

A MELHOR REVISTA DE PLAYSTATION DO BRASIL!
10 DETONADOS!

A única revista de PlayStation do Brasil com senha para acessar conteúdo GRÁTIS e EXCLUSIVO na internet

SuperDicas

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



PlayStation



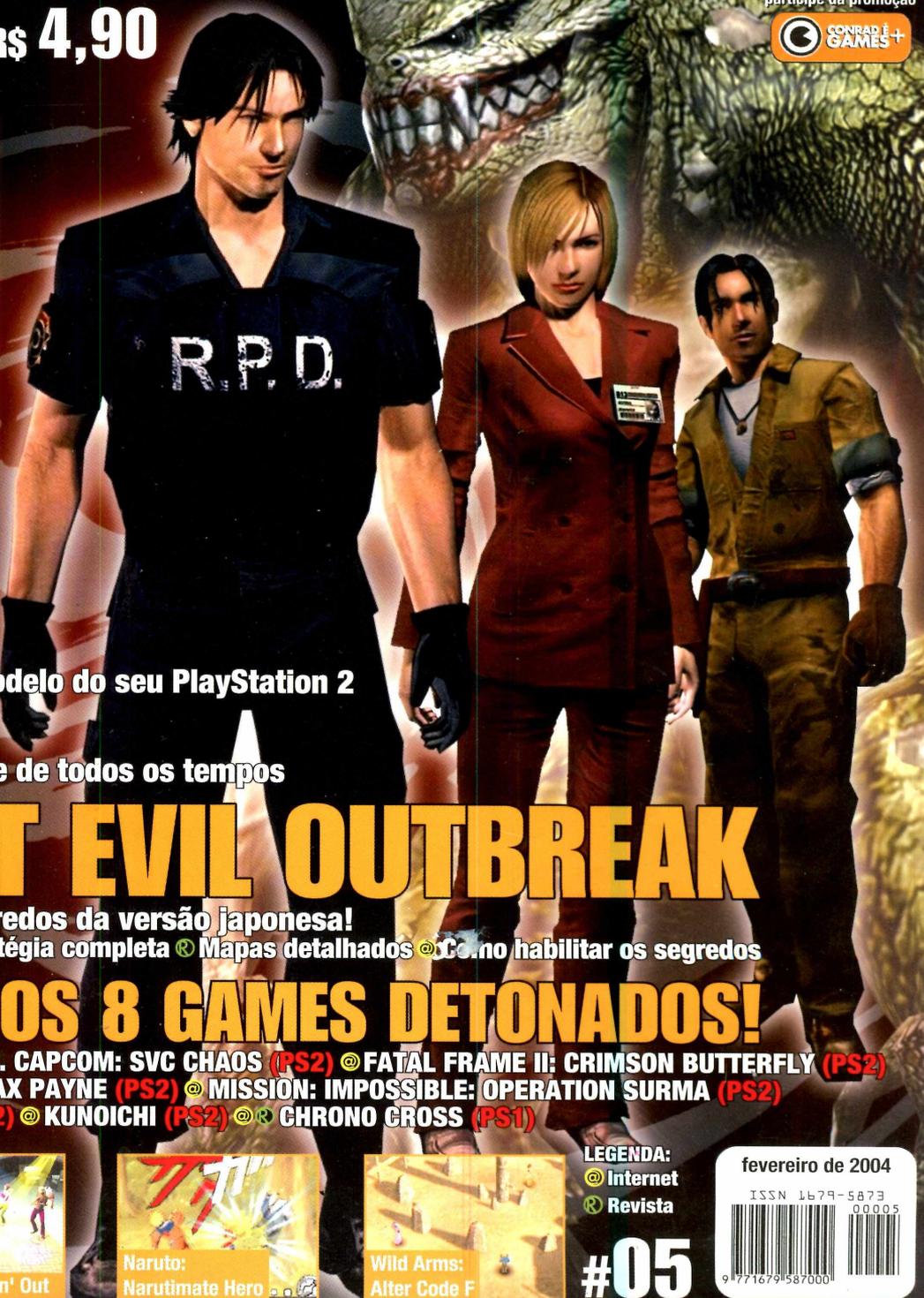
De R\$ ~~5,50~~ por R\$ **4,90**

participe da promoção



GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

- Ⓜ Traduções de menus
- Ⓜ Lista de carros
- Ⓜ Técnicas de pilotagem
- Ⓜ Ouro em todas as provas



ESPECIAL

Saiba como identificar o modelo do seu PlayStation 2

RANKING

Os melhores jogos de PSone de todos os tempos

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Desvendamos todos os segredos da versão japonesa!

Ⓜ Traduções importantes Ⓜ Estratégia completa Ⓜ Mapas detalhados Ⓜ Como habilitar os segredos

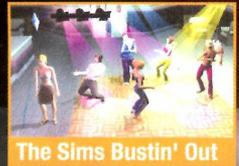
E MAIS OUTROS 8 GAMES DETONADOS!

- Ⓜ SONIC HEROES (PS2) Ⓜ SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS (PS2) Ⓜ FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY (PS2)
- Ⓜ MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE (PS2) Ⓜ MISSION: IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA (PS2)
- Ⓜ MAXIMO VS. ARMY OF ZIN (PS2) Ⓜ KUNOICHI (PS2) Ⓜ CHRONO CROSS (PS1)

Reviews



Onimusha Buraiden



The Sims Bustin' Out



Naruto: Narutimate Hero



Wild Arms: Alter Code F

LEGENDA:
Ⓜ Internet
Ⓜ Revista

fevereiro de 2004

ISSN 1679-5873



9 771679 587000

#05

Lançamentos

CARNAVAL DE OFERTAS

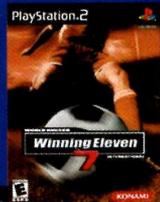
EM FEVEREIRO

PLAYSTATION

2



MAFIA



Winning Eleven 7



Dark Alliance II



Sonic Heroes



**SVC Chaos
SNK vs. Capcom**



**Pitfall
The Lost Expedition**



**James Bond 007:
Everything or Nothing**



**Freestyle
Street Soccer**



**Final Fantasy
Crystal Chronicles**



Sega GT Online



Ninja Gaiden



**Unreal 2
The Awakening**



Yu-Gi-Oh!



**Megaman
Battle Chip Challenge**



**Metroid
Zero Mission**



Shining Soul



Aceitamos todos cartões de créditos

GAME CUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

Entrega **Gratuita** na cidade de São Paulo

Atendimento Eletrônico "Fale Conosco" On-line

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

TELEVENDAS

(11) 3825 7600

kenj@digitalmakers.com.br

Promoções

PS2



Gran Turismo 3 ACE COMBAT 4 GTA 3 Kelly Slater's Pro Metal Gear Solid 2 Smash Court Tennis

GAME BOY ADVANCE



Advance Wars 2 Kelly Slater's PRO Mortal Kombat Deadly Alliance Medal of Honor Underground Mario Kart Super Circuit



Spyro 2 Tekken Advance Donkey Kong Country Castlevania Dragon Ball Z

Game Cube



Dead to Rights Monsters, Inc. Need For Speed Hot Pursuit 2 Wreckless



Medal of Honor Frontline Wario World Mario Party 4 Resident evil Zero



The Lord Of The Rings - Two Towers Crash Metroid Prime Star Fox Adventures

www.netunia.com.br

Outros Lançamentos

PS2



Dragon Ball Z - Budokai 2 Final Fantasy X-2 Max Payne 2 The Fall of Max Payne Hack Quarantine 4 Prince of Persia SOCOM 2 THE KING F FIGHTERS

GAME CUBE



Beyond Good & Evil Mario Kart Double Dash FIFA 2004 The Sims Bustin's Out Mario Party 5 Medal of Honor Rising Sun

XBOX



Rainbow Six 3 Counter Strike Need For Speed Underground Project Gotham Racing 2 Fire Emblem Yu-Gi-Oh! The Lord Of The Rings The Return of The King Mario e Luigi Superstar Saga

TUDO EM
3X SEM
JUROS

ATAcado E VAREJO : CONSULTE FORMAS DE PAGAMENTO

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

EDITORIAL

NINGUÉM FAZ MAIS POR VOCÊ!

Depois de uma edição recheada de jogos bons como foi a anterior, nada melhor que... outra edição com jogões! Não conseguindo esperar nenhum segundo a mais pelas versões americanas, fomos buscar no Japão os incríveis Gran Turismo 4 Prologue e Biohazard Outbreak. O resultado são os serviços completos que você confere nas páginas desta edição e na internet, com a qualidade e rapidez que você só encontra na SDP.

Mas o que torna esta edição histórica é o recorde invejável de não um, não dois, não três, mas DEZ detonados! Entre as páginas de papel e virtuais, todos os grandes games do mês foram explorados por nossos "estrategistas". Você lembra de alguma outra revista com tantos detonados em apenas uma edição? Pois é, só na SDP.

E por falar em internet, o nosso site está melhor a cada dia. Além do crescente número de estratégias online, agora temos notícias diárias, enquetes, mais revistas completas para baixar... vale a pena visitar.

Como aqui ninguém fica de fora, a galera do PSone ganha um especial com todos os finais do maravilhoso Chrono Cross (e tem mais na web). Tem ainda a eleição dos melhores games de todos os tempos no 32-bit. Confira e eleja os seus preferidos também.

Pensa que acabou? Ainda tem as últimas notícias em primeira mão, os Previews mais quentes, Reviews da mais recente leva de games e toneladas de dicas. Sem falar no tutorial para identificar o modelo do seu PS2. Tudo produzido por gente que entende do assunto. Curta!

Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br



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

CONSELHO EXECUTIVO

André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação

Noelly Russo

Editor Executivo

Renato Viliegas

Editor

Fabio Santana

Designers

Ana Franco e Kelven Frank

Revisora

Andréa Aguiar

Colaboradores

Eduardo Trivella, Eric Araki, Fabio Michelin, Gilsomar Livramento, Jefferson Kayo, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rafael Silva, Renato Viliegas, Ricardo Alves, Rodrigo Guerra, Ronny Marinoto (texto), Antonio do Amaral Rocha, Denis C. Y. Takata, Homero Letonai, Elisabete Nagahama, Primo Gerbelli (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor

Alexandre Monti

Secretário Gráfico

William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador

Alexandre Cardoso da Silva

Escaneamento e Tratamento de Imagens

Edilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica

Priscila Santos

Coordenadores de Produção

Ed Wilson Dias

Alessandra Vieira

WEB

Coordenador de Conteúdo

Odair Braz Junior

Webmasters

Mateus Reis

Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial

André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora

Luciana Eschiapatti

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

Chris Peruch

Gerente de Circulação

Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto

Dirceu Darin

Coordenadora de Marketing

Vanessa Serra

Analista de Novos Projetos

Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro

Celso Pedroso Leite

Gerente Financeira

Solange Reis

Analista de Recursos Humanos

Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico

André Jaccou

Artur Augusto Martins

SUPERDICAS PLAYSTATION,

Edição 05, fevereiro de 2004,

é uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Felipe Rasoilo e Regina Toledo

Fone: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078

atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93

CEP 01539-020

Aclimação - São Paulo/SP

Tel.: (11) 3346 6088

Fax: (11) 3346 6078

www.conradeditora.com.br

Impressão Plural

Distribuição Dinap

ANER



ÍNDICE

5

SDP-MAIL

Nossa seção de cartas agora está maior. Confira e mande você também o seu recado.

8

PSNEWS

Silent Hill 4: The Room, da Konami, para PS2, dá as caras pela primeira vez. E tem muito mais...

14

PREVIEWS

Quer conhecer os games que estaremos detonando no futuro? O lugar é aqui!

19

BIOHAZARD OUTBREAK

Apuros na versão japonesa? Com a nossa estratégia de primeira você não fica na mão!

26

SUPERDICAS

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

32

SHARKZONE

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

35

IDENTIFIQUE SEU PLAYSTATION 2

Conheça o seu console ou saiba como escapar de "armadilhas" na hora de comprar um novo.

38

OS MELHORES DO PSONE

Elegemos os melhores games de todos os tempos para o 32-bit. E você também pode fazer o mesmo.

40

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE

Sentimos o gostinho de GT4 com esse demo, e desvendamos todos os segredos para você.

44

CHRONO CROSS

Saiba como chegar aos 12 finais na maravilhosa seqüência de Chrono Trigger.

46

REVIEWS

Os grandes lançamentos do mundo todo estão aqui, analisados por nossa equipe de especialistas.



Quero aparecer

Olá pessoal da SDP. Moro no Rio de Janeiro e sou conhecido na internet como Yashiro Nanakase. Nem preciso dizer o porquê do nick, né? Bom, vamos ao assunto. Quero parabenizá-los pelo excelente trabalho, pelas capas chamativas e por saberem dividir muito bem o conteúdo da revista. Tem dicas, detonados (mais de um por edição), e o que não pode faltar, notícias. Bom, melhor parar aqui e ir logo às dúvidas. É o seguinte: é verdade que Final Fantasy VII vai ganhar um remake para PlayStation 2? A Square Enix estaria produzindo Final Fantasy Tactics 2? E o que aconteceu com o King of Fighters 3D? Não vi mais nada dele, a não ser o vídeo apresentado numa feira de jogos no Japão. Gostaria muito que vocês colocassem esse meu e-mail na revista. Sempre escrevi para revistas e nunca apareci nelas. PS: só não precisa colocar esse meu pedido na revista.

Ivanio Cesar
Via e-mail



Já estamos acostumados com esse negócio de assumir identidade de lutadores de Street Fighter e KOF. Tem gente aqui na redação que jura ser o próprio Iori Yagami. Em todo caso, obrigado pelos elogios. Vamos às respostas. Quanto ao lance de FFXII, muita gente está se confundindo. Na realidade, a Square Enix está produzindo um filme em CG intitulado Final Fantasy VII: Advent Children, que será lançado em DVD. Ele é uma continuação direta do game para PSone, mas não há planos para transformá-lo em jogo. Sobre FFT2, se você conferiu a edição passada, sabe que o time de produção de FFT, liderado por Yasumi Matsuno, está trabalhando atualmente em FFXII. Então, uma seqüência para o game estratégico de PSone está fora de questão... pelo menos por enquanto. Já o novo KOF

CARTA DO MÊS

Mais, eu quero mais!

Primeiramente, vou logo dizendo o motivo que fez eu adquirir a revista pela primeira vez: a capa daquelas duas beldades do Final Fantasy X-2. Mas vamos ao que interessa. A revista tem pouquíssimas páginas (em apenas uma ou duas horas eu acabei de ler) e o detonado de Final Fantasy X-2 ficou muito simples. Eu, que nem tenho o jogo, percebo isso. O detonado do site ficou bom, mas não é a mesma coisa que tê-lo na revista. Aliás, uma perguntinha: quem não tem internet fica chupando o dedo? E o que mais me intriga é que o detonado de Silent Hill do PS1 foi maior que o de FFX-2. Eu não tenho o PS2, mas quando tiver, gostaria de um detonado à altura de Final Fantasy X-2. Por enquanto é só isso. Não me levem a mal, eu só quero expor minha opinião e fazer com que a revista melhore. Até a próxima...

Guilherme dos Santos Lima
São Paulo / SP

Opiniões dadas, Guilherme. Vamos então analisá-las. Aumentar o número de páginas implicaria em subir o preço da revista, e isso impediria que muitos leitores comprassem a SDP mensalmente. Nós também gostaríamos de ter mais páginas por edição, umas 120, na verdade, porque adoramos escrever. A melhor solução foi mesmo dividir o conteúdo entre a revista e o site. Só nessa edição, estimamos que, se as matérias virtuais fossem incluídas na revista, ela teria o dobro de páginas. Mas então ela custaria BEM mais caro. Já o conteúdo online está lá, de graça. Quanto à acessibilidade deste material, quem não tem conexão com a internet em casa pode facilmente ir a uma LAN House, Cyber Café e outros estabelecimentos que oferecem acesso à internet. Até mesmo as agências dos Correios têm computadores conectados à rede mundial. Então, é só imprimir a matéria desejada e curtir. Ninguém fica de fora na SDP, nem mesmo os jogos de PSone, como o Silent Hill, que você citou. Ele ganhou um espaço maior que o de FFX-2 porque foi detonado apenas na revista, enquanto o game da Square Enix teve extensão na web. Pretendemos agradar o maior número de leitores possível, mas o que satisfaz um, pode aborrecer outro. O desafio, então, é encontrar o ponto de equilíbrio, e agradecemos por você contribuir, Guilherme.

poligonal continua em produção. A SNK Playmore anunciou a data de lançamento para a primavera japonesa (entre março e maio), provavelmente para Arcade (placa System 246) e, posteriormente, para PS2. Até lá, vá treinando com KOF'01 mesmo. PS: foi mal ter colocado a parte do pedido. Escapou, he, he, he...

Poupando esforços

Galera, me esclareçam, por favor. Entrei no site oficial do GameShark e vi alguns Saves para baixar. Como faço para usá-los?

Juliano Szlachta
Londrina / PR

Aqueles Save de PS2, Juliano, são arquivos no formato SPS (SharkPort Save), que devem ser utilizados em conjunto com o acessório SharkPort, da Mad Catz (a produ-



tora do GameShark). O problema é que este aparelhinho já saiu de linha, e fica difícil encontrá-lo atualmente. Se não conseguir, tente o XPort, a versão européia da Datel. O funcionamento é simples: você precisa de um PC, um PS2 e o acessório. Então, é só conectar o console ao computador através do cabo USB que vem na embalagem do produto (assim como o software necessário), e transferir os arquivos .sps entre o PC e seu Memory Card. Se utilizado em conjunto com o GameShark 2 (a partir da versão 1.3), você ainda pode baixar lista de códigos na internet e atualizar facilmente a biblioteca de truques. Vale a pena, mas é difícil de encontrar. Boa sorte!

Under construction...

Depois de comprar a SDP #04, entrei no site da revista e digitei a senha "esfera". Quando desci a barra de rolagem, vi que o conteúdo estava atualizado até a edição anterior. O que aconteceu? Estava querendo saber tudo sobre Final Fantasy XII e não encontro nada lá.

Thiago Naylor Lopes
São Paulo / SP

Essa tem sido uma dúvida comum, Thiago. O problema é o trabalho que dá para adicionar todo este conteúdo ao site mensalmente. Os colaboradores precisam fazer as estratégias e capturar as imagens, depois o texto passa por edição e revisão, enquanto as telinhas passam por **tratamento digital**. Nossos hábeis web designers então recebem todo o material, e partem para a exaustiva tarefa de codificar tudo em html, diagramando as páginas virtuais, conferindo dezenas (às



CLÁSSICOS DETONADOS

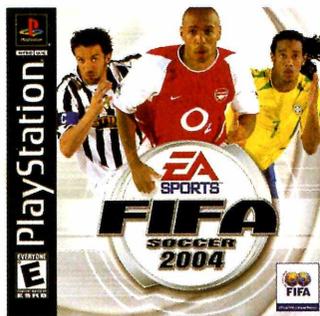
Encalhou naquele game antigo? Não encontra mais dicas para seus clássicos favoritos? Então, diga qual game você quer ver detonado na SDP. Pode ser jogo de PSone ou de PlayStation 2, mas só vale títulos mais antigos, hein? Faça a sua lista e mande para o endereço lá em cima, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Clássicos Detonados", ou mande um e-mail para: estrategias.sdp@gameworld.com.br.

vezes centenas) de links, desenvolvendo menus... Depois de pronto, é necessário subir tudo para o servidor, e é só então que você pode visualizar o material na telinha do seu computador. Imagine esse trabalho todo para CADA detonado... E leve em consideração que isso começa a ser feito logo que a revista é fechada, tendo um curto espaço de tempo até que ela chegue nas bancas. É por isso que o material anunciado na revista vai aparecendo dias depois do lançamento. Por isso, fique tranqüilo, se você não encontrar logo o material esperado, é porque ele está "em construção", e poderá ser acessado dentro de pouco tempo. Escreva dizendo se a espera valeu...

Futebol arte?

Lendo o review do FIFA Soccer 2004 para PSone na SDP #04, fiquei abismado com o comentário que o Gilmar Vieira fez sobre este jogo. Dizer que é um dos melhores jogos

de futebol para PSone? Como ele pode ser considerado isso? Pelo que joguei, posso considerá-lo um dos piores jogos de futebol para o console. Ele está há anos-luz da pior versão do Winning Eleven ou do Pro Evolution Soccer. FIFA Soccer 2004 é medíocre e a jogabilidade (se é que existe) é terrível. Ele fala da grande quantidade de detalhes que dá mais qualidade ao jogo. Aonde se encontram estes detalhes, que não vi? Gostaria de saber onde estão os "detalhes que dão mais qualidade ao jogo" para poder apreciá-los. Nota 8.0 para um jogo como este dá a impressão de que o cara não viu o jogo. E, se viu, deve



ter sofrido alguma influência para falar tão bem desta grande porcaria. FIFA Soccer 2004 só merece uma nota: ZERO.

Carlos Costa
Via e-mail

Ei, Carlos, também não precisa ficar revoltado e fazer um site www.euodeiogilmarvieira.com, né? Tá certo que a série suprema de futebol é Winning Eleven – disso ninguém discorda –, mas nem por isso precisa menosprezar o FIFA Soccer. Se você for julgar apenas pelos aspectos técnicos (gráficos e som), a versão 2004 é realmente fraquinha, mas seu conteúdo é de primeira – e também o mais atual que você vai encontrar no PSone, já que faz anos que não pinta um WE no console. Pode ter certeza de que o Gilmar ficou boas horas experimentando os recursos do novo game da EA Sports antes de bater o martelo, assim como todos os nossos avaliadores. O que não vale é partidarismo na hora de dar a nota, essa é a nossa regra. Mas cada um pode ter uma impressão diferente do mesmo jogo, e já estamos esperando a caixa de entrada lotar com e-mails de fãs de WE...

CURTAS

O papel (de novo)

Gostaria de elogiar a revista, principalmente pela atitude de abraçar o PS1 e adotar um papel mais simples na seção de dicas para diminuir o preço. Afinal, não é todo mundo que pode gastar mais de R\$ 5,00 por mês com revistas. Continuem assim e boa sorte!

Rodrigo Lopes Domingos
Via e-mail

Quero agradecer pela excelente revista e dizer que gostei do papel da seção de dicas. Isso facilita ao leitor encontrar a seção sempre que quiser, diminui os custos e é um papel que torna mais fácil folhear as páginas. Para terem uma idéia, esse é o papel no qual são publicados os melhores mangás no Japão.

Jackson Correia
Via e-mail

Me espantei ao ler que vocês acham que o papel das revistas em quadrinhos é inferior ao da SDP. Qual foi o último gibi que vocês leram? De um leitor que não se importa com o papel, mas sim com o conteúdo...

Renato Mesquita Caprrole
São Paulo / SP

Opiniões divergentes. Mas numa coisa todo mundo concorda: mais vale um conteúdo bom por um preço acessível.

HELP

Não consegue avançar? Dificuldades para obter um item ou fazer uma dica? A gente ajuda. Mande uma carta para o endereço lá em cima, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Help", ou mande um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

Tropeço em Silent Hill

Vou ser logo direto, pois sei que vocês são muito atarefados. Estava jogando Silent Hill e fiquei travado na parte do piano. Tentei de tudo, mas fiquei aliviado quando vi que a SDP #04 trazia a estratégia completa. Para meu espanto, descobri que justamente a foto do piano não estava lá. Para vocês terem uma idéia, fiz uma progressão aritmética com as teclas brancas (1, 2, 3 e 4) e as pretas (5, 6 e 7),

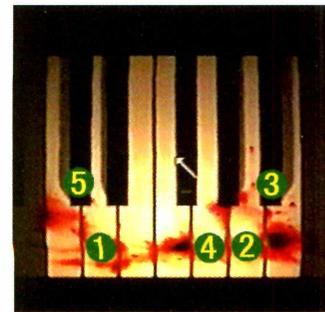
onde deu 720 possibilidades, isto na variante 1; fora a 2, 3, 4, etc... Fiz a variante 1 duas vezes, uma normal e outra duas vezes, ou seja, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Fiz mais de 1440 tentativas só na variante 1. Um total de 5040. Se apenas a 1 já me estressou, nem quero imaginar o resto. Por favor, me ajudem.

Marco Antonio dos Santos Almeida
Via e-mail

Ô puzzlezinho complicado este! Realmente foi um pecado

mortal a foto com a seqüência de teclas do piano não ter saído na estratégia de Silent Hill, na edição passada. A pista para solucionar este quebra-cabeças está no poema na parede da sala, que fala sobre pássaros mudos (teclas sem som) de diferentes cores (que correspondem às teclas brancas e pretas) em situações variadas (indicando a posição das teclas). Decifrando o sentido do primeiro ao quinto verso, têm-se a solução. Se você soubesse, Marco, que apenas as cinco teclas que não emitem som estavam envolvidas no puzzle, bastaria fazer uma permutação simples (5.4.3.2.1) e você chegaria ao

resultado de 120 combinações. Não seriam tantas tentativas, né? Mas chega deste papo todo de matemática e vamos ao que interessa: a tal da foto. É só apertar as teclas na ordem indicada na imagem, que você (e as centenas de pessoas que pediram a solução) vai ganhar o Silver Medallion.



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.

Qual chip instalar?

Eu pretendo colocar um mod-chip no meu PlayStation 2 apenas para jogar games copiados, e não para assistir a filmes em DVD. Qual seria a melhor opção, que não estrague e nem diminua a vida útil do console?

Thiago Neves
Via e-mail

Se você vai comprar um PS2 novo, compre um modelo 50001, que é o mais novo e possui algumas melhorias em relação aos demais modelos. Como você pretende usar só para jogos, a opção mais barata e confiável no momento é o Magic V (original, hein?). Mas, cuidado: os modelos com Data Code 3C (o V9) usam uma versão de chip diferente

do 3D (o V10). Caso opte pelo DMS3, o mesmo chip funciona em ambas versões de PS2; só é preciso pedir para vir com a última atualização de Firmware (1.8). Depois da sopa de letras, espero ter ajudado. Se ficou boiando, confira a matéria especial de identificação do PS2, nesta edição.

Como cair na rede

Nota 10 para vocês que fazem a melhor revista sobre os melhores consoles (PS1 e PS2). Vamos às minhas dúvidas sobre o modem do PS2: 1) Aceita tanto internet à cabo (banda larga) como discada? 2) E a instalação? 3) Posso usar outro modem além do original? 4) Além do modem, preciso de outro periférico?

5) E a acessibilidade, os comandos e a navegação? 6) Meu PS2 é destravado com o Thunder. Isso ajuda?

Alla Chagas
Via e-mail

Vamos por partes: 1) O adaptador de rede (Network Adapter, ou simplesmente NA) do PS2 aceita conexão banda larga e discada, mas a maioria dos jogos requerem banda larga para jogar Online. 2) A instalação física é moleza: tendo duas mãos e uma moeda você faz o serviço. Em contrapartida, a configuração pode empacar um pouco, dependendo do seu tipo de conexão e conhecimento de redes. 3) Depende do jogo. Alguns podem aceitar um modem USB. 4) Para navegar? Não. Mas se quiser comodidade, você pode comprar o controle-teclado do PS2. 5) Os jogos se conectam automaticamente aos servidores, mas se você



quiser surfar pela rede mundial, terá que baixar algum navegador. Mesmo assim, você fica limitado à resolução da TV, que é muito menor à do monitor de computador. 6) O Thunder não interfere no funcionamento do NA, mas os jogos atuais vêm com uma proteção chamada DNAS (Dynamic Network Authentication System) contra mod-chips e jogos copiados. É necessário desligar o mod-chip e rodar o game original. Se algum dia você decidir colocar um HD (a interface vem junto com o modem), o mod-chip pode deixar de funcionar por problemas de compatibilidade com o Browser do HD. Entendido?

10 BONS MOTIVOS PARA VOCE BAIXAR OS GAMES PARA DOWNLOAD DO ATRATIVA



MAIS DE 10 JOGOS
PARA DOWNLOAD



JOGUE OFFLINE



DEMOS GRÁTIS



MAIS GRÁFICOS



MAIS DIVERSÃO



MAIS DESAFIO



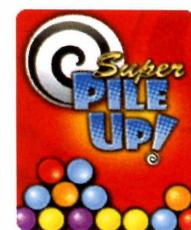
MAIS JOGOS



MAIS DISTRAÇÃO



MAIS TRILHAS
SONORAS



MAIS FASES

MarketingCell

Baixe agora para o seu computador os games do Atrativa e divirta-se a hora que quiser com os gráficos e sons incríveis das versões exclusivas para download.



WWW.ATRATIVA.COM.BR

Silent Hill 4:

Por Ronny Marinoto

The Room

Como é bom sentir medo!

A nova era da série de terror da Konami ganhou um subtítulo e, mais do que isso, as primeiras imagens e informações relevantes de divulgação.

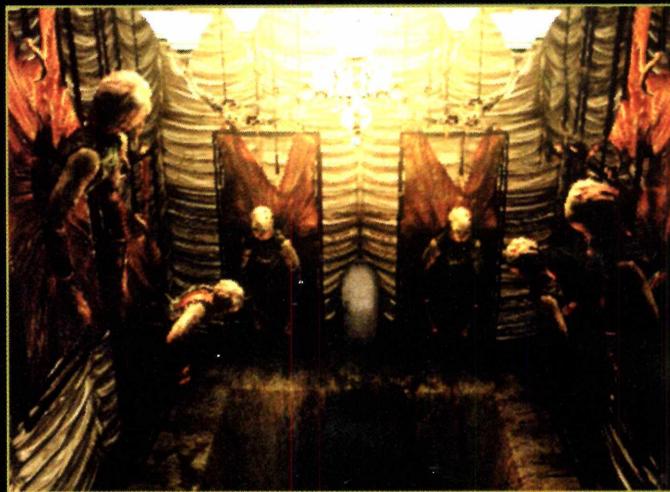
A Konami trabalhou duro no desenvolvimento de Silent Hill 4, e promete que este será o melhor de todos os episódios. A pergunta é: você está pronto para os arrepios? SH4 tem lançamento previsto para o final de 2004 e, a partir de agora, você fica sabendo detalhes da produção.

Em uma recente entrevista, o produtor Akira Yamaoka (músico, diretor de som em SH1 e 2 e produtor de SH3), revelou informações de extrema importância. A primeira delas é que este episódio não segue a linha histórica dos três games anteriores, apesar de carregar o mesmo tema – o ambiente alterado da cidade. Na verdade, a história é até mais obscura que nos jogos passados. Ele também esclarece que a arquitetura de Silent Hill 4 não é a baseada em Metal Gear Solid 3: Snake Eater, como anunciavam rumores.

Para encerrar, Yamaoka disse que a aventura se passará em lugares completamente novos, mas que alguns nomes soarão familiares para os veteranos, e você poderá encontrar personagens inesperados.

O medo será seu fiel companheiro

O protagonista Henry Townsend, um morador de Ashfield, uma cidade próxima a Silent Hill, desperta de um pesadelo e percebe que está trancado no próprio apartamento. As janelas não se abrem, as paredes não podem ser demolidas, o telefone não funciona e ninguém do lado de fora consegue ouvir sua voz. A porta da frente está bloqueada, protegida por correntes e uma fechadura enorme. Em resumo, ele está trancado.

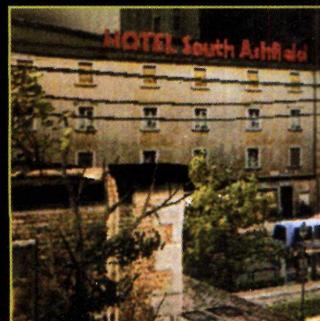
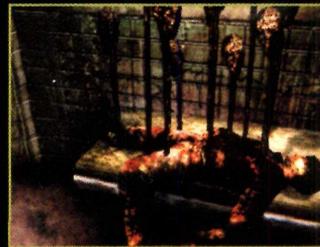


No quinto dia de confinamento, ele vê um buraco enorme na parede do banheiro – isso pode parecer engraçado, mas com as calças molhadas você não terá motivos para rir. Henry é tomado por uma vontade irresistível de atravessar a abertura. Lá fora, ele encontra um mundo aterrador, cheio de criaturas estranhas e fantasmas. Você pode imaginar que tipo de lugar é esse?

A partir desse momento, o protagonista tem duas opções: enfrentar o pesadelo e suas monstruosidades, ou permanecer sentado na segurança do seu quarto – o que não teria emoção alguma.

O objetivo do jogador será estabelecer uma ligação entre o quarto de Henry e o mundo distorcido lá fora. Por que esse mundo alternativo está ligado ao seu quarto?

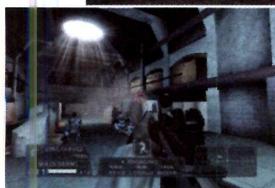
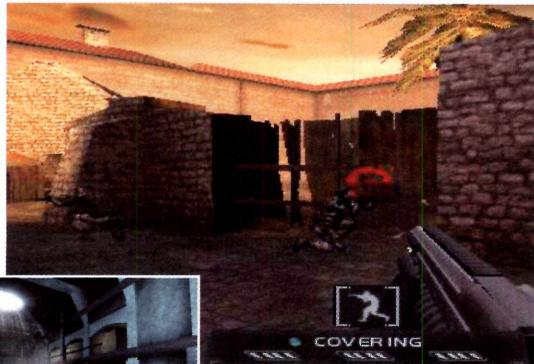
Já podemos imaginar as madrugadas de terror que teremos com Silent Hill 4: The Room. Você encara?



CASO DE

URL encontrada no jogo Rainbow Six 3 divulga site pornográfico

POLÍCIA!



No Texas, um jogador de videogames descobriu um endereço de internet impresso em um cartaz exposto no cenário do jogo Rainbow Six 3 e resolveu pesquisar o site. De nada adiantou, pois o domínio era fictício e não possuía conteúdo. Foi então que ele decidiu se aproveitar disso, criando e registrando um site com o mesmo endereço, para divulgar material pornográfico. O responsável pelo crime chama-se Tony Ashcraft, que alega que o jogo tem censura para menores de 18 anos, e por isso não existe risco de algum menor de idade visitar sua página. Rainbow Six 3 será lançado em breve para o PS2. Resta saber se a Ubi Soft terá tempo de se livrar do cartaz.

O PSP! vem aí!

Portátil da Sony chega no fim do ano

Chris Deering, chefe da Sony na Europa, disse à imprensa que o PSP teria lançamento mundial em novembro de 2004. Logo depois, Masatsuka Saeki, vice-presidente da Sony do Japão, disse que o portátil deve chegar ao mercado japonês em dezembro. Seja lá qual for a data exata, ele está confirmado para este ano. Antes disso, no mês de maio, teremos a feira E3, onde a empresa mostrará em detalhes do novo brinquedo e apresentará seus jogos.

As empresas já começaram a produzir para o console. A Koei trabalha em três games e a Sega anunciará seus planos para o portátil durante o Tokyo Game Show. Konami e Namco pretendem ter um e dois jogos, respectivamente, prontos até o lançamento do PSP. Além dessas empresas, a Capcom afirma ter jogos em desenvolvimento, enquanto a Square Enix também está analisando o suporte.



DEDO NO GATILHO!

Controle do PS3 será sem fio e terá novo botão



O controle do novo console da Sony começa a ganhar formas, mas serão poucas as mudanças, já que a empresa considera quase perfeito o modelo atual. Ele levará o nome DualShock 3, e será praticamente idêntico ao DualShock 2. As diferenças previstas são botões no estilo gatilhos (como os do Dreamcast) na parte traseira – para serem pressionados com os indicadores – e a ausência de fio. O controle sem fio deve gerar maior custo ao produto, mas é a certeza de um equipamento com tecnologia de ponta!

CURTAS

• Rumores dizem que a Sony irá reduzir o preço do PlayStation 2 nos Estados Unidos em 2004. O console passaria a custar US\$ 129,00, mas a empresa não confirmou a informação.

• Outra informação não confirmada pela Sony é a de que estaria em produção versões de SOCOM: U.S. Navy Seals e EverQuest para o portátil PSP. Circula nos bastidores, ainda, a informação de que uma versão do jogo de corrida futurista Wipeout estaria em produção para o PlayStation Portable.

• A novela Duke Nukem Forever não chegará ao seu final antes de 2005, prazo que a 3D Realms deu para terminar o jogo. O game teve sua primeira data de lançamento marcada para 1997. São inacreditáveis oito anos de atraso.

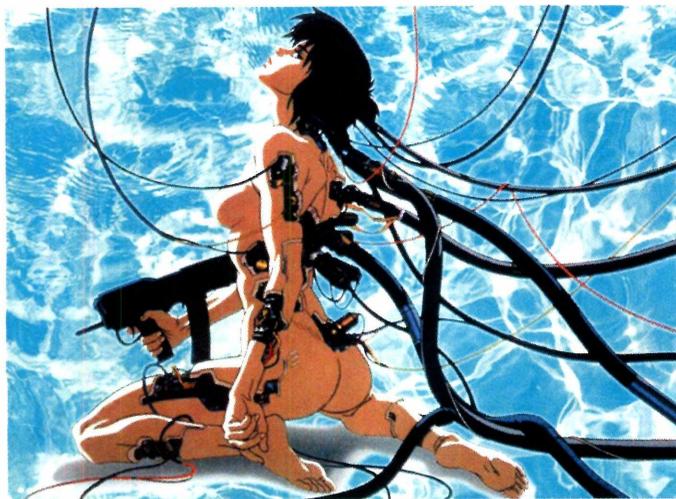
• O presidente da Sega WOW, Rikiya Nakagawa, pediu demissão do cargo após vinte anos de serviços prestados. Ele chegou na empresa em 1983 como programador e desde 2000 estava na presidência. Não houve uma explicação oficial para sua saída, mas parece ter relação com a compra de ações da Sega pela Sammy, que tornou-se a maior acionista da empresa. Uma semana depois do fechamento das negociações, Nakagawa entregou o cargo, coincidindo com o anúncio das novas políticas. Seu substituto será Kazunori Tsukamoto, que participou de títulos como House of the Dead e Super GT, para Arcade.

• A EA manda avisar que tem planos audaciosos e lançará novos jogos baseados na trilogia O Senhor dos Anéis. Um game de estratégia em tempo-real retratando a batalha pela Terra-Média seria o próximo, e um game intitulado Lord of the Rings Trilogy estaria a caminho para o final de 2004. Seria uma compilação ou um título novo? Só o tempo dirá.

O fantasma na máquina

Novo Ghost in the Shell será exclusivo do PS2

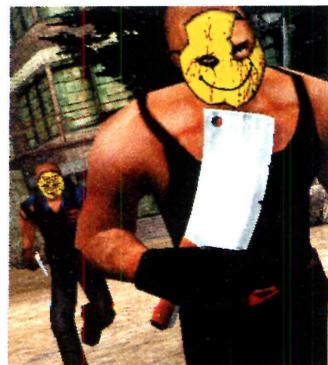
O game será lançado no Japão em março de 2004 com o título Ghost in the Shell: Stand Alone Complex – nome que deve mudar no ocidente. De acordo com as informações, a rotina de exploração que foi utilizada na versão de PSone será quebrada e predominará a ação e o tiro. O PS2 terá a exclusividade do game, cuja versão em inglês está prevista para o Natal de 2004.



Banido para a QUINTA DIMENSÃO!

Manhunt é proibido na Nova Zelândia

Excesso de violência e crueldade foram motivos suficientes para o chefe de censura da Nova Zelândia, Bill Hastings, proibir o game da Rockstar no país. Em suas palavras, o jogo faz do jogador “um homem livre se ele matar, da maneira mais horrível possível, todas as pessoas que encontrar. A proposta é recompensar o jogador mediante seus atos mais violentos. Além disso, o game apresenta som realista e imagens de matança brutal”. Será exagero? Você decide.



INVESTIMENTO certo



PSX é sucesso de vendas no Japão

De acordo com uma pesquisa realizada pela Sony Computer Entertainment Inc., o aparelho PSX (híbrido de PlayStation 2, gravador e reproduzidor de DVD) já vendeu 100 mil unidades no Japão. O aparelho foi lançado no dia 13 de dezembro, custando US\$ 900,00 (com HD de 250GB) e US\$ 730,00 (com HD de 160GB) e é considerado um sucesso. Mais incrível ainda é que o novo modelo já detém 36% do mercado local de gravadores de DVD, pois os concorrentes nas mesmas configurações custam pelo menos o dobro do preço – e não possuem outras funções. A Sony não confirma se o PSX será lançado no ocidente.

CASA, COMIDA E ROUPA LAVADA!

Novo Mod-Chip promete arrasar

Matrix Infinity é o nome do novo desbloqueador para PS2 que, além de fazer tudo o que os outros já fazem, ainda permite a liberação de regiões para DVD, desabilita Macrovision, tem instalação com apenas 19 fios (os antigos usavam 24) e reconhecimento automático de qualquer mídia (PSone, PS2 e DVD) sem os diferentes modos de Boot. Ele será compatível com os modelos V3 até V9 (em console japonês, americano ou europeu) e logo deve chegar ao mercado.

» CURTAS

- Com o nome provisório de Ape Escape: Ape Olympics, a Sony trabalha em um novo game da série símia, que contará com gráficos em cel-shading. Ainda sem data de lançamento.

- Mafia 2 foi confirmado pela Illusion Softworks e retratará, em uma cidade fictícia, a ação dos gangsters e organizações criminosas da década de trinta. Ação e aventura sem data de lançamento confirmada.

- Hisashi Suzuki deixou de lado a presidência da divisão DigiCube e sua participação como sócio administrativo da Square Enix. Ele, que já foi um dos principais acionistas da Square na era dos 16 e 32-bit, e que em 1996 tornou-se a força motriz da divisão DigiCube, passou pela crise e as perdas financeiras de 2001 e 2002. Ele alegou motivos pessoais para sua saída. É também da sua administração o fracassado filme longa-metragem Final Fantasy: The Spirits Within.

- Toshiba e Sony anunciaram que vão iniciar, em março de 2004, os testes para a produção do novo chip que será o coração do PS3.

- A Activision anunciou que já está em desenvolvimento o título True Crime 2, e que o personagem visitará novas cidades.

- A SNK Playmore confirmou as versões de Samurai Spirits 0 (Samurai Shodown V no ocidente) e King of Fighters 2002 para o PS2. Faltou dizer quando os games serão lançados.

- A Konami anunciou que o título Dance Dance Revolution bateu a marca de 6,5 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. Foram contabilizados os games comercializados para PSone e PS2.

- A Square Enix anunciou o lançamento de Final Fantasy X-2 International + Last Mission, para PS2, em fevereiro no Japão. O pacote ainda trará um vídeo demo de Final Fantasy VII: Advent Children.

VIDEOCHAT NO PS2 E PS3

Console vai acumular funções e terá novas utilidades

Explorar as possibilidades da câmera Eye Toy parece ser o principal objetivo da Sony para a nova geração de videogames, e isso promete revolucionar o conceito de interatividade dos jogadores.

Guarde este nome: Eye Toy: Comms. Este é o novo serviço Online da Sony que possibilitará vídeo-conferências entre jogadores (a câmera capta sua imagem, que é transmitida para a tela de outro usuário e vice-versa), além da troca de arquivos fotográficos, de vídeo e musicais, fazendo frente ao Xbox Live da Microsoft.

A empresa diz que essas novidades serão lançadas para o PlayStation 2 até o final de 2004, e terão continuidade no PlayStation 3 com novas perspectivas.

Com o amadurecimento dos jogadores, a Sony quer adicionar recursos tecnológicos mais úteis e interessantes aos consumidores.

Bala quase perdida

Rockstar ressuscita franquia da Capcom

Red Dead Revolver é o mais novo título em desenvolvimento pela Rockstar Games. O jogo é uma antiga pretensão da Capcom para recriar o ambiente rústico e os tiroteios do Velho Oeste americano, mas que havia sido abandonado. É esperar para ver.



Matador de aluguel

Revelados detalhes de Hitman: Contracts



Hitman: Contracts será apresentado na E3 e tem lançamento marcado para o segundo trimestre de 2004, garante a Io Interactive. A terceira aventura do agente 47 contará com uma nova modelagem gráfica, grande quantidade de armas e cenários extensos – com localidades internacionais. Além de muita ação para se cumprir os contratos de morte, os jogadores encontrarão um game inteligente, com história profunda e análise dos distúrbios psicológicos provocados pela profissão estressante do personagem.

A tecnologia usada em HC fará do jogo um dos mais avançados do mercado, diz Janos Flossner, da Io Interactive. Não perca o trailer sensacional do game, que está disponível no site: www.hitmancontracts.com.

Edição Especial de Reviews

EGM

#22

DOOM 3

A Volta do Terror

Um dos títulos mais influentes da história dos games agora ainda mais sangrento e assustador do que nunca

Férias? O que jogar?

A EGM dá a dica dos games que você não deve deixar de fora da sua lista

Prince of Persia

Todos os segredos desvendados

Promoções!

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



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

EGM

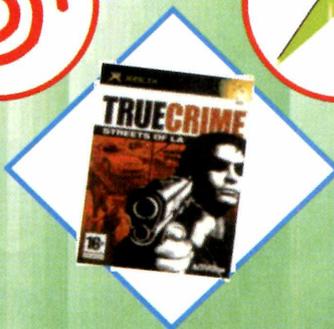
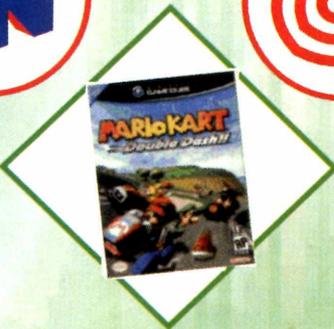
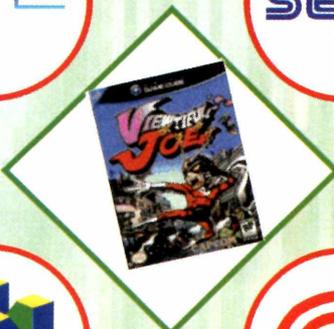
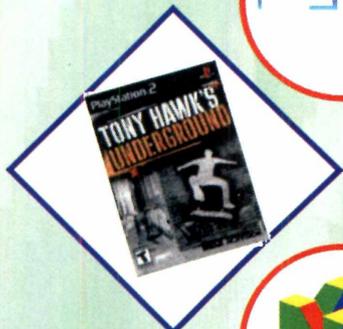
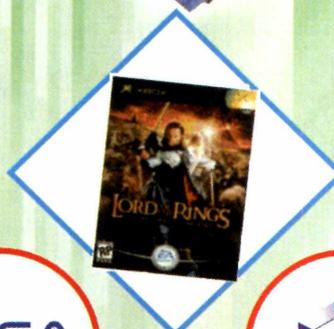
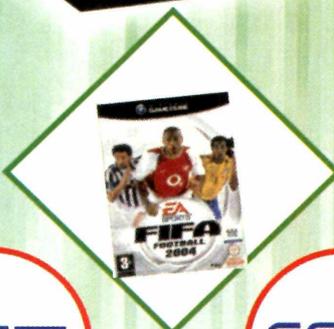
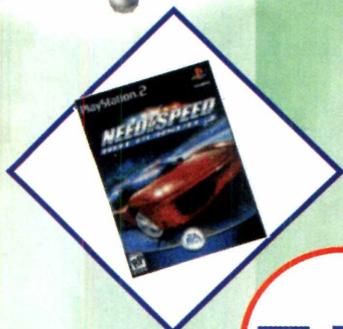
CONRAD GAMES+

CONRAD EDITORA

Peça já ao seu jornaleiro

ELETROMÍL

A MAIOR LOJA DO BRASIL



O Melhor Preço e a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO
DE VIDEOGAMES.

Vendemos também via
SEDEX.

**Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!
Compramos Vídeo Games!**

PROMOÇÃO

Desbloqueio de Ps2 e Xbox
feito na hora com os melhores
chips. **GARANTIA TOTAL!**

MEMORY CARD DE PS2
ORIGINAL
ORIGINAL POR

SUPER OFERTAS



67,50

Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por	R\$ 99,00
Jogos PS2, XBOX e GameCube novos à partir de	R\$ 99,00
Controle de PS2 Original na caixa por	R\$ 89,50
Fitas de Advance à partir de	R\$ 89,50
Fitas de GameBoy Color à partir de ..	R\$ 49,00
Devil May Cry 2 por ..	R\$ 139,00
Jogos Originais, Semi-novos de Ps1, Dreamcast, Sega Saturn, Neio Geo, Sega CD e 3DO à partir .	R\$ 8,50

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3362.2308 — 3337.5557 — 3362.2309

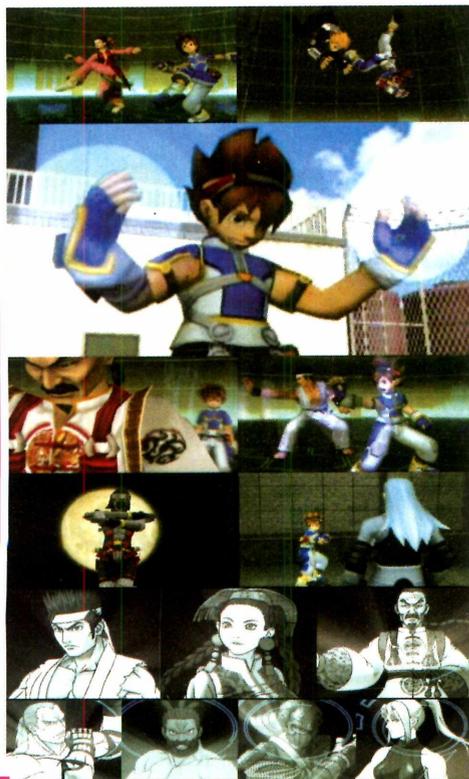
SAMURAI WARRIORS

Koei volta a atacar no Japão feudal

Se você usar algum tipo de espada no carnaval, prepare-se para continuar vestindo a fantasia durante o mês de março. É nessa época que a Koei pretende lançar Samurai Warriors (que no Japão terá o nome de Sengoku Musou). Utilizando toda a experiência adquirida com a série Dynasty Warriors, a equipe de desenvolvimento criou novos conceitos, resultando num game com enredo refinado, visuais impressionantes, batalhas épicas e que oferece novas interpretações do Japão feudal e do próprio gênero de ação tática. SW permitirá que os jogadores assumam o papel de um ninja/samurai de elite, juntamente com outros personagens altamente gabaritados, e participem de batalhas em duas cidades e dentro das muralhas do castelo de Osaka. As armas disponíveis incluem espadas katana, shurikens, adagas kunai e kuzarigamas (uma corrente com uma bola). Os inimigos confirmados até agora são tropas de pistoleiros, ninjas e kunoichis (ninjas femininas). As novidades que a Koei promete com este game são um sistema de ativamento de missões (que gera missões diferentes em cada batalha), um sistema de auto-formação, que cria fases aleatórias dentro do castelo, e rotas de conquista, para que o jogo nunca seja igual a cada vez que for jogado.



INFO	Samurai Warriors	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Koei
	DESENVOLVIMENTO	Omega Force
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Março de 2004, nos EUA



VIRTUA FIGHTER CYBER GENERATION: JUDGEMENT SIX NO YABOU

A série de pancadaria poligonal vira RPG

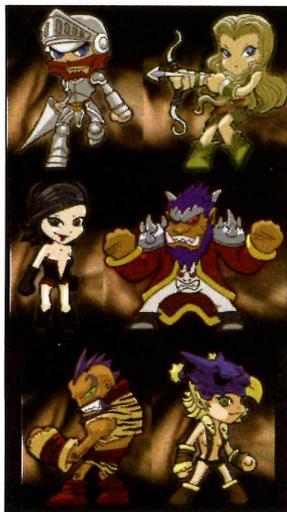
Ele já foi conhecido pelo bem mais descomplicado nome de Virtua Fighter Quest. Mas, recentemente, a Sega resolveu adotar esse palavirão todo que você vê aí em cima para se referir ao novo game da série VF, que está cheio de mudanças. Quem talvez não goste muito dessas novidades são os fãs antigos da série. Explicando: Cyber tem um elenco totalmente novo de personagens e inimigos, é focado para o público mais jovem e parece muito com um RPG de ação a la Kingdom Hearts. O personagem principal é um garoto chamado Sei, que mora em um mundo alternativo de um futuro próximo. Sua cidade flutua acima do oceano e, como a terra é pouca, os cidadãos habitam um mundo virtual chamado Nexus. Dentro desse mundo, Sei se envolve numa treta e acaba enfrentando uma sociedade do mal chamada Judgement Six. Um detalhe importante para os historiadores é que foi essa sociedade que criou Dural, personagem que já apareceu em games VF anteriores. Quem gosta dos combos de meia dúzia de movimentos (marca registrada de VF) terá uma surpresa: os controles de ataque de Cyber são bem simplificados, e Sei ainda conta com uma espécie de corda para trazer os inimigos para perto e executá-los sem dó nem piedade.

INFO	Virtua Fighter Cyber Generation: Judgement Six No Yabou	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Sega
	DESENVOLVIMENTO	Sega-AM2
	GÊNERO	RPG / ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	2004, no Japão

GHOULS & GHOSTS ONLINE ZERO

Arthur e a trupe de demônios caem na rede

Que tal correr só de cuecas com mais um monte de gente por paisagens bucólicas? Calma! Não tire as calças ainda! Estamos só falando de Ghouls & Ghosts Online Zero, o novo game da série em que Arthur cisma em perder a armadura e enfrentar hordas de inimigos vestindo apenas roupas de baixo. Este clássico dos games agora ganhará uma versão online e até quatro jogadores poderão batalhar utilizando espadas e magias com perspectiva em terceira pessoa. Os gráficos serão em estilo cel-shading, e os jogadores poderão personalizar armaduras e equipamentos para refletir suas personalidades online. A grande notícia para o público feminino é que a princesinha Guinevere deixa de ser uma donzela indefesa e passa a empunhar espadas e a exibir uma atitude bem perigosa. Contando com ela, Arthur, e outros menos famosos, serão mais de 15 personagens à disposição dos jogadores.



PlayStation 2	INFO	Ghouls & Ghosts Online Zero	
	PRODUÇÃO	Capcom	
	DESENVOLVIMENTO	Game Factory	
	GÊNERO	MMORPG / Ação	
	EXPECTATIVA	★★	
LANÇAMENTO	2004, no Japão		

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

O bruxinho chega à sua terceira aventura nos games

Os leitores de Harry Potter já estão devorando o quinto livro da saga do bruxo, mas a novidade para os jogadores de videogame é o game baseado no terceiro capítulo: O Prisioneiro de Azkaban. Pela primeira vez nos jogos da série, será possível controlar os amigos Rony e Hermione, além de Harry, é claro. Podendo trocar entre os três personagens, e utilizando as habilidades exclusivas de cada um, os jogadores aprenderão vários feitiços para enfrentar os piores inimigos dos bruxinhos de Hogwarts: o feitiçeiro foragido Sirius Black e os Dementadores, os terríveis e sinistros guardas da prisão de Azkaban. Para amenizar um pouco essa tensão toda, o game contará com diversos modos multiplayer para dois jogadores se encantarem mutuamente com varinhas de condão entre um vôo de vassoura e outro.

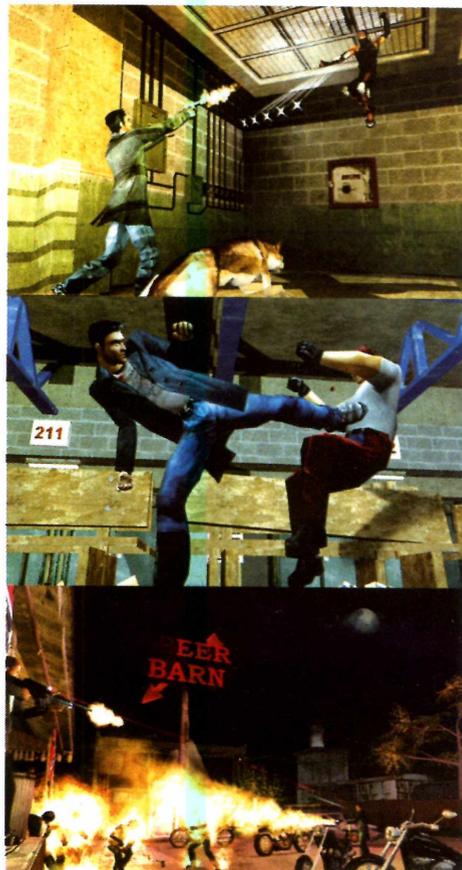


PlayStation 2	INFO	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	
	PRODUÇÃO	Electronic Arts	
	DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
LANÇAMENTO	maio de 2004, nos EUA		

DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY

Namco promete ainda mais ação nesta seqüência

Jack Slate e seu parceiro canino Shadow são pégos no fogo cruzado entre organizações criminosas que lutam pelo controle do submundo de Grant City. A jogabilidade será bastante influenciada pelo enredo e incluirá novas mecânicas de jogo, como um sistema de pancadaria em 360°, combates com armas e um aperfeiçoado sistema de slow-motion. Esse "Hell to Pay" do título é complicado para traduzir para o português, mas fique você sabendo que Slate está p... da vida, seu cachorro está babando de ódio e os inimigos vão ter que pagar o pato por isso. O primeiro DtR era bem "estiloso", e Andre Anderson, produtor da Namco diz que a peteca não vai cair nesta seqüência: "Com opções de jogabilidade ainda mais revolucionárias, uma história envolvente e muito teor cinematográfico, DtR2 redefina o gênero de ação noir inaugurado pelo original", diz.



PlayStation 2	INFO	Dead to Rights 2: Hell to Pay	
	PRODUÇÃO	Namco	
	DESENVOLVIMENTO	Namco	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★★	
LANÇAMENTO	final de 2004, nos EUA		

FIGHT NIGHT 2004

As lendas do boxe se enfrentam em game revolucionário

A mais prolífica das softhouses, a Electronic Arts, não pára de trabalhar! Soltando um título atrás do outro, eles agora anunciaram mais um game de boxe a ser lançado através do selo EA Sports. Fight Night trará um novo sistema denominado "Total Punch Control", que permitirá socos, bloqueios e esquivas com fluidez e precisão, e também terá uma opção para criação de lutadores, um modo carreira e suporte para partidas online. A embalagem mostrará a cara feia do campeão mundial dos meio-pesados Roy Jones Jr. Por que não dão uma chance ao nosso querido Popó, com todo o sucesso que ele vem fazendo?



INFO	Fight Night 2004	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	EA Sports
	DESENVOLVIMENTO	EA Sports
	GÊNERO	Luta
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	segundo trimestre de 2004, nos EUA

FIGHT CLUB

Clube da luta invade os videogames

Se você já não agüenta mais ouvir sua namorada falando que o Brad Pitt é lindo, maravilhoso, cheiroso e gostoso, está chegando a hora da vingança. Em Fight Club (O Clube da Luta) você terá a chance de amassar a carinha bonitinha dele até dizer chega, e sua namorada pode até participar da brincadeira! Nas palavras de Luc Vanhal, presidente da VU Games, "Fight Club é um game de luta que vai proporcionar uma experiência realista, incorporando muitos elementos do filme". O cara não poderia ter sido mais vago... Resta saber se um game baseado em um filme de cinco anos atrás vai ser atraente para os exigentes fãs de jogos de luta.



INFO	Fight Club	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	VU Games
	DESENVOLVIMENTO	Genuine Games
	GÊNERO	Luta
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	final de 2004, nos EUA

DRIV3R

Tanner está voltando para a maior aventura de sua vida

Chegando ao seu terceiro capítulo, a série pioneira no gênero de games "pratique o mal e seja feliz" pretende levar os jogadores de volta à emoção do primeiro Driver, e ainda acrescentar várias características novas. O game conta com três cidades: - Miami (EUA), Nice (França) e Istambul (Turquia)-, e todas elas estão detalhadamente mapeadas, e com um visual realista de dar inveja ao look cartunesco de GTA. É verdade que o número de cidades é menor do que nos jogos anteriores, mas também vale a pena dizer que elas estão muito maiores. Miami é a menor de todas, e mesmo assim deixa as cidades dos outros jogos no chinelo no que diz respeito ao tamanho. E como o PS2 permite um nível muito maior de detalhamento do que o PSone, os mais de 31 mil prédios do jogo têm aspectos diferentes entre eles. Como das outras vezes, o jogador assume o papel de Tanner (dublado por Michael Madsen, de Cães de Aluguel), um policial disfarçado que se infiltra em uma rede internacional de roubo de automóveis. E como é de se esperar, terá que roubar dúzias e dúzias de veículos (barcos também!) para se destacar no mundo da criminalidade e impressionar seus "superiores". Mas, como o próprio título do game sugere, roubar não é tudo. É preciso ser um "Driv3r" de responsa!

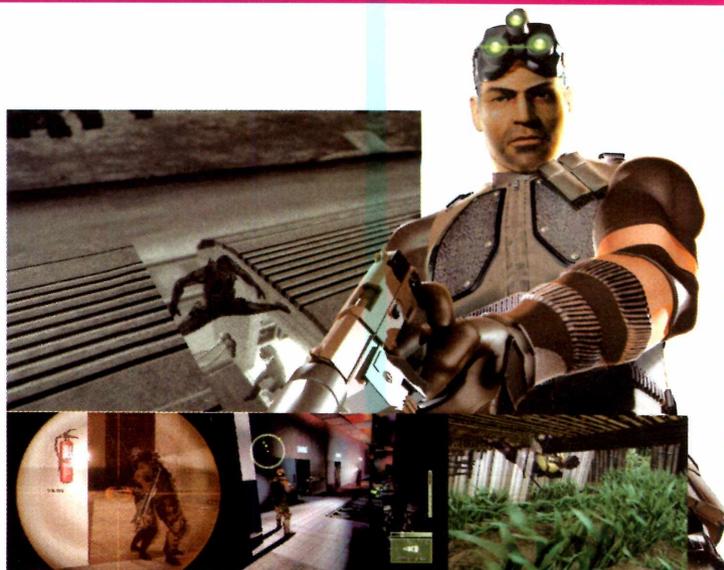
INFO	Driv3r	
PlayStation 2	PRODUÇÃO	Atari
	DESENVOLVIMENTO	Reflections
	GÊNERO	Ação / corrida
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Março de 2004, nos EUA



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Sam Fisher está trazendo novos truques

Quando a caixa de Pandora foi aberta, todos os sentimentos da humanidade foram expostos. Quando Splinter Cell foi lançado, novos sentimentos tomaram o mundo dos games de assalto. E com a continuação, Pandora Tomorrow, a revelação de mais sentimentos será testemunhada pelos jogadores de PS2. Ok, chega de sentimentalismo e vamos tratar de negócios! Se você jogou o primeiro SC, já sabe bem quem é Sam Fisher: o superespião do game da Ubi Soft está voltando com muito mais truques na manga de seu macacão de kevlar. Pra começar, a história dá inúmeros detalhes sobre a organização para a qual Sam trabalha, a NSA (Agência Nacional de Segurança), que ficou meio obscurecida no primeiro game. E ele não será o único agente em campo, já que outros espões estarão trabalhando em conjunto para que as operações sejam um sucesso. Muitas engenhocas bacanas e todos aqueles movimentos de stealth que fizeram meio mundo babar também marcam presença em Pandora, mas agora teremos novidades, como a possibilidade de Sam mudar o peso de seu corpo para a perna direita ou esquerda enquanto executa um "split-jump", e também um mergulho "peixinho" que permite que ele se esconda mais rapidamente nas sombras. E a maior das novidades: modos multiplayer e online! Pode se preparar para cair de cabeça no mundo da alta-espionagem!



INFO

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PS2 PlayStation 2	PRODUÇÃO	Ubi Soft
	DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft Montreal
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Março de 2004, nos EUA

© 2004 HIROAKI SAMURA

BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL
CHEGA AO
BRASIL

NADA SERÁ COMO ANTES
NO MUNDO DOS MANGÁS
FEVEREIRO 2004



CONRAD
EDITORA



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

CONRAD É + GAMES



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



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



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

**CONCURSO:
FRASE MAIS
CRIATIVA!**

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

RECORTE O SELO NO ALTO DESTA PÁGINA,

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

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS - OSASCO/SP



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

LEIA O REGULAMENTO COMPLETO, CONFIRA OS PRIMEIROS
GANHADORES E VEJA OS PRÊMIOS DESTE MÊS NO SITE
WWW.GAMEWORLD.COM.BR



BIOHAZARD OUTBREAK



Por Gilsomar Livramento

A série ficou um pouco batida, e mesmo, assim faz a alegria da grande maioria. A Nintendo conseguiu um contrato de exclusividade da série, mas não pense que os donos de PS2 não vão viver de Gun Survivors. Biohazard Outbreak, a versão japonesa de Resident Evil, é a prova de que mesmo um episódio paralelo à série original pode ser tão bom ou melhor!

O enredo se mistura com os acontecimentos de Resident Evil 2 e 3 — indo do ataque de William Birkin ao esquadrão Hunk, ocasionando a contaminação da cidade e a destruição de Raccoon City. Sobreviver em Outbreak exige comunicação entre seus aliados com muitos comandos, trocas de itens e uma série de acontecimentos aleatórios. O valor Replay do jogo é incrível, já que há muitos segredos a serem comprados com pontos obtidos ao final de cada um dos cinco Scenários. Embora a quantidade de áreas exploradas em Raccoon City seja pequena, serão horas incríveis num mesmo cenário.



Você e seus aliados possuem a *Virus Gauge*, que mostra o nível de contaminação. Quando a porcentagem chega a 100, você morre! Isso o obriga a ser rápido, cuidadoso e estratégico antes de agir. A jogabilidade é nova em relação a série. A trilha sonora ajuda a dar um toque especial e os cenários são todos texturizados em tempo real. O jogo também tem seu modo online, oferecendo mais vantagens e diversão. Uma delas é você se tornar zumbi quando a *Virus Gauge* chegar a 100% e sair matando seus antigos aliados! Jogando no modo online, você terá três aliados, enquanto no modo offline só terá dois.

O jogo é ótimo em vários aspectos, suprimindo as necessidades dos fãs que terão muito o que descobrir. Embora os loading times sejam demorados, perder noites de sono compensa. Palavra de um grande fã da série!



INFO

Biohazard Outbreak

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 4 (online)

COMANDOS

A lista a seguir mostra os comandos originais da versão japonesa do game.

- Direcional ou L3: mover personagem / navegar nos menus
- Start: abrir inventário / pular cenas
- Select: abrir menu principal
- : ação
- ▲: abrir mapa
- R1 ou R2: empunhar arma / posição de ataque ou defesa
- L1: recarregar arma (tenha arma e munição para ela)
- L2: comunicação com os aliados

COMBINAÇÕES

R1 ou R2 + ●: atacar / usar habilidade (sem arma) *
 R1 ou R2 + ✖: usar habilidade do personagem
 Direcional ou L3 + ✖: correr (mantenha ✖ pressionado)
 ↓ ou L3 ↓ + ●: pisar no inimigo caído no chão
 ↓ ou L3 ↓ + ✖: virar 180°

* Obs.: esta habilidade é básica para todos os personagens possui, lembrando que cada um, exceto Yoko, mais uma habilidade única.

COMUNICAÇÃO

■: perguntar (varia em função da situação)
 R3 ←: "Help"
 R3 →: "Thanks"
 R3 ↑: "Go"
 R3 ↓: "Come On"
 L2 + R3 ←: chamar NPC 1
 L2 + R3 ↑: chamar NPC 2
 L2 + R3 →: chamar NPC 3 (apenas Online)
 L2 + R3 ↓: "Yes"
 L2 + R3 (pressionar): "No"

Orientando-se no jogo

Para facilitar a compreensão e tornar a sua orientação mais exata, numeramos os mapas do jogo com pontos que serão usados como referência na estratégia.

Vale lembrar que as portas da cor laranja necessitam de chave para abrir, mas podem ser arrombadas usando armamento pesado, assim como outras portas. Já os círculos vermelhos são os Save Points.

Outbreak

1-01 (J's Bar)

Empurre os barris para bloquear a porta e ajude Bob carregando-o, ou ande devagar. Explore o bar para encontrar arma, itens e a Blue Key (use-a na porta ao lado). Obs.: explorar os pontos 1-02 (jogando com Yoko, você começará aqui) e 1-03 são tarefas opcionais.

Chegando ao ponto 1-04, fique esperto com a janela ao subir a escada. Siga para o ponto 1-05, pegue a Red Key sob o jornal sobre a mesa ao fundo. Na mesa à esquerda da geladeira, você encontrará a Stapler Gun. Use-a nas tábuas junto à parede, perto da porta de acesso ao ponto 1-07.

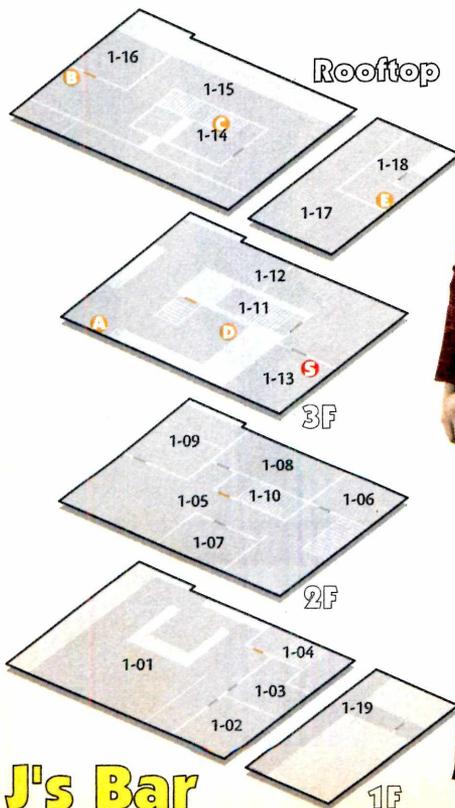
Independente disso, use a chave para destrancar a porta de acesso ao ponto 1-10. Obs.: explorar os

pontos 1-06 (há um mapa aqui), 1-07, 1-08 (há um Lighter aqui) e o ponto 1-09 são tarefas opcionais.

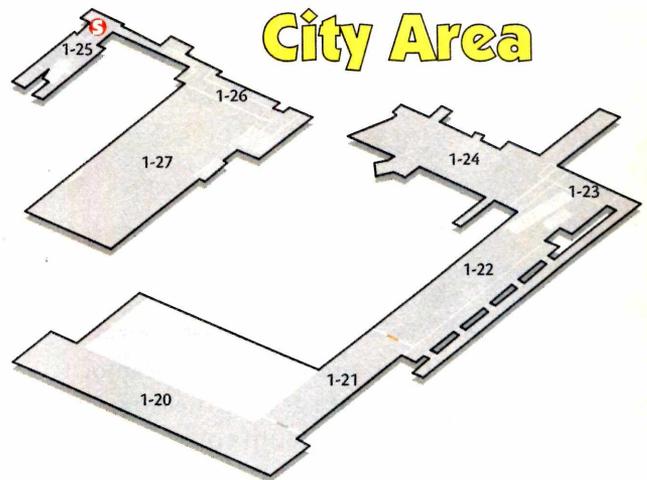


1-13 (Wine Warehouse)

Pegue a Forklift Key sobre a mesa e uma garrafa de vinho. Se quiser pegar uma arma e um File, use uma garrafa no quadro dentro da sala no ponto 1-09 e abra a gaveta da escrivaninha. Vá para o ponto 1-12. Use a chave para ligar a empilhadeira, examine-a e escolha a primeira opção. Suba pela escada de metal e ras-



J's Bar



City Area

teje através da passagem rumo ao ponto 1-14.

Evento opcional "Occurrence": use o Lighter nas paredes identificadas de A a E, como mostrado no mapa. Feito isso, o Lighter é descartável.

- A - ao lado da escada de metal.
- B - à esquerda da porta trancada.
- C - à esquerda (fim da escada).
- D - barril ao lado da empilhadeira.
- E - junto às caixas de papelão.

1-14 (3F- Stairs Between 3F and the Rooftop)

Se você deixou Bob junto da empilhadeira, abra a porta sanfonada e vá buscá-lo. No final da escada, pegue a Storage Room Key na mesa e vá ao ponto 1-05. Se você conseguiu trazer Bob até aqui, mais adiante ocorrerá uma cena. Use a chave para abrir a porta no ponto 1-16 (opcional). Derrube a grade do lado oposto à porta. Você terá três minutos para chegar até à frente do J's Bar. Suba no caminho deixado pela grade derubada e pule para o prédio vizinho (1-17). Em seguida, vá para o ponto 1-18 e desça de elevador.



1-19 (1F of the Apartment)

Abra a porta no final do corredor à esquerda antes do tempo se esgotar. No ponto 1-20, pegue o

mapa do outro lado do carro de polícia que fecha a rua e reviste o porta-malas do outro. Empurre o carro na lateral da rua para formar uma barricada. Faça o mesmo com o outro. No ponto 1-21, ajude o policial a arrombar a porta. No ponto 1-22, pegue o Lighter no corpo do policial e abra a válvula do caminhão-tanque adiante. Fique ao lado do caminhão e use o Lighter. Pule no canal ao lado, entre na galeria de esgotos e suba pela escada. No ponto 1-23/24, fale com o policial e ele o levará até o ponto 1-25. Pegue armas dentro do caminhão e distribua entre seus aliados. Feito isso, siga para o ponto 1-26.



1-26 (Footbridge)

Na metade da ponte ocorrerá uma cena. Se você estiver com seus dois aliados vivos, volte ao ponto 1-25, fale com o policial e escolha a primeira opção para finalizar este Cenário. Ou então, vá para o ponto 1-27.

Se você optar por vir aqui, procure o Detonator Handle do lado esquerdo da rua. Pegue o Detonator Case do lado oposto e combine-os para obter o Detonator. Fique sobre o círculo no meio da rua, abra seu inventário e use o Detonator.



Below Freezing Point

2-01 (Underground Tunnel)

Siga para o ponto 2-02 e ocorrerá uma cena com um portão se abrindo. Suba na plataforma e outra cena ocorrerá. Em seguida, siga pelo corredor ao lado e siga para o ponto 2-03. Suba a escadaria e entre no tubo de ventilação na parede à esquerda. Dependendo do personagem com o qual estiver jogando, você começará em um andar diferente. Isso significa que você terá que seguir a estratégia de acordo com o andar em que aparecer: B6F ou B7F. A estratégia volta a ser única para todos em um determinado ponto.

1º CAMINHO: Andar B6F 2-13 (B6F South Passway)

Pegue a ferramenta Wrench congelada neste corredor, depois vá para o ponto 2-10. Ignore o computador e pegue o mapa ao lado da porta. Siga para o ponto 2-12 e, chegando lá, use a Wrench na pia de água quente à direita. Depois, volte para o ponto 2-10. Use a Wrench para abrir a caixa de força junto da outra porta. Descarte a Wrench ao pegar a Valve Han-

dle e use esta ao lado da porta, no meio da sala, para abrir um compartimento com uma escada. Desça por ela e mantenha a Valve Handle com você.

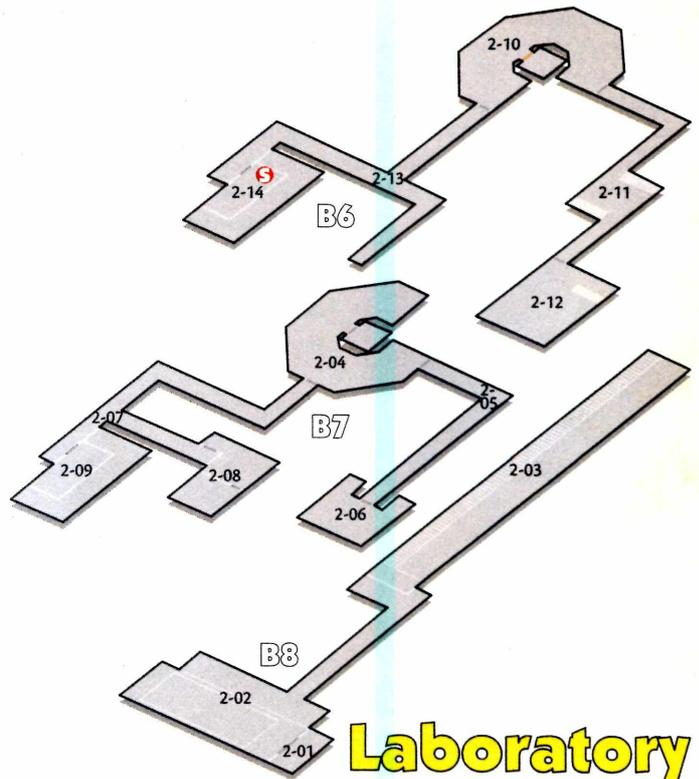


2-04 (B7F Experiment Room)

Pegue um File sobre as caixas do lado oposto à escada de metal — se você não estiver jogando com Yoko, ela será um zumbi nesta área. Há outro File, no computador à direita, que lhe dará um password (este muda de jogo para jogo). Siga através do ponto 2-05 até o ponto 2-06 e lá, use o password no computador para pegar o VP-017 na estante. Volte para o ponto 2-04 e siga pelo corredor do ponto 2-07 rumo ao ponto 2-08.

2-08 (B7F Chemical Disposal Room)

Ajude seu aliado dentro da câmara adiante e pegue o UMB No.3



Laboratory

— se não estiver na sala, está com o aliado que você ajudou. Combine o UMB No.3 com o VP-017 para obter o V-JOLT. Agora, vá para o ponto 2-09. Nesta área haverá um homem caído ao lado da porta. Fale com ele, se você tiver um First Aid Spray em seu inventário, para pegar uma arma. Use o V-JOLT para matar a planta junto à escada de metal e suba. Continua no tópico "CAMINHO ÚNICO".

2º CAMINHO: Andar B7F 2-07 (B7F South Passway)

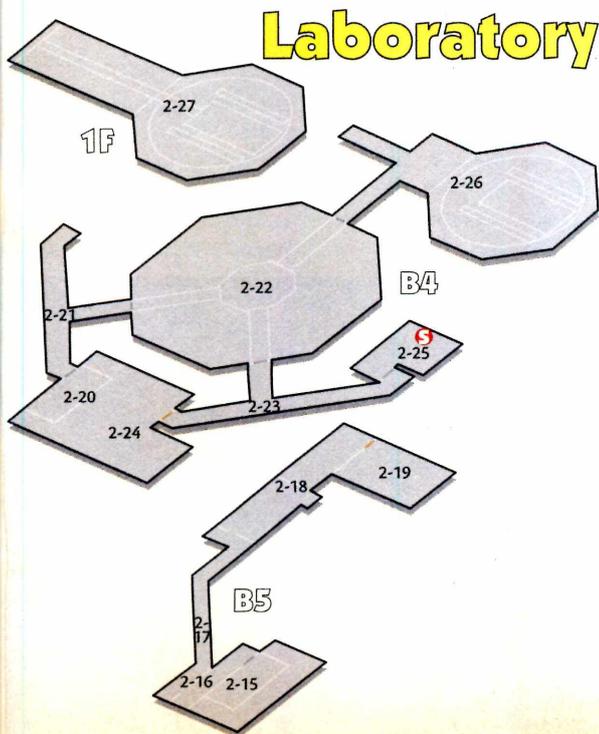
Siga para o ponto 2-04 e pegue um File sobre as caixas no meio da sala — se você não estiver jogando com Yoko, ela será um zumbi nesta área. Há outro File no computador adiante, que lhe dará um password (este muda de jogo para jogo). Siga através do ponto 2-05 até o ponto 2-06.

2-06 (B7F Chemical Storage)

Use o password no computador, depois vá pegar o VP-017 na estante. Volte para o ponto 2-04 e vá para o ponto 2-08. Nesta sala, mate o zumbi dentro da câmara adiante e pegue o UMB No.3 — se não estiver na sala, estará com um dos aliados. Combine o UMB No.3 com o VP-017 para obter o V-JOLT. Agora, use o corredor anterior para chegar ao ponto 2-09. Nesta área haverá um homem caído ao lado da porta. Fale com ele, se você tiver um First Aid Spray em seu inventário, para pegar uma arma. Use o V-JOLT para matar a planta junto à escada de metal e suba. Visite o ponto 2-13 e procure a ferramenta Wrench congelada. Agora, vá para o ponto 2-10.

2-10 (B6F Security Center)

Ignore o computador e, mais adiante, pegue o mapa ao lado da porta. Entre pela porta e siga para o ponto 2-12. Use a Wrench na pia de água quente à direita, depois, volte para o ponto 2-10. Use a Wrench para abrir a caixa de força junto da outra porta. Descarte a



Wrench ao pegar a Valve Handle e use esta ao lado da porta, no meio da sala, para abrir um compartimento com uma escada, mas não desça. Mantenha a Valve Handle com você e siga para o ponto 2-14. Continua no tópico "CAMINHO ÚNICO".

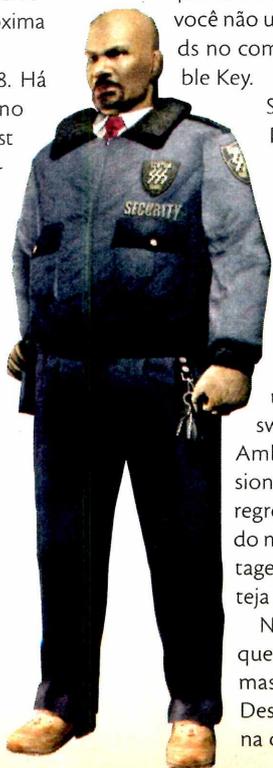


CAMINHO ÚNICO

2-14 (B6F Duct)

Use a Valve Handle ao lado da escada para levantá-la. Chegando ao ponto 2-15, ignore a escada e entre pela porta para ter acesso ao ponto 2-16. Pegue o File ao lado da abertura na parede e volte para o ponto 2-10. Mexa no computador que está no meio da sala, mas antes, leia o File encontrado há pouco para aprender duas senhas. Use estas senhas para destrancar duas portas. Volte para o ponto 2-16 e entre pela abertura na parede, para chegar ao ponto 2-17. Pegue um File com a senha GUEST no final do corredor e entre pela próxima abertura na parede.

Vá ao ponto 2-18. Há um homem caído no canto. Tenha um First Aid Spray em seu inventário ao falar com ele. Dependendo do seu personagem, você conseguirá uma arma. Mate as larvas, examine o painel ao lado da porta adiante e siga para o ponto 2-19. Dentro desta sala, examine o computador e escolha a primeira opção. Volte para o ponto 2-15 e suba pela escada ao lado para ter acesso ao ponto 2-20. Obs.: jogando com Yoko, o evento do computador não ocorre.



2-20 (B4F Duct)

Entre pela porta ao lado e explore o ponto 2-21. Depois, siga para o ponto 2-22, e então, ao ponto 2-23. Fique atento à aparição das mariposas mutantes. Se os seus aliados forem Kevin, Mark, David ou Alyssa, eles podem ser capturados, levados para o ponto 2-19 e transformados em casulos. Use o botão de ação e leve uma Blue Herb para ajudá-los.

2-23 (B4F Passway of East Area)

Neste corredor, siga para o ponto 2-24 e pegue o Hand Burner ao fundo. Siga para o ponto 2-25 e pegue um File no canto superior esquerdo. Use o Hand Burner sobre o cadáver congelado no painel e aumente a temperatura. Pegue um File junto à porta que liga o ponto 2-23 com o 2-22. Depois, siga para o ponto 2-26. Dependendo do personagem com quem você estiver jogando, você encontrará uma Broken Shotgun.

2-26 (B4F Turn Table)

Siga para o vagão adiante. Ao lado dele você encontrará o Umbrella ID Card (você o usará no painel ao lado da grande porta que dá acesso ao ponto 2-24, se você não usou as duas passwords no computador) e a Turnable Key.

Se você encontrou o File que contém um password, citado há pouco, você pode iniciar o evento seguinte de duas maneiras: use a Turnable Key no painel ao lado do vagão ou volte até o ponto 2-10 e use o password no computador. Ambas as maneiras ocasionarão uma contagem regressiva. Independente do método, espere a contagem chegar a zero e esteja ao lado do vagão.

No ponto 2-27, ataque a criatura G-Imago, mas fique distante dela. Descarregue suas armas na criatura.

THE HIVE

3-01 (3F Room 301)

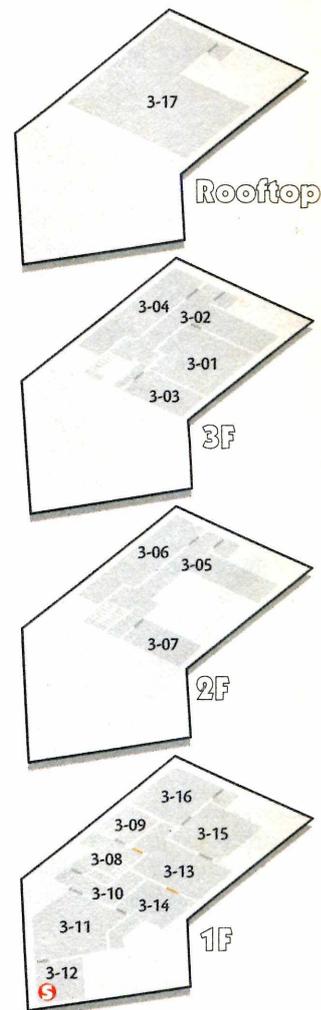
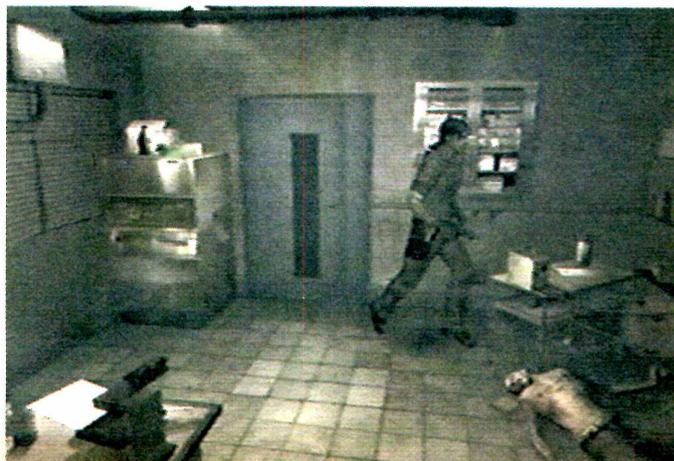
Tente sair do quarto e um médico aparecerá. Explore o ponto 3-02 e depois vá para o ponto 3-03. Reviste o móvel entre as camas e o armário de metal. Quando você pegar a arma dentro do armário, a criatura Leech Man aparecerá. Não é possível matá-la agora. Siga para o ponto 3-04. Procure o mapa e vá falar com o médico. Após a cena, pule a barricada no meio da sala. Pegue dois Bloody Packs e sempre que Leech Man aparecer, use um para atrasá-lo. Saia desta sala, entre no elevador em frente e vá ao andar 2F.



3-05 (2F Passway)

Explore esta área e siga para o ponto 3-06. Procure na vitrine de remédios e mate duas criaturas que pularão em você. Pegue um File contendo códigos e mais Bloody Packs na gaveta, se puder. Vá para a escada do outro lado deste andar e desça para o 1F (ponto 3-08).

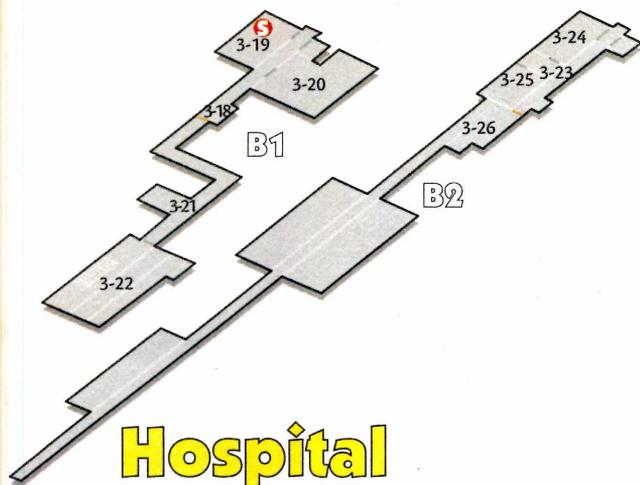
Abra a porta que dá acesso ao ponto 3-09 para ligar a força. Depois, explore os armários no ponto 3-10 e siga para o ponto 3-11, onde você pegará o Card Key. Volte para o ponto 3-08, acione o painel ao lado do portão e vá para o ponto 3-13.



Hospital

3-13 (1F Hall)

Acione o painel para levantar o portão de acesso ao ponto 3-14 — vá investigá-lo, se quiser. Visite o ponto 3-15 e procure um File contendo alguns números. No ponto 3-16, use o elevador para



Hospital

chegar ao andar B1F (ponto 3-18).

Deste corredor, faça uma visita ao ponto 3-19 se precisar de itens. Vá para o ponto 3-20 e, se tiver Bloody Packs, use um agora. Pegue um File e mate as larvas sobre o painel do computador. Em seus Files deve haver um arquivo contendo um número adicional (exemplo: "+2345"). No outro File, existem cinco seqüências de números-códigos. O segredo é pegar um desses números e somar com o número adicional para obter o código final. Usando o código certo no computador, você terá acesso ao ponto 3-17, usando o elevador (há uma nova arma aqui). Vá para o ponto 3-18 e use o Key Card para abrir a porta no fim do corredor.

elevador a temperatura. Feito isso, entre na câmara para pegar o Card Key 2. Use-o na porta que dá acesso ao ponto 3-26. Tome cuidado, pois se um de seus aliados estiver morto, ele se transformará

3-26 (B2F Underpass Entrance)

Distribua armamento entre seus aliados, use a Chain Key no cadeado do barco e suba nele para seguir canal adentro. Um Leech gigante aparecerá. Para vencê-lo, espere ele se levantar para poder acertá-lo. Derrotando-o, siga para o final do canal.



3-21 (B1F South Passway)

No final do corredor, você chegará ao ponto 3-22. Siga por dentro da água e pegue a Chain Key junto a um cadáver. Volte ao elevador e escolha a opção B2F. Siga para o ponto 3-24 e encontre dois Bloody Packs. Vá para o ponto 3-25, entre na câmara de calor e use um Bloody Pack para atrair Leech Man. Saia da câmara com seus aliados, mexa no painel e escolha a primeira opção da esquerda para



HELLFIRE

4-01 (1F Apple In Square)

Pegue o mapa no memorial ao centro e siga para o ponto 4-02. Pegue a Dog Tag no corpo do bombeiro. Suba pela escada e pegue outra Dog Tag no ponto 4-30 — estes itens são opcionais e não afetam a conclusão do cenário, mas permitem a você comprar roupas extras.

Siga para o ponto 4-23 e, depois, para o 4-28. No final do corredor, saia pela janela. Do lado de fora do prédio, siga pela beirada. Do outro lado, desça pela escada para chegar ao ponto 4-17. Visite o ponto 4-12 e depois o 4-22 para pegar o Card Key. Então vá ao ponto 4-18.

4-18 (2F Store Room)

Agora vá para o ponto 4-16 e use o Card Key para abrir a porta. Volte ao corredor anterior e verifique o inventário de seus aliados para pegar a Gold Key. Caso nenhum deles a tenha, ela será encontrada mais tarde, no ponto 4-05. Visite o ponto 4-19 e empurre a caixa para dentro do buraco.

Desça por ela para chegar ao ponto 4-10. Pegue um File contendo códigos com letras, depois vá para o ponto 4-09 com



a Gold Key em mãos. Ao entrar na sala, acione o painel e solucione o puzzle. O objetivo é fazer com que todas as luzes fiquem acesas.

Feito isso, siga para o ponto 4-11, onde haverá um cofre na parede. Verifique os códigos com letras em um de seus Files e tente em cada um para abrir o cofre e pegar a Silver Key. Use-a para abrir a porta que leva ao ponto 4-03. Suba pela escada no final do corredor até o 3F, então vá ao ponto 4-24 usando a Silver Key.

4-24 (3F Room 306)

Pegue a Red Jewel. Depois, vá para o ponto 4-25 e use o buraco na parede para chegar no quarto ao lado — se não houver buraco, derrube parte da parede para criar um. Visite o ponto 4-26 para chegar ao andar 2F.

Evento opcional "Jail Flame": no ponto 4-13 existe um painel dividido em várias partes ligadas a quatro quadros no prédio. Confira a localização deles:

Quadro nº 1: no ponto 4-05

Quadro nº 2: no ponto 4-06

Quadro nº 3: no ponto 4-07

Quadro nº 4: no ponto 4-14

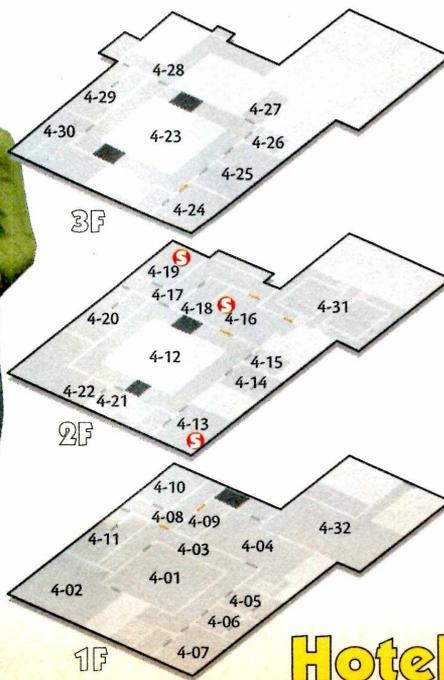
Para concluir este evento, acione os interruptores em todos os quadros.

Independente disso, vá para o ponto 4-16. Empurre a estante e, depois, use a Red Jewel no busto para acessar o ponto 4-31.

4-31 (2F Apple Inn Front Lobby)

Acione a escada ao centro para chegar no ponto 4-32. Siga para o corredor de saída. Uma criatura barrará o seu caminho.

Dois Lickers aparecerão, use a campainha sobre o balcão para assustá-los e mate-os. Fique a uma boa distância da criatura que esta barrando a saída e atire até matá-la, mas cuidado com sua língua grande. Depois de detoná-la, siga para o final do corredor.



Hotel

DECISIONS, DECISIONS

5-01 (1F Entrance Hall)

Suba a escada para o 2F e procure por uma arma. Visite o ponto 5-10 e empurre os móveis para encontrar itens. Explore os pontos 5-11 (pegue o Glasses na estátua) e 5-12 (para acionar a corda na lareira). Depois, visite o ponto 5-13 e pegue a Red Jewel na estátua. Use-a na cabeça de alce, atrás da escada, no ponto 5-01. Feito isso, explore o ponto 5-06 e, depois, o ponto 5-07.

Ao entrar nesta sala, acione o interruptor do quadro ao lado para acionar o puzzle do relógio. Pegue um File sobre o balcão e veja que, na última página deste, haverá quatro números que se repetem

nas quatro páginas anteriores.

Faça o seguinte: visualize, por exemplo, apenas os números 3 que se repetem e elimine os demais números. Desta forma, você verá que o conjunto de números 3 forma um número. As duas primeiras páginas são para as horas e as outras duas para os minutos. Digite as horas no relógio ao fundo e, feito corretamente, pegue a Blue Jewel. Use-a na cabeça de alce para ter acesso ao ponto 5-16.



5-16 (B1F Study Room)

Pegue três Files próximos ao cadáver e visite o ponto 5-08. Confira em seus Files dois que possuem números com reticências ("4..." e "...459", por exemplo). Um é continuação do outro. Use os quatro dígitos no computador. Use o elevador adiante e escolha a opção B2F para chegar no ponto 5-17. Você verá George (caso não esteja jogando com ele) em frente a uma entrada no chão. Desça por ela para ter acesso ao ponto 5-24. Siga para o ponto 5-25, suba a escada de metal e, chegando ao ponto 5-26, vá ao ponto 5-27.

5-27 (B2F Access Way B)

Vá ao ponto 5-29 e, mais adiante, após a cena, pegue a Red Key. Vá, então, para o ponto 5-33 e, depois, para o 5-35. Use a Red Key na porta adiante mas, antes de sair, pegue a P-Chemical e use-a na máquina ao lado da mesa. No ponto 5-32, mate o Hunter Gamma e acione o computador para destrancar a porta ao lado. Vá ao ponto 5-29 novamente e pendure-se no cano de ferro para chegar na plataforma central desta área. Faça o mesmo com o cano de ferro seguinte e para chegar ao ponto 5-31. Siga para para

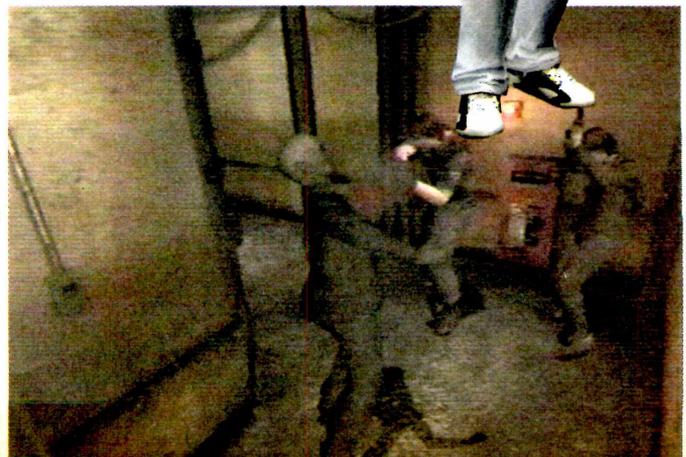
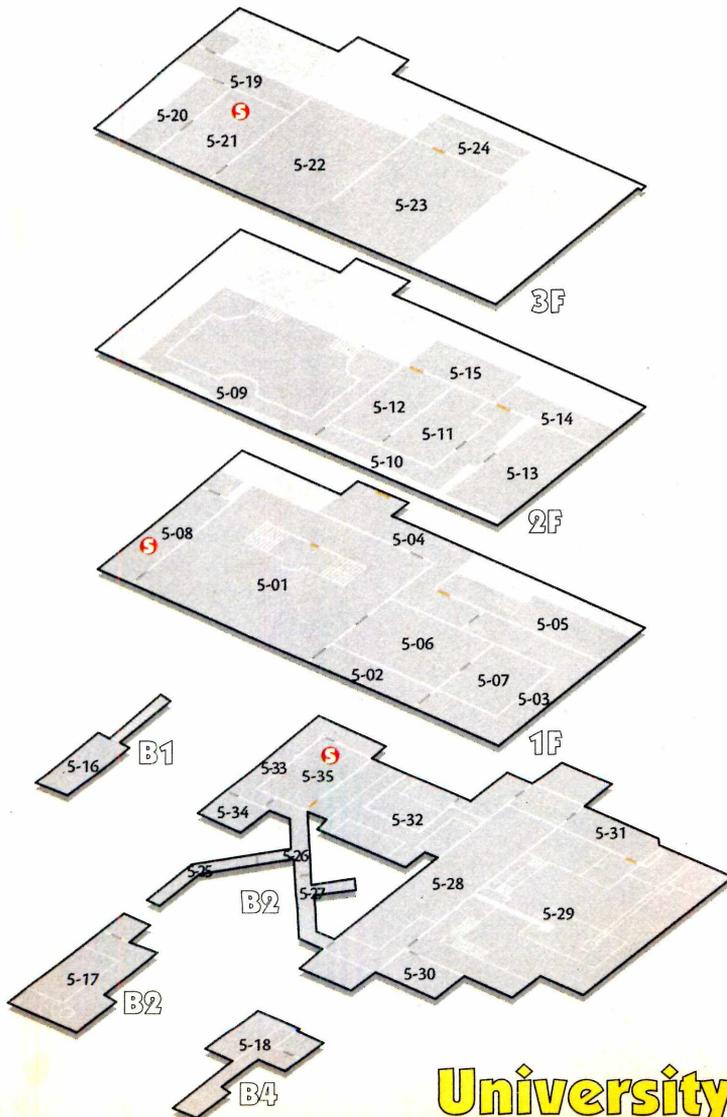
o ponto 5-32.

Suba na plataforma e pegue o Sealed Test Tube na cabine. Ao sair, pule na água à esquerda e use o Sealed Test Tube na máquina do ponto 5-35 para obter a P-Base. Visite o ponto 5-29 outra vez e, após usar o segundo cano de ferro, suba pela escada de metal do lado oposto ao ponto 5-31.



5-52 (Back Square)

Procure pelo mapa na parede adiante, o Key Card e um File nos corpos. Use o Key Card no painel ao lado da porta para ter acesso ao ponto 5-04. Vá ao ponto 5-01 e



University

University



配管からかすかに
発動を感じる

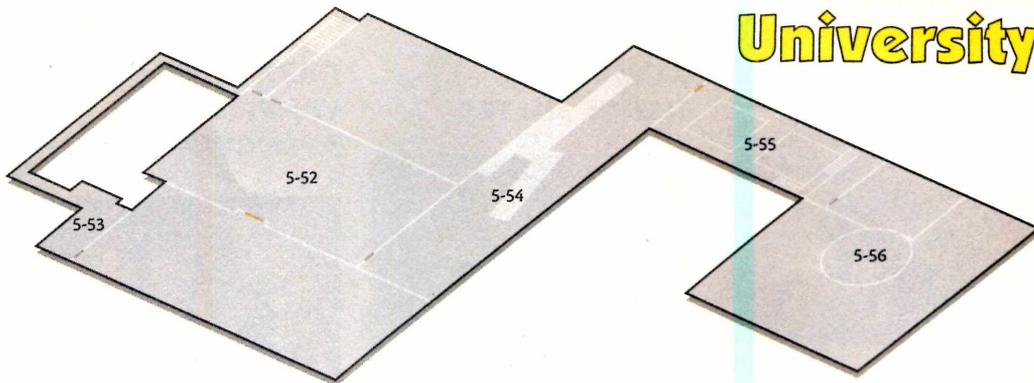
"Tyrant" aparecerá. Volte ao ponto 5-04 e vá até um interruptor adiante do cabo de força partido. Chame seu aliado e espere a criatura passar embaixo do cabo, para acionar o interruptor. Atordoando a criatura, pegue o T-Blood em seu corpo. Daí, vá ao ponto 5-08 e use o elevador para chegar ao andar B4F.



Entre na porta adiante para ter acesso ao ponto 5-36. Mate as aranhas gigantes. Chegando ao ponto 5-37, você deverá encontrar um de seus aliados. Pegue o V-Poison no inventário dele, explore o vagão e volte para o elevador, escolhendo a opção 3F. Obs: se o seu aliado esteja morto, você terá que procurar o V-Poison no ponto 5-49. Para isso, siga através do ponto 5-38 e suba pela escada de metal no ponto 5-41. Faça o caminho inverso, volte para o elevador do ponto 5-18 e escolha a opção 3F.



死んだ薬品が
所懐した風に見える



05-56-26

ロックを解除した

5-19 (3F Passage Elevator)

Explore os pontos 5-20 e 5-21, então use a P-Base, V-Poison e T-Blood. Logo depois, visite o ponto 5-22 e, depois, 5-23. Após a longa cena, mexa nos dois computadores ao fundo para abrir a outra porta desta sala e ligar a força novamente — você terá sete minutos! Volte para o ponto 5-21 e você poderá pegar até quatro frascos do antivírus Daylight — levará alguns minutos para pegar tudo. Use um frasco e dê um para cada aliado.

Leve uma amostra com você e siga para o ponto 5-24, para ter acesso aos pontos 5-15 e 5-12. Ignore a criatura e, do ponto 5-14, abra a porta dupla no final do corredor para ter acesso ao ponto 5-52.



Do lado de fora, espere a contagem chegar a zero e, após a cena, siga para o ponto 5-54. Tenha armamento distribuído entre seus aliados. Logo adiante, a criatura aparecerá. Vença a criatura e, chegando ao ponto 5-56, ocorrerá outra batalha. Se você trouxe uma amostra do Daylight, pegue a arma no tanque de guerra e combine com o Daylight. Então, dê um tiro certeiro na criatura. Caso erre, descarregue toda a sua munição na criatura e curta o final do jogo. Parabéns! Você venceu!



University

4X4 EVOLUTION



Truques

Durante o jogo, pause e aperte:
Começar com 1 milhão: L2, ■, R1, ●, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1.
Jogar com a velocidade alta: L1, L2, R1, R2, ■, ■.
Jogar com a velocidade baixa: L1, L2, R1, R2, ■, ●.
Jogar com a velocidade normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●.
Todos os veículos: L1, L2, R1, R2, L1, R1.

ATV QUAD POWER RACING 2



Truques

Selecione a opção Create A New Profile e, no lugar do nome, escreva:
Habilitar campeonato: REDROOSTER.
Máximo status: GINGHAM.
Todas as pistas: ROADKILL.
Todos os desafios: DOUBLEBARREL.
Todos os personagens: BUBBA.
Todos os truques: FIDDLERSELBOW.
Todos os veículos: GENERALLEE.

Veículos bônus

Complete os modos ATV Academy Training e Trick Training.



BATMAN: RISE OF SIN TZU



Truques

Na tela com o Press Start, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte:
Habilitar dificuldade Dark Knight: ↓, ←, →, ↑, ↑, →, ←, ↓.
Infinita barra de combo: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↑.
Infinita energia: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓.
Todos os bônus: ↓, ↑, ↓, ↑, ←, →, ←, →.
Todos os melhoramentos: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓.

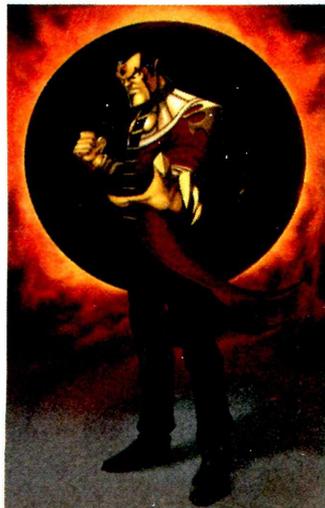


Habilitar Making Of Sin Tzu

Derrote Sin Tzu no fim do jogo.

Roupa alternativa

Complete o jogo na dificuldade Easy.



DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE



Passwords

Na tela de passwords, escreva:
Melhorar atributo Health: MOUNTAINBIKING.
Melhorar atributo Intellect: COMPUTERS.
Melhorar atributo Research: SOCCER.
Melhorar atributo Strength: MARTIALARTS.

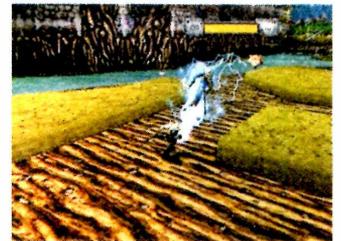


EVIL TWIN



Cheat Codes

No menu de Cheat Codes, entre com os seguintes códigos:
Vidas infinitas: ×, ■, ▲, ×, ●.
Melhorar pulo: ●, ■, ●, ▲, ×.



Melhorar Snipe: ■, ●, ×, ▲, ●.
Supertiros: ●, ▲, ▲, ■, ×.
Tiros mais rápidos: ■, ▲, ×, ▲, ●.

FREEDOM FIGHTERS



Truques

Durante o jogo, aperte:
Habilitar arma Submachine Gun: ▲, ×, ■, ●, ▲, ↑.
Habilitar arma Sniper: ▲, ×, ■, ●, ▲, →.

Habilitar arma Rocket Launcher:

▲, ✕, ■, ●, ▲, ←

Habilitar arma Heavy Machine

Gun: ▲, ✕, ■, ●, ▲, ↓

Habilitar arma Shotgun: ▲, ✕, ■,

●, ●, ↑

Habilitar arma Nail Gun: ▲, ✕, ■,

●, ✕, ←

Munição infinita: ▲, ✕, ■, ●,

✕ →

Charisma máximo: ▲, ✕, ■, ●,

✕ ↓

Invisibilidade: ▲, ✕, ■, ●, ●, ←

Jogar em câmera lenta: ▲, ✕, ■,

●, ●, →

Jogar em câmera rápida: ▲, ✕, ■,

●, ●, ↓

Invencibilidade (versão PAL): ▲,

✕, ■, ●, ■, →



Fase bônus

Complete o jogo para habilitar a fase Liberty Island.

HALF-LIFE



Cheat Codes

No menu de Cheat, entre com os seguintes códigos:

Baixa gravidade: ↑, ▲, ↓, ✕, ↑,

▲, ↓, ✕

Munição infinita: ↓, ✕, ←, ●, ↓,

✕, ←, ●

Invencibilidade: ←, ■, ↑, ▲, →,

●, ↓, ✕

Invisibilidade: ←, ■, →, ●, ←, ■,

→, ●

Jogar em câmera lenta: →, ■, ↑,

▲, →, ■, ↑, ▲

Modo Alien: ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲,

↑, ▲

JEREMY MCGRATH'S SUPERCROSS WORLD



Truques

No menu principal, aperte:

Turbo infinito: R2, L1, ■, ●, ●, ●

Baixa gravidade: ↑, ↑, ↑, ↑, R1,

■, ●



Todos os veículos

Complete a parte Hardcore do modo Career.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Infinita munição: GOBY.

Modo Achilles Head:

MANDARIN.

Modo Bullet Shield: TANG.

Modo Perfectionist: HOGFISH.

Modo Rubber Grenade: DAMSEL.

Modo Silver Bullet: TILEFISH.

Modo Snipe-O-Rama: PUFFER.

Personagens de chapéu:

SEAHORSE.

Soldados invisíveis: TRIGGER.

ONI



Truques

Durante o jogo, aperte Select, coloque o cursor sobre "Help" e aperte:

Destruir com um acerto: L2, L1,

L2, ■, ●, ■, L3, R3, ●, ■

Munição infinita: L2, L1, L2, ■, ●,

■, L2, L2, L1, L3.

Phase Cloak infinito: L2, L1, L2, ■,

●, ■, L1, R3, L2, L3.

Invencibilidade: L2, L1, L2, ■, ●,

■, R3, L3, R3, ●

Modo Fists of Legend: L2, L1, L2,

■, ●, ■, R3, L3, ●, ■

Modo Gatling Guns: L2, L1, L2, ■,

●, ■, L2, L2, L1, L3.

Personagem com cabeça grande:

L2, L1, L2, ■, ●, ■, Start, ■,

●, Start.



Personagens grandes: L2, L1, L2,

■, ●, ■, R3, ■, ●, L3.

Personagens pequenos: L2, L1, L2,

■, ●, ■, L3, R3, ■, ●

Pular de fase: L2, L1, L2, ■, ●, ■,

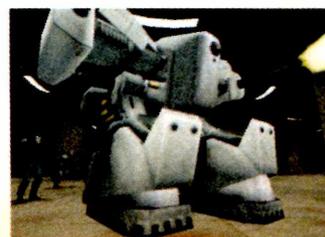
L3, R3, L2, L1.

Recarregar Hypo: L2, L1, L2, ■, ●,

■, ●, ●, ●, R3.

Selecionar personagem: L2, L1, L2,

■, ●, ■, L2, L2, L2, L2.



ONIMUSHA 2



Habilitar dificuldade Easy

Comece um novo jogo e perca três vezes.

Habilitar dificuldade Hard

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Kick Ass

Complete o jogo na dificuldade Hard.

Bônus extras

Complete o jogo para habilitar a opção Scenario Route, o mini-game Man In Black Suit e o modo Team Onimusha.



Modo Critical

Complete o modo Team Onimusha.

Modo Mind Twister

Complete o jogo com todas as 18 ilustrações.

Roupa alternativa (Jubei)

Consiga o item Fashionable Goods e complete o jogo recebendo rank S. Vá ao menu "Special Features" e ligue a opção "Extra Jubei" (aperte L2 para ver a nova roupa).

Roupa alternativa (Oyu)

Complete 100% do modo Scenario para conseguir múltiplas alianças. Depois de habilitar todos os Cenários no "Scenario Route", vá ao menu "Special Features" e ligue a opção "Extra Oyu".



Invisibilidade: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Melhorar Frame Rate: R3, L3, L3, R3, ◀, ●, ◀, ●.
Sem gravidade: R1, R2, R1, R2, ↑, ↑↑.
Subtrair tempo: R2, L2, L1, R1, ◀, ◀◀.
Veículos mais leves: L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Veículos transparentes: ◀, ↑, →, ↓, →, ↑, ◀, L2.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING



Truques

No menu principal, aperte:
Habilitar AAT Battle Tank: ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.
Habilitar Boba Fett: ■, ●, ▲, ●, ■.
Habilitar fase Arena Battle: ↑, ↑, ↓, ↓, ◀, →, ◀.
Habilitar fase Backwards: L2, L2, L2, L2, ●, Select.
Habilitar fase Space Freighter: L1, R1, Select, ●.
Habilitar modo Death Star: R1, R1, R1, R1, ↑, ◀.
Habilitar Naboo Kaadu: L1, R1, L2, R2.
Habilitar Power Queen Amidala: ↓, Select, ↑, Select, ◀, →, Select.
Habilitar Shark: ↑, →, ↓, ◀, Select.
Habilitar Super Honk: ●, ●, ●, ●, L2, Select.
Infinito turbo: L1, R2, L1, R2, ■, Select.

Modo Slippery: ◀, →, ■, ●, L1, L2.

Modo Spinning: ↑, ◀, ↓, →, ◀, ↑, ↓.

Mudar linguagem para alemão: Select, Select, Select, L1.



Mudar linguagem para Battle

Droid: Select, Select, Select, ↑.

Mudar linguagem para espanhol:

Select, Select, Select, R1.

Mudar linguagem para francês:

Select, Select, Select, R2.

Mudar linguagem para inglês:

Select, Select, Select, ●.

Mudar linguagem para italiano:

Select, Select, Select, L2.

Veículos pequenos e rápidos: L1, L1, L1, L1, R2, ■.

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING



Truques

Durante o jogo, pause o jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte (alguns funcionam apenas depois de terminar o jogo pela primeira vez):
Ganhar 1000 em experiência (Aragorn): ↑, ■, ▲, ✕.
Ganhar 1000 em experiência (Frodo): ↑, ▲, ↑, ↓.
Ganhar 1000 em experiência (Gandalf): ●, ▲, ↑, ↓.
Ganhar 1000 em experiência (Gimli): ●, ●, ▲, ✕.
Ganhar 1000 em experiência (Legolas): ✕, ▲, ↑, ✕.
Ganhar 1000 em experiência (Sam): ▲, ✕, ↓, ✕.



Habilidades de level 8 (Aragorn): ↑, ■, ▲, ↑.
Habilidades de level 8 (Faramir): ●, ↓, ↓, ↓.
Habilidades de level 8 (Frodo): ●, ●, ↓, ↓.
Habilidades de level 8 (Gandalf): ●, ■, ↓, ↓.
Habilidades de level 8 (Gimli): ✕, ●, ↓, ■.
Habilidades de level 8 (Legolas): ■, ↑, ↑, ↓.
Habilidades de level 8 (Merry): ↓, ▲, ✕, ■.
Habilidades de level 8 (Pippin): ■, ↑, ↑, ●.
Habilidades de level 8 (Sam): ●, ●, ▲, ▲.
Habilitar combo de 4 golpes (Aragorn): ↑, ■, ▲, ↓.
Habilitar combo de 4 golpes (Faramir): ✕, ■, ↑, ✕.
Habilitar combo de 4 golpes (Frodo): ↓, ■, ↓, ●.
Habilitar combo de 4 golpes (Gandalf): ↓, ▲, ↑, ●.
Habilitar combo de 4 golpes (Gimli): ▲, ■, ↑, ✕.
Habilitar combo de 4 golpes (Legolas): ✕, ●, ▲, ■.
Habilitar combo de 4 golpes (Merry): ▲, ✕, ■, ■.

Habilitar combo de 4 golpes (Pippin): ✕, ✕, ↓, ●.

Habilitar combo de 4 golpes (Sam): ↑, ↓, ▲, ▲.

Habilitar Faramir: ✕, ✕, ▲, ▲.

Habilitar Frodo: ●, ■, ■, ✕.

Habilitar Merry: ✕, ↓, ↓, ✕.

Habilitar Pippin: ▲, ●, ■, ↓.

Indicador de alvo: ↑, ●, ↓, ■.

Flechas infinitas: ■, ■, ↑, ●.

Invincibilidade: ■, ●, ■, ↓.

Energia ao máximo: ■, ■, ●, ●.

Modo devastação: ▲, ↓, ▲, ↑.

Modo perfeito: ●, ↑, ▲, ↓.

Todos os melhoramentos (Attack): ↓, ↑, ▲, ■.

Habilitar segredos

Habilitar Faramir: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar fase Saruman (Palantir): complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar fase Sauron (Palantir): complete o jogo com um personagem no level 10.
Habilitar entrevista com Andy Serkis: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar entrevista com Billy Boyd: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar entrevista com David Menham: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar entrevista com Dom Monaghan: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar Merry: complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar Pippin: complete o jogo pelo menos uma vez.

ALIEN TRILOGY

Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Fase 1-2: J3BBBBDWP8903BBBBD
BBBMBBXXJBBB.

Fase 1-3: LZBBBBBKCPB9N3DBBBC
GBBMBBBD1BBB.

Fase 1-4: FB BBBBMMCPB9XLDBBB
FBBBMBBXC1BBB.

Fase 1-5: 7LBB7BBB84PB9K3GBBBD
LBLMBBDB1BBB.

Fase 1-6: 1LBBBBD6WPB7F3GBBBJ
2BBBBDX1BBB.

Fase 1-7: YGBJLBBB70PB9R3CQVC
BG9BBDBQF9CLB.

Fase 1-8: WGBBBBBB0HPBJL3B
TGBLMBVFX9DVB.

Fase 1-9: XQBJLBBMHBPJNVFQV
BTGBLMBB9HBB.

Fase 1-10: 4BBBGBBFWPBQHLPN
2BTLBJCGG29FBB.

Fase 1-11: 3ZBJLBB4HPBQ3PQV
BTLBJCGHJ9FBB.

Fase 1-12: 03BJGBBHPB9BB0H3
BTLBLDCBH29GVB.

Fase 2-1: Z3BBSBB74PB9GVTJVBB
BBBDB7JG9BVB.

Fase 2-2: 4BBLGBBB8PB91B4PVBB
BBBMB3JZ9C3B.

Fase 2-3: 4GBKVBBBZRPB9BB5QV
BBBKBCKG9GLB.

Fase 2-4: 2BBQGBBB8PB91B4PVBB
BBBMB3JZ9C3B.

Fase 2-5: 0ZBBBBD9V8PB9QWD
HBBTLBLBCGLH9G3G.

Fase 2-6: 03BQVBD9VHPB9QWJM
7BTLBLGCGLO9HBD.

Fase 2-7: 1LBHXBD354PB9BCLPQBT
BBLBB3MH9HBD.

Fase 2-8: RQBBD988PB9CCVDBB
TBBLBBVM09CBH.

Fase 2-9: 4BBQVBF94PB9JMVQV
BTLBLBCGNH9FVK.

Fase 2-10: 77BQVBD9VHPB9QWJM
7BTLBLGCGLO9HBD.

Fase 3-1: 8ZBCLBC8RMPBDKMPB
3B51BLBB3PF9HBF.

Fase 3-2: H7BBBBSFRPB9DWLP3B
C7BBLBP09GVB.

Fase 3-3: NQBBSBCLMPBQHCL3
BC7BBLBQ9H9GVB.

Fase 3-4: 0GBBBBFGK8PBLH4K2B
BBBBLB7Q09CBB.

Fase 3-5: KBBBBBFGCWPBLH4KJV
BBBBLB3RH9B3C.

Fase 3-6: KVBBBBBRL0PB9BBCLBS
QBMB3R099CLB.

Fase 3-7: 03BBBBBB8CPB9BBDXQV
SQBBMBCBSK9CLB.

Fase 3-8: WVBBBBBY8PB9BBL33
BN3BLMB7509CBB.

Fase 3-9: TQBBSBB4MP9P3BDQB
BBBBMCGTH9BBB.

Fase 3-10: 4VBJLBF9GMP89XVNVQ
VBJLBBMCBT49F3J.

Fase 3-11: 4VBFNB9CSZ4PB94BNF7
BQVBBMB7VH9F3J.

Fase 3-12: S3BBBFBG50PB94BNKZ
BQVBBMBZV09HBL.

Fase 3-13: Q3BQVBDXRCPB94BN
QVBTBLMBGWH9GBL.

BUSHIDO BLADE 2



Habilitar Katze

Complete o modo Slash usando Shainto em menos de quinze minutos.

Habilitar Tsubame

Complete o modo Slash usando Narukagami em menos de quinze minutos.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX: MAXIMUM REMIX



Habilitar Amish Boy

Complete o jogo, recebendo todas as medalhas de ouro e usando Dave Mirra.

Habilitar Lunch Lady

Complete o jogo recebendo todas as medalhas de ouro e usando Leigh Ramsdell.

FELONY 11-79

Todos os veículos

No menu principal, usando um Memory Card vazio, segure ▲ no

controle 1 e segure L2 + R1 + R2 no controle dois. Solte L2 + R1 + R2 e, logo depois, o ▲.



Todos os veículos e pistas

No menu principal, L2 + R1 + R2, R2, L2, R1 + ▲ no controle 2.

Veículos rápidos

Na tela de seleção de modos, segure ▲ no controle 1 e então segure L2 + R1 + R2 no controle 2. Solte L2 + R1 + R2, e aperte R2, L2, R1 ainda segurando ▲.

Câmera alternativa

Durante o jogo, segure Select e aperte ▲.

Habilitar carros

Habilitar 360: complete a fase Metro City com mais de \$2.5 milhões.

Habilitar BUS (ônibus City): complete a fase Seaside.

Habilitar CIV (Honda Civic): complete a fase Downtown em, no máximo, quatro minutos.

Habilitar DAM: complete a fase Metro City.

Habilitar DBL (Diablo): complete a fase Metro City em, no máximo, quatro minutos.

Habilitar DTK (caminhão Diesel): complete a fase Metro City.

Habilitar ELS: complete a fase Seaside com mais de ↑2.5 milhões.

Habilitar FD7: complete a fase Downtown em, no máximo, quatro minutos.

Habilitar FML (Indy): complete a fase Downtown, sem dinheiro acumulado e sem dano.

Habilitar GT1: complete a fase Seaside em, no máximo, quatro minutos.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98

Truques

No lugar do seu nome, escreva:

Modo Reverse: showtime.

Save automático: McGrath.



Pistas mirror

Complete o campeonato em primeiro no modo Reverse.

Habilitar M80cc

Complete o campeonato em primeiro na dificuldade Intermediate.

Habilitar Yamaha YZ80

Complete o campeonato em primeiro na dificuldade Advanced.

Largada rápida

No "carregamento" que antecede a corrida, segure R2. Continue segurando R2 e comece a acelerar quando o "Go" aparecer na tela.

SNOWCROSS: CHAMPIONSHIP RACING



Truques

No menu principal, segure R1 e aperte:

Todos as ligas, pistas e veículos:

↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.

Habilitar pista Cartoon: →, ↑, ←, ●, ▲, ■.

Habilitar pista Summer: ▲, ✕, ●, ●, ✕, ▲.

Habilitar ATV: ↑, →, ↓, ↑, →, ↓.

Habilitar Go-Cart: →, →, ←, ←, →, →.

Modo Demo: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.



SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO



Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Habilitar tudo: AUNTMAJ.

Seleção de fases: NONJYMNT.

Todos os desafios (Training):

CEREBRA.

Todas as roupas: WASHMCHN ou SPDRHIST.

Todas as galerias: DRKROOM.

Personagens com cabeça grande: ALIEN.

Personagens com pés grandes: STACEYD.

Modo What If?: VVISIONS.

Ver pontuação dos

programadores: VVHISCRS.

Modo Debug: DRILHERE.

Habilitar extras

Habilitar roupa (Alex Ross): complete o jogo no modo Kid.

Habilitar Amazing Bag Man:

complete o jogo duas vezes seguidas (escolha continue a partir do primeiro save).

Habilitar roupa (Battle Wounded Spidey): derrote Electro.

Habilitar roupa (Ben Reilly):

complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Captain Universe): complete

o jogo duas vezes seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Dusk): consiga todos os 32 Comic Books.

Habilitar roupa (Peter Parker): complete o jogo duas vezes

seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Quick Change Spidey): complete o jogo duas vezes

seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Scarlet Spidey):

complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Spider Phoenix): complete o jogo na

dificuldade Hard.

Habilitar roupa (Spider-Man 2099): complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa

(Spidey Unlimited): complete o jogo duas vezes seguidas na dificuldade Normal.

Habilitar roupa (Symbiote

Spider): complete o jogo em qualquer dificuldade.

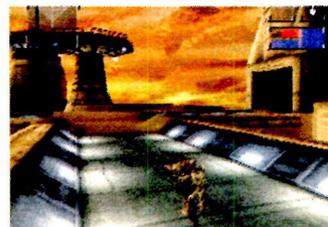
Habilitar roupa (Venom):

complete o jogo na dificuldade Easy.

Habilitar roupa (Venom-Earth X):

complete o jogo na dificuldade Normal.

STAR WARS: DEMOLITION



Passwords

Vá até a opção Preferences, aperte L1 + R1 e então escreva:

Invencibilidade: RAISE_THEM.

Todos os personagens:

WATTO_SHOP.

Armas rápidas: FIRERATEUP.

Sem inimigos (modo Battle):

NO_BADDIES.

Selecionar veículos iguais (modo Multiplayer): MULTI_CARS.

Corridas e adversários aleatórios:

NO_PEEKING.

Baixa gravidade: LO_GRAV_ON.

Alta gravidade: BFM_FEELIT.

Jogo mais rápido: THROTTLEUP.

Jogo mais lento: SLOW_MO_ON.

Modo Jar-Jar Binks:

GUNGANHUNT.

Alterar configuração dos comandos: EXTRABUTTS.

Ver filme da vitória:

MOVIE_SHOW.

Ver filme da derrota:

SAD_MOVIES.

Habilitar Tamtel Shreej

Complete o jogo com mais de 10 mil pontos usando Boba Fett e Wade Vox.

Habilitar Pugwis

Complete o jogo com mais de 10 mil pontos usando General Otto e Tia Ghia.

Habilitar Wittin

Complete o jogo com mais de 10 mil pontos usando Aurra Sing e Quagga.

Habilitar Malakili

Complete o jogo com mais de 10 mil pontos usando Tamtel Shreej, Pugwis, e Wittin.

Habilitar Boushh, Darth Maul, e Lobot

Complete o jogo com mais de 10 mil pontos usando Malakili.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Completar objetivo

Durante o jogo, pause, segure L1 e aperte: ▲, →, ↑, ✕, →, ●, ↑, ▲, ■, ←, ↑, ✕.

Habilitar modo Sim

Complete o modo Pro Challenge uma vez.

Habilitar gravidade lunar

Complete o modo Pro Challenge duas vezes.

Habilitar câmera lenta

Complete o modo Pro Challenge três vezes.

Habilitar personagem pequeno

Complete o modo Pro Challenge quatro vezes.

Habilitar barra de especial

Complete o modo Pro Challenge cinco vezes.

Habilitar balanço perfeito

Complete o modo Pro Challenge seis vezes.

Habilitar modo Stud

Complete o modo Pro Challenge sete vezes.

Habilitar fase Little Big World

Consiga todos os 100 Goal Points.

Habilitar fase Flip

Consiga todos os Gaps.

Personagens secretos

Na opção Create-A-Skater, entre com os seguintes nomes para habilitar os personagens secretos: #&%\$!

Aaron Skillman

Adam Lippman

Andrew Skates

Andy Marchal

Angus

Atiba Jefferson

Ben Scott Pye

Big Tex

Brian Jennings

Captain Liberty

Chauwa Steel

Chris Peacock

ConMan

Danaconda

Dave Stohl

DDT

DeadEndRoad

Fakes The Clown

Fritz

Gary Jesdanun

Grijost

Henry Ji

Jason Uyeda

Jim Jagger

Joe Favazza

John Rosser

Jow

Kenzo

Kevin Mulhall

Kraken

Lindsey Hayes

Lisa G Davies

Little Man

Marilena Rixfor

Mat Hoffman

Matt Mcpherson

Maya's Daddy

Meek West

Mike Day

Mike Lashever

Mike Ward

Mr. Brad

Nolan Nelson

Parking Guy

Peasus

Pete Day

Pooper

Rick Thorne

Sik

Stacey D

Stacey Ytuarte

Stealing Is Bad

Team Chicken

Ted Barber

Todd Wahoske

Top Bloke

Wardcore

Zac ZiG Drake

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

Obs.: todos os códigos funcionam no GameShark 2 Version 3.

BLOODY ROAR 4



Código mestre

9495b6f0b376021c
24cffe45f6d8801
24dbf6a81647c129
24dbf6a89647c119
24c1a6a81666c139
24c0b6a89a64c189
24d3b6b21f5fc8a0
24d9a6888674c198
4450b6281664c1b8
3942d6e19babb1e0
24d3b4b29f5fc830
24d9a4888674c188
4450b4281664c1a8
3942d6e19babb1e0
24daf7a89247c128
24dbf7a81647c118
24daf70a1675c138
24dff7ac5665c189
2491122830764134

Habilitar personagem (Kohryu: the Ironmole)

244a43404d2412d8

Habilitar personagem (Long: the Tiger)

24cb51400c24536b

Habilitar personagem (Ryoho: the dragon)

245f51c04c365359

Habilitar personagem (Shina: the Leopard)

443514048365349

Habilitar personagem (Uranus: the Chimera)

24c213e20d3e52f9

Energia infinita (jogador 1)

24c2bea81346c1b9
24c2bca89346c109

Energia infinita (jogador 2)

24c2bca81346c1a9
24c2bca89346c199

Beast infinito (jogador 1)

24c2bcaa1346c129
24c2bcaa9346c119

Beast infinito (jogador 2)

24c2bcaa1346c1b9
24c2bfaa9346c109

Máximo DNA

24435ac6dca55a7a
24435ac6dca55aca

Sem Beast (jogador 1)

24c2bcaa1756c129
24c2bcaa9756c119

Sem Beast (jogador 2)

24c2bcaa1756c1b9
24c2bfaa9756c109

Sem energia (jogador 1)

24c2bea81756c1b9
24c2bca89756c109

Sem energia (jogador 2)

24c2bca81756c1a9
24c2bca89756c199

CABELA'S DANGEROUS HUNTS



Código mestre

94d092b63d661b66

Energia infinita

249122b4b9fad7ed

Munição infinita

24d126b49ffac53d

Stamina infinita

24810bba34f2c4dd
249113a824f1c5f4

Resiliência máximo

445011683230c578
3942d2ebfb852971

Shooting máximo

445013683230c558
3942d2ebfb852971

Stealth máximo

445011683230c548
3942d2ebfb852971

Strength máximo

445013683230c5e8
3942d2ebfb852971

Tracking máximo

445011683230c5d8
3942d2ebfb852971

Todas as armas e itens

24d014e82671c780
24d016e82671c718
24d017e826f9c538

FIFA SOCCER 2004



Código mestre

9411b0f8df2c7a6

Código mestre (para os códigos "aumentar placar")

24d3be881f4e8108
2450b6a217748129
24d3be881f4e8119
24d3be889f4e8138
24c0b6ae1e7c8181
24d3be889f4e81a9
24d1a6aa9666c199
24d2b6a09657c1b9
24d2b4a41657c109
2440bc36166e8822
2491116830765314

Aumentar placar do time da casa (segure Select e aperte L1)

d4c01a779e389e46
2453b6a81665c129

Aumentar placar do time de fora (segure Select e aperte R1)

d4c01a779f389e4e
2453b6a81665c189

Cada gol marcado vale cinco (jogador 1)

0410b6281674c508

Cada gol marcado vale cinco (jogador 2)

0410b6281674e508

Começar com 64 mil pontos (modo Carrer)

249101b010bccee1

Desligar Career Spending

249031a01534d13b
248030ac1cbc9183

Finalizar o tempo (segure Select e aperte R2)

d4c01a679f389e46
24d0347836f00598

Máxima pontuação (bio)

254f68d6cb8b8ab7

Máxima pontuação (todos os jogos)

254f6bd6cb0b8a97

Multiplificar gol (cada gol marcado vale cinco)

24d1a6aa9676c509
24d3a6a816748529
2452b6285e74c510
24d3b6281654c538
24d2a6a80676c58a
2450b6889274c5a9
2450b6881274c599
2451b62e9b6e8db8
24d2b4881256c509
24d1b56810f64778

Reiniciar o relógio (segure Select e aperte L2)

d4c01a779f38de46
24d0346836f04598

KILL SWITCH



Código mestre

940412f89326057c

Energia infinita

248189e8367654a9
249991fabe5e1599

Munição infinita (sem recarregar)

24d116949f3cc59d

Grenades infinitas

24439b96bffc0ad3

Tempo infinito

2498b7a8a6b4c776

Selecionar missões

2410110812b6d3ad

Todas as missões

2490b0689eb44778

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Código mestre
949031f23d26c9dc

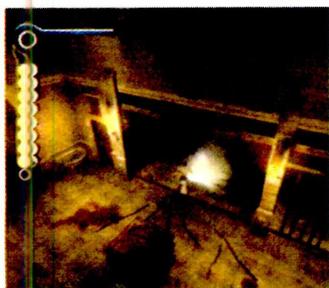
Energia infinita
24c00bba32765689

Range Weapon infinita
2490138eb2f457bb

Level máximo
4414906ab6b451fe
3941d2e9bba9b1e0

Todos os movimentos
4414906ab6b4517e
59b5493c272991d8

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Código mestre
94d0bdf836ee4424

Câmera lenta
249836a824b4534c

Ganhar rápido (power tank)
249033ca1234532f

Ganhar rápido (sand tank)
24d030e892b553bd

**Energia infinita
(exceto para Big Falls)**
24d1b5f49d3cd7dd
24d1b4b4bfbcb43ed

Energia infinita (Farah)
24d1b5f49d3cd7dd

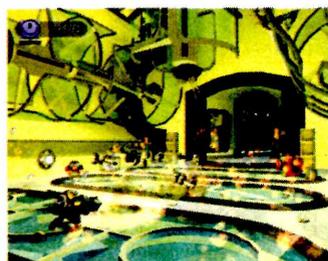
Power Tank infinito
24d014ca30b445ad
24d095ca32b4536d

Sand Tank infinito
249034c8b0b4452d

RATCHET AND CLANK: GOING COMMANDO

Código mestre
94d099b0bce61dae

Habilitar arma Blitz Gun
0410966b347451ca



Habilitar arma Bomb Glove
049096683474516a

Habilitar arma Bouncer
0490966c347471fa

Habilitar arma Chopper
04109669b474517a

Habilitar arma Clank Zapper
0410966834747148

Habilitar arma Decoy Glove
04109668b4747158

Habilitar arma Gravity Bomb
0490946db4745148

**Habilitar arma Hover
Bomb Gun**
0490966a347471ca

Habilitar arma Lancer
0410966bb47451ea

Habilitar arma Lava Gun
0490966ab47471ea

**Habilitar arma
Minirocket Tube**
0490966bb47471c8

**Habilitar arma
Miniturret Glove**
0410946c3474714a

Habilitar arma Plasma Coil
0410966ab47451e8

Habilitar arma Pulse Rifle
0490966b34747178

Habilitar arma Ryno 2
0490946cb474516a

Habilitar arma Seeker Gun
0410966a347451c8

Habilitar arma Sheeinator
04909668b4745158

Habilitar arma Shield Charger
0490946e34747168

**Habilitar arma
Spiderbot Glove**
0410966c347451d8

Habilitar arma Synthenoid
0490966d347471e8

Habilitar arma Tesla Claw
04909669b474515a

Habilitar arma Visibomb Gun
041096693474516a

Habilitar arma Walloper
0410946e34747178

Habilitar arma Zodiac
0410946db4747148

Habilitar item Biker Helmet
0410946834745158

Habilitar item Box Breaker
0410946934745158

Habilitar item Clank Zapper
0410966834747148

**Habilitar item
Commando Suit**
0450956934f451f8

Habilitar item Electrolyzer
04109669347451f8

Habilitar item Glider
0410966834747178

Habilitar item Hydro-Pack
0450956834f451f8

Habilitar item Infiltrator
0410946934747158

Habilitar item Levitator
0410966834745148

Habilitar item Mapper
0450956834f471f8

**Habilitar item
Megacorp Helmet**
0410946934747168

**Habilitar item
Quark Statuette**
0410946834747158

**Munição infinita para
Blitz Gun**
24d0112a3cf447cc

**Munição infinita para
Bomb Glove**
24d0102a3cf447dc

**Munição infinita
para Bouncer**
2490122ab47447fc

**Munição infinita
para Chopper**
245011283cf4474e



**Munição infinita para
Clank Zapper**
24d0102eb4f4477e

**Munição infinita para
Decoy Glove**
24d0132cb4f4477c

**Munição infinita para
Gravity Bomb**
2410102e347447cc

**Munição infinita para
Hoverbomb Gun**
24d0112a34f4477e

Munição infinita para Lancer
24801a2a3474474c

Munição infinita para Lava Gun
24c0192a34f4477c

**Munição infinita para
Minirocket Tube**
2450112e34f447ec

**Munição infinita para
Miniturret Glove**
2490102cb474477c

**Munição infinita para
Plasma Coil**
2450112ab4f447de

**Munição infinita para
Pulse Rifle**
24d0112a34f4476c

Munição infinita para Ryno 2
24801028bc7447dc

**Munição infinita para
Seeker Gun**
2450112e34f4475c

**Munição infinita para
Shield Charger**
24101028b474477c

**Munição infinita
para Spiderbot
glove** 2490122a3474475c

**Munição infinita
para Synthenoid**
2490122ab474476c

**Munição infinita para
Tesla Claw**
24d0132abc4f407cc

**Munição infinita para
Visibomb Gun**
24d0132cb4f4474c

Munição infinita para Zodiac
24901028b47447ec

Bolts infinitos
2404b57efdf59da

Nanotech infinito
24d09168b6f44538

A BUG'S LIFE



Começar com 50 vidas

800a65a03209

Habilitar F.L.I.K.

300a65a2000f

Energia infinita

800a65940004

A-TRAIN

Money infinito

800a62309400 800a62327735

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3



Habilitar personagens secretos

801b27b00001 801b27aa0001

Energia infinita (jogador 1 e 2)

80120df22400

Energia infinita (jogador 1)

80120de00008 80120de23201
80120de80002 80120dea1420

Energia infinita (jogador 2)

80120de00008 80120de23201
80120de80002 80120dea1020

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Baixar o tempo

8002bb8a2400

Começar na última volta

80026234c000 800262360c07
801f00000002 801f00021e40
801f00040000 801f00062401
801f00080003 801f000a2421
801f000c0008 801f000e03e0
801f00100144 801f0012a201

EINHANDER

Armamento superior indestrutível

8008483003c0 80084b6203c0

Armamento traseiro indestrutível

8008498003c0 80084cb203c0

Munição infinita

800848320063

Vidas infinitas

800813c40003

Melhorar armadura

800857180001

FIGHTING FORCE 2



Começar o jogo no modo Cheat

800cb72c0002

Barra Rage infinita

80070f362400

Energia infinita

d00b32ac2d24 8011724403fc

Munição infinita

80073b862400

Continues infinitos

d00b32ac2d24 800cdc3c0009

Invencível após o primeiro golpe

8006e89a2400

Dinheiro máximo

d00b32ac2d24 800cdc40ffff

Modo Hyper

800cbf5e0001

Todas as Keycards

800ce2840101 800ce2860101

FORD RACING



Começar na última volta (modo Quick Race)

800813380002 8008133c0002
800820460002

Cash máximo

800170bce0ff 800170be05f5

Sempre chegar em primeiro

d10815940000 800815940000

Habilitar turbo

d00960d2bfff 8008093e0063

HEXEN



Habilitar armas extras

800e7db40001 800e7db80001

Blue Mana infinita

800e7dc000c8

Green Mana infinita

800e7dc400c8

Melhorar armadura

800e7c7e01e0

Todas as chaves

800e7da0ffff

IN COLD BLOOD

Energia infinita

8004b1042400

Munição infinita

80021aa82400

JET MOTO 3



Turbo infinito (jogador 1)

800ccf1a0168

KING'S FIELD II

Ganhar level rápido

801b24e4ffff

Gold infinito

801b2534ffff

HP infinito

801b24fa03e7 801b24fc03e7

MP infinito

801b24fe03e7 801b250003e7

Recarregar Magic Meter

801b25061388 801e103aff00
801e1044ff00

Recarregar Strength Meter

801a120c1208 801a120e001a

801b25021388 801b259c0000

801b259e0000

LEGO ROCK RAIDERS



Todos os cristais verdes (apertar L2)

d00b6feeffff 800c1c90000c

Todos os cristais vermelhos (apertar L2)

d00b6feeffff 800c1c8c0005

Todos os resgates

d00b6feeffff 800c1c980009

LOST WORLD: JURASSIC PARK



Começar com 23 vidas

80015fe40000 80015fe60000

MARVEL SUPER HEROES



Energia infinita (jogador 1)

800919e40080 800921e40090

Energia infinita (jogador 2)

80091a1c0080 800924140090

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE



Invencibilidade

800821860001

Conheça seu PLAYSTATION 2

Saiba como identificar o modelo de seu console

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

Como? Existe mais de uma versão do PlayStation 2? Não é tudo a mesma coisa? Por que eu tenho que saber a versão do meu console? Para resolver esse mar de dúvidas freqüentes, vamos analisar os modelos de PS2 existentes no mercado.

Sim, meus caros colegas, existem muitas versões de PS2. Mais precisamente dez delas, sendo que as duas últimas trazem mudanças significativas que melhoram bem o produto. Se foi a época em que comprávamos um PS1 na loja e a única preocupação era pechinchar um preço melhor, não importando o que vinha dentro (desbloqueio), já que o preço não aumentava por isso. Hoje em dia, o preço é apenas um fator na hora de escolher o seu PS2. Há vários outros pontos nos quais você deve ficar atento: 1) um número cada vez maior de mod-chips, que podem ou não interferir no funcionamento normal do PS2; 2) fugir dos famosos consoles "refurbished", que são os reconicionados de fábrica, mais baratos, porém, sem muitas garantias de funcionamento pleno; 3) e também esquivar dos técnicos do tipo "la garantía soy yo", que não fazem a instalação adequada e transformam consoles em verdadeiras bombas-relógio.

O passo inicial para tudo isso é saber identificar a versão do seu atual ou futuro PS2, pois, com este conhecimento, já é possível saber se você está comprando as versões mais recentes – conseqüentemente, uma garantia a mais de não comprar um reconicionado. Conhecendo o modelo, você também pode saber quais destravamentos escolher, se vale a pena fazer este serviço, entre outras coisas.





Primeiros passos

Etiqueta, a fonte das informações

Ela está localizada na parte de trás dos PS2 normais, ou em umas das laterais nos Online Packs. Esta etiqueta é uma fonte preciosa de informações. Veja o que podemos extrair dela:



Model no. SCPH-XXXXX

Esta é a primeira indicação de qual versão de PS2 podemos encontrar. Elas podem ser as seguintes (nos consoles americanos):

- 30001: V1 a V4
- 30001R: V4 e V5
- 39001(N): V7
- 50001(N): V9 e V10

Serial e Data Code

Analisando o início do Serial e o Data Code, que são indícios do período de fabricação, também podemos filtrar alguns modelos. Como vamos precisar de mais dados além destes, que serão analisados em conjunto, entraremos com mais detalhes a seguir. Mas é interessante saber a função deste Data Code.

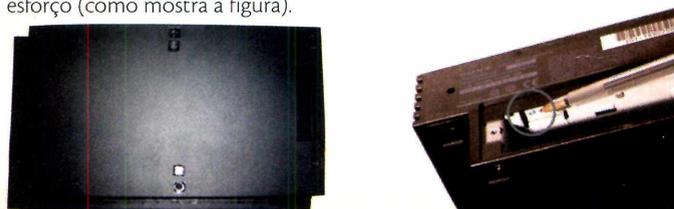
Este código é formado por um número e uma letra, que podem ser visualizadas na parte de baixo da etiqueta. Normalmente, é algo como 1C, 2D ou 3D. São dois caracteres bem úteis que querem dizer o seguinte:

- Primeiro dígito (0,1,2,3): significa o ano de fabricação
- Segundo dígito (A,B,C,D): significa o trimestre do ano

Por exemplo: se os dígitos forem 3C, significa que o PS2 foi fabricado no terceiro trimestre de 2003; se for 1D, ele foi fabricado no último trimestre de 2001. Portanto, se você achar um PS2 em alguma loja com o Data Code 0D, ele pode estar ser novo, mas está parado em estoque desde o final de 2000, ou as chances dele ser recondicionado são grandes. Como estes recondicionados de fábrica são acondicionados em caixas diferentes, (geralmente brancas com as inscrições "refurbished"), muitos espertinhos conseguem caixas originais avulsas ou dão de "brinde" uma mochila bem invocada ao pobre desavisado. Uma dica é sempre conferir o modelo, e o número de série, que vem em uma etiqueta na embalagem do PS2.

Parafusos

Dependendo da versão do PS2, há mudanças significativas na placa-mãe, alterando todo o arranjo interno de componentes e pontos de fixação no gabinete. Um modo de descobirmos detalhes do modelo sem precisarmos abrir o console é verificar os parafusos – tanto os que existem sob as tampinhas quadradas na parte inferior do console (inclusive nos pezinhos, como mostra a figura), quanto aqueles que ficam dentro da Expansion Bay, onde é necessário retirar uma tampa na parte de trás, que sai sem muito esforço (como mostra a figura).



Enfim, a identificação

Juntando todas as informações que já descrevemos, podemos montar uma tabelinha quase infalível para a identificação das versões do PS2. Confira:

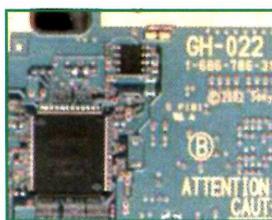
VERSÃO	MODELO SCPH	SERIAL	DATA CODE	PARAFUSOS EMBAIXO	PARAFUSOS NA EXPANSION BAY
V1	30001	U1	—	10	Nenhum
V2	30001	U0	—	10	Nenhum
V3	30001	U2	—	10	Nenhum
V4	30001	U3 a U6	1A e 1B	8	2
V4	35001	—	—	8	2
V41C	30001	U3 a U6	1C	8	2
V4R	30001R	—	—	8	2
V5/V6	30001R	—	—	8	3
V7	39001	—	—	8	3
V8*	—	—	—	—	—
V9	50001	—	—	8	3
V10	50001	—	3D	8	3

*: o V8 americano não chegou a ser lançado.

Meios avançados de identificação

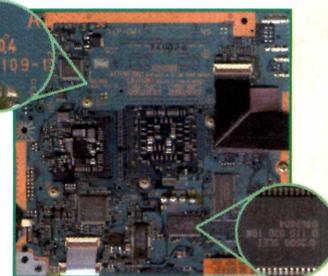
Para os usuários avançados e técnicos que queiram botar a mão na massa, há um método melhor para a identificação, que é... bem, desmontar TUDO e verificar o modelo da placa-mãe. Acho que nem preciso dizer que esse método é por conta e risco do usuário, mas é o método mais preciso.

Cada placa-mãe tem em sua serigrafia o número de identificação do modelo da placa. Este número é formado pelas letras GH e mais um número de três dígitos que correspondem à placa. Essa numeração e o modelo da BIOS identificam a versão da placa. Vamos a dois exemplos:



A placa ao lado é uma GH-022, que corresponde ao modelo V7 do PS2. Ele pode possuir uma BIOS com a numeração 070 ou 080.

O número de identificação da placa ao lado é GH-004, ou seja, do modelo V1. O chip da BIOS carrega o número 020 (mas também poderia ser 010).



Pra facilitar, utilize a seguinte tabela:

VERSÃO	MODELO	BIOS
V1	GH-004	010 / 020
V2	GH-005	010 / 020
V3	GH-006	010 / 020
V4	GH-010 / GH-013	030
V41C	GH-010 / GH-013	040
V5	GH-015	050
V6	GH-015	060
V7	GH-019 / GH-022	070 / 080
V8	—	—
V9	GH-023	100
V10	GH-026	103

Diferenças entre as versões

Como é natural em qualquer produto, problemas são corrigidos (ou criados) de uma versão para outra. Por mais criteriosos que sejam os testes de pré-produção, nunca se pode prever tudo o que vai acontecer. Do modelo V1 ao V7 do PS2 foram aplicadas várias correções e proteções. Destas mudanças, as mais significativas foram da V3 para V4, onde foi alterada toda a disposição interna, e da V7 para V9, onde, além da mudança na disposição interna, várias melhorias foram incorporadas. Claro, não é só correções de bugs e o aperfeiçoamento das travas que levam às mudanças de versão, que também ocorrem porque a indústria está sempre estudando processos para baratear o custo de produção.

Do modelo V1 ao V3 há um problema de ventilação. O conjunto aquece um pouco mais que nos outros e a instalação de qualquer mod-chip de boot (inicialização) direto é muito complicada – muitos técnicos nem desbloqueiam estas versões.

Até o V4, o driver do controle-remoto é carregado através do Memory Card. Só a partir do V4R (30001R) deixou de ser necessário carregá-lo no Memory Card somente.

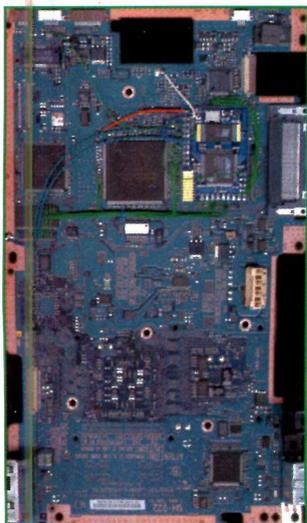
A partir do V5 e V7, o PS2 começou a reconhecer algumas mídias de DVD-RW extra-oficialmente.

As principais mudanças ocorreram no V9 (tanto que ele é vendido como PS2+). Nele não existe mais a entrada iLink, mas foram adicionadas muitas melhorias, como o receptor infravermelho do controle-remoto incorporado ao console, inclusive com as funções On/Off e Eject via controle-remoto. As funções de DVD com o controle também estão aperfeiçoadas. O reproduzidor de filmes em DVD agora tem o recurso Progressive Scan para TVs digitais, e ele passou a oferecer suporte oficial a mídias DVD+RW e DVD-RW para filmes. A solução de ventilação incorpora um gerenciamento de rotação da ventuinha (cooler), trabalhando de modo muito mais silencioso.

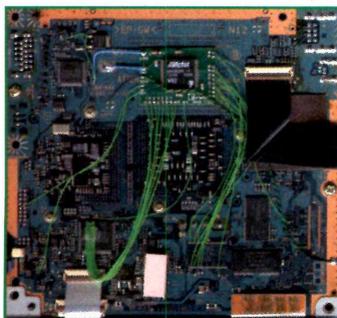
O V10, que ainda não chegou em terras tupiniquins, é mais uma remodelação da placa do V9 para diminuir custos de produção.

É o mesmo equipamento?

Acredite se quiser, as placas-mãe abaixo são do PS2, mas de versões diferentes:



Esta é uma placa V7 (GH-022) com um DMS3 instalado. Sua dimensão ocupa todo o PS2. Ela é uma das placas mais fáceis de se instalar um mod-chip.



Esta é uma placa V1 (GH-004) com um Messiah2 instalado. A dimensão dela é de aproximadamente metade do PS2. Ela é muito compacta e pode ter placas secundárias soldadas a ela. A instalação de qualquer mod-chip sem swap (troca de discos) é bem complicada, por não haver pontos alternativos para a controladora. A soldagem de nove pontos críticos é feita diretamente no chip, que possui um espaço entre os pinos de 0,2 mm, e mede aproximadamente 2x2 cm. Não é placa para qualquer instalador.

Compatibilidade de mod-chips

Além de todas as diferenças já citadas, o mod-chip é uma das principais razões para se identificar corretamente a versão do seu PS2. Alguns modelos de PS2 possuem mod-chips específicos. No V9, por exemplo, há uma versão do Magic V e do DMS3 que são exclusivas para este modelo. Aliás, o Magic V normal também só cobre os consoles V5 a V7. Quem tiver um V4, por exemplo, tem que optar pelo Messiah2, Thunder, DMS3 ou outro que suporte o seu modelo.

Atualmente, os fabricantes de mod-chips tentam lançar produtos que sejam compatíveis com todas as versões de PS2, mas sempre tem um que escapa. Então, montamos uma tabela para indicar algumas opções para você.

VERSÃO DO PS2	MOD-CHIPS	COMENTÁRIOS
V1 a V3	Messiah2, Thunder Rev. I, DMS3 V2	- Grau de instalação: difícil
V4	Messiah2, Thunder Rev. I, DMS3 V2	- Grau de instalação: médio
V5	Messiah2, Thunder Rev. I, DMS3 V2, Magic V*	- Grau de instalação: médio-fácil
V6	Messiah2, Thunder Rev. I, DMS3 V2, Magic V*	- Grau de instalação: médio-fácil - Incompatível com Messiah2 Ver.1.08; suportado a partir da 1.22 - A única diferença entre V5 e V6 é a BIOS 050 e 060, respectivamente; só se sabe ao abrir o console.
V7	Messiah2, Thunder Rev. I, DMS3 V2, Magic V*	- Grau de instalação: médio-fácil
V9	Messiah2 1.33b, Thunder V9, DMS3 V9, Magic 50X*	- Grau de instalação: médio - O Messiah2 só é compatível a partir da revisão 1.33b. - Há versões exclusivas dos demais mod-chips para esta versão.
V10	DMS3 V9	- Grau de instalação: médio - Por enquanto, só se tem notícias de que o DMS3 funcione bem nesta versão.

*: devido ao número de clones que inundam o mercado, a compra deste mod-chip requer atenção dobrada.



Não se esqueça!

Tantos detalhes importantes! Quando for comprar um PlayStation 2, fique esperto a tudo isso, para não pagar gato por lebre. Não tenha preguiça de procurar a melhor oferta, sem deixar de conferir se o produto adquirido é de qualidade. O maior beneficiado será você! Boa procura!

O melhor do PSone

Elegemos os 10 melhores jogos de todos os tempos para o 32-bit

Por Fabio Santana
Resenhas: Ronny Marinoto

O PSone é mesmo um dos melhores consoles de todos os tempos. São 100 milhões de consoles e quase 1 bilhão de jogos vendidos no mundo todo desde o seu lançamento, no final de 94, no Japão. E os números superlativos não param por aí: são mais de 1200 jogos lançados nos EUA, um número similar na Europa e quase 4 mil no Japão. Entre tantos games, fica até difícil saber qual jogar, né? Por isso, resolvemos eleger os melhores jogos de PSone já lançados nos EUA. Tarefa difícil. Para cumpri-la a contento, reunimo 15 especialistas em games, todos com vasta experiência no assunto e centenas (talvez milhares) de horas gastas com seus amados PSones.



10 Breath of Fire (série)



Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Lançamento: abril de 1998 (III) e novembro de 2000 (IV)

Aclamada série da Capcom, que barbarizou no PS1 no terceiro e quarto episódios. Consagrada pelo enredo baseado no poder místico dos dragões, muitas horas de exploração e belas magias e invocações.

9 Vagrant Story



Produção: Square

Desenvolvimento: Square

Lançamento: maio de 2000

O game está entre os quatro que levaram nota máxima da revista japonesa Famitsu, e isso já dispensa comentários. É um RPG com batalhas em tempo real e uma infinidade de armas e inimigos.



8 Final Fantasy Tactics



Produção: Square

Desenvolvimento: Square

Lançamento: dezembro de 1997

Lançou as bases para o gênero RPG / estratégia nos videogames. O enredo recria as cruzadas medievais e os personagens se desenvolvem pelo sistema de profissões.



7 Tony Hawk's Pro Skater (série)



Produção: Activision

Desenvolvimento: Neversoft

Lançamento: de agosto de 1999 (1) a outubro de 2002 (4)

A produção contou com a consultoria dos atletas e um estudo de todos os seus movimentos. Disparado é o melhor simulador desse esporte, tornando-se referência para todos os games radicais.

6 Silent Hill

Produção: Konami

Desenvolvimento: KCET

Lançamento: janeiro de 1999

Terror e suspense gerados por um enredo macabro, sons perturbadores e visual sombrio. Inovou de maneira inteligente o gênero Survival Horror e botou medo real nos jogadores.



Quem votou?

Renato Viliegas

Editor Executivo

Fabio Santana

Editor da SuperDicas PlayStation

Pablo Miyazawa

Editor de games da Conrad

Eric Araki

Editor Assistente

de games da Conrad

Odair Braz Junior

Coordenador do site

www.gameworld.com.br

Homero Letonai

Designer Contribuinte

Eduardo Trivella

Colaborador

Ronny Marinoto

Colaborador

Marcel R. Goto

Colaborador

Fabio Michelin

Colaborador

Ronaldo Kraid

Colaborador

Gilsomar Livramento

Colaborador

Jefferson Kayo

Colaborador

Filipe Torres

Colaborador

Rodrigo Guerra

Colaborador

Os 10 mais vendidos

Confira a lista dos games que foram os maiores sucessos de vendas no PSone (em milhões de unidades):

Japão

1. Dragon Quest VII: Soldiers of Eden (Enix)	4,06
2. Final Fantasy VIII (Square)	3,60
3. Final Fantasy VII (Square)	3,26
4. Final Fantasy IX (Square)	2,86
5. Biohazard 2 (Capcom)	2,30
6. Gran Turismo 2 (SCEI)	2,20
7. Everybody's Golf: Let's Hit The Links (SCEI)	1,85
8. Gran Turismo 2 (SCEI)	1,80
9. Derby Stallion (ASCII)	1,70
10. Crash Bandicoot 3 (SCEI)	1,40

EUA

1. Gran Turismo (SCEA)	3,26
2. Crash Bandicoot 2 (SCEA)	3,12
3. Gran Turismo 2 (SCEA)	3,10
4. Crash Bandicoot 3: Warped (SCEA)	3,05
5. Frogger (Atari)	2,94
6. Crash Bandicoot (SCEA)	2,75
7. Spyro the Dragon (SCEA)	2,75
8. Tekken 3 (Namco)	2,70
9. Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)	2,63
10. Driver (Atari)	2,62

4 Final Fantasy VII

Produção: Square

Desenvolvimento: Square

Lançamento:

agosto de 1997

Primeiro título da série para PlayStation e pioneiro na introdução de cenas pré-renderizadas em estações gráficas. Sephiroth torna-se um dos maiores vilões do RPG e milhares de jogadores choram com o destino de Aeris.



3 Gran Turismo (série)

Produção: SCEA

Desenvolvimento: Polyphony Digital

Lançamento: abril de 1998 (1)

e novembro de 1999 (2)



Jogabilidade perfeita, ótima sensação de velocidade, gráficos espetaculares e uma garagem repleta de carros licenciados. O prazer de dirigir nunca esteve tão próximo dos jogadores.

2 Resident Evil (série)

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Lançamento: de março de 1996 (1)

a outubro de 1999 (3)

O fundador do gênero Survivor Horror. Trama envolvente, enigmas inteligentes e visual refinado. Como dizia a publicidade do game: se o suspense não o matar, alguma outra coisa vai.



5 Castlevania: Symphony of the Night

Produção: Konami

Desenvolvimento: KCET

Lançamento:

setembro de 1997

A direção de Koji

Igarashi, trilha de

Michiru Yamane

e ilustrações de

Ayami Kojima

formaram a

trindade que

reviveu a série. Esse

episódio é o favorito

de 8 entre 10 fãs de Castlevania.



Quase lá...

Confira os outros games votados, mas que não conseguiram se classificar entre os dez primeiros:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 11. Chrono Cross | 21. Parappa the Rapper |
| 12. Tomb Raider (série) | 22. Fear Effect (série) |
| 13. Einhander | 23. Driver (série) |
| 14. Parasite Eve (série) | 24. Star Ocean: Second Story |
| 15. Winning Eleven (série) | 25. Ridge Racer (série) |
| 16. Final Fantasy IX | 26. Tekken (série) |
| 17. Street Fighter Alpha 3 | 27. Need for Speed (série) |
| 18. Xenogears | 28. Soul Blade |
| 19. Final Fantasy VIII | 29. Alundra (série) |
| 20. Grand Theft Auto (série) | 30. Tales of... (série) |

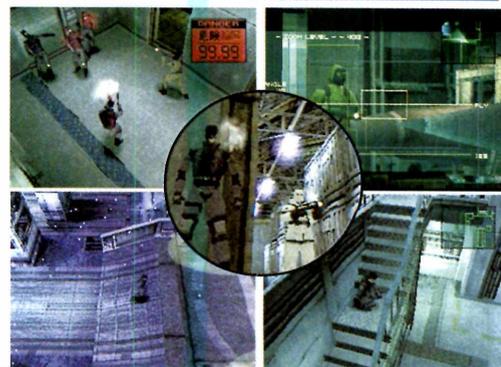
1 METAL GEAR SOLID

Produção: Konami

Desenvolvimento: KCEJ

Lançamento: setembro de 1998

Considerada a obra máxima de Hideo Kojima, MGS é um game de proporções hollywoodianas: uma trama inteligente contada através de uma narrativa cativante, personagens complexos, dublagem profissional, efeitos visuais impressionantes e trilha sonora envolvente. A espionagem nunca foi tão bem retratada e jamais esteve associada a uma jogabilidade tão perfeita. Clássico, marco, obra-prima... seja qual for a definição, não deixe de jogar.





Gran Turismo 4: Prologue

Por Rodrigo Guerra

Aperitivo com gosto de prato principal

Não há dúvidas de que a série Gran Turismo representa a elite dos simuladores de corrida. Com a aproximação do quarto game da série, a expectativa está tão alta que os gênios da Polyphony Digital resolveram dar uma palhinha. Enquanto o game completo não vem (por alguns atrasos de última hora, para melhorar detalhes e realizar ajustes), você pode curtir Gran Turismo 4 Prologue, uma espécie de demo que representa apenas 10% do conteúdo esperado para a versão final. Infelizmente, Prologue saiu apenas em território japonês. Tudo bem que as línguas estrangeiras nunca foram barreiras intransponíveis para nós, brasileiros, que estamos acostumados a explorar games em inglês. Mas é só falar que o game vem do Japão que muitos torcem o nariz. Porém, a coisa muda de figura quando o game em questão é GT4. Só para sentir o prazer de jogar esta obra-prima, o desafio de vasculhar as várias opções cheias de caracteres incompreensíveis para a massa brazuca torna-se algo de menor importância. Mesmo sendo apenas uma versão de demonstração, Prologue deixa muitos jogos completos no chinelo. O game tem diversão, desafio e surpresas suficientes para deixá-lo ocupado por um longa semana. São cinco pistas disponíveis (que exibem a evolução gráfica e técnica sobre o antecessor), mais de 60 carros (dos quais apenas 12 são selecionáveis desde o início) e mais de 40

provas no School Mode. Este último modo transforma qualquer barbeiro em um ás do volante, com lições progressivamente mais insanas – e pode estar certo de que você vai suar muito para ganhar ouro nas últimas provas. Os detalhes sutis vão até a difícil tarefa de incluir pilotos dentro dos carros, antes inexistentes. Agora, é possível ver a silhueta deles atrás dos vidros, ou a visão completa nos carros conversíveis, reagindo em tempo-real conforme seus comandos, virando o volante ou trocando as marchas.

A sensação de velocidade é bem moderada. Só dá para sentir que o carro está correndo depois de passar dos 120 km/h, o que deveria ser o fator principal de um jogo de corrida – principalmente se comparado a Need For Speed Underground, que se destaca neste quesito.

O que ficou de fora do demo? Além dos carros e pistas, todo o modo Simulation, as opções Multiplayer e também a possibilidade de fazer o Tuning dos veículos. Se bem que, se tivesse isso tudo, esta seria a versão final, e o mundo já seria um lugar melhor para se viver.

INFO		PS2
Gran Turismo 4: Prologue		
NOTA	8.5	
PRODUÇÃO	SCEI	
DESENVOLVIMENTO	Polyphony Digital	
GÊNERO	Corrida	
ORIGEM	Japão	
Nº DE JOGADORES	1	



Nan desu ka?

Entender as telas de GT4: Prologue não é uma tarefa das mais fáceis. É hiragana para cá, katakana para lá e kanji por todos os lados. Muitas das opções você consegue decifrar na base da dedução ou "tentativa e erro", mas outras são mais complicadas. Para você não ficar boiando, confira as traduções e descrições dos modos e opções e aproveite todos os recursos desta maravilha.



Tela 1: menu principal

- School Mode:** a alma do game está aqui. Você vai passar por desafios de direção e controle do carro para habilitar novos carros para o Arcade Mode.
- Arcade Mode:** onde você pode correr livremente pelas cinco pistas disponíveis e aprimorar ainda mais suas habilidades.
- Save:** bom, este menu é para... salvar o seu progresso. Simples, não?
- Load:** carrega o jogo gravado.
- Replay Theather:** depois de uma corrida ou de uma prova bem sucedida, você tem a opção de salvar o Replay. É aqui que você pode carregar o Replay gravado e mostrar suas peripécias para os amigos.
- Options:** onde você ajusta as configurações do game. Confira adiante.

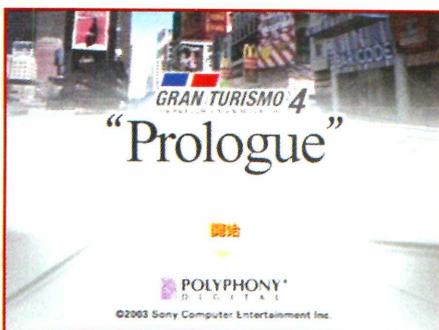


Tela 2: menu de prova do School Mode

- Corrida:** inicia a prova (os tempos acima indicam o tempo necessário para conseguir cada

troféu: ouro, prata e bronze).

- Replay:** exhibe um Replay gravado.
- Demonstração:** exhibe as instruções para tirar ouro na pista.
- Ranking:** mostra a lista com os melhores tempos da prova.
- Save:** salva o seu progresso.
- Load:** carrega o jogo gravado.
- Exit:** volta para o menu principal do School Mode, onde você pode selecionar as provas.



Tela 3: menu do Arcade Mode

- Iniciar:** opção para iniciar uma corrida. A primeira tela a seguir traz a seleção das cinco pistas: Tsukuba Circuit, New York, Grand Canyon, Fuji Speedway e Citta di Aria. Ao escolher o circuito, você é levado para a tela onde pode escolher os veículos já habilitados. Finalmente, antes do início da corrida, aparece um último menu com algumas configurações de corrida, que você confere a seguir.
- Opções:** a mesma tela com as configurações do game, para você não precisar voltar ao menu principal.
- Voltar:** volta para o menu principal.



Tela 4: menu de ajustes de veículo

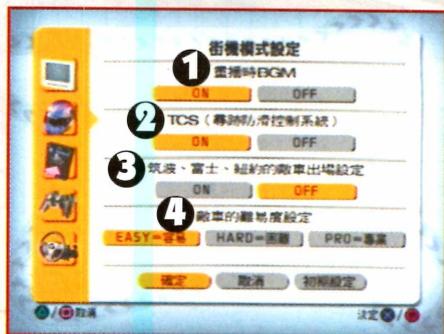
- Transmissão:** há duas opções: AT (câmbio automático) ou MT (câmbio manual – utilize L2 e R2 para mudar as marchas).
- TCS:** liga (On) ou desliga (Off) o sistema de controle de tração (TCS), que o auxilia no controle do carro, evitando derrapagens.
- Seleção de pneus:** a primeira opção é Street

(mais tração que a opção Normal), a segunda é Sport (intermediário entre o Street e o Racing, para quem gosta de cortar caminho), a terceira é Normal (original de fábrica) e a quarta é Racing (somente para carros modificados ou de rali – dão maior estabilidade nas curvas).



Tela 5: menu de opções 1 Ajustes de vídeo

- Formato de vídeo:** 4:3 (Full Screen) ou 16:9 (Wide Screen).
 - Ajuste horizontal:** move a tela para a direita ou para a esquerda.
 - Ajuste vertical:** move a tela para cima ou para baixo.
- Botões: 1) Aceitar, 2) Cancelar e 3) Restaurar padrões.



Tela 6: menu de opções 2 Ajustes de corrida

- Música:** liga (On) ou desliga (Off) as músicas.
- TCS:** liga (On) ou desliga (Off) o sistema de controle de tração (TCS), que ajuda a manter a estabilidade e o controle de aceleração do carro. Só funciona no Arcade Mode.
- Oponentes:** liga (On) ou desliga (Off) os carros adversários no Arcade Mode (atenção: esta opção está originalmente desligada). Se ligar os oponentes, a próxima opção fica disponível.
- Dificuldade:** alterna entre Easy (duas voltas), Hard (três voltas) e Pro (cinco voltas). A dificuldade aqui é fictícia, já que os oponentes sempre são fáceis; só muda mesmo o número de voltas na pista.



Tela 7: menu de opções 3
Ajustes de Save

1. **Auto Save:** liga (On) ou desliga (Off) a função de Save automático.



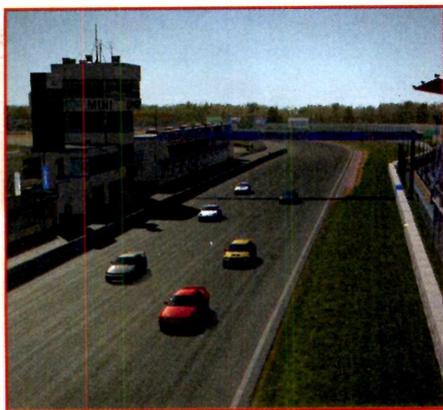
Tela 8: menu de opções 4
Ajustes de controle

1. **Vibração:** liga (On) ou desliga (Off) a função vibração do controle.
2. **Transmissão:** AT (câmbio automático) ou MT (câmbio manual – utilize L2 e R2 para mudar as marchas).



Tela 9: menu de opções 5
Ajustes de volante

1. **Calibração:** serve para calibrar o volante e pedais (se você tiver um volante GT Force ou GT Force Pro).



Técnicas de pilotagem

Mesmo que você seja “o cara” nos games anteriores, as provas do School Mode deste Gran Turismo deverão criar bolhas nos seus dedos. Muitos empacam em alguma prova por não entender direito o sistema de controle, as técnicas de largada ou a maneira correta de fazer as curvas. Veja a seguir algumas manhas que vão dar uma força para você abrir todos os carros secretos.

Largada

Sair na frente é meio caminho andado para um troféu de ouro – você perceberá isto nas primeiras provas. Nada de sair com o acelerador no talo, isto apenas o fará derrapar e perder preciosos segundos. Vá controlando sua aceleração para que o conta-giros nunca fique acima da barra vermelha. Use esta barra como referência. Acelere até o ponteiro encostar na barra vermelha e solte. Então, mantenha o ponteiro sempre próximo à barra vermelha. Quando for dado o sinal da largada, você deve estar com o ponteiro abaixo da marca vermelha, mas com o botão do acelerador pressionado no

máximo. Vá mantendo o olho no conta-giros e com os ouvidos no barulho dos pneus, se eles derraparem é sinal de que o giro do motor está muito alto – experimente dar “toquinhos” no acelerador, para firmar os pneus no chão sem perder velocidade.

Curvas

Este é o ponto em que muitos jogadores pecam. Cada curva possui uma tangência ideal e uma velocidade recomendada, que rende uma saída com maior velocidade e, conseqüentemente, um melhor tempo. Nas provas do School Mode, as tangências das curvas são demarcadas no chão (a partes azuis da linha são os pontos de aceleração, as partes claras marcam a desaceleração e as vermelhas indicam onde se deve frear). Você vai perceber que as curvas são feitas, na maioria das vezes, de fora para dentro, sempre com uma velocidade ideal (nada de chegar a milhão e querer que o carro vire!). Dessa forma, você faz um arco maior, não perde tanta velocidade e pode sair acelerando mais cedo, sem que o veículo escape da pista.

Controlando o carro

Não fique “dançando” com o carro nas retas. Isso faz com que você pegue mais resistência de ar e, obviamente, tenha um ganho menor de aceleração ou até mesmo perca velocidade. Saiu de uma curva? Alinhe rapidamente o carro com a reta e deixe ele quietinho nessa linha.

Ghost

O Ghost é uma referência para você perceber se o seu desempenho está melhorando ou piorando. Mas não perca sua atenção com ele,

concentre-se no seu objetivo. Se o Ghost passar por você, alguma coisa de errado aconteceu. Certifique-se de que não está freando muito ou se as tangências das curvas estão certas, para melhorar volta após volta. Uma largada boa também garante que você saia na frente do Ghost logo de cara.

Vácuo

Mesmo que você esteja longe do caro da frente, siga-o na mesma linha. Já que a resistência de onde ele passou é menor, isso ajudará seu carro a chegar mais rápido na velocidade final. Quando chegar perto do carro da frente, ultrapasse, preferencialmente na reta. Como tudo pode acontecer numa corrida, se tiver que ultrapassá-lo em uma curva, não erre a tangência.

Penalidades

Durante o School Mode, se você encostar em um carro adversário (nas provas púrpuras), será reprovado na hora. O mesmo acontece se bater contra uma parede ou cone. Já no Arcade Mode, se você colidir contra uma parede em alta velocidade, será penalizado com um limite de 50 km/h durante dez segundos.

Corte caminho

Ok. Isso não é justo e não pode ser usado nas provas do School Mode (onde você pode passar apenas sobre os pontos com terra ao lado do asfalto, e nunca com as quatro rodas na grama). Mas pense no futuro, quando a versão final estiver prontinha. Você terá o seu teco-teco e precisará vencer as supermáquinas que o computador estará usando. Portanto, decore o traçado das pistas e conheça bem os melhores atalhos.

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem **PÁGINAS VIRTUAIS!** Confira na última página desta revista como ter acesso a mais informações sobre este game via internet! Lá você encontra o guia para conseguir troféu de ouro em cada prova do School Mode. Confira!

Carros pra valer

Confira agora a lista completa de veículos de Gran Turismo 4: Prologue.

Carros iniciais

Nissan Fairlady 240ZG '71
Honda Odyssey L Type '03
Nissan Silvia K's AERO (S14) '96
Nissan Skyline Coupe 350GT (V35) '03
Honda Integra Type R 98 spec '98
Subaru Legacy Touring Wagon 2.0GT specB '03
Toyota MR2 GT-S (SW20) '98
Nissan Skyline GT-R V-spec II Nür (R34) '02
Mitsubishi Lancer Evolution VIII GSR '03
Subaru Impreza WRX Sti Version VI (GC) '99
Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car '97
Toyota Celica GT-FOUR Rally Car (ST205) '95

Carros das provas verdes



Mazda Demio Sport '03 (Prova 1)
Honda Fit W '01 (Prova 2)
Nissan March 12c 5door (K 12) '03 (Prova 3)
Toyota ist 1.5S 2WD '02 (Prova 4)
Mazda Eunos Roadster 1.6 (NA) '89 (Prova 5)
Suzuki ALTO Works Suzuki Sports Limited '97 (Prova 6)

Carros das provas amarelas

Toyota bB Z 1.5 X Version 2WD '00 (Prova 7)
Mitsubishi COLT 1.5 Sport X Version '02 (Prova 8)
Daihatsu Copen Active Top '02 (Prova 9)
Subaru Legacy B4 2.0GT specB '03 (Prova 10)
Daihatsu Mira TR-XX AVANZATO R '97 (Prova Coffee Break 1)



Mercedes-Benz SL55 AMG '02 (Prova 11)
Volkswagen Lupo GTI Cup Car '03 (Prova 12)

Carros das provas azuis

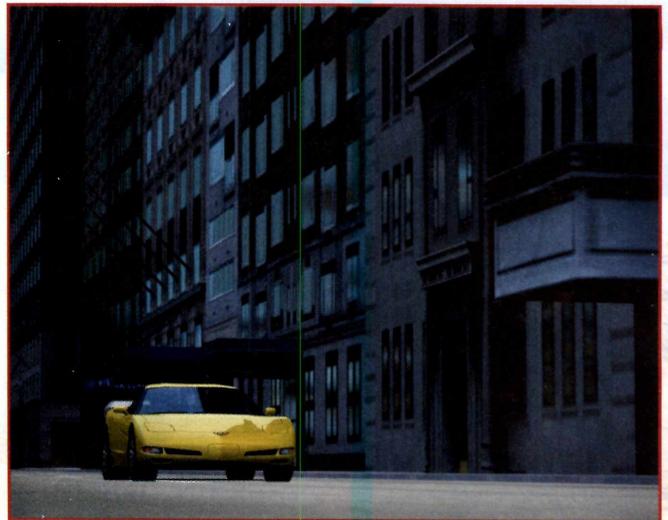
Honda TAKATA DOME NSX (JGTC #18) '03 (Prova 13)
Subaru Legacy B4 3.0R '03 (Prova 14)
Honda Spoon CIVIC Type-R (EK) '99 (Prova 15)
Nissan Fairlady Z nismo Z-tune (Z33) '03 (Prova 16)
Subaru Legacy Touring Wagon 3.0R '03 (Prova Coffee Break 2)
Ford Focus Rally Car '99 (Prova 17)
Honda Beat Midship Amusement '91 (Prova 18)
Lotus Elise Sport 190 '00 (Prova 19)

Carros das provas vermelhas

Honda Spoon Fit Race Car '03 (Prova 20)
Honda CIVIC Type R (EK) '98 (Prova 21)
Subaru IMPREZA WRX STi (GD Type-II) '02 (Prova 22)
Dodge Viper GTS '98 (Prova 23)
Mazda RX-7 SPIRIT R Type A (FD) '02 (Prova Coffee Break 3)
Subaru IMPREZA Rally Car (GC) '99 (Prova 24)
Honda NSX Type S Zero '97 (Prova 25)

Carros das provas púrpuras

Mitsubishi LANCER Evolution V GSR '98 (Prova 26)
Nissan SKYLINE GT-R Vspec II (R32) '94 (Prova 27)
Mazda RX-8 Type S '03 (Prova 28)
Nissan Fairlady Z Roadster '03 (Prova 29)
Suzuki Cappuccino '92 (Prova Coffee Break 4)
Toyota Celica SS-II Tuning Car '03 (Prova 30)
Spoon Honda S2000 Race Car '03 (Prova 31)
Toyota Vitz 1.5 RS '00 (Prova 32)
Nissan XANAVI NISMO GTR (JGTC #23) '03 (Prova 33)
CUSCO SUBARU ADVAN IMPREZA (JGTC #77) '03 (Prova 34)
McLaren F1 GTR FINA (Long Version) '97 (Prova 35)
Toyota Prius G Touring Selection '03 (Prova 36)



Honda S2000 '03 (Prova Coffee Break 5)
Mitsubishi Lancer EVO VIII MR '03 (Prova 37)
Toyota WOODONE TOM's Supra (JGTC #36) '03 (Prova 38)



Ford GT '02 (Prova 39)
Subaru Impreza Rally Car (GD Type II) '03 (Prova 40)
Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92 (Prova 41)

Carros All Gold

Motor Triathlon Race Car '03' (ouro em todas as provas verdes)



Mazda KUSABI '03 (ouro em todas as provas amarelas)
Mitsubishi i '03 (Ouro em todas as provas azuis)
Suzuki Concept S2 '03 (ouro em todas as provas vermelhas)
Honda HSC '03 (ouro em todas as provas púrpuras)



CHRONO CROSS

Todos os finais desta obra-prima da Square



Por Jefferson Kayo

Chrono Cross é um excelente RPG para PSone. Mesmo com todos os jogos de alta tecnologia das novas plataformas do mercado, a seqüência de Chrono Trigger não perde seu charme e originalidade.

A exemplo de seu antecessor, Cross possui mais de uma dezena de finais diferentes, através da opção New Game+. Se você ainda não conseguiu realizar todos, confira este roteiro que preparamos. Mas atenção: esta matéria revela detalhes que podem estragar a sua surpresa! Não leia se você não quiser descobrir segredos do enredo.

Primeira partida

Final 01: final verdadeiro



Condição: na luta contra o Time Devourer, use a Chrono Cross para libertar Schala. Para isso, é necessário preparar o campo com Elementos na seguinte seqüência de cores: amarela, vermelha, verde, azul, preta e branca.

Descrição: Schala se liberta de Lavos e se junta ao seu "eu" mais jovem, Kid. O fluxo do tempo é corrigido e os outros participantes da batalha final agradecem a Serge por sua ajuda. Serge, então, volta para seu Home World sem lembrança de nada do que acontecera. Os dois mundos se tornam um.

Final 02: créditos

Condição: em vez de libertar Schala, destrua o Time Devourer



normalmente no final de seu primeiro jogo.

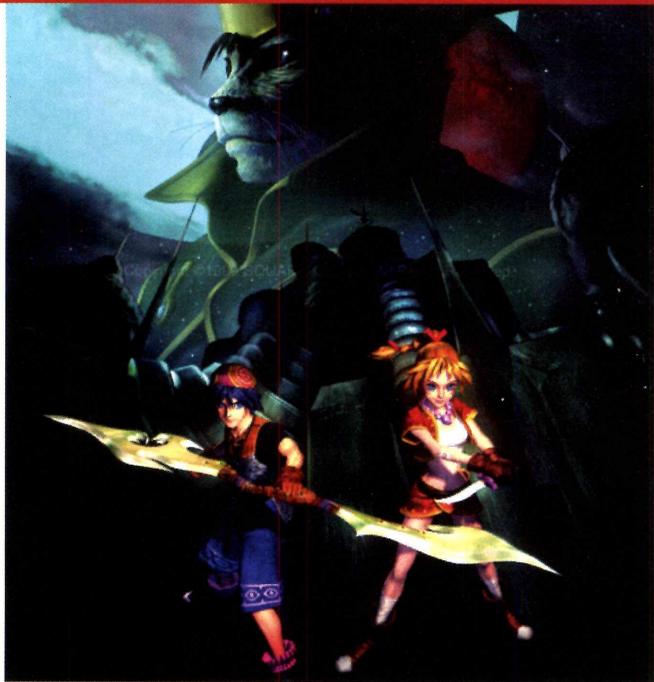
Descrição: Schala e Lavos são reabsorvidos pelo fluxo do tempo, fazendo com que toda sua aventura tenha sido inútil.

New Game+

Após terminar o jogo pela primeira vez, a opção New Game+ será habilitada. Com isso, você começa o game novamente com os atributos e a maioria dos elementos, equipamentos e itens adquiridos na sua partida recém-terminada.

Além disso, você ainda ganha alguns novos recursos: desde o início, os itens Relief Charm (permite trocar Serge por qualquer outro personagem durante as batalhas) e Time Shifter (acelera o jogo com R2 ou diminui a velocidade com L2) estarão disponíveis.

Um dos itens mais importantes que você tem durante o New Game+ é o Time Egg, obtido logo quando Serge acorda, na introdução do jogo. Ele permite que você enfrente o chefe final a qualquer momento, bastando usá-lo no portal de Opassa Beach.



Final 03: final dos produtores

Condição: assim que você passar por Lizard Rock, use o Time Egg em Opassa Beach. Você deve fazer isto com Serge sozinho.

Descrição: neste final, você se encontra com os produtores do



jogo na Viper Manor. Passeie pela mansão em busca de vários produtores do jogo e aperte Start para ir à tela dos créditos.

Final 04: General Kid

Condição: depois de recrutar personagens em Home e antes de seguir para a Viper Manor, em Another, utilize o Time Egg para enfrentar e vencer o Time Devourer.

Descrição: Serge se torna um grande pescador em Arni, ao lado de Leena. Kid parte para a Viper Manor derrota Lynx e, com a Frozen Flame nas mãos, realiza o



ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem **PÁGINAS VIRTUAIS!** Confira na última página desta revista como ter acesso a mais informações sobre este game via internet! Lá você encontra o guia para conseguir os 44 personagens jogáveis de Chrono Cross. Confira!

seu desejo de ser a soberana de El Nido. Ela então assume a liderança dos Dragoons e Devas de Acacia, enfrenta o exército de Porre e domina as nações vizinhas.

Final 05: Serge e Lisa

Condição: você deve derrotar o Time Devourer depois da seqüência em que Korcha o leva da Viper Manor para Guldove (quando Kid é envenenada) e antes de completar o Fort Dragonia, em Another (quando Lynx se torna jogável). Nikki e Razzly não podem estar no seu grupo ao mesmo tempo.

Descrição: Serge se torna vendedor da loja de Elementos de Lisa, em Termina. Leena entra na loja e briga com Lisa por Serge. Na Viper Manor, Norris consegue o Hydra Humour e cura Kid. Em troca, ela se disfarça de lavadora de pratos junto com ele, na cozinha de Orcha. Finalmente, Solt, Peppor e Pierre invadem Fort Dragonia à procura de Lynx.



Final 06: está pronto para o show?

Condição: termine o jogo depois de recrutar Razzly em Hydra Marshes de Home (escolhendo a opção de conseguir o Hydra Humour para Kid), e antes de completar o Fort Dragonia (quando Lynx se torna jogável). Nikki e Razzly devem estar no grupo.

Descrição: Leena corre para a loja de Elementos de Lisa, em Termina. Esta procura pelas entradas para um concerto,



enquanto Leena a provoca, dizendo que Nikki a "escolheu". As ruas de Termina estão cheias de gente para assistir ao show. Nikki apresenta sua banda, com Serge na percussão, Kid no vocal e a mascote da banda, Razzly. Lynx aparece no topo do Fort Dragonia, pensativo.

Final 07: o concurso de beleza



Condição: derrote o Time Devourer como no Final 06, mas sem salvar Razzly.

Descrição: Assim como no quinto final, Lisa e Leena discutem. Kid entra e provoca Leena, dizendo que ela só ganhou o concurso de beleza do Viper Festival porque só haviam "barangas". Leena então dá o troco, insinuando que uma certa loirinha nem passou da fase classificatória. O final então pula para a seqüência de Solt, Peppor e Pierre, e continua normalmente daí.

Final 08: o herói de Marbule



Condição: termine o jogo depois de escapar do Time Vortex, já no corpo de Lynx, e antes de salvar Riddel do Hell Orcha, na Viper Manor de Another.

Descrição: Harle e Lynx (Serge) estão vivendo em Marbule há algum tempo e ganharam a simpatia dos meio-humanos. O sábio de Marbule pede que Lynx tome seu posto como líder. Enquanto isso, Radius, Fargo e Zappa acertam as contas com

Serge (possuído por Lynx), na entrada do Dead Sea, em Home. Kid interfere, fica ao lado de Serge e a tela escurece quando a batalha está para começar.

Final 09: a guerra de Serge possuído

Condição: enfrente o Time Devourer logo depois de salvar Riddel, na Viper Manor de Another, e antes de passar a noite em Hermit's Hideaway de Another (evitando que Harle saia do grupo).

Descrição: o general Viper se prepara para enfrentar o exército de Lynx. A batalha acontece no S.S. Invincible, com os piratas ao lado dos Dragoons de Acacia contra os monstros de Serge possuído, até que o próprio se encontra com Fargo, Viper e os Devas. Depois, Harle e Lynx (Serge) conversam, quando surge Kid para enfrentar a dupla.



Final 10: eu me tornei FATE

Condição: enfrente o chefe final depois de Harle deixar o grupo no S.S. Zebess e antes de derrotar FATE em Chronopolis.

Descrição: Serge (possuído) e Kid estão no hall de entrada de Chronopolis. Ele segue em frente, enquanto Kid fica para trás para se livrar de Harle. Em Termina, um ancião toma um susto ao consultar o Record of Fate, que emite uma luz negra. Então, Serge aparece na câmara interna de FATE, flutua até a esfera dourada e, de posse da Frozen Flame, se torna FATE.



Final 11: o melhor barzinho de Termina



Condição: termine o jogo depois de Harle deixar o grupo e após ter derrotado Dario, mas antes de acabar com FATE em Chronopolis.

Descrição: na Viper Manor reconstruída de Home, o general Viper dá uma palestra para crianças. Dario e o oficial de Acacia planejam formar um Grupo de Jovens Dragoons. Enquanto isso, Serge (possuído), Kid e Harle visitam o bar de Termina, gerenciado pelos Devas de Acacia. Enquanto os três pedem bebidas, dois alienígenas entram no bar e, depois de tomarem algumas bebidas, ameaçam invadir o planeta... mas estão bêbados demais para isto. Na hora de pagar a conta, Serge se espanta e ameaça processar o bar, mas é confrontado por Zoah.

Final 12: guerra total



Condição: derrote o Time Devourer depois do renascimento de Serge, da destruição de FATE em Chronopolis e do surgimento da Terra Tower, mas antes de enfrentar o Dragon God.

Descrição: o Dragon God paira sobre a Sky Dragon Island e conversa com o chefe dos anões e com o sábio de Marbule. Seu discurso é anti-humano, o que agrada ao primeiro e causa dúvida do segundo. Depois, Harle está na janela da casa de Serge em Arni, que agora está habitada por semi-humanos. Eles têm repugnância pelos antigos habitantes da vila. Harle colhe flores e leva para o túmulo de Serge, em Cape Howl.

Este Mês

Os japoneses estão invadindo o Brasil. Não, não é uma versão tupiniquim do incidente de Pearl Harbor, mas uma remessa primorosa de games orientais que chega às nossas terras. Dos 19 games avaliados nesta edição, nove são de origem japonesa. Mostramos quais valem a pena e quais limitações você pode enfrentar se não dominar o idioma dos kanjis (alguns a gente até detonou, para facilitar a sua vida). Mas os americanos de sempre também estão aqui, e tem até um europeu de penetra. Com a SDP é assim: buscamos os lançamentos em todos os cantos do globo, só para você ficar bem informado.

PlayStation 2	
Biohazard Outbreak	19
Colin McRae Rally' 04	49
Fatal Frame II: Crimson Butterfly	50
Gran Turismo 4 Prologue	40
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	47
Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition	48
Kunoichi	47
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	47
Maximo vs. The Army of Zin	46
Mission: Impossible: Operation Surma	50
Mobile Suit Gundam: Encounters in Space	49
Naruto: Narutimate Hero	48
Onimusha Buraiden	49
R: Racing Evolution	49
SNK Vs Capcom: SVC Chaos	48
Sonic Heroes	46
Terminator 3: Rise of the Machines	47
The Sims Bustin' Out	50
Wild Arms: Alter Code F	48

Maximo Vs. Army of Zin

O exército de Zin marcha implacavelmente sobre a Terra, devastando vilas e fazendo reféns. O único homem capaz de impedir o domínio das máquinas sobre os humanos é Maximo, o herói sem calças que continua a busca por Sophia, seu grande amor. Nas vinte fases do jogo, seu objetivo é salvar inocentes em perigo, detonar uma corja de inimigos e enriquecer encontrando tesouros. Parte do dinheiro embolsado servirá para comprar escudos, vidas extras, dicas de jogo, novos movimentos de ataque e uma boa armadura – a menos que você não se incomode em se aventurar peladão. Maximo inicia sua empreitada com uma espada na mão, mas encontrará um martelo poderoso no percurso, que pode congelar inimigos. O game possui visual incrível, o que dá um gás a mais na vontade de jogar, e a jogabilidade é muito boa. Pena que o desafio não acompanha o mesmo ritmo. Vencer os mais perigosos adversários é tarefa fácil, ainda mais depois de comprar certos equipamentos. Dificuldade mesmo só se você se interessar em atingir 100% de tudo – matar todos os inimigos, salvar todos os reféns, encontrar todos os tesouros e segredos.



RONNY MARINOTO



ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

Sonic Heroes

Desta vez, o Sonic Team conseguiu desenvolver um game do porco-espinho que faz jus às suas raízes: totalmente em 3D, lembrando a jogabilidade e a velocidade dos primeiros games em 2D do mascote da Sega. Quem joga desde os 8-bit sabe do que eu estou falando: muitos loopings, máquinas de fliperama gigantes, corridas atrás de esmeraldas e a necessidade de atravessar os estágios inteiros o mais rápido possível. Não se engane ao pensar que o game é apenas uma versão turbinada dos clássicos: Sonic Heroes vem com uma série de inovações que o tornam um game único. A maior delas é o sistema de times: existem quatro times (mais um secreto), cada uma com três personagens. O legal é que, ao escolher um time, você joga com os três



personagens ao mesmo tempo. Cada um possui habilidades diferentes, que podem ser usadas conforme a necessidade. O grande

RAFAEL SILVA



personagens ao mesmo tempo. Cada um possui habilidades diferentes, que podem ser usadas conforme a necessidade. O grande

ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

INFO

Sonic Heroes	
NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sonic Team
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

INFO

Maximo Vs. Army of Zin	
NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Sim, este é o primeiro game baseado nas aventuras do bruxinho, lançado há mais de dois anos. Na época, Harry Potter fez sua estréia no mundo dos games apenas nos PCs e no PSone, em um jogo meio feioso e medíocre. Finalmente, A Pedra Filosofal chega ao PS2, mas continua feioso e ainda está bem medíocre. A EA tomou o cuidado de mudar algumas coisas na aventura, mas ele ainda está fácil demais, repetitivo demais e com gráficos simples demais. Sem contar que a versão de PSone era curta, e para resolver isso, as missões de Harry em Hogwarts foram "esticadas": algumas são um verdadeiro saco, forçando você a repetir movimentos e estratégias até cansar.



RENATO VILIEGAS

INFO



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

NOTA	4.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Games
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Terminator 3: Rise of the Machines

Um exterminador T-X foi mandado de volta ao passado para assassinar John Connor, o líder da resistência. Você é o modelo T-850 (digamos que um Schwarzenegger gripado) e sua missão é protegê-lo. Com mira no analógico direito e visão de jogo no analógico esquerdo, a jogabilidade ficou péssima, e é difícil acessar no controle os quinze comandos diferentes (nem mesmo configurando as funções você conseguirá algo melhor). Não vale nem pelo demo jogável com dez minutos de T3: Redemption, nem pelos clássicos Atari (Centipede e Missile Command). Exterminador sem futuro!



RONNY MARINOTO

INFO



Terminator 3: Rise of the Machines

NOTA	3.0
PRODUÇÃO	Atari
DESENVOLVIMENTO	Black Ops Entertainment
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Kunoichi



Um guerreiro ninja, com ataques letais, é um personagem que, se for utilizado da forma correta, pode garantir o sucesso de um game. Isto já foi comprovado com o famoso Shinobi. Mas, e se o ninja em questão for uma gatinha com belas curvas e movimentos mortais? O resultado pode ser visto em Kunoichi (ou Nightshade, como será chamado nos EUA). Apesar de utilizar muitos elementos pertencentes ao game do ninja, Kunoichi não é Shinobi 2, mas sim um aperitivo para os fãs, antes que a verdadeira continuação chegue. E que aperitivo! O game segue o



mesmo estilo de Shinobi, ou seja: é super difícil. O esquema de combos também está presente (prepare-se para ficar com os

dedos doendo) e podem envolver uma sequência de até 100 inimigos! Apesar da dificuldade em alguns momentos, é o tipo de jogo que você não vai desistir, e vai testar toda sua habilidade com o joystick. Como recompensa, o game vem recheado de extras destravados ao terminar o jogo. Sem a versão americana, o fato do game ser totalmente em japonês atrapalha apenas no entendimento da história, mas não é difícil descobrir pra que serve cada botão.

RAFAEL SILVA

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

O mesmo tema musical do primeiro Max Payne me traz ótimas lembranças (efeito Bullet Time, câmera lenta, sangue e uma história muito bem amarrada aos seus personagens), e mostra o que vem: uma violenta história de amor para adultos. A história se desenrola um ano depois do final do primeiro Max Payne. Dessa vez, Max — envelhecido — é acusado injustamente de matar seu parceiro e, para surpresa de todos, ele não nega!!



MP2 conta uma história mais profunda, intensa e envolvente, onde Max se apaixona por Mona Sax, uma charmosa e sedutora assassina de aluguel, e é assustado pelo seu passado. O game trás todos os elementos do jogo anterior (balas em câmera lenta no melhor estilo Matrix e cenas cinematográficas) só que dessa vez ainda melhores. Payne pode até fazer



combos usando o Bullet Time. O som dos tiros e explosões e as dublagens estão excelentes, e Max pode interagir ainda mais com seu ambiente: copos, embalagens de remédios, latas de lixo, armários e outras coisas dos cenários. O clássico game de tiro está de volta e pronto para revolucionar novamente e, dessa vez, não tem pra ninguém.

RICARDO ALVES

ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

INFO



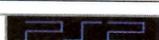
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Rockstar Games
DESENVOLVIMENTO	Remedy Entertainment
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

INFO



Kunoichi

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sega Wow
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

SNK Vs. Capcom: SVC Chaos

Capcom Vs. SNK era divertido, mas malfeito — um jogo que, longe de olhos mais críticos, era bom. Como fã fervoroso da SNK, sempre me perguntei como ficaria uma versão produzida pelo lado "King of Fighters" do combate. SVC é a resposta, e que cumpriu com minhas expectativas. São mais de trinta personagens das duas empresas. A animação e design dos personagens da Capcom ficou muito bem no estilo SNK, com detalhes e feições mais bem-definidos. Mas não foi este o ponto que me chamou a atenção. Foi a jogabilidade totalmente SNK. Golpes canceláveis, respostas rápidas, combos precisos e especiais que se carregam facilmente, tornando a luta bem mais dinâmica. Apesar de ter algumas falhas, como a falta de cenários variados e algumas dublagens mal escolhidas, SVC tem a qualidade de ser "pronto para jogar". Afinal, a maioria dos personagens secretos estão liberados, e basta chamar um amigo

para se divertir por horas. Mesmo que você seja defensor ferrenho de CVS, uma coisa você há de concordar: pelo menos, em SVC parece que todos os personagens são de um mesmo jogo, e não recauchutagem de Darkstalkers.

ERIC ARAKI



INFO

SNK Vs. Capcom: SVC Chaos

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	SNK Playmore
DESENVOLVIMENTO	SNK Playmore
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2



Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition

Em HSFII, a Capcom juntou, num mesmo game, os cinco games da série SFII. É possível escolher a versão de SF que você prefere e, então, seu personagem (limitado à versão: se você escolher SFII, por exemplo, só terá os oito lutadores originais à disposição). O mais interessante é que os Sprites, vozes e efeitos sonoros dos personagens são fiéis à versão escolhida, mas os cenários são todos da versão Super. Os extras incluem todas as músicas em três versões (CPS1, CPS2 e Arranged), todas as aberturas e seqüências de créditos, além do anime SFII: The Animated Movie inteiro. Clássico total!

FABIO SANTANA



INFO

Hyper Street Fighter II Anniversary Edition

NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2



ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

Wild Arms: Alter Code F

Wild Arms era feio e básico. Mas é o típico caso do livro julgado pela capa, pois quem jogou não suporta que digam que o game é ruim. E é justamente para esses fãs que a Sony lança Alter Code F, o remake do original. A história dos três aventureiros de Filgaia é recontada, agora com muito mais detalhes e tapando diversos buracos. Todos os gráficos são poligonais, lembrando muito o estilo de Legaia: Duel Saga, também da Sony. Infelizmente, se você não tiver conhecimento da língua japonesa, perderá muito do encanto do game. O jeito é esperar por uma versão ocidental...

ERIC ARAKI



INFO

Wild Arms: Alter Code F

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	SCEI
DESENVOLVIMENTO	Media Vision
GÊNERO	RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1



Naruto: Narutimate Hero



Você queria algo novo no gênero luta? Queria personagens cativantes e divertidos? Ah, e você também é fã de animes? Que bom que tudo isso chegou com este game de luta! O estilo lembra muito um antigo game da Capcom, Jojo's Bizarre Adventure. Mas as comparações acabam aqui. Narutimate Hero trabalha com gráficos em Cel-Shading, que deixam o game muito mais próximo do anime, e não possui combos usando vários botões e seqüências de comandos complicados. Na verdade, ele até peca nesta parte, deixando na mão os verdadeiros fãs de jogos de luta. Basicamente, você vai usar os botões da frente

do controle em seqüência simples. Sua atenção vai ficar voltada para a animação dos personagens e dos especiais (alguns muito cômicos, outros extremamente violentos). Este é o foco principal do jogo, e vale a pena, mesmo para quem é fã do anime, que, de quebra, vai poder entender um pouco da história.



Não se alegre tão rápido. Tudo está em japonês, e para quem não domina a língua, fica difícil até entrar no modo Free Battle. De qualquer maneira, o game é um dos mais originais dos últimos tempos.

RODRIGO GUERRA

INFO

Naruto: Narutimate Hero

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	CyberConnect2
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2



Onimusha Buraiden



Se há algo que os defensores da Sony devem concordar, é que Super Smash Bros. (da Nintendo) foi um marco nos games de luta. Colocando cara-a-cara quatro lutadores num quebra-pau sem complicações, o game conquistou legiões de fãs por todo o mundo. E, como todo game de sucesso, SSB agora começa a sofrer com uma série de clones, todos sem o mesmo brilho do original. Onimusha Buraiden é um desses. O mundo repleto de demônios sob as ordens



de Nobunaga é o palco para as batalhas do game. Mas, em vez de um Adventure com um enredo envolvente, aqui você sai no braço (ou na espada, nas flechas, nas adagas...) contra outros três personagens ao mesmo tempo. O objetivo é acabar com os adversários para recolher as Genma Stones (alguém falou em Power Stone?), as esferas espirituais que aumentam seus danos e habilidades. Assim que o primeiro cair, aquele que tiver o maior número de pedras e causado o maior dano será o vencedor. Há ainda um Story Mode, no qual você pode escolher qualquer um dos personagens e ganhar experiência e novas armas. Mas o enredo é fraco e confuso – mais ainda se você não tiver noção alguma de japonês.

nes, todos sem o mesmo brilho do original. Onimusha Buraiden é um desses. O mundo repleto de demônios sob as ordens de Nobunaga é o palco para as batalhas do game. Mas, em vez de um Adventure com um enredo envolvente, aqui você sai no braço (ou na espada, nas flechas, nas adagas...) contra outros três personagens ao mesmo tempo. O objetivo é acabar com os adversários para recolher as Genma Stones (alguém falou em Power Stone?), as esferas espirituais que aumentam seus danos e habilidades. Assim que o primeiro cair, aquele que tiver o maior número de pedras e causado o maior dano será o vencedor. Há ainda um Story Mode, no qual você pode escolher qualquer um dos personagens e ganhar experiência e novas armas. Mas o enredo é fraco e confuso – mais ainda se você não tiver noção alguma de japonês.



ganhar experiência e novas armas. Mas o enredo é fraco e confuso – mais ainda se você não tiver noção alguma de japonês.

ERIC ARAKI

INFO

Onimusha Buraiden

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 4

R: Racing Evolution

Um jogo de corrida com garotas no volante? A Namco caprichou na continuação da renomada série Ridge Race, pois os gráficos e o realismo desse jogo são impressionantes. O controle e a resposta rápida do carro ao seu comando são excelentes. Os aficionados desse esporte poderão se deliciar com os detalhes dos carros na seção Event Challenge. E, no modo de jogo Racing Life, apenas para um jogador, você comanda a bela Rena Hayami. Esse modo mostra a rivalidade entre a sua personagem



(Rena) e a outra bonita, Gina Cavalli. Fora das pistas, o que elas mais gostam de mostrar são os seios volumosos em seus macacões apertadíssimos. Será que é por isso que o jogo é tão fácil? Se você tirar a opção Brake Assistance, o jogo se torna mais real e um pouco mais difícil. Será uma tentativa da Namco de equilibrar a presença feminina em jogos de corrida? O game conta também com 14 pistas reais, e não reais e mais de 35 carros (Subaru Impreza WRX, o BMW McLaren F1, entre outros). Mesmo com ótimos jogos no mercado, como Gran Turismo, R: Racing Evolution é diversão garantida.

RICARDO ALVES

INFO

R: Racing Evolution

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Namco
DESENVOLVIMENTO	Namco
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Colin McRae Rally 04

As diversas categorias (Grupo B, Bonus...) para se competir multiplicam as horas de jogo, mas o fator realismo, que sempre foi muito bem aproveitado na série, limita-se aos carros e circuitos internacionais. A taxa de frames é tão baixa durante o jogo, que assistir ao replay é mais emocionante que a própria corrida. A sensação de velocidade é ruim e até parece que o freio de mão está o tempo todo puxado. O visual até é bem bacana, mas tem tanto cascalho (eu disse cascalho!) na pista, que é difícil encontrar um trecho em que dê para engatar a quarta marcha.



que é difícil encontrar um trecho em que dê para engatar a quarta marcha.

RONNY MARINOTO

INFO

Colin McRae Rally 04

NOTA	4.0
PRODUÇÃO	Codemasters
DESENVOLVIMENTO	Codemasters
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Mobile Suit Gundam: Encounters in Space

Gundam nunca foi realmente feliz em suas versões eletrônicas. Seus simuladores foram todos um fiasco. A nova versão vem pra corrigir isso. Encounters é um verdadeiro tesouro para os fãs do seriado. Além de trazer uma jogabilidade no mesmo nível de Omega Boost (Sony, PSone), ele traz todas as músicas originais



do anime da série, orquestradas, e seqüências completas do original, de 1979. O grande porém é mesmo a repetitividade das missões: você começa matando uma série de unidades menores, daí deitona com os chefes over-power, assiste a uma mesma seqüência em 3D...

ERIC ARAKI

INFO

Mobile Suit Gundam: Encounters in Space

NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Bandai
GÊNERO	Simulador
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Fatal Frame II: Crimson Butterfly

Você que já jogou Resident Evil e Silent Hill deve ter ficado assustado, receoso e até deu alguns pulinhos de medo, não é? E se alguém disser que estes games são fichinha perto de Fatal Frame II? Talvez um fã dos games citados sintam-se ofendido, mas a verdade é que FFII é muito mais apavorante que eles dois juntos! Não tenho vergonha de dizer que este game me deixou perturbado. Fiquei vendo fantasmas por todos os lados, ouvindo vozes enquanto o controle estava nas minhas mãos, e mesmo assim, não consegui parar de jogar.



Quem não jogou o anterior não vai se perder com a história. Os controles trabalham bem, colocando o jogador no espírito do game (em mais de um sentido). Se você estava procurando um título de terror que saísse da linha de Resident Evil, Clock Tower e Silent Hill, mas que fosse realmente intrigante e que valesse a pena possuir na coleção, vá de FFII. Só não vá pensando que ele é fácil. Muitas vezes você vai empacar por falta de um item, ou por não ter entendido um puzzle. Ainda assim, os diversos finais fazem valer o esforço.

RODRIGO GUERRA



ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

INFO

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Tecmo
DESENVOLVIMENTO	Tecmo
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

The Sims Bustin' Out



Hora de continuar levando sua vidinha virtual, pois mais uma expansão de The Sims dá andamento a essa maluquice criada originalmente para os PCs. Em Bustin' Out, o jogador conta com dois modos de jogo: Free Play, que permite a criação de quantos Sims você quiser, e o principal, Bust Out, que é baseado em objetivos e transforma um (ou uma) simples pós-adolescente, duro de grana, que vive com a mãe, em um milionário com muitas propriedades para administrar. As simples escolhas para determinar a aparência de seu Sim interferem no resultado da carreira profissional que você escolher (é possível, até, seguir na vida do crime) e também na sua interação com outros personagens. Além de ter que se sair bem na profissão escolhida, um dos objetivos principais é

ajudar os outros Sims a recuperar os objetos que o pai de um deles cismou em roubar. No meio de tudo isso, como quem jogou qualquer outro The Sims sabe muito bem, é preciso monitorar muitas funções, como ir ao banheiro, se divertir, limpar a casa e etc. Faça isso e muitas coisas engraçadas acontecerão. As risadas são garantidas.

EDUARDO TRIVELLA



INFO

The Sims Bustin' Out

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Maxis
GÊNERO	Simulador
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Mission: Impossible: Operation Surma



Vejam só, pessoal! Mais um game da série MI, só que, desta vez, a responsável por ele é a Atari. O jogo ganhou muito nesta nova versão, já que agora está com muito mais cara de espionagem do que de ação. Já no começo, você vai se impressionar com a interface. O game parece muito com Splinter Cell. Você deverá andar abaixado pelas sombras e tentar pegar os inimigos sem ser percebido. Mas essa sensação passa logo e o game começa a ficar mais quente. A partir deste ponto, vai lembrar Metal Gear Solid 2. O pessoal da produção, com certeza, era fã destes games, afinal, tudo é parecido! Mission: Impossible: Operation Surma também tem suas novidades, como vários dispositivos estranhos que

você deve usar para completar as missões e seu sistema de câmeras que, apesar de dinâmico, às vezes o deixa em maus lençóis. Graficamente, o game está bem legal, os personagens são bem construídos, as animações estão boas e os cenários também se destacam. O game não se sai tão bem na parte sonora, apesar de possuir um bom trabalho nas dublagens. Mas as músicas e os efeitos especiais não são de primeira. Só que isso não chega a atrapalhar.

FABIO MICHELIN

ACHA QUE ACABOU?

ESTA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA COMO TER ACESSO AO SITE DA SUPERDICAS PLAYSTATION COM MAIS INFORMAÇÕES!

INFO

Mission: Impossible: Operation Surma

NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Atari
DESENVOLVIMENTO	Paradigm Entertainment
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

SuperDicas PlayStation tem páginas virtuais! Usando a senha abaixo, você terá acesso a muitas outras páginas 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



No ar este mês

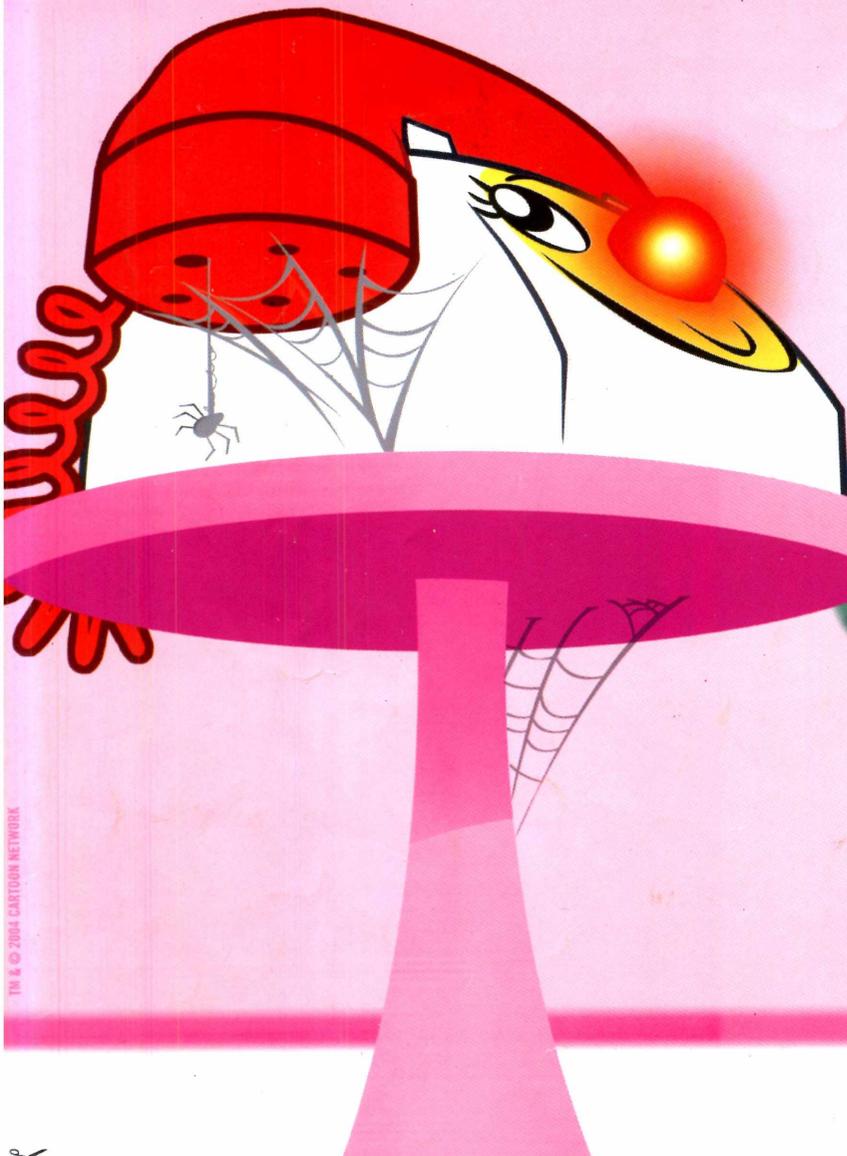
Além de já poder consultar notícias diárias, você ainda pode acessar uma quantidade recorde de material virtual. Para começar, tem a eleição dos melhores jogos de PS1 de todos os tempos segundo os leitores – entre e escolha os seus. Os três games detonados na revista têm continuação na web: Biohazard Outbreak (traduções e estratégia detalhada), Gran Turismo 4 Prologue (dicas para obter ouro em todas as provas) e Chrono Cross (como conseguir os 44 personagens). E tem mais estratégias completas para os melhores games do mês: Sonic Heroes, Fatal Frame II: Crimson Butterfly, Kunoichi, Maximo Vs. Army of Zin, Mission: Impossible: Operation Surma, Max Payne 2: The Fall of Max Payne e os golpes, combos e segredos de SNK Vs. Capcom: SVC Chaos.

SENHA

VIRUS

Acesse já!

www.superdicasplaystation.com.br



AS MENINAS SUPERPODEROSAS VÃO SAIR DE FÉRIAS E VOCÊ PODE IR COM ELAS.

GANHE SUPERFÉRIAS PARA
VOCÊ E SEUS AMIGOS NO BEACH PARK
EM FORTALEZA!

E VOCÊ AINDA PODERÁ CONCORRER A GAMEBOYS ADVANCE SP
COM O JOGO DAS MENINAS SUPERPODEROSAS, MOCHILAS
COM RODINHAS, PRANCHAS DE BODYBOARD E MUITO MAIS.

TM & © 2004 CARTOON NETWORK



É SIMPLES,
VOCÊ SÓ TEM
QUE DIZER
O ÍCONE QUE
VIU NO
CARTOON
NETWORK.

VOCÊ PODE PARTICIPAR ACESSANDO CARTOONNETWORK.COM.BR OU POR CORREIO. MARQUE O ÍCONE CORRETO
E ENVIE SUA PARTICIPAÇÃO PARA: CONCURSO "DESCANSO SUPERPODEROSO", CAIXA POSTAL 11.485,
CEP: 05422-970, SÃO PAULO - SP.

NOME: _____ ENDEREÇO: _____
 SOBRENOME: _____
 DATA EM QUE VIU O ÍCONE: _____ CIDADE: _____
 IDADE: _____ CEP: _____
 TELEFONE: _____ PAÍS: _____



PRONANÇÃO SEM OBRIGAÇÃO DE COMPRA. CONCURSO PROMOVIDO PELA TURNER INTERNATIONAL DO BRASIL LTDA. O PERÍODO DE INSCRIÇÃO NO CONCURSO INICIA-SE NO DIA 1 DE JUNHO DE 2004 E TERMINA NO DIA 3 DE FEVEREIRO DE 2004. UM CANDIDATO DO PRIMEIRO PRÊMIO RECEBERÁ UM PACOTE DE FÉRIAS DE 3 DIAS (3 NOITES E 4 DIAS) NO BEACH PARK COM OBRIGADO A 4 (QUATRO) ACOMPANHANTES NO BEACH PARK RESORT EM FORTALEZA, CEARÁ (INCLUINDO TRANSPORTE DO CANDIDATO E DE SEUS ACOMPANHANTES, INGRESSOS PARA O CARABOQUE E SEUS ACOMPANHANTES PARA O BEACH PARK E INGRESSOS EM QUINZE CANDIDATOS DO SEGUNDO PRÊMIO RECEBERÃO CADA UM UMA PASTELARIA CONTENDO O SEQUINTE SORTIMENTO DE MERCAADORIAS: 1 (UM) NÚMERO GAMEBOY ADVANCE SP COM JOGO DAS MENINAS SUPERPODEROSAS, 1 (UMA) MOCHILA INFANTIL COM RODAS, 1 (UM) JOGO DE CARTAS DA CARTOON NETWORK, 1 (UM) JOGO DE CARDS MANGÁ TUDO, 1 (UM) JOGO DE DAMAS PARA VIAGEM E 1 (UM) EQUIPO DE MERCADO. VINTE CANDIDATOS DO TERCEIRO PRÊMIO RECEBERÃO CADA UM UMA PRANCHA PARA BODYBOARD DAS MENINAS SUPERPODEROSAS. O RESULTADO DO CONCURSO SERÁ DIVULGADO NO CANAL DE TELEVISÃO CARTOON NETWORK DURANTE A PROGRAMAÇÃO MARATONA DAS MENINAS SUPERPODEROSAS NO DIA 5 DE MARÇO DE 2004. CONSULTE CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO E REGULAMENTO COMPLETO DO CONCURSO NO SITE: CARTOONNETWORK.COM.BR ESTE CONCURSO É AUTORIZADO PELA CAIXA ECONÔMICA FEDERAL. CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO CAIXA Nº 6-0777/2003.

