

INCRÍVEL! +de 5000 DICAS! Além do que você encontra na revista, pegue aqui a senha exclusiva para milhares de truques na Internet!

SuperDicas

Dos editores da **EGM BRASIL** e **NINTENDO WORLD**

PlayStation

#01

Preço especial de lançamento
De **\$5,50**
por **\$3,90**

Aqui tem PS1!

- Os melhores games (ainda) exclusivos para o consóle
- Guia completo da última aventura de **HARRY POTTER**

Gol de placa!

WINNING ELEVEN 7 PS2

Tudo o que as outras revistas não contaram

Pancadaria total no PS2!

SOUL CALIBUR 2

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

- Serviço completo dos maiores games de luta do momento!
- Todos os segredos para você tornar-se um mestre!

Exclusivo!

MANHUNT PS2

Os criadores de GTA
aprontam de novo

**CONSOLES,
GAMES,
JOYSTICKS...**
Concorra a mais
de 50 PRÊMIOS!

outubro de 2003



Silent Hill 3



Metal Slug 3



Chaos Legion



Splashdown:
Rides Gone Wild



7 898009 603260



JÁ ERA HORA!!!

Finalmente você tem uma revista de qualidade, exclusiva para o seu console! A SuperDicas PlayStation traz um novo conceito de serviços e notícias para o jogador de PSOne e PlayStation 2: tem tudo o que você precisa sobre o seu console, informações e imagens exclusivas, que você vê aqui antes de outras publicações, e com um preço muito abaixo das outras! Mas não tem a obrigação de falar bem de tudo o que a Sony faz! Além disso, SuperDicas PlayStation oferece aos leitores páginas virtuais gratuitas! É só usar a senha encontrada em cada edição, entrar no site e acessar um banco de dicas e serviços grátis, algumas exclusivas para o site! É rápido e gratuito. Confira na última página como ter acesso a essas páginas! Bem-vindo à melhor revista de PlayStation do Brasil!



Visual arrojado, alta qualidade de imagens e telas e muito mais informações por página: qualidade assim, você só encontra na SuperDicas Playstation



MAIS notícias:

Chega de informações de segunda mão! Em SuperDicas PlayStation você encontra as notícias mais detalhadas e com mais qualidade do que nas concorrentes. Isso é possível porque a revista conta com um time de jornalistas e analistas de alto nível, que procura se aprofundar nas análises de jogos, tendências do mercado, calendário de lançamento e notícias que chegam diretamente da Sony. A equipe que cuida de SDPlayStation é da Conrad Editora, a mesma que edita as mais conceituadas revistas de games do Brasil. Por isso, é fácil garantir qualidade e exclusividade ao novo título, pois você sabe: Conrad é + Game!!

MAIS serviços:

Um dos pontos altos da SuperDicas PlayStation é a qualidade do serviço oferecido aos leitores. Todas as dicas são testadas e selecionadas cuidadosamente para atender às necessidades dos jogadores de PSOne e PS2. O objetivo da revista é equilibrar truques e dicas de novos jogos que estão chegando às lojas e de revisar criteriosamente títulos antigos. Isso ajuda os jogadores a resolver problemas sem solução, criados por dicas ruins, publicadas em revistas descompromissadas com a qualidade.

MAIS avaliação:

Seu dinheiro vale muito, certo? Por isso, uma das funções de uma revista é colaborar com seus leitores na hora de avaliar as novidades que chegam às lojas e orientá-los na hora de comprar um jogo novo. Com critérios claros e rigorosos, a equipe de SuperDicas PlayStation cumpre esse papel ao manter-se isenta na hora de dar notas aos jogos. Se o título é bom, as notas vão ser boas. Se o título for ruim... nossa equipe tem o compromisso de zelar por suas economias, ao recomendar apenas jogos que valem a pena.

MAIS interatividade:

O leitor de SuperDicas PlayStation tem mais revista do que qualquer outro. Isso porque ele tem à sua disposição um site gratuito de dicas e truques exclusivos para seu console preferido: o PlayStation. A cada compra de revista, o leitor encontra uma senha que dá acesso a áreas restritas do... Lá, encontra gratuitamente páginas de detonados atuais, antigos, além de um enorme banco de dicas, com truques diferentes dos publicados na revista. O leitor é encorajado a imprimir e a colecionar dicas dos jogos que mais interessam. A cada mês, quando uma nova edição da revista chega às bancas, o site é alimentado com novos detonados e dicas. Enquanto você espera a nova edição da SuperDicas, descobre de graça novos detonados no site.

CHEGOU A REVISTA DEFINITIVA PARA QUEM É FÃ DE PLAYSTATION!

Que o PlayStation é a plataforma mais vendida no mundo não é novidade para ninguém. Os consoles da Sony dominam o mercado mundial de games, e contam com milhares de jogadores e fãs pelo mundo. E foi pensando nesse público fiel ao PSOne e PS2 que a Conrad Editora traz até suas mãos a **SuperDicas PlayStation**, a revista que traz tudo o que você precisa saber sobre os games mais quentes de seus consoles.

E mais: a sua revista não acaba nessas páginas. A **SuperDicas PlayStation** é a primeira revista do mundo com páginas virtuais! Confira na última página como usar a senha exclusiva que lhe dá acesso a um número inimaginável de dicas, truques, códigos, mapas e outras coisas via internet. E a cada mês uma nova senha será divulgada na revista, liberando ainda mais e mais páginas virtuais.

Esqueça tudo o que você já viu antes. A partir de hoje, **SuperDicas PlayStation** é a sua revista definitiva.



Participe da SuperDicas PlayStation enviando suas dúvidas, elogios, críticas e dicas para:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 015339-020
Ou e-mail: cartas.sdp@gameworld.com.br

SuperDicas PlayStation

www.gameworld.com.br
www.superdicasplaystation.com.br

CONSELHO EXECUTIVO

André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação
Newly Russo
Editor Executivo
Renato Villegas
Editor
Fábio Santana
Designers
Ana Franco, Kéven Frank e Robson Teixeira
Revisora
Andréa Aguiar
Colaboradores
Eduardo Trivella, Eric Araki, Fábio Michelin,
Gilmar Vieira, Márcio Venonise, Pablo Miyazawa,
Rodrigo Guerra (texto), Antonio do Amaral Rocha,
Homero Leonai, Cacau Labate (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor
Alexandre Monti
Secretário Gráfico
William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Edilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

WEB

Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters
Maíra Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora
Luciana Eschaghes
Executivas de Contas
Elaine Pazini
Assistente Comercial
Krisley Camilo
Tel: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Vendas Diretas
Chris Peruch
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Diretor de Negócios
Décio Casadei
Gerente de Produto
Diego Daini
Coordenador de Marketing
Isac Coedes
Análise de Novos Projetos
Flávia Tavares
ADMINISTRAÇÃO
Diretora Administrativo-Financeira
Célio Pedroso Leite
Gerente Financeira
Solange Reis
Análise de Recursos Humanos
Síldele Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Support Técnico
André Jaccon
Artur Augusto Martins
SUPER DICAS PLAYSTATION,
Edição 01, outubro de 2003,
é uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDEDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho e Felipe Rasolilo
Fone: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 015339-020
Aclimação – São Paulo/SP
Tel: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição Dinap

ANER

INDICE

4

PSNEWS

Tudo o que rolou na ECTS e nas feiras de games europeias, games imperdíveis de PSOne e mais

9

PREVIEWS

KillZon está chegando para redefinir o gênero de tiro em primeira pessoa

16

ESPECIAL

Qual será o melhor Mod-Chips para o seu PS2? Não faça nada sem ler essa matéria antes!

19

SOUL CALIBUR 2

Um guia completo para você se tornar um mestre com qualquer tipo de arma

24

SUPERDICAS

Truques, dicas, códigos e trapaças para o PSOne e para o PlayStation 2. E tem mais na Internet!

30

SHARKZONE

Uma lista gigantesca de códigos para GameShark, para PSOne e PS2

36

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Nossos mestres em artes marciais lhe dão o caminho para vencer qualquer um

40

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Roteiro completo para o bruxinho

46

REVIEWS

Os games mais quentes do mês, analisados e avaliados por nossa equipe



Por Fabio Santana

ECTS 2003

Tudo o que aconteceu no maior evento de games da Europa



Esse é XIII, personagem principal do "Melhor Game do Show", da Ubi Soft

O final de agosto marcou o maior acontecimento de games da Europa: a Semana de Games de Londres. Foram sete dias recheados de eventos importantes para a indústria do entretenimento eletrônico, entre eles, a 14ª edição da tradicional ECTS (European Computer Trade Show), considerada a "E3 europeia".

Durante três dias (27 a 29 de agosto),

o Earls Court, em Londres, foi palco do show que reuniu fabricantes de hardware e periféricos, distribuidoras, desenvolvedoras e produtoras de games e editoras de revistas. Gigantes da indústria como Acclaim, Activision, Atari, Capcom, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, Konami, Midway, Sega, Sony, THQ, Ubi Soft e Vivendi Universal estavam presentes para promover as suas últimas criações (algumas retornando após anos sem participar do show).

A ECTS é um evento comercial (o "Trade Show" não faz parte do nome à toa), aberto apenas para membros da indústria dos games – produtores, revendedores, investidores, publicitários, jornalistas, etc. E é claro que a Conrad Editora não poderia ficar de fora dessa festa, então, sobrou pra mim a tarefa de arrumar as malas e partir para o Velho Continente.

Carros do lado contrário, glamour da realeza e muitos games

O Earls Court fica no coração de Londres, megalópole conhecida pelo clima frio e pela elegância da névoa que costuma cobrir a cidade. Porém, a Europa estava acabando de passar pelo verão mais rígido de sua história – o que não representou nenhuma novidade para um brasileiro. Em meio a gente do mundo inteiro e enfrentando o trânsito caótico da capital britânica, consegui chegar ao maior evento de games da Europa.

O evento desse ano foi menor que a ECTS 2002, inversamente proporcional ao novo tamanho da PlayStation Experience, que dobrou desde o último ano. Mesmo assim, as grandes produtoras de games, como já dito, marcaram presença.

A Atari trouxe um trailer inédito com 45 segundos de Driver 3, mostrando as peripécias de Tanner na cidade de Nice, na França. Infelizmente,

a qualidade não estava de acordo com o que todos esperavam (talvez por isso o game tenha sido adiado para o próximo ano). O game de Schwarza, Terminator 3, estava lá em vídeo também.

Um dos estandes mais visitados foi o da Konami, que apresentou o prometido e tão esperado trailer novo de MGS3. A nova sequência mostrava, além da densa selva, uma caverna com morcegos e mais piadinhas de cobra: "How do you like your snake? Rare? Well done? We recommend 'Solid'" ("Como você prefere sua cobra? Mal



Acima, a fachada do imponente Earls Court, no coração de Londres, preparado para receber o público europeu na PlayStation Experience. À direita, Karaoke Stage, da Konami, e Gran Turismo 4, da Sony, duas das principais atrações do evento, entre outras (à esquerda)



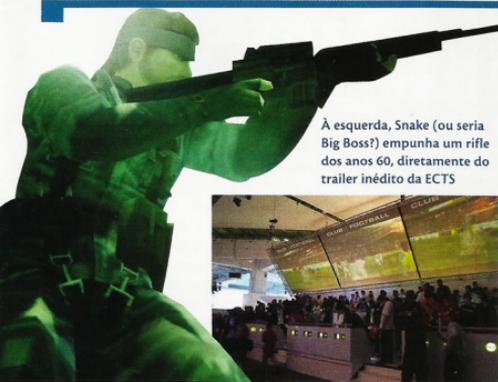
passada? Bem passada? Nós recomendamos "torrada" – brincadeira com o modo de preparar a comida e alusão ao novo sistema de sobrevivência de MGS3). Seguindo o clima da E3, a nova sequência termina com uma cena hilária: um crocodilo se aproxima de um guarda, que não dá importância ao réptil, mas é surpreendido quando descobre, tarde demais, que era um lobo em pele de cordeiro... quer dizer, cobra em pele de jacaré. Outras sensações do estande da Konami foram PES3, Karaoke Stage, Dancing Stage Fever e Castlevania: Lament of Innocence.

O braço europeu da Sony impressionou com uma linha de peso. Versões jogáveis das sequências GT4, Jak II, Ratchet 2 e Syphon Filter: Omega Strain agradaram bastante, e títulos originais não fizeram feio, como o assustador Ghosthunter e o divertido Dog's Life.

Diretamente da França, a Ubi Soft emplacou com novas versões de Beyond Good & Evil, XIII e Prince of Persia – tanto que garantiu o prêmio de melhor game da ECTS 2003.

O show ainda contou com outras softhouses trazendo demos já vistos na E3 e alguns inéditos, como a gigante EA, que fez jus ao seu tamanho com Need for Speed Underground, o novo The Lord of the Rings, SSK3 e Medal of Honor: Rising Sun. A Capcom mostrou Resident Evil Outbreak, Mega Man X7 e Maximo Versus Army of Zin, enquanto a Midway trouxe RoadKill e Spyhunter 2. A THQ atacou de Sphinx, Tak and the Power of Jujū e Broken Sword, e a Vivendi apresentou novidades de Starcraft: Ghost.

A grande decepção foi a ausência de um suposto vídeo de Killzone, o game de tiro em primeira pessoa que promete desbançar a supremacia de Halo do Xbox no gênero. Ainda assim, a mini-E3 trouxe novidades suficientes para rechearem algumas páginas com os games apresentados na ECTS. Confira na seção de Previews.



À esquerda, Snake (ou seria Big Boss?) empunha um rifle dos anos 60, diretamente do trailer inédito da ECTS



Acima, os visitantes da PlayStation Experience têm a oportunidade de jogar Pro Evolution Soccer 3 (a versão europeia de Winning Eleven 7, programada para novembro desse ano). Ao lado, uma luta de sumô entre velhos carecas com panos enfiados no rego – uma atração das mais constrangedoras que rolaram no Fight Alley

ECTS Awards

No segundo dia, aconteceu o tradicional ECTS Awards, em sua nona edição. A cerimônia foi apresentada pela jornalista Kate Russel, veterana do meio tecnológico e de games, e foi assistida pelos milhares de visitantes do evento. Os prêmios são distribuídos em duas categorias: "Melhores do Ano" e "Melhores do Show". Na primeira, eleita por leitores e editores de publicações importantes de determinados

países europeus, PES2 foi o vencedor na Inglaterra, Splinter Cell ganhou na Alemanha e GTA: Vice City teve a preferência dos italianos. Já na categoria "Melhores do Show", a Ubi Soft foi a grande vencedora, abocanhando os prêmios de Melhor Jogo do Show e Melhor Jogo de Console com XIII, Melhor Jogo Online com Everquest II e Melhor Jogo de PC com Far Cry.

Na categoria de "Melhores do Ano", Atsushi Inaba recebeu o prêmio pela sua obra Viewtiful Joe – eleito pela revista europeia Edge. Aqui, o produtor posa para fotos ao lado da apresentadora Kate Russel



PlayStation Experience

O grande destaque da Semana de Games de Londres foi a segunda edição da PlayStation Experience. Enquanto a E3 tem dias reservados para a imprensa e dias para o público, os maiores eventos dessa semana eram exclusivamente para membros da indústria de games. Justamente por isso, a Sony criou a PlayStation Experience, em 2002, em caráter experimental. Mas o sucesso foi tanto que o evento dobrou de tamanho esse ano. Do dia 28 a 31 de agosto, a galera europeia teve a chance de experimentar os games de PlayStation 2 que vão esquentar o fim do ano. A exibição estava dividida em áreas distintas: na arena Battle estavam games de guerra, o cantinho Play oferecia games musicais, o espaço Cartoon tinha jogos para a infância, o Adrenaline Park era o point dos esportes radicais, no Stadium estavam os títulos esportivos e as batalhas online rolavam em Network Gaming. Quest era o espaço para games de aventura e RPG e em 18+ Boudoir estavam os títulos mais violentos. Outros estandes incluíam a área Horror, que oferecia os jogos assustadores, Movie, que trazia as adaptações de filmes, Fight Alley, onde rolou a pancadaria dos jogos de luta e, na área Throttle, a velocidade era a regra. Cada área estava caracterizada de acordo com o tipo de jogo apresentado. Ao todo, cerca de 100 games fizeram a festa do público, além de muitas outras atrações especiais. A vedete do show foi a aparição de Hideki Kojima, o criador de MGS, que respondeu às perguntas do público em relação ao terceiro game da série. O gênio da Konami comentou alguns dos novos aspectos do game e insinuou que há planos para um próximo episódio de MGS, mas que ele não assumiria novamente o papel de diretor. Será? No passado, ele disse o mesmo sobre MGS3, então, só resta esperar... ■

Jogando sujo

ROCKSTAR GAMES POLEMIZA MAIS UMA VEZ COM MANHUNT

Depois de mudar o rumo dos videogames com a série Grand Theft Auto, a Rockstar resolveu virar tudo do avesso mais uma vez. A novidade é *Manhunt*, previsto para o PS2 no final do ano, e que nada tem a ver com o estilo desencanado de *Vice City*. E o negócio é polêmico como há muito não se via. A Rockstar está divulgando *Manhunt* como "um game sobre o horror no mundo real, sem monstros ou zumbis". O personagem central é James Earl Cash, um criminoso condenado à morte cuja execução é forjada. Após sua "falsa morte", ele é transformado na estrela de um chocante reality show: abandonado em uma cidade-prisão cheia de câmeras, Cash deve escapar de assassinos que querem trucidá-lo do jeito mais doloroso possível, ao vivo e em rede nacional. Suas opções: enfrentar os sádicos na raça ou se esconder sem fazer barulho. Com um enredo desses, dá para imaginar que a violência não será pouca. E se você achava agressivo demais espancar velhinhas em *GTA 3*, prepare-se: *Manhunt* abusa da carnificina. Além das armas tradicionais, o game traz facões de açougue, cacos de vidro e até sacos plásticos para sufocar os vilões. E para aumentar o fator "barra-pesada" os banditos andam em gangues, são mascarados, tatuados e vestem-se como militantes extremistas saídos de uma festa de Halloween. *Manhunt* é violência, selvageria e contravenção. Não sabemos se fará sucesso, mas está criando polêmica.



SONiM, a musa das canções de *Castlevania*: "chicote do amor" não é um pouco demais não?



Castlevania pop

Konami elege a estrela da campanha de Lament of Innocence

Todo grande lançamento japonês atualmente tem a imagem de uma estrela pop, seja através de músicas no jogo, dublagem ou mesmo em comerciais. Com o próximo *Castlevania*, não foi diferente. A Konami escolheu a artista SONiM para promover o game nos comerciais japoneses, com direito a evento de divulgação da notícia. A cantora vai aparecer vestida de Leon Belmont na campanha intitulada "Ai no Muchi", ou "Chicote do Amor" (sério!), e deve colaborar também com a música-tema. Se quiser saber mais sobre SONiM, é só visitar o site oficial: <http://www.harmonypromotion.co.jp/eej.html>. Se você não entende necas de japonês, pelo menos dá pra ver uma porção de fotos.

PREPARE SEU WANZER

Square-Enix revela o quarto game da série Front Mission

O remake do primeiro jogo da série, *Front Mission 1st* para PSone, era apenas um estopim para a verdadeira bomba. A Square-Enix acabou de revelar, através da revista japonesa *V-Jump*, *Front Mission 4* (lê-se "fourth"), o primeiro da série no PS2. Depois de três anos de ausência, o retorno de FM promete enriquecer ainda mais a trama. O novo episódio encaixa-se entre o primeiro e o segundo game, e traz dois protagonistas: Darryl, um ex-oficial, e Elza, a piloto de um Wanzer francês. Quanto ao sistema de jogo, uma das imagens sugere uma novidade: batalhas contra três unidades ao mesmo tempo. Os japoneses devem apreciar a novidade em dezembro. A possibilidade de uma versão americana é questionável, já que apenas o terceiro da série foi lançado nos EUA, mas não custa torcer.





Hibana, a kunoichi mais... er, digamos... bem treinada a jamais aparecer em um videogame. Mas o que é kunoichi mesmo?

Curvas mortais

Seqüência de Shinobi vem aí

Em uma conferência à imprensa pré-TGS, a Sega revelou a sua linha de jogos para o evento japonês (programado para 26 a 28 de setembro). O grande destaque do pronunciamento foi Kunoichi, seqüência de Shinobi para PlayStation 2, agora com lançamento previsto para 4 de dezembro no Japão. Protagonizado pela kunoichi Hibana, o game estará presente em forma jogável no evento. Além desse, teremos também Dororo, de Osamu Tezuka, a corrida de cavalos Derby Tsukuru 3 e o puzzle Puyo Puyo Fever, além dos novos remakes da série Sega Ages.



自分しか信じるな... あたしの部下だった男が奪っていた世界よ。



CURTAS

• Primeiro game de PSP revelado? Talvez. O boato começou na Europa e rodou o mundo, dizendo que o primeiro game para o novo portátil da Sony seria The Getaway, uma adaptação do título de sucesso do PS2. Segundo produtores, o kit de desenvolvimento chegará no início de setembro. Outros candidatos a pintar no portátil são This Is Football e Gran Turismo 3 ou 4. Teremos que esperar até a TGS de 2004 para conhecer a linha de jogos.

• Kazuo "Kaz" Hirai, presidente da SCEA, recebeu também o cargo de diretor executivo do braço americano da divisão de games da Sony. A promoção foi anunciada por Ken Kutaragi, presidente e diretor executivo da SCEI. Hirai é o responsável por coordenar a SCEA desde 1996 e tem dirigido a companhia desde então.

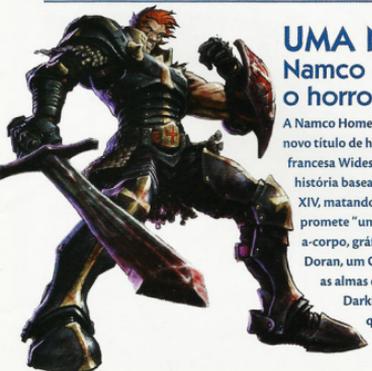
• Surgiram boatos de que a nVidia, gigante do mercado de chips gráficos, estaria se aproximando da Sony para oferecer suas tecnologias para o PlayStation 3. O combustível do rumor era o fato da empresa ter perdido o contrato com a Microsoft em favor da ATI. Depois disso, a nVidia estaria interessada em turbinar o PS3. Contudo, uma fonte interna da Sony afirmou: "A Sony tem seus próprios times de design de chip e fábricas com grande experiência nesse tipo de coisa. Colocar a tecnologia da nVidia na arquitetura do PS3 não faria sentido tecnológico ou comercialmente".

• O P3one vai viver para sempre! Essas são as palavras de Ken Kutaragi, presidente da SCEI, ao revelar que o PS3 irá rodar jogos de PS2 e também de PS1. Contrariando as informações iniciais de que a Sony suportaria apenas dois consoles de cada vez, Kutaragi disse que o suporte para todos os jogos da linha P3one "continuará para sempre". Esses games irão rodar no PS3 através de emulação.

UMA NOVA EPIDEMIA

Namco quer espalhar o horror no PlayStation 2

A Namco Hometek (braço americano da empresa) anunciou a produção de um novo título de horror para PlayStation 2: Plague of Darkness. Desenvolvido pela francesa Widescree Games, o game promete muito suspense com uma história baseada na Peste Negra, epidemia que arrasou a Europa do século XIV, matando mais de 30 milhões de pessoas. O produtor Jon Kromrey promete "uma história original assustadora, elementos de combate corpo-a-corpo, gráficos impressionantes e ação intensa". O personagem principal é Doran, um Cavaleiro da Ordem incumbido de caçar um demônio que usa as almas dos mortos para realizar sua própria ressurreição. Plague of Darkness ainda trará suporte online com conteúdo exclusivo. Pena que teremos de esperar até a metade de 2004 para que essa epidemia nos infectar.



PSOne (ainda) é legal!

Relembre bons momentos com jogos incríveis que só existem no seu bom e velho PlayStation... e em mais nenhum outro videogame!



É verdade que o PSOne anda meio abandonado em meio a tantos lançamentos bacanas para PS2. Mas isso não quer dizer que ele deve ser deixado de lado. Pelo contrário! Não é preciso esforço para lembrar de games excelentes que não foram lançados para nenhum outro console além do nosso velho PSOne. Então que tal tirá-lo da gaveta e relembrar aqueles bons tempos? Separamos cinco games inesquecíveis que fizeram a festa no 32-bit... e que adoraríamos jogar também no PlayStation 2!

Parasite Eve

Lançados em 1997 e 1999, os dois games Parasite Eve fizeram a alegria dos "squaremaníacos" no PSone. Misturando o clima de ficção-científica e elementos de RPG a um visual estonteante – típico dos grandes games da Square – PE foi um dos jogos mais aguardados para o console, além de ter inaugurado o gênero "RPG cinematográfico" (baseado em combates por turnos e belas cenas de animação entre cada acontecimento). A continuação, com ênfase na ação, agradou mais e arrebatou um número considerável de fãs. E são esses jogadores que perguntam: cadê a continuação para o PS2?



Chrono Cross

Chrono Cross é daquelas pérolas digitais obrigatórias para todos os aficionados por RPGs. Continuação de um clássico do Super NES (Chrono Trigger), CC não fica devendo nada em relação ao original, adicionando novos personagens e um dos enredos mais complexos a surgir no console. Hoje, é considerado (com justiça) um dos melhores games do gênero no PSOne e uma das obras-primas da Square. Os fãs ansiosos ainda aguardam uma continuação para o PlayStation 2, que ao que tudo indica, está longe de ver a luz do dia. Qual é o remédio? Jogar Chrono Cross!



Resident Evil

"Chega de remakes!", é o que gritam os fãs da maior série de terror da história dos videogames. Até hoje, os jogadores de PlayStation 2 só puderam jogar versões inalteradas dos quatro games Resident Evil, criados originalmente para o PSOne.

Por enquanto, novas continuações são um sonho distante. E é por isso que vale a pena gastar um tempinho relembrando as surpresas das quatro aventuras (RE, RE2, Code: Veronica e Nemesis), lançadas entre 1996 e 1999. E garantido: mesmo que você saiba de cor as localizações dos inimigos, os sustos serão os mesmos (senão piores) que os da primeira jogada.



Final Fantasy Tactics

Pensou em PSOne, pensou em Final Fantasy! E não dá para esquecer da versão Tactics, mais focada em estratégia, mas sem deixar de lado o visual impressionante e toda a mística da série criada por Hironobu Sakaguchi. FFT é considerado ainda hoje um dos maiores clássicos do gênero. E não era para menos: trata-se de uma obra prima que é gráficos detalhados, personagens carismáticos e um enredo primoroso. Isso tudo regado a dezenas de profissões e categorias para seus personagens. Tudo bem que os fãs de estratégia contam com games como Disgaea e Front Mission 4 para saciar sua sede no PS2. Infelizmente, nenhum deles se compara à riqueza de Tactics.



Syphon Filter

Metal Gear Solid havia sido lançado há pouco tempo, e o mundo dos games só queria saber de uma palavra: stealth. E Gabe Logan veio mostrar quem nem só de Solid Snake vive a espionagem, em sua luta para impedir que um vírus mortal se espalhe pelo mundo. Com um tipo de ação diferente e uma série de itens bacanas que deixariam James Bond com inveja, esse game da 989 Studios conquistou seu fã-clube e recebeu mais duas grandes continuações. Já rolam boatos há algum tempo de que Logan estaria dando as caras no PlayStation 2, mas por enquanto, sua luta se resume a três aventuras no PSOne.



KILLZONE

Entre de cabeça na zona de matança!

Alguns jogos geram expectativa antes de serem lançados. O campeão atual de blá-blá-blá é Killzone, game de tiro em primeira pessoa que, além de levar o PS2 a seus limites, promete novidades Multiplayer e várias surpresas online. Exibido em uma versão demo, Killzone vai fazer muita gente gastar saliva para definir o quanto este jogo deve ser bom.

Há pouco tempo, o game era conhecido como Kin. Mas recentemente, a Guerrilla Games (antiga Lost Boys) resolveu mudar para algo mais singelo como Killzone. A empresa já trabalhava no título há pelo menos dois anos, aprendendo os caminhos do hardware do PS2 e montando a estrutura de jogo. A primeira aparição, em abril de 2002, mostrou pouca coisa. Desde então, ele vem sido mantido em segredo. Agora, a Sony acabou com o mistério e mostrou - de verdade - o game para a imprensa internacional.

No olho do furacão

Killzone conta a história da colonização humana da galáxia. Uma guerra interplanetária é declarada entre um grupo dissidente separatista, chamado Helghast, e um grupo leal ao planeta Terra, chamado ISA. No começo, quatro soldados ISA lutam pela sobrevivência durante um ataque do Helghast. Cercados em um prédio abandonado, os soldados logo se vêem na chamada Killzone que dá nome ao game. Dali em diante, o time ISA abre caminho através de 26 estágios com momentos dramáticos em cada fase, que vão desde dezenas de tropas fugindo de navios de guerra até um combate generalizado perto de uma ponte cambaleante. Essa ação é descrita como "a sensação de ser pégo no meio de um conflito gigantesco" com pelotões participando de diferentes atividades, esgueirando-se em pântanos, golpeando-se com a parte de trás dos rifles e cuspidos chumbo pra tudo que é lado. A influência cinematográfica é grande, combinando o visual sci-fi de filmes de hollywood com uma novo sistema de texturização multicamadas, o que permite um alto nível de detalhamento.

Várias guerras em uma só

Apesar de ser um jogo no qual os pelotões são o foco principal, o jogador só controla um dos soldados, enquanto os outros três fornecem ajuda. Cada soldado possui habilidades especiais como o manejo de armas pesadas e técnicas de stealth. Para aumentar o fator Replay, o jogador pode utilizar um soldado de cada vez, o que força a busca por novas estratégias de ataque e defesa e a utilização das 21 armas presentes, todas com função secundária. O arsenal conta com lançadores de foguete, metralhadoras e armas que podem ser fixadas em locais de emboscada.

Com o combate inspirado em filmes de guerra da década passada, os visuais têm tendências modernas, mas mostram referências a épocas antigas. As máscaras dos soldados da Helghast, por exemplo, são como uma nova versão das máscaras de gás da Primeira Guerra Mundial. Vários combates e eventos de guerras do século 20 foram pesquisados à exaustão para que o game não lembre apenas uma determinada situação. Para isso, a equipe

da Guerrilla criou a sua própria guerra, baseada em um universo próprio.

Desde que foi apelidado de "Halo-killer", as comparações com o famoso game de tiro para Xbox têm sido inevitáveis. Como um dos aspectos mais famosos do jogo da Microsoft é a utilização de veículos, uma pergunta surge: será possível pilotar máquinas em Killzone? A resposta é não, e os criadores fizeram essa opção pois querem se concentrar em um puro FPS (jogo de tiro em primeira pessoa). Mas isso não quer dizer que não existam veículos no jogo. As forças da Helghast possuem vários deles, que são usados para desembarcar soldados inimigos.

A parte sonora também está sendo muito bem tratada. As músicas foram compostas internamente por um compositor da Guerrilla e será gravada por uma orquestra, dando aquele clima épico que lembra a série Medal of Honor. O uso de comunicação por voz em partidas online ainda não está confirmado, assim como outras características desse modo de jogo.

Ainda com mais ou menos um ano de desenvolvimento pela frente, a Guerrilla Games tem tempo de sobra para soltar um produto de qualidade. Agora, pare de babar e volte à sua vida normal. Você não terá pouco tempo para desfrutá-la quando Killzone for lançado, no final de 2004.



As primeiras imagens mostram ambientes variados e detalhados. Com muito tempo até o lançamento, o produto final deve ficar ainda melhor

INFO		KillZone
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Sony
	DESENVOLVIMENTO	Guerrilla Games
	GÊNERO	Tiro em primeira
	EXPECTATIVA	☆☆☆☆☆
	LANÇAMENTO	Setembro de 2004

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

A cobra de Solid Snake vai fumar



Ainda sem revelar se o principal personagem controlável de MGS3 é mesmo Solid Snake (ou se teremos outra estranha surpresa nos moldes de Raiden de MGS2), a Konami - e seu principal designer, Hideo Kojima - divulgou recentemente mais um trailer bastante sólido na feira europeia ECTS, que rolou em agosto. O novo filme é basicamente uma versão maior daquele que já está rolando na internet desde a época da E3, mas com alguns novos trechos mostrando Snake se esgueirando e matando alguns guardas. As maiores novidades ficam por conta das cenas de abertura, que mostram o herói executando diversos movimentos bacanas em meio às sombras, bem no estilo das aberturas dos filmes de James Bond. E pra manter a tradição, a Konami sempre coloca um trecho cômico no final do trailer. Dessa vez, pode-se ver um crocodilo nadando em um rio e passando por um guarda que não liga para a movimentação do réptil. De repente, o bicho sai da água: era na verdade Snake usando uma roupa de crocodilo. Aguarde muito mais surpresas quando o jogo for mesmo lançado!



INFO	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	
	PRODUÇÃO	Konami
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	KCEJ
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2004



DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

Goku vai botar para quebrar... mais uma vez

Mais uma vez, os fãs de Dragon Ball Z poderão usar o PS2 para travar combates entre seus personagens favoritos. Depois de um jogo de pancadaria regular que estreou a série - e que graças à popularidade do anime superou em vendas títulos consagrados como Virtua Fighter 4 - a Atari quer botar pra quebrar nesta seqüência.

Previsto para chegar às lojas ainda este ano, DBZB2 traz onze personagens novos ao elenco que já contava com 23 lutadores, totalizando 34 guerreiros cheios de vontade de dar porrada. Mesmo usando a mesma estrutura do jogo anterior (os gráficos continuam baseados na técnica Cel-Shading), várias novidades poderão ser apreciadas: áreas muito mais destrutivas, mais cenas mostrando as rivalidades entre os personagens e o novíssimo modo Dragon, no qual os jogadores escolhem entre o elenco de lutadores e levam Goku e mais três personagens de território em território (sete ao todo) atrás das Esferas do Dragão.

E tem mais: quem jogou o primeiro DBZ: Budokai poderá utilizar o arquivo gravado no Memory Card para transportar algumas informações (que ainda não foram divulgadas pela produtora) de um game para o outro. Prepare o seu Kii



INFO	Dragon Ball Z: Budokai 2	
	PRODUÇÃO	Atari
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Dimps
	GÊNERO	Luta
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Dezembro de 2003

GHOST HUNTER

Os caça-fantasmas do século 21



Quem é que nunca ouviu falar dos caça-fantasmas? O jurássico filme (que também virou game) mostrava a fina arte de caçar assombrações e entidades do mal. Este Ghost Hunter também segue essa linha, só que de uma maneira menos cômica e muito mais assustadora, pendendo para o lado do Survival Horror.

Mas diferente de outros games do gênero, que possuem muitos quebra-cabeças, em GH a coisa é mais na base da ação mesmo. Criado pela mesma equipe que fez o excelente Primal, o game roda numa estrutura semelhante à do jogo antigo, mas com uma nova tecnologia de efeitos especiais que garantem o clima cinematográfico.

INFO	Ghost Hunter	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Sony
	DESENVOLVIMENTO	Cambridge Studios
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2003

XIII

Das HQs policiais para os games



Você tem tatuagem? Se tem, com certeza se lembra onde ela foi feita. E o que você diria se acordasse numa praia, sem se lembrar quem é, com uma chave em seu bolso e os algarismos "XIII" tatuados em sua clavícula?

Pois é justamente essa curiosidade que a Ubi Soft quer despertar nos jogadores com sua mais nova criação - baseada em uma obscura série belga de quadrinhos de mistério. Apresentando gráficos em Cel Shading, a ação do game não pára um minuto, com o jogador passando poucas e boas para descobrir quem tanto o deseja morto. Quer saber quem é? Só jogando.

INFO	XIII	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Ubi Soft
	DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Outubro de 2003

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

A sequência é melhor que o original



Se você ainda não perdeu a cueca no primeiro game de Maximo para PS2, terá mais uma chance de ficar pelado nessa sequência. Os fãs da antiga série Ghouls & Ghosts têm motivos de sobra para comemorar: Army of Zin traz o mesmo estilo consagrado de jogabilidade em plataformas 3D que foi destaque no game anterior (de 2002). E desta vez, Maximo conta com a ajuda de amigos que faz pelo caminho e fornecem vários itens para facilitar o resgate de sua namoradinha. E como o herói vem se exercitando faz tempo, mais de trinta combos podem ser executados. Se você achava Maximo: Ghosts to Glory divertido, então Army of Zin é o seu jogo.

INFO	Maximo vs. Army of Zin	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Capcom
	DESENVOLVIMENTO	CPS 8
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Janeiro de 2004

BEYOND GOOD & EVIL

A nova loucura do criador de Rayman



O título deste game em português quer dizer "Além do Bem e do Mal", e é uma referência à obra do filósofo alemão Nietzsche. E diante de tamanha responsabilidade, a equipe da Ubi Soft (liderada por Michel Ancel, criador do Rayman) não poderia deixar de tratá-lo como um épico - não só no que diz respeito ao design, mas também em relação à narrativa. Com um mundo verossímil e vivo e um enredo que entretém e, ao mesmo tempo, filosofia, BG&E quer dar nova cara ao entretenimento interativo. Se essa nova cara tiver a aparência da personagem principal, Jade, já estamos empolgados!

INFO	Beyond Good & Evil	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Ubi Soft
	DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2003

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Caía na rede e destrua os mortos-vivos



Matar zumbis é uma das coisas mais legais que podem ser feitas em um videogame. E se você puder fazer isso online, aí então a brincadeira fica melhor ainda. Nesse novo show de horror da Capcom, quatro pessoas podem escolher personagens diferentes e partir pra matança, ou então fugir dos comedores de carniça.

Diferente dos outros jogos da série, nos quais você segue um caminho mais ou menos pré-determinado, em Outbreak você pode ir para onde bem entender – o importante é sobreviver e chegar primeiro à saída.

Na versão exibida durante a ECTS (a maior feira de games europeia – leia mais na página 4), ainda haviam alguns problemas mínimos de conexão. Além disso, alguns personagens não-controláveis precisam de um tapa na Inteligência Artificial. Se você não mora na Europa (onde Outbreak corre o risco de não ser online), prepare-se para conectar e trucidar!

INFO	Resident Evil Outbreak	
PRODUÇÃO	Capcom	
DESENVOLVIMENTO	CP5 1	
GÊNERO	Ação	
EXPECTATIVA	★★★	
LANÇAMENTO	2004	

GRAN TURISMO 4 O que era bom ficou melhor ainda

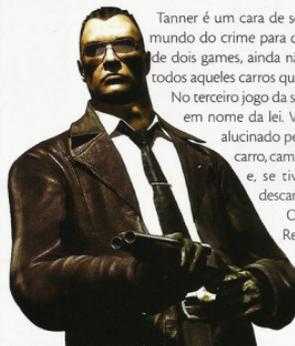


O game que fez todo mundo virar colecionador de carros vai ganhar mais uma sequência. Em GT4, você poderá pilotar mais de 500 máquinas (se for bom de volante), indo de antigos carros de corrida até os mais recentes bólidos de famosos fabricantes, e ainda competir online com outros aficionados por velocidade. Parece que a Poliphony Digital quer recriar a história do automobilismo, e não apenas colocar no mercado mais um game de corrida.

Trazendo basicamente a mesma jogabilidade excelente do jogo anterior (Gran Turismo 3 A-Spec, também para PS2) os produtores aperfeiçoaram vários pequenos detalhes, como a melhor distribuição de peso em diferentes partes dos carros e um sistema de físicas absurdamente realista. Isso sem falar nos magníficos gráficos, que você pode conferir nessas fotos que não nos deixam mentir.

INFO	Gran Turismo 4	
PRODUÇÃO	Sony	
DESENVOLVIMENTO	Poliphony Digital	
GÊNERO	Corrida	
EXPECTATIVA	★★★★	
LANÇAMENTO	Janeiro de 2004	

DRIVER 3 Quebre todas as leis... em nome da lei



Tanner é um cara de sorte. Ele é o tira à paisana que se infiltra no mundo do crime para desbaratar quadrilhas de meliantes. E depois de dois games, ainda não descobriram o seu disfarce, mesmo com todos aqueles carros que ele destruiu em Driver e Driver 2.

No terceiro jogo da série, o cara mais uma vez quebra todas as leis em nome da lei. Você já conhece a premissa: dirija como um alucinado pelas ruas de cidades famosas, roube qualquer carro, caminhão ou embarcação que parecer confortável e, se tiver vontade, saia do assento de piloto e descarregue seu stress com um bom e velho tiroteio.

O game, produzido pela softhouse Reflections, roda em uma estrutura de jogo baseada no engine de Stuntman (também da Reflections) e propicia algumas das perseguições mais espetaculares vistas em um game. É jogar para crer.

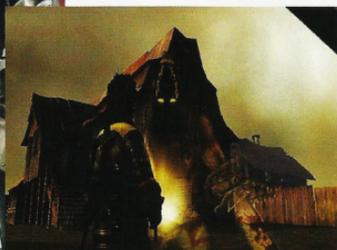
INFO	Driver 3	
PRODUÇÃO	Atari	
DESENVOLVIMENTO	Reflections	
GÊNERO	Corrida/Ação	
EXPECTATIVA	★★★★	
LANÇAMENTO	Março de 2004	

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Revelada a misteriosa origem da família Belmont

O novo capítulo da série vampiresca chega a mais um game com sangue novo. Ambientado no século XI, o jogo coloca os jogadores no controle de Leon, mais um antepassado do clã dos Belmont. Armado apenas com uma adaga (não se preocupe, que depois ele consegue mais armas), ele parte para o misterioso castelo do Drácula, pronto para trucidar alguns mortos-vivos e salvar Sara, a mulher que lhe fôra prometida.

As origens de Drácula, do clã Belmont e do próprio Castlevania são contadas pela primeira vez por Koji Igarashi (o designer do game), numa produção que será lançada dezessete anos após o primeiro game (para o Nintendinho 8-bit). Lament of Innocence apresenta cinco áreas principais – catedral, teatro, jardim, laboratório de alquimia e calabouço – e mais de 35 inimigos diferentes que poderão ser exorcizados com chicotes, água benta, cruzes e machados, além de esferas de força que podem ser combinadas com relíquias antigas para criar poderosos ataques especiais.



INFO	Castlevania: Lament of Innocence	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Konami
	DESENVOLVIMENTO	KCET
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2004

Lista de lançamentos Outubro – PLAYSTATION 2

102 Dalmations

Eidos Interactive

Backyard Baseball 2004

Atari

Backyard Wrestling: Don't Try This at Home!

Eidos Interactive

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Vivendi Universal

Batman: Rise of Sin Tzu

Ubi Soft

Bionicle: The Game

Electronic Arts

Castlevania: Lament of Innocence

Konami

Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad

Gotham Games

ChopliFier: Crisis Shield

Xicat Interactive

Deer Hunter

Atari

ESPN NBA Basketball

Sega

Fallout: Brotherhood of Steel

Vivendi Universal

FIFA Soccer 2004

Electronic Arts

Gladiator: Sword of Vengeance

Acclaim

Gladius

LucasArts

Harry Potter: Quidditch World Cup

Electronic Arts

Hot Wheels Highway 35 World Race

THQ

Hunting Unlimited 2

Hip Interactive

Jak II

Sony Computer Entertainment

Jeopardy! 2003

Infogrames

kill.switch

Namco

Lowrider: Round the World

Jaleco

Mega Man X7

Capcom

Monster Rancher 4

Tecmo

MTV's Celebrity Deathmatch

Take-Two Interactive

Music 3000

Bethesda Softworks

NBA Live 2004

Electronic Arts

NFL Blitz Pro

Midway

RoadKill

Midway

RPG Maker 2

Agetec

SpongeBob SquarePants: Battle For Bikini Bottom

THQ

SSX 3

Electronic Arts

SWAT: Global Strike Team

Vivendi Universal

Tak and the Power of Juju

THQ

Teenage Mutant Ninja Turtles

Konami

The Haunted Mansion

TDK

Time Crisis 3

Namco

Tony Hawk's Underground

Activision

Top Gun 2

Titus

Warhammer 40,000: Fire Warrior

THQ

Wheel of Fortune 2003

Atari

Whiplash

Eidos Interactive

World Championship Pool 2004

Jaleco Entertainment

WWE Smackdown! Here Comes the Pain

THQ

XIII

Ubi Soft

SÓ QUEM TEM AS MAIORES
REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR
UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD É
GA



EGM BRASIL É A MAIOR
E A MAIS COMPLETA
REVISTA SOBRE GAMES.
TRAZ DE TUDO PARA
TODAS AS PLATAFORMAS,
INCLUSIVE PC.

NINTENDO WORLD É A REVISTA
OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ
CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA
NINTENDO POWER AMERICANA.



SUPERDICAS PLAYSTATION
REÚNE AS MELHORES
ESTRATÉGIAS PARA GAMES
E SEMPRE DETONA OS
MAIORES LANÇAMENTOS.



CONCURSO FRASE MAIS CRIATIVA

COMPLETE A FRASE:

"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

ENCONTRE 3 SELOS COMO ESTE 
A PARTIR DA EDIÇÃO 18 DA **EGM** EUROPEAN GAMING MONTHLY
61 DA  E 1 DA 

MES

REGORTE TAMBÉM ESTE SELO

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 075 12
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS
OSASCO / SP

CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE PLAYSTATION 2, GBAs,
GBASP, VOLANTES, JOGOS E
MUITO MAIS...



**LEIA O REGULAMENTO
E NÃO FIQUE FORA DESTA LOUCURA!!!**

CONFIRA OS PRÊMIOS DA PROMOÇÃO NO
WWW.GAMEWORLD.COM.BR

1. O concurso frase mais criativa: CONRAD É MAIS GAMES PORQUE... é aberto a todos os leitores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicos Playstation, e será válido de 05 de setembro de 2003 a 24 de fevereiro de 2004. 2. Para participar do concurso, o leitor deve comprar uma das revistas EGM Brasil a partir da edição 18, Nintendo World a partir da edição 61 ou Superdicos Playstation a partir da edição 1, completar a frase: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..." com no máximo, 15 palavras, recortar e colar o selo que está na página da promoção e enviar para a caixa postal 075 12 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco/SP. 3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por selo. 4. Junto da frase, o leitor deverá indicar a localização (seção e página), de três dos cinco selos espalhados no interior da revista. Não é válida o selo publicado nas capas das revistas. 5. As frases serão julgadas no selo do Conrad por uma comissão formada pelos editores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicos Playstation. 6. A partir do mês de novembro de 2003 até março de 2004, teremos uma apuração por mês. 7. Farão parte da apuração de novembro as cartas que chegarem à redação até o dia 24 de outubro de 2003; da apuração de dezembro de 2003, as cartas que chegarem até o dia 24 de novembro de 2003; apuração de janeiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de dezembro de 2003; apuração de fevereiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de janeiro de 2004 e da apuração de março de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de fevereiro de 2004. 8. As cartas que chegarem à redação após as datas estipuladas, farão parte da apuração subsequente. 9. O resultado parcial será divulgado no site www.gameworld.com.br, nas seguintes datas: 1ª apuração - 03/11/03 - 2ª apuração - 02/12/03 - 3ª apuração - 06/01/04 - 4ª apuração - 04/02/04. 5ª apuração - 02/03/04. 10. O leitor poderá acessar www.gameworld.com.br e conhecer os prêmios que farão parte da promoção mês a mês. 11. Os leitores deverão enviar dentro do envelope todos os dados (endereço, e-mail, telefone, CEP) para mensagem de texto, caso não tenham um celular. 12. O leitor concorda em cadastrar imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso ocorra de Conrad eventuais indenizações. 13. Critério para premiação: a melhor frase receberá o prêmio de maior valor e assim sucessivamente. 14. Cada leitor receberá apenas um prêmio. 15. Não serão aceitos fotocópias dos selos. A redação das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicos Playstation, reserva-se o direito de eliminar do concurso as cartas que não estiverem de acordo com o regulamento. 16. Os ganhadores receberão os prêmios no prazo de 30 dias após a divulgação parcial.

Guia de mod-chips

Tudo o que você queria saber sobre mod-chips, mas não tinha pra quem perguntar

Você pode até achar que o mais preocupante para uma empresa de videogames é a concorrência, a falta de uma boa estratégia online, falta de bons lançamentos ou até mesmo o preço de seu console – bem, é lógico que isso aborrece os diretores, presidentes e marqueteiros, mas pode ter certeza que a coisa que mais tira as noites de sono desse pessoal todo é a pirataria.

Vejamos o que acontece: a softhouse consegue a permissão do fabricante de um console para desenvolver jogos, o que inclui o kit de desenvolvimento com programas e ferramentas para criar os jogos — algo nada barato. Essa mesma softhouse tem o gasto com funcionários ou com um time de produção externo, com todos os funcionários necessários — desenhistas, designers, programadores visuais e sonoros, roteiristas e mais dezenas de pessoas envolvidas no processo de desenvolvimento. Há um orçamento reservado para cada game e, quanto maior, melhores são as chances de sair um bom jogo. Depois de gastar milhões de dólares e muito suor do time de criação, o game é finali-

zado e passa ainda por uma bateria de testes para detectar bugs — o que demanda mais tempo e dinheiro. Passado o pente-fino, o nosso joguinho ainda tem que passar por uma inspeção da fabricante do console, além de ser analisado pelo órgão responsável pela censura. Nesse processo, ocorre uma avaliação do conteúdo e é definida uma qualificação de acordo com a idade recomendada. Chegando às prateleiras, a fabricante do console ainda fica com uma parcela de cada unidade vendida. O resto é da softhouse que teve todo esse trabalho.

Muitos pensam que a Sony, por exemplo, ganha dinheiro vendendo consoles. Um grande engano. Na verdade, a empresa tem prejuízo na venda do console, ou seja, ela vende o videogame por um preço abaixo do custo de fabricação. Com isso, a empresa vende mais consoles, e mais softhouses se interessam em desenvolver jogos para ele, devido à base instalada (número de consoles vendidos). Assim, mais games são lançados para o videogame e mais grana entra conforme os games são vendidos. Percebeu? É com a venda de jogos que todo mundo lucra. É assim que funciona a indústria dos games.

Agora, imagine essa indústria funcionando dessa maneira como uma máquina perfeita, e então vem alguém e joga areia nas engrenagens... Isso é o que fazem os piratas, que pegam o produto prontinho, copiam e vendem por aí, sem pagar um tostão para a softhouse que produziu o game ou para o fabricante do console. Um mercado aproveitador que não tem custos com designers e programadores, não paga impostos, não investe na criatividade e, definitivamente, não tem o consentimento das fabricantes de consoles. >>>

Não é todo dia que você compra um videogame desses, então, quando for instalar o seu mod-chip, procure um técnico de confiança e que dê garantia do serviço

É assim que a pirataria vive, copiando e distribuindo, ilegalmente, propriedades de outras empresas. Por isso, a preocupação com a pirataria é tão grande. É um prejuízo de bilhões de dólares por ano, além de representar uma agressão aos consumidores. Por isso, deixaremos bem claro: se você quer comprar um game, compre um original. Assim, você estará pagando as pessoas que realmente trabalharam.

O real propósito de se instalar um mod-chip em seu console, é fazê-lo rodar os chamados "backups" — cópias de seus games originais. Imagine gastar mais de R\$ 200,00 em um jogo e, acidentalmente, riscar o disco, perdendo-o para sempre? Para evitar isso, você pode fazer backups de seus jogos em CD-R ou DVD-R e utilizá-los com um mod-chip.

O que é um mod-chip?

Quando você liga o seu PlayStation 2 com um disco inserido, o console verifica as primeiras faixas do disco para encontrar o código de

inicialização. Se o disco não possuir esse código, ou se o código for de outra região, o console não inicia o jogo. Como esse setor que contém o código de inicialização é impossível de ser copiado, qualquer game não-original resultaria em falha de leitura.

É aí que entram os mod-chips. Eles são dispositivos instalados no console (soldados na placa mãe) para "enganá-lo". Quando você liga o videogame com um disco copiado, o mod-chip envia para o console o código de inicialização, fazendo-o "pensar" que é um disco original, inicializando o jogo normalmente.

Caso você insira um game de outra região (um jogo japonês em um console americano, por exemplo), o mod-chip barra a leitura do código do disco e envia o seu próprio código, fazendo com que o jogo rode normalmente.

Esse é o funcionamento básico de praticamente todos os mod-chips, internos e externos. Eles permitem que você jogue games copiados (em CD-R ou DVD-R) ou importados

Conheça os diferentes mod-chips

No mercado há vários modelos de chips que se distinguem por suas habilidades de enganar o videogame (espertinhos!). Alguns rodam os games diretamente, tanto em CDs como DVDs, outros precisam de um complemento, como um GameShark ou um game original e, em alguns casos, os dois. Hoje, os chips estão divididos em duas categorias: No Swap e Swap. Os do tipo No Swap são os chips que rodam diretamente os games copiados — você apenas liga o console com a cópia, e ele roda direto. Os Swap são os chips que precisam de complemento (Game Shark ou discos originais) para rodar os games — você é obrigado a utilizar esses elementos para poder rodar o game pirata. Esse último tipo de chip está sumido do mercado e, atualmente, você só encontra chips No Swap. Confira a lista dos mod-chips mais comuns na atualidade na página seguinte.

Dúvidas cruéis

Rodar games piratas estraga meu videogame?

Sim. Seu videogame estará funcionando com um componente não aprovado pela Sony e faz o console se comportar de maneira diferente daquela para a qual foi programado. Os mod-chips internos ainda precisam de muita precisão para serem



instalados, e qualquer descuido do técnico, pode danificar a placa do console. Alguns deles demoram mais para reconhecer os discos, às vezes tentando repetidas vezes, forçando o canhão de leitura e diminuindo sua vida útil. Algo que contribui para isso, também, é a leitura de discos não-originais. Games prensados (CDs prateados ou DVDs dourados) são melhores que o gravador em computador em CD-R ou DVD-R?

Em partes. Tanto o prensado como o

gravado em computadores estragarão seu console do mesmo jeito, mas o primeiro tipo é lido com mais facilidade. Há diferentes tipos de mídia, mas somente os discos originais são recomendados. Eu perco a garantia do meu console se instalar um mod-chip?

Sim. Os fabricantes não dão garantia em produtos que foram violados e modificados.

Meu console pode funcionar diferente de outro que tenha o mesmo mod-chip instalado?

Sim. Dependendo da maneira como o técnico instala o chip, ele pode se diferenciar no funcionamento. Isso pode determinar se o console lerá ou não DVD-R, por exemplo. Mas isso só ocorre no caso de chips mais antigos.

Games em CD-R estragam mais o videogame do que DVD-R?

Tanto o DVD-R como o CD-R estragam seu videogame. O pessoal acha que o CD-R estraga mais pelo barulho que emite quando o videogame faz a leitura. Isso ocorre porque o videogame roda os discos em CD-R mais rápido do que um DVD. Porém, o esforço que o canhão de leitura faz é o mesmo em ambos os casos. Por que existem vários modelos de PlayStation 2?

Na tentativa de impedir a pirataria, os fabricantes sempre mudam a placa-mãe e outros componentes do console, dificultando a instalação de mod-chips. Assim, alguns chips funcionam apenas em versões específicas de PlayStation 2 — é necessário conhecer a sua versão para saber os mod-chips compatíveis, o que um técnico competente pode fazer facilmente.

É verdade que existem mod-chips clonados? Eles danificam o videogame? Sim e sim. Os chips clonados, geralmente, são de baixa qualidade para atingir um preço menor. Porém, com isso, eles podem causar uma série de problemas no seu aparelho. Certifique-se de que o seu mod-chip seja genuíno. Eu tenho o mod-chip "X" instalado e descobri que o "Y" é melhor. Posso trocar de mod-chip?

Na maioria dos casos, sim. Porém, é altamente recomendável que você leve o seu console a um técnico experiente, que seja capaz de tirar as soldas do mod-chip antigo sem danificar a placa e sem deixar que a solda ligue contatos indesejados, causando um curto-circuito. Há mod-chips, porém, que modificam a placa do PlayStation 2 de uma maneira que impossibilita a desinstalação.

Legenda

Preço: o preço médio do mod-chip já instalado (sujeito a variações)

DVD PS2: se roda games em DVD

CD PS2: se roda games em CD

Rips: se roda games originalmente feitos em DVD, mas que sofreram cortes para serem lançados em CD (os chamados jogos "ripados")

CD PS1: se roda os games de PSOne

DVD-Vídeo: se destrava a zona de DVD-Vídeo Macrovision: trava que não permite a gravação de DVD-Vídeo em videocassetes

Mídias: indica que tipos de discos em CD e DVD são aceitos pelo mod-chip

DVD9: se roda discos do tipo DVD9, de dupla

camada com 8,5 gigabytes (XenoSaga, Metal Gear Solid 2 Substance, etc.)

On/off: se tem a função stealth, para habilitar e desabilitar o chip

GameShark: se aceita o acessório GameShark e seus códigos para os games

BIOS: se permite atualizações na BIOS

Libertador

Preço: R\$ 310,00

É um chip feito no Brasil, clone do chip Mars, bem instável. A versão antiga tem problemas com o browser, não roda DVD9 e não tem função Stealth (ligar/desligar o chip).

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: sim (inicialização direta)

DVD-Vídeo: não

Macrovision: destrava

Mídia: todas em CD-R e DVD-R

DVD9: sim

On/Off: sim

GameShark: sim

BIOS: não

Extra: não trava na tela do browser (rotina de navegação). Compatível com os consoles PlayStation 2 modelos V4 a V7



Messiah 2 Pro V1.30

Preço: R\$ 360,00

O Messiah 2 Pro é concorrente próximo do DMS3. Não possui as funções de ler programas do Memory Card e nem de BIOS atualizável, mas é um ótimo chip para rodar games, além de ser superestável.

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: sim (inicialização direta)

DVD-Vídeo: não

Macrovision: destrava

Mídia: todas em CD-R (inclusive gravadas em LG) e DVD-R

DVD9: sim

On/Off: sim

GameShark: sim

BIOS: não

Extra: não trava na tela do browser (rotina de navegação). Funciona em todos os modelos de PlayStation 2



Magic 3.1

Preço: R\$ 320,00

É o chip mais conhecido hoje em dia. Tem as mesmas funções do Messiah 2, porém, não é tão estável e não aceita alguns tipos de mídia.

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: alguns (inicialização direta)

DVD-Vídeo: não

Macrovision: destrava

Mídia: todas em CD-R (incompatível com gravador da LG) e a maioria dos DVD-R

DVD9: sim (mas demora para reconhecer)

On/Off: sim

GameShark: não

BIOS: não

Extra: não reconhece discos na tela do browser (rotina de navegação) no modo PS2, apenas no modo PS1. Funciona com alimentação de 5V, o que pode gerar instabilidade. Funciona em todos os modelos de PlayStation 2, exceto os antigos 10000-18000 japoneses



DMS3 V2

Preço: R\$ 380,00

Atualmente, o DMS3 é o chip mais avançado para PlayStation 2 – é a vedete do momento. Além de ser uma ótima opção para desbloquear o console, ele ainda conta com recursos exclusivos, como a atualização da BIOS via CD-R e a possibilidade de rodar programas via Memory Card. Também é extremamente estável.

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: sim (inicialização direta, inclusive games anti-mod)

DVD-Vídeo: sim (todas as regiões)

Macrovision: destrava

Mídias: todas em CD-R (inclusive gravadas em LG) e DVD-R

DVD9: sim

On/Off: sim

GameShark: sim

BIOS: sim

Extra: possui quatro modos de inicialização. Roda pequenos softwares direto do Memory Card, que permitem assistir a filmes em DivX ou ouvir músicas em MP3 a partir de CD-R. Não trava na tela do browser (rotina de navegação). Funciona em todos os modelos de PlayStation 2



Thunder Chip

Preço: R\$ 340,00

É praticamente um clone do Messiah 2 Pro, mas tem algumas modificações e é fabricado no Brasil. A versão mais recente corrige uma série de problemas.

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: sim (inicialização direta)

DVD-Vídeo: não

Macrovision: destrava

Mídia: todas em CD-R (inclusive gravadas em LG) e quase todas em DVD-R

DVD9: sim

On/Off: sim

GameShark: sim

BIOS: não

Extra: não trava na tela do browser (rotina de navegação). Algumas versões podem não rodar CD-Rs queimados em gravadores da marca LG. Apesar de não desbloquear a região dos discos em DVD-Vídeo, o Thunder inclui o DVD RegionKey, que realiza essa função. Funciona em todos os modelos de PlayStation 2



Magic 3.6

Preço: R\$ 340,00

É praticamente igual ao Magic 3.1, porém, mais estável, é compatível com uma maior quantidade de discos do tipo DVD-R e é muito mais fácil de instalar.

DVD PS2: sim (inicialização direta)

CD PS2: sim (inicialização direta)

Rips: sim (inicialização direta)

CD PS1: alguns (inicialização direta)

DVD-Vídeo: não

Macrovision: destrava

Mídia: todas em CD-R (incompatível com gravador da LG) e DVD-R

DVD9: sim (mas demora para reconhecer)

On/Off: sim

GameShark: sim

BIOS: não

Extra: não reconhece discos na tela do browser (rotina de navegação) no modo PS2, apenas no modo PS1. Funciona com alimentação de 5V, o que pode gerar instabilidade. Funciona em todos os modelos de PlayStation 2, mas modelos antigos podem requerer o Magic 3.1





SOUL CALIBUR II

Os jogos de luta atingem o novo estágio da evolução

Por Fabio Michelin

A Namco é superconhecida pelos seus grandes games de luta em 3D. Tekken está aí e não nos deixa mentir. Mas nem só de marmanjos distribuindo bordoadas vive a Namco. Pelo menos não depois do lançamento de Soul Edge para os Arcades. O título chegou todos os seus concorrentes e fez a cabeça de legiões de fãs. Com tanto sucesso assim, é lógico que a Namco criaria continuações. Soul Calibur 2 é a continuação direta do game lançado originalmente para Dreamcast. A versão para PS2 traz muitos extras, com destaque para o Weapon Master Mode. Lá você deverá cumprir diversas missões, que incluem vencer oponentes em um determinado limite de tempo ou acabar com o inimigo enquanto sua energia é sugada aos poucos. A cada missão vencida, você recebe grana para comprar armas, roupas e outras tranqueiras legais. E você confere agora como detoná-lo por completo!

INFO	Soul Calibur 2	
	PRODUÇÃO	Namco
	DESENVOLVIMENTO	Namco
PlayStation 2	GÊNERO	Luta
NOTA:	ORIGEM	USA
9.5	NÚMERO DE JOGADORES	2

O Weapon Master Mode

Esta é uma espécie de "Story Mode", com missões divididas por capítulos e seguindo um enredo básico para cada personagem. Você precisa realizar diversas missões para ir habilitando novos episódios, ao mesmo tempo em que vai acumulando grana e experiência.

A experiência **NÃO** deixa seu personagem mais forte nem dá a ele novas habilidades, como era em Darkstalkers III. Este valor é utilizado apenas para habilitar um dos SubChapters. Já a grana é um assunto completamente diferente. Cada personagem possui armas, roupas e animações que podem ser compradas com Gold. Trate de conseguir o maior número de riquezas possível.

Missões

Capítulo 1

Missão 1

Exp: 400/Gold: 600

Habilita: Extra Practice, Missão 2

Esta missão é apenas um tutorial de movimentos e ataques, quando começar faça o seguinte:

- Ataque com A
- Ataque com B
- Ataque com K
- Defenda um ataque inimigo
- Circule o oponente
- Agarre-o
- Ataque forte com a espada
- Desviar a arma do oponente (para isso, aperte para trás e o botão de defesa para desviar ataques altos, e frente e defesa para ataques baixos)
- Soul Change (A+B+K)

Missão 2

Exp: 400/Gold: 900

Habilita: Missão 3

Sua primeira batalha em time. Vença três oponentes.

Missão 3

Exp: 400/Gold: 1500

Habilita: New Missão

Uma batalha simples contra um personagem.

Capítulo 2

Missão 1

Habilita: Missão 2

Exp: 500/Gold: 400

Acerte o oponente vinte vezes em vinte segundos.

Missão 2

Habilita: Missão 3

Exp: 500/Gold: 800

Cuidado com o vento. Ele o jogará para fora do cenário facilmente.

Missão 3

Exp: 400/Gold: 1600

Habilita: Novo personagem (Yoshimitsu)

Calabouço:



Capítulo 3

Missão 1

Exp: 700/Gold: 1000

Habilita: Novo personagem (Charade)

Jogue o oponente para fora do ringue.

Missão 2

Exp: 700/Gold: 1000

Habilita: Missão 4

Batalha simples.

Missão 3

Exp: 700/Gold: 500

Habilita: Subchapter

Batalha simples.

Missão 4

Exp: 800/Gold: 2500

Habilita: Novo personagem (Cervantes)

Batalha contra um time (quatro oponentes).

Capítulo 4

Missão 1

Exp: 800/Gold: 1200

Habilita: Missão 2

Batata quente.

Missão 2

Exp: 800/Gold: 1200

Habilita: Novas armas (Talin, Crescent Blades), Missões 3 e 4

Batalha contra uma dupla. Sua energia começa pela metade, mas com o tempo ela vai se enchendo.

Missão 3

Exp: 800/Gold: 3000

Habilita: -

Batalha contra um time de cinco inimigos.

Missão 4

Exp: 900/Gold: 1200

Habilita: Nova arma (Raphael, Shuvaisha)

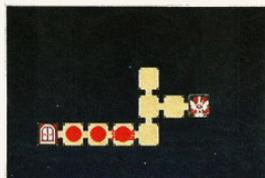
Batalha contra uma dupla.

Missão 5

Exp: 1500/Gold: 3000

Habilita: Novo personagem (Sophtia), Capítulo 5

Calabouço: área movediça, vento forte.



Capítulo 5

Missão 1

Exp: 900/Gold: 2100

Habilita: Extra Time Attack (Standard), Missão 2

Batalha entre times, você e mais dois personagens, contra três inimigos.

Missão 2

Exp: 900/Gold: 1300

Habilita: Nova arma (Xianghua, S Calibur Eagle).

Batalha simples.

Capítulo 6

Missão 1

Exp: 1000/Gold: 800

Habilita: Missão 2

Batalha simples.

Missão 2

Exp: 1000/Gold: 300 X Dobro

Habilita: Missão 3

Batalha contra um time de cinco integrantes. Você poderá parar na segunda batalha se quiser, mas não

podrá ganhar os bônus de grana.

Missão 3

Exp: 1000/Gold: 800

Habilita: Novo personagem (Seung Mina), Missões 4 e 5

Batalha simples.

Missão 4

Exp: 1200/Gold: 800

Agora você deverá desviar o ataque inimigo e atacar em seguida. Você pode também jogá-lo para fora do ringue.

Missão 5

Exp: 1200/Gold: 800

Habilita: Extra Survival (Standard), Missão 6

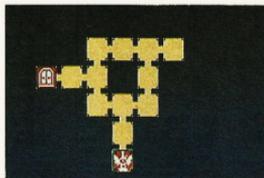
Batalha simples.

Missão 6

Exp: 2300/Gold: 3800

Habilita: Capítulo 7

Calabouço:



Capítulo 7

Missão 1

Exp: 1200/Gold: 1800
Habilita: Missão 2
Batalha simples. Jogue o oponente nas paredes para vencer mais rápido.

Missão 2

Exp: 1300/Gold: 1800
Habilita: Missão 3
Batalha simples, sem defesa.

Missão 3

Exp: 1300/Gold: 900
Habilita: Nova arma (Nightmare, Soul Edge Demonic), Capítulo 8
Batalha simples.

Capítulo 8

Missão 1

Exp: 1300/Gold: 5000
Habilita: Missões 2 e 3
Batalha contra cinco inimigos.

Missão 2

Exp: 1400/Gold: 2000
Habilita: Subchapter 3
Batalha simples. Sua energia vai caindo gradativamente.

Missão 3

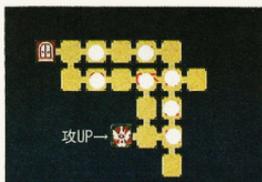
Exp: 1400/Gold: 2000
Habilita: Missão 4
Batalha simples. Jogue seu inimigo nas paredes.

Missão 4

Exp: 1400/Gold: 2000
Habilita: Missão 6
Você só consegue tirar a energia do oponente realizando combos aéreos.

Missão 5

Exp: 3100/Gold: 6200
Habilita: Missão 4
Calabouço: Na batalha final há lava nos cantos.



Missão 6

Exp: 1400/Gold: 1200
Habilita: Nova roupa (Nightmare, visual Siegfried), Capítulo 9
Batalha simples.

Capítulo 9

Missão 1

Exp: 1500/Gold: 2200
Habilita: Missão 2
Seu inimigo estará invisível.

Missão 2

Exp: 1700/Gold: Bonus
Batalha contra quatro inimigos.

Missão 3

Exp: 1700/Gold: 2200
Habilita: Capítulo 10
Batalha simples.

Missão 4

Exp: 1700/Gold: 2200
Habilita: Extra Time Attack (Alternative)
Luta contra uma dupla. Sua energia não se recupera.

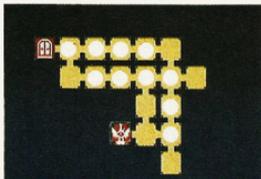
Capítulo 10

Missão 1

Exp: 1800/Gold: 6000
Habilita: Missão 2
Batalha contra cinco inimigos.

Missão 2

Exp: 4200/Gold: 3700
Habilita: Missão 3
Calabouço: Você estará envenenado, mas sua energia volta aos poucos.



Missão 3

Exp: 2500/Gold: 1200
Habilita: Weapon Master Opening, Extra Missions
Vença Inferno.

Missões Secundárias

Depois de terminar a missão 10-3, você poderá jogar novamente no WMM, mas com missões extras, mais difíceis. Confira os novos objetivos de cada capítulo:

Capítulo 1

Missão 1

Exp: 800/Gold: 1200
Batalha simples. A energia dos lutadores vai se enchendo com o tempo.

Missão 2

Exp: 800/Gold: 1200
Batalha contra três inimigos.

Missão 3

Exp: 800/Gold: 3000
Batalha contra quatro inimigos.

Capítulo 2

Missão 1

Exp: 1000/Gold: 800
Acerte o inimigo vinte vezes em vinte segundos.

Missão 2

Exp: 500/Gold: 800
Batalha simples. Cuidado com o vento forte.

Missão 3

Exp: 800/Gold: 2200
Calabouço



Capítulo 3

Missão 1

Exp: 1300/Gold: 2000
Jogue o inimigo para fora do ringue.

Missão 2

Exp: 1300/Gold: 2000
Lute contra três inimigos. Você será obrigado a jogar com LizardMan.

Missão 3

Exp: 1300/Gold: 1000
Batalha simples.

Missão 4

Exp: 1500/Gold: 5000
Lute contra quatro inimigos.

Capítulo 4

Missão 1

Exp: 1500/Gold: 2400
Batalha quence.

Missão 2

Exp: 1500/Gold: 2400
Lute contra uma dupla. Você começará a luta com a metade da sua energia, mas ela vai voltando aos poucos.

Missão 3

Exp: 1500/Gold: 6000
Lute contra cinco inimigos. Há um limite de tempo aqui muito pequeno aqui, por isso seja rápido!

Missão 4

Exp: 1800/Gold: 2400
Derrote uma dupla.

Missão 5

Exp: 1500/Gold: 6000
Calabouço paredes explosivas, vento forte e arria movediça.



Capítulo 5

Missão 1

Exp: 1800/Gold: 4200
Batalha em times, três contra três. Seu grupo será formado por LizardMan, Assassin e Berserker

Missão 2

Exp: 1800/Gold: 2400
Derrote uma dupla.

Capítulo 6

Missão 1

Exp: 2000/Gold: 1600

Você estará envenenado. Além disso, seu inimigo terá super defesa, e seus ataques vão causar pouco dano. Tente jogá-lo para fora do ringue.

Missão 2

Exp: 2000/Gold: 1000 X dobro

Vença cinco inimigos, você pode desistir depois do segundo personagem, mas não ganha o bônus de grana.

Missão 3

Exp: 2000/Gold: 1600

Batalha simples.

Missão 4

Exp: 2300/Gold: 1600

Para causar mais dano ao inimigo, use o contra-golpe (defesa + frente ou trás).

Missão 5

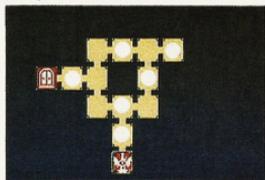
Exp: 2300/Gold: 1600

Tome cuidado com os terremotos.

Missão 6

Exp: 4600/Gold: 7600

Habilidade: Nova arma (Seung Mina - Halbard)
Calabouço: Áreas explosivas, vento forte.



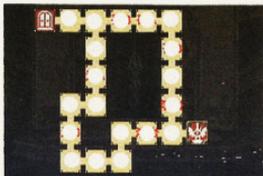
Habilidade: New Weapon (Necrid, Fajiwisp)

Calabouço: Luta contra Lizardman. A cada jogada as condições mudam.

Missão 6

Exp: 2800/Gold: 2000

Batalha contra cinco inimigos.



Capítulo 9

Missão 1

Exp: 2800/Gold: 4400

Batalha contra uma dupla que está invisível. Você só verá suas armas.

Missão 2

Exp: 3000/Gold: Bonus

Habilidade: Missão 4

Batalha contra quatro inimigos.

Missão 3

Exp: 3000/Gold: 11000

Batalha simples.

Missão 4

Exp: 3000/Gold: 4400

Habilidade: Extra Chapter 1

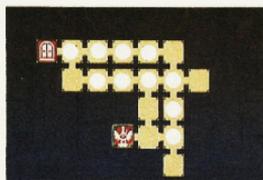
Batalha contra uma dupla. Não há recuperação de energia.

Capítulo 10

Missão 2

Exp: 8400/Gold: 7400

Calabouço: Ha lutas com você envenenado e áreas explosivas.



Missão 3

Exp: 3500/Gold: 2400

Habilidade: Weapon Master Ending

Batalha contra Inferno.

Subchapter 1

Missão 1

Exp: 1100/Gold: 1000

Habilidade: Extra Team Battle

Calabouço: aqui você só enfrentará o inimigo Berserker

Subchapter 2

Para abrir essas missões, seu personagem tem que estar

no mínimo no nível Edgemaster e você deverá ter completado todos as outras missões. Se não, complete a missão 3 do Capítulo 4 no mínimo 3 vezes.

Missão 1

Exp: 3800/Gold: 3000

Habilidade: Nova arma (Xianghua, Soul Edge), Missões 2, 3
Batata quente.

Missão 2

Exp: 3800/Gold: 3000

Habilidade: New Weapon (Voldo, Soul Edge), Missão 4
Batalha simples, mas você estará preso ao chão e terá dificuldades em se mover.

Missão 3

Exp: 3800/Gold: 3000

Habilidade: New Weapon (Taki, Soul Edge), Missão 4
Você estará envenenado.

Missão 4

Exp: 3800/Gold: 6000

Habilidade: Nova arma (Cassandra, Soul Edge)
Áreas explosivas e vento forte.

Subchapter 3

Missão 1

Exp: 2200/Gold: 1500

Habilidade: Missão 2

Batalha simples.

Missão 2

Exp: 2200/Gold: 7500

Batalha contra cinco inimigos. Você estará envenenado.

Missão 3

Exp: 2300/Gold: 8400

Habilidade: Subchapter 4

Calabouço: há lutas em areia-moedeira, com vento forte e na lava.



Subchapter 4

Missão 1

Exp: 2000/Gold: 7500

Habilidade: Missões 2, 3, and 5

Batalha contra quatro inimigos. A gravidade é baixa, por isso é fácil jogar os inimigos para fora.

Missão 2

Exp: 2000/Gold: 3000

Gravidade baixa, vento forte e áreas explosivas.

Missão 3

Exp: 2000/Gold: 3000

Habilidade: Extra Survival (Death Match), Missão 4
Áreas explosivas.

Missão 4

Exp: 2000/Gold: 800 X Dobro

Habilidade: Extra Chapter 2

Batalha contra cinco inimigos. Você poderá desistir na segunda luta, mas não receberá o bônus de grana.

Missão 5

Exp: 4300/Gold: 8100

Capítulo 7

Missão 1

Exp: 2300/Gold: 3600

Atirar o oponente no chão e nas paredes causará danos maiores.

Missão 2

Exp: 2500/Gold: 3600

Sem defesa.

Missão 3

Exp: 2500/Gold: 1800

Batalha simples.

Capítulo 8

Missão 1

Exp: 2500/Gold: 10000

Batalha contra cinco oponentes. Conforme você aceita o oponente, sua energia vai se enchendo.

Missão 2

Exp: 2800/Gold: 4000

Algumas partes do cenário explodem.

Missão 3

Exp: 2800/Gold: 4000

As paredes causam mais danos.

Missão 4

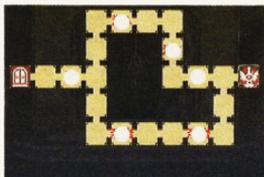
Exp: 2800/Gold: 4000

Você só causará energia ao oponente com Air Combos.

Missão 5

Exp: 6200/Gold: 12400

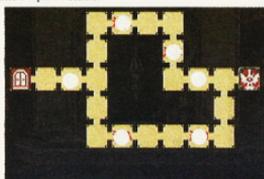
Calabouço: há inimigos invisíveis e em algumas batalhas você estará envenenado.



Missões Secundárias Subchapter 1

Missão 1

Exp: 2200/Gold: Bonus
Habilidade: Nova arma (Astaroth, Tomahawk)
Calabouço: Metade.



Subchapter 2

Missão 1

Exp: 7500/Gold: 17000
Batalha simples.

Missão 2

Exp: 7500/Gold: 20000
Dano maior nas paredes, gravidade elevada.

Missão 3

Exp: 7500/Gold: 24000
Você estará envenenado.

Missão 4

Exp: 7500/Gold: 17000
Áreas explosivas.

Subchapter 3

Missão 1

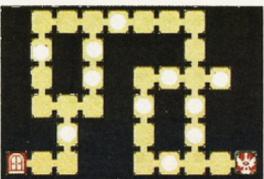
Exp: 3000/Gold: 3000
Batalha simples

Missão 2

Exp: 2200/Gold: 7500
Habilidade: Missão 3
Batalha contra cinco inimigos.

Missão 3

Exp: 4600/Gold: 16800
Calabouço: Vento forte, areia movediça e inimigos invisíveis.



Subchapter 4

Missão 1

Exp: 4000/Gold: 15000
Batalha contra quatro inimigos, vento forte.

Missão 2

Exp: 4000/Gold: 6000
Habilidade: Chapter 8, Missão 5
Áreas explosivas.

Missão 3

Exp: 4000/Gold: 6000
Habilidade: Nova arma (Maxi, Stone)
Áreas explosivas.

Missão 4

Exp: 4000/Gold: 1200 X dobro
Batalha contra cinco inimigos. Você poderá desistir no segundo inimigo, mas não receberá o bônus de grana.

Missão 5

Exp: 8600/Gold: 16200
Habilidade: New Weapon (Cervantes, Wooden)
Calabouço: as condições e inimigos variam a cada jogada.



Extra Chapters

Extra Chapter 1

Missão 1

Exp: 3200/Gold: 5000
Habilidade: Extra Time Attack (Extreme), Missão 2
Tome cuidado com os terremotos.

Missão 2

Exp: 3200/Gold: 600 X dobro
Batalha contra cinco inimigos. Você poderá desistir no segundo inimigo, mas não receberá o bônus de grana.

Missão 3

Exp: 6800/Gold: 11500
Calabouço: chão de lava, chão escorregadio, areia movediça.



Extra Chapter 2

Missão 1

Exp: 3800/Gold: 17500
Habilidade: Missão 2
Batalha contra sete inimigos.

Missão 2

Exp: 3800/Gold: 5000
Habilidade: Extra Survival (No Recovery), Missão 3
Batalha normal.

Missão 3

Exp: 7300/Gold: 18600
Calabouço: Areia movediça, chão escorregadio, lava e vento.



Missões Secundárias

Extra Chapter 1

Missão 1

Exp: 6300/Gold: 10000
Tome cuidado com os terremotos.

Missão 2

Exp: 6300/Gold: 1500 X dobro
Habilidade: New Weapon (Klikk, Green w/ Orange Stripes)
Batalha contra cinco inimigos. Você poderá desistir no segundo inimigo, mas não receberá o bônus de grana.

Missão 3

Exp: 13600/Gold: 23000
Habilidade: New Weapon (Nightmare, Calleon)
Calabouço: areia movediça, chão escorregadio e lava.



Extra Chapter 2

Missão 1

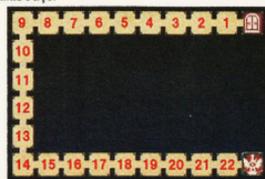
Exp: 7500/Gold: 35000
Batalha contra sete inimigos.

Missão 2

Exp: 7500/Gold: 10000
Habilidade: New Weapon (Ivy, P. Ivy Blade)
Tome cuidado com os terremotos.

Missão 3

Exp: 14600/Gold: 37200
Habilidade: New Weapon (Sophita, Purple Shield + Sword)
Calabouço:



APE ESCAPE 2

Habilitar Spike

Complete o jogo encontrando todos os 297 monkeys. Depois, vá ao menu principal, coloque o cursor em New Game e aperte L1 + Start.



Passar a tela de créditos

Segure **X** quando estiver na tela de créditos.

CHAOS LEGION



Habilitar bônus

Complete o jogo em qualquer dificuldade para habilitar os menus Liv Special PV, Total Results e English Language Cinematics (na versão japonesa) ou Japanese Language Cinematics (na versão americana).

Habilitar Arcia

Complete o jogo no grau de dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Hard

Complete o jogo no grau de dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Super Hard

Complete o jogo no grau de dificuldade Hard.

Habilitar opção Change Appearance

Derrote o chefe da fase 10.

Selecionar fases

Derrote o chefe da fase 9 para conseguir o Map Selector. Com ele você poderá voltar a todas as fases pelas quais passou.

DOWNHILL DOMINATION



Adrenaline Boost

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **→**, **←**, **→**.

Aumentar dinheiro

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **↑**, **○**, **■**.

Combustível infinito

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **▲**, **←**, **○**.

Energia infinita

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **▲**, **←**, **■**.

Habilitar anti-gravidade

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **▲**, **■**, **↑**.

Habilitar Combat Free

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **←**, **○**, **■**, **←**.

Habilitar Combat Cimagrade

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **↓**, **←**, **→**.

Habilitar Mega Flip

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **↑**, **→**, **■**.

Habilitar Speed Freak

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **▲**, **→**, **■**.

Habilitar barra Stoke Trick

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **←**, **→**, **↓**.

Habilitar Scimaer Bounce

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **←**, **✖**, **↑**, **▲**.

Habilitar Scimaer Bunny Hop

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **▲**, **←**, **→**, **↑**.

Melhorar Botlle

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **→**.

Restaurar energia

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↓**, **→**, **←**, **→**.

Water Bottles infinitas

Durante o jogo, aperte **↑**, **▲**, **↓**, **✖**, **←**, **→**, **■**, **↑**, **✖**, **←**, **○**.

FREESTYLE METAL 6

Começar com \$1.000.000

Escreva sugardaddy na tela de códigos.

Todas as músicas

Escreva hearll na tela de códigos.

Todas as roupas

Escreva johnnye na tela de códigos.



Todas os itens para as bicicletas

Escreva garageking na tela de códigos.

Todos os eventos e fases

Escreva univser na tela de códigos.

Todos os filmes

Escreva watchall na tela de códigos.

Todos os personagens e veículos

Escreva dudemaster na tela de códigos.

Todos os pôsters e fotos

Escreva seeall na tela de códigos.

Todos os Special Stunts

Escreva fleximan na tela de códigos.

FUTURAMA

Charge infinito

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **←**.

Energia infinita

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **↑**, **Select**.

Munição infinita

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **→**, **Select**.



Vidas infinitas

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **↓**, **Select**.

Todos os extras

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **○**, **Select**.

Habilitar imortalidade

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **○**, **X**, **R2**, **▲**, **Select**.

Habilitar fases

Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte as seguintes sequências. A tela piscará em azul sempre que uma nova opção for acionada.

Fase Planet Xpress: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **↓**, **Select**.

Fase Sewers: **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **↑**, **→**, **Select**.

Fase Subway: **↓**, **■**, **↓**, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **↑**, **↓**, **Select**.

Fase Old New York: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **←**, **Select**.

Fase Red Light District: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **▲**, **Select**.

Fase Uptown: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **○**, **Select**.

Fase New New York: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **↓**, **Select**.

Fase Canyon: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **↑**, **→**, **Select**.

Fase Mine: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **■**, **→**, **→**, **Select**.

Fase Mine Tunnel: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **▲**, **→**, **↓**, **Select**.

Fase Junkyard 1: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **▲**, **←**, **←**, **Select**.

Fase Junkyard 2: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **▲**, **→**, **▲**, **Select**.

Fase Junkyard 3: **↓**, **■**, **▲**, **↓**, **■**, **▲**, **▲**, **→**, **○**, **Select**.



Kyasubaru.
Habilitar Dozle Zabi: Dozle.
Habilitar Gaia of the Black Tri Stars: GAIA.
Habilitar Garma Zabi: Garma.
Habilitar Hayato Kobayashi: Hayato.
Habilitar Kai Shiden: Kai.
Habilitar Lalah Sune: Lalah.
Habilitar Mash of the Black Tri Stars: MASH.
Habilitar M'Quve: M'QUVE ou M'QVE.
Habilitar Ortega of the Black Tri Stars: ORTEGA.
Habilitar Ramba Ral: Ramba.
Habilitar Ryu Jose: Ryu.
Habilitar Sleggar Law: Sleggar.

MIDNIGHT CLUB 2



Fase Market Square: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ↓, ↑, Select.
Fase Left Wing: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, Select.
Fase Right Wing: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ↓, ↓, Select.
Fase Temple Courtyard: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ↓, ←, Select.
Fase Inner Temple: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ↓, ▲, Select.
Fase Bogad's Swamp: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ←, ↑, Select.
Fase Mom's HQ Bender: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ▲, ▲, ↑, Select.
Habilitar fase Mom's HQ Leela: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.
Habilitar fase Mom's HQ Fry: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.

GUNDAM: EDERATION VS. ZEON



Habilitar pilotos
Na tela na qual você coloca o nome do piloto, escreva os códigos abaixo, respeitando letras maiúsculas e minúsculas.
Habilitar Amuro Ray: Amuro.
Habilitar Char Aznable: Char ou

Habilitar motocicleta
Derrote cinco motociclistas no Long Race.

Habilitar Los Angeles Police Car
Vença todas as corridas do torneio Los Angeles no modo Arcade.

Habilitar Paris Police Car
Vença todas as corridas do torneio Paris no modo Arcade.

Habilitar Tokyo Police Car
Vença todas as corridas do torneio Tokyo no modo Arcade.

Cheats
Coloque o cursor sobre a opção "Options" e aperte ↓ para selecionar "Options: <name>". Em seguida, aperte ← ou → para ver a opção Options: Cheat Codes. Aperte ✕ e escreva um dos



códigos a seguir.
Armas e foguetes: savethekids (aperte L3 e R3 para atirar).
Aumentar o controle no ar: carbotatics.
Nitro infinito: greenLantern.
Sem danos: gladiator.
Todas as localidades e veículos: rimbuk oo pennyThug.
Todas as localidades: Globetrotter.
Todos os veículos: theCollector ou nimbuk.
Todas as armas sem danos: immortal.
Todos os modos: dextran.

Ajustar dificuldade
Entre com um dos códigos abaixo e selecione o nível de dificuldade.
Dificuldade 0: howhardcanitbe0
Dificuldade 1: howhardcanitbe1
Dificuldade 2: howhardcanitbe2
Dificuldade 3: howhardcanitbe3
Dificuldade 4: howhardcanitbe4
Dificuldade 5: howhardcanitbe5
Dificuldade 6: howhardcanitbe6
Dificuldade 7: howhardcanitbe7
Dificuldade 8: howhardcanitbe8
Dificuldade 9: howhardcanitbe9

NBA STREET VOL. 2



Modo Cheat
Selecione um modo e as equipes. Assim que aparecer a tela com a descrição "Options: <name>". Em seguida, aperte ← ou → para ver a opção Options: Cheat Codes. Aperte ✕ e escreva um dos

Bordas explosivas: ●, ●, ●, ▲
Desabilitar Counters: ▲, ▲, ●, ●
Habilitar bola ABA: ●, ■, ●, ■
Habilitar bola WNBA: ■, ▲, ▲, ●
Habilitar rastro da bola: ●, ▲, ▲, ■
Habilitar todos os Jerseys: ■, ▲, ●, ●

Habilitar NBA Legends: ■, ▲, ▲, ●
Habilitar Classic Michael Jordan: ■, ▲, ■, ■
Ocular barras: ●, ●, ●, ●
Personagens com cabeções: ●, ■, ●, ●
Personagens pequenos: ▲, ▲, ●, ■
Todas as quadras: ■, ▲, ▲, ■
Todos os Quicks: ▲, ●, ▲, ■
Turbo infinito: ■, ■, ▲, ▲

PRISONER OF WAR



Aumentar percepção
Na tela de passwords, escreva quincy.
Habilitar capítulo 1
Na tela de passwords, escreva defaultn.
Habilitar eventos Core
Na tela de passwords, escreva coretimes.

Habilitar todos os eventos do dia
Na tela de passwords, escreva alltimes.

Habilitar perspectiva em primeira pessoa
Na tela de passwords, escreva boston.

Modificar o tamanho dos guardas
Na tela de passwords, escreva muffin.

Selecionar fase
Na tela de passwords, escreva ger1eng5.

ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII

Modo Multi-Character

Durante o jogo, pause e selecione Quit. Escolha o computador para controlar o seu personagem e rapidamente segure L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start.



Personagens secretos

Selecione a opção New Officer no menu principal e, em seguida, a opção Create New Officer. Na hora de selecionar um nome, escreva:

Abraham Lincoln
Albert Einstein
Ben Franklin
Benedict Arnold
Davy Crockett
Jedidiah Smith
Jim Bridger
John Adams
John Henry
JohnPaul Jones
Kit Carson
Patrick Henry
Paul Bunyan
Paul Revere
Pecos Bill
Red Cloud
Sam Houston



Sitting Bull
Thomas Edison
William Cody
William Seward

Savage Skies



Completar todos os objetivos

Pause o jogo e aperte →, ↓, ↑, ↓, ↓, ✖.

Habilitar todas as criaturas

Na tela do menu principal, aperte ←, →, ←, →, ✖.

Habilitar todas as fases (modo Multiplayer)

Na tela do menu principal, aperte ←, →, ←, →, ↑, ←, →, ✖.

Invencibilidade

Pause o jogo e aperte ←, ←, →, ↑, ↑, ✖.

SHINOBI



Habilitar bônus

Encontre as moedas Oboro Clan de ouro durante as fases para habilitar a opção Extra no menu principal.

Habilitar Moritsune

Encontre 30 moedas Oboro Clan.

Habilitar Joe Musashi

Encontre 40 moedas Oboro Clan.

Habilitar fase VR

Encontre 50 moedas Oboro Clan.

Habilitar dificuldade Hard

Complete o jogo no grau de dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Super

Complete o jogo no grau de dificuldade Hard.

SKY GUNNER

Habilitar opção Processing Frame Rate

Na tela com o título, aperte ↑, ▲, ←, ○, ↓, ✖, →, ■.

Habilitar personagem Copain

Complete o jogo usando Femme.

Habilitar personagem Hardi

Complete o jogo com Copain e Ciel marcando o recorde de dinheiro.

Habilitar Rival

Complete o jogo usando Ciel sem perder nenhuma vez.

Habilitar opção Camera

Complete o jogo recebendo o ranking SS.

Habilitar opção Scene Select



Complete o jogo com todos os personagens.

Habilitar opção Survival

Complete o jogo com Copain marcando o recorde de dinheiro.

Habilitar opção Time Attack

Complete o jogo com Ciel marcando o recorde de dinheiro.



SPEED KINGS

Pontos de respeito

Comece um novo jogo e, no lugar do nome, escreva .resp seguido de um espaço e um número. Exemplo: .resp 30.

Códigos

Entre com os códigos a seguir no lugar do nome.

Código mestre: borkbork.



Novo Driving Tests completos:

.test9.

Vencer os seis encontros:

.meet6.

Modo GP completo:

.prix.

Melhor volta:

.lapt18.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Alta gravidade

Na tela de Códex, escreva Zippy.



Baixa gravidade

Na tela de Códex, escreva Space.

Cabeças pontudas

Na tela de Códex, escreva Exosz.



Desligar setas
Na tela de Códex, escreva Whine.

Habilitar bola Coconut
Na tela de Códex, escreva Milky.

Habilitar bola

Nerd
Na tela de Códex, escreva Golem.

Habilitar bola Sun

Na tela de Códex, escreva Hot 1.

Habilitar Dummy

Vença todos os torneios na dificuldade Medium.

Habilitar Enigma

Vença todos os torneios na dificuldade Hard.

Habilitar Incognito

Vença todos os torneios na dificuldade Expert.

Habilitar Mannequin

Vença todos os torneios na dificuldade Easy.

Habilitar Tina

Complete o modo Training.



Modo Nails

Na tela de Códex, escreva Nails.

Todas as dificuldades

Na tela de Códex, escreva Champ.

Todas as localidades

Na tela de Códex, escreva 80Day.

Todas as roupas

Na tela de Códex, escreva Greed.

Todos os acessórios

Na tela de Códex, escreva Werit.

Todos os bônus (Beach House)

Na tela de Códex, escreva Mypad.

Todos os filmes

Na tela de Códex, escreva Musik.

Todos os minigames

Na tela de Códex, escreva Major.

Todos os personagens

Na tela de Códex, escreva Peeps.

Todos os trailers

Na tela de Códex, escreva Gamon.

Vozes distorcidas

Na tela de Códex, escreva Mouse

SUPER TRUCKS

Habilitar campeonato Continental

Vença o campeonato Rookie Open em primeiro, segundo ou terceiro.



Habilitar campeonato Thunder Cup

Vença o campeonato Continental Challenge em primeiro, segundo ou terceiro.

Habilitar campeonato Super Trucks

Vença o campeonato Thunder Cup em primeiro, segundo ou terceiro.

Habilitar campeonato Harri Luost Arinen Grand Prix

Vença o campeonato Super Trucks em primeiro, segundo ou terceiro.

Habilitar modo Turbo

Salve o jogo usando o nome



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Dinheiro e itens infinitos

Vá a qualquer lugar que tenha uma porta e itens por perto, pegue os itens e saia do lugar. Repita esse procedimento para ter itens e dinheiro infinitos.

Selecionar ou pular de fase

Durante o jogo, pause e segure L1 + R2 + ↓ + ▲. Solte os botões e rapidamente aperte ●, ↑, ■, ▲, → e ↓. As opções aparecerão no menu sempre que você pausar o jogo.

WAKEBOARDING UNLEASHED

Habilitar filmes

Complete o jogo para habilitar o filme do personagem selecionado.

Habilitar todas as pranchas e fuses

Na tela do menu principal, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Habilitar personagem Jordan

Faça uma apresentação perfeita durante o desafio Star Search (consiga todas as estrelas).

Habilitar pranchas 2 e 3

Na tela do menu principal, aperte ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓. (Alternativa: complete os desafios Florida e Delta).

Seleção de fuses

Na tela do menu principal, aperte ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.

Todos os Gaps

Na tela do menu principal, aperte R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2.

Todos os personagens

Na tela do menu principal, rode o



controle analógico direito 50 vezes para &. Uma mensagem confirmará a dica.

X2: WOLVERINE'S REVENGE



Habilitar opção Cheats

No menu principal, aperte ▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, L1 + R1 + L2 + R2. Durante o jogo, aperte Start para acessar a opção Cheats.

Habilitar todas as roupas

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ■, L1 + L2.

Selecionar fases e desafios

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, L1 + R1.

Todas as seqüências FMV

No menu principal, aperte ▲, ●, ▲, ■, ■, R1 + R2.

ARMY MEN: WORLD WAR

Habilitar todas as fases

Na tela do menu principal, segure R2 e, logo depois, R1. Solte R2 e depois R1. Segure L2 e depois L1. Solte L2 e depois L1. Por fim, aperte ● e ■.



BLADE

Energia infinita



Na tela do menu principal, aperte ◀, ◀, ◀, L2, L1, R2, R1.

Munição infinita

Na tela do menu principal, aperte ↓, ↓, ↑, ◀, L2, L1, R2, R1.

Habilitar todos os itens

Na tela do menu principal, aperte →, ◀, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2. OBS.: pause o jogo e ative o código na opção Cheat.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Habilitar todas as bikes

Depois de escolher o personagem no modo Proquest, aperte ↑, ◀, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ◀, → e ● na tela onde você escolhe a bike.

Habilitar todos os estilos

Depois de escolher o personagem no modo Proquest, aperte ◀, ↑,



→, ↓, ◀, ↓, →, ↑, ◀, → e ● na tela onde você escolhe o estilo do personagem.

Habilitar todas as fases

Depois de escolher o personagem no modo Proquest, aperte ◀, ↑, →, ↓, ◀, ↓, →, ↑, ◀, → e ● na tela onde você escolhe o estilo do personagem.

Habilitar personagem Slim Jim

Depois de escolher o personagem no modo Proquest, aperte ↓, ↓, ◀, →, ↑, ↑ e ● na tela onde você escolhe o estilo seu personagem.

Habilitar filme dos competidores

Complete o modo Proquest usando Slim Jim.

Habilitar filme dos programadores

Complete o modo Proquest usando Amish Boy.

Habilitar filme Dave Mirra

Complete o modo Proquest usando Dave Mirra.

Habilitar filme Ryan Nyquist

Complete o modo Proquest usando Ryan Nyquist.

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Habilitar menu de truques

Na tela com o menu principal, aperte L1, L1, ●, ●, ■, ■.

Truques para o modo 3rd Person

Durante o jogo, pause e aperte as seguintes seqüências.

Habilitar câmera 1st Person:

●, ●, ▲, ■.



Habilitar câmera Dampen: ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■.

Habilitar todas as armas: L1, L1, R1, R1, ●, ●.

Habilitar todas as armas: ■, ■, ●, ●, L1, L1.

Invincibilidade: ▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

Jogo sem mira laser: L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1.

Personagens eletrificados: ■, ■, L1, L1, R1, R1.

Personagens esqueléticos: ●, ■, ▲, ▲, ■, ●.

Personagens com cabeças grandes: R1, R1, L1, L1, ▲, ▲.

Personagens explosivos: ■, ■, ●, ●, R1, R1.

Personagens gigantes: ▲, ▲, ■, ■, L1.

Truques para o modo Driving

Durante o jogo, pause e aperte as seguintes seqüências.

Clima de chuva: ■, ■, L1, L1, ▲, ●.

Invincibilidade: ▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

Invisibilidade: L1, R1, R1, L1, L1, R1, R1, ●, ●.

Tempo infinito: L1, R1, ■, ■, R1, L1.

Truques para o modo Gun

Durante o jogo, pause e aperte as seguintes seqüências:

Habilitar todas as armas:

■, ■, ●, ●, L1, L1.

Invincibilidade:

▲, ▲, ●, ●, L1, L2.

Jogo em câmera lenta:

▲, ▲, L1, ▲, L1, ▲, L1.

Munição infinita: L1, L1, R1, R1, ●, ●.

Recarregamento automático:

■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

Tiro rápido: L1, L1, R1, R1, L1, L1, R1.

DRAGONBALL GT: FINAL BOUT



Ataque superpoderoso

Durante a luta e com a barra de especial cheia, aperte ◀, ↓, →, ▲.

Barra de especial no máximo

Durante a luta, aperte ✕ + ■.

Habilitar todos os Saiyajin

Na tela de título, aperte →, ◀, ↓, ↑, →, ◀, ↓, ↑, Start.

Habilitar todos os Super Saiyajin

Na tela de título, após habilitar o truque personagens Saiyajin, aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕.

Personagens Wire Frame (modos Training e Two Player)

Na tela onde você escolhe o personagem, coloque o cursor no personagem escolhido, segure Select e aperte ▲.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER



Habilitar todas as fases

Na tela onde está escrito Press Start, entre com L2, ■, ▲, ●, ✕, R2, R2.

Ver filme secreto

Na tela onde está escrito Press Start, entre comesquerda, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.



LOONEY TUNES RACING

Habilitar personagem Duck Dodgers

Na tela com o menu principal, aperte L2, **■**, **▲**, **●**, Select.

Habilitar personagem Evil Scientist

Na tela com o menu principal, aperte **■**, **●**, L2, R2, **▲**, Select.

Habilitar personagem Foghorn

Na tela com o menu principal, aperte **→**, **→**, L2, **■**, **■**, Select.

Habilitar personagem Gossamer

Na tela com o menu principal, aperte **▲**, **●**, R2, R1, **■**, Select.



Habilitar personagem Granny

Na tela com o menu principal, aperte **●**, **▲**, **▲**, L1, R1, Select.

Habilitar personagem Hector

Na tela com o menu principal, aperte **▲**, L2, L1, **▲**, **■**, Select.

Habilitar personagem Pepe Le Pew

Na tela com o menu principal, aperte **←**, **→**, R1, **●**, **■**, Select.

Habilitar personagem Rocky

Na tela com o menu principal, aperte **▲**, **←**, R2, **●**, **●**, Select.

Habilitar personagem Smokey The Genie

Na tela com o menu principal, aperte **■**, L1, R1, **▲**, **●**, Select.

Habilitar personagem Sylvester

Na tela com o menu principal, aperte **←**, **←**, L1, **▲**, **●**, Select.

Habilitar personagem Yosemite Sam

Na tela com o menu principal, aperte **←**, **→**, R2, **■**, **●**, Select.

Habilitar pista ACME Factory

Na tela com o menu principal,

aperte L2, R1, R2, **▲**, **●**, Select.

Habilitar pista Duck Dodgers Speedway

Na tela com o menu principal, aperte **●**, **←**, **■**, R2, Select.

Habilitar pista Forest Speedway

Na tela com o menu principal, aperte **▲**, R2, **←**, **▲**, L1, Select.

Habilitar pista Garden Speedway

Na tela com o menu principal, aperte R1, **→**, **←**, L1, **■**, Select.

Habilitar pista Planet X Speedway

Na tela com o menu principal, aperte R1, **■**, **●**, L2, **▲**, Select.

Habilitar pista Planet Y

Na tela com o menu principal, aperte **→**, **←**, **▲**, L2, L1, Select.

Habilitar pista Wackyland

Na tela com o menu principal, aperte L1, **●**, **■**, R2, **▲**, Select.

Habilitar filme Challenge Ending

Vença nas pistas Floor One, Two e Three jogando no modo Acme Challenge.

Habilitar filme Championship Ending

Vença nas pistas Despicable, Rascal e Stinker jogando no modo Acme Challenge.

Habilitar filme Game Intro

É só ver a apresentação.

Habilitar personagem Duck Dodgers

Consiga três medalhas de ouro na pista Floor Two.

Habilitar personagem Elmer

Consiga uma medalha de ouro na pista Floor Two.

Habilitar personagem Evil Scientist

Consiga cinco medalhas de ouro na pista Floor Three.

Habilitar personagem Foghorn

Vença na pista Rascal.

Habilitar personagem Gossamer

Consiga uma medalha de ouro na pista Floor Three.

Habilitar personagem Granny

Consiga 5 medalhas de ouro na pista Floor One.

Habilitar personagem Hector

Vença na pista Despicable.

Habilitar personagem Pepe Le Pew

Vença na pista Stinker.

Habilitar personagem Porky

Consiga uma medalha de ouro na pista Floor One.

Habilitar personagem Rocky

Consiga três medalhas de ouro na pista Floor Three.

Habilitar personagem Smokey the Genie

Consiga cinco medalhas de ouro na pista em Floor Two.

Habilitar personagem Sylvester

Consiga três medalhas de ouro na pista Floor One.

Habilitar personagem Yosemite Sam

Vença na pista Despicable.

Habilitar pista Acme Factory

Vença na pista Rascal.



Habilitar pista Garden Speedway

Vença na pista Floor One.

Habilitar pista Planet X Speedway

Vença na pista Floor Two.

Habilitar pista Planet Y

Vença na pista Stinker.

Habilitar pista Wackyland

Vença na pista Despicable.

Habilitar pistas Forest Speedway, Duck Dodger's Speedway

Vença na pista Floor Three.



MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF THE SUPER HEROES EX EDITION

Habilitar menu EX

Coloque o cursor em Options, segure Select e aperte Start.

Habilitar personagem Evil Chun-Li

Complete o modo Battle usando Chun-Li, coloque o cursor em Gambit e aperte **↑** + **●**.

Habilitar personagem Evil Hulk

Complete o modo Battle usando Hulk, coloque o cursor em Ryu e aperte **↑** + **●**.

Habilitar personagem Evil Venom

Complete o modo Battle usando Venom, coloque o cursor em Chun-Li e aperte **↑** + **●**.

Habilitar personagem Evil War Machine

Complete o modo Battle usando War Machine, coloque o cursor em Zangief e aperte **↑** + **●**.

Habilitar personagem Evil Zangief

Coloque o cursor em Zangief, segure Select e aperte qualquer botão.

Habilitar personagem Lilith Aenslaed

Complete o modo Battle usando Morrigan Aenslaed, coloque o cursor em War Machine e aperte **↓** + **●**.

Habilitar personagem Onslaught

Complete o modo Battle usando qualquer personagem, coloque o cursor em Wolverine e aperte **↓** + **●**.

Habilitar personagem Roll

Complete o modo Battle usando Megaman, coloque o cursor em Megaman e aperte **→** + **●**.



Você é daqueles que curte traçaçar de verdade? Então estas páginas são suas! Prepare seu GameShark e detone com as sentenas de dicas desta edição!

ALIENS VS. PREDATOR: BURNOUT 2: POINT EXTINCTION OF IMPACT

Código mestre

f447be26b2744c16
24d8f6a41357cd00
24c0b68e1a56c528
2404b62c9b76c508
2491b72832b6c578
2490b72836b4c5c8

Aumentar população

2451a6b2977485ab
24d1b68a97568599

Dinheiro infinito

2441aeb81776841b
24d3aeb817748431
24d1be8c16568589



AUTO MODELLISTA

Código mestre

f450be3c73744516

Opção Dress Up

244fe996ebcb1a67

Opção Tune Up

244fe996ebcb1a47

Sempre chegar em primeiro

e4909147b1fcd474
045036683470558c
04d035683470550c

Todas as pistas

2490116812c0c7f8
24d03a681651dd48
14d03a681670dd68

Todos os carros

244fec996ebcb1af7



Código mestre

f441b622ff74441e
Todos os carros
4450b5685434554c
3942d6e19babb1e0
4450b46810a4554c
3942d6e19babb1e0



CHAOS LEGION

Código mestre

f443be2cbf3c841e

Energia infinita

1480bc2eb5f01568
14c0bc2f977007d8

Experiência infinita

244cef2eda730e63

Soul infinito

14809d2e97f005e8
14809d2f97f005e8

Habilitar Arrow Crest

0450b7291ef04778

Habilitar Attack Up

0440b7291ef067ea

Habilitar Bomb Crest

0450b7291ef047c8

Habilitar Claw Crest

0450b72816f067c8

Habilitar Defense Up

0440b7281ef067da

Habilitar Exp Gem(l)

0440b7281ef0475a

Habilitar Exp Gem(m)

0440b7291ef0474a

Habilitar Exp Gem(s)

0440b7281ef0674a

Habilitar Exp Gem(xl)

0440b7291ef0675a

Habilitar Life Max Up

0440b7281ef067ea

Habilitar Life Recovery

0440b7281ef0675a

Habilitar Power Crest

0450b72816f06778

Habilitar Shield Crest

0450b72816f047c8

Habilitar Soul Max Up

0440b7291ef0476a

Habilitar Soul Max Up

0440b7291ef047ea

Habilitar Soul Recovery

0440b7281ef0476a

Habilitar Soul Recovery

0440b7291ef0475a

Habilitar Spiritual Gem

0450b72916f067d8

Habilitar Sword Crest

0450b72916f04778

Habilitar Thanatos Chip

0450b72916f067c8

Habilitar Ultimate Crest

0450b72816f047e8

Máxima energia

14c0bc3a1e7007d8

Máximo Attack

04c0b42a967067fa

Máximo Defense

0450b7281670674a

Máximo Soul

14809d2e97f005d8

FREAKY FLYERS



Código mestre

f440be34f37c4d1e
24d0a6aa9666c509
24d1b6ac1647c529
24da6f0a1675c518
2450b6281e64c53b
24cfc36df68de01
24da4a81647c529
24d0a4aa9666c519

24d0b4ac1647c538
2451b4281674c589
249af4a81647c588
249af40a1675c5a8
249ff428d665c599
24d1b5e832f65318
2491b56a32764148

Energia infinita

24c01eb80d5543fd
24da540a1475434c
245914ae8474436c

Munição infinita

24d0142814f455bc

Fase Bigfoot Mtn

24d1bcaa96d7c5b9

Fase Bombsburg

24d1bfa89ed7c5a9

Fase Cave of Blunders

24d1bfae16d7c519

Fase Coyote Canyon

24d1bfac16d7c509

Fase Danger Island

24d1bfae96d7c539

Fase Grave Danger

24d1bfa1ed7c599

Fase Monster Isle

24d1bfa81ed7c589

Fase Thugsville

24d1bfac96d7c529

Filme Andre Latoilette

2491b6ba9657c519

Filme Baron Von Slaughter

2491b6be1e5785b9

Filme Cactus Rose

2481beb81657c5a9

Filme Closing

24c1bdae16d7c539

Filme Island Jack

2481b4bc9e578509

Filme Johnny Turbine

24c1bda81ed7c5a9

Filme Marcell Moreso

2491bcb1e578529

Filme Mick Bungadoo

2491beac9e578509

Filme Myrna Bookbottom

24c1b5ae16d785b9

Filme Pauli Atchi

2481beac16578529

Filme Prof. Gutentaag

2491beb89657c589

Filme Sammy Wasabi

2481bebe9e57c599

Filme Sheik Abdul

2481bb6ba1657c539

Filme Traci Torpedoes

24d1b5ae96d78599

Habilitar Andre Lat Oilette

24d1b5ac9e57c519

Habilitar Andrew B.

24c1b4ae1ed7c519

Habilitar Atomic André

24d1b4a81657c5a9

Habilitar Atomic Johnny

24d1b4aa1657c5b9

Habilitar Baron Von Slaughter

24c1b6aa16d7c539

Habilitar Bigfoot

24c1b4ac9ed7c529

Habilitar Cactus Rose

24c1b5aa1657c5b9

Habilitar Chef Mick

24c1b5a81657c5a9

Habilitar Chester

24d1bca896d7c5a9

Habilitar Chicken Hut Sheik

24d1b5aa9e57c509

Habilitar Harem Dogfighter

24d1bca816d7c589

Habilitar Human Baron

24d1b7aa9657c509

Habilitar Island Jack

24d1b5aac1e57c529

Habilitar Johnny Turbine

24d1b7a89e57c599

Habilitar La Diabla Chiquita

24d1b7ae9657c589

Habilitar Lt. Island Jack

24d1b7ae1657c539

Habilitar Marcells Moreso

24c1b6aa96d7c509

Habilitar Margaret Basher

24d1b5ae9e57c589

Habilitar Mick Bugadood

24d1b7ac9657c519

Habilitar Monkey Pie

24c1b6a89ed7c599

Habilitar Myrna Bookbottom

24d1b7aa1e57c5b9

Habilitar Olga Von Slaughter

24c1b4ae9ed7c539

Habilitar Pauli Atchi

24d1b7a81e57c5a9

Habilitar Pilot X

24d1b4aa89e57c599

Habilitar Prof. Gutent Aag

24d1b5ae1e57c539

Habilitar S.V.E.N.

24c1b6ac16d7c529

Habilitar Sambot 5000

24c1b6a81ed7c5a9

Habilitar Sammy Wasabi

24c1b5a89e57c599

Habilitar Sanit Ation Pauli

24d1b4ac1ed7c509

Habilitar Sheik Abdul

24c1b6ae96d7c589

Habilitar Stew Ardess Traci

24c1b6aa1ed7c5b9

Habilitar The Marcel Clowns

24c1b6ac96d7c519

Habilitar Traci Torpedoes

24d1b7ac1657c529

Habilitar Wally Gremlin

24d1bca816d7c599

Minigame Bandito Attack

24d1bfaa9ed7c5b9

Minigame Intestinal

24d1bdac1ed7c509

Minigame Torpedo Run

24d1bdac9ed7c529

Minigame X

24d1bdac1ed7c519

FUTURAMA

Código mestre

f446be24f2644c1e

Carga Reanimator infinita

249032c810b4d3dd

Munição infinita

24408ab8ba7405fb

24d090283b6744548



GUILTY GEAR X



Batalha no Deep Space

1490132934f041ac

1490132934f0419c

1490132934f041bc

Ficar tonto (jogador 1)

14403929bcf057ee

Ficar tonto (jogador 2)

14003829bcf057ee

Máxima tensão (jogador 1)

14d0323435f017cc

149033343570176c

Máxima tensão (jogador 2)

14903334357017cc

14d012343570176c

Nunca ficar tonto (jogador 1)

14d0312934f057ec

Nunca ficar tonto (jogador 2)

1490302934f057ec

Ótima guarda (jogador 1)

14d0302934f0575c

Ótima guarda (jogador 2)

149031293470575c

Pegadas azuis (jogador 1)

1450322934f057dc

Pegadas azuis (jogador 2)

14103329347057dc

Péssima guarda (jogador 1)

14d0382934f0575c

Péssima guarda (jogador 2)

149039293470575c

Pulos baixos (jogador 1)

14d0312834f0575c

Pulos baixos (jogador 2)

1490302834f0575c

Pulos infinitos (jogador 1)

1450312834f0175c

Pulos infinitos (jogador 2)

1410302834f0175c

Sem tensão (jogador 1)

14d0322834f057cc

149033283470576c

Sem tensão (jogador 2)

14903328347057cc

14d012283470576c

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Código mestre

f450be30f2ec043e

Baixos tempo e jogo

2410b76814f45318

Habilitar AK Suppressor

1450b66814744158

Habilitar B Armor

1410976914f45398

Habilitar Bandana

1450946814f453b8

Habilitar BDU

1410976814f45398

Habilitar Body Armor

1450966914f45318

Habilitar Cigs

1410956914f45338

Habilitar DG Câmera

1410956914f45318

Habilitar DG Câmera

1450966914f45398

Habilitar Medicine

1410976914f45388

Habilitar Microphone

1410956814745328

Habilitar Mine Detector

1410976914f453b8

Habilitar MO Disc

1450b668147441c8

Habilitar NVG

1410956814f45328



Habilitar SCM Suppressor

1450b66914744168

Habilitar Scope

1410976814f45388

Habilitar Sensor A

1410956814f45308

Habilitar Sensor B

1410956914f45308

Habilitar Shaver

1410956914f45388

Habilitar Stealth

1410976814f453b8

Habilitar Stealth

1450966814f45338

Habilitar Therm Goggles

1410956914f45328

Habilitar Therm Goggles

1450966914f453a8

Infinita munição (AKS74U)

14009f799c74139a

Infinita munição (M4)

14009d789c74130a

Infinita munição (M9)

1400bd799c74133a

Infinita munição (Nikita)

14009f789c74131a

Infinita munição (PSG1)

14009f789c74132a

Infinita munição (RGB6)

14009f799c74132a

Infinita munição (SOCOM)

14009f799c74130a

Infinita munição (Stinger)

14009f799c74131a

Infinita munição (USP)

1400bd789c74138a

Infinitas Bandages

144096681c4f532a

Infinitas Chaff Grenades

14409e789c74130a

Infinitas Grenades

14409e799c74133a

Infinitas Stun Grenades

14409e799c74130a

Infinito C4

14009f799c74133a

Infinito Claymores

14009f789c74133a

Infinito Magazines

14409e789c74133a

Infinito Pentazemin

14409e799c74132a

Infinito Ration

14409d799c7413ba

Infinitos Books

140095691c74532a

Máxima munição (AKS-74U)

14009c799c74130a

Máxima munição (M4)

14009c789c74131a

Máxima munição (M9)

14409c799c7413aa

Máxima munição (Nikita)

14009e789c74138a

Máxima munição (PSG1)

14009e789c74133a

Máxima munição (RGB6)

14009e799c74133a

Máxima munição (SOCOM)

14009e799c74131a

Máxima munição (Stinger)

14009e799c74138a

Máxima munição (USP)

14409c789c74139a

Máximas Bandages

044095681c4f532a

Máximo Books

040094691c4f533a

Máximo C4

14009e799c7413aa

Máximo Chaff Grenades

14409f789c74131a

Máximo Claymores

14009e789c7413aa

Máximo Grenades

14409f799c7413aa

Máximo Magazines

14409f789c7413aa

Máximo Pentazemin

14409d799c74132a

Máximo Ration

14409f799c7413ba

Máximo Stun Grenades

14409f799c74131a

Não carregar arma

0410352e36f45578

Nenhum inimigo morto

0490b76814f453a8

Nenhum Save

0490b76914f45328

Nenhuma Ration usada

04d0902814744508

Sem alertas

0490b76914f45388

04d0902814744528

04d0902814744528

Sem Continues

0490b76914f45308

0490932914744588

Todas as Tags

244fc996c94f0cb3

244fc996c94f0c03

244fc996c94f0c23

244fc996c94f0c13

244fc996c94f0c33

244fc996c94f0c83

244fc996c94f0ca3

244fc996c94f0c93

244fc996c94f0cb3

244fc996c94f0c03

244fc996c94f0c23

14409a369df0c12

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Código mestre

f451b632fe7c4516

50% de energia (jogador 1)

d4003e2a3430518c

140036283c30518e

50% de energia (jogador 2)

d4003f2a3430414c

140037283c30414e

Destruir com um acerto

(jogador 1)

d4003e2a3430518c

149036283c30518e

Destruir com um acerto

(jogador 2)

d4003f2a3430414c

149037283c30414e

Energia infinita (jogador 1)

14003e2a3430518c

Energia infinita (jogador 2)

14003f2a3430414c

Tempo infinito

24d0156034b043cc



.HACK INFECTION

Código mestre

f440be2cf3744c16

HP infinito (modo Battle)

2490122836704168

SP infinito (modo Battle)

2490122836704158

Itens infinitos

249015681847451dc

Máximo Body

15c09c7a1eb493bc

Máximo Darkness

15c09c7a1eb4939c

Máximo Earth

15c09c7a1eb4938c

Máximo Exp (Kite)

25409d789e34931e

Máximo Fire

15c09c7a1eb493ac

Máximo Magical Accuracy

(Kite)

15c09c7a1eb4933c

Máximo Magical Attack (Kite)

15c09c7a1eb4931c

Máximo Magical Defense

(Kite)

15c09c7b1eb4931c

Máximo Magical Evade (Kite)

15c09c7b1eb4933c

Máximo Money (Kite)

25d49d78573dd33c

Máximo Physical Accuracy

(Kite)

15c09c7a1eb4932c

Máximo Physical Attack

(Kite)

15c09c7a1eb4930c

Máximo Physical Defense

(Kite)

15c09c7b1eb4930c

Máximo Physical Evade (Kite)

15c09c7b1eb4932c

Máximo Spirit

15c09c7a1eb493bc

Máximo Thunder

15c09c7a1eb4939c

Máximo Water

15c09c7b1eb4938c

Máximo Wood

15c09c7b1eb493ac

BREATH OF FIRE IV

Máximo AP (Cray)

8011aad8c03e7

Máximo HP (Cray)

8011aad8270f

Parar o tempo

8011ad900000

8011ad920000

8011ad940000

Todas as armaduras

500075020001

8011b1986301

Todas as armas

500075020001

8011af986301

Todas as habilidades

8011b5c8ffff

8011b5c9ffff

8011b5ccffff

8011b5ceffff

8011b5d0ffff

Todos os acessórios

500075020001

3011b3986301

Todos os itens

500075020001

8011ad986301

Zenny infinito

8011ad80e0ff

8011ad8205f5

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Ganhar Level rápido

80097becffff

Gold infinito

80097bf0ffff

Hearts infinitos

80097ba80063



HP infinito

80097ba003e7

MP infinito

80097bb003e7

Máximo Attack

800f4bf61400

Máximo COM

80097bbc03e7

Máximo Guard

800f504e1400

Máximo INT

80097bc003e7

Máximo LCK

80097bc403e7

Máximo STR

80097bb803e7

Super pulo (apertar X + L1)

d400000000044

800733e40000

Todos os itens especiais

500005020000

800979780303

Todos os itens especiais

50000e020000

800979828180



DECEPTION III: DARK DELUSION

Ark infinito

800b8dacffff

Dreak infinito

800b8da4e0ff

800b8da605f5

Energia infinita

800c33860190

Modo Expert completo

500006020000

800c35a0ffff

800c35ac00ff

Modo Trap License completo

300b8db70007

Todas as armadilhas (Auto Ring)

500056040000 300baf090005

Todas as armadilhas (Base)

50000a20000a 300baf080000

Todas as armadilhas (Chaos)

50000a20000a 300baf080007

Todas as armadilhas (Charge Ring)

500056040000 300baf090001

Todas as armadilhas (Cold)

50000a20000a 300baf080003

Todas as armadilhas (Cursed)

50000a20000a 300baf080006

Todas as armadilhas (Damage Ring)

500056040000 300baf090006

Todas as armadilhas (Fire)

50000a20000a 300baf080002

Todas as armadilhas (Hell)

50000a20000a 300baf080008

Todas as armadilhas (Impact)

50000a20000a 300baf080004

Todas as armadilhas (Rising)

50000a20000a 300baf080005

Todas as armadilhas (Slave)

50000a20000a 300baf080009

Todas as armadilhas (Special)

500006040001

300bb0480064

Todas as armadilhas (Summon Ring)

500056040000 300baf090002

Todas as armadilhas (Thunder)

50000a20000a 300baf080001

Todas as armadilhas (Timer Ring)

500056040000 300baf090003

Todas as armadilhas (Zero Ring)

500056040000 300baf090004

Todas as armadilhas com 4 Orbs

500056040000 300baf0a0003

Todos os Emblems

800bad2e03ff

GRAN TURISMO

Começar com os itens bônus A (modo Arcade)

d00816e40004 800816e40404

d00816e60000 800816e60004

d00816e80000 800816e80404

d00816ea0000 800816ea0004

d00816ec0000 800816ec0404

d00816ee0000 800816ee0004

Começar com os itens bônus B (modo Arcade)

d00816d80000 800816d80405

d00816da0000 800816da0004

d00816dc0000 800816dc0405

d00816de0000 800816de0004

d00816e00000 800816e00504

d00816e20000 800816e20004

Começar com os itens bônus C (modo Arcade)

d00816f00000 800816f00404

d00816f20000 800816f20004

d00816f40000 800816f40404

d00816f60000 800816f60004

Começar na segunda volta (modo Arcade)

d00b68b00000 800b68b00002

Dinheiro (apertar Start + Select)

d009aace0009 8009b86600ff

Habilitar licença A (apertar Start + Select)

d009aace0009 8009e3bc0303

d009aace0009 8009e3be0303

d009aace0009 8009e3c00303

d009aace0009 8009e3c20303

Habilitar licença B (apertar Start + Select)

d009aace0009 8009e3b40303

d009aace0009 8009e3be0303

d009aace0009 8009e3c00303

d009aace0009 8009e3ba0303

Habilitar licença International (apertar Start + Select)

d009aace0009 8009e3c40303

d009aace0009 8009e3c60303

d009aace0009 8009e3c80303

d009aace0009 8009e3ca0303

Nitro jogador 1 (apertar R3)

d00bc1c60004 800bf3e0006

d00bc1c60004 800bf420006

Nitro jogador 2 (apertar R3)

d00bc2860004 800b7c720006

d00bc2860004 800b7c720006



KNOCKOUT KINGS 2001

Contagem rápida
800e9fa8000a

Infinitos Creation Points
800ced0ee03e7

Rápida recuperação
(segure X)
d0127a8abfff
80127b220002

Sem contagem
800e9fa80000

Terminar Round
(apertar L2)
d0127a8abfff
801271abc0000



METAL GEAR SOLID

Andar em qualquer lugar
800272509cc4
800272520800

Air infinito
800ae1ac03e7

Energia
infinita
800b752603e7

Habilitar
bandana
800b75700001

Habilitar Body
Armor.
800b756a0001

Habilitar C-4
800b753e0006

Habilitar
câmera
800b75720001



Habilitar Cardboard Box A
800b755e0001

Habilitar Cardboard Box B
800b75600001

Habilitar Cardboard Box C
800b75620001

Habilitar Chaff Grenade
800b75420006

Habilitar Cigarettes
800b755a0001

Habilitar Claymore
800b753c0006

Habilitar Cold PAL Key
(apertar L1)
d00b2d600004
800b759a0002
d00b2d580004
800b75920002

Habilitar Diazepam
800b75780004

Habilitar FAMAS Rifle e
munição
800b75340065

Habilitar Gasmask
800b75680001

Habilitar Grenade
800b7536000c

Habilitar Hankerchief
800b75860001

Habilitar Hot PAL Key
(apertar R2)
d00b2d600002
800b759a0001
d00b2d580002
800b75920001

Habilitar Ketchup
800b756c0001

Habilitar Level 10 Key
800b757c000a

Habilitar Medicine
800b75760004

Habilitar Mine Detector
800b75800001

Habilitar MO Disc
800b75820001

Habilitar Night Vision
Goggles
800b75640001

Habilitar Nikita e munição
800b75380004

Habilitar Normal PAL Key
(apertar R1)
d00b2d600008
800b759a0000
d00b2d580008
800b75920000

Habilitar PAL Keypad
800b757a0001

Habilitar PSG1 Rifle e
munição
800b75440006

Habilitar Ratings
800b75740002

Habilitar Rope
800b75840001

Habilitar Scope
800b755c0001

Habilitar SOCOM Pistol e
munição
800b75320019

Habilitar Stealth Suit
800b756e0001

Habilitar Stinger e munição
800b753a0004

Habilitar Stun Grenade
800b75400006

Habilitar Thermal Goggles
800b75660001

Munição extra (C4)
80069c1c0001

Munição extra (Claymore)
800698d00001

Munição extra (FAMAS)
800682ec0001

Munição extra (Nikita)
80068fd80001

Munição extra (PSG1)
8006a3700001

Munição extra (SOCOM)
80067cd00001

Munição extra (Stinger)
8006951c0001

Nunca recarregar
800ae164000d

Todas as armas
500009020000
800b753203e7
500009020000
800b754603e7

Todos os itens
500012020000
800b755a0001
500003020000
800b75800001

RIDGE RACER TYPE 4

Todos os Decals
800f3b280101
800f3b2a0101

Todos os veículos (Team DRT)
800f3ae0ffff
800f3ae4ffff
800f3ae2ffff
800f3ae6ffff

800f3ae8ffff
800f3aeaffff
800f3aeaffff
800f3aeaffff

Todos os veículos (Team
MMM)
800f3af0ffff
800f3af4ffff
800f3af8ffff
800f3afcffff
800f3af0ffff
800f3af6ffff
800f3afaffff
800f3afeffff

Todos os veículos (Team PRC)
800f3b00ffff
800f3b04ffff
800f3b08ffff
800f3b0cffff
800f3b02ffff
800f3b06ffff
800f3b0affff
800f3b0effff

Todos os veículos (Team R.T.
Solvalou)
800f3b10ffff
800f3b14ffff
800f3b18ffff
800f3b1cffff
800f3b12ffff
800f3b16ffff
800f3b1affff
800f3b1effff

Usar os dois controles analogicos

8004c2762400
8009a738c000
801f00008011
801f00040020
801f00080002
801f000e2400
801f00122401
801f00169024
801f001c000c
801f002000e3
801f0024c2d6
801f0028c2d1
801f002c0086
801f00300005
801f0034ff80
801f0038ffff9
801f003c0002
801f00422400
801f00462404
801f004a3084
801f004eac24
801f005203e0
8004c2822400
8009a73a0c07
801f00023c01
801f00063066
801f000a10c0
801f00100028
801f0014c2d7
801f001a2400
801f001e1080
801f00222406
801f00269024
801f002aa026
801f002e2c86
801f003210c0
801f00362484
801f003a2886
801f003e14c0
801f00440000
801f0048ffff
801f004cc2d4
801f00500008
801f00562400

SIMPSONS WRESTLING

Circuitos extras
80072bf00001
80072bf20001

Habilitar menu de bônus
80072bd00001

Personagens extras
500004040000
800741e80001

Pin fácil (jogador 1)
800e17ac0003

Pin fácil (jogador 2)
800e18680003



QUEM NÃO ESTÁ POR DENTRO ESTÁ POR FORA.



KND-A TURMA DO BAIRRO

Um novo Original do Cartoon Network

Estréia 5 de setembro às 19h

**CARTOON
NETWORK**

CartoonNetwork.com.br

TM & © 2003 Cartoon Network



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Por Gilmar Vicente

O campeão do combate 3D chega mais completo que nunca



Com a AM2 trabalhando na atualização de VF4 para PS2, alguns poderiam pensar que esta seria apenas um simples upgrade. Mas qual seria o verdadeiro significado de Evolution associado ao título? Pode-se dizer que o jogo realmente teve uma evolução, especialmente em termos de detalhes, e isso fica bem claro para aqueles que são realmente fãs. Para outros que apenas jogam por jogar, quase tudo acrescido nessa versão pode passar despercebido. A



velocidade dos dados, por exemplo, ficou mais rápido com os benefícios do DVD. No quesito gráfico, dispensa comentários, pois o jogo é um show visual, ganhando melhorias em todos os aspectos: cenários melhorados e modelos de personagens mais bem definidos, expressões faciais excelentes e animação soberba – além, é claro, da mudança climática que dá todo um toque extra à intensidade do jogo. Até mesmo Dural, o manjado último chefe, está com visual novo. Sonoramente, o jogo está muito bom, com a atuação de voz dos personagens que dá vida a seus estilos distintos. Outras pequenas mudanças também serão encontradas, como a sutil melhoria na jogabilidade com o acréscimo, melhoria e mesmo a eliminação de alguns combos. Os personagens Brad e Goh foram adicionados na lista e a lutadora Vanessa teve muitas novidades em seus golpes. O modo Virtua Fighter 10th Anniversary Edition é uma surpresa que oferece boas recordações aos veteranos. Se você é daqueles que gosta de treinar bastante antes de pegar pesado, o Training Mode teve algumas melhorias mínimas. Em contrapartida, a grande adição está no Quest Mode, que oferece horas de diversão. Nele, você é desafiado a cumprir missões em condições especiais, tudo para juntar grana e comprar adornos para personalizar seus lutadores, como roupas, cores de cabelo e até cores de olhos, além de outros prêmios. Esses elementos são suficientes para você correr atrás de VF4 Evolution? Se não forem, então você está perdendo uma nova realidade em batalhas 3D, onde gráficos bonitos são apenas um detalhe, em vez de qualidade. ■



INFO

Virtua Fighter 4 Evolution

NOTA	9,0
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sega-AM2
GÊNERO	Luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

PS2
PlayStation 2

Evolution recebeu pequenas mudanças técnicas em relação a VF4: golpes ganharam velocidade, novos combos foram acrescentados, alterados ou eliminados, movimentos adicionais adicionaram mais estratégia e outros pequenos ajustes. Mas as novidades substanciais mesmo são os lutadores Brad e Goh, os novos modos de jogos e extensivas opções. Veterano ou novato, fique agora com uma seleção de técnicas, estratégias e dicas de Virtua Fighter Evolution.



Conceitos Básicos

Movimentação: para se deslocar em diferentes direções na arena basta pressionar o direcional e mantê-lo pressionado. Isso não funciona se você pressionar para baixo, pois isso fará o personagem se agachar.

Carregar: alguns movimentos de VF4 devem ser "carregados", ou seja, sua execução exige um determinado tempo que deixará o lutador vulnerável por alguns instantes.

Combos: existem dois tipos de sequências. No combo terrestre uma série de movimentos é realizada emendando golpes um após o outro. No combo aéreo o oponente é lançado para o alto e os golpes são emendados com ele ainda no ar.

Deslocamento rápido: dando dois toques para frente ou para trás, seu personagem avança ou recua rapidamente. Se você segurar o direcional para frente durante o avanço, seu lutador correrá.

Deslocamento agachado: esse movimento é feito quando você dá toques duplos no direcional baixo + frente ou baixo + trás, permitindo desviar de um ataque alto e avançar/recuar ao mes-

mo tempo.

Golpe baixo: quando o oponente estiver caído, imediatamente pressione cima + soco para realizar um pequeno salto com ataque. Se errar, você ficará vulnerável e poderá sofrer um contra-ataque.

Salto: para realizar um pulo, você tem que apertar cima + soco/chute.

Recuperação: Quando você estiver prestes a cair no chão, pressione S + C + D para se recuperar da queda. Outra maneira de se recuperar de uma queda é usando o Tech Roll. Para isso, aperte cima ou baixo + S + C + D. Sempre que for derrubado, utilize diferentes direções de recuperação para surpreender o adversário.

Rising Attacks: são golpes que lançam o adversário para o ar. Cada lutador possui alguns movimentos básicos nesse par-



drão, como baixo + chute. Alguns personagens possuem movimentos mais rápidos que os Rising Attacks, e jogadores mais experientes poderão usar isso para enganar o adversário.

Arremesso: todos os personagens tem um arremesso básico, feito como comando S+D. Se você errar o agarrão, seu personagem ficará vulnerável por alguns instantes. Alguns personagens, como Goh, Wolf e Jeffrey, também têm arremessos especiais que causam mais dano.



Técnicas Avançadas

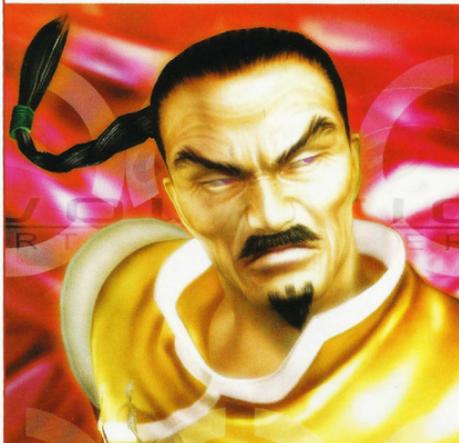
Cancelamento: da mesma forma que existe um timing para encaixar os golpes em um combo, há também a possibilidade de se parar uma sequência na metade. Para isso, pressione D durante um combo.

Counter: são golpes usados para barrar um golpe ou combo oponente ao mesmo tempo em que você ataca. Para realizar um Counter, você precisa realizar um ataque no exato entre um golpe e outro do oponente. Existem dois tipos de Counter. Os secundários apenas cancelam os movimentos do oponente, enquanto os primários ainda causam grandes danos ao atacante.

Ataque Evasivo: aperte S+C+D e o personagem recuará enquanto ataca.

Float: os ataques que lançam o oponente para o ar. Diferente dos Rising Attacks, os Floats dão a você a oportunidade de iniciar um combo aéreo. Antes do adversário cair, você poderá avançar e emendar diferentes golpes. Seja criativo e procure emendar diferentes golpes nesse momento. Vale lembrar que a altura que o personagem será lançado no ar (e consequentemente o número de golpes que você poderá dar) dependerá muito de seu peso. Confira a lista de personagens e seus pesos:

- **Leves:** Aoi, Lei Fei, Pai, Sarah
- **Médio:** Kage, Lau, Lion, Shun,



Vanessa, Brad

- **Médio-Pesado:** Akira, Jacky, Coh

- **Pesado:** Jeffrey, Wolf

Parry: são movimentos que absorvem o ataque do oponente e o deixam vulnerável. Com ele, você não causa nem recebe danos.

Pressure: são golpes que obrigam o adversário a reagir ao invés de ficar na defensiva. Cada personagem possui ataques que servem para quebrar a defesa do oponente, seja atacando por cima quando ele defender em baixo e vice-versa. Vale lembrar que o Timing é essencial para criar ataques combinados com defesa, esquivas e contra golpes.

Reversal: é um movimento que permite agarrar o oponente enquanto ele ataca, neutralizando seu golpe e podendo encaixar um golpe que lhe cause dano. A regra básica para usar Reversal é: contra golpes altos aperte trás+S+C; contra golpes na altura do peito aperte baixo-trás+S+C e contra golpes baixos aperte baixo+S+C.

Stagger: alguns ataques fazem com que o oponente perca o equilíbrio, mesmo tendo defendido o golpe. Isso dá brecha para que você inicie um combo ou realize um arremesso. Você sabe que um Stagger aconteceu quando o ícone de joystick aparece do lado do jogador atingido. Agora, se for você a tomar o Stagger, pressione rapidamente S, C ou o direcional para se recuperar rapidamente e evitar a reação do oponente.

Throw Escape: caso seu

oponente use um arremesso contra você, pressione rapidamente S+D no momento em que ele o agarrar. Isso fará com que o arremesso seja cancelado. Arremessos mais complexos podem ser evitados quando o último movimento estiver sendo realizado. Para escapar de arremessos baixos, aperte S+C+D ao invés de S+D.

Paredes: paredes são... Bom, qualquer coisa que evite que você seja arremessado para fora do ringue. Além disso, se um oponente (ou você) for jogado contra uma parede, ou receber golpes enquanto estiver de costas para a parede, o dano recebido será duplicado. Alguns personagens possuem golpes que só podem ser realizados junto à parede. Elas também evitam que um oponente se recupere facilmente de um Float. Algumas paredes podem ceder se você arremessar seu oponente várias vezes contra elas.

Quest Mode

Os veteranos devem ter percebido que o o Quest Mode veio para substituir o Kumite do game original. Aqui você passará a maior parte de seu tempo se divertindo com os diversos objetivos a serem alcançados. Você deverá passar por minitorneios diferentes para isso. Destaque para o Quest Order, em que sua personagem deverá realizar missões especiais para acumular grana e itens. O melhor e tudo é que você tem a liberdade para realizá-los na ordem que preferir, podendo voltar e tentar novamente uma missão que você não tenha tido sucesso. Confira o que



você encontrará no Quest Mode.

Money: grana, dinheiro, bufunfa, tutu... Enfim, o que você utilizará para comprar os itens do Item Shop. Você consegue grana vendendo partidas indicadas por "Winner Gets a Prize", completando uma Quest Order ou mesmo conquistando uma posição melhor que o terceiro lugar num torneio convencional. É possível também ganhar algum dinheiro no modo Arcade e VS Mode, mas será bem menos que no Quest Mode.

Special Items: algumas vezes você receberá itens especiais em vez de grana ao se realizar as tarefas acima. Outra forma de se conseguir-los é realizando determinadas missões, como causar um certo dano durante um combo aéreo. Algumas vezes você terá até de perder inúmeras vezes para ganhar alguns deles.

- **Item Shop:** fora os itens especiais, há os equipamentos comuns, encontrados no Item Shop. Você precisa comprá-los para poder usá-los. Confira abaixo alguns

dos itens comuns que você poderá conseguir.

- **Clothing** são várias roupas diferentes para



seus personagens. Vale lembrar que certos itens funcionam apenas para o Player 1 e outras apenas para o Player 2.

- **Color Schemes:** isso permite que você mude as cores dos equipamentos que você comprar. Não gostou do visual Exterminador do Futuro do Jacky? Coloque algumas blusas amarelas e azuis para ficar mais ao seu gosto.

- **Hair Color:** possibilita a mudança da cor do cabelo por 50 partidas. Depois disso, ele voltará ao normal e você precisará comprá-lo novamente.

- **Eye Color:** permite ao personagem usar lentes de contato para mudar a cor dos olhos por 50 partidas antes de voltar ao normal.

- **Orbs:** Quer itens inúteis? Então compre estas Orbs. Você poderá ganhar alguns destes como itens especiais, mas não valem a grana gasta.

- **Old Winning Poses:** seu personagem poderá fazer as poses de vitória dos Virtua Fighters anteriores. Para isso, depois de comprar esta opção, pressione S+C ou C+D logo depois de vencer seu oponente.

- **VF1 Models:** você poderá utilizar os modelos VF1 do seu personagem. Ele pode ser utilizado nos modos Arcade e VS.

- **VF1 Stages:** você poderá escolher as arenas do primeiro Virtua Fighter quando lutar no Arcade ou VS Mode.

- **Dural:** como você já deve ter imaginado, você poderá jogar com Dural no VS Mode.

- **Movies:** você poderá gravar suas lutas e assisti-las posteriormente, verificando detalhes como



a cor das lentes de contato e outros.

- **Emblems:** os emblemas são símbolos visíveis abaixo do nome dos personagens durante as batalhas. Derrotando seu oponente, você obterá o emblema dele para a sua coleção. Existem cerca de 153 emblemas disponíveis, divididos em classes. Como eles não servem absolutamente para nada (exceto habilitar alguns estágios do Quest Mode), você pode dispensar estes. Mas se quiser completar todos os objetivos, confira abaixo uma lista:

- Symbols - 30 Emblems
- Fantasy - 36 Emblems
- Cute - 30 Emblems
- VF Characters - 18 Emblems
- Sega - 23 Emblems
- AM2 - 16 Emblems

- **Wallpaper:** estes artigos só podem ser conseguidos por meio de prêmios de torneios ou conquistando as Quests.

10th Anniversary

Esta é uma opção especial acessível pela opção Special no menu Options. Aqui os jogadores encontrarão personagens e modelos de Arena do Virtua Fighter original, além de trilhas das versões anteriores. Além disso, você poderá se divertir mudando o nível do Floaty (você pode aumentar ou reduzir a gravidade, desta forma) e outras coisas legais. Embora a opção 10th Anniversary não seja real-



mente o melhor que o jogo pode oferecer, vale a pena pela nostalgia.

SuperDicas

Música de Virtua Fighter 2 na tela de seleção de personagem: no VS Mode, escolha qualquer personagem que tenha conseguido o ranking Shouhaou. Lute uma vez e, quando você retornar à tela de seleção de personagens, você ouvirá a música do jogo VF2.

Stealth Dural: para enfrentar o personagem Stealth Dural no Arcade Mode, você precisa chegar ao Dural's Stage dentro do tempo limite seguindo a fórmula "número de Rounds x2 + 2 minutos" (se você lutar em dois rounds, será preciso chegar ao Dural's Stage no mínimo em seis minutos).

Música alternativa de Dural: chegue ao estágio de Dural no Arcade Mode em no mínimo nove minutos. Você ouvirá a música de Dural executada de uma forma diferente.

Dural com olhos brilhantes: você deverá ter um total de vitórias terminado com o dígito nove antes de chegar ao Dural Stage. Você pode chegar com nove, dezenove, 39 ou o que for. Se feito corretamente, quando Dural entrar na arena, ele estará com olhos brilhantes.

Sega Chant: para ouvir a voz original que anunciou o nome SEGA nos games anteriores, man-



tenha o botão O pressionando quando o logotipo empresa aparecer durante a apresentação.

Habilitar o Battle Mode: vença todos os catorze torneios subterrâneos no Event Square do Quest Mode para habilitar o Battle Mode no menu de opções.



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

40 passos para acabar de vez com as tramas de Voldemort!

A segunda aventura do feiticeiro mais famoso do planeta chegou ao PSONE já a algum tempo, mas ainda hoje traz muitas dores de cabeça para os fãs. Para não deixar você na mão, preparamos um guia rápido com os 40 passos para chegar até Voldemort e atravessar os mistérios da Câmara Secreta. Confira só!

PASSO A PASSO

1) Na casa dos Weasley, use seu Flippendo nas duas caixas para você poder subir no telhado. Lá, você encontrará um Ghoul, que arremessará pedaços de canos para todos os lados. Use o baú que Rony lhe deu para pegá-los antes que caiam no chão.

2) Siga Rony e destrua os barris com um Flippendo carregado. Você encontrará Gina. Faça com que o Puffskin coma todas as moitas para pegar os feijões.

3) Agora siga Rony até encontrar seu pai. Ele pedirá para que você levite as caixas e as jogue contra as pedras. Você encontrará as De-Gnoming Gloves.

4) Você deverá arremessar todos os gnomos do jardim. Pressione **■** o mais rápido que puder, e tente jogar os coitados em cima dos alvos. Repita isso cinco vezes.



5) Seu objetivo é vencer Fred num duelo de magos. Apenas acerte-o com seus Flippendos. Quanto mais carregado, mais dano ele causará.

6) Na floresta, você deverá encontrar Gina. Você pode seguir Rony ou fazer suas próprias explorações. No final, você encontrará a ruivinha, que pedirá para que você acerte o Puffskin com um Flippendo. Receba o Remembrall.

7) Siga pelo escorregador e pegue o maior número de feijões que puder.

8) A bordo do carro, pegue o maior número de Boosts para ultrapassar o trem. Tente recolher os itens de recuperação para evitar dores de cabeça.

9) Acerte a árvore com seus Flippendos até vencê-la.

10) Siga Rony pelo castelo para chegar ao salão comunal da Grifinória. Quando você encontrá-lo novamente, descobrirá que vocês precisam de uma





senha para atravessar o quadro. Vá até a biblioteca e fale com Hermione.

11) Novamente vá atrás de Rony para o pátio do castelo e prepare-se para a aula de herbologia. Quando você sair, encontrará três passagens. Siga as crianças para chegar à aula.

12) Aqui você deverá passar por três provas para levar os troféus para a Grifinória. Primeiro, você deve pular nas folhas e saltar até chegar à sala de aula. Você deve fazer isso antes que o contador fique no vermelho. Em segundo, você precisa pressionar os botões na mesma ordem e ritmo que a professora Sprout. Se fizer corretamente, ela dirá "Perfect". Você precisa de pelo menos dois 90% para conseguir passar. Por fim, as mandrágoras. Você precisa proteger e recolher pelo menos três delas para passar. Use seu Incendio Duo para queimar as lesmas que estão atacando as plantas. Depois, use Wingardum Leviosa para removê-las da terra e recolhê-las.

13) Chegou a vez do teste de Quadribol. Para passar, você deve passar por quatro testes. Primeiro, voe por uma fileira de dez postes. Segundo, atravesse os anéis no ar com as diferentes vassouras. Dessa forma, você poderá escolher aquela com que você se acostuma melhor. Terceiro, atravesse dez anéis e pegue o pomo de ouro. Por fim, faça a mesma coisa que na prova anterior, mas concorrendo com outro apanhador.

14) Você deverá vencer Rony num duelo... O que não será muito difícil. Drago aparecerá, e Rony tentará soltar um feitiço contra ele. O problema é que a magia sai errada e afeta o próprio garoto, que sai correndo na direção da cabana de Hagrid. Siga-o, tomando o cuidado de não perdê-lo de vista nem de escorregar nas lesmas que ele vomita.

15) Seu objetivo agora é recolher todas as lesmas que Rony vomitar. Observe a direção da cabeça do garoto para saber onde a lesma vai cair. Não se esqueça de esvaziar sua tigela no barril à esquerda.

16) Siga então Rony e Hermione para a aula de defesa contra artes das trevas. Você deverá chegar à sala de aula pulando pelas mesas, antes que o contador chegue no vermelho. Desvie das armaduras encantadas e encontre o professor Lockheart.

17) Você deverá pressionar os botões exatamente como na aula com Sprout. Com isso, você aprenderá o feitiço Petrificus Totalus, que precisará ser usado na criatura que Lockheart deparará escapar. Acerte a Pixie com o feitiço, e use o Wingardum para colocá-la de novo na gaiola.



18) Corra na direção das escadas para encontrar o professor. Ele pedirá para que você cheque Rony na sala acima. Derrote as Pixies exatamente do mesmo jeito que a anterior para destrancar a porta mais adiante. Vá repetindo até encontrar Rony, Hermione e Lockheart.

19) Na aula de poções, siga as instruções de Snape e crie uma poção Wingardumweld. Nada muito complicado.

20) Volte para o salão comunal e siga Nick Quase-sem-cabeça pelos labirintos. Quando Nick desaparecer,



derrote as armaduras e as lesmas para poder entrar na sala com uma alavanca. Acione para chegar a uma nova sala com mais lesmas e uma alavanca a seguir. Nunca dissemos que este não é aum jogo repetitivo...



21) Na festa de Nick, Pirraça vai roubar os presentes de seus amigos. Atire com tudo nele. Procure mirar nos pés do fantasma para atingi-lo mais rapidamente.

22) Hagrid pedirá para que você arremesse os Gnomos de seu jardim. Repita exatamente o mesmo procedimento feito no jardim dos Weasley...

23) Na partida de Quadribol, mantenha a velocidade alta para que o balaço não o acerte, e voe empurrando Draco até que ele bata. Assim você poderá ir sozinho atrás do pomo. Pressione X para agarrá-lo.

24) Hermione derá a ideia de fazer um Polyjuice para que Draco diga o que sabe sobre o herdeiro de Sonserina. Você precisará encontrar os itens "Shredded Boomslang Skin", "Leeches" e "Flies". Para pegar isso, Hagrid o levará para o Beco Diagonal. Você deve fazer duas coisas. Primeiro, vá até o Apothecary, fale com Draco e acerto vinte Pixies no limite de tempo. Você conseguirá os "Leeches". Depois, vá para a próxima loja, e procure por uma caixa que emite um zumbido. Use um Flippendo nela e nas outras quatro que também tiverem esse ruído para conseguir as "Flies".

25) Fale com Hagrid para voltar a Hogwarts. Você estará no banheiro feminino com Rony e Hermione. Ela dirá que precisa de um pedaço do cabelo de Crab e Goyle. Vá até o salão principal de Hogwarts para descobrir que Draco está aceitando os desafios de qualquer



aluno para um duelo. Não deixe barato e enfrente o loiirinho engomado. Fuja de seus ataques correndo o máximo que puder, e acerte-o com Flippendos. Quando ele perder, Draco usará a magia Serpensortia para invocar uma cobra gigante. Desvie dos ataques dela e acerte Flippendos carregados. Repita até que ela caia.

26) Agora você terá de entrar nos domínios de Sonserina transformado em Goyle. Corra atrás do garoto de Sonserina para chegar ao salão comunal da casa. Fale com Draco.

27) De volta ao banheiro, acerte a Murta que Geme com seus Flippendos. Tome cuidado com os itens que ela arremessa contra você. Lembre-se que você estará bem mais lento, por ainda estar na forma de Goyle

28) Agora você terá uma aula com o professor Lockheart. Ele ensinará a magia Verdimmillius Duo. Novamente acerte os símbolos para conseguir uma boa nota e aprender o encantamento. Apenas fique atento, pois há um bug aqui. Se você falhar em aprender esta técnica, você não poderá mais aprendê-la, mesmo Gilderoy dizendo que você pode voltar e tentar tirar uma nota melhor da próxima vez. Desligue o Autosave antes de tentar aprendê-la. Se algo der errado, Reset e tente novamente.

29) Com Hermione petrificada, você e Rony devem sair do castelo e chegar à cabana de Hagrid. Há muitos monitores e alguns professores no jardim, portanto fique atento. Vá





recolhendo os recarregadores da capa de invisibilidade e tomando o cuidado de se esconder quando eles acabarem.

30) Feito isso, você e Rony deverão seguir as aranhas na floresta negra. Quando você encontrar uma bifurcação, siga sempre pela mesma que as pequenas aranhas pretas estão indo. Você deverá vencer também algumas aranhas gigantes, mas nada muito especial. Tome cuidado com os Trolls, pois você não poderá vencê-los. Procure apenas quando eles não estiverem olhando para você.

31) Aragog será seu adversário. Ele jogará seus filhotes contra Harry. Acabe

com todos eles até que Aragog pule sobre a teia. Nesse momento, acerto os pedaços de madeira que prendem a teia com Flippendos. Depois que você derrubar os quatro pedaços, a aranha gigante cairá por um buraco.

32) Vá para o escritório do professor Lockheart, que estará trancado. Dê meia volta e entre na sala com os pequenos redemoinhos. Você deverá atravessar as duas e então soltar o Verdimmillius para encontrar outro caminho para o escritório. Lá você encontrará Lockheart. Leve-o para o banheiro feminino.

33) Você deverá enfrentar



Lockheart. Vença o professor da mesma forma que todos os outros duelos do game. Apenas tome cuidado com o Obliviate, a magia de esquecimento dele.

34) Depois de vencer, vá seguindo até encontrar uma sala com um interruptor. Há três portas aqui, sendo duas à esquerda e uma à direita. Comece pela localizada à esquerda, a mais distante.

35) Acabe com a armadura negra. Para isso, espere que ele desfira uma machadada, desvie e espere que ele perca o equilíbrio. Neste exato momento, solte um Flippendo carregado. Dois destes derrubam a criatura.



Agora, use um Wingardium sobre a pedra mais próxima da saída bloqueada e faça



com que elas se destruam. Você encontrará mais armaduras nesta sala. Encontre o interruptor na plataforma com dois cavaleiros e ative.

36) Agora volte e tome a outra porta à esquerda. Vá seguindo até encontrar uma passagem escura. Use Verdimmillius para fazer com que



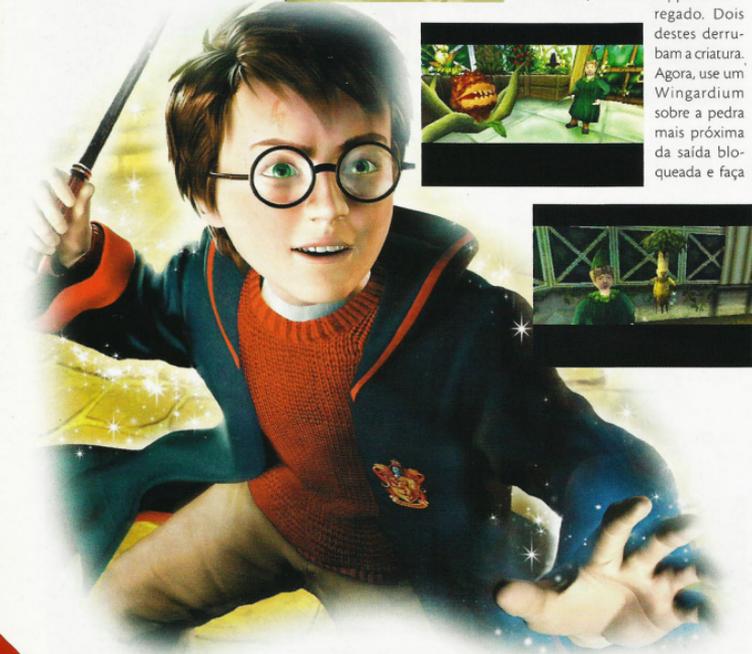
uma porta se revele. Corra por cima da ponte e ative o interruptor.

37) Vá então pela porta da direita. Repita exatamente o mesmo que você fez nas outras salas, tomando cuidado somente com o Troll de patrulha.

38) Antes de seguir em frente, volte para o caldeirão no começo do labirinto e faça uma poção de cura para se recuperar dos danos. Prepare-se, pois agora você terá de enfrentar seu grande desafio.

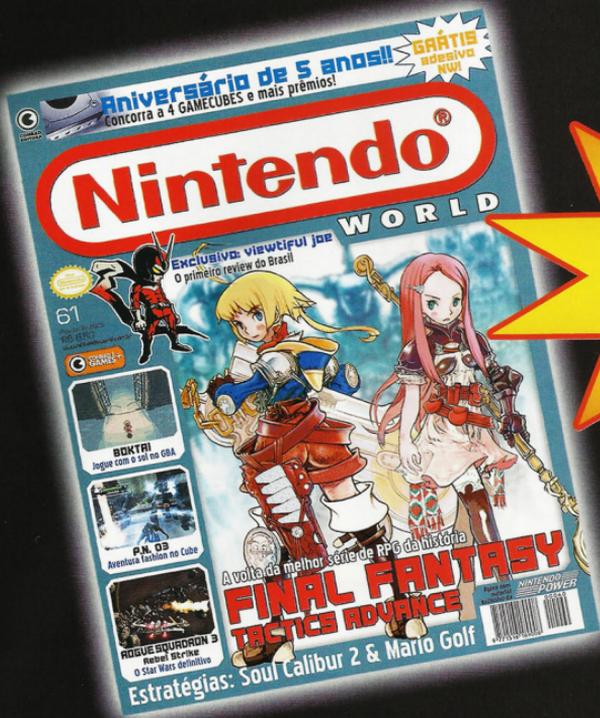
39) Siga para a última passagem para encontrar Tom Riddle, que se revelará ser Voldemort. Ele ordenará que o Basilisco o mate. Neste momento, Fawkes, a fênix de Dumbledore, vai cegar a criatura. Isso tornará sua vida muito mais fácil. Preste atenção aos movimentos da cobra. Primeiro, ele começará jogando veneno sobre você. Desvie rapidamente. Isso fará com que a serpente abra a boca. Solte um Flippendo goela abaixo até que ela caia.

40) Mas ele ainda não está morto! Pegue a espada de Godric Grifinória e corra quando o Basilisco começar a puxar o ar. Quando a criatura soltar dois raios de suas presas, mantenha o botão X pressionado para que você defenda usando a espada. Enquanto estiver desviando os raios, use o direcional para refleti-los contra a cobra gigante. Repita até derrotá-la. Parabéns, você venceu!



EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

MEGAPROMOÇÕES, BRINDES E
LÓGICO, MUITOS GAMES !



NESTE MÊS:
FINAL FANTASY
TACTICS ADVANCE,
VIEWTIFUL JOE,
POKÉMON PINBALL,
BOKTAI E MUITO
MAIS !!!

E AINDA: GRÁTIS UM ADESIVO !

- PROVE QUE VOCÊ AMA A NINTENDO E GANHE 4 GAMECUBES
- ENCONTRE OS SELOS DA PROMOÇÃO "CONRAD É MAIS GAMES"
- E GANHE JÁ ESSE MÊS, UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS!!!

VOCÊ NÃO PODE PERDER !!!

NINTENDO
POWER

CONRAD É MAIS
GAMES

CONRAD
EDITORA

Winning Eleven 7

Ninguém duvida que a série Winning Eleven é, de longe, o melhor futebol que você pode encontrar. Ano após ano, a Konami vem se superando em trazer aos fãs do esporte em todo mundo uma experiência cada vez mais realista e completa de uma partida de futebol em sua casa. Desde seu anúncio há alguns meses, o sétimo jogo da série foi criando uma enorme expectativa entre os fãs, ainda mais quando alguns detalhes começaram a ser revelados. A possibilidade de novos dribles e de uma Master League como nunca antes vista mexeu com a cabeça do pessoal. Pois a Konami conseguiu atender a essa

ansiedade toda e com louvor: há muito tempo a série não sofria uma reformulação tão grande, com tanta coisa sendo adicionada e com tantas modificações na jogabilidade. A animação dos jogadores está incrivelmente bem feita, assim como os novos movimentos e dribles ampliaram as opções de jogadas. O visual dos atletas é o que mais merece elogios: alguns jogadores estão iguazinhos aos reais, dos dentões de Ronaldinho Gaúcho ao rabo de cavalo de Roberto Baggio. Os menus estão mais interativos e simples de navegar, o que também facilita a construção de equipes, táticas e posicionamento.

TUDO TEM SEU PREÇO

Mas como é de se esperar em casos assim, nem tudo parece ter dado certo, e certas coisas no game deixa, uma sensação de que era melhor ter ficado como estava. A física da bola é um bom exemplo disso: está na cara que a Konami tentou deixar esse detalhe o mais realista possível, mas o resultado acabou um pouco exagerado. Em um jogo real, uma bola recebida depois de um lançamento de 30 metros é realmente difícil de ser dominada com perfeição, e

se o jogador não estiver bem posicionado, certamente ela vai rebater em sua canela e correr demais. Mas um passe curto é muito mais simples de ser dominado com facilidade, e isso nem sempre acontece no game. O bate-rebate acaba sendo uma coisa mais comum do que deveria ser, ou como realmente é num jogo de verdade. As cabeçadas sofrem do mesmo problema: elas estão muito mais realistas, e por realistas, leia-se mais fracas. Mesmo excelentes cabeceadores como Batistuta, Klose e Kluivert precisam estar absurdamente bem posicionados dentro da área para acertar um golpe forte de cabeça, ou o resultado é um toque fraco demais. Bem direcionado em muitos casos, mas mais fraco do que gostaríamos de ver.

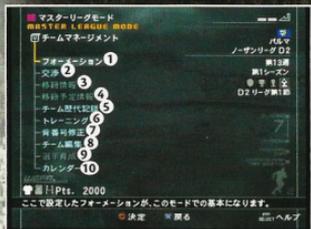
Resumindo, Winning Eleven 7 é um game excelente, mas que sofre de um problema de balanceamento (principalmente em detalhes), típico de um jogo que sofreu o enorme número de alterações que sofreu. Como é de praxe, a Konami deve lançar uma versão "Final Evolution" muito em breve, o que deve corrigir todos esses problemas, e deixar a série ainda mais próxima da tão almejada perfeição.

OS ITENS DA WE SHOP

Veja só o que você pode "comprar" na lojinha virtual de Winning Eleven 7, gastando os WENS, a moeda do game: (cada linha corresponde a uma opção no menu)

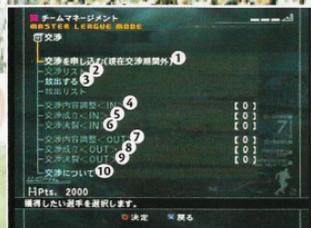
- Novos estilos de cabelo 1000 WENS
- Novas roupas 500 WENS
- Novo estádio 500 WENS
- Estádio de treinamento 500 WENS
- Tipos de bola 500 WENS
- Efeitos diferentes na bola nos replays 500 WENS
- Mais velocidade no jogo 1000 WENS
- Novas músicas de fundo 100 WENS
- Times 1000 WENS cada
- Jogadores 150 WENS cada
- Habilita a opção de transferência livre 10000 WENS
- Habilita novas opções táticas 3000 WENS
- Desafio extra para o modo treino (drible) 500 WENS

OS MENUS MAIS IMPORTANTES



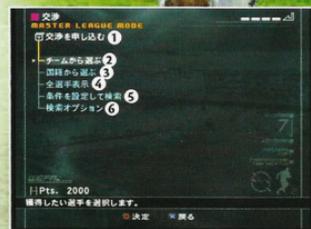
GERENCIAMENTO DE EQUIPE

- 1) Formação
- 2) Transferências
- 3) Relatório de transferências
- 4) Projeção de transferências
- 5) Histórico da equipe
- 6) Treino
- 7) Número dos jogadores
- 8) Editar equipe
- 9) Treinar "jogador promessa"
- 10) Agenda



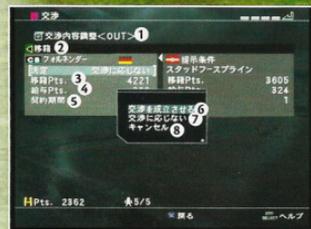
TRANSFERÊNCIAS

- 1) Fazer oferta
- 2) Lista de jogadores
- 3) Liberar jogador
- 4) Detalhes da oferta (compra)
- 5) Transferências bem sucedidas (compra)
- 6) Transferências recusadas (compra)
- 7) Detalhes da oferta (saída)
- 8) Transferências bem sucedidas (saída)
- 9) Transferências recusadas (saída)
- 10) Ajuda sobre as transferências



NEGOCIAÇÕES

- 1) Fazer oferta
- 2) Escolher de clubes
- 3) Escolher de seleções
- 4) Mostrar todos os atletas
- 5) Pesquisar por atributos
- 6) Opções de pesquisa



DETALHES DA OFERTA (venda)

- 1) Oferta de compra
- 2) Taxa de transferência
- 3) Salário
- 4) Temporadas
- 5) Aceitar oferta
- 6) Rejeitar oferta
- 7) Cancelar

O CÓDIGO SECRETO

Aposto que você está pensando pra que diabos serve aquela última linha na tela de edição de jogadores, não é? Afinal, ninguém contou isso para você, nem aquelas pessoas que juraram ter "tudo" sobre o jogo. Mas a sua querida SuperDicas Playstation não enrola ninguém, e desvenda o segredo: aqui você pode inserir um código de quatro dígitos, que pode aumentar ou diminuir os atributos de um time inteiro em cinco pontos. Veja como funciona:

Primeiro dígito:

- 1 – aumenta os atributos em 5 pontos
 - 2 – abaixa os atributos em 5 pontos
- Os próximos três dígitos são os códigos para os times: 000 a 055 – as 64 seleções, na ordem em que aparecem na tela
- 056 – European All-Stars
 - 057 – World All-Stars
 - 059 a 064 – os sete times clássicos secretos
 - 065 a 128 – os 64 clubes
 - 129 – a equipe reserva do Japão
 - 130 – os jogadores secretos (que o game chama de "aposentados")
- Ou seja, digamos que você queira aumentar os atributos da equipe World All-Stars. Basta inserir aqui o código 1057. Simples, não? E lembre-se, você só viu isso aqui...

COMPRANDO JOGADORES NA MASTER LEAGUE

- 1) Carregue seu jogo na Master League
- 2) Vá até a tela de transferências
- 3) Selecione a opção "pesquisar o mercado"
- 4) Escolha um jogador e o selecione
- 5) Volte até a opção "jogadores em negociação"
- 6) Faça uma oferta por eleven
- 7) Jogue uma partida, ou pule uma rodada
- 8) O jogador irá aceitar ou recusar sua oferta
- 9) Se ele aceitar, ou ele:
 - a) se juntará ao seu time imediatamente
 - b) ele irá acabar de jogar a atual temporada e depois vai para seu time.

INFO

Winning Eleven 7

NOTA	8,5
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	KCET
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 8

Este Mês

Logo de cara, já mandamos aquela brasa com um monte de jogos analisados e avaliados para você! Dê só uma olhada em quantos joaquês estão nas próximas páginas, sendo que todos eles passaram pelo olhar clínico de nossa equipe especialista em PlayStation. Não é sempre que podemos jogar games tão bacanas como o futebol arrasador de Winning Eleven 7, a aventura símia de Ape Escape 2, a ação insana de Metal Slug 3, as pancadas doloridas de Virtua Fighter 4: Evolution, as competições realistas de F1 Career Challenge, os vôos malucos de Freaky Flyers, o terror horripilante de Silent Hill 3 e os saltos e golpes

do estranho herói de Alter Echo em um período tão curto. Nosso trabalho pode parecer até parecer pura diversão e moleza à primeira vista, mas nem tudo são flores: para termos tantas dicas, truques, análises e avaliações, passamos muitas e muitas horas em frente aos nossos consoles Sony, destrinchando cada detalhe, apenas para termos a certeza de que você estaria recebendo as mais justas, críticas e profissionais análises de games do mercado. Pode acreditar. Confira agora as nossas impressões dos games mais quentes e interessantes desse mês, e fique preparado: em 30 dias, tem muito mais games para você.

Aliens Versus Predator: Extinction	46
Alter Echo	50
Ape Escape 2	50
Chaos Legion	49
Downhill Domination	47
eJay Clubworld: The Music Making Experience	48
F1 Career Challenge	47
Freaky Flyers	47
Futurama	48
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	50
K-1 World Grand Prix	48
Metal Slug 3	48
Romance of Three Kingdoms VIII	49
Silent Hill 3	46
Silent Line: Armored Core	49
Soul Calibur 2	19
Splashdown: Rides Gone Wild	47
The Great Escape	48
Virtua Fighter 4: Evolution	36
Winning Eleven 7	44

Silent Hill 3

Entender a diferença entre Resident Evil e Silent Hill é o mesmo que descobrir a tênue linha que há entre terror e horror. O que dá mais medo: um zumbi putrefato e fedorento ou um manequim numa loja escura? Um monstro faminto com garras ou um palhaço macabro observado à meia luz? Sexta-feira 13 ou A Bruxa de Blair? Este é o ponto. Enquanto Resident Evil se foca em mortos-vivos que ficam gemendo e se arrastando aqui e ali, Silent Hill não incita o medo. Ele explora o pavor em cada grito no meio do silêncio sepulcral, o pânico de um objeto caindo em uma sala vazia. É o horror do desconhecido, a aversão às criaturas grotescas e disformes que se movem tremendo. Não são monstros, mas sim os seus medos mais contidos. E nenhum outro jogo de videogame da



atualidade conseguiu explorar esta excelente idéia com tanto sucesso quanto Silent Hill 3. Além de contar com gráficos mais limpos

e definidos que o game anterior, o mais recente episódio da série teve um tratamento primoroso no que diz respeito ao "fator medo". O jogo de luz e escuridão na medida certa, o silêncio mais tenso que um grito de horror e todos os outros pequenos detalhes farão com que você se arrepie por completo – palmas para a Konami. Não perca, jogue hoje mesmo. Com as luzes apagadas.

ERIC ARAKI

Aliens Versus Predator: Extinction



Um game de estratégia precisa ser muito bem bolado, ter uma história cativante e ser desafiador. Isso AvP:E desempenha muito bem. Os Marines,

Aliens e os Predadores se enfrentam em batalhas sangrentas e cheias de estratégia. Cada raça possui um esquema para produzir unidades e recursos, e é isso que deixa o game divertido. Por incrível que pareça, os controles do game respondem bem (não se esqueça de fazer os tutoriais primeiro!). Uma pena não ter um modo Multiplayer, o que seria muito bem-vindo.

RODRIGO GUERRA



INFO

Silent Hill 3

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	KCET
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

INFO

Aliens x Predator: Extinction

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts/Fox
DESENVOLVIMENTO	Zono Inc.
GÊNERO	estratégia
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Splashdown: Rides Gone Wild

Entre os poucos bons jogos de corrida de jet-ski existentes no mercado, Splashdown: Rides Gone Wild, o segundo jogo da série, consegue ficar no topo da lista. Em matéria de gráficos, o



jogo não se aproxima do nítido WaveRace: Blue Storm, do GameCube, mas quando a conversa entra no quesito jogabilidade, a coisa muda completamente de figura. Principalmente se a comparação for feita levando em conta o sistema de manobras. Enquanto no jogo da Nintendo apenas 16 movimentos diferentes podem ser



realizados, 76 manobras, que totalizam mais de 360 combos se combinadas, formam a lista do novo Splashdown – quase três vezes a mais do que na versão anterior. A forma de realizá-los também é menos complicada. Não é preciso girar loucamente a alavanca analógica, apenas segurar um dos botões superiores e pressionar uma direção no direcional digital (ou na alavanca L3, se preferir). A quantidade de percursos (45 no total), suas dimensões e a absurda variedade de elementos presentes em cada um deles também merecem destaque.

FELIPE AZEVEDO

INFO

Splashdown: Rides Gone Wild

NOTA	8,0
PRODUÇÃO	THQ
DESENVOLVIMENTO	Rainbow Studios
GÊNERO	corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2



F1 Career Challenge

Todo o ano, a EA Sports lança seu simulador de corridas de Fórmula 1. Mas, desta vez, a empresa resolveu fazer algo bem diferente. F1 Career Challenge junta quatro temporadas interinhas em um único disquinho de PlayStation 2! Isso mesmo, são todas as temporadas de 1999 até 2002, com todos seus pilotos, pistas, equipes originais, regras e patrocinadores! No fim das contas, são quatro jogos de Fórmula 1 diferentes em um só game. Os gráficos acabaram ficando um pouco inferiores aos da versão anterior, mas não tem problema: eles continuam muito bem detalhados e fluem rapidamente, dando aquela sensação de velocidade necessária. A



a mais de 300 km/h. Lógico que, por ser tão próximo à realidade, F1 Career Challenge acaba exigindo muita dedicação e perícia do jogador/piloto. Não é nada fácil dominar freadas e chicanes logo de cara, por isso, paciência e dedicação são as leis. Se você já é fã da série e jogou as outras versões, fique tranquilo: nada foi mudado radicalmente. Você se sentirá em casa – ou melhor, em pista.

FABIO MICHELIN

INFO

F1 Career Challenge

NOTA	8,0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Visual Sciences
GÊNERO	corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4



Downhill Domination

Se você acha que os jogos de esporte não são a sua praia, seus conceitos podem mudar depois de Downhill Domination. Duvida? Então, que tal



adicionar à fórmula do esporte muita pancadaria? Em DD, para chegar em primeiro lugar, vale tudo, até dar garrafadas em seus oponentes. Some também uma excelente sensação de velocidade e muitas manobras para se fazer em cima de sua bike. Vários Power-Ups são espalhados pelo cenário, deixando o game competitivo, viciante e, acima de tudo, divertidíssimo. Vai até dar vontade de sair com a sua magrela por aí.

RODRIGO GUERRA

INFO

Downhill Domination

NOTA	8,0
PRODUÇÃO	SCEA
DESENVOLVIMENTO	IncoG Inc.
GÊNERO	esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4



Freaky Flyers

Freaky Flyers é um game que, inicialmente, me conquistou pelos excelentes gráficos e sons no estilo cartoon. Quando vi o time de voadores à



minha escolha, fiquei ansioso por uma experiência totalmente insana. Infelizmente, fiquei na vontade. Convenhamos, FF é um game legal, mas,

após algumas partidas, não empolga tanto. Falta aquela sensação de velocidade que um game de corrida de aviões deveria transmitir. Mais um game que entra para a lista de jogos que tentam imitar a fórmula campeã de Mario Kart... Sem muito sucesso.

RODRIGO GUERRA

INFO

Freaky Flyers

NOTA	5,0
PRODUÇÃO	Midway
DESENVOLVIMENTO	Midway
GÊNERO	corrida / ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2



Metal Slug 3

Tiros para todos os lados, inimigos bizarros e veículos estranhos estão presentes neste game da SNK Playmore, para PS2. Se você já jogou Metal Slug 3 no Arcade, pode se preparar para ter a mesma experiência na tela da sua televisão. A conversão para o console da Sony ficou ótima, com tudo que tinha no fliperama e mais alguns extras. Tarma, Marco, Fio e Eri passam por lugares lotados de inimigos – de soldados a aliens – utilizando armas como a Shot Gun e a estranhíssima Drop Shot. Em algumas fases, você pode pilotar veículos e atropelar os inimigos. Uma



das coisas mais divertidas de Metal Slug 3 é presenciar os personagens virarem zumbis, desferindo um nojento jato de vômito (argh!) que destrói os inimigos. A fidelidade foi tanta que até os slowdowns de determinadas fases foram mantidos. Isso poderia ter sido melhorado, pois já faz três anos que o original do Arcade foi lançado (Metal Slug 5 está aí), porém, isso não atrapalha muito. Para quem estava sentindo falta de jogos side scrolling, este aqui é o jogo ideal.

RODRIGO GUERRA

INFO

Metal Slug 3

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Playmore
DESENVOLVIMENTO	Playmore
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

FUTURAMA

Já teve vontade de entrar num desenho animado? Então, Futurama é o seu passaporte. As dublagens feitas pelos atores originais, as piadinhas constantes e os ótimos cenários dão a sensação de estar dentro de mais um episódio desta série futurística. Mas não se empolgue muito: como nos desenhos, aqui os vilões também são bobões e fácilimos de derrotar. E não existem grandes desafios. Você vai detonar monstros, coletar itens e resolver puzzles de olhos fechados. O game parece feito para criancinhas. Mas deve agradar aos fãs, agora que a série foi cancelada.



MICHELLE VERONESE

INFO

Metal Slug 3

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Vivendi Universal
DESENVOLVIMENTO	Unique Development
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

K-1 World Grand Prix

Ao contrário do impacto das pancadas que rolam nas lutas do campeonato real em que foi baseado, K-1 World Grand Prix não impressiona.



Diferente de UFC e Pride FC, apenas golpes diretos – chutes, socos, joelhadas, etc. – são válidos nas disputas de K-1.

Mas é exatamente esse aspecto (a pancadaria sem agrãos excessivos), o suposto atrativo principal do game, que não funciona como deveria. Pense em Knockout Kings com os lutadores também utilizando pontapés contra os adversários e você terá uma idéia geral sobre o jogo.

FELIPE AZEVEDO

INFO

K-1 World Grand Prix

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	Konami
GÊNERO	luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

The Great Escape



Cinema e games andam juntos, e The Great Scape segue essa linha. A única diferença é que os fãs tiveram que esperar quatro décadas para jogar a aventura de

Steve McQueen (Fugindo do Inferno, no Brasil). Você deverá escapar de uma prisão usando apenas sua inteligência e alguns itens que você recolhe durante a aventura. Os gráficos são medíocres, o frame rate é instável, a jogabilidade é repetitiva e o som não empolga. Se você era fã do filme, pode até gostar por algum tempo. Mas se era fã de verdade, ficará decepcionado com um clássico ridicularizado.

FABIO MICHELIN

INFO

The Great Escape

NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Gotham Games
DESENVOLVIMENTO	Pivotal Games
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

eJay Clubworld: The Music Making Experience



eJay é um dos melhores editores de música já feitos para videogame. Você deve montar suas próprias músicas, começando por uma batida básica, e depois

adicionar as centenas de efeitos e arranjos disponíveis. Além disso, você pode misturar músicas já existentes no jogo, ou mesmo outras que você fez anteriormente e salvou no Memory Card. As combinações são infinitas e há tantas ferramentas, efeitos, instrumentos e arranjos que você levará um bom tempo para aprender e dominar tudo que o game tem a oferecer. Som na caixa!

FABIO MICHELIN

INFO

e-Jay Clubworld: The

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Crave Entertainment /
DESENVOLVIMENTO	Empire Interactive Development Studios
GÊNERO	musical
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Romance of Three Kingdoms VIII

Há tempos que o PlayStation 2 não via um game de estratégia tão bom. Romance of Three Kingdoms VIII faz parte de uma série lendária, que já existe há anos e nasceu no bom e velho NES 8-bit. Nesta oitava versão, o game dá um grande salto, a começar pela inteligência artificial – sem exagerar, é a melhor que já vi em um game desse tipo. Os inimigos são rivais duríssimos, e se movem e atacam com muita precisão, por isso, fique esperto e sempre tenha um bom plano de contra-ataque. Os gráficos também estão bons, as animações dos soldados são notáveis, os cenários



são detalhados e a apresentação é não menos que espetacular. O som, como já é tradição, é espetacular. As músicas são orquestradas e muito bem arranjadas – algo impressionante. Mas o que chama mesmo atenção aqui é a estratégia. Tudo pode ser modificado, equilibrado e ajustado. As possibilidades são enormes e o game permite montar vários tipos de defesa e ataque. Você poderá jogar com um exército de um dos três reinos disponíveis, ou montar seu próprio e partir para a conquista.

FABIO MICHELIN

INFO

Romance of Three Kingdoms VIII

NOTA	9,0
PRODUÇÃO	Koei
DESENVOLVIMENTO	Koei
GÊNERO	estratégia
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 8



Silent Line: Armored Core



Silent Line: Armored Core é um dos games de ação estratégica mais complexos que já vi. O objetivo principal é transformar seu Mech em uma máquina de batalha imbatível. O fluxo básico do jogo é passar por missões e juntar uma graninha para comprar peças novas e incrementar seu robô, tudo em cenários futuristas com direito à disputa de corporações. A ideia pode ser interessante, porém, os controles atrapalham muito a diversão. Em alguns momentos, você se verá em desespero para fazer uma manobra simples, como virar seu gigante de aço – o que já é um ponto negativo para o game. O caso se torna mais dramático quando você tenta jogar na visão interna do Mech. Quer um conselho? Jogue com a visão em terceira pessoa, com o mínimo possível de infográficos. Entre uma missão e outra, você poderá desafiar outros robôs controlados pelo computador e juntar mais uma grana para adicionar armas e itens opcionais ao seu Mech. E tem mais: o arquivo de gravação de Armored Core 3 pode ser utilizado e, assim, continuar melhorando a sua máquina com as novas peças exclusivas desta continuação.



interessante, porém, os controles atrapalham muito a diversão. Em alguns momentos, você se verá em desespero para fazer uma manobra simples, como virar seu gigante de aço – o que já é um ponto negativo para o game. O caso se torna mais dramático quando você tenta jogar na visão interna do Mech. Quer um conselho? Jogue com a visão em terceira pessoa, com o mínimo possível de infográficos. Entre uma missão e outra, você poderá desafiar outros robôs controlados pelo computador e juntar mais uma grana para adicionar armas e itens opcionais ao seu Mech. E tem mais: o arquivo de gravação de Armored Core 3 pode ser utilizado e, assim, continuar melhorando a sua máquina com as novas peças exclusivas desta continuação.

RODRIGO GUERRA



Chaos Legion

Confesso que no início não dei muito crédito a Chaos Legion. E até olhei com certo desdém quando esse RPG de ação da Capcom chegou em minhas mãos. Mas bastou dar Start para que os gráficos exuberantes, o clima gótico e a história regada a mistérios, morte e vingança logo me conquistassem. Seig Warheit é um guerreiro incumbido de descobrir o paradeiro de um velho amigo. Mas como sempre acontece, para ajudá-lo a alcançar esse objetivo – e desvendar todos os mistérios que cercam essa história – você terá que derrotar centenas de monstros, criaturas aladas e



os mais estranhos vilões. A esta altura, você já deve estar pensando: "Legal, é só apertar botões e deixar a pancadaria correr solta, certo?" Sim e não. Ao contrário de outros games do gênero, em Chaos Legion a jogabilidade não se resume apenas em apertar louca

mente botões. Claro que você poderá fazer isso, mas para se dar bem de verdade, terá que aprender a organizar direitinho suas legiões de soldados (são sete legiões de seres sobrenaturais que podem ser chamados para ajudá-lo durante as batalhas) e tratar de adquirir muitos pontos de experiência. É ação e pancadaria. Mas só para jogadores que fazem questão de um visual estiloso.

MICHELLE VERONESE

INFO

Chaos Legion

NOTA	8,0
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	RPG/Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1



INFO

Silent Line: Armored Core

NOTA	6,0
PRODUÇÃO	Agatec Inc.
DESENVOLVIMENTO	From Software
GÊNERO	simulador
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Alter Echo



Alter Echo é um game interessante, até certo ponto. Possui uma história original (apesar de meio boba) e uma boa jogabilidade: é possível executar, com facilidade, todos os movimentos do personagem principal, os controles são intuitivos e simples, mas não deixam de ser imprecisos em certos momentos. Você pode comprar upgrades para seu personagem, como energia e pulos bem



maiores que o normal. Infelizmente, os gráficos não são nem um pouco detalhados, com texturas de baixa resolução, mas cumprem seu papel. Já o som é bastante ruim. As músicas são superchatas entediadas, as dublagens são mal feitas e deixam o game com cara de segunda linha – algumas vozes beiram o ridículo. Além de todos esses defeitos,



Alter Echo ainda consegue pecar em mais um ponto crucial: o nível de dificuldade é completamente desequilibrado. Já monstros superdifíceis de serem derrotados no início, e chefes superfáceis no final. Isso é só mais um sinal da falta de planejamento da THQ e da Outrage com o projeto. Quer um conselho de amigo? Passe bem longe de Alter Echo.

FABIO MICHELIN

INFO

Alter Echo

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	THQ
DESENVOLVIMENTO	Outrage
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Ape Escape 2

Tal um game que a Sony lançou para PSOne há tempos e não esperava obter tanto sucesso – tanto que foi oferecido gratuitamente na E3 de 1998. O original tinha a missão de, finalmente, utilizar todos os recursos do controle DualShock. Mas, para espanto da produtora, o game se destacou por sua simplicidade e quebra-cabeças interessantes. Como a Sony não é boba nem nada, tratou de providenciar uma seqüência e, assim, matou a vontade de



milhares de jogadores doidos para prender mais macacos malucos. A nova versão só traz melhorias: está maior, ainda

mais divertida, mais complexa e difícil, e mantém o espírito do game original. Com a alavanca esquerda você controla seu personagem, com a direita, a rede, usada para capturar os símios. Há vários tipos de itens pelo jogo, e você deverá usá-los da melhor maneira possível para conseguir completar todas as fases. Não espere nada de extraordinário dos gráficos (bastante parecidos com os da versão para PSone), mas não deixe que isso incomode você e curta um dos mais divertidos games para o PS2.

FABIO MICHELIN

INFO

Ape Escape 2

NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	SCEI
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

A LucasArts bem que tentou, mas deixou muito a desejar com Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Devido a falta de um tratamento mais refinado, o game acaba não fazendo jus ao nome de um dos maiores aventureiros de todos os tempos (e olha que não estamos falando de Lara Croft!). Na pele de Jones,



Indy é super habilidoso: você poderá usar golpes diversos, se balançar, escalar, saltar, escapar de armadilhas e ainda arranja tempo para caçar tesouros inestimáveis. O desafio não é dos melhores e os puzzles são muito fáceis de serem resolvidos. A inteligência artificial dos inimigos é fraca e não dificulta muito as coisas, considerando que o desafio e a diversão para um jogo de aventura se concentram em sua dificuldade. Para muitos fãs que esperavam algo grandioso, Indiana Jones and the Emperor's Tomb é só mais um jogo que usa uma grande licença para vender.

GILMAR VICENTE

INFO

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	LucasArts
DESENVOLVIMENTO	LucasArts
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

SuperDicas PlayStation tem páginas virtuais! Usando a senha abaixo, você terá acesso a muitas outras páginas de sua revista na Internet. São áreas de acesso exclusivo ao leitor de SuperDicas PlayStation com mais dicas e mais estratégias. Acesse agora mesmo www.superdicasplaystation.com.br e confira!

Dicas de que jogos?

O Banco de Dicas é uma área que agrupa dicas e truques de jogos antigos e atuais e os coloca à disposição dos leitores. Você pode e deve imprimir e divulgar as páginas virtuais para seus amigos. Essa é a vantagem de ter uma revista em duas mídias: as reportagens mais longas e detalhadas são impressas na revista e os serviços mais emergenciais são publicados no site!

A lista de jogos é virtualmente infinita. Você pode ajudar a construir o Banco de Dicas, enviando suas sugestões e suas encomendas. Nossa equipe testa as dicas e pesquisa novas para deixar o Banco cada vez mais atualizado. Você vai encontrar novos jogos e títulos antigos, afinal tem sempre alguém jogando um clássico, certo?

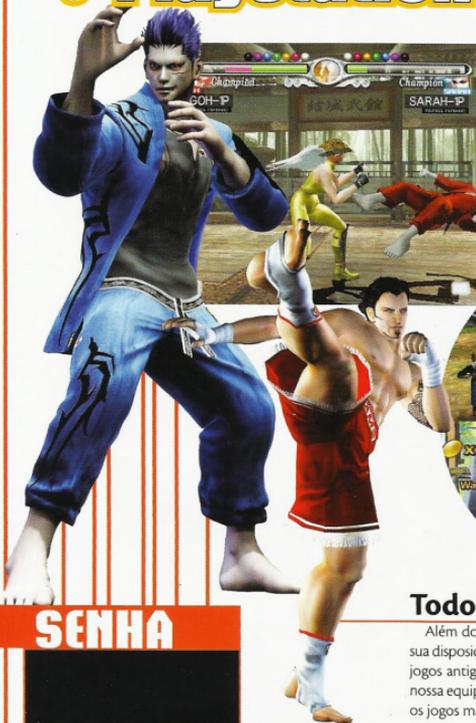
Você pode editar um Banco de Dicas particular e personalizado a partir do nosso. A atualização será feita de acordo com a capacidade da equipe. A vantagem de nosso Banco de Dicas é ter truques em português com a garantia de que todos serão testados antes de ir para o ar.

Todo os jogos detonados?

Além do Banco de Dicas, você encontra estratégias completas à sua disposição. O número vai ser aumentado a cada mês, misturando jogos antigos e novos. Você pode fazer suas sugestões de jogos, e nossa equipe vai procurar atendê-lo de acordo com a lista de pedidos: os jogos mais pedidos vão receber seu guia antes.

SuperDicas

PlayStation



SENHA

PSONE

Acesse já!

www.superdicasplaystation.com.br

Jogos que você encontra na SuperDicas PlayStation #01

Virtua Fighter 4: Evolution



PREVIEWS

Beyond Good & Evil
Castlevania: Lament of Innocence
Dragon Ball Z: Budokai 2
Driver 3
Ghost Hunter
Gran Turismo 4
Killzone
Maximo vs Army of Zin
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Resident Evil Outbreak
XIII

ESTRATÉGIAS

Harry Potter and the Chamber of Secrets (PSOne)
Soul Calibur 2 (PS2)
Virtua Fighter 4: Evolution (PS2)
Winning Eleven 7 (PS2)

DICAS E TRUQUES PSONE

Army Men: World War
Blade
Breath of Fire IV
Castlevania: Symphony of the Night
Dave Mirra Freestyle BMX
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas
DragonBall GT: Final Bout
Gran Turismo
Guilty Gear X
Jackie Chan's Stuntmaster
Knockout Kings 2001
Looney Tunes Racing
Marvel vs Capcom: Clash of the Superheroes Ex Edition
Metal Gear Solid
Ridge Racer Type 4
Simpsons Wrestling

DICAS E TRUQUES PS2

.hack Infection
Alien vs Predator: Extinction
Ape Escape 2
Auto Modellista
Burnout 2: Point of Impact
Chaos Legion
Downhill Domination
Freaky Flyers
Freestyle Metal 6
Futurama
Gundam: Federation vs Zeon
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Midnight Club 2
NBA Street Vol. 2
Prisoner of War
Shinobi
Sky Gunner
Speed Kings
Summer Heat Beach Volleyball
Super Trucks
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Virtua Fighter 4: Evolution
Wakeboard Unleashed
X2: Wolverine Revenge

REVIEWS

Alien vs Predator: Extinction
Alter Echo
Ape Escape 2
Chaos Legion
Downhill Domination
eJay Clubworld: The Music Making Experience
F1 Career Challenge
Freaky Flyers
Futurama
Harry Potter and the Chamber of Secrets
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
K-1 World Grand Prix
Metal Slug 3
Romance of Three Kingdoms VIII
Silent Hill 3
Silent Line: Armored Core
Soul Calibur 2
Splashdown: Rides Gone Wild
The Great Escape
Virtua Fighter 4: Evolution
Winning Eleven 7



RETRO
AVENGERS



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *anderbass*

Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

