2

por Fernando Wiek



## Relembre grandes jogos usando emuladores

■ Sem sombra de dúvidas, o Playstation 2 é o console de maior popularidade em todo o mundo. Poucas pessoas sabem, mas o PS2 pode ir muito além da simples tarefa de executar seus grandes jogos. Por trás do console, existe uma poderosa máquina, com um grande poder multimídia.

Uma das "facetas" do PS2 é a possibilidade de emular outros consoles, ou seja, imitar todos os recursos de hardware de um determinado videogame. Essa tarefa não é nada fácil, e é por isso mesmo que, com todo o seu poder, um PS2 só emula, no máximo, um Super Nintendo ou um MegaDrive.

### Os principais emuladores

Mesmo não sendo o console que apresenta a maior quantidade de emuladores lançados, o PS2 já apresenta alguns que cumprem muito bem o seu papel. Confira alguns deles:

**It Might Be Nes** – Um dos poucos emuladores que funcionam tanto no Playstation 2 quanto no PSone. Ele emula o Nintendinho 8 Bits e, com certeza, é obrigatório para quem procura lembrar os jogos que marcaram a história dos games.

**PSMS** – Se você quer reviver os grandes clássicos do Master System e Game Gear, o PSMS é "o" emulador. Além de emular com perfeição os jogos desses consoles, ele ainda detecta se o jogo é europeu, japonês ou

americano, e configura, automaticamente, o sistema de cor.

**Snes-Station** – Um dos melhores emuladores do PS2. Esse emulador de Super Nintendo funciona muito bem com a maioria dos jogos do sistema, mas ainda precisa de alguns ajustes para manter a velocidade constante em alguns games mais complexos, como Donkey Kong Country.

**PGEN** – Possuindo qualidades como a emulação perfeita do som

e velocidade dos jogos, a compatibilidade com HD e muitas outras funções, o PGEN, emulador de Mega Drive, pode ser considerado o melhor já feito para o PS2.

**Neo.CD/PS2** – Se você é um amante dos jogos de luta 2D, não pode deixar de experimentar o Neo.CD/PS2, emulador de Neo Geo. Ele ainda está em fase de desenvolvimento bem primária, mas já consegue emular alguns bons games da SNK.

► Quem imaginaria Donkey Kong rodando no PS2?

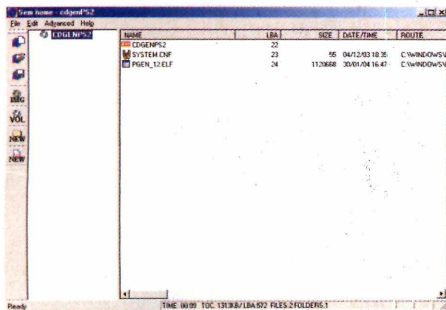


## Construindo um CD com emuladores

O método usado para criar uma imagem de CD é igual para todos os emuladores, portanto, usaremos o PGEN como exemplo.

1 – Faça o download do PGEN e descompacte-o em alguma pasta do seu micro.

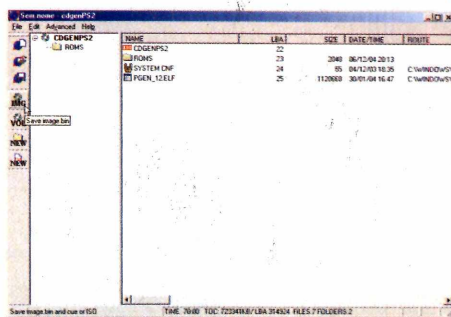
2 – Em seguida, execute o arquivo cdgenPS2.exe e, com a pasta do emulador PGEN aberta, arraste os arquivos PGEN\_12.ELF e SYSTEM (todos os emuladores possuem um arquivo .elf e SYSTEM) para o CdgenPS2, de acordo com a imagem abaixo.



3 – Agora, crie uma pasta chamada “ROMs” e coloque todas as ROMs de Mega Drive que tiver

(caso você esteja gravando o PGEN) dentro dela. O PGEN aceita ROMs zipadas, mas é possível que os outros emuladores não tenham suporte para esse tipo de compressão de arquivos, portanto, será preciso descompactá-las antes de gravar o CD.

4 – Com as ROMs dentro da pasta (com tamanho máximo de 675 MB), arraste-a para o CdgenPS2. Depois, clique no botão save image.bin do lado esquerdo do programa e dê um nome para a imagem que será criada.



► Emule com perfeição jogos que marcaram gerações

► Reviva clássicos como Street Fighter



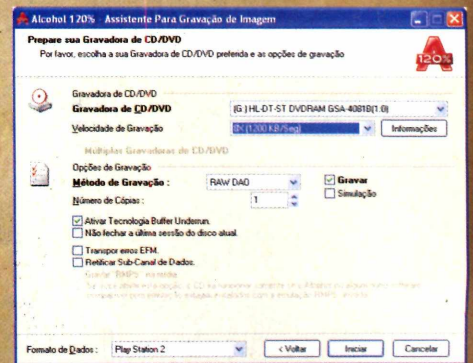
## Gravando o CD

Com a imagem criada, você poderá gravá-la usando o seu programa preferido, porém, recomendamos o Alcohol 120%, que pode ser baixado no site [www.alcohol-soft.com](http://www.alcohol-soft.com).

1 – Clique na opção Assistente para gravação de imagem, no lado esquerdo do programa.



2 – Selecione o arquivo .cue que foi criado pelo CdgenPS2 e clique em Next.



3 – Em Formato de dados, escolha PlayStation 2 e grave o CD a uma velocidade máxima de 8x.

Agora, é só colocar o CD no PS2 e seguir as instruções necessárias para jogar **PSW**.

Para que o PS2 consiga ler um CD-R, é necessário que ele esteja desbloqueado.

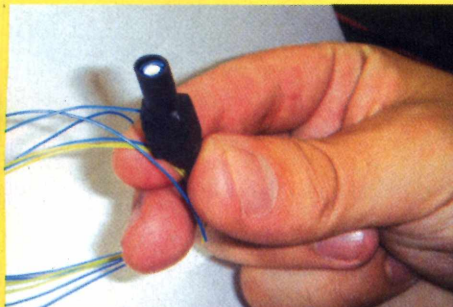


Por Ricardo Farah Pereira

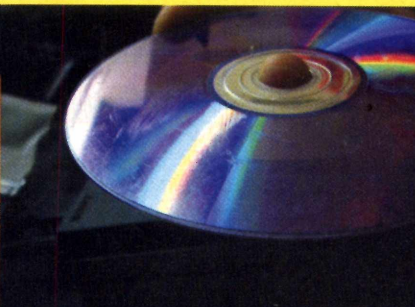
# PARA O PSTWO

## AGORA SEU PSTWO PODERÁ FICAR 24 HORAS LIGADO

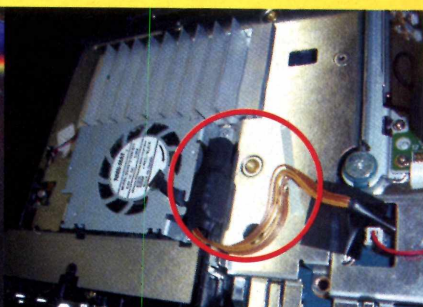
■ Na edição passada você conferiu uma matéria exclusiva sobre como instalar o HD no PSTwo. Porém muita gente não pretende investir em tal sistema devido à sua complicada instalação. Mesmo assim, vale lembrar que, independentemente de você ter um console travado ou destravado, o PSTwo corre sérios riscos de queimar o canhão. Pensando nisso, a *PSW* investigou uma possível solução para esse problema e, mais uma vez, com exclusividade, você aprende como ter um PSTwo funcionando perfeitamente por anos.



► Esta é a proteção do PSTwo. Pequena como um inseto



► Uma mídia no pior estado possível de conservação



► O PSTwo com a proteção já instalada

## Um pouco mais sobre a proteção

Falar de como a proteção trabalha no PStwo não é o bastante para que você saiba mais sobre seu funcionamento. Por isso, confira uma entrevista exclusiva com Itamar, técnico da loja Advance Electronics – Brasil, o responsável pelo projeto da proteção do PStwo.

**PSWorld** | A proteção pode ser instalada em aparelhos travados?

**Itamar** | Pode. Aliás, ela tem sido feita justamente em consoles travados, pois infelizmente a grande maioria tem dado problemas com o canhão logo que sai da loja.

**PSW** | No caso dos aparelhos destravados, a proteção é compatível com qualquer modchip sem causar conflitos?

**Itamar** | Isso mesmo. Ela não gera conflito algum com qualquer modchip. Ou seja, você pode instalá-la com qualquer destravamento, desde que seja compatível com o PStwo.

**PSW** | Há algum risco de interferência com a placa-mãe?

**Itamar** | Não. A proteção é feita justamente para reconhecer uma possível sobrecarga do aparelho no canhão.

**PSW**: Ela pode ser instalada no modelo antigo do PS2, o 50001?

**Itamar** | É adaptável. Atualmente não foi feito nenhum teste no modelo antigo do aparelho, mas sem dúvida é possível instalar a proteção em um console antigo.

**PSW** | Na sua opinião de técnico, o PStwo se torna um console frágil pelo fato de ter um modchip de destravamento mal instalado ou por um erro do fabricante na linha de produção?

**Itamar** | A culpa é realmente da Sony, que deixou que a fonte externa passasse mais voltagem para o aparelho em relação à do modelo antigo. Enfim, é um erro básico de projeto do PStwo. Outro problema é o frágil canhão. No primeiro lote de consoles ele era bem mais delicado que o do atual. Mesmo assim, é muito menos resistente que o dos antigos 390001.

**PSW** | Para finalizar, você trabalha com outros vendedores fornecendo este tipo de proteção para o PStwo?

**Itamar** | Sim. Nós instalamos a proteção tanto para o aparelho de um jogador como para uma loja de videogames que necessite de tal manutenção em seus consoles.

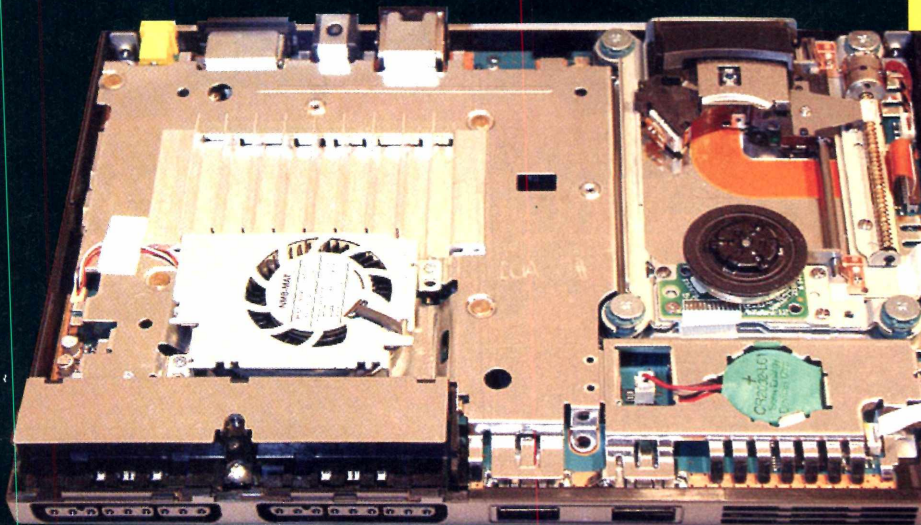
## Os prós e contras da proteção

Instalar a proteção no PStwo é algo praticamente obrigatório para que você tenha um console funcionando perfeitamente por muitos anos. No entanto, há um pequeno ponto negativo em ter um console protegido dessa maneira. O fato é que, caso você esteja jogando um game e o DVD esteja com sujeiras somente na metade da mídia, apenas quando você estiver na metade do jogo a proteção será ativada, e automaticamente o console se desligará. Ou seja, você perderá tudo o que tiver sido feito até o último Save Point. Porém, mesmo sendo algo frustrante, se você levar em conta que vale muito mais perder uma hora de jogo do que comprar um canhão novo para seu PStwo, esse ponto negativo não é algo tão relevante.

## Ainda no assunto...

É praticamente impossível contar o número de e-mails e cartas que chegam à Redação perguntando se as mídias prensadas são melhores que as gravadas. É muito simples. Os jogos alternativos em mídias prensadas são conhecidos por terem a melhor e mais fiel gravação se comparados com um game original. Mas ela também é famosa por ter mais chances de defeito de fabricação.

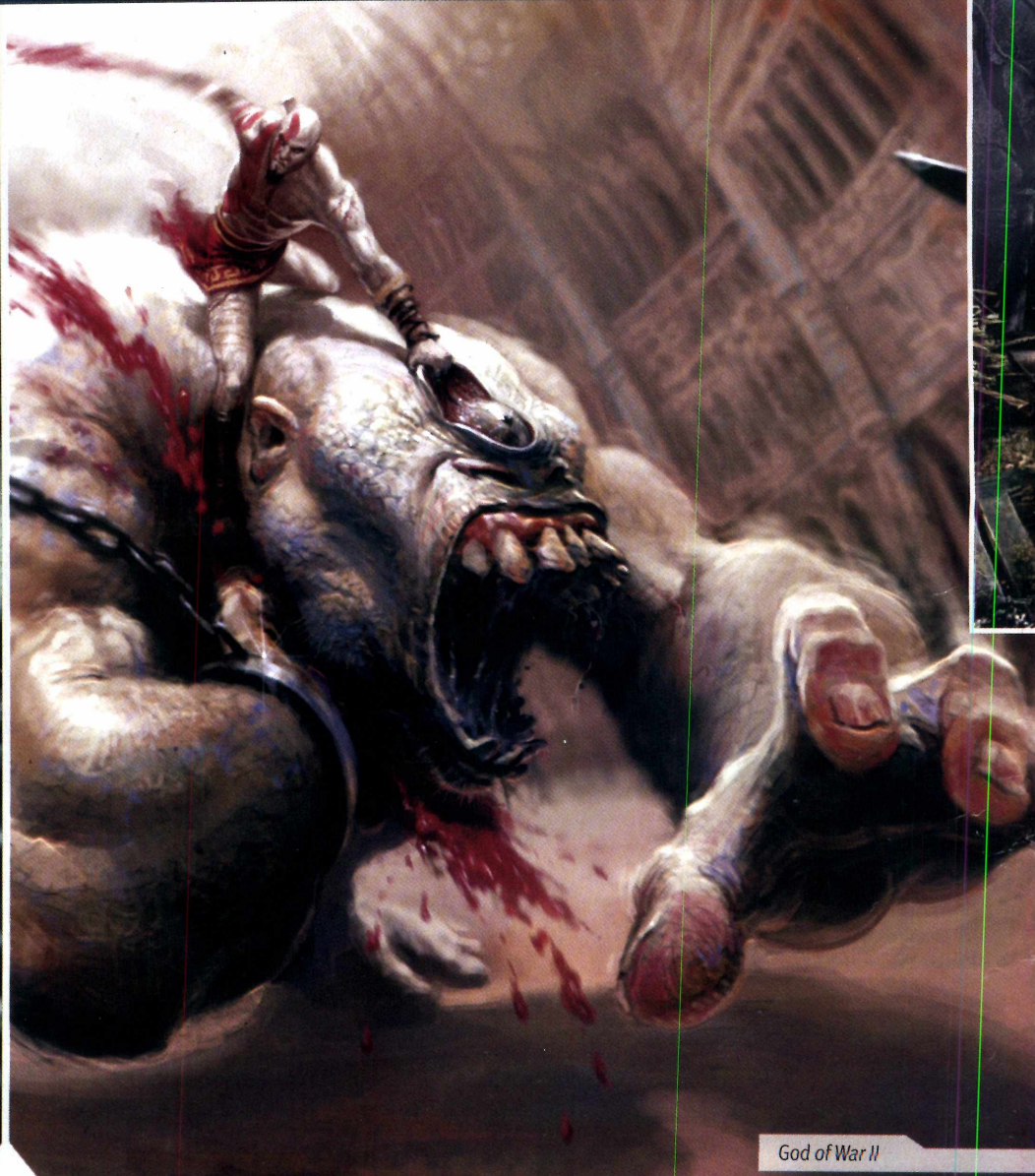
Já as mídias gravadas são excelentes se gravadas em uma velocidade adequada para o leitor (1x ou 2x, no máximo). Em resumo: se você sabe em qual velocidade o game é gravado, prefira mídias gravadas. Pense nas prensadas apenas se o local em que você compra é realmente de confiança e qualidade. **PSW**



► O pequeno PStwo “dissecado” e pronto para receber a proteção do canhão

Agradecimentos à loja Advance Electronics – Brasil, em especial a Itamar, por ter concedido a entrevista.

Silent Hill 4



God of War II

# HD externo no PS2 e no PStwo

## Rode seus jogos favoritos sem desgastar seu console

por Fernando Wiek

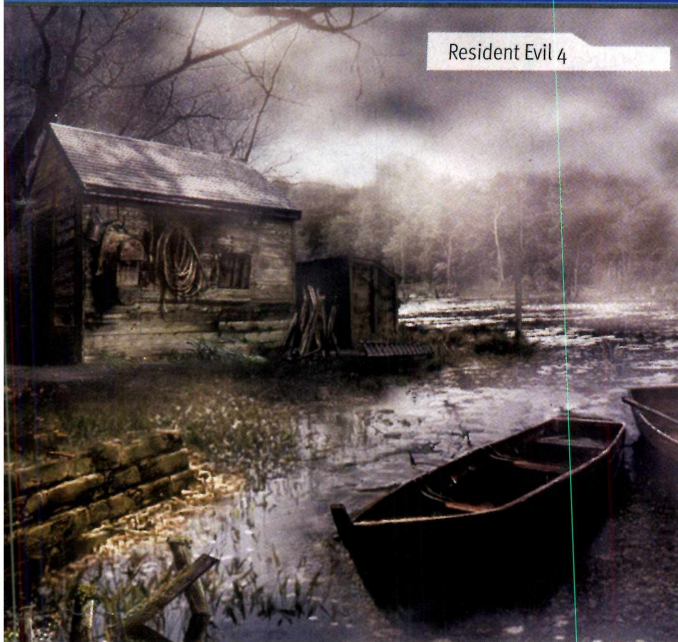
■ Você já deve ter escutado falar sobre o HDLoader (se não, procure a edição 9 da *PSWorld*). Com esse aplicativo, você tem a possibilidade de instalar qualquer HD no PS2 e iniciar os jogos direto dele, sem que seja necessário o uso do leitor ótico. Além de carregar os games mais rapidamente, o canhão do seu console é preservado, o que garante um maior tempo de vida útil a ele.

O único problema é que, para usufruir de todas essas qualidades, era necessário gastar uma boa quantia de dinheiro. Além de adquirir um HD ATA100 usado em PCs, você ainda teria de comprar o Network Adapter (o modem do PS2), pois só com ele era possível fazer a ligação PS2 – HD.

Com o lançamento do PStwo, o modelo reduzido do PS2, o HDLoader parecia estar com seus dias contados, pois o novo console, por ser tão pequeno, não comportava um HD em seu interior. A única solução viável era a criação de um programa que se comunicasse com HDs USB externos, já que ambos os modelos dispunham de entradas seriais de comunicação (USB).

Assim nasceu o USBAdvance, um alternativa para quem deseja armazenar jogos, músicas e filmes em um disco rígido externo e melhorar sensivelmente a velocidade de acesso a eles, além de aumentar a durabilidade do console.





Resident Evil 4



Fatal Frame III

# 1ª ETAPA

## PREPARANDO O HD

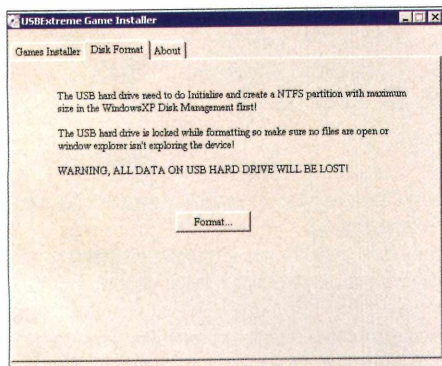
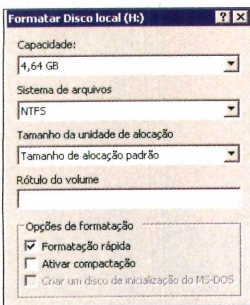
Antes de tudo, é obrigatório formatar seu HD USB externo no modo NTFS.

Para isso, instale-o em seu computador normalmente. Depois, vá até **Meu Computador**, clique com o segundo botão do mouse sobre a partição referente ao HD externo e clique em **Formatar**. Configure a tela seguinte de acordo com a foto.

Com o HD externo já em NTFS, formate-o por completo. Use o programa USBExtreme, que pode ser conseguido no site [www.hdadvance.com/download/](http://www.hdadvance.com/download/).

Obs.: Faça o download da versão Windows.

Inicie o programa, vá até a aba **Disk Format** e clique em **Format**. Escolha a unidade a ser formatada e clique em **OK**. Aguarde com paciência o processo.

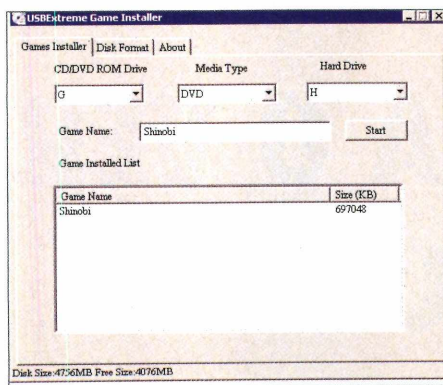


# 2ª ETAPA

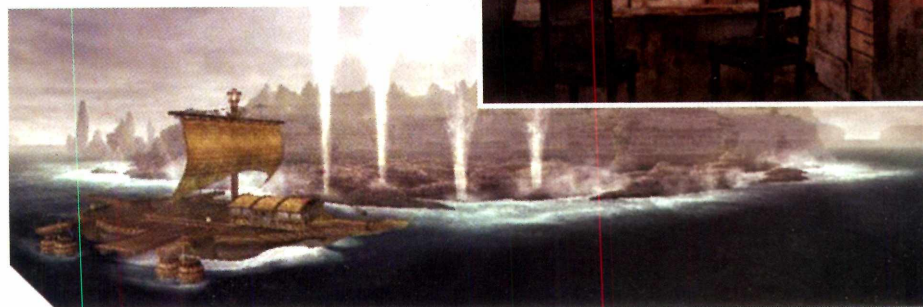
## TRANSFERINDO OS JOGOS

O USBExtreme também é de grande ajuda na transferência dos jogos para seu HD externo. Com ele, o processo é bem mais rápido se comparado com a cópia

feita diretamente pelo leitor de DVD do PS2. Coloque qualquer CD ou DVD em seu drive de PC. Execute o USBExtreme. A opção **Game Installer** estará disponível. Em **CD/DVD ROM Drive**, selecione o leitor em que você colocou o jogo. Em **Media Type**, indique se o game é em CD ou em DVD. Em **Hard Drive**, escolha a letra de seu HD USB externo. Coloque o nome do jogo e aperte **Start**.



A velocidade de transferência dependerá do modelo de seu HD, já que o desempenho de cada um varia muito.

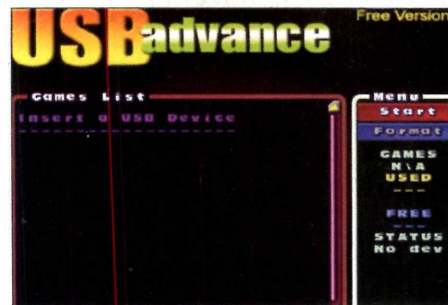


# 3ª ETAPA

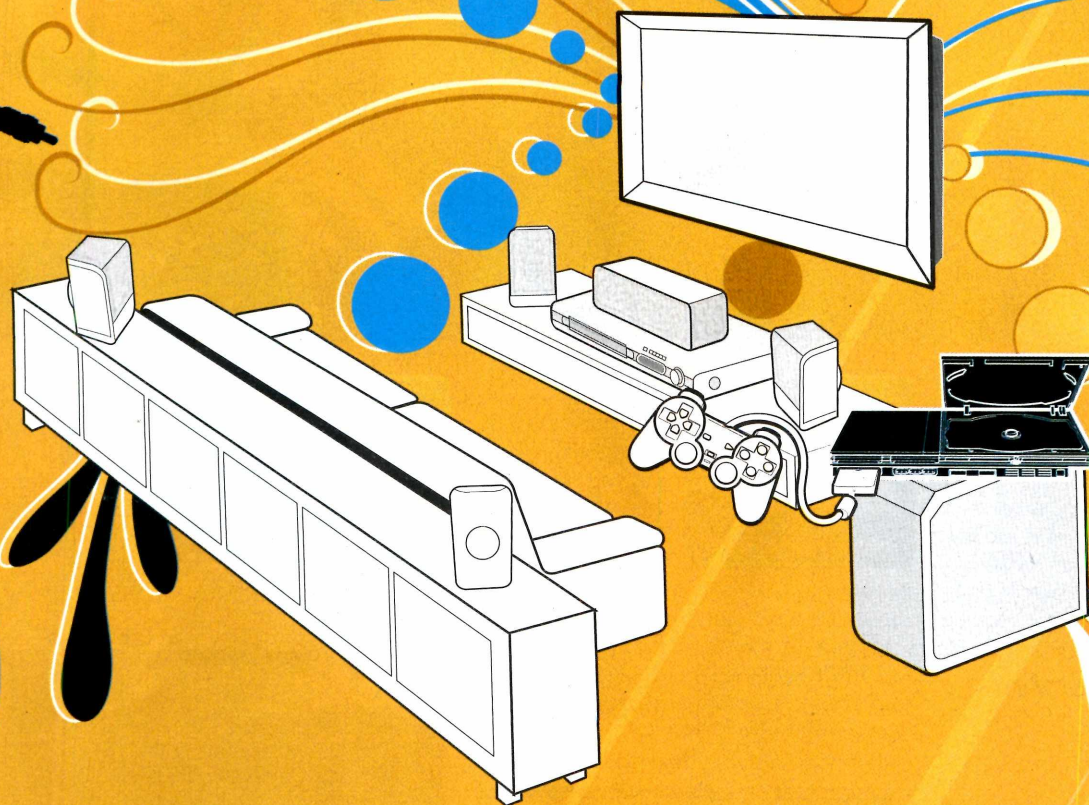
## O USBADVANCE

O software USBAdvance é facilmente encontrado em sites de vendas online especializados em Modchips e em programas P2P, como o Emule.

Conecte o HD no PS2 e coloque a mídia do USBAdvance no console.



Espere que o aplicativo seja iniciado, escolha o jogo que você transferiu e divirta-se. **PSW**



# DESCUBRA O VERDADEIRO PODER DO PS2

**Extraia toda a qualidade de vídeo e som que o bom e velho console da Sony pode oferecer** por Fernando Wiek

■ O PlayStation 3 já está no mercado, e seus futuros jogos parecem muito promissores. Mas, na realidade, poucas são as pessoas que pensam em comprar o novo console da Sony neste momento.

Enquanto isso, em países como o Brasil, o PS2 vai se popularizando cada vez mais. O baixo custo do videogame aliado à grande variedade de jogos e à pirataria desenfreada prometem fazer do console um produto de alta demanda durante mais dois ou três anos no país.

Com esse prognóstico realista em mãos, que tal deixar seu PlayStation 2 um pouco mais próximo dos consoles da nova geração, com gráficos e sons melhorados?

Muitos acham que, pelo fato de o hardware do PS2 ter mais de sete anos de idade, ele não pode gerar imagens com boa definição e sons divididos em múltiplos canais, o

que é uma grande mentira. Com uma TV de alta resolução (HDTV) e um bom sistema de Home Theaters isso é perfeitamente possível.

Foi pensando nessa interação mais completa dos jogos com os jogadores que a *PSWorld* desenvolveu este guia para quem planeja aproveitar da melhor forma o entretenimento eletrônico.

Quais os tipos de HDTV existentes, os cabos corretos, as conexões indispensáveis e muitos outros detalhes do assunto serão explicados de uma forma fácil para que você se sinta de uma vez por todas inteirado nesse novo mundo da alta qualidade nos videogames.

O bom de tudo isso é que, quando o PS3 estiver acessível financeiramente, você já estará preparado para utilizá-lo da melhor forma possível.

## HDTV: VEJA SEUS JOGOS COM MÁXIMA QUALIDADE

Uma nova tecnologia de televisores tornou-se indispensável para quem quer aproveitar o máximo da jogatina no quesito vídeo: a High Definition Television, mais conhecida como HDTV.

Esse padrão de TVs garante imagens mais definidas do que as que você conhece tanto nas transmissões dos canais que você está acostumado a assistir quanto na reprodução em eletrônicos audiovisuais, como leitores de DVD, Blu-ray, HD-DVD e os próprios consoles.

A maior diferença de uma TV com essa tecnologia e um televisor normal é a resolução e a taxa de atualização de imagem que utilizam. Veja, as televisões comuns têm uma resolução de 480, ou 720x480 pixels na tela. Na HDTV você pode ter essas configurações, mas ainda há os padrões 720 (1280x720) e 1080 (1920x1080), que proporcionam limpidez e definição de imagens surpreendentes.

Toda vez que você ouvir falar de padrões de HDTV verá que esses números virão acompanhados da letra "i" ou da letra "p". O "i" significa "interlaced" (entrelaçado) e o "p", "progressive" (progressivo).

Quando se fala de uma resolução entrelaçada (número seguido de "i"), significa que o trabalho da TV é primeiro fazer a varredura das linhas ímpares da tela, depois das pares, o que acaba causando uma imagem com menor qualidade, já que nunca essas linhas de pixels aparecem na tela ao mesmo tempo. Agora, quando você vir a combinação número + "p", significa que todas as linhas da tela são geradas ao mesmo tempo, o que resulta em uma imagem muito mais nítida e uniforme – esse é o modo progressivo.

O PS2 apresenta uma grande compatibilidade com o modo 480p, e muitos jogos, principalmente os mais atuais, estão preparados para funcionarem nesse padrão. Em jogos, como Gran Turismo 4 e Tourist Trophy, existe a possibilidade de rodá-los a incríveis 1080i, o que melhora consideravelmente o visual deles.

## FORMATO WIDESCREEN

Se você está pensando em adquirir uma TV nova para rodar seus jogos e assistir a filmes com muito mais qualidade, não pode esquecer-se de um detalhe: o formato. As televisões "quadradas" há muito tempo não são mais o padrão dos mais modernos aparelhos e transmissões, dando lugar a um tamanho que pode parecer insignificante a princípio (mas que em jogo faz muita diferença), o widescreen.

Também conhecido como 16:9 pelos fabricantes, o formato wide permitirá que você acompanhe muito mais da beleza dos cenários de seus jogos, já que você tem cerca de 30% a mais de visibilidade horizontal.

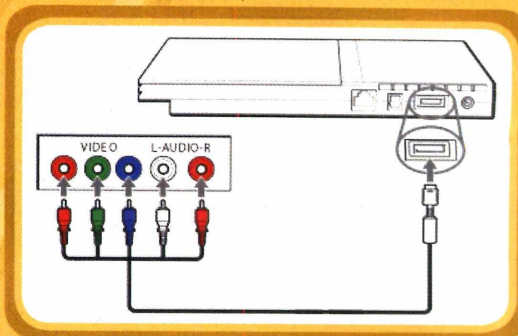
## CABO ADEQUADO PARA MODO PROGRESSIVO

Uma tecnologia nova deve exigir que novos acessórios, mais modernos e funcionais, sejam utilizados. Não é diferente com o Progressive Scan (scan progressivo): para usufruir dessa tecnologia, somente comprar a TV não é suficiente. Entra em cena, então, o cabo videocomponente, já famoso no mercado brasileiro, ou seja, você irá deixar de lado aquele velho cabo RCA, com pontas vermelha, amarela e branca, pois ele não divide a cor como deveria.

Com o videocomponente, o vermelho, o verde e o azul (cores básicas de uma TV) são mandados isoladamente um do outro, o que garante uma maior nitidez na exibição. Só com ele você conseguirá alcançar todas as resoluções que a sua HDTV proporciona, tanto em modo entrelaçado quanto em progressivo.

No PS2, esse cabo proporciona gráficos muito mais nítidos aos jogos, ainda mais se utilizados com os que suportam a resolução de 480p ou maior.

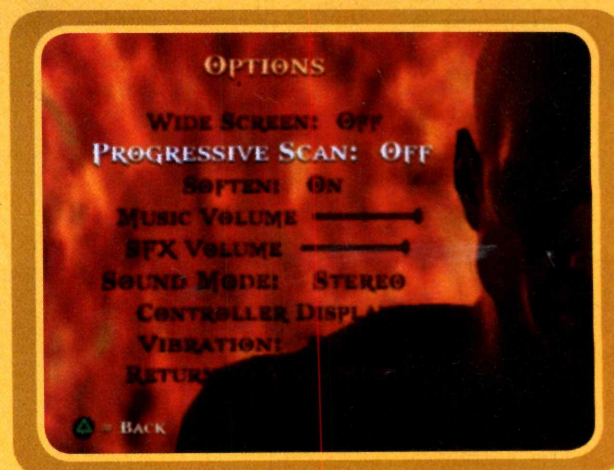
Para instalar um cabo videocomponente não existem segredos. Basta comprá-lo, ter uma HDTV ou uma TV que suporte esse tipo de conexão e interligar os aparelhos.



Para que não aconteça problema algum, vá até o menu System Configuration (ou Configurações do Sistema se o idioma estiver em português) e, na parte Video Component Out (Componente Saída Vídeo), coloque a opção Y Cb/Pb Cr/Pr.



Agora, resta alterar o setup dos jogos para que o modo progressivo seja ativado. Em alguns títulos, basta colocar a opção Progressive Scan em ON, como é o caso de God of War.



Em outros, é necessário que os botões **▲** e **✕** estejam apertados desde o surgimento da palavra Playstation 2, quando o DVD é reconhecido pelo console. Deixe-os pressionados até que uma tela surja perguntando se você quer ativar o modo Progressive Scan. Resident Evil 4 é um dos jogos que deve ser iniciado dessa maneira.

**Atenção!** Somente as HDTVs têm suporte a modos progressivos. Se a sua não for desse tipo, não tente, em hipótese alguma, ativar o Progressive Scan. A tela da TV poderá ser danificada.



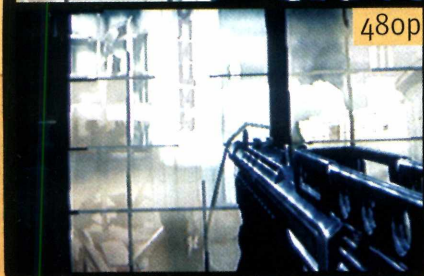
480i



480i



480i



480p



480p



480p

Diferenças visuais dos jogos Black, Burnout Revenge e God of War, respectivamente...



480i



480i



480i



1080i



480p



480p

...e Tourist Trophy, Resident Evil 4 e Capcom Fighting Evolution

## TV DE LCD, DE PLASMA OU DE TUBO?

Essa é a grande dúvida de quem quer comprar uma TV nova. Hoje, as HDTVs de LCD, de plasma e as convencionais de tubo (chamadas tecnicamente de CRT) estão tomando contas dos grandes varejistas de eletroeletrônicos.

Mas quais são as diferenças entre elas? Basicamente, a tecnologia que faz com que a imagem seja gerada, a resolução que elas suportam e o preço.

A TV LCD utiliza camadas de cristal líquido que filtram a luz que emana do próprio aparelho para gerar imagens. A de plasma utiliza-se de gases, que por um processo de ionização conseguem formar pontos luminosos na tela. O CRT gera luz através de disparos de elétrons em camadas de fósforo.

Todas as tecnologias empregadas nas TVs têm seus pontos fortes e fracos.

	LCD	Plasma	CRT
Resoluções	480i, 480p, 720p, 1080i e 1080p	480i, 480p, 720p e 1080i	480i, 480p e 1080i
Pontos fortes	Menor consumo de energia Tempo de vida longo Maior resolução de imagem Visibilidade em qualquer ambiente	42", no mínimo Alto nível de tonalidades pretas (contraste) Bom desempenho na resolução 480i Preço em decadência	Alto nível de tonalidades pretas (contraste) Imagem sem rastros ou perigo de manchas Vida útil bem longa Preço mais baixo
Pontos fracos	Baixa qualidade com a resolução 480i Em alguns modelos percebem-se rastros na imagem	Perda de qualidade após certo tempo de uso Uma imagem muito tempo parada pode manchar a tela	Não exibe resoluções HD, como 720p e 1080p Não é fina como LCD ou plasma
Preço	Cerca de R\$ 3.199 (32")	Cerca de R\$ 3.999 (42")	Cerca de R\$ 1.699 (32")

## PARA O ÁUDIO, NADA MELHOR QUE UM HOME THEATER

Agora que você já sabe como ver melhor os seus jogos do PS2, é preciso ficar atento com uma parte muito importante da jogatina: o áudio. É imprescindível que você acompanhe bem a trilha e a fala dos personagens de seu jogo favorito, o que garantirá uma imersão muito maior na trama.

Para ter certeza de que essa parte não passará em branco, você precisa de um bom Home Theater. O HT, no início utilizado para criar um som ambiente para filmes, tomou o mundo dos games justamente por inserir o jogador no ambiente do jogo. Isso acompanhado de uma boa imagem traz um aproveitamento integral de todos os aspectos de um bom título.

Nos HTs equipados com sistema 5.1, há uma distribuição do som entre seis caixas, que são posicionadas da seguinte forma: duas traseiras, duas laterais, uma frontal e uma encarregada dos sons mais graves, o subwoofer, que fica no chão, ao lado da TV.

Por exemplo, se um inimigo perigoso se aproximar de seu lado esquerdo, você saberá que é por lá que deve atacá-lo. Se uma bomba explodir atrás, você tomará um susto. Com certeza o Home Theater torna a experiência da jogatina muito mais interessante.

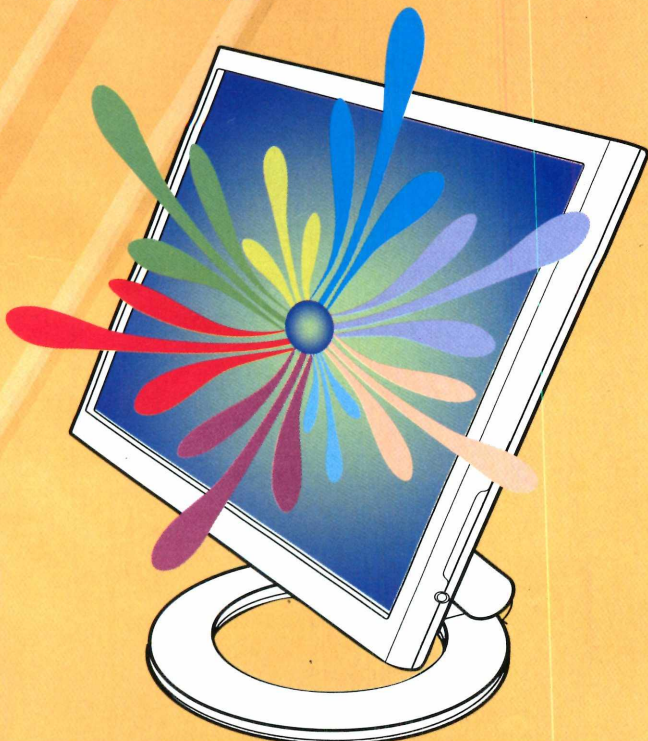
## FORMATOS 5.1

Para determinar o modo como os sons são executados e distribuídos e até mesmo a qualidade deles, há três padrões sobre os quais você já deve ter ouvido falar: o DTS, o Dolby Digital e o Dolby Pro Logic II.

Os dois primeiros geram seis canais de som totalmente independentes e são utilizados em salas de cinema para cercar o ambiente e criar uma experiência auditiva muito realista. No mundo gamístico, apenas o PlayStation 3, Xbox e Xbox 360 são capazes de gerar esses efeitos em tempo real. O PS2 suporta o Dolby Digital somente nas cenas em CG.

O Dolby Pro Logic II separa esses mesmos seis canais de som, mas não o faz efetivamente, e sim simula a ação, tanto que suas caixas não são independentes. Trata-se de uma forma mais em conta de criar uma imersão sonora similar à das tecnologias acima, com resultados que valem muito a pena.

Nos videogames, o primeiro a trazer suporte a Dolby Pro Logic II foi o GameCube, da Nintendo. Logo depois, o PlayStation 2 teve a tecnologia empregada em muitos de seus jogos.



## ENTRADA DIGITAL ÓPTICA

Quando for adquirir um Home Theater, você precisa atentar aos dispositivos a que vai ligá-lo. Eles têm suporte a DTS, Dolby Digital ou Dolby Pro Logic II? Então, você precisará de um HT compatível com entrada óptica. Não se esqueça disto: em muitos casos, o efeito 5.1 não será realmente ativado se não for por meio dessa conexão.

No PS2 existe uma saída óptica na parte traseira do aparelho chamada Digital Out. É por ela que você fará a ligação entre o videogame e o Home Theater.

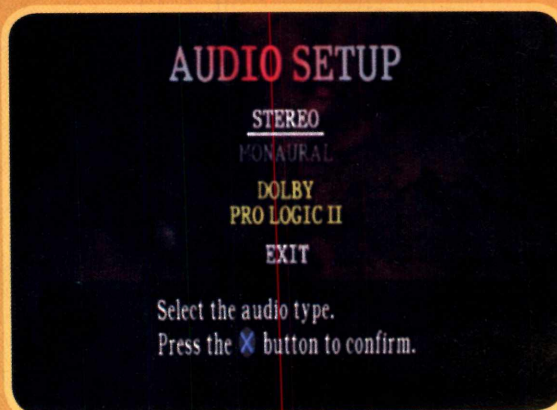
Para isso, é preciso que um cabo especial de som seja adquirido à parte. Ele é facilmente encontrado em lojas de produtos eletrônicos.

Após ligar o console ao HT por esse cabo, é preciso ir até ir ao menu Configuração do Sistema do PS2 e colocar ON em Digital Out (Optical).



Se tudo estiver corretamente ligado, o som já começará a emanar das caixas de seu Home Theater.

Depois, dentro do jogo, é necessário habilitar o Dolby Digital ou Dolby Pro Logic II, dependendo da tecnologia empregada no título. No caso de Resident Evil 4, a opção Dolby Pro Logic II deve ser selecionada. **PSW**



## CONTEÚDO EXTRA NO SITE DA PSWORLD

Visite o endereço [www.psworld.com.br](http://www.psworld.com.br) e confira:  
- Lista completa dos games para PlayStation 2 que suportam scan progressivo e sons multicanais

# UTILIDADES PARA A USB DO PS2

por Leandro Augusto



Todos os assíduos leitores da *PSW* e fanáticos pelo PlayStation 2 já devem ter se perguntado para que existem aquelas duas portas USB no console. Foi com muito tempo de pesquisa e muitos experimentos que foi descoberto como usá-las para várias coisas de extremo interesse. Uma delas é a transferência de saves de um dispositivo removível (Pen drive, MP3 player e até mesmo iPod) para o Memory Card sem a necessidade de conexões de rede, utilização de HDs e gravação de CDs.

O CodeBreaker, software utilizado para tanto, também serve como GameShark, contendo em seu banco de dados diversos códigos para quase todos os games de PS2. Para acessar os códigos basta ler as informações exibidas na parte inferior do software.

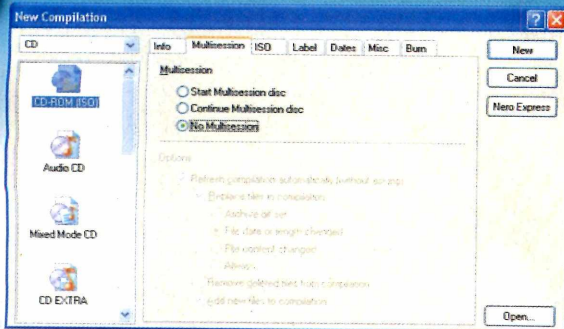
## Você precisará de:

- 1 CD-R virgem
- 1 Pen drive (neste tutorial foi utilizado um Kingston de 1 GB)
- 1 Memory Card
- Conexão com a Internet
- Gravador de CD

## Primeira etapa

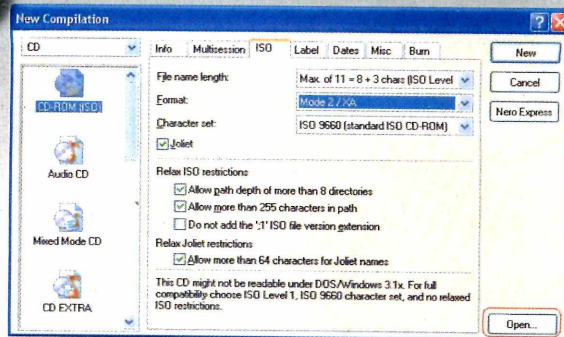
É necessário efetuar o download do programa CodeBreaker. Depois de feito o download do arquivo, descompacte-o para uma pasta utilizando o software WinRAR. Agora, abra o programa de gravação de CD de sua preferência e siga as instruções abaixo:

1



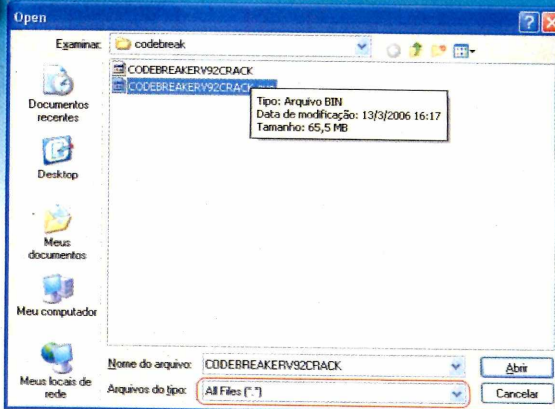
É necessário deixar as configurações exatamente com estão nas imagens.

2



Acesse a pasta para a qual foram extraídos os arquivos e selecione o arquivo CODEBREAKRV92.cue.

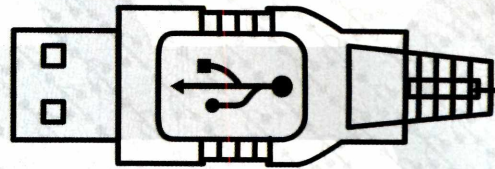
3



Lembre-se de selecionar All Files na caixa de seleção Arquivos do Tipo. Efetue a gravação na velocidade mínima (4x).

## Segunda etapa

Insira o CD contendo o Codebreaker no PS2 e ligue normalmente o console. Na tela de menu selecione (Device Manager) para entrar na área de periféricos.

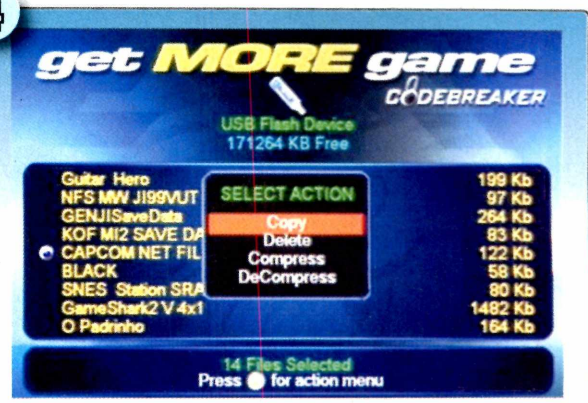


1



Na tela a seguir irão aparecer os periféricos ligados ao PS2, como Memory Card, pen drive e HD. Neste caso serão utilizados apenas o Memory Card e o Pen drive.

4



Agora é preciso selecionar o dispositivo para o qual você irá copiar seus saves – o Memory Card.

2



Selecione com o botão **X** o Pen drive e o aplicativo lerá e mostrará as informações nele contidas, ou seja, os saves que você deseja copiar para o Memory Card

5



Pressione **X** para iniciar a cópia.

3



Com o botão **X** você seleciona o save desejado, ou pressione **■** para selecionar todos os saves de uma só vez. Pressione **▲** para abrir o menu de opções. Nele, selecione COPY para copiar os saves.

6

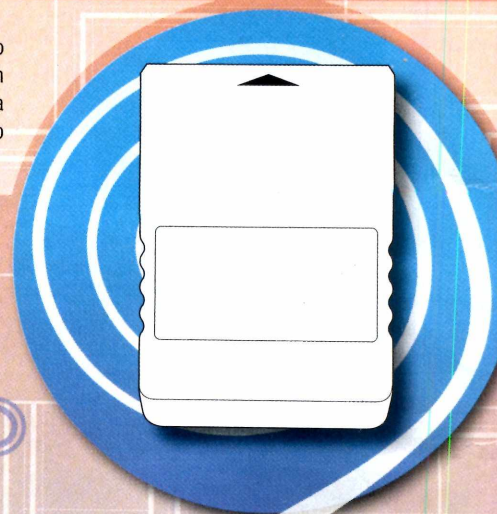


Pronto! Seus saves já estão no Memory Card e você já pode passar daquela parte chata do jogo. **PSW**

# FUNÇÕES EXTRAS

por Cláudio Pereira

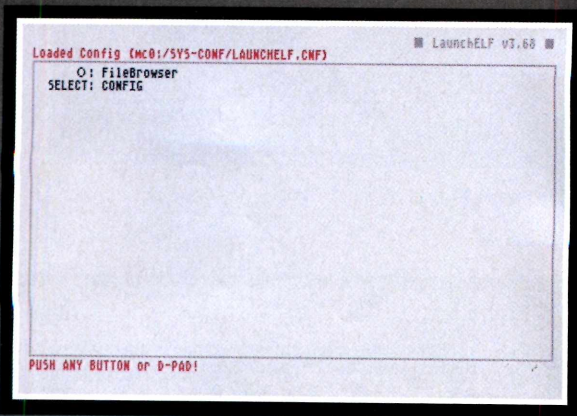
Há quem diga que o PlayStation 2 só não é a plataforma definitiva para o entretenimento pelo simples fato de não possuir suporte para uma série de mídias comuns a um player de DVD simples. Porém, se você pensa em usar mais com os recursos do seu aparelho e conhecer novas possibilidades, a PSW preparou um guia rápido para dois programas simples, que podem aumentar as possibilidades do PS2 a níveis exorbitantes. Conheça a seguir o uLaunchELF e o SMS, o casal perfeito para tornar seu console uma verdadeira estação de entretenimento.



## Conhecendo o uLaunchELF

O programa, conhecido como uLaunchELF, nada mais é do que um homebrew usado no PS2 para dar novas funções ao aparelho. Com ele, você pode fazer seu console se comunicar com um PC (via rede) e instalar uma série de outros aplicativos tanto no HD do seu console como no Memory Card. Se não bastasse, você ainda pode fazer que o uLaunchELF carregue programas de algum periférico USB, CD ou até mesmo do Memory Card.

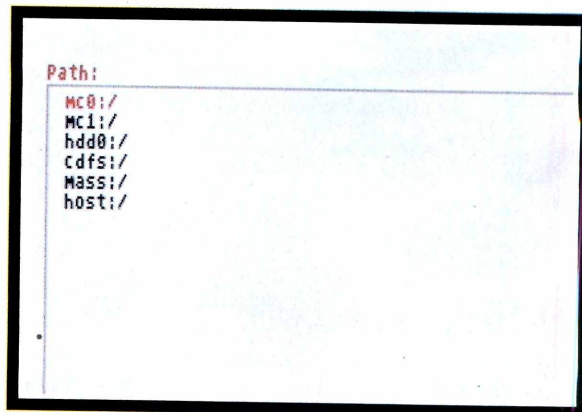
Colocando o CD do uLaunchELF no seu PlayStation 2 você será levado a uma tela inicial que mostra a interface gráfica do programa



Na tela de opções do programa, se você apertar o **○**, as configurações do uLaunchELF serão salvas em seu Memory Card. Na tela principal, é possível apertar novamente o **○** e será exibida uma série de periféricos que o programa é capaz de ler. Veja lista:

- mco:/ Memory Card do slot 1
- mc1:/ Memory Card do slot 2
- hdd0:/ disco rígido (somente para os consoles que possuem HD)
- cdfs:/ leitor de CD/DVD interno do PlayStation 2
- mass:/ dispositivos conectados à porta USB (Pen Drives, HDs etc.)
- host:/ acesso à rede

Tudo que você precisa saber é que o uLaunchELF é usado basicamente como uma interface que liga outros aplicativos que estão em diversos periféricos do PS2 (leitor, USB, rede ou HD). O que será feito a seguir envolverá a entrada USB.





# AS PARA O PS2

## Conhecendo o SMS

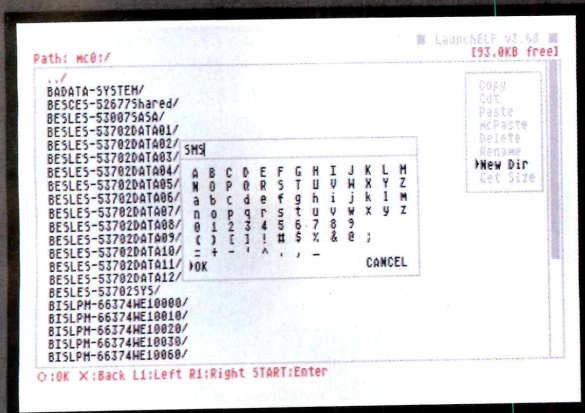
Simple Media System, ou simplesmente SMS, é o programa que serve como player para uma série de formatos (DivX, MP3, MP4 etc.). Se você tem esse programa em um CD separado, ele funciona perfeitamente no console. Porém, você pode usar o uLaunchELF para instalá-lo em seu Memory Card e ganhar muito tempo na hora de carregar músicas ou vídeos.

Para ser copiado para o Memory Card, você primeiro precisa criar uma pasta específica no slot 1 do seu cartão de memória (mco:/SMS). Dentro do menu principal do uLaunchELF, aperte **○**, escolha mco:/ e aperte **○** novamente. Deixe marcada a linha principal de arquivos (..) e pressione R1 para abrir um menu de opções e escolher New Dir para digitar o nome SMS (em maiúsculo) e criar sua pasta.

O próximo passo é acessar o caminho em que se encontra o SMS (se estiver em um CD, escolha cdfs:/; se estiver em um Pen Drive na USB, escolha mass:/).

Na pasta do programa, basta selecionar o arquivo SMS.Ing e apertar o R1 para escolher a primeira opção e copiar o arquivo para a área de transferência.

De volta ao menu da pasta SMS que você havia criado no Memory Card, basta apertar R1 e selecionar a opção Paste para copiar o arquivo do SMS.



## Carregando o programa

De volta ao menu principal, você pode acessar o SMS na pasta que havia instalado no seu memory card.

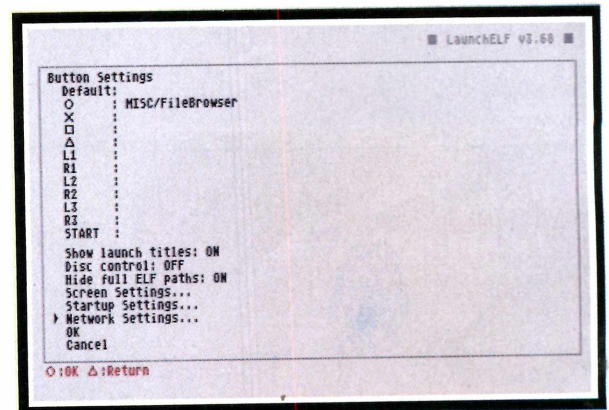
O programa exibe uma série de opções para leitura de mídias. Tudo que você precisa saber é o caminho e o lugar em que elas se encontram (CD, Pen Drive, HD ou PC).

Por exemplo, para rodar um filme em DivX (.avi) que se encontra no Pen Drive, basta conectar o dispositivo na entrada USB do console e selecionar a opção "Iniciar suporte USB" do SMS. O programa fará uma leitura do dispositivo e exibirá a lista de vídeos disponíveis para que você carregue e assista. Fácil e prático! **PSW**



## Dica de mestre

O uLaunchELF pode configurar cada aplicativo para ser rodado automaticamente ao ligar o PS2. Por exemplo, se você quer ligar seu console para simplesmente assistir a um filme em DivX, basta ligar o aparelho e manter pressionado um botão pré-configurado do seu controle para que o PS2 carregue automaticamente o programa (o SMS, por exemplo). Para isso, basta selecionar a opção Configure no menu principal e escolher qual botão será configurado automaticamente, indicando qual arquivo (ELF) fará a leitura ao ser pressionado.



## Baixando o ULAUNCHELF e o SMS MEDIA PLAYER

Para conseguir os dois softwares você precisa procurá-los em um site de busca, como o Google ou através de programas como o Emule, por exemplo.



# FILMES, MÚSICAS

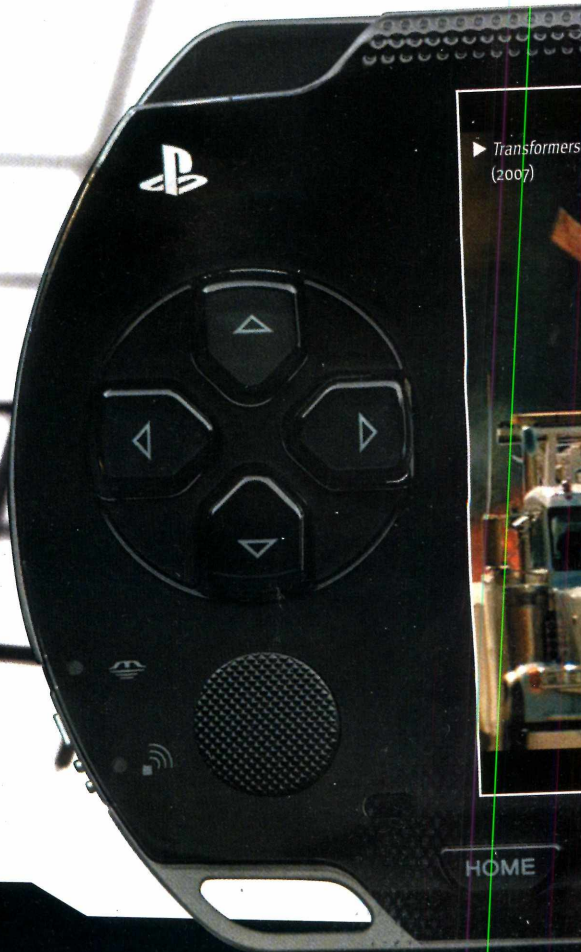
## É MUITO MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA

■ O PSP, sem dúvida, é o portátil mais completo de toda a história. Com ele, além de se descabelar por horas com aquele jogo que você esperou muito tempo, é possível assistir a filmes, ouvir músicas e ver aquelas fotos de família que a sua mãe adora mostrar para todos.

Acontece que a tecnologia – como tudo, hoje em dia – tem um preço. Imagine ter de esperar até que as empresas responsáveis lancem aquele filme que você adora no formato UMD... Isso pode demorar muito tempo e não há nenhuma garantia de que acontecerá. A matéria a seguir explica como aproveitar melhor seu aparelho sem gastar um rio de dinheiro e morrer de tédio de tanto esperar o UMD de um filme. Divirta-se!

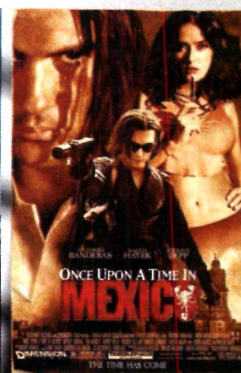
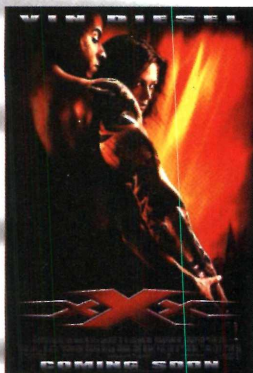
### Proteção ANTIPIRATARIA

A mídia usada pelo PSP é o UMD (Universal Media Disc). Trata-se de um disco com apenas 6 cm de diâmetro e capacidade de armazenamento de 1,8 GB. Ele é protegido por uma numeração única e criptografado em 128 bits AES. Tradução: só a Sony consegue gravar um UMD.



## Os primeiros filmes do portátil

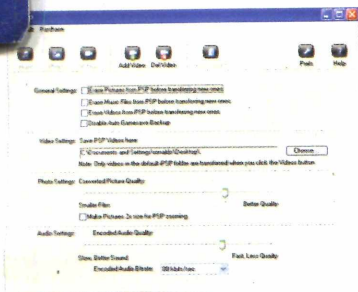
Os primeiros títulos em UMD chegaram ao mercado dia 19 de abril de 2005 nos EUA. São eles: *Resident Evil: Apocalypse*, *Hellboy*, *Triplo X* e *Era Uma Vez no México*. A surpresa foi o filme *Homem-Aranha 2*, brinde para o primeiro milhão de sortudos que adquiriram o PSP.



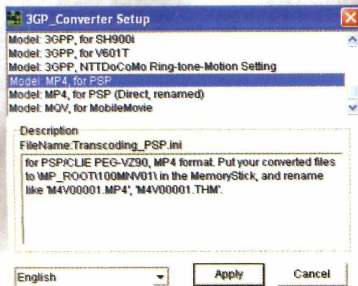
# E IMAGENS NO PSP

por Ronaldo Carlini Testa

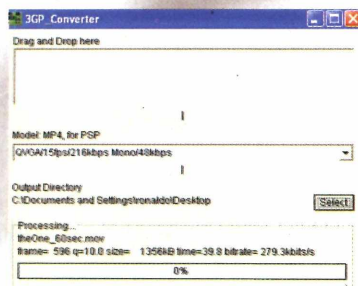




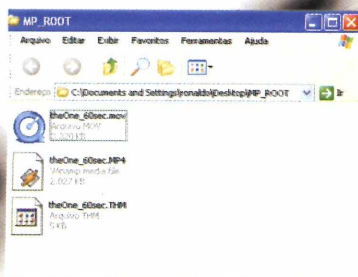
► O iSP importa filmes, músicas e imagens para o PlayStation Portable com apenas um clique



► Ao iniciar o 3GP Converter, selecione a opção da foto, MP4, for PSP



► Depois de escolher a codificação correta, arraste o arquivo de filme para dentro do programa



► Serão criados os arquivos .mp4 e .thm. Mude o nome do arquivo para MV40001.MP4

## Importe filmes para o seu Memory Stick

Este provavelmente é o recurso mais complexo do PSP, mas será muito útil se você quiser ter muitos filmes para assistir durante aquela viagem demorada. Pense nos meses que você teria de esperar até que seus títulos prediletos fossem lançados em UMD...

No pequeno tutorial a seguir, você saberá como transferir seus arquivos para o Memory Stick no formato que o PSP reconhece.

### ► Passo 1

Para assistir a filmes no seu PSP, você precisará de um Memory Stick com alta capacidade de armazenamento. O cartão que acompanha o aparelho guarda apenas 32 MB de dados, ou seja, é ótimo para guardar saves, mas quando se trata de opções multimídia é praticamente inútil.

O cartão de 512 MB é uma boa opção. É possível comprimir até dois filmes ou um longa-metragem, alguns episódios de uma série de TV e o que mais você quiser em um Memory Stick com essa capacidade.

Se você quiser ter muitos filmes, opte pelo de 1 GB, em que é possível carregar até três longas-metragens. Mas chegar ao paraíso dói no bolso. Geralmente cartões com capacidade maior que 512 MB são exageradamente caros, até mesmo os da SanDisk, única empresa licenciada pela Sony para produzir Memory Sticks compatíveis com o PSP. Prepare-se para gastar uma boa grana.

### ► Passo 2

Ripar e codificar um filme ou um vídeo não é muito complicado. Com apenas algumas dicas básicas você conseguirá assisti-los no PSP. Separe o DVD ou o filme que você deseja enviar para o Memory Stick. Se sua escolha for um DVD, será necessário obter um software para extrair o filme. O DVD Decrypter ([www.dvddecrypter.com](http://www.dvddecrypter.com)) é gratuito e faz muito bem esse trabalho.

Depois de extrair e fazer a imagem do DVD, você precisará de um outro programa para codificar o filme de maneira que o PSP possa reproduzi-lo, já que o aparelho só reconhece um formato.

Há diferentes opções de software para essa tarefa. Se você for usuário de Macintosh OS X, poderá usar o iSP, que oferece diferentes opções de codificação (por exemplo, há como deixar o filme bem pequeno, sob pena de perder qualidade de som e imagem).

Para usuários de PC é um pouco mais fácil, pois há mais alternativas de software. Você pode usar o próprio codificador da Sony, que ainda não estava pronto quando este artigo foi escrito, ou outro aplicativo capaz de converter seus arquivos para o formato MP4. Dê uma olhada em "Os softwares", no fim desta matéria, e saiba onde encontrar os aplicativos necessários.

### ► Passo 3

Agora, transfira o filme convertido (em formato MP4) para o PSP. Tudo o que você precisa fazer é plugar o console em um computador via USB (tenha certeza de selecionar USB nas opções de conexão do aparelho). Ao clicar no ícone do PSP, que deve aparecer na tela do seu computador, você verá uma estrutura de diretórios. Infelizmente, para assistir a filmes no PSP não é tão simples, não há uma pasta com o nome *Movie nos* diretórios do aparelho. Você terá de criar um diretório chamado MP\_ROOT fora da pasta principal do PSP. A seguir, é preciso renomear o primeiro filme para MV40001 e adicionar um número ao final dos demais arquivos. Desse modo, o segundo terá o nome MV40002.MP4 e assim por diante. Depois de renomear todos eles, transfira-os para o diretório MP\_ROOT.

## Música no PSP

Transferir músicas para o PSP é tão fácil quanto transferir imagens. Basta plugar o console em um computador via USB (selecione USB nas opções de conexão do aparelho) e transferir os arquivos no formato MP3 ou ATRAC para o diretório de música do seu PSP.

O processo fica muito mais fácil com o uso de alguns softwares. O PlayStation Portable não é um ótimo tocador de música, mas mesmo com poucas opções para customização dá conta do recado. É possível reproduzir muitos arquivos e até criar uma seleção de músicas. O portátil suporta listas no formato M3U (do Winamp) em diferentes diretórios, assim você pode carregar todas as músicas de uma só vez. A qualidade de áudio do PSP é muito boa, mas o uso de um par de fones de ouvido é recomendável.

## Sem escolha

O Memory Stick Duo e o Memory Stick PRO Duo são compatíveis com o PSP e possuem capacidade de armazenamento diferentes, de 32 MB a 1 GB. A versão PRO Duo é um pouco mais rápida que a Duo. A diferença é mínima, mesmo nos jogos. Há uma pequena melhora de tempo na hora de carregar filmes, músicas e imagens, mas mesmo assim não é nada impressionante.

Infelizmente, apenas a Sony e a SanDisk oferecem esses tipos de cartão no momento. As versões lançadas pela Sony geralmente são muito mais caras e mais fáceis de encontrar. Procurar na Internet é uma boa opção. Sites de busca, como o Google, são um bom começo, só tome cuidado para não errar na hora de comprar o Memory Stick. Apenas os dois modelos citados acima são compatíveis com o PlayStation Portable.



## Imagens no PSP

Não é difícil ver imagens no PSP. O próprio manual do aparelho explica em detalhes como fazer isso. É possível usar o iPSP se você for usuário de Macintosh ou um programa similar no PC. Seu PSP comunica-se automaticamente com alguns programas de imagens. Assim fica fácil selecionar apenas os arquivos que deseja visualizar no aparelho. Se sua intenção é visualizar muitas imagens, prepare-se para desembolsar um bom dinheiro em um Memory Stick com alta capacidade de armazenamento.

A idéia não é visualizar apenas as clássicas fotografias de quando você era pequeno, mas ver qualquer figura no formato JPG ou em outro formato que o PSP reconheça.

Você pode escanear qualquer material (livros, histórias em quadrinhos, revistas) e vê-lo no PSP. O aparelho demora um bocadinho para renderizar as imagens, e todas elas ficam um pouco borradas no início do processo. Sem falar que é preciso abusar das barras de rolagem para ver toda a imagem. Esse parece ser um problema de velocidade de acesso ao Memory Stick, algo que poderá ser consertado pela Sony com uma atualização do firmware.

## Os softwares

Se você estiver usando um Macintosh, precisará apenas do iPSP. Ele está sincronizado com quase todos os softwares preexistentes no Mac, como o iTunes e o iPhoto. Procure pelo programa no site <http://kaisakura.com/>.

Os usuários de PC que estão à procura de um software para tornar seus vídeos compatíveis com o PSP devem acessar o site [www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp](http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp). O programa ainda é difícil de usar, mas funciona muito bem. **PSW**

► Um Memory Stick de 1 GB pode armazenar até três longas-metragens

# UTILIZE AO MÁXIMO A

por Fernando Wiek e Ricardo Caetano

## PSone no PSP

As atualizações de firmware sempre trazem novas funções ao PSP. A 3.02, em especial, faz com que o portátil rode jogos do PSone. Veja a seguir como instalar a nova firmware e, em caso de problemas, reverter o processo.

### Você precisará de:

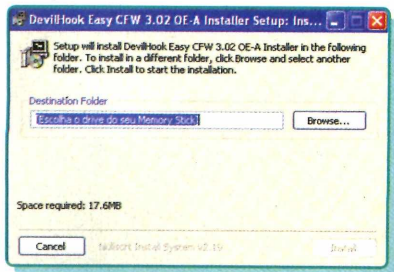
- Um PSP com qualquer versão de firmware;
- Um cabo USB;
- Um memory stick de pelo menos 1 GB;
- Os programas DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A e DevilHook Easy CFW 3.03 OE Update B (para realizar a operação), além do programa DevilHook Easy CFW Recovery (para reverter a operação);

**Obs.:** A *PSWorld* não se responsabiliza pela execução deste tutorial. Fica por sua conta e risco realizar ou não os passos a seguir.

## Instalação

Antes de começar, ligue o portátil à energia elétrica pela fonte. Coloque o Memory Stick no PSP e formate-o. Plugue o cabo USB no PSP em um computador.

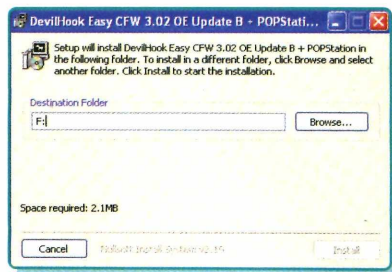
Inicie a conexão do PSP com o PC para que uma janela apareça no Windows. Inicie o arquivo DHECFW302Installer.exe (DevilHook Easy CFW 3.02 OE-A). Indique para o programa a localização do PSP e clique em Install.



Após a instalação, clique em Close. Volte ao PSP, siga até o gerenciador do Memory Stick e inicie o arquivo 3.02 OE-A Firmware Install. Quando a tela preta com caracteres rosas aparecer, aperte **X**.

Após a instalação, você terá de reiniciar o PSP manualmente. Agora o sistema possui o firmware 3.02 OE-A.

O próximo passo é atualizar um degrau a mais. Faça a conexão mais uma vez com o PC. Desta vez, inicie o programa DHECFW302OEUpdateB.exe (DevilHook Easy CFW 3.02 OE Update B). Indique ao programa a localização do PSP. Vá mais uma vez ao gerenciador do Memory Stick, mas desta vez inicie o programa 3.02 OE-B Update. A instalação é automática.



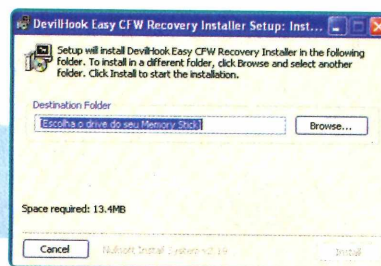
## Jogando

Faça a conexão PSP/PC. Copie os arquivos dos jogos para a pasta GAME do PSP. Siga até o gerenciador do Memory Stick e inicie os jogos disponíveis. Durante o game, pressione Home para ter acesso a várias opções gerais a todos os jogos, como o formato da tela.



## Revertendo o processo

Para reverter o processo, faça o seguinte: faça a conexão do PSP com o PC. Inicie o arquivo DHECFWRecovery.exe (DevilHook Easy CFW Recovery). Indique a localização do PSP para o programa. Após a instalação, desligue o PSP. Volte a ligar o aparelho segurando o botão R. Na tela que aparecer, escolha a opção Run program at/PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PSP. No meio da instalação, pressione **X**. Ao final da instalação, reinicie o PSP.



# FUNÇÕES DO SEU PORTÁTIL



# Rode games via USB

## Acesse seus jogos diretamente do HD de um computador

Por meio dos homebrews, aplicativos feitos por programadores caseiros, o portátil da Sony está alcançando patamares nunca imaginados. Você pode transformá-lo em um GPS, em um computador de mão, em um tocador de diferentes tipos de mídia e muitas outras coisas. É só pesquisar em sites especializados sobre o assunto para descobrir quanto o PSP pode proporcionar além de ser um competente videogame.

A mais recente novidade nesse mundo renegado pela Sony (os homebrews não são legais na visão da empresa) é a possibilidade de rodar qualquer game que você tenha por meio da ligação USB entre o portátil e o computador. Com essa característica você pode aumentar a vida útil do console quando ele estiver com problemas em ler os UMDs.

Os passos são simples e complementam a matéria anterior, que fala do emulador de PSone para o PSP. A única dificuldade será encontrar os arquivos para realizar o processo. Mas, com paciência e programas P2P, como eMule ou Torrent, tudo é possível.

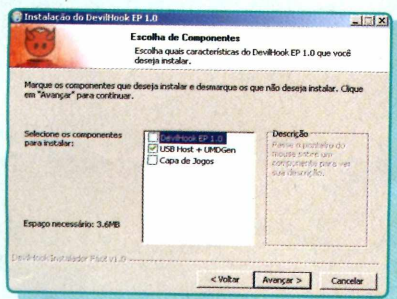
### Você precisará de:

- DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A e DevilHook Easy CFW 3.03 OE Update
- usbmount03
- DevilHook Entertainment Pack 1.0
- PSP com qualquer versão de firmware
- Cabo USB
- Um UMD de jogo

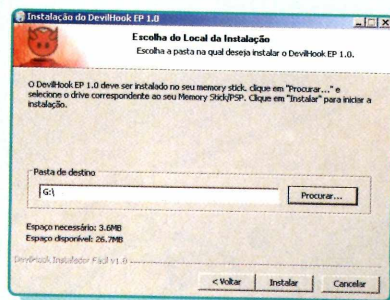
**Obs.:** A PSWorld não se responsabiliza pela execução deste tutorial. Fica por sua conta e risco realizar ou não os passos a seguir.

## 1º Passo

Ligue o PSP e coloque-o em modo USB para que seu computador reconheça o portátil. Clique em cancelar na tela que se abrirá e execute o programa DevilHook Entertainment Pack 1.0. Quando surgir a tela em que você deve selecionar os aplicativos a serem instalados, selecione só a opção do meio (USB Host + UMDGen). Reinicie o PSP.



Agora, clique em procurar e escolha o drive referente ao seu PSP (normalmente é o E:, F: ou G:) e aguarde a instalação terminar.



Sempre esteja com o PSP plugado ao cabo USB e conectado à energia elétrica pelo recarregador de bateria. Isso protegerá seu console de possíveis contratempos.

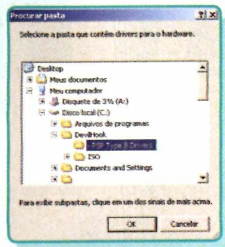


## 2º Passo

Deixe seu console portátil novamente em modo USB e o Windows pedirá que você instale os drivers para o aparelho. Siga estas etapas:

- Quando a primeira tela aparecer, escolha Não, não agora.
- Selecione opção Instalar de uma lista ou local específico (avançado) e clique no botão Procurar. Encontre a pasta DevilHook no C: e selecione a PSP Type B Drivers.

Aguarde que o Windows reconheça corretamente o videogame e siga para o próximo passo.



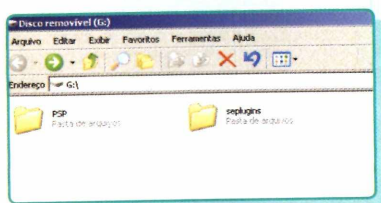
## 3º Passo

Como foi explicado no tutorial PSone em seu PSP, na página anterior, instale o firmware DevilHook Easy CFW 3.03 OE-A em seu console e depois faça o upgrade para a versão DevilHook Easy CFW 3.03 OE Update B. Com isso seu console estará com a mais recente firmware.

## 4º Passo

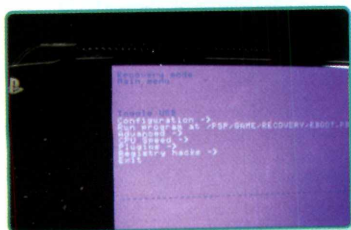
Conecte seu PSP novamente ao computador, mude o modo do console para USB e, quando uma janela confirmando a conexão se abrir, clique em Abrir pasta para exibir arquivos. Lá existirá somente uma pasta chamada PSP.

Descompacte o arquivo usbmount.03 em algum local do seu PSP e arraste a pasta seplugins para o drive que representa o portátil. Agora desligue o aparelho.

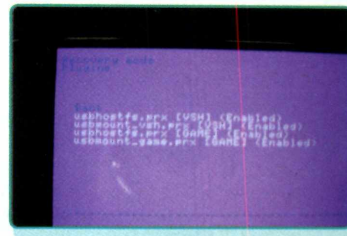


## 5º Passo

Coloque um UMD de jogo no PSP – pode ser o de demonstração que vem junto com o console. Ligue o PSP com o botão Power e o R pressionados. Solte-os quando uma tela de cor rosa surgir.



Vá até a opção Plugins e clique nos arquivos usbhostfs.prx [VSH], usbmount\_vsh.prx [VSH], usbhostfs.prx [GAME] e usbmount\_game.prx [GAME] com o botão X para habilitá-los.



Para finalizar, clique em Toggle USB e depois saia indo até o Exit.

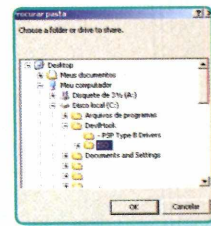
## 6º Passo

No PC, clique no programa DevilHook USB e um ícone ao lado do relógio irá surgir. Clique com o segundo botão do mouse em cima dele selecione a opção Enable USBHostfs.



Agora clique novamente com o botão direito do mouse em cima do USBTray, selecione a primeira opção, em que está escrito a letra C:\ e selecione a pasta ISO como na foto abaixo:

Agora basta colocar todos os jogos que você tiver no PC nesta pasta.



## 7º Passo

Reinicie o PSP e, se o UMD iniciar, espere e depois volte para o menu inicial do portátil. Aperte Select e algumas letras irão aparecer no topo da tela.

Vá até a opção ISO Select e coloque o direcional para a direita para visualizar o game contido no computador. Selecione algum deles com o botão ● e clique em Exit.



Basta aguardar que o UMD se transforme no título escolhido e apertar X para começar a jogar.

Obs.: Alguns games podem não funcionar com este método. 

# HEAD SHOT NO PORTÁTIL!

por Leandro Augusto

■ Que tal relembrar seus tempos de LAN House, quando se juntavam vários amigos para uma disputa em um dos jogos mais marcantes no estilo primeira pessoa, no qual policiais combatiam o terrorismo e algumas vezes o terrorismo abatia os policiais?

Isso mesmo. É o famoso Counter Strike, mas que graça tem jogar sozinho?

Felizmente o PSP dispõe da maravilhosa tecnologia wi-fi, que permite, nesta versão do CS, jogar em até 4 pessoas.

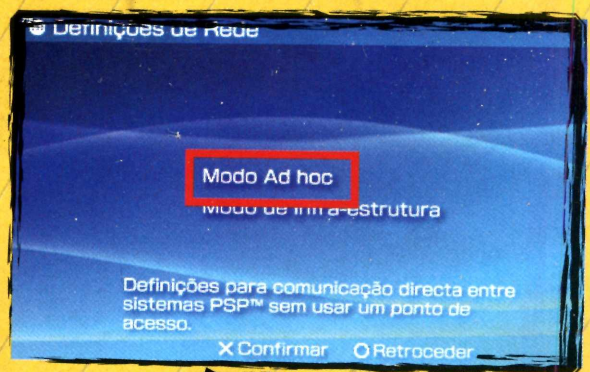
Um detalhe: o jogo é totalmente gratuito!

**Neste tutorial serão utilizados:** PSP com firmware 1.5 ou Custom Firmware e Memory Stick 512 MB.

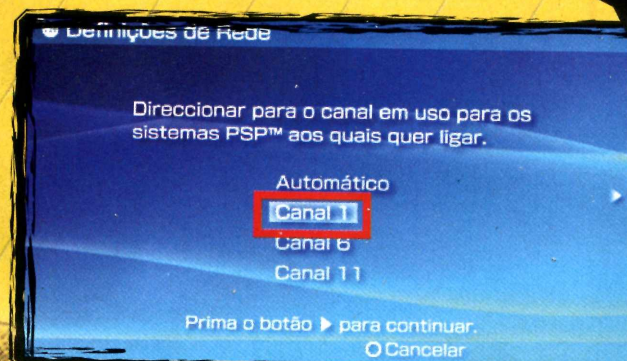
Busque na Internet pelo jogo CS Combined Assault vo.5. Utilize sites de busca para facilitar seu trabalho.

Descompacte o arquivo e copie para a pasta PSP -> GAME (PSP Fw 1.5) e PSP -> GAME150 (PSP Custom Firmware).

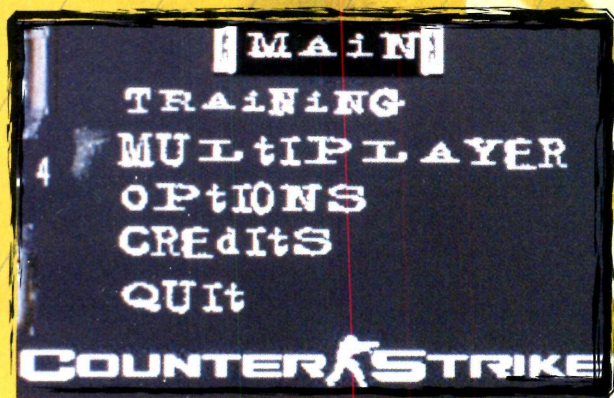
Para que o jogo funcione corretamente no modo multiplayer, é necessário configurar a conexão de rede do PSP. Siga os seguintes passos.



Ambos os PSPs devem estar no mesmo canal, neste caso canal 1.



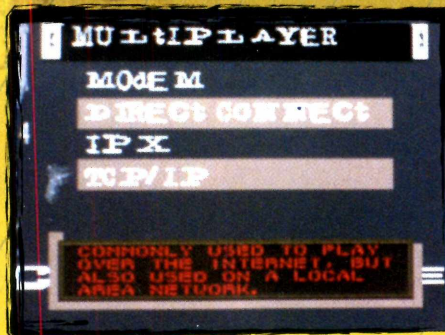
Após configurada corretamente a conexão de rede, vá ao menu Game e execute o jogo. Esta é a interface principal do jogo:



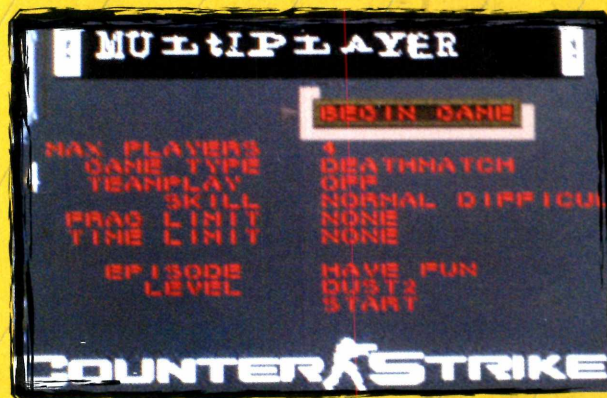
O foco é a opção Multiplayer. Clique sobre ela.

Será exibida a tela para criação de um novo jogo. Para que funcione corretamente, acione a opção ADHOC.

Vale lembrar que apenas um dos jogadores cria um novo jogo na opção New Game enquanto os outros conectam pela opção Join Game, informando a PORT (Porta) obtida na criação do novo jogo, que por padrão é 26000.



Na tela abaixo, são selecionadas as configurações do jogo, assim como o número de jogadores (máximo 4), se o jogo será no modo Rouba Bandeira etc. Após configurado da forma desejada, basta entrar na opção Begin Game.



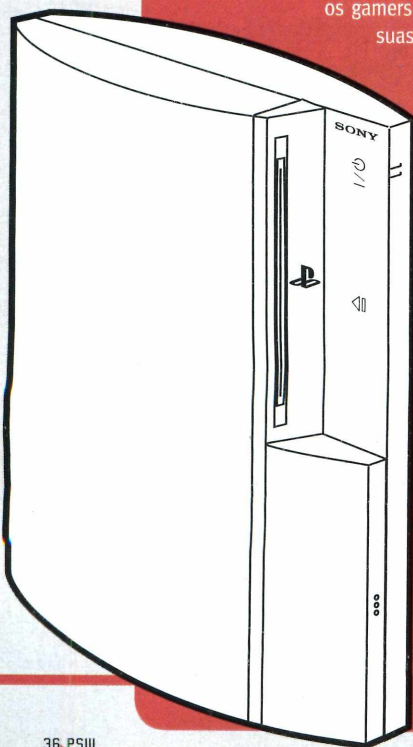
Com o novo jogo criado, basta aguardar que os outros jogadores acessem para que se inicie a partida e comece a disputa. **PSW**

Obs.: A PSWorld não se responsabiliza pela execução deste tutorial. Fica por sua conta e risco realizar ou não os passos a seguir.

# VOCÊ ONLINE NA NETWORK

por Felipe Levra. Colaboração técnica: Arthur Lebrum

■ Se você comprou seu PS3 recentemente e já adquiriu alguns jogos, deve estar se perguntando: como faço para acessar a rede do PlayStation 3 e a Internet a partir dele? Infelizmente, essa é a dúvida de muitos players brasileiros, todos eles órfãos de suporte direto da Sony Computer Entertainment. Depois de passar por um baita percalço de importação do sistema, depois de tirar o bonito console da caixa e começar a jogar, como desfrutar das diversas novas funcionalidades de rede do PS3? Como baixar demos exclusivas e vídeos em alta definição da PlayStation Store? Como participar de multiplayer online de novíssimos jogos? Este guia destina-se a ajudar os gamers que estão iniciando suas atividades na Internet com o novíssimo console da Sony.



*Para todos os efeitos, este guia foi usado com um PlayStation 3 de 60 GB norte-americano, com sistema versão 1.60, língua portuguesa.*

## O Básico

A rede do PlayStation 3 está apenas em seu começo. Lançada há apenas alguns meses, já foi bastante arquitetada pelos designers e programadores da Sony e já oferece algumas funcionalidades interessantes. Entre elas, está a possibilidade de chat instantâneo de vídeo e voz, download de games demo, navegação na Internet e, claro, jogatina multiplayer irrestrita.

No futuro, você poderá conectar-se ao mundo 3D de Home, a nova plataforma interativa do console em estilo Second Life. Nada melhor que estar preparado para quando esse dia chegar, certo?

Para se conectar corretamente, você deverá dispor de:

- 1 a 2 cabos Ethernet (há um cabo de rede preto comum incluso no pacote de acessórios do console)
- conexão à Internet de banda larga (preferencialmente acima de 500 kbps de download)
- modem de acesso à Internet de banda larga
- se quiser acessar a rede sem fios, deverá dispor de um router wireless (wi-fi 802.11b/g)
- se você não possuir roteador, seu computador deve estar próximo do console para checagem de alguns detalhes. Se seu modem não for roteador (o roteador distribui o sinal de rede de Internet para outros dispositivos), você deverá tirar e colocar seu cabo de rede habitual ocasionalmente para acessar a Internet a partir de seu computador. Isso servirá para você tirar algumas pequenas dúvidas. Se você possuir roteador, não precisa ficar atento a esses detalhes.

**Obs.: Para começar, saiba que a conexão sem fio (por wi-fi 802.11b ou g) não pode ser feita com o PlayStation 3 de 20 GB. Esse modelo mais simples do PS3 não possui conectividade wi-fi.**

# ORR K DO PS3

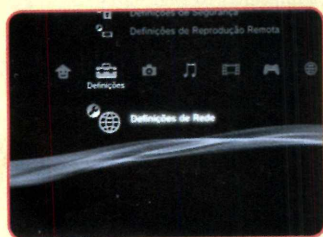


## Conexão por fios \_ Acesso Discado Banda Larga

Esta é a opção mais indicada para quem tem conexão de Internet banda larga discada (a Internet não conecta automaticamente e necessita de um discador). Essa é a característica principal da maioria das conexões de Internet ADSL.

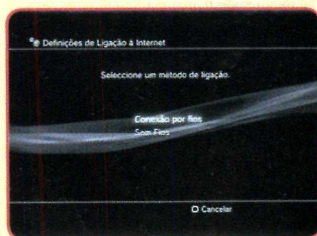
**1** - Coloque a ponta do cabo de rede do PS3 em seu modem. A outra ponta você deverá colocar na entrada de rede do PS3, localizada atrás do aparelho. Faça isso com os dois aparelhos desligados. Ligue-os quando a conexão de cabo estiver estabelecida.

**2** - Com o PS3 ligado, localize a XMB (Xcross Media Bar). Vá a **Definições > Definições de Rede > Ligação à Internet**. Ative essa opção.

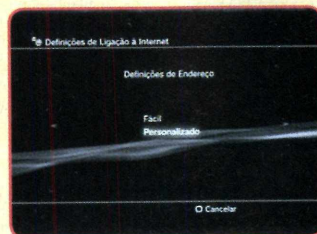


**3** - Em seguida, vá a **Definições de Ligação à Internet**.

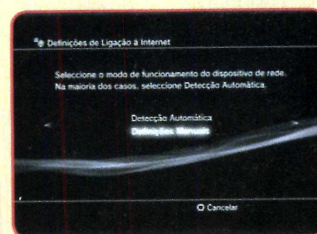
**4** - Aqui, você deverá selecionar a maneira de conexão. Opte por **Conexão por fios**.



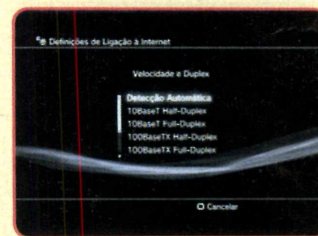
**5** - Em **Definições de Endereço**, selecione **Personalizado**.



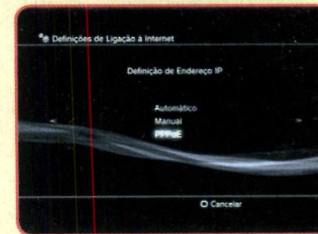
**6** - Agora, selecione **Definições Manuais**.



**7** - Em **Velocidade e Duplex**, defina a opção como sendo **Detecção Automática**.



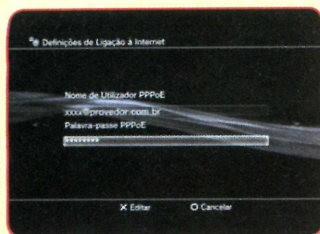
**8** - Em **Definição de Endereço IP**, existem três opções. Escolha **PPPoE**.



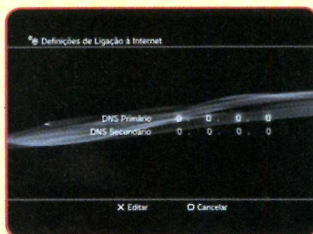
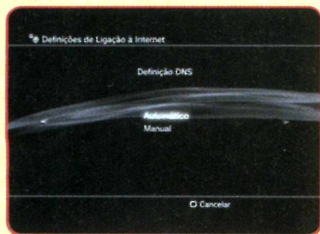
**9** - **PPPoE** - Muitas vezes, as conexões ADSL necessitam de login e senha. Em muitos casos, o login costuma ser seu e-mail e sua senha é pessoal, sua chave para acessar material exclusivo de seu provedor de conteúdo. Por tabela (veremos mais adiante), o PS3 reconhecerá automaticamente seu IP, endereços de DNS e tudo mais.

**10** - Em **nome de utilizador PPPoE**, coloque o mesmo login que você usa no seu provedor de acesso. (exemplo: xxxx@provedor.com.br). Em **Palavra-passe PPPoE**, coloque sua senha de login de Internet.

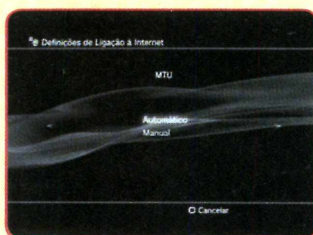




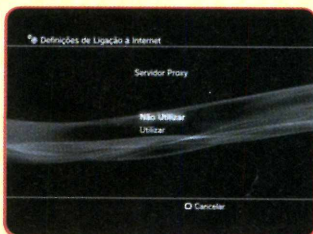
**11** – Em **Definição DNS**, defina como **Automático**. Caso você tenha uma mensagem de erro de DNS na sua conexão no final do processo, volte a essa opção. Você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso e não de conteúdo. Por exemplo, se você possui conexão ADSL em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão ADSL e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.



**12** – Em **Definição MTU**, coloque como **Automático**.



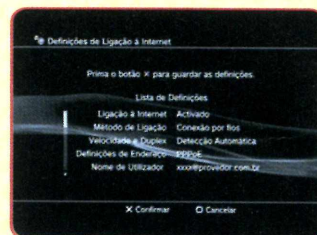
**13** – Em **Servidor Proxy**, selecione **Não Utilizar**.



**14** – Em **UPnP**, selecione **Activar**.

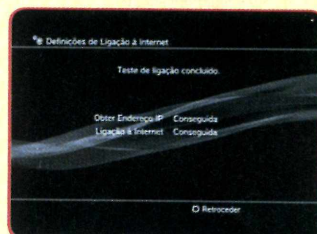


**15** – Confirme as definições nesta tela. Aperte xis.



**16** – Teste a ligação.

**17** – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.



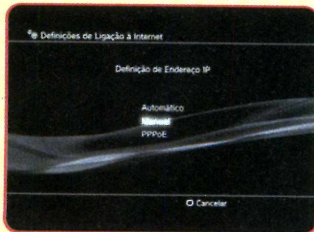
## Conexão por fios \_ Internet “Automática”



Aqui, faremos os ajustes de conexão de Internet banda larga automática (a Internet que conecta automaticamente e não necessita de um dâscador). Essa característica é predominante nos acessos à Internet via cabo. Esses passos são válidos se você também utiliza IP estático ao se conectar, com roteador ou não.

Siga as mesmas etapas do tutorial anterior até o passo 7.

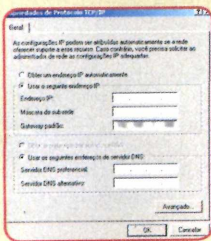
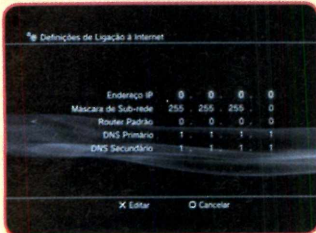
**8** – Em **Definição de Endereço IP**, existem três opções. Escolha **Manual**.



**9** – Aqui, uma tela aparece com vários detalhes: **Endereço IP**, **Máscara de Sub-Rede**, **Router Padrão**, **DNS Primário** e **DNS Secundário**. Se você já sabe esses detalhes de conexão, vá ao passo seguinte. Caso contrário, continue lendo. Deixe o PS3 um pouco de lado. Se você não está usando

um roteador para distribuir o sinal de Internet entre seu PC e seu PS3, tire o cabo de rede do seu console e recoloque-o no seu computador. Vá ao **Windows**. Em **Menu Iniciar**, clique em **Executar**. Digite **CMD** na caixa de texto. Quando o **prompt do MS-DOS** abrir, você deverá digitar **ipconfig**. Você observará alguns dados que se encaixam nesta tela. O primeiro deles diz respeito ao seu número de IP, que é a identidade do seu aparelho na rede. Na tela de **prompt do MS-DOS**, você observará a legenda **Endereço IP**. Essa é a identidade do seu computador na Internet.

**Obs.:** Outra maneira de descobrir seu IP é entrando no site [www.whatismyip.com](http://www.whatismyip.com).



Agora, ramificam-se as opções:

**9.1** – Se você usa um modem roteador ou um roteador comum para distribuir o sinal de Internet para seu computador e seu PS3, copie o mesmo endereço que aparece aqui no **prompt do MS-DOS**, mas mude o último número na **Definição de Endereço IP** no PS3. Por exemplo, se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.12, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.13.

**9.2** – Se você usa um modem sem opção de rotear sinal de Internet ou se apenas não usa roteador, obrigando-o a trocar de cabos a todo momento, simplesmente copie o endereço IP na tela de **prompt do MS-DOS** para a tela de **Definição de Endereço IP** no seu PS3. Ex: se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.12, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.12. Uma aposta pode ser voltar à tela anterior e colocar a definição de IP como sendo automática. Se escolher isso, coloque também o **Endereço DNS** como automático.

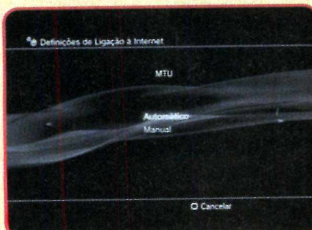
**9.3** – O endereço de **Máscara de Sub-Rede** é este mesmo, não modifique: 255.255.255.0.

**9.4** – Observe novamente o **prompt do MS-DOS**. Há um detalhe chamado **Gateway Padrão**. Se você usa um roteador, você deverá colocar o endereço do roteador, que é o **Gateway Padrão**. Dessa maneira, coloque esse endereço como **Router Padrão** no PS3. Se você não usa roteador, copie e cole do **prompt do MS-DOS** o mesmo endereço de **Gateway Padrão** como **Router Padrão** no PS3.

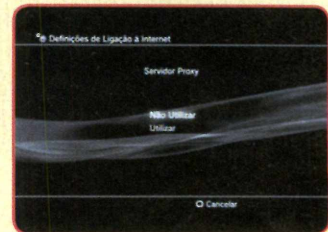
**9.5** – Em **endereço de DNS**, você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso e não de conteúdo. Por exemplo, se você possui conexão a cabo em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão via cabo e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.

**9.6** – Somente definidos todos esses números é que você conseguirá passar para a próxima etapa.

**10** – Em **Definição MTU**, coloque como **Automático**.



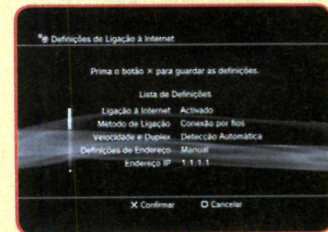
**11** – Em **Servidor Proxy**, selecione **Não Utilizar**.



**12** – Em **UPnP**, selecione **Activar**.

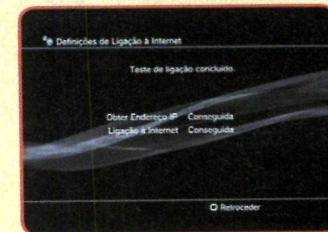


**13** – Confirme as definições nesta tela. Aperte **X**.



**14** – Teste a ligação.

**15** – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra "conseguida" para a conexão à Internet ter sucesso.



## Conexão Sem Fio \_ Wireless (wi-fi)



Esta é a opção para quem tem uma rede wi-fi (802.11b/g) em casa. Se você comprar um router wi-fi com intenção de usá-lo conjuntamente com o PlayStation 3, certifique-se primeiro de ajustar sua rede sem fio em casa com a ajuda de seu PC. Uma recomendação extra aqui é criptografar sua rede com chaves WEP ou WPA para que a sua banda de Internet não seja usada indevidamente. Acompanhe os seguintes passos:

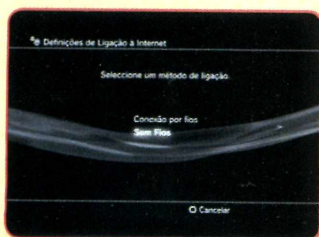
**1** – Certifique-se de que as conexões entre seu modem e seu router wireless estejam ativas. Certifique-se de que a rede está ativa e online e que todos os aparelhos estão ligados.

**2** – Com o PS3 ligado, localize a XMB (Xcross Media Bar). Vá a **Definições>Definições de Rede>Ligação à Internet**. Ative essa opção. psn (23).JPG



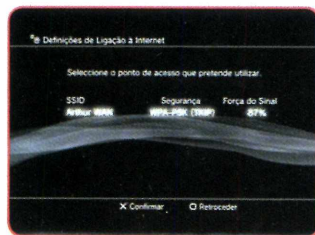
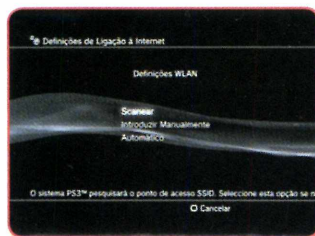
**3** – Em seguida, vá em **Definições de Ligação à Internet**.

**4** – Aqui, você deverá selecionar a maneira de conexão. Opte por **Conexão sem fios**.

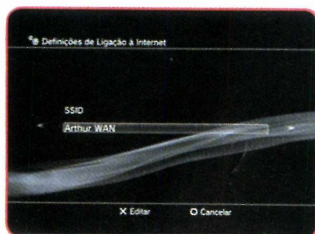


**5** – Em **Definições WLAN**, você deverá escolher entre duas opções. Em **Introduzir Manualmente**, o processo é mais difícil. Na verdade, quando se utiliza uma rede wi-fi, muitos ajustes (senão todos) se realizam automaticamente.

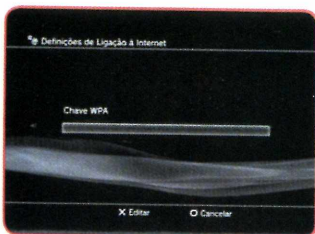
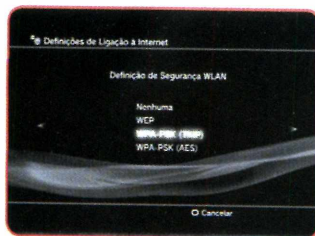
**5.1** – Selecione **Scanear**. Localize o endereço de sua rede. Selecione.



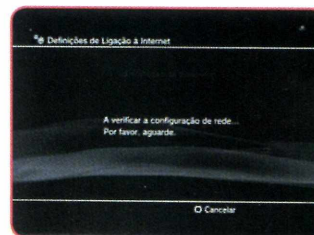
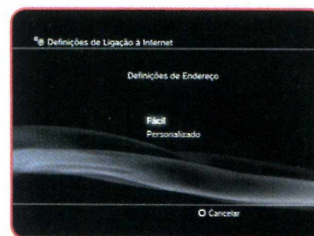
**5.1.2** – Em **SSID**, você provavelmente não precisará mudar nada, pois aqui aparecerá o nome da sua rede wireless.



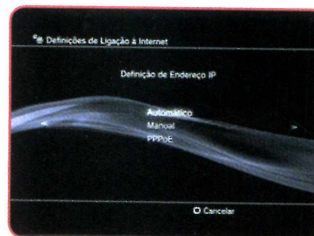
**5.1.3** – Em **Definições de Segurança WLAN**, você deverá selecionar a chave de criptografia que você escolheu na hora de configurar a rede sem fio no seu computador. Escolha a chave apropriada e coloque a senha. Se você não tem criptografia em sua rede wi-fi, selecione **Nenhuma**.



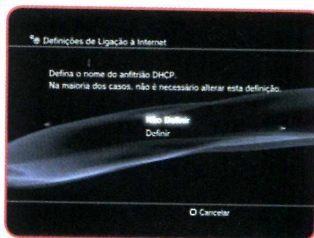
**5.1.4** – Na hora de escolher as **Definições de Endereço**, selecione **Fácil**. O PS3 irá verificar a configuração da rede.



**5.1.5** – Se houver uma tela pedindo **Definição de Endereço IP**, selecione **Automático**.



**5.1.6** – Se houver uma tela pedindo o **nome do anfitrião DHCP**, não defina.



**5.1.7** – Se houver uma tela pedindo **endereço DNS**, coloque **Automático**.

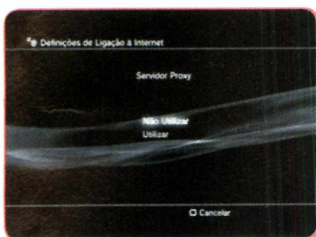




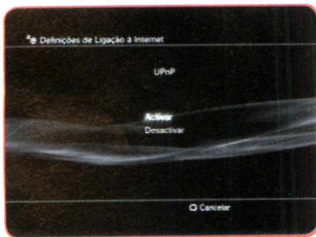
5.1.8 – Se houver uma tela pedindo MTU, também diga: **Automático**.



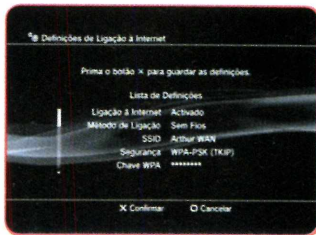
5.1.9 – Se houver uma tela com seleção de **Servidor Proxy**, defina: **Não utilizar**.



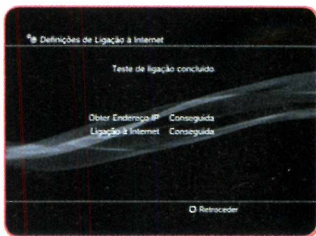
5.1.10 – Se houver uma tela com seleção de UPnP, defina como **ativar**.



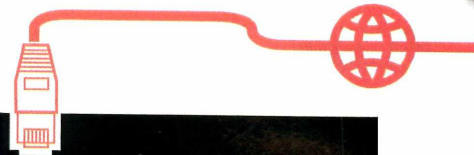
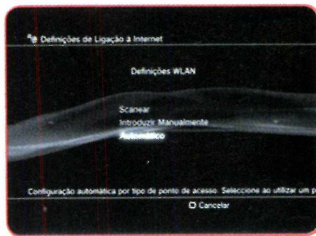
5.1.11 – Uma lista de definições aparece. Confirme.



5.1.12 – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.

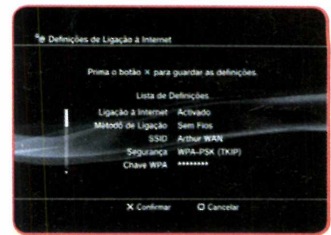


5.2 – Se você usa um router wi-fi que possui um botão **AOSS**, escolha a opção **Automático**. Mantenha o botão pressionado para que o PlayStation 3 reconheça as configurações de rede automaticamente.

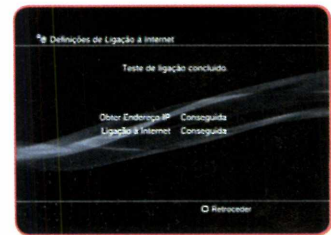


5.2.1 – Você não precisa **efetuar definições avançadas**, portanto, siga em frente com a seleção **Não**.

5.2.2 – Uma lista de definições aparece. Confirme.



5.2.3 – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.

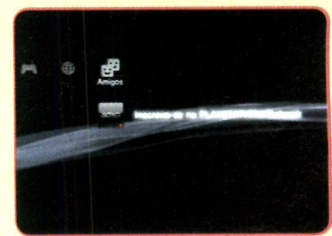


## Inscrevendo-se na Playstation Network

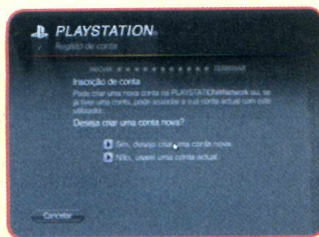
Uma vez que a conexão de Internet ao PlayStation 3 está estabelecida, você poderá se inscrever na PlayStation Network. Antes disso, porém, o sistema poderá avisar que você deve fazer uma atualização de sistema. Se isso acontecer, na **XMB** vá em **Definições>Atualização de Sistema**. O download poderá demorar algum tempo, só dependendo de sua conexão de banda larga. Outra opção é atualizar o sistema por cartão de memória. Para mais informações sobre atualização de sistema, cheque a página [www.us.playstation](http://www.us.playstation).

com com regularidade. Para checar se sua conexão de internet está ok, vá em **Rede> Navegador de Internet**. Digite o endereço de um site qualquer. Se você conseguir visualizar a página, isso indicará que as coisas estão ok. Confira agora os passos para se inscrever na PSNetwork:

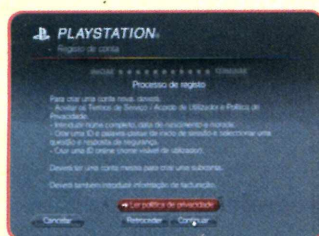
**1** – Com o PS3 ligado e com a conexão de Internet estabelecida, localize a **XMB (Xcross Media Bar)**. Vá a **Amigos> Inscreva-se na PLAYSTATION®Network**.



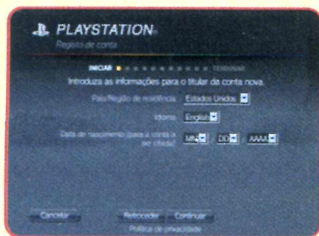
**2** – Depois de aguardar alguns instantes, uma janela de navegador você deverá clicar em: **Sim**, desejo criar uma conta nova.



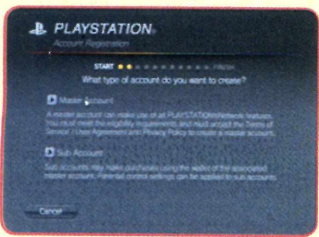
**3** – Nessa tela, você poderá ler alguns detalhes da política de privacidade e como funciona o sistema online. Selecione **Continuar**.



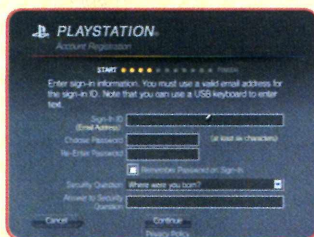
**4** – Aqui, você começa uma série de 11 etapas de inscrição. Nesta primeira, você deverá inserir dados de informação do titular da conta. Para todos os efeitos, iremos criar uma conta de um cidadão norte-americano. A razão é que não há representação da Sony Computer Entertainment no Brasil. Portanto, não há como selecionar nosso país aqui. Escolha o **País** como **Estados Unidos**. O **idioma** deverá ser **English** (Inglês). Coloque também sua data de nascimento. Para usufruir de conteúdo restrito (jogos e demos violentos), você deverá ter **mais de 18 anos**.



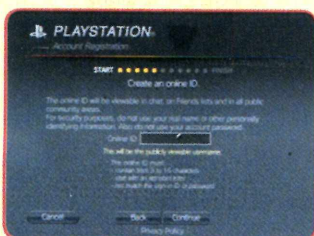
**5** – O idioma muda para inglês. Selecione **Master Account**.



**6** – Nesta tela, você deverá definir o **login** e a **senha** para a **PSNetwork**. No primeiro campo, será seu login. Coloque um **e-mail** válido nesse campo. A seguir, escolha uma **senha** e digite-a novamente. Detalhe: a senha deverá ter seis caracteres, ao menos uma letra e um número, não deverá ter mais de duas mesmas letras e números e não pode ser o mesmo nome de login. Ao selecionar o quadradinho branco, o PS3 lembra de seu login e senha toda vez que você ligar o console. O penúltimo campo é a questão de segurança para você se lembrar de sua senha posteriormente. O último campo é a resposta a essa questão de segurança.

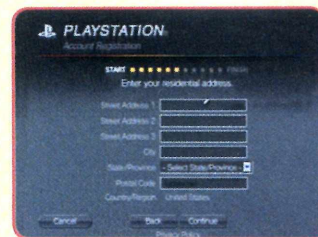


**7** – Aqui, você deverá criar sua **identidade online** (**Online ID**). Ela o identificará na rede da PSNetwork em chats, listas de amigos e em áreas de comunidade públicas. Não coloque seu nome real tampouco detalhes que o possam identificar. Esse nome deverá ter entre 3 e 16 caracteres, começar com uma letra do alfabeto e não pode ser o seu login ou senha.

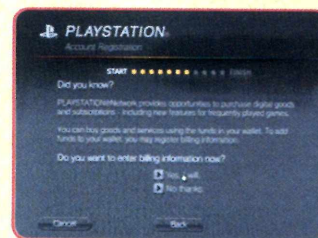


**8** – Em seguida, coloque seu **nome inteiro**. O primeiro campo é seu primeiro nome. O segundo é seu sobrenome. Em **Gender**, selecione entre **Male** (Masculino) ou **Female** (Feminino).

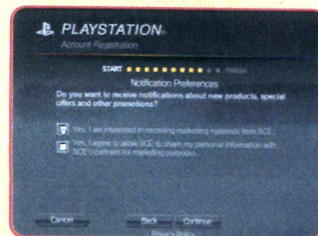
**9** – Aqui é uma parte um pouco chata. Você deverá colocar seu **"endereço"** nos EUA. Se você possui um amigo que mora nos EUA, é o momento de ligar para ele e pedir seu endereço. O primeiro campo é endereço de rua 1, o segundo é endereço de rua 2. O terceiro segue o esquema anterior. City significa cidade. State: selecione o estado. Postal Code é o CEP.



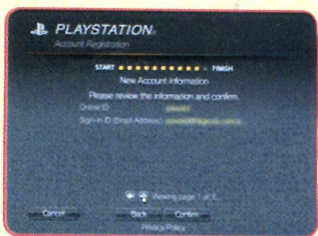
**10** – Para que você consiga baixar jogos inteiros ou outros tipos de conteúdo da **PSNetwork**, você necessitará um cartão de crédito emitido nos EUA. Dessa maneira, você poderá criar uma conta chamada Sony Wallet (carteira da Sony). Cartões de crédito brasileiros não funcionam aqui. O motivo é que os nossos cartões estão atrelados a bancos nacionais, e os EUA não têm como saber se determinado cartão estrangeiro é válido ou não. Se você não possui o cartão de crédito norte-americano, ainda é possível desfrutar de conteúdo grátis online sem precisar pagar nada. Passe adiante nessa etapa, selecionando **No, Thanks**.



**11** – Nesta tela você define se quer receber notificações de promoções da Sony e se você quer divulgar seu perfil para campanhas de marketing da empresa. Selecione a opção desejada e clique em **Continue**.



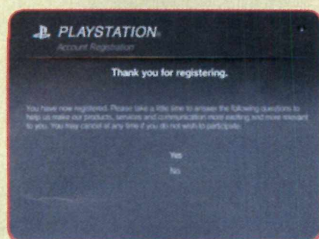
**12** – Revise suas informações.



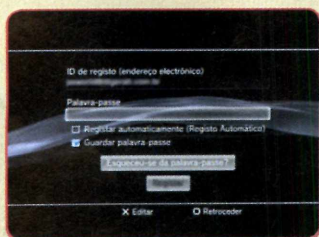


**13** - Escolha uma imagem de **avatar** como identificação na rede.

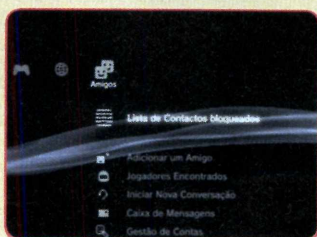
**14** - A Sony começará uma pesquisa de satisfação de produto. Escolha a opção desejada se **quiser participar ou não**.



**15** - Você volta à **XMB**. Em amigos, se você escolheu não guardar a senha automaticamente, você deverá selecionar **Registrar**.



Uma série de opções se abrem na seleção **Amigos na XMB: Lista de Contactos Bloqueados, Adicionar um Amigo, Jogadores Encontrados** etc. Essas são funcionalidades de chat e encontro de amigos virtuais que só se abrem quando o PS3 está conectado à PlayStation Network.



Quanto aos jogos, se você se conectar corretamente, poderá ainda disputar partidas multiplayer na Internet à vontade.

**16** - Na XMB, volte uma opção para **Rede** e entre em **PLAYSTATION®Store**. Aqui, você poderá conferir vídeos exclusivos, trailers, demos e outras funcionalidades interessantes para o sistema. **PSW**



O tutorial aqui apresentado pode não apresentar todos os cenários possíveis de conexão à Internet com o PS3. Caso ainda haja dúvidas, escreva para [psw.com.br](mailto:psw.com.br).



# Hackear

Faça



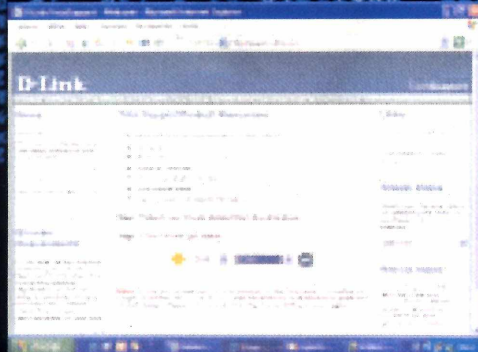
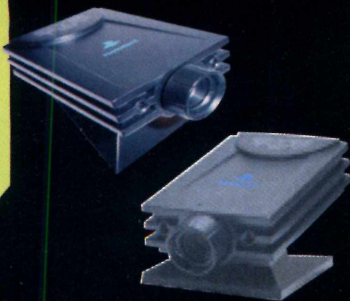
■ Por mais criativo que seja, o Eye Toy é o tipo de acessório que invariavelmente fica jogado num canto depois de um tempo. Apesar de contar com jogos criativos, como os minigames de Harry Potter que você confere nessa edição, uma hora todo mundo cansa de ficar fazendo tchauzinho para a tela.

Se você é curioso como eu e tem um Eye Toy, uma das primeiras coisas que deve ter feito foi tentar “espetà-lo” num PC. O Windows até reconhece a câmera, mas em 99% dos casos, se recusa a fazê-lo funcionar.

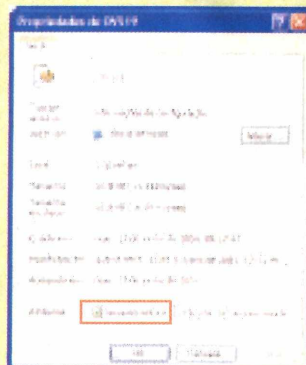
A explicação até que é simples. A Logitech, empresa que fabrica o Eye Toy para a Sony, também fabrica web cams. Para não perder dinheiro, a Logitech dificultou as coisas para que as web cams para PC funcionassem no PS2 e vice-versa.

Ainda bem que podemos contar com a curiosidade dos gamers, que como num verdadeiro game de espionagem, conseguiram hackear a belezinha para usar sem falhas no PC.

Vamos à receita:



**1** Antes de tudo, você vai precisar de alguns drivers. Visite o site <http://support.dlink.com/> e baixe o driver para a D-Link DSB-C310 (Rev B1), clicando sobre o sistema operacional de sua preferência. Lembre-se, tem que ser o Revision B1.



**2** Descompacte o driver numa pasta do seu sistema, por exemplo, c:\eyetoy. Abra a pasta e clique com o botão direito do mouse sobre o arquivo OV519.inf, que pode aparecer apenas como OV519, com a descrição de “informações de configuração”. Em seguida clique em “Propriedades”. Desmarque a opção “Somente leitura”.

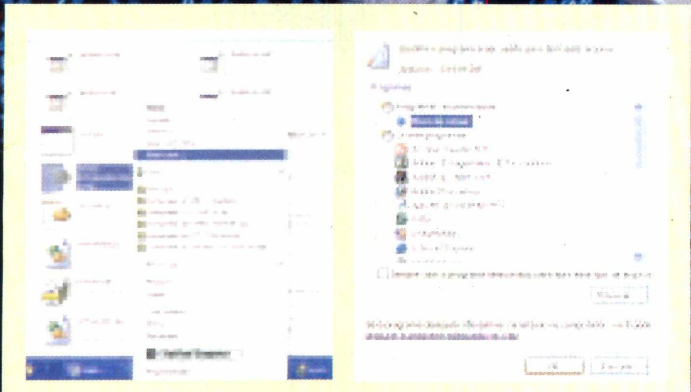


**3** Identifique seu Eye Toy, olhando embaixo dele. Preste atenção no código do seu equipamento, que pode ser o SLEH-00031 ou o SLEH-00030.

# do o

## Câmera do PS2 rodar no PC

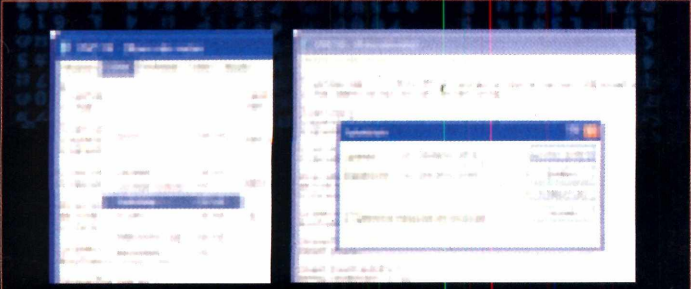
por Jocelyn Auricchio



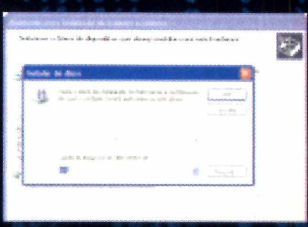
**4** Abra o OV519.INF usando o Bloco de Notas, clicando com o botão direito do mouse e selecionando "Abrir com...". Selecione o Bloco de Notas.



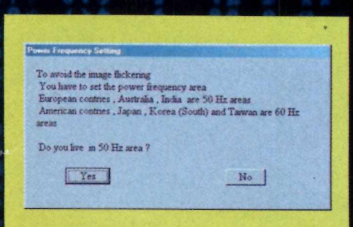
**6** "Espete" o Eye Toy no computador. Em seguida, instale o driver da câmera. Caso seu Windows não o reconheça de imediato, clique em Iniciar>Configurações>Painel de Controle>Adicionar Hardware.



**5** Clique em "Editar>Substituir". Peça para o programa localizar a linha VID\_05A9&PID\_8519 e substituir todas por VibD\_054C&PID\_0155, se seu Eye Toy for o SLEH-00031 ou VID\_054C&PID\_0154 se for SLEH 00030. Parece complicado, mas é só tentar fazer para você perceber como é fácil. Salve o arquivo e prepare-se para a segunda fase.



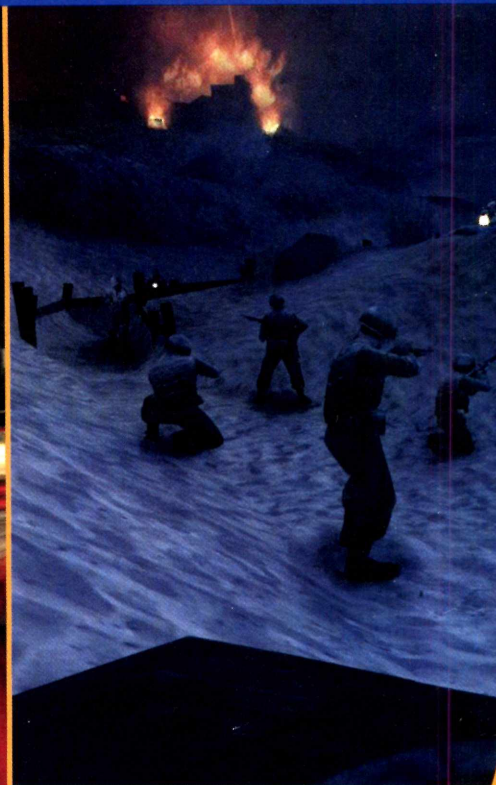
**7** Indique para o sistema onde os drivers estão, para que a instalação seja concluída.



**8** Durante a instalação, uma caixa marcada com "???" vai aparecer. Selecione NO.

**9** Para brincar com a câmera, é só usar o programa VIDCAP32, que vem junto com os drivers.

A câmera ficará a disposição para usar com qualquer programa que permita chat com voz, como o MSN Messenger, o ICQ e o AIM. Boa diversão! **PSW**



# MAIS JOGOS EM SEU HD

## GANHE ESPAÇO PARA ARMAZENAR SEUS GAMES

por Murilo Takeda

■ No lançamento do PS2, o DVD era uma novidade como mídia de armazenamento de jogos. Equivalendo a mais de quatro CDs, a mídia já era sucesso no ramo de filmes, e o uso dela em um console tão potente fazia com que os fãs do primeiro PlayStation se empolgassem com a possibilidade de experimentar níveis de entretenimento digital nunca antes vistos.

Mas, como o DVD ainda era uma mídia cara, os primeiros jogos para o PS2 saíram em CD, pois eles ainda não necessitavam de todo o espaço para texturas e vídeos que as novas mídias ofereciam. Hoje, todos os jogos são em DVD, mas o que poucos sabem é que a minoria deles realmente aproveita os 4,7 GB.

Na estrutura de um DVD existem mais arquivos do que apenas os referentes ao jogo. Conheça alguns deles:

### Arquivos Dummy

Uma das técnicas mais utilizadas para tornar a imagem maior do que ela verdadeiramente é consiste na criação de um arquivo que ocupa espaço na mídia para favorecer a leitura do DVD.

Como a maioria dos drives lê o centro da mídia de forma mais rápida, esse arquivo é colocado para que o leitor vá direto à parte que o favorece. Isso torna a leitura menos desgastante para o canhão e possibilita um loading mais rápido.

### LBA

O LBA é encarregado de guiar o leitor ao setor correto para a execução do jogo. Ele tem a função de agilizar a procura das trilhas no DVD fazendo quase o mesmo trabalho do arquivo dummy, mas de forma oculta, não ocupando espaço na mídia. É como se fosse um arquivo .ini de computador, que só dá as instruções para que outros setores as executem.

Como você pode ver, os arquivos dummy e LBA são importantes para os DVDs, pois, sem eles, a leitura da mídia se tornaria lenta e precária. Mas você já pensou que, se os jogos estivessem no HD, esses arquivos não são necessários? Que você pode diminuir os retirando os arquivos "inúteis" e economizar espaço no HD?

Então, se você utiliza um disco rígido para carregar seus jogos e está sem espaço para armazenar outros, confira o exclusivo tutorial.

## PROGRAMAS NECESSÁRIOS

WinHIIP 1.7.3

Experimental Plugin Ext Reb Tool

Os programas são facilmente encontrados na Internet

## 1º PASSO

### RETIRANDO O HD DO PS2

Antes de começar, será necessário instalar o HD utilizado pelo PS2 no PC. Essa é uma tarefa simples, mas não é demais pedir o auxílio de alguém com mais experiência em hardware.

Depois de instalado, observe o Setup da BIOS para saber se o HD foi corretamente detectado. Se tudo deu certo, vá para o próximo passo.

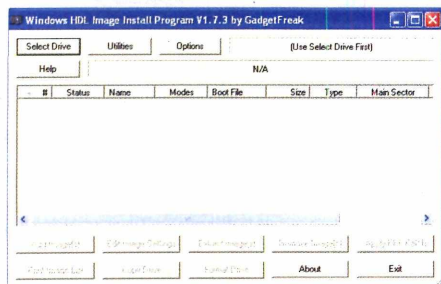
## 2º PASSO

### EXTRAINDO OS JOGOS DO HD

Para extrair os games do disco rígido, será necessária a utilização do programa



WinHIIP. Sua interface é bem amigável, o que torna essa tarefa simples. Primeiro, clique em **Select Drive** e selecione o disco rígido correspondente ao HD do PS2.

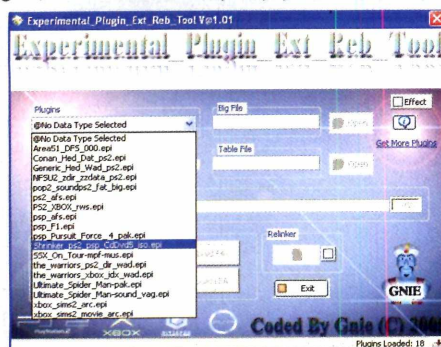


Uma lista com todos os jogos instalados aparecerá. Então, extraia dele todos os jogos que você deseja diminuir. Não fique com medo desta etapa, pois o jogo não será apagado de seu HD.

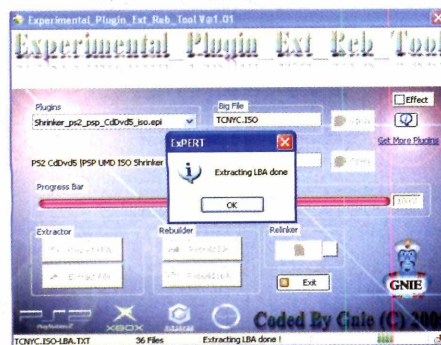
### 3º PASSO

## ELIMINANDO ARQUIVOS INÚTEIS

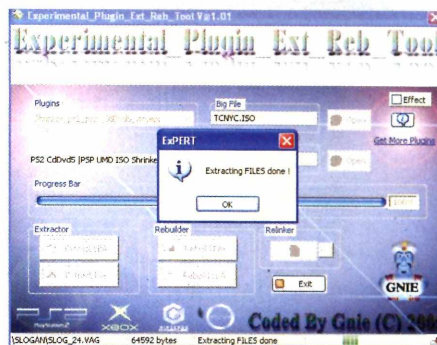
Agora chegou o passo final. Abra o programa Experimental Plugin Ext Reb Tool e, na aba **plugins**, escolha o **Shrinker\_psp\_psp\_CdDvd5\_iso.epi**



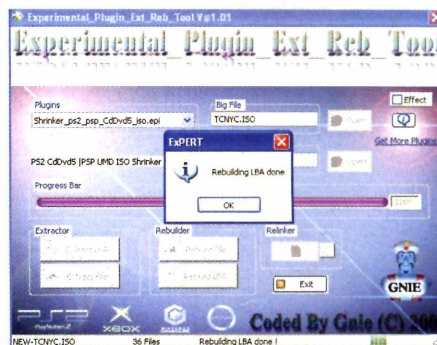
Prósiga clicando em **Open** e escolha o jogo que quiser diminuir.



Clique em **Extract LBA** e em **Extract File**. O processo de extração pode demorar bastante dependendo do jogo e da velocidade de seu leitor de DVD.



Para finalizar, clique em **Rebuild File** e depois em **Rebuild LBA**.



### 4º PASSO

## TRANSFERINDO AS IMAGENS DE VOLTA AO HD

Antes de substituir a imagem original do HD, teste exaustivamente a versão menor e verifique se ela está funcionando normalmente. Alguns jogos, como a série GTA e Devil May Cry, não funcionam sem os arquivos dummy e LBA. Portanto, teste muito bem os jogos antes de deletar as imagens originais.

Abra o WinHIIP novamente, selecione o drive de seu PS2 e adicione as imagens reduzidas a seu HD. Desconecte-o do computador e volte a instalá-lo no PS2. Selecione o jogo alterado e teste-o. Se tudo estiver correto, você ganhou um precioso espaço livre em seu disco rígido. **PSW**

# ANOS DA INTERNET PARA O MEMORY CARD

## OBTENHA TODOS OS EXTRAS DO JOGO SEM BOTAR A MÃO NO CONTROLE

por Fernando Wiek

■ É muito fácil destravar segredos e trapaças dos jogos. Além das tradicionais dicas, uma avalanche de acessórios (como o GameShark) foram desenvolvidos especialmente para facilitar a vida do jogador.

Mesmo assim, não é muito animador digitar uma linha gigante de códigos e saber que eles podem não funcionar.

Por isso, a artimanha do momento são os saves baixados diretamente da Internet. Com eles, você pode ter armas, itens, personagens, mapas e muito mais de forma relativamente simples e garantida.

Para você saber como se aventurar nesse mundo de facilidades, a *PSWorld* preparou este rápido tutorial, que lhe ensinará tudo o que você precisa saber para ter todos os jogos em suas mãos.

### Programas necessários

PS2 Save Builder 0.8x

PS2Menu 2.6

CDGENPS2 3.0



## ▶▶▶ Baixando os saves da Internet

Antes de executar qualquer programa, é imprescindível fazer o download dos saves que serão transferidos para o Memory Card. Um bom site para adquirir esses arquivos é o [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com).

Com o site aberto, basta digitar o nome do jogo desejado e clicar na aba **Game Save**.

Caso ela não apareça, não existem saves do título em questão.

**Devil May Cry 3: Dante's Awakening**

Saved Games  
Game Info | FAQs & Guides | Cheat Codes & Secrets | Reviews | Message Board | Check Prices

Saved Games	Save Name	Date	Author	Size
PlayStation2 Max Drive Save (US)	04/13/05	DKong	145K	
1-Load this file to have access to all secrets and missions. Dante has all equipments available as well at any time.				
PlayStation2 CodeBreaker Save (JP)	06/25/05	INHEMIND	89K	
All Difficulties and Costumes unlocked				
PlayStation2 Max Drive Save (JP)	02/24/05	Yandy	149K	
Difficulty Hard - Dante Must Die - Heaven Or Hell Unlocked. All Costume Unlocked. All Gallery Unlocked except Clear Bonus Act. 4 All Left.				
PlayStation2 Max Drive Save (JP)	11/18/05	ubj007	149K	
Everything Unlocked				
PlayStation2 CodeBreaker Save (US)	04/06/05	INHEMIND	89K	
Have Everything Completed (Including Secret Missions)				
PlayStation2 Max Drive Save (US)	08/04/05	dementia1B29	145K	
Play Time <40 Hours: All Blue/Purple Obscured Out Styles, All Mission/Difficulties Except "Easy" Beaten.				

Neste exemplo, o jogo escolhido foi Devil May Cry 3: Dante's Awakening, pois a intenção é selecionar os modos secretos de Devil May Cry 3 Special Edition sem precisar terminar o jogo.

Depois de feito o download do save (que deve ser da mesma região do game, ou seja, um save versão US se estiver jogando um jogo americano ou um JAP se for japonês), é hora de modificar a extensão .max, que é de uso proprietário do aparelho Action Replay MAX.

## ▶▶▶ Utilizando o programa PS2 Save Builder

Pequeno, mas muito eficiente, o PS2 Save Builder pode manipular qualquer tipo de extensão conhecida quando se fala em saves de PS2. Ele cria e modifica qualquer arquivo, desde o ícone que irá aparecer no Memory Card até o nome dado a ele.

Não mude essas configurações no momento. Somente será modificada a extensão .max dos arquivos coletados na Internet.

Com o programa em mãos, clique no executável ps2save-builder.exe. A interface gráfica do aplicativo será iniciada.

Clique em **File** depois em **Open** para escolher o arquivo .max desejado.

Agora, não modifique nenhum parâmetro do save para que ele não se danifique. Clique em **File** novamente e depois em **Save As**. Escolha o formato Nport (.npo) como nova extensão e aperte o botão **Salvar**.

Você deve repetir esse procedimento com todos os saves que estiverem em sua máquina antes de partir para a próxima etapa.

## ▶▶▶ Montando a imagem de CD

O próximo passo será montar a imagem a ser gravada no CD. Para isso, descompacte os arquivos do programa PS2Menu em alguma pasta do seu HD. Três arquivos serão criados: LICENSE, PS2MENU.ELF e README.

Em seguida, abra o Bloco de Notas (Notepad) e digite as seguintes linhas:

```
BOOT2 = cdrom0:\PS2MENU.ELF;1
VER = 1.10
VMODE = NTSC
```

Salve o novo texto com o nome de SYSTEM.CNF e coloque-o junto com os outros arquivos do PS2Menu.

Chegou a hora de fazer a imagem. Você usará o programa CDGENPS2 para esse fim, pois ele foi desenvolvido para transformar qualquer arquivo em um CD bootável de PS2.

Descompacte-o em alguma pasta do seu PC e arraste os arquivos LICENSE, PS2MENU.ELF, README, SYSTEM.CNF e todos os saves .npo que você fez com o PS2 Save Builder para dentro do dele.

Então, clique no botão **IMG** na lateral esquerda do programa para que o processo de criação da imagem seja iniciado.

Um arquivo .cue e outro .bin serão criados.

## ▶▶▶ Gravando o CD

Esta etapa é a mais simples de todas. Qualquer programa pode ser usado, mas o Nero 7 é o mais recomendado. Ele pode ser baixado no site [www.nero.com](http://www.nero.com).

Execute o programa, cancele a tela inicial, clique em **Gravadora** e depois em **Gravar Imagem**.

Selecione a velocidade de gravação (recomenda-se 8x) e aperte **Gravar**.

## ▶▶▶ Transferindo os saves para o Memory Card

Coloque o CD no PS2 e espere o PS2Menu aparecer na tela. Aperte **R1** para que um menu apareça do lado direito da tela. Escolha a opção **CDFS**: e aperte **✖**.

Selecione o arquivo que deseja transferir para o Memory Card e aperte **▲**. Em poucos segundos, a tarefa estará finalizada.

Basta desligar o console e inserir o jogo para testar o save obtido na Internet. Bom proveito! **PSW**

# TRANSFORME UM DVD+R EM MÍDIA Prensada



## ENGANE O PS2 E FAÇA-O RECONHECER QUALQUER TIPO DE DVD

por Fernando Wiek

■ Nos primeiros anos de vida do DVD, uma grande divisão foi formada entre empresas que preferiam adotar o DVD-R ou o DVD+R como mídia gravável.

Essas vertentes do DVD-ROM apresentavam suas próprias características e seus pontos fortes e fracos, mas o DVD-R acabou levando vantagem por ter o suporte de grandes fabricantes de eletrônicos, como a Sony.

Mesmo mais compatível, o DVD-R sempre foi considerado pior que o DVD+R no quesito qualidade de gravação. Os dados gravados em um +R sempre são lidos com mais facilidade por um aparelho dotado de leitor óptico.

Hoje, grande parte dos aparelhos de DVD aceita os dois tipos de mídia, tornando essa história de compatibilidade um fato desconhecido para muitas pessoas.

O problema para os jogadores é que os consoles mais antigos que usam o DVD como mídia de armazenamento, como é o caso do PlayStation 2 e do Xbox, não foram preparados para suportar todo tipo de mídia, o que acaba restringindo o uso do DVD+R (a escolha mais confiável para fazer cópias de segurança).

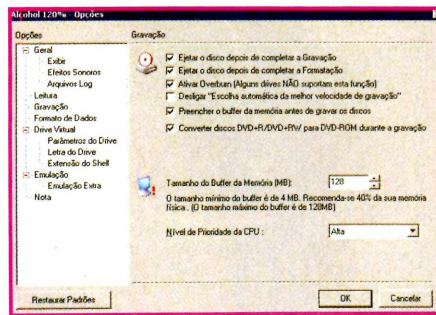
Mas, como nada é para sempre, a *PSWorld* foi atrás de procedimentos para burlar essas travas e conseguiu trazer a você algumas maneiras bem práticas para gravar um DVD+R e fazer com que seu PlayStation 2 o leia como se fosse uma mídia prensada. Preste muita atenção ao tutorial e boa sorte!

## Bitsetting/Book Type: o segredo

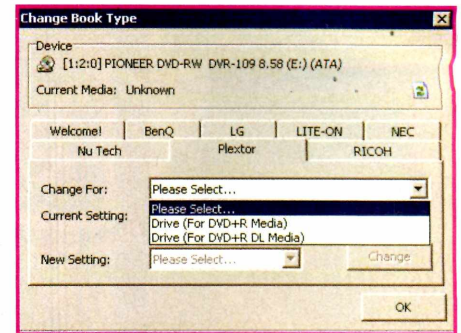
O Bitsetting (ou Book Type) é o responsável pela identificação da mídia. É por essa informação, gravada nos primeiros bits do DVD, que o drive reconhece se a mídia inserida é um DVD-ROM, um DVD-R, um DVD+RW etc. Com esse dado em mãos, os leitores rejeitam reproduzir os padrões que não estão em sua lista de compatibilidade.

Para mudar essa situação, os gravadores de DVD mais recentes apresentam uma característica bem interessante: eles podem mudar o Bitsetting/Book Type das mídias, o que possibilita a você decidir como elas serão reconhecidas por seu aparelho reproduzidor de DVD.

Agora, você poderá visualizar a opção Converter discos DVD+R/DVD+RW para DVD-ROM durante a gravação. Marque essa caixa e clique em **OK**.



a opção DVD-ROM. Clique em **Change** para que as alterações sejam efetuadas.



## DVD+R = Mídia prensada!

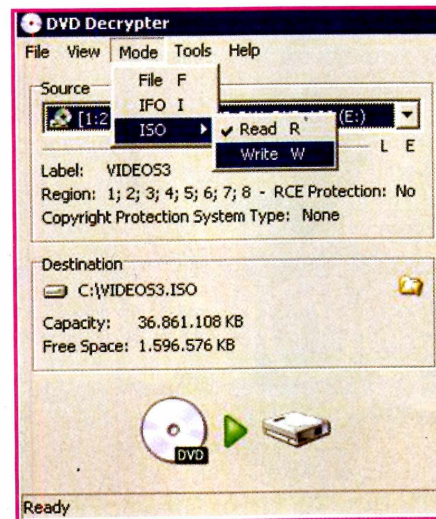
Para transformar DVD+R em mídia prensada não faltam opções. Foram escolhidos três dos mais populares programas de gravação (Alcohol, DVD Decrypter e Nero) para você aprender a utilizar corretamente o Bitsetting/Book Type. Lembre-se de que, depois de configurado o programa, basta gravar o DVD+R como se você estivesse queimando um DVD-R comum.

A partir desse momento, todas as mídias DVD+R serão transformadas automaticamente em DVD-ROM.

## Nero

### DVD Decrypter

Coloque uma mídia +R no seu drive de DVD e inicie o programa. Vá à aba **Mode**, depois clique em **ISO** e selecione a opção **Write**.



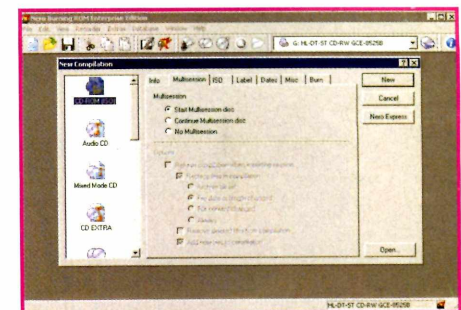
Antes de modificar qualquer configuração em seus programas, visite o site do fabricante de seu gravador e verifique sua compatibilidade com a tecnologia Bitsetting/Book Type.

De forma alguma modifique o Bitsetting/Book Type de um DVD-R, DVD-RW ou DVD+RW DL. Se isso for feito, a mídia será perdida.

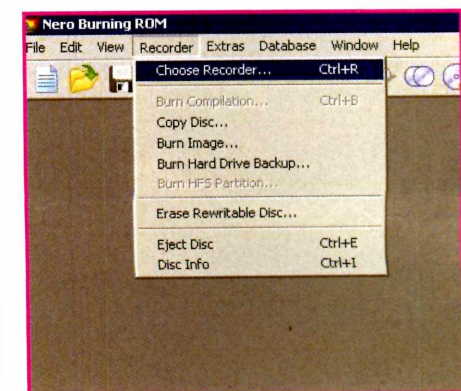
Caso as opções citadas na matéria não apareçam em seu programa, o drive de DVD não é compatível com Bitsetting/Book Type ou necessita de uma atualização de firmware.

Somente o Nero SmartStart/Express superior a versão 6.3.1.6 suporta a modificação do Bitsetting/Book Type.

Com um DVD+R em seu drive, execute o Nero e, quando a tela **New Compilation** surgir, aperte **Cancel**.

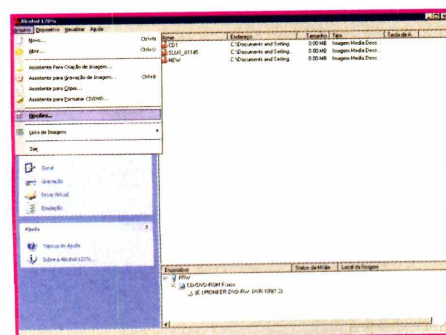


Dirija-se à sessão **Recorder** e depois clique em **Choose Recorder**.

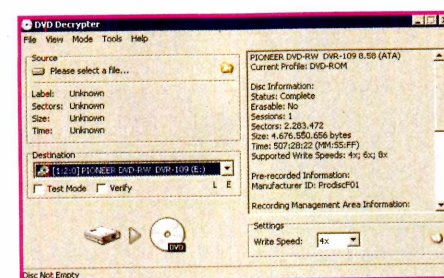


## Alcohol 120%

Abra o Alcohol, clique em **Arquivo** e depois em **Opções**.



Na próxima tela, clique no pequeno livro do lado inferior direito do programa para entrar nas opções **Change Book Type**.



Selecione o fabricante de seu gravador (se ele não estiver listado, você não poderá utilizar as funções de Bitsetting/Book Type do DVD Decrypter). Na primeira opção, **Change For**, selecione o tipo de mídia que existe dentro do seu drive (que deve ser um DVD+R ou DVD+RW). Em **New Setting**, selecione

No canto inferior esquerdo da tela, clique em **Options**. Você poderá ver a opção **Book Type Settings**. Configure-a como **Automatic** e clique em **OK**.

A partir desse momento, todas as mídias DVD+R serão transformadas automaticamente em DVD-ROM. **PSW**



# em português

**Entenda o mundo de violência, dinheiro e libertinagem de CJ e seus comparsas**

por **Fernando Wiek**

Desde o surgimento da série, GTA é polêmico. Se não bastasse sua temática controversa (você é um mercenário que faz tudo por dinheiro) e a violência acima da média, o ponto que mais gera discussão no game são seus diálogos agressivos, lotados de palavrões e gírias.

Quem não sabe inglês, a língua do jogo, acaba perdendo a oportunidade de se envolver no enredo do game, tornando-o muito superficial – uma verdadeira matança sem propósito.

Entendendo as conversas que acontecem durante o game, você pode compreender o que está acontecendo no jogo e cumprir com mais facilidade as missões. Enfim, saber o que se passa entre um homicídio e outro em GTA torna-o ainda mais interessante.

E, já que a *PSWorld* traz sempre o melhor, você confere uma maneira simples e rápida de traduzir GTA: San Andreas, o melhor da série, inteiramente para a língua portuguesa.

Já imaginou ler CJ xingando e humilhando seus adversários em português?

Se isso parece um sonho para você que é fã de carteirinha de GTA, leia o tutorial a seguir e descubra uma das maiores qualidades deste jogo, que mudou o rumo do entretenimento eletrônico.

## Arquivos e programas necessários

- Jogo GTA: San Andreas
- Apache 2 para PS2
- AMERICAN.GXT em português (PT)
- Nero
- PS2 destravado

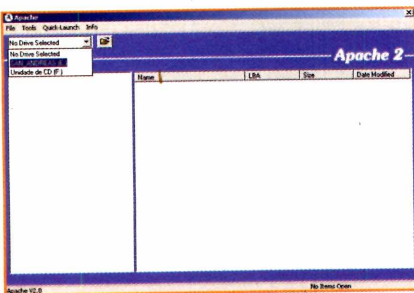
Os arquivos AMERICAN.GXT em português e o Apache 2 para PS2 podem ser encontrados em sites, como [www.google.com](http://www.google.com), [www.megaupload.com/pt](http://www.megaupload.com/pt) e [www.rapidshare.de](http://www.rapidshare.de). Basta fazer uma procura com o nome dos arquivos.

Se preferir, você pode tentar achá-los em programas P2P, como o Emule, ou via Torrent.

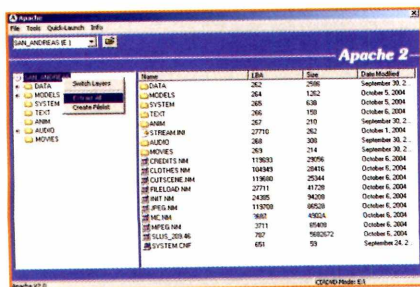
## Extraindo os arquivos do DVD

Para modificar o arquivo de texto em GTA: San Andreas, é necessário extrair os arquivos do jogo. Para isso, será usado o programa Apache 2.

Coloque o DVD de San Andreas no drive e, com o programa devidamente instalado, clique em No Drive Select e escolha o DVD-ROM em que está a mídia do jogo.



Na tela seguinte, clique com o botão direito do mouse em cima do pequeno ícone em forma de CD com o nome San Andreas e escolha a opção Extract All.



Agora você deve ter muita paciência, pois a extração dos arquivos irá demorar muito dependendo da velocidade de seu computador. Lembre-se de que é necessário ter no mínimo 5 GB livre no HD para completar essa tarefa.

## Mudando o idioma

Depois da descompactação, muitos arquivos estarão em sua máquina. Você deve achar a pasta Text, pois é nela que está o arquivo american.gtx.



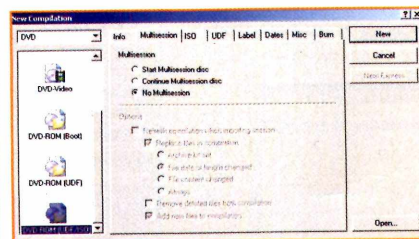
Então, basta pegar o arquivo american.gtx em português, que você baixou da Internet, e simplesmente substituir o original pelo traduzido.

Não fique com medo quando surgir uma mensagem na tela indicando que o novo arquivo é maior que o anterior. Clique em sim e continue o processo.

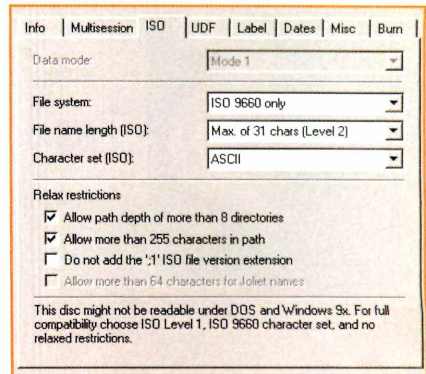
## Gravando um novo DVD

O passo final do tutorial requer atenção redobrada. Para gravar o GTA: San Andreas em português, você utilizará o Nero, de preferência a versão 6 ou superior.

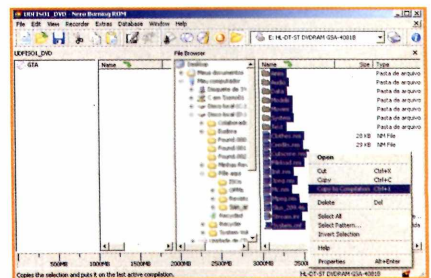
Abra o programa normalmente e, quando a tela New Compilation surgir, selecione a sistema DVD-ROM (UDF/ISO) e logo depois marque a caixa No Multisession.



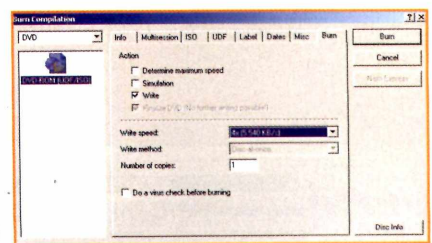
Agora, clique na aba ISO, na parte superior da janela, e configure-a exatamente como na foto a seguir, sem se esquecer de nenhum detalhe.



Clique em New e a tela em que você seleciona os arquivos a serem gravados no DVD surgirá. Vá até a pasta onde estão os arquivos extraídos de GTA: San Andreas, selecione todos, clique com o botão direito e escolha a opção Copy to Compilation.



Para gravar o DVD, clique no ícone que mostra uma mídia com um fósforo aceso em cima. Selecione a velocidade mais baixa que puder (1x, se possível) e clique em Burn.



Coloque o DVD gravado em seu PS2 e descubra um novo mundo em GTA: San Andreas. **PSW**

# ESTICANDO SEU STICK

por Leandro Augusto

Pensando nos usuários de Memory Stick com capacidade de armazenamento muito baixa, que lutam para colocar seus jogos preferidos, suas músicas mais ouvidas e arquivos pessoais, a PSWorld ensina a melhorar essa situação com métodos, como diminuir o tamanho de ISOs e músicas pela metade ou, quem sabe, até menos.

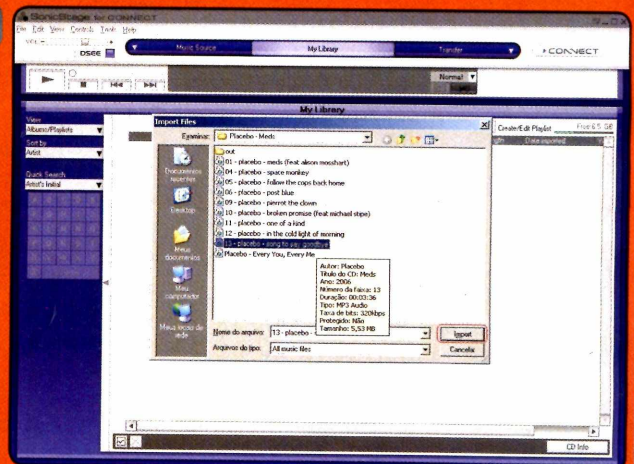
## Neste tutorial serão utilizados:

SonicStage 3.3 (Compressor de músicas)  
PSP ISO Compressor v.1.1 (Compressor de ISOs)

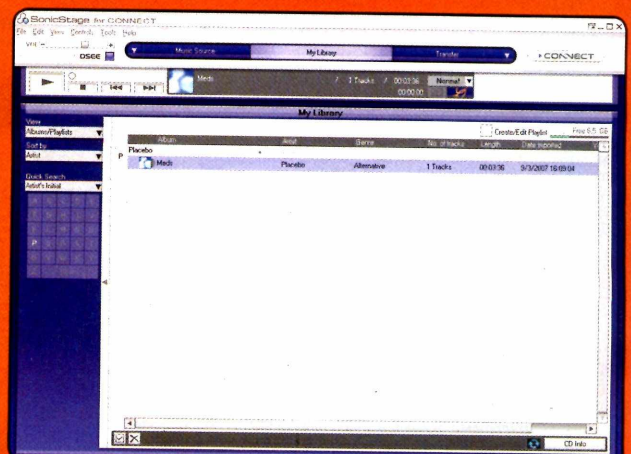
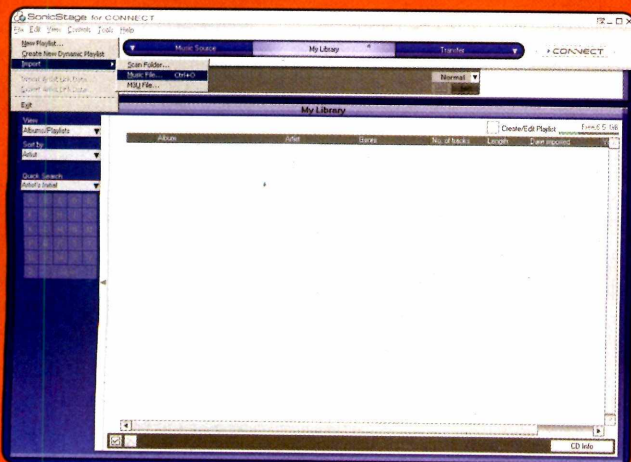
## Aprenda a diminuir suas músicas

Feitos os downloads, efetue a instalação do SonicStage 3.3 (Obs.: Para instalar o software é necessário estar conectado à Internet, pois ele necessita de algumas atualizações). Com o programa instalado, execute-o e vá ao menu FILE -> IMPORT -> Music File...

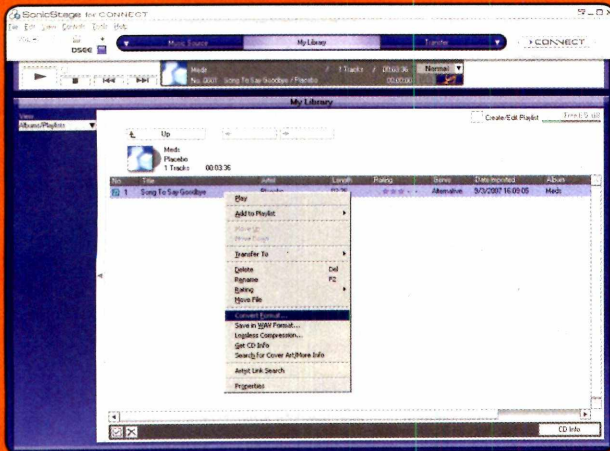
Nessa janela, selecione o arquivo a ser importado (atenção ao tamanho do arquivo para que possa perceber a diferença no término do processo). Você pode importar a quantidade de músicas que desejar. Neste tutorial veremos apenas uma para demonstrar a diferença de tamanho.



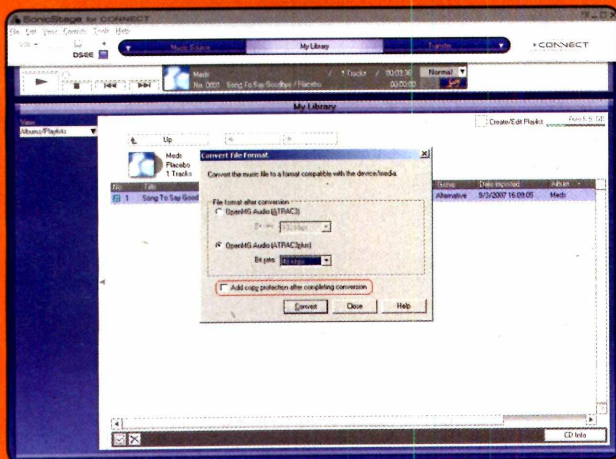
O SonicStage separa as músicas por álbuns. Como apenas uma música foi importada, aparece somente um álbum. Entre nele com um duplo clique.



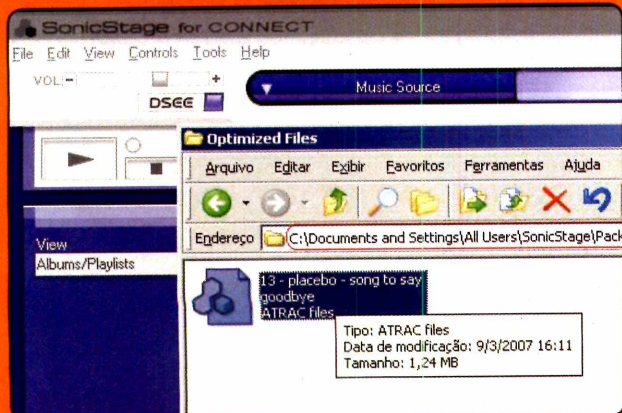
Selecione a música a ser convertida. Dê um clique com o botão direito do mouse e clique em Convert Format...



Insira as informações como se pode ver na janela a seguir. Não se esqueça de desmarcar a caixa de add copy protection after completing conversion, senão será adicionada uma proteção que impossibilitará a reprodução das músicas em seu PSP. Feito isso, clique em Convert.

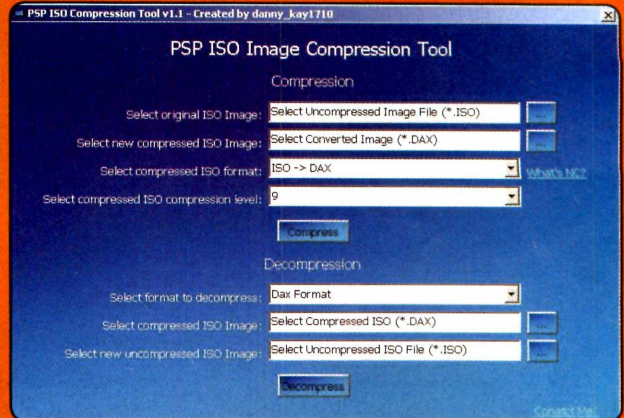


Pronto. O arquivo já foi convertido e já se pode notar a diferença de tamanho.

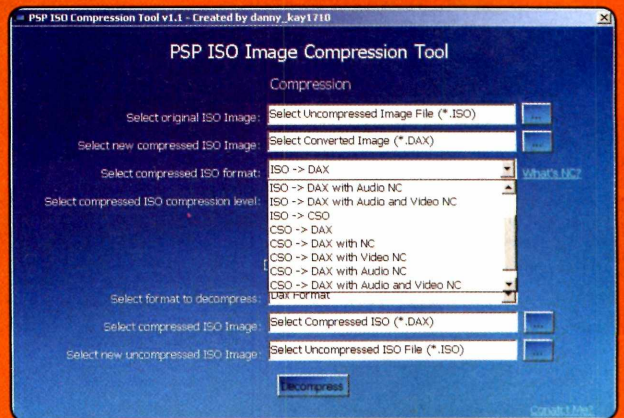


Obs.: Os arquivos convertidos serão salvos no diretório que descreve a imagem acima. Para que eles possam ser reproduzidos corretamente em seu PSP, é necessário alterar a extensão do arquivo de OMA para AA3.

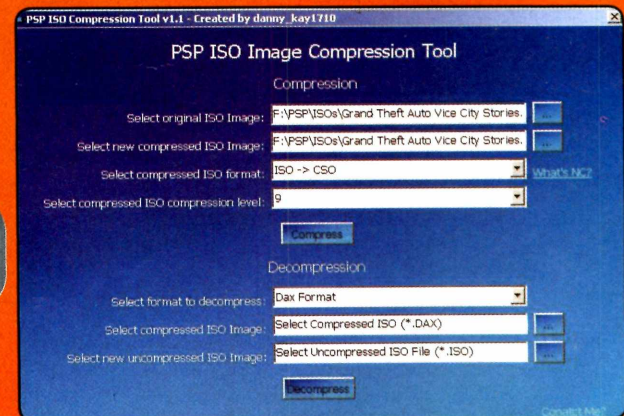
Agora, transformar jogos em joguinhos. Após feito o download do software PSP ISO Compressor, basta descompactá-lo utilizando seu programa padrão, como WinZip, WinRAR etc. Execute o programa, esta é sua interface principal:



Veja com quais formatos de arquivos é possível trabalhar nele:



Será usado o formato CSO por possuir um melhor grau de compactação. Primeiramente selecione a opção ISO -> CSO. No campo Select Original ISO image, informe o diretório em que está sua imagem ISSO. Deverá ficar da seguinte forma:



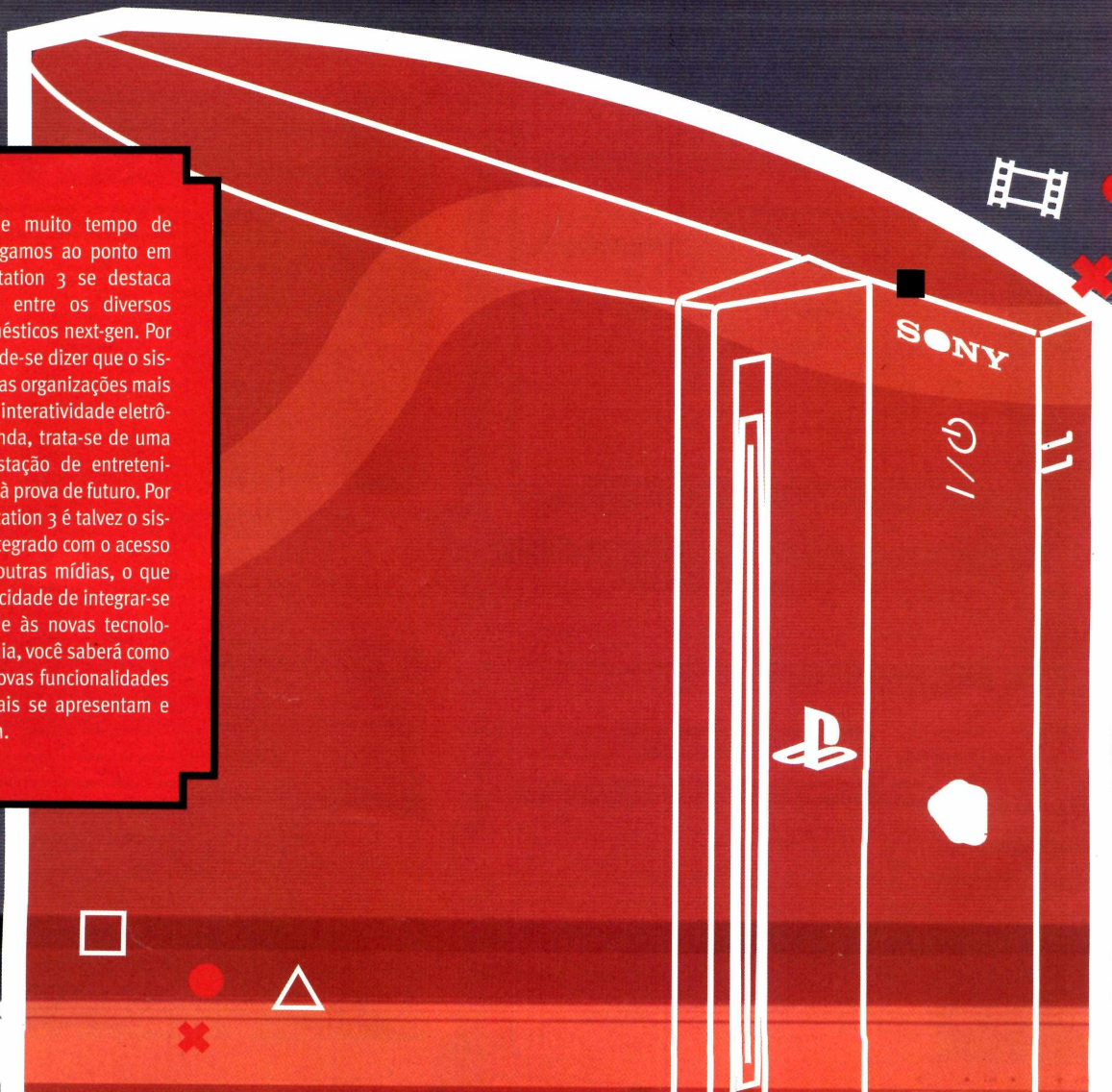
Depois disso, basta clicar em Compress para que se inicie o processo. **PSW**

PS3

# O FUTURO AUDIOVISUAL EM SUAS MÃOS

por Felipe Levra

■ Depois de muito tempo de aguardo, chegamos ao ponto em que o PlayStation 3 se destaca naturalmente entre os diversos consoles domésticos next-gen. Por enquanto, pode-se dizer que o sistema é uma das organizações mais completas de interatividade eletrônica. Mais ainda, trata-se de uma verdadeira estação de entretenimento digital à prova de futuro. Por quê? O PlayStation 3 é talvez o sistema mais integrado com o acesso à Internet e outras mídias, o que lhe dá a capacidade de integrar-se com facilidade às novas tecnologias. Neste guia, você saberá como as diversas novas funcionalidades de audiovisuais se apresentam e se comportam.





## ATENÇÃO

Até o fechamento desta edição, a versão 2.0 do firmware do PS3 estava sendo preparada pela Sony, mas ainda não tinha data de lançamento marcada. Repare que este guia foi preparado seguindo a versão 1.54, que segue essencialmente o mesmo molde das versões posteriores, 1.60 e 1.70. Quando a versão 2.0 for lançada, certifique-se de visitar [www.psworld.com.br](http://www.psworld.com.br) para conferir as maiores mudanças. No futuro, a PSWorld irá lançar uma compilação de atualizações do PS3 reunindo as maiores novidades nas versões posteriores.

## Glossário

**1080p** – resolução de 1920x1080 pixels progressivos.

**1080i** – resolução de 1920x1080 pixels entrelaçados.

**HDMI** – High Definition Multimedia Interface. Este protocolo é o padrão de transmissão de imagens em alta definição. Ele não apenas carrega informação de imagens, mas de som também. Portanto, esqueça os muitos cabos do passado. Com apenas 1 cabo HDMI, é possível enviar muita informação digital sem perda de qualidade. É capaz também de transmitir imagens de resoluções menores.

**Cabo videocomposto (cabo RCA ou AV)** – sinal de vídeo é enviado através apenas de um canal (normalmente indicado pela cor amarela). Sujeito à interferências, sinal de inferior qualidade. Áudio é separado por 2 canais, estéreo.

**Cabo videocomponente** – sinal de imagem é dividido em luz e cores. Elas são divididas em três, verde, azul e vermelho, gerando maior definição. O sinal de áudio é estéreo e separado em dois canais.

**Cabo S-Video** – Separate Vídeo. Separa o fluxo de imagem em brilho e cor. Transmite somente imagens, deixando o áudio para a conexão AV estéreo.

**HDCP** - High-bandwidth Digital Content Protection. Protocolo de segurança desenvolvido para proteção contra cópia indevida e infração de direitos autorais.

**DRM** – protocolo de segurança contra cópia e playback indevido de material sob copyright. Arquivos de música comprados de sites de gravadoras, por exemplo, contêm um DRM que determina que ele só seja reconhecido por um único tipo de player.

**SD** – Standard Definition. Definição de imagem de resolução normal, atualmente significa 480i ou 480p.

**HD ou HDTV** – high definition ou high-definition television. Trata-se de resolução de imagem igual ou superior a 720p em formato 16:9.

**HT** – Home Theater.

## Uma dica de copyright

O manual do sistema alerta que, se for identificado que um conteúdo audiovisual é protegido por direitos autorais, o sistema irá diminuir sua qualidade ou até mesmo não tocá-lo. Às vezes, não há como saber de que maneira o sistema identifica o material protegido por copyright, mas fique atento para não infringir o conteúdo intelectual dos outros.

## Vídeo

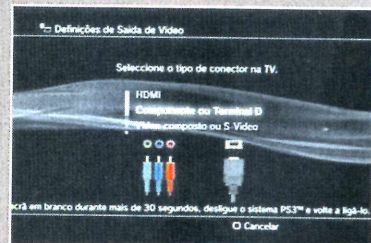
## Modos e qualidades de reprodução de vídeo

O PS3 já vem com um cabo RCA comum para exibição de imagens. Você deverá comprar um cabo videocomponente ou um cabo HDMI dependendo da resolução de sua televisão.

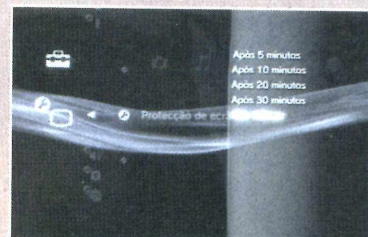
### Conexão de Entrada na TV e Resoluções de Vídeo Suportadas

- ▶ HDMI - 1080p / 1080i / 720p / 480p
- ▶ Videocomponente - 1080p / 1080i / 720p / 480p / 480i
- ▶ Videocomposto (cabo AV/RCA incluso) ou S-Video - 480i

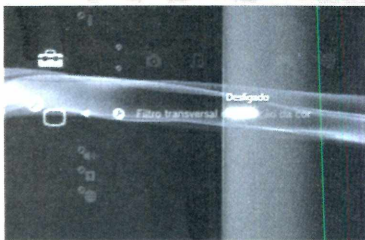
Para mudar a resolução da tela, vá a Menu Principal>Definições>Definições de Apresentação>Definições de Saída de Vídeo. Escolha a opção mais apropriada para seu televisor. As imagens irão ajudar na escolha. Logo em seguida, selecione seu tipo de televisor: 4:3 (televisões de telas quadradas) ou 16:9 (telas retangulares, proporção de cinema).



Se você usa um televisor de plasma, a opção Protecção de Ecrã pode ajudar a não deixar a mancha característica desses televisores.



Deixe uma opção de descanso de tela ligada. Aqui você também encontra a opção Filtro Transversal de Redução da cor.



É uma ferramenta destinada a reduzir o ruído de imagem produzido pelos cabos videocompostos.

## A revolução da alta definição

Quando se diz que o PS3 é à prova de futuro, não é brincadeira. A Sony anunciou um console capaz de reproduzir imagens a 1080p, que é a resolução máxima vigente da televisão digital e será a resolução padrão de alta definição por um longo período de tempo para diversos títulos de jogos, televisão e, principalmente, filmes.

Essas informações não servem só para deixá-lo ansioso para comprar uma HDTV o mais rápido possível. Pelo contrário, trata-se de uma boa notícia. Em certo momento no futuro, as transmissões de televisão, a resolução dos televisores, a qualidade dos filmes em Blu-Ray e HD-DVD e os jogos next-gen serão todos desenhados em 1080p. A Sony simplesmente garantiu que você ficasse pronto para o futuro. Agora, se sua televisão roda imagens em 480i, não há com que se preocupar. Você viu com detalhes como visualizar gráficos, vídeos, músicas, imagens e dados na melhor resolução possível de acordo com o seu cabeamento e com o seu televisor.

Para ficar blindado contra o futuro (pelo menos um futuro em médio prazo), quando for comprar sua televisão e seu home theater trate de observar os seguintes parâmetros para que possa aproveitar todo o conteúdo multimídia do PlayStation 3 e do mundo digital:

- ▶ presença de conector HDMI
- ▶ se quiser garantir que a televisão reproduza todos os discos Blu-ray sem problemas, cheque a presença do protocolo HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)
- ▶ resolução de, no mínimo, 1080i (1920x1080 pixels entrelaçados). O ideal é que a televisão reproduza 1080p (1920x1080 pixels progressivos)
- ▶ para assistir a transmissões de televisão digital brasileiras, um conversor digital deverá estar embutido na TV, dispensando o uso de set-up box

No que diz respeito à reprodução de som de seu home theater, confira:

- ▶ até 8 canais (7.1)
- ▶ conexão HDMI

## Leitura de vídeos

A visualização de vídeos no PlayStation 3 é um show à parte. A Sony tratou de aceitar algumas resoluções de vídeos mais populares na Web. Infelizmente, formatos, como .swf (flash vídeo do Youtube), .m4v (vídeo de iPod) e .mov (Quicktime), não são suportados. Confira a lista completa de vídeos e configurações suportados pelo PS3:

- ▶ Memory Stick Video Format - MPEG-4 SP (AAC LC), H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (AAC LC) – Este é um formato comum de vídeo presente nos Memory Sticks de PSP.
- ▶ MPEG-1 (MPEG Audio Layer 2) – Formato comum presente em VCDs
- ▶ MPEG-2 PS (MPEG2 Audio Layer 2, AAC LC, AC3 (Dolby Digital), LPCM) e MPEG-2 TS (MPEG2 Audio Layer 2) – formatos de reprodução de DVDs de vídeo.

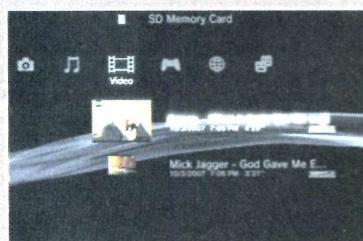
É possível redimensionar os vídeos para encaixar na tela de sua televisão, além da execução de controles simples de áudio e playback.

A leitura de vídeos é simples, intuitiva e, o melhor de tudo, automática. A mídia pode estar em um CD, cartão de memória ou no próprio HD do sistema: o PS3 a lê instantaneamente. Nada de esperar que um player abra uma janela e o arquivo seja carregado.

Uma curiosidade fica com os arquivos gravados no sistema. É possível selecioná-los a partir de uma miniatura que exhibe um preview em movimento. É uma interface gráfica bastante amigável e excepcionalmente bem-feita.

Quanto à dificuldade de dar playback em alguns tipos de arquivos, existem vários softwares na Internet capazes de fazer conversões para o PlayStation 3, como o PS3 Video Converter.

Para ler seus dados de vídeo, coloque uma mídia no drive, um cartão de memória no slot ou um dispositivo USB. A seguir, escolha Vídeo no Menu Principal. Navegue entre as pastas e toque o vídeo escolhido.



## Leitura de imagens

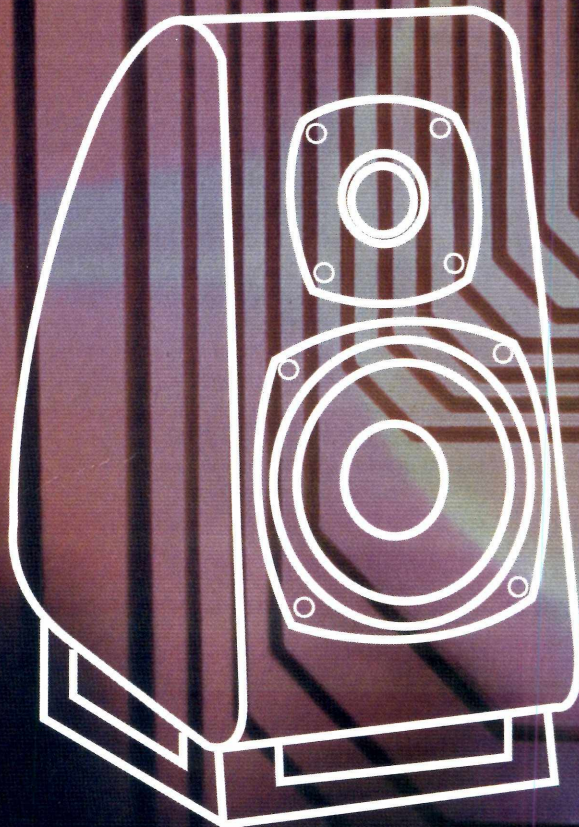
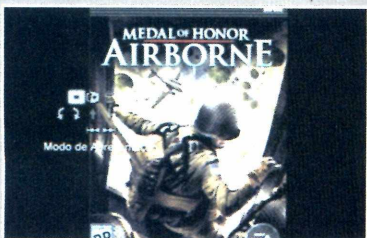
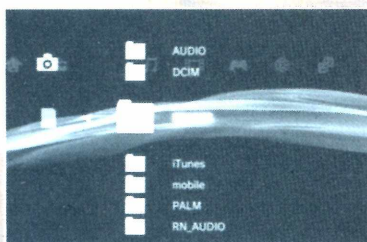
As imagens suportadas são as seguintes:

- ▶ JPEG
- ▶ TIFF
- ▶ BMP
- ▶ GIF
- ▶ PNG

**Um aviso:** nem todos os tipos de imagens .jpg são visualizáveis. Uma solução para esse problema pode estar em atualizar seu sistema para uma versão posterior, que suporte imagens com codificações avançadas.

Na hora de visualizá-las, é possível girá-las, redimensioná-las, configurar uma apresentação tipo descanso de tela e aplicar efeitos de transição.

Para visualizar suas imagens, coloque uma mídia no drive, um cartão de memória no slot ou um dispositivo USB. A seguir, escolha Fotografia no Menu Principal. Navegue entre as pastas e visualize suas imagens.

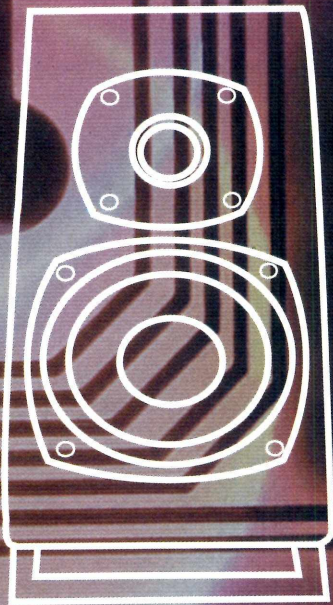


## Modos e qualidades de reprodução de áudio

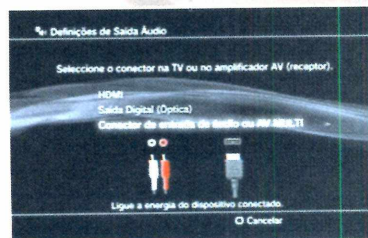
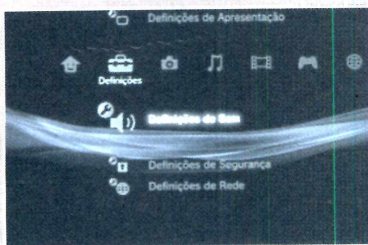
É mais fácil compreender a reprodução de áudio no PS3. O sistema possui três saídas de áudio: HDMI, Digital Out (Óptica) e AV (estéreo). Basta saber que a conexão HDMI apresenta todos os formatos de áudio, ou seja:

1. estéreo, apenas dois canais de áudio
2. 6 canais de áudio (5.1)
3. 8 canais de áudio (7.1)

O cabo RCA incluso com o sistema já dá conta da reprodução de áudio estéreo. Com o cabo videocomponente, você ainda terá seu sistema rodando em apenas dois canais, a não ser que você coloque o cabo Digital Out no seu Home Theater. Se ele suportar uma entrada HDMI, é possível aumentar ainda mais a qualidade



do som. Para efetuar essas mudanças, vá a Menu Principal > Definições > Definições de Som > Definições de Saída de Áudio. Agora, seu áudio será ajustado.



## Leitura de áudio

Uma boa notícia para os fãs de MP3. Não apenas é possível executar os seus bons arquivos .mp3 mas também é possível copiá-los para o disco rígido do sistema e ouvi-los enquanto navega na Internet, por exemplo.

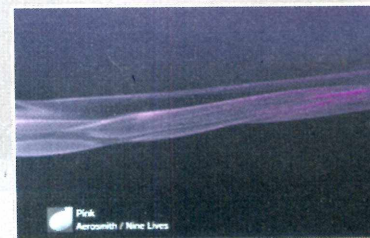
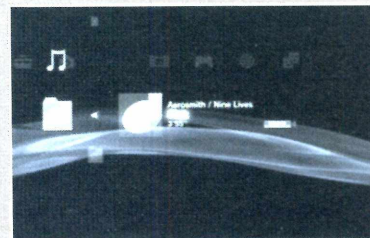
### Lista completa de áudios suportados para leitura no PS3:

- ▶ Memory Stick Audio Format (ATRAC)
- ▶ MP3 (MPEG-1/2 Audio Layer 3)
- ▶ MP4 (MPEG-4 AAC)
- ▶ WAVE (Linear PCM)

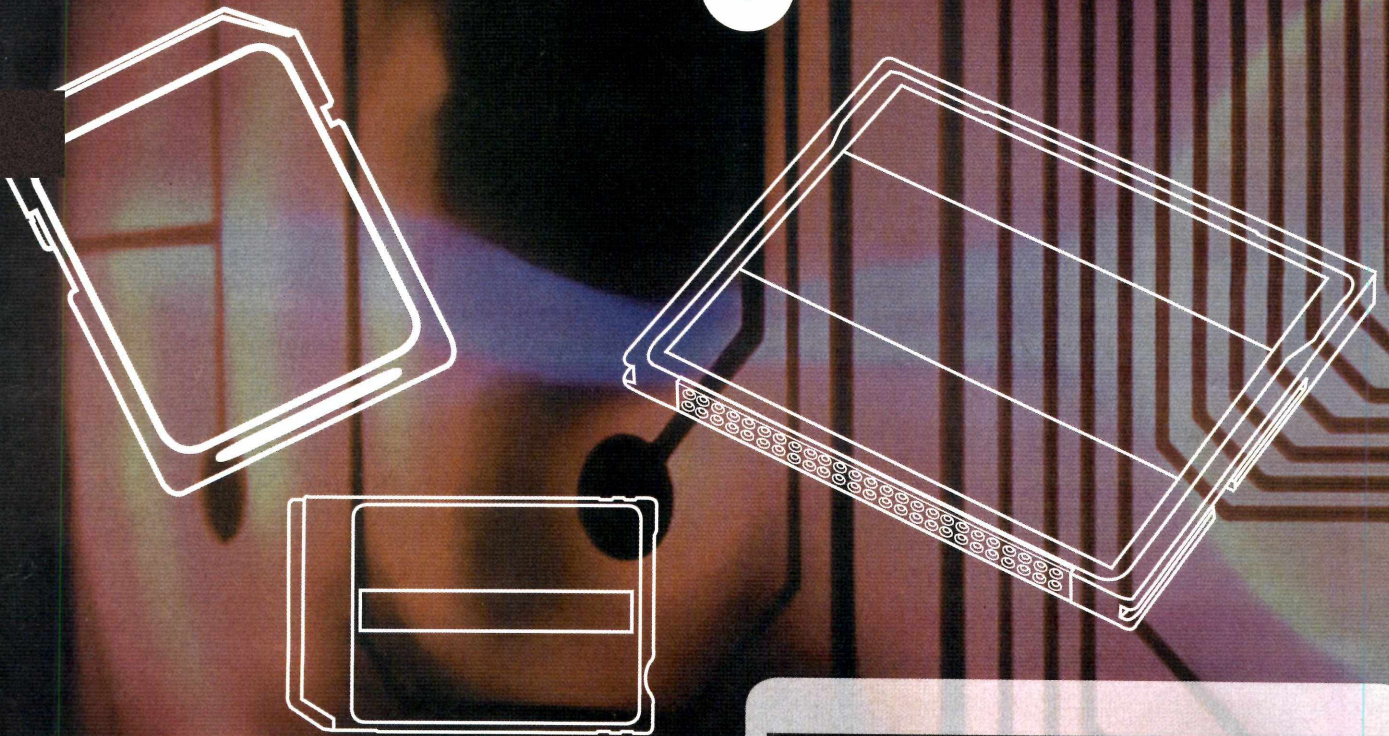
**Fique atento:** alguns arquivos com DRM poderão não ser executados.

Uma curiosidade é que você poderá destrinchar seus velhos CDs de música e transformá-los em ATRAC, AAC ou MP3, você é quem escolhe. Para fazer isso, coloque um CD de áudio e espere até que o ícone apareça no menu principal. Aperte **▲** e seleione Importar. O codec padrão é AAC em qualidade de 128 Kbps. Para mudar o codec de importação, vá a Menu Principal > Definições > Definições de Música > Importação de Áudio CD. Seleccione o codec e a qualidade. Quanto maior a taxa de kbps de qualidade, maior o tamanho do arquivo. No mesmo local, a reprodução crossfade indica a duração de silêncio de intervalo entre as músicas. A frequência de saída de áudio é a terceira opção. A taxa de hertz de áudio não comprimido (WAV) costuma ser de 48 khz. Já a de MP3 costuma ser de 44.1 khz. Você não poderá importar áudio se algum tipo de conteúdo estiver sendo visualizado. Fique atento, pois alguns discos de áudio possuem proteção anticópia impossibilitando a importação.

A leitura de áudio também é muito rápida. Para ler seus dados de áudio, coloque uma mídia no drive, um cartão de memória no slot ou um dispositivo USB. A seguir, escolha Música no Menu Principal. Navegue entre as pastas e toque a música que desejar.



# Armazenamento \*



## Leitura de discos Blu-ray e DVDs

Diversas pessoas já se perguntaram se o sistema de discos de filmes Blu-ray possui uma trava de região, tal qual os DVDs. A resposta, aparentemente, é sim. Os consoles norte-americanos saem de fábrica com a região denominada "A" – Américas (Norte, Sul e Central), Coréia, Japão e Sudeste Asiático. Já para a reprodução de DVDs, somente são aceitos os DVDs de região 1.

Confira a lista de discos aceitos no sistema:

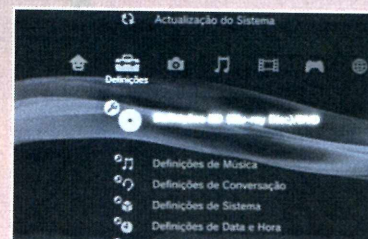
- ▶ Blu Ray
  - PS3 BD-ROM
  - BD-ROM
  - BD-R
  - BD-RE
- ▶ DVD
  - PS2 DVD-ROM
  - DVD-ROM
  - DVD+R/RW
  - DVD-R/RW
  - AVCHD

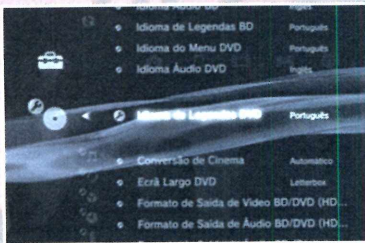
- ▶ CD
  - PS2 CD-ROM
  - PS1 CD-ROM
  - CD-DA (CD de áudio)
  - CD-R/RW
  - Super Áudio CD

Confira as travas de região para cada disco:

- ▶ Blu-ray – Região A
- ▶ DVD – Região 1 e ALL
- ▶ PS3 BD-ROM – 1 e ALL
- ▶ Discos de PS2 e PS1 – NTSC, U/C

Para melhor exibição de conteúdo gravado em discos DVD ou Blu-Ray, é possível modificar alguns aspectos de visualização. Vá a Menu Principal > Definições > Definições BD (Blu-Ray Disc)/DVD.





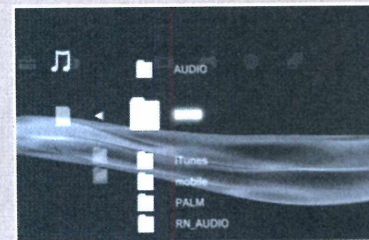
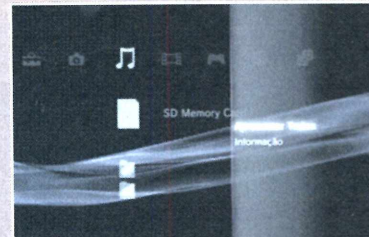
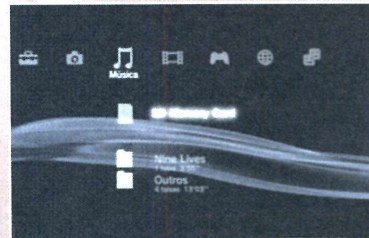
A partir daqui, é possível mudar algumas configurações:

1. Em Idiomas, escolha a língua padrão dos seus discos Blu-ray e DVD.
2. Em Conversão de Cinema, você poderá aumentar a qualidade de material gravado em discos Blu-ray e DVD. Quando algum tipo de conteúdo é gravado em qualidade 480i em um DVD ou disco Blu-ray, essa função aumenta a qualidade de imagem, elevando ao modo progressivo.
3. Em Ecrã Largo DVD: se você possui uma televisão quadrada (4:3) e não widescreen (16:9), você não gostaria de ver seus filmes DVDs rodando achatados, certo? Escolha Pan e Scan para eliminar as faixas pretas na parte inferior e superior da tela. Determine Letterbox se quiser as faixas pretas.
4. Formato de Saída de Vídeo BD/DVD (HDMI) – Você escolhe manualmente qual o melhor formato de saída de vídeo de discos Blu-ray ou DVDs usando um cabo HDMI. Em automático, o PS3 determina sozinho. Em RGB, o sinal é dividido em três cores primárias. Já em Y Pb / Cb Pr / Cr, o sinal é vazado como vídeo componente. Alterne entre os três de acordo com sua televisão.
5. Em Formato de Saída de Áudio BD/DVD (HDMI), é possível escolher entre dois formatos de áudio: PCM Linear e Bitstream via cabo HDMI. O primeiro é vantajoso para quem tem uma televisão de alta definição com alto-falantes integrados. Já a segunda é mais interessante para quem tem receber acoplado a um home theater, já que o sinal fica “inteligível” e o HT consegue discernir se o áudio é Dolby Digital TrueHD, 5.1, DTS etc. As mesmas definições servem para a próxima opção, Formato de Saída de Áudio BD (Digital Óptico).

## Leitura de cartões de memória, CDs e DVDs gravados com dados

Uma das grandes vantagens do videogame da Sony de 60 GB é que todo e qualquer material audiovisual (imagens, sons e vídeos suportados) pode ser importado tanto por cartões de memória (Memory Stick, SD MC e Compact Flash), CDs gravados ou até mesmo DVDs de dados. Isso facilitará bastante a sua vida.

Quando colocar uma mídia no drive, o PS3 tentará categorizar todos os arquivos audiovisuais automaticamente nos seus lugares (Música, Vídeo e Fotografia). Porém, se o arquivo desejado estiver oculto em alguma pasta, será necessário buscá-lo. Coloque a mídia no drive, selecione a categoria audiovisual desejada e aperte **▲** sobre a mídia. Selecione Apresentar Todos. Navegue por entre as pastas para encontrar o arquivo desejado. Grave no seu HD interno, se preferir. **PSW**



# O CAMINHO DA PIRATARIA

por Claudio Pereira

## Conheça os mares por onde passam os bites dos games alternativos

■ Já diz o ditado popular: não se pode remar contra a maré. Neste mundo, a indústria de games é, seguramente, a que mais sofre com a tal da pirataria. Os filmes e CDs de música também são pirateados aos montes (22% do que vendido de filmes no país é falsificado e 40% do que é vendido de música é cópia alternativa). Mas com os games, o mercado é mais ingrato (88% do que é vendido em nosso país, quando o assunto é jogo eletrônico, não passa de pirataria barata). Os motivos são vários. Mas o principal deles está justamente na facilidade com que os games podem ser conseguidos de forma alternativa. Veja a seguir todo o caminho que um pirateiro segue para conseguir o game com muita antecedência em todo o mundo.

### A produção do game

Durante o processo de produção, muitas vezes os produtores acabam fazendo versões demonstrativas para testes não comerciais do que será lançado no futuro. Por exemplo, *God of War II* teve uma demo jogada na E3 de 2006. Essa demo foi, obviamente, produzida no Sony Santa Monica Studio (estúdio de produção do game), que tratou de desenvolver uma demo jogável e estável durante o evento para a imprensa.

O que acontece, em muitos casos, é que essas versões "betas" (como são chamadas) acabam indo parar na mão de alguém com más intenções, que acaba replicando o produto e disponibilizando-o pela Internet. Só para citar um exemplo, durante a E3 de 2004, a Konami preparava uma demonstração de *Metal Gear Solid 3*. A turma de Hideo Kojima então descobre que o disco de demonstração havia sido roubado do estande da produtora. O resultado: não tardou mais do que duas semanas para haver uma cópia do game espalhada na Internet.



## O processo de busca

O veículo principal que fomenta a pirataria dos games não é apenas o barra-queiro que vende o pirata. Outro grande vilão é a própria Internet, que oferece brechas suficientes para proliferar qualquer tipo de informação (boa ou não para o mundo).

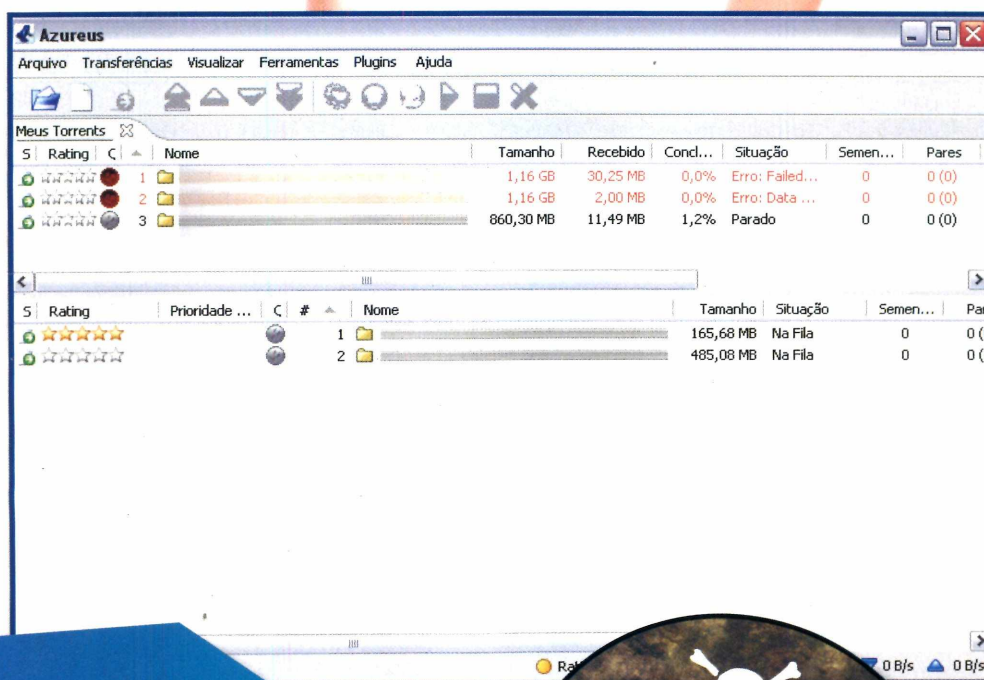
No caso dos games, o que acontece envolve basicamente um sistema chamado P2P (Peer to Peer), em que o software ou arquivo disponibilizado é compartilhado entre todos os usuários que estiverem fazendo o download. Ou seja, quanto mais gente estiver baixando o arquivo, mais rápido ele virá para sua máquina. A pessoa que tem o game original faz uma cópia do jogo para seu computador e disponibiliza para a rede virtual em sites que usem este sistema.

Na lista dos maiores portais, temos duas categorias: os abertos ao público e os exclusivos para quem é do clube. No primeiro caso, sites, como The Pirate Bay (<http://thepiratebay.org/>) e MiniNova ([www.mininova.org](http://www.mininova.org)), são os cam-

peões de audiência. Já no segundo caso, o usuário só pode usar o site caso seja convidado por alguém já cadastrado no sistema. A lista compreende poderosos portais, como Torrent Leech (<http://www.torrentleech.org/>), Torrent Underground ([www.media-underground.net](http://www.media-underground.net)) e Black Cats (<http://www.blackcats-games.net/>).

O processo é simples: basta você procurar pelo nome do game na categoria que já é dividida por console, escolher o link que tiver o maior número de usuários compartilhando o download (seeds é quem já tem o arquivo completo e está apenas sendo camarada em disponibilizar o arquivo, enquanto que leeches são aqueles como você, que ainda estão fazendo o download do arquivo) e fazer o download do torrent.

O torrent nada mais é do que um arquivo de registro do download que você está começando a fazer. Ele é lido em programas que usam o sistema P2P. Na lista, há os best-sellers uTorrent ([www.utorrent.com](http://www.utorrent.com)) e Azureus (<http://azureus.sourceforge.net/>).



PS2



### Do PC para o DVD

Feito o download do jogo via torrent, tudo que o pirateiro precisa agora é de um gravador de DVD na máquina e um programa para "queimar" o jogo. No caso dos games de PS2, costumam usar bastante um programa chamado Alcohol 120% (<http://www.alcohol-soft.com/>), porém o mais indicado é o próprio Nero Burning Rom (<http://www.nero.com/>). O processo de gravação, consiste basicamente em descompactar o arquivo que foi pego na internet que irá gerar um arquivo ISO (o formato da imagem feita do game). Cabe ao programa de gravação ter uma opção de gravar o tal "jogo.iso", lembrando que, no caso do PS2, quanto menor for a velocidade da gravação melhor rodará o game no aparelho.

### Na hora do teste...

O processo de gravação dura no máximo uns 15 minutos (tempo para o pirateiro replicar dezenas de cópias de um mesmo game antes de comercializar com algum barraqueiro ambulante).

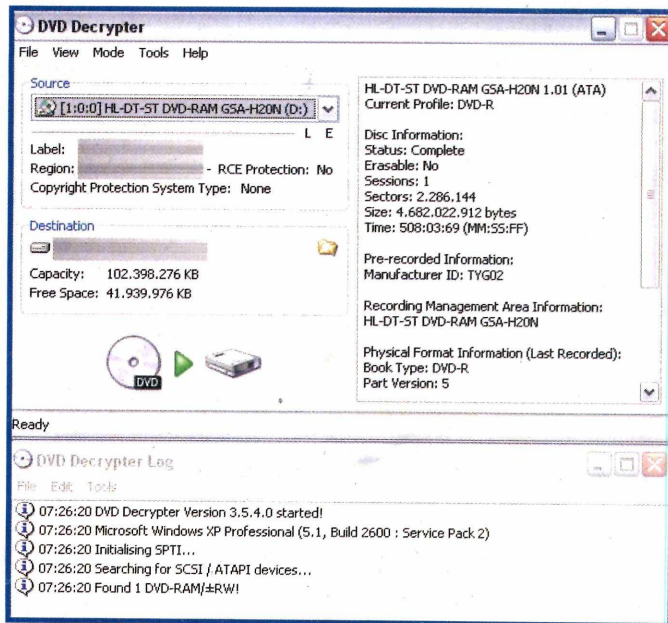
A escolha da qualidade da mídia é muito importante. Reza a lenda que, quanto mais escura a mídia, melhor será gravado o jogo. Na verdade o importante é identificar a qualidade total do produto. Mídias da marca RitekGo5 são as melhores para não cegar o canhão do PS2, ao passo que tranqueiras de marcas genéricas vendidas em tubos são como agulhas que perfuram o olho do aparelho.



▶ A versão beta de Half-Life 2 para PC foi roubada e virou caso de polícia

### Quem prefere duplicar...

Em muitos casos, o pirateiro já possui uma cópia do jogo que necessita duplicar (ou triplicar, quadruplicar...). Nesse caso, o programa mais usado para criar a imagem do game é o DVD Decrypter (<http://www.dvddecrypter.org.uk/>). Ele também é capaz de gravar imagens .iso no DVD, porém, no caso do PS2, o melhor mesmo é o Nero.

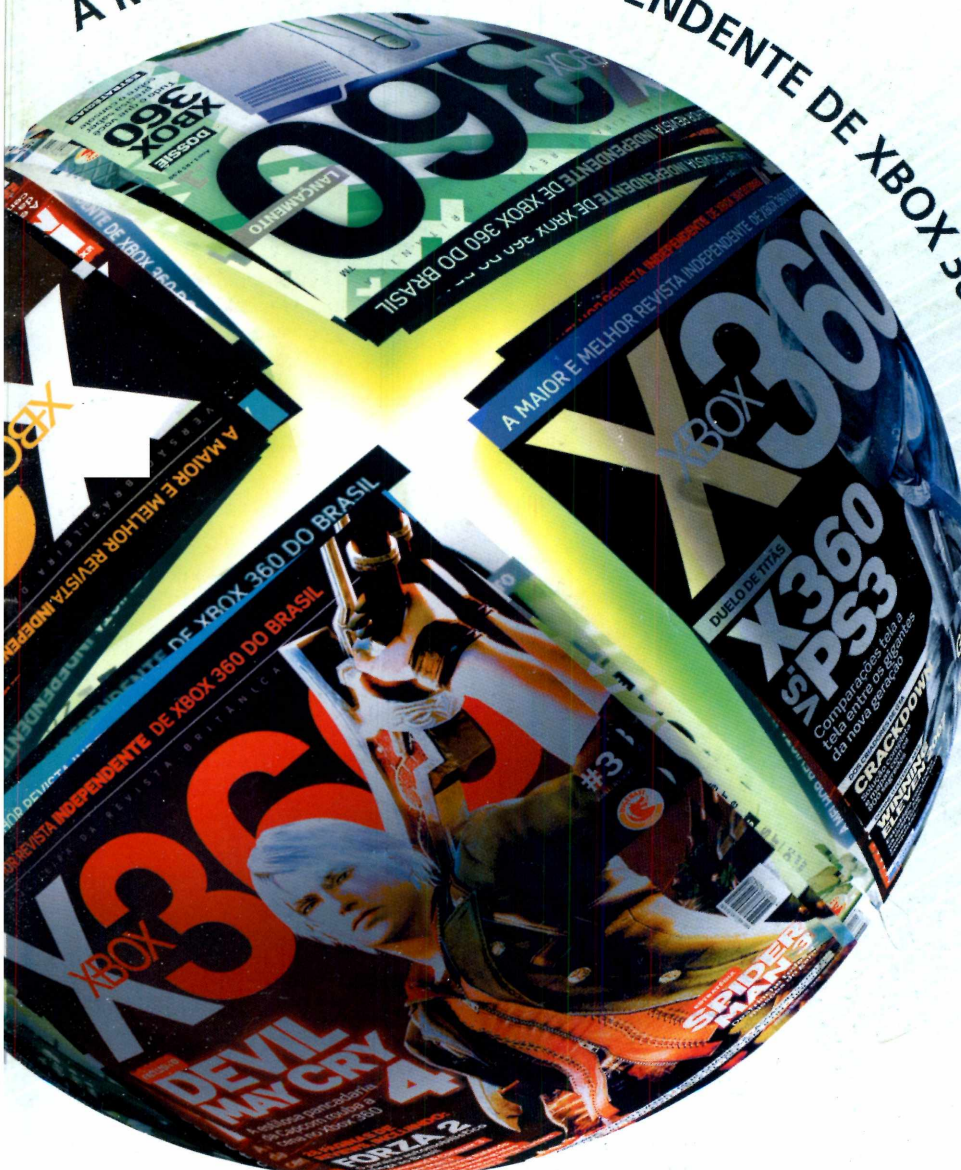


### Uma prevenção já está sendo feita

Viu como o caminho da pirataria é mais fácil do que se imagina? Pensando nisso, o mercado de games está se transformando nos últimos anos. A principal medida caminha com a vilã da história: a Internet. Hoje, muitos produtores estão optando por criar games online (os famosos MMOs). Só assim o jogador é obrigado a usar um sistema completamente oficial caso queira se beneficiar de todos os recursos do game.

Além disso, no caso dos consoles da nova geração (Wii, PS3 e Xbox 360), o que praticamente todas as empresas têm feito é disponibilizar uma versão demonstrativa do game na rede online de cada console. A filosofia nessa prática é objetiva: muitos jogadores acabam baixando ou comprando um game alternativo puramente para conhecê-lo. Com isso, é melhor disponibilizar uma versão demonstrativa gratuitamente e oficialmente para que ele veja se o game vale a pena. Essa é a tendência, que promete não extinguir com a pirataria, mas diminuir drasticamente a sua proliferação. É o que esperamos!

A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



A X360 é revista de XBOX 360 mais vendida da Inglaterra. Seu conteúdo não fica no superficial e vai a fundo no universo dos games. Em suas 100 páginas, uma equipe que não tem medo da verdade faz as melhores análises, os previews mais quentes, dá dicas arrasadoras e mostra as estratégias completas dos games que estão bombando pelo mundo. Confira nas bancas ou no site.

**X360**

A REVISTA INDEPENDENTE

[www.revistax360.com.br](http://www.revistax360.com.br)



DIGERATI

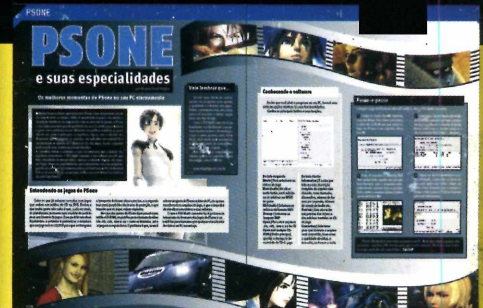
# Matérias técnicas especiais para você dominar seu console



Tutorial para instalar a proteção no PStwo



Conteúdo multimídia (filmes, músicas e imagens) no PSP



Guia para extração de CGs do PSone

## NA REVISTA

### PSone e suas especialidades

Aprenda a extrair vídeos, músicas e texturas bitmaps dos jogos de PSone

### Network Adaptador de Cabo a Rabo

Siga todas as instruções do guia para jogar os títulos de PS2 online

### O passado no seu PS2

Relembre os grandes clássicos que fizeram sucesso no passado utilizando emuladores

### HD externo no PS2 e no PStwo

Rode seus jogos favoritos sem desgastar o seu console

### Funções extras para o PS2

Conheça dois programas que farão do seu PS2 uma estação de entretenimento

### Utilidades para a USB do PS2

Transferências de arquivos de dispositivos removíveis sem utilizar conexões de rede

### Proteção para o PStwo

Saiba como fazer o seu PStwo funcionar perfeitamente por muitos anos

### Descubra o verdadeiro poder do PS2

Extraia toda a qualidade de vídeo e som que o PStwo pode oferecer

### Head Shot no portátil

Relembre os seus tempos de Lan House jogando Counter-Strike no seu PSP

### Utilize ao máximo as funções do PSP

Aprenda novas funções para rodar jogos de PSone no PSP

### Você online na network do PS3

Siga todas as dicas e aprenda a conectar-se sem problemas na rede do PS3

### Mais jogos em seu HD

Ganhe mais espaço para armazenar os seus games

### Filmes, Músicas e Imagens no PSP

Aproveite melhor as funções do seu aparelho sem gastar muito dinheiro

### O caminho da pirataria

Conheça os mares pelos quais passam os bites dos games alternativos

### GTA San Andreas em português

Entenda o mundo de violência, dinheiro e libertinagem de CJ e seus comparsas

### Converta DVD+R em mídia prensada

Aprenda a enganar o leitor do seu PS2 e faça com que ele reconheça qualquer tipo de DVD

### Da Internet para o Memory Card

Obtenha todos os extras do jogo sem colocar as mãos no controle

### Hackeando o Eye Toy

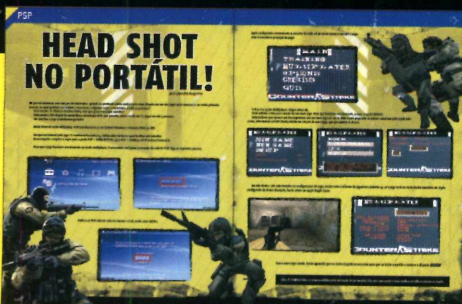
Guia prático para você usar a câmera do PS2 em um computador

### O Futuro Audiovisual em suas mãos

Saiba como as novas funcionalidades de audiovisuais se apresentam

### Esticando seu Stick

Aprenda a diminuir o tamanho dos seus ISOs e músicas pela metade



Jogue Counter-Strike no portátil da Sony



Aprenda a instalar HDs externos no PS2



Informações a respeito do sistema online do PS2