

A MELHOR REVISTA DE PLAYSTATION DO BRASIL!  
**7 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

**PSONE É AQUI!**



Ⓜ Parasite Eve  
Ⓜ Parasite Eve II  
Detonamos as duas  
aventuras de Aya Brea!

## ESPECIAL

Técnicas para descobrir  
qual é o mod-chip do seu PlayStation 2

## FRONT MISSION 4

Game de robôs da Square Enix arrepiá no PS2!

Ⓜ Manual de operações Ⓜ Traduções de Skills

# MAFIA

Ⓜ Estratégia completa para você se tornar uma lenda no mundo do crime

## E MAIS DETONADOS NO AR!

Ⓜ BUJINGAI (PS2) Ⓜ BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II (PS2) Ⓜ SPY FICTION (PS2)

Reviews



Full Metal Alchemist



NFL Street



Fallout:  
Brotherhood of Steel



Urban  
Freestyle Soccer

LEGENDA:  
Ⓜ Internet  
Ⓜ Revista

**#06**

março de 2004

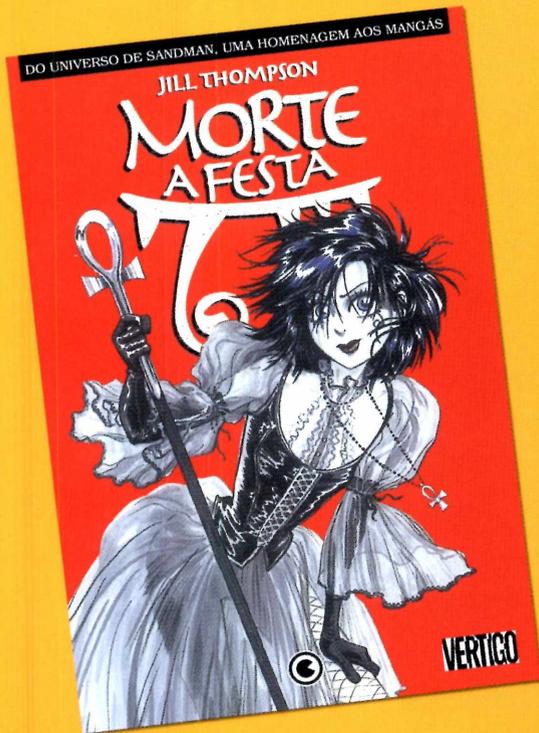
ISSN 1679-5873



9 771679 587000

# TERRITÓRIO HQ

Aqui você encontra os melhores quadrinhos do mundo



## MORTE - A FESTA

Quando Lúcifer entrega a chave do Inferno a Sandman, todas as almas fogem para o apartamento de sua irmã gótica, a Morte.

Conheça este fascinante mangá com os Perpétuos, criado por Jill Thompson em homenagem a Neil Gaiman.

No **TERRITÓRIO HQ** você encontra a maior variedade de quadrinhos nas melhores bancas e revistarias do Brasil. Não perca!



**Produtos  
Exclusivos**

**Descontos  
Especiais**

Conheça mais detalhes no  
[www.territoriohq.com.br](http://www.territoriohq.com.br)



## PARA O ALTO, E AVANTE!

Em primeiro lugar, caro leitor, obrigado! O seu reconhecimento se reflete não apenas nas cartas e e-mails diários, mas também na crescente vendagem da SDP. Mas não pense que isso é um alívio para relaxarmos. É, sim, um incentivo para continuarmos melhorando. Afinal, o trabalho aqui não pára. Esteja certo de que, no momento em que você lê estas linhas, muitas novidades estão sendo planejadas.

Chega de planos e maquinações de dominação mundial e vamos ao nosso papo mensal. Este mês, como vem se tornando rotina, foi uma correria danada. E não é para menos: são sete novos jogos adicionados à nossa lista de detonados! O saboroso cardápio abre com Mafia, o mais recente clone de GTA para PS2, e continua com o tutorial para o estratégico Front Mission 4. Nas teias da rede mundial, estão os serviços completos para Spy Fiction, Bujingai e Baldur's Gate: Dark Alliance II. Para a galera do PS1, tem o clássico Parasite Eve detonado em dose dupla: o segundo episódio aqui e o original na web.

E por falar em PS1, não perca, na próxima edição, o resultado da eleição dos melhores jogos de todos os tempos para o 32-bit. Ainda dá tempo de votar! Visite o nosso site e dê a sua opinião.

Como nem só de detonados vive o homem, trazemos também notícias, Previews e Reviews em primeiríssima mão. Sem falar nas matérias sobre mod-chips e a consultoria do Correio Técnico, que você não encontra em nenhuma outra revista.

O que você está esperando para abrir sua SDP e devorá-la? Depois, escreva dizendo o que achou.

**Fabio Santana**

[fabio@conradeditora.com.br](mailto:fabio@conradeditora.com.br)



CONRAD EDITORA

SuperDicas PlayStation

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

**CONSELHO EXECUTIVO**

André Forastieri  
Cristiane Monti  
Rogério de Campos

**REDAÇÃO**

**Diretora de Redação**  
Noelly Russo

**Editor Executivo**  
Renato Villegas

**Editor**  
Fabio Santana

**Designers**  
Ana Franco e Kelven Frank

**Revisora**  
Andréa Aguiar

**Colaboradores**

Eduardo Trivella, Eric Araki, Fabio Michelin, Filipe Torres, Gilsomar Livramento, Jefferson Kayo, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rafael Silva, Renato Villegas, Ricardo Alves, Rodrigo Guerra, Romulo Mátchei, Romny Marimoto (texto), Michelle Veronese (edição de textos), Antonio do Amaral Rocha, Homero Letonai, Elisabete Nagahama (arte)

**PRÉ-IMPRESSÃO**

**Supervisor**  
Alexandre Monti

**Secretário Gráfico**  
William Domingos

**CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS**

**Coordenador**  
Alexandre Cardoso da Silva  
**Escaneamento e Tratamento de Imagens**  
Ednilson 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 Eschiapati

**Executivos de Contas**  
Elaine Pazzini  
Rafael Ferreira

**Assistente Comercial**  
Krisley Camilo

Tel.: (11) 3346-6075

[publicidade@conradeditora.com.br](mailto:publicidade@conradeditora.com.br)

**VENDAS**

**Gerente de Vendas em Bancas**  
Ana Paula Gonçalves

**Gerente de Vendas Diretas**  
Chris Peruch

**Gerente 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**

**Supporte Técnico**  
André Jacon  
Artur Augusto Martins

**SUPERDICAS PLAYSTATION**,  
Edição 06, março 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](mailto:atendimento@conradeditora.com.br)

**Redação, Administração e Correspondência:**

R. Simão Dias da Fonseca, 93

CEP 01539-020

Acimação - São Paulo/SP

Tel.: (11) 3346-6088

Fax: (11) 3346-6078

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

Impressão Plural

Distribuição Dinap

**ANER**



# INDICE

**4 SDP-MAIL**  
Nossa seção de cartas cresceu. Confira e mande você também o seu recado.

**8 PSNEWS**  
Os novos títulos da Capcom para 2004 são apenas aperitivo. Tem muito mais...

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

**16 QUAL O MEU CHIP?**  
Não sabe o que está dentro do seu PlayStation 2? Descubra rapidinho com nosso tutorial.

**19 MAFIA**  
Estratégia completa para você se tornar o rei dos gângsteres (e do volante).

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

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

**35 FRONT MISSION 4**  
Conheça o melhor episódio da série. De quebra, confira um guia para se tornar um expert.

**40 PARASITE EVE II**  
Sentimos o gostinho de GT4 com esse demo e desvendamos todos os segredos para você.

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



## Boa, bonita e barata

E aí, galera da SDP, beleza? Bom, para começar, parabéns pela melhor revista sobre PlayStation do Brasil. Apesar de ser produzida pelos mesmos editores da EGM Brasil e Nintendo World, conseguiu ter estilo próprio. Ah, e essa seção de cartas veio bem a calhar. Como a maioria das cartas da última edição falavam das tais páginas com "papel de pão", fiquei com uma dúvida. Na capa da revista está escrito "de R\$ 5,50 por..." (precinho pra lá de camarada, hein?). Pergunto: R\$ 5,50 seria o preço da revista se todas as páginas tivessem a mesma qualidade? Se sim, prefiro como está, já que o conteúdo é de ótima qualidade.

Fábio Q. Coelho  
Curitiba / PR

**Pô, Fábio, que coelho, hein? Tá bom, você deve estar cansado de ouvir essa piadinha infame. Vamos lá: o motivo da mudança de preço na capa é a origem da revista. A SDP nasceu da revista SuperDicas & Estratégias, que custava R\$ 5,50. Quando se tornou SDP, adotou uma nova estrutura e um preço menor, mesmo com mais páginas. Enquanto a SD&E oferecia 48 páginas, a nova e turbinada SDP tem 52 – quatro páginas a mais, graças ao caderno da capa, que é separado dos outros três de 16. A diminuição no preço está justamente no papel do caderno central. Caso fosse igual aos demais, a revista voltaria ao preço da SD&E. Há outros fatores que determinam o preço de capa, mas esse é o principal. Assim, valorizamos a qualidade do conteúdo, além de manter a SDP acessível a um maior número de pessoas. Não é melhor assim? Quem ganha são os leitores, como você declarou.**

## PS3? Falta muito ainda!

Vocês fazem a melhor revista de games das bancas! Eu, particularmente, sou fã assíduo da Sony e do PlayStation.



## Cartas vs. e-mails

Olá, pessoal da SDP. Meu nome é Carlos, tenho 17 anos e esta é a quarta vez que escrevo para a revista. Quero expor minha indignação com a seção SDP-mail. Na edição #05, entre 11 correspondências, sete foram via e-mail. Uma pessoa que passa horas escrevendo, passa do rascunho para a folha final, tem o trabalho e o gasto de comprar o selo e depois levar aos Correios para, depois de tudo nem ser lembrado...

Isso é um absurdo. Por outro lado, um cara que escreve duas ou três linhas de um e-mail e não tem o mínimo trabalho é o primeiro a ser lembrado. Claro que eu não estou dizendo para vocês abolirem os e-mails. Pelo contrário, vocês devem estabelecer uma igualdade entre as partes. Não escrevi para dizer como vocês devem fazer a revista, mas sim para dar minha opinião sobre o que deve ser melhorado. Assim, as pessoas que não têm computador, terão oportunidade. Fora isso, a revista está perfeita. Parabéns pelo ótimo trabalho.

Carlos Cesar Gomes  
Sertãozinho / SP

**Ora, ora, se não é o Carlos de novo! Tudo bom? Você tem razão sobre o desequilíbrio entre e-mails e cartas na edição passada, mas isso foi um pequeno escorregão, já que, na SDP #04, a proporção foi equilibrada: seis para seis. Prometemos ficar atentos daqui por diante, para não desagradar ninguém: nem os adeptos da modernidade, nem os excluídos digitais. Aqui, todo mundo tem vez e você tem todo direito de exigir isso! Ah! Não sei se foi uma pegadinha sua ou extravio de correspondência, mas recebemos apenas duas de suas cartas anteriores. Na primeira, você clamava por uma seção de cartas e, na segunda, questionava sobre seu mod-chip Magic 3.1. Ainda bem que suas dúvidas foram sanadas nas últimas edições. A propósito, este é um dos nossos critérios de seleção de cartas: – escolher as que reúnem as dúvidas mais freqüentes. E nunca é demais lembrar: como você viu agora, todas as correspondências, sejam cartas, sejam e-mails, são lidas e levadas em consideração. Então, continue escrevendo, ok?**

Tinha planos de comprar um PS2 este ano, mas com a chegada do PS3, em meados de 2005, creio que o PS2 terá o mesmo fim do PSone. Vocês dão grande enfoque ao PSone (fazem mais do que certo), mas as produtoras esqueceram e voltaram seus olhos apenas para o PS2... Parabéns, galera! O visual está ótimo, as matérias são demais, está tudo "perfect"! Se puderem, falem um pouco sobre o episódio II de Xenosaga. E até a próxima!

Pedro Henrique  
("o Ninja")  
Caruaru / PE

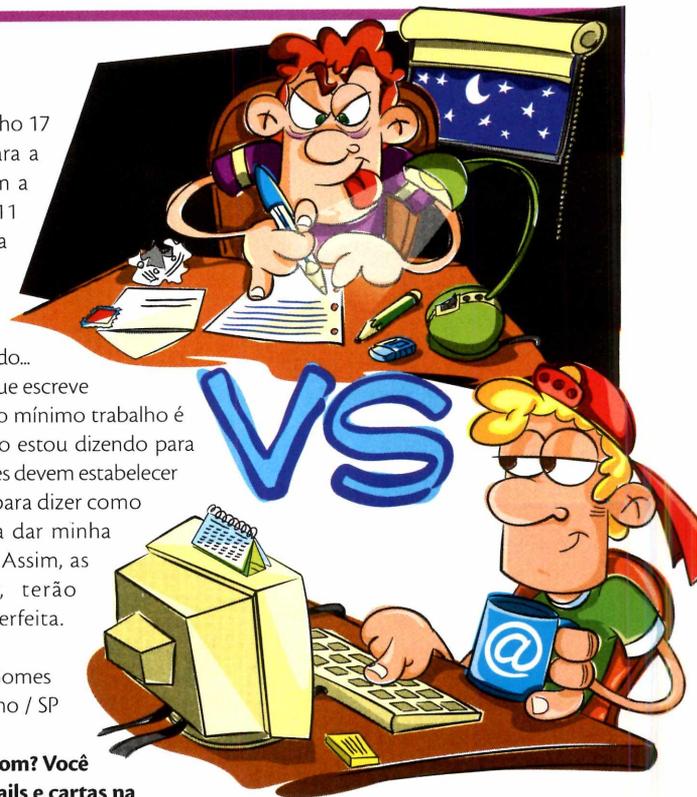
**Saudações ninjitsu, caro ninja. Acho que você está tomando a decisão**

**errada. O PS2 está no auge da popularidade, vendendo como nunca e ganhando jogos cada vez mais alucinantes. Se protelar mais a aquisição dele, vai perder games como Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Silent Hill 4: The Room, Final Fantasy XII... E a lista do que vem por aí é extensa, sem contar tudo de bom que você pode jogar já: GTA, FFX e X-2, Winning Eleven, Virtua Fighter, Soul Calibur... Se quiser comprar o PS3, terá que esperar mais uns dois anos, já que as fábricas que produzirão os chips do console só entrarão em operação total no início de 2005. Até lá, você já detonou muita coisa com o bom e "velho" PS2, que ainda deverá ter uma sobrevida de, no mínimo, três anos após o**

**lançamento de seu sucessor. E não deixe de conferir o nosso preview de Xenosaga Episode II nesta edição. Quem sabe não é o empurrãozinho que você está precisando?**

## É a gente que agradece!

Saudações a todos. Sou conhecido como "Wolverine", tenho 29 anos e jogo desde a época do Atari. Quero criticar a resposta dada pela revista, na edição #05, ao e-mail do leitor Marco Antônio dos Santos Almeida, sobre sua dúvida no puzzle do piano em Silent Hill. Quero aproveitar o exemplo para opinar sobre como as revistas deveriam publicar os detonados. A revista tem nas mãos a oportunidade de estimular o leitor/gamer a: 1) desenvolver sua imaginação; 2) estimular sua capacidade de raciocínio; 3) fazê-lo





## CURTAS

### Menina tem vez!

Olá, pessoal. Tenho 16 anos e curto muito a revista de vocês. Mesmo sendo uma menina, sou viciada em revistas de games! Parabéns pela publicação!  
Vanessa Rezende  
Jaú / SP

A SDP não discrimina seus leitores. Mulheres aqui aparecem na seção de cartas, e não seminuas como vitrine das matérias.

E também adoramos a sua cartinha toda dobrada, Vanessa... Só foi difícil deixar do jeito que estava.

### Números atrasados

Caros redatores da SDP, eu gostaria que vocês me enviassem as edições #02 e #04 da revista.

Marlon de Castro Jesus  
Niterói / RJ

Para isso, entre em contato com o nosso atendimento: telefone: (11) 3346-6191, fax: (11) 3346-6078 ou pelo e-mail atendimento@conradeditora

## HELP

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

### Santo Power Combo, Batman

Como eu faço para matar Sin Tzu? Não consigo nem tirar energia dele!!!

Carlos André  
Lages / SC

Esse cara é realmente um pé no... estômago. Mas não é impossível. A única maneira de causar dano em Sin Tzu é com Power Combos – o melhor deles é o Chainsaw Kick (soco, soco, segure chute), trate de aprendê-lo antes do confronto final. Você precisa acertar alguns golpes para encher sua barra de combo, e só então desferir algum Power Combo. Como ele é rápido como um raio, para acertá-lo, você pode esperar que ele ataque. Desvie dos golpes, desferindo uma seqüência logo que ele acabar, ou então, corra imediatamente, desferindo pancadas. Boa sorte!

### Gosto pela pintura

Eu queria uma ajuda para resolver um puzzle no game Resident Evil CODE: Veronica X. É aquele enigma dos quadros, que ficam na sala onde é usada a chave Golden Crest.

Leitor sem nome  
Via e-mail

Parece que todos acabam travando justamente nesse puzzle dos quadros. O objetivo é apertar o botão sob cada uma das seis pinturas na galeria da família Ashford, em uma ordem específica: 1) Lady Ashford (a única mulher), 2) Stanley Ashford (o homem com dois bebês), 3) Thomas Ashford (homem com xícara de chá), 4) Arthur Ashford (homem de cabelos vermelhos), 5) Edward Ashford (homem sentado perto de um vaso), 6) Alexander Ashford (homem com uma vela na parede) e 7) Alfred Ashford (o quadro nos degraus). Feito isso, é só prosseguir, mas alertamos desde já que a barra vai ser pesada. Precisando de ajuda, é só chamar. Ah, e da próxima vez, diz qual é o seu nome...

### Cadê o velho príncipe?

Vocês são a minha única salvação. Como faço para habilitar o extra Prince of

Persia 1 (o game original) do jogo Prince of Persia: The Sands of Time? Já terminei o jogo e o extra continua travado.

Juscelino Pereira da Silva  
Via e-mail

Tai uma pegadinha. O PoP original só é habilitado ao terminar o jogo na versão Xbox. No PS2 a coisa é um pouco mais complicada. Iniciando do Save "Above the Baths" (com 33%), logo que conseguir a espada nova, desça a escadaria que termina em uma grande área cavernosa. Ao passar por ali, você acaba em uma sala com Farah. No meio dessa sala, existe uma engrenagem com uma alavanca. Gire-a no sentido horário até ouvir dois "cliques", fechando as duas portas da sala, e abrindo uma porta secreta invisível. No lado oposto à entrada, bata na parede com sua espada até encontrar o ponto onde ela não solta faíscas.



Bata algumas vezes para encontrar a sala secreta onde está escondido o extra do game original. Divirta-se!

### Questão de horário

Galera, estou com um problemão em uma parte de Resident Evil Outbreak. Não consegui fazer a senha do relógio na fase Decisions, Decisions. A matéria diz para eu marcar as horas com os números do File, só que ali aparecem sempre quatro números, enquanto no relógio só é possível colocar dois. Já tentei somar, diminuir, nada disso deu certo! Muitos de meus amigos também encaalharam nessa parte.

Guilherme M. Votri  
Via e-mail

As seqüências são as seguintes (confira o nível de dificuldade em que você está jogando):

03:25 no Easy

10:05 no Normal

07:40 no Hard

02:50 no Very Hard

Mova o ponteiro das horas e aperte o botão de ação. Em seguida, aperte para mover o ponteiro dos minutos.

### No mato sem cachorro

Estou jogando Metal Gear Solid 2: Substance e cheguei em um lugar que parece a sala de tortura de MGS. Venci a tortura e, em seguida, Olga revelou ser Mr. X. Ela deu um soco e libertou Raiden. O cara está totalmente sem equipamentos. Aí, peguei no mínimo, um Ration e um remédio para resfriado, liguei o radar e fui à outra sala, salvei o jogo e... não sei mais o que fazer.

Marcelo Hiroshi Matsuda  
Pereira Barreto / SP

Você deve se dirigir ao corredor grande cheio de robôs Metal Gear Ray ao fundo. Há uma escada ali. Você deverá subir por ela e entrar pela única porta aberta. Nesse novo corredor, siga pelo caminho. Você encontrará tudo fechado (e nem conseguirá sair). Espere ali (demora um pouco) até Snake aparecer com os equipamentos de Raiden. Ah, não preste atenção ao que o coronel diz nesse momento do game. É só para atralhar...

## 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 "SuperDicas PlayStation – Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

### Console analfabeto

Comprei meu PS2 assim que saiu. Agora os novos modelos estão com chips melhores. Meu mod-chip é o Magic 3, e mesmo assim, às vezes, ele não lê certos discos. Tem que dar muitos resets até rodar. Quero saber por que acontece isso. E outra: já que não agüento mais esse mod-chip, estou pensando em trocar por um Thunder (me disseram que ele pode ser atualizado pela internet). Mas não conheço esse lance de mod-chips e gostaria que vocês me indicassem os melhores.

Ivanio Cesar  
Via e-mail

O que acontece é que o Magic 3 e o 3.1 trabalham com um timeout de boot e desestabilizam o Browser (Rotina de Navegação). Por isso, se o PS2 não reconhecer o disco na primeira tentativa, o jogo não entra mais e ainda trava o Browser. A crescente necessidade de resets pode acontecer pelos seguintes motivos: 1) canhão desgastado, sujo ou desalinhado; 2) mídias que se degradam com o tempo; 3) todas as opções anteriores. Dependendo da combinação dos itens citados, o desgaste do console é mais acelerado. Portanto, mantenha o aparelho o mais limpo possível, e use mídias de boa qualidade. O Thunder é um ótimo chip, mas não é atualizável pela internet ou CD – o chip tem que ser extraído e regravado com equipamentos próprios para isso. Fique tranqüilo que teremos muitas matérias sobre mod-chips na SDP.

### Compatibilidade de GameShark

Tenho um PlayStation 2 original japonês versão SCPH-30000 e estava pensando em comprar um GameShark 2 v3. Só



não sei se o acessório é compatível com meu videogame. O manual (em inglês) diz que é compatível apenas com os títulos NTSC desenvolvidos para os EUA. Gostaria de saber se ele funciona com meu videogame (que não é destravado) e com meus jogos, todos versão NTSC - J.

Fábio Massuo Yoshizumi  
Via e-mail

É, o GameShark realmente não vai funcionar no seu console. Isso acontece porque o PS2 é dividido por zona (USA / PAL / JAP), e qualquer jogo ou utilitário (mesmo original) que não seja da mesma região do console será entendido como software pirata. No caso, você teria que comprar o Action Replay – que é o similar do GameShark para os consoles japoneses e que utiliza códigos próprios.

### Libertador

Comprei um PS2 há alguns meses. O vendedor disse que o mod-chip instalado era o Libertador, e que era um dos melhores. Isso é verdade ou é conversa de comerciante? Um colega me disse que os videogames destravados não podem entrar na rede, porque a Sony manda um vírus que queima o aparelho. É verdade?

Roberto Reis Campos  
Via e-mail

Meu disco do game Fatal Frame trava em meu console, mas no da minha vizinha ele funciona normalmente. Por quê?

Stephen Scheriner  
Via e-mail

O Mars (Libertador) é um chip de qualidade mediana. Seu maior problema é que há vários modelos vendidos com nomes diferentes (Libertador 1 ou 2), então, é difícil saber se estamos falando do mesmo chip. É possível ter uma identificação aproximada verificando o seu "roteiro

de boot" (veja a matéria nesta edição). Quanto ao Fatal Frame travar em um console e em outro não, isso acontece graças a uma possível diferença de calibração entre os canhões. Note que "ler melhor" nem sempre é boa coisa... O técnico pode ter aumentado o ganho do canhão do seu vizinho, o que ocasiona melhor leitura no começo. Mas, dessa forma, o canhão dura menos. A mídia do jogo também pode estar mal gravada, o que tira a culpa do desbloqueio. Para terminar, sobre o vírus: isso não é verdade. Os consoles destravados não podem rodar jogos alternativos Online, simplesmente porque a rede detecta o jogo não-original e bloqueia o acesso ao servidor. Isso acontece principalmente em jogos mais recentes. Versões alternativas de games mais antigos, como SOCOM e Auto Modellista, rodam sem problemas.

### Três-em-um

Pedi para um amigo que mora no México comprar um PS2 nos Estados Unidos. Lendo as cartas e comparando os chips, reparei que existe um chip para cada utilitário do console, e não um único para todos. O problema é que gostaríamos que o console me favorecesse (pois quero jogar) e à minha mãe (ela quer usar o DVD). Gostaria de saber se existe um chip que habilite todos os utilitários do PS2 (PSone, PS2 e o DVD)?

Guilherme  
Belo Horizonte / MG

Games de PS2 e PSone já são desbloqueados por todos os chips atuais, mas, por enquanto, o único que libera as regiões de filmes de um modo mais amigável (não precisa de troca de discos) é o DMS3. Em breve, outros chips devem vir com esse recurso.

gostar ainda mais de seus jogos, e 4) aumentar seu interesse pela língua inglesa. Acho que a revista deveria ter colocado a tradução do poema e ter dito: "Agora, associe os pássaros e suas cores às teclas do piano. Boa sorte!". O leitor, assim, teria as dicas necessárias para conseguir solucionar o problema por conta própria. Ficaria feliz da vida pelo feito e gostaria mais ainda do seu jogo. Não tratem os leitores como chimpanzés, dizendo "faça isso e pronto". Tentem um detonado desse tipo, e vejam se a galera aprova. Um grande abraço, e continuem buscando melhorhar ainda mais. Vocês são bons. Vocês podem.

Willian Christian Garcia dos Santos  
Hortolândia / SP

Até pensamos em responder assim, Willian. Mas aí, choveria cartas e mais cartas de leitores querendo a solução, e não pistas. Muitos jogam apenas pelo prazer de terminar o game, de ver o final. Outros preferem explorar todos os cantos e recorrer a detonados apenas quando estão no desespero total. Nas próximas edições, vamos desenvolver um sistema para satisfazer os dois extremos. Aí, só vai depender do objetivo de cada um, né? Escreva dizendo o que achou.

### As origens do marsupial

Pessoal da SDP, conectando... Alô, tem alguém aí? Ah?! Olá, pessoal da SDP, tudo Certo? Meu nome é Matheus e moro em Muriaé, mas podem me chamar de Surusim. A revista está excelente, não só as matérias e dicas como o preço. Bom, agora quero fazer algumas perguntinhas... Loading... 1) Eu queria saber como faço para assinar esta revista. 2) Por que vocês não fazem edições com pôsteres? 3) O Crash é a mascote da Sony? Se for, por que aparece em um jogo para GameCube, da Nintendo? Por enquanto é só, valeu e... desconectando.

Matheus Prado C. de Paiva  
Muriaé / MG ▶



## 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 na pág. 5. Coloque no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Clássicos Detonados", ou mande um e-mail para [estrategias.sdp@gameworld.com.br](mailto:estrategias.sdp@gameworld.com.br). A lista dos mais votados será publicada mensalmente, e os vencedores serão detonados passo a passo.

nela... He, he, he, brincadeira.

O procedimento para assinaturas já está em fase de análise. É só questão

de tempo. 2) Os brindes também vêm por aí. Aguarde que coisas boas virão! 3) O lance do Crash é o seguinte: na metade da década de 90, a Universal Interactive Studios tinha um contrato com a Naughty Dog para alguns projetos. Um deles seria um game de plataforma 3D com um personagem fofinho.

Enquanto a Nintendo anunciava seu Super Mario 64 e a Sega atacava de Sonic Xtreme, a Sony apelou para a Universal, fechando um contrato para lançar o game poligonal em seu console PlayStation. Assim nasceu Crash Bandicoot. Nos anos seguintes, enquanto a Naughty Dog continuou no desenvolvimento do game e a Sony como produtora exclusiva, os direitos do personagem não deixaram de pertencer à Universal. Mas chegou o momento em que o talentoso estúdio decidiu partir

para outros projetos, e a Universal passou sua franquia para outro estúdio – a Eurocom, que criou Crash Bash. Depois, a detentora do personagem decidiu transformar a franquia em multiplataforma e, sob desenvolvimento da Traveler's Tale, surgiu o novo episódio: Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex. Mas a Sony não saiu perdendo na jogada, já que comprou o estúdio Naughty Dog em janeiro de 2001. E é graças a esse competente time que hoje temos uma nova mascote exclusiva: Jak. Entendeu?

Loading interface... ..

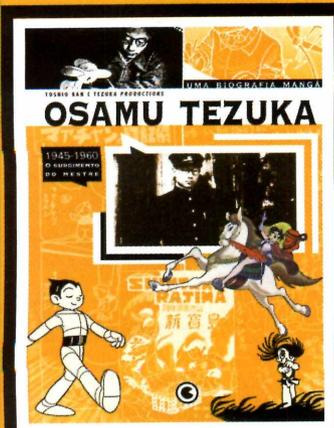
Xiii, travou. Vai na mão mesmo.

Então, Surussa, vamos às suas respostas: 1) Pegue uma caneta esferográfica e escreva seu nome

# OSAMU TEZUKA

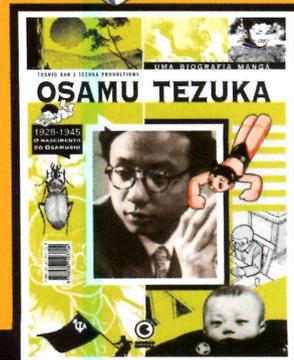
## É O CRIADOR DO MANGÁ MODERNO

PAI DE ASTROBOY, KIMBA E A PRINCESA E O CAVALEIRO. A BIOGRAFIA DESSE MITO É NARRADA EM MANGÁS, PELOS OLHOS DE UM DE SEUS PERSONAGENS, SHUNSAKU BAN.



Não perca o segundo volume:  
**O SURGIMENTO DO MESTRE**

Saiba também como tudo começou:  
**O NASCIMENTO DO OSAMUSHI**



À venda nas melhores livrarias ou pelo site [www.lojaconrad.com.br](http://www.lojaconrad.com.br)





## Capcom Gamers Day

Evento realizado em Las Vegas antecipa surpresas da E3!

O mês de janeiro foi marcado pelo Capcom Gamers Day, que aconteceu no hotel Bellagio, em Las Vegas. No evento, a empresa antecipou algumas de suas grandes promessas gamísticas para este ano. Foram apresentados jogos de diversos gêneros e para várias plataformas. Confira os títulos de maior destaque (veja mais detalhes sobre esses games nos Previews desta edição): **Shadow of Rome**: desvende o assassinato de César em um game com muita luta e aventura. **Onimusha 3: Demon Siege**: dois heróis batalham contra demônios em cenários do Japão feudal e França moderna.

**Mega Man X Command Mission**: RPG que mistura ação e novos combates, ataques especiais e movimentos para finalizar inimigos.

**Tim Burton's The Nightmare Before Christmas**: assumo o papel de Jack Skellington, mais conhecido como Rei Abóbora, e retome o controle da cidade Halloween, dominada pelo maquiavélico Oogie Boogie.

**Killer 7**: ação/aventura com visual em Cel-Shading, antes exclusividade do GameCube da Nintendo. Você é Harman Smith, um assassino com sete personalidades diferentes.



## Preço do PSP revelado

Executivo dá detalhes sobre o novo portátil

O alto executivo da Electronic Arts, Larry Probst, anunciou que a empresa trabalha no desenvolvimento de oito a doze games para o PlayStation Portable até março de 2005. Ele acredita que o portátil da Sony chegará ao mercado no final de novembro ou no início de dezembro, e que a próxima geração de consoles domésticos será lançada apenas em

2006. Além dessas declarações, Probst revelou que o portátil terá o preço fixado entre US\$ 199 e US\$ 249 (R\$ 570 a R\$ 720) e os games serão vendidos por US\$ 39,99 (aproximadamente R\$ 115). Se é verdade ou mera especulação, não se sabe. Só nos resta aguardar o comunicado oficial da Sony.



## Empresa abocanha mais duas franquias de sucesso

Primeiro veio notícia de que a Electronic Arts publicará o título Burnout 3, em desenvolvimento pela Criterion Studios e, automaticamente, seria publicado pela Acclaim (que lançou os dois primeiros games). O game vai manter o estilo Arcade e, já que a empresa se recusa a trabalhar com o Xbox Live, certamente anunciará uma estratégia de corridas Online com exclusividade para o PS2.

Logo em seguida, veio a divulgação de que a comilona EA também publicará o game que dá seqüência à franquia TimeSplitters, da Free Radical Design. O título revolucionou o gênero tiro em primeira pessoa apresentando aos jogadores uma mecânica de jogo única. O lançamento de ambos deve acontecer em 2005.

# Pancadaria ORIENTAL

## PS2 ganha versão de Samurai Spirits Zero

Está em desenvolvimento uma versão de Samurai Spirits Zero (Samurai Shodown V, no Ocidente) para o PS2, ainda sem data de lançamento. Porém, a SNK Playmore revelou planos de lançar uma versão atualizada do mesmo jogo para os Arcades. Samurai Spirits Zero Special terá ajustes de

jogabilidade baseados nos jogadores da versão original e também apresentará novos lutadores: Amakusa (de Samurai Shodown), Zankuro (de Samurai Shodown 3) e o trio Yumeji, Sankuro e Gaoh (de Samurai Shodown V). O chefe Mizuki, de Samurai Shodown 2, não foi selecionado.



## Dos GAMES para o CINEMA

**Fear Effect e Hunter: The Reckoning ganharão adaptações**

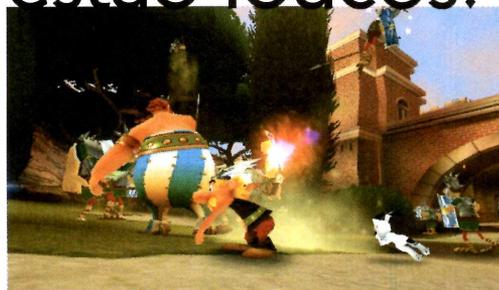


O produtor e diretor alemão Uwe Boll, pretende adaptar mais dois games para o cinema: Fear Effect, o survival horror da Eidos, e Hunter: The Reckoning, terceiro título mais vendido da Vivendi Universal, no qual os caçadores enfrentam monstros sobrenaturais. As adaptações devem custar por volta de US\$ 20 milhões cada.

O cineasta alemão também é o responsável pelas filmagens de The House of the Dead, severamente criticado nos Estados Unidos, e Alone in the Dark, que estreia em 2004. Além disso, Boll já havia anunciado as adaptações cinematográficas dos games BloodRayne e Dungeon Siege.



## Os romanos estão loucos!



## Asterix & Obelix vão dar porrada no PS2

O game que conta as histórias da dupla francesa Asterix e Obelix ainda não tem data de lançamento nos Estados Unidos, mas já foi lançado na Europa. Bem ao estilo Sonic Heroes e Banjo-Kazooie, Asterix & Obelix XXL permite ao jogador alternar no controle de dois personagens totalmente diferentes e massacrar o império romano durante 40 fases. Para fãs dos personagens, é item obrigatório.



## »» CURTAS

- Um consórcio formado pela Sony, Toshiba e IBM garante um investimento de US\$ 1,1 bilhões de dólares para o desenvolvimento tecnológico do novo processador do PS3 até 2005.

- Bruno Bonnell, presidente da Atari, disse, em coletiva, que a empresa "definitivamente apoiará" o PSP da Sony. Isso significa que teremos mais alguns títulos disponíveis no lançamento do portátil.

- Na mesma coletiva, Bonnell foi questionado sobre o futuro dos games Matrix, e prometeu uma atualização nos planos da empresa para lançar novos títulos da série.

- O diretor da Namco, Yoichi Haraguchi, confirmou que a empresa planeja abrir um estúdio no Reino Unido para competir em pé de igualdade com outras softhouses. Uma das apostas da Namco para o Ocidente será o título Drum Expect (simulador de bateria), que teve ótimas vendas no Japão.

- Rumores apontam que a Sony vai aumentar a capacidade de memória RAM do PSP, dos originais 8MB para 32MB. Essa mudança seria um pedido das softhouses, que querem mais espaço para criar melhores jogos.

- A Visual Impact, responsável por SSX3, anunciou que também desenvolverá títulos para o PSP.

- De acordo com o site da revista japonesa Dengeki, a Sony trocou o nome do próximo game da série Ape Escape. O que antes era Pipoaru Olympia - Gekitou! Gachamecha Athlete, passou a ser Saru que quer dizer "macaco", em japonês.

# MARVEL GAMES



## Jogos dos super-heróis ganham atenção especial

Ames Kirshen foi contratado pela Marvel para assumir o novo cargo de gerente de games da empresa. Kirshen tem experiência de seis anos no mercado: trabalhou para Warner Bros. e DC Comics, quando ajudou a produzir os títulos Batman: Vengeance e Batman: Rise of Sin Tzu, lançados pela Ubi Soft, e Superman: Shadow of Apokolips, da Atari. Sua função será acompanhar a produção de todos os games com personagens licenciados da Marvel. "Este mercado milionário é extremamente importante para a receita da empresa", diz Gui Karyo, presidente de publicidade da Marvel. Entre 2002 e 2003, foram vendidas mais de seis milhões de cópias dos games Marvel (Spider-Man The Movie, X-Men: Next Dimension, Blade, X2: Wolverine's Revenge, The Hulk e Daredevil), aumentando consideravelmente a arrecadação da empresa. A programação para até dezembro de 2005 fica assim:

**Spider-Man II Movie (Activision) – julho de 2004**

**X-Men Legends (Activision) – final de 2004**

**The Punisher (THQ) - final de 2004**

**Fantastic Four (Activision) - 2005**

**Iron Man (Activision) - 2005**

**The Hulk 2 (Vivendi/Universal) - 2005**

**Marvel Universe MMP (Vivendi/Universal) - 2005**



## Última moda

### PS2 Aqua será lançado em série limitada na Europa

O novo modelo Aqua do PlayStation 2 é o visual que todos gostaríamos de ter em nossa sala. O console estiloso e azulado será lançado em toda Europa no mês de março. Em breve, também serão lançados o suporte de apoio vertical e o Memory Card de 8MB na mesma cor do aparelho, completando o conjunto. O preço será de 199,99 euros e rapidamente deve virar artigo de colecionador.



## O retorno DO PRÍNCIPE

### Prince of Persia 2 está nos planos da Ubi Soft

O presidente da Ubi Soft, Yves Guillemot, revelou que a empresa faz planos para lançar uma seqüência do jogo Prince of Persia: The Sands of Time. Ele mencionou o sucesso das vendas da primeira versão, que atingiu dois milhões de cópias (no mundo todo) em 2003 e disse que a próxima aventura do príncipe terá uma estratégia de marketing ainda mais caprichada. Aguarde notícias sobre esse projeto na E3 2004.

## De caso com a máfia?

### Uso de mod chips é liberado na Itália

Um tribunal italiano julgou legal a instalação de mod chips em consoles PlayStation 2. A decisão foi tomada com base em uma lei que não permite que empresas limitem o uso de seus produtos e que o consumidor é livre para usá-los da maneira que achar melhor. Segundo o tribunal, o acessório seria instalado para permitir o acesso a jogos de todas as regiões, e não para o consumo de games piratas. A decisão pode abrir espaço para outras brigas judiciais, como a regionalização dos aparelhos de DVD. Pelo jeito, a discussão vai longe.



## »» CURTAS

• A Sony anunciou que lançará um novo modelo de PSX com alguns upgrades: leitor de DVD 24X; HDD melhorado com modo SLP e DVD-R de 4X; entrada USB para câmera digital Cyber-shot; formatos de imagem TIFF e GIF; toca CD-R e MP3, com armazenamento de arquivos. Precisa mais?

• Final Fantasy X-2 International + Last Missions é, definitivamente, o final da saga FFX, confirmaram os produtores do jogo. Depois do surgimento de boatos sobre FFX-3, funcionários da Square-Enix acabaram com a expectativa. International + Last Missions será lançado no Japão em fevereiro, com as seguintes alterações: vozes em japonês, novas profissões e missões, entre outros extras.

• A Ubi Soft anunciou que irá atrasar a entrega do game Splinter Cell: Pandora Tomorrow, mas não disse quando o jogo ficará pronto. Na seqüência de um dos mais empolgantes games de 2003, o agente Sam Fisher viajará ao redor do mundo e desmantelará uma rede terrorista da Indonésia. O jogador precisará da mesma cautela utilizada no primeiro game e verá uma expressiva melhoria gráfica, além de características Online.

• Está para ser lançado uma nova versão do mod-chip Thunder para os consoles modelo V9 e V10. Até o fechamento desta edição não foi possível obter informações de todos os recursos, pois o chip ainda está em fase de testes, mas estima-se que o Thunder também vai liberar regiões de filmes em DVD pelo chip, tornando-se um sério concorrente do DM53.

# Mergulho EM DUPLA

Sega e Sony se unem para explorar o fundo do mar

A Sony e a Sega anunciaram sua mais recente produção em conjunto: um game com ação e aventura subaquática em que o jogador encarna um peixe e deve colecionar estátuas especiais. As relíquias são entregues aos deuses que concedem a ele algum desejo, como matéria-prima para cura de crianças doentes. A idéia é sobreviver aos perigos e adversidades naturais: você pode comer os peixinhos menores, correrá o risco de ser devorado por espécies maiores e até será enganado por iscas artificiais de pescadores. O jogo apresenta mais de 100 tipos de peixes, plantas e insetos interativos e será desenvolvido pelo estúdio Wow Entertainment, da Sega. O lançamento está previsto para o segundo semestre de 2004.



## Kame-hame-ha!

Prepare-se para cinco novos games DBZ



O presidente da Atari, Bruno Bonnell, anunciou em conferência cinco novos títulos da franquia Dragon Ball Z até março de 2005. Detalhes como o gênero dos jogos e os consoles para que serão lançados ainda ficam em segredo, mas entre as promessas deveremos ter DBZ: Budokai 3, dando seqüência à pancadaria. Mais uma vez reforçamos: a E3 2004 promete!



## SONY fala mais alto

Aliada desenvolverá games com reconhecimento de voz



Comandos acionados pelo reconhecimento de voz não são novidade em jogos de videogame, principalmente no gênero tiro em primeira pessoa. Mas existe uma corrida entre as empresas para melhorar esse recurso. É por isso que a associação da Sony com a Fonix, que desenvolve a mais conceituada tecnologia de reconhecimento de voz do mundo, é um acontecimento tão importante. "Estamos conseguindo implementar essa tecnologia sem utilizar grande espaço de memória", disse Tim K. Hong, vice-presidente da Fonix Mobile Wireless, que desenvolveu o reconhecimento de voz para os títulos Rainbow Six 3 e SWAT: Global Strike, para Xbox.

## Numerologia da SONY

Empresa é líder de mercado

Definitivamente, o domínio do mercado de videogames está nas mãos da Sony. Para provar o que estamos dizendo, basta comparar os números. Foram 70 milhões de PS2 vendidos no mundo, contabilizados assim:

- 16,18 milhões no Japão (lançado em 4 de março de 2000)
- 29,26 milhões nos Estados Unidos (lançado em 26 de outubro de 2000)
- 24,56 milhões na Europa (lançado em 24 de novembro de 2000)

Só nos meses de novembro e dezembro de 2003 foram vendidos 2,76 milhões de PS2, 600 mil PSone e mais 400 mil unidades da câmera EyeToy. Isso só nos Estados Unidos! Será que ainda há alguma dúvida?



# EGM #23

EXCLUSIVO!

## CY GIRLS

### Dupla Dinâmica

Confira o mundo cibernético futurista repleto de armas, artes marciais, espadas e ninjas.

The Sims Bustin' Out  
Saiba de todos os detalhes

Show de Previews

+ de 100 jogos!

Metroid Zero Mission  
Não perca o primeiro review deste sucesso



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

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY

CONRAD GAMES+

CONRAD EDITORA

Peça já ao seu jornaleiro

## ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Bye-bye, samurai!

Vamos começar pela má notícia: a Capcom anunciou que este é o último game da série Onimusha. Essa é a razão pela qual eles querem fazer de Demon Siege (sim, o nome agora é oficial) o melhor jogo da trilogia. Tem gente que acha que vai ser muito difícil superar os primeiros jogos, mas estamos falando da Capcom, então, tudo é possível. E pelo que se viu na demonstração à imprensa, parece que as coisas estão no caminho certo. Onimusha 3 começa com um vídeo impressionante em CG, mostrando um ninja mascarado picotando vários inimigos. Certa hora, essa máscara cai e vemos o herói Somanosuke dando um jeito de sabotar a nave em que está e escapar da bagunça em meio a explosões. É uma cena tão épica que dá medo de o jogo não estar à altura dela. Mas esse sentimento é afastado quando tem início a ação propriamente dita. Diferente dos jogos anteriores, O3 utiliza ambientes 3D (e não mais os manjados cenários pré-renderizados). E a caracterização do outro personagem, Jacques (interpretado por Jean Reno), é coisa de cinema. Talvez você já saiba que ele usa um chicote como arma, mas não tem idéia de como seus movimentos são estilosos. Para dar mais ênfase à ação, a dificuldade dos puzzles foi diminuída. O curioso é que a versão americana será mais difícil que a versão japonesa, já que a Capcom afirma que o maior público da série está nos EUA e que esses jogadores querem mais encrenca em seus games. Será mesmo?



PlayStation 2	<b>INFO</b>	<b>Onimusha 3: Demon Siege</b>	
	PRODUÇÃO	Capcom	
	DESENVOLVIMENTO	Capcom	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★★★	
	LANÇAMENTO	Maio de 2004, nos EUA	

## Shadow of Rome

lute com os gladiadores dentro da boca do leão

Depois de contar a história do Japão feudal na a série Onimusha, o criador Keiji Inafune, que também inventou o robô Mega Man, quer lembrar a saga do Império Romano. Shadow of Rome é um game de luta envolvendo gladiadores e muito "esconde-esconde", com cenários que vão desde o Coliseu até navios e cidadelas. O jogador controla Agrippa, um truculento gladiador nos violentos tempos de 44. a.C. O objetivo final é salvar seu pai, que foi acusado injustamente de ter assassinado o imperador Julio Cesar. E olha só a ironia: ao mesmo tempo, rola um torneio em que o vencedor terá o privilégio de matar o assassino do imperador. Nem é preciso dizer que esse torneio deve ser vencido a qualquer custo, não é? Corridas sangrentas de bigas também fazem parte do pacote. Enquanto Agrippa enfrenta outros gladiadores e animais usando armas como espadas, pedras e bolas com correntes, Octavius (o outro personagem controlável) tenta descobrir o que aconteceu de verdade com Julio Cesar na fase Stealth do game. Há ainda um terceiro personagem na velha Roma, aliás, "uma" personagem: Claudia, uma gladiadora que ajudará os outros dois na aventura. Ainda não se sabe como será essa ajuda, pois ela não é controlável. A Capcom já adiantou que o game não trará opções Multiplayer.

PlayStation 2	<b>INFO</b>	<b>Shadow of Rome</b>	
	PRODUÇÃO	Capcom	
	DESENVOLVIMENTO	Capcom Production Studio 2	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	Final de 2004, nos EUA	



# The Nightmare Before Christmas

Um Natal bem esquisito no PS2

No ano passado, o filme maluco O Estranho Mundo de Jack, de Tim Burton, completou dez anos de existência. Para comemorar a data, a Capcom pensou em lançar, na época de Natal, um game baseado no filme. Mas a exemplo da versão da telona, as coisas não deram certo e o game atrasou. Recriando a animação perfeita da obra cinematográfica, os designers fizeram da arma principal de Jack uma tal de "rubber soul", ou "alma de borracha", uma espécie de chicote que traz os inimigos para perto e também serve para escaladas. Mas esse chicote só pode ser usado por "Jack Normal". Quando ele se transforma em "Santa Jack" ou "Pumpkin Jack", o armamento passa a ser neve e fogo, respectivamente. Os três personagens se encaixam perfeitamente na história, que foi escrita pela própria Capcom e se passa depois dos acontecimentos do filme. Se o game tiver metade da qualidade do que foi exibido nas telas, já está bom demais!

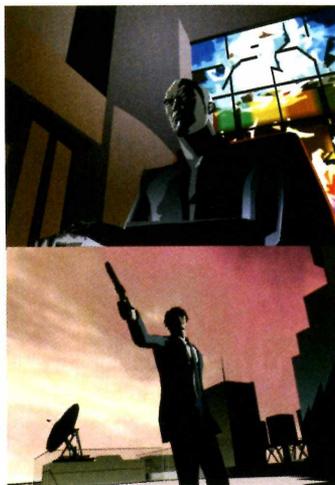


INFO		The Nightmare Before Christmas	
	PRODUÇÃO	Capcom	
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Capcom	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	31 de outubro de 2004, nos EUA	

# Killer 7

Um game com crise de identidade

Um jogo com esse nome só pode ser matador. Ainda mais quando um dos homens mais famosos da Capcom, o produtor Shinji Mikami, está envolvido no projeto e promete coisas boas. Killer 7 tem estilo. É um game de ação/aventura pós-moderno, com visual artístico e cenários sombrios apresentados com gráficos em Cel-Shading. Ele narra a história de dois caras que se conhecem e estabelecem uma conexão que conduz a atos de vingança e personalidades alteradas. O desafio é dar uma de salvador da pátria e deter a onda de violência que se espalha pelo mundo. Buscando inspiração em filmes como Fervura Máxima, de John Woo, Killer 7 coloca o personagem Hamon Smith, um frio assassino com sete personalidades diferentes, contra Kun Lan, mais conhecido como "Mãos de Deus". Cinco histórias e quatro mundos se misturam em uma salada pouco vista em enredos de videogames.



INFO		Killer 7	
	PRODUÇÃO	Capcom	
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Capcom	
	GÊNERO	Ação	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	Final de 2004, nos EUA	

# Mega Man X Command Mission

Isso é o que chamamos de megaRPG



Nosso querido robô azulado ataca em mais uma missão. A série X resolve beber na fonte dos RPGs, colocando Mega Man em uma aventura que mistura elementos desse gênero com muito daquilo que ajudou a construir a fama do personagem. Em Command Mission, o jogador deve invadir a ilha de Giga City e impedir os planos nefastos do Liberation Army. E o estilo da nova armadura que os produtores criaram para o Mega não deixa dúvida que muito Stealth será utilizado durante o game. Mas mesmo se utilizando das sombras e cantinhos discretos para passar despercebido, o herói não segue sozinho: vários outros personagens, como os já conhecidos Axl e Zero, e novatos, como Cinnamon, Marino, Spider e Massimo entram na festa. A parte boa é que será possível dispô-los em uma equipe de três, com qualquer combinação. Os gráficos seguem a atual moda do Cel-Shading e as batalhas ocorrem em turnos, mas com elementos de ação. Isso é que é presente para os fãs.



INFO		Mega Man X Command Mission	
	PRODUÇÃO	Capcom	
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Capcom	
	GÊNERO	Ação/RPG	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	2004, nos EUA	

## Star Ocean: Till the End of Time

A versão do diretor



Este título tem uma história na vida real que mais parece novela. Estava para ser lançado no Japão quando, na última hora, os criadores pediram mais alguns meses para fazer ajustes no sistema de batalhas e arredondar um pouco mais a história. Nesse ínterim, aconteceu a fusão

Square e Enix e os executivos resolveram não esperar mais: cortaram o tempo que havia sido dado para que a Tri-Ace fizesse todas as melhorias. O game acabou sendo lançado de qualquer jeito, e quem comprou acabou com um produto cheio de bugs. Isso fez a Square-Enix convocar um recall (quando os consumidores devolvem o produto para que sejam feitos ajustes realmente necessários. Recentemente uma versão especial "Director's Cut" foi lançada também no Japão, e espera-se que seja essa a versão destinada ao mercado ocidental. As novidades incluem calabuços-bônus, um modo de combate Versus e dois novos personagens. A história é bem intrigante e envolve viagens pelo espaço e uma lei que impede que uma raça avançada tire vantagem de outra tecnologicamente inferior. Apesar dos problemas da primeira versão, seus gráficos já impressionavam. Mas isso e a história não são suficientes para que um game seja considerado bom. Para atrair o interesse dos fãs do gênero, Till the End of Time aposta em um sistema de habilidades que funciona em conjunto com o sistema de combate.



INFO		Star Ocean: Till The End of Time	
	PRODUÇÃO	EA Sports	
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Tri-Ace	
	GÊNERO	RPG	
	EXPECTATIVA	★★★	
	LANÇAMENTO	Agosto de 2004, nos EUA	



## Xenosaga Episode II

Além do bem e do mal

Chegando à sua segunda parte (de um total de seis), o novo Xenosaga começa com todo o grupo do primeiro episódio chegando à Second Militia a bordo da Elsa, logo após os eventos ocorridos na primeira parte. Entre os locais que o jogador poderá visitar estão as instalações da Vector Industries, que comportam as primeiras três divisões de Pesquisa e Desenvolvimento, o café Moby Dick - muito freqüentado por Shion em sua juventude - um "espaçoporto" gigantesco e diversas cidades. O visual anime do primeiro episódio foi abandonado: agora, os personagens têm uma aparência bem mais realista. Essa pode ser uma faca de dois gumes, pois, apesar de mostrar mais maturidade na caracterização, muita gente ficou fã do estilo mostrado no Xenosaga anterior. Novos Mechs, os modelos de série E.S., estarão mostrando suas caras-de-lata no novo game.

Eles são bastante diferentes dos Mechs A.G.W.S. introduzidos no jogo anterior, porém suas habilidades especiais continuam sendo mantidas em segredo. Aliás, os antigos A.G.W.S. foram substituídos por uma versão mais leve e avançada, os A.M.W.S., que serão primordiais para combater Gnosis com mais eficácia. A Monolith e a Namco estão determinadas a continuar alimentando os famintos fãs de RPGs com a saga "Xeno" e prometem que ninguém vai sentir saudades do tempo em que ela carregava o sufixo "gears" e pertencia à Square.



INFO		Xenosaga Episode II	
	PRODUÇÃO	Namco	
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Monolith	
	GÊNERO	RPG	
	EXPECTATIVA	★★★★★	
	LANÇAMENTO	Agosto de 2004, nos EUA	

# The Getaway 2

## Fuga alucinada

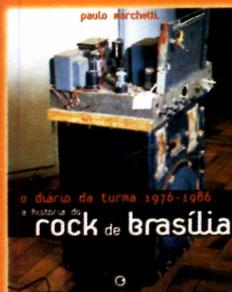
Se você ainda acredita que a seqüência de The Getaway será apenas uma expansão do primeiro game, pode tirar a Ferrari da chuva. Esse boato, que rolou há um tempo na internet, foi totalmente afastado pelo pessoal da Sony. Eles dizem que estão trabalhando com todo afincado para que o novo game supere o primeiro em todos os aspectos. A primeira mudança está no papel principal. Mark Hammond vazou e agora quem dá as cartas é o boxeador amador Eddie O'Connor. A história terá muitas reviravoltas e será contada sob diversas perspectivas. Os ambientes estarão na mesma área central do primeiro jogo, mas Eddie será levado a lugares que Mark nunca teve a chance de visitar. Essas áreas serão exploradas com muito mais intensidade. O elemento Stealth, que foi pouco aproveitado no game passado, agora tem uma importância maior, assim como a IA da polícia, que está doidinha para prender um vagabundo como você. Aliás, um

vagabundo como o seu personagem no game... perdão. Mas o ponto crucial de Getaway 2 é a possibilidade de detonar praticamente tudo e todos. O sistema de combate está mais bem trabalhado, com novas armas e golpes poderosos. E, segundo os criadores, a gama de carros para pilotar vai impressionar os jogadores, além dos pequenos detalhes como roupas da moda em vários personagens não-controláveis.



INFO	The Getaway 2	
	PRODUÇÃO	Team Soho
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sony CEA
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	2004, nos EUA

# PARA QUEM CURTE MÚSICA OS MELHORES LIVROS ESTÃO AQUI

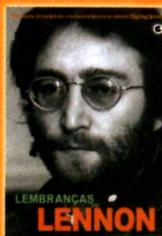


**O DIÁRIO DA TURMA  
de Paulo Marchetti**  
As origens do rock de Brasília  
contado por quem estava lá.

**TUDO DJ JÁ SAMBOU**  
A história do disc-jôquei no Brasil  
de Claudia Assef  
A saga dos Djs brasileiros  
dos anos 50 às raves de hoje.



**LEMBRANÇAS DE LENNON**  
Entrevistado por Jann Wenner  
A mais polêmica entrevista  
do beatle explica a revolução  
dos anos 60.



**MÁQUINA DE PINBALL**  
de Clarah Averbuck  
O livro escancara  
o que é ser jovem  
no Brasil de hoje.



**KURT COBAIN**  
**FRAGMENTOS DE UMA BIOGRAFIA**  
de Marcelo Orozco  
Todas as letras do Nirvana,  
contando a história completa da banda.

À venda nas melhores livrarias do Brasil.  
Também pelo site [www.lojaconrad.com.br](http://www.lojaconrad.com.br)



## Qual o meu chip?

Você comprou um PS2 desbloqueado e não sabe qual o mod-chip? Descubra aqui

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

Outro dia, um colega meu chegou todo alegre, me deu um tapinha nas costas e falou com um sorriso de orelha a orelha:

“- Cara, comprei um PS2 desbloqueado!

- Legal, tio. Com qual chip?

- Eita, num é tudo a mesma coisa? O vendedor falou que roda tudo.

- Nada, tem um monte por aí. Cada um olha pra você de um jeito.

Agora com uma cara não tão feliz...

- E agora? Tem como descobrir qual é? Ou tem que abrir?”



Essa cena se repete em todos os cantos do Brasil. Isso porque, geralmente, as pessoas vão às feiras de PII (Pequenos Importadores Independentes, vulgo camelódromo) e compram o console, procurando economizar na mão de obra. Por falta de conhecimento tanto do comprador quanto do caboclo que o vendeu, acaba-se levando um produto sem saber ao certo o que se tem em mãos. Claro, longe de querer acabar com a alegria do meu colega, observando algumas características de funcionamento do PS2 modificado, é possível fazer um pente-fino e saber qual é o possível mod-chip instalado no console. Só então saberemos se ele fez um bom negócio ou se o barato saiu caro.

## Termos tecnicamente complicados

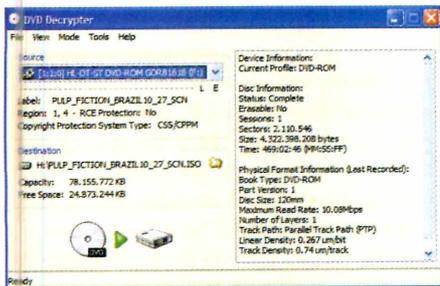
Cada chip tem o seu próprio procedimento para rodar jogos de PS2, PSone, filmes de todas as regiões e desligamento do chip. Mesmo que os procedimentos sejam idênticos, pode haver diferenças no comportamento do próprio console, como veremos a seguir. Podemos falar que este é um tutorial 2 em 1, pois além de aprender a identificar cada chip, você também vai aprender a operá-los.

Antes de mais nada, vamos falar sobre alguns termos usados pelos técnicos e conhecedores de PS2. Certamente você já ouviu alguns deles, ou ainda vai ouvir muito.

**Browser:** nada mais é do que a rotina de navegação, um pequeno gerenciador de mídias no qual se pode gerenciar o conteúdo do Memory Card ou executar CDs e DVDs. É acessado a partir da tela principal, caracterizada pelos elétrons azuis que rodam e rodam.



**Region-Free:** é a possibilidade de assistir a filmes que não são da região de origem do console. Quem tiver um console americano, só poderá assistir a filmes que sejam da região 1 (USA) ou 0



Exemplo de DVD com mais de uma região

## Analisando os chips

Pronto, agora podemos começar. Vamos focar nos principais chips do mercado. Os demais podemos tratar no Correio Técnico, já que o conceito é o mesmo para todos.

### Messiah 2

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 normalmente pelo Reset (ou Eject), abrir a gaveta, colocar o jogo e fechar a gaveta pelo Eject.

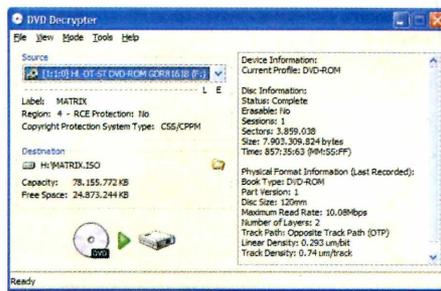
**Jogos de PSone:** ligar o PS2 segurando o Reset até a luz do Eject (azul) acender. Liberar o Reset e colocar o jogo normalmente. Uma vez no modo PSone, para sair dele é necessário desligar o PS2 (não é preciso desligar a chave atrás). Um novo Reset vai deixar o PS2 pronto para outro jogo de PSone.

**Desligar o chip:** ligar o PS2 segurando o Reset, até aparecer a tela do Browser.



**Region-Free:** para assistir a filmes R4, é necessário desligar o chip e utilizar o RegionX ou GameShark original. Não é possível usar cópias desses programas para liberar as regiões (válido para os chips Messiah 2 na versão 1.30 em diante).

**Comentários:** nos modelos de PS2 V9, a tecla utilizada passa a ser Eject e não Reset. Com o Messiah 2, o Pseudo-NTSC também é utilizado para acertar as cores dos jogos de PSone. Sem ele ativado, as cores de PSone vão aparecer estranhas.



Exemplo de DVD região 4.

(todas), por exemplo. Como no Brasil a região é 4, para assistir aos DVDs daqui, é necessário um desbloqueio de regiões de DVD – o que não tem muito a ver com desbloqueio de DVDs de jogos.

**ATENÇÃO:** muitos filmes que são classificados como região 4, na verdade, são classificados com mais de uma região sem que esteja descrito em qualquer lugar do encarte ou no próprio DVD. Filmes como Força Aérea 1 e Matrix Reloaded são regiões 1 e 4. Podem rodar direto em qualquer PS2, mesmo não destravado. Se você tiver um drive de DVD-ROM no computador, é possível utilizar programas como o DVD Decrypter para identificar as proteções regionais de cada DVD.

**DVD9:** é uma mídia de DVD com o dobro da capacidade do DVD normal (que é de 4,7G).



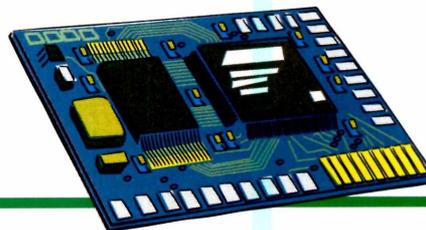
Ele pode chegar a 9,4G de dados. Também é conhecida como Dual-Layer (Dupla Camada, não confundir com Dual-Sided), dois discos em um. Como? São aplicadas duas camadas (Layers) gravadas em um mesmo lado do disco, e o leitor acessa uma ou outra camada alternando a angulação do feixe de laser.

Quando se diz que um chip não roda um DVD9, sempre se refere a jogos. Não confundir com filmes, mesmo porque são poucos os jogos em

DVD9 (Metal Gear Solid 2: Substance, Xenosaga Episode 1 e Gran Turismo 3 Concept Tokyo), enquanto a maioria dos filmes são em DVD9.

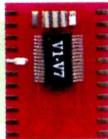
**Pseudo-NTSC:** o NTSC é o padrão de cores usadas nas TVs americanas e, conseqüentemente, o padrão de saída de vídeo nos consoles dos EUA. Na Europa, usa-se o padrão PAL-N, diferente do utilizado no Brasil, que é PAL-M. Atualmente, nem percebemos a diferença entre o NTSC e o PAL-M, pois a maioria das TVs mais recentes reconhecem e se adaptam automaticamente ao padrão, mostrando a imagem colorida e sem distorções. Por outro lado, se você colocar um jogo europeu no seu PS2, a saída de vídeo do console é chaveada para o padrão PAL-G/N, e a imagem pode ficar maior, em preto-e-branco e, em alguns casos, também pode ficar correndo na tela – já que o sincronismo vertical é diferente entre os padrões. O Pseudo-NTSC é um recurso que pode ser ativado para tentar forçar as cores NTSC nos jogos europeus. Mas ele força somente as cores. O modo de vídeo e o sincronismo vertical é chaveado para PAL-N, de qualquer jeito. Para funcionar, esse recurso também depende da ajuda da TV, já que, no final, há uma mistura de padrões.

**Desligamento do chip:** além dos testes do boot com cada tipo de mídia de PS2 (CD-R/DVD-R), PSone e filmes Region-Free, é essencial testar o modo de desligamento do mod-chip para se certificar de qual se trata. Após executar a rotina de desligamento do chip, teste, na seqüência: um CD-R ou DVD-R de PS2 e um CD-R de PSone, sem resetar nas trocas. Em ambos os casos, o PS2 terá que apresentar uma tela vermelha, pedindo para inserir um jogo de PlayStation. Se ela aparecer, teste um jogo original também. Ele terá que rodar sem problemas. O teste do desligamento é importante, pois muitos chips mais antigos, como o Blue Chip, possuem procedimentos iguais ao Messiah 2, mas não desligam, apenas caem para o modo PSone. Confira o procedimento para desligar cada mod-chip.



## Magic 3.1

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 normalmente pelo Reset, abrir a gaveta, colocar o jogo e fechar a gaveta. Resetar o PS2 para rodar o jogo.



**Jogos de PSone:** ligar o PS2 segurando Reset até a luz do Eject (azul) acender. Liberar o Reset e colocar o jogo normalmente. Uma vez no modo PSone, para sair dele é necessário desligar o PS2.

**Desligar o chip:** ligar o PS2 segurando o Reset, até aparecer a tela do Browser.

**Region-Free:** é necessário verificar se o chip está com o ponto "Z" ligado. É fácil descobrir testando códigos do GameShark para jogos ou qualquer outra aplicação que precise da troca de CDs: se funcionar, está conectado; se travar, está desconectado. No caso de estar desconectado, é possível usar uma cópia do DVD Region Free. Caso contrário, é preciso desligar o chip e utilizar o RegionX ou o GameShark originais.

**Comentários:** apesar da operação do chip ser muito parecida com o Messiah 2, é fácil diferenciar os dois. O Magic 3.1 desestabiliza o Browser, isto é, o chip trabalha com um timeout de boot. Se o jogo não começar a rodar dentro de um limite de tempo, ele não vai mais entrar até que seja efetuado outro Reset. O Browser chega a travar. Esse é um dos motivos do Magic 3.1 ter dificuldades de rodar algumas mídias e DVD9.

## Magic V

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 normalmente pelo Reset, abrir a gaveta, colocar o jogo e fechar a gaveta pelo Eject.



**Jogos de PSone:** ligar o PS2 segurando o Reset até a luz do Eject (azul) acender. Liberar o Reset e colocar o jogo normalmente. Uma vez no modo PSone, para sair dele é necessário desligar o PS2 (não é preciso desligar a chave atrás).

**Desligar o chip:** ligar o PS2 segurando o Reset, até aparecer a tela do Browser.

**Region-Free:** para os modelos V7, é possível utilizar uma cópia do DVD Region Free. No V5, é preciso desligar o chip e utilizar um RegionX original.

**Comentários:** o Magic V é um projeto totalmente diferente de seus antecessores. Não desestabiliza mais o Browser e usa um chip um pouco mais compatível com a placa-mãe do PS2, tornando-o praticamente igual ao Messiah 2 na operação. Com alguma atenção a detalhes, é possível diferenciá-los. O Messiah 2 com versão acima de 1.22a não aceita a utilização de cópias do DVD Region Free, devido aos patches que o programa envia no modo PS2, tornando impossível a leitura do filme sem que o chip esteja desativado. Com o Magic V, talvez o usuário experimente algumas eventuais telas vermelhas (falha no boot), o que é um pouco mais raro no Messiah 2.

## Thunder

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 pelo Reset, abrir a gaveta, colocar o jogo e fechar a gaveta pelo Eject.



**Jogos de PSone:** ligar o PS2 segurando o Eject até a tela do Browser.

**Desligar o chip:** ligar o PS2 segurando o Eject e, rapidamente, pressionar e segurar também o Reset até aparecer a tela do Browser.

**Region-Free:** o Thunder já acompanha um software chamado DVD-Key (que tem um funcionamento igual ao DVD Region Free)

para assistir a filmes da região 4. Nos modelos V5, é necessário ligar o PS2 segurando o Reset (com o DVD-Key dentro), até a tela do Browser. Nos modelos V7, esse procedimento passa a ser opcional, já que o DVD-Key funciona direto no modo PS2.

**Comentários:** mesmo se não forneceram o DVD-Key que acompanha o Thunder, é fácil diferenciá-lo dos demais chips. O procedimento de jogos de PSone e desligamento do chip são um pouco diferentes dos demais, por enquanto.

## Libertador (Mars Chip)

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 normalmente pelo Reset e, com o jogo na gaveta, resetar para o jogo rodar. Dependendo da versão do Libertador, é



possível rodar os jogos a partir do Browser.

**Jogos de PSone:** com o PS2 ligado e o jogo na gaveta, pressionar o Reset duas vezes seguidas, como um duplo clique no mouse do PC.

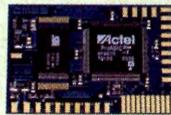
**Desligar o chip:** nas primeiras versões do Libertador, não é possível desligar o chip. Na mais recente, é possível desligá-lo. Basta ligar o PS2 segurando o Reset até a tela do Browser.

**Region-Free:** aqui também depende da versão do chip. Com o primeiro Libertador era possível utilizar uma cópia do RegionX, mas ele não roda DVD9, nem é compatível com GameShark. A segunda versão do chip roda DVD9, mas, como também não desliga, é necessário seguir um roteiro extenso de trocas e ainda utilizar um RegionX original para liberar as áreas de DVD. Na versão mais atual, é possível desligar o chip e usar o RegionX original. Instalado no V7, é possível que dê para utilizar uma cópia do DVD Region Free.

**Comentários:** o melhor meio de identificar o Libertador é verificar o boot de jogos de PSone. Fora ele, somente o Messiah 1 utiliza dois cliques no Reset para entrar nesse modo. Mas o Messiah 1 não é fabricado há um bom tempo, e só era compatível com os consoles do modelo V4.

## DMS3

**Jogos de PS2:** ligar o PS2 normalmente pelo Reset e rodar o jogo pelo Browser.



Em alguns DMS3 atuais para consoles V1 a V8, o chip ficou um pouco mais instável. Então, o melhor meio de se rodar jogos de PS2 é assim: ligar o PS2 pelo Eject (toque rápido), colocar o jogo e fechar a gaveta. Quando trocar de jogo: desligar o PS2 segurando Reset até entrar em modo Stand-by (com o jogo dentro), ligar o PS2 pelo Eject, trocar o jogo e fechar a gaveta.

**Jogos de PSone:** com o PS2 ligado, resetar, pressionar e segurar o ● até a tela do Browser. Se der um Reset, o PS2 volta para o modo PS2.

**Desligar o chip:** ligar segurando o Eject até a tela do Browser. Se der um Reset, volta para o modo PS2.

**Region-Free:** o DMS3 é o único que roda Region-Free direto. Porém, como ele pode ser atualizado via CD, o modo de ver filmes pode mudar de acordo com a versão. Nas versões 1.3 e 1.8, é necessário segurar o botão ■ para ir ao modo filme; na versão 1.6c, o reconhecimento é automático no modo PS2.

**Modo Devolution:** com o PS2 ligado, resetar o PS2, pressionar e segurar ▲ até a tela do Browser. Nesse modo, é possível executar pequenos aplicativos a partir do Memory Card.

**Comentários:** como o DMS3 é o único a rodar Region-Free pelo chip, o teste mais fácil é rodar um filme R4, ou entrar no modo Devolution.

## Finalizando

Agora você já consegue identificar qual chip você tem. Mas, se ainda pensa em comprar um PS2, a dica é pesquisar bastante, principalmente a confiabilidade da loja. Dê preferência às lojas que possuem técnicos próprios ou que contratem serviços de um confiável, pois a instalação bem feita é um item que vai fazer diferença a longo prazo. No dia da compra, vá munido com os tutoriais de reconhecimento de versões (publicada na SDP #05), e com os roteiros de boot do chip que escolheu. Teste o console na loja e tire qualquer dúvida. Isso é bom para você e para a loja também, pois não é nada interessante ver o cliente voltando com algum problema, dias depois de ter vendido o console.

Peça para testarem jogos como Mortal Kombat V: Deadly Alliance, Silent Hill 2, Soul Calibur II, GTA: Vice City e The Sims. Verifique se nenhuma animação de abertura trava ou se o jogo fica com falta de texturas (no caso de GTA). Se você vai comprar via internet, procure levantar informações de pessoas que já compraram na loja. Boa sorte!

Ah, qualquer coisa, já sabe: é só mandar suas dúvidas para o Correio Técnico (confira o endereço na seção SDP-mail).

# MAFIA

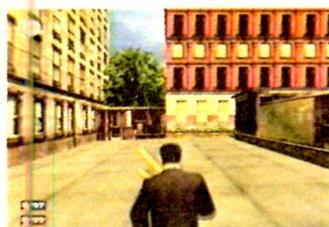
A doce vida do crime na década de 30

Por Rafael Silva



Quando foi lançado para PC, Mafía foi considerado um dos melhores games do ano. Hoje, após mais de um ano de espera, os donos de PlayStation 2 também têm a chance de comer macarronada e bancar o Dom Corleone digital como um autêntico gângster da década de 30.

O game se passa em uma réplica da Chicago, conhecida como Lost Heaven, povoada de pessoas vestidas a caráter e carros, ou melhor, calhambeques da época. O jogador tem uma certa liberdade de movimento pelas ruas da cidade e pode roubar carros, o que lembra um pouco o estilo de GTA, mas a semelhança com o famoso game termina por aí. Se você está acostumado



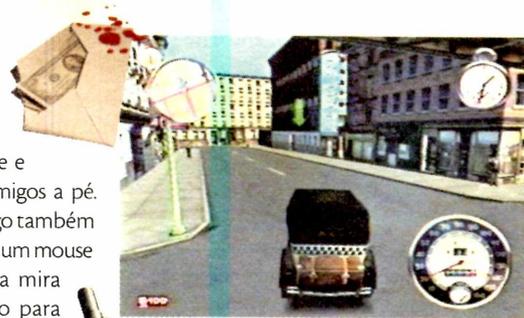
com os carros velozes dos games atuais, se sentirá uma velhinha dirigindo no domingo de manhã ao sentar atrás do volante das carangas de Mafía. Os carros são extremamente lerdos e, ao fazer uma curva, parece que você está pilotando um caminhão.

Pelo menos há uma explicação para esse probleminha: os produtores quiseram dar um toque de realismo ao game, já que os carros, naquela época, não eram lá essas coisas. O realismo é tanto, que você tem de parar nos faróis vermelhos e respeitar os limites de velocidade, ou os tiras começam a persegui-lo, o que pode render multas ou uma temporada atrás das grades. Alguém aí já respeitou um farol vermelho no GTA ou em qualquer outro game? Acredito que não. Mas em Mafía o buraco é mais embaixo. Esse nível de realismo pode ser tanto um atrativo quanto algo que irrita os jogadores – vai depender do gosto de cada um.

Mas Mafía não é feito apenas de perseguições em carros. O game também

conta com muitos momentos em que você terá que descer de seu calhambeque e encarar seus inimigos a pé. Nessa parte, o jogo também peca pela falta de um mouse para controlar a mira como na versão para computadores. O analógico simplesmente não é preciso o suficiente e o jogador pena para conseguir acertar os tiros nos inimigos.

Apesar de algumas falhas, Mafía é um game que consegue agradar pela sua ambientação bem diferenciada e pela história elaborada. Mas se você tiver a chance, prefira a versão para computadores.



## INFO



Mafía

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Gathering
DESENVOLVIMENTO	Illusion Softworks
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## COMANDOS

- ↑ / ↓: troca de arma
- ←: joga arma no chão
- : guarda a arma
- L3: movimenta o personagem
- R3: controla a mira
- ▲: entra e sai do carro
- ✳: acelera / botão de ação
- : rola no chão/ freio de mão
- : recarrega / freia
- L1: pulo / controlar a velocidade
- R1: atira
- L2: olhar para a esquerda / mira no inimigo à esquerda
- R2: olhar para direita / mira no inimigo à direita
- Select: mapa



## Seja um gângster de primeira ou durma com os peixes

Em Mafia, você encarna um motorista de táxi, chamado Tommy Angelo, que acaba entrando para o crime organizado, trabalhando para a poderosa família Salieri.

O game conta com uma mistura de carros e tiroteios que lembra muito o famoso GTA – e isso já é motivo suficiente para você entrar de cabeça no mundo dos gângsteres. Mas Mafia também encanta pelo fato de ser ambientado na década de 30, com carros antigos e trilha sonora digna do filme O Poderoso Chefão.

Mas chega de conversa, entre no seu táxi e vá à luta com ajuda do nosso detonado!

### Parte 1: 1930

#### Missão 01: "An offer you can't refuse"

A primeira missão é bem fácil. Basta despistar o carro dos caras que estão tentando matar seu novo "amigo" e levá-lo a salvo até o Bar dos Salieri. Caso o carro inimigo se aproxime muito, tente dar umas costuradas no trânsito e fazer um zigue-zague. Ele logo ficará para trás. Aproveite que, nesta fase, não existe nenhuma viatura de polícia e faça o que quiser nas ruas - vale atravessar o sinal vermelho, subir na calçada e até atropelar alguns pedestres. No restante do game, não haverá muitas oportunidades de fazer isso, pois você terá de dirigir com muita cautela. Após despistar o outro carro, siga as instruções do gângster e dirija até o Bar dos Salieri. Uma dica: guarde muito bem o caminho mais rápido até esse local, porque você vai voltar a ele diversas vezes. E estudar no mapa não faz mal a ninguém.



#### Missão 02: "The Running Man"



As coisas começam a complicar. Principalmente porque, agora, você vai topar com alguns policiais e deverá obedecer aos sinais de trânsito. Não cometa a bobagem de atropelar ninguém, por mais divertido que isso possa parecer – não vai ajudar em nada nas missões se você estiver sendo procurado pela polícia por ter atropelado alguém. Não atravesse o farol vermelho, não estacione o carro em local proibido, não dê nenhuma fechada nos outros carros, não ande acima da velocidade permitida, enfim, não faça nada que chame a atenção da polícia. Fique sempre de olho no radar: se perceber um



ponto azul, é sinal que vem vindo uma viatura. Quando cruzar com uma delas, fique calmo, não faça nenhuma barbearagem, assim os tiros não vão incomodar você.

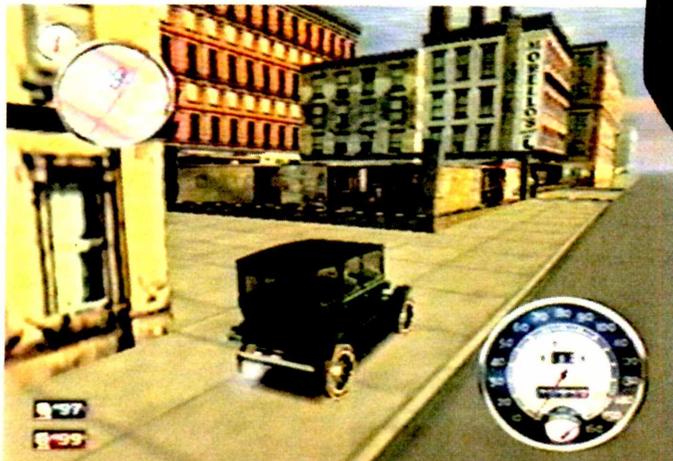
Seguindo essas dicas, a segunda missão não trará grandes problemas. Basta levar seus passageiros aonde eles quiserem e tudo ficará bem. Outra coisa: quando atravessar uma ponte móvel e ela estiver levantando, você pode pular sobre mesma, desde que menos da metade dela esteja levantada. Só faça isso se estiver realmente atrasado. Nessas situações, todo o cuidado é pouco.

Talvez a única parte difícil desta missão seja a última etapa. Quando você pensa que está tudo bem e que é só voltar para o bar, um carro começa a perseguir e atirar em você. O truque é sair correndo pelos becos e fazer zigue-zagues para despistar o inimigo, evitando levar tiros. Se conseguir chegar a salvo no Salieri, o trabalho estará terminado.

#### Missão 03: "Molotov Party"

Agora é a hora da vingança. O sr. Salieri, seu novo chefe, ajudará a dar o troco à gangue que estava no seu encaixo, os Morello. Para isso, você receberá alguns coquetéis molotov e

um taco de beisebol. Siga para o Bar dos Morellos. Chegando lá, estacione seu carro na rua e vá para a porta lateral – você sairá do estacionamento. Não se esqueça de pegar seu bastão e nem pense em entrar pela porta da frente. Você não seria bem recebido. No estacionamento, você encontrará um capanga dos Morello – não deixe que ele o veja e, quando o cara estiver de costas, acerte-o na cabeça com o bastão. Alguns golpes bem dados matarão o capanga rapidamente, mas, para evitar problemas, segure o botão de ataque para que o golpe saia com mais força. Com a área livre, você terá de detonar os três carros que estão no estacionamento. Seja rápido. Faça o seguinte: destrua o primeiro e o segundo com seu bastão e, sem perder tempo, atire o coquetel molotov no terceiro



carro. Se perder tempo aqui, os gângsteres que estão no bar sairão e não será possível encarar-los. Lembre que eles têm armas de fogo e você, apenas um bastão de beisebol. Portanto, seja rápido e eficiente. Pronto, agora basta voltar para o Bar Salieri.

### Missão 04: "Ordinary Routine"



Vá para a porta dos fundos, converse com o sujeito que está lá e receba dele um carro novo. Antes de pegar a estrada, suba a escada e entre na porta à sua esquerda. Receba uma arma do cara que está lá. Volte para o carro. Agora, dois capangas o acompanharão no carro – o trabalho deles é cobrar a "proteção" de três estabelecimentos. No primeiro e segundo estabelecimentos, não acontecerá nada demais. Os dois capangas descerão do carro e voltarão com o dinheiro. Mas no terceiro, um motel distante da cidade, o clima vai esfriar. O pessoal do motel se recusará a pagar e vai rolar um tiroteio. O melhor a fazer é, antes de qualquer coisa, atirar nos quatro pneus do carro amarelo que está próximo ao seu. Como seus dois parceiros foram atingidos, cabe a você receber o dinheiro para sua quadrilha. Suba nas caixas que estão na lateral do motel e entre no segundo andar. Entre no banheiro e mate o cara que está lá, pegue a arma dele. Nas escadas, você irá encontrar mais dois inimigos, mate-os também. Tente sempre atirar na cabeça deles para não desperdiçar munição e, se precisar, use a arma que era do cara do banheiro. Outro capanga vai aparecer na escada. Após matar mais esse, não se esqueça de pegar todos os itens que estiverem na área. Agora, desça a escada para encontrar mais capangas. Os dois primeiros são alvos fáceis e dá para passar por eles sem problema, mas o terceiro inimigo é um pouco mais esperto e tem uma

arma bem melhor – uma metralhadora. Para conseguir acertá-lo sem virar peneira, dê a volta pela outra escada (a que fica perto do outro banheiro), procurando uma posição melhor para trocar tiros e matar o cara. Pegue todos os itens que estiverem no chão antes que um cara gordão apareça e venha para cima de você. Ele não estará armado, então, dê um só tiro nele. Não desperdice munição. Siga seu amigo até a outra sala e, depois, quando o cara gordo tentar acertar você novamente, desvie e acerte um tiro na cabeça dele. Se você foi esperto, estará com a metralhadora e não terá dificuldade para acertá-lo. Nesse momento, alguém vai tentar fugir com o dinheiro. Saia do motel e persiga esse cara. O carro dele não vai andar muito rápido, pois você já tinha atirado nos pneus antes de entrar no motel. É até covardia perseguir o cara assim. Atire nele algumas vezes para terminar o serviço.

## Parte 2: 1932

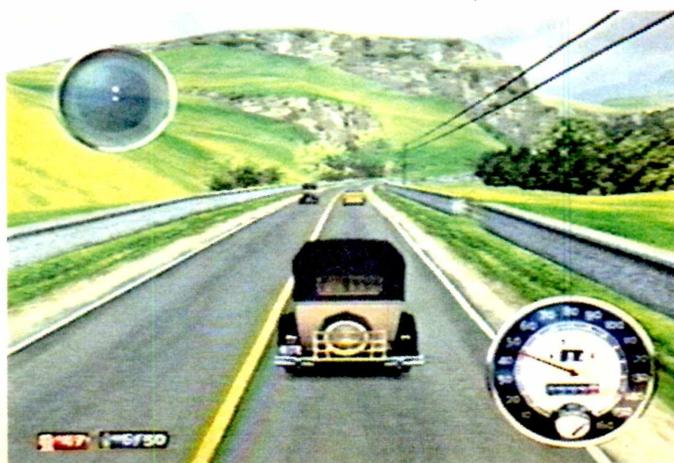
### Missão 05: "Fairplay"

Siga para oeste e encontre um autódromo. Seu contato lá é um cara chamado Bobby, que irá entregar um carro de corrida. É um ótimo carro, porém, não é tão simples de dirigir e você tem apenas cinco minutos para entregá-lo à outra pessoa do outro lado da cidade. Faça o seguinte trajeto: saindo do autódromo, pegue a estrada, vá até o túnel que liga ao centro e atravesse a ponte Giuliano. O mecânico irá fazer alguns ajustes no carro. Depois

disso, você terá o mesmo tempo para voltar para o autódromo. Tenha muito cuidado na ida e na volta para não danificar o carro.



É hora de uma corridinha de carros para relaxar. Não é difícil vencer, basta pensar um pouco. Se você chegou até esse ponto do jogo, já deve ter percebido que ele tem uma preocupação enorme em ser realista, certo? Então, não pense que está em um carro do futuro que voa e solta foguete: simplesmente, freie sempre antes da curva (e não dentro dela), não encoste nos outros carros, não tente passar por cima dos outros competidores e não saia da pista. Essa fase pode ser frustrante para as pessoas mais afobadas, mas se você tiver paciência e um pouco de noção de direção, vai superar essa etapa. Estratégias simples, como pegar um vácuo e aproveitar a saída das curvas para acelerar para cima do oponente, funcionam muito bem, como nas corridas da TV. É uma prova meio longa, com cinco voltas e sem a possibilidade de salvar o jogo. Então, muita calma nessa hora, principalmente depois de assumir a liderança. Não vá ficar observando o cenário e acabar no muro, hein? Sua recompensa pela vitória será uma "aula" de como roubar um novo modelo de carro. Use



sua nova habilidade e divirta-se com seu veículo novo.

### Missão 06: "Sarah"



Quando você estiver passeando com Sarah, alguns capangas tentarão raptá-la. Seja rápido com os punhos e evite isso. No dia seguinte, siga para Chinatown e lá receba a informação de que os capangas que você está procurando estão escondidos na velha estação. Basta seguir o mapa. Chegando lá, use apenas seu bastão para não chamar a atenção de muitos gângsteres e entre pela porta metálica vermelha. Novamente, a melhor estratégia para acabar com os inimigos com seu bastão é segurar o botão de ataque por alguns segundos para que o golpe seja mortal. Siga em frente e não perca tempo nem energia com os inimigos que estão à direita. Quando encontrar quatro bandidos, primeiro mate o mesmo vilão atacado por seu companheiro. Aproveite o vacilo dos outros para atacar com golpes na cabeça. Suba as escadas que estão à sua frente e pule na lixeira. Agora, sim, é hora de sacar sua arma. Siga em frente, procurando sempre acertar a cabeça dos inimigos, e não se esqueça de pegar munição. Alguns exigirão um pouco mais de habilidade e, para se livrar deles, tente não ficar parado enquanto atira – um alvo móvel é bem mais difícil de ser atingido. Na hora da perseguição, faça com que seu carro fique à esquerda do inimigo. Dessa forma, você não gastará munição, concentrando-se apenas na direção, enquanto seu amigo faz o serviço sujo.



## Missão 07: "Better Get Used To It"

Pegue uma pistola e o bastão, vá até o local indicado no mapa e entre acompanhado de seu amigo Paulie. Pode parecer engraçado, mas a dificuldade aqui é manter Paulie vivo, pois o cara pensa que é imortal e parte para cima de todo mundo, mesmo quando existem muitos inimigos juntos. A única dica é não usar a arma antes dos seus inimigos. Depois do primeiro tiro, pode disparar à vontade. Na hora da perseguição, cuidado para não perder de vista o carro adversário.



## Missão 08: "The Whore"



Esta fase é bem simples e divertida. Vá até o hotel Corleone e, lá dentro, encontre o gerente que está no restaurante. Antes de falar com o sujeito, ande em volta da mesa da recepção e pegue uma chave. Quando o gerente notar que você está com essa chave, ele sairá da sala. Essa é uma ótima dica, pois seu objetivo principal aqui é matar a mulher no terceiro andar e, sem o gerente ou seguranças do hotel para atrapalhar (os seguranças só irão interferir se você sacar a arma), fica fácil assassinar a moça. É fácil, mas cuidado para não se complicar dentro do hotel. Não perca tempo: suba pela esquerda na escada principal, depois vire à direita e siga pelo corredor, onde você deve abrir a porta. Desça até o quarto do gerente, mate todos que estiverem na sala, plante a bomba e corra antes que tudo vá pelos ares. Essa é a melhor tática nesta fase. Se você falar com o gerente, muitos tiros serão disparados. Aqui,

vale sua disposição. Caso queira um pouco mais de ação, vá em direção do gerente, mas se preferir usar a cabeça, pegue a chave e evite confusão.



## Parte 3: 1933

### Missão 09: "A Trip To The Country"



Pegue o carro e vá até o local indicado no mapa. Siga agora para a fazenda que fica um pouco longe da cidade. Chegando lá, você irá perceber que algo está errado. Fique com a arma na mão, siga em frente até o armazém e vire à esquerda até um caminhão. Quando enxergar os homens caídos, mate os dois capangas ao seu lado e volte até o local onde ficou o cara que veio com você. Após a conversa dos dois, você terá de voltar novamente e resgatar seu amigo. No caminho de volta, alguns inimigos aparecerão. Nada que assuste. Aproveite e pegue toda a munição possível. Dentro do armazém, você vai encontrar dois inimigos um pouco mais espertos, que atiram e se escondem. Talvez você tenha um pouco de trabalho, em compensação, nesse mesmo lugar, vai encontrar uma caixa de primeiros socorros. Na hora da fuga de caminhão, atire sempre na cabeça do motorista do carro que estiver na sua cola. Demora um pouco, mas ele pára. Ainda nesta missão, você precisa avisar a um amigo que a polícia está a caminho para prendê-lo. São apenas dois minutos para fazer isso. Pegue um carro na garagem de seu comparsa, fique de olho no mapa e pise no ace-

lerador. Quando voltar, você vai aprender como roubar outro modelo de carro. Dirija até o Bar Salieri.



### Missão 10: "Omerta"

Seu chefe descobre que há um traidor na quadrilha. Comece a fase descobrindo onde está o traidor. Para isso, converse com algumas pessoas até encontrar um cara que ficará irritado com suas perguntas. Insista. Após algumas tentativas de diálogo, dê uns socos nele e logo ele dará a informação. Agora, é só seguir o carro à sua frente, por isso, é bom estar dirigindo uma máquina de velocidade razoável para não correr o risco de ficar para trás. Logo na entrada do aeroporto, a melhor maneira de matar seu inimigo é ficar dentro do estacionamento e usar diversas caixas como barricada. Assim que o tiroteio começar, não tenha dúvida: corra para lá. Você vai ver o cara que está procurando correr em direção do hangar. Vá atrás dele e, quando um caminhão se aproximar, espere o motorista descer, mate-o e suba no veículo. No caminhão até o hangar, tudo o que você precisa fazer é passar com o caminhão por cima de quem estiver na frente, tomando cuidado apenas para não bater, pois não é muito fácil manobrá-lo. Com todos os inimigos mortos, desça do cami-

nhão e vá para o estacionamento atrás do hangar vazio. Quando encontrar o cara que está procurando, ele contará que sua família está correndo perigo. Vá falar com a mulher dele, que está na casa atrás de você, volte e fale novamente com o cara. Agora vem a parte trabalhosa. Siga para a primeira entrada do aeroporto e consiga passagens aéreas para que o cara fuja com a família para a Europa. Nessa hora, o aeroporto estará cheio de policiais. Não tente enfrentá-los, consiga as passagens e volte para a família. Caso algum policial atire em você, continue andando e não dê bola para ele, senão é morte certa. Pegue a chave do cofre e vá até o banco, encontre os documentos que incriminam seu chefe. Se quiser, procure Lucas, que vai pedir um favor a você: dar umas porradas em um cara em um bar. Até vale a pena fazer isso, porque, como recompensa, Lucas vai ensinar você a roubar outro modelo de carro, muito veloz e fácil de dirigir.



### Missão 11: "Visiting Rich People"

Assim que entrar no jardim, vire à esquerda e mande seu comparsa ficar onde está. Sem fazer barulho, acerte o guarda por trás para não chamar a atenção dos outros. Não

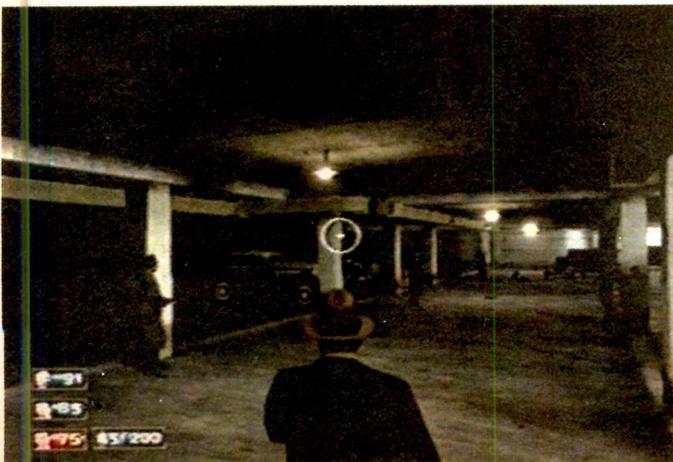


use seu revólver. Encontre o interruptor e ligue a luz do jardim, volte e busque seu amigo. Corra para o lado esquerdo do jardim e pule o muro para chegar à entrada lateral da casa. Dentro da casa, suba as escadas e, quando estiver no andar de cima, seja rápido e encontre a sala de estar. Lá você verá uma mulher. Não perca tempo com ela e siga para a próxima sala, pegue os documentos que estão no cofre e fuja. Seja rápido na hora de eliminar inimigos. Cada minuto perdido significa que há um novo guarda vindo atrás de você.

### Missão 12: "A Great Deal!"



Na parte de cima do estacionamento, monte uma barricada com os barris amarelos, de modo que ninguém possa passar e seguir você. Fazendo isso, quando o tiroteio começar, muitos capangas ficarão presos ali. Provoque uma explosão atirando nos carros para eliminar vários inimigos com pouca munição. Depois, desça as escadas e acabe com os outros capangas, mas tome muito cuidado, pois alguns deles estarão armados com granadas. Caso alguém jogue uma dessas em você, corra, corra muito. Quando a área estiver limpa, suba novamente para buscar o caminhão. Uma boa dica é, antes de sair com o caminhão,



descer e matar os inimigos que ficam à esquerda. Destrua também os dois carros pretos que estão ali, caso contrário, eles irão atrás de você e não nada fácil fugir dirigindo um caminhão cheio de bebidas. Com a barra limpa, a única complicação é você ser pego pela polícia no caminho de volta para o Bar Salieri. Nessa hora, evite, de todas as formas, a polícia. E, novamente, nada de barbeiragens.

### Parte 4: 1935 Missão 13: "Bon Appetit!"



É uma das missões mais difíceis do jogo. Não existe nenhum truque. Tem que ser na raça mesmo, quer dizer, mais ou menos. Assim que a ação começar, esconda-se atrás de uma mesa e atire no cara que está à direita na tela. Outros dois vão aparecer. Depois de passar por eles, corra para os fundos do restaurante e vá para a porta à sua esquerda. Se você perdeu tempo com os primeiros inimigos, vai encontrar mais três aqui. Se foi rápido, a passagem vai estar limpa. Chegue até a rua por uma passagem à sua direita. Agora, é preciso cuidar de você e de seu chefe, não deixando que ele morra. Elimine logo de cara o sujeito que está com a metralhadora, roube um



carro e mate os outros capangas atropelando-os. Seu chefe pedirá que você elimine seu guarda-costas, que sabia da emboscada. Se você conseguiu sair inteiro do restaurante, não terá dificuldade para realizar essa tarefa. Seu alvo é o cara de bermuda.

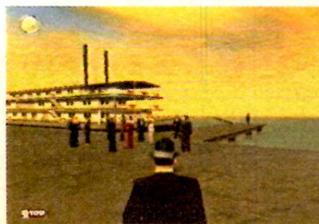


### Missão 14: "Happy Birthday!"

Logo que chegar ao local indicado no mapa, encontre o prédio com a porta aberta.

Lá, você vai achar uma roupa de marinheiro. Vista-se e entre no barco. Vá até o banheiro masculino e encontre a arma que seus comparsas esconderam para você.

Ache uma cabine com um bilhete "SKIPPER HAS THE KEY", procure um marinheiro vestido com uniforme azul e branco, fale com ele e pegue a chave da cabine. Mate o político e fuja para a lancha que estará à sua espera.



### Missão 15: "You Lucky Bastard!"



Ao chegar ao restaurante Italian Garden, assista ao filminho e veja um carro parar na sua frente. Espere até que alguém chegue para guardar o veículo. Nessa hora, coloque os explosivos no carro. Espere para ver o resultado e volte para o Bar Salieri. Depois de outro plano fracassado para matar Sergio Morello, chegou a hora de perseguir seu carro. Atenção: apenas siga-o e não atire. Quando chegarem ao porto, desça do carro e se proteja. Acerte rapidamente o cara que vem da direita e, logo depois, mate o outro que está com uma metralhadora em frente ao seu carro. Procure um caminhão ali por perto. Dirija-o por dentro do porto, tomando cuidado, pois há vários atiradores esperando você nesta fase. A dica é evitar lugares abertos. Siga reto, pela esquerda e logo você verá um cara armado com um rifle. Para matá-lo, será preciso se aproximar por trás. Pegue a arma dele para você e, com ela, mate os atiradores escondidos em lugares altos. Agora, é só procurar um trem que passe pelo local no qual Sérgio Morello está escondido e acioná-lo para que o trem faça o serviço por você. É bem mais fácil do que entrar no esconderijo e enfrentar o cara. Volte para o Bar Salieri.



## Missão 16: "Creme De La Creme"

Hora de matar o outro Morello. Siga-o até o aeroporto. Quando o carro bater, desça e mate os dois capangas. Entre no aeroporto e, ao perceber um avião se preparando para decolar, volte e leve seu carro para o meio da pista. Atire no avião e veja-o explodir. Caso Morello não pare no aeroporto, continue perseguindo seu carro até chegar a uma ponte quebrada. O carro dele ficará pendurado na ponte. Daí, basta terminar o serviço. Não importa muito como você vai matar o cara, só não o deixe fugir.



## Parte 5: 1938

### Missão 17: "Election Campaign"

Mate o cara que vier falar com você ou ele dará muito trabalho depois. Entre pelo esgoto e siga para a direita para chegar ao interior de um presídio abandonado. Procure por uma escada e mate o guarda que encontrar. Siga em frente e ache



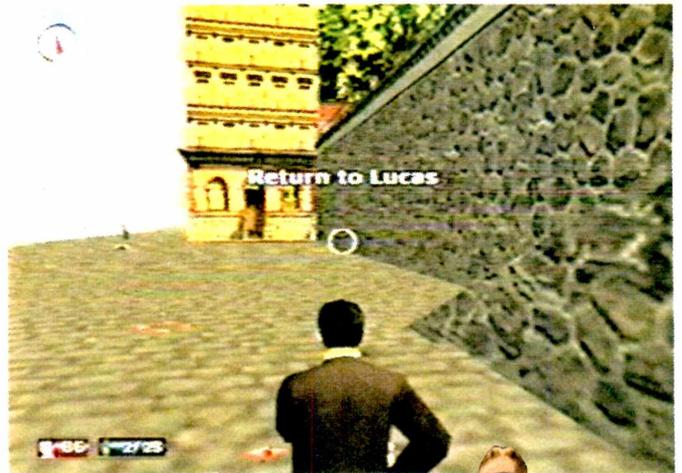
outra escada, já que a primeira está quebrada. Novamente, você encontrará alguns inimigos – eles não são nada demais, o único problema é que existem poucos lugares para se proteger. Quando chegar ao topo do prédio, espere o melhor momento para dar o tiro certo no político que você foi incumbido de matar. Saia correndo e, depois de passar pelo portão com cães, siga um pouco adiante até encontrar o portão de saída. Atire no cadeado e abra a porta. Caso não tenha matado o cara que quis falar com você no início da fase, ele fará um escândalo ao ver você fugindo e chamará a atenção a polícia. Ou seja, não deixe de matar o cara no início, mesmo que ele nada tenha feito contra você. Volte para o Bar Salieri.



### Missão 18: "Just for Relaxation"



Siga de caminhão até o porto. É bom não esquecer de pegar todos



os papéis de licença antes ir para lá. Faça exatamente o que mandarem, para conseguir a papelada. Ao chegar ao porto, procure um armazém com um homem no portão de entrada. Fale com ele e estacione o caminhão de modo que a caçamba fique junto ao galpão do armazém. Dentro do armazém, peça ajuda a dois caras que estão conversando para levar os engradados até seu caminhão. Quando acabar, distraia o cara que estava no portão para que ele vá dar uma volta e, rapidamente, carregue também os engradados de charuto. Se não estiver com paciência, você pode simplesmente acertar o cara com o bastão e não terá de ficar de olho no tempo, pois ninguém vai aparecer para atrapalhar. Com o caminhão carregado, volte ao ponto em que você tinha deixado seus amigos esperando e, como lá existe uma entrada muito estreita, você pode fazer o seguinte truque: manobre seu caminhão bem rente ao portão, de modo que apenas uma pessoa consiga passar de cada vez e apenas de um lado também. Depois, é só se posicionar em um local com vista privilegiada e bem abrigado para matar todos que vierem atrás de você. Perceba que, fazendo isso, eles formarão uma fila indiana e você só terá o trabalho de ir matando um de cada vez. Moleza. Quando acabar o abate, leve sua carga ao destino final.

### Missão 19: "Moonlighting"

Agora você e seu amigo Paulie decidem que vão agir por conta própria. Primeiramente, vocês deverão escolher as armas para fazer o



serviço. Escolha suas preferidas, mas não deixe de fora a Colt 1911 e a Thompson 1928. Fale com o cara que ensinou você a roubar vários carros e, depois, siga para o ponto que ele indicar. No tiroteio que se seguirá, proteja-se atrás de seu próprio carro para vencer o inimigo. Não esquente a cabeça com o carro. Depois de vencer, volte a falar com o





cara, ele vai ensinar você a roubar um veículo bem mais irado. Vá ao banco. Dentro do banco, agilidade é a alma do negócio. Tome a chave que está com o caixa e siga para as escadas. Tenha muito cuidado com o guarda. Ao chegar à sala do gerente, pressione o cara para que ele entregue as chaves do cofre. Antes do cofre, você vai passar por uma sala com dois guardas. Nem pense duas vezes, mate os dois. Faça a limpa no cofre, prepare-se para matar alguns guardas, suba as escadas e fuja com Paulie. Dependendo do tempo que você perder no banco, várias viaturas poderão perseguir você, portanto, seja muito rápido e, com um pouco de sorte, o caminho, estará livre na hora de fugir. Só mais um detalhe:

dessa vez, você não vai para o Bar Salieri. Siga para o Clube Palermo e descanse por lá.

### Missão 20: "The Death of Art"

Saia rapidamente da casa de seu, agora finado, amigo Paulie. Se cruzar com algum guarda no caminho, nem olhe na cara dele. Roube algum carro na rua e vá para o lugar onde conseguiu as armas para a missão

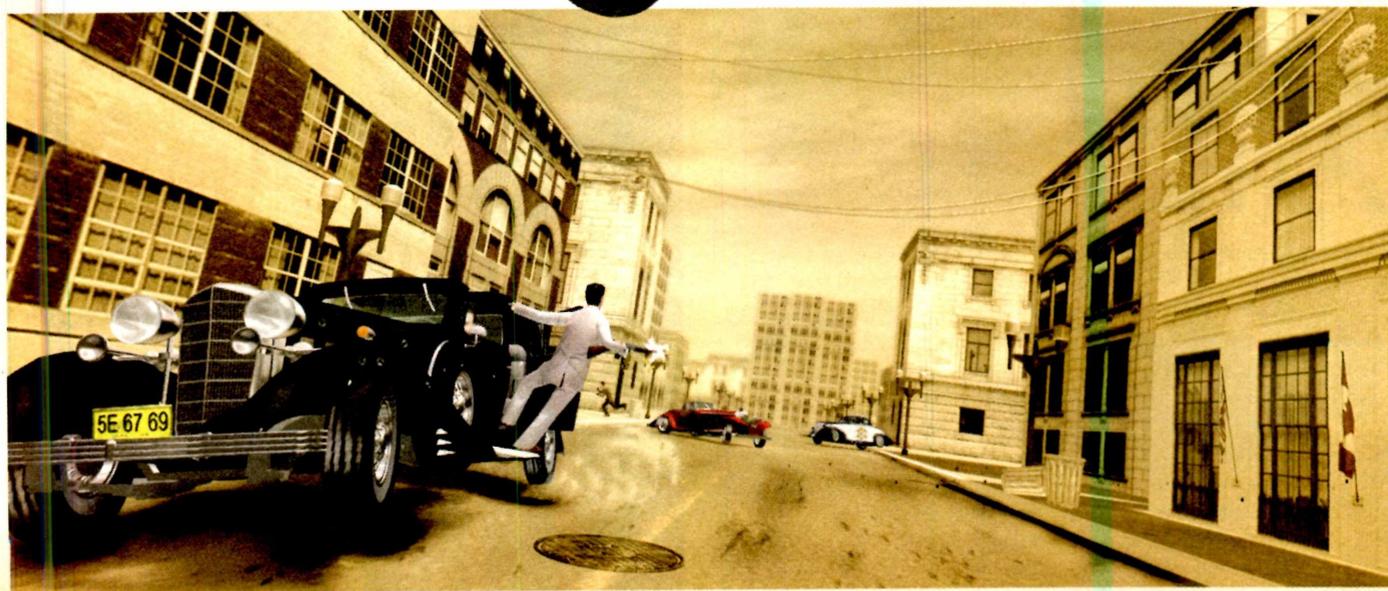


anterior. Chegando lá, prepare seu arsenal, fazendo compras como se fosse para uma guerra. Dessa vez, não deixe de fora o rifle M 1903 Springfield. É bobagem comprar uma metralhadora, já que, mais à frente, poderá pegar uma dos caras que matar. Gaste seu dinheiro comprando armas mais estratégicas. Vá para o Art Museum. No museu, procure ser o mais eficaz possível com sua arma. Tiros que não forem para acertar o tórax ou a cabeça são desperdício de bala. Após matar todos que estão na sala (são cinco), atravesse a porta amarela que à frente. Arme-se com o rifle para acertar os inimigos que estarão no fim da sala, siga para a direita e encontre mais três inimigos.



Quando chegar à escada, alguém vai atirar uma granada em você. Corra como um louco para o outro lado. Mate os outros dois capangas que virão a seguir – aproveite para pegar a metralhadora de um deles –, suba a escada e, depois do filminho, volte correndo e desça a escada

novamente. Lá embaixo, uma nova emboscada aguarda você. Um capanga vem com uma Colt pela frente, outro com uma metralhadora pela esquerda e outro com uma pistola à direita do balcão. Volte, suba novamente e siga pela esquerda. Lá em cima, você vai topar com mais alguns capangas. Após matar todos, verifique seus corpos para achar uma granada. Agora vá até a quadra e procure uma saída destravada – eis um bom momento para usar a granada. Siga em frente e encontre alguns capangas escondidos. Pegue seu rifle e prepare-se para se proteger atrás do muro. Espere Sam descarregar sua arma e, ao perceber que ele está recarregando, saia e atire nele. Repita esse procedimento algumas vezes, trocando, depois, sua arma para a metralhadora. Vá atrás de Sam e, assim que ele aparecer, descarregue nele seu pente de balas. Pronto. Parabéns, você conseguiu!



## ARMY MEN: RTS



Para habilitar as opções abaixo, segure R2 durante o jogo e aperte as seqüências indicadas:

- Adicionar Electricity (2.000): ▲, ■, ●, ✕, ▲, ✕
- Adicionar Plastic (5.000): ▲, ●, ■, ✕, ▲, ■
- Cores alternativas: ■, ▲, ■, ■, ✕, ●
- Habilitar Paratroopers: ●, ■, ●, ■, ▲, ▲
- Recursos extras: ■, ■, ■, ▲, ●, ✕
- Supersoldados: ■, ■, ✕, ▲, ✕, ■
- Superinimigos: ▲, ▲, ✕, ■, ▲, ▲



## ATV OFFROAD FURY 2



No menu principal, selecione a opção Profile Editor e, em seguida, Unlock Items e Cheat Codes para inserir os códigos abaixo. Uma mensagem avisará se a senha funcionou.

**Adversários agressivos:** EATDIRT  
**ATVs secretos:** complete a pista de treino para habilitar os ATVs Ravage Talon em todas as cores possíveis.

**Código mestre:** IGIVEUP  
**Desabilitar quebras:** FLYPAPER  
**Habilitar 1.000 pontos Profile:** GIMMEPTS e aperte ✕.  
**Habilitar ilhas San Jacinto:** GABRIEL  
**Todas as pistas:** TRLBLAZR  
**Todos os ATVs:** SHOWROOM  
**Todos os equipamentos:** THREADS  
**Todos os eventos:** GOLDCUPS  
**Todos os jogos:** GAMEON

## COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE



Para habilitar fases em diferentes níveis de dificuldade, vá para a tela de Passwords e escreva as senhas indicadas abaixo:

### Dificuldade Normal

Fase 01: XHGDR  
 Fase 02: WKUC4  
 Fase 03: YSM51  
 Fase 04: B7D8F  
 Fase 05: 3GHSL  
 Fase 06: AZLM1  
 Fase 07: JAHSG  
 Fase 08: UN63A  
 Fase 09: VAZ2P  
 Fase 10: 9TT5W

### Dificuldade Hard

Fase 01: PLKUM  
 Fase 02: JE5SH  
 Fase 03: DFY3B  
 Fase 04: K9D3H  
 Fase 05: NMWQ9  
 Fase 06: 16G3L  
 Fase 07: WL3CZ  
 Fase 08: LPQ6T  
 Fase 09: SRCM8  
 Fase 10: PAEN8

### Dificuldade Very Hard

Fase 01: PVTSL  
 Fase 02: SKDJF  
 Fase 03: 3DYNG

Fase 04: 9BG3S  
 Fase 05: KJWJK  
 Fase 06: E2J7H  
 Fase 07: Zx78Y  
 Fase 08: TRIB4  
 Fase 09: TRD78  
 Fase 10: 1LPQD

## DYNASTY WARRIORS 4



### Habilitar opção Edit

Habilite todos os 42 personagens e complete o jogo com pelo menos um personagem de cada força (Wei, Wu, Shu, Dong Zhuo, Lu Bu e Yuan Shao).

### Irritar o oponente

No meio da luta, aperte R3. Seu adversário ficará desprotegido por algum tempo.

### Preview de Dynasty Tactics 2 (versão japonesa)

Na tela de seleção de filmes, aperte o ▲.

### Resetar o jogo

Durante o jogo, aperte Start + Select para voltar ao menu principal.



## ENTER THE MATRIX



Vá até o sistema Hacking e escreva cheat.exe no diretório A> para habilitar a tela de truques. Depois, já na tela de truques, entre com os seguintes códigos:

**Baixa gravidade:** BB013FFF  
**Energia infinita:** 4516DF45  
**Foco infinito:** 69E5D9E4  
**Habilitar fase bônus:** 13D2C77F  
**Habilitar modo Turbo:** 7F4DF451  
**Invisibilidade:** 1DDF2556  
**Inimigos não enxergam você:** 0034AFF  
**Inimigos não ouvem você:** FFFFFFF1  
**Luta Multiplayer:** D5C55D1E  
**Modo silencioso:** FFF0020A  
**Modo Taxi Driving:** D5C55D1E  
**Movimentos com velocidade dobrada:** FF00001A  
**Munição infinita:** 1DDF2556  
**Todas as armas e máximo poder de fogo:** 0034AFF

## FUTURAMA



Durante o jogo, segure L1 + L2 e aperte os comandos abaixo. A tela piscará em azul sempre que uma dica for acionada.

**Charge infinito:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, ←.  
**Energia infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, ↑, Select.  
**Imortalidade:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, ▲, Select.  
**Munição infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, →, Select.

Vidas infinitas: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, ↓, Select.

Todos os extras: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✕, R2, ●, Select.

### Habilitar fases

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

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

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

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

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

Uptown: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, ●, Select.

New New York: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ✕, Select.

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

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

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

Junkyard 1: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, ←, Select.

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

Junkyard 3: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, ●, Select.

Market Square: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.

Left Wing: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, →, Select.

Right Wing: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, ↓, Select.

Temple Courtyard: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.

Inner Temple: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.

Bogad's Swamp: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.

Mom's HQ Bender: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.

Mom's HQ Leela: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.

Mom's HQ Fry: ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.

## HALF-LIFE



Você pode conseguir vários efeitos indo até o menu de Cheats e entrando com as seqüências abaixo:

Baixa gravidade: ↑, ▲, ↓, ✕, ↑, ▲, ↓, ✕.

Invencibilidade: ←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✕.

Invisibilidade: ←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●.

Jogar em câmera lenta: →, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲.

Modo Alien: ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.

Munição infinita: ↓, ✕, ←, ●, ↓, ✕, ←, ●.

## MANHUNT



### Invencibilidade

Complete o jogo na dificuldade Fetish. Depois, na tela de título, aperte ↓, ↓, ●, ↑, ■, ▲, ■, R2, ↑, ↑, L1, ▲.

### Invisibilidade

Complete as fases Trained to Kill e Border Patrol, conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.

### Tela alternativa de título

Complete o jogo pelo menos uma vez. Então, na tela de título, aperte L1 + L2 + R1 + R2.

## Minigame Hard as Nails

Complete as cinco primeiras fases conseguindo três estrelas ou mais.

## Minigame Brawl

Complete as fases 6, 7, 8, 9 e 10 conseguindo três estrelas ou mais.

## Minigame Monkey See, Monkey Die!

Complete as fases 11, 12, 13, 14 e 15 conseguindo três estrelas ou mais.

## Minigame Time 2 Die

Complete as fases 16, 17, 18, 19 e 20 conseguindo três estrelas ou mais.

## Habilitar Artwork

Complete a fase recebendo três estrelas ou mais para receber uma peça de Artwork.

## Habilitar Cheats

**Runner:** complete as fases Born Again e Doorway into Hell conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.

**Silence:** complete as fases Road to Ruin e White Trash conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte R1, L1, R2, L1, →, ←, ←, ←.

**Regenerate:** complete as fases Fuelled by Hate e Grounds conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.

**Helium Hunters:** complete as fases Strapped for Cash e View of Innocence conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.

**Fully Equipped:** complete as fases Drunk Driving e Graveyard Shift conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.

**Super Punch:** complete as fases Mouth of Madness e Doing Time conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.

## Habilitar Skins

**Rabbit:** complete as fases Kill the Rabbit e Divided They Fall conseguindo cinco estrelas. Depois,

no menu principal, aperte ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1..

**Monkey:** complete as fases Press Coverage e Wrong Side of the Tracks conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.

**Piggys:** complete as fases Key Personnel e Deliverance conseguindo cinco estrelas. Depois, no menu principal, aperte ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.

## NBA LIVE 2004

### Habilitar Jermaine Dupri



Crie um jogador e, no lugar do Last Name (sobrenome), escreva SOSODEF.

### Códigos

Selecione a opção My NBA e, logo em seguida, NBA codes. Depois, escreva:

**Habilitar Air Flight 89 Colorway 3:** GF9845JHR4

**Habilitar Air Flightposite II Colorway 2:** 2389JASE3E

**Habilitar Air Foamposite Pro Colorway 1:** DG56TRF446

**Habilitar Air Foamposite Pro Colorway 2:** 3245AFSD45

**Habilitar Air Foamposite Pro Colorway 3:** DSAKF38422

**Habilitar Air Hyperflight Colorway 3:** A0K374HF8S

**Habilitar Air Hyperflight Colorway 4:** JCX93LSS88

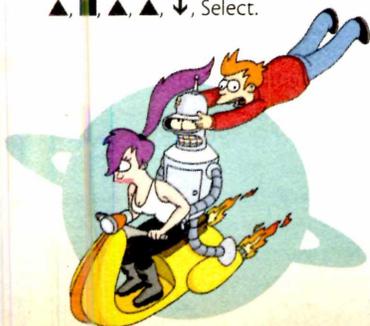
**Habilitar Air Jordan III sneakers:** CVJ554TJ58

**Habilitar Air Zoom Flight Colorway 1:** 367UEY6SN

**Habilitar Air Zoom Generation sneakers:** 23LBJNUMB1

**Habilitar Nike Blazer sneakers:** XCV6456NNL

**Habilitar Nike Shox BB4 sneakers:** 424TREU777



## NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



No menu principal, aperte:  
**Todas as pistas (Circuit):** ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, ■.  
**Todas as pistas (Drag):** →, ■, ←, R1, ■, L1, L2, R2.  
**Todas as pistas (Drift):** ←, ←, ←, ←, →, R2, R1, L2.  
**Todas as pistas (Sprint):** ↑, R2, R2, R2, R1, ↓, ↓, ↓.  
**Veículos Drift:** R1, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L1.

### Todos os itens (Visual)

Complete todas as missões no modo Underground.

## SPAWN: ARMAGEDDON



### Códigos para coisas bacanas

Pause o jogo e entre com os seguintes códigos para habilitar uma porção de coisas legais. Sempre que uma dica for acionada, você ouvirá um som.

**Selecionar fases:** ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →.  
**Todas as armas:** ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, ←.  
**Munição infinita:** ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, →.  
**Necroplasm infinito:** ↑, ↓, ←, →, ↓, ←, ↑, →.  
**Desabilitar sangue:** ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.



**Todos os Comics:** ↑, ↓, ←, →, →, ←, ←, ↑.  
**Habilitar Encyclopedia:** ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓.

### Derrotar o chefe final

Quando estiver lutando com o último chefe (Super Redeemer), use o Brimstone Cannons. Se você o acertar, receberá munição para todas as armas.

## SPY HUNTER 2

### Todas as missões e armas

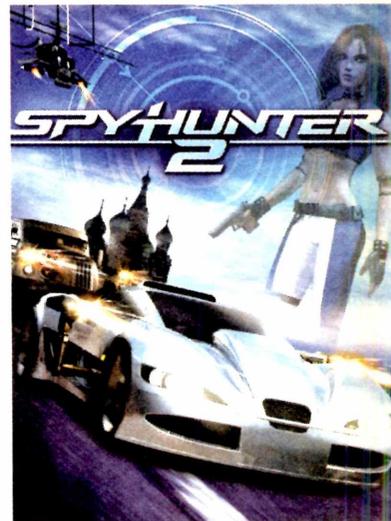
No menu principal, aperte L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1.

### Invencibilidade

Pause o jogo e aperte L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2.

### Munição infinita

Pause o jogo e aperte R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2.



## THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING



### Truques

Complete o jogo antes de executar as dicas abaixo. Depois, aperte Pause enquanto estiver jogando, segure L1 + L2 + R1 + R2 e entre com as seqüências indicadas. Um som vai confirmar se elas funcionaram.

### Energia máxima: ■ ■ ● ●

Fase Saruman (Palantir): complete o jogo pelo menos uma vez.

Fase Sauron (Palantir): complete o jogo com um personagem no Level 10.

Indicador de alvo: ↑, ●, ↓, ■.

Invencibilidade: ■, ●, ■, ↓.

Mísseis infinitos: ■, ■, ↑, ●.

Modo devastação: ▲, ↓, ▲, ↑.

Modo perfeito: ●, ↑, ▲, ↓.

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

### Combo de quatro golpes

Aragorn: ↑, ■, ▲, ↓.

Faramir: ✕, ■, ↑, ✕.

Frodo: ↓, ■, ↓, ●.

Gandalf: ↓, ▲, ↑, ●.

Gimli: ▲, ■, ↑, ✕.

Legolas: ✕, ●, ▲, ■.

Merry: ▲, ✕, ■, ■.

Pippin: ✕, ✕, ↓, ●.

Sam: ↑, ↓, ▲, ▲.

### Ganhar 1000 em experiência

Aragorn: ↑, ■, ▲, ✕.

Frodo: ↑, ▲, ↑, ↓.

Gandalf: ●, ▲, ↑, ↓.

Gimli: ●, ●, ▲, ✕.

Legolas: ✕, ▲, ↑, ✕.

Sam: ▲, ✕, ↓, ✕.

### Habilidades de Level 8

Aragorn: ↑, ■, ▲, ↑.

Faramir: ●, ↓, ↓, ↓.

Frodo: ●, ●, ↓, ↓.

Gandalf: ●, ■, ↓, ↓.

Gimli: ✕, ●, ↓, ■.

Legolas: ■, ↑, ↑, ↓.

Merry: ↓, ▲, ✕, ■.

Pippin: ■, ↑, ↑, ●.

Sam: ●, ●, ▲, ▲.

### Habilitar personagens

Faramir: complete o jogo pelo menos uma vez ou aperte ✕, ✕, ▲, ▲.

Frodo: ●, ■, ■, ✕.

Merry: complete o jogo pelo menos uma vez ou aperte ✕, ↓, ↓, ✕.

Pippin: complete o jogo pelo menos uma vez ou aperte ▲, ●, ■, ↓.

### Habilitar entrevistas

Andy Serkis (Gollum): complete o jogo pelo menos uma vez.

Billy Boyd: complete o jogo pelo menos uma vez.

David Wenham: complete o jogo pelo menos uma vez.

Dom Monaghan: complete o jogo pelo menos uma vez.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 4



### Modos

- Disco:** compre no Shop por \$1.000.
- Flame:** compre no Shop por \$1.000.
- Gorilla:** compre no Shop por \$1.000.
- Hoverboard:** compre no Shop por \$1.000.
- Invisível:** compre no Shop por \$1.000.
- Kid:** compre no Shop por \$1.000.
- Sim:** compre no Shop por \$1.000.

### Personagens

- Daisy:** complete o jogo com 100% de aproveitamento e compre-a no Shop por \$100.000.
- Eddie:** compre no Shop por \$9.000.
- Jango Fett:** compre no Shop por \$9.000.
- Mike Valley:** compre no Shop por \$9.000.

### Fases e efeitos

- Carnival:** compre-a no Shop por \$15.000.
- Chicago:** compre-a no Shop por \$15.000.
- Câmera lenta:** compre no Shop por \$1.000.
- Opção Cool Specials:** compre no Shop por \$1.000
- Personagem com cabeça:** compre no Shop por \$1.000.

### Códigos

- Vá para o menu principal, entre em Options e depois escolha a opção Cheats. Em seguida, escreva os códigos indicados:
- Barra de especial infinita:** doasuper
- Gravidade da lua:** superfly
- Habilitar tudo:** watch\_me\_xplode
- Manobras manuais perfeitas:** mullenpower

Manobras Rail perfeitas: sbsbsts  
 Modo Matrix: nospoon  
 Personagem Daisy: (o)(o)  
 Personagens secretos: homielist

### Novos personagens

Na tela de Create a Skater, entre com os nomes abaixo:

#\$%&!@

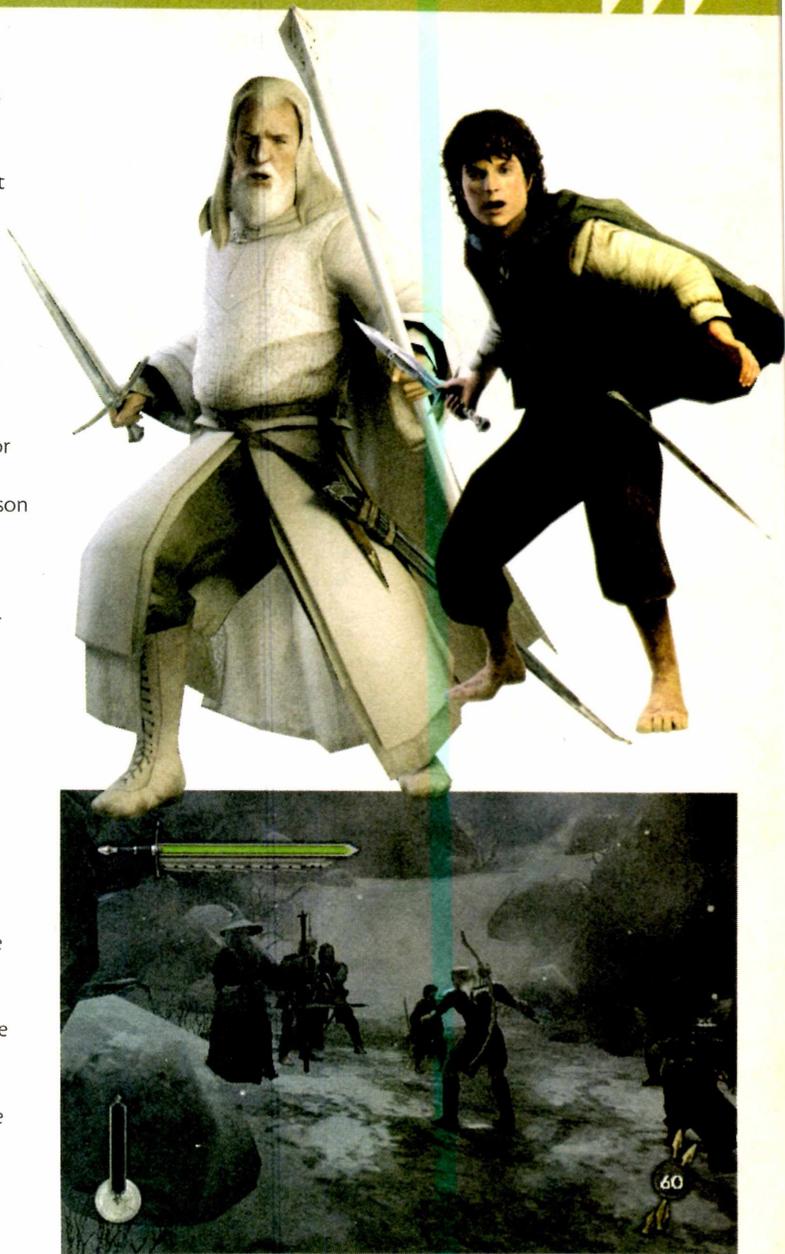
- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Aaron Skillman  | Kraken          |
| Adam Lippman    | Lindsey Hayes   |
| Andrew Skates   | Lisa G Davies   |
| Andy Marchal    | Little Man      |
| Angus           | Marilena Rixfor |
| Atiba Jefferson | Mat Hoffman     |
| Ben Scott Pye   | Matt Mcpherson  |
| Big Tex         | Maya's Daddy    |
| Brian Jennings  | Meek West       |
| Captain Liberty | Mike Day        |
| Chauwa Steel    | Mike Lashever   |
| Chris Peacock   | Mike Ward       |
| ConMan          | Mr. Brad        |
| Danaconda       | Nolan Nelson    |
| Dave Stohl      | Parking Guy     |
| DDT             | Peasus          |
| DeadEndRoad     | Pete Day        |
| Fritz           | Pooper          |
| Gary Jesdanun   | Rick Thorne     |
| grjost          | Sik             |
| Henry Ji        | Stacey D        |
| Jason Uyeda     | Stacey Ytuarte  |
| Jim Jagger      | Team Chicken    |
| Joe Favazza     | Ted Barber      |
| John Rosser     | Todd Wahoske    |
| Jow             | Top Bloke       |
| Kenzo           | Wardcore        |
| Kevin Mulhall   | Zac ZiG Drake   |

## THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS



### Truques

- Pause o jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte:
- Restaurar energia:** ▲, ↓, ✕, ↑.
- Recarregar munição:** ✕, ↓, ▲, ↑.
- Adicionar 1000 pontos de experiência:** ✕, ↓, ↓, ↓.
- Habilidades no Level 2:** ●, →, ●, →.
- Habilidades no Level 4:** ▲, ↑, ▲, ↑.



- Habilidades no Level 6:** ■, ←, ■, ←.
- Habilidades no Level 8:** ✕, ✕, ↓, ↓.
- Invencibilidade:** ▲, ■, ✕, ●.
- Mísseis infinitos:** ■, ●, ✕, ▲.
- Ataques devastadores:** ■, ■, ●, ●.
- Todos os combo upgrades:** ▲, ●, ▲, ●.
- Inimigos pequenos:** ▲, ▲, ✕, ✕.
- Jogar em câmera lenta:** ▲, ●, ✕, ■.
- Habilitar fase Tower of Orthanc:** Termine o jogo com qualquer personagem no nível 10.
- Habilitar fotos Fangorn e Tower Of Orthanc:** complete a fase Fangorn's Forest usando qualquer personagem.
- Habilitar fotos Rohan e**

- Helm's Deep:** complete a fase Plains of Rohan usando qualquer personagem.
- Habilitar fotos Fellowship of The Ring:** complete a fase Balin's Tomb usando qualquer personagem.
- Habilitar filme John Rhys-Davis:** jogue com Gimli até chegar ao Level 5.
- Habilitar filme Orlando Bloom:** jogue com Legolas até chegar ao Level 5.
- Habilitar filme Viggo Mortenson:** jogue com Aragorn até chegar ao Level 5.
- Habilitar Isildur:** complete o jogo usando Aragorn, Gimli e Legolas.
- Obs.:** um som confirma a dica.

## BUST-A-GROOVE



### Habilitar Capoeira

Complete o jogo na dificuldade Normal.

### Habilitar Robo-Z

Complete o jogo na dificuldade Hard.

### Habilitar Burger Dog

Complete o jogo nas dificuldades Normal e Hard. Em seguida, escolha Hamm e complete o game novamente na dificuldade Normal.

### Habilitar Columbo

Complete o jogo nas dificuldades Normal e Hard. Em seguida, escolha Shorty e complete o game novamente na dificuldade Normal.

### Fase-bônus

Complete o Level 1 usando Shorty e depois aperte ↑, ↓, ←, →, ●.

### Pular fase

Complete o jogo com qualquer personagem e comece uma nova partida no modo Single Player. Então, aperte L2 + Select assim que a música começar.

### Movimentos especiais

- Burger Dog: ↓, →, ←, ●
- Capoeira: →, ↑, →, ✕
- Columbo: ↓, ↓, ↓, ●
- Frida: ↑, ↓, ↑, ●
- Gas-O: ↓, ↓, ↑, ●
- Hamm: ↓, →, →, ●
- Heat: ↑, ↓, ↑, ●
- Hiro: →, ↑, ↓, ●
- Kelly: →, ←, →, ●
- Kitty N.: ↓, →, ●
- Pinky: ↑, ←, ↑, ●
- Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ●
- Shorty: ↓, ↓, ↓, ●
- Strike: ↑, ↑, ←, ●

## CARDINAL SYN



### Truques

No início do jogo, assim que a tela Press Start aparecer, aperte:

Todos os personagens: L1, R2, R1, ■, ↓, ●, ↓, L2, ■, ■, ■, ■

Fatality infinito: ↑, ↑, →, →, ←, ●, ●, ↓

Magic infinita: →, →, →, ←, ▲, ←, ←, ■

Habilitar roupa (Orion): R2, ↓, ↓, ●, ■, ■, R2

Habilitar roupa (Nephra): ■, L1, ●, ↑, ▲, ←, ▲

Habilitar roupa (Juni): ↓, ■, ↓, L2, ↓, ↓, ↓

Habilitar roupa (Syn): ●, ●, ●, L1, R1, ●, ←

Ver o final: ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ←, R1, ●, L2

Habilitar Bimorphia (versão PAL): →, →, →, ↓, ■

Habilitar Juni (versão PAL): ↑, ←, esquerda, ↑, ■

Habilitar Kahn (versão PAL): ↑, ↑, ↓, ↓, ▲

Habilitar Moloch (versão PAL): ↑, →, ↓, ←, ■

Habilitar Mongwan (versão PAL): ↓, ↓, ↓, ↑, ▲

Habilitar Redemptor (versão PAL): ↑, ↓, ←, →, ●

Habilitar Stygian (versão PAL): ←, →, ←, →, ▲

Habilitar Vodu (versão PAL): ←, ←, ←, ↑, ●

Habilitar Kron: L2, L2, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, ●, L1

Habilitar Kron (versão PAL): ↑, ↓, ↑, ↓, ▲, ←, →, ←, →, ●, R1, R2

Habilitar Syn: R1, →, R2, ■, R1, ↓, R1, R2, R2, ●



## GEKIDO: URBAN FIGHTERS



### Habilitar dificuldade Hard

Complete o jogo na dificuldade Normal com todos os personagens.

### Fases secretas (modo Arena Battle)

Fase 2: complete o modo Shadow Fighter usando Gorilla.

Fase 5: complete o modo Shadow Fighter usando Kobuchi.

Fase 7: complete o modo Shadow Fighter usando Kintaro.

Fase 8: complete o modo Shadow Fighter usando Angela.

Fase 9: complete o modo Shadow Fighter usando Akujin.

### Modos secretos

Modo Shadow Fighter: complete o modo Urban Fighters usando qualquer personagem.

Modo Street Gang Battle: complete o modo Urban Fighters na dificuldade Hard usando Akujin, Angela e Kintaro.

Modo Survival: complete o modo Urban Fighters duas vezes usando qualquer personagem.

Modo Team Battle: complete o modo Urban Fighters três vezes usando qualquer personagem.

### Opções secretas

Comece uma nova partida e marque recorde nas 10 primeiras posições do ranking. Na hora de inserir seu nome, escreva os códigos para cada uma das opções:

Personagens 2D: BONECRACK

Personagens deformados: DEFORMANIA

### Personagens secretos

Akujin: complete uma vez o modo Urban Fighters na dificuldade Hard.

Angela: complete o modo Urban Fighters usando Kobuchi ou complete uma vez o modo

Urban Fighters na dificuldade Hard.

Gorilla: complete o modo Urban Fighters usando Michelle ou Travis.

Kintaro: complete o modo Urban Fighters usando Gorilla ou complete uma vez o modo Urban Fighters na dificuldade Hard.

Kobuchi: complete o modo Urban Fighters usando Tetsuo ou Ushi.

### Roupas secretas

Complete o modo Urban Fighters pelo menos três vezes na dificuldade Normal. Depois, na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, R1, R2 e escolha o personagem.

## GRAND THEFT AUTO 2

Entre com os seguintes códigos no lugar do nome:

Aumentar pontuação (1 milhão): BIGSCORE

Invencibilidade: LIVELONG

Máximo level de procura: DESIRES

Modo Debug Scripts: NOFRILLS

Modo Turbo: IGNITION

Mostrar coordenadas: WUGGLES

Multiplicar pontos (5x): HIGHFIVE

Selecionar fases: ITSALLUP

Sem polícia: LOSEFEDS

Todas as armas: NAVARONE

## GUNDAM: BATTLE ASSAULT 2

### Cores alternativas

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre um personagem e, então, segure R1 e aperte Start.

### Modo Time Attack A

Complete o modo Street usando quatro Mobile Suits.

### Modo Time Attack B

Complete o modo Street na dificuldade Hard com todos os oito Mobile Suits.

### Modo Survival

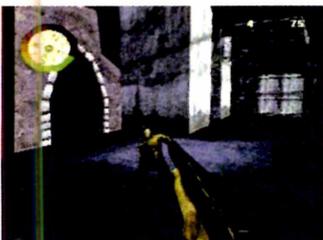
Complete o modo Street usando os oito Mobile Suits.

### Habilitar extras

Acgyu: complete o modo

Street usando Gundam RX-78.  
**Ball:** complete o modo Street usando Gundam RX-78.  
**Bolt Gundam:** complete o modo Street usando Gundam Maxter.  
**Full Armor ZZ Gundam:** complete o modo Street usando Tallgeese III.  
**Gundam Physalis (GP-02A):** complete o modo Street usando Burning Gundam.  
**Heavy Arms Custom:** complete o modo Street usando Gundam Deathscythe Hell.  
**Hydra Gundam:** complete o modo Street usando Tallgeese III.  
**Hygoog:** complete o modo Street usando Wing Gundam Zero.  
**Neue Ziel:** derrote 20 adversários no modo Survival.  
**Quin Mantha:** complete o modo Street usando Master Gundam.  
**Zeong:** complete o modo Street usando Zaku IIS.

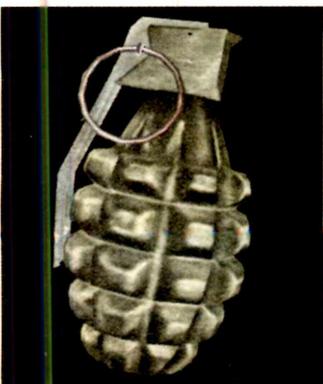
## MEDAL OF HONOR



Na tela de Passwords, escreva as senhas abaixo para habilitar fases, modos, missões e outras opções:

### Fases

- 1 (Making of): INVASION
- 2 (Making of): BIGGRETA
- 3 (Making of): DASBOOT
- 4 (Making of): STUKA



- 5 (Making of): KOMET
  - 6 (Making of): TWOSIXTWO
  - 7 (Making of): VICTORYDAY
- Fases extras (modo Multiplayer):**  
 MACOOCOO

### Galeria

**Adrian Jones:** AJRULES  
**Lynn Henson:** COOLCHICK  
**Staff:** DWIGALLERY  
**Team:** DWIMOHTTEAM

### Missões

- 1 (completa): RETTUNG
- 2 (completa): ZERSTOREN
- 3 (completa): BOOTSINKT
- 4 (completa): SENFGAS
- 5 (completa): SCHWERES
- 6 (completa): SICHERUNG
- 7 (completa): EINSICKERN
- 8 (completa): GESAMTHEIT

### Modos

**American Movie:** SPRECHEN  
**Captain Dye:** CAPTAINDYE  
**Wire Frame:** TRACERON

### Personagens

**Bismark The Dog (modo Multiplayer):** WOOFWOOF  
**Evil Colonel Muller (modo Multiplayer):** BIGFATMAN  
**Felix (modo Multiplayer):** HOODDOWN  
**Gunther (modo Multiplayer):** GUNTHER  
**Nifty (modo Multiplayer):** DENNISMODE  
**Noah (modo Multiplayer):** BEACHBALL  
**Otto (modo Multiplayer):** HERRZOMBIE  
**Rosie (modo Multiplayer):** JIMMY  
**Velociraptor (modo Multiplayer):** SPSPIELBERG  
**Werner Von Braun (modo Multiplayer):** ROCKETMAN  
**William Shakespeare (modo Multiplayer):** PAYBACK  
**Winston Churchill (modo Multiplayer):** FINESTHOUR  
**Wolfgang (modo Multiplayer):** HOODUP

### Outros

**Invincibilidade:** MOSTMEDALS  
**Munição infinita:** BADCOPSHOW  
**Refletir tiros:** GOBLUE  
**Tiro rápido:** ICOSIDODEC

## MORTAL KOMBAT 4



Na tela Versus, entre com os códigos abaixo. Há duas seqüências de três números. O primeiro número é controlado pelo Low Punch, o segundo pelo Block e o terceiro pelo Low Kick.

**Armas aleatórias:** 111 111  
**Chuva vermelha:** 020 020  
**Combate explosivo:** 050 050  
**Combate silencioso:** 666 666  
**Começar com armas aleatórias:** 222 222  
**Desligar agarrões:** 100 100  
**Desligar dano máximo e agarrão:** 110 110  
**Desligar dano máximo:** 010 010  
**Lutar no Elder God's:** 033 033  
**Lutar no Goro's Lair:** 011 011  
**Lutar no Ice Pit:** 313 313  
**Lutar no Living Forest:** 202 202  
**Lutar no Prison:** 303 303  
**Lutar no Rain Stage:** 055 055  
**Lutar no Shaolin Temple:** 101 101  
**Lutar no Snake Stage:** 066 066  
**Lutar no The Well:** 022 022  
**Lutar no Tomb Stage:** 044 044  
**Modo Noob Saibot:** 012 012  
**Não perder armas:** 002 002  
**Personagem deformado:** 321 321  
**Usar mais armas:** 555 555  
**Vencer com um golpe:** 123 123

## NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT



No lugar do nome, escreva:  
**Câmeras adicionais:** SEEALL  
**Pista AutoCross Canyon:** XCNTRY  
**Pista Caverns Underground:** XCAV8  
**Pista Empire City Bonus:** MCITYZ

**Pista Scorpio-7 Underwater:** GLDFSH  
**Pista SpaceRace Space Station:** MNBEAM  
**Pista The Room Toy Car:** PLAYTM  
**Veículo El Niño:** ROCKET  
**Veículo Jaguar XJR-15:** 1JAGX  
**Veículo Mercedes Benz CLK GTR:** AMGMRC  
**Todos os veículos e pistas Standard:** SPOILT

## NIGHTMARE CREATURES 2

### Atravessar as paredes

No menu principal, segure L1 + R2 + ● + ■ e aperte Select.

### Seleção de fases

No menu principal, segure L1 + R2 + ● + ■ e aperte Select. Coloque o cursor sobre New Game e aperte → para selecionar as fases.

### Vidas infinitas

No menu principal, segure L1 + R2 + ● + ■ e aperte Select. Escolha a opção Cheats e acione a opção Infinite Lives.

## ODDWORLD 2: ABE'S EXODUS

Para habilitar estas opções, vá para o menu principal, segure R1 e aperte as seqüências sugeridas:

**Invincibilidade:** ●, ▲, ■, ✕, ↓, ↓, ↓, ●, ▲, ■, ✕.  
**Pular fase:** ●, ●, ✕, ✕, ■, ■.  
**Selecionar fases:** ↓, ↑, ←, →, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ↓, ↑, ←, →.  
**Todos os filmes:** ↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →.



# SHARKZONE PlayStation 2

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

## .HACK PART 3: OUTBREAK



**Código mestre**  
f450be26fa7c4d1e

**Habilitar Curse Element (Kite)**  
1580983a3eb497f8

**Habilitar Darkness Element (Kite)**  
1580983b3eb497d8

**Habilitar Earth Element (Kite)**  
1580983a3eb497c8

**Habilitar Fire Element (Kite)**  
1580983a3eb497e8

**Habilitar Poison Element (Kite)**  
1580983b3eb497f8

**Habilitar Thunder Element (Kite)**  
1580983a3eb497d8

**Habilitar Water Element (Kite)**  
1580983b3eb497c8

**Habilitar Wood Element (Kite)**  
1580983b3eb497e8

**Máximo de EXP (Kite)**  
15009938be34975a

**Máximo de HP (Kite)**  
15109132b73497fa

**Máximo de Level (Kite)**  
150091293e34d76a

**Máximo de Magical Accuracy (Kite)**  
1580983a3eb49778

**Máximo de Magical Attack (Kite)**  
1580983a3eb49758

**Máximo de Magical Defense (Kite)**  
1580983b3eb49758

Os códigos produzidos para GameShark\*2 Versão 3 não são compatíveis com as versões anteriores do GameShark\*2 para PlayStation\*2.

**Máximo de Magical Evade (Kite)**

1580983b3eb49778

**Máximo de dinheiro (Kite)**  
2504913eff3ddf7a

**Máximo de Physical Accuracy (Kite)**  
15809a3a3eb49768

**Máximo de Physical Attack (Kite)**  
15809a3a3eb49748

**Máximo de Physical Defense (Kite)**  
15809a3b3eb49748

**Máximo de Physical Evade (Kite)**  
15809a3b3eb49768

**Máximo de SP (Kite)**  
15009939be3497fa

## CLOCK TOWER 3



**Código mestre**  
f570762abb75841e

**Barra de pânico sempre vazia**  
25f09528167457ac

**Água-benta infinita**  
2570962896f4455c

**Invisibility Band infinita**  
2530306834f4515e  
0560b3683c74719e

**Lavender Water infinita**  
2530306834f4514c  
0560b0683c74711e

**Repellant Arrows infinitos**  
256033683c7451fe  
256031683c74514e

**Sigil Stone infinita**  
25b0306834f4516e  
0560b3683c74710e

## DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS



**Código mestre**  
94903ceabf2ecb84

**Dinheiro infinito**  
2403fec6dce1dede

**Energia infinita**  
Jogador 1  
14c0392c3cf007bc  
14d0313935f807b4

**Jogador 2**  
1480182c3c70073c  
1490103935780734

**Flechas infinitas**  
24d0b52816f453c8

**Musou infinito**  
Jogador 1  
14803a2d3c70070c  
1490323835780724

**Jogador 2**  
1480182d3c70078c  
14901038357807a4

## DRAGON BALL Z BUDOKAI 2



**Código mestre**  
9490b5e8176e06bc

**Dinheiro infinito**  
2441aeac9f768109  
2443aea69e74c82b  
24daf60a1675c118  
24d1beae1657c139  
24d192a810b6c304

**Energia infinita**  
Jogador 1  
24d7d2a840b45d68

**Jogador 2**  
249777a840b459e8

**KI infinito**  
Jogador 1  
24d792a800a45578

**Jogador 2**  
249737a800a451f8

**Todos os personagens**  
4450152832b0d3d8  
59b5493c272991d8

## ENTER THE MATRIX



**Código mestre**  
f446be3ef6640d16  
24cfbeb45f6d8c01

24daf6a81647c529  
2440a6ac9666c51b  
24d0a6b097658c31  
24d1b6a81657c588  
4450b6285674c5a8  
3942d6e19babb1e0  
24d1b7a81657c5a9  
24daf7a81647c598  
24daf70a1675c5b8  
24dff5ac5665c509  
2491912812b655a8

**Definir velocidade (1/2)**  
24d8c3a83472c3f9

**Definir velocidade (1/4)**  
24d883a83473c3f9

**Energia infinita**  
24d3a6a81674c5a1

**Focus infinito**  
24d3a6a81e74c5b9

**Munição infinita**  
2453a6a81674c599

**Todas as armas**  
24d3a4a81674c50b

**Habilitar fase bônus Test**  
24d3a4a01674c529

**Habilitar recarregamento rápido (Focus)**  
24d3a4a89674c599

**Habilitar logos**  
24d3a4a8167cc539

**Habilitar invisibilidade**  
24d3a4aa1674c589

**Habilitar baixa gravidade**  
24d3a7a81774c509  
240c2a8ab7e25e95

## Habilitar luta Multiplayer

24d3acb81674c519

## Habilitar movimentos silenciosos

24d3a4ac1674c5a9

## Habilitar modo Turbo

24c3a4a81674c5b9

## FINAL FANTASY X-2



### Código mestre

94c497acb5260f5c

### Habilitar esferas de roupas

#### Alchemist

04101629143473fc

#### Berserker

041014291434734c

#### Black Mage

041014281434736c

#### Dark Knight

041014291434534c

#### Floral Fallal

041014291434735c

#### Full Throttle

04101428143473cc

#### Gun Mage

04101629143453fc

#### Gunner

04101628143473fc

#### Lady Luck

041014281434735c

#### Machina Maw

041014291434537c

#### Mascot

041014291434535c

#### Samurai

041014281434734c

#### Songstress

041014281434536c



### Thief

041014291434736c

### Trainer

041014281434535c

### Warrior

041014281434534c

### White Mage

041014291434536c

### Level 99

#### Paine

249b64e845ac5d2d

#### Rikku

249b64e8452c5dad

#### Yuna

24db67e845ac5d2d

### Máximo de Gil

244c4d2ed8b71a57

### Todas as esferas de roupas

04101628143473fc

14101629143413fc

441114281034534c

3902d7e19fab91e0

041014291434537c

04101428143473cc

### Todos os Garment Grids

44101628103453ec

59bd493c66250118

## GLADIUS



### Código mestre

9494b0b8b0b6d8a0

24d8a6889674c10a

24d1b6281a7cc128

24d1b6b49f7cc119

24d0b6281674c138

24c1b6a89e74c189

24d0b6281674c1a8

24d0b6281674c198

24daf60a1675c1b8

24d0b4a81255810a

24d191a832f65130

### Barra de ataque infinita (Afinity)

24d1b6aa965581a9

24d1b6ac16558199

### Dinheiro infinito

2415317eb86054ba



## Energia infinita

24d0b6a81255811b

24d0b6a816558139

## MANHUNT



### Código mestre

94901eae46e1da6

### Conseguir 5 estrelas

#### Fase Border Patrol

04509428947045d8

#### Fase Born Again

0450962894f04718

#### Fase Deliverance

0410962894f045d8

#### Fase Divided they Fall

0410952894705798

#### Fase Doing Time

0450962894705798

#### Fase Doorway Into Hell

0410942894704798

#### Fase Drunk Driving

0450b62894705718

#### Fase Fuelled by Hate

0410b72894705518

#### Fase Graveyard Shift

0450b42894f05798

#### Fase Grounds for Assault

0410b52894f05598

#### Fase Key Personnel

0450952894f04558

#### Fase Kill the Rabbit

0450972894f05718

#### Fase Mouth of Madness

0410b52894705718

#### Fase Press Coverage

0450b42894704558

#### Fase Road to Ruin

0410952894f04718

#### Fase Strapped for Cash

0450942894f05518

#### Fase Trained to Kill

0410b62894f04558

#### Fase View of Innocence

0410972894705598

### Fase White Trash

0450b62894f05598

### Fase Wrong Side of the Tracks

0450b72894f045d8

### Energia infinita

24d8748c32d7532d

### Munição infinita

24d1b6f49dbcd11d

### Resistência infinita

24d1afb0177e0551

24c1bfba9f574579

### Selecionar fases

#### Border Patrol

04509428147045e8

#### Born Again

0450962814f04728

#### Deliverance

0410962814f045e8

#### Divided they Fall

04109528147057a8

#### Doing Time

04509628147057a8

#### Doorway Into Hell

04109428147047a8

#### Drunk Driving

0450b62814705728

#### Fuelled by Hate

0410b72814705528

#### Graveyard Shift

0450b42814f057a8

#### Grounds for Assault

0410b52814f055a8

#### Key Personnel

0450952814f04568

#### Kill the Rabbit

0450972814f05728

#### Mouth of Madness

0410b52814705728

#### Press Coverage

0450b42814704568

#### Road to Ruin

0410952814f04728

#### Strapped for Cash

0450942814f05528

#### Trained to Kill

0410b62814f04568

#### View of Innocence

04109728147055a8

#### White Trash

0450b62814f055a8

#### Wrong Side of the Tracks

0450b72814f045e8

## BREATH OF FIRE 3



### Ganhar Level rápido

Garr  
d0144aba0000 80144aba00f0

Momo  
d0144ca60000 80144ca600f0

Nina  
d0144a160000 80144a1600f0

Peco  
d0144d4a0000 80144d4a00f0

Rei  
d0144c020000 80144c0200f0

Ryu  
d01449720000 8014497200f0

Teepo  
d0144b5e0000 80144b5e00f0

Habilitar Zenny (5 milhões)  
80144f50f08e 80144f5202fa

Sem batalhas aleatórias  
80143f220000

Todas as Dragon Genes  
80145548ffff 8014554affff

## CLOCK TOWER



### Todos os finais

Helen  
800959fa0101 800959fc0101  
800959fe0101

Jennifer  
800959f40101 800959f60101  
800959f80101

### Todos os truques

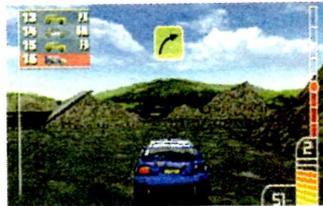
800959ea0100 800959ec0101  
800959ee0101 800959f00101  
800959f20101 800959f40101

## COLIN MCRAE RALLY 2.0

Tempo de reparo infinito  
d00675540000 800675562400

### Todos os truques

3004c66c00ff



### Todos os veículos e pistas

8004d9e4ffff

### Vitória instantânea (apertar L1 + R1)

d005966ef3ff 800e2bec0fff

## DRIVER 2



### Destruir veículos facilmente

d001cdbc0003 8001cdbe1000

### Entrar e sair do veículo a qualquer hora

d005589c000a 8005589e1000

### Habilitar veículos de polícia

d0071e542021

80071e5a2400

### Parar o tráfego

d0053d885a1f 80053d8a2400

### Todas as cidades

d01c1308f809 801c130c0000

## DUCATI WORLD RACING CHALLENGE



### Máximo de dinheiro (apertar R1)

d01a7d28f7ff 801b6fccc0ff

d01a7d28f7ff 801b6fce05f5

### Todas as licenças (apertar L2)

d01a7d28feff 801b6fbc0001

d01a7d28feff 801b6fc00001

d01a7d28feff 801b6fc40001

d01a7d28feff 801b6fc80001

### Vitória fácil

e0011f320005 30011f320003

e00a95240000 300a95240003

e00a95260000 300a95260003

## EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



### Energia infinita

CD 1

80076c140064

CD 2

80076d5c0064

### Gás Chainsaw infinito

800778700064 8007793800c8

### Salvar em qualquer lugar (CD 1)

801312440001 8013124c0001

## GHOST IN THE SHELL



### Todos os filmes

801127360001 801127380001

8011273a0001 8011273c0001

8011273e0001 801127400001

801127420001 801127440001

801127460001 801127480001

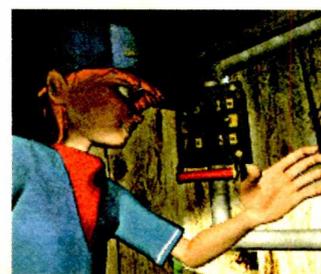
8011274a0001 8011274c0001

8011274e0001 801127500001

801127520001 801127540001

500010020000 801127360001

## HEART OF DARKNESS



### Energia infinita

800756940000 800799660000

800944700001 800754321000

### Todos os filmes

800a02bcffff 800a02beffff

800a02e0ffff 800a02e2ffff

800a0304ffff 800a0306ffff

800a0328ffff 800a032affff

## IN THE HUNT

### Continues infinitos

Jogador 1

8007da680005

Jogador 2

8007da6a0005

### Tempo infinito

8007d96e0086

### Vidas infinitas

800dcd480005

## JACKIE CHAN STUNTMAN



### Energia infinita

80128fb400c8

### Habilitar fases

China Town

800e70e4ffff 800e70f4ffff

Factory

800e7194ffff 800e71a4ffff

800e71b4ffff

Roof Top

800e7164ffff 800e7174ffff

00e7184ffff

Sewer

800e7134ffff 800e7144ffff

800e7154ffff

Waterfront

800e7104ffff 800e7114ffff

800e7124ffff

### Red Dragons extras

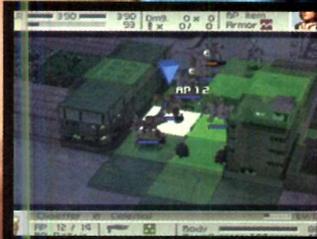
00e723000000

800e72300900

### Vidas infinitas

801292300032





## Front Mission 4

Robôs, guerras e Square-Enix? Estou dentro!

Por Fabio Santana

**S**e você não faz idéia do que é Front Mission, calma: você não está sozinho. São muitos os que não tiveram o prazer de apreciar esta série primorosa da Square. Antes mesmo de Final Fantasy Tactics, a Square atacou de game estratégico com o primeiro FM, para Super Famicom, no início de 95. As seqüências vieram em 97 e 99, ambas para PSone (sem contar os dois jogos paralelos), e apenas melhoraram a franquia. Depois de um torturante silêncio de quatro anos, a Square-Enix lança o fantástico quarto episódio, agora beneficiado pelo poder do PS2.

O épico acontece exatamente entre o primeiro e o segundo games, em 2096. Desentendimentos internacionais acontecem quando um misterioso grupo de Wanzers (como são chamados os mechs de FM) ataca uma base alemã em Sachse-Anhalt. A equipe Durandal da EC (Euro Community) é destacada para investigar o caso e, ao longo do game, a trama se desenrola de maneira genial, com as costumeiras reviravoltas e revelações.

Mas a ação não acontece apenas em solo europeu. A América do Sul, mais precisamente a Venezuela, também faz parte de um grande plano. O desenvolvimento do enredo é enriquecido por vilões carismáticos, como o líder dos Blauer Nebel, Wagner, e a oficial de Zaftra, Ivanovna.

O desenvolvimento da história é alternado entre os dois protagonistas, Elza (soldado da EC) e Darril (sargento desertor da USN), mas de maneira linear, sem caminhos alternativos ou escolhas.

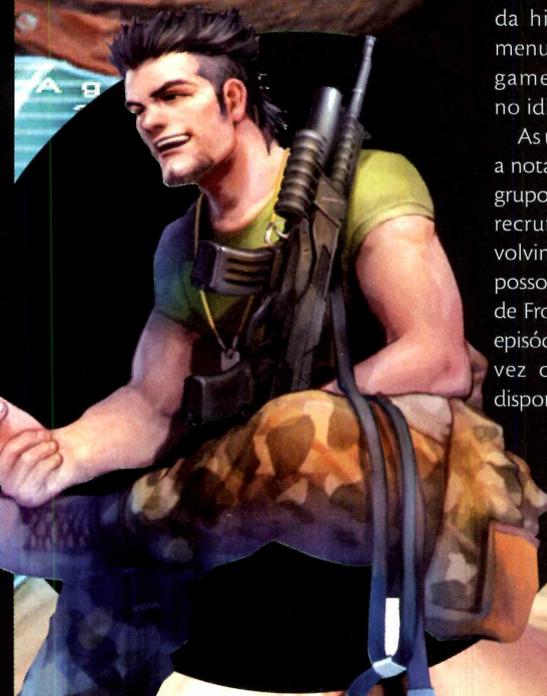
O sistema de jogo, no geral, foi simplificado, perdendo muitos recursos introduzidos por seu predecessor. Essa mudança, porém, foi positiva: não comprometeu a complexidade das táticas e manteve tudo muito bem amarrado. O esquema de Skills é funcional e o novo sistema de Links é a melhor coisa que já vista na série (testemunhar um duelo entre oito Wanzers é uma sensação única). As Backpacks ganharam destaque, e agora servem para os mais variados fins.

A engine gráfica foi desenvolvida no intuito de exibir o maior número de detalhes possível com animação de qualidade. Apenas a resolução ficou devendo. O som é outro aspecto que melhorou com o advento do DVD. Além das excelentes músicas, o game contém impressionantes cenas animadas

entre as missões, todas com diálogos bem dublados, com sotaques apropriados. E o melhor: tudo em inglês.

É claro que grande parte da história se desenvolve nos diálogos de cidades, em japonês, e sem falas, mesmo assim, se você dominar o inglês, é possível entender boa parte da história. Isso aliado aos tradicionais menus e opções em inglês, torna FM4 um game amigável a quem não é letrado no idioma japonês.

As únicas coisas que me impedem de atribuir a nota máxima ao game são: a linearidade, ter grupos pré-definidos, com a impossibilidade de recrutar personagens secretos, e o desenvolvimento de pilotos, também linear. Mas posso garantir que vivi os melhores momentos de Front Mission com este imperdível quarto episódio. Aliás, aproveite e jogue (pela primeira vez ou novamente) os três primeiros, disponíveis para PS1.



INFO		PS2
Front Mission 4		
NOTA	<b>9.0</b>	
PRODUÇÃO	Square Enix	
DESENVOLVIMENTO	Square Enix (PDD6)	
GÊNERO	RPG / estratégia	
ORIGEM	Japão	
Nº DE JOGADORES	1	

Seja você um exímio piloto de Wanzers, seja um neófito no mundo dos mechs de combate, a incursão nos conflitos de Front Mission 4 exige a aquisição de certos conhecimentos. Para passearmos pelos sistemas de FM4, dividimos nossa "aula" em duas etapas: batalhas e preparativos

## Batalhas

### Turnos e fases

O combate progride através de turnos alternados entre seu grupo e o do inimigo. Cada lado tem a sua fase na qual define suas ações. Quando todos os Wanzers de um lado realizam suas ações, o jogo passa para a fase do outro time. Quando os dois tiverem realizado suas fases, tem início o próximo turno.

### Menu de sistema

O botão Start traz o menu de sistema com as seguintes opções: 1) End turn: finaliza o seu turno, independente de ter ou não unidades por realizar ações; 2) Quicksave: salva o seu progresso em plena batalha; 3) Battle Windows: configura as janelas de pilotos / Wanzers que aparecem durante as animações de batalha; 4) Objectives: exhibe novamente as informações que aparecem no início da batalha (em japonês); e 5) Give Up: termina a batalha com a sua desistência.



### AP

O mais importante conceito de FM4 é o AP ou Action Points. Todas as ações realizadas por um Wanzer (mover, atacar, usar itens, etc.) exigem APs, e cada uma delas consome uma quantidade diferente de pontos. Conseqüentemente, são os APs que determinam a quantidade de ações que um Wanzer pode realizar por turno.

### Movimentação

O campo de batalha é dividido em quadrados, assim como em Final Fantasy Tactics. Os Wanzers

se deslocam pelo cenário através desses quadrados.

Logo que chegar a vez de um Wanzer, ele estará pronto para se deslocar. A área que ele pode alcançar é representada pelos quadrados azuis ao seu redor, e varia em alcance de acordo com as Legs (pernas) equipadas. Para mover sua unidade, basta levar o cursor até o quadrado desejado e apertar **○** para confirmar. Cada quadrado transposto consome 1 AP.



### Ataque

Depois de mover seu Wanzer, uma das próximas ações possíveis é o ataque. Basta escolher, no menu de comandos, a opção Attack. Ao redor da sua unidade aparecerão quadrados vermelhos; eles representam o alcance da arma equipada (varia de uma para outra). Para trocar de armas, basta apertar **■** e selecionar uma das outras equipadas. Você pode, então, selecionar um alvo inimigo dentro do raio de alcance (é possível alternar entre os alvos disponíveis com L1). O AP atual e a quantidade deduzida por ataque (que varia de acordo com a arma) serão exibidos acima do seu Wanzer.

Depois de confirmado o ataque, as unidades envolvidas entrarão em combate em uma animação (você pode pular com X). As unidades com o maior valor de Speed agirão primeiro. As Skills equipadas serão ativadas aleatoriamente.

Quando você derrota uma unidade inimiga, os pilotos que participaram do combate recebem experiência e, preenchendo a barra, ganham mais um nível. Quando tiver terminado a missão, você receberá uma quantia em dinheiro (Money),

que pode sofrer uma dedução (Maintenance) pelo custo de manutenção, de acordo com a quantidade de partes ou Wanzers que terminaram a batalha destruídos. Uma quantidade de EP é distribuída entre os pilotos, de acordo com a



### Item

Para utilizar itens, você necessita de uma Backpack do tipo Item (algumas do tipo Turbo também possibilitam carregar itens). Então, durante uma batalha, após o movimento do Wanzer em questão, basta selecionar o comando Item. Quadrados verdes representam o alcance dessa ação, que é de um quadrado adjacente ao Wanzer. Você deve escolher a unidade que será beneficiada, o item desejado e confirmar a ação. A utilização de um



### Repair

Para realizar consertos em suas unidades, basta selecionar um Wanzer equipado com uma

Backpack do tipo Repair e, após seu movimento, escolher o comando Repair. Os quadrados verdes representam o alcance dessa ação (que varia de acordo com a mochila equipada), e você pode escolher qualquer aliado que estiver nesse raio (com R1 é possível alternar entre as unidades-alvo). Escolhendo o alvo, três ações estão disponíveis: Repair Parts, para recuperar o HP da parte desejada; Rebirth Parts, para fazer funcionar novamente uma parte destruída; e Remove Status, para remover Status negativos do computador. Cada ação varia em custo de AP de acordo com a mochila equipada.



## Contra-ataque

Para realizar um contra-ataque, você deve terminar a sua fase com AP suficiente para utilizar alguma das armas de mão equipadas. Dessa maneira, quando um inimigo atacar seu Wanzer, você terá a escolha da arma com a qual quer contra-atacar. Depois de realizar essa seleção, a animação de combate terá início, e as coisas progredem como explicado no tópico Ataque. Se essa unidade estiver ligada a outras com Link de defesa, as outras unidades também precisam de AP para realizar suas ações.



## Preparativos

O sucesso de uma batalha começa nos preparativos, realizados a partir dos menus das cidades. É nas telas de configurações onde você vai passar a maior parte do tempo. Vamos a elas.

## Pilot Setup

Através desta opção você irá configurar o computador de cada piloto. O primeiro passo é selecionar o piloto (nas telas posteriores, você pode alternar entre eles com R1 e L1, sem a necessidade de retornar ao menu Select Pilot).



## Status

No topo da tela à esquerda, nós temos a janela do piloto, com seu retrato no canto direito, nome na barra de título e informações logo abaixo: nível atual (Level), quantidade de EP atual (EP) e nome do Wanzer (WAP).

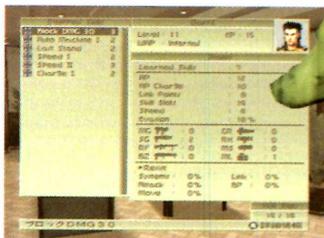
Abaixo da janela de piloto vem a janela de Status, dividida em quatro seções. A primeira contém a quantidade de Skills que o piloto aprendeu (Learned Skills). Esse número inclui apenas as Skills azuis, não as Skills de Parameter Up (verdes) ou de Weapon Proficiency Up (vermelhas).

A segunda seção traz os atributos do piloto: AP (máximo de AP em batalha), AP Charge (quantidade de AP recuperada por turno), Link Points (quantidade de pontos para estabelecer Links com os aliados), Skill Slots (quantidade de espaços para equipar as Skills), Speed (valor base de velocidade do piloto) e Evasion (valor base de esquiva do piloto).

Na terceira seção, são indicados os níveis de proficiência do piloto com cada tipo de arma: MG (Machine Gun), SG (Shotgun), RF (Rifle), BZ (Bazooka), GR (Grenade), RK (Rocket Launcher), MS (Missile) e ML (Melee, inclui Rods, Knuckles e Pilebunkers).

Abaixo, a quarta seção da janela de Status mostra o percentual de resistência do piloto a cada categoria de Status negativo: Systems, Attack, Move, Link e BP. Essas resistências são elevadas através da aquisição de determinadas Skills.

Abaixo da grande janela de Status vem a janelinha de Skill Slots, exibindo a quantidade atual e total de espaços para equipar Skills. A janela na parte esquerda da tela exibe as Skills atualmente equipadas, com as respectivas quantidades de Skill Slots que cada uma ocupa. Apertando **▲** você visualiza a descrição da Skill selecionada (em japonês).



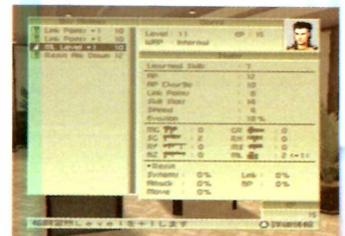
## Get Abilities

É aqui que você gastará os tão sofridos EPs (Experience Points), para adquirir Skills e equipar seu computador. Esta opção é dividida em duas categorias:

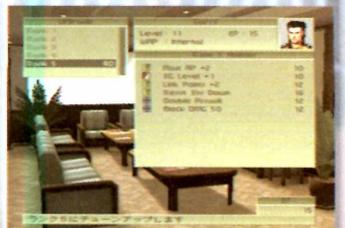
- **Buy Abilities:** você compra novas Skills, através dos EPs. A janela é praticamente a mesma da opção Status, mas a janela da esquerda, em vez de exibir as habilidades equipadas, mostra as Skills disponíveis para compra, com seus respectivos custos em EP. A janela de Status, abaixo das informações do piloto, exibe as alterações que as Skills causam nos valores dos atributos. Há cinco tipos de Skills, indicadas pelos seguintes ícones:

- **Parameter Up** (melhoram os parâmetros de AP a Evasion e também os da área Resist),
- **Weapon Proficiency Up** (melhoram a habilidade do piloto com determinados tipos de arma),
- **Battle Skill** (habilidades ativadas aleatoriamente durante os combates, com efeitos variados),
- **Auto Skill** (habilidades cujo efeito está ativo o tempo todo) e

■ **Command Skill** (habilidades que adicionam comandos especiais ao menu de batalha).

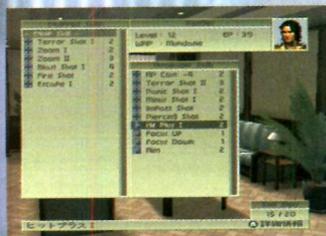


- **Upgrade:** as Skills estão divididas em classes diferentes, divididas em seis "Ranks", ou níveis. O Rank 1 já vem habilitado, e cada Rank posterior tem um custo em EPs para ser disponibilizado. Você pode visualizar as Skills de cada Rank, na janela abaixo das informações do piloto. Depois de disponibilizar um novo Rank, basta voltar para a opção Buy Abilities e comprar as Skills do nível habilitado.



## Set Skills

Depois de comprar as Skills de ícones azuis, você precisará equipá-las para que façam efeito. A quantidade de habilidades equipadas são limitadas por seus Skill Slots, indicados na parte inferior da tela. Cada habilidade ocupa uma certa quantidade de Slots.



## Set Links

Para fazer seus Wanzers agirem em conjunto durante as batalhas, é preciso visitar esta opção para configurar os Links. Selecionando-a, você escolhe entre definir os Attack Links (de ataque) ou Defense Links (de defesa), mas o processo para ambos é semelhante.

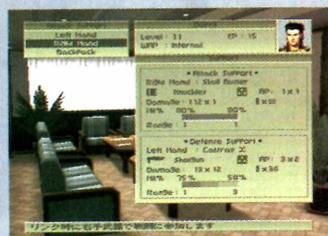
Na parte direita da tela, a janela superior exhibe as informações do piloto selecionado e, abaixo, está a janela com as informações sobre os Links de ataque (cima) e defesa (abaixo). A janela da esquerda tem a lista com os outros pilotos do grupo, com os quais você fará os Links.

Para estabelecer as ligações, você necessita de Link Points, que são indicados na parte inferior da tela. O primeiro passo para definir um Link é selecionar o aliado com quem você quer estabelecer a ligação. Depois, escolha o braço (ou mochila) e o nível do Link: com o nível 1 não há ativação de Skills do Wanzers de suporte, enquanto o nível 2 permite a utilização normal de habilidades em ataques ou defesas conjuntas.



## Set Support Actions

Com esta opção você configura o tipo de suporte que o piloto irá oferecer quando ajudar outro Wanzers em Links. Depois de selecionar entre Attack Suporte e Defense Support, basta escolher entre Left Hand (mão esquerda), Right Hand (mão direita) e Backpack (mochila — apenas algumas do tipo EMP oferecem suporte).



## Wanzer Setup/Shop

Aqui você vai passar boas horas para personalizar e melhorar suas máquinas de guerra. As opções Wanzer Setup e Wanzer Shop trazem praticamente as mesmas informações, portanto, vamos descrever a partir da opção Wanzer Shop, que é a mais utilizada.

Quando você entra em um Wanzer Shop, tem as opções Buy (comprar), Sell (vender) e Exit (sair).

## Buy

Depois de escolher a opção para comprar, basta selecionar o piloto desejado (nas telas posteriores, é possível alternar entre os pilotos com L1 e R1). Você então terá as opções para comprar os equipamentos para o Wanzer selecionado.

O indicador de dinheiro (Money) sempre é exibido nas telas de compra. Na janela do piloto, na parte superior direita da tela, fique atento à barra W/P (Weight / Power), que indica o peso atual e o peso máximo suportado pela unidade. Abaixo são indicadas o tipo de armadura (Armor) selecionada e o valor atual de Evade (Eva) do Wanzer (calculado pela soma dos valores de Evade do Body e Legs).



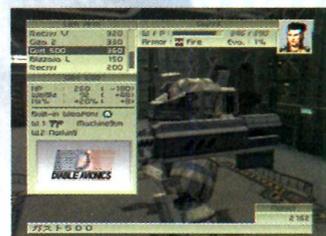
## Buy / Parts

Aqui você irá comprar novas partes para o seu Wanzer, nas quatro categorias: Body (corpo), Left Arm (braço esquerdo), Right Arm (braço direito) e Legs (pernas).

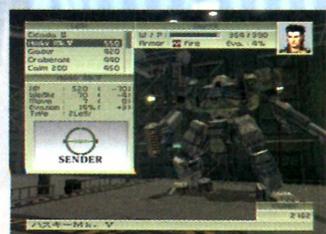
- **Body:** os dados são: HP, Weight (peso), Power (poder) e Evasion (esquiva). O atributo Power determina a capacidade máxima de peso que o Wanzer pode suportar, e o Evasion define a probabilidade da unidade se esquivar de um ataque inimigo.



- **Arms:** os valores aqui são HP, Weight (peso) e Hit% (percentual de acerto). O valor de Hit% do braço é adicionado ao da arma na hora do ataque. Alguns braços contêm armas embutidas, o que é indicado logo abaixo dos três atributos.



- **Legs:** contém HP, Weight (peso), Move (movimentação), Evasion (esquiva) e Type (tipo). O atributo Move determina a quantidade de quadrados que o Wanzer pode caminhar por turno. O Evasion, somado ao do Body, define a probabilidade de se esquivar dos ataques inimigos. Já o Type indica a qual grupo de pernas o equipamento pertence: 2 Legs (duas pernas), 4 Legs (quatro pernas) ou Hover (flutuante).



## ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem **PÁGINAS VIRTUAIS!** Confira na última página da revista como ter acesso ao site da SDP com mais informações. Lá você encontra um tutorial com informações detalhadas e conceitos avançados, além de uma tabela completa com traduções de Skills.

### Buy / Weapons

Aqui você escolhe as armas que o seu Wanzer carregará. Elas são distribuídas em duas categorias – Hand (de mão) e Shoulder (de ombro).

• **Hand:** nas mãos, as armas equipadas podem ser Machineguns, Shotguns, Rifles, Bazookas, Knuckles, Rods e Pilebunkers, além dos Shields. Todas as armas compartilham os mesmos atributos: tipo de dano causado (☒ = **piercing / perfuração**, ☒ = **impact / impacto**, ☒ = **fire / fogo**), Damage (dano), Ammo (munição), AP e Weight (peso). Além de armas, nos braços também é possível equipar Shields (escudos). Seus atributos são Damage Cut (redução de dano), Block (defesa), AP e Weight (peso).



• **Shoulder:** nos ombros, as armas equipadas são Missiles, Rockets e Grenades. Todos possuem os atributos das armas de mão. Além desses, Rockets e Grenades, como são armas de área, possuem o atributo Area (indica a quantidade de quadrados além do epicentro que serão afetados pelos disparos). Missiles possuem o atributo Homing (correção de rumo), que pode ser Average (médio, pode ser interceptado por obstáculos), Good (bom, atravessa obstáculos) ou Excelent (excelente, ignora Anti-lock e tem 100% de acerto).



### Buy / Backpack

É aqui que você equipa seu Wanzer com um dos sete tipos de mochilas: Item (carrega itens), Turbo (aumenta a capacidade máxima de peso do Wanzer), Repair (realiza reparos nas partes dos Wanzers), Jetpack (transpõe grandes alturas), EMP (desestabiliza os sistemas do Wanzer inimigo, causando Status negativos), Sensor (expande o alcance das unidades com mísseis) e Radio (chama suporte aéreo com ataque ou suprimentos). Todas possuem atributos já conhecidos.



### Buy / Items

Os itens também precisam ser equipados para ficarem disponíveis durante a batalha. O processo para equipá-los é idêntico ao de equipar Skills, mas o custo é em dinheiro e eles ocupam Slots de Item na Backpack. A descrição do item aparece abaixo da janela de itens equipados.



### Informações extras

Depois dos equipamentos compráveis, ainda tem mais algumas opções importantes. Em Armor Type você escolhe um dos três tipos de proteção para o seu Wanzer: ☒ = **piercing / perfuração**, ☒ = **impact / impacto**, ☒ = **fire / fogo** (uma armadura com o mesmo tipo da arma atacante pode reduzir muito o dano recebido).

Em Coloring, você pinta seu Wanzer de várias maneiras diferentes. Em Name, é possível mudar o nome da máquina. Por fim, em View, você pode apreciar seu Wanzer em de vários ângulos.



### Sell

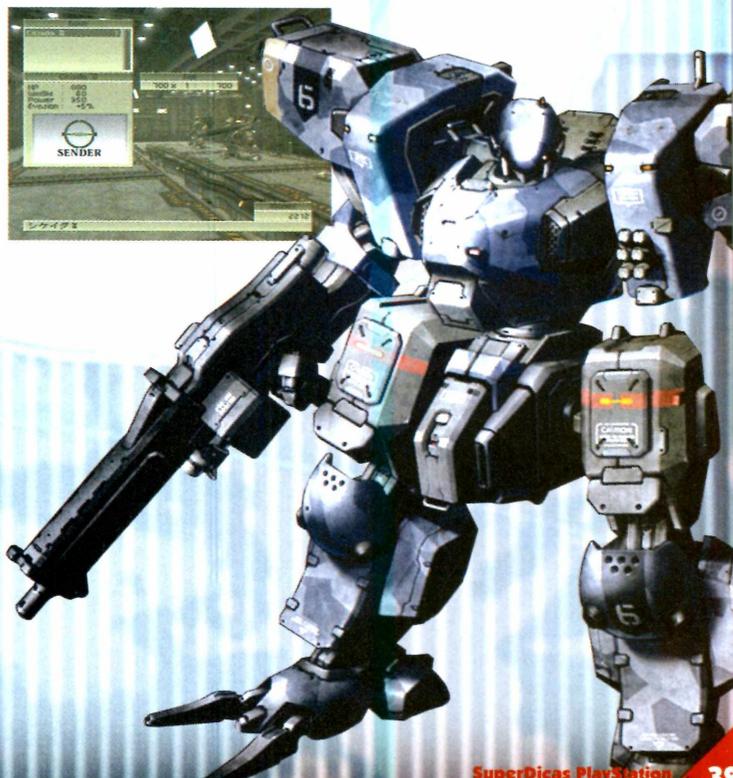
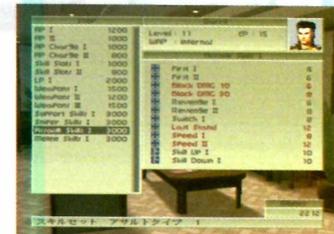
Para vender equipamentos (recomendável sempre após fazer upgrades em um Wanzer, para recuperar algum dinheiro e poder realizar melhorias nos outros), você deve selecionar o tipo a ser vendido (uma das quatro partes, ou dois tipos de armas, ou Backpack ou Items) e, depois o equipamento que deseja vender dentro desta categoria. A quantidade em seu estoque aparece ao lado do nome e suas informações logo abaixo. O preço pago por unidade aparece logo à direita.



### Computer Shop

A última opção para realizar melhorias dentro das cidades é o Computer Shop. Depois de selecionar o piloto desejado, você é levado para a tela na qual pode comprar kits de computador. Cada kit tem o seu valor em dinheiro, e contém uma série de Skills para o piloto aprender – colocando o cursor sobre um kit, as Skills contidas nele aparecem na janela à direita (habilidades que o piloto já tem aprendidas em seu computador são listadas em vermelho). Mas, atenção: quando você compra um kit, as Skills contidas nele não são automaticamente aprendidas pelo piloto; elas simplesmente vão para o menu Buy Abilities, onde podem ser compradas normalmente com EPs.

O Computer Shop é a melhor maneira de personalizar seus pilotos de acordo com suas necessidades.



# PARASITE EVE II

Por Romulo Máthei



## Ajude Aya Brea contra as mitocôndrias rebeladas

No dia 29 de março de 1998, a Squaresoft, softhouse mundialmente conhecida pelas séries Final Fantasy e Vagrant Story, deu vida a uma verdadeira obra-prima. Parasite Eve uniu com maestria um modo de batalha inovador a um enredo fascinante e inteligente, tornando-se um dos melhores jogos

do gênero RPG. Não demorou para que o sucesso do game incentivasse o lançamento de uma continuação. Parasite Eve II chegou às lojas em 2000, para alegria dos fãs. Mas o jogo não era nada fácil... Ajudar a bela policial Aya Brea a salvar o mundo de uma epidemia se revelou uma tarefa bem mais

complicada – e assustadora – do que muitos imaginavam. Tanto que, aqui na redação, não param de chover cartas de jogadores pedindo dicas e sugestões para derrotar os mutantes inimigos. Por isso, atendendo a pedidos, eis um guia completo de estratégia para o jogo. Com vocês: Parasite Eve II!



## Plaza Tower Downtown

Saia do estande de tiro, passe pela porta dupla de vidro e fale com Pierce. Ele dirá que você precisa ir imediatamente para o centro da cidade (Downtown). Siga pela porta à sua esquerda para chegar ao corredor. No lado esquerdo, há outra porta – entre ali. Você agora está na sala de armas da M.I.S.T. e poderá usar seus pontos de bônus para comprar itens, munição e armas. Após equipar-se e salvar o game, saia do departamento e siga para a cidade. Chegando lá, você verá um helicóptero da SWAT espantado no chão. Em meio ao caos, um time da SWAT entra em um prédio, mas logo perde contato com a equipe de controle que está do lado de fora. Converse com o guarda para poder entrar e siga para a cobertura.



Quando chegar à cobertura, entre na porta dupla de vidro e veja a carnificina que foi feita com os membros da SWAT. No telefone, há um Save Point. Aproveite para pegar o mapa que está na mesma sala, atrás da estátua de um homem nu.



Siga pela porta de vidro próximo do

telefone. No final do corredor, um moribundo vai entregar a você a chave da cafeteria.



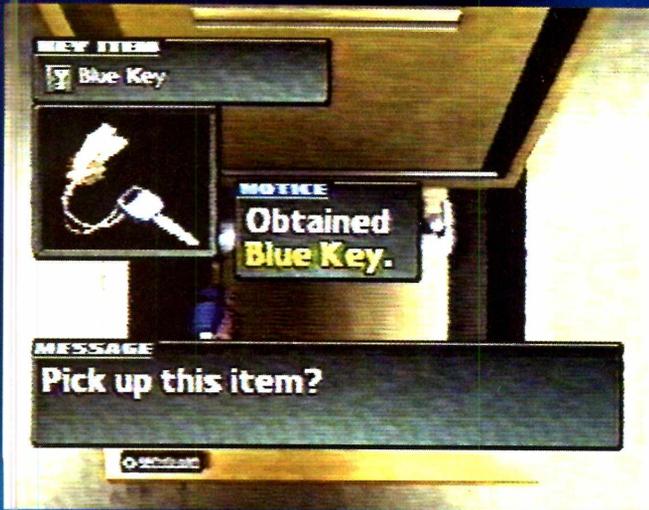
Volte pelo local por onde entrou, pegue o caminho da direita e desça o primeiro lance de escadas. À sua esquerda, há uma caixa de munição. Trata-se de um suplemento permanente de munição 9mm, que você pode carregar no inventário sempre que precisar. Em outras palavras, meu caro: você vai poder meter bala sem dó nem economia nos malditos mutantes! Ao longo do jogo, você vai encontrar outras caixinhas como essa.

Continue seguindo pela sua esquerda e desça o pequeno lance de escada até ver um policial ser

atacado por um monstro. Após liquidar o bicho feio, suba a rampa à sua frente para entrar na cafeteria. Chegando lá, é fácil. Caminhe até a mulher que você teria de salvar e ela vai se transformar em num monstro. Mantenha uma certa distância e mande chumbo na feiosa. Antes de ir embora, pegue o Metal Implant no cadáver do bicho.



Quando você estiver saindo da sala, o monstro tentará atacá-lo por trás, mas você será salvo por Rupert. Volte para o Save Point (obrigatório), use o telefone para chamar reforços, salve seu progresso (se quiser) e volte para a cafeteria. Entre pela porta que estava fechada. Ali, pegue a Blue Key na placa de madeira que está na parede à sua direita.



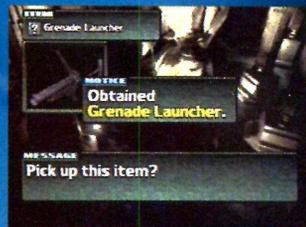
Entre na porta atrás de você, do lado esquerdo de quem vê o filtro de água. Olhando as notas musicais na parede, guiado pela pentatônica, você terá um código para usar mais adiante: 561. Anote esse número. Procure por uma luz piscando em uma parede com dois botões, A e B. Selecione o botão A e use a Blue Key.



A chave vai ligar a energia do prédio. Além disso, no fundo dessa sala, existem as câmeras de segurança. Se quiser, você pode aproveitar para dar uma olhada nas diferentes áreas da torre (nada que interfira no andamento do game). Você verá alguns oficiais da SWAT mortos, pessoas colocando bombas em lugares estratégicos e Rupert andando perto da igreja. Saindo da Security Room, atravesse a porta no fim do corredor, siga pela direita da fonte, passe pela porta e você chegará à escada rolante. Suba, mate os inimigos e desça pelo outro lado. Após a cena, fale com Rupert, pegue a Red Key e saia pela porta lateral da igreja.



Você vai testemunhar o momento em que um membro da SWAT coloca uma bomba em uma estátua. Não adianta se desesperar, pois não há jeito de desarmá-la, sem falar que essa não é a única bomba no prédio. Assim, quando o oficial da SWAT for embora, procure o BlackCard perto do local onde a bomba foi plantada – você só vai usar esse item mais à frente. Volte pela igreja, saia pela porta dupla e retorne para a sala onde você usou a Blue Key. Use a Red Key no painel para drenar a água da fonte e pegar a Grenade Launcher.



Vá para o portão em frente à entrada da igreja. O código para subir na plataforma é 561 (lembra?). Siga para o terraço.



Salve seu progresso, suba a escada, siga em frente, passe pela primeira curva e volte.

**Chefe 1**  
**Doctor Doom**  
**Golem No. 9**



Mantenha distância, passe pelos painéis de energia, vire e mire neles. Espere os painéis se aproximarem e, então, atire. O cabo partido soltará uma descarga elétrica que causará um dano extra a Golem. Fora isso, o segredo é manter distância e atirar muito. Use seus Energy Shots, se preferir. Quando ele cair, siga-o subindo pela escadinha ao lado da escada pela qual você subiu. No início do segundo dia, você estará no quartel-general da M.I.S.T.

Instruções recebidas, vá para o estacionamento, verifique o porta-malas do seu carro, fale com Pierce e se mande para o deserto de Mojave.

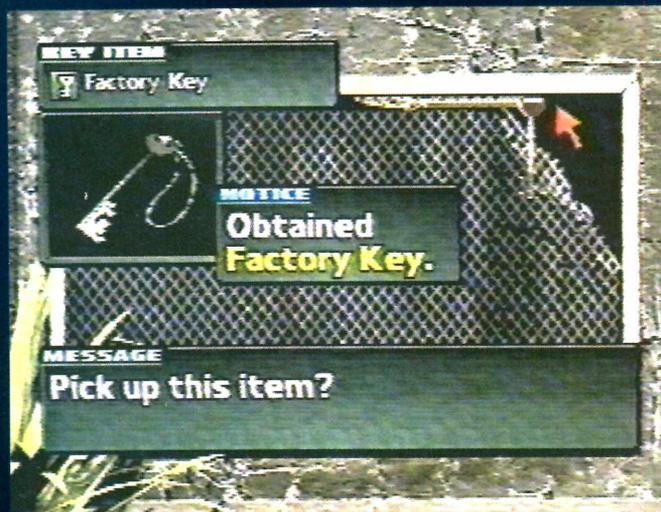


## Dryfield

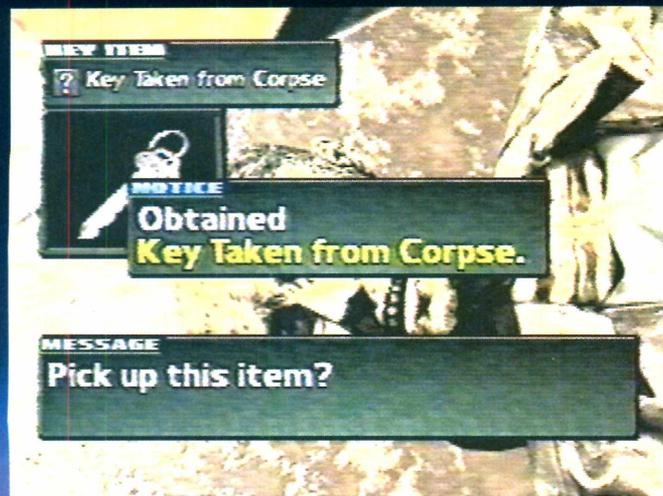
Perto do seu carro, há uma daquelas caixas permanentes de munição 9mm. Siga para o portão duplo médio para chegar ao pátio do motel. Ao norte, perto do freezer e do quarto de número quatro, há um portãozinho que dá acesso a um corredor estreito. Entre e passe pela porta perto do poço.



Ligue a energia perto do carro, volte para o painel próximo à grade e faça a seqüência UP, TURN e DOWN. Aperte o outro botão na parede do lado direito do carro para abrir a grade. Faça a mesma seqüência no painel. Passe pela grade e abra o portão da garagem. Gary Douglas dará a você a chave do Room #6, quarto que fica no segundo andar do motel. Vá para lá. No quarto, ande até a sacada, desça a escada, abra o portão da torre de água no painel perto dos NMC's (Neo Mitocondrias Creatures) que estavam cavando e mate os monstros (são muitos). Suba na torre, fale com Kyle, suba na caixa d'água e pegue a Saloon Key.



Esta chave abre o Saloon, ao lado da torre. Use a chave e pegue o Magnet na geladeira. No Saloon, está também o mapa da área de Dryfield. Volte para o corredor em frente ao portão da torre de água, use o interfone e, ao falar com Douglas, ele dirá que há uma chave reserva na grade próximo do chão à sua esquerda. Use o Magnet (é viva a Coca-Cola!), pegue a chave e entre. Vá para a garagem e entre na porta seguinte.



Esse cara é legal pra caramba! Compre munição, itens, salve o game e escolha a segunda opção ao falar com ele. Saia do trailer, desça toda a tela e pegue a corda. Depois, siga para o poço e use-a. Logo que entrar no poço, você vai ver um portão fechado à sua esquerda (Full Moon Gate), que só será aberto mais adiante.

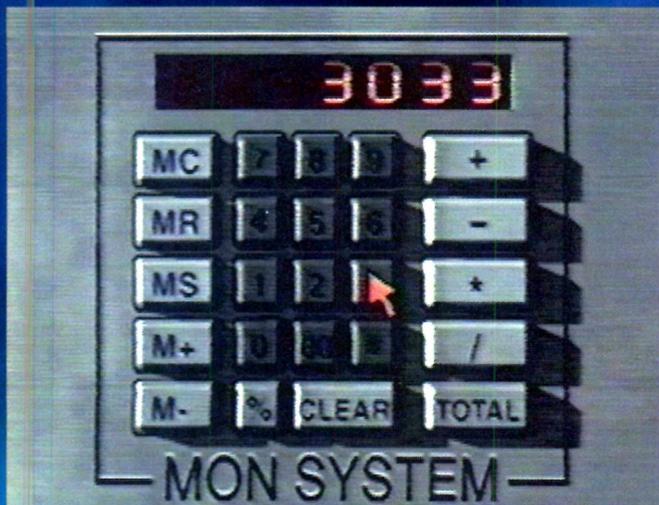


Siga para a direita, suba a escada e você sairá na General Store. Entre na porta lateral e siga até o final do corredor. Você ouvirá uma mulher gritando – entre no quarto ao lado do dela e examine o armário da parede. Volte para o trailer de Douglas. Ao falar com ele, escolha a segunda opção. Siga para a garagem onde encontra-se a caminhonete dele e pegue a Monkey Wrench. Corra para o quarto do armário falso e use a Monkey Wrench. Entre.

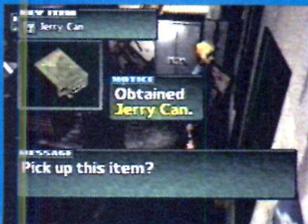


## Chefe Dr Doom Golem No. 9: O Retorno

Olha ele de novo aí! Use Pyrokinesis para enfraquecer o cara e emende com uns tiros de granada. Ele não é tão difícil quanto parece, mesmo assim, não se esqueça de colocar alguns itens de cura em seus Attachments. Fique rodeando o Golem, e assim que ele usar a espada, acerto-o, é nesse momento que ele estará mais vulnerável. Após a cena, será noite em Dryfield. Saia pela porta principal da General Store, mate os coelhinhos do inferno que estão detonando seu carro, carregue sua munição na caixa perto da roda do carro e siga para o trailer de (sim, sim ele de novo) Douglas. Escolha a terceira opção ("Lend me a car") para pedir a caminhonete dele emprestada, para que você possa seguir até o Abrigo Shelter. Ele dirá que a caminhonete está sem combustível, mas que poderá emprestá-la se você conseguir encontrar algum. Douglas também vai entregar a você a Lobby Key (chave da recepção do motel, que fica em frente às escadas que dão acesso ao segundo andar dos quartos). Chegando lá, vá para a caixa registradora e digite #3033 e, depois, a palavra "total".



Pronto, você conseguiu a Bronco Master Key! Suba para o segundo andar dos quartos e use a Bronco Masterkey na porta dupla no fim do corredor (com essa chave, você pode abrir as portas de todos os quartos do motel, se quiser). Nessa sala, existem dois itens: o Jerry Can (um galão próprio para gasolina) e o outro, Bottle, está em um armário cujo segredo é 4487.



Desça agora e vá para a área onde está seu carro, nas bombas de gasolina. Use o Jerry Can nelas para obter o Petrol. Entregue o combustível para Douglas, que está na garagem consertando a caminhonete. Ele abastecerá a caminhonete e pedirá que você descanse enquanto faz uns últimos acertos no carango. Siga para o melhor quarto do motel (Room # 6), equipe-se com o Granite Pistol e itens de cura, salve seu progresso e durma. Após uma CG estonteante do banho de Aya e da chegada do mestre, prepare-se para uma batalha e tanto.



### Chefe Flame-thrower Burner

Fique no corredor perto da escada mire na boca do chefe e use os Energy Shots e Granades. Tente desviar das chamas. Cure-se com freqüência e evite ficar na varanda perto dos quartos, pois ele pode agarrar você e arremessá-lo contra a parede. Depois que ele cair pela primeira vez, continue com o mesmo esquema (fique no corredor perto da escada e acerte sua boca quando ele cuspir fogo). Lembre-se: Grenades e Energy Shot são, definitivamente, as melhores formas de acabar com esse chefe. Após detonar o chefe, desça e pegue a Truck Key com Douglas. Siga para o trailer e ele dará a você uma arma de graça (está na caixa metálica na frente dele). Só então, vá para a garagem onde está a caminhonete e saia de Dryfiled. Fim do disco 1.

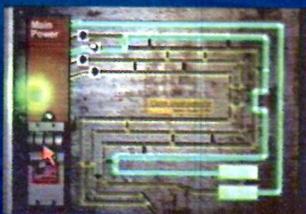


## Shelter Base

Logo no começo do segundo CD, você vai enfrentar uma batalha difícil e Kyle não vai ajudar. São mais ou menos dez NMC's parecidos com cavalos. Ao matá-los, entre na mina e siga direto para a porta em frente, passe o corredor e entre em outra porta. Ali, há um trilho quebrado.



Volte, passe pelo corredor, entre na porta e siga para a sua direita, entrando na outra porta. Puxe a alavanca do carrinho, acompanhe-o e encontre a Board (tábua), para usar no trilho quebrado. Use o item e passe pelo abismo. Após passar pela ponte, entre na porta à sua direita. Você vai encontrar uma caixa de munição permanente de 9mm, um Savepoint e um painel de energia. Desligue o painel na alavanca, retire o Plug e coloque-o no segundo espaço de cima para baixo.



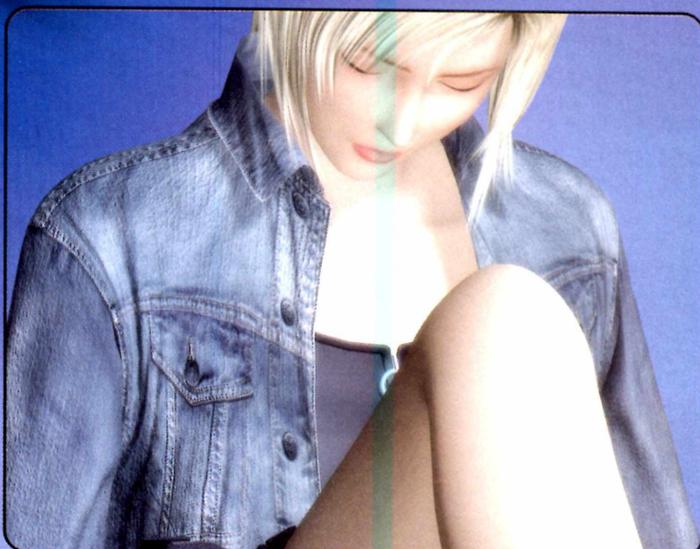
Carregue seus Attachments com itens de cura e equipe-se com sua melhor arma. Saia da sala e entre no portão 1.

### Chefe Mountain King

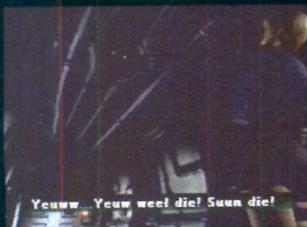
Primeiro você deve explodir os barris de petróleo para iluminar o local (são quatro ao todo). Depois, corra ao redor da sala sem parar e, quando o mestre pular em você, mire e atire. Não é muito difícil. Ao matá-lo pela primeira vez, você ganha a arma de Kyle e mais um Plug. Ele vai se regenerar e atacar você de novo. Use o mesmo esquema. Volte para a sala do painel (onde tem o Save Point), desligue o painel na chave retire o Plug que está no painel – agora você tem dois. Coloque-os no primeiro e no último buraco de cima para baixo e ligue a alavanca. Saia e vá para a sala onde você matou o mestre. Na moto, há um controle-remoto. Ligue e entre na porta com uma fresta de luz.



Passe pelo corredor e desça pelo elevador. No B1, existe uma caixa de munição permanente



(9mm) guardada na Store Room. Você também pode usar o Black Card (aquele item que pegou no começo do game) na Armory Room para pegar uma arma, além de usar seus BP's nessa sala para comprar itens, armas ou munição. Dê uma vasculhada na área antes de seguir para a Sterilization Room, que fica ao norte do mapa. Vá até o Save Point, passe pela porta, pelo corredor e desça para o B2. Caminhe até a Breeding Room, passe pela porta no final da sala e você chegará a outro corredor. Siga em frente. Um NMC atacará e dirá que você vai morrer – isso assusta Aya, pois ela nunca tinha ouvido nenhum NMC falar antes.



Para entrar na próxima porta, você precisa de um cartão de funcionário. Volte para a Esterilization Room. Salve seu progresso, equipe-se com a Grenade Pistol e alguns itens de cura, passando depois pela porta em frente à caixa de itens. Quando o gás começar a sair do teto, use a saída de material contaminado (Dust Chute), que fica ao lado da porta pela qual você entrou.



## Chefe Mammoth Sucka

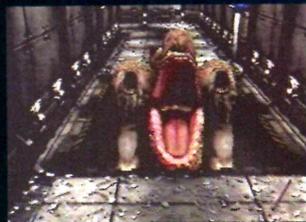
O esquema para matar esse chefe é fácil. Equipe a Grenade Pistol e, assim que ele começar a sugá-lo, atire em sua boca. Fique sempre perto do chefe e só se afaste quando ele fizer um ataque aéreo, voltando a se aproximar assim que o ácido parar de cair. Se você se afastar muito, Mammoth usará o

braço esquerdo para jogar veneno em você. Por outro lado, se você ficar perto demais, ele o engolirá e aí será Game Over.



## Chefe Mammoth Sucka Part 2

Atravesse a porta e Mammoth Sucka vai aparecer bem atrás de você. Corra até a pequena entrada da parede e pise no botão para que a plataforma suba. Continue correndo em direção à parede para evitar ser sugado pelo chefe e espere a plataforma subir completamente. Passe por ela e atraia o bicho feio para a próxima plataforma, dando alguns tiros de Grenade na boca dele. Assim que ele estiver sobre a segunda plataforma, pise no botão da segunda cavidade na parede para fazer a plataforma descer. Depois, pise novamente para que ele seja esmagado. Pronto!



## Neo Ark

Saia do corredor e entre no portal grande ao lado da saída do elevador e siga para o puzzle. Faça como na foto: a única ordem que importa é a dos blocos vermelhos, com o último espaço de cima para baixo e da esquerda para a direita vazio.



Fazendo isso, você abre a porta

da Powerhouse A. Siga para o fundo da sala (cuidado com as câmeras), destrua o painel para que o chefe não se cure e depois mate-o (ele não revida). A porta ao norte de Neo Ark vai se abrir. Siga para lá e, na pirâmide, pise na seguinte seqüência de blocos: vermelho, amarelo, azul, branco, azul, branco, vermelho, amarelo, branco, azul, amarelo e vermelho.



Passe pela passagem sob o rio e siga para Power House B. Ali, vale o mesmo esquema do A, só que os ataques direcionados ao chefe têm de ser Energy Shots. Saia de Neo Ark.

Ao sair do elevador que dá acesso a Neo Ark, entre no outro elevador à sua direita. Destrua as caixas de som para evitar ataques psíquicos e desça no outro elevador para o B6 Shelter.

## Chefe Giant Brain Stinger

Este chefe, com cerca de 4000 HP, se cura constantemente. Primeiro, destrua as caixas de som nas paredes. Depois, é só atirar sem parar com a Grenade Pistol – demora um pouco, mas você consegue (você vai gastar, mais ou menos, 35 granadas).



Siga a menina, depois da cena, salve seu jogo e fale com Kyle. Ao escapar pelo vidro, olhe para a cápsula que Eve está observando. Fale com ela duas vezes e caminhe bem devagar para o elevador. Se você correr, ela não o acompanhará e, se Eve morrer com o gás, é Game Over.



Saia de Neo Ark, siga para Pod Service Gantry (onde você encontrou Pierce pela última vez), olhe no telefone – ele deixou um recado para você. Pegue, salve seu progresso, vá para o monitor e destranque a porta do Underground Parking (estacionamento). Se preferir, antes de ir para seu próximo destino, dê uma passada em Dryfield, para somar BP's matando todos os inimigos que conseguir.



## ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem PÁGINAS VIRTUAIS! Confira na última página da revista como ter acesso ao site com mais informações. Lá você encontra a estratégia completa para o primeiro game da série *Parasite Eve!*



Use o GPS para ir até Underground Park Área. Ali, você vai encontrar os malditos Knight Golens (aqueles que ficam invisíveis). Contra eles, mantenha as costas grudadas na parede, use o Hammer para paralisá-los e atire sem dó.

Chegando a Underground Parking Lot, salve seu progresso e pegue a Electric Car Key na caixa de controle da parede, próximo ao portão grande. Olhe de novo a caixa de controle e repare que existem quatro botões de cores diferentes abaixo dos números. Aperte o vermelho, o verde e o amarelo, certificando-se de que o azul ficou apagado. Aperte o botão Call. O elevador subirá com uma caixa com uma Belt Pouch (que aumenta em um seu número de Attachment). Volte para a caixa de controle e aperte os botões azul e amarelo, deixando os outros dois apagados, então, aperte Call. Um carro elétrico irá subir pelo

elevador. Use o Bowman's Card no painel vermelho do canto da sala para abrir o portão, volte para o carro elétrico e aperte o botão X para entrar.



Ao sair do carro, a porta grande estará fechada. Passe pela porta pequena na lateral do túnel e você vai sair do outro lado.

Mate os Golens, pegue o Teddy Bear na moto, entre na porta em frente à moto, destranque o portão e saia. Quando você pensa que tudo está perdido, os fuzileiros navais norteamericanos vão salvar sua pele em uma CG muito louca.

Na base dos fuzileiros, salve seu progresso, compre armas no caminhão e use o Teddy Bear no cão Flint para que ele o siga de volta ao Abrigo. Ao chegar ao Parking Lot, o telefone vai tocar. Atenda e, em instantes, o tenente mandará o caminhão com suprimento infinito de munição para suas armas. Nesse intervalo, saia e siga para a Sterilization Room. Depois da cena, volte para o Parking Lot, recarregue suas armas no caminhão e vá para Golem Freezer, salvar Pierce, no B1 mesmo.

Volte para Parking Lot novamente, fale com o oficial do exército para ter certeza de que Pierce sairá do abrigo são e salvo. Recarregue de novo suas armas, compre todos os itens de cura que puder e corra para Pod Service Gantry. Assista à cena, saia, desça para B2, enfrente o Bishop Golem e entre na porta quebrada.

### Chefe Reactor

Este chefe enorme possui diversas partes para você acertar. O detalhe é que todas elas disparam um líquido paralisante. Concentre-se em destruir a parte inferior do corpo do chefe, para que ele se movimente com mais lentidão. Atire, depois, na cabeça, para não ser vítima do ataque laser. Uma vez destruídas essas duas partes, o corpo (se é que pode ser chamado de corpo) se abrirá. Desvie do laser do centro do corpo do monstro (se não o fizer, é Game Over). Use Antibody Level 3 para se proteger. Não pare de correr, sempre desviando de seu ataque e acertando-o com Energy Shots Level 3 ou Grenades. Ao matá-lo, recarregue suas armas, cure-se, encha seu MP, arrume seus Attachments e siga para o painel de controle com a luz laranja. Use o Bowman's Card. Agora não tem mais volta: atravesse a ponte e se prepare para enfrentar o último mestre.

### Chefe Final Eve

Fique na extremidade da ponte. Eve vai subir e cair, acertando o meio da ponte. Assim que ela atingir o chão, atire com a Grenade Pistol. Recarregue. Corra para desviar de seu segundo ataque e, quando ela bater na parede, acerte-a novamente. Use seu Antibody 3. Quando a tela começar a ondular é sinal de que Eve vai atacar. Corra para as extremidades da ponte e desvie, acertando a garota toda vez que ela passar voando, para recarregar logo em seguida. Desvie de seus ataques, usando Airburst Grenades com The Energy Shot Level 3 para atacá-la. Importante:

não fique no centro da ponte. Quando Eve começar a brilhar, significa que ela está criando um clone que voará em sua direção para atingi-lo. Use uma Grenade ou duas para matar o clone imediatamente. Se for atingido pelo clone, você ficará paralisado e será atacado tanto por Eve quanto por ele. Continue detonando-a com tiros de Grenade. Ela fica mais fraca quando está no centro da ponte, mesmo assim, são necessárias, mais ou menos, 45 Grenades para matá-la.

Agora é só ter paciência e cuidar de seu HP. Quando você conseguir matá-la, curta bastante o final do jogo. Afinal, depois de uma pedreira dessas, você bem que merece não é?



## Este Mês

A remessa deste mês está bem heterogênea: temos, novamente, uma predominância de títulos japoneses, muitos jogos americanos, um europeu e até um game freeware, distribuído gratuitamente na internet. Como o nosso compromisso é avaliar o que está rolando no mercado, todos os grandes lançamentos estão aqui nas páginas da SDP. Escolhemos as maiores novidades de cada território para levar até você informação em primeira mão. Assim, não é necessário esperar meses pela versão americana para saber se um game vale a pena. É a SDP sempre na frente!

### PlayStation 2

AirForce Delta Strike	47
Baldur's Gate: Dark Alliance II	49
Battlestar Galactica	47
Beats of Rage	47
Bujingai	49
Chain Dive	47
Culdcept	50
Fallout: Brotherhood of Steel	49
Freestyle Street Soccer	46
Front Mission 4	36
Fu'un Shinsengumi	48
Full Metal Alchemist	50
Mafia	19
Motion Gravure (serie)	50
Nebula: Echo Night	48
NFL Street	46
Pride GP 2003	47
Seven Samurai 20XX	49
Spy Fiction	48
Star Trek: Shattered Universe	47

## Urban Freestyle Soccer

Lembra aquele comercial da Nike com craques do futebol mundial (Ronaldinho Gaúcho, Roberto Carlos e outros) fazendo malabarismos estonteantes com uma pelota nos pés? Urban Freestyle Soccer traz de volta a emoção de reunir os amigos para uma partida de futebol. O game conta com dois ingredientes indispensáveis ao gênero: simplicidade e diversão. A regra básica é que não existem regras. Você escolhe um time formado por quatro jogadores de diferentes gangues de rua e parte para o ataque. Sem faltas, sem impedimentos, apenas fazendo o que realmente importa: gols. E com muita classe, por



sinal. O visual dos personagens segue o estilo Street. As calças largas, por exemplo, não atrapalham o futebolista,

que pode marcar um goloço ao mesmo tempo em que realiza um movimento de break. Isso sem contar os chutes especiais e comemorações nada ortodoxas entre adversários – algumas vezes, eles até saem na porrada. UFS é dinâmico, simples de jogar e ideal para quem está cansado das miíopes de versões (repetitivas) de Winning Eleven. Você vai ver o esporte mais querido do país com outros olhos.

ROMULO MÁTHEI



## NFL Street

Futebol americano não é um esporte dos mais fáceis de aprender: são muitas táticas, posições estranhas (um Quarter Back não tem nada a ver com um Line Back ou um Running Back, por exemplo) e até rola uma certa confusão quando cada jogada começa. Pois é exatamente isso que é legal em NFL Street – qualquer um consegue fazer jogadas sensacionais, devido à extrema simplicidade com a qual as coisas são colocadas em prática. Movimentos impossíveis, pancadas para lá de exageradas e um extremo bom humor nas jogadas dão o tom ao game, que é muito simples e extremamente divertido. Além de tudo isso, há o modo Challenge, no qual você cria uma equipe e deve cumprir certos objetivos (por exemplo, “vença os Broncos só com jogadas de corrida”).



Se alcançá-los, você ganha pontos de estatística para distribuir entre seus jogado-



res, além de liberar novas roupas e campos para as partidas. Senti falta de um modo de jogo com algum tipo de campeonato e um pouco mais de liberdade para criar meus personagens. Mas são detalhes pequenos, que não estragam em nada a diversão.

RENATO VILLEGAS

### INFO

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Tiburon
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

### INFO

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Acclaim
DESENVOLVIMENTO	Silicon Dreams
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 4

## Pride GP: Grand Prix 2003

O novo Pride é inferior a seu antecessor. A forma de atacar continua a mesma – dois botões desferem socos, outros dois realizam chutes e as combinações entre eles resultam em diversos agarros e contra-ataques. O problema está no novo sistema de defesa. A idéia foi simplificá-lo, mas a coisa não funcionou tão bem. Em vez de mover o direcional para o lado oposto do adversário para não ser atingido, basta não pressionar botão algum. Parece eficaz, mas não é. Se você já está acostumado com o sistema antigo, prepare-se para passar por maus bocados tentando se habituar à mudança.



FILIFE TORRES

### INFO

Pride GP: Grand Prix 2003

NOTA	<b>6.0</b>
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Dream Stage Entertainment
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## AirForce Delta Strike

Em AFDS, o jogador não pode reclamar da falta de variedade. São mais de 130 aeronaves, entre caças, aviões de reconhecimento e helicópteros, para você pilotar em 60 missões. O problema é que nem todas as aeronaves podem ser comandadas por todos os personagens. E apesar do grande número de missões, elas são muito parecidas. Já os gráficos, em geral, são lindos – a única exceção fica por conta das representações das cidades. Mas o que mais enche a paciência em Delta Strike são os diálogos chatos entre os membros da base aérea – eles não calam a boca nunca!



EDUARDO TRIVELLA

### INFO

AirForce Delta Strike

NOTA	<b>6.5</b>
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	Konami Studios
GÊNERO	Ação/Simulação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Star Trek Shattered Universe

Os fãs que me perdoem, mas a série Star Trek já deixou de brilhar faz tempo. E se depender de Shattered Universe, as coisas continuarão opacas. Em um universo paralelo, tudo está ao contrário: a Federação é um império do mal, os inimigos viraram aliados e vice-versa. O objetivo é salvar a Enterprise, que entrou em uma espécie de anomalia espacial, mas várias outras metas surgem pelo caminho. Se você não for um trekkie, passe longe deste game, que se enquadra no gênero de simulação de combate espacial. Poucas vezes eu vi um combate espacial tão chato.



EDUARDO TRIVELLA

### INFO

Star Trek Shattered Universe

NOTA	<b>3.5</b>
PRODUÇÃO	TDK Mediactive
DESENVOLVIMENTO	Starsphere Interactive
GÊNERO	Simulação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Beats of Rage

Quem nunca imaginou os personagens de KoF em um game estilo Streets of Rage, como nos velhos Side Scrollings, em que só era preciso espancar a marginalia? Alguns fãs resolveram realizar esse sonho e criaram Beats of Rage, um jogo independente, não licenciado por empresa alguma, feito de fãs para fãs. Você escolhe entre Max Bacon (Maxima), Kula Gem (Kula Diamond) e Mandy Bluegard (Blue Mary) e desce a mão nos inimigos. Tudo isso com o engine de Streets of Rage. Vale baixar o jogo no site oficial (<http://members.rott.chello.nl/~r.vanmastbergen/>).



ERIC ARAKI

### INFO

Beats of Rage

NOTA	<b>4.0</b>
PRODUÇÃO	– (freeware)
DESENVOLVIMENTO	Team Senile
GÊNERO	Luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## Battlestar Galactica

Desde que o PS2 foi lançado, estamos esperando por um jogo de naves que nos faça ficar plantados em frente à telinha por horas e horas, sem levantar nem mesmo para fazer um lanchinho (quem jogou Wing Commander ou a série Clone Wars, para PSone, sabe bem do que estou falando). Battlestar Galactica, novo game com naves em 3D, é exatamente o que estava faltando para os fãs do gênero. Tem um visual bacana, um roteiro bem elaborado e uma infinidade de fases. Você vai demorar muito para enjoar de BG, se é que conseguirá parar de jogar.



ROMULO MÁTHEI

### INFO

Battlestar Galactica

NOTA	<b>7.0</b>
PRODUÇÃO	Vivendi Universal
DESENVOLVIMENTO	Warthog
GÊNERO	Tiro
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Chain Dive

Chain Dive consegue ser simples, divertido e, acima de tudo, funcional. Você terá a oportunidade de relembrar os antigos jogos de scroll lateral que reinaram na era 16-bit, contando com o primor da tecnologia atual e belos gráficos em 3D. A ação lembra um game do Homem Aranha – o personagem usa uma corrente de energia para “flutuar” sobre prédios e crateras, destruindo insetos que infestam o mundo com uma lâmina que congela tudo o que toca. O problema é a baixa dificuldade. Basta um final de semana ligado para conseguir terminá-lo.



RODRIGO GUERRA

### INFO

Chain Dive

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

## Spy Fiction

Imagine um misto de Metal Gear e MI e você terá uma boa idéia do que é Spy Fiction. Neste game, você vai encontrar a típica ação de MG, com cenas empolgantes e personagens carismáticos, além de todas as bugigangas tecnológicas vistas em MI. Graficamente, Spy Fiction não impressiona. Os cenários são pouco detalhados e os personagens, apesar de bem montados, são simplórios. Mas o que mais prejudica o game são as serrilhas. Espalhadas por todos os lugares, elas dão ao sistema gráfico um ar de trabalho mal-acabado. E se os gráficos não são grande coisa, o som também não se destaca. As músicas são chatinhas e os efeitos especiais, repetitivos. Apesar dos defeitos, Spy Fiction tem seus pontos fortes. A jogabilidade é bem estruturada e simples, os movimentos são precisos e rápidos e o jogador pode facilmente acessar os itens. Os personagens principais (um homem e uma mulher) dispõem de vários movimentos – de se encostar em paredes a desferir golpes de caratê – que vão pegar os inimigos de jeito. É um game bacana, que vale a pena ser conferido.

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

Spy Fiction

NOTA	<b>7.5</b>
PRODUÇÃO	Sammy
DESENVOLVIMENTO	Access Games
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Fu'un Shinsengumi

Voltado para a estratégia, mas com batalhas em tempo real, Fu'un Shinsengumi transporta o jogador para os conturbados tempos do fim do Bakumatsu, período em que o Japão vivia uma guerra civil para restabelecer a monarquia e expulsar o Xogunato do poder. Você poderá escolher entre mais de 15 soldados do Shinsengumi, a tropa de elite do Xogunato, para combater os monarquistas e evitar atentados e assassinatos. Ao finalizar cada missão (cerca de 800), o jogador adquire pontos que podem ser trocados por Status e servem para recrutar novos soldados. A jogabilidade é meio travada e deixa um pouco a desejar na hora das batalhas. Mas o problema maior fica por conta do idioma japonês. Nas missões no quartel-general, do tipo treino, é preciso ler as explicações de como executar certas tarefas. E durante o recrutamento, muita gente não vai notar que, no meio da tropa, há grandes samurais, que existiram de



verdade no Japão antigo, como Isami Kondo e Souji Okita. Se você não se interessa por jogos de samurais, confira o game só para se deliciar com os desenhos de Yoji Shinkawa, responsável pela arte de Metal Gear Solid.

JEFFERSON KAYO



## INFO

Fu'un Shinsengumi

NOTA	<b>6.5</b>
PRODUÇÃO	Genki
DESENVOLVIMENTO	Genki
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Nebula: Echo Night

Você é fã de games de horror? Não daqueles à la Resident Evil, mas de algo mais doentio, que deixa você perturbado e faz sua espinha gelar, como Silent Hill? Então, precisa conhecer este game. A história se passa em uma estação espacial na Lua. Você é Richard Osmond, tripulante de uma nave que, ao retornar à estação, descobre que todos morreram. Para saber o que aconteceu, você deve encontrar chaves, ativar interruptores e encarar fantasmas que, se ajudados, ajudarão você. Agora, imagine tudo isso em primeira pessoa, com dublagem e efeitos sonoros da melhor qualidade. Sua espinha vai congelar a cada sussurro fantasmagórico. A jogabilidade lenta pode frustrar os mais apressados, mas é importante para manter a tensão. Você se sentirá lento fugindo de fantasmas enlouqueci-

dos e sua própria pulsação aumentará. Enfim, Nebula é um ótimo game e fará você jogar mais e mais, mesmo com os nervos em frangalhos. Meu conselho é esperar pela versão norte-americana. O enredo é primoroso demais para ser desperdiçado, se você não domina a língua japonesa. Se ainda assim insistir, jogue com as luzes acesas.

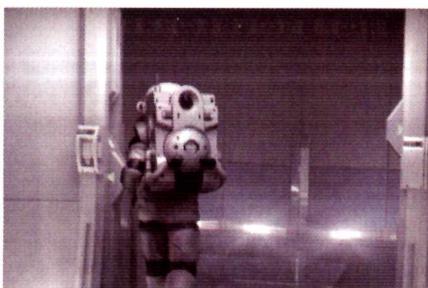
ERIC ARAKI



## INFO

Nebula: Echo Night

NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	From Software
DESENVOLVIMENTO	From Software
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1



## Bujingai

Sabe aqueles filmes chineses antigos, com guerreiros que correm por paredes e se equilibram em lâminas de espada? Bujingai segue essa fórmula, acrescentando pitadas de Devil May Cry e uma excelente liberdade nos cenários. É também uma mistura maluca de futuro alternativo com o misticismo da China antiga, na qual as artes marciais ditam as regras no combate entre demônios e guerreiros. Mas não se assuste com toda essa viagem. O game garante uma boa dose de diversão e bons momentos com o wushu (estilo de arte marcial chinesa, com impressionantes movimentos acrobáticos). O personagem central é hábil com suas duas espadas e pode aprender diferentes magias. Já a jogabilidade, equilibrada e dinâmica,



oferece o melhor ao jogador. Correr em paredes e agarrar-se a plataformas são alguns fatores que instigam a

exploração. Excelentes possibilidades estratégicas, ótima movimentação e bons ângulos de câmera completam o pacote. Mas fique avisado: este é um game para amar ou odiar. Afinal, nem todo mundo tem a mente aberta para aceitar um misto louco de cultura chinesa e ficção moderna.



GILSOMAR LIVRAMENTO

### 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



Bujingai

NOTA	<b>8.0</b>
PRODUÇÃO	Taito
DESENVOLVIMENTO	Red Entertainment
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Seven Samurai 20XX

Pegue um conceito similar ao de Shinobi, adicione a possibilidade de usar duas espadas e acrescente combos devastadores – pronto, eis SS20XX! Embora o jogo ofereça um enredo bacana, ótima qualidade gráfica e dublagem excelente, a mobilidade do personagem fica confusa durante as batalhas. Além disso, os campos de batalha se limitam a arenas fechadas. É divertido, mas as batalhas repetitivas e a ausência de técnica nos combates fazem deste um jogo que você termina uma única vez.



GILSOMAR LIVRAMENTO

## INFO



Seven Samurai 20XX

NOTA	<b>6.5</b>
PRODUÇÃO	Sammy
DESENVOLVIMENTO	Sammy
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Fallout: Brotherhood of Steel

Uma guerra nuclear destrói parte da população terrestre, obrigando os sobreviventes a minguiarem no subterrâneo enquanto mutantes dominam a superfície. É aí que entra a irmandade de aço do título, guerreiros que lutam para libertar a



raça humana. Fallout é um game de ação bacana com elementos de RPG, que vai agradar quem curte apertar botões sem parar para pensar. Jogos assim melhoram ainda mais se jogados em dupla, e esse é o grande trunfo de Fallout. Problemas, só a câmera aérea, que pode cansar um pouco, a trilha sonora tosca e o visual retrô demais.

PABLO MIYAZAWA

## INFO



Fallout: Brotherhood of Steel

NOTA	<b>7.0</b>
PRODUÇÃO	Interplay
DESENVOLVIMENTO	Black Isle Studios
GÊNERO	RPG/Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## Baldur's Gate: Dark Alliance II

Lembra quando você jogava Diablo a noite inteira? Com Dark Alliance II vai ser a mesma coisa, principalmente se você estiver acompanhado de outro jogador. Para quem não teve a oportunidade de se entregar ao Diablo (no bom sentido), esta é a chance de se embrenhar em uma floresta ou calabouço cheio de monstros, descer o sarrafo neles e voltar para a cidade sendo aclamado como herói. Os gráficos são bem trabalhados, as vozes, bem dubladas, o som é de primeira e o enredo, típico do mundo de Dungeons & Dragons. Mas o melhor de Dark Alliance II é sua simplicidade. Nada é difícil de entender e, em dez minutos, você estará dominando todos os comandos e pensando em quais habilidades evoluir para preparar seu personagem para as batalhas. O game é relativamente curto para um RPG (pode ser concluído em 20 horas), mas, mes-



mo depois de passar por todas as buscas, você vai querer jogar novamente só para saber o destino dos outros personagens. Além da história curta, outra falha de Dark Alliance II é não oferecer um modo Online para jogar com mais pessoas – nada que o impeça de experimentar este fantástico game.

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



Baldur's Gate: Dark Alliance II

NOTA	<b>8.0</b>
PRODUÇÃO	Interplay
DESENVOLVIMENTO	Black Isle Studios
GÊNERO	RPG/Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## Full Metal Alchemist

A história de Full Metal Alchemist é baseada em um anime que a própria Square-Enix produziu e ainda é exibido no Japão. Edward Elric praticava alquimia, escondido no sótão de sua casa, quando um acidente transformou seu irmão em uma armadura de metal.



A partir daí, a dupla passa por diversas aventuras, em busca de uma pedra mística que pode desfazer o feitiço. A história é envolvente e divertida, com o herói fazendo caras e bocas típicas dos autênticos animes. Mas, como o game é em japonês, muitos jogadores não conseguirão apreciar o roteiro. O sistema de batalha é simples e fácil de dominar, e a dificuldade vai aumentando conforme o game progride, sem ficar exagerada a ponto de deixar o jogador frustrado.



As cenas em anime são divertidíssimas e não é preciso ser nenhum mestre na língua oriental para saber o que está rolando

(muitas vezes, o herói não passa de um burrinho). Se você gosta de animes, vai adorar Full Metal Alchemist. O jogo ainda não tem data de lançamento no mercado americano. Vamos torcer para que seja lançado logo por lá, para podermos aproveitá-lo melhor.

**RODRIGO GUERRA**



### INFO

Full Metal Alchemist

NOTA	<b>7.5</b>
PRODUÇÃO	Square Enix
DESENVOLVIMENTO	Square Enix
GÊNERO	RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Culdcept

Imagine um jogo que mistura elementos de diversos Card Games famosos e jogos de tabuleiro. Culdcept é exatamente isso. Neste game, que corresponde à versão expandida de Culdcept 2 (Dreamcast), você tem mais de 500 Cards para montar seu tomo, que será utilizado contra outros Cepters. Esses Cards podem ser criaturas a serem invocadas, magias que afetam o seu oponente ou suas hordas, ou equipamentos para aperfeiçoar seus guerreiros. Você deve jogar o dado e percorrer os tabuleiros, conquistando terrenos que fornecerão energia mágica para suas invocações. Cada tabuleiro traz uma missão diferente, como "conquistar X pontos de magia" e coisas do gênero. E todas elas têm em comum o fato de serem extremamente longas. Uma partida pode durar de 20 minutos a uma



hora. Além disso, os gráficos não ajudam (cartas se espalhando...? Oras, estamos falando de um jogo 128-bit!) e as músicas de ninar não empolgam. Enfim, Culdcept é o típico caso de "ame-o ou odeie-o". É longo e cansativo, mas mesmo assim, envolvente. É daqueles jogos que exigem uma grande dedicação do jogador, nada recomendado para o jogador casual.

**ERIC ARAKI**



### INFO

Culdcept

NOTA	<b>7.5</b>
PRODUÇÃO	NEC Interchannel
DESENVOLVIMENTO	Omiya Soft
GÊNERO	Tabuleiro
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

## Motion Gravure (série)

Será que o próximo passo serão receitas culinárias? Com este quarteto de games, fica difícil imaginar o que falta os japoneses inventarem em matéria de jogos. Se bem que estes quatro títulos não são propriamente jogos. Em cada um deles, você assiste a vídeos de altíssima qualidade gráfica, com efeitos morph, de moças mostrando seus dotes físicos em poses desinibidas. Mas não tão desinibidas assim. Não pense que vai encontrar algo do naipe da Playboy ou daqueles sites pornôs em que você navega escondido. É tudo muito comportado e o tamanho do biquíni das japonesinhas seria aprovado até pela sua bisavó. O melhor é que, quando você enjoar de uma mulher, não precisará

pedir divórcio nem pagar pensão: é só trocar o CD! A interatividade se resume em pausar o filme e dar um zoom pela imagem. De vez em quando, rolam uns tais déjà-vu, ou seja, a tela fica azulada e o jogador aperta um botão para



ser transportado a uma cena Secret Shot. Encontre todas as cinco Secret Shots e uma cena extra ficará disponível. Essa, sim, esquenta um pouco as coisas. Mas só um pouco, como quando uma das modelos joga leite no próprio corpo. Hummm...



ser transportado a uma cena Secret Shot. Encontre todas as cinco Secret Shots e uma cena extra ficará disponível. Essa, sim, esquenta um pouco as coisas. Mas só um pouco, como quando uma das modelos joga leite no próprio corpo. Hummm...

**EDUARDO TRIVELLA**



### INFO

Motion Gravure (série)

NOTA	<b>5.0</b>
PRODUÇÃO	Sony Music Ent. Inc.
DESENVOLVIMENTO	Sony Music Ent. Inc.
GÊNERO	Video interativo
ORIGEM	Japão
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](http://www.superdicasplaystation.com.br) e confira!

**SuperDicas**  
**PlayStation**



## O que eu encontro no site?

Para ficar bem informado, você não precisa esperar o mês inteiro pela chegada da próxima SDP às bancas. Visitando diariamente a página da revista na web, você confere as últimas notícias do mundo PlayStation.

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

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

## No ar este mês

Nesta edição, as páginas virtuais recebem o tutorial avançado de Front Mission 4, além do listão com todas as Skills traduzidas. Ainda para PlayStation 2, temos serviços completos para o furtivo Spy Fiction, o malabarístico Bujingai e o fantasioso Baldur's Gate: Dark Alliance II. Se você é da turma do PSone e curtiu a estratégia de Parasite Eve II, acesse o nosso site para conferir o primeiro PE detonado até o fim.

Ah! Só um lembrete: a eleição dos melhores jogos de PS1 de todos os tempos continua no ar até o dia 1º de março. Corra que ainda dá tempo de votar!

**SENHA**

**Acesse já!**

**GANGSTER**

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

# BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL

CHEGA AO

BRASIL

NADA SERÁ  
COMO ANTES  
NO MUNDO  
DOS MANGÁS



CONRAD  
EDITORA

JÁ NAS BANCAS

© 2004 HIROAKI SAMURA. ALL RIGHTS RESERVED