

**CONFIRA!**  
Esta sim é a melhor revista de PlayStation do Brasil!

**+ de 5000 DICAS!** Encontre na revista a senha exclusiva que dá acesso a milhares de dicas e truques na internet

**SuperDicas**

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

**PlayStation**



**#03**



Consoles, games, joysticks...  
Concorra a mais de **50** prêmios!

~~De \$9,50~~  
por  
**\$3,90**

**O novo GTA?**

## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Herói ou criminoso? Você escolhe!  
(e tem a estratégia completa **grátis** na internet!)

**PS1 é aqui!**

- Detonado completo de **METAL GEAR SOLID**
- Os melhores games que só saíram no Japão

**PS2**

## CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Ajude Leon Belmont a triunfar sobre as forças da escuridão

- Passo a passo da aventura
- Mapas detalhados das fases
- Estratégias contra os chefes
- Todos os truques e segredos

**E mais!**



Jak 2



Final Fantasy X-2



King of Fighters 2001



Teenage Mutant  
Ninja Turtles

dezembro de 2003

ISSN 1679-5673



9 771679 567000

# Natal é na Netunia



Netunia  
.com.br

Grandes  
Variedades  
de Games  
e acessórios



## PS2



Apenas a vista  
**R\$ 899,00**  
ou 3x R\$ 330,00

Consulte outras  
formas  
de pagamento !!!



## GAME BOY ADVANCE SP



COMBO II  
**R\$ 530,00** a vista  
ou **3x R\$ 190,00**  
Console + 2 games da promoção



## CUBE

COMBO 1  
Console + Memory 251 blocos +  
1 game da promoção  
**3x R\$ 310,00** ou  
**R\$ 850,00**  
a vista



## PS ONE



3x R\$ 125,00  
ou **R\$ 350,00**  
a vista



## XBOX

3x R\$ 340,00  
ou **R\$ 950,00**  
a vista



**N-GAGE**  
em  
breve na  
Netunia

Visite nossa  
**LOJA** virtual

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

Ofertas do Natal

**Lançamentos:**

**XBOX CUBE**



Mario Kart Double Dash! Racing Evolution The Sims Beyond Good and Evil Yu-Gi-Oh! Fallabound Kingdom Mario Party 5



NINJA Grand Theft Auto III and Vice City Bundle Counter Strike Missão Impossível FUEL

**GAME BOY**

**PS2**



Prince of Persia The Sands of Time Dragon Ball Z Budokai 2 SOCOM II U.S. NAVY SEAL Ghost Recon



FIFA 2004 Hack Part 4 Fatal Frame II Max Payne 2



Peter Pan



Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards Onimusha Tactics



The Lords of the Rings The Return of the King



Yu Yu Hakusho

**Precos sem Concorrência**

**Promoções:**



Gran Turismo 3 WRC GTA Vice City Final Fantasy X Tekken 4 Rygar



Tekken Advance Castlevania Circle Of The Moon Mortal Kombat Medal Of Honor Underground Mario Kart Super Circuit



Pokemon Ruby Pokemon Sapphire Turtles Tony Hawk's Underground Final Fantasy Tactics

**XBOX CUBE**



Hitman 2 Batman Dark Tomorrow Star Wars Bounty Hunter Hunter The Reckoning



Medal Of Honor Need For Speed Hot Pursuit 2 Mario Party Super Smash Bros.



Dragon Ball Z Drome Racers Finding Nemo F-ZERO

**Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" On-line**

**Entrega Gratuita na cidade de São Paulo**

**Aceitamos todos cartões de créditos**



Parcelamos em até **15x** BANCO PANAMERICANO

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

**(11) 3825 7600**  
**fax: (11) 3825 7653**



visite nosso website: [www.netunia.com.br](http://www.netunia.com.br)

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO - PROMOÇÕES VÁLIDAS ATÉ O FINAL DO ESTOQUE

## GAMES PARA TODOS OS GOSTOS

Fim de ano é sempre assim: uma pilha de ótimos lançamentos. Fica até difícil escolher por onde começar. Seja por onde for, aqui na SuperDicas PlayStation você encontra tudo! Seu lance é game de plataforma em 3D? Temos um serviço completo de Jak 2. Preferir jogos mais sombrios? Castlevania: Lament of Innocence é o game do momento. Desvendamos todos os seus segredos, com direito a mapas detalhados e estratégias para os chefes. Se você ainda está na era dos 32-bit, nada melhor que Metal Gear Solid para PSOne, o game supremo da espionagem. Pensa que acabou? Nada disso, nossas páginas virtuais continuam bombando na internet. Neste mês, colocamos no ar um especial com o novíssimo True Crime: Streets of L.A. até o final, golpes e combos de KoF '01 e material complementar de Castlevania: Lament of Innocence e Metal Gear Solid. É só usar a senha que está na terceira capa desta revista!

E não acabou. Sua SDP 3 traz ainda as últimas notícias (você já conferiu o visual do portátil PSP? Não? Então é aqui!), serviços alucinantes, muitas páginas de dicas e a mais recente leva de games para PlayStation 2, todos jogados e avaliados por nossa equipe de pilotos.

Pois é, não dormimos em serviço. Onde mais você encontra cinco detonados tão completos em uma só edição? É só aqui mesmo, na melhor revista sobre PlayStation do mercado editorial brasileiro. Você tem alguma dúvida disso?

Participe da SuperDicas PlayStation enviando suas dúvidas, elogios, críticas e dicas para:  
Rua Simão Dias da Fonseca, 93  
Aclimação - São Paulo - SP  
CEP: 01539-020  
Ou e-mail: [cartas.sdp@gameworld.com.br](mailto:cartas.sdp@gameworld.com.br)



## INDICE

6

### PSNEWS

Você conhece o novo portátil da Sony? É o PSP. E aqui você confere tudo sobre ele. Tem até imagem do minério!

10

### PREVIEWS

Final Fantasy X-2 está chegando, e nós mostramos tudo sobre um dos games mais esperados da temporada.

14

### ESPECIAL

Você quer ser o herói ou o vilão? Não tem certeza? Então True Crime é o seu jogo! Parece com GTA? Sim, mas quem se importa?

19

### JAK 2

Passo a passo, tudo para chegar ao final desta aventura exclusiva da Naughty Dog para PS2

26

### SUPERDICAS

Truques, dicas, códigos e trapaças para o PSOne e PS2. E tem mais na internet!

32

### SHARKZONE

Centenas de códigos e senhas para Game Shark, PSOne e PS2

35

### ESTRATÉGIA

Castlevania: Lament of Innocence é um dos games mais celebrados do momento e ganhou um merecido detonado. Confira!

43

### ESTRATÉGIA

Você se lembra de Metal Gear Solid? Claro que sim! Nós também! E aqui está a estratégia deste clássico só para você!

46

### REVIEWS

Saiba o que você deveria (ou não) estar jogando segundo nossas análises e avaliações



[www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br)  
[www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br)

#### CONSELHO EXECUTIVO

André Forasietti  
Cristiane Monti  
Rodrigo de Campos

#### REDAÇÃO

Diretora de Redação  
Nelly Russo  
Editor Executivo  
Renato Villegas  
Editor  
Fabio Santana

#### Designers

Ana Franco e Kelvin Frank  
Revisora  
André Aguiar

#### Colaboradores

Eduardo Trivella, Eric Arell, Fabio Michelin,  
Filipe Torres, Gilmar Vieira, Pablo Miyazawa,  
Rodrigo Guerra, Ronny Marinho (texto),  
Antonio da Ancha, Homero Letona,  
Elisabete Nagahama (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  
Matheus Reis  
Fernando Nogueira

#### COMERCIAL

Director Comercial  
André Martins

#### PUBLICIDADE

Coordenadora  
Luciana Eschagasti  
Executivo de Contas  
Rafael Ferreira  
Assistente Comercial  
Krisley Camilo  
Tel: (11) 3346-0075  
[publicidade@conradeditora.com.br](mailto:publicidade@conradeditora.com.br)

#### VENDAS

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

#### NEGÓCIOS

Gerente de Produto  
Dieres Darim  
Coordenadora de Marketing  
Vanessa Serra  
Analista de Novos Projetos  
Flávia Tavares

#### ADMINISTRAÇÃO

Director Administrativo-Financeiro  
Cálio Pedroso Leite  
Gerente Financeira  
Solange Reis  
Analista de Recursos Humanos  
Síldele Fernandes Silva

#### TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Supervisor Técnico  
André Boccon  
Arthur Augusto Martins

#### SUPÉRCICAS PLAYSTATION

Edição 19 - dezembro de 2003.  
é uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

#### ATENDIMENTO AO LEITOR

Jansina Carvalho e Felipe Raschlo  
Fone: (11) 3346-0191 Fax: (11) 3346-6078  
[atendimento@conradeditora.com.br](mailto:atendimento@conradeditora.com.br)

Redação, Administração e Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93  
CEP 01539-020  
Aclimação - São Paulo/SP  
Tel: (11) 3346-6081 Fax: (11) 3346-6078  
[www.conradeditora.com.br](http://www.conradeditora.com.br)

#### Impressão Plural

Distribuição Dinap

ANER



NINTENDO  
GAMECUBE



PS2



GAME BOY ADVANCE



**CASTOR GAMES.COM**

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA



**FONE: 6191.7205 / 6192.7761**  
**contato@castorgames.com - www.castorgames.com**

# PlayStation portátil surpreende!

## Sony lançará portátil multimídia em 2004

**N**ovas revelações sobre os planos da Sony e o lançamento do PlayStation Portable (PSP) surpreendem o mundo. Além de concorrer diretamente com o portátil da Nintendo, o Game Boy Advance SP, o console da Sony pretende fazer frente ao recém-lançado N-Gage da Nokia, e ao iPod (MP3 player de alta capacidade), da Apple. Hoje, os planos do presidente e diretor executivo da Sony Computer Entertainment, Ken Kutaragi, incluem a tecnologia MP3, telecomunicação celular e outras mídias digitais ligadas ao PSP.

### Design compacto com poder de gente grande

Anunciado na E3 2003, o PSP causou euforia. Até hoje, nenhum concorrente do Game Boy conseguiu sobreviver por muito tempo, apesar de alguns terem apresentado ótima qualidade – como o WonderSwan, da Bandai, lançado no Japão e dando seus últimos suspiros por lá. Desta vez, quem assume o compromisso de dar fim ao monopólio do GBA é a empresa líder do mercado de games. A Sony já virou a mesa uma vez (estreado no ramo de consoles domésticos e tornando-se líder do segmento), e pretende repetir a dose.

As primeiras imagens do PSP foram apresentadas antes do que todos esperavam, durante a reunião de estratégia da Sony, em Nova York. O modelo exibido, com um tema de cores que lembra o PS2, é alongado horizontalmente, um pouco mais largo que o GBA. Do lado direito, possui os tradicionais botões quadrado, triângulo, círculo e X, nas cores e disposição que todos já conhecem; logo abaixo, estão Start e Select. À esquerda, há um misterioso botão direcional circular – nada da prometida alavanca analógica. Como são apenas imagens conceituais, não sabemos se esse direcional é sensível ao toque, se é digital, ou se é mesmo sensível à pressão. Abaixo e acima do direcional estão, respectivamente, o botão Power e o multiuso Eject/Reset. Nas imagens reveladas, não percebemos os também prometidos botões L e R.

O grande atrativo é a tela de cristal líquido. Com 4,5 polegadas e proporção de 16:9 (formato Widescreen real), esse LCD é bem maior que o visor do GBA (com 2,9 polegadas). O PSP utiliza o sistema de backlight (iluminação por trás da tela), que oferece melhor qualidade. A resolução, de 480x272 pixels, supera

em muito à do GBA, com 240x160.

A mídia utilizada será o UMD (Universal Media Disc), um disco de 6cm de diâmetro com 1,8 GB de capacidade, envolvido por uma espécie de cartucho. Na parte traseira está a porta para inserir o disco. O furo na borda serve para carregar o PSP como chaveiro.

Ken Kutaragi acha que "o PSP será o walkman do futuro", e revelou que estuda a tecnologia de telefonia celular para o console. O aparelho também será capaz de reproduzir músicas e vídeos. (com a compactação em MPEG4 é possível ter até duas horas de vídeo com qualidade de DVD).

Os problemas de preço e consumo de energia parecem estar sendo resolvidos pela Sony, que utiliza componentes de baixa voltagem e espera vender dez milhões de unidades no primeiro ano de vida do sistema.

### O PSP estará entre nós na próxima E3

As especificações são concretas, mas o design do console é ainda um protótipo, sujeito a alterações até o seu lançamento, previsto para o final de 2004 – coincidindo com o aniversário de 10 anos do PSOne no Japão. A versão final será apresentada em maio de 2004, com os primeiros jogos demonstrados em setembro. Fique ligado nas novidades!



Chaveiro que nada! Vai ficar na mão o tempo todo



## Comparações

O Quiter, site japonês de notícias, fez uma série de comparações simuladas entre o PSP e outros consoles do mercado. Utilizando as imagens conceituais divulgadas pela Sony, eles construíram um modelo de 18cm de largura (por engano, 1cm a menos que os 19cm divulgados) e o colocaram lado a lado com vários outros produtos. Confira:



Na foto 1, o PSP de papelão posa junto com vários controles. Na foto 2, uma comparação direta com o GBA e na 3, o modelo é colocado no bolso do paletó. Na foto 4, o falso PSP está junto ao HD do PS2 e na 5, ficou ao lado de algumas mídias – a maior é um DVD.



# Eye Toy está com tudo!

**Olho de brinquedo promete conquistar o mundo**

A Sony anunciou que já foram enviadas um milhão de unidades da câmera Eye Toy para a Europa e que espera uma venda monstruosa do produto no dia 29 de janeiro de 2004, quando ocorre o lançamento japonês.

Foi confirmada também a lista de artistas e músicas que estarão presentes no jogo EyeToy: Groove, no qual o jogador deve dançar e se mover conforme os movimentos indicados na tela. O lançamento americano acontece no final do ano.



#### CONFIRA OS PRINCIPAIS NOMES:

Madonna - Music

Kool & the Gang - Jungle Boogie

Earth Wind and Fire - Lets Groove

Jamiroquai - Deeper Underground

Las Ketchup - The Ketchup Song

Village People - YMCA

The Jacksons - ABC

Elvis - Rubberneckin'

Fatboy Slim - Praise You

Junkie XL vs Elvis - A Little Less Conversation

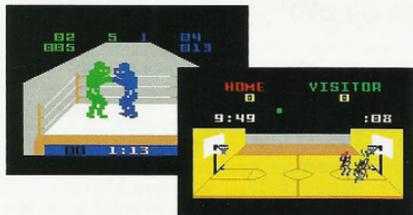
## Recordar é viver!

**Coletânea traz jogos do antigo Intellivision**



A Intellivision Productions, Inc. anunciou que vai trabalhar ao lado da Realtime Associates e da Crave Entertainment para lançar uma coletânea chamada Intellivision Lives! contendo mais de 60 jogos clássicos do antigo console. Para quem já jogava videogame nessa época, eis alguns nomes: Astromash, Night Stalker, Shark! Shark! e Thunder Castle. E aí, reconheceu algum?

"Os jogos de hoje podem ser grandes em gráficos e efeitos especiais, mas eles nunca serão capazes de recriar a nostalgia e a diversão que o Intellivision manteve vivas durante mais de 20 anos", disse a executiva da Crave Entertainment, Nima Taghavi.



## A NOVA JALECO

**Empresa moderniza sua marca**



A Jaleco é uma empresa do tempo em que os Arcades faziam o maior sucesso e, dessa época, também eram os conceitos utilizados para compor sua logomarca. Pensando em modernizar o visual do logo que irá aparecer nas novas produções como Goblin Commander: Unleash the Horde, Lowridera e World Championship Pool 2004 para PS2, a marca foi redesenhada.

"Nós acreditamos que o novo logo seja forte e indica a ascensão de nossa companhia", disse Deborah Grauer Moran, diretora de marketing da Jaleco Entertainment.

## CURTAS

- A Namco Hometek, Inc. e a Todd McFarlane Productions anunciaram a produção do título Spawn: Armageddon para o PlayStation 2, em que, incrivelmente, o misterioso personagem sem rosto, Mammon, dará as caras.

- A SNK NEOGEO USA Consumer Corporation anunciou a criação de um novo departamento, a SNK NEOGEO Corporation. Esse braço da empresa na internet vai divulgar as informações sobre os novos títulos da SNK. O endereço é [www.snkneogeousaconsumer.com](http://www.snkneogeousaconsumer.com)

- A Activision lançou uma turnê chamada Tony Hawk's Face Off Mobile Tour, que viajará por 29 cidades dos Estados Unidos. Fãs poderão experimentar o jogo Tony Hawk's Underground e ainda concorrerão a um prêmio que dá direito a conhecer o astro do skate em carne e osso. Confira o que está rolando no endereço [www.activision.com](http://www.activision.com)

- Resident Evil Outbreak será lançado no Japão no dia 11 de dezembro de 2003. A versão em inglês só chega em março de 2004. Se você morasse do outro lado do mundo, teria um Natal aterrorizante, mas, pelo jeito, aterrorizante será a espera pela versão ocidental.

- A produtora do jogo State of Emergency, que vendeu mais de um milhão de cópias, baixou as portas do estúdio de Londres, que foi comprado pela BAM! Entertainment, em abril. Atrasos e o cancelamento de jogos foram os principais motivos que levaram ao encerramento das atividades. Apesar disso, a empresa anunciou a sequência State of Emergency 2, que será desenvolvida por outro estúdio da VIS e lançada em 2004.

- O astro do hip hop, Snoop Dogg, fará uma ponta no jogo True Crime: Streets of L.A. Depois de habilitado, ele rondará a cidade em seu conversível a procura de ação.



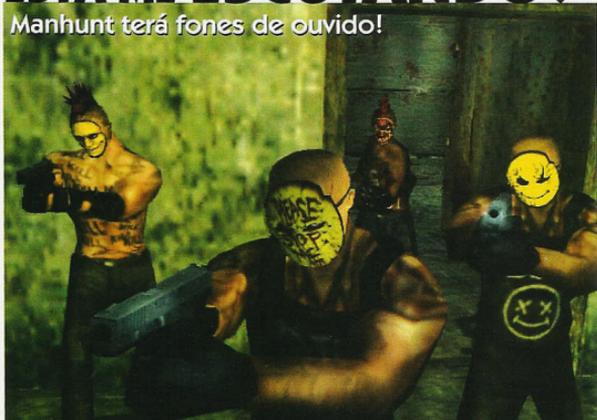
# O PS2 dos seus sonhos!

**Nova cor do console será superlimitada**

Batizado de Satin Silver Cetim Prateado, o novo modelo de PlayStation 2 será vendido com exclusividade pelas lojas Toys 'R Us do Japão. O preço está fixado em 19.799 ienes (por volta de R\$60,00). Devido às dificuldades para se adquirir um desses, poder ter certeza de que, no Brasil, será um artigo de colecionadores.

# ESTÁ ME ESCUTANDO?

Manhunt terá fones de ouvido!



Para realçar a importância do som no game Manhunt, a produtora Rockstar lançará um exclusivo fone de ouvidos compatível com a porta USB do PlayStation 2. E pode acreditar, isso fará uma enorme diferença.

No jogo, o personagem James Earl Cash usará um ponto de comunicação para ouvir instruções do diretor da cena. Será possível sintonizar a voz do diretor para os fones, enquanto todos os sons do ambiente, como as conversas dos caçadores, serão reproduzidos nos falantes do seu televisor. Além disso, o acessório será capaz de captar qualquer som alto ou brusco, e isso atrairá a atenção dos inimigos.



# PLAYSTATION 2

**NAS PARADAS DE SUCESSO!**

**Sony fecha acordo com banda de rock para lançar DVD**

A gravadora Atlantic Records e a Sony Computer Entertainment se unem para lançar um DVD-ROM da banda de rock alternativo P.O.D. O trabalho receberá o nome de Payable on Death e será único para o sistema PS2. Entre os extras, está uma versão da música Amplitude, feita com exclusividade, e mais 50 minutos de um documentário gravado nos bastidores, chamado Inside P.O.D. O lançamento está marcado para novembro e esse feito inédito promove novas interações entre músicos e gamers.

Formação atual da banda: Sonny Sandoval (vocal), Jason Truby (guitarra), Traa (baixo) e Wuv (bateria)

# FAÇA seu próprio game!

## PS2 ganha versão de RPG Maker

Você achou o último game Final Fantasy um saco? Odiou os finais de Suikoden 3? Acha que pode fazer melhor? Bem, chegou a chance que você esperava para demonstrar todo o seu talento em desenvolver um game de RPG. O PlayStation 2 receberá RPG Maker 2, sucessor do programa criador de mundos 3D lançado para o PSOne. Você terá centenas de personagens e objetos, e a habilidade para construir seus próprios corredores para os calabouços de um castelo – tijolo por tijolo. As ferramentas disponíveis serão as mesmas usadas pela equipe que desenvolveu o jogo Dragon Warrior, dá para acreditar?



# Gran Turismo 4 PROLOGUE

Detalhes revelados!



A Sony Computer Entertainment Interactive aproveitou a feira Tokyo Motor Show, para revelar alguns detalhes do novo game de corridas Grand Turismo 4 Prologue – versão que antecederá GT4. As novidades se referem à versão demo do jogo e pode ser que haja mudanças até o lançamento, mas já dá para se ter uma ideia do que está por vir.

Na demo estão cinco circuitos: New York, Italia, Grand Canyon, Tsukuba Circuit e Fuji Speedway. O game tem lançamento marcado para dezembro de 2003 no Japão e na lista de carros – todos reais – você verá estas versões recentes:

Honda Takata Dome NSX (2003)

Spoon Fit (2003)

Mazda RX-8 Type S (2003)

Mazda Demio Sports (2003)

Mitsubishi Lancer Evolution VIII MR (2003)

Nissan Xanavismo GT-R (2003)

Nissan March 12c (2003)

Nismo Fairlady Z Z-tune (2003)

Subaru Impreza Sedan WRX STI - GD Type II (2003)

Subaru Impreza Rally Car - GD Type II (2003)

Subaru Legacy B4 2.0 GT spec B (2003)

Subaru Legacy Touring Wagon 2.0 GT Spec B (2003)

Toyota Prius G Touring Selection (2003)

Toyota Woodone Supra (2003)

Toyota Celica SS-II Tuning Car (2003)

Volkswagen Lupo GTI Cup (2003)

## Quer mais?

# EGM#20 IMPERDÍVEL!!

## FINAL FANTASY

Fomos ao Japão só para jogar o melhor game de RPG do mundo, agora para PS2, GBA e GameCube!

## OUTROS RPGS que você não pode perder

## Como salvar os games de PLATAFORMA?

## INVASÃO RETRÔ

He-Man, Transformers e outras velharias no seu console



EGM

COMPTON

SAMSUNG

COMPTON

Peça ao seu jornaleiro.

## FINAL FANTASY X-2

Trio de heroínas arrebenta no novíssimo RPG da Square Enix

Nunca um título Final Fantasy deu continuidade à história de seu antecessor. Final Fantasy X-2 é o primeiro a quebrar a regra da clássica série de RPGs da Square. A nova jornada da heroína Yuna acontece dois anos após a derrota de Sin, no final de Final Fantasy X. E pela primeira vez na série você controlará apenas três personagens (um trio de garotas muito sensuais), disponíveis desde o início do jogo. Yuna, Rikku e a estrepante Paine, cada uma com suas próprias missões, protagonizam o próximo capítulo da saga. Durante a aventura, você visitará cenários conhecidos da série, além de antigos companheiros de luta. Mas desta vez, eles estarão ocupados com outras tarefas...

## Novos rumos para a fantasia

Apesar de ser uma seqüência, Final Fantasy X-2 renova muitos dos conceitos apresentados em Final Fantasy X. Além do visual ousado das personagens principais, o sistema de jogo traz mudanças radicais. A busca pelas esferas será dividida em missões, quebrando a tradicional exploração contínua, característica da série. Cada esfera representará um desafio isolado, permitindo ao jogador completar a aventura em diversas etapas. O jogador tem uma lista de tarefas que podem ser executadas aleatoriamente e, mesmo assim, nem todas são obrigatórias. Essa maior interação proporciona vários finais diferentes, influenciados pelas decisões tomadas pelo jogador.

FF X-2 conta com um sistema de profissões, o Dressphere, igual ao de Final Fantasy Tactics. Você pode transformar a mulherada em guerreiras, ladras, atradoras, magas brancas e negras, entre outras. Com isso, será possível fazer diversas combinações para o grupo e equilibrar os níveis de ataque e defesa. Elas também poderão acumular várias profissões, e além de trocarem de roupa, ganham novas habilidades e poderes.

As batalhas acontecem em tempo real. Isso quer dizer que o ataque precisa ser efetuado com rapidez, ou as heroínas sofrerão com os ataques inimigos enquanto você pensa na estratégia. Leva tempo até o jogador se adaptar ao ritmo alucinado dos acontecimentos da luta, mas a novidade promete deixar a brincadeira mais dinâmica e menos demorada.

## Túnel do tempo

Para compreender melhor a história de X-2, vamos recapitular o enredo de FFX. Spira é um mundo próspero, sustentado por uma civilização superdesenvolvida tecnologicamente. Mas a chegada do vilão, Sin, trouxe o terror e a destruição, dificultando novos avanços. Os ensinamentos místicos do mestre Yevon ofereceram consolo às pessoas, mas também proibiram o uso das máquinas na sociedade. Ainda assim, a maioria estava disposta a sacrificar o progresso em troca da sensação de segurança. Os Summoners (magos com poderes que invocam entidades muito poderosas) surgiram como a



## RIKKU

É a piloto da nave Celsius e pretende melhorar seu ranking como caçadora de esferas (Sphere Hunter). Carrega duas lâminas bem afiadas

única esperança do povo. Sozinhos, foram capazes de parar Sin. Mas por pouco tempo.

Yuna torna-se uma Summoner e, nesse dia, encontra um jovem chamado Tidus. Para sua surpresa, ele diz ter vindo de Zanarkand, uma cidade que, supostamente, foi destruída há 1000 anos. Ao ouvir isso, Yuna percebe que esse não é um encontro casual. Braska, seu pai, foi um Summoner antes dela e teve como guardião um homem chamado Jeht, que também dizia ter vindo de Zanarkand. No dia seguinte, Yuna e os seus guardiões - Kimahri, Wakka e Lulu - partem em uma jornada para derrotar Sin. Tidus se une ao grupo e, logo depois, também se torna um guardião.

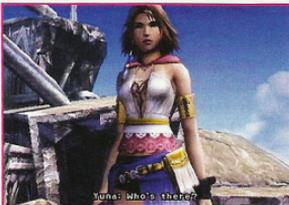


INFO		Final Fantasy X-2
PRODUÇÃO		Square Enix
DESENVOLVIMENTO		Square Enix
GÊNERO		RPG
EXPECTATIVA		★★★★
LANÇAMENTO		Novembro de 2003



## PAINE

Tem 18 anos e perdeu os pais durante um ataque de Sin. A partir daí passou a viver só. Simpática e madura, dá equilíbrio às decisões do grupo.



## YUNA

Decide sair em busca das esferas para descobrir o paradeiro de Tidus. Usa duas poderosas pistolas gêmeas

A tentativa de parar Sin com o auxílio das máquinas não funciona. Yuna e companhia chegam ao seu destino, as ruínas sagradas de Zanarkand. É lá que eles aprendem a única técnica capaz de derrotar Sin: o Final Summoning. Mas eles descobrem que Sin não pode ser totalmente destruído...

O pai de Rikku, Cid, leva Yuna e os seus amigos ao barco voador para juntos procurarem por novas maneiras de destruir o inimigo. Depois de descobrirem as verdades e mentiras por trás de Sin e dos ensinamentos de Yevon, eles, finalmente, vencem a batalha contra o terror. No final, Tidus desaparece e Yuna declara ao seu povo: "As pessoas e os amigos que perdemos, ou os sonhos que foram desfeitos... Nunca se esqueçam deles".

A história de FFX-2 mostra os acontecimentos dois anos após a vitória sobre Sin. Yuna tornou-se uma High Summoner e vive em sua terra natal, Besaid Island. Um dia, Rikku aparece na ilha e mostra a Yuna uma esfera com um filme. Na gravação, ela reconhece seu grande amor, Tidus, mas não tem certeza se é ele mesmo ou alguém muito parecido. É a última chance para encontrá-lo. Depois de se juntar ao grupo Gullwings, a heroína inicia uma jornada em busca de mais esferas. E nós vamos com ela!



## ENTENDENDO AS DRESSPHERES

A profissão de cada personagem determina os seus atributos (MP, MP, Strength, etc.) e as habilidades que podem ser usadas em batalha. Existem muitas profissões, cada uma com um visual diferente, e a maioria é descoberta à medida que você progride no jogo. O jogador pode combinar essas habilidades e montar uma estratégia para as batalhas. Entrar em uma batalha e ter a profissão correta pode ser a diferença entre uma vitória fácil ou uma derrota humilhante. Veja a descrição de algumas transformações:

**ATILAJADORA (GUNNER):** Yuna inicia o game com esta profissão e, por isso, pode empunhar armas de fogo. Permite atacar seus inimigos a distância e usar disparos rápidos.

**LADRÃO (THIEF):** é a profissão inicial de Rikku, que pode roubar itens dos inimigos. Tem pouca força e magia, mas é rápida e pode executar dois ataques no mesmo tempo em que o inimigo desferir apenas um golpe.

**GUERREIRA (WARRIOR):** a estreade Paine tem essa profissão no início do jogo e usa a espada para enfrentar os inimigos. É capaz de quebrar a armadura de um inimigo e diminuir sua defesa. Ponto positivo em força de ataque, negativo em ataque e defesa de magia.

**CANTORA (SONGSTRESS):** as danças da cantora podem ser usadas para causar diversos efeitos, entre eles melhorar as habilidades do grupo ou até prejudicar as do adversário durante as batalhas.

**MAGA BRANCA (WHITE MAGE):** detém os poderes de cura e renovação da vida. É fraca em pontos de vida (HP), mas muito forte em magias de defesa.

**MAGA NEGRA (BLACK MAGE):** pode atacar com magias que atingem todos os inimigos de uma vez, mas o dano será dividido entre eles.



## HYPER STREET FIGHTER 2: THE ANNIVERSARY EDITION

A mania do "Hadouken" está de volta!

Para comemorar o aniversário de 15 anos do lançamento do Street Fighter 2 original, a Capcom lançará um título especial com todos os personagens da série SF2. O jogo segue o estilo das versões Arcade e visual é semelhante ao último título da série: Super SF2 Turbo. Antes de começar a luta, o jogador poderá escolher em qual versão quer jogar: World Warriors, Champion Edition, Turbo, Super e Super Turbo. Definido o título, a tela seguinte é a de seleção de personagens. Você pode até jogar com o Ryu do primeiro game, aquele cujo Dragon Punch era curtinho e o Hurricane Kick, lento demais.

HSF2 traz mais um presente para os fãs: uma galeria com imagens, créditos, animações de abertura e finais de todos os games da série. A produção do jogo está por conta de Kenji Itsumo, que também está trabalhando em um DVD extra com todos os truques e combos disponíveis para todas as versões. Por enquanto, o lançamento desta maravilha está previsto apenas para lançamento no Japão. Vamos torcer para chegar por aqui!



PlayStation 2	<b>INFO</b>	<b>HSF 2: The Anniversary Edition</b>
	PRODUÇÃO	Capcom
	DESENVOLVIMENTO	Capcom
	GÊNERO	Luta
	EXPECTATIVA	★★★★
LANÇAMENTO	Dezembro de 2003	

## GROWLANSER GENERATIONS: THE SENSE OF JUSTICE

Estratégia como nos velhos tempos



Growlanser Generations teve uma versão lançada para o PSOne em 1999. Agora, o pessoal da Working Designs espera emplacar a série de uma vez com dois novos games em 2004-GG: The Sense of Justice e GG: The Dual Darkness.

O que mais impressiona nos dois games é a dificuldade e a quantidade de combinações necessárias para se completar a aventura. Os jogadores precisam tomar decisões o tempo todo, o que dá novos rumos ao enredo.

A história é bem interessante. Após uma grande guerra entre os reinos de Lanzak, Rolandia e Burnstein, houve uma trégua. Você é Wein Cruz, um cavaleiro que tem a missão de impedir novos conflitos. O esquema de jogo é básico: escolha um comando e aguarde, espere ser atacado e revele. Só é preciso cuidado para não atingir civis e companheiros de equipe. Apesar da simplicidade, o game promete dar trabalho. Em entrevista recente, os programadores de Growlanser Generations revelaram que é preciso completar o game pelo menos oito vezes para se conhecer todas as ramificações da história. Não é para qualquer um.

PlayStation 2	<b>INFO</b>	<b>Growlanser Generations: The Sense of Justice</b>
	PRODUÇÃO	Working Designs
	DESENVOLVIMENTO	Career Soft
	GÊNERO	RPG / Estratégia
	EXPECTATIVA	★★★
LANÇAMENTO	Março de 2004	

## PHANTOM BRAVE

Aqui os fantasmas estão do seu lado



Phantom Brave está sendo desenvolvido pela mesma equipe de Disgaea. Por consequência, eles serão muito semelhantes no que diz respeito ao visual e ao enredo, mas o sistema de jogo é bem diferente – algo mais ao estilo Final Fantasy Tactics. O título refere-se ao nome de uma pequena ilha onde moram a garota Marone e um jovem fantasma chamado Ash. A menina tem o poder de controlar os fantasmas e usa essa habilidade para ganhar dinheiro. Como? Livrando as pessoas dessas assombrações. Quem precisar dos seus serviços deposita mensagens em garrafas, que são atiradas ao mar para que ela pannahá-las ao redor da ilha. Toda história se desenvolve a partir dessa idéia.

O sistema de batalhas não é baseado no tradicional esquema de turno e retorno. Aqui, os personagens mais ágeis atacam primeiro. Os fantasmas que acompanham Marone podem reencarnar se utilizarem objetos largados no campo de batalha, como pedras, caixas de madeira, flores, cogumelos, etc. A maneira que o alma parada usa para retornar à vida é o fator determinante para qualificar o tipo de ataque, defesa e magia de cada espírito. Se for lançado no Ocidente, deve fazer sucesso.

PlayStation 2	<b>INFO</b>	<b>Phantom Brave</b>
	PRODUÇÃO	Nippon Ichi
	DESENVOLVIMENTO	Nippon Ichi
	GÊNERO	RPG/Estratégia
	EXPECTATIVA	★★★
LANÇAMENTO	2004	

## BLOOD WILL TELL

### Essa ninja é parada dura!

Este novo título da Sega é baseado no trabalho do falecido artista Osamu Tezuka (criador do Astro Boy). No game você assume o papel da ninja Hiyakkimaru, que tem como principais companheiros um par de espadas assassinas. O game segue o estilo mais comum entre os games de ação atuais: a visão é em terceira pessoa e o jogador pode andar livremente pelo cenário para detonar os inimigos que surgem aos montes. A jogabilidade é simples e envolve quase todos os botões do controle: a guerreira pode saltar, atirar shurikens, executar combos e movimentos especiais conforme ganha novas habilidades. O destaque é o sistema de combos, que permite pulverizar o adversário com mais de 50 golpes seguidos. Com isso, a heroína pode continuar socando o inimigo mesmo depois de ele ter morrido! Alguém encara?

Na versão apresentada recentemente na Tokyo Game Show, havia alguns problemas de câmera e movimentação que devem ser corrigidos até a data de lançamento, em algum momento de 2004. Fique de olho.



INFO	Blood Will Tell	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Sega
	DESENVOLVIMENTO	WOW Entertainment / Red
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	2004

## Principais lançamentos Dezembro e Janeiro – PLAYSTATION 2

### DEZEMBRO DE 2003

.hack//QUARANTINE - Part 4  
Bandai

Deer Hunter  
Atari

Dragon Ball Z Budokai 2  
Atari

Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory  
Jack Of All Games

Looney Tunes Back in Action  
Warner Bros.

Masters of the Universe: He-Man Defender  
of Grayskull  
TDK Mediactive

Max Payne 2: The Fall of Max Payne  
Rockstar Games

Metal Slug 3  
SNK NeoGeo

Mission: Impossible: Operation Surma  
Atari

Mobile Suit Gundam: Encounters in Space  
Bandai

R: Racing Evolution  
Namco

The Sims Bustin' Out  
Electronic Arts

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm  
Ubi Soft

Trivial Pursuit: Unhinged  
Atari

World Championship Pool 2004  
Jaleco Entertainment

### JANEIRO DE 2004

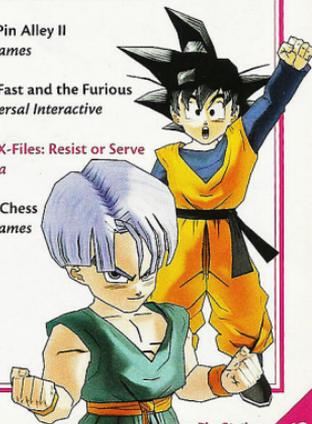
Syphon Filter: Omega Strain  
Sony Computer Entertainment

Ten Pin Alley II  
XS Games

The Fast and the Furious  
Universal Interactive

The X-Files: Resist or Serve  
Sierra

War Chess  
XS Games



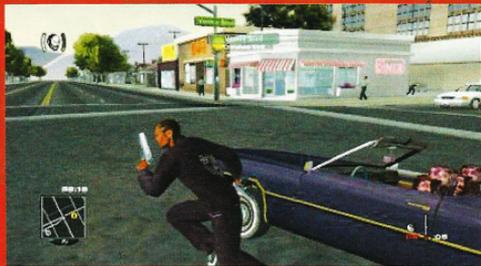
## TRUE CRIME: Streets of L.A.

Investir no crime ou lutar pela justiça?  
Você decide!

Por Eduardo Trivella



Como é bom ser mau! Essa máxima é cada dia mais verdadeira nos videogames. Parece que a onda das softhouses agora é lançar games nos quais os valores morais são virados de cabeça para baixo. De uma hora para outra, todo mundo quer produzir seu próprio Grand Theft Auto. Por falar nisso, a série criada pela Rockstar precisou chegar ao terceiro game para estourar mundialmente. Depois, com Vice City, esse estouro foi ainda mais intenso. Praticamente todo mundo que tinha um PS2 queria infringir as leis e matar algumas velhinhas inocentes com um taco de beisebol. Mas por que estamos falando de GTA se esta matéria especial é sobre True Crime? Porque as comparações são inevitáveis, meu caro meliante virtual. Não tem jeito: como GTA3 foi o game que inaugurou esse tipo de jogabilidade "aberta" e politicamente incorreta, tudo o que vier depois e lembrar vagamente o game da Rockstar sofrerá julgamento. Então a grande pergunta é: True Crime é mais um caça-níqueis plagiado de GTA ou é um game que expande um conceito já conhecido? Em nossa opinião, está muito mais para a segunda opção.





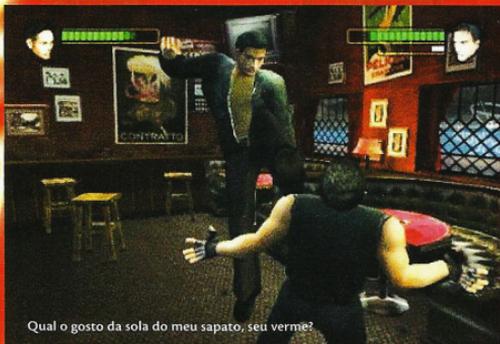
## Los Angeles: cidade proibida

A grande diferença entre Grand Theft Auto e True Crime é que o primeiro dava ao jogador a liberdade para fazer o que quisesse, com consequências imediatas, mas que não afetavam o resultado final do jogo. Neste novo game da Activision (desenvolvido pela Luxoflux), todo criminoso, civil ou policial que você manda para o caixão tem um porquê de ter batido as botas. Os eventos de uma missão sempre estão interligados com a próxima, levando o game a múltiplos finais possíveis.

Isso resulta em uma experiência mais parecida com um filme interativo do que com apenas um jogo de videogame. O nome do personagem principal é Nick Kang, e se você já assistiu a filmes como Máquina Mortífera e NARC, sabe bem como é o tipo do figura: um tira durão, que guarda os sentimentos na sola do pé e no pente de sua 9 milímetros. A área de atuação do cara é a meca do entretenimento mundial, Los Angeles. Diferente das cidades fictícias de GTA, tudo o que você vê no jogo realmente existe. Quem já teve a oportunidade de passear por Los Angeles vai reconhecer muitas coisas (vantagem para alguns felizardos da equipe da SuperDicas PlayStation, que visitaram a feira de games E3 e vão usar seu conhecimento na hora de navegar pelas ruas de TC). Mas voltando ao que interessa, a cidade mais famosa da Califórnia foi minuciosamente mapeada até o último detalhe. Praças, prédios, pontes e até placas com os nomes das ruas estão lá. E como se fosse um guia turístico em forma de game.

Em um lugar tão grande assim (bem maior que a Vice City de GTA), Nick precisa de vários meios de transporte. Todos os veículos podem ser "emprestados" na hora que você bem entender. A mudança entre andar de carro e andar a pé é feita com um simples toque de botão e ambas são muito bem executadas. Enquanto está gastando as solas de seus sapatos Gucci pelas ruas, o detetive Kang pode sair na porrada com quem quiser, atirar, dar carteiradas com seu distintivo e interpelar qualquer um que parecer suspeito. Dentro de um carro, seu poder de fogo não diminui, já que ele pode se valer de uma mira muito precisa para atirar em pessoas ou em outros carros enquanto dirige.

Para avançar na história, o jogador deve completar missões para dar sequência ao enredo. Missões aleatórias e centros de treinamento para o aperfeiçoamento de técnicas de pilotagem, tiro e combate também aparecem em seu caminho. Tudo isso tem um propósito e faz o personagem evoluir dentro do contexto da brincadeira. E nenhuma dessas missões extras deve ser ignorada porque elas influenciam diretamente em seu sistema de escudo (a grana do game), nas ramificações na história e no medidor de karma que determina se você é um tira do bem ou do mal.



Qual o gosto da sola do meu sapato, seu verme?



## O treino conduz à perfeição

True Crime é dividido em episódios com várias missões. Você só passa de um episódio a outro depois de completar certa porcentagem desses objetivos. Se marcar 100% em um episódio, terá a oportunidade de escolher entre algumas "especialias": uma arma especial, um carro especial ou um movimento especial de combate. Se não conseguir esse máximo, é possível compensar com missões de patrulha, resolvendo crimes aleatoriamente.

Como todo bom game, True Crime fica mais complexo à medida que evolui. E durante o curso dessa evolução, o jogador precisará aprender e utilizar novas técnicas e habilidades, como atirar em partes específicas do corpo dos inimigos ou deter um veículo em fuga. Essas técnicas são adquiridas com a passagem pelos centros de treinamento espalhados pela cidade. Para entrar em um deles, é preciso ter escudos suficientes para pagar pelo treinamento. Como escudos não caem de árvores, é necessário fazer o dever de casa policial e resolver crimes, sejam eles missões obrigatórias, sejam crimes que acontecem de repente enquanto dirige despreocupadamente por L.A.

Para ilustrar a importância desses centros de treinamento, podemos dizer que no começo do jogo você derrubará os inimigos na base do tapa e os verá quase implorando por um golpe de solo. Como fazer isso? Em outras oportunidades, você verá inimigos com escudos humanos. A solução seria usar a mira e meter bala no meio da testa desses pilantras. Mas, como? Passando pelos treinamentos! É possível terminar o game sem se preocupar com isso, mas seus combates terão uma duração bem maior e seu karma será ruim, pois você terá matado inocentes devido à falta de técnicas avançadas. Por outro lado, se for dedicado, até os chefes ficarão mais fáceis de ser derrotados.

O final é determinado por suas ações: se você for um policial do bem e conseguir uma porcentagem alta, verá o melhor final. Essa classificação pode ser elevada com prisões e não mortes. Ou seja, em vez de atirar na cabeça de um criminoso, atire em sua perna (para neutralizar a ameaça) e depois leve-o para a delegacia. Em vez de cravar um carro de balas e vê-lo explodindo, atire nos pneus, para o motorista perder o controle e capotar.

## Tapa na cara, chute no traseiro

Liberdade é o nome do meio de True Crime. Isso quer dizer que você pode espancar, revistar ou atirar em qualquer transeunte se isso der prazer a você. Mas se fizer isso sem motivos aparentes, além de sua classificação pender para o lado ruim, o medidor de intranquilidade civil aumentará. Se ele entrar em um estado crítico, a SWAT será enviada para dar um jeito em você. Os cidadãos comuns aqui são mais ativos e agressivos que a turma que fica andando pelas

ruas dos GTAs, e muitos deles até carregam armas que exigem atenção de sua parte. Se você estiver a pé o ícone de mira aparece e lentamente se move para o alvo mais próximo. Dentro de um veículo, é preciso apertar o botão de tiro para que o sistema de mira automática apareça, para só depois utilizá-lo da mesma maneira.

O sistema de combate está bem trabalhado, e é divertido usá-los nos momentos em que não é permitido a utilização de armas de fogo. São muitos movimentos disponíveis, entre socos, pontapés e agarrões. Todos podem ser ligados a combos e terminados em golpes de finalização. Algumas tretas com os bandidos mais perigosos trazem tantos movimentos que você vai esquecer que está jogando um game de ação e se perguntará se este não é um novo Tekken. Bem, não chega a tanto... mas deu para ter uma idéia, né?

## Pena capital para quem não jogar

Os gráficos de TC não são os mais bonitos que você já viu, mas estão longe de serem ruins. Para começar, mesmo com uma cidade gigantesca como essa, não existem "loading times". Você pode passear à vontade e jamais terá que esperar muito enquanto o jogo carrega uma nova área do mapa. Além disso, muitas das coisas que você encontra na cidade podem ser destruídas com seu arsenal.

As seqüências animadas também são bem feitas, com uma perfeita sincronia labial e boa atuação dos dubladores, que incluem ícones dos filmes de ação como Christopher Walken e Michael Madsen. O realismo é fantástico: até falsas saem dos carros quando eles colidem. E é um verdadeiro show assistir a Nick Kang arrancar um pedaço do cenário quando erra um de seus golpes no meio da briga.

Consejo? Se você gastou de GTA, pode mergulhar em TC sem medo de bater a cabeça no fundo da piscina. Apesar das inevitáveis comparações, este é um game que se garante sozinho no perigoso mundo do crime.



Depois de compor seu último rap, Snoop Dogg faz uma ponta em TC para delírio dos fãs

## ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem PÁGINAS VIRTUAIS! Confira na última página desta revista como ter acesso a mais informações sobre este game via internet! Lá você encontra o detonado do jogo, com estratégias completas para todas as fases. Não perca!

### INFO

True Crime: Streets of L.A.

PS2 PlayStation 2	PRODUÇÃO	Activision
	DESENVOLVIMENTO	Luxoflux
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2003

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

# CONRAD + É GAMES



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!

ENCONTRE E INDIQUE ONDE ESTÃO  
3 SELOS COMO ESTE  EM UMA DAS  
REVISTAS DE GAMES DA CONRAD,

RECORTE O SELO NO ALTO DESTA PÁGINA,

COMPLETE A FRASE: **"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."**

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512

CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS - OSASCO/SP



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

LEIA O REGULAMENTO COMPLETO, CONFIRA OS PRIMEIROS  
GANHADORES E VEJA OS PRÊMIOS DESTES MÊS NO SITE

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



# Sumimasen, eigo o hanasu hitobito!\*

As pérolas do PSOne que não chegaram ao Ocidente

Por Fabio Santana

\*(Desculpe, pessoal que fala inglês!)

No auge da era 16-bit, as produtoras eram muito seletivas ao trazer games do Japão para os EUA. O sucesso de vendas no Oriente nem sempre garantia a tradução de jogos para o inglês. Hoje, os tempos são outros e, nesse quesito, a geração PSOne foi bem privilegiada. Houve localizações para todos os gostos, quase sempre com fidelidade de conteúdo e tradução, como nas séries Final Fantasy, Wild Arms e DD Revolution. Mas essa invasão não foi total. Por isso, lembramos cinco grandes games para PSOne que foram lançados apenas no Japão.

## Policenauts

**Produção:** Konami

**Desenvolvimento:** KCEJ

**Lançamento:** Janeiro de 96

Quando as palavras Konami e Hideo Kojima estão na mesma frase, é certeza de um produto de qualidade. Depois de *Snatcher* e antes de *MGS*, a obra-prima de Kojima foi *Policenauts*, um clássico dos contos futurísticos. Apesar dos dois discos e gráficos em anime de extremo bom gosto, o thriller permaneceu inédito no Ocidente. Uma pena.



## Vib Ribbon

**Produção:** SCEI

**Desenvolvimento:** NaNaOn-Sha

**Lançamento:** Dezembro de 99

Quem não conhece Parappa the Rapper? Criado pela NaNaOn-Sha, é considerado o ápice dos games musicais no PSOne. O que poucos sabem é que eles lançaram depois mais um game rítmico alucinante: *Vib Ribbon*.

No jogo, linhas brancas surgiam sobre uma tela preta enquanto músicas malucas ditavam a ação. Talvez pelo tema visual, baseado nos Arcades vetoriais dos anos 80, a Sony supôs que o game não agradaria aos ocidentais.



## Front Mission 2

**Produção:** Square

**Desenvolvimento:** Square

**Lançamento:** Setembro de 97

A exemplo do predecessor para Super Famicom, o segundo título da série de batalhas com mechs da Square não saiu do Japão. *FM2* levou a franquia para a terceira dimensão, ofereceu toneladas de missões emocionantes, upgrades turbinados, mechs secretos e uma rede virtual. Pena que apenas o terceiro game foi lançado nos EUA. O motivo? Ele era o único que tinha uma campanha das forças ocidentais, a USN, contra a comunidade oriental, OCU – a campanha da OCU foi inédita. Assim, quem não entende japonês teve a chance de ter apenas um gostinho desta série viciante.



## Tobal 2

**Produção:** Square

**Desenvolvimento:** Dream Factory

**Lançamento:** Abril de 97

A estréia da Square no PSone foi com *Tobal 1*, um game de luta poligonal com personagens criados por Akira "Dragon Ball" Toriyama. Inexplicavelmente, a seqüência não atingiu o hemisfério ocidental. *Tobal 2* não apenas era mais bonito e tinha mais personagens, também trazia um di-vertido e bem elaborado modo RPG.



## Tales of Phantasia

**Produção:** Namco

**Desenvolvimento:** Namco

**Lançamento:** Dezembro de 98

Antes de *Destiny*, *Eternia* e *Symphony*, a série *Tales of* teve o seu início com *Phantasia*. A versão PSone era um remake do original para Super Famicom (de 1995), e veio depois de *Destiny*. Isso significa que a nova versão se beneficiava de recursos como cenas em anime, diálogos falados, mapa poligonal e efeitos mais que especiais. Pena que poucos episódios da série puderam ser apreciados em inglês, e este *Phantasia* não é um deles.



## ... e outros dez games que só os japoneses curtiram

1. Série *BeatMania* (Musical, Konami)
2. Série *Super Robot Taisen* (Estratégia, Banpresto)
3. *Dragon Quest IV* (RPG, Enix)
4. *Philosoma* (Tiro, SCEI)
5. Série *Langrissr* (Estratégia, NCS)
6. *Growlanser* (RPG/Estratégia, Atlus)
7. *One Piece: Grand Battle! 2* (Luta, Bandai)
8. *Rurouni Kenshin: Meiji Kenyaku Romantan* (RPG, SCEI)
9. *Dragon Quest Monsters 1 + 2* (RPG, Enix)
10. *Nitoshinden* (Luta, Takara)

# JAK 2

Por Fabio Michelin

Detone todas as fases deste game exclusivo para PS2



**D**epois de dois anos separados, finalmente Jak reencontra Daxter. Mas a situação não é das melhores. Eles estão presos e precisam sair dessa. É aí que a aventura começa...

## Primeira parte: presos e separados... dá para ficar pior?

Suba nos pilares e nas plataformas, siga em frente e passe pela abertura. Desça na sala que há do outro lado. Suba novamente nos pilares e continue seguindo em frente até encontrar uma plataforma que você atinge somente com o pulo duplo.





Continue subindo pelas plataformas até chegar a um corredor. Lá, detone o guarda e vá pela plataforma móvel. Siga em frente e quebre as duas caixas para achar alguns itens. Agora pule para poder seguir em frente.

Suba na outra plataforma móvel e procure por uma abertura. Entre e quebre os caixotes. Derrube o guarda à frente e use o Rolling Long Jump para chegar à próxima área. Continue pelos pilares até chegar a um corredor onde uns guardas vão atirar em você. Siga em frente e mergulhe. No fundo, use o Rolling Long Jump e siga para a próxima sala. Acabe com os dois guardas que estão conversando e mergulhe novamente. Você dará



um passeio de pára-quedas.

Prossiga e quebre as duas caixas, siga pelo canto, desça e dê um pulo duplo para chegar ao próximo corredor. Continue e suba para chegar às ruas, Jak encontrará um senhor chamado Kor. Fale com ele e uns guardas vão aparecer. Porrada neles! Depois, siga para o local marcado no mapa com a adaga.

Chegando lá, Jak vai encontrar dois rebeldes. Fale com eles para um ponto cinza aparecer no seu mapa. Vá até lá. Agora procure no mapa um ponto verde. Vá para lá e siga pelas pontes, suba nos muros



e continue em frente. Siga pelos muros até achar plataformas de pedra. Suba, tomando cuidado, pois algamas irão ruir depois que você pisar. Continue escalando a torre até chegar à bandeira. A torre começará a ruir. Use as pedras e as pontes para voltar ao portão da cidade.

Fale com Torn e ele pedirá que você restaure o fornecimento de água. Siga para o ponto cinza no mapa e vá subindo pelas máquinas. Haverá uma hélice logo no início. Espere até que ele pare e pule. Agora tome cuidado com as armadilhas elétricas e continue subindo pelos canos. Use o pistão para tomar impulso e saltar sobre as pedras. Siga pelas plataformas até o topo da estação. Passe pela ponte e continue em frente para achar a válvula. Acione-a e volte ao esconderijo.

Fale com Torn e ele dará a você uma nova missão: explodir o arsenal dos inimigos. Siga pela porta ao lado do forte para chegar à marca vermelha do mapa. Lá, a passagem estará bloqueada. Siga então pelo caminho próximo ao tanque. Tome cuidado, pois logo que você passar o tanque virá atrás de Jak. Corra e sempre que a mira vermelha parar de se mover é sinal de que ele irá atirar. No final, o tanque se espantará na parede.

Siga em frente, tomando cuidado com os sensores laser. Entre pelo corredor, suba na caixa grande e escale o poste. O tanque reaparecerá e continuará a perseguição. Seja rápido: suba na plataforma e abaixe-se para evitar tiros do tanque. Passe pelo portão e derrube os dois guardas à frente e cuidado com os espinhos que descem. Siga em frente e suba nas plataformas móveis. Continue até encontrar um botão vermelho. Pressione-o e prepare-se para correr. E muito. Desvie dos mísseis e use a saída de emergência. Volte para o esconderijo.

Para variar um pouco, Torn dará a você mais uma missão. Pegue a moto e siga para a marca estranha no mapa. Tome cuidado com os obstáculos que aparecerem em seu caminho. Quando chegar à cidade, desvie dos tiros dos inimigos. Você chegará ao Hip-Hog Saloon. Fale com o

homem lá e siga para o ponto verde no mapa. Pegue a arma e prossiga atirando nos alvos azuis. Cuidado para não acertar os laranjas ou seus pontos diminuirão. Depois de completar o percurso, volte ao bar.

Você deverá ajudar Sig em uma missão. No início, proteja o cara e detone os inimigos. Siga-o e espere o tanque explodir para seguir em frente. Pise no dispositivo para Sig poder seguir em frente. Dê cobertura enquanto ele acaba com a primeira aranha. Desça até a praia e derrube todos os inimigos enquanto Sig encontra a segunda aranha. Proteja-o novamente. Acione mais um dispositivo, e Sig encontrará a terceira aranha. Continue seguindo Sig e pule sobre as pedras para prosseguir. Finalmente Sig vai encontrar a quarta aranha. O problema é que a arma vai emperrar, e você deverá derrotar todos os inimigos que aparecerem.

De volta ao bar, você terá de descer pelos esgotos ir para parte circulada no mapa. Atravesse o portão, e quatro pontos verdes aparecerão no seu mapa. Siga pelos túneis e ilumine as telas escuras apertando os botões na tela. Para destruir o primeiro dispositivo, tome cuidado com os tiros e use a arma quando estiver próximo. Siga em frente e salte sobre a plataforma para entrar em mais um cano. Acenda a luz da próxima área e detone mais alguns inimigos. Destrua o próximo dispositivo. Agora pule na água e continue.



Tome cuidado com o chão de metal, pois ele cairá. Acenda a luz da sala para poder destruir os inimigos e o terceiro dispositivo. Agora suba pelo maior cano que encontrar e acenda a luz. Continue em frente para detonar o último dispositivo. Desça para achar o caminho de volta.

É a hora de melhorar sua arma! Volte ao percurso onde você atirou nos alvos azuis e pegue





o novo equipamento. Pratique um pouco e, quando estiver pronto, volte ao bar. Pegue o cartão verde com Krew e siga para a garagem. Vá até o ponto verde no mapa e pegue o seu veículo. Termine o percurso no tempo para poder entrar na corrida. Não é uma tarefa difícil, e você poderá encontrar alguns atalhos. Lembre que seu veículo pode

andar sobre a água.

Na garagem, fale com o cara que está trabalhando e siga para o local marcado por uma bandeira. Entre pela porta grande, pegue seu veículo e pressione R2 para usá-lo. Siga os líderes, pois eles mostrarão a você várias manobras. Quando terminar a corrida, volte à garagem e fale com o mecânico. Volte ao bar e encontre Tess. Fale com ela e com o dono do bar. Pegue seu veículo e vá para o ponto verde no mapa. Pegue as 14 bolsas de dinheiro e tome cuidado com os inimigos.

Depois de pegar todas as bolsas, volte e fale com Krew para pegar mais um upgrade da arma.

Você deve chegar ao palácio. Para isso, deve resgatar Vin, o cientista. Siga para o relâmpago no mapa e suba a rampa para entrar pela porta. Use teletransporte e você estará dentro do cativeiro. Vá até o ponto



verde no mapa, tomando cuidado para não encostar nos postes. Vá até a plataforma que estava cheia de inimigos e encontre a porta para achar Vin.

Suba na plataforma de perfuração e use o teletransporte. Tome o elevador e use a arma para explodir os ovos esquisitos que estão ao lado do prédio, tomando cuidado para que a arma não superaqueça. Quando não sobrar nenhum inimigo, vá na direção dos barris. Suba neles e pule para a plataforma.

Cuidado com os tiros acione a alavanca para fazer aparecer uma plataforma. Pule nela atravesse-a rápido, pois ela cairá. Mais à frente a outra alavanca fará subir outra plataforma. Acabe com os inimigos, atravesse a ponte e suba. Use a arma pra detonar mais ovos. Destrua com tiros a parede próxima para poder prosseguir. Mate mais inimigos e suba pelo elevador. Use a arma detonadora de ovos e continue seu serviço. Uma ponte se formará à sua frente. Passe por ela e entre no teletransporte.

De uma passadinha pelo esconderijo e Torn dará mais uma missão. Volte e siga pelo corredor

de metal. Você chegará a uma válvula. Use os pistões como molas para pular no penhasco. Recolha todas as munições dentro das caixas e ajude o amigo de Torn a matar todos os inimigos. Após salvá-lo, você receberá um cartão amarelo que dará acesso ao bazar. Vá até ele e fale com Onin.

Vá ao local marcado com desenhos de morros no mapa. Entre pelo portão e use o teletransporte para chegar a uma montanha. Prossiga até encontrar uma ponte. Atire no cone para poder usá-la como plataforma, mas seja rápido. Suba na plataforma móvel para continuar até um templo no meio do mapa. Siga para a sala central, lute com os inimigos e suba pelas plataformas até a parte mais alta. Passe pelo lago usando as caixas como ponte. Você pode movê-las dando socos na direção desejada. Do outro lado, você terá de enfrentar um subchefe. Atire sem parar e tome cuidado com seus tiros. Após acabar com ele, você pegará o primeiro artefato.

Volte ao começo e entre pela sala mais à esquerda do mapa. Acione o dispositivo para que algumas plataformas apareçam. Suba por elas, mas tome cuidado, pois algumas caem depois de você pisar nelas. Ao chegar ao topo, entre na caverna, sempre pulando com muito cuidado. Examine a máquina, pegue o artefato e vá para a plataforma circular.

Agora siga para a parte mais abaixo do mapa e atravesse a cachoeira. Logo outro subchefe aparecerá. Mate-o usando tiros e acione o dispositivo para fazer aparecer mais plataformas. Atravesse a ponte que se formará, suba nas plataformas móveis e continue em frente. Acione outra alavanca e mais plataformas aparecerão. Repita isso até encontrar um prédio mais à frente. Lá, pegue o item Precursor Lens e fique no meio da plataforma redonda para ser levado de volta à cidade.



Volte à Power Station, onde Vin restabelecerá a força do elevador. Para isso, você precisará ligar cinco interruptores muito bem protegidos. Siga para os pontos verdes no mapa. Há três botões na área industrial e dois nos esgotos. A localização desses botões é aleatória, mas aparecem no mapa e são bem fáceis de se encontrar. Você deve destruir as armas nesses pontos para ativar os botões que elas guardam.

Finalmente, tome o elevador e siga pelos cabos. Vá para o marcador cinza no mapa. Entre pelo portão e tome muito cuidado: as lâminas que giram são mortais, algumas plataformas caem e as placas vermelhas no chão são eletrificadas. Sempre que encontrar essa, procure um caminho alternativo. Tome muito cuidado também com os tiros, tente passar abaixado para evitá-los. Ao chegar ao telhado do palácio, um chefe aparecerá. Para derrotá-lo, faça o seguinte:



Esse chefe possui três formas diferentes, mas nenhuma é realmente difícil de ser derrotada. Primeiro, ele atacará com suas metralhadoras. Corra na diagonal ou esconda-se atrás das paredes para evitar os tiros e use sua arma para causar danos. Na segunda forma, ele começará a atirar mísseis. O ponto vermelho no chão indica onde eles cairão. Atire sem parar. Por fim, ele usará ataques de encontros e baterá com uma tocha. Use seus saltos laterais e atire sem parar. Quando o chefe perder a luta ele fugirá e um portal elétrico se abrirá. Volte para o esconderijo.

## Segunda parte: Rebelde sem causa? Longe disso!

Agora as coisas só vão piorar. Você encara uma missão bem barra pesada: escotar quatro rebeldes a locais seguros, sem deixar que eles morram. Pegue o veículo e siga para os pontos verdes para recolher os rebeldes. Para pegá-los, basta parar próximo deles. Apenas certifique-se de não os atropelar. Com eles a bordo, leve-os para o novo ponto verde que surgirá no mapa. A área estará indicada por uma luz. Repita a operação e tome cuidado com os tiros.

Feito isso, Torn dará a você o Vulcan Mod para proteger o lado sagrado da Dead Town. Vá para lá. Entre nos prédios em ruínas, onde nossos heróis terão uma grande surpresa (claro



que não vamos contar, né?). Fale com Shadow, em seguida, pegue o skate no portão e atravesse o teletransporte. Você verá uma plataforma circular com uma luz que leva para a Haven Forest. Seu objetivo aqui é destruir cinco inimigos localizados nos pontos do mapa. Feito isso, volte à cidade.

Krew entrará em contato e pedirá alguns itens espalhados por uma pista cheia de minas explosivas. Pegue seu veículo e siga para o ponto verde no mapa. Tente recolher as peças o mais rápido possível. Depois, Krew pedirá que você salve alguns escravos. Siga novamente ao ponto verde no mapa e desapare



contra o dispositivo próximo aos escravos para libertá-los. Pare o veículo próximo deles para que eles entrem e você os leve para o lugar marcado no mapa.

Volte para o bazar, marcado em vermelho no mapa. Lá você encontrará Ashelin. Quando você estiver conversando, um tanque aparecerá e vários inimigos o atacarão. Acabe com todos eles, e não deixe que ela morra.

Retorne ao esconderijo. Você deverá levar Kid à Power Station. Escolte-o e acabe com todos os inimigos que aparecerem. Em hipótese alguma deixe que acertem Kid, ou sua missão vai pelos ares. Você alcançará o veículo e poderá levá-lo para o ponto indicado no seu mapa. Com isso, você receberá o Air Pass, que permite a você chegar ao Dig Site. Vá para lá e destrua a máquina de escavação. Detone todos os equipamentos que encontrar. Para acabar com a escavadeira, você deverá partir todos os cabos que a estão segurando.



Para isso, use seu skate e ande pelos cabos. Repita a operação em todos os pontos verdes no mapa.

Volte para a Power Station, onde você encontrará Vin. Destrua os alvos indicados no mapa em menos de dois minutos. Você deverá usar bombas para derrubar as grandes chaminés. Para melhores resultados, tente saltar nas rampas com o skate e tacar as bombas do alto. Volte à Power Station e use o teletransporte. Siga em frente, usando as metralhadoras para acabar com os inimigos. Logo você encontrará o segundo chefe do jogo:

Seu objetivo é derrubar uma nave de transporte. Atire contra as armas usando suas metralhadoras. Depois, mire contra os guardas. No meio do combate a nave vai sumir. Você precisa persegui-la usando a outra metralhadora mais à frente. Repita a operação até derrubá-la de vez. Entre no portal e fim de fase.



## Terceira parte: As coisas ficam piores!

O velho Krew mandará que você volte aos esgotos. Lá, tome o caminho ao sul e encontre um corredor bastante largo. Use seu veículo para seguir o mais rápido que puder, tomando cuidado com os canos quentes. No final você verá uma válvula. Acerte-a com a prancha para fazer a água



descer. Continue pelo corredor, mas agora ao norte, até encontrar uma sala alagada. Vá pelo outro corredor e acerte a segunda válvula. Volte à sala alagada e entre pela passagem que se abriu. Se estiver com o veículo, salte os bloqueios. Do contrário, apenas nade por baixo. Atinja a terceira válvula e volte à primeira delas. Salte com o skate usando as rampas e pegue o item na Statue of Mar.

Volte ao Hip Hog Saloon e fale com todos até que o caminho para a Mountain Temple seja iluminado novamente. Vá para lá e entre na Haven Forest. Prossiga até o ponto verde no



mapa e acabe com todos os inimigos que aparecerem. Volte para a cidade e converse com o homem da garagem. Corra para a pista e suba no carro iluminado. Aqui você terá de encerrar uma corrida de cinco voltas em alta velocidade. Como você deve chegar em primeiro lugar, não use os turbos aleatoriamente. Poupe-os para as retas e momentos em que você precisar ultrapassar os adversários. Vencendo, você encontrará Ashelin.



Siga para o ponto amarelo do mapa e encontre os Hell Cats dos inimigos. Você deve destruir cinco deles. Pegue algum veículo com armas e fique atrás dos Hell Cats, atirando sem parar. Depois, visite a Onin's Hut, onde você receberá a missão de juntar mais três itens para poder abrir passagem para a próxima área.

O primeiro item está em Dig Site. Entre pelo teletransporte. Prossiga e pressione os cinco botões espalhados pelo lugar (nos pontos verdes do mapa) para fazer uma nova plataforma surgir. Vá pelo canos até chegar ao que está preso a um



balão. Vá para noroeste e salte pelas pedras para não cair na lava. Prossiga por mais barras presas a balões até chegar ao Lurker Totem. Jak pegará o item e você poderá sair pelo transporte mais atrás.

O segundo está em Water Slums. Siga para a direita e você achará o item. Mas cuidado: assim que recolhê-lo, vários inimigos aparecerão – e não vão parar de aparecer! Saia correndo (não pela água) para sair



vivo. O terceiro e último item está com o próprio Onin, que pedirá para nossos heróis realizarem um teste místico para ver se eles são dignos de recebê-lo. O teste é bem simples: Onin indicará símbolos que correspondem aos botões de seu controle. Pressione-os à medida que forem aparecendo. Quando você marcar 400 pontos, ele entregará o item a você.

Agora o Seal of Mar está completo. Vá ao ponto verde do mapa e passe pela porta. Coloque o Seal ali e volte para a cidade pelo portão no final do caminho. Isso dará a você o acesso à Light Tower. Entre pelo elevador e desça para encerrar dois



testes. No primeiro, atravesse os pilares e continue em frente. Desça pelo elevador e acione o dispositivo. Continue em frente, nade mais um pouco e pise no botão para revelar uma escada. Suba, desça pelo elevador e mate todos os insetos que aparecerem. Siga pelo corredor. No final, pule e use as teias para prosseguir até a porta. Siga em frente, nadando e pelos postes, salte na abertura e cruze a sala. Pise no botão para completar o primeiro teste.

Para o segundo teste, comece pulando sobre as plataformas. Prossiga até encontrar uma cerca elétrica.



Nade por baixo dela e repita o mesmo para a segunda e terceira áreas. Continue até encontrar uma sala com várias pedras que emitem sons quando Jak as acerta com socos. Acerte as duas que produzem o mesmo som para poder completar o teste. Siga em frente e pise no botão. Após ter passado pelos dois testes, Jak deverá passar pela porta grande para falar com o Spirit of Mar. Ele revelará a você de onde vêm as criaturas que você está cansando de combater e várias outras coisas. Mas antes que ele termine, o terceiro chefe aparecerá!



Primeiro atire nas coisas estranhas que ele jogará contra você. Caso fique sem munição, há algumas nas caixas. O inimigo começará a tacar bombas. Desvie o mais que puder e pegue as bombas que ficarem no chão para chutá-las contra o chefe. Repita a operação, tomando cuidado com os tiros e raios que ele dispara. Se quiser, você pode usar como escudo os muros no cenário.



## Quarta parte: A luta pelos artefatos começa!



Volte ao forte e siga para onde havia um portão elétrico. Ele estará desligado. Acabe com cinco botões vermelhos para prosseguir. Quatro deles estão nos pilares e o último, próximo ao portão. Em seguida, tome muito cuidado para não encostar nos sensores, ou as metralhadoras vão fuzilar você. Use o skate sobre os canos para



encontrar algumas pessoas presas nas celas. Liberte-as e Vin ativará o outro teletransporte para você atravessar e completar a missão.

Volte ao esconderijo. Ele estará sob o ataque de diversos robôs. Você deverá interceptá-los antes que cheguem ao esconderijo. Para isso, primeiro vá ao ponto verde no mapa para achá-los e então corra próximo a eles, atirando sempre que possível. Cuidado com seus ataques e, quando você escutar um bip, saia de perto pois o robô ira explodir. Feito isso, volte até a garagem. Fale com o pessoal lá e prepare-se para outra corrida. É mais fácil que a primeira, fique no meio para não bater nos cantos elétricos.



De volta ao bar, você terá que escoltar três rebeldes para o Statue of Mar. Eles estarão esperando na frente do esgoto. Em alguns momentos, eles colocarão uma bomba em barreiras para liberar a passagem. Procure ficar longe para que a explosão não o atinja. Depois de levá-los ao objetivo, você deverá voltar à cidade. Vá ao local de aperfeiçoamento de armas e pegue mais um upgrade para seu equipamento.

Siga para o bar e fale com Erol. Ele o desafiará para uma corrida pela cidade. Como você não poderá usar armas nesta corrida, preocupe-se apenas em pilotar o melhor que puder. Passe por todos os checkpoints até chegar ao estádio. Uma mensagem mandará que você volte a Dead Town. No caminho você encontrará a Titan Suit, que deve ser usada para demolir paredes com marcas vermelhas.

Na Dead Town, puxe o bloco e use-o para poder chegar ao andar superior. Desça pelo corredor até chegar ao próximo bloco. Repita o procedimento mais duas vezes, até chegar a um grande buraco. Desça o sarrafo no pilar para usá-lo como ponte. Continue até a sala de Samos para pegar o Life Seed. Leve-o até Onin. Siga para Haven



Forest, onde você deverá proteger a jovem Samos. Não a deixe morrer de jeito nenhum.

Volte para Power Station e tome o portal para a Strip Mine. Corra para o local das chaminés e algumas plataformas voadoras. Siga por elas até encontrar um Half-Pipe. Salte com o skate sobre a corda que

segura a grande pedra para derrubá-la. Volte à cidade mais uma vez. Vá ao Brutter's Shop, onde você deverá resgatar (mais) alguns escravos. Use um veículo grande para recolhê-los no ponto verde do mapa, um por vez.

Siga até a Power Station e fale com Kor. Desta vez você deverá destruir uma plataforma de perfuração e ainda salvar as crianças raptadas. Entre na Titan Suit, abra a porta e siga até o elevador. Prossiga quebrando todas as portas que encontrar até encontrar outro elevador. Saia da armadura e volte até as plataformas que caem. Use seus pulos duplos para chegar a uma alavanca. Acione-a e retorne à armadura, seguindo até a sala de controles. Destrua todos os quatro computadores. Feito isso, o lugar começa a ruir. Saia correndo o mais rápido possível e tome cuidado com o fogo. Na garagem, fale com a garota e prepare-se para outra corrida.

Vencendo, você ganha o Palace Security Pass. Vá para o palácio!

Entre pelo portão até encontrar com Vin, que lhe entregará a você um novo passe. Continue em frente, usando seu skate para passar por cima dos canos. Você chegará ao depósito de armas com o novo passe. Pise no botão no chão para desligar o portão elétrico.

Continue até encontrar uma ponte, que deve ser girada para que você continue. Logo depois das lâminas rotatórias, você terá de atirar nos alvos próximos ao painel para fazê-lo cair. Ative-o e repita a operação mais algumas vezes. Pegue o elevador e você verá Krew. Para sua surpresa, ele será o próximo chefe.

Primeiro ele lançará alguns tiros teleguiados. Use seus próprios tiros para detê-los. Dispare também contra os dispositivos que estão no cenário. Quando todos explodirem, atire no chefe para causar dano. Repita essa operação até detoná-lo de vez.



## Quinta parte: A vitória está próxima!

Pegue o item deixado por Krew e volte ao bar. Lá, fale com Tess para participar de um minigame de "acerte o bicho". Basta acertar a cabeça dos inimigos e fazer 1.500 pontos para ganhar o Time Map. Siga para o ponto verde no mapa e entre pelo portão à direita. Siga pelo elevador, entre na Titan Suit e prepare-se para um pouco de ação submarina. Siga e bata nas quatro plataformas para liberá-las. Suba, entre no elevador e destrua os portões até encontrar Sig.

Bata nas duas rachaduras para abrir a porta. Continue em frente, repetindo a operação quando necessário e suba pelo elevador. Quando receber uma



chamada pelo rádio, siga para a marca do mapa na área do estádio. Agora você deve proteger Samos e derrotar todos os inimigos. Você receberá mais uma transmissão de rádio. Siga para a nova marca verde no mapa e encontre Kor, recolha os itens e saia. Suba na nave vermelha e corra para a área denominada Nest. Entre na caverna e desça para encontrar o líder dos Hora-Quan, Kor. É o último chefe!

Kor começará chamando alguns inimigos para atacá-lo. Acabe com todos eles enquanto se esquivar dos raios disparados pelo chefe. Quando tiver chance, atire nele com sua Peace Maker. Quando ele chamar inimigos voadores, seus tiros ficarão mais rápidos. Acabe com os inimigos e dispare até ele partir para a porrada. Ele ainda atirárá seus raios, por isso use seu pulo duplo para escapar. Depois de um bom tempo, Kor vai cair. Você venceu! Parabéns!



### INFO

Jak 2: Renegade

NOTA	7,5
PRODUÇÃO	Sony
DESENVOLVIMENTO	Naughty Dog
GÊNERO	Aventura
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## AGGRESSIVE INLINE



Para habilitar diferentes opções, entre na tela de Passwords, digite as seqüências e/ou escreva as senhas a seguir:

**Modo Cheat:** PLZDOME.

**Seleção de fases e todos os objetos:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e escreva BABA.

**Todos os personagens:** ↓, ↓, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →.

**Todas as chaves:** SKELETON.

**Invencibilidade:** KHUFU.

**Regeneração:** ←, ←, →, →, ←, →, →, ↑, ↓ e escreva AI.

**Barra de Special sempre cheia:** BAKABAKA.

**Super Spin:** ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, →, ↑.

**Manobras perfeitas (manual):** QUEZDONTSLEEP.

**Manobras perfeitas (handplant):** JUSTINBAILEY.

**Manobras perfeitas (grind):** BIGUPYASELF.

**Baixa gravidade (wallride):** ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, → e escreva ABABS.

Para habilitar personagens secretos (entre parênteses), complete os desafios Normal e Hidden nas seguintes fases:

Airfield (Bombshell)  
Boardwalk (Captain)  
Cannery (Diver)  
Civic Center (Goddess)  
Industrial (Junkie)  
Movie Lot (The Bride)  
Museum (Mummy)



## ARCTIC THUNDER

Para habilitar diferentes opções, digite as seguintes seqüências depois de escolher o seu personagem:

**No Drones:** ■, ■, ●, ●, L1, R1, start.

**Expert:** ●, ■, ●, ●, ■, start.

**All Random:** R1, R2, ■, ●, R1, R2, start.

**All Atomic Snowball:** ■, ■, ■, L1, ●, start.

**All Grappling Hook:** ●, ●, L2, ●, ●, L1, start.

**All Rooster Tail:** R1, R2, L2, L1, ■, start.

**All Snow Bomb e Random:** ●, ●, R1, R2, start.



**All Boost:** ●, R1, R1, ●, R2, start.

**Clone:** L1, L2, L2, ●, L1, ●, start.

**Invisible:** ■, ●, ■, R2, ●, ●, start.

**No power-up:** ■, ■, ●, ■, R2, ■, start.

**Super Boost:** ●, L1, ■, R2, ■, L2, start.



## BMX XXX

Escreva as seguintes senhas no menu de truques para habilitar várias coisas:

## Fases

Las Vegas: SHOWMETHEMONEY.

Pad 69: SHOWMETHEMONEY.

Rampage Skatepark: IOWARULES.

Roots: UNDERGROUND.

Sheep Hills: BAAABA.

Syracuse: BOYBANDSUUCK.

The Dam: THATDAMLEVEL.

## Modos

**Ghost Control:** GHOSTCONTROL.

**Green Skin:** MAKEMEANGRY.

**Happy Bunny:** FLUFFYBUNNY.

**Night Vision:** 3RD SOG.

**Speed:** Z AXIS.

**Super Crash:** HEAVYPETTING.

**Visible Gap:** PARABOLIC.

## Veículos

**Amish Boy:** AMISHBOY1699.

**Hellkitty:** HELLKITTY487.

**Itchi:** ITCHIS594.

**Joyride:** JOYRIDE18.

**Karma:** KARMA311.

**La'tey:** LATEY411.

**Manuel:** MANUEL415.

**Mika:** MIKA362436.

**Nutter:** NUTTER290.

**Rave:** RAVE10.

**Skeeter:** SKEETER666.

**TripleDub:** TRIPLEDUB922.

**Twan:** TWAN18.

**Todos os veículos:** 6S SWEET RIDES.

## Vídeos

**Bônus 1:** THISISBMxx.

**Bônus 2:** KEEPDIRTY.

**Dam 1:** BOING.

**Dam 2:** THONG.

**Final:** DDUULRRLDRSQUARE.

**Las Vegas 1:** HIGHBEAMS.

**Las Vegas 2:** TASSLE.

**Launch Pad 69 1:** IFLINGPOO.

**Launch Pad 69 2:** PEACH.

**Rampage Skatepark 2:** BURLESQUE.

**Sheep Hills 2:** 69.

**Sheep:** ONEDOLLAR.



**Syracuse 1:** FUZZYKITTY.

**Syracuse 2:** MICHAELHUNT.

**The Bronx, NYC 1:** LAPDANCE.

**The Bronx, NYC 2:** STRIPTEASE.

**The Bronx, NYC 3:** FREESAMPLE.

**UGP Roots Jam 2:** BOOTYCALL.

**Todos os vídeos:** CHAMPAGNE ROOM.

## Outras

**Amish Boy:** ELECTRICITYBAD

ou I LOVE WOOD.

**Seleção de fases:** MASS HYSTERIA.



**Seleção de fases:** RATED CHEAT.

## DEF JAM VENDETTA

Para habilitar Modo Cheat, selecione o Modo Battle e escolha qualquer tipo de luta. No menu User Setups escreva o nome do personagem desejado e, na tela de seleção de personagens, segure L1+ L2+R1+R2. Sem perder tempo, entre com um dos códigos a seguir:

**Arii:** ✖, ■, ▲, ✖, ✖.

**Carla:** ✖, ■, ▲, ✖, ✖, ✖.

**Chukklee:** ■, ■, ▲, ✖, ●.

**Cruz:** ●, ▲, ✖, ✖, ●.

**Dan G:** ✖, ✖, ✖, ●, ■.

**Deebo:** ●, ✖, ✖, ✖, ▲.

**Deja:** ●, ■, ●, ✖, ✖.

**D-Mob:** ■, ▲, ✖, ✖, ●, ●.

**DMX:** ✖, ✖, ▲, ■.

**Drake:** ▲, ■, ✖, ✖, ✖.

**Funkmaster Flex:** ●, ▲, ●, ●, ■.

**Headache:** ▲, ▲, ▲, ●, ■.

**House:** ▲, ✖, ▲, ●, ✖.

**Iceberg:** ■, ▲, ●, ■, ■.

**Ludacris:** ●, ●, ●, ▲.

**Masa:** ✖, ●, ▲, ■, ■.

**Method Man:** ■, ●, ✖, ▲, ●.

**Moses:** ▲, ▲, ■, ✖, ✖.



N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✖, ●  
 Nyne: ■, ●, ✖, ▲, ▲  
 Omar: ●, ●, ■, ▲  
 Opal: ●, ●, ■, ▲  
 Peeewe: ✖, ✖, ■, ▲, ■  
 Penny: ✖, ✖, ✖, ▲, ●  
 Pockets: ▲, ■, ●, ■, ✖  
 Razor: ●, ■, ▲, ●, ✖  
 Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖  
 Ruffneck: ✖, ■, ▲, ●, ●  
 Scarface: ●, ■, ✖, ▲, ■  
 Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✖  
 Snowman: ▲, ▲, ▲, ●, ●  
 Steel: ✖, ▲, ●, ●, ▲  
 T'ai: ●, ●, ■, ✖, ●  
 Zaheer: ▲, ▲, ■, ✖, ✖

### Roupas alternativas

Briggs: ✖, ▲, ■, ✖, ●  
 Briggs: ✖, ▲, ●, ■, ●  
 D-Mob: ■, ■, ▲, ■, ■  
 Drake: ✖, ▲, ▲, ●, ▲  
 Manny: ●, ●, ●, ●, ●  
 Peeewe: ✖, ▲, ▲, ■, ●



Proof: ✖, ■, ▲, ■, ●  
 Razor: ■, ●, ✖, ▲, ▲  
 Ruffneck: ■, ●, ▲, ✖, ■  
 Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●

### GRAVITY GAMES

Para conseguir diferentes resultados, escreva as seguintes senhas na tela de códigos:

#### Fases

Fuzzy's Yard: FUZYDIRT.  
 Gravity Games Dirt: MUDPUDLE.  
 Gravity Games Street: PAVEMENT.  
 Gravity Games Vert: GGFLYER.  
 Mount Magma: VOLCANO.  
 Museum District: ARTRIDER.  
 Oil Refinery: OILSPILL.  
 Train Depot: CHOOCHOO.

#### Personagens

Angus Sigmund: SIGMAN.  
 Bird Brains: FLYAWAY.  
 Bobby Bones: BONEGYU.

Hotty Babe: BADGIRL.  
 Ramp Granny: OLDLADY.

### Vídeos

Andre Ellison: ANDFMV.  
 Dennis McCoy: DMCFFMV.  
 Fuzzy Hall: FUZFMV.  
 Jamie Bestwick: JAMFMV.  
 Leigh Ramsdell: LEIFMV.  
 Mat Berringer: MATFMV.  
 Reuel Erikson: REUFMV.



### Outros

Máximo status: MAXSTATS.  
 Modo Cheat: LOTACRAP.  
 Todos os veículos: PIKARIDE.

### HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Seleção de fases: No menu principal, aperte R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

Durante o jogo, faça as seguintes sequências para habilitar várias opções:

Baixa gravidade: R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.  
 Câmera lenta: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.  
 Energia no máximo: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.  
 SMG e pistola 9mm: L2, R2, ↑, ↓, ✖, ↑, R2, R2.  
 Invencibilidade: R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.  
 Lethal Charge: R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.  
 Modo Bomb: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.



Modo Nailgun: R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.  
 Modo Punch: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.  
 Pular fase: R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.  
 Todas as armas: R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.

### THE HULK

Na opção Code Input, escreva as seguintes senhas para diferentes efeitos:

Barra Rage no máximo: ANGMNGT.  
 Continues infinitos: GRNCHTR.  
 Destruir com um só golpe: FSTOFRY.  
 Dobrar HP (Hulk): HLTHDSE.  
 Dobrar HP (inimigo): BRNGTIN.  
 Energia em 50% (inimigos): MMYHLP.  
 Invencibilidade: GMMSKIN.  
 Regeneração: FLSHWND.  
 Reiniciar pontuação: NMBTHIH.  
 Resolver enigmas: BRCESTN.  
 Todas as fases: TRUBLVR.

Já durante o jogo, encontre um terminal e use estas senhas:  
 Animação Desert Battle: FIFTEEN.



Animação Hulk Movie F/X: NANOMED.  
 Animação Hulk Transformed: SANFRAN.  
 Animação Hulk vs. Hulk Dogs: PITBULL.  
 Habilitar Gray Hulk: JANITOR.

### JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Para habilitar os seguintes modos e opções, você precisa completar as missões corretas com um certo rank:

Golden Gun: Trouble In Paradise com rank Gold.

Golden Gun (Multiplayer): Precious Cargo com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Golden CH-6: Precious Cargo com rank Gold.  
 Golden Accuracy: Bad Diplomacy com rank Gold.  
 Golden Clip: Cold Reception com rank Gold.  
 Golden Grenade: Night of The Jackal com rank Gold.  
 Golden Bullet: Poseidon com rank Gold.  
 Golden Armor: Forbidden Depths com rank Gold.  
 Unlimited Golden Gun: Evil Summit com rank Gold.  
 Infinite Car Missiles: Dangerous Pursuit com rank Gold.  
 Rocket Manor (Multiplayer): Trouble In Paradise com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Stealth Bond (Multiplayer): Dangerous Pursuit com rank Platinum.  
 Guard Skin (Multiplayer): Cold Reception com rank Platinum e todos os ícones 007.

Alpine Guard Skin (Multiplayer): Streets of Bucharest com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Cyclops Oil Guard Skin (Multiplayer): Poseidon com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Poseidon Guard Skin (Multiplayer): Mediterranean Crisis com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Carrier Skin (Multiplayer): Evil



Summit com rank Platinum e todos os ícones 007.  
 Rapid Fire: Fire And Water com rank Gold.

### KELLY SLATER'S PRO SURFER

Para conseguir vantagens e habilitar personagens, selecione a opção Cheats no menu Extras e digite os seguintes números:

Balanco perfeito: 213-555-5721.  
Gráficos Trippy: 818-555-1447.  
Modo Cheat: 714-555-8092.  
Status no máximo: 212-555-1776.  
Superpulos: 217-555-0217.  
Todas as fases: 328-555-4497.  
Todas as manobras: 626-555-6043.  
Todas as praias: 619-555-4141.  
Todas as roupas: 702-555-2918.  
Todos os personagens:  
949-555-6799.  
Visão em primeira pessoa: 877-



←, ←, L1, ←, ●, ←.  
Maximum Beam: ←, ●, ▲, →, L1, ■, ←, R1, R1. ▲  
No Power-ups: ↓, ↑, ✖, ■, ↓, ↑, ✖, ■, L1, L2, ■, ●.  
Modo Boss: R1, ▲, ↓, ↓, ✖, L2, ←, ■, →, ▲, R2, L1.  
Missões Treino: ●, ↑, L2, ←, ▲, ✖, R2, ●, →, R1, ■, ●.

## NBA HOOPZ

Na tela Tonight's Matchup, consiga estes truques digitando os seguintes códigos. O primeiro número diz respeito ao botão de Turbo, o segundo é o Passe, o terceiro é o Pulo e significam quantas vezes você deve apertar esses botões, além do direcional no sentido indicado.

Modo Granny: 1-2-1 ←  
Modo ABA: 1-1-1 →  
Turbo Infinito: 3-1-2 ↑  
Melhor de arremesso: 0-1-1 ↓  
Mostrar Hotspots: 1-1-0 ↓  
Personagens com cabeça grande: 3-0-0 →  
Personagens com cabeça pequena: 3-3-0 ←  
Personagens pequenos: 5-4-3 ←  
Quadra Beach: 0-2-3 ←  
Modo Street Ball: 3-2-0 ←  
Modo sem Falta: 2-2-2 →  
Modo sem Goaltending: 4-4-4 ←



Modo sem Hotspots: 3-0-1 ↑  
Primeiro uniforme: 0-1-4 →  
Segundo uniforme: 0-2-4 →



## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Digite estas seqüências no menu principal para habilitar carros e outros truques:

Aston Martin V12 Vanquish: R2, →, R2, →, ▲, ←, ▲, ←  
BMW Z8: ●, ■, →, R2, ▲, R2, ▲  
Chevrolet Corvette Z06: ←, R2, ←, R2, L1, R1, R1.  
Chevrolet Corvette Z06 Need For Speed: ■, →, →, →, R2, R1, R1, →  
Dodge Viper GTS Need For Speed: L1, L2, L2, L2, →, ▲, ▲, L2.  
Ferrari 360 Spider: R2, ■, R2, ■, ▲, L2, ▲, L2.  
Ferrari 360 Modena Challenge Need For Speed: ←, ■, ■, ■, R1, L2, L2, ■  
Ferrari F50: L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2.  
Ferrari F50 Need For Speed: ▲, L1, L1, L1, ←, →, →, L1.  
Ferrari F550: L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1.  
Ford Pursuit Mustang Cobra R: ←, ■, ←, ■, R2, R1, R2, R1.  
Ford TSS0: →, ←, →, ←, R2, ■, R2, ■  
HSV Coupe GTS: L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲  
Lamborghini Diablo 6.0 VT: →, R2, →, R2, L1, R1, L1.  
Lamborghini Murcielago: L1, R2, R2, R2, ←, ■, ■, R2.  
Lotus Elise: ▲, R2, ▲, R2, ←, ■, ←, ■  
McLaren F1: ▲, L1, ▲, L1, R1, ←, R1, ←.  
McLaren F1 Need For Speed: ←, ▲, ▲, ▲, L2, ■, ■, ▲.



McLaren F1 LM: ■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →.  
McLaren F1 LM Need For Speed: R1, ■, ■, ■, R2, ←, ←, ■  
Mercedes CLK GTR: R2, R1, R2, R1, ←, ▲, ←, ▲.



Mercedes CLK GTR Need For Speed: ▲, ←, ←, L1, L2, L2, ←.  
Porsche Carrera GT: ←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2.  
Porsche Carrera GT Need For Speed: R2, ▲, ▲, ▲, R1, ■, ■, ▲  
Foggy Race: ▲, ■, →, R2, →, →, →, ■

## PRIMAL

### Menu de códigos

Segure L1 + L2 + R1 + R2 por cinco segundos no menu principal ou no menu de bônus para abrir o menu de códigos. Coloque o cursor na letra A e então segure ✖ e aperte ← ou → para escolher a letra. Aperte ■ para confirmar o código ou ▲ para sair do menu.

### Códigos para o menu principal

Invincibilidade: MONSTROUS  
Bônus C: DEMONREALMS  
Bônus E: OBLIVION  
Códigos para o menu de códigos

Invincibilidade: DEMONIC  
Cenas Solum: SNOWFLIGHT  
Cenas Aquis: CHARYBDIS  
Cenas Aetha: FLINTLOCK  
Cenas Volca: SUNSTONE  
Galeria Tarot: ARCANUM  
Destruição fácil: MORTIFIC  
Bônus A: SEABREEZE  
Bônus B: AURORA  
Bônus C: PSYCHOSIS  
Bônus D: MIRRORY  
Bônus F: ASCENDENT



555-3825.  
Freak: 310-555-6217.  
Tiki God: 888-555-4506.  
Tony Hawk: 323-555-9787.  
Travis Pastrana: 800-555-6292.

## MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Diversos códigos podem ser feitos na tela de Press Start:

Seleção de fases: R2, ▲, ←, ●, ■.



L2, ↑, ✖, ↓, L2, ■  
Invincibilidade: →, ✖, R1, ▲, ↑, L2, ✖, ←, L1, ●, ✖, R2.  
Todas as armas: ↑, ↓, ✖, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.  
Maximum Bolt: ←, →, ↑, ↓, L1, ●, ▲, R2, ←, ↓, ■, ■  
Maximum Spread: L2, R1, L, L2, ↓, ↑, L1, →, ←, ✖.  
Maximum Homing: →, ↑, ■, L1,



Para habilitar estes vídeos, termine as seguintes fases:  
 Actors FMV (Fase Solum)  
 Making off FMV (Fase Aquis)  
 Interview FMV (Fase Aetha)  
 Trailer FMV (Fase Volca)



## TARZAN: UNTAMED

### Novos personagens

**Jane:** complete o Terk Challenge no mundo 1 para habilitar Jane nas fases Skiing e Surfing.



**Porter:** complete o Terk Challenge no mundo 2 para habilitar Porter nas fases Skiing e Surfing.

**Terk:** complete o Terk Challenge no mundo 3 para habilitar Terk.



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

### Roupas comemorativas

Mude a data do relógio interno do PS2 para 24 ou 25 de dezembro para ver as tartarugas usando um gorro de Papai Noel. Para vê-las com uma abóbora na cabeça, em alusão ao Halloween, é só mudar a data para 31 de outubro.

### Destruar Modo Challenge

Termine o Modo Story com as quatro tartarugas.

Termine os seguintes estágios para destravar personagens para o Modo VS:

Estágio 1 com Raphael (Casey Jones)

Estágio 3 com qualquer tartaruga (Evil Turtlebot)

Estágio 6 com Michelangelo (Hun)

Dojo do estágio 3 com Leonardo (Splinter)

Shredder com qualquer tartaruga (Shredder)

Saki com qualquer tartaruga (Oroku Saki)

Modo Challenge com qualquer tartaruga (Yoshi Hamato)

### Combos absurdos

Na fase do trem (Level 2 - Nano) leve um inimigo para o espaço que fica entre os assentos e dê um Uppercut nele. Quando ele estiver no ar, sincronize ataques com o botão **X** para mantê-lo no ar e conseguir o combo que quiser.

### Ataque em equipe

No modo para dois jogadores, aperte **X** e **□** ao mesmo tempo para ficar em posição de guarda. Depois que seu companheiro fizer o mesmo, você deve apertar os mesmos botões uma segunda vez para executar o ataque.



Digite as senhas a seguir na tela de Passwords, dentro do menu de opções, para habilitar vários truques.

### Roupas alternativas

**Raphael:** DMDML

**Leonardo:** LDMSR

**Michelangelo:** RRLMD

**Donatello:** DDSMS

### Reforçar ataque

**Raphael:** RDSRL

**Leonardo:** LMLSD

**Donatello:** DRLLD

### Dobrar defesa

**Leonardo:** MRLLM

**Donatello:** SSSMR

**Michelangelo:** MRRML

**Raphael:** LRMD

### Dobrar efeitos dos itens

**Raphael:** SLDSM/MSLLR

**Donatello:** DMDRS

**Michelangelo:** MMSLR

**Leonardo:** LLSLR

Shurikens de fogo infinitos/roda comida é pizza (Michelangelo): DRDSS

Shurikens infinitos (Leonardo): SMRDM

Mudar efeitos sonoros: SMMRS

Destruir base de dados de brinquedos da Playmates: LSDRM

Habilitar Splinter para o Modo Story: MSRLS



## THE SIMPSONS: ROAD RAGE

### Mais angulos de visão

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **▲** três vezes.

### Caranga secreta de Homer

Complete todos os 10 estágios do Modo Mission para destravar um novo carro



que pode ser selecionado na tela de escolha de carro.

### Personagens Fantasiados

Ajuste o relógio interno do PS2 para as seguintes datas para destravar personagens com roupas especiais:  
 31 de outubro - Frankenbar  
 22 de novembro - Marge Peregrina  
 25 de dezembro - Apu Noel  
 1 de janeiro - Krusty Ano-Novo

### Modo Noturno

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **X** quatro vezes.

### Mais Grana

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **■** quatro vezes.

### Personagens em 2D

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **●** quatro vezes.

### Buzão Nuclear

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **▲** duas vezes, **■**, **X**, duas vezes.

### Destrua Smithers

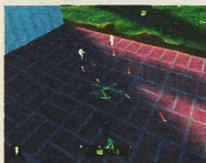
Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **▲** duas vezes, **■** duas vezes.

### Carro Soapbox

Entre na tela de opções, segure R1 e L1 e aperte **▲** duas vezes, **■**, **●**.



## ARMY MEN: AIR ATTACK



Para destravar outros helicópteros, complete as seguintes fases:

Chinnok (Fase 04)  
Super Stallion (Fase 08)  
Apache (Fase 14)

Para destravar o co-piloto Sarge, complete a fase 15.

Para destravar todos os outros co-pilotos, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ na tela de Password.

Para abrir as fases para um jogador, faça as seguintes seqüências na tela de Password:

Fase 02: ✕, ↓, ←, →, ■, ●, ○, →  
Fase 03: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑  
Fase 04: ↓, ↓, ■, ■, ←, →, ✕  
Fase 05: →, →, ✕, ●, ↓, ↑, ↓, ↑  
Fase 06: ↑, ↑, ←, →, ↓, ✕, ✕  
Fase 07: ■, ○, ✕, ■, ▲, ←, ↑, →  
Fase 08: →, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓  
Fase 09: ○, ○, →, ↑, ↓, ✕, ✕  
Fase 10: ✕, ↓, ↓, ↓, ↓, ✕, ←, →  
Fase 11: ▲, ↑, ○, ↓, ■, ←, ✕, →  
Fase 12: ↑, ↑, ▲, ▲, ←, ○, ●  
Fase 13: ←, →, ■, ✕, ↑, ↓, ○, ▲  
Fase 14: ←, ↑, →, →, ↓, ↓, ✕  
Fase 15: ■, →, ←, ○, ●, ↑, ↓, ○  
Fase 16: ↓, ↑, ↓, ↑, ▲, ○, ▲, ●



Para abrir as fases para dois jogadores, faça as seguintes seqüências na tela de Password:

Fase 02: ←, ↑, ■, ✕, ↑, ○, ↑, →  
Fase 03: ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑  
Fase 04: ■, ✕, ✕, ■, ○, ▲, ▲, ■

Fase 05: ✕, ↑, ○, ↓, ▲, ←, ■, →  
Fase 06: ●, ○, ■, ↓, ↓, ■, ✕, ✕  
Fase 07: ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←  
Fase 08: ←, ←, ▲, →, →, ▲, ↑, ↑  
Fase 09: ■, ■, ■, ○, ↓, ↓, ↓, ←  
Fase 10: ○, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓, ↓  
Fase 11: ▲, ○, ▲, ○, ↑, ↑, ↓, ↓  
Fase 12: ↑, ↓, ←, →, ○, ○, ■  
Fase 13: ✕, ←, ←, ←, ○, ▲, ✕  
Fase 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ○, ■, ●  
Fase 15: ↓, ↓, ↓, ↓, ✕, ✕, ●, ○  
Fase 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑

## BATTLE TANK: GLOBAL ASSAULT



### Passwords para coisas bacanas

Dinheiro no máximo: DPPCKTS  
Gangue Brandon: SMSLNGG  
Todas as armas: SRTHMB  
Todos os tanques: THIRTN  
Munição no máximo: BLTFD  
Selecionar fases: BCKDR

### Passwords para fases do modo Campaign

Fase 02: MNVBFBDBGB  
Fase 03: RQHBGBSBBB  
Fase 04: WRTBTDBDBH  
Fase 05: BXMDDCRBJB  
Fase 06: LZFDJCWBKB  
Fase 07: QTFDTCLBKB  
Fase 08: VKRFBCHBKB  
Fase 09: FMXJJDWBKB  
Fase 10: KJDFYDQBLB  
Fase 11: PZDGGDDDBLB  
Fase 12: WFWGNDFFBLB  
Fase 13: DKRHCFDBKB  
Fase 14: JXHLFZBKB  
Fase 15: NKDHFZFNBLB  
Fase 16: XZDJLFCBBL  
Fase 17: HWQJSGXBLB  
Fase 18: RMJKVGLBMB  
Fase 19: WFBMMFFBMB  
Fase 20: BGHMSHLBNB  
Fase 21: GQGNKHJBPB  
Fase 22: LSSNWMBBPS  
Fase 23: VYDTCHMBRB



Fase 24: FYCTJIRBSB  
Fase 25: KPQTYJHBRB  
Fase 26: PBJVJFBBSB  
Fase 27: TJBWJCBTB  
Fase 28: YNBWXJTBTB  
Fase 29: JWNBYKYBIB  
Fase 30: SSVYZKKBBSB  
Fase 31: SSVYZKKBBSB  
Fase 32: XTVZLKBQBSB  
Fase 33: HYBMLCBSC  
Fase 34: MSQCKLKBRC  
Fase 35: WBQCZLXBRC  
Fase 36: BFCDXMVBSC  
Fase 37: GCQFJMSBSC  
Fase 38: QQPFZMSBSC  
Fase 39: VKPGMMMBSC  
Fase 40: FHHGNSVBTC

## BOOMBOTS



### Seqüências para a tela New Game Boombot Select

Modo Cheat: ■, ●, ○, ■, ●, ○, ■, ●, ○, Select, Select, Select.  
Todas as fases e personagens: ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, Select, Select, Select.

## DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX

### Habilitar modos

Event: escolha a opção Change Disc e coloque o CD Dance Dance Revolution.  
Another: ↓ duas vezes na tela de dificuldade.  
Super: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → na tela título.  
Maniac: ↓ quatro vezes na tela de dificuldade.  
Hidden: Select, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓



↑, ↓ na tela de escolha de música.  
Left: Select, ←, oito vezes na tela de escolha de música.

Little: Select, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑ na tela de escolha de música.  
Mirror: Select, ←, →, ←, →, ←, → na tela de escolha de música.  
Right: Select, →, oito vezes na tela de escolha de música.  
Shuffle: Select, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, →, ← na tela de escolha de música.

### Outros truques

Ouvir a trilha sonora do jogo: Coloque o CD de jogo em um CD player para ouvir algumas músicas do game.



Personagens secretos: no menu principal, coloque o cursor em Arcade, segure ← e aperte Start.  
Selecionar os estilos de dança: no menu principal, coloque o cursor em Arcade, segure ✕ e aperte Start.  
Habilitar todas as músicas: escolha a opção Arcade no menu principal, coloque o cursor na dificuldade Hard e aperte → quatro vezes.

## DRIVER: YOU ARE THE WHEELMAN



## Menu de truques

No menu principal, coloque o cursor em Undercover e faça as seqüências a seguir. Depois, vá até a opção Cheats para ativá-lo.

**Invencibilidade:** L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

**Imunidade com a polícia:** L1, L2, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

**Controlar as rodas de trás:** R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, R2, R1, L2, L1

**Veículo miniatura:** R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2

**Suspensão gigante:** R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L1, R2, R1

**Tela de cabeça para baixo:** R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, L2, R2, L2, R1

**Ver os créditos:** L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L1, R2, L1, L1, R2, L1



## MUPPET MONSTER ADVENTURE

Digite as seguinte seqüências no menu principal:

**Aumentar Muppet Tokens:** ↑, ↓, ↘, ↙, ■, R2, ↓, ●, L2, ↓, ●

**Aumentar pick-ups:** ■, R2, ↓, ●, ↑, ↓, ↘, ↙, ■, L2, ↓, ●

**Habilitar arma Ballistic Chicken:** ■, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

**Habilitar câmera Fly Cam:** ■, ←, R2, ↓ ↑, R1, L2, ↓, R1, ↑, R2, ↓ ↑

**Abriu todas as fases:** ↑, ↑, ■, ↓, ↓, ●, ←, ■, →, ●

**Habilitar todos os itens:** ■, ←, ●, →, ↓, ↑, ■, ↓, ●, ↓

**Habilitar todos os Morphs:** ●, R2, ↓, ●, ←, →, R2, ↓ ↑, ↓, ●, R2

**Invencibilidade:** L2, ↓, R2, ↓, R1, L1, R2, ↓, L2, ↓, R2, ↓, R1, L1, R2

**Selecionar fases:** R2, ↓, R2, ↓, R2, ↓, R2, ↓, R1, L1, L1, R1, R2

**Tempo infinito para os minigames:** ↓, L2, ↓, R2, ↓, R2, ↓ ↑, L1, L1, R1, ↓, ↑

99 vidas: ↑, ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ←, →, ●

**Ver o final secreto:** complete 100% do jogo.



## NASCAR RUMBLE

**Senhas para a tela de Passwords**

**Categoria Elite:** kmzwa8aawaa

**Todas as fases e veículos:** c9p5au8naa

## Menu de truques

No menu principal, escolha a opção Load and Save e aperte ← + ✕

## Veículos especiais

**Chicken Truck:** Jogando no modo single racing, vá até a fase Fowl Play e pegue a chave no galpão das galinhas.

**EA Sports:** Vença o modo EA Tournament Cup na dificuldade Rookie.

**Gold Cart:** Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Big Easy e entre numa casa que fica no meio da pista. A chave está na estante da casa.

**Loader:** Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Golden Rule e siga pela contramão. Entre na caverna da A e continue até encontrar um galpão perto da cidade de El Dov.

**Road Captain:** Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Hog Hollow e pegue a chave em um telero depois do posto de gasolina.

**Sprint:** Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Dog Tired e pegue a chave na pista de corrida de cachorros.

**Tow Truck:** Jogando no modo Single Racing, vá até a fase Ship Shape e siga pela contramão até encontrar uma entrada para direita.

## NGEN RACING



**Seqüências para o menu principal**

**400 milhões em grana:** R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1

**Todos os veículos:** R1, R2, L1, L2, L1, L2, R1

**Todas as fases e veículos:** R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1

## TEST DRIVE 6



Registre-se com os seguintes nomes para acionar estes truques.

**\$6.000.000:** AKJGQ

**Todos os carros:** DFGY

**Todas as pistas:** ERDRTH ou ERERTH

**Todas as pistas do Quick Race:** CVCVBM

**Pistas mais curtas:** QTFHYF

**Todos os desafios:** OPIOP

**Desligar tempos de checkpoint:** FFOEMIT

**Religar os tempos de checkpoint:** NOEMIT

**Parar Modo The Bomber:** RFGTR



## SILENT HILL

**Opções extras**

Pressione L1 ou R1 na Tela de

Opções e um menu extra com controle de armas, cor de sangue, controle de visão e outras opções aparecerá.

## Finais

**Ruim:** não salve Cybil nem o dr. Kaufmann

**Médio:** salve Cybil mas não o dr. Kaufmann

**Bom:** salve o dr. Kaufmann mas não Cybil

**Ótimo:** salve Cybil e o dr. Kaufmann

## Final Verdadeiro

Complete o jogo conseguindo o melhor final para ganhar a Channeling Stone. Você deve usar esse item em cinco lugares para conseguir o final verdadeiro:

1. No telhado da "Alternate School"
  2. No estacionamento do hotel
  3. Na cabine do barco
  4. Do lado de fora da porta de entrada do "Alternate Hospital"
  5. No topo do farol
- Os primeiros quatro podem ser feitos em qualquer ordem, entretanto você deve usar a pedra assim que entrar neles. O quinto lugar deve ser o último em que você usa a pedra.

## SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

### Códigos

**Debug Mode:** DRILHERE

**Modo Cabeção:** NONJYMNT

**Todas as Fases:** WASHMCHN

**Todos os Itens da Galeria:** DRKROOM

**Todos os desafios do treinamento:** CEREBRA

**Modo Cabeção:** ALIEN

**Modo Pezão:** STACEYD

**Modo e se:** VVISIONS

**Recordes dos Programadores:** VVHISCRS



Você gosta de trapaçar né? É daqueles que não consegue terminar um game sem usar um truque sujo? Então estas páginas são suas!

## 007 NIGHTFIRE



### Código mestre

94c4bfe83bc3eca6e

### Fases

**Alpine Escape**  
041010681634c148  
**Chain Reaction**  
0410126816b4c148  
**Countdown**  
0410116816b4c148  
**Deep Descent**  
0410106816b4c1c8  
**Double Cross**  
041013681634c1c8  
**Enemies Vanquished**  
041010681634c1d8  
**Equinox**  
0410116816b4c1d8  
**Island Infiltration**  
0410136816b4c158  
**Night Shift**  
041011681634c158  
**Phoenix Fire**  
0410126816b4c1d8  
**The Exchange**  
041012681634c158  
**Todas as Fases**  
449512689234c15a  
3942d7e19babb1e0

### Outros truques

**Energia infinita**  
e4c53d62f4f4c29c  
24c12cfa36f64099  
24da744a36f541b8  
24d13fecb6d74101  
**Munição infinita**  
e4c53d62f4f4c29c  
2490b528347455d8  
e4c53e22f674c41c  
0480b36936b4c32c

## 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER



### Código mestre

f4549022d0e4084a

### Aumentar tempo (apertar L1)

d4003a379c781e02  
149094343eb44a64

### Dinheiro máximo (apertar R1)

d4003a379d781e0a  
2404963effbd4bfe  
D4003a379d781e0a  
2404917efd795b3a

### Turbo (apertar R2 + L3)

d4003a279d781e00  
14903e7d1eb0461c

## APE ESCAPE 2



### Código mestre

f442be2f2f36c4d1e

### Habilitar Monkey Fables

2490b6289434552a  
2490b6281434551a  
2490b6281434553a  
2490b6289434558a  
2490b6289434558a  
2410b628943455a8  
2490b6289434559a  
2410b628943455b8  
2490b42a14345508  
2410b4281434552a

2410b4289434551a  
2490b4289434553a  
2410b42894345588  
2410b428143455aa  
2490b42894345598  
2410b428943455b8  
2410b72894345508  
2410b72894345528  
2410b72894345518  
2490b72894345538  
2490b72a1434558a

### Habilitar Pudding

0410b62814b4558a

### Habilitar RC Car Black

0410b62814b47588

### Habilitar Sushi

0410b62914b47588

### Habilitar Tissues

0410b62914b45588

### Habilitar todos os RC Cars

0410b62814b47588  
1410b62914b41588  
0410b62814b455a8

### Vidas infinitas

144095281c34471a

### Moedas infinitas

14409d389c34078a

### Biscoitos infinitos

14d0952c1c34473a

## BATMAN: RISE OF SIN TZU



### Código mestre

f441b620f77c41e

### Vidas infinitas

2410152a7634d529

### Medalhas de bronze infinitas

254099389ef4913a

### Medalhas de ouro infinitas

254099389ef491aa

### Medalhas verdes infinitas

254099389ef4911a

### Medalhas de prata infinitas

254099389ef4918a

### Bombas de fumaça infinitas

2400b1283ab4c3cb

### Medalhas brancas infinitas

254099389ef4919a

### Pontos de Upgrade infinitos

2451a0aa92b6c79b

2453a09e9ab4c6bb

## PARAPPA THE RAPPER 2



### Código mestre

f401be26f6ec4966

### Cabeças

#### Chop Chop

15b0b6689470d56c

#### Colonel Noodle

15b0b6689470d5dc

#### Food Court

15b0b6689470d5ec

#### Gangsta DJ

15b0b6689470d5fc

#### Guru Ant

15b0b6689470d55c

#### Master Beard

15b0b6689470d54c

#### Mooseha

15b0b6689470d57c

#### Octo

15b0b6689470d5cc

### Pontuação máxima

14109032b77405da

### Nota Cool

14909228367445f8

### Nota Good

14109228367445f8

### Todas as coroas

15b0b57c9c78d54c

15b0b57c9c78d56c

15b0b57c9c78d55c

15b0b57c9c78d57c

15b0b57c9c78d58c

15b0b57c9c78d59c

15b0b57c9c78d54c

15b0b57c9c78d55c

15b0b57c9c78d56c

15b0b57c9c78d57c

15b0b57c9c78d58c

## QUAKE 3: REVOLUTION



### Código mestre

6442153efc7c175e

### Armadura extra

d49092283630c588  
14409a2a3630c588  
D490b26814b057ec  
1480ba6a14b057ec

### Energia extra

d4c21228bc7045c8  
14401a38bc7005ca  
D4829228be30c508  
14009a38be30850a

### Inteligência zero

24cd40a014755118  
24d0942814745138

### Máximo de medalhas Accuracy

14101232b7b0912a

### Máximo de medalhas Excellent

14101332b73091aa

### Flag Time máximo

1410143936b0d020

### Máximo de medalhas Frag

14501332b7b0912a

### Máximo de Frags

14009b38be30850a

### Máximo de medalhas Gauntlet

14101032b730912a

### Máximo de medalhas Impressive

14501132b7b091aa

### Máximo de medalhas Perfect

14101032b7b091aa

### Munição (Chain Gun)

1440b838be3087aa

### Munição (G. Launcher)

1440ba38be30878a

### Munição (Machine Gun)

1440ba38be30871a

### Munição (Plasma Gun)

1440b838be30870a

### Munição (R. Launcher)

1440ba38be3087aa

### Munição (Shotgun)

1440ba38be30873a

### Nunca ser atingido

149091283630c528

## NBA JAM



### Código mestre

f450be1e36744416

### Extras

#### Slot 1

4550170834f1c59c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 2

4550170834f1c70c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 3

4550140834f1d51c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 4

4550160834f1d78c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 5

455014083471c5dc  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 6

455015083471c74c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 7

455017083471d55c  
3942d7e19babb1e0

#### Slot 8

455014083471d7cc  
3942d7e19babb1e0

### Barra Jam infinita (jogador 1)

24d193a82495d39d

### Barra Jam infinita (jogador 2)

24d011e880d5578d

### Iniciar o tempo (apertar Select e R2)

e485b94935e4dafc  
24d1b7ee045553bd  
24d0b5ee0055532d

### Parar o tempo (apertar Select e R1)

e485994935e4cafe

24d0b768147453bc

24d0b5681474532c

### Pontuação 0 (jogador 1)

0490326816f057ec

### Pontuação 0 (jogador 2)

04d0326816f057ec

### Pontuação 99 (jogador 1)

040032681ef057ee

### Pontuação 99 (jogador 2)

044032681ef057ee

## NHL 2004



### Código mestre

f405b664f374085e

### Modo Dynasty (9999 pontos)

2570b13295f4839a

### Códigos para equipe da casa

Faceoffs 0	14d030683630c1ac
Faceoffs 99	144030683e30c1ae
Hits 0	14d033683630c1ac
Hits 99	144033683e30c1ae
Pontuação 0	14d030693630c12c
Pontuação 99	144030693e30c12e
Shots 0	14d030683630c12c
Shots 99	144030683e30c12e

### Códigos para equipe visitante

Faceoffs 0	14d0326836b0c18c
Faceoffs 99	144032683eb0c18e
Hits 0	14d0306836b0c18c
Hits 99	144030683eb0c18e
Pontuação 0	14d0326936b0c10c
Pontuação 99	144032693eb0c10e
Shots 0	14d0326836b0c10c
Shots 99	144032683eb0c10e

## TIGER WOODS PGA TOUR 2004



### Código mestre

f451be22ff7c051e  
2451a6a81674c509  
24d1b6a89257c528  
2451f6281a7cc510  
4454b6281264c538  
3942d6e19babb1e0  
2444b72a1676c422  
249134283236c12c  
249034283634c13c

### Personagens

Cedric Ace Andrews  
24d1f62e9654c58b  
Cedric the Entertainer  
2451f6289e54c5b9  
Dominic Don Donatello  
24d1f6289e54c599  
Edwin Pops Masterson  
24d1f42a9e54c529  
Erica Ice Von Severin  
24d1f72e1e54c50b  
Felicia Downtown Brown  
24d1f6281e54c5ab  
Hamish Mulligan McGregor  
2451f42a9e54c519  
Kellie Newman  
24d1f42c1e54c589  
Melvin Yash Tanigawa  
2451f42c9e54c5bb  
Moa Big Mo Taa Vatu  
24d1f42c9e54c5b9  
Solita Lopez  
2451f42a1e54c50b  
Sunday Tiger Woods  
2451f62e9654c539

### Takeharu Tsunami Moto

2451f42a9e54c53b

### Val Sunshine Summers

2451f42c9e54c5a9

### Hole in One garantido

Jogador 1

4410b7687034416c

3942d6e19babb1e0

Jogador 2

4450b22870b4452c

3942d6e19babb1e0

Jogador 3

4410932870b4572c

3942d6e19babb1e0

Jogador 4

441092287034576c

3942d6e19babb1e0

### Habilitar todas as fases

241125a8336b4c18d

2493350e3e94c1af

2412352abecbcb4

## 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE



### Filhotes resgatados (6)

8007cb1c0006 8007e1ac0006

### Energia infinita

8001df942400

### Vidas infinitas

8001db402400

### Minigolf perfeito

80169bac0001 80169c100001  
8016a1040001 8016abc40001

### Ossos coletados (100)

8007e23c0064

### Salvar em qualquer momento (apertar L2 + R2)

d00b29b2fcff 8007e5780005

### Todas as fases

8007e5f8001f

### Todos os Stickers

8007e22cffff 8007e22cffff  
8007e230ffff 8007e232ffff  
8007e234ffff 8007e236ffff  
8007e238ffff 8007e23affff

## ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE



### Habilitar aeronaves

800be6680101 800be66a0101  
800be66c0101 800be66e0101  
800be6700101 800be6720101  
800be6740101 800be6760101  
800be6780101 800be67a0101  
800be67c0101

### Mísseis infinitos

801666d3000c7 8016701800c7  
801662b800c7 8016602800c7  
801652e000c7 80166d4000c7  
8016587400c7 8016699000c7

801673ac00c7  
80166c7400c7  
8016578400c7  
80166e6000c7  
80165d8000c7  
80165c2000c7

801662bc00c7  
801652a000c7  
801663b800c7  
8016779800c7  
80166f2c00c7

### Danos infinitos

Jogador 1 80066e540000  
Jogador 2 8006720c0000

### Ligas

Endurance 30064b380000  
Pro League 30064b340000  
Semi Pro League 30064b300000

### Modos

Chase 300596f50000  
Chicken 300596f60000  
Suicide 300596f80000

### Veículos

Mantis 300596f10000  
Predator 300596ef0000  
Renegade 300596f00000  
Vandal 300596f30000  
Widowmaker 300596f20000  
Drive Thru 8009595e2400

## BREATH OF FIRE IV



### Zenny infinito

8011ad80e0ff 8011ad8205f5

### AP máximo (Cray)

8011aad03e7

### HP máximo (Cray)

8011aad8270f

### Parar o tempo

8011ad900000 8011ad920000  
8011ad940000

### Todas as armaduras

500075020001 8011b1986301

### Todas as armas

500075020001 8011a986301

### Todas as habilidades

8011b5c8ffff 8011b5caffff  
8011b5ccffff 011b5cffff  
8011b5d0ffff

### Todos os itens

500075020001 8011ad986301

### Todos os acessórios

500075020001 3011b3986301

## DEMOLITION RACER



### Fases

Chemical Plant 300596d70000  
Go Cart Carnage 300596d90000  
Hunters Quarry 300596d50000  
Lyon Stadium 300596d20000  
Meltdown 300596d30000  
Pelton Stadium 300596da0000  
Redneck Raceway 300596cd0000  
Reverse 300596dc0000  
Scrap Heap 300596d80000

## MONSTER RANCHER 2



### Dinheiro no máximo

80098fbce0ff 80098fbe05f5

### Tempo infinito (Dig)

800D55BC03E7 Loyalty 100%  
80097a3c00f3

### Status máximo

80097a2003e7 80097a2203e7  
80097a2403e7 80097a2603e7  
80097a2803e7 80097a2a03e7

### Monstros poderosos

80097a2003e7 80097a2203e7  
80097a2403e7 80097a2603e7  
80097a2803e7 80097a2a03e7

### Todas as técnicas

80097b980001 80097b9a0001  
80097b9c0001 80097b9e0001  
80097ba00001 80097ba20001

### Todos os emblemas

80097a800001 80097a840001  
80097a880001 80097a8c0001  
80097a900001

### Todos os Monster Cards

5000cc020000 8009908c0101

## SYPHON FILTER



### Destruir com um acerto

801168d00100

### Energia extra

80068bec0000

### Armadura infinita

80068bec0000

### Munição infinita

800467c62400

### Tempo infinita

80116690ffff

### Parar tempo (Missão Mísseis Silo)

801166900b88

### Todas as fases

801462aa0b14

## MISSION: IMPOSSIBLE



### Desligar câmera lenta

8008e9d00001 8008e9d20000

### Desligar Modo Stupid AI

8008fadcc000

### Desligar Modo Turbo

8008fadcc000

### Desligar Superpulo

8008fc140000

### Habilitar todas as missões

8008fa8c00ff 8008fb10ffff

### Energia infinita

8008fe0400ff

### Munição infinita (Todas as Armas)

800454aa2400

### Ligar câmera lenta

8008e9d0ffff 8008e9d2ffff

### Ligar Modo Stupid AI

8008fadcc000

### Ligar Modo Turbo

8008fadcc000

### Ligar Superpulo

8008fc140001



# Castlevania: Lament of Innocence

Por Gilmar Vieira

É hora de pegar o chicote e a água-benta mais uma vez no PS2

**C**astlevania ressurgiu das cinzas em 1997 com *Symphony of the Night* para PSOne, que se tornou o paradigma para todas as versões subsequentes da série. Quando a Konami anunciou um título para o PlayStation 2, totalmente em 3D, surgiram novas expectativas – boas e más. Afinal, os dois episódios polygonais para Nintendo 64 são considerados as ovelhas negras da série.

No enredo de *Lament of Innocence*, temos Leon Belmont, um aristocrata que abriu mão de seu título de nobreza e se tornou um caçador de vampiros ao invadir Castlevania, o reino de Conde Drácula, a fim de resgatar sua futura esposa. Em seu caminho, ele encontra Rinaldo Gandalfi, um homem misterioso e dotado de poderes mágicos que passa a ajudá-lo. Leon. O game mostra uma nova experiência aos fãs com a nova ambientação 3D, a jogabilidade oferece dois tipos de ataques, fraco e forte, com a arma principal, e a possibilidade de criar combos. Outra novidade está no botão de defesa com o qual Leon pode se defender ou absorver ataques mágicos para carregar sua barra de MP e usar magia. Ele também aprende novas técnicas, golpes e acrobacias para se esquivar de ataques ou usar o chicote para alcançar lugares altos. A grande sacada são os Orbs, que são combinados às armas secundárias para resultar em diversos ataques fenomenais.

Os veteranos podem ficar desapontados pela ausência dos elementos de RPG. Leon não adquire experiência para evoluir, mas encontra diversos upgrades pelo castelo.

O mapa não instiga o jogador a explorá-lo como em *Symphony*. O uso de itens em tempo real na batalha confunde bastante e os ângulos de câmera exigem muita mobilidade do jogador para encontrar uma posição favorável ao combate. Embora sejam detalhes, fazem a diferença. Mas isso não significa que *Lament* deva ser deixado de lado: vale a pena conferir o desafio e os chefes grandes, além de habilitar diversos segredos.

## INFO

Castlevania: Lament of Innocence

NOTA	<b>8.0</b>
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	KCET
CÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Chega de se lamentar! Desvende todos os mistérios do castelo de Drácula

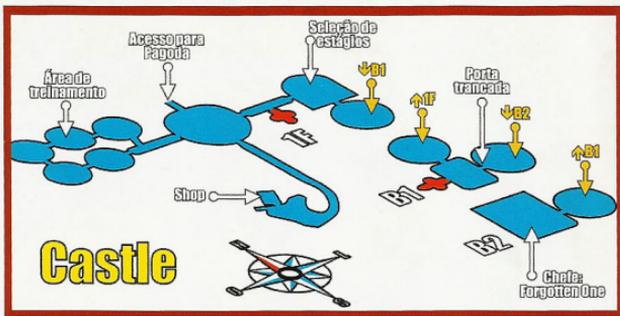
Por Rodrigo Guerra

### Castle

#### Itens importantes

Svarog Statue, White Bishop, Marker Stone 1, 2, 3 e Map 1, Vampire Killer, Jade Mask e Music Box (no Shop, terminado o jogo pela primeira vez)

Este é o local onde o jogo começa e onde você tem acesso às outras fases, através de portais. Além disso, aqui você encontrará o campo de treinamento, dois Save Points e o Shop.



Utilize a área de treinamento antes de seguir adiante, lá você aprenderá os movimentos e a rotina dos puzzles.

Assim que juntar \$1.000, vá para o Shop e compre um Magical Ticket e um Memorial Ticket (o primeiro item o transporta diretamente para o Shop, o segundo serve para levá-lo ao último Save Point visitado). Assim, sempre que

precisar de poções de cura ou qualquer outro item, o caminho será bem curto.

**Obs:** não é necessário seguir os cenários na ordem em que aparecem aqui, já que você deverá voltar a cada um para pegar itens e relíquias guardados pelas chaves especiais de outras fases (ex: para abrir a porta com a Yellow Key em House of Sacred Remais, você deverá encontrá-la em Anti-Soul Mysteries Lab).

### Anti-Soul Mysteries Lab

#### Itens importantes

White Orb, Flame Whip, Wolf's Foot, Megingjord, Arctic Ring, Yellow Key, Marker Stone 4, Ancient Text 1, 3 e 4

Neste cenário, você vai resolver menos puzzles e tem a oportunidade de encontrar um chicote novo.

No 1F, você encontra uma estátua que reage ao

seu chicote. O segredo é dar um choque térmico nela. Para isso, você precisa de dois chicotes: o Whip of Ice e o Whip of Fire. Com eles, vá até a estátua, desfaça o ataque de gelo e, então, o ataque de fogo. Assim, ela irá quebrar, revelando uma sala secreta.

No 2F, você encontrará um corredor com uma plataforma. Pule nela e, em seguida, pule para a plataforma fixa na parede oposta. Lá você terá que usar a técnica de se agarrar em colunas suspensas (pule com o chicote na coluna). No final, você enfrenta o subchefe.

#### Subchefe: Fire Demon

Para derrotá-lo, espere-o atacar, defenda-se do primeiro ataque, desvie do segundo usando o Quickstep e defenda-se do terceiro ataque. Utilize imediatamente a sequência de três golpes fortes. Caso esteja com o Cristal como arma secundária, deixe um bem próximo dele. Sua vida vai ficar mais fácil se você tiver o Ring of Fire, que reduz o dano do demônio. Após derrotá-lo, Leon ganha o Whip of Fire.

No final do 2F, você vai encontrar o elevador para o andar 1F, onde está a Yellow Key. Volte pelo elevador e suba as escadas para o 3F.

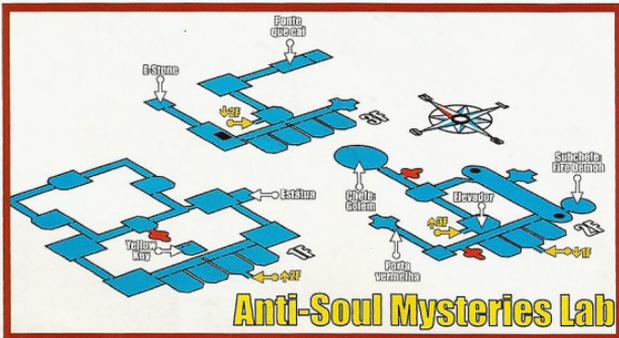
Ao norte, você vai encontrar uma ponte que desmorona. A única maneira de passar por ela é usando a relíquia Wolf's Foot.

Vá para o extremo noroeste e pegue a E-Stone. Volte para o 2F e siga ao norte até encontrar o chefe da fase.

#### Chefe: Golem

Insira a E-Stone na parede com um buraco para fazer o Golem despertar. Chegue perto do chefe, defenda o seu ataque, pule o segundo (que é uma onda de choque paralisante) e, ainda no ar, utilize a sequência aérea. Se sua arma secundária for a Cruz, ative seu poder com a esfera azul.

O chefe volta com mais uma barra de energia. Quando ele começar a girar o braço, prepare-se para esquivar. Ele ficará preso no chão, aproveite para atacar.



## Anti-Soul Mysteries Lab

## The Garden that Time Forgot

### Itens importantes

Whip of Lightning, Saisei Incese, Ring of Fire, Ring of Thunder, Jewel Crush, Map 4, Marker Stone 5, Toolbag, Red Key

Pelo mapa, você encontrará estátuas que servem para abrir duas portas. Cada uma necessita de três Switches. Basta seguir o mapa para não ficar perdido.

É nesse cenário que você adquire a Red Key, que possibilita alcançar a relíquia Wolf's Foot, muito útil para chegar a locais distantes.



Você vai notar que os inimigos andam em bandos. Tente destruí-los usando a seqüência de ataques fortes, pois seu alcance é praticamente de 360°.

Um outro puzzle que pode deixá-lo confuso é o da torre do relógio. Para passar por ele, calcule o tempo em que a coluna se movimenta para baixo e para cima. Quando ela estiver subindo, pule com uma chicotada fraca e vá fazendo o mesmo até chegar ao final. Não demore muito para chegar à plataforma da porta, pois em



poucos instantes a alavanca se ergue novamente, tirando o chão de seus pés e obrigando-o a refazer o caminho. Passando adiante, siga até o local onde está o subchefe indicado no mapa.

### Subchefe: Lightning Demon

Para chegar até o segundo andar, você terá que usar o monstro planta como plataforma. Chegando lá, tenha pelo menos duas poções de cura e o MP carregado. Se você tiver o Ring of Thunder e o White Bishop, não terá com o que se preocupar. O ataque do monstro é de três hits: defenda-se do primeiro e esquive-se dos dois últimos. Depois disso, faça o combo mais forte que tiver. Quando o demônio usar sua explosão de energia, esquive-se e, se possível, ataque com três hits fortes. Depois desse ataque, o inimigo geralmente vem atacando com sua seqüência. Basta repetir o esquema até ele morrer.

O subchefe libera o Whip of Lightning. Não o equipe agora, pois muitos dos monstros desse cenário são imunes a ataques elétricos. Continue com o Whip of Fire ou Alchemy para seguir adiante.

Assim que chegar ao sudeste do mapa, você encontrará o puzzle das estátuas da justiça. Para resolvê-lo, basta usar o chicote nas alavancas que se encontram atrás de cada estátua e depois subir pela plataforma que se abre.



Existem duas salas normalmente invisíveis, já que as portas de acesso estão em uma posição que a câmera não mostra. Para saber onde elas estão, encontre o monstro-planta que se abre após alguns golpes, formando uma plataforma.

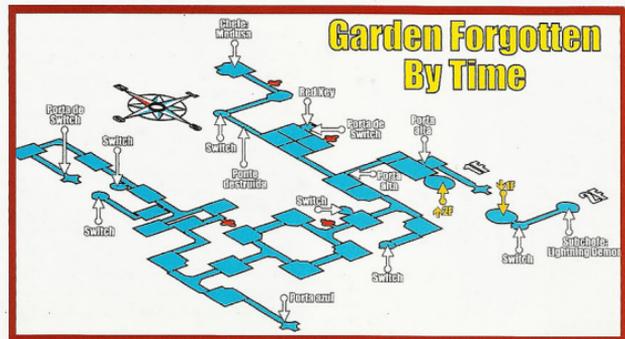
Antes de chegar ao chefe, você encontrará uma área com uma ponte destruída. No canto direito, existe um item que aumenta a quantidade de Hearts, pegue-o. Para subir à porta da direita, você deve usar a relíquia Wolf's Foot. Use-a, dê um pulo duplo e deslize a chicotada fraca para se apoiar e subir até a plataforma da porta. Caso não tenha o Wolf's Foot, lembre-se de voltar aqui mais tarde, pois essa porta esconde a relíquia Saisei Incese Pot, que é muito útil.

Antes do chefe, você encontrará uma sala cheia de estátuas. Quebre a que se encontra no extremo nordeste, onde o chefe se esconde.

### Chefe: Medusa

Como o seguro morreu de velho, tenha alguns itens de cura. Se tiver corações suficientes, leve o machado como arma secundária. Use sempre ataques à distância com essa arma combinada à esfera azul.

Medusa é um chefe fácil, basta usar a boa e velha tática de defender, esquivar e atacar. Tome cuidado com o raio petrificante. Caso seja atingido, não pare de movimentar a alavanca analógica. Se você ficar muito perto, ela vai usar as cobras para atacar. Defenda-se do primeiro ataque e esquive-se do segundo. Ela ainda tem um ataque poderoso, no qual se torna uma bola e parte para cima. Basta se esquivar e, depois de ela bater em uma parede, ataque-a.



## Dark Palace of the Waterfall

### Itens importantes

Little Hammer, Meditation Incense, Draupnir, Raccoon Charm, Blue Key, Map 3, Marker Stone 8, Whip of Ice

Antes de entrar neste cenário, é bom você adquirir o Whip of Fire e muitos itens de cura, pois aqui existem três chefes. Pode ser um pouco difícil passar por isso no início do game. Além da iluminação precária do cenário, os inimigos são imunes à Cruz e ao Whip of Lightning. Porém, o mapa é curto e, exceto pelos inimigos que teimam atacar em bandos, você não terá dificuldades em passar por aqui.

Faça seu caminho até o andar B2. Sua missão aqui é levantar a ponte e pegar o Whip of Ice – mais uma vez, é bom ter o Whip of Fire. O caminho para chegar até lá é pela porta elevada com uma caveira (indicada no mapa). Basta seguir sempre à sua esquerda. Qualquer que seja o caminho, dirija-se para a sala de controle de volume de água (também indicada no mapa), ative a alavanca e siga explorando este andar (caso esteja seguindo a ordem do guia, a única sala inacessível é a que pede a Black Key). A oeste desse andar você encontrará o Doppelganger.

### Subchefe: Doppelganger

Este cara é chato. Use a tática de defender e atacar depois do último golpe. Quando ele usar as armas secundárias, esquive-se usando o Quickstep. Após os quatro golpes fracos do seu clone, desfaça a sequência de três chicotadas fortes. Seja qual for a sequência dele, esquive-se depois do segundo golpe e aplique o seu combo. O safado foge depois de perder as duas barras de energia.

Siga o caminho da porta que se abriu e continue até encontrar a sala com a Blue Key. Você ainda pode passar pela porta de gelo e pegar a relíquia Little Hammer. Caso você tenha mudado o curso da água, basta usar a porta elevada com a caveira para ir ao andar B2. Voltando para B1, você poderá enfrentar o segundo subchefe.

### Subchefe: Ice Demon

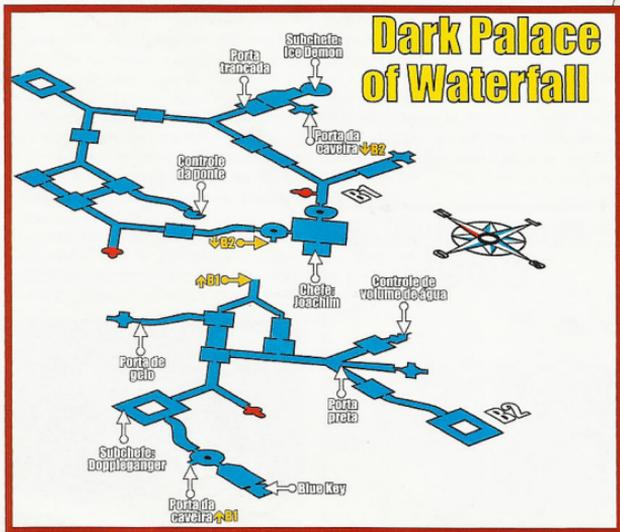
A boa e velha tática de defender e atacar está de volta. Se você tiver o Whip of Fire, o inimigo vai ser mais fácil ainda. Defenda o primeiro ataque, esquive-se do segundo, defenda o terceiro, ataque e utilize a sequência de cinco golpes. O único perigo aqui é o ataque paralisante; evite-o, usando a esquerda. De todos os demônios, este é o que menos defende, então aproveite e acabe com ele bem rápido.

Ainda no B1, você vai encontrar mais um quebra-cabeça que exige o pulo com chicote. Vá até o topo para pegar o item, e depois siga para o chefe dessa fase.



### Chefe: Joachim

Joachim é imune a seus ataques enquanto as esferas de fogo nos cantos da sala estiverem acesas. Para destruí-las facilmente, pule e faça a sequência de quatro golpes no ar. Ao chegar ao chão, certifique-se de que Joachim esteja longe o suficiente para poder destruir a outra chama azul. Depois de apagar as chamas, vá para cima do vampiro usando a Cruz e aproveite para fazer uma ou duas sequências. Esquive-se das magias de fogo e dos ataques com as espadas espectrais. Repita até vencer.







Quando chegar no extremo noroeste, você encontrará uma estante de livros com um rastro no chão. Passe por ela empurrando um dos cantos para chegar ao Switch. No extremo sul, você encontrará um puzzle muito fácil de resolver: ative o Switch para criar um campo eletrificado, suba a plataforma bem à sua frente e utilize o pulo com quadrado para se apoiar sobre as colunas suspensas. Faça isso bem rápido, pois o tempo é curto.

No andar B1, dois puzzles estão esperando por você. Para resolvê-los, bata nas estátuas utilizando as dicas das salas anteriores ou, simplesmente, siga as instruções:

- Puzzle 1:** mulher, cavalo, cavalo, mulher, cavalo  
**Puzzle 2:** cavalo, mulher, cavalo, mulher, mulher



## Chefe: The Undead Parasite

Este chefe será fofinha. É só bater nos olhos que se elevam de buracos no chão. Use sempre o ataque forte e proteja-se utilizando a Cruz, que é um bom escudo para os inimigos que aparecem. Evite as chamas que a cabeça joga e desvie do verme gigante que circula a área. Quando o cérebro aparecer, continue atacando com golpes fortes e tenha, pelo menos, duas High Potions para se curar.



## Pagoda of the Misty Moon

### Itens importantes Unlock Jewel

Após juntar as cinco esferas dos cenários, você poderá se encontrar com Walter através do hall do castelo. Assim que você chegar, Leon terá uma conversa com o raptor de sua amada. As animações que se seguem mostram o motivo da rixa entre os Belmont e Dracula.

Após as cenas, Rinaldo ajuda Leon a descobrir a arma perfeita contra Walter: o chicote Vampire Killer. Volte para a entrada da Pagoda e prepare-se, pois os inimigos nesta área são muito fortes e levam a sério o lance de atacar em bandos. Logo no corredor onde você pode escolher a arma secundária, o primeiro subchefe vem enfrentá-lo.

### Subchefe: Doppelganger

Sabe aquele inimigo fujão que você derrotou em Dark Palace of Waterfall? Ele voltou decidido a acabar com sua raça. Seu clone está muito mais forte e continua bom em se esquivar. Para derrotá-lo, use a velha manha de defender o primeiro ataque, esquivar-se do segundo, defender o terceiro e atacar em seguida. Como ele está sem chicote, a vantagem é sua, pois ele precisa chegar perto para atacar. Apenas tome cuidado com os ataques de Holy Water, esquivando-se do Cross Blazer e defendendo o Flame Spark.

Depois do done, siga em frente, vá pelo corredor na direção oeste e pegue os dois itens especiais, subindo as escadas para o segundo andar em seguida. Continue até pegar a VI Stone. Depois, vá para a sala central desse andar. Em frente ao Save Point existe uma sala com um painel giratório, que fará a VI Stone se transformar em IV Stone. Pegue essa peça e volte para o local onde estava a VI Stone. Coloque a IV Stone no painel para abrir a

sala secreta e pegar a Dragon Crest. Salve seu progresso (isso é altamente recomendável, acredite).

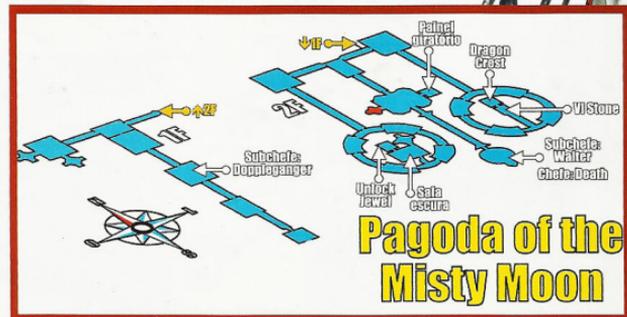
Vá agora para a ala oeste do castelo, onde você encontra uma sala escura que esconde a Unlock Jewel. Esse item de evento serve para abrir a porta mágica da Prison.

Agora é a hora de se preparar para Walter. Volte para o Shop de Rinaldo (caso tenha um Magical Ticket, utilize-o). Lá, compre nove Potions, nove High Potions, um Magical Ticket e um Memorial Ticket – deixe de ser muquirana e compre tudo isso, se necessário, venda jóias e acessórios que você não usa. Certifique-se de que você tem o Solar Plate (outro item essencial) e Mana suficiente. Caso ainda não tenha equipado o Vampire Killer, essa é a hora, pois ela é a única arma capaz de matar Walter. Use o Memorial Ticket e salve o game. Depois disso, siga para a porta e entre na torre de Walter.

### Subchefe: Walter

Ao desferir o primeiro golpe, uma cena interrompe a batalha. Não pense que acabou, é apenas Walter que está indignado com sua nova arma. O vampiro é fraco contra Holy Water e Cruz mas é resistente contra adagas e machados. Use a Cruz com a esfera vermelha e faça seu combo mais forte em Walter. Tome cuidado com as bolas de energia vermelha, esquivando-se sempre que possível. Caso estiver com Mana baixo, defenda o ataque da bola de energia azul.

Walter se teletransporta aleatoriamente pelo cenário e sempre aparece atacando, seja com bolas de energia, com sequência de ataques, seja a magia de fogo. Quando o chefe usar a sequência de socos, esquivar-se de todos (são três) e ataque depois do terceiro. Outro bom momento para atacar é quando ele usa a magia de fogo. Tente esquivar-se e avançar na direção do vampiro, que fica cerca de cinco segundos imóvel.



Quando a primeira barra de energia acaba, Walter usa o poder máximo. É uma bola de fogo enorme que ele lança quando está perto do trono. Se ele colocar a mão acima da cabeça, corra para a direção da porta e aproveite para deixar sua energia no máximo – mas vá com calma, porque ainda não acabou. Depois do ataque máximo, vá para perto de Walter e defenda-se dos ataques das bolas de energia ou esquive-se da magia de fogo. Uma boa pedida é usar o White Bishop ou o Invincible Jar para agüentar o tranco. Faça uma seqüência e fique esperto para seu próximo ataque. Se for o poder máximo, corra para a porta e faça tudo de novo. Se for um ataque, defenda-se ou esquive-se e ataque.

Após derrotar Walter, vai rolar uma cena com mais revelações e decepções para nosso amigo Leon. Agora vem a parte chata da batalha: Morte.

### Chefe: Death

Depois de derrotar Walter, você não terá tempo para se preparar (por isso os preparativos prévios). Morte tem poucos ataques, mas todos eles são indefensáveis. Sua única chance é utilizar a agilidade e esperar pelo momento certo. Na primeira barra, ela se mexe pouco e seus ataques são facilmente esquiváveis. Fique perto dela e esquive-se dos ataques.

Na segunda barra, Morte começa a desferir bombas de fogo. Quando erguer o braço, trate de correr para longe e espere até que a onda de fogo se aproxime, realizando dois pulos simples para evitar as ondas. Aproxime-se novamente para atacar. Quando sua energia estiver baixa, afaste-se e utilize itens de cura, pois todos os ataques de Morte tiram muita energia. Se tiver Mana suficiente, use o Black Bishop quando estiver próximo dele.

Após a batalha contra a Morte, você assiste ao final e aos créditos. Salve o jogo carregue esse mesmo Save, pois o game ainda não acabou.



## Prison of Eternal Torture

Esta é uma fase opcional, mas é sempre gratificante terminar um jogo com 100%. Não: Aqui, você encontrará apenas o ser mais difícil do game, portanto, é desnecessário dizer que estar preparado é essencial.

Muna-se com nove unidades de cada poção de cura. Se tiver mais alguns itens de cura (Sushis, Big Meats, Vines e outras comidas), também ajuda bastante. Alguns Mana Prism também serão bem-vindos. Caso não confie muito em suas habilidades, é bom ter uma Sacrifice Doll como garantia – mas lembre-se de que ela vai ocupar o lugar de um acessório que poderia ajudá-lo muito mais. Equipe-se com o Whip of Ice, a Solar Plate, os acessórios Drauphiner, Brisningamen e Mekingjord (ou Assassin Necklace, um acessório que você encontra com o Evil Stabber). Compre algumas Uncurse Potions e mais alguns Seruns (três de cada é suficiente).

Esse inimigo possui seis barras de energia, mudando de forma a cada duas. Use as poções com cautela. Mas chega de blá-blá-blá e vamos para a estratégia.



### Chefe: The Forgotten One

**Primeira parte:** essa parte é fácil. Pule, faça o combo aéreo de quatro hits e evite ficar no chão. Quando a barra amarela estiver no final, utilize o poder da relíquia Black Bishop para acabar com a seguinte o mais rápido possível. Evite os vermes a todo custo. Os pequenos causam o status Cursed, e os grandes, Poison (por isso é bom ter Uncurse Potion e Serum). Se não tiver itens de recuperação, mantenha-se longe dos vermes até que o efeito negativo passe. Tente não perder mais da metade de sua energia, para ficar mais tranqüilo nas duas próximas partes do "Esquecido".

**Segunda parte:** continue evitando ser atingido para não perder muita energia. Agora ele ataca



com o braço. O primeiro ataque vem por cima e o segundo é paralelo ao chão. Para evitar o primeiro, basta correr. Já no segundo, você terá que usar o pulo duplo com precisão, quando a mão do monstro estiver no alto, pois a secreção tira muita energia e o deixa envenenado. Quando a mão voltar para o chão, ataque usando o combo Vertical High e, quando ela estiver no ar pingando veneno, utilize o combo aéreo de quatro hits. Se ainda tiver Mana, utilize Invincible Jar para usar poções de cura e se manter vivo.

Caso necessite, existe uma área onde poucos ataques chegam: a extrema direita. Vá para lá quando precisar de cura ou recuperação de envenenamento. Quando o inimigo baixar a mão, escape da onda de choque correndo para a esquerda e dando um pulo duplo. Quando estiver para acabar com a mão, cure-se para chegar à terceira parte com certa segurança.

**Terceira parte:** tome cuidado com as pedras que caem. Use as pedras maiores como escudos contra o raio disparado pelo bichão. Mas fique atento, pois cada rocha agüenta apenas três ataques desses. Quando o monstro terminar com o raio, corra para cima dele e desfira seu combo mais forte (se ainda tiver Mana, use o Black Bishop para aumentar o dano causado). Volte e esconda-se atrás de uma pedra grande. Se for preciso, cure-se e espere até que ele pare com as rajadas para desferir outro combo. Repita até acabar com ele.



# Metal Gear Solid

Torne-se um mestre da espionagem com Snake

Por Rodrigo Guerra



Dizer que Metal Gear Solid é um dos melhores games do PSOne já está batido e, mesmo assim, nem todos tiveram a oportunidade de jogar este clássico até o fim. Na época em que foi lançado, MGS estourou a boca do balão com uma jogabilidade arrasadora e uma história de dar inveja a muitos filmes hollywoodianos. Por isso, fizemos este detonado para refrescar a memória dos jogadores mais antigos e introduzir os novatos no mundo da espionagem virtual.



## Dock

Assim que estiver no controle de Snake, volte para a água e pegue uma Ration. Volte e pegue mais uma que está no canto direito. Tome cuidado com os dois soldados



nades e no caminhão está a pistola Socom. Suba as escadas à direita e entre no duto de ventilação.



## Heliport



Nesta parte você encontrará três soldados no nível do chão e mais um no andar de cima. Pegue a caixa de Chaff Grenades, mas tome cuidado com as luzes de vigilância. Na sala à esquerda você vai encontrar uma caixa de Stun Gre-

## Tank Hangar

Você descerá ao nível superior do Tank Hangar, onde está o Thermal Google e uma caixa de Chaff Grenades. Pegue-os, desça as escadas e vá para o elevador, seguindo para o nível B1. Chegando lá, vá para o fim do corredor e suba a escada para o duto de ventilação. Siga em frente e use o botão ▲ na segunda grade.



Depois da cena, com a sua Socom, tome conta dos soldados que vão aparecer. Terminando com eles, volte para o elevador e desça para o B2. Você vai encontrar algumas bombas C4. Tomando cuidado com as armadilhas, vasculhe a área a fim de encontrar algumas Grenades e munições. Use a C4 na parede inferior, no canto esquerdo. Isso irá criar uma passagem para outra área. Aqui você vai notar que o radar não funciona. Detone as outras paredes com coloração diferente e encontre o Revolver Ocelot.



## Chefe: Revolver Ocelot

Para acabar com este chefe, você vai precisar fazer um bom uso da sua Socom. Corra com a arma engatilhada em direção a Ocelot (para isso, aperte o botão ■ e, em seguida, aperte o botão X) e tome cuidado para não encostar nos fios e desvie dos disparos que ricocheteiam.

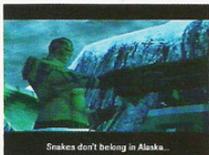


Após derrotar Ocelot, corra para o andar térreo para contatar Meryl. No caminho, verifique as portas que podem ser abertas com o cartão de nível 2, que o presidente Baker entregou a você. No andar térreo, use o Codec e ajuste na frequência para 140.15, abra a porta de nível 5. Ao passar por ela, você será notificado de que o caminho possui detectores infravermelhos. Para ver os raios, use o Thermal Google. Caso não o tenha pegado, use Cigs.



## Canyon

Deite no chão para pegar algumas Claymores e depois corra para o centro do Canyon para encontrar Raven.



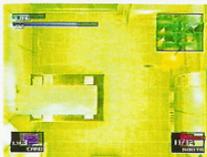
### Chefe: Vulcan Raven

Use uma Chaff Grenade para poder se aproximar do tanque. Quando você estiver bem próximo, jogue uma Grenade na parte de cima do veículo. Se você conseguir acertar a abertura, melhor ainda. Continue com esses ataques até que o tanque exploda. Após derrotar o tanque, Snake vai pegar o cartão de nível 3 para prosseguir.

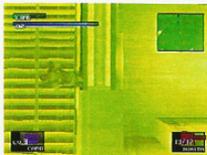
## Nuclear Building



Nesse prédio, você não poderá usar nenhuma arma a não ser as Stun Grenades e as Chaff Grenades, portanto, não tente matar ninguém. Esconda-se na coluna à esquerda e, depois que o soldado passar, suba as escadas com cuidado para não chamar a atenção de nenhum deles. Chame o elevador e desça para o B1. Neste andar você encontrará vários itens e a Nikita. Pegue a arma, volte para o elevador e desça para o B2.



Esta sala está cheia de gás e com o piso eletrificado. Para prosseguir, você deverá usar a Nikita para destruir o gerador de energia: dispare a arma e leve o míssil para a esquerda até ele passar pela primeira porta, vire para cima até você avistar a terceira câmera, guie-o para a esquerda novamente, passe pela porta, vire à direita e, finalmente, faça com que o míssil destrua o gerador de energia.



Saia desta sala para respirar um pouco e volte para ela vasculhando as portas que você pode abrir. Após verificar todas e pegar os itens, entre na porta no canto inferior direito. Siga o corredor e entre na sala para enfrentar o Ninja.



### Chefe: Ninja

Bata nele usando apenas socos e chutes. As armas causarão pouco ou nenhum dano nele, portan-

to, o lance é cair na porrada. Quando Ninja começar a desaparecer, use uma Chaff Grenade, dê mais uma sequência de dois socos e um chute e espere ele sumir novamente. Tente não gastar todas as Chaff Grenades nessa parte da batalha. Quando o Ninja estiver quase morrendo, ele perderá o controle e explodirá tudo o que estiver por perto. Não se aproxime dele, use Grenades até que ele seja derrotado.



Depois da cena, volte para o segundo andar e encontre um soldado que anda rebolando – na verdade, é Meryl disfarçada. Assim que ela o vir, sairá correndo para o banheiro feminino. Vai rolar uma cena e, quando terminar, entre na sala que fica em frente ao elevador. Pegue munição para suas armas, volte para o corredor e siga para a porta de nível 5, onde você vai encontrar o chefe Psycho Mantis.



### Chefe: Psycho Mantis

Mantis tentará usar Meryl para acertar você. Evite isso usando uma Stun Grenade. Vai rolar uma cena e depois dela você deverá colocar o controle do videogame na segunda entrada – assim seus ataques não serão esquivados por Mantis. Fique em um canto usando a Socom ou a Fa-Mas até que ele tente usar a Meryl novamente. Quando isso acontecer, deixe-a inconsciente. Mantis vai ficar louco da vida e usará todo o seu poder para tentar derrotá-lo. Não fique

parado, ele vai desaparecer e lançar bolas de energia. Use o Thermal Google para saber onde ele vai estar e continue mandando bala até que ele morra.

Após Mantis contar a sua triste história, siga pela passagem secreta que ele abriu até a próxima área.

## Caves

Evite os lobos usando algumas Stun Grenades e encontre o caminho usando o Thermal Google. Pegue os itens espalhados, inclusive o Diazepam (um calmante que será útil mais tarde). Continue seu caminho até encontrar Meryl. Siga pela porta à sua frente para a próxima área.

## Underground Passage



Ao chegar nesta área, Meryl sofrerá um atentado à bala! É Sniper Wolf, e ainda não há uma boa arma para acabar com ela. Você vai precisar de um rifle que está no andar B2 do Tank Hangar (sim, você deverá voltar tudo). Vá até lá, pegue a PSGI-1 e outros itens que você encontrar pelo caminho e volte pronto para encantar a loba.



### Chefe: Sniper Wolf

Wolf está no final do corredor, na parte de cima. Uma boa dica para enfrentá-la é ficar próximo a um canto, onde você poderá ver a mira laser de Wolf. Quando a luz sumir, corra, fique de frente para o final do corredor e use o Diazepam,

assim sua mira pára de tremer. Equipe a PSGI-1 e atire em Wolf. Se ela o acertar, você ficará desorientado. Para recobrar os sentidos, basta apertar R2 e colocar para cima. Com ela não tem esquema: você terá que derrotá-la na raça e com sua mira.

Assim que Wolf for derrotada, salve o jogo e siga para o fim do corredor até encontrar uma porta de nível 6. Um alarme vai soar e você será rendido e levado para a sala de tortura.

## Torture Room

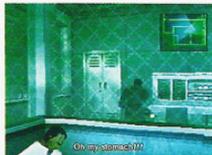


A tortura de Ocelot é um teste de resistência. Para passar dele (e salvar Meryl) basta apertar repetidamente o botão **○**. Não tente trapacear usando um controle com botão turbo, pois o game vai reconhecer o padrão e então será morte instantânea – sem direito a Continue! Caso você queira fazer o final em que Otacon sobrevive, basta apertar o botão Select assim que a tortura começa.



Qualquer que seja a sua escolha, após a tortura você será levado para uma sala em anexo. Seu Codec vai tocar e você vai conversar com Campbell. Após a conversa, o soldado que está vigiando vai sentir uma dor de barriga e sairá correndo direto para o banheiro. Otacon vai aparecer entregando uma Ration e um Ketchup, e depois vai sair correndo com medo do guarda. Nesse momento, corra para o canto superior direito da sua cela, deite e use o Ketchup (segure o L2 e aperte o botão **○**). O soldado vai

xingar e ver o que aconteceu com você. Quando ele chegar perto, tente enforcá-lo. Vá até a Torture Room e pegue todos os seus itens atrás da máquina de tortura.

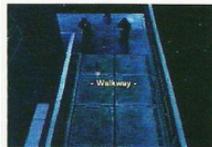


Saindo dessa sala e você estará no andar B1 do Tank Hangar. Faça o caminho até a porta onde você foi preso, no Underground Passage, e passe por ela, chegando à área Communication Tower. No caminho, vá pegando os itens que você encontrar (você vai pegar, entre outras coisas, a Body Armor, que reduz o dano recebido).

## Communication Tower A & B



Seguindo adiante, você será identificado por uma câmera de vigilância. Alguns soldados vão aparecer. Antes de sair correndo, pegue a Rope. Não adianta tentar matar os soldados, então, tente fugir usando as Stun Grenades que você tem. Quando acabarem use a Fa-Mas para atirar enquanto corre (para isso, aperte o botão **■** e, em seguida, aperte o botão X). Suba até o fim das escadas onde você vai encontrar Liquid pilotando o Hind D. Com a Rope equipada, corra até a parede da direita e desça esquivando-se dos tiros e do vapor.



Quando chegar ao final, vá para a esquerda e use a Nikita para detonar os soldados. Assim que eles forem exterminados, suba até o topo da torre usando Chaff Grenades para não ser visto pelas câmeras. Suba as escadas e lute contra Liquid.



## Chefe: Hind D

Tenha um bom estoque de Rations antes de enfrentar este chefe. Para derrotá-lo basta usar o Stinger: primeiro trave a mira e depois atire. Quando o Hind D disparar um míssil, esconda-se atrás das caixas que estão no meio da torre. Depois, faça o mesmo até que ele seja derrotado.

Depois de mandar Liquid para o beleléu (será!), desça até o elevador desse prédio. Nele estarão escondidos quatro soldados. Mate-os usando a Fa-Mas enquanto anda. Quando chegar ao nível térreo, saia pela porta para chegar ao Snowfield e enfrentar mais uma batalha contra a Sniper Wolf.

## Snowfield



## Chefe: Sniper Wolf

Logo de cara você vai enfrentar a atiradora. A maneira mais fácil de matá-la é indo para a sua direita e usar a Nikita. Com ela você tem muito mais chances e não levará nenhum tiro! Depois de cinco ou seis mísseis ela morre e rola uma cena triste.

Vasculhe as salas nessa área para pegar algumas granadas e munições. Siga pela porta do meio para entrar na Blast Furnace.

## Blast Furnace



Chegando aqui, mate o soldado que está no seu andar. Nessa área você verá que existe uma máquina que se move fazendo um grande barulho. Encoste na parede esquerda e agache quando ela chegar perto. Não deixe de ficar encostado na parede, senão Snake vira churrasco. Caso queira destruí-la, use dois mísseis (Stinger ou Nikita) e sua passagem ficará mais fácil. Tome conta do soldado que está fazendo a patrulha, entre na grande porta à direita e desça pelo elevador de carga.



Assim que o elevador começar a funcionar, três soldados aparecerão – acabe com eles usando a Fa-Mas. Quando o elevador chegar embaixo, use uma Chaff Grenade e entre na porta à direita. Ative o outro elevador de carga que o levará para a Underground Base.

## Underground Base



Aqui na Underground Base você vai pagar mais algumas Rations e munições para suas armas. Entre na porta para enfrentar Raven mais uma vez.



#### Chefe: Vulcan Raven

Equipe o Mine Detector e coloque algumas Claymores no chão. Você ainda pode usar algumas C4 e detoná-las quando Raven estiver por perto. Tome cuidado, pois os ataques dele são poderosos e tiram muita energia. Continue colocando C4 e Claymores até que Raven morra.

Depois de pegar o cartão de nível 7, siga em frente para a próxima sala, que está repleta de câmeras de vigilância. Passe por elas usando Chaff Grenades, siga pela porta à esquerda e encontre o tão falado Metal Gear!



Suba todos os lances de escada até chegar ao topo do Metal Gear. Desça a escada à sua esquerda e acabe com o soldado inimigo. Vá até o final do corredor e ouça a conversa entre Liquid e Ocelot. Após isso, Ocelot fará Snake derrubar o PAL Card nos esgotos.



Você terá que voltar para baixo e recuperar o cartão. Chegando aos esgotos, use o Thermal Google,

pois fica mais fácil. Não demore muito, já que os ratos podem pegar o cartão e desaparecer com ele! Após recuperá-lo, volte para a sala onde Liquid e Ocelot estavam antes do cartão cair e insira-o no primeiro computador da esquerda.



Agora volte para a sala onde você lutou contra Raven. Lá é um lugar bem frio e será perfeito para fazer com que o cartão seja congelado. Deixe o PAL Card equipado para que o efeito seja mais rápido – você notará que ele foi alterado quando ficar com a cor azul. Volte para a sala dos computadores e insira o cartão no segundo computador da esquerda. Com isso, falta apenas aquecer o cartão.



Você terá que voltar para a Blast Furnace. Bem perto da fornalha existe uma sala que tem alguns canos de vapor furados. Permaneça lá por algum tempo até que o cartão fique vermelho e, novamente, volte para a sala dos computadores. Insira o cartão no último deles. Fazendo isso, a sala será travada automaticamente e um gás venenoso tomará conta dela. Não se desespere! Basta entrar em contato com Otacon que, em poucos segundos, você estará salvo. Pelo menos por enquanto...



Saindo da sala, você encontrará Liquid no lado direito do Metal Gear. Vai rolar uma cena e então você terá que lutar contra o robôzão.



#### Chefe: Metal Gear

Podem parecer difíceis, mas você vai conseguir. Comece usando uma Chaff Grenade, passe por baixo das pernas do Metal Gear e, quando estiver nas costas dele, equipe o Stinger. Faça mira no objeto que parece um escudo, o Randome, que fica no lado esquerdo do robô. Depois de alguns misséis, o Ninja aparece para dar uma força e acabar com esse Mech.

Quando a boca do Metal Gear estiver aberta, use duas Stun Grenades e passe por baixo de suas pernas. Assim que o gigante de lata parar de andar, vá para trás dele e atire com o Stinger no local que a mira fica travada. Então o Metal Gear vai se mover para tentar encontrá-lo. Tente ficar fora de seu campo de visão. Se conseguir, não será necessário usar granadas. Se for visto, use uma Stun Grenade, uma Chaff Grenade e outra Stun Grenade, nesta ordem. Vá para trás do Metal Gear e repita a operação até que ele se quebre.



Depois de destruir Metal Gear, uma explosão vai acontecer. Isso deixará Snake inconsciente e, depois de algumas cenas, você terá que lutar contra Liquid.



#### Chefe: Liquid Snake

Esta será uma luta fácil (afinal, você derrubou uma máquina gigante!). Para acabar com o Liquid, basta usar a sequência de socos e chutes e, depois, ficar longe dele por alguns segundos. Se Liquid conseguir derrubá-lo, aperte os botões o mais rápido possível. Quando a energia dele estiver esgotada, basta esperar que Liquid esteja em um dos cantos do Metal Gear para aplicar uma sequência. Pronto!inho!



#### Escape Route

Siga para o corredor, o alarme vai tocar. Pegue a Ration que fica ao lado da escada e outra junto aos jipes. Assim que Snake subir no jipe, use a metralhadora para acabar com seus inimigos. Logo adiante, Liquid vai reaparecer. Tente impedir que ele dispare contra você e, depois de alguns acertos, os carros voam. Agora curta o final!

#### ACHA QUE ACABOU?

Essa matéria tem PÁGINAS VIRTUAIS! Confira na última página desta revista como ter acesso a mais informações sobre esse game via internet! Lá você encontra a estratégia completa para VR. Missions de Metal Gear Solid: Integral/VR. Missions. Não perca!

## Este Mês

**A**drenalina não falta nos games analisados nesta edição de SuperDicas PlayStation! Para os fãs da velocidade, o destaque é Nascar Thunder 2004, um dos games mais realistas do gênero lançados em 2003. Fãs de esporte vão se divertir com NBA Live e FIFA 2004, as novas versões das já consagradas séries da Electronic Arts. Você é do tipo nostálgico? Curte uma voltinha ao passado? Então fique esperto, a série Sega Ages, traz os grandes games da empresa japonesa reformulados para o PlayStation 2. Quer mais nostalgia? Então confira o que achamos do retorno triunfal das Tartarugas Ninja (não foi lá tão

triunfal assim, mas tudo bem). E tem mais um Mega Man, outro game do Batman, outra versão de The King of Fighters... além de novidades como Tak and the Power of Juju, o violentíssimo Roadkill, o aguardado Crouching Tiger, Hidden Dragon e o absurdo Backyard Wrestling. E o que dizer das boas e velhas continuações, como Time Crisis 3 e SSX 3? Como deu para sentir, o mês foi mais do que variado e muitíssimo divertido para a equipe de analistas da SuperDicas PlayStation. Esperamos que o seu tenha sido assim também! Não largue o joystick e fique ligado, em dezembro tem muito mais! Até lá!

### PlayStation 2

SSX 3	46
NBA Live 2004	46
Nascar Thunder 2004	47
Roadkill	47
Backyard Wrestling:	
Don't Try this at Home	47
FIFA 2004	47
The King of Fighters 2001	48
Macross: Super Dimension Fortress	48
Batman: Rise of Sin Tzu	48
Mega Man X7	48
Teenage Mutant Ninja Turtles	49
Tak and the Power of Juju	49
Time Crisis 3	49
Sega Ages Vol. 1: Phantasy Star	50
Sega Ages Vol. 2: Monaco GP	50
Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone	50
Sega Ages Vol. 4: Space Harrier	50
Sega Ages Vol. 5: Golden Axe	50
Crouching Tiger, Hidden Dragon	50

### SSX 3

A EA conseguiu fazer de SSX 3 um ótimo game de snowboarding. Para falar a verdade, é o melhor game do gênero que a empresa já produziu.

A primeira coisa que surpreende é o visual impressionante.

SSX 3 tem os melhores gráficos entre os games do estilo, com montanhas e cidades superdetalhadas. Isso causa um pouco de lentidão, mas nada que atrapalhe muito. Se você curte trilhas sonoras em games de esporte, prepare-se: todas as músicas caem perfeitamente bem, o que



aumenta a sensação de emoção. Se não bastasse a força da natureza, tem ainda os adversários que chegam com vontade para não perder a primeira posição de jeito nenhum.

As manobras são um espetáculo à parte, cada uma mais radical que outra.

O destaque são as Ubers, que fazem os personagens criarem doideiras em cima da prancha. Impardível.

RODRIGO GUERRA



### INFO

SSX 3

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Canada
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

### NBA Live 2004

Esta análise é um exemplo de que, algumas vezes, é impossível não fazer comparações. NBA Live é uma ótima série e sempre foi considerada uma das melhores do gênero. A versão 2004 continua tão boa quanto as outras, para não dizer melhor, graças às opções de controlar jogadores que não estão com a posse de bola e de administrar todo um time, assumindo o papel do técnico.

Mas aí você lembra que existe NBA Street e NBA Street Vol. 2, dois jogos também da EA e que, mesmo sem as opções de Live 2004, são



simplesmente sensacionais. Qual série escolher? Bom, a resposta parece bastante óbvia, não?

FILIPPE TORRES

### INFO

NBA Live 2004

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

## Nascar Thunder 2004



A EA Games está se saindo cada vez melhor em games de corrida. Nascar Thunder 2004 é a prova maior dessa excelência. Todos os quesitos foram bem cumpridos. A trilha sonora coloca imediatamente o jogador no clima da corrida. O desafio é elevado, obrigando o jogador a dar o melhor de si e a contar até com a colaboração de aliados. Ultrapassar, fazer as curvas, fechar um corredor e evitar ser fechado farão a diferença em seu desempenho. Bater o veículo levará você ao pit stop mais vezes, obrigando-o a montar estratégias antes e durante a corrida.

O ajuste da suspensão e o uso dos pneus certos são fatores cruciais para a vitória. O jogo oferece cinco ângulos de câmera distintos, com visão em primeira pessoa, no cockpit e externas. E as opções são várias: você poderá fazer desde um simples Test Drive até arriscar posições em voltas classificatórias. Dentre os modos de jogo, o destaque fica por conta do Lightning Challenge, no qual o piloto ganha Thunder Plates para habilitar novos pilotos, pistas e veículos. O mais legal é que uma opção sempre leva o jogador a querer vencer a outra, criando um ciclo divertido que nunca termina.

E quem acompanha as corridas reais pela TV por assinatura vai curtir saber que os pilotos verdadeiros e seus respectivos veículos estão presentes. Nada como experimentar a realidade para se sentir um verdadeiro piloto, certo?

GILMAR VIEIRA

### INFO

Nascar Thunder 2004

NOTA	<b>8,0</b>
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

## Roadkill

Os veículos com poderosas armas eram a sensação no game Twisted Metal. Mas Roadkill mostra um lado pós-apocalíptico, no qual os humanos sobreviventes se divertem matando uns aos outros. Na pele de Mason Strong, você deve destruir para ganhar dinheiro, prestígio e direito à sobrevivência. É possível também montar sociedade com um inimigo e permitir que ele suba em seu veículo para usar a metralhadora. A violência é explícita e permite proezas, como atropelar pedestres e arrastar seus corpos, por exemplo. Mas as missões vão além disso. Embora o visual não ofereça muitos detalhes, a jogabilidade é excelente e colabora no quesito diversão.



GILMAR VIEIRA

### INFO

Roadkill

NOTA	<b>7,0</b>
PRODUÇÃO	Midway
DESENVOLVIMENTO	Terminal Reality
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## Backyard Wrestling: Don't Try this at Home

Até parece que BW foi feito para o público brasileiro: suas lutas não rolam em ringues, mas em quintais, bares, mata-douros... E de luta livre o jogo não tem quase nada. Não é absurdo dizer que BW é um Power Stone mais insano. Você pode lançar tijolos, atacar com vassouras e até arremessar colchões incendiados. Porém, a diversão dura pouco, principalmente no modo Single, no qual a dificuldade é extrema. O destaque vai para a trilha sonora, tocada por bandas como Rancid, CKY e Sepultura.



FILIPPE TORRES

### INFO

Backyard Wrestling Don't Try this at Home

NOTA	<b>7,0</b>
PRODUÇÃO	Eidos Interactive
DESENVOLVIMENTO	Paradox Development
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## Fifa Soccer 2004

O novo game de futebol da EA é só novidade, mas obriga o jogador a fazer algo que o Romário abomina: treinar muito! Entre as novidades desta versão está o controle do jogador sem bola, que facilita as combinações de jogadas e lançamentos. Quando estiver com o domínio da pelota, basta um toque no botão L2 para poder escolher entre os três jogadores mais próximos e fazer o lançamento perfeito. Em outra jogada, é possível usar a alavanca da direita para movimentar o jogador que estiver passando, para ele receber a bola. No começo o esquema é estranho, mas depois de pegar a manha, fica moleza. Além de

apresentar 16 grandes times nacionais, há outro detalhe que torna FIFA 2004 interessante aos brasileiros: a trilha sonora conta com duas músicas tupiniquins, Já Sei Namorar (Tribalistas) e Deixa a Vida Me Levantar (Zeca Pagodinho). É só na versão para PS2 dá para jogar Online e disputar partidas contra amigos distantes. O game ainda conta com o modo Career Manager, no qual você assume a administração de um clube para ganhar prestígio. Uma boa opção para quem cansar de fazer gols.



RONNY MARINOTO

### INFO

Fifa 2004

NOTA	<b>8,5</b>
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Canada
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 4



## The King of Fighters 2001

KOF'01 já rola nos Arcades há dois anos. Para compensar o atraso, a SNK Playmore tentou melhorar o game do PS2 com novidades exclusivas. O jogo ganhou uma nova apresentação, tela de seleção e indicadores com as ilustrações do artista Nona (o mesmo de KOF'02, SVC Chaos e Samurai Spirits Zero). A nova abertura ficou devendo ao primor de antigos trabalhos da extinta SNK, como a apresentação em anime de Real Bout Dominated Mind (PSOne). O modo Party, herança de '00



(para PS2) é uma espécie de modo Survival progressivamente mais difícil. Apesar de não trazer cenários de episódios anteriores, o game ganhou uma versão polygonal de cada estágio. Fora isso, The King of Fighters 2001 é o mesmo game que existia no Arcade: o primeiro KOF da era pós-SNK, com um sistema de jogo interessante e inovador, mas com diversos defeitos, como o desequilíbrio entre os lutadores, bugs que permitem jogadas impossíveis e animações precárias. Nada que intimide os fãs mais hardcore. Mas que dá saudades da antiga SNK, isso dá...

FABIO SANTANA

## Macross Super Dimension Fortress

Há muito tempo, bem antes da aparição de Dragon Ball Z, o anime que reinava na TV brasileira era Macross, também conhecido como Robotech. Este game segue tão fielmente a história do anime que até dá saudades. A jogabilidade é ótima, os comandos são intuitivos e o som lembra muito o do anime, com músicas bem no estilo dos anos 80. Mas o que chama mais a atenção são os gráficos, detalhados e sem defeitos. Para quem é fã da série, vale muito a pena.



FABIO MICHELIN

### ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DESTA REVISTA COMO TER ACESSO A MAIS INFORMAÇÕES SOBRE ESTE GAME VIA INTERNET! LÁ VOCÊ ENCONTRA O GUIA COMPLETO PARA ESTE JOGO, COM TODOS OS GOLPES DOS LUTADORES E MUITO MAIS!

### INFO

The King of Fighters 2001

NOTA	<b>6.0</b>
PRODUÇÃO	SNK Playmore
DESENVOLVIMENTO	Eolith
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

### INFO

Macross: Super Dimension Fortress

NOTA	<b>7.0</b>
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Sega AM2
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Batman: Rise of Sin Tzu

O novo game do Batman devolve ao herói as características do desenho da Warner Bros. O resultado é muito melhor que o fracassado Dark Tomorrow. Sin Tzu é um mestre em artes marciais criado por Jim Lee, que revitalizou a revista do morcego há alguns anos. Tzu pretende se tornar o maior criminoso de Gotham City. Para isso, ele liberta três dos piores adversários do Batman: Espantalho, Cara de Bander e Advers. O interessante é que o herói aprimora suas técnicas de luta a cada fase vencida. Pena que a rotina de socar um inimigo atrás do outro acaba cansando.



RONNY MARINOTO

## Mega Man X7

A Capcom está em uma decadência inédita. Devil May Cry 2, Chaos Legion e PN: 03 não emplacaram. E não é de se estranhar. Afinal, eram jogos ruins mesmo. E como se não bastasse, a empresa está prejudicando suas franquias mais famosas. Mega Man é o melhor exemplo disso! As traduções para o inglês são péssimas, a empresa nem se deu ao trabalho de redublar o game. Depois veio MM Network Transmission, que era péssimo, mas tinha a desculpa de ser um game à parte. Agora, a decepção é Mega Man X7. Imagine uma fusão malfeita entre MM Legends e Network Transmission. Adicione a isso um controle terrível,



que não se adequa às fases 2D (por não ter uma resposta rápida, já que seu personagem se move lentamente) nem às 3D, porque o sistema de Lock On não funciona e a câmera não pode ser rotacionada quando necessário. Coloque gráficos medianos, repletos de lentidão e um personagem totalmente sem carisma (Axl). O resultado é frustrante. O único ponto que merece elogio é o som: a dublagem é perfeita, apesar de algumas vozes terem sido mal escolhidas. Se você for do tipo saudosista, passe (bem) longe deste jogo.

ERIC ARAKI

### INFO

Batman: Rise of Sin Tzu

NOTA	<b>7.0</b>
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2



### INFO

Mega Man X7

NOTA	<b>4.0</b>
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Teenage Mutant Ninja Turtles

Desde o final da era 16-bit os fãs esperam por um novo game das Tartarugas Ninjas. Finalmente a espera acabou. Com um novo desenho animado na TV, elas voltaram à ativa ao PS2. O enredo do game se baseia na primeira temporada da série animada, que conta o surgimento das



heroinas. No game, o objetivo é só um: quebrar a cara do Destruidor e de toda sua gangue de pilantras. O problema é que, apesar dos gráficos



bacanas, do acabamento em Cel Shading e das seqüências em desenho animado, o jogo é muito

fraquinho e não propõe novos desafios ao jogador. O esquema é andar e distribuir sopapos em tudo o que se mexe. Para piorar, o jogo tem 35 fases longas e os movimentos dos personagens se resumem a quatro ataques que são usados o tempo todo nos inimigos que pipocam na tela. O resultado é que depois de algumas horas, a coisa se torna repetitiva e acaba enjoando.

RENATO SIQUEIRA

INFO		PS2
Teenage Mutant Ninja Turtles		
NOTA	3.0	
PRODUÇÃO	Konami	
DESENVOLVIMENTO	Konami	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	

## Tak and the Power of Juju

O gênero plataforma, como o visto em Spyro e Vexx, é muito apreciado pelos jogadores atualmente. Por isso, a fórmula volta a se repetir em Tak and the Power of Juju.

O que muda aqui é a cara do herói e sua motivação para lutar contra o vilão da história. O feiticeiro Tlaloc roubou as Pedras Lunares que são a fonte de poder da lua desse planeta (Juju do título). Agora, toda a tribo Pupununu está desprotegida. O guerreiro Tak, aspirante a líder de seu povo, tem a tarefa de reaver as pedras e devolver a segurança ao povoado.

Este é um game com características bem



infantis (visual cartunesco, personagem carismático e inimigos pouco agressivos como plantas e criaturinhas da floresta) e foi desenvolvido pela THQ em conjunto com o canal Nickelodeon, que pretende lançar uma série

animada com o personagem principal. Tak é uma mistura de índio com homem das cavernas, que usa armas primitivas como clavas e bastões. A história é bem humorada e interessante, mas os movimentos lentos do índio pré-histórico deixam o game entediante além da conta.

RONNY MARINOTO

INFO		PS2
Tak and the Power of Juju		
NOTA	6.0	
PRODUÇÃO	THQ	
DESENVOLVIMENTO	Avalanche	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	



## Time Crisis 3



Se você é um frequentador de Arcades, já deve ter visto algum jogo no estilo "muitas balas e poucas palavras". Para dizer a verdade, história é o que menos importa aqui, portanto, não vamos perder tempo com isso. Time Crisis é uma série que já faz sucesso nos Arcades há muitos anos. Suas conversões para consoles domésticos também agradam bastante. O jogo anterior, TC2, saiu junto com a pistola Guncon2, que é a melhor escolha para o tiro de Time Crisis 3. Também é possível jogar com o controle normal, mas a desvantagem é grande.

A jogabilidade é simples e direta: o game avança sozinho (o chamado "on rails") e o jogador se esconde atrás de pedras, caixotes e afins, apertando L1 ou R1 para sair e atirar. Só não pode demorar, porque existe um limite de tempo para acabar com todos os inimigos da tela e ir para a próxima fase. Não é possível atirar quando se está abrigado, e nessas horas os quatro botões principais servem para trocar de arma. A pistola é a única arma com munição infinita (esconda-se para recarregá-la), mas você conta também com uma metralhadora, uma espingarda e granadas, que podem ser recarregadas.

O game é para dois jogadores, mas se você estiver sozinho, o computador controla o segundo personagem. Proteja-o e não dê tiros em seu companheiro, senão você perde pontos. O Multiplayer seria mais bacana se a tela não fosse diminuída em quatro vezes o seu tamanho e se os poucos Continues não tivessem que ser divididos entre os dois jogadores. Divertido, porém, limitado.

EDUARDO TRIVELLA

INFO		PS2
Time Crisis 3		
NOTA	7.0	
PRODUÇÃO	Namco	
DESENVOLVIMENTO	Namco	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	

## Sega Ages Vol. 1: Phantasy Star

Um dos RPGs mais aclamados volta à cena. A versão escolhida foi a 8-bit (para o Master System), que há anos revolucionou o gênero. Tudo foi mantido intacto: as cidades são as mesmas, assim como os personagens e suas habilidades. Mas há algumas surpresas. Os gráficos foram renovados, apesar de continuarem em 2D. As batalhas também receberam um tratamento especial e vão chamar a atenção de quem ainda não conhece a saga. O som está um show. Algumas músicas são tão boas que não sairão da sua cabeça. Merece ser conferido.



FABIO MICHELIN

## Sega Ages Vol. 2: Monaco GP

Acire a pedra quem não se lembra com carinho de Monaco GP rodando no Mega Drive, ou mesmo de ter passado um fim de semana inteiro grudado na TV por causa do game. Infelizmente, a nova versão não é baseada na do console 16-bit, mas na do Arcade, na qual os carros eram vistos por cima e a velocidade era exagerada. Os gráficos foram renovados e ganharam uma roupagem 3D, mas continuam simples como os do game original. O som deixou a desejar, pelo menos a jogabilidade está idêntica à de antes. Valeria mais a pena se fosse um remake da versão do Mega Drive!



FABIO MICHELIN

## Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone

Fantasy Zone é um dos meus favoritos da infância. Joguei a versão para Mega Drive, para Master System e para Arcade. Os gráficos da nova versão foram renovados e ganharam uma cara supercolorida, mantendo o padrão dos gráficos originais. Na pele do robzinho Opa Opa, o jogador deve atirar em todos os inimigos para juntar dinheiro, comprar armas e vencer os chefões para passar de fase. O esquema é simples, mas consegue se manter divertido e viciante mesmo anos depois de seu lançamento original. Um clássico que não pode faltar na sua coleção.



FABIO MICHELIN

### INFO



Sega Ages Vol. 1: Phantasy Star

NOTA	<b>7,5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D AGES
GÊNERO	RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

### INFO



Sega Ages Vol. 2: Monaco GP

NOTA	<b>6,5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D AGES
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

### INFO



Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone

NOTA	<b>8,5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D AGES
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Sega Ages Vol. 4: Space Harrier

Você se lembra de Space Harrier? O esquema é correr feito um louco, voar e atirar em qualquer coisa que se mover. Com essa ideia simples, o game fez muito sucesso nos velhos consoles da Sega. Nesta versão, ganhou gráficos em 3D bem simplificados, que podem ser confundidos com o visual do game original. A parte sonora também está bem parecida, o que é positivo. Não há nenhuma fase nova: os estágios são iguais ao original. Para os fãs é um prato cheio. Mas quem não conhece pode se desapontar.



FABIO MICHELIN

## Sega Ages Vol. 5: Golden Axe

Nossa, como esperei por uma nova versão de Golden Axe! Esta é um remake do game lançado em 1988, porém, agora tudo rola em 3D. Mesmo com essa mudança, a essência permanece intacta. Você ainda poderá jogar com os três personagens principais e cada um possui um tipo diferente de magia. E por falar em magias, elas ganharam efeitos muito legais e tornaram a brincadeira bem mais divertida. O som também melhorou, ficando muito parecido com a trilha original. É mais um game essencial para a sua coleção de remakes.



FABIO MICHELIN

## Crouching Tiger, Hidden Dragon

Chegou com atraso o game baseado no filme de sucesso de Ang Lee. A aventura traz cinco capítulos e conta com novas seqüências criadas exclusivamente para o jogo. A jogabilidade é fácil de ser dominada. O jogador tem à disposição ataques com armas, arremesses e até corrida. A novidade é um sistema de defesa de combos que permite a criação de ataques especiais. Talvez o fato de o jogo imitar o filme em todos os detalhes torne-o previsível demais. Faltou inovação e deixou a desejar.



GILMAR VIEIRA

### INFO



Sega Ages Vol. 4: Space Harrier

NOTA	<b>6,5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D AGES
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

### INFO



Sega Ages Vol. 5: Golden Axe

NOTA	<b>7,5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D AGES
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

### INFO



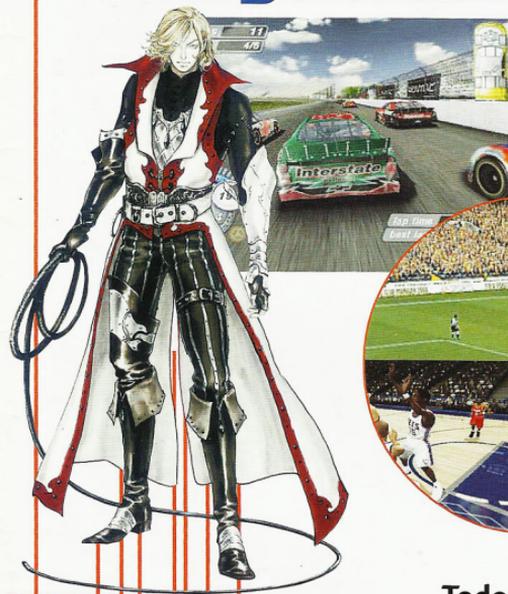
Crouching Tiger, Hidden Dragon

NOTA	<b>6,0</b>
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	Genki
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

# SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

SuperDicas PlayStation tem páginas virtuais! Usando a senha abaixo, você terá acesso a muitas outras páginas desta revista na internet. São áreas de acesso exclusivo ao leitor de SuperDicas PlayStation com mais dicas e estratégias. Acesse agora mesmo [www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br) e confira!

**SuperDicas**  
**PlayStation**



## 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 as informações mais emergenciais são publicadas no site!

A lista de jogos é virtualmente infinita. Você pode ajudar a construir o Banco de Dicas, enviando suas sugestões e 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.



## Todos 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 um guia antes.

**SENHA**

**VAMPIRO**

**Acesse já!**

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

# Elite

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA



**\$79,00uni.**



**Dual Impact 2**  
translúcido em 4 cores

**\$74,90uni.**



**PS one**  
mais 5 brindes surpresa!!!

**consulte**



**cabo extensor para controle,**  
disponível em 4 cores  
2 metros

**\$24,90uni.**



**compatível com ps2 / ps one**  
asas emborrachadas,  
auto centragem,  
acelerador analógico e  
pedal de freio

**\$199,00**



**controle dvd-vídeo**

**\$69,00**

**cabo super-vídeo universal**



**PS-one / PS2 / Xbox**  
Game Cube / 64

**\$29,00**



**\$879,00**

**Promoção**  
**Quero Tudo!**

Playstation 2 desbloqueado

2 controles analógicos

1 memory card

1 volante V-Thunder

1 cabo extensor

1 controle dvd-vídeo

1 cabo de super-vídeo

1 DVD region X

1 camiseta exclusiva PS2

**por \$ 999,00**



**RETRO**  
**AVENGERS**

Assistência técnica especializada em conserto e desbloqueio com os principais chips do momento

messiah

magic 5

**Televentas : (11) 3311-7335 / 6233-7217**





# 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

