

A MELHOR REVISTA DE PLAYSTATION DO BRASIL!
5 DETONADOS e milhares de dicas!

A única revista de Playstation do Brasil que lhe dá uma
senha para acessar conteúdo exclusivo na internet!

SuperDicas

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

PlayStation

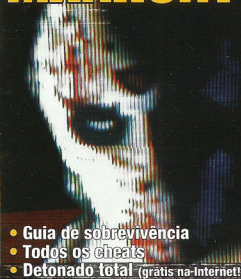


De ~~\$5,50~~ por **\$3,90**

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

Dos criadores de GTA

MANHUNT



- Guia de sobrevivência
- Todos os cheats
- Detonado total (grátis na Internet!)

FINAL FANTASY X-2

- Roteiro para completar 100%
- Estratégia completa (grátis na Internet!)

FINAL FANTASY XII

Revelado o novo episódio
do maior RPG de todos os tempos

Estratégias para você arrebentar nas férias:

SILENT HILL **PS1**

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2 **PS2**

TONY HAWK'S UNDERGROUND **PS2**

Reviews



Prince of Persia:
The Sands of Time



Need for Speed:
Underground



The Lord of the Rings:
Return of the King



SOCOM II

participa da promoção



janeiro de 2004

ISSN 1679-5673

00004



9 771679 567000

#04

Natal é na Netunia



Grandes Variedades de Games e acessórios



PS2



Apenas **R\$ 899,00** a vista
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 200 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

XBOX CUBE

Lançamentos:

Ofertas de Natal



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



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

GAME BOY

PS2



Preços 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



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



15x

Parcelamos em até

BANCO PANAMERICANO

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

TELEVENDAS

(11) 3825 7600

fax: (11) 3825 7653

visite nosso website: www.netunia.com.br

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO. PROMOÇÕES VÁLIDAS ATÉ O FIM DO ESTOQUE.

NÓS VAMOS INVADIR A SUA PRAIA

Tempo de permanência no mercado não é garantia de supremacia. Duvida? Que tal a mudança de governo no nosso país? Podemos citar ainda um exemplo mais próximo da realidade dos gamers: a mudança no domínio mundial do mercado de games, pertencente à Nintendo... até a entrada da Sony na jogada, com seu PlayStation.

O mesmo pode ser dito do mercado editorial brasileiro. Publicações vão e vêm, e é necessário ter (e manter) a qualidade para permanecer nas bancas e, mais importante, no coração dos leitores. E esse é o nosso objetivo: conquistar você, leitor, com a mais nova e melhor revista sobre PlayStation do Brasil.

E o que temos de concreto para sustentar essa afirmação? Em primeiro lugar, uma equipe de especialistas com anos de experiência no assunto, que, além de profissionais, são fãs de games como você. Não é à toa que a frase "Dos editores da EGM Brasil e Nintendo World" está lá estampada na nossa capa. Em segundo lugar, desenvolvemos um novo conceito de revista, que transcende os limites do papel. Se calcularmos o material que você ganha DE GRAÇA na internet a cada mês, teremos, pelo menos, mais umas 20 páginas. E tudo isso por um preço que você pode pagar.

A SuperDicas PlayStation veio para ficar! Quer conferir? Dá uma olhada no que preparamos para você nesta edição e mande o seu recado para a nossa nova seção de cartas. Divirta-se.

Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br



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

CONSELHO EXECUTIVO

André Forattini
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação
Nicolly Russo
Editor Executivo
Renato Vilgas

Editor

Fabio Santana

Designers

Ana Franco e Kelson Frank

Revisora

Andréa Aguiar

Colaboradores

Beatriz Sant'Ana, Eduardo Trivella,
Eric Anali, Fabio Nichelein, Felipe Torres,
Cláudio Vieira, Pablo Miyazawa, Renato Vilgas,
Rodrigo Guerra, Roney Marinho (texto),
Quem Woo Moon (correio eletrônico),
Antonio do Amaral Rocha, Honório Leozoni,
Eliete 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
Edililson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica
Pírcia Santos
Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alexandra Vieira

WEB

Coordenador de Conteúdo
Odair Junior
Webmasters
Marques Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial
André Martins
PÚBLICIDADE

Coordenadora
Luciana Eschigari
Executivos de Contas
Elaine Pazini
Rafael Ferreira

Assistente Comercial
Krisley Camilo
Tel: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

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

NEGÓCIOS

Gerente de Produto
Dircceu Darin
Coordenadora de Marketing
Vanessa Serra

Analista de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo/Financeiro
Celso Pedrosa Leite
Gerente Financeira
Solange Szes

Analista de Recursos Humanos
Síldele Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Supervisor Técnico
André Jaccon
Artur Augusto Martins

SUPERDICAS PLAYSTATION

Edição 04, janeiro de 2004.
4ª uma publicação da
Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENÇÃO AO LEITOR

Felipe Rascoll e Regina Toledo
Fone: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. São Paulo, 93
CEP 01539-020
Adm. - São Paulo/SP
Tel: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Impressão Plural

Distribuição Dinap

ANER

ÍNDICE

6 **SDP-MAIL**
Cadê o endereço para correspondência que estava ali em cima? Está aqui, na nova seção de cartas da SDP. Escreva para nós

8 **PSNEWS**
BOMBA! A Square Enix revelou Final Fantasy XII, e você confere todas as informações e imagens do game mais esperado de 2004

12 **PREVIEWS**
Conheça os games que vão conquistar jogadores dos dois lados do globo neste final de ano e no início do próximo

16 **MANHUNT**
O game mais violento desta temporada está aqui, avaliado e destrinchado para você. Descubra como sobreviver ao massacre

19 **TONY HAWK'S UNDERGROUND**
A série de skate mais bem-sucedida de todos os tempos foi renovada, e aqui você confere as manhas para não fazer feio nos Halis

26 **SUPERDICAS**
Truques, dicas, códigos e trapças para o PSone e PS2. E tem mais na internet!

32 **SHARKZONE**
Centenas de códigos e senhas para GameShark. Tem PSone e também PS2

36 **FINAL FANTASY X-2**
Saiba como se dar bem no RPG mais pop do momento. Com o nosso roteiro, você vai terminar o game com 100%

40 **SILENT HILL**
Foi aqui que tudo começou, no bom e velho PSone. Confira passo a passo como terminar essa obra prima do horror

46 **REVIEWS**
Saiba o que você deveria (ou não) estar jogando segundo as análises dos maiores especialistas em games do Brasil

© 2005 CARTOON NETWORK



**CARTOON
NETWORK**
CartoonNetwork.com.br

Sem dúvida, o melhor lugar para cartoons.

Papel de pão?

Olá! Gostei muito da revista, mas tenho uma reclamação: o que aconteceu com as páginas 19 a 34? Estou falando da qualidade visual e também do tato. Quando toquei nessas páginas, me senti velho, como se tivesse ido a uma outra época, bem distante. O que quero dizer é que essas páginas são horríveis de serem tocadas, parecem daqueles jornais velhos. Por favor melhorem isso. No mais, a revista é simplesmente ótima. Tantas dicas me deixaram até embananado sem saber quais usar primeiro. Abraços.

Alexandre Azevêdo de Souza
Porto Velho/RO

Seria uma grande honra ter meu e-mail publicado. Não sou um leitor comum, pois, apesar de ser nintendista, gosto de saber tudo o que acontece no mundo dos games. Felizmente, a qualidade Conrad está em todas as páginas, e a revista acabou me conquistando. Pretendo comprá-la todo mês. As matérias são demais e o visual também. Gostei da atenção dada ao PSOne, afinal, a revista não se chama SuperDicas PlayStation 2... Se fosse descrever os pontos altos, poderia fazer uma carta de uns 20 metros. Só não gostei do papel de pão das páginas 19 até 34. Sacanagem! Justamente a parte de dicas e detonados que a galera mais usa! Vai rasgar rapidinho! Se isso aconteceu devido ao baixo preço da primeira edição, tudo bem, mas em todas as edições não vai dar. E se vocês disserem que aquele papel é bom, eu não concordo, pois se fosse, estaria nas primeiras páginas, e não escondido lá no meio. Por fim, uma pergunta: comprei a revista mais por causa daquela frase "Dos editores da EGM BRASIL e NINTENDO WORLD". Mas como vocês vão fazer para trabalhar com três revistas, jogar games para análise, e tudo mais? E ainda tem gente que fala que a vida de vocês é boa...

Wagner Gomes de Cena
Marconsin
Uberlândia/MG

Pô, não vamos descer a lenha também, né? Ele não é ruim e não, ele não está lá no meio da

CARTA DO MÊS

Oh, não! Ele achou a gente aqui!

Olá, pessoal da Super Dicas Playstation, aqui é o Diego Mynssen. Tenho 14 anos e vocês devem me conhecer pelos meus e-mails gigantes para a EGM, um monte deles pedindo uma revista só de Playstation. Bem, aqui está ela, e neste gigantesco e-mail vou fazer minha avaliação da revista. Estão preparados? Um detalhe que me agradou foi a capa, com papel ótimo e visual bonito, mas com dois detalhes que podem melhorar: a poluição visual e o uso de ilustrações não-exclusivas. Apesar do papel legal da capa, o interno da revista deixou a desejar, principalmente nas páginas de dicas. Eu sei que isso foi feito para diminuir o preço da revista, mas, mesmo assim, acho que não vale a pena. Prefiro mais páginas, com papel de qualidade a um preço mais alto. Outro ponto que deve mudar, na minha opinião, é o visual. Mas não esperem um ano para fazer isso, como é de costume em revistas. Façam isso a cada mês, com renovações em visual e novas seções. Acredito na competência da equipe, mas a revista tem que evoluir a cada edição. Bem, acho que já escrevi muito, agora é com vocês. Boa sorte e muito trabalho!

Diego Mynssen
Via e-mail

Se não é o leitor mais mala... quero dizer, crítico da EGM? Brincadeira, Diego. Ficamos lisonjeados por você ser também um leitor da SDP. Mas que negócio é esse de e-mails gigantes? Você é modesto, na boa. Só com esse que você mandou, daria para encher fácil três páginas da revista. Ainda bem que a gente dá aquela resumida para publicar. Lemos com atenção a sua longa avaliação da SDP e anotamos as sugestões, mas vamos aos pontos mais relevantes. Qual é o problema de termos ilustrações oficiais das produtoras nas capas? Onde você viu, por exemplo, as artes de Bob Burnquist e Tony Hawk da nossa segunda edição? Em lugar nenhum? Pois é, descolamos direto com a Activision. E o Leon estiloso da terceira, não ficou bacana? Agora, sobre o papel da parte central da revista, ele não é ruim e, além disso, se mudarmos, o preço da revista aumenta, e isso é um grande problema para a maior parte dos leitores. Como está, podemos oferecer um conteúdo de qualidade a um preço acessível. É claro que pretendemos turbinar a revista a cada edição. Muitas novidades estão a caminho. Aguarde e confie.

revista para disfarçar, mas por uma questão de montagem por cadernos. Para fazer a revista inteira no outro papel, teríamos que aumentar o preço, o que não seria bom. Além disso, revistas em quadrinhos têm papel de qualidade inferior e ninguém reclama. Ah, e para provar que essas páginas não são tão frágeis quanto parecem, submetemos a revista ao teste de resistência. Uma criança de quatro anos passou o dia com uma edição da SDP e as páginas voltaram inteiriinhas. Mas vale um aviso: a revista não é à prova de giz de cera.

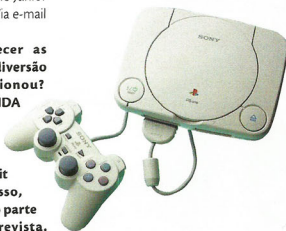
Jogador das antigas

É muito bom ter uma nova revista destinada aos games da Sony. Querem uma dica importante? Não se esqueçam jamais do PSOne, pois muitos ainda não podem comprar um Playstation 2. Tenho uma filha que adora jogar PSOne, mas é raro as

revistas publicarem detonados e dicas para esse console. Só se pensa no Playstation 2. Espero que a SuperDicas Playstation tenha esse diferencial perante as concorrentes. Sucesso.

Décio Junior
Via e-mail

Quem poderia esquecer as milhares de horas de diversão que o PSone proporcionou? Corrigindo: que ele AINDA proporciona. Muitos (inclusive alguns de nós aqui da redação) curtem os games do 32-bit até hoje. Pensando nisso, adotamos o PSone como parte importante de nossa revista.



Podem dormir tranqüilo, Décio, o console não vai desaparecer de nossas páginas. Afinal, como disse o Wagner, a revista não se chama SuperDicas PlayStation "2".

CLÁSSICOS DETONADOS

Enchou naquela game antiga? Não encontra mais dicas para seus clássicos favoritos? Então, diga qual game você quer ver detonado na SDP. Pode ser jogo de PSone ou de Playstation 2, mas só vale títulos mais antigos, hein? Faça a sua lista e mande para o endereço lá em cima, colocando no topo do envelope "SuperDicas Playstation - Clássicos Detonados", ou mande um e-mail para estrategias.sdp@gameworld.com.br. A lista dos mais votados será publicada mensalmente, e os vencedores serão detonados passo a passo.

CURTAS

Ele gostou

Adorei ter comprado a SDP. As seções estão muito boas e os lançamentos, todos detonados. Vou continuar comprando.

Jefferson Conde
Fortaleza/CE

A gente agradece e retribui com uma chuva de estratégias todo mês.

Petições

Eu e meu irmão somos jogadores natos e apaixonados pela Lara. Gostaríamos que vocês fizessem uma revista especial de todos os games Tomb Raider.

William Bauru/SP
"Alexandro Rock"
Via e-mail

O que vocês estão esperando? Façam seus pedidos para a coluna Clichês Detonados.

Bela sugestão

Estou muito satisfeito com o trabalho de vocês. Gostaria que a minha mensagem aparecesse na seção que deve se chamar SDP-mail, ok?

"Alexandro Mu"
Via e-mail
Se gostamos da sugestão? Da um look lá no topo da seção.

HELP

Não consegue avançar? Dificuldades para obter um item ou fazer uma dica? A gente ajuda.

Mande uma carta para o endereço acima, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Help", ou mande um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

Use a tabelinha



Gostaria de saber como fazer tabela entre os jogadores em Winning Eleven 7 (PS2). Desde já agradeço.

Andréa Nobre
Via e-mail

Para iniciar uma tabela, basta segurar L1 e apertar o botão X. Pouco antes de a bola chegar aos pés do companheiro, você deve apertar X para receber a bola de volta com um passe curto, ou O para um passe longo. É possível ainda apertar o R2 depois do primeiro toque para receber a bola correndo. Treine bastante e impressione com essas técnicas!

Falha nossa

Na primeira edição, vocês colocaram as dicas do Downhill Domination (PS2), mas não disseram como usá-las. Eu faço os truques, mas nada acontece.

William Bauru/SP

Foi mal, William. Para realizar os códigos de game, é preciso antes habilitar o Modo Cheat, e esse truque inicial não foi publicado. Anota aí: ↑, ↓, ←, →, X, △, ○, □ durante o jogo. Agora é só escolher o truque e arripiar.

Segredos de Cali 2

Olá. Vocês publicaram, no site, dicas sobre o Soul Calibur 2 (PS2), mas não "pesquei" como devo fazer para habilitar algumas delas. Como faço para liberar o Extra VS Team Battle e para habilitar o Opening Movie Home Version e Arcade Version. Um abraço e parabéns pela revista que está nota 1000!

Leitor sem nome
Via e-mail

Então a gente dá uma luz. Para liberar o Extra VS Team Battle, você tem terminar o modo Extra Team Battle (que você habilita terminando o Team Battle) com quaisquer personagens. Quanto às aberturas, a da versão doméstica você ganha terminando o modo Extra Survival na configuração No Recovery (ou após jogar nesse modo cinco vezes); da versão Arcade é só terminar o Extra Time Attack no Extreme (ou jogar cinco vezes nesse modo). Ah, e da próxima vez que escrever, não esqueça de colocar o seu nome, beleza?

CORREIO TÉCNICO

Por Quem Woo Moo, especialista em Hardware

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço está aí em cima, mas não se esqueça de escrever "Super Dicas PlayStation – Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

Chip abolicionista



Quero dar os parabéns pela revista, que está excelente. Gostaria de saber algumas coisas sobre mod-chip. São vários no mercado e já foi comprovado que o DMS3 é uma das melhores opções, mas a minha dúvida é sobre o Libertador. Ouvi dizer que ele força muito o canhão e, em pouco tempo, estraga o videogame. Isso é verdade?

Luciano Silva Coelho
Florianópolis/SC

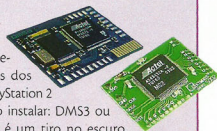
O chip Libertador é, na verdade, um chip chamado Mars. Ele também possui várias versões que são bem diferentes entre si. A primeira delas, a mais conhecida em nosso mercado, possui um funcionamento semelhante ao Magic 2.0: o tempo de Boot é crítico, não há suporte para trocas de discos (para usar o GameShark, por exemplo) e há um pequeno aumento de ganho no canhão, o que pode ocasionar um desgaste do canhão a longo prazo, dependendo da calibração que ele recebeu de fábrica. Frequentemente, os instaladores também aumentam o ganho no próprio canhão, o que acaba diminuindo ainda mais sua vida útil – sem contar o uso de mídias de má qualidade. Porém, o maior problema desse chip está em sua própria instalação: como ele é alimentado com 12v (a BIOS do PS2 trabalha com 3,3v), qualquer falha na instalação pode ocasionar um curto com a blindagem, ou fazer com que essa voltagem sobrecarregue algum componente da placa.

Dúvida cruel

Parabéns pela SDP, a Conrad estava devendo esse lançamento aos usuários de consoles da Sony. Desejo adquirir um PlayStation 2 e tenho dúvidas sobre qual mod-chip instalar: DMS3 ou Messiah? Dizem, alguns, que o DMS é um tiro no escuro. O Messiah tem o reconhecimento de ser um ótimo chip, mas só para rodar games. E aí?

Nilton Luz
Vitória/ES

Ambos são bons, mas cada um tem suas peculiaridades. O Messiah 2 é mais estável para jogos, mas, a partir da revisão 1.30, não é mais possível utilizar uma cópia do DVD Region Free para assistir aos filmes da região 4 (Brasil). Nesse caso, é necessário usar o Region X original e desligar o chip. O DMS3 não é tão estável quanto o Messiah 2 e sua instalação pode ser trabalhosa, pois ele é bem sensível a interferências externas. Em compensação, faz a liberação de filmes multirregião sem a necessidade de Region X, inclusive para filmes com proteção RCE. Além disso, o DMS3 possui recursos como a atualização do chip via CD e a possibilidade de instalar pequenos programas no Memory Card (ou no HD) e executá-los a partir dele. A escolha entre os dois chips depende mais do uso que você irá fazer do videogame.



Final Fantasy XII

Revelado o próximo episódio da saga

Por Fabio Santana



Acima, o pôster de Final Fantasy XII divulgado na convenção, exibindo o estilo de vida na nova Ivalice.

O tráfego aéreo é intenso e as raças são variadas. Notou as cores predominantes? É o visual "mediterrâneo" que impera no game. Ao lado estão os heróis Ashe e Vaan, com seus trajes tropicais. Parece que a Square Enix se empolgou com trajes após

FFX-2...

Cada novo episódio de Final Fantasy causa comoção telúrica. Centenas de pessoas se enfileiram durante noites a fio em frente às lojas, que descarregam milhões de cópias em poucas horas. Um fenômeno resultante da genial capacidade da Square de causar expectativa. Com o décimo segundo episódio, não poderia ser diferente: aliada à sua rival histórica, a Square Enix divulgou o primeiro pôster teaser de FFXII em dezembro de 2002 – quase um ano antes de revelar o game oficialmente...



Que se abram as cortinas...

Tóquio, Japão, 19 de dezembro de 2003, 18h. (hora local)... as portas do complexo de cinemas Virgin se abrem para centenas de jornalistas do mundo todo. Depois de meses de um silêncio abismal, a Square Enix organizou uma conferência para revelar Final Fantasy XII, o mais aguardado game para 2004.

Yoichi Wada, diretor executivo da Square Enix, iniciou o evento declarando-se um fã da série desde muito antes de se tornar o maior da empresa. Em seguida, foi exibida uma mensagem gravada pelo presidente da SCEI, Ken Kutaragi, lembrando o papel vital da série para o sucesso do PlayStation. Outro veterano da série foi o próximo palestrante, também em mensagem gravada: Yoshinori Kitase, produtor de FFXVII, VIII, X e X-2, que falou sobre a importância da competição entre os times de criação da empresa e como isso beneficia a série Final Fantasy.

Para surpresa dos presentes, após uma ausência pública de quase dois anos, o pai da série, Hironobu Sakaguchi, também prestigou a revelação de FFXII.

Nova equipe, novos horizontes

Visando renovar a série, a Square Enix passou a responsabilidade para outro time, liderado pelo grande Yasumi Matsuno (série Ogre, Final Fantasy Tactics, Vagrant Story e Final Fantasy Tactics Advance). O gênio é produtor, diretor e responsável pelo enredo de FFXII, e conta com 120 talentosos funcionários sob seu comando. Muitos deles são antigos parceiros de Matsuno desde a série Ogre, como o designer de personagens principais Akihiko Yoshida, que ainda é diretor de mapas 3D, e o compositor Hitoshi Sakimoto.

Hiroiyuki Itou (FFVI e IX) é o diretor chefe, designer de jogo e diretor de batalhas. Jun Akiyama (FFVII, FFT, Vagrant Story e Kingdom Hearts) é o planejador de eventos. O diretor de arte e de animação é Hideo Minaba (FFVI, IX e FFTA), e a supervisão artística é de Hiroshi Minagawa (FFT, Vagrant Story e série Ogre). Isamu Kamikokuryou é o designer de cenários (FFVIII e X), também são dele as ilustrações dos dois pôsteres divulgados até agora.

Na trilha sonora, além de Sakimoto como compositor principal, Nobuo Uematsu, gênio musical da série, será o responsável pelo tema principal, e Yoko Shimomura (Parasite Eve, Legend of Mana e Kingdom Hearts) fará músicas adicionais. O logo, como é tradição da série, é obra do ilustrador Yoshitaka Amano.





A cena em CG (provavelmente da abertura do jogo) demonstra bem o clima de guerra de Final Fantasy XII



Ivalice revisitada

FFXII se passa no mundo de Ivalice, já explorado em FFT e FFTA. Matsuno quis mostrar um universo com o qual seus fãs já estivessem acostumados, mas sob uma nova perspectiva.

Ivalice está sob o domínio da guerra. O continente de Valentia, dominado pelo império de Arcadia, e o continente

de Ordália, controlado pelo império de Rosaria, travam uma guerra que já se estende por longos anos. Entre os dois continentes está o pequeno reino de Dalmasca, em posição geopolítica privilegiada. Para aumentar sua influência, as forças imperiais de Arcadia invadem Dalmasca. A herdeira legítima do trono do pequeno reino se rebelou contra o domínio de Arcadia e organiza um movimento de resistência: o exército de libertação. Porém, a determinação da princesa Ashe e seus companheiros não é páreo para o poderio bélico de Arcadia. Nesse contexto, a líder do movimento conhece um jovem chamado Vaan. Assim, o encontro de duas pessoas está para mudar completamente a história desse mundo.

Apesar de ter apenas 19 anos, Ashe é dura e decidida, nunca perde o orgulho da realeza – seu coração amolece apenas quando ela conhece Vaan. Como única herdeira do trono de Dalmasca após o assassinato do rei pelas forças de Arcadia, ela está determinada a recobrar o poder de sua nação.

Vaan, por sua vez, é o garoto urbano. Animado e otimista, mantém o bom humor mesmo com a morte de seus pais durante os conflitos. Aos 17 anos, Vaan vive no centro de Dalmasca, mas, na situação atual, deseja fugir do país. Seu sonho é se tornar um pirata dos ares e ter sua própria airship.

O núcleo do mal, porém, ainda não está bem definido. Observando o logo do game, percebe-se a imagem de um cavaleiro com duas espadas. Segundo Matsuno, ele é um juiz, como os de FFTA. Porém, no game portátil, os juizes estabelecem a ordem e a justiça, enquanto em FFXII eles representam um grupo de cavaleiros que usam o poder para dominar pelo medo.

Sobre as roupas dos personagens – não que alguém esteja reclamando da sua curta de Ashe – Yoshida explica que é devido ao clima quente de Dalmasca.



Vaan circula pelas ruas de Dalmasca segurando uma Star Fruit, enquanto Ashe posa em frente ao exército rebelde – saidinha essa princesa, hein?

Conceitos revolucionários

Durante a exploração de cidades e dungeons, todos os personagens serão vistos no cenário, ao contrário de FFX e X-2. Curiosamente, em uma das imagens divulgadas aparece um mapa no topo da tela, enquanto os indicadores de Vaan, que deveriam ser mostrados apenas em batalhas, é exibido na parte inferior.

Yasumi Matsuno falou sobre uma transição de batalhas “sem cortes”. Provavelmente, o game não terá cenários para o “modo de batalha”, como é tradição da série. Em vez disso, quando ocorrer um encontro com inimigos, o combate acontecerá no próprio cenário.

Nas cenas de batalha, os indicadores dos personagens exibem o nome, o HP e MP atuais e máximos e alguns círculos misteriosos denominados Status. Os inimigos defendem os ataques, sugerindo uma jogabilidade baseada no timing. Além disso, os heróis foram vistos atacando simultaneamente e realizando ataques mágicos em seqüência. Quanto às tradicionais invocações, fique tranqüilo: o vídeo exibiu algumas belas animações de monstros controlados pelo grupo.

Um passo adiante em tecnologia

Enquanto FFX-2 foi produzido aproveitando a arquitetura gráfica de seu predecessor, a equipe de FFXII decidiu desenvolver uma arquitetura totalmente nova. Utilizando menos polígonos, o time de produção melhorou a qualidade das texturas, gerou animações mais avançadas e trabalhou com rotinas mais complexas de luz e sombra.

Mesmo com o número de polígonos reduzido, a animação facial foi levada em consideração: o rosto de Ashe tem 1.479 polígonos, e o de Vaan, 1.487. Essa matemática toda se traduz em gráficos belíssimos com animação suave.

Você terá a chance de testemunhar essa beleza quando colocar as mãos em FFXII, já que a câmera será livre. Além disso, pela primeira vez (exceto por FFTX, é claro), há um modo de visualização em primeira pessoa.

O aspecto sonoro do game não está sendo deixado de lado. Desde a introdução das músicas-tema com vocais em FFTVIII, as canções se tornaram um aspecto importante na série. Porém, com este game, os compositores querem tentar algo novo, “mais do que uma simples canção”. Não entendeu? Pois é, nem nós.

Só resta esperar

FFXII está atualmente em estágio avançado de produção, com 70% completo. Matsuno e sua equipe da PDD4 da Square Enix ainda têm, no mínimo, seis meses até o lançamento do game, previsto para a metade do ano de 2004, no Japão. Uma versão americana deve ser lançada até o final do ano.

Até lá, muitas novidades ainda serão reveladas. Fique ligado, pois todas as novidades de FFXII você poderá conferir na SDP.



Olho mágico

PlayStation 3 terá sistema evoluído do Eye Toy!

Phil Harrison, vice-presidente da Sony europeia, revelou que a empresa trabalha em um sistema inovador de reconhecimento de movimentos para o PlayStation 3.

"A câmera Eye Toy, lançada recentemente para o PlayStation 2, foi apenas um teste dessa tecnologia. Com uma câmera de vídeo de alta resolução conectada poderemos identificar o movimento dos olhos, gestos manuais, dos dedos e até analisar expressões faciais para detectar o estado emocional do jogador", diz Harrison, e completa, "também trabalhamos em uma nova interface de menu em que os dados poderão ser acessados de maneira similar à utilizada pelo personagem de Tom Cruise no filme *Minority Report*" – referindo-se ao sistema de reconhecimento de movimentos do computador do personagem.



Futebol 2004



WE7 atualizado para a próxima temporada!

Confirmado pela Konami, *World Soccer Winning Eleven 7 International* tem lançamento marcado para 29 de fevereiro de 2004, no Japão. No novo formato DVD, o jogo permitirá seis idiomas diferentes (menus e narração): inglês, japonês, francês, italiano, alemão e espanhol. Entre outras mudanças em relação ao atual WE7, o game trará a atualização das equipes de acordo com a temporada 2003/2004, novas animações e uniformes – inclusive fardamento especial para os goleiros.



» CURTAS

- Um ano e meio depois do lançamento, a comunidade PlayOnline de jogadores internautas comemora a marca de 400 mil sócios. A Square Enix espera conquistar muito mais adeptos com o lançamento de *Final Fantasy XI* para PlayStation 2 em território americano, em março de 2004.

- A Sega confirmou o remake de *Altered Beast* para PlayStation 2 para 2004. Em compensação, a nova sequência de *Vectorman* foi cancelada.

- A Atari atingiu lucros acima do esperado no período de fevereiro a setembro de 2003. As boas vendas de *Enter the Matrix* e *DBZ: Budokai* na Europa ajudaram a empresa a bater os 1,7 milhões de euros negociados.

- *Final Fantasy XII* e *Dragon Quest VIII* (*Dragon Warrior VIII*, no original) terão novo vídeo e uma versão jogável, respectivamente, no evento *Jump Festival*, que acontece no Japão nos dias 20 e 21 de dezembro.

- Novo relatório da Media Create aponta o PlayStation 2 como líder isolado no mercado japonês. As vendas dobraram depois que a Sony baixou o preço do seu console.

- Hisao Oguchi, presidente da Sega japonesa, disse em coletiva dirigida a acionistas que a empresa irá investir pesado na produção de jogos para a nova geração de consoles (que inclui o PlayStation 3) a partir de março de 2004.

- A Vivendi Universal cancelou o jogo de ação *The Lord of the Rings: Treasure of Isengard*, que estava em produção pela Surreal Software. O motivo alegado foi a má qualidade que o game vinha apresentando.

Heróicos heróis!

Vem aí novos games com personagens Marvel

A produtora Z-Axis divulgou em seu site que está trabalhando em dois novos jogos, um da série *Homem de Ferro* e outro com os *X-Men*.

Podemos citar os títulos *Dave Mirra's BMX Freestyle* e *Aggressive Inline* como duas referências recentes da empresa, que está à procura de engenheiros, artistas e animadores renomados para trabalhar nos novos projetos.

Até o fechamento desta edição, a Activision, que detém os direitos sobre essas franquias, não havia confirmado a notícia.



CLUBE DA LUTA

The King of Fighters ganha pacote especial!

Está pronto – e nas lojas gringas – o pacote especial da SNK NeoGeo que traz os títulos *The King of Fighters 2000* e *2001* para PlayStation 2. Além dos dois jogos originais com os modos *Survival*, *Movie* e uma opção especial com todos os finais, o comprador leva para casa cinco cards KOF – de uma coleção com 27 cartas. Segundo Ben Herman, presidente da SNK NeoGeo USA Consumer Corporation, o que motivou a confecção desse pacote foram as ótimas vendas do episódio anterior para o PlayStation 2.



Vozes do além



Ghost Recon: Jungle Storm aceitará comandos de voz

A Ubi Soft anunciou que o título Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm contará com a tecnologia ScanSoft de reconhecimento de voz. O sistema identificará os idiomas alemão, italiano, francês, espanhol e inglês (britânico e americano). A versão inglesa do game, por exemplo, aceitará mais de 160 comandos diferentes de voz para serem usados por jogadores via internet ou no Multiplayer. "Isso representará uma experiência excitante e trará um novo significado de interatividade aos jogadores. Jungle Storm é o primeiro de uma geração de games que proporcionarão um nível de entretenimento desconhecido dos jogadores", disse Vincent Greco, um dos produtores do jogo. A data de lançamento ainda não foi divulgada.



Os SENHORES da GUERRA

Game ressuscita generais japoneses



A Koei liberou as primeiras imagens da produção Sengoku Musou, uma seqüência de Dynasty Warriors que retratará a guerra civil japonesa. O game não será meramente um simulador da história: o jogador poderá alterar o curso dos acontecimentos, decidir quais missões cumprir e criar seus próprios desfechos. Ninjas, samurais e outros poderosos guerreiros terão farta presença no game. O lançamento está marcado para fevereiro no Japão e para março nos EUA (provavelmente com outro nome).



Superpoderoso!

Menino mais forte do mundo ganha vida no PS2

A revista japonesa Weekly Famitsu divulgou nota dizendo que o PlayStation 2 receberá um jogo baseado no anime Astro Boy, do saudoso Osamu Tezuka. A grande surpresa é que o game será desenvolvido pelo estúdio Sonic Team, da Sega. Anteriormente, notícias divulgaram que o desenvolvimento ficaria a cargo do estúdio Hitmaker (Virtual-On Marz e Initial D Special Stage). Apesar das poucas informações sobre a produção, o título está programado para março de 2004, no Japão.



www.gameworld.com.br
www.egmbrasil.com.br



EGM

COMANDO

COMANDO

COMANDO

Peça já ao seu jornaleiro

A maior edição de todos os tempos!

EGM#21

Mais de 100 páginas

Senhor dos Anéis

O Retorno do Rei

Fique por dentro da produção, dos segredos e bastidores do game que invadiu o mundo do cinema. Reviews para todos os consoles!

Os mistérios de Springfield para você detonar em Simpsons Hit and Run

Tudo sobre os maiores eventos do Japão, Coreia e EUA

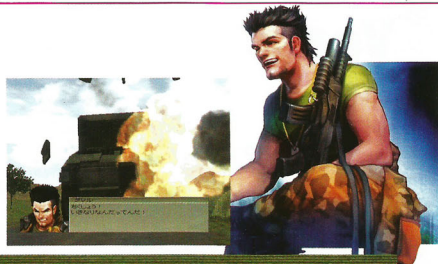
Promoções!

Compre já a sua EGM e saiba como ganhar uma avalanche de prêmios

FRONT MISSION 4 O melhor do combate entre mechs

Éis um jogo que não é exatamente um velho conhecido das massas, mas tem uma legião fiel de fãs. Depois de fazer sucesso no PSone (o primeiro FM foi relançado recentemente para o sistema, veja o Review nesta edição) a série chega ao quarto game, agora no PS2, o que significa altos visuais para acompanhar um ótimo game de estratégia.

O novo capítulo se situa exatamente entre os dois primeiros games – em 2096, seis anos após o incidente de Huffman Island e seis anos antes da revolta em Alorदेश – e traz dois personagens principais: Elza e Darryl, que podem ser controlados distintamente, forçando o jogador a jogar duas vezes para conhecer a história toda sob duas perspectivas – dos blocos econômicos da OCU e da USN. Darryl é um militar que sempre cumpriu seu dever com louvor, mas foi dispensado depois de uma treta feia com o superior. Elza é uma oficial francesa em crise de identidade por causa da necessidade de matar os outros para sobreviver. Para quem nunca ouviu falar dessa que é uma das mais populares franquias da Square Enix no Japão, FM coloca o jogador no controle de mechs gigantes, conhecidos como Wanzers, e depois é só parafuso que voa! Seu lançamento no Oriente está marcado para dezembro de 2003 e o game virá com um vídeo-bônus de Front Mission Online, a versão Multiplayer em rede do game, que promete deixar muita gente conectada durante bastante tempo.

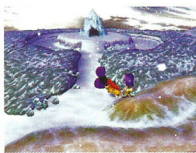


INFO	Front Mission 4	
	PRODUÇÃO	Square Enix
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Square Enix (PDD6)
	GÊNERO	RPG / Estratégia
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Dezembro de 2003, no Japão

DRAGON QUEST V RPG clássico ganha vida nova no PS2

O jogo original para Super Famicom vendeu quase três milhões de cópias quando foi lançado no Japão, em 1992. Seguindo a tradição de remakes da série e apostando na repetição do sucesso, a Square Enix está preparando uma versão atualizada para PS2.

A história do original se estendia por três gerações e introduziu diversas novidades no gênero RPG. No entanto, pouco se sabe sobre as novidades do remake, a não ser os gráficos poligonais, obviamente bem mais atraentes que os cabeçudos de uma década atrás. Pelo menos já se tem certeza de que a equipe que produziu o game original estará de volta para desenvolver DQV. O enredo e o design do jogo estão a cargo de Yuji Hori; Koichi Sugiyama é o responsável pela trilha sonora, enquanto o famoso Akira Toriyama cuida do design dos personagens. O estúdio Arte Piazza, que criou DQVII e o remake de DQIV (ambos para PSone), está desenvolvendo o game e colocou o aclamado Shintaro Majima na cadeira de diretor de arte. Com um time de peso como esse, não nos contentaremos com nada menos que uma obra prima! Não há previsão de lançamento para os EUA, mas no Japão o game tem data fixada para o começo do ano que vem – bem antes da verdadeira sequência, DQVIII.



INFO	Dragon Quest V	
	PRODUÇÃO	Square Enix
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Arte Piazza
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	1º trimestre de 2004, no Japão

SAKURA TAISEN V: EPISÓDIO 0

Série estratégica ganha game de ação

Ambientado na Nova York de 1927, o novo capítulo da saga Sakura Taisen (Sakura Wars, no Ocidente) é uma espécie de prólogo do verdadeiro STV, e muda o foco da série do RPG estratégico para um game de ação dramática. A cowgirl Gemini Sunrise é a heroína do jogo, contrastando com os outros títulos da saga, que traziam sempre um homem (Oogami) como personagem principal. Essa mudança traz uma dúvida: se a personagem controlada pelo jogador é uma mulher, como será possível desempenhar a principal função do game, que é paquerar as garotas? Gemini tem 16 anos e nasceu no Texas, terra do bang-bang. Ela se junta a um grupo de outras meninas desordeiras e usa uma arma pouco apropriada para o local: uma espada. Pelas imagens divulgadas, podemos ver que a guria é uma "vaqueira" das mais ajetaildinhãs. Será que não vai dar mesmo para passar um xaveco nela?



INFO	Sakura Taisen V: Episódio 0	
	PRODUÇÃO	Sega
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sega WOW / Red Entertainment
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	2004, no Japão

KAENA

Game e filme em CG é a nova aposta da Namco

A Namco está fazendo um grande mistério em torno deste novo título. Até agora, apenas dois trailers com o nome Kaena foram exibidos na última edição da TGS, que foram também para a internet (www.kaena.jp). O game é baseado no filme em CG, que estreia no Japão em março de 2004, e conta com as vozes de atrizes e atores hollywoodianos como Kirsten Dunst, Richard Harris e Angelica Houston. Um dos vídeos exibidos é feito de imagens do jogo misturadas com imagens do filme e, pelo pouco mostrado, parece que Kaena será um game de ação em terceira pessoa com perspectivas laterais e aéreas – um pouco parecido com Onimusha. O personagem principal está armado com uma espada e ataca criaturas que lembram sapos. Como em um jogo de luta (e alguns de outros gêneros), combos aparecem na tela enquanto a pancadaria rola solta.



INFO	Kaena	
	PRODUÇÃO	Namco
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Xilam Multimedia
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★
	LANÇAMENTO	segundo trimestre de 2004, no Japão

BUJINGAI

Artes marciais em alta

Já jogou Shinobi ou Otogi? Então, vai se sentir em casa com Bujingai. O combate do jogo é bem simples: apenas o botão de ataque é usado na maior parte do tempo, mas existem outros golpes como um ataque giratório que derruba os inimigos em volta, a habilidade de correr pelas paredes e planar longas distâncias depois de um salto. Também é possível se agarrar em postes e beiradas e subir em plataformas mais altas. As fases foram projetadas de maneira a ficarem ligadas umas às outras através de portas trancadas. É preciso derrotar todos os inimigos de uma área para destrancar a porta e passar à área seguinte, por isso, não é possível usar as habilidades acrobáticas que o herói possui para driblar os bandidos e escapar do corpo-a-corpo. O que mais chama a atenção em Bujingai são os ótimos gráficos. A animação é top de linha e o personagem principal tem a aparência e voz de um famoso astro pop japonês chamado Gackt. Ainda bem que também não deram o nome do moço a este jogo...



INFO	Bujingai	
	PRODUÇÃO	Taito
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Red Entertainment
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	Dez. 2003, no Japão

MAFIA

A doce vida do crime

"Uma oferta que você não pode recusar". Sempre desconfie de uma frase como essa, ainda mais quando dita por um capo da máfia. Este novo game politicamente incorreto retrata o submundo dos anos 30 – uma era em que a América perdeu sua inocência e "famílias" de criminosos dominaram os centros urbanos. Com uma perspectiva em terceira pessoa, você deve passar de um simplório (mas bem vestido) pau-mandado a um invejado e temido chefe, enquanto progredir por uma história complexa que abrange dúzias de missões e jornadas paralelas em uma enorme cidade que parece ter vida própria. São quase 20 quilômetros virtuais de cenários que recriam perfeitamente a Nova York da época! Só faltou chamarem o Al Capone e o Elliot Ness...

Assuma o papel de matorador de aluguel, assassino, piloto de fuga e muito mais em sua luta por respeito, dinheiro e poder dentro da família Salieri. Vista seu melhor terno italiano, entre em seu Cadillac e pau na máquina!



PlayStation 2	INFO	Mafia	
	PRODUÇÃO	Gathering	
	DESENVOLVIMENTO	Illusion Softworks	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★★	
	LANÇAMENTO	Jan. de 2004, EUA	

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Cooperação é o nome do jogo!

Um game que sempre foi destinado a apenas um jogador chega a seu quarto capítulo (o primeiro para PS2) e traz uma grande novidade: Multiplayer Online! Os jogadores podem completar o game jogando sozinhos, mas também é possível juntar mais três amigos e jogar cooperativamente. As vantagens desse tipo de jogatina são várias, como atrair a atenção do inimigo enquanto você se infiltra sorrateiramente por alguma passagem estreita e fornecer fogo de cobertura. Mas talvez a mais importante dessas vantagens seja a possibilidade de abrir novos caminhos. Em uma fase que se passa no metrô, por exemplo, existe uma composição em que é impossível subir se você estiver jogando sozinho. Se um companheiro estiver por perto, é só um de vocês se agachar para que o outro suba nas costas do primeiro e dê um impulso para subir. Lá em cima, é só estender a mão para que aquele que está embaixo também suba. Com esses novos truques, parece que este será o melhor Syphon Filter de todos!



PlayStation 2	INFO	Syphon Filter: The Omega Strain	
	PRODUÇÃO	SCEA	
	DESENVOLVIMENTO	Sony Bend	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	Janeiro de 2004, nos EUA	

CY GIRLS

Bem-vindo ao mundo virtual

A história deste game se passa algumas décadas à frente no futuro, quando a população mundial atinge níveis críticos. Para resolver problemas como superpopulação e desemprego, o governo resolve criar um mundo cibernético baseado no mundo real. Parece familiar? Acertou! A ideia central de Matrix ainda vai inspirar muita coisa... O jogador pode escolher entre Ice ou Aska, duas "Garotas Cy" que possuem uma interface física para se conectarem a um computador, permitindo a entrada nesse mundo cibernético. No decorrer do jogo, várias serão as vezes em que será preciso alternar entre os mundos. No real, usa-se uma grande variedade de armas para dar cabo dos inimigos. Já no cibernético, essas armas não podem ser carregadas e o jogador deve confiar em suas técnicas de artes marciais para sobreviver.



PlayStation 2	INFO	Cy Girls	
	PRODUÇÃO	Konami	
	DESENVOLVIMENTO	KCEJ	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	Fevereiro de 2004, nos EUA	

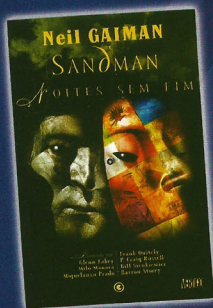
SEVEN SAMURAI 20XX Clássico do cinema japonês renovado

Quem manja mesmo de cinema, conhece o cineasta Akira Kurosawa. E quem manja de Kurosawa, já assistiu a Os Sete Samurais. O grande clássico japonês está virando game através da Sammy, mas, se você espera uma recriação fiel do arrastado filme preto-e-branco, pode se preparar para muita ação em cenários bem coloridos... e futuristas! A jogabilidade lembra bastante um misto de Shinobi e Dynasty Warriors, com o uso de várias técnicas para a picotação de hordas e hordas de inimigos, e serve para mostrar que os criadores deram o passo certo ao reinventar a obra prima de Kurosawa. Visualmente, o game impressiona: os modelos dos personagens estão de acordo com o alto padrão da atualidade, trazem cabelos esvoaçantes e dublagens perfeitas. Alguns combates começam com apenas uma espada, mas, através do sistema de combos é possível sacar outra lâmina quando o medidor de força chega ao máximo. Os golpes usam todos os ângulos possíveis de câmera e os movimentos de defesa permitem que o personagem rebata golpes inimigos vindos de trás sem precisar se virar. Novas técnicas são aprendidas através da experiência e, nos encontros com os sete samurais do título, as manhas mais nervosas são transpostas para o seu arsenal.



INFO	Seven Samurai 20XX	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Sammy Studios
	DESENVOLVIMENTO	Dimps
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Fevereiro de 2004, nos EUA

OS MELHORES LIVROS DE FANTASIA perto de você



SANDMAN: NOITES SEM FIM de Neil Gaiman

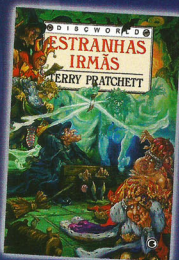
NOITES SEM FIM é o retorno do mago Neil Gaiman ao universo de Sandman, o mestre dos sonhos. Uma obra-prima que entrou na lista dos mais vendidos do *New York Times*. Para quem adora magia, fantasia e quadrinhos. Agora no Brasil em edição de luxo!

LEIA TAMBÉM DE NEIL GAIMAN:
Sandman: Os Caçadores de Sonhos, Sandman: O Livro dos Sonhos vol. 1 e 2, Stardust: A Faixa de Arlequim e Deuses Americanos.

ESTRANHAS IRMÃS de Terry Pratchett

Esilite o escritor preferido da Inglaterra, Terry Pratchett agora estoura no Brasil. Seus livros unem magia e muito humor em aventuras que se passam no universo Discworld, um mundo onde tudo é possível. Em *Estranhas Irmãs*, um trio de irmãs bruxas se envolve em encrencas e absurdos... Para fãs de Harry Potter, Tolkien e para quem gosta de boas gargalhadas.

LEIA TAMBÉM DE TERRY PRATCHETT:
A Cor da Magia, A Via Fantástica, Distingo Iguais, Rituais Iguais, O Aprendiz de Morte e O Ottavo Mago



À venda nas livrarias e nas melhores bancas do Brasil

Também pelo site www.lojaconrad.com.br - Visite e conheça nossas promoções e novidades em games e DVD



Manhunt

Por Fabio Michelin

O game mais grotesco que você já viu

Manhunt acabou de confirmar minhas suspeitas: com certeza, o pessoal da Rockstar é um bando de psicopatas insanos. É difícil acreditar que um game como Manhunt foi concebido por uma mente normal – é doentio demais para isso. Este game vai mexer profundamente com você, e o chocará várias vezes durante suas 30 horas de terror e carnificina. Se você pensava que bater em velhinhas com porretes e atirar e prostitutas fosse violento, Manhunt irá mudar seus conceitos – isso não passa de brincadeira de criança. É bom lembrar que, se você tem menos de 18 anos, estômago fraco ou problemas cardíacos, por favor, passe longe deste título.

Manhunt é um misto de ação e estratégia no estilo MGS. Você tem que se esgueirar pelos cenários e chegar por trás dos inimigos sem ser percebido – porém, aqui, o objetivo é executá-los com finalizações superviolentas. Há três tipos delas: a mais fraquinha (nível 1), a média (nível 2) e aquela que fará até o açougueiro do seu bairro perder o apetite (nível 3). Mas em meio a tantas coisas horríveis, há um sistema de jogo muito bem montado e sólido e um som incrível, um dos melhores já feitos para o console, com dublagens perfeitas e músicas horrorizantes. Os gráficos também são bons, mas nada excepcional, apenas cumprem seu papel. Os personagens são bem simples e as texturas são em baixa resolução, como em GTA. Os cenários, porém, são bem feitos, possuem mais detalhes e texturas de melhor qualidade.

Os gráficos abaixo da média não impediram o pessoal da Rockstar de dar um clima único ao game. Manhunt se passa em uma cidade cenográfica construída por um sádico ex-diretor de filmes que tem uma clientela de gosto duvidoso. Você é James Earl Cash, um condenado à morte que foi "salvo" pelo diretor e, agora, deve sobreviver às gangues de Carcer City como o ator principal. Porém, nada aqui é fictício – tudo rola na real, sem efeitos especiais ou dublês.

Se você gostou de GTA e fica jogando apenas para aprontar a maior zona no trânsito, atropelar pessoas, matar inocentes e fugir da polícia, este game é a sua cara.

INFO

Manhunt		PS2
NOTA	7.0	
PRODUÇÃO	Rockstar Games	
DESENVOLVIMENTO	Rockstar North	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	

Coisas para se fazer em Carcer City quando você não está morto

Ao chegar à macabra cidade cenográfica, Cash não faz ideia do que está acontecendo... e nem você. Por isso, preparamos um guia de sobrevivência para você não fazer feio na frente das câmeras – literalmente. Mãos à obra.

Melhorando o seu desempenho

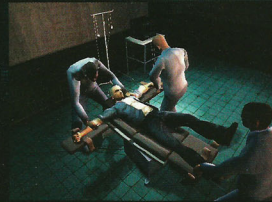
A grande sacada do game é a pontuação que você recebe em cada fase. Ela pode variar de uma a cinco estrelas, e isso depende de várias condições que devem ser cumpridas em cada missão, aqui vão elas:

Só para quem é hardcore

Há duas no game: Fetish, que é a normal, e Hardcore, a mais difícil. Como você vai notar, não há Easy ou dificuldade mais fácil. Talvez isso tenha sido um modo de os programadores mostrarem que o game é voltado para o público adulto, e que crianças não devem jogá-lo. Se bem que nem precisavam dizer isso, afinal, só a violência já daria o recado.

A principal diferença entre as dificuldades é a ausência ou presença do radar. Pode até parecer pouco, mas faz uma diferença gigantesca. Com ele, você pode ver a posição dos inimigos na tela, como acontece em MGS. Já sem o radar, o negócio fica bem mais complicado, e sua estratégia deve ser mais elaborada.

Mas o modo Hardcore tem suas recompensas.



A cada fase terminada, por exemplo, o game dá uma estrela extra ao seu ranking – ou seja, só por jogar nessa dificuldade, você já tem uma estrela garantida por fase.

Uma boa tática quando se joga no modo mais difícil é a olhadinha. Para realizar essa manha, encoste na parede e use o direcional para esquerda ou direita para olhar pelos cantos e ver a localização dos inimigos. Leva mais tempo, mas é uma ótima maneira de não ter surpresas desagradáveis.

Tempo é dinheiro

Outro fator crucial para se obter um bom ranking é a velocidade com que você passa pelos cenários. Por isso, tome cuidado: de nada adianta sair correndo feito louco pela cidade e chamar a atenção de todos se você falhar. Tente sempre correr apenas onde não há inimigos. Assim, os sons de seus passos não chamarão a atenção dos caras.

Outra dica boa é pausar o game quando você estiver planejando um movimento ou analisando um local. Assim o tempo também pára e você não desperdiça nada.

Mais uma manha que pode salvar um tempo precioso: em vez de continuar quando você falhar em uma missão, volte e carregue o seu último Save. Com isso, você volta o relógio e evita a contagem de um tempo que você gastou em vão, na tentativa frustrada de passar a fase.

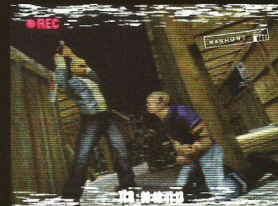
Estilo é tudo

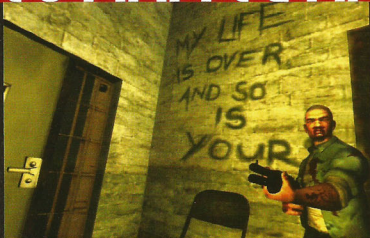
O último fator que concede uma boa qualificação é o estilo que você tem na hora de executar os inimigos. Isso é bem simples: quanto mais legal (leia-se sangrenta) for sua execução, maior será sua pontuação.



Para fazer uma execução, você primeiro deve chegar sorrateiramente por trás do inimigo. A uma certa distância aparecerá uma sinalização no inimigo, indicando que você está no espaço ideal para realizar a execução. Esse é o momento: segure o botão **X** ou **□**, e o serviço será feito. Mas você deve ter cautela e calcular exatamente o tempo que seu alvo permanece naquela posição. Tente chegar atrás quando ele tiver acabado de se virar, assim você terá mais tempo.

Há três tipos de execução: a de nível 1, que é simples e não dá muitos pontos, a de nível 2, que pontua melhor, e a de nível 3, que dá o máximo de pontos. Para executar cada uma delas, você deve segurar os botões por um tempo pré-determinado. Confira:





Segundo passo

Tome cuidado onde você pisa. Certos tipos de chão causam mais barulho que outros. Evite pisar em poças d'água ou em estilhaços de vidro – isso aumenta muito as chances de inimigos perceberem a sua presença.

Terceiro passo

Sempre procure os inimigos mais isolados para realizar execuções de níveis 2 e 3. Dessa maneira, o risco de ser visto é menor. Se fizer isso em lugares onde há muitos inimigos, as chances de algum inimigo chegar antes da execução serão grandes. Se isso ocorrer, você deverá enfrentar não apenas sua vítima, mas também outros inimigos que o viram – tudo de uma vez. Além disso causar maiores dificuldades, você ainda perderá a chance de matar os outros com execuções e deixará de ganhar pontos, o que significa um ranking baixo.

Fases-bônus

Se você seguir este guia e obter sempre um bom ranking em cada fase, ainda poderá abrir novos estágios para se divertir. Você pode habilitar-los da seguinte maneira: se conseguir realizar boas pontuações nas cinco primeiras fases, abrirá a primeira fase-bônus; a segunda se abre conseguindo boas pontuações nas próximas cinco fases, e assim por diante. Nesse bônus, os objetivos vão desde matar o maior número de inimigos em um determinado tempo, até não ser visto nenhuma vez durante todo um cenário.

Códigos

Esses códigos só podem ser usados depois que você terminar determinadas fases com um certo ranking. Confira:

Regenerate (sua energia volta aos poucos): aperte R2, →, ●, R2, L2, ↓, ● e ← no menu principal. Complete as fases Fueled By Hate e Grounds For Assault para habilitar este código.

Fully Equipped (vários equipamentos): aperte R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ● e ↑ no menu principal. Complete as fases Drunk Driving e Graveyard Shift para habilitar este código.

Super Punch (soco bem mais forte): aperte L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ● e R1 no menu principal. Complete as fases Mouth of Madness e Doing Time



para habilitar este código.
Runner (maior velocidade): aperte R2, R2, L1, R2, ←, →, ● e → no menu principal. Complete as fases Born Again e Doorway Into Hell para habilitar este código.

Silence (não fazer barulho): aperte R1, L1, R1, L1, →, ←, ● e ← no menu principal. Complete as fases Road To Ruin e White Trash para habilitar este código.

Helium Hunters (inimigos com vozes finas): aperte R1, R1, ▲, ●, L2, L1 e ↓ no menu principal. Complete as fases Strapped for Cash e View of Innocence para habilitar este código.

Invisibility (invisibilidade): aperte ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ● e ↑ no menu principal. Complete as fases Trained To Kill e Border Patrol para habilitar este código.
Monkey Skin (roupa de macaco): aperte ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ● e ↓ no menu principal. Complete as fases Press Coverage e Wrong Side of the Tracks para habilitar este código.

Piggy Skin (roupa de porco): aperte ↑, ↓, ●, ←, R1, R2, L1 e L1 no menu principal. Complete as fases Key Personnel e Deliverance para habilitar este código.
Rabbit Skin (roupa de coelho): aperte ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■ e L1 no menu principal. Complete as fases Kill the Rabbit e Divided They Fall para habilitar este código.



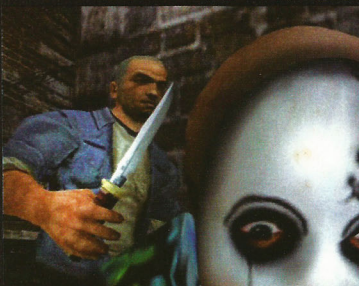
Execução de nível 1: segure o botão por pouco tempo e solte. Mesmo resultando em poucos pontos, é melhor que vencer o inimigo em uma luta. Execução de nível 2: segure o botão por mais tempo. O indicador passará de branco para amarelo, e então, você poderá soltar o botão para executar. Execução de nível 3: é a maior, mais sangrenta e mais demorada execução. Para fazê-la, segure o botão até que o indicador fique vermelho, então, solte-o para ganhar muitos pontos. Tome cuidado na hora de fazer essas execuções, elas demoram um pouco para carregar e é possível que seu inimigo se virar antes da hora. Se você perceber que seu alvo está começando a se virar, solte o botão e faça outra execução – caso contrário, você será obrigado a enfrentá-lo e, assim, obter uma pontuação menor que a da execução de nível 1.

Dicas para ficar vivo

Como Manhunt é, basicamente, um game de espionagem controverso, você passará a maior parte do tempo se escondendo, esgueirando, rastejando e fugindo. Mas, para ser um assassino psicopata competente, você deverá seguir alguns passos fundamentais, que o ajudarão a completar seus objetivos com sucesso e garantir sua sobrevivência com um bom ranking no final das missões.

Primeiro passo

Não corra pelos cenários a toda hora. Olhe no seu radar e veja se há algum inimigo muito perto, ele pode ouvir seus passos e estragar tudo. Quando isso ocorrer, tente andar silenciosamente e procure por ângulos de visão que permitam que você veja os inimigos e, ao mesmo tempo, bloqueiem a visão deles.





Tony Hawk's Underground

O melhor! Por cinco vezes consecutivas

Por Rodrigo Guerra

Entra ano, sai ano, tem um novo Tony Hawk's que detona. Para variar, Underground pode ser considerado o melhor game da série. Quem poderia imaginar que esta franquia iria revolucionar o gênero por cinco vezes? Pois é, tudo o que ficou faltando nos games anteriores está aqui: história, intriga e tudo o que um skatista amador precisa fazer para se tornar Pro. Você começa o jogo como um novato que sonha com a fama. Para isso, conta com a ajuda (e as maldades) de seu amigo (?) Eric. Juntos vocês viajam por locais turísticos dos EUA, Canadá e Moscou, conhecem os maiores do skate profissional e, é claro, fazem muitas manobras.

Em todos os aspectos, THUG supera seus predecessores. É bonito, desafiador e vicante. Em alguns momentos, você fica maravilhado e se pergunta: "como não pensaram nisso antes?". Você pode descer do skate e ir para onde quiser, em busca de melhores lugares para fazer manobras. Quem nunca passou raiva tentando alcançar um local "impossível"? Isso foi resolvido com essa nova liberdade. Subir em prédios, pular cercas, pendurar-se em fios e muito mais é uma questão de comandos simples. A sua imaginação é o limite para as manobras. Tem uma calçada ali? Tá vendo aquele fio de eletricidade lá em cima? Tudo o que você vê pode fazer parte de um combo.

Os objetivos são os mais variados. Em alguns, você deve apenas fazer poucas manobras; em outros, o lance é subir escadas ou telhados para pegar itens e entregá-los. Mas, definitivamente, as missões com carros são as mais inovadoras. Nelas, você tem que passar em lugares e pegar pessoas, assim como em Crazy Taxi.

A dificuldade aumenta gradativamente, e as manobras que acumulam mais pontos são as feitas em combos.



Grinds e Manuals são as manobras mais constantes, portanto, é indispensável praticar para manter a barra de equilíbrio sempre perto do centro. Prepare seus dedos (os meus já estão doendo demais) e reserve muito, mas muito tempo para curtir THUG do início ao fim.

Este é um game obrigatório para a sua coleção. Se já era um dos melhores do PS2, imagine agora com toda a originalidade dos novos elementos. É sk8 na veia, rapá!

INFO

Tony Hawk's Underground

NOTA	9,5
PRODUÇÃO	Activision
DESENVOLVIMENTO	Neversoft
GÊNERO	esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 8 (Online)



Torne-se o novo rei do skate

Manter os atributos o mais elevados possível é uma tarefa árdua, mas isso ajuda em suas manobras e ainda dá aquela força para chegar a um lugar de difícil acesso. Sempre que você alcançar um objetivo para elevar seus atributos, não tropece ou caia, ou terá que fazer tudo novamente. Conforme o seu progresso, o nível de habilidade vai melhorando (começa em Default, vai para Amateur e finaliza em Pro). Quando você chegar ao nível Pro, seus atributos devem ser elevados ao máximo. Confira nosso guia para se tornar um skatista com características de profissional.



durante um determinado tempo. Veja a seguir:

Caveman 2 Times in One Combo (Default)

Caveman é a manobra na qual você começa com o skate na mão e sobe nele para começar ou continuar um combo. Para fazer este combo é fácil: saia do skate, chegue perto de um corrimão, pule e faça um Grind. Então, pule e saia do skate. Antes que o tempo termine, pule e faça outro Grind.

Caveman 3 Times in One Combo (Default)

Para fazer este combo, saia do skate chegue perto de um corrimão, pule e faça um Grind. Pule e saia do skate. Antes que o tempo termine, pule e faça outro Grind. Caia no chão e faça um Manual. Pule, tire o skate novamente e termine com um Manual ou um Grind.

Caveman 4 Times in One Combo (Default)

Saia do skate, chegue perto de um corrimão, pule e faça um Grind. Pule e saia do skate. Antes que o tempo termine, pule e faça outro Grind. Caia no chão e faça um Manual. Pule, tire o skate novamente, ligue com um Manual, saia pela quarta vez e termine com mais um Grind.

Wallplant 2 Times in One Combo (Amateur)

Vá para um local onde tenha duas paredes próximas. Chegue perto de uma delas e aperte ↓ + X para fazer um Wallplant. Ligue com um Manual e equilibre-se até

Air

Este atributo ajuda a dar grandes saltos. Quanto mais alto o seu personagem pular, mais manobras ele pode fazer. Este é um pré-requisito para aumentar os atributos de suas manobras.



Air Transfer 20, 30 e 40 Feet

São manobras de transferência: de Half para Grind, de Grind elevado para outro Grind ou, ainda, de Half para Half.

O melhor local para fazer o Air Transfer 20 Feet fica em New Jersey, nos Halfs do parque. Vá até lá e perceba que acima deles existe um fio de eletricidade.

Os Air Transfers de 30 e 40 Feet também ficam em Jersey, próximos ao láxão entre duas casas. Para ajudá-lo, vá até View Goals no menu e clique em Impress Joey. Conclua esse objetivo e você eleva duas estatísticas de uma só vez.



O último Air Transfer você consegue fazer facilmente em Slam City Jam, onde existem vários pontos de transferência.

Land a 5,000 Point Trick

Este é o mais fácil. Você pode fazer em qualquer estágio, desde que tenha chegado ao nível Amateur. Faça uma manobra 540 Bemanía, então um Kickflip e aterrisse em um Revert para aumentar o seu atributo.

Land a 10,000 Point Air

Este já é um pouco mais difícil. Vá para um Half, pule com um Boneless, emende uma manobra Flamingo duas vezes e aterrisse em um Revert.



Land a 20,000 Point Air

Chegue em um Half, pule com um Boneless, faça um Mc Twist, combine com um Flamingo e, em seguida, ligue com Kickflip (este último é só para aumentar o nível multiplicador). Finalize o combo com um Revert.

Lip

Lips, nos termos do jogo, são manobras em que você aperta o botão ▲ na borda do Half e se equilibra fazendo uma manobra parada. Para aumentar esse atributo, você deve manter o equilíbrio

Hold a Liptrick For 2 Seconds (Default)

Segure a manobra durante dois segundos.

Hold a Liptrick For 3 Seconds (Default)

Segure a manobra durante três segundos.

Hold a Liptrick For 4 Seconds (Default)

Segure a manobra durante quatro segundos.

Hold a Liptrick For 5 Seconds (Amateur)

Segure a manobra durante cinco segundos.

Hold a Liptrick For 6 Seconds (Amateur)

Segure a manobra durante seis segundos.

Hold a Liptrick For 7 Seconds (Pro)

Segure a manobra durante sete segundos.

Hold a Liptrick For 8 Seconds (Pro)

Segure a manobra durante oito segundos.

Run

Para dar pulos mais altos, você deve ter uma boa velocidade. Quanto mais rápido, melhor.



chegar perto da segunda parede. Quando estiver bem próximo, pule na parede e faça outro Wallplant.

Air 20 Feet High (Amateur)

Você terá que dar um salto em um Half sem fazer uma transferência. Basta chegar e pular o mais alto que conseguir. Para isso, encha a sua barra de Special e, quando chegar bem perto da borda do Half, faça um Boneless em linha reta. Aterrissse sem cair e sem fazer qualquer manobra.

Air 40 Feet High (Pro)

Volte para o Hawaii e suba no prédio mais alto (aquele em que você aprende o Mc Twist). Chegue



perto da borda, vire para trás (fique de frente para o Quarterpipe), vá até lá com toda a velocidade e, quando chegar bem próximo à borda, faça um Boneless. Quando estiver voltando para o outro lado, pule com um Boneless e faça um Acid Drop.



Air 60 Feet High (Pro)

Vá para o Hawaii e suba no prédio mais alto ("aquele"). Faça o mesmo com o Quarterpipe: vá com toda a velocidade e, quando chegar perto da borda, faça um Boneless. Quando estiver voltando, pule para o prédio da frente. Encha sua barra de Special e, quando estiver de frente para o prédio de onde você veio, pule com Boneless e faça um Acid Drop.



Flip

Com este atributo, suas manobras com o botão ■ serão mais rápidas e terão um grande fator multiplicativo, facilitando na hora de aumentar outros atributos com manobras de vários pontos.

Do 3 Fliptricks in One Combo (Default)

Existem várias maneiras de fazer este atributo aumentar. A mais fácil é fazer um Grind, pular, dar um Kickflip, voltar para o Grind, pular com mais um Kickflip, cair em um Manual e pular com outro Kickflip.



Do 4 Fliptricks in One Combo (Default)

Vá para um Half e comece fazendo um combo com dois Kickflips ou dois Hellflips. Ligue com um Revert e, em seguida, com um Manual. Pule, faça um Kickflip e caia fazendo outro Manual. Pule e termine com outro Kickflip.

Double Kickflip 2 Times in One Combo (Default)

Em Jersey, você encontra uma rua que fica de frente para um Quarterpipe. Como ela é uma descida, você vai pegar embalo para realizar esta tarefa. Quando chegar bem na borda do Quarter, pule e faça dois Double Kickflips.

Triple Kickflip 2 Times in One Combo (Amateur)

Em Tampa, suba no telhado do galpão. Lá em cima, haverá uma rampa. Pegue velocidade, use-a para dar um salto mais alto e, assim que pular, faça a manobra Triple Kickflip duas vezes.

Do 5 Fliptricks in One Combo (Amateur)

Aproveite que você está em Tampa e volte para o telhado do galpão. Vá até lá e encha sua barra de Special. Dê um salto da ponta da rampa, faça um Kickflip, em seguida um Hellflip, junto com outro Kickflip e, se sentir segurança, faça mais um Hellflip, senão, caia fazendo um Manual e, em seguida, pule e faça um Kickflip. Você deve estar de frente com uma cerca nesse momento. Agora pule com o botão de Grind apertado, pule novamente e faça um Kickflip.



Do 8 Fliptricks in One Combo (Pro)

Você terá que fazer oito Fliptricks em um único combo! Mas agora que você está no nível profissional, já deve manjar tudo de combinar Grinds, Manuals e Flips. Nos cenários avançados (Moscow e Vancouver), os pedestres e carros podem atrapalhar, portanto, siga para os cenários anteriores, onde é mais fácil combinar Grinds e Fliptricks. Uma boa pedida é Slam City, que tem os melhores pontos de manobras de todo o game. Além de ter corrimãos a valer, tem outra grande vantagem: ninguém vai atrapalhar você em seus combos.

Do 10 Fliptricks in One Combo (Pro)

Como acima, só que você terá que fazer dez Fliptricks em um único combo.





Rail

Você sabe por que é tão difícil manter-se muito tempo em um Grind? Porque sua personagem precisa de treino para ter mais controle na barra de equilíbrio. Treine, mas treine muito para aumentar esse atributo. Vai depender apenas da sua habilidade.

Grind for 5 Seconds e 10 Seconds (Default)

Você deve manter o equilíbrio em um Grind durante cinco segundos – e não vale fazer combos, tem que ser em uma única manobra. Não se desespere, pois é fácil. Em Jersey, você pode ir para o playground e, na cerca, pode subir dois níveis desse atributo de uma só vez.



Grind for 15 Seconds (Default)

Ainda em Jersey, no terceiro capítulo, você tem que cumprir uma missão chamada Get Access to the Train Station. Esse é um ótimo lugar para você melhorar seu atributo. Basta se equilibrar e não deixar sua personagem cair.

Grind for 20 Seconds (Pro)

Em Tampa, perto do playground, você encontra algumas "ilhas" que dividem a rua. Esse é o local ideal para você elevar seu atributo.

50-50 3 Times in One Combo

Já que você está em Tampa, há uma missão chamada The Skateboarding Bandit – o local ideal para elevar seu atributo e concluir este objetivo ao mesmo tempo. Assim que obter o controle do personagem, vá para o corrimão da direita e faça um Grind com o direcional apontado para a esquerda ou para a direita, mantenha o Grind pressionado. Assim que pegar as duas notas, NÃO PULE. Caia no terraço fazendo um Manual, controle o personagem para a esquerda e faça um Grind (com o direcional para a esquerda é mais fácil) na borda do terraço. No final, pule e prepare-se para dar o terceiro Grind 50-50 no caixote.



Para concluir esta missão, aqui vai uma dica: pule no próximo caixote e faça mais um Grind, então pule e saia do skate. Corra até o Quarterpipe no final da rua e pule para pegar a última nota.

Nosegrind 3 Times in One Combo (Pro)

Ainda em Tampa, vá para a rua em frente ao Black Hole Club. No meio da rua há quatro muretas: é só você vir de frente e segurar ↑ + Grind.

Crooked Grind 3 Times in One Combo (Pro)

Fica no mesmo ponto em que você fez os três Nosegrinds, mas agora você deve segurar ↗ + Grind. Não se esqueça de soltar o direcional no último muro ou você vai cair.

Spin

Qualquer boa manobra que se preze precisa de uma rodadinha para um pouco mais de emoção. Os combos com Spin, no mínimo, dobram os pontos para cada volta completa. Só para ter uma ideia, um Kickflip normal vale 200 pontos. Um 540 Kickflip vale 1.200 pontos na primeira vez que você o realizar. Para fazer um Spin, basta segurar L1 ou R1 enquanto está no ar.

Land a 540 Grab or Fliptrick in a Halfpipe (Default)

Este é o mais fácil de executar. Vá para qualquer Half, pegue certa velocidade e faça alguma manobra enquanto dá um Spin de uma volta e meia no ar.



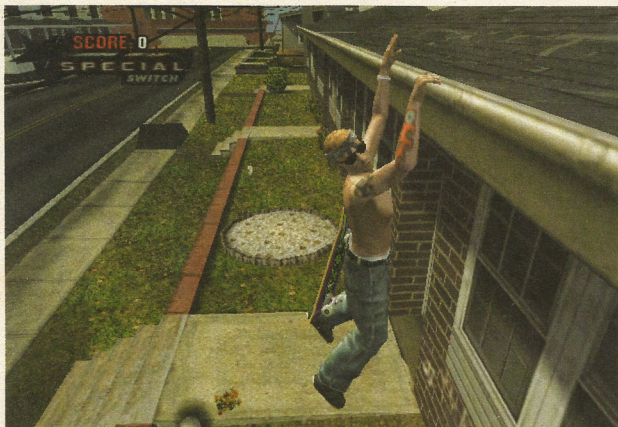
Land a 720 Grab or Fliptrick in a Halfpipe (Default)

Em Jersey, vá até os Halfs que ficam no beco perto do lixo e faça uma transição para o telhado da casa. Depois, volte e faça um Acid Drop para ganhar muita velocidade. Quando chegar ao outro lado do Half, faça uma manobra girando duas vezes. Se conseguir girar mais meia volta, você consegue eliminar o próximo objetivo também.

Land a 900 Grab or Fliptrick in a Halfpipe (Default)

Caso não tenha conseguido fazer este objetivo junto com o





anterior, você pode pegar uma carona em um carro na rua para ganhar bastante velocidade. Vá para o mesmo local em que você fez o objetivo anterior. Com esse embalo você consegue fazer até uma manobra de 1080° (três giros no ar), mas duas vezes e meia bastam.



Do 3 Grabs in One Combo (Amateur)

Este é fácil, basta segurar no skate três vezes em qualquer Halfpipe. Faça o seguinte: quando estiver bem no canto do Half, pule e aperte $\uparrow + \bullet$, $\downarrow + \bullet$ e novamente $\uparrow + \bullet$.

Do 4 Grabs in One Combo (Amateur)

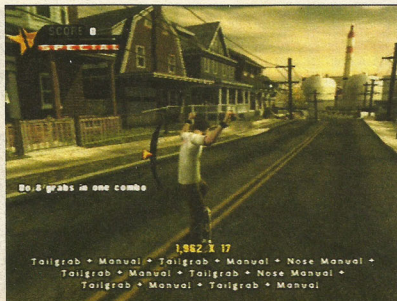
Segure o skate quatro vezes em qualquer Halfpipe. Faça o seguinte: quando estiver bem no canto do Half, pule com um No Comply e aperte $\downarrow + \bullet$, $\uparrow + \bullet$, $\downarrow + \bullet$ e novamente $\uparrow + \bullet$.

Do 6 Grabs in One Combo (Pro)

Vá para o Hawaii e suba no maior prédio. Lá no alto, corra para a direção do Quarterpipe para pegar mais velocidade. Quando voltar, espere chegar até o canto, pule e faça duas manobras com o círculo. Caia fazendo um Manual e prepare-se para saltar quando estiver chegando ao canto do prédio. Pule e faça um Acid Drop ao mesmo tempo em que faz quatro manobras de Grab antes de aterrissar.

Do 8 Grabs in One Combo (Pro)

Ainda no Hawaii e no alto do maior prédio, carregue sua barra de Special e, então, corra para a direção do Quarterpipe para pegar mais velocidade. Quando voltar, espere chegar até o canto, pule fazendo um Acid Drop e faça quatro manobras com o círculo. Caia em um Revert e faça um Manual logo em seguida. Continue indo em frente até chegar ao Quarterpipe do outro lado da rua, pule com um Boneless e faça mais quatro manobras com Grab para terminar esses upgrades.



Ollie

Ollie é o pulo que você faz com o skate. Quanto mais alto for o seu valor nesse atributo, mais altos serão seus pulos. Esse é um dos principais atributos do seu personagem. Ele é necessário para que os demais se elevem conforme você avança no game.



Ollie 10 Feet (Default)

Você tem que pular de cima de uma casa.

Ollie 15 Feet (Default)

Você tem que pular de cima de um sobrado.

Ollie 20 Feet (Default)

Em Jersey, chegue ao telhado da casa que fica em frente ao Halfpipe perto do lixão.

Lá, fique bem perto da quina. Pule com um No Comply para realizar esta missão.



Ollie 10 Feet up (Amateur)

Pule para cima de uma casa. Pode usar qualquer Half para ajudar.

Ollie 20 Feet up (Amateur)

Você tem que subir em um sobrado com um pulo. O melhor lugar para fazer isso é em Tampa ou Jersey.

Ollie 10 Feet Down (Pro)

Em Moscow você encontra um cano que vai até o sino. Faça um Grind e pule para baixo (sem fazer qualquer manobra).

Ollie 20 Feet Down (Pro)

No Hawaii, suba no prédio mais alto e pule lá de cima sem fazer qualquer manobra.

Speed

Para aumentar este atributo você tem que fazer muitos combos de alta pontuação. Para fazer um combo, velocidade é tão necessária quanto uma boa altura. Quanto mais rápido você correr, mais alto será o seu salto e mais tempo você terá para fazer combos com manobras aéreas, Grinds e Manuals. Deu para perceber a importância da velocidade?

Mas isso tem um lado negativo. Quando você está sobre o skate a toda velocidade, estranha o controle e deseja nunca ter elevado este atributo. Mas lembre-se: você pode sair do skate para mudar a direção de onde está indo.



Land a 10,000 Point Combo (Default)

Vamos começar a fazer manobras fáceis. Primeiro, aprenda a manobra Flamingo. Depois, em Jersey, vá para o playground. Lá, encha sua barra de Special e faça duas vezes essa manobra. Aterrisse em um Revert, prepare-se para pular novamente e faça um Kickflip. Aterrisse sem cair para que os pontos sejam computados.



Land a 20,000 Point Combo (Default)

Ainda no playground, chegue ao Quarterpipe, faça uma transferência para a piscina e, durante a transferência, faça dois Flamingos. Aterrisse em um Revert e, em seguida, faça um

Manual. Chegue até a borda da piscina e faça um Grind. Pule para fora da piscina com um Boneless e faça um Kickflip para completar esta tarefa.

Land a 30,000 Point Combo (Default)

Em Jersey, chegue ao telhado da casa que fica em frente ao Halfpipe perto do lixão. Esse telhado é um bom Half. Encha a barra de Special e faça dois Flamingos enquanto faz um Transfer para o Half lá embaixo. Ligue com um Manual e faça o comando: ← + ▣. Mantenha o equilíbrio até chegar ao corrimão que fica ao lado da casa, faça um Grind e pule com um Kickflip, terminando com um Manual. Se você quiser pular as etapas anteriores, basta fazer esse combo logo de cara.



Land a 40,000 e 50,000 Point Combo (Amateur)

Depois de aprender o Moonwalk, você terá mais uma manobra que dá muitos pontos. Vá até o local onde você aprendeu a fazer esse truque, encha a sua barra de Special e faça o Flamingo duas vezes. Aterrisse com um Revert e ligue com Manual. Dirija-se para os caixotes, faça o Moonwalk, pule para o próximo caixote, repita o Moonwalk e pule no chão.

Land a 100,000 Point Combo (Pro)

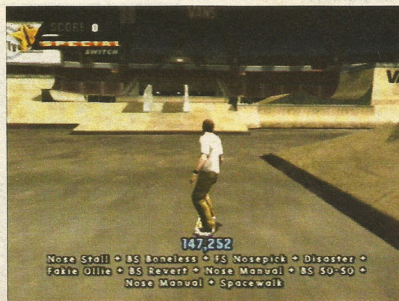
Volte para Slam City. Lá você terá muito o que fazer. Tente ligar muitos combos (de 6 a 10) para ter mais chances de fazer esse atributo se elevar.



Land a 250,000 Point Combo (Pro)

Vamos tentar fazer o melhor combo possível. Ainda em Slam City (sim, esse é o melhor lugar para fazer combos), fique de frente para o local onde você fez a última etapa do campeonato. Com a barra de Special cheia, pule no corrimão e faça o Moonwalk. No final dele, pule na parede do Quarterpipe, faça um Wallplant, volte para o corrimão e ligue com outro Moonwalk. Caia fazendo qualquer manobra especial de Manual, vá até o Quarterpipe e faça qual-

quer Liptrick especial. Saia desse truque com um salto, ligue com um Revert e com um Manual, volte para o corrimão, faça dois combos sobre ele e, no final, você já sabe: faça um Wallplant para voltar ao corrimão. Faça um Caveman e ligue com outro Grind, ou, se quiser, um Manual. É extremamente necessário ter controle total da barra de equilíbrio para você ligar combos especiais de Grinds e Manuals. Tente ligar muitos combos (de 15 a 20) para conseguir completar este estágio.





Switch

Você vai aprender que, enquanto está em cima de um skate, o céu é o limite. Essa é sua prova de fogo para provar que é fera. Conforme progride, mais combos são necessários para completar uma missão.

Switch é o ato de mudar a manobra de uma hora para outra. Um bom exemplo disso é quando você dá um salto em um Half, faz uma ou duas manobras, cai em um Revert, liga com um Manual e, em seguida, faz um Grind. Só nesses poucos passos você já fez uma ligação de cinco truques.

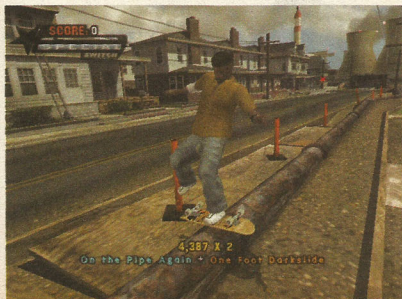


Land a 4 Trick Combo (Default)

Ligue quatro manobras sem cair ou perder o equilíbrio.

Land a 5 Trick Combo (Default)

Ligue cinco manobras sem cair ou perder o equilíbrio.



Land a 6 Trick Combo (Default)

Ligue seis manobras sem cair ou perder o equilíbrio.

Land a 7 Trick Combo (Amateur)

Ligue sete manobras sem cair ou perder o equilíbrio.



Land a 10 Trick Combo (Amateur)

Ligue dez manobras sem cair ou perder o equilíbrio.

Land a 15 Trick Combo (Pro)

Ligue 15 manobras sem cair ou perder o equilíbrio.

Land a 20 Trick Combo (Pro)

Ligue 20 manobras sem cair ou perder o equilíbrio.

Manual

Manuais são combos que você precisa fazer tantas vezes que vai enjoar... Brincadeiras à parte, para os combos, os Manuais são tão importantes quanto os Grinds e as manobras aéreas. Eles ligam um combo aéreo com um Grind e, muitas vezes, você percebe que o fator multiplicativo pode ser o maior motivo para utilizar essa manobra. Para realizar Manuais perfeitos, o equilíbrio é tão fundamental quanto em um Grind. Mas não se iluda: o controle de um Manual é muito mais difícil do que sobre um corrimão.



Manual for 4 Seconds (Default)

Mantenha um Manual por quatro segundos sem ligar com outra manobra.



Manual for 6 Seconds (Default)

Mantenha um Manual por seis segundos sem ligar com outra manobra.



Manual for 8 Seconds (Default)

Mantenha um Manual por oito segundos sem ligar com outra manobra.

Manual for 10 Seconds (Amateur)

Mantenha um Manual por dez segundos sem ligar com outra manobra.



Manual 3 Times in One Combo (Amateur)

Encaixe pelo menos três Manuais em um mesmo combo.



Manual 5 Times in One Combo (Pro)

Encaixe pelo menos cinco Manuais em um mesmo combo.



Pogo 2 Times in One Combo (Pro)

Durante um combo, você deve fazer dois Pogos (▲ duas vezes durante um Manual).

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 a estratégia completa para todas as missões do game e a localização dos mais de 400 Gaps. Confira!

2002 FIFA WORLD CUP



Todos os times americanos

Vença a World Cup com o time U.S.A.

Todos os times europeus

Vença a World Cup com um time europeu.

Todos os times asiáticos

Vença a World Cup com um time asiático.

Todos os times africanos

Vença a World Cup com um time africano.
Obs: os times estarão disponíveis no modo Friendly.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2



Passwords

Na tela de passwords, aperte:

- 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: ▲, ●, ✖, →, →, ●, ↓, ↓
- Fase 17: ■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓, ✖
- Fase 18: ●, ✖, →, ▲, ●, ↑, ✖, ✖
- Fase 19: ↓, →, ✖, ■, →, ↑, ●, ●
- Fase 20: ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



Extras

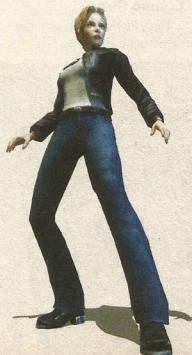
Durante o jogo, complete os seguintes objetivos:

- Habilitar Abominator (Multiplayer):** complete a fase 10 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Amber Benson Interview:** complete a fase 2 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Amber Benson's Voices:** complete a fase 8 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Anthony Stewart Head Interview:** complete a fase 1 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Anthony Stewart Head's Voices:** complete a fase 7 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar arena Cemetery (Multiplayer):** complete a fase 2 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar arena Initiative (Multiplayer):** complete a fase 8 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar arena Quarry (Multiplayer):** complete a fase 11 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Bat Beast (Multiplayer):** complete a fase 4 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Chainz (Multiplayer):** complete a fase 10 recebendo ranking Slayer.

- Habilitar Chaos Bleeds Comic Book:** complete a fase 5 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Chris (Multiplayer):** complete a fase 12 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Faith (Multiplayer):** complete a fase 8 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Female Vampire (Multiplayer):** complete a fase 1 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar James Marsters' Voices:** complete a fase 6 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Joss Whedon (Multiplayer):** complete a fase 12 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Joss Whedon's Voices:** complete a fase 11 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Kakistos (Multiplayer):** complete a fase 9 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Male Vampire (Multiplayer):** complete a fase 1 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Materani (Multiplayer):** complete a fase 5 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Nicholas Brendan Interview:** complete a fase 3 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Nicholas Brendon's Voices:** complete a fase 9 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Outtakes:** complete a fase 12 recebendo qualquer ranking.



- Habilitar Psycho Patient (Multiplayer):** complete a fase 6 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Robin Sachs Interview:** complete a fase 4 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar Robin Sachs' Voices:** complete a fase 10 recebendo qualquer ranking.
- Habilitar S&M Mistress (Multiplayer):** complete a fase 7 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar S&M Slave (Multiplayer):** complete a fase 7 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Sid the Dummy (Multiplayer):** complete a fase 6 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Tara (multiplayer):** complete a fase 3 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Zombie Demon (Multiplayer):** complete a fase 3 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Zombie Devil (Multiplayer):** complete a fase 4 recebendo ranking Slayer.
- Habilitar Zombie Gorilla (Multiplayer):** complete a fase 11 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Zombie Skeleton (Multiplayer):** complete a fase 2 recebendo ranking Professional.
- Habilitar Zombie Soldier (Multiplayer):** complete a fase 9 recebendo ranking Professional.



BURNOUT



Habilitar bônus

Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar o modo Free Run (sem veículos nas ruas), modo Free Run Twin (para dois jogadores) e a opção Credits.

Habilitar modo Survival

Complete o campeonato Big Run GP.

Habilitar opção Face Off

Complete o modo Championship uma vez.

Habilitar opção Face Off 3

Complete o campeonato Savage Streets GP.

Habilitar opção Face Off 4

Complete o campeonato USA Marathon.

Habilitar opção Journeyman GP

Complete o torneio Face Off 1.

Habilitar Roadster

Derrote Roadster no torneio Face Off 1.

Habilitar Towtruck

Jogue no modo championship depois de habilitar o torneio Face Off 2. Derrote Towtruck para torná-lo disponível.

Habilitar Saloon GT

Derrote Saloon GT no torneio Face Off 3.

Habilitar Bus

Derrote Bus no torneio Face Off 4.



ESPN NBA 2NIGHT 2002



Cheat Codes

Melhor performance: na tela de Cheat, escreva ABILITYBONUS.

Melhor arremesso: na tela de Cheat, escreva EXCELLENT.

Enterradas fáceis: na tela de Cheat, escreva DUNKERS.

Personagens com cabeça de bola de basquete: na tela de Cheat, escreva BALLHEAD.

Personagens com cabeça grande: na tela de Cheat, escreva BIGHEAD.

Personagens com pés grandes: na tela de Cheat, escreva BIGFOOT.

Personagens com mãos grandes: na tela de Cheat, escreva BIGHAND.

Personagens pequenos: na tela de Cheat, escreva MINIMINI.

Personagens achatados: na tela de Cheat, escreva PANCAKE.

Personagens invisíveis: na tela de Cheat, escreva INVISIBLE.

Mostrar o caminho da bola: na tela de Cheat, escreva BEFOREIMAGE.

Jogo sem espectadores: na tela de Cheat, escreva NOSPECTATOR.

Jogo sem iluminação: na tela de Cheat, escreva DARKNESS.

LMA MANAGER 2003

Códigos

Entre com os seguintes códigos no lugar do nome:

Baixa gravidade: LMA2003B

Começar com £500,000,000: LMA2003A

Máximo moral: LMA3MMMGP

Personagens não envelhecem: LMA3LSDBBR

Sem cartões amarelos e vermelhos: LMA3CZISLP

Supertécnico: LMA3LJLREA



Todos os contundidos se recuperam rápido: LMA3LUBYHY

Todos os jogadores gratuitos:

LMA3MVQVRU

Vencer todas as partidas:

LMA3DJEMWR

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Truques

Na tela principal, aperte:

Fase Boston (modo Road Trip):

■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■

Fase Chicago (modo Road Trip):

■, ↑, ▲, ↑, ▲, ■

Fase Las Vegas (modo Road Trip):

■, R1, ←, L1, →, ■

Fase Los Angeles (modo Road Trip):

■, ←, ▲, ▲, ←, ■

Fase New Orleans (modo Road Trip):

■, ↓, →, ↑, ←, ■

Fase Portland (modo Road Trip):

■, ✖, ✖, ▲, ▲, ■

Filme Cory Nastazi: R1, ■, ●, ●

■, ■, R1.

Filme Joe Kowalski: R1, ↑, ✖, ▲, ↓, R1.

Filme Kevin Robinson: R1, ✖, ▲, ↓, ↑, R1.

Filme Mat Hoffman: R1, ←, ●, ←, ●, ←, R1.

Filme Mike Escamilla: R1, ●, ✖, ✖, ✖, ●, ✖, R1.

Filme Nate Wessel: R1, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, R1.

Filme Rick Thorne: R1, L1, →, R1, ←, R1.

Filme Ruben Alcantara: R1, ←, →, ←, →, R1.

Filme Seth Kimbrough: R1, ↑, ↑, ↑, ●, ●, ●, R1.

Filme Simon Tabron: R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.

Habilitar Big Foot: ▲, →, ↑, →, ↑, ■

Habilitar The Mime: ▲, ←, →, ←, →, ←.

Habilitar Vanessa: ▲, ↓, ←, ←, ↓, ■

Habilitar Volcano: ▲, ↑, ↑, ✖, ↑, ↑, ✖

Modo Tiki Battle: press L1, L1, ↓, R1, ✖, L1.

Roupa BMX: ●, ▲, ←, →, ←, ●

Roupa Elvis: ●, L1, L1, ↑, ↑.

Seleção de fase: ■, →, →, ▲, ↓, ■

Todas as músicas: L1, ←, ←, →, →, →, ✖, ✖

MAX PAYNE



Truques

Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:

Munição infinita: L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●

Bullet Time infinito: L1, L2, R1, R2, ▲, ✖, ✖, ▲

Invincibilidade: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2, ▲, ●, ✖, ■

Selecionar fases: ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●

Sons distorcidos: L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●

Todas as armas e munição infinita: L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✖, ■



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Truques

Durante o jogo, pause e aperte:
Invincibilidade: ■, L1, ○, R1, ▲, L2, Select, R2.
Munição infinita: ●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.

Códigos

Na máquina de enigmas (Enigma Machine), escreva:
Completar a missão anterior com Gold Star: TIMEWARP
Completar a missão atual com Gold Star: MONKEY
Destruir inimigos com apenas um tiro: WHATYOUGET
Escudo contra projéteis: BULLETZAP
Habilitar fase 02: ORANGUTAN
Habilitar fase 03: BABOON
Habilitar fase 04: CHIMPZEE
Habilitar fase 05: LEMUR
Habilitar fase 06: GORILLA
Habilitar granadas grudentas: BOING
Habilitar Making of D-Day: BACKSTAGE0
Habilitar Making of Needle In a Hay Stack: BACKSTAGER
Habilitar Making of Rolling Thunder: BACKSTAGEI
Habilitar Making of Several Bridges Too Far: BACKSTAGEF
Habilitar Making of Storm in The Port: BACKSTAGET



Habilitar Making of The Horten's Nest: BACKSTAGES
Habilitar todos os truques: DAWOIKS
Habilitar zoom para todas as armas: LONGSHOT
Inimigos invisíveis: WHERERU
Inimigos só morrem com tiro na cabeça: GLASSJAW
Ser destruído com apenas um tiro: URTHEMAN
Transformar projéteis em torpedos: TPDOMOHTON

Medalha secreta

Complete o jogo recebendo a Gold Star em todas as fases para ganhar a medalha EA LA Medal of Valor.

MLB SLUGFEST 20-03



Habilitar truques

Na tela em que está escrito "match-up", entre com as seqüências a seguir para habilitar o truque. Aperte a quantidade de vezes indicadas e depois entre com o direcional. A ordem é (■, ●, *):
Bastão cortado: 0 0 4 ↑
Bastão estranho: 0 0 4 →
Bastão pesado: 0 0 4 ←
Bola de goma: 2 4 2 ↑
Bola lisa: 2 4 2 ↓
Energia no máximo: 0 3 0 ←
Habilitar equipe Eagle: 2 1 2 →
Habilitar equipe Horse: 2 1 1 →
Habilitar equipe Lion: 2 2 0 →
Habilitar equipe Pinto: 2 1 0 →
Habilitar equipe Terry Fitzgerald: 3 3 3 →

Habilitar equipe Todd McFarlane: 2 2 2 →
Habilitar estádio Rocket Park: 3 2 1 ↑
Habilitar estádio Roman Coliseum: 3 3 3 ↑
Habilitar modo Tournament: 1 1 1 ↓
Personagens com cabeça grande: 2 0 0 →
Personagens com cabeça pequena: 2 0 0 ←
Rebatida forte: 3 0 0 ←
Sem contato: 4 3 3 ←
Sem fadiga: 3 4 3 ↑
Tempo extra após o jogo: 1 2 3 ↑
Turbo infinito: 4 4 4 ↓
Velocidade no máximo: 0 0 3 ←

SSX TRICKY



Truques

Na tela de título, segure L1 + R1 e aperte:
Modo Cheat: * * * * →, * * * * ↓, * * * * ←, * * * * ↑. Só depois solte L1 + R1.
Pontos de status no máximo: * * * * →, * * * * ↓, * * * * ←, * * * * ↑. Só depois solte L1 + R1.
Habilitar Mix Master Mike: * * * * →, * * * * ↓, * * * * ←, * * * * ↑.
Prancha Mallorca: * * * * →, * * * * ↓, * * * * ←, * * * * ↑. Só depois solte L1 + R1.
Prancha Sticky: ■ ■ →, * * * * ↓, * * * * ←, * * * * ↑. Só depois solte L1 + R1.

Extras

Fase Pipedream: consiga uma medalha em todas as fases Showoff.
Fase Untracked: consiga uma medalha em todas as fases Race.
Pranchas Uberboards: consiga todas as manobras do personagem.



Habilitar Brodi: consiga uma medalha de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Zoe: consiga duas medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar JP: consiga três medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Kaori: consiga quatro medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Marisol: consiga cinco medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Psymon: consiga seis medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Seeiah: consiga sete medalhas de ouro no modo World Circuit.
Habilitar Luther: consiga oito medalhas de ouro no modo World Circuit.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Passwords

Na tela de password, entre com os seguintes códigos:

Roupa alternativa (Donatello): Splinter, Raphael, Splinter, Michaelangelo, Michaelangelo. Aperte L1 ou R1 na hora de escolher o personagem.



Roupa alternativa (Leonardo):

Raphael, Michaelangelo, Michaelangelo, Leonardo, Leonardo. Aperte L1 ou R1 na hora de escolher o personagem.

Roupa alternativa (Michaelangelo):

Raphael, Raphael, Leonardo, Michaelangelo, Donatello. Aperte L1 ou R1 na hora de escolher o personagem.

Roupa alternativa (Raphael):

Leonardo, Michaelangelo, Splinter, Donatello, Donatello. Aperte L1 ou R1 na hora de escolher o personagem.

Melhorar poder de ataque (Leonardo):

Leonardo, Michaelangelo, Leonardo, Splinter, Donatello.

Melhorar poder de ataque (Michaelangelo):

Splinter, Michaelangelo, Raphael, Donatello Leonardo.

Extras

Modo Challenge: complete o modo Story usando Raphael, Donatello, Michaelangelo e Leonardo.

Habilitar Casey Jones: complete a fase 1 usando Raphael.

Habilitar Evil Turtlebot: complete a fase 3 usando Raphael, Donatello, Michaelangelo ou Leonardo.

Habilitar Hun: complete a fase 6 usando Michaelangelo.

Habilitar Oroku Saki: derrote Saki usando Raphael, Donatello, Michaelangelo ou Leonardo no modo Versus.

Habilitar Shredder: derrote



Shredder usando Raphael, Donatello, Michaelangelo ou Leonardo para habilitar Shredder no modo Versus.

Habilitar Splinter: complete a fase Dojo 3 usando Leonardo para habilitar Splinter no modo Versus.

Habilitar Yoshi Hamato: complete o modo Challenge usando Raphael, Donatello, Michaelangelo ou Leonardo para habilitar Yoshi Hamato no modo Versus.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004



Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar "Yosh" Tanigawa:

THENEWLEFTY

Habilitar Ace Andrews:

ACEINTHEHOLE

Habilitar Cedric The Entertainer:

CEDDYBEAR

Habilitar Dominic "The Don"

Donatello: DISCOKING

Habilitar Downtown Brown:

DTBROWN

Habilitar Edwin "Pops"

Masterson: EDDIE

Habilitar Erica Ice: ICYONE

Habilitar Hamish "Mulligan"

McGregor: DWILBY

Habilitar Moa "Big Mo" Ta'a

Vatu: ERUPTION

Habilitar Natalie Gulbis:

TRAVELER

Habilitar Solita Lopez:

SHORTGAME

Habilitar Sunday Tiger:

4REDSHIRTS

Habilitar Takeharu "Tsunami"

Moto: EMERALDCHAMP

Habilitar Val Summers:

BEVERLYHILLS

Todas as fases: ALLTHETRACKS

Todos os personagens e fases:

THEKITCHENSINK

Todos os personagens:

CANYOUPICKONE

Obs: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

TIME CRISIS 2



Extras

Fase Trial 2: no modo Story, complete a fase 1 em qualquer dificuldade.

Fase Trial 3: no modo Story, complete a fase 2 em qualquer dificuldade.

Modo Mirror: complete o modo Story usando apenas um Continue.

Habilitar Music Test: complete o modo Crisis Mission.

Armas automáticas: complete o modo Story duas vezes.

Munição infinita: complete o modo Story usando a opção de armas automáticas.

Munição melhorada: complete o modo Story usando a opção de munição infinita.

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Extras

Balanco perfeito (rail): selecione Cheat Codes no menu de opções e então escreva letitsslide.

Alternativamente, complete todos os 129 objetivos.

Barra de especial sempre cheia: complete todos os 129 objetivos.

Gravidade lunar: selecione

Cheat Codes no menu de opções e então escreva getupc.

Alternativamente, complete todos os 129 objetivos.

Física lunar: selecione Cheat

Codes no menu de opções e então escreva noforce.

Habilitar Cool Specials: complete todos os 129 objetivos.

Habilitar Flame: complete todos os 129 objetivos.

Habilitar manobras perfeitas (manual): selecione Cheat Codes

no menu de opções e então escreva keepitsteady.

Alternativamente, complete todos os 129 objetivos.

Música T.H.U.G.s: selecione "Cheat Codes" no menu de opções e então escreva holeshot.

Habilitar modo Kid: complete todos os 129 objetivos.

Habilitar Perfect Skitch: complete todos os 129 objetivos.

Habilitar Rollerskates: complete todos os 129 objetivos.

Todos os vídeos: selecione Cheat Codes no menu de opções e então escreva digivid.

Habilitar fase (Hangar):

na fase Moscow, encontre o ícone Old Skool.

Habilitar fase (Hotter Than Hell): complete o modo Story.

Habilitar filme KISS Concert:

Pegue as letras K-I-S-S na fase Hotter Than Hell.

Habilitar Gene Simmons:

complete o modo Story na dificuldade Normal.

Habilitar Iron Man:

complete o modo Story na dificuldade Beginner.

Habilitar T.H.U.D.: complete o modo Story na dificuldade Sick.

Jogar com os pedestres: encontre todos os Gaps do jogo.

Habilitar todos os skatistas:

selecione Cheat Codes no menu de opções e então escreva getemall.

Habilitar modo Create-a-Deck: complete o desafio Slamma Jamma no modo Story.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2



Passwords

Na tela de passwords, entre com os códigos:

Selecionar fases: ▲, ●, ✖, →, ↓, ●, ↓

Fase 3: ▲, ●, ↓, →, ■, ■, ↑, ↑

Fase 4: ✖, →, ←, ✖, ●, ■, ▲

Fase 5: ↓, ↓, ●, ■, ●, ■, →, ✖

Fase 6: ▲, ✖, ↑, ←, →, ←, ▲

Fase 7: →, ■, ↓, ●, ✖, ✖, ↓

Fase 8: ▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓, ✖

Fase 9: ↑, ✖, ■, ←, →, ●, ←

Fase 10: ▲, ↑, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ↓

Fase 11: ●, ●, ↑, ←, →, ✖, ▲

Fase 12: →, ↑, ✖, →, ●, ▲

Fase 13: ←, ←, ▲, ●, ✖, ↓, ↓

Fase 14: ■, →, ●, ↑, ↓, ↓, ✖

Fase 15: ←, →, ●, ✖, ■, ↓, ↓

Fase 16: ▲, ●, ✖, →, →, ●, 2

Fase 17: ■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓, ✖

Fase 18: ●, ✖, →, ▲, ■, ↑, ✖, ✖

Fase 19: ↓, →, ✖, ■, →, ↑, ●, ●

Fase 20: ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖

Fase 21: ←, ●, ▲, ↓, ✖, ✖, ✖, ✖

Fase 22: ▲, ✖, ↓, ←, →, ✖, ●, ■

Habilitar filme Ending: ●, R2, L1, ■, L2, ✖, R2

Habilitar filme Outtake: L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●

Habilitar filme Wacky: L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■

Habilitar inimigos com cabeça grande: ✖, R1, ✖, L1, ✖

Habilitar inimigos com cabeça pequena: ✖, L1, ✖, R1, ✖, ✖

Habilitar personagem com cabeça grande: ■, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■

Habilitar personagem com cabeça pequena: ■, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■

Habilitar personagem resmungão: R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2

Habilitar todas as armas: R2, ✖, L1, ■, R1, ●, L2

Habilitar visão em primeira pessoa: L2, R1, L1, R2, ●, ✖, ■

Invincibilidade temporária: L1, L1, L1, L1, L1, R2

Invincibilidade: L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2

Invisibilidade: ■, ✖, ●, ■, ✖, ●, ■

Munição no máximo: L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1

Selecionar fases: ●, ✖, ■, ■, ✖, ■, ●

aprendido a técnica. Não será fácil completá-la.

Magia: Angel Whisper
Inimigo: Pollensalta
Local: The Crater

Magia: Aqualung
Inimigo: Jenova Life
Local: City of the Ancients

Magia: Bad Breath
Inimigo: Malboro
Local: The Crater

Magia: Beta
Inimigo: Midgar Zolom
Local: perto da Chocobo Farm, lute com a cobra do deserto

Magia: Big Guard
Inimigo: Beach Plug
Local: Costa Del Sol, na praia

Magia: Chocobuckle
Inimigo: Chocobo
Local: Use L4 Suicide no Chocobo

Magia: Death Force
Inimigo: Adamantaimai
Local: West Continent, na praia

Magia: Death Sentence
Inimigo: Bound Fat
Local: Bone Village

Magia: Dragon Force
Inimigo: Dark Dragon
Local: The Crater

Magia: Flame Thrower
Inimigo: Ark Dragon
Local: Mithril Mine

Magia: Frog Song
Inimigo: Toxic Frog
Local: Temple of the Ancients

Magia: Goblin Punch
Inimigo: Goblin
Local: Chocobo Island

Magia: L4 Suicide
Inimigo: Mu
Local: Chocobo Farm

Magia: L5 Death
Inimigo: Parasite
Local: The Crater

Magia: Laser
Inimigo: Dark Dragon
Local: The Crater

Magia: Magic Breath
Inimigo: Parasite

Local: The Crater
Magia: Magic Hammer
Inimigo: Razor Weed
Local: West Continent

Magia: Matra Magic
Inimigo: Bullmotor
Local: Gold Saucer, na prisão

Magia: Pandora's Box
Inimigo: Dragon Zombie
Local: The Crater

Magia: Roulette
Inimigo: Death Dealer
Local: The Crater

Magia: Shadow Flare
Inimigo: Dragon Zombie
Local: The Crater

Magia: Trine
Inimigo: Materia Keeper
Local: Nibel, nas montanhas

Magia: White Wind
Inimigo: Zemzelett
Local: Condor, nas montanhas



HOGS OF WAR



Truques

Na tela em que você escreve o nome do time (Name Team), escreva:

Habilitar exército Team Lard: MARDY PIGS
Ver FMV Bonus: WATTA PORK
Ver FMV: PRYING PIGS

HOT WHEELS: TURBO RACING



Campeonatos extras
Campeonato Secret Car Cup: complete o campeonato
Hot Wheels Cup.



DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES



Cheats

Na tela de passwords, entre com as seguintes seqüências:

Armadura no máximo: L1, L1, R1, R1, ✖, ✖, ●

Força no máximo: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ✖

FINAL FANTASY VII



Completar a Enemy Skill

Há três delas espalhadas pelo jogo: a primeira está em Midgar, 67º andar do edifício da Shinra.

A segunda está em Junon, perto de centro comercial, e a terceira está em Icicle Inn, perto do Chocobo Sage. Depois de encontrar uma delas, equipe em seu personagem e siga para os locais indicados. Enfrente o inimigo certo e espere que ele use o ataque em seu grupo. Assim, você terá

Campeonato Twinmill Cup: complete o campeonato Secret Car Cup.

Habilitar fases

Exhaust Pipes: complete o campeonato Hot Wheels Cup.
RM Sludgeworks: complete o campeonato Hot Wheels Cup.
RM Test Track: complete o campeonato Hot Wheels Cup.
Serpent Sprint: complete o campeonato Secret Car Cup.
Volcano Blowout: complete o campeonato Secret Car Cup.

Passwords: campeonato Hot Wheels Cup

Na tela de passwords, escreva:

Fase 1: Ohoc8ohs0cmynjsh_k5
Fase 2: ohochohlopp9bjkhook9
Fase 3: ohochoh503zoxj4hwwr9
Fase 4: om4kxomc44m_wmxmddf
Fase 5: op4nsopz6hjojdp45h9
Fase 6: 9zy_ttd6ocs2n_5ds574

Passwords: campeonato Secret Car Cup

Na tela de passwords, escreva:

Fase 1: 921h1yjp4r7r83pjx6_
Fase 2: 9v1d6ysm25hwt55nk

Passwords: campeonato Twinmill Cup

Na tela de passwords, escreva:

Fase 1: _vyd6zsmxk5hcwlt55nk

Passwords: truques

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar todas as fases e veículos: pwdtst
Habilitar veículo Tow Jam: twjam
Habilitar veículo Twinmill 2: th4t_rcks

Cheats

Na tela com o menu principal, aperte:

Jogar com cores diferentes: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jogar com sons diferentes: R2, R1, L2, R2, ■, t, L1, R1.
Turbo infinito: R2, L1, ■, ▲, R1, L2, L1, R2.
Habilitar veículos com pneus largos: ■, ▲, ■, R1, R1, L2, L2.
Habilitar veículos pequenos: ■, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ■.

KURT WARNER'S ARENA FOOTBALL UNLEASHED



Truques

Na tela em que está escrito Versus entre com as seqüências a seguir para habilitar o truque. Aperte a quantidade de vezes indicada e depois entre com o direcional, a ordem é (turbo, jump, pass).

Jogar com bola grande: 0-5-0 →.

Jogar com bola norte-americana: 3-2-3 ←.

Jogo sem CPU Assistance (*1): 0-1-2 ↓.

Jogo sem First Downs: 2-1-0 ↑.

Jogo sem Interceptions: 3-4-4 ↑.

Jogo sem Out: 2-1-1 ←.

Jogo sem Punting: 1-5-1 ↑.

Jogo sem Random Fumbles: 4-2-3 ↓.

Personagem com cabeça grande 1: 2-0-0 →.

Personagem com cabeça grande 2: 0-4-0 ↑.

Personagem Quarterback sempre (*3): 2-2-2 ←.

Personagem Receiver marcado: 3-3-3 ←.

Personagem Receiver sem marcação: 4-3-3 ↑.

Melhor Blitz Speed (*1): 5-5-5 ↑.

Melhor Blockers: 3-1-2 ←.

Melhor Defense: 4-2-1 ↑.

Melhor Offense: 3-1-2 ↑.

Melhor Opponent (*2): 3-1-4 ↓.

Melhor Pass (*2): 4-2-3 →.

Melhor Run: 0-3-2 ←.

Melhor Speed (*1): 4-0-4 ←.

Melhor Teammates: 2-3-2 ↑.

Melhor Turbo: 5-1-4 ↑.

Habilitar modo Deranged Blitz (*2): 2-1-2 ↓.

Habilitar modo Tournament (*2): 1-1-1 ↓.

Habilitar modo Ultra Hard (*2): 3-2-3 ↑.

Ver Field (*1): 0-2-1 →.

Ver Field Goal: 0-0-1 ↓.

Ver Punt Hang: 0-0-1 →.

Ver Receiver Name: 1-0-2 →.

Clima limpo: 2-1-2 ←.

Clima chuvoso: 5-5-5 →.

Clima nevada: 5-2-5 ↓.

Legenda: (*1) somente com dois jogadores.

(*2) somente com um jogador.

(*3) somente com dois jogadores.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Habilitar fase THPS1 Burnside

Consiga duas medalhas de ouro jogando no modo Single Session usando todos os personagens.

Habilitar bike com pneu largo

Jogando no modo Carrer, pause, segure L1 e aperte ↓, ●, ●, ↓.

Barra de Special infinita

Jogando no modo Carrer, pause, segure L1 e aperte ←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ▲, ■.

GANHAR MAIS ESTABILIDADE

Jogando no modo Carrer, pause, segure L1 e aperte ←, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖.

GANHAR MAIS TEMPO

Jogando no modo Carrer, pause, segure L1 e aperte ■, ↑, ●, ✖.

Habilitar personagem Granny

Durante o jogo, pause e escolha retry dez vezes.

Habilitar personagem Tony Hawk

Jogando no modo Carrer, consiga 30 revistas e duas medalhas de ouro.

Habilitar filmes

Bails: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Tony Hawk.

Cory Nastazio: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Cory Nastazio.

Dennis McCoy: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Dennis McCoy.

Granny: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Granny.

Joe Butcher Kowalski: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Joe Butcher Kowalski.

Kevin Robinson: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Kevin Robinson.

Mat Hoffman: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Mat Hoffman.

Mike Escamilla: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Mike Escamilla.

Rick Thorne: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Rick Thorne.

Simon Tabron: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro usando Simon Tabron.

Habilitar fases

Bluetorch Competition: jogando no modo Carrer, consiga 13 revistas.

CBF Competition: jogando no modo Carrer, consiga 28 revistas e uma medalha de ouro.

Construction Yard: jogando no modo Carrer, consiga 24 revistas e uma medalha de ouro.

La Habra California: jogando no modo Carrer, consiga 22 revistas e uma medalha de ouro.

London Underground: jogando no modo Carrer, consiga oito revistas.

New York City Park: jogando no modo Carrer, consiga 13 revistas e uma medalha de ouro.

Treatment Plant: jogando no modo Carrer, consiga 17 revistas e uma medalha de ouro.

Habilitar bikes

Habilitar bike 2: jogando no modo Carrer, consiga cinco revistas.

Habilitar bike 3: jogando no modo Carrer, consiga 16 revistas.

Habilitar bike 4: jogando no modo Carrer, consiga duas medalhas de ouro.

Você gosta de trapacear, né? E não consegue terminar um game sem usar um truque sujo? Então, estas páginas são suas!

2002 FIFA WORLD CUP



Código mestre

f4021e6ef1a49bca

Cada gol marcado vale três (Time A)

d450366836b45198
1450366836b4519a

Cada gol marcado vale três (Time B)

d450366836b451b8
1450366836b451ba

Começar com 20 gols (time A)

14d0366cb6b45198

Começar com 20 gols (time B)

14d0366cb6b451b8

Começar com três gols (time A)

d4d0366836b45198
1450366836b4519a

Começar com três gols (time B)

d4d0366836b451b8
1450366836b451ba

Começar sem gols (time A)

14d0366836b45198

Começar sem gols (time B)

14d0366836b451b8

Finalizar o tempo de jogo

d4c0ba779fb88806
14003c76bfbcb0842

Sempre vencer (time A, apertar L1 + L2)

D440ba779eb8c806
14d0366cb6b45198
D440ba779eb8c806
14d0366836b451b8
D440ba779eb8c806
14003c76bfbcb0842

Sempre vencer (time B, apertar R1 + R2)

d440ba679fb88806
14d0366836b45198
d440ba679fb88806
14d0366cb6b451b8
d440ba679fb88806
14003c76bfbcb0842

ADVENTURES OF COOKIE & CREAM



Código mestre

f4149120f8645242

Baixo tempo total

249037283434c75c

Tempo infinito

24903720343ccf7c

ALTER ECHO



Código mestre

f441be20f76c0416

Energia infinita (Polysuit)

24d993ae3e16c3ad

Energia infinita

24d1be8e854c508
24d8b6a88674c522

24daf60a1675c518
24d1be8e0e54c539
24d130a832f653cc

Plasma infinito

24d0a6be12768481
2440a69e9b7ccdb
24cab6bc1256c599
24d0a6e1276c5b9
2440a49e9b7ccdb
24daf40a1675c528
24cab4ba9256c519
24d136e8b276437c

Tempo infinito (Dilation)

24d121aebef653dd
24903a2c3274534d
24923aa8b25e12cd

DDRMAX: DANCE DANCE REVOLUTION



Código mestre

0e3c7df21853e59e
Ee8e266ebcb980b2

Barra de dança no máximo

ce498e18bca99f82

Barra de dança no mínimo

ce498e18bca99b83

Combo máximo

0e498ce6bca99b84
ce498ce6bca9c292

Jogo sem Boo

ce498d66bca9c292
ce498d76bca99b83

Jogo sem Good

ce498d66bca99b83

Jogo sem Great

ce498d62bca99b83

Jogo sem No Almost

ce498d6abca99b83

Jogo sem Perfect

ce498d66bca99b83

Máximo Almost

ce498d6abca9c292

Máximo Boo

ce498d76bca9c292

Máximo Good
ce498d66bca9c292

Máximo Great
ce498d62bca9c292

Obter ranking A
ce498dc2bca99b86

Obter ranking AA

ce498dc2bca99b85

Obter ranking AAA

ce498dc2bca99b84

Obter ranking B

ce498dc2bca99b86

Obter ranking C

ce498dc2bca99b86

Obter ranking D

ce498dc2bca99b86

Obter ranking E

ce498dc2bca99b86

Pontuação alta

de498e2ef7436482

Todas as músicas

de979d5ebba89a82

FREEKYLE



Código mestre

f401be34fd7403ee

Jogo em câmera lenta (L3 + * liga, L3 + ■ desliga)

d4401a77bd3c9904
1450b5281634c72C
D4401a77bd3c9004
14d0b5281634c72c

Máxima estatística (todos os personagens)

445434681034c3ac
39c546ec93abb1d0

Modo Invisível

14d033683434d56c

Todos os veículos

244f6ed6c90f8ab7

Todos os personagens e roupas

244f6ed6c90f8a97

GUNGRAVE



Código mestre
f455be38f27cd016

Energia infinita
1495bf793636920d

Munição infinita (Demolition)
04d5362236b6c4f7

NBA STREET



Código mestre
f4401e6e9cf0835c

Adversários sem inteligência
04009f2e9eb4d77a

Desligar relógio
24d094281434c5f8

Habilitar bola ABA
057097283634c3c8

Habilitar bola Beach
05f097281434c34a
05f097281434c36a
057097281434c358
057097281434c378
057097289434c3c8

Habilitar bola EA Big
05f097289434c3c8

Habilitar bola Medicine
05f097281434c34a
057097281434c368
05f097281434c35a
05f097289434c3ca

Habilitar bola NUFEX
057097281434c3ca

Habilitar bola Soccer
05f0972a1434c3c8

Habilitar bola Volley
057097281434c348
057097281434c358
057097289434c3ca

Habilitar bola WNBA
057097281434c348
05f097281434c3ca

Habilitar uniforme (ABA)
057095281434c3d8

Habilitar uniforme (Athletic Joe)
05f095281434c37a

Habilitar uniforme (Authentic)
05f095281434c3fa

Habilitar uniforme (Casual)
057095281434c3f8

Habilitar uniforme (Springtime Joe)
05f095281434c37a

Habilitar uniforme (Summer Joe)
057095281434c35a

Jogadores com cabeça grande
05f095281434c3ea

Jogadores pequenos
057095281434c3c8

Jogadores sem nome
057097281434c3f8

Jogo sem indicadores (arremesso)
057095281434c348

Jogo sem indicadores (HUD)
057095281434c368

Jogo sem indicadores (jogador)
057097281434c3d8

Jogo sem replay
057095281434c358

Redes explosivas
057097281434c3e8

ROCKY

Código mestre
0e3c7df21853e59e
Ee8585abcbbf2f82

Baixa energia (jogador 1)
de976eba99b83

Baixa energia (jogador 2)
de9765fa99b83

Baixa stamina (jogador 1)
de976e42faa99b83



Baixa stamina (jogador 2)
de976582faa99b83

Começar no 10th round
0e9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8c

Começar no 2nd round
0e9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b84

Começar no 3rd round
0e9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b85

Começar no 4th round
0e9ab172bca99b83
Ce9ab172bca99b86

Começar no 5th round
0e9ab172bca99b83
Ce9ab172bca99b87

Começar no 6th round
0e9ab172bca99b83
Ce9ab172bca99b88

Começar no 7th round
0e9ab172bca99b83
Ce9ab172bca99b89

Começar no 8th round
0e9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8a

Começar no 9th round
0e9ab172bca99b83
ce9ab172bca99b8b

Energia infinita (jogador 1)
de976ebefb299b83
de976ebaf299b83

Energia infinita (jogador 2)
de9765fefb299b83
de9765fafb299b83

Stamina infinita (jogador 1)
de976e46fb299b83
de976e42fb299b83

Stamina infinita (jogador 2)
de976586fb299b83
de976582fb299b83

Tempo infinito (jogador 1)
de9ab17effdd0a89

Máximo Determination
ce912d92bca99b87

Máximo Movement
ce912d9abca99b87

Máximo Speed
ce912d96bca99b87

Máximo Stamina
ce912d9ebca99b87

Máximo Strength
ce912d8abca99b87

Nocaute rápido (jogador 1)
ce97683abca99b86

Nocaute rápido (jogador 2)
ce97677abca99b86

Nunca ir a nocaute (jogador 1)
ce97683abca99b8c

Nunca ir a nocaute (jogador 2)
ce97677abca99b83

Todos os lutadores/filmes
ce9c1feabc99b99

SHOX



Código mestre
0e3c7df21853e59e
e93481abdc4492a

Dinheiro infinito
dea93a5ebc413102

SPONGEBOB SQUAREPANTS: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

Código mestre
0e3c7df21853e59e
eeab6d12bcdc2c22

Aumentar Coins
ce1107b6bca99e6a

Habilitar Coins
be11354ebcc99b84
f1fdfd9bca99b83

Energia máxima
ce11110abca99e6e

Superpulo
0e4f5338bca95a82
deb352aa9e99b83
0e4f5338bcb95a82
deb352aabca99b83

2002 FIFA WORLD CUP



Time da casa 0 ponto
(select + R1)

d003233ef7fe 8003a8100000

Time da casa 99 pontos
(select + L1)

d003233efbfe 8003a8100063

Time visitante 0 ponto
(select + L1)

d003233efbfe 8003a8140000

Time visitante 99 pontos
(select + R1)

d003233ef7fe 8003a8140063

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



Energia infinita
801450d80064

Munição infinita Barrel Gun
801452d00009

Munição infinita Grenade Launcher
801453000005

Munição infinita Photoelectric Pulsar
801452d8000a

Munição infinita Plasma Cannon
801452f80064

Munição infinita Revolver
801452c8000a

Munição infinita Rocket Launcher
801452e80003

Todas as armas

8014524c0017 8014524e0063
801452500059 80145254005e
801452580065 8014525c0066
801452600069 80145264006a
80145268006b 8014526c006d

CONTRA LEGACY OF WAR



Energia infinita (jogador 1)
800dc7840009

Energia infinita (jogador 2)
800dc7ac0009

Superpulo (apertar ●)
d408c9500020 8008c950004

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE



Energia infinita
800829648000

Pontuação máxima (apertar L1)
d0078d0efbfb 800827dc7000
d0078d0efbfb 800827de003e

Parar o tempo
8007b5380fa0

Todas as magias
3008268500f0

Todos os Blue Beans
800827f2000f

Todos os Green Beans
800827f60100

Todos os Red Beans

800827fa0100

Todos os Yellow Beans

800827ee000f

INCREDIBLE HULK



Chute rápido
800882380000

Dano dobrado
800880ec00c6

Energia infinita
80087d6c0039

Poder Gamma infinito
800884040039

Superpulo
800881b00008

ISS PRO EVOLUTION

Time da casa 0 ponto
30073e030000

Time da casa 20 pontos
30073e030015

Time visitante 0 ponto
80073e040000

Time visitante 20 pontos
80073e040015

LOONEY TUNES RACING



Começar na última volta
800d64b80000 800d64b80002

Habilitar tudo
800986e8ffff 800986f0ffff

800986f2ffff 800986f4ffff
800986f8ffff 800986fcffff

Special infinito
800d65540006

Pontuação máxima
300c21dc00ff

Sempre chegar em primeiro
e10d64e50000 300d64e50000

Todos os desafios completos
800986ceffff 800986e0ffff

MECHWARRIOR 2

Aumentar velocidade
800d163c0343

Controlar Cruise
80076ce40400

Munição infinita
800d12de0064 800d12fa0064
800d13160064 800d13320064
800d134e0064 800d136a0064
800d13860064 800d13a20064
800d13be0064 800d13da0064

Nunca aquecer
800d12680000 800d126c0000

ONE



Começar na fase 2
d015c7fc0000 8015c7fc0001

Começar na fase 3
d015c7fc0000 8015c7fc0002

Começar na fase 4
d015c7fc0000 8015c7fc0003

Começar na fase 5
d015c7fc0000 8015c7fc0004

Começar na fase 6
d015c7fc0000 8015c7fc0005

Munição infinita
8010ac3cffff 8010b6d8ffff

Vidas infinitas
8010ba8c0005

Invisibilidade
8010b6900097

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

CONRAD É + GAMES



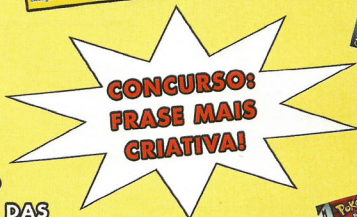
EGM BRASIL É A MAIOR
E A MAIS COMPLETA
REVISTA SOBRE GAMES.
TRAZ DE TUDO PARA
TODAS AS PLATAFORMAS,
INCLUSIVE PC.



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



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



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, GBASPs, VOLANTES, JOGOS E MUITO MAIS...

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

WWW.GAMEWORLD.COM.BR



FINAL FANTASY X-2

Roteiro completo para o RPG mais pop de todos os tempos

Por Gilmar Vieira



A espera pela versão americana de FFX-2 acabou. Agora começa o desafio para explorar cada canto do game. Para dar uma força, preparamos um guia com todos os passos necessários para você terminar o game com 100% dos eventos, sem a descrição dos acontecimentos para não estragar a surpresa. Basta ter uma pequena noção de inglês para concluir o jogo com sucesso. Recomendamos que você evolua as garotas ao máximo para aumentar suas chances. Mas atenção: você não pode cortar as cenas de animação, pois isso afeta a porcentagem. Se ainda tiver dúvidas em algum ponto específico, não deixe de consultar a estratégia completa e detalhada no site da SDP. Boa sorte!

CAPÍTULO 1

LUCA

Encontre o Mooglee em uma junção à esquerda, depois complete a missão derrotando Leblanc.

AIRSHIP

Fale com todos os integrantes dentro da sua nave, inclusive o Barkeep na Cabin, e durma. Volte para a Bridge para receber uma nova missão: chegar ao topo da Gagazet Ruins em um tempo limite. De volta à nave, fale com Brother e escolha a segunda opção.

LUCA

Nas lembranças de Yuna, venda dez balões e continue o enredo.

M'I'INEN HIGHROAD

Desbrave a M'i'inen Highroad para completar as tarefas.

MUSHROOM ROCK ROAD

Fale com o chefe do grupo de soldados e escolha a primeira opção. Vá para o vale, na parte baixa e, após ganhar uma Sphere, vá ao elevador e siga para o acampamento para falar com Lucil e Meichen. Depois, fale com Clasko no começo da Mushroom Rock Road.

DJOSE TEMPLE

Siga Gippal para abrir um novo "Hotspot".

MOONFLOW

Complete esta missão sem perder nenhum Luggage.

GUARDOSALAM

Explore a entrada do Farplane.

THUNDER PLAINS

Explore a região de Thunder Plains.

MACALANIA WOODS

Fale com Tromell quatro vezes na fonte, depois encontre Berai (onde Tidus e Yuna tiveram uma cena romântica em FFX), Pukutaku (na trilha normal) e Donga (perto da fonte do outro lado do caminho de luz).

Vá para Macalania Travel Agency e encontre O'aka para completar a missão, então fale com ele na Cabin.

Obs.: pague a dívida de O'aka comprando itens dele antes do Capítulo 3.

BIKANEL DESERT

Complete esta missão seguindo Rikku.

BEVELLE

Fale com Baralai.

CALM LANDS

Explore Calm Lands.

MT. GAGAZET

Fale com Kimahri e explore o Mt. Gagazet





BESOID ISLAND

Fale com Wakka e Lulu, depois durma na cabana deles e complete a missão no dia seguinte.

ZANARKAND RUINS

Dentro da Ebon Doom, fale com Cid, escolha a segunda opção e complete a missão.

AIRSHIP

Cumpra os eventos automáticos.

KILIKA ISLAND

Vá para a casa de Dona e fale com ela, depois conclua a missão.

CAPÍTULO 2

AIRSHIP

Vá para a Cabine e durma. Organize a pequena festa no Deck da nave e depois entregue a Sphere para Nooj (no acampamento em Mushroom Rock Road).

BESOID ISLAND

Complete a missão.

KILIKA ISLAND

Explore Kilika Island, depois fale com Dona e os demais habitantes.

LUCA

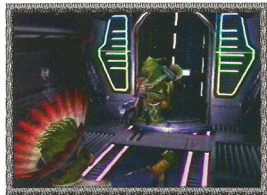
Faça a entrevista na Central Square.

MP'INEN IGHROAD

Encurrale um Chocobo e salve Calli no tempo limite. Depois volte para a entrada desta região, fale com Calli e o Chocobo e Clasko. Faça o mesmo na Cabine da nave.

MUSHROOM ROCK ROAD

No fundo do vale, fale com Nooj. Depois, fale com as duas mulheres soldados no acampamento e volte para a nave.



MOONFLOW

Complete a missão vendendo todos os dez Tickets.

GUARDSALAM

Vença a batalha no esconderijo de Leblanc, depois vá para Thunder Plains e fale com Cid.

MACALANIA WOODS

Complete a missão encontrando as borboletas.

CALM LANDS

Clasko ficará na antiga Monster Arena. Conclua a missão, depois capture Chocobos no vale e fale com as crianças Ronso na tenda. Aceite também as missões PR – fale com o homem ao lado da tenda de itens e com um dos homens nas máquinas, escolhendo a penúltima opção. Obs.: faça isso antes de terminar o Capítulo 3.

ZANARKAND RUINS

Dentro da Ebon Doom, fale com Isauru e complete a missão antes do final do Capítulo 3.



DJOSE TEMPLE

Complete esta missão para obter a roupa de soldado.

BIKANEL DESERT

Complete a missão.

MT. GAGAZET

Fale com Kimahri algumas vezes, depois, vá para o alto da montanha e conclua o evento Hot Spring. Obtenha a roupa. Ao voltar para a nave, conclua o evento automático.

GUARDSALAM

Complete a missão de reaver a Sphere roubada e, ao voltar para sua nave, conclua o evento automático.

BEVELLE

Siga para o templo, desça para o subterrâneo e conclua a missão destruindo Dark Bahamut.



CAPÍTULO 3

AIRSHIP

Vá para a Cabin e durma.

LUCA

Conclua o torneio de Sphere Break.

M'ITHEN HIGHROAD

Conclua a missão destruindo as máquinas no caminho.

MUSHROOM ROCK ROAD

Fale com Lucil e Yaibal na entrada do vale.

DJOSE TEMPLE

Fale com Gippal na entrada do templo.

MOONFLOW

Fale com Tobli — ele está na tela do lado direito de onde você começa.



GUARDOSALAM

Entre no esconderijo de Leblanc, fale com Ormi e Logos e depois com Leblanc. Assista à Sphere na área secreta e fale com Meichen. Depois, pegue outra Sphere no fundo do quarto.

THUNDER PLAINS

Fale com Lian e Ayde na estrutura ao norte desta região e escolha uma das opções.

MACALANIA WOODS

Este evento estará habilitado se você pagou os débitos de O'aka.

BIKANEL DESERT

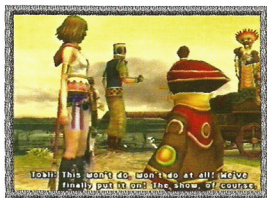
Fale com Marnela no Cactuar Nation.

CALM LANDS

Vá para a Chocobo Farm e veja Shinra instalando uma Communication Sphere na parte alta. Volte à caverna e salve 15 turistas, então, conclua a missão derrotando Dark Yajimbo.

MT. GAGAZET

Fale com Kimahri e suba a montanha para concluir a missão derrotando Garik.



ZANARKAND RUINS

Siga para a Ebon Doorn para falar com Isaru.

BESAIID ISLAND

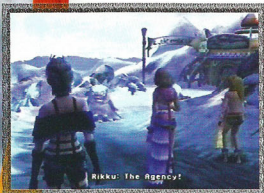
Complete a missão dentro do Besaid Temple.

KILIKA ISLAND

Complete a missão dentro do Kilika Temple, depois volte para a nave e conclua os eventos automáticos.

BEVELLE

Vá para o subterrâneo e assista ao encontro de Nooj, Baralai e Gippal.



CAPÍTULO 4

AIRSHIP

Fale com Paine no Deck da nave e assista às duas Spheres obtidas. Fale com Shinra e verifique as Communication Spheres para falar com Wakka em Besaid Island, com Dona em Kilika Island, com Yaibal em Mushroom Rock Road e Maroda em Bevelle. Após combinar o grande show, verifique novamente as Communication Spheres para falar com Wakka e Beclém em Besaid Island, com Barthello em Kilika Island, assistir à entrevista em Luca, desvendar o culpado em M'ithen Highroad, escutar a conversa no Djose Temple, falar com Ormi em Guardosalam, ver um Chocobo em Thunder Plains, escutar os membros da banda em Macalania Woods, falar com O'aka em Macalania Woods Travel Agency, tentar falar com Nhadala no Bikanel Desert, escutar Clasko em Calm Lands, falar com Kimahri no Mt. Gagazet, ver alguns personagens na Hot Spring também no Mt. Gagazet ou ver um Ronso tomando banho.



MOONFLOW

Complete a missão seguindo Tobli, depois conclua o evento seguinte dentro de sua nave. Veja a Communication Sphere para falar com Beclém e Lulu em Besaid Island, escutar Barthello dentro do Kilika Temple em Kilika Island, falar com Lucil e Yaibal em Mushroom Rock Road, com Elma em Moonflow, com Ormi em Guardosalam, com O'aka em Macalania Woods Travel Agency e com Isaru em Zanarkand Ruins.



Nooj, Baralai e Gippal.

DJOSE TEMPLE

Complete a missão dentro do Djose Temple e, quando Yuna estiver sozinha, aperte o botão de ação quatro vezes para encontrar a saída.





THUNDER PLAINS

Conclua as missões PR se ainda não o fez.

AIRSHIP

Conclua os eventos automáticos e veja o show em Thunder Plains. Depois fale com Leblanc e seus capangas na Power Room de sua nave.

CAPÍTULO 5

AIRSHIP

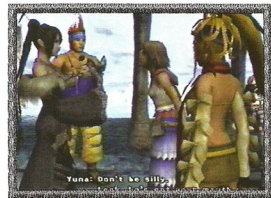
Assista à Sphere obtida e fale com Buddy na Bridge. Vá para a Cabin e escute a conversa de Brother, depois fale com Buddy na Power Room.

ZANARHARD RUINS

Conclua o evento inicial, depois fale com Meichen e escute sua história.

BESAID ISLAND

Conclua o evento nesta ilha usando a Sphere encontrada na sala à direita do templo para encontrar quatro Scyphers escondidos na ilha.



HLIKA ISLAND

Conclua o evento encontrando Barthello.

LUCA

Encontre Moogle mágico perto do Save Point, siga-o.

M'PINEN HIGHROAD

Conclua o evento automático.

MUSHROOM ROCK ROAD

Conclua o evento e fale com Lucil para obter uma nova Sphere. Assista a todas as dez Spheres, vá para a caverna selada no fundo do vale e derrote todos os inimigos.

JOSE TEMPLE

Vença a máquina no último andar. Você poderá

derrotá-la novamente e coletar suas peças para upgrade usando o minigame de procura de tesouros em Bikanel Desert, podendo derrotá-la em uma versão mais poderosa para concluir este evento.

MOONFLOW

Conclua o evento falando com Tobli.

GUARDSALAM

Conclua o evento, depois fale com Tromell e vá para a casa trancada do lado esquerdo para ganhar uma Sphere.

THUNDER PLAINS

Destrua todos os Fiends, depois encontre Cid dentro da caverna e vença a máquina. Escute Cid falando no Deck da nave e, em seguida, vá para a Bridge e conclua o evento.

MACALANIA WOODS

Conclua o evento, depois fale com O'aka e conclua um novo evento.

BIKANEL DESERT

Complete a missão de encontrar dez cactus, vença Sabotender e a batalha final no deserto. Depois fale com Benzo na Cactuar Nation.

BEVELLE

Conclua o evento e, na entrada do templo, verifique a sala do lado direito para encontrar um portal. Pegue uma Sphere no primeiro andar e outra no vigésimo ao vencer um chefe. Desça até o centésimo andar e vença o chefe Trema.

CALM LANDS

Sua última chance de concluir os eventos PR. Depois, visite Clasko e, com ele, envie um Chocobo para Mil'hen Road para descobrir uma dungeon. Vença o chefe para concluir este evento.

MT. GAGAZET

Conclua o evento e, ao voltar para sua nave, veja a família de Cid em pequenos eventos – fale com Shinra na Bridge, escute Brother e Buddy negociando, vá para a Cabin, em seguida para o Deck e fale com Rikku. Feito isso, fale com Brother e escolha uma das entradas para o Farplane.

FARPLANE

Desça até o final do caminho e vença VegnaGun e Shuyin para completar a Capítulo 5. Quando Yuna estiver no Farplane, aperte o botão de ação e escolha a primeira opção para curtir o final do jogo.



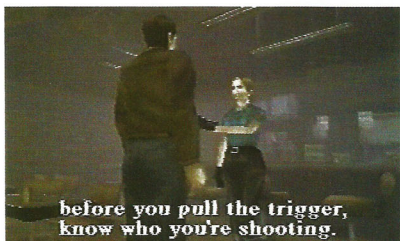


SILENT HILL

Um mergulho sombrio no mundo do terror psicológico

Por Gilmar Vieira

Um ambiente onde a realidade e o pesadelo são palco de um enredo intrigante e cheio de suspense. Este é o ambiente do Silent Hill, da Konami para o PSone. Se você ainda está perdido nessa cidade fantasma, confira a estratégia completa para obter o melhor final, com a indicação exata de cada caminho. Descobrir os outros segredinhos do game ficará por sua conta. De certa forma, isso tornará sua aventura mais emocionante. Mas chega de papo e vamos ao que interessa: a estratégia.



COMANDOS

Direcional digital ou L3 Controlar Harry

■ Correr

✕ Ação / atirar

● Ligar / desligar lanterna

▲ Mostrar mapa

L1 Andar para a esquerda

R1 Andar para a direita

L2 Visão de exploração

R2 Empunhar arma

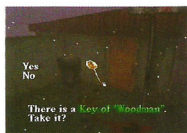
L1 ou R1 + ■ Andar para os lados

L1 + R1 Virar 180°

↓ ■ Recuar

Select Abrir o inventário

Start Pausar o jogo



nunciará a chegada de uma criatura. Você deve matá-la. Depois, pegue o Pocket Radio e saia.

Siga para o norte na estrada Bachman e entre na loja Convenience Store 8 para pegar itens. Depois, vá para oeste na rua Finney para pegar a Key of Lion no carro de polícia. Siga para o final da rua Ellroy e cruze o caminho de tábuas no canto à direita para pegar a Key of Scarecrow na caixa do correio. Siga para o fim da rua Matheson para encontrar papéis indicando uma casinha de cachorro na rua Levin.

Em seguida, entre na viela da rua Finny como indica a seta em seu mapa. Abra o portão adiante e siga até o final do beco para encontrar o caderno de Cheryl e a arma Steel Pipe. Depois de fazer isso, vá para a viela do lado oeste da rua Finny.



ESTRATÉGIA

Parte 1: entre a loucura e a sanidade

Após o acidente com o veículo, Harry Mason acordará e perceberá que sua filha Cheryl desapareceu. Siga adiante na estrada para avistar uma criança em meio ao nevoeiro. Siga-a. Assim que entrar na viela, abra o portão para chegar a um beco. Após o segundo portão, continue até o final do beco. Olhe a



confusão: criaturas estranhas matarão Harry, que, subitamente, acordará em um café, junto a policial Cybil Bennett.

Cybil dará a arma Handgun para você e irá buscar ajuda na cidade vizinha. Equipe a arma, pegue a Kitchen Knife no balcão e tente sair do estabelecimento. Um rádio de-

Parte 2: buscando Cheryl

Pegue o mapa sobre o banco na entrada da escola e do outro lado da porta adiante, siga o corredor à esquerda e vá para o balcão da recepção para ver três mensagens e horários. Na sala dos professores, tem uma parede com a pintura de uma porta com três encaixes. Agora, volte ao corredor e abra a porta que leva você ao Courtyard. Evite os inimigos e, chegando ao outro corredor, entre na porta ao lado da Storage para subir a escada ao lado.

No andar de cima, vá para o banheiro feminino, no final do corredor, para pegar itens. Destranque a porta próximo a Music Room e vá para a Lab Equipment Room para pegar o Chemical. Depois entre no Chemistry Lab e use o Chemical na

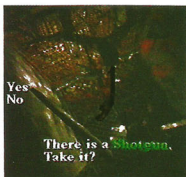


mão sobre a mesa para pegar o Gold Medallion. Agora vá para a porta dupla a oeste no corredor e entre na Library para, através dela, acessar a Library Reserve e destrancar a porta. Agora desça a escada no final do corredor norte e destranque as duas portas que ligam ambos os lados da escola. Depois, vá ao Courtyard para usar o Gold Medallion ao lado da porta da Clock Tower.

Examine a porta para ver as horas. Vá para o segundo andar e



Statue of an old man's hand.



entre na Music Room para mexer no piano. Aperte as teclas na ordem indicada na foto para pegar o Silver Medallion. Use o medallhão do outro que está ao lado da Clock Tower. Examine a porta para ver as horas. Agora, siga para o corredor da direita, próximo da Infirmary, e desça a escada para chegar até a caldeira. Acione o botão vermelho na máquina e você poderá entrar na Clock Tower. Chegando do outro lado dela, o ambiente será o mesmo em uma realidade bizarra.

Veja em seu mapa a localização da Storage. Vá lá e pegue a Rubber Ball, depois entre no Hall e saia pela porta ao lado. Entre na primeira Class Room para pegar o Picture Card sobre a mesa — não esqueça de destrancar a porta do corredor ao lado. Use a Class Room ao lado para destrancar a porta que leva ao Courtyard, depois vá para a sala Reception, então, use o Picture Card para abrir a porta desenhada na parede e visite o banheiro masculino para pegar a Shotgun — o banheiro feminino funcionará como um elevador se você quiser pegar itens no banheiro masculino do segundo andar.

Independente disso, no primeiro andar, destranque a porta de acesso ao corredor para a Infirmary, então, entre na Teacher's Room e vá para a sala seguinte. Ao tentar sair, o telefone tocará e após essa cena, saia e destranque a porta próximo a Storage. Suba a escada. No segundo andar, vá para a Locker Room e examine um armário. Depois tente sair e você encontrará a Library Reserve Key em um cadáver.

Parte 3: segredos dos sobreviventes

Volte até a escada e suba para o telhado, indo até o tanque de água para encontrar uma válvula. Acompanhe a calha de água e use a Rubber Ball no primeiro buraco, verifique o buraco adiante e, então, gire a válvula para derrubar uma chave no pátio.



Desça para o primeiro andar e vá para o Courtyard pegar a Class Room Key em um dos cantos, depois volte ao segundo andar e entre na Library Reserve, entre à porta ao lado para chegar na Library. Leia o livro sobre a mesa e saia no corredor oeste, destrancando a porta para o corredor ao lado. Entre na primeira Class Room e desça a escada perto dessa sala para voltar ao primeiro andar, não esquecendo de destrancar a porta ao lado. Você estará perto da Infirmary, destranque o portão ao lado e desça a escada para chegar a uma caldeira com duas válvulas.

Faça o seguinte: na válvula da esquerda, escolha a segunda opção, depois escolha a terceira. Agora vá na válvula da direita e escolha a primeira opção duas vezes e depois a terceira. Feito isso, vá para o elevador do outro lado e prepare-se.

Desça para o primeiro andar e vá para a sala seguinte. Ao tentar sair, o telefone tocará e após essa cena, saia e destranque a porta próximo a Storage. Suba a escada. No segundo andar, vá para a Locker Room e examine um armário. Depois tente sair e você encontrará a Library Reserve Key em um cadáver.

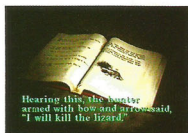
Chefe: Largemouth

Fique andando ao redor do fogo e use a Handgun para acertar a criatura até ela abrir a boca e escorrer um líquido. Ao chegar perto de você, a criatura tentará engoli-lo, nesse



momento, fique recuando e atirando dentro da boca até eliminá-lo.

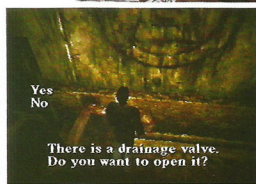
Pegue a K. Gordon Key perto da caldeira e volte ao primeiro andar da escola para escutar o sino da igreja. Saia da escola e vá para a via da rua Bradbury, tendo acesso a um quintal onde usará a chave na



porta. Atravesse a casa e siga a rua Bradbury até uma via que o levará à rua Bloch, tendo acesso a Balkan Church.

Dentro da igreja, Dahlia Gillespie aparecerá e dará explicações a Harry.

Antes de sair da igreja, vá ao altar pegar o Fluros e a Drawbridge Key. Fora da igreja, vá para a Gas Station e siga para o norte na rua Bloch. Você chegará à Bridge Control Room. Suba a escada e você encontrará um mapa do centro da

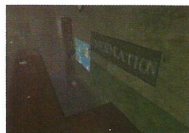




cidade de Silent Hill, depois use a Drawbridge Key no painel ao fundo para abaixar a ponte.

Chegando ao outro lado da cidade, vá para o sul na rua Crichton até a esquina com a Koontz e entre no hospital Alchemilla. Dentro do hospital, você escutará um tiro. Entre na primeira porta no corredor à esquerda para encontrar o Dr. Michael Kaufmann. Depois que ele for embora, entre na porta próxima e atravesse a sala até a outra porta adiante, chegando atrás do balcão da recepção do hospital onde pegará um mapa na parede.

Siga para a Medicine Room e dela entre na Doctor's Office para pegar o mapa na porta seguinte. Entre na Conference Room para pegar a Basement Key sobre a mesa e depois vá para a Kitchen pegar uma Plastic Bottle. Visite a Director's Office e use a Plastic Bottle do outro lado da mesa, sobre os frascos quebrados, para obter o Unknown Liquid.



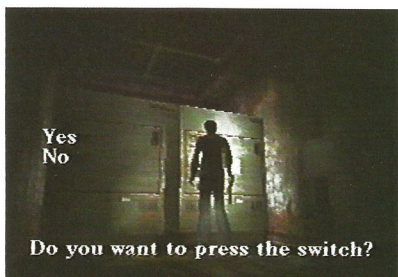
Parte 4: hospital do mundo paralelo

Volte ao corredor e entre na porta ao lado para chegar ao porão. Vá à Generator Room e ligue o painel, então, use o elevador para visitar o primeiro, segundo e terceiro andares e tente abrir as portas. Feito isso, volte ao elevador e examine o painel para ter acesso ao quarto andar, onde ocorrerá uma cena. Fora do elevador, abra a porta à esquerda e entre pela porta no final do corredor.

No corredor seguinte, desça a escada para voltar ao terceiro andar. Localize o banheiro masculino em seu mapa e vá lá para pegar a Plate of Turtle. Vá para a Storage Room e examine as prateleiras para pegar o Blood Pack. Entre no quarto 306 para pegar o Plate of Cat na parede ao fundo. Destranque a porta de acesso ao elevador, mas use a escada para



chegar ao segundo andar. Vá pegar o Lighter no quarto 201 e, em seguida, visite o quarto 204, usando o Blood Pack nos tentáculos para pegar o Plate of Hatter. Volte para a escada e desça até o primeiro andar, indo para o Director's Office



pegar a Plate of Queen.

Agora volte ao segundo andar e Visite o Nurse Center e use as Plates coloridas na seguinte ordem: 1º, vermelho no canto superior esquerdo, 2º, amarelo no canto inferior esquerdo, 3º, azul no canto superior direito e 4º, verde no canto inferior direito. Do outro lado da porta, vá para a Operating Prep. Room e dela entre na

Operating Room para pegar a Basement Store Room Key. Volte ao corredor e entre na Intensive Care Unit para pegar o Disinfecting Alcohol sobre a mesa, então, vá para o elevador e acione o botão B no painel.

Entre na Generator Room para pegar a arma Hammer, depois vá para a Storage Room e verifique a estante de metal no canto da sala e empurre-a para encontrar uma porta. Entre por ela e use o Disinfecting Alcohol nas raízes sobre a grade e, em seguida, o Lighter.



No corredor subterrâneo, procure a porta cinza na parede à esquerda e, no corredor seguinte, explore cada quarto. Em um deles você pegará o Vídeo Tape e no último, pegará a Examination Room Key ao lado da foto de uma jovem chamada Alessa, então, retorne ao elevador e vá para o terceiro andar.

Entre no quarto 302 e use o Vídeo Tape no videocassete. Feito isso, volte ao primeiro andar e visite a Medicine Room, usando a chave na porta atrás da Examination Room para encontrar a enfermeira Lisa Garland e ter uma conversa.

Harry desmaiara e, logo depois, acordará em um hospital normal, reencontrando Dahlia. Após a conversa, pegue a Antique Shop Key sobre a mesa e saia do hospital.





Siga para o norte na rua Simmons onde encontrará uma loja de antiguidades. Nela, use a chave na porta ao fundo e acenda a lanterna. Empurre o gabinete do outro lado para encontrar um buraco na parede e Cybil aparecerá, tendo uma longa conversa com Harry. Logo depois, você encontrará um corredor que o levará até uma saleta que tem um altar. Pegue a arma Axe na parede, examine o altar e tente sair. Harry se sentirá mal e voltará à realidade bizarra de Silent Hill.

Saia da loja de antiguidades e ande na calçada do lado esquerdo da rua Simmons até chegar ao Silent Hill Town Center, então, entre no buraco da grade e do lado de dentro, suba a escada adiante para ver uma cena com os televisores. Chegando ao andar de cima, vá para o lado direito e o chão desabará.



Chefe: Grub Worm

Após a queda, procure a arma Hunting Rifle e equipe-a para enfrentar esta criatura. Quando você ouvir um rugido, corra para um dos lados para evitar o ataque e logo depois atire na criatura. Repita isso até a criatura dar um grito e ela fugirá.

Parte 5: do outro lado da cidade

Entre no buraco feito pela criatura para voltar às ruas. Oriente-se pelo seu mapa e vá para a rua Sagan, depois vá pela Crichton e entre no hospital Alchemilla pela rua Koontz. Dentro do hospital, vá até a Examination Room para encontrar Lisa. Após a conversa, saia do hospital e suba a escada adiante para chegar ao telhado.

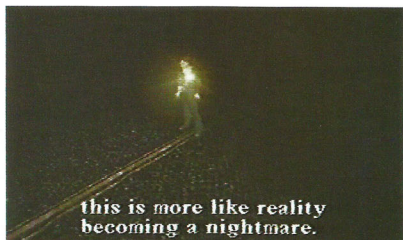
Chefe: Big Moth

Equipe uma arma de fogo e fique andando em círculos ao redor do telhado para não ser envenenado pela criatura, aproveitando sempre para dar um tiro quando tiver oportunidade.

Destruindo a criatura, Harry escutará o som de uma sirene e a cidade voltará ao normal. Vá para a rua, visite a Police Station na esquina da Crichton com a rua Sagan para pegar alguns itens e então cruze a ponte para voltar ao outro lado de



Silent Hill, onde Harry encontrará o centro de tratamento de esgoto da cidade. Examine o portão e use a Hammer para quebrar o cadeado, então desça a escada para chegar ao esgoto. Fique atento aos barulhos, pois o seu rádio não funcionará. Vá para o final do túnel e siga para a direita onde encontrará dois portões, abra o que está do lado esquerdo.



O caminho o levará até uma mesa para pegar um mapa.

Mexa no painel à direita para pegar a Sewer Key e use-a no portão ao lado. Mais adiante, abra outro portão do lado sul e use a chave nele para encontrar uma escada no final do túnel adiante. Na área seguinte, haverá dois túneis, oriente-se pelo seu mapa e siga para a direita no primeiro túnel e depois para a esquerda no

segundo. No final desse, examine a mancha de sangue ao fundo para pegar a Sewer Exit Key. Feito isso, fuja das criaturas e siga para a direita nesse mesmo túnel para usar a chave em um portão no final. Subindo a escada adiante, você chegará a outro ponto de Silent Hill. Procure um quadro de informações na calçada para pegar um mapa.

Siga através da estrada Bachman e entre no Annie's Bar para salvar o Dr. Kaufmann. Após a conversa, examine a bolsa caída no chão para pegar a Kaufmann Key e um recibo.



Saia do bar e siga a rua Kraig rumo ao hotel Indian Runner. Use a numeração 0473 para abrir o cadeado da porta e entrar.

Pegue a Safe Key dentro da gaveta do móvel próximo ao balcão e use-a para abrir o cofre que está no fundo do balcão. Agora siga pela rua Weaver e entre no Motel Haerbey's Inn. Haverá uma porta com um painel ao lado, digite 0886 e depois Enter. Ao entrar, pegue o Magnet sobre a poltrona e vá ao balcão da recepção. Saia pela porta adiante e você chegará ao estacionamento.

Procure o quarto nº 3 e use a Kaufmann Key. Dentro do quarto, empurre o móvel para encontrar um buraco no chão e use o Magnet para pegar a Motorcycle Key. Volte até a sala da recepção e entre na garagem, então, examine a moto estacionada e use a chave para encontrar o Small Glass Vial. Nesse momento, o Dr. Kaufmann aparecerá. Após a conversa, vá para a rua Sandford e atravesse a ponte adiante e a cidade se transformará novamente.



Parte 6: o segredo de Alessa

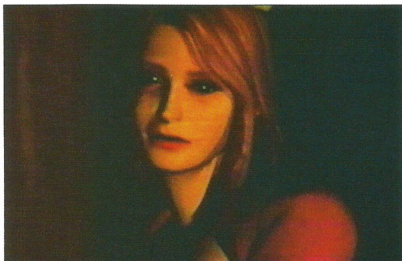
Verifique em seu mapa a localização da Light House depois continue pela rua Sandford e, no final dela, entre ao lado do estacionamento – o ponto West em seu mapa. Indo em direção à Light House, você descerá por uma escada e chegará à cabine de um barco onde encontrará Cybil e Dahlia.

Saia pela porta ao lado e continue indo em direção à Light House. Ao chegar ao lugar indicado, suba o lance de escada que o levará ao telhado onde Harry verá a imagem de Alessa. Volte até barco e dele siga para o Amusement Park, cuja entrada está indicada em seu mapa com uma seta vermelha em um ponto da rua W. Sandford, procure um portão aberto e desça no sistema de esgoto.

Pegue o mapa ao lado da escada e siga em frente. No final da primeira galeria, use o túnel da



direita para chegar à galeria seguinte e siga em frente até chegar a uma escada do lado leste. Saíndo do sistema de esgoto, você chegará ao Amusement Park. O caminho o levará até uma loja de sorvetes. Procure a escada do carrossel. Subindo, Harry será atacado por Cybil. Se você pegou o Unknown



Liquid no hospital, aproxime-se de Cybil pelas costas, abra o seu inventário e use o Unknown Liquid para salvá-la. Caso você não tenha pego o Unknown Liquid, o jeito será matar Cybil e para isso você terá que fugir dela e se esconder atrás dos cavalos do carrossel, esperando uma oportunidade de atirar com o Hunting Rifle.

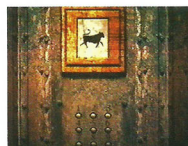
Independente de sua escolha, Harry contará a Cybil sobre o passado de Cheryl e depois continuará sua busca. Ele encontrará Alessa e usará o Flauros para detê-la, então Dahlia aparecerá e desaparecerá com a jovem. Harry acordará assustado dentro do hospital e a enfermeira Lisa aparecerá. Quando ela fugir, siga-a no corredor e o elevador o levará até o subterrâneo. Quando sair dele, a primeira porta à direita terá uma gaiola com uma chave dentro. Lembre-se disso.

Adiante no corredor, Harry verá a imagem de sua filha correndo em direção a uma porta. Ignore-a e entre na porta ao lado, se quiser pegar alguns itens, depois volte ao corredor e entre na porta ao fundo e



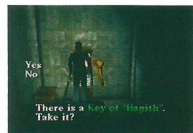
desça um lance de escada que o levará para uma sala de aula. Saia pela outra porta para pegar a Screwdriver ou o Pliers, então volte no corredor e entre no quarto diante daquele outro que tem uma gaiola. Use o Pliers na torneira para pegar a Key of Ophiel. Agora siga até a porta onde está escrito Ophiel, – essa está ao lado da escada.

Abra a porta e siga pelo corredor em frente, depois entre na segunda porta à esquerda. Na parede ao fundo da sala, existem três quadros que representam os signos de Sagitário, Touro e Gêmeos. Aperte os números nos respectivos quadros: 6 em Sagitário, 4 em Touro e 8 em Gêmeos para pegar a Stone of Time.



Parte 7: vivendo o pesadelo

Agora vá até a porta no final do corredor à direita e escreva a palavra ALERT no painel. Entrando por essa porta você terá acesso ao necrotério onde pegará o Amulet of Solomon. Volte ao corredor que tem a porta de Ophiel e a enfermeira Lisa aparecerá. Após a cena, entre na sala novamente para encontrar o diário dela e então vá para a sala que tem um relógio, use a Stone of Time nele para pegar a



Key of Hagith. Agora volte ao corredor e abra a porta no final dele, descendo ao segundo andar pelo elevador adiante. Entre na terceira porta do corredor para pegar o Crest of Mercury e o Ring of Contract.

Volte pelo corredor e abra a porta no final, depois entre na terceira porta à direita no corredor seguinte para voltar ao corredor do quarto que tem o relógio. Abra a primeira porta do lado direito nesse corredor para pegar a



Camera. Agora volte ao corredor e vá para a última porta onde encontrará um quadro vermelho. Use a Screwdriver para abri-lo, mas não pegue a chave ainda.

Saia do quarto e destranque a porta dupla ao lado, então use o elevador para chegar ao terceiro andar onde encontrará um altar com dois quadros na parede e duas portas, uma de cada lado. Use a Camera para fotografar os dois



Used the Ring of contract.

quadros e, com isso, revelar três figuras geométricas em cada um. Desenhe as figuras do quadro esquerdo apertando os botões dos três painéis existentes na porta do mesmo lado, respeitando a posição de cada figura. Depois faça o mesmo com a outra porta.

Pegando a Bird Cage Key, use o elevador para voltar ao primeiro andar e vá até a sala que tem a gaiola, então abra-a para pegar a Key of Phaleg. Obtendo a chave, abra a porta ao lado da sala do relógio e mate as criaturas em seu caminho. Mais adiante, entre na porta da direita para chegar à cozinha.



The light to the future.

Use o Ring of Contract no armário ao fundo e só então retire a Dagger of Melchior. Saia da cozinha e entre na segunda porta à direita e examine o pacote de Jelly Beans para pegar a Key of Bethor. Ainda no depósito, entre na porta ao lado para chegar à sala de vídeo e assistir ao Vídeo Tape mais uma vez. Após a cena, volte ao corredor anterior e abra a segunda porta do lado esquerdo onde Harry verá a imagem de Cheryl. Pegue o Ankh na parede e entre na porta com a inscrição Bethor, desligue o gerador de força e volte ao andar da sala do relógio.



Yes No

There is a camera. Take it?

Parte 8: a ressurreição

Entre na porta dupla ao lado para ser levado até o corredor do segundo andar e vá até o último quarto nesse corredor para pegar a Key of Aratron no quadro e depois volte ao porão. Entre na terceira porta da direita e Harry terá uma visão. Pegue o Disk of Ouroboros ao lado da foto de Alessa, saia do quarto e entre na porta em frente, chegando a um quarto de criança. Coloque os artefatos Ankh, Amulet of Solomon, Crest of Mercury, Dagger of Melchior e Disk of Ouroboros na porta de metal no fundo do quarto e do outro lado, Harry terá mais uma visão. Desça a escada e você verá Dahlia falando com Alessa, a policial Cybil aparecerá, mas será atordoada. O Dr. Kaufmann também aparecerá e jogará em Alessa um frasco contendo aquele líquido estranho, transformando a criança divina no demônio Samael.

Observe as faíscas que sairão do peito de Samael, pois, em seguida, ele jogará raios em você. Equipe o Hunting Rifle e atire no peito do demônio antes disso para em seguida, ficar em movimento. Sempre que for atingido, utilize recarregadores de Life e derrotando Samael, curta o melhor final do jogo e um making of divertido.



Yes No

There is a video drill. Take it?



Yes No

Alessa



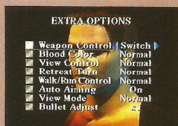
Dicas

Modo Next Fear

Terminando o jogo uma vez, o ranking mostrará o seu desempenho juntamente com as armas que você poderá pegar ao jogar no modo Next Fear. Salve o seu progresso uma última vez e dê um Load para carregar o modo Next Fear. Agora você poderá pegar as armas Chainsaw (encontradas na vitrine da loja a leste na rua Bloch) e Rock Drill (encontrada na sala embaixo Bridge Control Room). Mas para pegar esses itens, é necessário antes pegar o Gasoline Tank na Gas Station.

Extra Options

Dentro da tela Option, aperte L1, L2, R1 ou R2 para acessar o Extra Option e quando você terminar o jogo no modo Next Fear, novas opções serão habilitadas.



EXTRA OPTIONS

- Weapons Control
- Blood Color
- View Control
- Retreat Indica
- Walk/Run Control
- Auto Aim/ing
- View Mode
- Bullet Adjust

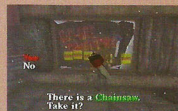
dentro da casa, atrás da casinha de cachorro na rua Levin.

Final Good

Para fazer este final, visite o Annie's Bar, o Indian Runner, o Motel Haerby's Inn e mate Cybil com o Hunting Rifle no carrossel.

Final UFO

Faça um final Good + (o mostrado na estratégia) e comece uma partida no modo Next Fear. Assim você encontrará a Channeling Stone no balcão da Convenience Store 8, na rua Finney. Use a Channeling Stone no telhado da escola do mundo bizarro, no pátio de entrada do hospital do mundo bizarro (após falar com Lisa, antes de enfrentar a Big Moth), no pátio do Haerby's Inn, dentro do barco após falar com Cybil e Dahlia e, por último, no topo da Light House após ver Alessa. Ao começar uma outra partida, você estará com a arma Hyper Blast.



Yes No

There is a chainsaw. Take it?

TODOS OS FINAIS

Final Bad

Para fazer este final, ignore o Annie's Bar, o Indian Runner, o Motel Haerby's Inn e mate Cybil com o Hunting Rifle no carrossel.

Final Bad+

Para fazer este final, ignore o Annie's Bar, o Indian Runner, o Motel Haerby's Inn e use o Unknown Liquid em Cybil ao enfrentá-la no carrossel. Obs.: com este final, você poderá pegar a arma Katana em um quarto

Este Mês

Poucas vezes tivemos uma temporada tão recheada de bons títulos. É o que você pode conferir nos reviews desta edição da SDP. A média de todos os games deste mês é superior a de qualquer uma das três edições passadas. Também, com títulos como Final Fantasy X-2, Prince of Persia: The Sands of Time, Ratchet & Clank: Going Commando, SOCOM II e Need for Speed Underground, não poderia ser diferente. E não podemos nos esquecer do PSone, que mostra ainda ter gás, com dois bons jogos avaliados. Esta será uma temporada inesquecível, marcada por games de qualidade incontestável.

PlayStation 2	
Beyond Good & Evil	48
Bloody Roar 4	49
Dragon Ball Z: Budokai 2	48
Final Fantasy X-2	46
Gladius	46
Harry Potter: Quidditch World Cup	50
Karaoke Revolution	49
Legacy of Kain: Defiance	48
Medal of Honor: Rising Sun	49
Need for Speed Underground	50
Prince of Persia: The Sands of Time	47
Ratchet & Clank: Going Commando	47
SOCOM II	49
Sphinx and the Cursed Mummy	48
The Lord of the Rings: Return of the King	47
WWE Smackdown! Here Comes the Pain	48

PSone	
FIFA Soccer 2004	50
Front Mission 1st	50

Gladius

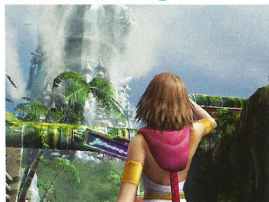
Gladius tem cara de game de ação 3D, mas é um RPG estratégico. Infelizmente, não chega nem perto dos outros do gênero. É um game bem intencionalmente. Vê-se que foi gasto um tempo monstruoso com pesquisas e tudo mais, mas só isso não basta. O jogo é ruim. As letras são todas bem pequenas e a quantidade de texto é grande. A animação e a parte sonora também são um fiasco, sempre repetitivas. O jogo é mal dublado. As vozes foram bem escolhidas, mas ainda é triste ver como as legendas correm mais que as vozes, ou as vozes correm mais que os personagens. Enfim, jogue Disgaea.

ERIC ARAKI

INFO

Gladius	
NOTA	4.0
PRODUÇÃO	LucasArts
DESENVOLVIMENTO	LucasArts
GÊNERO	RPG / estratégia
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Final Fantasy X-2



A gigante dos RPGs chega com a versão americana de Final Fantasy X-2. O game se passa dois anos após os acontecimentos de Final Fantasy X. Agora Yuna, Rikku e a nova integrante, Paine, formam o trio YRP e se aventuram na busca pelas Spheres ao redor do mundo de Spira. A aventura realmente ganha força quando Rikku encontra uma Sphere que mostra um rapaz semelhante a Tidus preso em algum lugar.

O enredo é rico em detalhes e cheio de mistérios que instigam a exploração do mundo com sua airship. Por outro lado, comparado aos demais títulos da série, Final Fantasy X-2 é um jogo curto, com cinco capítulos divididos em

14 missões. Ainda assim, é um game intenso que cativará os jogadores pela força do seu enredo, gráficos, efeitos visuais e as fantásticas cenas animadas, sem esquecer do ótimo sistema de batalhas, com destaque para as Dresspheres – com as quais o jogador poderá trocar de roupa durante as batalhas, incorporando novas habilidades e técnicas de combate para cada um dos personagens.

A atuação de voz, música e efeitos sonoros são de primeira, e essa combinação excelente de elementos junto a todos os atributos se harmonizam, tornando Final Fantasy X-2 um ótimo título que fará você jogar várias vezes para conseguir 100% do jogo. Sim, para aumentar o fator replay, quando se termina o jogo, a opção New Game +



torna-se disponível, dando a oportunidade de descobrir novos segredos por caminhos alternativos. São três finais distintos, mas tudo dependerá de seu desempenho. Não deixe passar essa oportunidade!

GILMAR VIEIRA

INFO

Final Fantasy X-2	
NOTA	10
PRODUÇÃO	Square Enix
DESENVOLVIMENTO	Square Enix
GÊNERO	RPG
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Prince of Persia: The Sands of Time

Prince of Persia era um dos games mais esperados do ano. Não pela expectativa que gerou, mas pelo medo de mais um grande fiasco carregando um nome clássico. Afinal, Prince of Persia 3D foi um jogo ridículo que conseguiu acabar com as boas lembranças do original (PC). Saber que o criador, Jordan Mechner, participava da produção também não garantiu alívio algum. Tanto que não me senti nada empolgado para jogá-lo. Isso, até experimentá-lo pela primeira vez. Hoje posso dizer que SoT é tão bom ou até melhor que o game original. Mais ainda: o novo Prince é tudo o que todos os demais games de ação deveriam ser, mas não conseguem. Tem um enredo envolvente e puzzles inteligentes, melhores que qualquer Tomb Raider. Tem um protagonista incoseqüente, mas



com habilidades mais divertidas que qualquer Raziel. O game só não é perfeito por alguns problemas com a câmera e por certas paredes invisíveis. Nada realmente grave. Enfim, jogar SoT é como assistir a Matrix pela primeira vez. Você acaba olhando o mundo com outros olhos, acreditando ser capaz de andar pelas paredes, saltar sobre os inimigos, escalar prédios e dar mortais por aí. Revolucionário.

ERIC ARAKI

INFO		PS2
Prince of Persia: The Sands of Time		
NOTA	9.0	
PRODUÇÃO	Ubi Soft	
DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft Montreal Studios	
GÊNERO	ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	

The Lord of the Rings: The Return of the King

Mais um livro, mais um filme e mais um game. Chega às prateleiras o último capítulo da série da Electronics Arts e, assim como o filme, narra a última parte da trilogia de O Senhor dos Anéis. Por isso, cuidado: se você ainda não leu o livro e quer saber como termina a história assistindo ao filme, não jogue o game ainda. RotK está bem parecido com o jogo anterior. Os gráficos são limpos e definidos, mas os personagens são meio quadrados e a movimentação não é muito fluente. O som é muito bom, gravado em Dolby Pro Logic 2 – se você tiver um equipamento com esse recurso, poderá desfrutar ao máximo do envolvimento sonoro. Agora você pode controlar Gandalf e os pequenos Frodo e Sam. O esquema de batalha também evoluiu um pouco e está mais equilibrado. Você ainda pode subir néveis e comprar habilidades extras para enfrentar os desafios maiores – pode acreditar, o game é casca-grossa e você precisará de toda ajuda que conseguir. Algumas vezes chega a irritar um pouco, mas as



belíssimas cenas em Full Motion Video tiradas diretamente do filme compensam o sacrifício.

FABIO MICHELIN

INFO		PS2
The Lord of the Rings: The Return of the King		
NOTA	7.5	
PRODUÇÃO	Electronic Arts	
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts	
GÊNERO	ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	

Ratchet & Clank: Going Commando



Quem conheceu a aventura original dos heróis Ratchet e Clank não resistirá a Going Commando, que, além de apresentar todas as qualidades do primeiro título, ganhou melhorias incríveis. O melhor do game são as 18 novas armas, que evoluem, ficam mais fortes e são capazes de destruir os inimigos das maneiras mais variadas. A dupla continua viajando por toda a galáxia, visitando planetas com cenários muito diferenciados e recolhendo porcas e parafusos. Ratchet está



mais esperto que na versão anterior, e você poderá controlar Clank várias vezes, isso sem contar que ele agora pode atacar enquanto

está nas costas do amigo. A energia do personagem evoluiu como em um RPG: quanto mais inimigos você matar, mais a barra crescerá. Quando você acha que a aventura está ficando monótona, logo aparecem umas fases de combate espacial e minigames para diversificar o desafio. Além disso, piadinhas e bom humor são rotinas em cada passagem do jogo. A jogabilidade é ótima. Você tem todas as funções (armas, tiro, pulo, ataque) bem à mão e a visão de jogo sempre está em um ângulo favorável – mas, se não achar bom, é só mudar.

RONNY MARINOTO

INFO		PS2
Ratchet & Clank: Going Commando		
NOTA	9.0	
PRODUÇÃO	SCEA	
DESENVOLVIMENTO	Insomniac Games	
GÊNERO	ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	

Dragon Ball Z: Budokai 2

Novas batalhas titânicas em clima de anime estão à sua espera em Dragon Ball Z: Budokai 2. Desta vez, você tem quatro modos de jogo e a opção Edit Skills, na qual é possível personalizar as técnicas de seu personagem. No modo Dragon World, você viverá as últimas batalhas da série Z, com uma narração mais dinâmica, seqüências de animação e cenas de 2D e lutas em 3D. Objetos e obstáculos nos cenários fazem parte da batalha, permitindo arremessar os adversários em montanhas e prédios, sem contar a adição de novos golpes. No



modo Dueling você enfrentará um segundo jogador ou o computador – é o tradicional Vs. No modo World Tournament, você ganha dinheiro para comprar cápsulas e, com elas, melhorar as habilidades ou mesmo habilitar alguns personagens. Já o modo Training dispensa comentários. Outro toque especial foi a inclusão das fuses. Agora é possível combinar diferentes técnicas fundindo dois guerreiros. O legal é que o leque de personagens aumentou com a soma de Trunks, Supreme Kai, Goten, Android #20 e outros. Uma ótima combinação de desafio, diversão e qualidade.



GILMAR VIEIRA

WWE Smackdown! Here Comes the Pain

A melhor maneira de explicar o que é HCTP é fazendo uma comparação um tanto quanto estranha: ele está para a luta livre assim como WET está para o futebol. Ou seja, trata-se do melhor jogo do gênero criado até hoje. Graças a algumas mudanças no sistema de realização de golpes, os lutadores agora podem desferir uma quantidade bem maior de movimentos e agarrões. Além disso, o game traz, pela primeira vez na série, algumas das figuras mais importantes da história da WWE, como Roddy Piper, Sgt. Slaughter, Iron Sheik – melhor, impossível.



FILIPE TORRES

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 TODOS OS SEGREDOS DO GAME E UM LISTÃO DE GOLPES!

Beyond Good & Evil

O que deixa BG&E tão legal é a facilidade de controlar tudo. No início, é bem provável que você ache o game chato, pela maneira como a história é apresentada. Mas quando menos esperar, estará completamente envolvido. O objetivo principal é fotografar tudo o que aparece no seu caminho. A cada foto enviada para o laboratório, Jade recebe um pagamento. Com o hovercraft, é possível habilitar fases, viajar pelo espaço e ainda tirar um racha pelas águas da cidade. Essas corridas dão grana e ajudam em outras missões, além de serem extremamente divertidas!



BEATRIZ SANT'ANA

Sphinx and the Cursed Mummy

Egito antigo, faraós e múmias... Sphinx tem um jeito Tomb Raider de ser. O jogador desfrutará de cenários maravilhosos e uma arquitetura de causar inveja a Lara Croft – todos os ambientes foram recriados com muito capricho. Após conquistar uma espada poderosa, o guerreiro viaja através do portal mágico em busca de aventuras. Saltar, bater, mover objetos, depender-se, rastejar e escalar são ações rotineiras para Sphinx. Quebra-cabeças aparecem em maior quantidade que inimigos, por isso, não espere por uma ação frenética, mas sim por uma jogabilidade inteligente.



RONNY MARINOTO

Legacy of Kain: Defiance

Os vampirões estão de volta, e agora em dose dupla. Desta vez, você pode controlar o mestre do mal, Kain, e seu pupilo rejeitado, Raziel. Os dois personagens começam suas jornadas justamente de onde pararam da última vez. Será esse o final da série? Houve uma tremenda melhoria gráfica – agora sim está parecendo um game de última geração. Os personagens estão bem detalhados e os cenários assustadoramente vastos e definidos. As cenas em CG não poderiam faltar. O som está dez, com trilha orquestrada, mas alguns dubladores foram trocados.



FABIO MICHELI

INFO

Beyond Good & Evil

NOTA	8,5
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

INFO

Sphinx and the Cursed Mummy

NOTA	8,5
PRODUÇÃO	THQ
DESENVOLVIMENTO	Eurocom Ent. Software
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

INFO

Legacy of Kain: Defiance

NOTA	8,5
PRODUÇÃO	Eidos Interactive
DESENVOLVIMENTO	Crystal Dynamics
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Karaoke Revolution

Depois das séries Beatmania e Dance Dance Revolution, a Konami vem com mais música em Karaoke Revolution. Com o headset na cabeça e um repertório de 35 músicas de diversos gêneros e épocas, a única exigência é uma noção básica de inglês para se divertir – não vá fazer feio com “embromation”, hein? Mesmo sem querer, a síndrome do perfeccionismo o contagiará. E obtendo um bom desempenho, novas canções serão habilitadas. O nível de diversão é variável, e surpreendente com a ajuda dos personagens em SD. Se é para cantar no chuveiro, Karaoke Revolution está nas paradas de sucessos.

GILMAR VIEIRA

INFO



Karaoke Revolution

NOTA	8,0
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	Harmonix
GÊNERO	musical
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Bloody Roar 4

Depois de muito brigar com o joystick, só me restou uma pergunta: para que ainda produzem games assim? Quando a série surgiu, a ideia parecia interessante: um jogo de luta com personagens que se transformam em animais raivosos. Mas por que eles já não começam a luta transformados? A metamorfose quase não faz diferença, apesar da possibilidade de combos extensos. Se descontarmos a grande quantidade de personagens e o belo visual, sobra um game entediante e pouco criativo. Se é para jogar um game com cara de datado, prefiro ler um livro.

PABLO MIYAZAWA

INFO



Bloody Roar 4

NOTA	5,0
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	Hudson
GÊNERO	luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Medal of Honor: Rising Sun

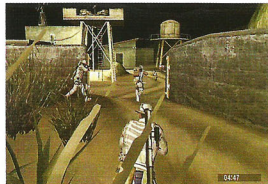


A Segunda Guerra Mundial ainda inspira vários games de tiro, e Medal of Honor é o melhor exemplo disso. Desta vez, você vai presenciar e viver um dos momentos mais marcantes da segunda grande guerra: a batalha de Pearl Harbor. E pode ter a certeza de que isso é só o começo. Graficamente, o game está bem parecido com o primeiro para PS2, mas há algumas melhorias (porém, o defeito anterior das travadinhas durante o jogo ainda permanece). A jogabilidade desta versão está um pouco diferente das outras e mais voltada ao combate com veículos. Vira e mexe você deve controlar algum veículo ou alguma arma em movimento. O som está bárbaro. É só ligar no talo e você vai se sentir dentro da própria guerra. Todos os sons das armas e o ricochetear das balas estão perfeitos. As vozes também estão mais claras e têm melhor qualidade. Por isso, se você é fã de games sobre a Segunda Guerra ou simplesmente gosta de games de tiro em primeira pessoa, eis um jogo que não pode faltar no seu arsenal de jeito nenhum.

FABIO MICHELIN



SOCOM II: U.S. Navy SEALs



Finalmente, chega às prateleiras a esperada continuação de um dos melhores games de estratégia Online. Em SOCOM II, tudo está melhor: gráficos, jogabilidade e variedade. A começar pelas novas fases, 12 no total, que variam bem em terrenos e locais. Há cenários gelados na Rússia e quentes no Brasil, todos bem montados, proporcionando muito mais



esconderijos e locais para se usar o Sniper. Graficamente, foram poucas as mudanças. Os personagens estão um

pouco mais detalhados e os cenários, além de mais vastos, receberam mais detalhes. O som também está melhor e bem mais envolvente.



A maior novidade é mesmo a inclusão de dois novos modos de jogo Online. O primeiro é o Breach, no qual você deve infiltrar-se na base do inimigo e destruí-la, evitando que o inimigo faça o mesmo. Há algumas variações, como, por exemplo, quando a bomba começa no meio do campo e os times lutam para alcançá-la primeiro e destruir a base inimiga. A segunda nova opção é o Escort, na qual você deve escoltar pessoas da zona de guerra até zonas de segurança. Agora não tem desculpa para comprar o seu Network Adapter.

FABIO MICHELIN

INFO



SOCOM II: U.S. Navy SEALs

NOTA	9,0
PRODUÇÃO	SCEA
DESENVOLVIMENTO	Zipper Interactive
GÊNERO	ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 16 (Online)

INFO



Medal of Honor: Rising Sun

NOTA	8,5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA LA
GÊNERO	tiro em primeira pessoa
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Need for Speed Underground



Se você assistiu a Velozes e Furiosos e gostou, corra para a loja de games mais próxima e garanta o seu NFSU. Não é exagero dizer que este é o melhor jogo de corrida a aportar no PS2 nos últimos tempos. O modo Underground, com toda a certeza, foi inspirado no filme supracitado, e é nele que você vai se divertir durante a maior parte do tempo. Conforme avança, você vai melhorando



seu carro para as rachas nas cidades – tirando tinta dos muros e de outros veículos que não estão participando da corrida. A sensação de velocidade é tanta que você vai querer mais, só para sentir o que seu carro pode fazer. A vantagem que



somente os donos de PS2 vão desfrutar entre os consoles: jogar Online, inclusive contra o pessoal que tem a versão para PC, para ver quem tem o melhor controle e ajuste do carro – diversão infinita para o game. É certo que nem só de glórias vive NFSU. Em determinados momentos, quando se está muito veloz e bate, você percebe uma queda muito brusca de frame rate – sem contar o pecado da ausência de uma garagem para estocar seus possantes.

RODRIGO GUERRA

INFO

Need for Speed Underground

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	EA Sports
DESENVOLVIMENTO	EA Black Box
GÊNERO	corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4 (Online)

Harry Potter: Quidditch World Cup

Games Harry Potter têm a fama de serem fáceis e este não foge à regra. Se vassouras realmente voassem, acredito que o esporte favorito do mundo dos bruxos seria um pouco mais complicado. Mas pelo menos no PS2, é bem simples trocar passes, acertar seus oponentes e marcar seus golzinhos. Imagine hockey sobre o gelo, mas com vassouras voadoras (tá, é bizarro, eu sei). Alguns movimentos especiais dos bruxos e a insanamente veloz caçada ao pomo dourado, no fim da partida, contribuem para dar alguma variação ao game. É simples, mas diverte.



RENATO VILIEGAS

INFO

Harry Potter: Quidditch World Cup

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts
GÊNERO	esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Front Mission 1st

Em 1995, a Square conquistou uma nova legião de fãs com o estratégico Front Mission, para Super Famicom. O sucesso foi tanto que o game se tornou uma série. Oito anos depois, a Square Enix dá uma chance aos novatos revivendo o game original no PSone.

A sexta divisão de desenvolvimento da Square Enix caprichou no conteúdo de Front Mission 1st. Superficialmente, o jogo parece o mesmo: um game estratégico com Wanzers altamente personalizáveis, com 30 missões e um enredo dramático. Mas essa é só a ponta do iceberg,



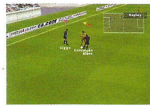
INFO

Front Mission 1st

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Square Enix
DESENVOLVIMENTO	Square Enix (PDD 6)
GÊNERO	RPG / estratégia
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2 (versus)

FIFA Soccer 2004

A EA Sport transformou FIFA Soccer 2004 em um dos melhores games de futebol para o PSone. O destaque fica para o Modo Career, em que você cria o seu próprio time e parte para a conquista de títulos nos campeonatos, ou experimenta a pressão fora dos gramados, na pele do técnico. Novas animações, realismo, centenas de times do mundo – o São Caetano está presente desta vez – e uma grande quantidade de detalhes dão mais qualidade ao jogo. Para descobrir todo o potencial que o game tem a oferecer, só jogando. E acredite: você não vai ficar horas, mas sim dias se divertindo.



GILMAR VIEIRA

INFO

FIFA Soccer 2004

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	EA Sports
DESENVOLVIMENTO	EA Canada
GÊNERO	esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Além do novo trabalho gráfico, trilha sonora com novos arranjos, missões e cenários mais equilibrados e um novo modo Vs, FM1st traz, como principal atrativo, uma campanha inédita. Você pode escolher a tradicional trama da OCU, com Roid e seus Canyon Crows, ou jogar pela USN ao lado do vilão Driscoll. Jogando com Kevin, você vai experimentar missões muito mais variadas e divertidas, além de desvendar detalhes da história até então obscuros.

Pena que o remake foi lançado apenas no Japão e tem poucas chances de chegar ao Ocidente. Se quiser arriscar, é possível jogar sem muitos conhecimentos de japonês, já que a maioria dos menus está em inglês. Vale a pena.

FABIO SANTANA

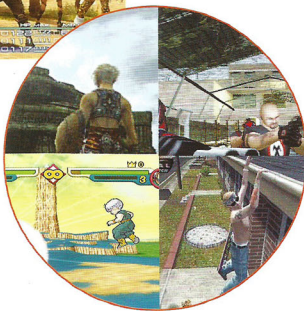


SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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 e confira!

SuperDicas
PlayStation



O que eu encontro no site?

Todo o conteúdo virtual das edições anteriores da SDP permanecem no ar, para você acessar quando bem entender. Assim, você tem acesso a um conteúdo sempre crescente. São estratégias e dicas para os melhores jogos de PSone e PlayStation 2, testados por nossa equipe e com a garantia de qualidade. Além disso, você pode baixar revistas consagradas da Conrad Editora em formato digital (PDF), recheadas com mais dicas e detonados, para você ler página a página ou até mesmo imprimir e levar para todo canto.

E o melhor de tudo: é DE GRAÇA. Não cobramos um centavo a mais por todo esse conteúdo Online, ao contrário de outras revistas por aí. É só entrar no site www.superdicasplaystation.com.br, inserir a senha e baixar o que bem entender. Mas lembre-se: a senha de cada edição só vale enquanto a revista estiver nas bancas. Quando chegar a próxima revista, fica valendo a nova senha, a anterior deixa de funcionar.

SENHA

ESFERA

Acesse já!

www.superdicasplaystation.com.br

No ar este mês

O destaque fica com... peraí, destaque? Não dá para escolher um, só tem jogão este mês na internet. A começar pelo preview especial de Final Fantasy XII, que você conheceu nesta edição e fica sabendo muito mais no site da SDP, com direito a informações exclusivas, links bacanas e até papéis de parede para você enfeitar o seu desktop. Para os detonadores de plantão, tem estratégias completas para Manhunt, Tony Hawk's Underground, Final Fantasy X-2 e uma porrada de golpes para Dragon Ball Z: Budokai 2.

Elite

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA



8 Mb
DE MEMÓRIA



R\$79,00uni.



Dual Impact 2
translúcido em 4 cores

R\$74,90uni.



cabo extensor para controle,
disponível em 4 cores
2 metros

R\$24,90uni.



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

R\$179,00



PS one
mais 5 brindes surpresa!!!

consulte



controle dvd-vídeo

R\$69,00

cabo super-vídeo universal



PS-one / PS2 / Xbox
Game Cube / 64

R\$49,00



PS2

R\$879,00

Promoção
Quero Tudo!

RETRO
AVENGERS

Playstation 2 original

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 R\$999,00

~~de \$ 1.400,00~~

Enviamos para todo Brasil

Assistência Técnica especializada em consertos e desbloqueio.

Televendas: [11] 3311-7335



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: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

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](https://www.facebook.com/retroavengers)

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

