

A MELHOR REVISTA DE PLAYSTATION DO BRASIL!
9 DETONADOS!

A primeira 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**

WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL

JAPONÊS X AMERICANO

Saiba qual é o melhor e confira grandes dribles!

E MAIS DETONADOS NO AR!

- Ⓜ Onimusha 1 (PS2) Ⓜ Onimusha 2 (PS2)
- Ⓜ Champions of Norrath (PS2)
- Ⓜ Pitfall: The Lost Expedition (PS2)
- Ⓜ James Bond 007: Everything or Nothing (PS2)

PSONE É AQUI!



Ⓜ Dino Crisis

Ⓜ Dino Crisis 2

As duas aventuras de Regina até o fim!

ONIMUSHA 3

Versão japonesa sem segredos!

Ⓜ Traduções importantes Ⓜ Tutorial de jogo Ⓜ Estratégia completa Ⓜ Extras

Reviews



Firefighter F.D. 18



R-Type Final



Rise to Honor



Wrath Unleashed

LEGENDA:

Ⓜ Internet

Ⓜ Revista

#07

Abril 2004

ISSN 1679-5873

00007



9 771679 587000

GG Digital GAMES

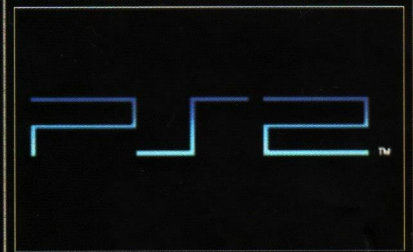
UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES



Televendas:
(11) 3338-2688

Preços especiais para
lojistas e revendas.
Consulte-nos!!!

XBOX



NINTENDO
GAMECUBE



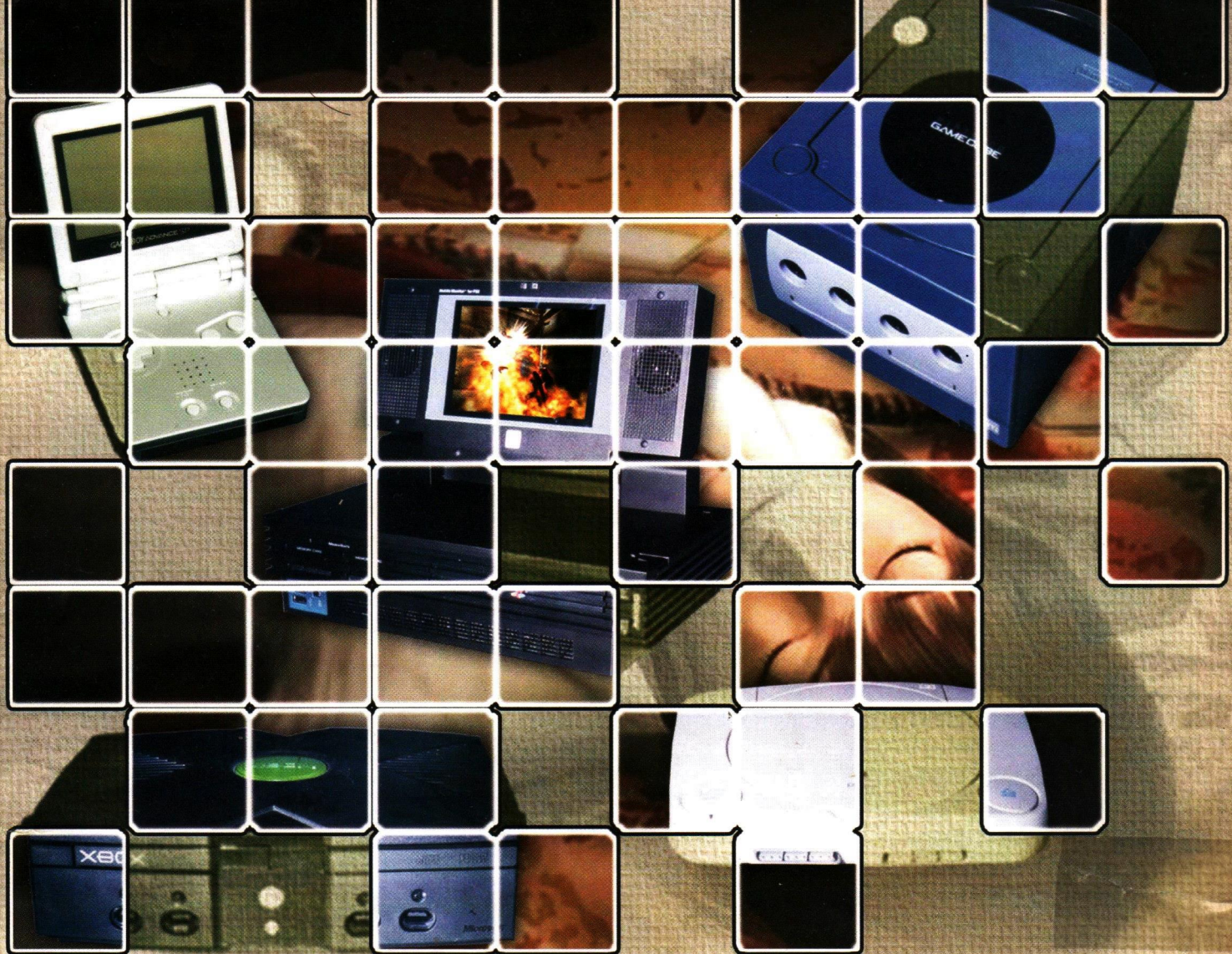
GAME BOY ADVANCE



MasterCard

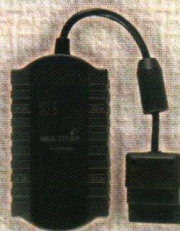
www.digitalgames.com.br

VISA



Visite Nossa Loja:

Rua Sta. Ifigênia 213 - 7º andar - Centro - São Paulo - SP



Entregamos via Sedex para todo o Brasil



NA POLE POSITION!

Agora é para valer! Abra esta edição novinha de SDP e confira o conteúdo de primeira que a gente ralou para produzir. Você não vai encontrar tanta diversidade, com tamanha qualidade e com essa rapidez em nenhum outro lugar. Duvida?

Então diga quem teve o dom de revelar todos os mistérios da versão japonesa de Onimusha 3? Quem traduziu nomes de personagens, itens e equipamentos para você não ficar boiando? E qual foi a primeira revista do Brasil a detonar o game, junto com os dois predecessores (e não estou falando de qualquer detonadinho, não)? A resposta para todas essas perguntas? SuperDicas PlayStation!

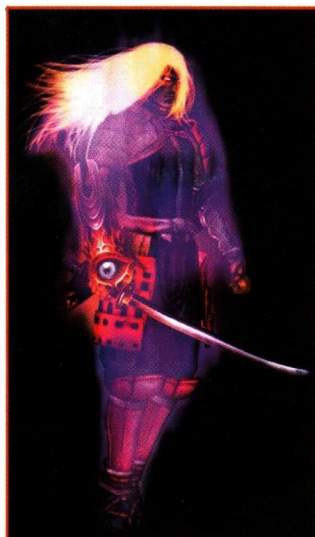
Mas se eu falei de diversidade, não é só de Onimusha que atacamos este mês. Tem uma matéria resposta de Winning Eleven 7 International, para você conhecer as diferenças entre os games americano e japonês, escolher o melhor e sair para o abraço. Tem estratégias completas para Dino Crisis 1 e 2, para a galera do PS1, e também um guia de mídias, derrubando mitos e trazendo luz sobre um assunto tão importante para qualquer jogador de videogames.

SDP é isso: responsabilidade com o leitor, conteúdo de qualidade e velocidade na informação. Fórmula que conquista cada vez mais leitores, e que estimula o cérebro da concorrência. Afinal, nossa estrutura pioneira, que combina mídia impressa e digital, já está gerando clones!

Enquanto isso, vamos mantendo nosso ritmo de constante evolução e preparando muitas novidades para o futuro. Quer saber quais? Aguarde e confie...

Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



INDICE

4

SDP-MAIL

Você já mandou sua carta para a SDP? Não? Então olha aqui o que você está perdendo.

8

PSNEWS

Que tal conferir as primeiras imagens do novo Mortal Kombat? O que você está esperando?

12

PREVIEWS

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

16

O MELHOR DO PSONE

Você votou! Agora, veja se os seus jogos favoritos entraram na lista dos melhores.

19

WINNING ELEVEN 7 INT.

Americano ou japonês? Saiba qual é o melhor e arripe com grandes jogadas.

22

ONIMUSHA 3

Traduções de menus, itens, equipamentos, tutorial de jogo... Imperdível!

28

SUPERDICAS

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

32

SHARKZONE

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

36

GUIA DE MÍDIAS

Qual é a diferença entre prensado e DVD-R? Não sabe? Corre aqui para conferir.

40

DINO CRISIS

Salve Regina das garras dos dinos neste clássico de PS1. Com a nossa estratégia fica fácil!

46

REVIEWS

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



CONRAD
EDITORA

SuperDicas
PlayStation

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

CONSELHO EXECUTIVO

André Forastieri
Cristiane Monti 4,
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação
Noelly Russo

Editor

Fabio Santana

Designers

Ana Franco e Kelven Frank

Revisora

André Aguiar

Colaboradores

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen,
Eduardo Trivella, Eric Araki, Felipe Azevedo,
Gilsomar Livramento, Pablo Miyazawa,
Queen Woo Moo, Rafael Silva, Rodrigo Guerra,
Romulo Mátchei, Ronny Marinoto (texto),
Antonio do Amaral Rocha, Denis C. Y. Takata,
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

Edilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica

Priscila Santos

Coordenadores de Produção

Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

WEB

Coordenador de Conteúdo

Odair Braz Junior

Webmasters

Mateus Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial

André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora

Luciana Eschiapati

Executivos de Contas

Elaine Pazini
Rafael Ferreira

Assistente Comercial

Krisley Camilo

Tel.: (11) 3346-6075

publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Gerente de Vendas em Bancas

Ana Paula Gonçalves

Gerente de Vendas Diretas

Chris Peruch

Gerente de Circulação

Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto

Dirceu Darin

Coordenadora de Marketing

Vanessa Serra

Analista de Novos Projetos

Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro

Celso Pedrosa Leite

Gerente Financeira

Solange Reis

Analista de Recursos Humanos

Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico

André Jacon

Artur Augusto Martins

SUPERDICAS PLAYSTATION,

Edição 07, abril de 2004,

e uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Felipe Rasoilo e Regina Toledo

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

atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93

CEP 01539-020

Aclimação - São Paulo/SP

Tel.: (11) 3346 6088

Fax: (11) 3346 6078

www.conradeditora.com.br

Impressão Plural

Distribuição Dinap



ANER



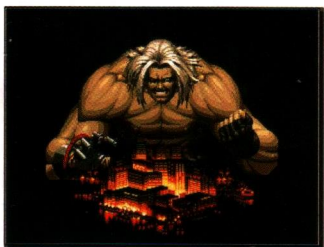
Provérbio chinês

Sei que vocês são muito ocupados, mas gostaria de fazer um pedido. Como estou todo mês nas bancas comprando a SDP, gostaria de ajudar vocês. Peço que leiam esse provérbio chinês muito interessante. Ele faz com que as pessoas reflitam. Quem sabe, vocês não estão precisando ler esse provérbio? Ah! Como eu faço para conseguir os detonados de Final Fantasy X e X-2?

R. Simões
Via e-mail

Abrimos uma exceção e resolvemos dar uma olhada no seu arquivo anexo, Carlos. Na verdade, não era apenas um provérbio chinês, mas um rol de 21 mandamentos, que nos tornou pessoas melhores. Pena que era também uma corrente e, como você deve ter passado para 15 ou mais pessoas, a essa altura está curtindo em alguma ilha do Caribe, enquanto nós, que não a passamos para frente, continuamos aqui fazendo revista de videogame. Em todo caso, o roteiro para conseguir 100% em Final Fantasy X-2 você encontra na SDP #04, e a estratégia completa está no nosso site. Sobre Final Fantasy X, aguarde, que está a caminho. Ah! E não se esqueça de nos mandar um cartão postal...

Perdido na rede



Como vão vocês, caros amigos da SDP? Quero dizer que a revista está ótima, e também falar que o endereço dado pelo Eric para baixar o jogo Beats of Rage (PS2) está errado. Não entra de jeito nenhum. De resto, continuem assim e estaremos satisfeitos!

Henrique Albuquerque
Rio de Janeiro / RJ

Nosso Hércules Chinês já foi visto circulando com uma etiqueta colada na camiseta, com o próprio

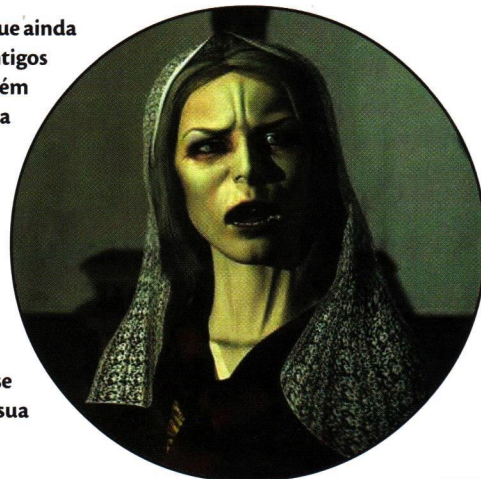
CARTA DO MÊS

Velharia não, hein!?

Escrevo para parabenizar a equipe da SDP, mas gostaria de fazer uma crítica: vocês dão muita moral para o PSone e não se ligam no presente. Com tantos jogos legais que não param de chegar todos os meses, vocês ficam gastando tempo e páginas da nossa maravilhosa SDP à toa com detonados de Parasite Eve e Silent Hill. Francamente, eu me decepciono ao me deparar com essas velharias (que até a minha avó já detonou há tempos). Se liguem: vivam e esqueçam o passado!

William C. Santos
Goiânia / GO

Puxa, William, quanta injustiça! Primeiro, com o PSone, que ainda proporciona tanta diversão, mesmo com os jogos mais antigos – e não se esqueça de que, não por acaso, o seu PS2 também foi feito para rodar PS1. Depois, com nossa estimada massa de leitores que ainda não possuem um console da nova geração. Isso não os impede de curtir bons jogos, pois isso o 32-bit tem aos montes. E, finalmente, injustiça com a gente. Ainda se deixássemos de publicar estratégias dos grandes lançamentos, como Final Fantasy X-2, Biohazard Outbreak e Onimusha 3... Mas, na verdade, nós detonamos até games menores, como Kunoichi, Spy Fiction e Pitfall. Aqui tem espaço para todo mundo, e não vamos abandonar ninguém – mesmo porque a gente se diverte muito com os detonados de PS1! E quem sabe a sua avó não topa fazer umas estratégias para a SDP?



nome e endereço, mas, dessa vez, ele não comeu bola, não. A página do freeware Beats of Rage é exatamente aquela que ele citou no review da SDP #06, mas, se você quiser um endereço simplificado, anota este: <http://senile.mine.nu/beatsofrage/>. Você será redirecionado para a página oficial e poderá baixar o game.

Clássicos detonados

Beleza? Primeiramente, gostaria de parabenizar a revista pela qualidade. Mesmo com as facilidades do mundo moderno, acessíveis através da internet, a SDP trouxe de volta a época em que nós, jogadores, comprávamos revistas de games todos os meses para saber novidades, dicas, etc. E não apenas fizeram reviver esse hábito, como também o aliaram à modernidade, que é o conteúdo online. Parabéns! Bom, a sugestão que quero dar é a seguinte: todos os meses, nós poderíamos votar em diversos games para escolher um detonado do mês seguinte. Acho que seria bem legal, pois estaríamos ajudando a fazer a revista. Abraços.

David Martinez Cunha
São Paulo / SP

Ei, DMC, a gente já faz isso. Sabe aquele bloquinho chamado Clássicos Detonados que aparece no SDP-mail todos os meses? É através dele que nossas estratégias de games antigos são escolhidas, ou seja, pelo voto popular. A galera já escolheu, por exemplo, Chrono Cross, Parasite Eve e Dino Crisis – e a votação não pára! Escreva para nós e escolha os seus favoritos.

Águas passadas...

Como faço para liberar as missões do Ninja no disco C do Metal Gear Solid: VR Missions (PS1)? Já coloquei o primeiro tempo em todas as missões desse terceiro disco, estou com 99,9% e o módulo Ninja ainda não está habilitado!

Leandro Soares Costa Borges
Belém / PA

Como a SDP vem conquistando novos leitores a cada edição, é natural que os recém-chegados não conheçam nosso conteúdo passado. Na SDP #03, Leandro, nós não apenas detonamos MGS para PSone, na revista, como também arripamos em todas as missões da versão VR Missions / Integral, na internet. Pela sua descrição, sua versão é a japonesa integral, que só libera as missões do Ninja quando você termina o jogo normal com o rank Big Boss. Visite o guia que ele não sai do ar. E para todos que também pegaram o bonde andan-

Continua na pág. 06 ▶



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 próxima página, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Clássicos Detonados", ou mande um e-mail para: estrategias.sdp@gameworld.com.br

▶ **do, aqui vai uma lista dos games que já detonados:**

- SDP #01: Harry Potter and the Chamber of Secrets (PS1): revista, Soul Calibur II (PS2): revista e web, Virtua Fighter 4 Evolution (PS2): revista e web, Winning Eleven 7 (PS2): revista e web.
- SDP #02: Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (PS2): revista, Freedom Fighters (PS2): web, Tony Hawk's Pro Skater (PS1): revista, Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS1): revista, Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS1): web, Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS1): web.
- SDP #03: Castlevania: Lament of Innocence (PS2): revista e web, Jak II (PS2): revista, Metal Gear Solid (PS1): revista, Metal Gear Solid:

- Integral / V.R. Missions (PS1): web, True Crime: Streets of L.A. (PS2): web.
- SDP #04: Dragon Ball Z: Budokai 2 (PS2): web, Final Fantasy X-2 (PS2): revista e web, Manhunt (PS2): revista e web, Silent Hill (PS1): revista, Tony Hawk's Underground (PS2): revista e web.
- SDP #05: Biohazard Outbreak (PS2): revista e web, Chrono Cross (PS1): revista e web, Fatal Frame II: Crimson Butterfly (PS2): web, Gran Turismo 4: Prologue (PS2): revista e web, Kunoichi (PS2): web, Max Payne 2: The Fall of Max Payne (PS2): web, Maximo Vs. Army of Zin (PS2): web, Mission: Impossible: Operation Surma (PS2): web, SNK Vs. Capcom: SVC Chaos (PS2): web, Sonic Heroes (PS2): web.

- SDP #06: Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2): web, Bujingai (PS2): web, Front Mission 4 (PS2): revista e web, Mafia (PS2): revista, Parasite Eve (PS1): web, Parasite Eve II (PS1): revista, Spy Fiction (PS2): web.
- SDP #07: Champions of Norrath (PS2): web, Dino Crisis (PS1): revista, Dino Crisis 2 (PS1): web, James Bond 007: Everything or Nothing (PS2): web, Onimusha: Warlords (PS1): web, Onimusha 2: Samurai's Destiny (PS2): web, Onimusha 3 (PS2): revista e web, Pitfall: The Lost Expedition (PS2): web, Winning Eleven 7 International (PS2): revista e web.

Resumindo: são quase 50 detonados em apenas sete edições – coisa que a concorrência não chega perto nem em um ano! E quase 40 deles estão disponíveis no nosso site para você acessar quando quiser. Caso tenha perdido algum detonado que saiu apenas em revista, peça a edição para o nosso Atendimento ao Leitor: (11) 3346-6191, ou pelo e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

HELP

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

Skatista confuso

Vou direto ao assunto: não entendi a dica de Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS1) na SDP #05. Quando escrevo os nomes dos personagens secretos, não acontece nada. E o que significa "Completar Objetivo"?

Bruno Mesquita
Via e-mail

Brunão, a lista com nomes dos personagens secretos deve ser usada antes de personalizar o seu skatista. Entre com o nome que preferir antes de fazer qualquer modificação no visual ou nos pontos de atributo do personagem inicial. Assim, o skatista que correspondente ao nome



escolhido aparecerá automaticamente, com suas próprias roupas e habilidades. "Completar Objetivo" é o nome de uma dica usada para... completar objetivos,oras! Após conversar com uma pessoa com um ícone sobre a cabeça e começar uma missão, pause o jogo e realize a sequência indicada na revista. Retorne ao jogo e pronto, o objetivo estará finalizado.

O puzzle dos puzzles

No jogo Prince of Persia: The Sands of Time (PS2), o que eu tenho que fazer na plataforma redonda com alavancas, uma para levantar e abaixar e outra para girá-la?

Bruno
Via e-mail

Puxa, você tinha que travar no quebra-cabeça mais difícil do jogo? Tá bom, tá bom, a gente ajuda mesmo assim. Só como re-

ferência, você está no capítulo A Secret Passage. Na beirada da plataforma, existem quatro símbolos, referentes às quatro fases da lua. O objetivo é alinhá-los, usando os bastões luminosos no local, com os símbolos correspondentes que ficam no alto. Para isso, você precisa usar as alavancas para girar, elevar ou abaixar a plataforma da maneira certa. Para acoplar os bastões na plataforma, ande sobre o símbolo quando ele estiver iluminado. Siga os passos abaixo:

- 1) Trave o bastão no símbolo da lua cheia
- 2) Gire a plataforma uma vez no sentido horário
- 3) Eleve-a uma vez
- 4) Gire-a três vezes no sentido anti-horário
- 5) Abaixar uma vez e trave o bastão no símbolo da lua nova
- 6) Eleve-a uma vez
- 7) Gire-a duas vezes no sentido horário

CURTAS

Continua na internet...

Estou escrevendo para parabenizar a SDP, não só pelo ótimo conteúdo, mas também pela excelente ideia de prolongar a revista na internet. Sucesso e boas vendas.

"Pedro PS2"

Via e-mail

Nós também curtimos o conteúdo da web. Assim não tem que ficar derrubando matéria todo mês. Não coube na revista? Vai para o site. É mais informação pelo menor preço.

A gente que agradece!

Gostaria de dar os parabéns! Foi a primeira vez que comprei a revista e fiquei boquiaberto com o conteúdo maravilhoso. Você está dando um banho nas concorrentes! Muito obrigado! Minha mesada não dava para comprar a outra revista. Parabéns!

Jean Jonas da Silva
Florianópolis / SC

Só não leva quem não quer, mas que é barato, é. E quem não quiser levar, está perdendo um belo conteúdo. Diz aí, Jean?

8) Eleve-a duas vezes e trave o bastão no símbolo do quarto minguante

9) Gire-a uma vez no sentido horário

10) Abaixar uma vez e trave o último bastão no símbolo da lua crescente

11) Eleve-a uma vez

12) Gire-a duas vezes no sentido horário

13) Eleve-a uma vez

Com a parte mais difícil resolvida, atravesse a ponte e suba a escada. Ande em direção à alavanca para que o personagem se agarre nela, ativando o sistema de defesa do palácio.



CORREIO TÉCNICO

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

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

Direto do Japão

Olá galera da SDP, belê? Meu nome é Eric Michel, mas podem me chamar de Cabeção. Tenho 16 anos. Comecei a comprar a SDP por causa da seção Especial, que aborda a parte técnica do PS2. Depois de ler toda a revista, vi que a SDP é a melhor de todos os tempos. Por isso, estão de parabéns! Mas vamos ao assunto! Meu amigo mora no Japão e vai trazer um PS2 para mim. Como o console é japonês e travado, vai pegar os jogos americanos originais?

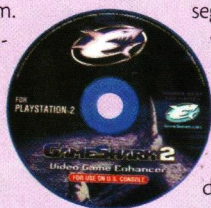
Eric Michel de Campos
São Caetano do Sul / SP

Seguinte, Cabeção, sendo o console japonês e travado, só vai ro-

dar jogos japoneses. Os americanos e europeus serão tratados como piratas pelo console, mesmo sendo originais. Você só vai conseguir rodar qualquer game que seja fora da área do videogame se o destravar.

GameShark 2, 3, 4...

Fala, galera! Eu tenho o GameShark 2 V. 2.0 do PS2 e minha dúvida é a



seguinte: para usar a versão 3.0 eu tenho que comprar tudo outra vez? O aparelho que vai na entrada do Memory Card e o CD? Ou posso comprar apenas o CD e usar o

mesmo aparelho. E onde posso comprar o GameShark 2 V. 3.0? Obrigado e até mais.

Leandro Cordeiro
São Gonçalo / RJ

O GameShark 2 V. 3.0 não usa o dongle (cartucho que é conectado na entrada do Memory Card), então, você pode comprar só o CD. Mesmo que utilizasse o dongle, você poderia fazer o upgrade somente com o CD e formatando o aparelhinho. Quando havia um representante do GameShark no Brasil, isso era uma prática comum. Mas, agora, você só conseguir comprá-lo pela internet (o original). Fique atento, a última versão do GameShark é a 4.0.

Magia ou Messias?

Olá pessoal da SDP, beleza? Adorei as matérias sobre PS2 e mod-chip das

edições #05 e #06, mas ainda continuo com dúvidas. Na SDP #06, eu comprei, fiz os testes dos chips e o meu ficou entre o Magic V e o Messiah, mas há jogos que não rodam no meu PS2 (modelo 39001), como Splinter Cell, SWAT, Freedom Fighters, True Crime e Max Payne 1. Por que isso acontece? Por enquanto é só. Parabéns pela revista.

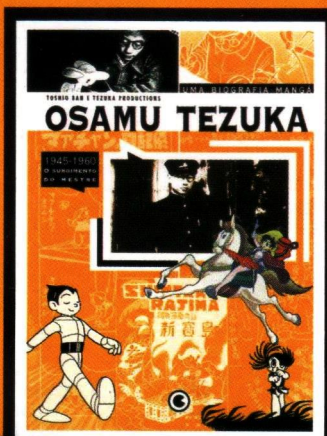
Roberto Perez
Santo Andre / SP

Tanto o Magic V quanto o Messiah não causam problemas ao rodar esses jogos, em especial Splinter Cell e Max Payne 1, que são os mais complicados. Alguns chips, como o Magic 3.1, têm essa falha – em Max Payne, trava depois do logo PlayStation 2, e o Splinter Cell apresenta a tela vermelha nos saves. Se os sintomas são esses, pode ser que você tenha o Magic 3.1. Caso contrário, pode ser a mídia mesmo.



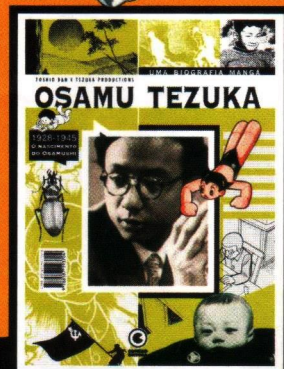
OSAMU TEZUKA É O CRIADOR DO MANGÁ MODERNO

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



Midway quer mais sangue



Produtora anuncia o sexto jogo da série Mortal Kombat

A Midway revelou oficialmente no evento Midway Gamers' Day, que aconteceu em Las Vegas, nos Estados Unidos, o sexto jogo da série Mortal Kombat.

Intitulado Mortal Kombat: Deception, o novo game, que segue a linha de Deadly Alliance, com gráficos totalmente em 3D e duas formas de combate (corpo-a-corpo ou utilizando armas), traz inovações interessantes. E, claro, sangrentas.

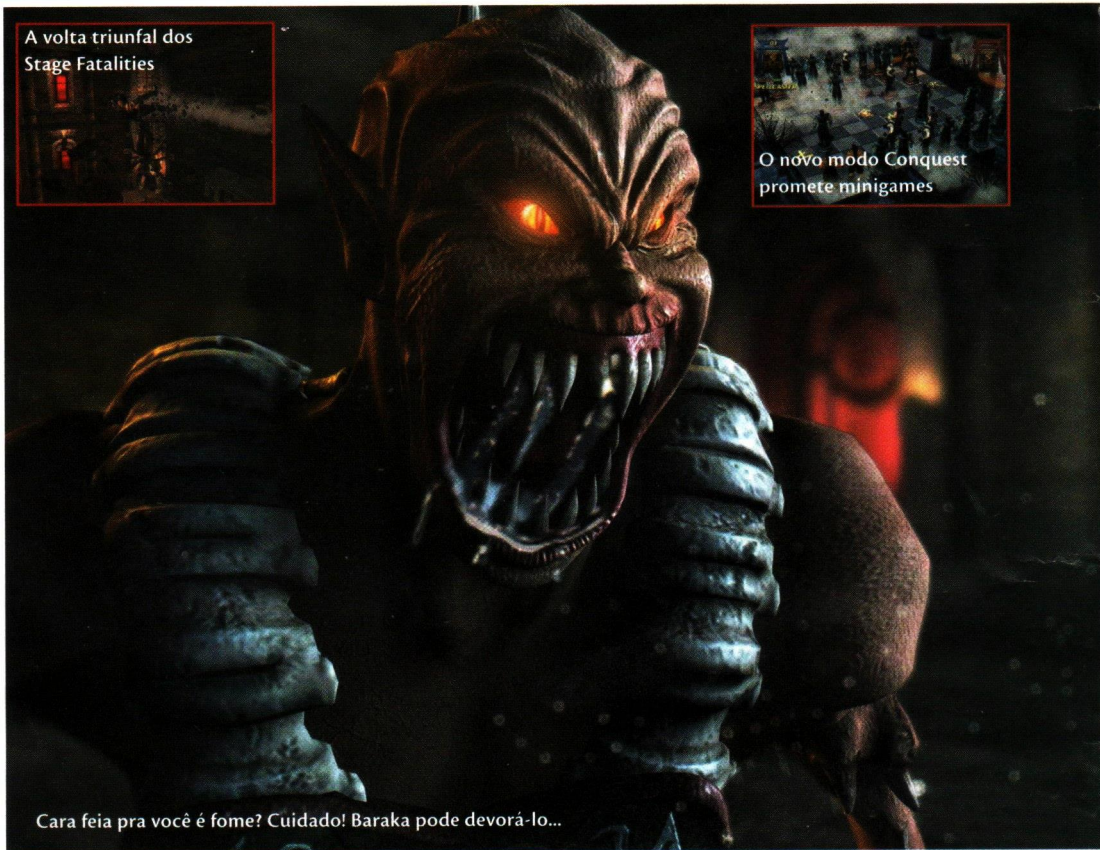
Agora, as arenas possuem diferentes níveis, como em Dead or Alive 2 e 3. E não é só: elas são totalmente interativas, com objetos destrutíveis e outros que podem ser usados para realização dos fatalities (as violentas mortes que acontecem no fim das lutas). A empresa também promete a volta de personagens conhecidos, mas ainda não divulgou a relação oficial.

O lançamento de MK: Deception está previsto para o segundo semestre deste ano.

A volta triunfal dos Stage Fatalities



O novo modo Conquest promete minigames



Cara feia pra você é fome? Cuidado! Baraka pode devorá-lo...



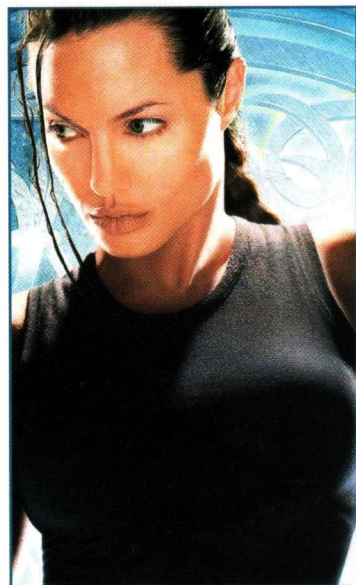
Lara Croft encontra o agente 47

Eidos compra a lo Interactive

A Eidos anunciou, recentemente, a compra da desenvolvedora dinamarquesa lo Interactive, responsável pelo game Freedom Fighters e pela série Hitman.

Segundo Mike McGarvey, chefe de operações da Eidos, o interesse em adquirir a lo surgiu assim que o primeiro jogo da série Hitman, que é produzido pela Eidos, foi lançado.

Outro aspecto indicado por McGarvey para explicar a aquisição se deve ao fato de que a Eidos acredita que a qualidade tecnológica da lo será de extrema importância para uma transição bem-sucedida para a próxima geração de consoles.





TERCEIRO MAXIMO

Pesquisa dá dica sobre um possível terceiro game da série **à vista?**

Se depender de uma pesquisa feita no fórum do site oficial da Capcom, Maximo, a adaptação 3D da clássica série Ghosts 'N' Goblins, pode ganhar uma terceira versão. A pergunta "What changes would you like to see in futures Maximo titles?" ("Que mudanças você gostaria de ver em futuros jogos da série Maximo?") apareceu em um tópico criado pelo administrador do fórum, que pedia aos jogadores que expressassem opiniões sobre Maximo vs. Army of Zin, lançado no início deste ano. Novidades podem ser reveladas na E3.

Olimpíada virtual

Game das Olimpíadas será exclusivo do PS2

A SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) anunciou uma parceria com o COI, Comitê Olímpico Internacional, para o lançamento do único jogo oficial baseado nas Olimpíadas de Atenas, exclusivo para PS2.

Em desenvolvimento pela Eurocom, responsável por jogos como Sphinx and the Cursed Mummy e James

Bond 007: Nightfire, Athens 2004: The Official Videogame of the Olympic Game terá réplicas virtuais idênticas dos setes estádios que serão utilizados durante os jogos olímpicos. Praticamente todos os esportes e suas modalidades, desde nado até apresentações de solo, estarão disponíveis.

O jogo deve ser lançado em julho, poucos dias antes do início dos jogos oficiais.

PSP? Só em 2005

Portátil sonista só chega no ano que vem

As versões norte-americana e europeia do PSP foram adiadas para 2005. No Japão, o lançamento continua marcado para o fim deste ano, mas alguns analistas de mercado ainda têm dúvidas sobre essa data.

Representantes da Sony dizem que a decisão foi tomada para que a empresa garanta uma boa quantidade de jogos disponível quando o console chegar às prateleiras.

No mês passado, Larry Probst, da EA, declarou que o preço do aparelho seria fixado entre US\$ 199 e US\$ 249, e que os jogos seriam vendidos por US\$ 39,99. A Sony, no entanto, não se pronunciou sobre o assunto até agora.

»» CURTAS

- A Sony anunciou oficialmente o desenvolvimento do game Sly Cooper 2: Band of Thieves, sequência de Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, lançado para PS2 em 2002. Até o momento, sabe-se apenas que os cenários não serão tão lineares como no primeiro jogo e que Sly, o protagonista, não será o único personagem controlável.

- A Electronic Arts entrou em acordo com a produtora Koei para distribuir o jogo Samurai Warriors nos Estados Unidos. Sengoku Musou (título original) já vendeu mais de 800 mil cópias no Japão e chega aos EUA no início de maio.

- Segundo rumores, a Square Enix está desenvolvendo um game de ação para o PS2 que tem Cloud, de Final Fantasy VII, como personagem principal e uma jogabilidade parecida com a de Devil May Cry, da Capcom.

- A Sega anunciou o lançamento do Arcade Virtua Fighter 4 Final Tuned para julho/agosto de 2004. O game terá um modo Challenge com diversas missões e o jogador receberá uma recompensa de acordo com seu desempenho. Será possível selecionar a dificuldade das missões e o jogo apresentará um novo sistema de ranking, também baseado no desempenho do lutador. Os personagens terão novas técnicas e muitos itens novos para usar. Esperamos que o PS2 também ganhe seu Final Tuned.

- A Sammy lançará a versão PS2 de Guilty Gear Isuka, o mais recente da série. Entre as novidades estão modos de luta para quatro jogadores e um sistema que permite a compra de novos golpes e combos para os 23 personagens existentes. O game está previsto para o final de 2004.

- A Criterion, responsável pela série Burnout, revelou que pode desenvolver uma versão do jogo para o PSP, o futuro console portátil da Sony.

Na vida do crime... De novo!

Novo GTA já tem nome e data de lançamento

San Andreas. Este é o subtítulo do próximo jogo da série Grand Theft Auto. O anúncio oficial foi feito no dia 1º de março.

Sam Houser, presidente da Rockstar North, diz que a produtora está se esforçando para que o game supere todas as expectativas dos fãs, e que, mesmo com oito meses de desenvolvimento até a data de lançamento – previsto para outubro – está muito orgulhoso do resultado até o momento.

A série bateu a marca de 30 milhões de cópias vendidas no mundo todo o, sendo que as duas últimas versões, GTAIII e GTA: Vice City, totalizam, sozinhas, mais de 22 milhões de unidades.



Negócio fechado! EA conquista mais um reforço

A Electronic Arts anunciou a compra da NuFX Inc., uma empresa que já era sua parceira na produção de grandes títulos como NBA Street e NBA Street Vol.2 – este último vendeu mais de 1,5 milhões de cópias. A NuFX foi fundada em 1990 e também contribuiu para o desenvolvimento dos títulos NCAA March Madness, NBA Live e FIFA Soccer. O próximo grande título da empresa é o ambicioso Fight Night 2004, um game de boxe que será lançado em breve e apresentará muitas novidades no controle dos lutadores. O valor da negociação não foi revelado.

Mata-mata

Killzone é novo tiroteio para PlayStation 2

A SCEA confirmou o lançamento da versão americana do FPS Killzone que, até então, só estava previsto para a Europa. O enredo apresenta uma guerra planetária e a disputa entre os colonizadores da ISA e a facção militar conhecida como Helghast. O jogo tem os modos clássicos: Campanha para apenas um jogador, Multiplayer cooperativo e competitivo e opção online para até 12 jogadores utilizando o suporte de comando de voz dos fones de ouvido via USB. Serão 25 armas diferentes, modificadas pela tecnologia moderna dos militares do futuro. Outro destaque será a AI (Inteligência Artificial) do jogo, que permitirá às tropas inimigas trabalharem juntas formando esquadrões, entre outras coisas.

»» CURTAS

- A Electronic Arts e a Free Radical Design, produtora e desenvolvedora da série TimeSplitters, anunciaram que o próximo jogo da franquia será lançado somente em 2005.

- Um analista da Namco disse que o título Tekken 5 estreará nos Arcades até o fim do ano fiscal de 2004, que vai até março de 2005. É esperada uma venda mundial de três milhões de unidades.

- A Sony confirmou o adiamento, para o segundo semestre de 2004, da versão norte-americana de Gran Turismo 4. Até seis pessoas poderão participar dos modos online do jogo.

- Hiroyuki Kobayashi, produtor de Killer 7, confirmou que está trabalhando em um jogo de ação com tiradas humorísticas chamado Meiwaku Seijin: Panic Maker para PS2. O enredo conta a história do alienígena Kozumi, cuja missão é armar a maior confusão na Coco Town, um cidade fictícia no planeta Terra.

- A Bandai anunciou o game Saint Seiya (título provisório) para PlayStation 2. O jogo será baseado no filme Saint Seiya: Chapter of Heaven, que estreou no Japão dia 14 de fevereiro e é um capítulo especial da saga Cavaleiros do Zodíaco.

- Sammy e SNK Playmore anunciaram colaboração para produzir uma série de jogos para Arcade usando o sistema Atomiswave – abandonando, definitivamente, a placa MVS. Os títulos em vista são: The King of Fighters 2004, The King of Fighters: Neo Wave, Samurai Spirits AW (nome provisório) e Metal Slug 6.

- Mais um King of Fighters está a caminho. Trata-se de King of Fighters: Maximum Impact, para PS2, possivelmente a versão 3D que foi mostrada em um pequeno vídeo no último Tokyo Game Show.

Sony prepara trunfos para o final do ano

Dois games de peso chegam à terceira versão

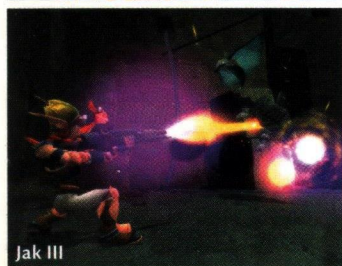


Jak III

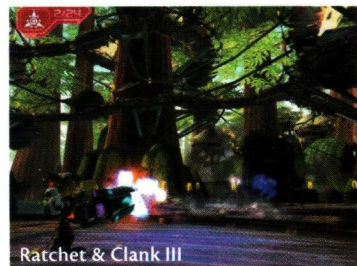
A Sony divulgou as primeiras imagens de duas de suas preciosidades: Jak III, da Naughty Dog, e Ratchet & Clank 3, da Insomniac Games. Ambos serão lançados no segundo semestre de 2004 e continuam sendo exclusivos para o PS2. Pela qualidade das imagens, parece que as competentes desenvolvedoras não vão deixar a peteca cair.



Ratchet & Clank III



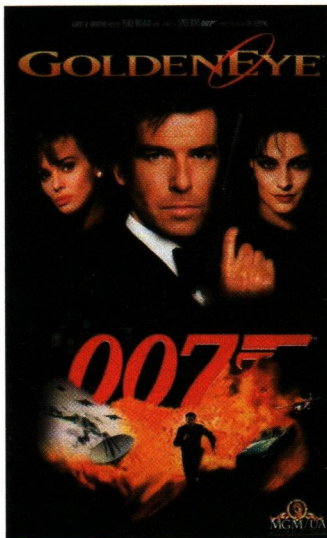
Jak III



Ratchet & Clank III



Jak III



GoldenEye 2 confirmado

Seqüência mostra o lado criminoso da espionagem

A Electronic Arts finalmente confirmou que irá lançar a seqüência do clássico GoldenEye 007. Ao contrário do original, GoldenEye 2 não coloca o jogador no comando do famoso espião 007, mas no de um agente corrupto que, após ser banido do MI6, junta-se ao vilão Auric Goldfinger. Bond terá um papel fundamental no início, mas o jogo não é sobre ele, é sobre os supervilões e a clandestinidade do universo de 007. O desenvolvimento está a cargo do estúdio EA LA, o mesmo que desenvolveu o jogo Medal of Honor: Rising Sun, o mais recente da franquia.



Jogatina invade o horário nobre

Americanos preferem jogar a assistir TV

Com base na audiência dos jogos online do PS2, uma pesquisa revelou que os gamers norte-americanos preferem o horário nobre, entre 17h e 23h, para jogar. A pesquisa mostrou também que a grande maioria dos participantes, 65%, são homens com idade entre 18 e 34 anos.

Entre os títulos favoritos dos jogadores, SOCOM II aparece em primeiro lugar. Em média, os jogadores passam 4h20 disputando partidas online do game, o que já acumulou um total de 31,5 milhões de horas desde seu lançamento. E você, prefere assistir à novela ou curtir um bom jogo?



Está me vendo?

Sony faz demonstração de videoconferência com o PS2

Durante o evento Business Summit 2004, que aconteceu em fevereiro, na cidade de Tóquio, a Sony fez uma demonstração de videoconferência via internet usando um PlayStation 2 e uma webcam conectada à entrada USB. O que a Sony queria era demonstrar a tecnologia que a câmera EyeToy disponibilizará em breve, com os primeiros jogos a utilizarem essa função chegando no final de 2004. Isso daria à empresa uma vantagem nesse tipo de tecnologia em relação à Microsoft, que saiu na frente após desenvolver o sistema de comunicação de voz para o Xbox Live.

Abriram os cofres!

Sony e Toshiba investem pesado no chip que vai equipar o PS3

As empresas vão investir US\$ 95 milhões, cada uma, para garantir qualidade de ponta ao chip. Ele será menor e muito mais poderoso que qualquer outro já existente: terá 45 nanômetros – um nanômetro é a bilionésima parte de um metro –, menor que os 65 nanômetros anunciados no início do projeto. Cell, como está sendo chamado, equipará a próxima geração de consoles da Sony, mais conhecido como PlayStation 3. Espera-se que a nova tecnologia esteja pronta até o final de 2005.

EGM #24

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Imagens e informações exclusivas

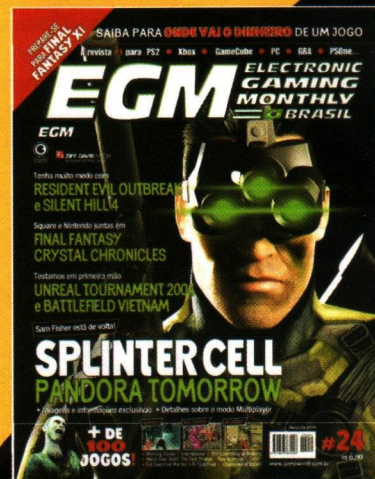
Prepare-se para Final Fantasy XI

Testamos em primeira mão Unreal Tournament 2004 e Battlefield Vietnam

Saiba onde vai o dinheiro de um jogo

+ de 100 jogos
Hitman 3, Neo Contra, NFL Street, Metal Gear Solid: The Twin Snakes

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



EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL



Peça já ao seu jornaleiro

SHELLSHOCK: NAM '67

Fogo no buraco!

Muita coisa pode acontecer em um intervalo de 365 dias. No ano passado, quase ninguém conhecia uma empresa que atendia pelo nome de Lost Boys Games. De repente, os caras estavam em tudo que é site e revista especializada mostrando, com orgulho (justificado), sua primeira criação, Kin, que um pouco depois ganharia o nome definitivo de Killzone. Se você lê a SDP desde a primeira edição, certamente já cruzou com ele por aqui e constatou o porquê de tanta badalação em cima do game. Killzone parece ser duca! Para completar, os antigos Lost Boys, que mudaram o nome da companhia para Guerrilla Games, tiram da manga outro coelho que estava entocado em um buraco na selva vietnamita. Shellshock: Nam '67 usa uma engine modificada de Killzone, com uma rota mais realista, mostrando, pela primeira vez em um videogame, os verdadeiros horrores da guerra do Vietnã. "Esqueça as medalhas, esqueça a honra. Sobreviva. Bem-vindo ao inferno", pode-se ler em um dos trailers do game. Espere uma produção nos moldes de filmes dramáticos de guerra, como Nascido para Matar e tantos outros. Você terá uma jogabilidade que, de acordo com os primeiros relatos, não fica devendo nada a Killzone. Fique ligado, porque ainda vamos falar bastante dessa treta histórica e estúpida entre norte-americanos e vietcongues.

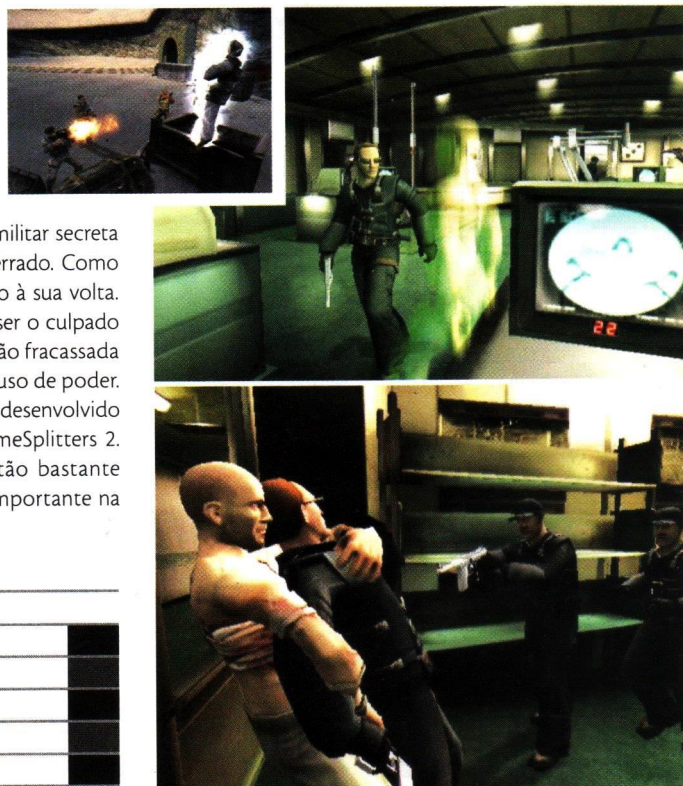


INFO	Shellshock: Nam '67	
	PRODUÇÃO	Eidos Interactive
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Guerrilla Games
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Junho de 2004, nos EUA

SECOND SIGHT

A nova investida dos criadores de TimeSplitters

John Vattic desperta de um coma em um sinistro hospital, onde foi submetido a uma traumática cirurgia experimental. Seu corpo e sua mente estão esgotados e ele não consegue lembrar nem de seu nome, nem de seu passado. Tudo o que sabe é que sua única chance de sobrevivência é escapar e solucionar o mistério que o colocou nessa roubada. A busca por fragmentos em sua memória revela o envolvimento em uma missão militar secreta sobre uma pesquisa psíquica na Sibéria – uma missão que deu completamente errado. Como resultado, ele ganhou habilidades psíquicas que podem devastar as pessoas e tudo à sua volta. Atormentado por visões, assombrado por seus poderes e tomado pelo receio de ser o culpado pelos acontecimentos na Sibéria, John começa a procurar sobreviventes da expedição fracassada e descobre uma série de eventos que conduzem a uma malévola conspiração e abuso de poder. Interessou-se pela história? Pois pode aumentar o interesse: Second Sight está sendo desenvolvido pela Free Radical, a mesma produtora do bom TimeSplitters e do excelente TimeSplitters 2. Segundo um dos diretores, David Doak, todos os envolvidos no projeto estão bastante empolgados com o formato que o game está tomando, além de ser um passo importante na expansão da empresa. Isso logo saberemos.



INFO	Second Sight	
	PRODUÇÃO	Activision
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Free Radical
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	2004, nos EUA

GOD OF WAR

Em guerra com um deus

God of War tem uma história sombria que faz bom uso da antiga mitologia grega. O jogador interpreta o papel de um ex-guerreiro espartano que, no início do game, está prestes a cometer suicídio. Mas esse começo extremamente dramático é apenas o pontapé inicial de uma grande aventura contada em três ou quatro atos sobre as últimas semanas da perturbada vida do guerreiro. O objetivo final dessa alma atormentada é matar nada menos que um deus, o deus da guerra, que dá nome ao jogo. Para isso, ele contará com o auxílio de uma poderosa arma: a caixa de Pandora. Só que ela não é igual a uma caixinha de bombons que fica parada na prateleira do supermercado esperando algum cliente guloso. Ela está encerrada em um templo cheio de armadilhas que devem ser dribladas para que o objetivo seja alcançado.

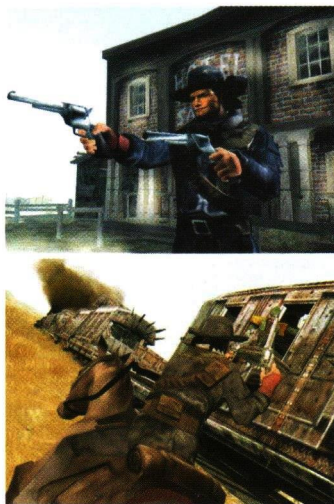


INFO	God of War	
	PRODUÇÃO	SCEA
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	SCEA
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Início de 2005, nos EUA

RED DEAD REVOLVER

Sangue, suor e vingança

No final de 1880, o garoto Red vive com sua família no oeste americano. Eles acham muito ouro, e a notícia do enriquecimento chega aos ouvidos do general Diego. Como o velho oeste é um lugar onde cão come cão, o general manda seus comandados a uma missão para massacrar a família de Red e roubar o ouro. O menino assiste perplexo à morte da sua família. Com ódio em sua mente, pega a arma do pai que havia caído no fogo e queima a mão, ficando com uma cicatriz que o acompanha pelo resto da vida, impedindo que ele esqueça o fatídico dia. Red Dead Revolver é um game com a assinatura da Rockstar, um dos nomes mais polêmicos dos videogames atuais. A jogabilidade estilo Arcade se funde perfeitamente com os elementos do velho oeste. Em sua busca por justiça, Red pode carregar uma arma de cano curto, uma de cano longo e outra de ataque à distância.



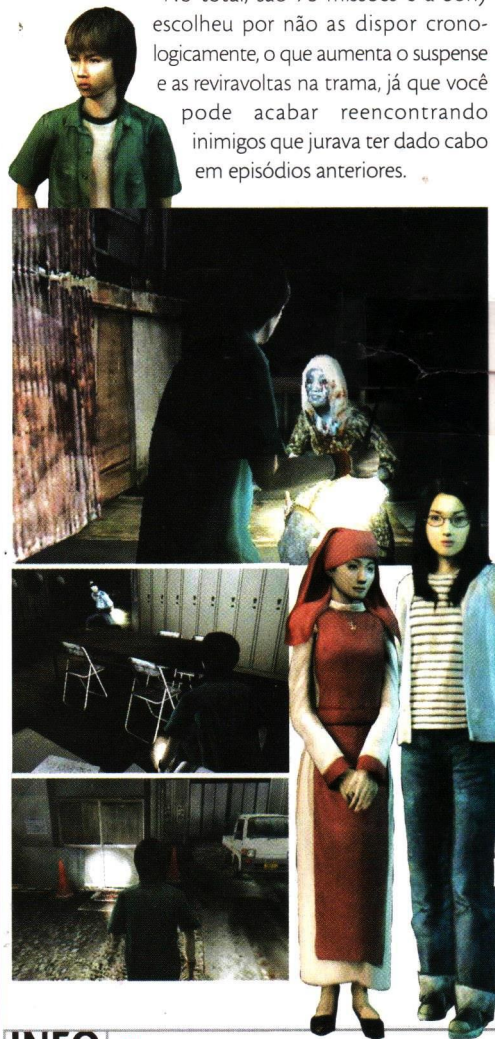
INFO	Red Dead Revolver	
	PRODUÇÃO	Rockstar Games
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Rockstar San Diego
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	Abril de 2004, nos EUA

SIREN

Susto atrás de susto

Criado pelo diretor da série Silent Hill, Siren (já disponível no Japão com o nome Forbidden Siren) é uma mistura de Survival Horror com aventura. Inspirado em vários filmes B de terror e romances góticos, é um dos games mais assustadores de que se tem notícia. O cenário Hanyuda, uma vila japonesa dizimada por um terremoto que aconteceu logo depois do soar de uma sirene. Transformada em um mar de sangue, a pequena e pacata vila se tornou um inferno, não apenas por causa do terremoto, mas também devido a uma chuva vermelha que fez todos os habitantes virarem zumbis. Todos, menos dez personagens que você pode escolher para controlar. Essa turma inclui, entre outros, a estudante e intelectual Kyoya e Akira, um caçador com uma queda por rifles.

No total, são 78 missões e a Sony escolheu por não as dispor cronologicamente, o que aumenta o suspense e as reviravoltas na trama, já que você pode acabar reencontrando inimigos que jurava ter dado cabo em episódios anteriores.



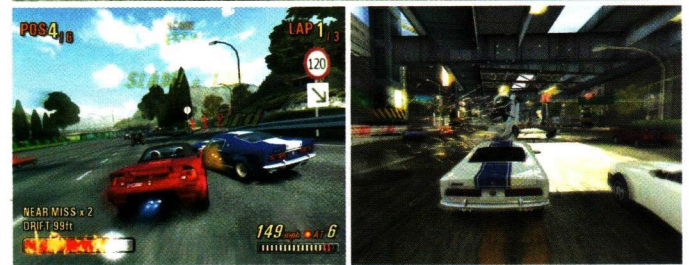
INFO	Siren	
	PRODUÇÃO	SCEA
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	SCEI
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Abril de 2004

BURNOUT 3

Alguém anotou a placa?

Desde o final da E3 do ano passado, a Criterion vem trabalhando no novo game da série Burnout. A softhouse estava pensando em guardá-lo para a futura geração de consoles, mas os pedidos dos fãs foram tão insistentes que eles resolveram ceder e logo mais poderemos arrebrantar de forma insana mais um monte de automóveis. A mesma equipe que desenvolveu os primeiros dois jogos está a cargo do terceiro, mas muitos novos integrantes foram convocados, pois B3 é maior em todos os aspectos. Os cenários estão mais detalhados, os carros estão muito mais bonitos, há um incrível mapeamento de ambientes e as batidas estão muito mais animais. Para este game, a equipe, desde o começo, tinha uma palavra de ordem Online. E para assegurar uma experiência satisfatória, sabiam que tinha que incluir tráfego nas partidas em rede. Isso é muito difícil de se programar em games Online, tanto que nenhum jogos de corrida têm tráfego nos modos em rede.

Isso leva à conclusão de que Burnout 3 não é um game no qual se deve correr de forma convencional. Deve-se sim arriscar tudo para chegar na frente e não poupar esforços para ver seus adversários se lascarem na pista.

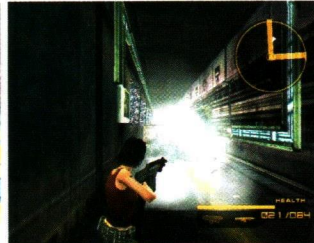


INFO	Burnout 3	
	PRODUÇÃO	Electronic Arts
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Criterion Games
	GÊNERO	Corrida
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Setembro de 2004, nos EUA

HEADHUNTER: REDEMPTION

Redimindo o passado

Vinte anos após a devastação causada pelo vírus Blood Mary, uma nova ordem surgiu com base em dois mundos distintos e independentes, divididos pela sociedade consumista: Above (Acima) e Below (Abaixo). Above é uma reluzente metrópole com torres de vidro e de aço, cortada por rodovias elevadas. Os cidadãos são controlados pela onipresente mídia e pelas poderosas corporações por trás dela. Below é o lar de criminosos, desajustados e outros sujeitos indesejáveis que devem trabalhar para os moradores "de cima", em troca do direito de sobreviver. Para manter a lei e a ordem, temos a figura de Jack Wade, que está mais velho, mais esperto e mais difícil de se derrubado. A seu lado, temos sua rebelde nova companheira, a relutante Leeza X. Rasgando as estradas da grande



INFO	Headhunter: Redemption	
	PRODUÇÃO	Sega
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Amuze
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Maior de 2004, nos EUA

metrópole sobre uma supermoto ou perseguindo as mentes criminosas do sombrio submundo, os dois vão enfrentar os maiores perigos de suas vidas. Parece que já vimos algo parecido em Final Fantasy, mas a história pouco importa. O que é realmente importante é se esta seqüência, com o subtítulo de "Redenção", se redime dos erros cometidos no original, como os péssimos controles e a câmera tosca.

LA PUCELLE: TACTICS

A primeira vez, ninguém esquece



Desenvolvido pelos criadores de Disgaea, La Pucelle: Tactics emprega um sistema de combate similar ao game acima citado, enfatizando a utilização de itens e a formação de grupos. A história envolve traições e dissimulações, é ambientada na Europa medieval e traz uma heroína adolescente como personagem principal. A moçoila acabou de

passar nas provas de exorcismo para poder ingressar na La Pucelle, um grupo de caçadores de demônios. E antes que você entre em tormento por causa de dúvidas lingüísticas, La Pucelle quer dizer "A Virgem", em francês. Pode parecer lugar-comum, mas Sohei Niikawa, diretor administrativo da Nippon Ichi Software, diz que "La Pucelle é um game que você não vai conseguir largar



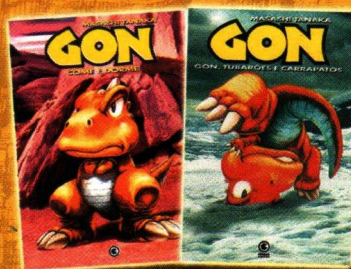
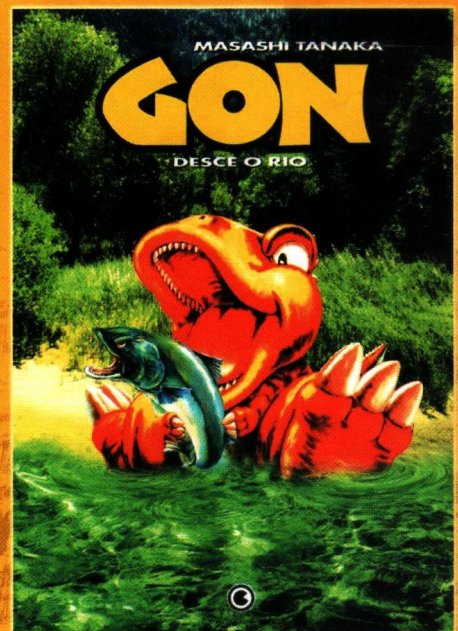
depois que começar a jogar". Pelo menos a parte tática parece que vai chegar causando já que os jogadores podem transformar inimigos em aliados, convocar oito unidades para a batalha e atacar em diferentes formações. Os personagens terão habilidade de atingir vários inimigos de uma só vez, impedir que outros apareçam e fortalecer itens em tempo real. E para manter a tradição dos games da softhouse, La Pucelle trará personagens bem malucões, com muita personalidade, além de cenários lindamente desenhados e múltiplos finais. Uma grande promessa para este ano

INFO	La Pucelle: Tactics	
	PRODUÇÃO	Mastiff
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Nippon Ichi Software
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Maio de 2004, nos EUA

CONHEÇA AS NOVAS AVENTURAS DO DINOSSAURO QUE DISPENSA PALAVRAS PARA CONTAR SUA HISTÓRIA

GON DESCE O RIO

CHEGOU O TERCEIRO LIVRO DO PREMIADO MASASHI TANAKA. ESTE MANGÁ NARRA SÓ COM IMAGENS AS PERIPÉCIAS DESSE DIVERTIDO TIRANOSSAURO DE APENAS 60 CENTÍMETROS.



Não perca os outros livros da série:
GON COME E DORME
GON, TUBARÕES E CARRAPATOS

Já nas livrarias e nas melhores bancas que você localiza no site

www.TERRITÓRIOHQ.com.br



O melhor do PSone

Conheça a lista que você ajudou a fazer

Por Fabio Santana



Na SDP #05, realizamos uma votação entre o pessoal da redação para eleger os melhores jogos de PS1 de todos os tempos. Mas também queríamos ver a galera

votando. Por isso, disponibilizamos a eleição dos leitores no site da revista. Tempo esgotado, dados colhidos e computados... Surpresa! Uma nova classificação, que você confere agora.

10. Chrono Cross

Ranking da redação: 11

Produção: Square
Desenvolvimento: Square
Gênero: RPG
Lançamento: agosto de 2000



As aventuras de Serge entre as realidades paralelas, cruzando com o universo de Chrono Trigger, encantaram multidões e não decepcionaram os fãs. Por isso, subiu uma posição em relação à classificação da redação, e ganhou um merecido décimo lugar na opinião dos nossos leitores.

9. Winning Eleven (série)

Ranking da redação: 15

Produção: Konami
Desenvolvimento: KCET
Gênero: Esporte
Lançamento: de julho de 1995 a abril de 2001 (Japão)



Brasileiro é apaixonado por futebol e, nesse ponto, quem manda nos games é Winning Eleven. Não deu outra: a série futebolística da Konami tinha que estar na lista dos melhores de PS1 de todos os tempos, e se classificou com uma invejável nona posição na opinião da galera.

8. Tony Hawk's Pro Skater (série)

Ranking da redação: 7

Produção: Activision
Desenvolvimento: Neversoft
Gênero: Esporte
Lançamento: de agosto de 1999 a outubro de 2002

O game do "Toninho Gavião" conseguiu ressuscitar não apenas o skate nos games, mas também todo o gênero de esportes radicais. Nem é preciso dizer a essa oitava posição na opinião do povo é mais do que merecida, né? Afinal, quem não passou tardes ensaiando Ollies e Grinds?



7. Final Fantasy IX

Ranking da redação: 16

Produção: Square
Desenvolvimento: Square
Gênero: RPG
Lançamento: novembro de 2000

O fenômeno Final Fantasy arrebatou o mundo e, enquanto a classificação da redação trouxe apenas FFVII e Tactics entre os dez primeiros, os leitores colocaram os três episódios principais do PS1 entre a elite – inclusive FFIIX, que havia ganhado apenas a 16ª posição.



6. Castlevania: Symphony of the Night

Ranking da redação: 5

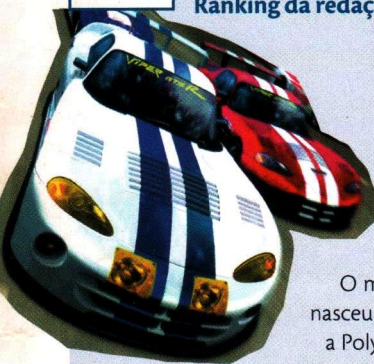
Produção: Konami
Desenvolvimento: KCET
Gênero: Ação
Lançamento: setembro de 1997

Ele pode ter caído uma posição em relação ao ranking da redação, mas o game de Alucard continua entre os melhores! E com mérito: Symphony of the Night conseguiu devolver o brilho da tão amada série Castlevania e estabeleceu novos patamares para os games de exploração 2D.



5. Gran Turismo (série)

Ranking da redação: 3



Produção: SCEA
Desenvolvimento: Polyphony Digital
Gênero: Corrida
Lançamento: abril de 1998 e novembro de 1999

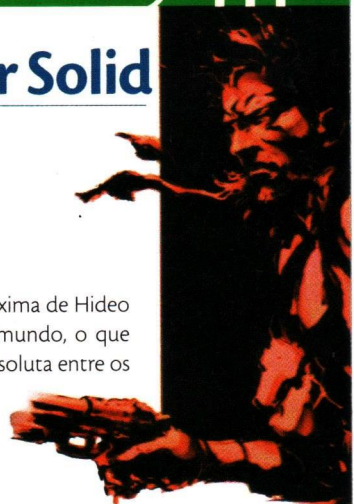
A outra paixão brasileira – velocidade – garantiu a quinta posição para a série Gran Turismo. O melhor simulador de direção já criado nasceu no PS1 e fez história. Hoje, a Polyphony Digital já está chegando ao quarto game, o segundo para PS2.

3. Metal Gear Solid

Ranking da redação: 1

Produção: Konami
Desenvolvimento: KCEJ
Gênero: Ação
Lançamento: setembro de 1998

Não é novidade que a obra-prima máxima de Hideo Kojima conquistou legiões de fãs pelo mundo, o que rendeu ao game a primeira colocação absoluta entre os melhores da redação. Mas MGS parece não estar mais em primeiro lugar no coração da galera, já que ficou com a terceira posição entre os leitores de SDP.



4. Final Fantasy VIII

Ranking da redação: 19

Produção: Square
Desenvolvimento: Square
Gênero: RPG
Lançamento: agosto de 1999

Entre os eleitos pela redação, o romance de Rinoa e Squall conquistou apenas o 19º lugar, abaixo até de FFX. Na opinião dos leitores, brilha entre os cinco primeiros colocados. Parece que o enredo tocante e o sistema de Junctions e Guardian Forces continua agradando até hoje.



2. Final Fantasy VII

Ranking da redação: 4

Produção: SCEA
Desenvolvimento: Square
Gênero: RPG
Lançamento: agosto de 1997

Entre os games Final Fantasy para PS1, o sétimo episódio continua sendo o favorito. Assim aconteceu na redação, mas a paixão foi mostrada mesmo pelos leitores, que o colocaram duas posições acima, na segunda colocação. Abaixo apenas do imbatível..



1. Resident Evil (série)

Ranking da redação: 2

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Lançamento: de março de 1996 a outubro de 1999

O primeiro susto, a gente nunca esquece. A cena em que o cachorro-zumbi arrebenta a janela e cai na frente de Jill já levou muitos cardíacos para o hospital, e essa genialidade do horror é a marca registrada da série que fez escola em matéria de games sombrios. Um mercedíssimo primeiro lugar!



QUASE LÁ...

Os games que também foram votados, mas não conseguiram estar no Top 10:

Game	Leitores	Redação	Game	Leitores	Redação
Silent Hill	11	6	Parasite Eve (série)	21	14
Tekken (série)	12	26	The King of Fighters (série)	22	—
Mega Man X (série)	13	—	Xenogears	23	18
Final Fantasy Tactics	14	8	Final Fantasy Chronicles	24	32
Dino Crisis (série)	15	—	Marvel Vs. Capcom	25	—
Breath of Fire (série)	16	10	Dragon Ball (série)	26	—
Driver (série)	17	23	Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	27	—
Crash Bandicoot (série)	18	—	Spyro the Dragon (série)	28	—
Tomb Raider (série)	19	12	Need for Speed (série)	29	27
Medal of Honor (série)	20	35	Spider-Man (série)	30	37

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





World Soccer Winning Eleven 7 International

Série ganha melhorias e mantém superioridade mundial

Por Ronny Marinoto



A chegada de Winning Eleven 7 International desperta a atenção dos craques virtuais para muitas novidades. As equipes foram atualizadas com as últimas contratações, os dribles estão mais difíceis, o jogador com a bola fica mais lento, os adversários estão mais inteligentes, a lei da vantagem foi corrigida e a bola já não bate com frequência na mão dos jogadores. Mas não pense que tudo isso vale para as versões japonesa e americana. Diferenças cruciais dão muito mais charme e qualidade ao jogo japonês.

INFO		PS2	
World Soccer Winning Eleven 7 International			
NOTA	9.5 (Japão)	8.0 (EUA)	
PRODUÇÃO	Konami		
DESENVOLVIMENTO	KCET		
GÊNERO	Esporte		
ORIGEM	EUA / Japão		
Nº DE JOGADORES	1 a 8 (Multitap)		

Renovar é preciso

A versão original, WE7, foi uma das mais revolucionárias da série e confirmou a preferência dos jogadores. Mas, mesmo com todo o esforço da Konami para atingir a perfeição, o game apresentou alguns problemas. Felizmente, a última versão corrigiu a maioria deles. Os times foram atualizados com as recentes contratações: Beckham agora é titular do Real Madrid e o Kaká bate um bolão no Milan. Alguns defeitos óbvios, como as freqüentes faltas marcadas após a bola bater involuntariamente na mão dos jogadores e a aplicação da lei da vantagem (que não dava vantagem alguma), foram corrigidos. Outras mudanças melhoraram a jogabilidade, como a diminuição de velocidade quando o jogador está controlando a bola, dando mais chance ao marcador e influenciando no drible – que agora não acontece com tanta facilidade. Além disso, a inteligência artificial (AI) foi levemente modificada, deixando a competição mais interessante. As novas animações dos atletas, seja na hora de chutar para o gol, seja quando recebem uma falta, aproximam o jogador de uma experiência mais realista. E por falar em realismo, os clones virtuais desenvolvem movimentos idênticos aos dos craques reais quando correm, tocam na bola e comemoram gols. Legal mesmo!

Comandos

Com a bola:

X: passe curto / cobra lateral curto

▲: passe em profundidade / cobra lateral em profundidade

■: chute

●: lançamento longo / cobra lateral alto

R1: corrida acelerada

R2: corrida normal

R3: passe manual (você controla a direção e a força do toque)

L1: drible/pedalada

Sem a bola:

X: marcação/tomada normal de bola

▲: sair com o goleiro

■: chamar ajuda de marcação

●: carrinho

R1: corrida

L1: selecionar jogador

Paixão nacional

Quem está acostumado à velocidade de WE7, terá certa dificuldade em aceitar a versão International. Mas é só questão de tempo. O novo jogo valoriza o toque de bola, por isso, disparar do seu campo com um atleta veloz já não é um bom negócio. Em compensação, os cruzamentos foram aprimorados. Os laterais mandam, com mais veneno, a bola para a área e, além dos atacantes se colocarem melhor, também finalizam com mais perfeição. A versão oriental do game traz a opção de selecionar um entre seis idiomas para narração e menus: inglês, japonês, alemão, espanhol, italiano e francês. Na versão americana, só estão disponíveis o inglês e o espanhol. E a inferioridade da versão americana não pára por aí. Uma das maiores mancas foi a retirada dos clubes brasileiros da lista e os nomes esquisitos que colocaram no lugar de diversos times e jogadores. O Real Madrid, por exemplo, é chamado de Chamartin. Por essas e outras, WE7I prova que, definitivamente, o futebol é uma paixão nacional. Não só no Brasil, mas no Japão, nos Estados Unidos..., enfim, em todos os países do mundo!

Começa a nova temporada do melhor game de futebol

Agora, descubra qual é a sua versão de WE7I e corra para o abraço com as jogadas campeãs que preparamos para você. Muitos dos movimentos são válidos para o game japonês e para o americano, mas lembre-se de que esta lista é baseada, principalmente, na versão oriental.

Jogadas especiais

Disputa no ar



Pressione o botão X ou ■. O primeiro direciona a bola para um jogador do seu time, o segundo, alivia o perigo, mandando a bola para longe.

Tabela



Segure L1 e pressione X para passar a bola. Antes da bola chegar ao seu companheiro, pressione novamente X para recebê-la de volta do mesmo jogador que passou. O jogador correrá para se adiantar e receber a devolução.

Cruzamentos e escanteios

Coordene a distância do chute usando a barra de força. Procure mandar o mais próximo possível dos jogadores dentro da área (observe a posição deles no radar). Para cabecear, bater de primeira ou dar um voleio, basta pressionar ■ após o lançamento ou quando a bola estiver chegando no seu jogador. Se conseguir colocá-lo à frente dos zagueiros, a conclusão será mais eficiente. Cobrar escanteios no



primeiro pau ou na marca de pênalti aumenta suas chances de marcar.

Corte 1



Quando estiver indo em direção ao gol adversário, use o botão R1 para correr. Você perceberá uma pequena seta e um número na lateral da tela bem à sua frente. Quando o marcador surgir na tela, solte o botão R1 e faça um toque de lado (para a esquerda ou direita): você conseguirá fintar o jogador inimigo. Rapidamente, volte a pressionar o botão R1 e continue correndo. Preste atenção ao radar para saber quantos marcadores estão no seu caminho. Se usar o botão R2 para correr, as fintas acontecem com mais velocidade e segurança.

Corte 2



Siga em direção ao gol adversário usando o botão R1 para correr. Quando estiver além da intermediária e de frente para o gol, espere algum marcador se aproximar. Pressione o ■ (chute) e, logo em seguida, o botão X (passe). A ação de chute será cancelada e o seu jogador dará um drible para o lado, cortando o adversário. Se estiver em boa posição, é só pressionar ■ novamente para executar outro chute e fuzilar o gol inimigo.

Cortes múltiplos

Faça um passe com o botão X e mantenha-o apertado até o jogador dominar a bola. Depois, é só ficar

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 uma lista mais completa das novidades exclusivas de WE7 e a escalação atual de todos os times e clubes para você renomear os jogadores.



apertando o botão ■ para girar na frente dos adversários.

360°



Faça um giro de 360° com a alavanca analógica da direita: o seu jogador executará um drible especial, passando por cima da bola.

Pedalada



Pressione o botão L1 várias vezes para balançar o corpo na frente do adversário. O comando não funciona muito bem, mas se você estiver com uma boa vantagem no placar, a brincadeira pode descontrolar o adversário.

Efeito futsal

Mantenha pressionado o botão R2 e dê um toque para cima ou para baixo



no direcional. O jogador levará a bola de lado, como é feito no futebol de salão. Quando ele estiver conduzindo a bola dessa maneira, mantenha o botão R2 apertado e pressione e segure para trás no direcional. Assim, você irá provocar o marcador adversário.

Toque por cobertura



Quando entrar na grande área, mantenha o botão L1 pressionado e aperte ■. Seu atleta jogará a bola por cima do goleiro, que normalmente vai sair na marcação. A barra de força vai determinar a altitude e a distância em que a bola será lançada.

Cobrança de falta

Vamos usar três medidas de distância para representar os diferentes tipos de chute. Em todos os casos, você pode



manter o direcional pressionado para a direita ou para a esquerda e, assim, colocar efeito na bola – o efeito também pode ser aplicado nas cobranças de escanteio.

– Na média dos 22 metros, imprima meia barra de força, chutando com botão ■ e segurando para baixo no direcional.

– Na média dos 30 metros, imprima meia barra de força, chutando com botão ■, sem usar o direcional.

– Acima dos 30 metros, imprima meia barra de força (ou mais, dependendo da distância) e mantenha o direcional pressionado para frente.

Marcação dupla

Quando estiver sem a bola, mantenha pressionados os botões



R1, ■ e X, para fazer marcação cerrada com dois jogadores. Tome cuidado: se você usar muito esse recurso, seus jogadores ficarão todos em cima do adversário com a bola. Se houver um cruzamento, sua defesa não estará posicionada na área.

Enganadinha

Pressione duas vezes (rapidamente) o botão R2: o seu atleta passará o pé sobre a bola, enganando o adversário.



QUESTÃO DE REGIÃO

As diferenças entre a versão japonesa e a americana

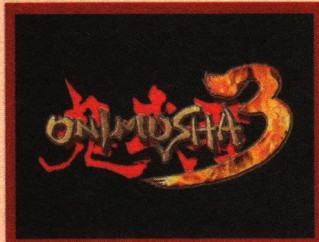
A versão japonesa de WE7 pode ser considerada a verdadeira seqüência da série Winning Eleven, pois é um upgrade do original WE7. A versão americana não tem todas as novidades, e é um upgrade de Pro Evolution Soccer 3 (a versão europeia de WE7). Confira as principais diferenças entre as duas:

WE7 japonês	WE7 americano/coreano
Seis idiomas para menus e narração	Dois idiomas para menus e narração
Escalação atualizada de seleções e clubes	Mesma escalação do jogo anterior (PES3)
Ronaldinho Gaúcho tem cabelo preso	Ronaldinho Gaúcho tem cabelo solto
Beckham tem novo visual	Beckham tem visual antigo
Sete chuteiras, inclusive a F50 da Adidas	Cinco modelos de chuteiras
Diego, Alex e Luiz Fabiano no banco do Brasil	Athirson, Amoroso e Luizão no banco do Brasil
Estádio Ennio Tardini, do Parma	O estádio Ennio Tardini não está disponível
Carrega os saves do WE7	Carrega os saves do WE 6
Bola da FIFA	Bola da UEFA
Frases "It is life", "Football is life" na abertura	Frase "The season starts here" na abertura

Onimusha 3

Samanosuke Akeshi está de volta, no último episódio da série

Por André Leme



Onimusha 1



1560... Acontece a batalha de Okehazama, na qual duas poderosas legiões de samurais, lideradas por Yoshimoto Imagawa e Nobunaga Oda, travam intensa batalha. Ambos morrem em combate. Mesmo tendo vencido a batalha, Nobunaga é alvejado por uma flecha inimiga e, a partir de sua morte, a saga tem início.

1561... A princesa Yuki percebe acontecimentos estranhos em Inabayama Castle. Preocupada, ela escreve uma carta a seu primo, pedindo ajuda, mas logo é raptada pelos demônios, para ser oferecida em sacrifício ao rei, Fortinbras.

Samanosuke Akeshi, primo de Yuki, recebe poderes especiais do clã dos Oni e, com a ajuda de sua amiga, a kunoichi Kaede, e o poder das armas lendárias que encontra durante sua saga, o herói põe fim ao reinado de Fortinbras...

Samanosuke, que havia se tornado Onimusha, voltou à forma humana e acordou ainda no subterrâneo do Dark Realm. No barranco, logo acima dele, estava Nobunaga. O que resultou desse encontro ninguém sabe.

Onimusha 2



1571... Dez anos se passaram desde a morte de Fortinbras. Nada mais se soube do herói Samanosuke Akeshi. Nobunaga vendeu sua alma e, com isso, regressou da morte, ascendendo ao trono de rei dos demônios. Ele reorganizou seus exércitos e iniciou a invasão dos povoados japoneses.

Jubei Yagyū, um mestre samurai, retorna à sua vila natal quando já é tarde demais. Sob a orientação de Takajo, mulher que se dizia sua mãe, Jubei parte em busca de vingança e à procura de pedras sagradas, deixadas pelo extinto clã dos Oni.

Nessa empreitada, Jubei contou com a ajuda de Magoichi, Ekei e Kotaro, além da misteriosa Oyu – irmã do vilão Nobunaga. Apesar do trágico fim de alguns de seus companheiros, Jubei lutou, derrotou Nobunaga e destruiu a sombria estátua dourada construída em sua homenagem. Antes de seu suposto fim, Nobunaga jurou que logo retornaria...

Onimusha 3



1582... Como Nobunaga havia prometido, ele retornou do inferno, com um novo plano audacioso. Já nas primeiras cenas, vemos um ninja travando batalhas contra grupos de demônios. Durante uma das lutas, cai sua bandagem e revela-se Samanosuke Akeshi, o herói desaparecido. O que se passou entre ele e Nobunaga, quando se encontraram no Dark Realm, nunca saberemos...

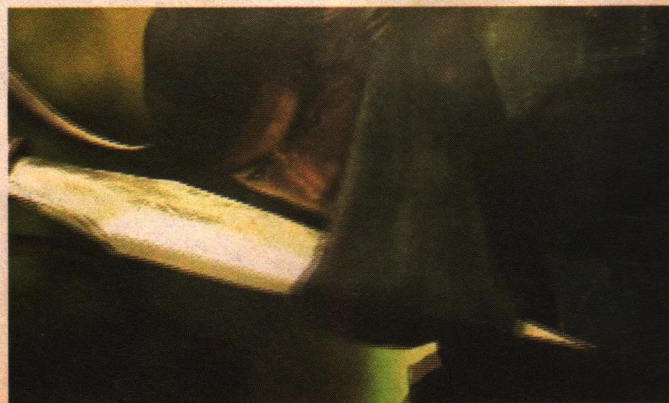
Samanosuke trava inúmeras batalhas até chegar ao demoníaco Nobunaga. Após derrotar seu protetor, Ranmaru Mori, o herói foi envolvido por um misterioso círculo, que o levou para o futuro quando está prestes a perecer nas mãos do rei dos demônios.

Ano de 2004, Paris... Conheceremos Jacques Blanc, o mais novo personagem da série, convocado para investigar estranhos acontecimentos na cidade de Paris. Grupos de monstros estão invadindo o futuro.

Samanosuke é transportado para essa época. Em contrapartida, o policial é levado a 1560, no Japão feudal, onde o jovem Samanosuke nem imagina os eventos que protagonizará. Duas eras ligadas: Jacques, no passado, receberá poderes especiais para enfrentar os inimigos da época. Com a ajuda do jovem Samanosuke, terá de enfrentar perigosos desafios.

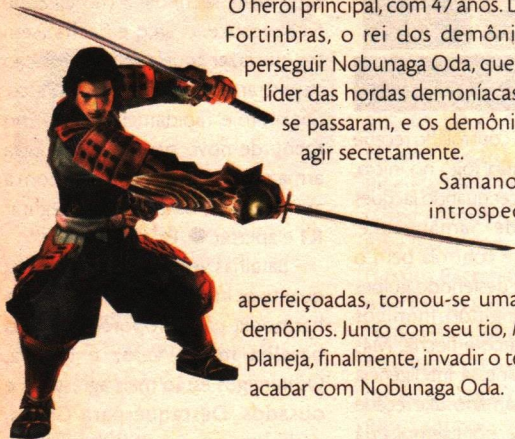
No futuro, o experiente Samanosuke está totalmente sem rumo. Durante sua jornada, receberá ajuda de uma bela policial francesa, e encontrará Guildenster, o demônio-cientista, tendo de encarar suas novas e malignas criações.

Sem saber como retornar ao respectivo tempo, Jacques e Samanosuke contam somente com a orientação da fadinha Ako, a única que tem o poder de viajar entre as duas eras. A auxiliar com asas de corvo é dada aos heróis por um antigo espírito do clã dos Oni.



Personagens do terceiro episódio

Samanosuke Akechi (明智左馬介)



O herói principal, com 47 anos. Depois de derrotar Fortinbras, o rei dos demônios, continuou a perseguir Nobunaga Oda, que se tornou o novo líder das hordas demoníacas. Mais de 20 anos se passaram, e os demônios continuaram a agir secretamente.

Samanosuke é justo e introspectivo. Com suas técnicas de espada aperfeiçoadas, tornou-se uma ameaça para os demônios. Junto com seu tio, Mitsuhide Akechi, planeja, finalmente, invadir o templo Honnouji e acabar com Nobunaga Oda.

Jacques Blanc (ジャック・ブラン)

O segundo protagonista do jogo, com 36 anos. Mora em Paris, França, ano de 2004. Membro da divisão Service Action (unidade paramilitar clandestina) da DGSE (Direction Générale de la Sécurité Extérieure, ou Direção Geral de Segurança Exterior), o serviço secreto francês. É o chefe da divisão, por suas excelentes habilidades.

Jacques é animado e mente aberta, mas, ao se defrontar com o inimigo, atira primeiro e pergunta depois. Sua esposa morreu, por isso, vive apenas com seu filho de 10 anos, Anri.



Michelle Auber

(ミシェル・オーベル)

É noiva de Jacques e tem 28 anos. Subtenente do exército francês, tem excelentes habilidades com armas e até mesmo em combate corpo-a-corpo. Sua beleza é atraente, mas tem um comportamento masculino.



Anri Blanc (アンリ・ブラン)

É o filho único de Jacques, tem 10 anos. Traquinas e desembaraçado, é uma criança com costumes modernos, viciado em computador. Não se dá muito bem com a noiva do pai, Michelle.



Honda Heihachirou Tadakatsu

(本多 平八郎 忠勝)

Protetor do tesouro de um dos aliados de Nobunaga, Tokugawa Ieyasu. Tem grande habilidade em combate e também inteligência. À primeira vista, parece um samurai do interior, mas é um guerreiro bem-humorado. Possui a poderosa lança Meisou Tombo Giri, a Demon Dragonfly. Desafia Samanosuke e Jacques para uma luta. Será que ele vai ajudar os dois depois disso?



Ako (阿児)

Une-se ao grupo no Japão antigo, dada por um espírito do clã dos Oni. Tem asas de corvo e mede cerca de 30cm. Possui muitas habilidades, dentre elas viajar no tempo-espaço, traduzir todos os idiomas, comunicar-se por telepatia, além de realizar a transição de itens entre as duas eras.



Nobunaga Oda (織田 信長)



Líder militar que visa unificar o Japão sob seu comando. Depois de morrer na batalha de Okehazama, foi ressuscitado pelo cientista-demônio conhecido como Guildenstern.

Após a queda de Fortinbras, Nobunaga tornou-se o novo rei dos demônios, o que facilitou a sua tarefa. Derrotado por Jubei Yagyu, ressuscitou mais uma vez, cerca de dez anos depois.

Depois disso, fortaleceu seu exército e, em 1582, se instalou no templo Honnouji.

Guildenstern realizou pesquisas e conseguiu descobrir os meios para viajar no tempo. Agora, planeja realizar uma invasão de demônios na França, no ano de 2004 e, assim, começar uma expedição para dominar o futuro, em nome de Nobunaga.

Ranmaru Mori (森 蘭丸)

Guardião de Nobunaga Oda. Enfrenta Samanosuke no templo Honnouji em chamas, e morre. No entanto, é transportado junto com Samanosuke para a Paris de 2004, onde é remodelado por Guildenstern para buscar sua revanche.



Guildenstern (ギルデンスタン)

O cientista-demônio que ressuscitou Nobunaga Oda. Enquanto pesquisava as viagens no tempo, foi jogado antecipadamente para o futuro. Depois disso, o sucesso das pesquisas com a vida de Nobunaga ficou mais próximo, mas ainda não é real, pois agora ele está ocupado com esse fenômeno da viagem no tempo espontânea. Por outro lado, criou muitos monstros para atrair Samanosuke e planeja criar o monstro mais forte de todos.

Gargant (ガルガント)



Depois que Samanosuke derrotou Fortinbras, cerca de 20 anos se passam até que ele tivesse a oportunidade de enfrentar Nobunaga. Samanosuke se encontra com Gargant nesse intervalo. Esse poderoso demônio fez uma aliança com o maior espadachim de todo o mundo demoníaco: Gogandantess. Sua arma é a espada de duas mãos Galblade. Ele estava sendo levado para o templo Honnouji, no maior tanque dos demônios, juntamente com reforços para o exército de Nobunaga, mas foi impedido e derrotado por Samanosuke.

INFO

Onimusha 3

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom (CPS2)
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

Herança dos outros episódios

Alguns elementos consagrados remanesceram nesta novíssima sequência. Vamos rever essas características:

- O famoso Magic Mirror está presente, talvez na forma mais adequada ao seu nome. Nele é possível salvar o jogo (primeira opção), fazer upgrades em armas e equipamentos (segunda opção), entrar em um modo de treino (Training Mode), que resulta em prêmios ao ser concluído (terceira opção) e sair desse menu (quarta opção).

- Os baús convencionais: é meio estranho ver baús espalhados nas ruas de Paris, mas, fazer o quê? Sempre vasculhe bem os cenários para encontrar mais desses baús e obter itens, documentos ou mapas.

- Os baús de segredo: neste episódio, os enigmas estão bem complexos e, às vezes, mesmo em movimentos simples, você quebra a cabeça por vários minutos e "n" tentativas. Embora opcionais, vale a pena resolver os enigmas, já que dão acesso a itens excelentes, como Magic Jewels e Power Jewels.

- As Souls: depois de eliminar inimigos, várias Souls costumam emanar de seus corpos, que podem ser absorvidas pelo personagem controlado. As Souls podem ser dos seguintes tipos:



Yellow Souls (amarelas): aumentam a energia vital do personagem.

Blue Souls (azuis): enchem o medidor de magia do personagem, para utilizar o poder das armas especiais.

Red Souls (vermelhas): necessárias para fazer upgrades em armas e equipamentos dos heróis.

Purple Souls (roxas): ao se conseguir cinco delas (vide mostrador à esquerda da barra de energia, na parte superior esquerda da tela), você pode se transformar em Onimusha e

ficar invencível por um certo tempo. Basta apertar o botão **R3**.

- O Issen: é o golpe fatal resultante do ataque ao inimigo, no momento exato em que ele faria também. Funciona da mesma forma, e sua aplicação gera, dentre outras Souls, as Yellow Souls, que é um dos tipos mais importantes, evitando o gasto excessivo de itens de cura, mais úteis em batalhas realmente relevantes. A título de curiosidade, é muito mais fácil aplicar um Issen nesse episódio. Confira os diferentes tipos:

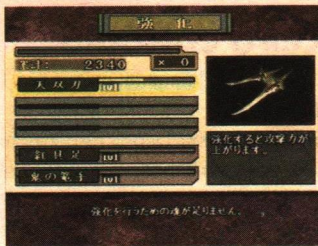


Issen: basta atacar o inimigo no momento exato em que o golpe dele o acertaria. Cada inimigo e cada um de seus ataques têm um timing diferente, então, treine bastante.

Repel Issen: é necessário realizar um Repel antes. Este movimento é feito apertando o botão **L1** (defesa) no momento exato do impacto do golpe inimigo, repelindo seu ataque e deixando a guarda dele aberta. Imediatamente após um Repel, basta realizar um ataque que o seu personagem executará um Repel Issen. Esse método é mais seguro que o Issen comum.

Issen Combo: você precisa carregar a arma com o botão **R1** até o nível máximo, e então atacar o inimigo no momento exato do impacto. Se você fez corretamente, terá realizado o Issen inicial; então, é só realizar mais um ataque cada vez que o flash iluminar a tela. Assim, você eliminará os inimigos em Issens repetidos.

- O sistema de evolução de armas e equipamentos. É o mesmo esquema: você coleta Red Souls, vai até o Magic Mirror e aplica essa energia nas armas e equipamentos, até que ganhem de níveis e fiquem mais possantes. Porém, neste episódio, a melhoria realizada no equipamento não é perceptível visualmente. Como nas versões anteriores, existem os níveis 1, 2 e MAX.



- O personagem controlado recebe a ajuda de um aliado: logo no início, vemos isso acontecer quando Jacques tem o auxílio de Samanosuke. O computador até controla bem o ajudante, inclusive desferindo golpes especiais, ou atingindo inimigos distantes com o arco-e-flecha. Mas não confie muito nessa inteligência artificial. Quando Samanosuke recebe a ajuda de Michelle, por exemplo, dá raiva da lentidão e inércia dela em certos momentos. O negócio é avançar por conta própria!

- Transformação em Onimusha: essa característica continua, apenas com algumas modificações. É necessário coletar cinco Purple Souls, que serão armazenadas no mostrador no canto superior esquerdo da tela (pequenas esferas). Só que, ao pegar a quinta, a transformação não é automática, como em Onimusha 2. Você tem a vantagem de escolher o momento em que vai utilizar esse poder, bastando pressionar o **R3**. Isso é uma ótima opção para usar contra chefes e inimigos fortes. Uma vez iniciada a transformação, não é possível interromper, o que só acontece quando a energia se esgota. Transformado, é possível usar o **▲** para aplicar um golpe especial, mas isso consome bastante energia da barra.

E também tem novidades

- Cenários de beleza inigualável: Devemos parabenizar os designers de cenários da divisão Capcom Production Studio 2. Pela primeira vez na série, os gráficos são todos em tempo real e, o que é mais incrível, sem perder a qualidade que conhecíamos dos games pré-renderizados. Dá até gosto!

- Novas armas: até que enfim abandonaram as armas recalçadas dos outros episódios. Já na primeira arma que Samanosuke adquire, é possível notar a diferença. Destaque para as

armas de Jacques, totalmente originais, são de fazer inveja à série Castlevania!

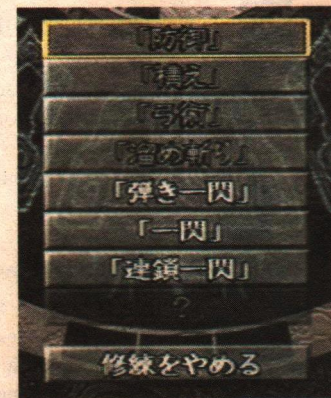
Ainda sobre armas, foram feitas melhorias no sentido de equipar uma arma secundária (no caso de Samanosuke, o arco-e-flecha) sem ter que fazer aquela velha enrolação de entrar no menu, equipar o arco, dar o tiro e, rapidamente, entrar no menu de novo para equipar outra arma e se defender. Para atirar com a arma auxiliar, basta apertar segurar **R1** e apertar **○**. Prático, não?

- Batalhas velozes: tanto as armas quanto os inimigos estão em perfeita harmonia para proporcionar uma batalha muito veloz e bonita. Os inimigos estão mais agressivos e ousados. Destaque para Gacha, o gigante que segura uma enorme bola por uma corrente!

- Training Mode: para acessar esse modo, escolha a terceira opção do menu, ao se examinar o Magic Mirror (nota: em alguns deles essa opção não aparece). Nele, é possível aprender a se defender com precisão, saber o momento adequado para atacar, enfim, ter um contato mais próximo com o sistema de jogo.

O bom é que você ganha itens ao final de cada teste, o que é um incentivo! Mas não pense que será moleza, você vai ter de suar muito a camisa para vencer todos os testes! Além disso, novos testes são habilitados conforme você progride, então, nem adianta querer completar todos para conseguir os melhores itens logo no início do jogo.

Confira a solução completa em nossa estratégia online.



- A fadinha Ako: além de ela fazer parte do roteiro, fazendo conexão entre os dois intervalos cronológicos, também funciona

como ferramenta no jogo. Há certos baús que são inatingíveis para os personagens. Chegando a tais telas e apertando ●, ela vai até o baú e traz o item, bastando apertar ● para recebê-lo. Outro detalhe é que ela pode pegar itens escondidos em objetos que foram quebrados, ou então deixados por inimigos a serem destruídos. Você saberá que ela está trazendo o item não apenas pelo visual, mas também porque ela chama o personagem.



Além disso, a fada também tem suas próprias armaduras especiais: os Haoris. Esses equipamentos protetores possuem diferentes cores e, ao serem equipados, conferem efeitos especiais ao personagem principal. Para equipar um Haori, você precisa, antes de tudo, preencher todos os seus espaços com Kodamas – esferas encontradas durante o roteiro, geralmente em locais escondidos.

Confira a lista com os Haoris de Ako no tópico Tabelas.

Jogando com Samanosuke

Comandos

✳: absorver Souls / cancelar ação de menu

●: examinar / confirmar ação de menu

■: atacar / confirmar ação de menu
▲: aplicar golpe especial da arma equipada ou de Onimusha (gasta magia)

R1: travar a mira no inimigo / carregar arma (segurado)

R1 + ●: atirar com arma auxiliar

R1 + ↓ + ataque: chutar

R1 + direcional: esquivar para a direção desejada

R2: virar o personagem em 180 graus.

R3: transformação em Onimusha (invencível por certo tempo)

L1: defender

L2: mostrar o mapa local (manter pressionado até aparecer)

Start: abrir / fechar menu de jogo

Select: abrir / fechar menu secundário (opções: retornar ao jogo, tela título e menu de opções)

Técnicas avançadas

• Segure ■ para energizar a arma lendária. Quando ela se iluminar por completo, aperte ■ novamente para dar um golpe mais forte.

Nota: funciona da mesma forma se preferir energizar a arma segurando R1.

• Segure R1 e pressione o direcional em direção ao inimigo. Isso fará com que Samanosuke dê um ataque frontal, enfiando a arma. Se feito novamente esse golpe, em seqüência, pode sair um outro que levante o inimigo. Isso não é regra, e pode falhar, como também o ataque que levanta o inimigo aparecer depois do primeiro comando. Eficácia comprovada contra inimigos mais fracos e leves.

• Tem o famoso Fatality, que normalmente mata o inimigo. Após o derrubar, com golpes normais ou, mais facilmente, com o comando citado acima, aproxime-se do corpo e pressione o botão de ataque, para que o personagem controlado aplique o golpe de misericórdia no inimigo. Eficácia em lutas solitárias ou mesmo com vários inimigos, mas muito espaço.

Jogando com Jacques

Jacques começa em Paris, com o estilo de Magoichi, em Onimusha 2. Quem já teve oportunidade de jogar com ele, verá que o sistema é bem parecido, a não ser pelo fato de Jacques, a princípio, ter apenas a metralhadora e nenhum ataque físico. Você deve atirar de longe, pois os tiros não chegam a deter a movimentação inimiga o suficiente para ficar a salvo de contragolpes.

No passado, Jacques recebe sua Demon Gauntlet, com as mesmas funções da luva de Samanosuke. Sua arma inicial é o chicote Oni Whip, que, além de bater em monstros, também possui utilidades inéditas, como laçar inimigos, agarrar e atirar certos objetos, ou se pendurar em espectros para chegar a lugares distantes. Além disso, esse chicote pode ser energizado, assim como

as armas de Samanosuke. Para finalizar, Jacques também possui os diferentes tipos de Isen, idênticos aos do protagonista japonês.

Os comandos de Jacques são os mesmos utilizados por Samanosuke, portanto, vamos direto aos seus movimentos especiais.

Técnicas avançadas

• Segure R1 até que a arma fique energizada. Quando ela se iluminar por completo, aperte ■ para agarrar o inimigo.

• Ao laçar o inimigo, usando o comando anterior, você tem diversas opções. Apertando o botão ■ repetidamente, Jacques vai disparar três tiros no inimigo. Se você combinar o direcional com o ■, o inimigo será arremessado. No caso de apertar círculo, o herói chutará o inimigo. Se pressionar ▲, um ataque especial será aplicado, ao custo de um pouco de MP (Magic Power).

É possível combinar os comandos, dando um ou dois tiros no inimigo e depois o arremessando, por exemplo. É uma das melhores táticas quando estiver jogando com Jacques.

• Segure R1 e aperte ●. Se houver algum objeto próximo, que Jacques possa laçar com seu chicote, ele o fará – se não, dará um ataque normal. Use isso não apenas para pegar pedras, barris e outros objetos do cenário para atirar nos inimigos, mas também para se agarrar aos espectros que aparecem em vários cenários.

• O francês também possui o seu Fatality, que é realizado exatamente como o de Samanosuke.

Traduções de menus

Tela inicial

Ao entrar no jogo pela primeira vez, aparecerá uma mensagem no canto inferior do vídeo. Escolha a primeira opção e esta novamente para gravar o arquivo de sistema. Lembre-se de que é preciso ter pelo menos 340 Kb. disponíveis no seu Memory Card.

Nota: ao contrário das versões anteriores, esse terceiro episódio não aceita o DualShock do PS1; tem que ser o DualShock 2 mesmo.

Menu principal



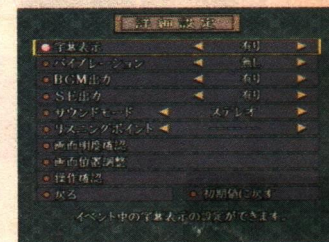
1. **最初から: New Game** – iniciar uma nova partida

2. **続きから: Continue** – reiniciar um jogo gravado

3. **詳細設定: Options** – acessar o menu de opções

4. **特典: Special Features** – acessar o menu de extras com minigames, novos modos de jogo e roupas que vão sendo habilitados (no início, não pode ser acessado, apenas quando algum segredo for liberado)

Menu de opções



Vejamos a tradução do menu de opções (Options). Associe cada linha da foto ao que está escrito abaixo:

1) **Subtitle Display:** On / Off (Default: On) – liga ou desliga as legendas

2) **Vibration:** On / Off (Default: Off) – liga ou desliga a vibração

3) **BGM Output:** On/Off (Default: On) – liga ou desliga as músicas

4) **SE Output:** On / Off (Default: On) – liga ou desliga os efeitos sonoros

5) **Sound Mode:** Stereo / Dolby Pro Logic II / Dolby Digital Pro Logic II / Mono (Default: Stereo) – alterna o tipo de saída de som

6) **Listening Point:** nenhum / Screen / Character – alterna a origem de som (só está disponível quando o Dolby Pro Logic II é ligado)

7) **Screen Brightness** – fazer o ajuste de brilho da TV

8) **Screen Position** – ajustar a posição da tela

9) **Control Config** – configurar o controle

10) **Exit** – sair para o menu principal

11) **Default** – voltar as opções para o padrão

Magic Mirror



Este é o menu do Magic Mirror, mas nem todos contêm as quatro opções:

1. **保存: Save** – salvar o seu progresso no Memory Card
2. **強化: Upgrade** – realizar upgrade nos equipamentos
3. **修練: Training** – entrar no Training Mode
4. **やめる: Exit** – voltar para o jogo

Menu de jogo



Este é o menu que você acessa apertando Start durante o jogo. Vamos analisar cada uma das opções:

- 1) **武装: Equipment** – Aqui há duas abas: na primeira, você equipa armas e armaduras, na segunda, a arma secundária.
- 2) **道具: Items** – Aqui você tem acesso aos itens coletados, tanto os de cura como os de evento (como chaves, amuletos, etc. que são utilizados para se avançar no jogo).
- 3) **阿児: Ako** – Nesta terceira opção você faz o gerenciamento dos diferentes Haoris da fadinha Ako. Você pode aplicar Kodamas nessas armaduras e equipar as que já completaram suas cotas de esferas.

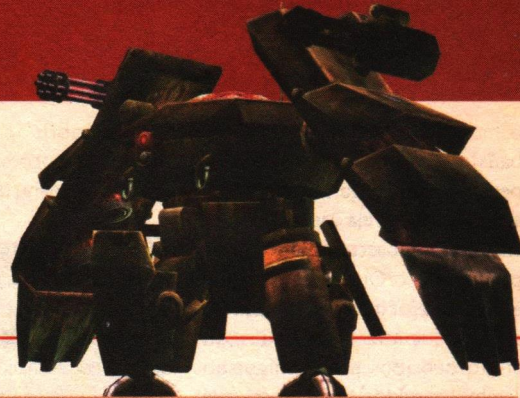
4) **書物: File** – No menu File, você acessa todos os documentos coletados pelo jogo, para ler as dicas contidas neles.

5) **地図: Map** – Aqui você acessa qualquer um dos mapas já coletados. Um atalho opcional é apertar o botão L2 durante o jogo para visualizar o mapa da localidade atual (se você o tiver, é claro).

6) **戻る: Return** – Com esta opção, você retorna à tela de jogo (o mesmo que apertar o botão X).

Tabelas

Para você não ficar perdido durante o jogo, com todos aqueles caracteres japoneses, vamos conferir algumas tabelas importantes. Use-as como guia de referência enquanto estiver jogando, para conhecer as utilidades dos itens e equipamentos coletados.



Lista de equipamentos

Samanosuke Akechi

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Elemento	Localização
Akechi-clan Katana	打刀 明智拵	Nenhum (無)	Equipamento inicial
Tensoujin	天双刃	Sky (天)	Futuro, no Arch of Triumph (凱旋門)
Chigouhu	地轟斧	Earth (土)	Futuro, no Underwater Temple (海底神殿)
Kuuga	空牙刀	Air (空)	Futuro, na Notre Dam Cathedral (ノートルダム寺院)
Bishamon Sword	毘沙門劍	Nenhum (無)	Phantom Real (魔空空間) do Honnouji Temple (本能寺), com Samanosuke
Raizan	雷斬刀	Thunder (雷)	Quando você termina o jogo com a Sealed Purple Lightning, Samanosuke começa com essa espada na segunda jogada
Shipuu	疾風刀	Wind (風)	Quando você termina o jogo com a Sealed White Wind, Samanosuke começa com essa espada na segunda jogada
Enryuu	炎龍劍	Fire (炎)	Quando você termina o jogo com a Sealed Red Flame, Samanosuke começa com essa espada na segunda jogada
Bow	弓	Nenhum (無)	Equipamento inicial
Crimson Armor	紅具足	Armadura (防具)	Equipamento inicial
Demon Gauntlet	鬼の籠手	Luva (籠手)	Equipamento inicial

Jaques Blanc

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Elemento	Localização
Oni Whip	鬼之鞭	Nenhum (無)	Início do jogo, junto com a chegada de Ako
Enjaken	炎蛇劍	Fire (炎)	Passado, no Mt. Hiei (比叡山)
Hyousaikyuu	氷砕球	Water (氷)	Passado, no Underwater Temple (海底神殿)
Raisensou	雷閃槍	Thunder (雷)	Em Sakai Town (堺の町) com o Blacksmith (鍛冶屋)
Oni Musou	鬼無双	Nenhum (無)	Phantom Real (魔空空間) do Honnouji Temple (本能寺), com Jacques
SA Coat	S A コート	Armadura (防具)	Equipamento inicial
Demon Gauntlet	鬼の籠手	Luva (籠手)	Passado, no Mt. Hiei (比叡山)

Michelle Auber

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Elemento	Localização
Hand Grenade	手榴弾	Nenhum (無)	Equipamento inicial
Assault Machinegun	アサルトマシンガン	Nenhum (無)	Equipamento inicial
SPS15+S (Semi-Auto Shotgun)	SPS15+S (セミオート式ショットガン)	Nenhum (無)	Equipamento inicial
SPS15+G (Grenade)	SPS15+G (グレネード)	Nenhum (無)	Sewer (下水道)
SPS15+R (Laser-sight Rifle)	SPS15+R (レーザーサイトライフル)	Nenhum (無)	Boulogne Zoo (ブローニュ動物園)

Lista de itens

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Efeito
Herb	薬草	Recupera energia (pouco)
Ointment	傷薬	Recupera energia (pouco)
Medicine	丸薬	Recupera energia (médio)
First-aid Kit	救急箱	Recupera energia (médio)
Secret Medicine	秘薬	Recupera energia (bastante)
Magic Medicine (Small)	鬼薬(小)	Recupera magia (pouco)
Magic Medicine (Large)	鬼薬(大)	Recupera magia (bastante)
Perfect Medicine	劇薬	Recupera energia e magia (bastante)
Voodoo	身代わりの像	Evita que o personagem morra
Talisman	身代わりの木札	Evita que o personagem morra
Power Jewel	力石	Aumenta a energia máxima
Magic Jewel	鬼石	Aumenta a magia máxima
Kodama	木霊	Usado para preencher os Haoris e torná-los usáveis
Sharp Arrow	定角の矢	Flecha comum
Thunder Arrow	雷の矢	Atribui o elemento Thunder às flechas
Fire Arrow	炎の矢	Atribui o elemento Fire às flechas
Water Arrow	氷の矢	Atribui o elemento Water às flechas

Acha que acabou?

Essa extensiva matéria já deve ter conteúdo suficiente para que você progrida no game, mas, se quiser mais ainda, tem no site da SDP. Como de hábito, confira, na última página da revista a senha para acessar o conteúdo online. Conectando-se, você vai encontrar uma fantástica estratégia completa para Onimusha 3, as instruções para fazer todo o modo Training, guia para os Phantom Realms e todos os segredos do game. Está imperdível, e você não encontrará isso em nenhum outro lugar!

Ah! Para os saudosistas que quiserem completar toda a saga, tem ainda estratégias completas para Onimusha: Warlords e Onimusha 2: Samurai's Destiny. E que o legado dos guerreiros Oni viva para sempre!

Alguns Key Items

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Descrição	Onde
Sealed Purple Lightning	封印紫電	Quando você termina o game com este item, Samanosuke começa a próxima partida com a arma Raizan	Phantom Real (魔空空間)
Sealed Red Flame	封印紅炎	Quando você termina o game com este item, Samanosuke começa a próxima partida com a arma Enryuu	Phantom Real (魔空空間)
Sealed White Wind	封印白風	Quando você termina o game com este item, Samanosuke começa a próxima partida com a arma Shipuu	Phantom Real (魔空空間)

Haoris de Ako

Nome (inglês)	Nome (japonês)	Kodama	Descrição	Onde
Blue Haori	青羽織	2	Absorve Souls mais rapidamente	Mt. Hiei (比叡山)
Red Haori	赤羽織	2	Os inimigos deixam apenas Souls vermelhas	Sewer (下水道)
Green Haori	緑羽織	4	Absorve Souls dos inimigos ainda vivos, reduzindo suas energias	Notre Dam Cathedral (ノートルダム寺院)
White Haori	白羽織	4	Recupera energia quando você fica parado por um tempo	Sakai Town (堺の町)
Yellow Haori	黄羽織	5	Os inimigos deixam Souls a cada ataque que recebem	Underwater Temple (海底神殿)
Orange Haori	橙羽織	6	Indica a energia do inimigo em Lock e indica o momento para realizar Issen	Mont Saint-Michel (モン・サン・ミッシェル)
Purple Haori	紫羽織	6	Gasta menos magia para se realizar ataques especiais	Phantom Realm (魔空空間) de Mont Saint-Michel (モン・サン・ミッシェル) com Samanosuke
Black Haori	黒羽織	7	Realiza Issen sempre, ao custo de alguma energia	Completar todos os treinos de Issen (一閃) no Training Mode (修練)

AMPLITUDE



Pranchas alternativas

Durante o jogo, aperte L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3.

Posições GEM alternativas

Durante o jogo, aperte X, X, ←, ←, R3, R3, →, →.

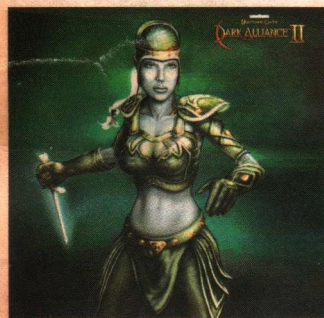
Habilitar Monkey GEMs

Durante o jogo, aperte L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3.

Visão borrada

Durante o jogo, aperte R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



Modo Cheat

Durante o jogo, segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✕ e aperte Start

Personagem no nível 10

Durante o jogo, segure L1 + R1 + ▲ + ■ + ● + ✕ e aperte L2.

Habilitar Drizzt Do'Urden

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Habilitar Artemis Entreri

Complete o jogo na dificuldade Extreme.

Dificuldade Extreme

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY



Itens extras

Complete o jogo na dificuldade Easy ou Normal para ver o primeiro final e habilitar o modo Mission e Gallery, as opções Ghost List e Feel e a habilidade Expand para a câmera.

Dificuldade Hard e roupas novas

Complete o jogo na dificuldade Normal para habilitar a Hard e duas roupas novas.

Dificuldade Nightmare e roupas novas

Complete o jogo na dificuldade Hard para habilitar a Nightmare, a opção Album, ver o verdadeiro final e habilitar duas roupas novas.

Roupas novas e final alternativo

Complete o jogo na dificuldade Nightmare.

Habilitar roupa e lentes para Mayu

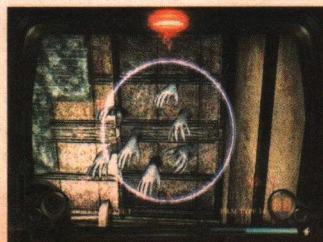
Complete todas as missões do modo Mission

Roupas adicionais

Complete todas as missões do modo Mission com Rank S.

Habilitar Set-up Information

Complete o jogo conseguindo todos os espíritos da Ghost List.



FINAL FANTASY X-2



Gun Mage completa

As seguintes habilidades da Blue Bullet são necessárias para a Dressphere Gun Mage:

Fire Breath

Com Balivarha: nos capítulos 3, 4, e 5, em Thunder Plains, Calm Lands ou Mount Gagazet

Seed Cannon

Com Leucophylla: nos capítulos 3 e 5, em Besaid, Calm Lands, MtGagazet ou nos andares 24 a 26 de Bevelle Tower.

Com Cephalotus: nos capítulos 3 e 5, em Besaid, Mi'ihen ou nos andares 30 a 32 de Bevelle Tower.

Stone Breath

Com Tomb: nos capítulos 3 e 5, em Djose, Calm Lands ou nos andares 27 a 29 de Bevelle Tower.

Com Monolith: no capítulo 5, em Besaid, Kilika, Mushroom Rock, Djose ou Farplane.

Com Epitaph: no capítulo 5, em Fiend Colony ou nos andares 75 a 79 de Bevelle Palace.

Absorb

Com Protochimera: nos capítulos 1, 2, 3 e 5, em Kilika, Bikanel ou Mt.Gagazet

Com Haizhe: nos capítulos 1, 2 e 5, em Macalania ou nos andares 16 a 19 de Bevelle Tower.

Com Baralai: no capítulo 2.

Com Flan Azabache: no capítulo 5, em Ruins Depths ou nos andares 65 a 69 de Bevelle Tower.

Com Jahi: no capítulo 5, em Farplane ou nos andares 75 a 79 de Bevelle Palace.

Com Cindy: no capítulo 5, em Farplane (chefe).

Com Vegnagun: no capítulo 5 (final).

White Wind

Com Big Bully Cap: no capítulo 5, em Bikanel ou nos andares 50 a 59 de Bevelle Tower.

Com Coeurl: nos capítulos 1, 2 e 5, em Besaid, Calm Lands ou nos andares 7 a 9 de Bevelle Tower.

Com Queen Coeurl: nos capítulos 2, 3 e 5, em Besaid, Kilika, Mi'ihen, Guadosalam ou Calm Lands.

Com Mycotoxin: nos capítulos 3 e 5, em Mi'ihen, Mt.Gagazet ou Zanarkand.

Com Ms. Goon: no capítulo 1, em Zanarkand.

Bad Breath

Com Malboro: nos capítulos 3, 4 e 5, em Besaid, Thunder Plains ou nos andares 24 a 26 de Bevelle Tower.

Com Great Malboro: no capítulo 5, em Farplane ou nos andares 70 a 74 de Bevelle Tower.

Mighty Guard

Com Haizhe: nos capítulos 1, 2 e 5, em Macalania ou nos andares 16 a 19 de Bevelle Tower

Com Garik: no capítulo 3, em Mt.Gagazet (chefe).

Supernova

Com Ultima Weapon: no capítulo 5, em Ruin Depths ou nos andares 47 a 49 de Bevelle Palace.

Com Paragon: no capítulo 5, em Bevelle Bottom Floor.

Cry In The Night

Com Mega Tonberry: no capítulo 5, no andar 41 de Bevelle Palace.

Drill Shot

Com Baralai: no capítulo 5, em Mushroom Rock (Den of Woe).

Mortar

Com Gippal: no capítulo 5, em Den of Woe.

Annihilator

Com Experiment: no capítulo 5, em Djose Temple.

Heaven's Cataract

Com Kukulcan: nos capítulos 2 e 5, em Bevelle ou nos andares 16 a 19 de Bevelle Tower.

Com Gucumatx: nos capítulos 3 e 5, em Mushroom Rock, Thunder



Plains, Bikanel ou Zanarkand.
Com **Chac**: no capítulo 5, nos andares 80 a 84 de Bevelle Tower.

1000 Needles

Com **Cactuar**: no capítulo 5, em Cactuar Cave.

Storm Cannon

Com **Ironsides**: nos capítulos 3, 4 e 5, em Kilika, Thunder Plains ou Zanarkand.

FREESTYLE



Passwords

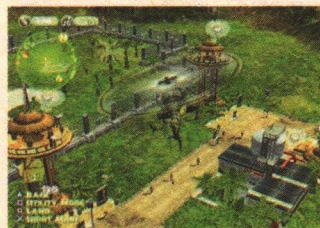
Na tela de password, escreva:

- Baixa gravidade**: ftail
- Bike 211 (Stefy Bau)**: twoneone.
- Bike Amore (Stefy Bau)**: hereiam.
- Bike Beater (Mike Jones)**: kickbutt.
- Bike Bike Hang Loose (Clifford Adoptante)**: stoked.
- Bike Bloodshot (Mike Metzger)**: eyedrops.
- Bike Champion (Greg Albertyn)**: number1.
- Bike Charged Up (Jessica Patterson)**: lightnin
- Bike Disco Tech (Stefy Bau)**: sparkles
- Bike Dominator (Brian Deegan)**: whozaskn.
- Bike Flushed (Mike Jones)**: plunger.
- Bike Gone Tiki (Clifford Adoptante)**: supdude
- Bike Heavy Metal (Brian Deegan)**: hedbangr

- Bike Hot Stuff (Leeann Tweeden)**: ovenmitt
- Bike Island Spirit (Clifford Adoptante)**: goflobro
- Bike Lil' Demon (Mike Jones)**: horns
- Bike Mulisha Man (Brian Deegan)**: whatever
- Bike National Pride (Greg Albertyn)**: patriot
- Bike Racer Girl (Jessica Patterson)**: tonboy
- Bike Rhino Rage (Mike Metzger)**: seventwo
- Bike Rock Of Ages (Mike Metzger)**: brrrrrap.
- Bike Seducer (Leeann Tweeden)**: goodlook.
- Bike Speedy (Jessica Patterson)**: hekacool.
- Bike The King (Greg Albertyn)**: allshook
- Bike Trendsetter (Leeann Tweeden)**: stylin.
- Câmera lenta**: wtchkprs.
- Habilitar capacete**: helmet.
- Habilitar Clifford Adoptante**: cooldude.
- Habilitar Greg Albertyn**: gimegreg.
- Habilitar Jessica Patterson**: blondie.
- Habilitar Mike Jones**: toughguy.
- Habilitar todos os truques**: loksmith.
- Tempo infinito (Freakout)**: allfreak
- Pista Burn It Up**: carverok.
- Pista Crash Pad**
- FreeStyle**: wideopen.
- Pista Gnome Sweet**
- Gnome**: clippers.
- Pista Let It Ride**: blackjak.
- Pista Rocket Garden**: todamoon.
- Pista The Burbs**
- FreeStyle**: tuckelle.
- Roupa All Tatted Up (Mike Metzger)**: bodyart.
- Roupa Blue Collar (Mike Jones)**: babyblue
- Roupa Commander (Brian Deegan)**: soldier.
- Roupa Ecko MX (Mike Metzger)**: helloooo
- Roupa Fun Lovin' (Leeann Tweeden)**: thnkpink
- Roupa High Roller (Mike Jones)**: boxcars

- Roupa Hoodie Style (Jessica Patterson)**: not2grly
- Roupa Muscle Bound (Brian Deegan)**: ripped
- Roupa Playing Jax (Stefy Bau)**: kidsgame
- Roupa Red Hot (Leeann Tweeden)**: spicy
- Roupa Sharp Dresser (Greg Albertyn)**: ilookgud
- Roupa Star Rider (Greg Albertyn)**: comet
- Roupa Tankin' It (Clifford Adoptante)**: nosleeve
- Roupa Tiki (Clifford Adoptante)**: wings.
- Roupa UFO Racer (Stefy Bau)**: invasion
- Roupa Warming Up (Jessica Patterson)**: layers
- Sem bikes**: flysolo.
- Soltar fogo pelas rodas**: firesale.
- Todas as bikes**: wheels.
- Todas as pistas**: trakmeet.
- Todas as roupas**: yardsale.
- Todos os personagens**: populate.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



Todos os truques

Durante o jogo, aperte R1, →, →, →, →, R1.

Imunidade garantida

Durante o jogo, segure L1 + R1 e aperte ↑ (várias vezes).

Aumentar dinheiro

Durante o jogo, aperte L1 + ↑, L1 + ↓.

Sem dinheiro

Durante o jogo, aperte L1 + R1, ↓

Habilitar Market Day

Durante o jogo, aperte L1 + R1 + ↓

Todos os itens

Durante o jogo, aperte ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, L1, ↓, ↑.

Habilitar Open To The Public

Durante o jogo, aperte ←, ↓, →, ↑, L1 + R1, L1 + R1.

Habilitar Sequencing Error

Durante o jogo, aperte ↓, R1 + ↑.

Habilitar Mr. DNA

Durante o jogo, aperte R1, \$, R1, →, L1, ↓.

Habilitar Driveby

Durante o jogo, aperte R1 + L1, ←, ↓, →, →.

Habilitar Rampage Time

Durante o jogo, aperte L1, L1, L1, ←, ←, ←.

Habilitar Crash!

Durante o jogo, segure L1 + R1 e aperte ↑, ↓, ↑, ↓ (várias vezes).

Habilitar Oh No!

Durante o jogo, aperte →, ←, →, ←, →.

Habilitar Isla Muerta

Durante o jogo, aperte R1, R1, R1, L1, →.

Habilitar Hot One

Durante o jogo, aperte R1 + ↓, R1 + ↓.

Habilitar Welcome To Melbourne

Durante o jogo, aperte R1, R1, L1, R1, ↓, ↑, ↓.

Habilitar Dial-A-Twister

Durante o jogo, aperte ←, ↑, →, ↓, L1 + R1.

Habilitar Extinction Event

Durante o jogo, aperte L1, R1, ↓, R1, L1.

Habilitar No Red Tape

Durante o jogo, aperte L1, R1, ←, ↓, ↓, ↓, ↓.



DOOM



Truques

Pause o jogo e entre com os seguintes códigos:

Habilitar X-Ray: L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✕, →.

Invencibilidade: ↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●.

Paredes transparentes: L1, R2, L2, R1, →, ▲, ✕, →.

Seleção de fases: →, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✕.

Todas as armas e munição: ✕, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

Todas as linhas no mapa: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■.

Todos os itens no mapa: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●.

Passwords: Ultimate Doom

Fase 02: CR3WDD3DB.

Fase 03: 3JJCMK8W64

Fase 04: 03LTJ0Y102

Fase 05: H33!1HFTHK

Fase 06: 04MSKZX9Z1

Fase 07: YTTLCXXLXV

Fase 08: 09SMBY04YW

Fase 09: 7KKBLD7V53

Fase 10: FM4217GSGJ

Fase 11: H!!3WDGLDB.

Fase 12: 07QPDW26WY

Fase 13: WTXQ9C3W12

Fase 14: RBR4G!LDLN

Fase 15: WTXQ9C3W11

Fase 16: 548C7DFWYX

Fase 17: JOC89DZPQS

Fase 18: JGB9CT0NRT

Fase 19: 9QLTKR0!02

Fase 20: 78M63QX921

Fase 21: S!61FHVQJG.

Fase 22: 33QHFTT6WY

Fase 23: VBGQPJ!Y46

Fase 24: ZYKTLW7V53

Fase 25: 0DJSM4HW64

Fase 26: LS5YPTCRKH

Fase 27: ZDJSMVRW64

Fase 28: 1YKTX4QV53

Fase 29: XKF6R8LZ97

Fase 30: DJX07Q4HTR

Passwords: Doom II

Fase 31: COW1!QNIQS

Fase 32: VMI3V1D3DB.

Fase 33: W394W2DMFC

Fase 34: ZQ58ZKJRKH

Fase 35: Z758ZKJ8KH

Fase 36: 5C2V3DQBNL

Fase 37: NCKBLX7V53

Fase 38: 1Q580FCRKH

Fase 39: HTMSKZZ9Z1

Fase 40: WS58ZKCRKH

Fase 41: CSNRG2W820

Fase 42: WT670JBQJG

Fase 43: DQLTJ1Y!02

Fase 44: 2N94VFFMFC

Fase 45: CQLTJ0Y!02

Fase 46: WR492GDSGJ

Fase 47: PFFGXH3777

Fase 48: JWCJV2X479

Fase 49: CJJTM35964

Fase 50: M!T174XZXV.

Fase 51: 5770MX2CDF

Fase 52: YJLW3PPCPM

Fase 53: DKKBLM58J3

Fase 54: 7L3!266DJK.

Passwords: fases extras

Fase 55: BBBB66666666

Fase 56: 3P67ZNBQJG

Fase 57: JCGDNFL555

Fase 58: BXXBXXB778

Fase 59: JCGDNFL556

OMEGA BOOST

Habilitar U1 Zone

Complete o jogo na dificuldade Hard com 90 AP e sem usar Continue.

Habilitar U2 Zone

Complete o jogo na dificuldade Hard com 60 AP.

Habilitar U3 Zone

Complete o jogo na dificuldade Hard com 50 AP.

Habilitar U4 Zone

Complete o jogo na dificuldade Normal com 90 AP.

Habilitar U5 Zone

Complete o jogo na dificuldade Normal com 60 AP.

Habilitar U7 Zone

Complete o jogo na dificuldade Hard sem usar Continue.

Habilitar U8 Zone

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Habilitar U9 Zone

Complete o jogo na dificuldade

Normal sem usar Continue

Habilitar V5 Zone

Complete o jogo com 60 AP.

Habilitar Inner Level A

Complete o jogo com 60 AP (usando invisibilidade, e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level B

Complete o jogo na dificuldade Hard com 90 AP (usando ataques especiais infinitos e todas as armas no level 3).

Habilitar Inner Level C

Complete o jogo na dificuldade Normal (usando velocidade e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level D

Complete o jogo na dificuldade Normal com 90 AP (usando ataque Five-way e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level E

Complete o jogo na dificuldade Hard (usando supervelocidade e todas as armas no level 9).

PARASITE EVE II

Modos Bounty e Replay

Complete o jogo pelo menos uma vez.

Modo Scavenger

Complete o jogo com mais de 69001 pontos de experiência.

Modo Nightmare

Complete o jogo no modo Scavenger.

Habilitar GunBlade

Complete o jogo recebendo Rank S Aperte R1 para usá-la contra o seu oponente e R2 para atirar em seu adversário.

Habilitar Hyper Velocity

Complete o jogo recebendo Rank A.

Habilitar Monk Robe

Complete o jogo recebendo Rank L.



Pontuação e Ranking

Complete o jogo recebendo as seguintes pontuações no Rank e experiência:

Ranking	Experiência	Itens
S	mais de 400,001	GunBlade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
A	200,001 a 400,001	Hyper Velocity, Hunter goggles, MP Boost 2
B	75,001 a 200,000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72,001 a 75,000	M249, 44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69,001 a 72,000	44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66,001 a 69,000	AS12, RSlug Rounds, firefly Rounds
F	62,001 a 66,000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57,001 a 62,001	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51,001 a 57,000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44,001 a 51,000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16,001 a 44,000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14,511 a 16,000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	menos de 14,510	Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

RALLY CROSS 2



Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Baixa gravidade: AIRFILLED.

Desabilitar colisão: INCORPOREAL.

Física real: LEADSHOT.

Pista Dry Humps: CIRE.

Pista Dusty Road: MIT.

Pista Frozen Trail: NIVEK.

Pista Hillside: BSIRHC.

Pista Little Woods: FOSTER.

Pista Rally Cross Jungle: ELGNUJ.

Pista Rally Cross Oasis: SISAO.

Pista Rock Creek: KCIN.

Pistas e veículos Pro: PREPRO.

Pistas e veículos Veteran: PREVET.

Restaurar física Rally Cross 2: MOONEY.

Todas as dificuldades e pistas: MOOBMOOB.

Todas as pistas e veículos: PREALL.

RAYMAN



Dez Continues

Quando você estiver com três Continues ou menos, vá até a tela de Continue e aperte ↑, ↓, →, ←.

Jogo em janela

Pause o game, segure R2 e aperte ●, ●, ←, ●, ●.

Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase Band Land (completa): J5VLFPS8VB.

Fase Blue Mountain (completa): J5K1ZCC8MD.

Fase Cave of Skop (completa): SMIKV7WSXD.

Fase Picture City (completa): SX21ZPS8MD.

Última fase (99 vidas): 942KV3W9XD.

Última fase (todas as habilidades): SD3BKFOOMN.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Baixa gravidade: LUNAR.

Dano dobrado: DUBBED.

Habilitar desqualificação: PUNCHY.

Habilitar Ford Mondeo: CMFORD.

Iniciar na última volta: LONGLONG.

Modo Turbo: FASTBOY.

Neblina azulada: TRIPPY.

Nova opção no modo Challenge: BANGBANG.

Pista extra: TECHLOCK.

Pista Oulton Park Island: DINKYBIT.

Todas as pistas: BIGLEY.

Todos os veículos: MECHANIC.

Veículos invisíveis: JUSTFEET.

Veículos miniatura: MINICARS.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Barra de Special sempre cheia

Pause o jogo, segure L1 e aperte ▲, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲.

Barra de Special sempre cheia (alternativo)

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro

em todas as três competições no modo Career.

Pontuação máxima

Pause o jogo, segure L1 e aperte ■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, →.

Personagem gordo

Pause o jogo, segure L1 e aperte ×, ×, ×, ×, ←, ×, ×, ×, ×, ←, ×, ×, ×, ×, ←.

Personagem magro

Pause o jogo, segure L1 e aperte ×, ×, ×, ×, ■, ×, ×, ×, ×, ■, ×, ×, ×, ×, ■.

Personagem com cabeça grande

Pause o jogo, segure L1 e aperte ↑, ●, ↓.

Personagem com cabeça grande (alternativo)

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Andrew Reynolds.

Modo Turbo

Pause o jogo, segure L1 e aperte ←, ↑, ■, ▲.

Habilitar Wolverine

Consiga todos os Gaps em todas as fases regulares no modo Career.

Habilitar Officer Dick

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Bam Margera.

Balanço perfeito

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Kareem Campbell.

Opção Skip to Restart

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Tony Hawk.

Modo Smooth

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro

em todas as três competições no modo Career usando Elisa Steamer.

Modo Stud

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Kareem Campbell.

Modo Simulation

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Geoff Rowley.

Modo Weight

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Eric Koston.

Modo Wire Frame

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Bucky Lasek.



Baixa gravidade

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Bam Margera.

Modo Disco

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Officer Dick.

Modo Kid

Complete todos os objetivos do jogo e consiga medalha de ouro em todas as três competições no modo Career usando Steve Caballero.
Obs.: a tela irá tremer confirmando que a dica funcionou.

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

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



Código mestre

94d011ac116e1c64

Destruir com um acerto

245ba62a1654c10a
2450b6a8d274c129
24d2a6285274c11a
24cab6ac8654c138
24d8b6a88774818a
24daf60a1675c1a8
24d2bebc9f748199
249195e8327645b0

Munição infinita

24d29cfc9bdf40379

Caps infinitos (Jogador 1)

2544113edf3ddb2e

Caps infinitos (Jogador 2)

2544113edfbdc92e

Energia infinita (Jogador 1)

559012289634d5dc
392354a53bab91c0



Energia infinita (Jogador 2)

55d0122896b4c39c
3923d4a4ab2bb1c0

Pontos infinitos (Jogador 1)

254c533ecfbc92e

Pontos infinitos (Jogador 2)

254c533ecf3edb2e

Armadura máxima (Jogador 1)

250c513ecfbeddce

Armadura máxima (Jogador 2)

250c513ecf3ecb8e

Experiência máxima (Jogador 1)

254c533ecfbc90e

Experiência máxima (Jogador 2)

254c533ecf3edb0e

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN



Código mestre

94d098f2bd6e1dee
24daf40a16f5c198
2448b4281ec4c1bb
24cffb45fed8801
24daf7a816c7c129
24dff7a8d2c7c119
24c0bfaa97ee8938
24d0b7ac56f5c189
24d1b7a892f6c1a0
24d0b7a896e4c199
24dff7a8d2c7c1b8
24daf5a816c7c108
24daf50a16f5c128
24dff5ac56e5c119
249197e890765564
249116ac1af655f4
24c9b52a9e54c139

Habilidade Crushing Spin

24d1b6aa96f4c109
2449b62a9ed4c12b

Habilidade Fire Doomstrike

2451b4aa1674c19b
2449b4281e54c1b9

Habilidade Ice Doomstrike

24d1b6ac16f4c189
2449b62c1ed4c1a9

Habilidade Mighty Blow

24d1b6aa1674c199
2449b62e9654c1b9

Habilidade Mighty Drill

2451b5aa9674c189
2449b52a9e54c1a9

Habilidade Mighty Throw

2451b7ac1674c189
24c9b7289e54c1ab

Habilidade Piercing Blow

2451b4aa1674c109
24c9b42e9654c12b

Habilidade Punishing Drill

24d1b5aa9674c19b
24c9b52a9e54c1bb

Habilidade Quake Shot

2451b6aa96f4c11b
24c9b62c1ed4c139

Habilidade Ricochet

24d1b7ac9674c199
2449b7289e54c1bb

Habilidade Ring of Pain

24d1b4aa1674c18b
24c9b4281e54c1a9

Habilidade Whirling Blades

2451b4a89674c11b
2449b42e9654c13b

Habilitar Hit Count (99)

240297c85c74574f

Energia infinita

24c1beba1e748109
24d1b68a1657c129
24daf60a1675c118
24d3b68cd646c138,
2491b4a812f65594

Super Meter infinito

24c9d5be16570d9c
24d19eb817e4050d
24d396ae9ec6453d

Double Jump infinito

241012e812f4410d
245196a810f451cd

Gold Key Use infinito

2481b77e946e1f3c

Grim Meter infinito

245131ea38f453cd
24d131c830d653dd



Death Coins máximas

24009e38be3403be

Iron Key máxima

24009e38be3403ae

Koins máximas

24009e38be34032e

Spirits máximos

24009e38be34031e

Todas as espadas

2451b6a81674c189
24c9b62e9654c1a9

Todos os Boxers

24d1b6ac96f4c19b
24c9b62c9ed4c1b9
2451b4ac96f4c10b
2449b42c9ed4c129
24d1b4ae16f4c119
24c9b42c9ed4c13b
2451b4ae16f4c189
2449b42c9ed4c1ab

Todos os escudos

2451b7a89674c109
24c9b7289e54c129
24d1b7a89674c11b
2449b7289e54c139

Todos os Hammers

24d1b5a81674c10b
2449b52a1e54c12b
2451b5a81674c11b

Ver inventário

24419eb89e74810b
24d396881656c129
245196281e7cc110
24dad60a1675c138
245296081a74c98a
24d1bea812f64124
24d0b62816f4411c

NFL STREET



Código mestre

94941bb21d2e594c

Gamebreakers infinitos (equipe visitante)

24d0323415f097d8

Gamebreakers infinitos

24d0323415f097f8

Turbo infinito (equipe visitante)

249c45785073cad1

Turbo infinito

249c447850f3ca51

Pontos infinitos (Development)

24449e7c7f79db3e

Pontuação máxima (equipe visitante)

24d1b0e830765124

2450b6a81274c109

2450a6281275c128

24c1beaa1664c119

24d1b620966e8030

Pontuação máxima

24d1b0e830765124

24d0b6a81274c109

2450a6281275c128

24c1beaa1664c119

24d1b620966e8030

Pontuação Style máxima (equipe visitante)

24437a86dce1deca

Pontuação Style máxima

24437a86dce1deca

Primeiro tempo (segure Select e aperte L2)

d4809f37bdf8de42

2450152816f0d508

Quarto tempo (segure Select e aperte R2)

d4809f27bdf89e42

24d0152896f0d508

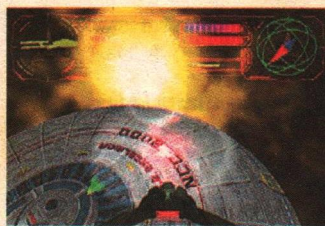
Sem Gamebreakers (equipe visitante)

24d0322814f0d7d8

Sem Gamebreakers

24d0322814f0d7f8

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE



Código mestre

f441b62e7b6c4516

Dificuldade Kobayashi Maru

2450b76834f45748

Habilitar nave Imperial "Phantom"

2450966834745748

Habilitar nave Imperial "Spectre"

2410b56834f457d8

Habilitar nave Imperial "Wraith"

2410b56834f457e8

Habilitar nave Klingon "Bird of Prey"

2450966834745768

Habilitar nave Orion "Corsair"

2410b56834f457f8

Habilitar nave Romulan "Shrike"

2450966834745758

Arma primária infinita

2490b26836f457ec

Arma secundária infinita

2490b06836f4574c

Escudo infinito

24dbbeb81756c100

24c1b632976e8022

24cbb6ba1f56c111

249111a832f65324

Missão A Dish Best Served Cold (Hard)

2410b46834745778

Missão A Dish Best Served Cold (Normal)

2410b46834745758

Missão Antibody (Hard)

2410b66834f457f8

Missão Antibody (Normal)

2410b66834f457d8

Missão Balok's War (Hard)

2410b768347457f8

Missão Balok's War (Normal)

2410b768347457d8

Missão Enemy of my Enemy (Hard)

2410b76834745778

Missão Enemy of my Enemy (Normal)

2410b76834745758

Missão Field of Honor (Hard)

2410b668347457f8

Missão Field of Honor (Normal)

2410b668347457d8

Missão Fire and Ice (Hard)

2450b76834f457f8

Missão Fire and Ice (Normal)

2450b76834f457d8

Missão From Hell's Heart (Hard)

2410b468347457f8

Missão From Hell's Heart (Normal)

2410b468347457d8

Missão Mirror, Mirror (Hard)

2410b56834f45778

Missão Mirror, Mirror (Normal)

2410b56834f45758

Missão No Immunity (Hard)

2410b66834f45778

Missão No Immunity (Normal)

2410b66834f45758

Missão Renegade (Hard)

2450b56834f45778

Missão Renegade (Normal)

2450b56834f45758

Missão Shattered Universe (Hard)

2450b76834f45778

Missão Shattered Universe (Normal)

2450b76834f45758

Missão Sight Unseen (Hard)

2410b568347457f8

Missão Sight Unseen (Normal)

2410b568347457d8



Missão Sunstorm (Hard)

2410b46834f45778

Missão Sunstorm (Normal)

2410b46834f45758

Missão The Excelsior Incident (Hard)

2410b56834745778

Missão The Excelsior Incident (Normal)

2410b56834745758

Missão The Unwound Skein (Hard)

2410b76834f45778

Missão The Unwound Skein (Normal)

2410b76834f45758

Missão The Way of All Empires (Hard)

2410b66834745778

Missão The Way of All Empires (Normal)

2410b66834745758

Missão Tyranny of Numbers (Hard)

2450b56834f457f8

Missão Tyranny of Numbers (Normal)

2450b56834f457d8

Missão Vortex (Hard)

2410b76834f457f8

Missão Vortex (Normal)

2410b76834f457d8

Missão Wormhole (Hard)

2410b46834f457f8

Missão Wormhole (Normal)

2410b46834f457d8

Todas as missões

4454b74834e45768

394ad7e1daa72120

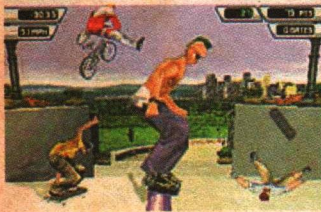
Todas as naves

4410b56830e457e8

394ad7e1daa72120



3XTREME



Fase Arroyo Grande 2

3001017a0001

Fase Arroyo Grande 3

300101850001

Fase Aztec Island 1

3001017C0001

Fase Aztec Island 3

300101860001

Fase Lakeside Park 2

3001017d0001

Fase Lakeside Park 3

300101830001

Fase Seacliff 2

3001017b0001

Fase Seacliff

300101840001

Fase The Metro

300101820001

Tempo freestyle infinito (jogador 1)

80143bd02400

Tempo freestyle infinito (jogador 2)

801430b82400

Pontos de compra infinitos

8001010a00ff

Pontuação máxima (modo Circuit)

300104e00063 300102240063

Todos os equipamentos

500005010000 300100a60001
 500005010000 300100ad0001
 500005010000 300100b40001
 500003010000 300100bd0001
 500005010000 300100c50001
 500005010000 300100cc0001
 500005010000 300100d30001
 500004010000 300100da0001
 500003010000 300100e00001
 500005010000 300100e80001
 500005010000 300100ef0001
 500005010000 300100f60001
 300100fd0001

Todos os personagens

500014010000 300100720001

BLACK DAWN



Napalm infinita

8005fcf403e7

TAC infinito

8005fcf603e7

Foguetes infinitos

8005fcf20064

Mísseis infinitos

8005fcf00064



CONTENDER 2



Destruir adversário com um acerto

80190a4c0000 801845ec0000
 801869e40000 8018af0c0000
 801813b00000 80187c400000
 801869880000 8018463c0000
 801820600000 80187d5c0000
 8017f70c0000 80181be00000

Energia infinita (Alex)

8008a470008f 801226f0008f

Energia infinita (Bruno)

8008a470008f 80128fc0008f

Energia infinita (Damien)

8008a470008f 8012c820008f

Energia infinita (Gabrielle)

8008a470008f 8012cdb4008f

Energia infinita (Greta)

8008a470008f 80124a3c008f

Energia infinita (Julio)

8008a470008f 80128ef0008f

Energia infinita (Mabutu)

8008a470008f 8012eb00008f

Energia infinita (Sergio)

8008a470008f 80124a98008f

Stamina infinita (Alex)

801227080064

Stamina infinita (Bruno)

80128fd80064

Stamina infinita (Damien)

8012c8380064

Stamina infinita (Gabrielle)

8012cdcc0064

Stamina infinita (Greta)

80124a540064

Stamina infinita (Julio)

80128f080064

Stamina infinita (Mabutu)

80128f080064

Stamina infinita (Sergio)

80124ab00064

Todos os personagens

50000b010000 300ae9600001

DESTRUCTION DERBY 2



Aumentar pontuação (1000)

8009569203e7

Armadura infinita

8008a3440000 8008a34c0000
 8008a3540000 8008a3580000
 8008a3600000 8008a3680000

Todas as arenas

8007975c0004

Todas as pistas

800797580007

GUILTY GEAR



Habilitar Baiken

80139048000c

Habilitar Justice

80139048000b

Habilitar Testament

80139048000a

Energia infinita (jogador 1)

8007cb9800bc

Energia infinita (jogador 2)

8007cb6800bc

Power máximo (jogador 1)

8007c8b80040

Power máximo (jogador 2)

8007cb880040

Power mínimo (jogador 1)

8007c8b80000

Power mínimo (jogador 2)

8007cb880000

IN COLD BLOOD



Energia infinita

8004b1042400

Munição infinita

80021aa82400

MEGA MAN LEGENDS 2



Tempo baixo

8009c8180b04 8009c81c0b04

Habilitar Blue Energy

8008c2427a00

Habilitar Green Energy

8008c24a0100

Energia infinita

8008c1200050

Zenny infinito

8009c820967f 8009c8220098

Vitória fácil

8009c9100001 8009f6a40001

Elite Games

Promoções
Quero Tudo!

Playstation 2 Original

- 02 Controles Analógicos
- 01 Memory Card
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle DVD-Vídeo
- 01 Cabo de Super-Vídeo
- 01 DVD Região X
- 01 Suporte PS2
- 01 Pistola
- 01 Multi Play
- 01 Bolsa Exclusiva PS2
- 01 Camiseta Exclusiva PS2

R\$ 999,99



Playstation One Original

- 03 Controles Simples
- 02 Memory Cards
- 01 Multi Play
- 01 Multi Stick 8 in 1
- 01 Pistola
- 01 Cabo Super-Vídeo
- 01 Tapete Dedo
- 01 Extensão de Controle
- 01 Controle Translúcido
- 01 RF 2 Canal
- 01 Bolsa Exclusiva PS1
- 01 Camiseta Exclusiva PS1

R\$ 349,99



Despachamos para todo o Brasil

Visite nossa loja virtual:

www.eduardusgames.com.br

Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697

games@eduardusgames.com.br

Guia de mídias

Conheça os melhores (e os piores) discos para rodar no seu console

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

Ei, você! Você mesmo, caro gamemaniaco! Está cuidando bem do seu filho? Está dando papinha boa? Trocou as fraldas direitinho? Como? Não. Não estou ficando louco, não. Claro que estou falando de videogame. Não entendeu? Deixa que eu explico. Brincadeiras à parte, muitos colegas meus chamam seus consoles de “meu bebê”, tamanho o zelo que têm por seus aparelhos. Isso é tão comum, que você mesmo deve conhecer alguém assim – se não for o próprio! E eles estão cobertos de razão, já que o console (qualquer que seja), não é um investimento barato, e o melhor método para prevenir panes é ter uma rotina de bom uso e conservação. E aí? Conseguiu traduzir? Claro que já deve ter percebido que filho = videogame, papinha = jogo (ou mídia) e fraldas = limpeza. Nesta matéria, vamos falar um pouco sobre papinha (jogo), porque, se ela não for



boa, o neném (PS2), logo, logo fica doente e vomita (não lê mais jogo), certo? Sem dúvida, uma mídia de má qualidade, mal gravada ou muito riscada vai diminuir a vida útil do canhão (componente que faz a leitura do disco). Por isso, é importante saber que tipo de mídias você tem usado ou pretende usar no seu console.

Tipos de mídias

Algumas dúvidas muito comuns que me chegam são: qual a melhor mídia que posso comprar para o meu PS2? O CD preto é bom? E o DVD roxo? Dizem que é o melhor. E os prensados? Não têm mais qualidade?

Se você quiser uma resposta simples, clara e objetiva sobre qual o melhor tipo de mídia para o seu console, a resposta é: mídia original. Fora isso, não é possível classificar as mídias por tipo, pois todas possuem seus contras. Tenha em mente que nenhuma mídia que você adquirir terá a mesma performance e durabilidade da original. Mas você pode conseguir algo bem próximo, ficando atento na hora da compra do seu jogo e tomando certas precauções durante toda a vida útil do console.

Nunca julgue a qualidade de uma mídia pela cor. A preta, por exemplo, é um detalhe meramente estético. É possível encontrar variadas cores para a mesma mídia (azul, preta, amarela, vermelha, etc.), e o mesmo pode ser dito do DVD-R. Apesar da cor poder indicar um padrão de mídia nesse último caso, existem diferentes qualidades para mídias da mesma cor. Quanto aos prensados, pode-se dizer o mesmo: há ótimos, mas também existem prensados piores do que qualquer gravado.

Prensado Vs. Gravado

Afinal, tem alguma diferença? Sim. Para esclarecer, vamos a uma explicação da leitura de disco. O leitor óptico lê, em um disco, seqüências de 0 e 1. A maneira como ele faz isso é a principal diferença entre um prensado e um gravado. No primeiro, a camada que contém os dados é formada por “valas” para diferenciar 0 de 1. Podemos comparar a uma estrada cheia de buracos sendo iluminada pelo sol. Enquanto ele passeia sobre a superfície plana da estrada, o valor do dado é 0 e, quando o sol ilumina o buraco, o valor do dado passa a ser 1. O mesmo acontece com um disco prensado, só que em uma escala muito menor.

Já nas mídias gravadas (CD-R / DVD-R), o processo é diferente: quando se grava um disco, o laser queima a camada gravável, deixando partes opacas, e é por essa opacidade que o leitor óptico diferencia o 0 do 1. Seria o mesmo que uma longa estrada, toda plana, formada por pedaços de asfalto claro e escuro intercalados. Quando o sol passa pelo mais claro, é como se o valor do dado fosse 0, e quando passa pelo escuro, 1.

Com isso, a aparência de ambos tipos é bem diferente. Nos CDs ou DVDs gravados é fácil identificar a porção gravada. O mesmo não se pode dizer do prensado. Conheça, então, os vários tipos de mídias.

CD prensado

Esta mídia parece um CD de música comum e possui fundo prateado também. Na verdade, é o mesmo tipo de disco, mas, em vez de música, possui dados gravados. Geralmente, as mídias prensadas têm um acabamento rústico, porém, um desenho do jogo é estampado na parte superior da mídia, dando uma ótima impressão do produto. Mas tome cuidado, porque pode ser do tipo "bonitinho, mas ordinário". Os jogos originais também são prensados, mas é usado policarbonato (tipo de acrílico) azul para diferenciar o CD do PS2. Atualmente, é raro encontrar um CD prensado para PS2. A grande maioria é gravada. De qualquer forma, é bom saber identificar. Veja um exemplo:



CD-R

Diferente do prensado, no qual é, praticamente, aplicada uma mídia pronta no disco de policarbonato, o CD-R recebe uma camada "virgem", para que os dados sejam gravados posteriormente através de um gravador. Existem inúmeros tipos de CD-R, variam de marca, cor, capacidade, velocidade máxima de gravação suportada e até tamanho e forma. Mas o que interessa para nós, no momento, são dois "padrões" que existem no mercado: as mídias industriais, vendidas a granel, geralmente, de qualidade comprometida, salvo algumas exceções; e as lacradas, que também variam muito de qualidade entre uma marca ou outra, mas superam as industriais. As melhores mídias são as lacradas.

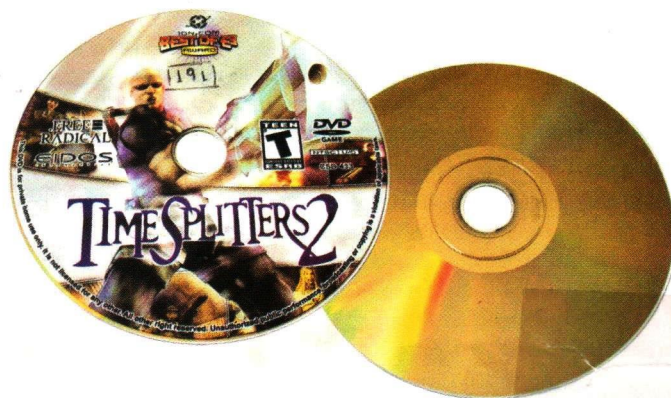
O que pode acontecer com uma mídia ruim? Constantes erros de leitura, rápida degradação, algumas chegam até a descascar quando aquecidas (dentro do drive de CD-ROM). Portanto, a recomendação é, sempre que possível, utilizar mídias lacradas de qualidade. Deixe as industriais para testes, já que são mídias descartáveis. Isso se aplica tanto para o PS2 quanto para o uso no seu computador. Veja um exemplo de mídia lacrada:



DVD prensado

Seguindo o exemplo do CD prensado, o DVD vem com o desenho do jogo estampado na parte superior, mas a parte inferior da mídia geralmente é dourada (algumas são prateadas). A maior diferença está na própria mídia: enquanto no CD a camada gravada é aplicada diretamente sobre o lado superior da mídia (isso mesmo, os dados estão do lado de cima da mídia!), no DVD a camada gravada fica no meio de um "sanduíche" de policarbonato. Se você olhar o perfil da mídia poderá perceber a colagem dos discos.

As mídias de DVD prensadas costumam ser muito boas inicialmente, mas, como não há qualquer compromisso com a qualidade, essas mídias costumam se degradar com o tempo, sofrendo oxidação ou descolamento do sanduíche de policarbonato. Também é comum encontrar lotes problemáticos. Já houve muitas reclamações de um lote de Final Fantasy X que trava na luta contra o Sin, ou de Xenosaga, que trava em uma CG do começo. Portanto, muito cuidado quando comprar jogos nessa mídia. Exemplo de DVD prensado:



Olha a mancha aí, gente!

Ao comprar um DVD prensado, todo cuidado é pouco. Evite discos que pareçam manchados, isso pode ser sinal de oxidação da mídia ou de descolamento do sanduíche de policarbonato. Fuja também das mídias transparentes. Se você se deparar com uma mídia como a mostrada abaixo, nem se atreva a comprar.

Note as manchas do lado direito que seguem para a parte inferior. Essa mancha é típica de descolamento da mídia. Fuja dela! Foi comprada em perfeito estado e ficou assim em seis meses



Você sabia?

Que as mídias graváveis e regraváveis não vêm totalmente vazias? Há uma trilha pré-gravada que chamamos de lead-in track, contém informações importantes como o padrão de gravação (+ ou - RW), velocidades de gravação suportadas, identificação do fabricante, total de espaço disponível e outras coisinhas menos interessantes. Se acontecer algo errado no início da gravação e a trilha acabar sendo corrompida, diga adeus para a mídia inteira.

DVD-9

O DVD-9, ou DVD dual-layer, é uma mídia de DVD que possui quase o dobro da capacidade comum (suas trilhas são mais largas, para facilitar a leitura). Pode armazenar até 8,54 GB de dados, contra 4,7 GB das mídias normais, seja DVD-R ou prensado. Isso é possível porque são, literalmente, prensadas duas mídias em um mesmo lado do DVD, e o leitor consegue acessar uma camada ou outra mudando a angulação do laser. A maioria dos filmes em DVD atualmente é em DVD-9. Você já notou que, no meio do filme, há uma breve pausa e depois volta ao normal? Isso acontece porque o leitor tem que focar a segunda camada e recomeçar a leitura, o que leva alguns segundos.

Até hoje, há poucos jogos em DVD-9, apenas três, para ser mais exato: Metal Gear Solid 2 Substance, Xenosaga Episode I e Gran Turismo Concept Tokyo. Mas como há versões ripadas, é bom saber identificar um disco desse tipo. Hoje todos os DVD-9 alternativos são prensados. Isso acontece porque não existe, ainda, mídia de 8,54 GB em DVD-R – não confunda com os DVD-R dual-sided, de 9,4 GB (4,7 GB de cada lado), conhecidos como DVD-10. Como na área de tecnologia nada é para sempre, em breve, a Pioneer e a Philips devem lançar um gravador (e mídias) de DVD-R dual-layer de 8,54 GB.



Quanto à identificação, o DVD-9 tem a aparência de um prensado normal, mas, geralmente, contém a inscrição "DVD-9" em sua estampa e o fundo é um dourado mais claro, como os DVDs de filme. Se você olhar no anel central, poderá notar uma impressão holográfica com a identificação de cada layer (camada). Veja o exemplo:



Note a impressão holográfica identificando as camadas do disco: Xenosaga L0 e Xenosaga L1

DVD-R

O DVD-R é o que você mais vai encontrar no mercado alternativo. Seguindo o exemplo do CD-R, o mercado está inundado de marcas, tipos e cores. Há mídias tão boas quanto os melhores prensados (ou de mais qualidade), mas também há aquelas que não servem nem para o seu priminho brincar.

Podemos classificar o DVD-R como genérico e de marca. Nos dois casos, existem vendas das mídias no pino (como o CD-R industrial) e na caixa (como o CD-R lacrado). Às genéricas estão em praticamente 100% das lojas de alternativos. Por terem baixo custo, o acabamento é rústico e falta a aplicação de uma resina protetora que ajude na conservação, muitas soltam fiapos nas extremidades e algumas "marcas", com o tempo, degradam e ficam ilegíveis.

Há também a questão da velocidade de gravação certificada. Vamos a dois exemplos corriqueiros:

1) A mídia Ritek G03 (branca ou prata em cima e roxa embaixo) é certificada 1X para gravação e é uma mídia considerada boa (para uma genérica). Porém, há pessoas que atualizam a BIOS do gravador para liberar velocidade de

gravação maior para essa mídia. Nesse caso, ela pode até ficar boa em um primeiro momento (se o jogo não for pesado), mas, certamente vai se degradar rapidamente. O PS2 vai parar de ler a mídia aos poucos.

2) Várias outras marcas de mídias genéricas se dizem certificadas de 1X a 4X, mas, na verdade, são todas certificadas 1X. Gravações acima disso podem não ficar boas. Como o comerciante que grava não vai querer esperar até 1h10 para gravar uma mídia cheia, a tentação de utilizar velocidades maiores é grande.

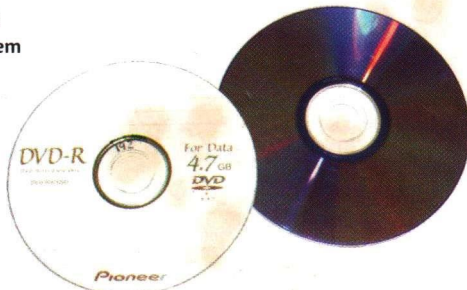
As mídias de marca são verdadeiramente certificadas 2X ou 4X (Pioneer, TDK, Apple, Verbatim), possuem um acabamento bem melhor que as genéricas e uma resina protetora que ajuda na conservação. É possível notar com facilidade que a sujeira não gruda à toa, como acontece com as genéricas. Como são mídias de qualidade e caras (de três a seis vezes mais do que as genéricas), dificilmente se encontra jogo nessas mídias, a não ser por encomenda.

Como são muitas as mídias DVD-R encontradas no mercado, vamos colocar alguns exemplos de cada:



Mídia Ritek G03: frente impressa em jato de tinta

Mídia Pioneer: altamente recomendada, porém, cara



Mídia Samsung: apesar da boa aparência, é genérica

Mídia TDK: também uma das melhores, e a um preço competitivo



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 uma tabela para identificar os principais tipos de mídia encontrados no mercado.

Mais alguns toques

Ao comprar (ou gravar) um jogo em CD-R, certifique-se de que o original dele seja na mesma mídia. Jogos que são originais em DVD e depois transportados para CD (os chamados DVD-Rip), geralmente perdem alguma coisa. Além disso, no processo da extração, os arquivos podem ficar fragmentados, o que faz o leitor óptico trabalhar muito mais do que o normal.

Também não é aconselhável a aplicação de etiquetas nas mídias. Apesar de ficar bom, acabam atrapalhando bastante. No caso do CD-R, a cola da etiqueta pode contaminar a camada gravada, levando a constantes erros de leitura (isso é a morte para o PS2). No caso do DVD-R, apesar da etiqueta não chegar a tocar na camada gravada, geralmente ela deixa a mídia muito pesada e pensa, induzindo o PS2 a erros de leitura, ou pior, vibração da mídia por consequência do peso mal distribuído.

Uma etiqueta foi aplicada nesta mídia. Note que não está centralizada: problemas à vista



Mídias regraváveis

As mídias CD-RW não possuem suporte oficial da Sony. Alguns PS2 do modelo V5 para cima podem até reconhecê-las, mas seu uso não é aconselhável. Certamente, muitos erros de leitura irão ocorrer devido à mídia de baixa reflexibilidade. As mídias DVD-RW, porém, possuem suporte extra-oficial nos consoles V5 em diante. Podem ser utilizadas sem muitos problemas. A partir do modelo V9, a Sony também incorporou, oficialmente, suporte às mídias DVD+RW, utilizadas em filmes. Se você possui um gravador de DVD (que está se popularizando muito rapidamente), não economize nesse tipo de mídia. Como pode ser regravada várias vezes, compensa muito mais comprar uma de marca. As genéricas tendem a dar problemas com poucas regravações.

Cuidados com a conservação

Qualquer que seja a mídia, evite sua manipulação e não toque na parte inferior (área de dados). Caso tenha que limpar uma mídia, faça isso com água morna e detergente. Não a deixe exposta ao sol, que é uma fonte de luz e calor (como o laser dos gravadores). No caso das mídias graváveis, pode queimar algumas partes, inutilizando o disco.

Viu só? Quanta coisa para falar só da papinha do neném? Fique ligado, pois muita coisa interessante vem por aí – até como trocar a fralda do bebê.

VISITE NOSSA LOJA E CONFIRA NOSSOS PREÇOS IMBATÍVEIS!

MATRIX MAN
PLAYERS

TEMOS PREÇO E GARANTIA ESPECIAL
PARA LOGISTAS

DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

CONTROLE
P/ GAMES
A PARTIR DE **7,00**

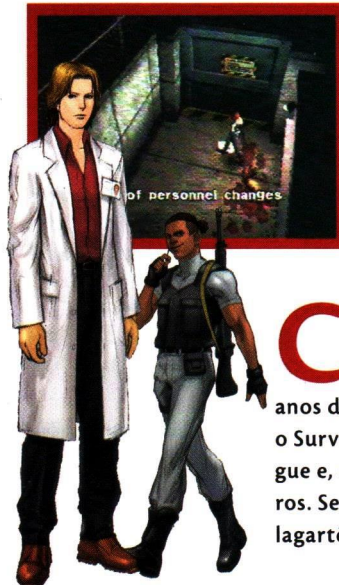
CD VIRGEM E CAPA P/ CD ATACADO E VAREJO

RUA 25 DE MARÇO, 1211 - LOJA V 26 - TÉRREO (SHOP. SÃO PAULO)

TEL.: 11 228.4740 - 7716.7392

DINO CRISIS

Jurassic Park do mal! **Por Rômulo Máthei**

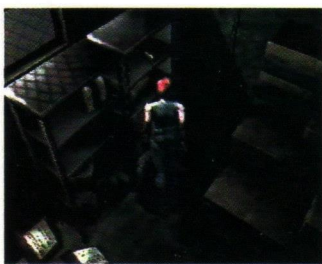


Com a chegada de Resident Evil, em 1996, um dos maiores sucessos de vendas de todos os tempos, surgiu um novo estilo de jogo: o Survival, cheio de puzzles e sustos. Três anos depois, é hora de, mais uma vez, a Capcom inovar, criando o Survival Panic com Dino Crisis. Mais sustos, muito mais sangue e, agora, com nossos mais ancestrais inimigos, os dinossauros. Se você é um dos muitos que ainda têm dificuldades com os lagartões, temos uma estratégia no capricho. Mãos à obra.

A ilha

Você controla Regina, uma bela agente de campo do serviço secreto que, juntamente com quatro oficiais, recebeu a missão de vasculhar uma pequena ilha no Atlântico e investigar os estranhos desaparecimentos que estão ocorrendo. Logo no começo, um integrante do grupo erra ao pular de pára-quadras e cai em um ponto distante dos demais. Azar do dele, que acaba virando comida de dinossauro. Resta agora um time com três integrantes: você (Regina), Rick e Gail.

Após as cenas de abertura, Rick se afastará de vocês para tentar encontrar a Control Room (sala de controle). Siga para a sua esquerda e, depois de outra cena, entre na Storage Room (em frente ao Gail) para pegar a BG Area Key.



Volte para o começo da fase. Seu rádio irá tocar. Entre no portão à sua frente, depois no da sua direita. Seguindo em frente, você deve entrar na porta que Gail está guardando.

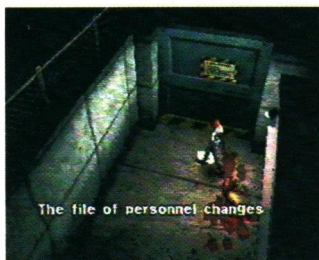
Aqui é a Backup Generator Room 1F, que tem um carregador de baterias na parede. Vá até o fim dela e posicione as baterias de acordo com as cores que estão na parede ao lado. Ative as alavancas na parede para ligar o gerador.



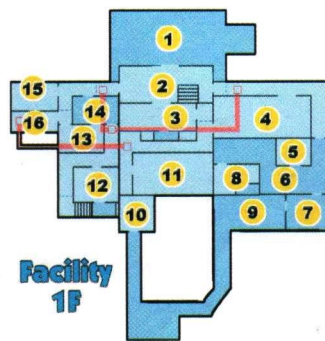
Agora você tem que encontrar Rick na Control Room. Vá para o prédio em que ele entrou (porta que até então não abria), suba pela tubulação de ar e desça pela saída do meio (veja no mapa). Siga para a sua esquerda, dobre o corredor e entre na Control Room. Volte e entre na porta perto de onde você desceu (Management Office); você pode salvar seu progresso toda vez que sair dessa sala. Ligue o painel na parede, pegue o DDK Input Disc H no balcão e a Leo Panel Key 2 perto do cadáver, na sala ao lado. O código para abrir o armário dessa sala é 0426, nele você encontrará a Entrance Key.

Saia da sala pela outra porta e seu amigo Rick vai liberar o painel que desliga a grade de força à sua direita.

Mas não entre por aqui agora, vá para a esquerda e entre na Locker Room, onde você encontrará o DDK Code Disc H. Volte, abra o portão-laser no painel com a luz verde e entre na porta dupla para chegar à Main Entrance. Saia pela porta em frente à escada usando a Entrance Key, leia o memorando ao lado do cadáver e pegue o DDK Code Disc N.



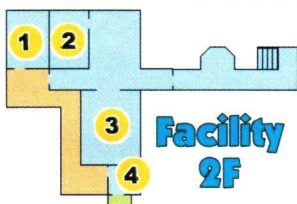
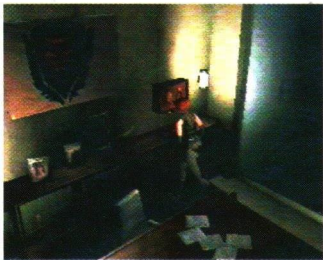
Volte. Entre novamente na Main Entrance, suba pela escada e entre pela porta à direita. Entre na primeira porta à sua esquerda e use o código 8159 no armário. Saia e use o DDK Input Disc H e o DDK Code



01: Front Area Entrance
02: Main Entrance

03: Elevator Hall
04: Office
05: Material Storage
06: Facility Backyard (início do game)
07: Backyard
08: Generator Yard (passagem para o gerador subterrâneo)
09: Backup Generator Passage
10: Backup Generator 1F
11: Lecture Room
12: Control Room 1F
13: Strategy Room
14: Management Office
15: Locker Room
16: Toilet

Disk H no painel em frente para entrar no Chief's Office – a password é HEAD. O doutor irá entregar a Sol Panel Key 1. Atrás da mesa, nessa sala, pegue o DDK Input Disc N e insira a Panel Key 1 e 2 no painel na parede – o código a seguir é 705037 (SOL e LEO ao contrário). Fazendo isso, você consegue o Key Card L.



- 01: Communication Antenna Room
- 02: Chief's Room
- 03: Lounge
- 04: Communication Transition Room

T-Rex, o primeiro encontro



Após pegar o item, um tiranosau-ro-rex irá quebrar a janela e almoçar o presunto fresco que, até então, era chamado de doutor. Tomando cuidado para não ser o próximo petisco, desvie de suas presas e saia da sala.

Volte para o primeiro andar e destranque a porta que fica atrás da escada – a senha é NEWCOMER. Entre, pegue o mapa e saia pela porta que dá acesso ao corredor. Abra a grade de laser no painel, tomando cuidado com os dois velociraptors que irão aparecer. Atravesse e entre na última porta do corredor.

Na Lecture Room, pegue a BG Room B1 Key. Assim que pegar o item, um velociraptor sairá pelo teto para atacar. Um aviso de Danger! (Perigo!) aparecerá na tela. Toda vez que essa mensagem aparecer, pressione rapidamente o direcional para a esquerda e para a direita, repetidas vezes.

Volte para onde você começou o game (lá fora, lembra?), passando pelo escritório (Office). Use a BG Room Key B1 para descer até o gerador subterrâneo, pegue a Battery no carregador na parede e use-a no painel do fim do corredor. Posicione as baterias como você fez na Backup Generator Room 1F e acione a alavanca ao lado. Fazendo isso, você ligará o outro gerador. Agora você deve voltar para a Control Room.



O poder da escolha

A partir de agora, você tem dois caminhos possíveis: com Gail (procurar por pistas para encontrar o Dr. Kirk) ou com Rick (resgatar Tom). Escolhemos a primeira opção (Gail), afinal, Regina é um soldado ou um saco de batatas?

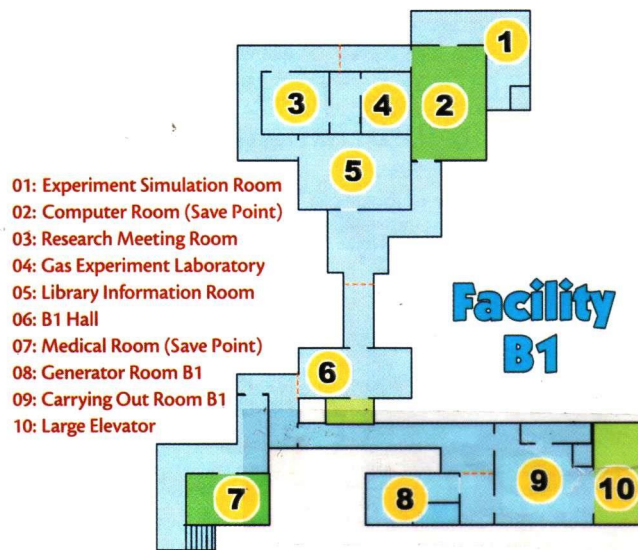
Saia da Control Room, vire para a sua esquerda, desça as escadas, entre na Medical Room e pegue o ID Card. Ao sair da sala, ignore os compsognatus (dinossauros menores), não vale a pena gastar munição com eles. Siga em frente, saia pela porta que dá acesso à Backup Generator B1, suba e volte para dentro do complexo – mais precisamente, para a porta ao lado do banheiro, perto da Locker Room. Use o ID Card para entrar na Strategy Room. Aqui você pega os itens DDK Code Disc E e o F. C. Device (leitor de impressões digitais).

Volte para o local onde o jogo começou e saia pelo portão que até

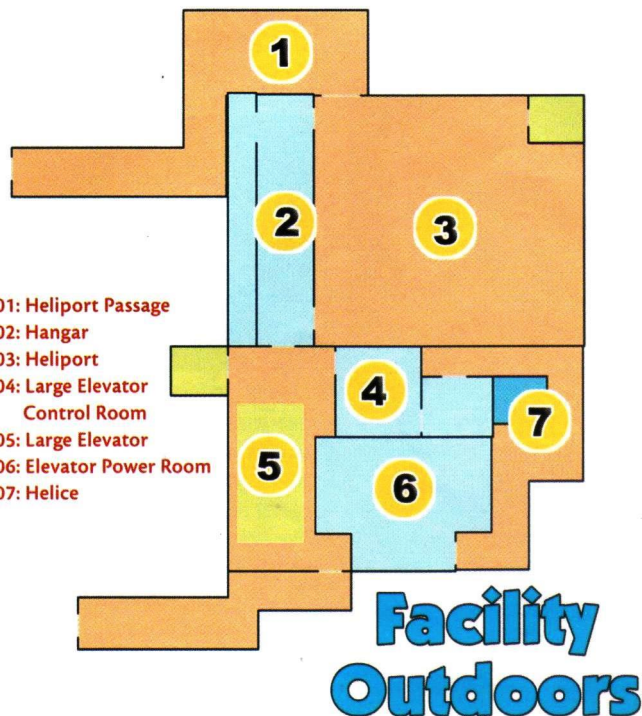
então estava trancado. Mate os dois velociraptors e entre na porta dupla ao lado dos barris azuis. Regina terá uma pequena aula de voo grátis com nossos amigos pterodátiles. Recupere sua arma e entre na Large Size Elevator Control Room. Pegue o DDK Input Disc L na mesa e o DDK Code Disc L no cadáver de Tom. Saia pela porta automática, pegue o mapa na parede e siga em frente.

Tomando cuidado com os pterodátiles, desça a escada na Elevator Power Room. Nessa sala, existem

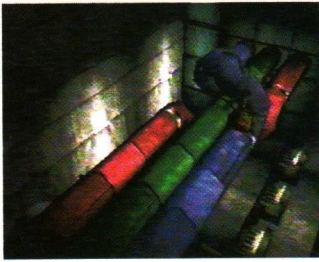
seis painéis iguais com três cores diferentes. O objetivo desse puzzle é, utilizando os canos, conectar as três saídas de vapor de um lado da sala para o outro. Para isso, você deve examinar os painéis em sentido horário (o primeiro painel é o que está em frente à escada), e colocar a seguinte ordem de cores: vermelho, verde e azul, e do outro lado (ainda em sentido horário, ou seja, de baixo para cima) vermelho, verde e azul. Não se esqueça de pegar o item B1 Crane Card nesta sala.



- 01: Experiment Simulation Room
- 02: Computer Room (Save Point)
- 03: Research Meeting Room
- 04: Gas Experiment Laboratory
- 05: Library Information Room
- 06: B1 Hall
- 07: Medical Room (Save Point)
- 08: Generator Room B1
- 09: Carrying Out Room B1
- 10: Large Elevator



- 01: Heliport Passage
- 02: Hangar
- 03: Heliport
- 04: Large Elevator Control Room
- 05: Large Elevator
- 06: Elevator Power Room
- 07: Helice



Quando estiver voltando, um pterodátilo irá agarrar Regina. Seja rápido e use o esquema do "Danger!". Volte para a Large Size Elevator Control Room e ligue a energia no painel de controle. Você irá descer a um depósito subterrâneo. Suba a escada de metal e use o B1 Crane Card no painel para operar o guindaste. A seqüência mais curta e simples é:

Seqüência 1: 2 ↑, 1 ↓, 1 ← e Hook.

Seqüência 2: 2 ↑, 1 ← e Release.

Seqüência 3: 2 ↑, 1 ↓ e Hook.

Seqüência 4: 1 ← e Release.



Agora você deve voltar para a sala principal, sair pela porta que você abriu com a Entrance Key e pegar as impressões digitais do cientista morto usando o item F. C. Device.



Siga para o Office e use o ID Card no computador. Digite a senha 57036 (o número que estava no defunto que cedeu as digitais) para modificar o cartão.

Volte para a sala que fica atrás da escada da entrada principal e use o ID Card no elevador. Lá embaixo, a senha para entrar no subterrâneo (porta dupla) é Laboratory. Na Computer Room, pegue a Screwdriver (furadeira) e use a password 7248 no computador.

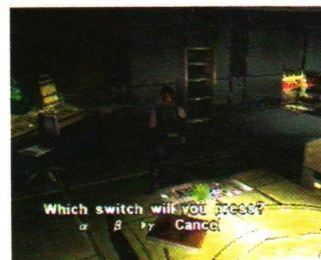
Siga para a Researching Meeting Room e pegue o DDK Input Disc E. Entre na Gas Experimental Room. No painel, escolha Red (vermelho), Blue (azul) e Green (verde) – centro, esquerda e direita, exatamente nessa ordem. Quando a porta abrir, entre e converse com o cientista. Pegue o B1 Key Chip. Quando estiver saindo da sala, você será atacado por um velociraptor. Saia e acione o gás.

Seu destino agora é a Library Room (a sala cheia de armários, nesse mesmo mapa). Vá até o monitor azul na parede e use o B1 Key Chip — a senha é 3695. O objetivo é fazer com que os desenhos dos cartões fiquem iguais na tela. Troque as peças de lugar até igualá-las.

Pegue o Key Card R no armário onde acendeu uma luzinha verde e volte para a sala do Save Point (aquela onde você pegou a furadeira). Ao lado do monitor azul, na parede, tem um leitor de cartão. Use o L ou o R Key Card (tanto faz). Regina vai pedir ajuda a Gail pelo rádio. Com a porta aberta, use o DDK Input Disc E e o DDK Code Disc E. O código de acesso é Energy.

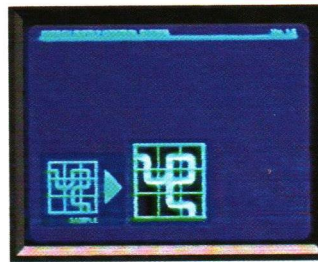
Experiment Simulation Room

No painel, faça a seqüência b (beta), y (gama) e a (alpha) – opções do meio, direita e esquerda, respectivamente. Pegue os itens e saia da sala.



Aqui, em frente à caixa vermelha, que tem ferramentas, você deverá usar a furadeira para abrir um painel com um novo puzzle. O objetivo é igualar seus circuitos com o padrão que está no canto inferior esquerdo da tela. O modo mais rápido é este: selecione a peça da esquerda, mova uma vez para a direita, aperte o botão X. Selecione a peça da direita, aperte o botão X e, finalmente, selecione a peça do meio. Mova uma

vez para a direita e pronto.



Depois da cena, você deve escolher seguir Gail ou Rick para continuar seu caminho – escolhemos Rick. Volte para a Simulation Room, verifique o computador no fim da sala, repita as letras para liberar a passagem de saída da sala (dica: anote as letras, pois são quatro seqüências, e elas ficam mais rápidas conforme vão passando).

Após descer pelo elevador, siga para a Control Room, use o elevador, pegue a Antenna Key e saia pela porta ao lado da luz vermelha (salve seu progresso se quiser). Vá para a Communication Antenna Room, leia o memorando e use a Antenna Key no painel. Saia.

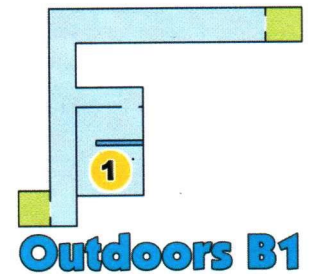
Olha o T-Rex aí de novo!

O esquema aqui é desviar de suas dentadas. Agüente por um tempo, tomando cuidado para não virar lanchinho. Logo virá uma cena e você vai entrar na Communication Room. Desça pelo elevador, continue até chegar à Main Entrance, saia (tome cuidado com os pterodátalos) e entre na passagem para o heliporto. Mate os velociraptors, continue até chegar ao Hangar e suba a escadinha para pegar o lança-granadas. Desça e empurre as caixas para abrir passagem para o heliporto (como na foto abaixo).



Caramba! Esse lagartão é chato mesmo, hein? Mas é o mesmo esquema: corra em círculos para desviar de seus ataques. Rick vai aparecer. Siga até o elevador e desça.

Lá embaixo, entre no corredor à



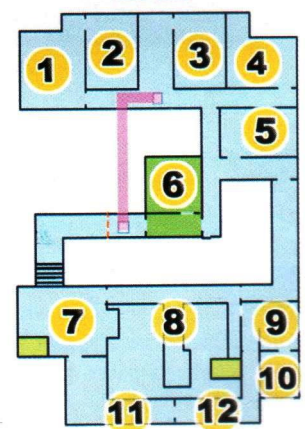
Outdoors B1

01: Materials Room

sua esquerda e pegue o C. O. Pass Card junto ao cadáver. Depois, vá para o outro elevador e suba com Rick. Após descer pelo Large Elevator, a energia elétrica vai cair e Gail entrará em contato com vocês. Na Carrying Out Room B3, entre na porta que fica acima e à esquerda de Rick, pegue a bateria, volte e entregue para seu parceiro.

Ele vai trocar pela bateria quebrada e você poderá seguir o jogo. Entre pela porta que fica ao lado de um portão amassado, pegue o B3 Crane Card 1 e o B3 Crane Card 2. Fale com Rick e saia da sala – se quiser, salve seu progresso. Na próxima sala (com um caminhão de luz

Facility B2



01: Stabilizer Experiment Room

02: Assembly Chamber

03: Stabilizer Design Room

04: Research Rest Room

05: Parts Storage

06: Security Pass Room (Save Point)

07: Third Energy Control Room

08: Third Energy Area B2

09: Dr. Kirk's Laboratory

10: Dr. Kirk's Library

11: Power Frequency Room

12: Personal Laboratory Passage

piscando), abra a grande porta de metal para pegar o B3 Crane Card 3 e a C. O. Area Key. Volte, mate os dinossauros, suba pela escada de metal e use os Crane Cards. A seqüência mais rápida é esta:

Seqüência 1: 3 ↑, 2 → e Hook.

Seqüência 2: Release.

Seqüência 3: 3 ↑, 1 ↓, 2 → e Hook.

Seqüência 4: 3 ↑, 1 ↓, 2 ←, Release, 3 ↑, Hook, 2 ← e Release.

Desça as escadas e pegue o DDK Input Disk W junto ao presuntão. Volte, use à C. O. Area Key, mate os dinos e entre na próxima sala. Chegando à Rest Station, pegue o mapa na parede.

Na Passage to the Experiment Area, verifique onde há uma placa de metal no chão e suba pelos dutos de ventilação. No Experiment Room Hall, pegue o Key Card Level C e mate o velociraptor.

Siga para a Stabilizer Design Room, pegue o DDK Input Disc W e, depois, siga para a Research Rest Room para conversar com Gail. Pegue o DDK Input Disc S e o B2 Key Chip 1 na Security Pass Room. O alarme irá tocar e você terá de desarmá-lo em um computador nessa mesma sala. Saia e volte pelo caminho pelo qual você veio. Rick irá destravar as grades de força. Use os DDK Disks na Rest Station – o código é Waterway. Vá para a Disembarkation Immigration Office. Rick irá aparecer e o rádio do defunto irá tocar. Pegue o B2 Key Chip 2. Agora você tem que voltar para a Carrying Out Room, depois da cena do T-Rex.

Retire a bateria do gerador, vá para a Backup Power Room e encaixe a bateria nesta ordem: vermelho, azul, verde e branco. Não se esqueça de acionar a alavanca à direita do painel.

Siga para o elevador onde o T-Rex apareceu e verifique todos os cadáveres. Pegue o DDK Input Disc D e o Port Card Key. Volte até Rick e entregue o cartão a ele. Depois da cena, pegue o DDK Code Disc S no corredor do Vortex (onde Rick jogou a moedinha).

Volte para a Security Pass Room, use os B2 Key Chips 1 e 2 ao lado do monitor azul da parede – o código é 0392. No puzzle, é só igualar os cartões (deixando as colunas superiores iguais às inferiores). Volte

para a Stabilizer Experiment Room e pegue o DDK Code Disc D – o código do painel é 1281. Na Security Pass Room, use os DDK Discs S para abrir a porta – o código é Stabilizer (salve seu progresso).

Siga em frente, use os DDK Discs D no próximo painel, juntamente com a senha Doctorkirk, para acessar a Passageway. Logo depois, use o B2 Key Chip 2 e 1, respectivamente, para abrir as portas. Aperte o botão para descer a ponte. Não atravesse ainda. Volte até a sala de controle da usina, desça a escadinha e pegue o Key Card Lv. B.

Agora siga para sala de controle e verifique o painel azul na parede. Deixe as peças conforme o padrão da esquerda (use o mesmo esquema de antes). Volte para a Third Energy Control Room e verifique o computador principal. Siga para a sala de distribuição da usina, vá para trás do vulto branco (Doutor Kirk) e pegue o Key Card Level A. Depois da cena, você terá que escolher entre Rick e Gail.

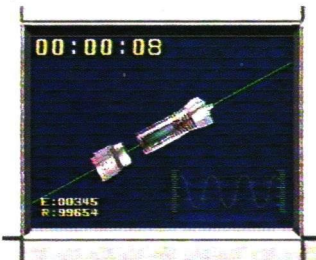
Nós escolhemos Rick (segunda opção). Ele entregará o Planning Disc. Vá para a sala onde Gail está apontando uma arma para Kirk e retire as impressões do doutor. Siga para a Security Pass Room e modifique o ID Card no computador, para que ele fique com os dados de Kirk – a senha é 31415.

Na Stabilizer Experiment Room, use o Planning Disc para obter o Protect P. 2B. Vá para a Parts Storage e use o Planning Disc no painel central. Digite, no computador, o código 3, 6, 7, 2, 0 e 4, nessa ordem, e pegue Core Parts 1 e o Core Parts 2.



Ainda nessa sala, ao fundo, pegue o upgrade do lança-granadas. Siga para a Stabilizer Design Room e use a senha 0367 no computador para conseguir o Protect P. 1B. Vá para a Stabilizer Design Room, use o Planning Disc e a senha 0204 no

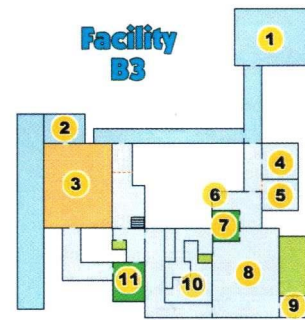
computador, para pegar as partes Project P. 1A e Project P. 2A. Volte à Stabilizer Laboratory Room e use as peças no computador principal. Agora você terá que montar as peças. Deixe-as sempre rentes, usando o feixe de luz para coordenar o encaixe.



Siga para a Energy Control Room e opere o computador central. Atravesse a ponte e coloque o Stabilizer no dispositivo com a luz que está piscando. Desça pelo elevador, atravesse a ponte e coloque o Initializer no outro dispositivo com luz piscando.



Nessa mesma sala, opere o computador com a luz azul (na parede). Volte, suba pelo elevador e acione o outro computador (o da telona grande). Depois dá cena, volte para a sala onde Gail mantém o Dr. Kirk



- 01 – Underground Heliport
- 02 – Hovercraft Hangar
- 03 – Port
- 04 – Special Weapons Storage
- 05 – Transport Room
- 06 – General Weapons Storage
- 07 – Control Room B3 (save point)
- 08 – Carrying Out Room B3
- 09 – Generator Room B3
- 10 – Third Energy Area B3
- 11 – Disembarkation Immigration Room

como refém e ajude-o. Ele entregará um rádio transmissor para que você possa localizar o doutor (Pulse Receiver). Encontre-se com Rick. Aqui você vai definir o final do game – são três diferentes. Salve seu progresso e tome sua decisão.

Final A: salvando Gail, Regina, Rick e Kirk

Escolha a primeira opção (Gail's Idea) e vá ao ponto que ficará marcado em vermelho no mapa. Ao entrar na sala, o ponto vai mudar de lugar. Continue seguindo até alcançar o novo lugar. Você chegará ao heliporto, onde é mostrada uma cena com Dr. Kirk. Pegue os itens no chão, saia do heliporto e suba pelo elevador. O T-Rex vai aparecer para acabar com a festa. Agora é com você: use todos os dardos tranquilizantes que possuir para enfraquecê-lo, e depois detone com suas melhores armas.

Final B: salvando Rick, Regina e Kirk

Escolha a segunda opção (Rick's Idea) e siga em direção ao ponto marcado, na sala em vermelho. Agora, além de segui-lo, entre pelo corredor dentro da sala onde você está. Pegue os itens dentro do Hovercraft e... Olha só! Desde quando tiranosauros NADAM!?!? Pô, Capcom! Tudo bem que este é um excelente game, mas a gente podia dormir sem essa, né? Desça bala e dê um descontinho para a softhouse, ok?

Final C: salvando Gail, Regina e Rick

Escolha a primeira opção e vá até o ponto vermelho no mapa. Dentro da sala, entre pelo corredor como no segundo final (B). Na sala anterior, pegue os potes e encha-os com os tonéis. Corra do chefão e, quando estiver a uma boa distância, vire com o botão R2 e sapeque-o com suas melhores armas. Parabéns!

PLAY DICAS

PARA ANUNCIAR LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076



MASTER GAMES
A maior variedade de jogos de vídeo game do SP!

COMPRA E VENDA DE APARELHOS NOVOS E USADOS
CARTECHOS, PÁQUOTES, NINTENDO, NINTENDO 64, NINTENDO CD'S, PLAYSTATION 2, SATURNO E DREAMCAST
ACESSÓRIOS PARA TODOS OS VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Rua Curitiba, 945 - Cj. 403/405 - Ed. Lavoisier - Centro - BH
Fones: 3272-2976 / 3082-6896
www.mastergamesonline.hpg.com.br

CIDADE DO GAME

PREÇO ESPECIAL PARA REVENDA
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

**TUDO PARA VIDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

DISK 0xx (31) 3272-1007

PARCELE EM ATÉ 10X NO
MASTER CARD

AV. AUGUSTO DE LIMA, 655 SL 909 - CENTRO - BH - MG



ELETROMÍL

A MAIOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e a Maior Garantia.
VENDA - TROCA - CONCERTO DE VIDEOGAMES.
Vendemos também via SEDEX.

Destramento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!
Compramos Video Games!

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

MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL ORIGINAL POR 67,50 VISITE NOSSA LOJA

SUPER OFERTAS

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

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

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

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!



www.inicialgames.com.br
SHOPPING SOLAR CENTER
RUA CAMPOS SALES, 600 LOJA 22
TEL. 0XX19 3236-0179

Digital Games

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

Tele vendas: (11) 3338-2688

Playstation 2 mais barato você encontra aqui...

Visite Nossa Loja:
Rua Sta. Efigênia 213 - 7º andar - Centro - São Paulo - SP
www.digitalgames.com.br

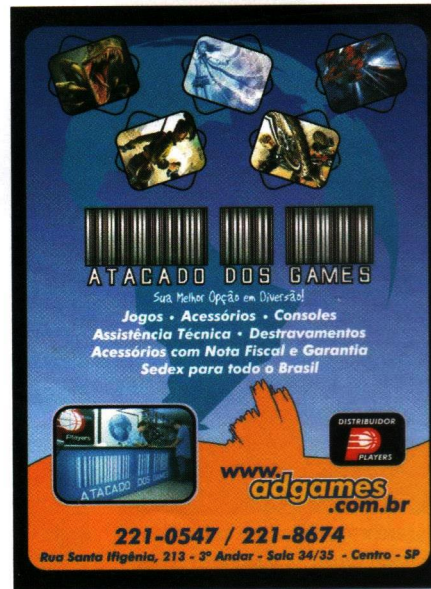


ATACADO DOS GAMES

Sua Melhor Opção em Diversão!

Jogos • Acessórios • Consoles
Assistência Técnica • Destramentos
Acessórios com Nota Fiscal e Garantia
Sedex para todo o Brasil

www.adgames.com.br
221-0547 / 221-8674
Rua Santa Efigênia, 213 - 3º Andar - Sala 34/35 - Centro - SP



brother GAMES

video games e assistência técnica

acessórios todos os tipos

jogos originais vários títulos

nae mudanças caso el preço centro: Eslo Horizonte, 142
contato e vendas: (11) 3272 3097 | 3272 3486
boletins e cartões de crédito

ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção **PLAY DICAS** e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075
(11) 3346-6076

PlayStation 2

METRÓPOLE Games

TUDO EM 12x
STB 12x

REDE SHOP

VIA DUPO SANTA TRIGÊNIA
66 - BOX 410/412

VISA Electron MasterCard
VISA Chipcard

TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

Elite Games Promoções Quero Tudo!

Playstation 2 Original

- 02 Controle Analógico
- 01 Memory Card
- 01 Cabo Extension
- 01 Controle DVD/Video
- 01 Cabo de Super-Video
- 01 DVD Região X
- 01 Superm. PS2
- 01 Pistola
- 01 Multi-Play
- 01 Bolsa Exclusiva PS2
- 01 Camiseta Exclusiva PS2

PS 999,99

Playstation One Original

- 03 Controle Simples
- 02 Memory Cards
- 01 Multi-Play
- 01 Multi-Stack 8 in 1
- 01 Pistola
- 01 Cabo Super-Video
- 01 Tábua Dedo
- 01 Extensão de Controle
- 01 Controle Translucido
- 01 RF 2 Canal
- 01 Bolsa Exclusiva PS1
- 01 Camiseta Exclusiva PS1

PS 349,99

Despachamos para todo o Brasil
Visite nossa loja virtual:
www.eduardusgames.com.br

Tele vendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697
games@eduardusgames.com.br

InputBox

Jogos - Consoles
Acessórios em Geral
Compra - Venda - Troca
Assistência Técnica
Preços Especiais
para Lojistas

Av Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO com ME 12x

PS II Controle Remoto Memory Card
Controle Original Modem

Promoção R\$ 79,00

GAME CUBE PS One GAME BOY SP X-BOX

FratesLogGames
SEU GANHO COM TUDO!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preço especial para técnicos. Visite nossa site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELOGAMES.com.br

Disk Games TeleVendas (19) 3242-0541

Desde 1992

- Video Games
- Jogos
- Acessórios
- Assist. Técnica Especializada

PlayStation 2 X-Box Game Cube
PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até 12x

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

VISITE NOSSA LOJA E CONHEÇA NOSSOS PREÇOS IMBATÍVEIS!

MATRIX MAN PLAYERS

TEMOS PREÇO E GARANTIA ESPECIAL PARA LOJISTAS
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

CONTROLE P2 GAMES A PARTIR DE 700

CD VIRGEM E CAPA P/ CD ATACADO E VAREJO

RUA 23 DE MARÇO, 1311 - LOJA V 20 - TÊNIS (SHOP SAO PAULO)
TEL.: 11 228.4740 - 7716.7392

DRAGON GAMES

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
(trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

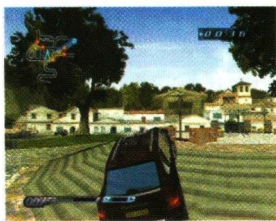
Este Mês

Mesmo estando na entressafra delimitada pela histórica avalanche de lançamentos do final de 2003 e pela chuva de gigantes prevista para o segundo semestre deste ano, muitas companhias nos reservaram boas surpresas. Winning Eleven 7 International, por exemplo, despontou nos dois lados do globo. O Japão ainda contribuiu com o inacreditável Onimusha 3, os americanos, com James Bond 007: Everything or Nothing. E a SDP, como sempre, saiu na frente trazendo todos eles devidamente analisados. Tantos títulos de qualidade farão você ocupado até a próxima remessa.

PlayStation 2	
Bad Boys II	47
BCV: Battle Construction Vehicles	47
Champions of Norrath	48
Drakengard	48
Firefighter F.D. 18	48
James Bond 007: Everything or Nothing	46
Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King	46
MX Unleashed	49
Nightshade	47
Onimusha 3	22
Pitfall: The Lost Expedition	47
R-Type Final	50
Riding Spirits II	50
Rise to Honor	50
Romance of Three Kingdoms IX	48
Winning Eleven 7 International	19
Worms 3D	49
Wrath Unleashed	49

James Bond 007: Everything or Nothing

Há muito tempo, os jogadores vêm esperando um game do 007 que supere a experiência proporcionada por GoldenEye. Finalmente, a Electronic Arts acertou a mão e lançou um jogo capaz de conseguir tal façanha. Durante Everything or Nothing, o jogador controla, além do espião, motos, tanques, carros e helicópteros. A dificuldade está no nível certo: cumprir as missões é difícil, porém, não é frustrante. Após completar um nível na dificuldade 00 Agent, conseguindo uma medalha de ouro, tem início um desafio para receber a condecoração de platina. Entre os objetivos para consegui-la estão os famosos "Termine a fase em um tempo limite" e "Sofra pouco dano". Os gráficos são belíssimos e apresentam poucos slow downs, ajudando o jogador a encarnar o agente secreto. Os efeitos especiais e músicas estão na medi-



da certa e ajudam a criar a ambientação perfeita. Já os controles não funcionam de forma fluente e, mesmo depois de se acostumar, ainda ocorrem pequenas confusões em certos momentos. O Multiplayer conta com o famoso Deathmatch e um modo cooperativo.



DANIEL NIEUWENHUIZEN

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

James Bond 007: Everything or Nothing

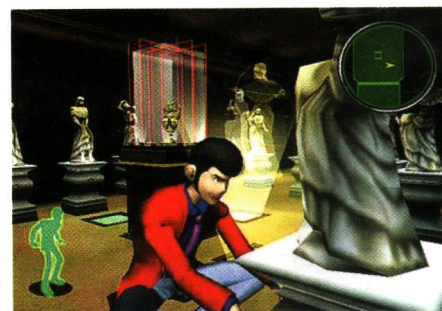
NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King

Para os novatos na praia dos animes, Lupin: o Terceiro ("Sansei", no original) foi um grande sucesso no Japão nos anos 70. O seriado mostrava as aventuras do famoso ladrão Lupin, mestre dos disfarces e das grandes escapadas, sempre à procura de artefatos valiosos para serem surrupiados. E foi desenterrado recentemente depois de a produtora original ter relançado a série toda em DVD. Como o ladrão cara de macaco tem agrado ao público com seu humor ácido, não é de se estranhar que um game viria acompanhando essa onda. Contudo, ao contrário do que muitos possam pensar, Treasure of the Sorcerer King não é "mais um game feito apenas para aproveitar o sucesso da série". Ele é quase um primo pobre de Metal Gear Solid. Você deverá se preocupar em passar despercebido pela maior parte das áreas e evitar o confronto direto, enquanto resolve puzzles para prosseguir. Claro, não espere todo o luxo de MGS, com as habilidades atléticas de Snake ou o enredo bem trabalhado. No mais, a câmera não ajuda muito, e a possibilidade de alternar entre a visão rotativa e a panorâmica era algo que poderia estar presente em diversos jogos do gênero. Vale por um final de semana.



ERIC ARAKI



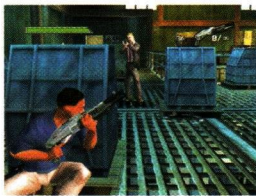
INFO

Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Banpresto
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Bad Boys II

Quando o primeiro filme dos Bad Boys foi lançado, fiquei com a sensação "já vi isso em algum lugar". Não tive coragem (ou saco) para ver a seqüência, mas, infelizmente, a versão game da "badboydagem" caiu em minhas mãos para avaliação. A sensação continua quase igual, só mudou para "já joguei isso antes". Se novidade é o seu barato, não procure aqui, pois o game é semelhante a muita coisa que você, certamente, já está cansado de jogar. Nem os gráficos merecem elogios, pois se encontram em um nível pouco melhor do que os gráficos do PSone. Bad Boys? Mais certo seria se fosse "Bad Game".



EDUARDO TRIVELLA

INFO



Bad Boys II

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	Empire Interactive
DESENVOLVIMENTO	Blitz Games
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Pitfall: The Lost Expedition

Embarque com Harry neste alucinante game de ação/aventura cheio de quebra-cabeças, tesouros, armadilhas, animais exóticos, índios malucos, inimigos engraçados e lindas mulheres. Com gráficos que encham os olhos, som que ajuda a colocar você no clima e um sistema de controles apuradíssimo, Pitfall chega ao PlayStation 2 arrebatando a boca do balão. Após ter aparecido em quase todas as plataformas possíveis é imagináveis (algumas vezes fazendo um tremendo sucesso e outras nem tanto) os produtores parecem ter descoberto o ponto ideal entre ação com boas doses de humor e aven-



INFO



Pitfall: The Lost Expedition

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Activision
DESENVOLVIMENTO	Edge of Reality
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

tura, com muita exploração. O jogo é muito divertido e é garantia de horas na frente da TV, com dezenas de fases. Mesmo após terminar o game, será possível procurar itens escondidos, fases secretas e até brincar com o primeiro jogo da série como nos tempos do Atari. Mesmo aqueles que nunca ficam satisfeitos e sempre torcem o nariz para continuações serão obrigados a admitir que este Pitfall tem seus méritos. Aproveite bem este game. Não é todo dia que um clássico ressurge das cinzas em tão boa forma como Pitfall: The Lost Expedition.

RAFAEL SILVA



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!

BCV: Battle Construction Vehicles

Neste game, a primeira impressão é de algo do tipo Battle Corps (N64), mas não. BCV é o Street Fighter da construção civil. No modo Story, você encarna o personagem Hayato, um jovem peão de obra inibido com as garotas, que tem de arrumar umas lutas para conseguir mais trabalho. Para isso, o mancebo utiliza seus instrumentos de trabalho: tratores, empilhadeiras, etc. Com a jogabilidade que deixa muito a desejar e gráficos dignos de PSone, BCV é o típico jogo que vai fazer você chorar... de rir!



ROMULO MÁTHEI

INFO



BCV: Battle Construction Vehicles

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	Midas Interactive
DESENVOLVIMENTO	Artdink
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Nightshade

Há dois meses, foi lançado no Japão um game de nome estranho (pelo menos para nós, brasucas), chamado Kunoichi. Por aqui, muita gente se deixou enganar pelo nome esquisito e acabou passando batido por este game sem se dar conta de que se tratava nada mais nada menos do que a continuação de Shinobi. E Nightshade é a versão ocidental deste incrível Kunoichi, com os mesmos desafios e inimigos, mas, agora, para a alegria de muitos, com diálogos totalmente em inglês. Na pele da ninja Hibana, você enfrenta



hordas de inimigos nos lugares mais inusitados como, por exemplo, em cima de um avião Stealth ou pulando sobre caminhos



em alta velocidade dentro de um túnel. E para encarar tudo isso, ela conta com movimentos dignos dos melhores ninjas, como andar pela parede ou rebater mísseis com os próprios pés – uau! A dificuldade de Nightshade é o quesito que faz muita gente adorá-lo ou odiá-lo, principalmente nas fases finais. Nelas você precisa ter nervos de aço para encarar estágios nos quais o chão é praticamente inexistente. Se você curte um desafio cabeludo, este é seu game. Ah! A estratégia online da versão japonesa também é válida para Nightshade.

RAFAEL SILVA

INFO



Nightshade

NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sega Wow
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

ACHA QUE ACABOU?

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

Champions of Norrath: Realms of Everquest

Parece que fevereiro não foi de todo mal. Mesmo com lançamentos de qualidade em baixa, esse foi o mês em que fomos agraciados com mais uma pérola do "hack 'n' slash". Norrath é tão divertido quanto poderia ser um game desse gênero. Com tantas classes de personagem à disposição, fica até difícil escolher uma para dar cabo desse game. O melhor é que o desafio vai aumentando gradativamente, sem deixar frustração, nem por conta dos inimigos muito difíceis, nem o oposto. O sistema de criação de armas não é tão bem elaborado quanto em Baldur's Gate: Dark Alliance II, mas dá para deixar sua espada do seu jeito. Norrath peca também em suas câmeras: mesmo sendo três à disposição do jogador, sempre geram algum tipo de dificuldade, seja em encontrar itens espalhados pelo chão, seja durante o combate. Mesmo isso não consegue deixar Norrath menos divertido.



O som é de arrebentar, algumas dungeons têm músicas próprias, sem falar nas habilidades, nos inimigos e, para fechar com chave de ouro, uma história instigante cheia de mistério. Se você terminou BG:DAII e está procurando algo do gênero, tente este. Com toda certeza, você não vai se arrepender.

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

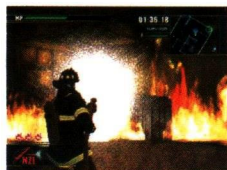
Champions of Norrath: Realms of Everquest

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Sony Online Ent.
DESENVOLVIMENTO	Snowblind Studios
GÊNERO	RPG
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Firefighter F.D. 18

O negócio agora é apagar incêndios. A ideia até que é original, mas a verdade é que a Konami deu uma bela escorregada neste jogo. Mesmo quem sempre sonhou em ser bombeiro vai deixar o controle de lado após alguns minutos. A ação é repetitiva e se resume em apagar incêndios e salvar pessoas. Você vai entrando no meio do fogo com uma mangueira e fica lá, jogando água e resgatando um ou outro infeliz que está no meio do incêndio. Acredite se quiser, é só isso mesmo. Depois de cinco minutos você vai se perguntar: e agora? É quando vêm mais incêndios e mais resgates, apenas em cenários diferentes.

RAFAEL SILVA



Romance of Three Kingdoms IX

Romance of Three Kingdoms chega a seu nono capítulo exatamente como o oitavo, o sétimo, o sexto, etc., etc... Ou seja, não existem grandes mudanças. O gênero estratégia já conta com tantos títulos no mercado que RoTKIX é apenas mais uma gota no meio do oceano do PS2. O enredo é totalmente oriental e não empolga muito. Se você gostou de Warcraft, Age of Empires e Command and Conquer, vale a pena dar uma olhada. Agora, se você não tem paciência para o gênero, esqueça este game. Definitivamente, ele não foi feito para você.

RAFAEL SILVA



Drakengard

Não é de hoje que o bom e velho gênero de pancadaria acerebrada está voltando a fazer sucesso. Dynasty Warriors, da Koei, deu início à moda. Diversas softhouses perceberam que estávamos carentes de jogos caóticos e sem sentido como aquele, e criaram títulos para copiar a fórmula do sucesso. A maioria deu com os burros n'água, como foi o caso da Capcom e seu antecipadíssimo Chaos Legion. Claro que a Square Enix não ficou atrás e também lançou sua versão, Drag-on Dragoon, que mais de seis meses depois do lançamento japonês, nos chega sob o nome de Drakengard. O game segue exatamente a receita de Dynasty:



cenários gigantescos, inimigos que não acabam mais, alvos para serem mortos e, claro, personagens capazes de derrubar um exército inteiro com um baixar de armas. O grande diferencial de Drakengard é a possibilidade de subir em um dragão e bombardear os inimigos sem piedade. Ainda assim, sofre do mesmo problema de todos esses jogos: é cansativo e repetitivo. Se você não gostar do estilo, acabará abandonando na metade. Enfim, Drakengard é daqueles games para jogar em doses homeopáticas.

ERIC ARAKI



INFO

Firefighter F.D. 18

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

INFO

Romance of Three Kingdoms IX

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Koei
DESENVOLVIMENTO	Koei
GÊNERO	Estratégia
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 8

INFO

Drakengard

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Square-Enix
DESENVOLVIMENTO	Cavia / Square-Enix
GÊNERO	RPG / Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Worms 3D



As minhocas mais agressivas do mundo estão de volta! Agora, estreando em um jogo exclusivo para a nova geração. A mudança mais fácil de ser percebida pelos veteranos da série, sem dúvida, é a transição da jogabilidade para um mundo inteiramente em 3D. O resultado é um jogo mais aberto e estratégico, com movimentação livre pelo cenário. Como sempre, os anelídeos vêm equipados com todos os tipos de armas: desde as tradicionais bazucas e granadas, até ovelhas voadoras, vacas loucas e mulheres de idade.

Sem contar os utensílios como a corda ninja, o teletransporte e o jetpack. O jogo é diversão garantida para todo mundo, principalmente no modo Multiplayer, no qual até quatro jogadores podem guerrear. Não há necessidade do Multitap, já que o controle pode ser revezado entre os combatentes. Para quem vai lutar sozinho, Worms 3D apresenta três opções: um simples "um contra um", uma história recheada de missões divertidas contra outros times, ou se divertir com objetivos descontraídos, para abrir diversos bônus. Destaque especial para as vozes, que são hilariantes.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO

Worms 3D		PS2
NOTA	8.0	5
PRODUÇÃO	Acclaim	
DESENVOLVIMENTO	Team 17	
GÊNERO	Estratégia	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 4	

Wrath Unleashed

Bonito e muiiiito demorado. Estas palavras descrevem perfeitamente Wrath Unleashed. O game é para os que não têm pressa: seus loadings são enormes e, vira e mexe, tem um para deixar você nervoso. A parte de estratégia é muito divertida. Juntar suas tropas, pensar em um momento para distribuir seus ataques e atacar são tarefas fáceis de se dominar (depois de passar pelo tutorial, é claro). Quando o ambiente muda para a batalha, você espera e, depois, basta ficar apertando um botão para vencer. O load time é tão longo que as lutas deveriam ser mais empolgantes. Depois de derrotar seu inimigo (usando um só botão ou misturando ataques para deixar a coisa mais bonita) você espera mais um tempão para voltar ao ambiente



da estratégia. Com isso, uma partida fica enorme e, se tiver a sorte de terminar um embate em menos de uma hora, você é gratificado com um belo Congratulations! Os gráficos são bonitos e o som é muito bem trabalhado, mas, convenhamos, beleza não é necessariamente sinônimo de qualidade. Quer jogar um bom game de estratégia? Fique com Final Fantasy Tactics, ou tire uma sonequinha durante os loadings deste game.

RODRIGO GUERRA

INFO

Wrath Unleashed		PS2
NOTA	3.0	
PRODUÇÃO	LucasArts	
DESENVOLVIMENTO	The Collective	
GÊNERO	Estratégia	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	



MX Unleashed



Não é preciso dizer que MX Unleashed é um game para quem curte esportes radicais, e o melhor é que ele não se resume a isso. Combinando uma jogabilidade quase perfeita com um bocado de tombos fenomenais e muita diversão, MXU vai mexer com a cabeça da galera que estaria cansada de esperar por um bom jogo de motocross. E não pense que as surpresas param por aí: no modo Freestyle você pode habilitar mais veículos completando as missões, desde um big foot, até uma carreta ou mesmo um avião. Ganhando as corridas, você pode juntar os prêmios para comprar motos mais potentes e melhorar seu piloto. Os gráficos são bem simples, mas perfeitos para esse tipo de jogo. O som é animal para quem curte um hardcore, com músicas de bandas desconhecidas, porém, muito boas. Experimente também jogar com seus amigos (principalmente no modo Supercross). Enfim, MXU é tão legal que eu nem queria parar de jogar para fazer o review, e a sensação que tive ao jogá-lo se compara à primeira vez em que coloquei as mãos em THPS. Este é um game que pode ser resumido em uma só palavra: viciante.

ROMULO MÁTHEI



INFO

MX Unleashed		PS2
NOTA	8.5	
PRODUÇÃO	THQ	
DESENVOLVIMENTO	Rainbow Studios	
GÊNERO	Corrida	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	

Riding Spirits II



O que você pensaria de um game de corrida de moto em que você pode comprar peças, passar por provas para ter acesso a outros campeonatos e personalizar tudo na sua motoca? Não, isso não é uma versão de Gran Turismo em duas rodas, mas sim uma bela tentativa frustrada. RSII é um game que tenta, mas erra em quase tudo. Vamos começar pelo óbvio: tem gráficos da primeira geração do PS2. Parece que você está jogando um game de PSone com filtro para suavizar as texturas. A música é ruim e o barulho irritante das motos não poderia ser mais artificial (a maioria delas tem o mesmo som). Para piorar, você tem que ser muito perfeccionista em suas curvas – se tocar na areia, já era; caiu. Mas o game tem lá seus lados positivos, antes de mais nada, abaixe o volume da TV e ligue seu rádio com o CD da sua banda predileta: há diversos tipos de competições e o desafio começa em concluir uma sem cair. Conforme vai avançando, você pode pilotar as motos mais famosas do mundo (Ducatti e a Kawazaki estão entre as empresas licenciadas). Mesmo assim, não é empolgante o suficiente.

RODRIGO GUERRA



INFO

Riding Spirits II

NOTA	4.5
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Spike
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

R-Type Final

Os jogos de “navinha”, como eram conhecidos nos Arcades, tiveram seus momentos de glória nos videogames. Surgiram jogos memoráveis nesse gênero, como R-Type, lançado em 1987. A Irem encerrou essa gloriosa série em 2003, com R-Type Final, que chega agora ao território americano, após ter recebido versões coreana e japonesa. Cada uma apresenta diferenças como o modo Free Play (que varia de versão para versão, dependendo das horas de jogo), formas de habilitar modelos de naves, sem esquecer as músicas de encerramento. De resto, é igual, até a última batalha contra o Bydo Empire. A dificuldade é bem variável, por depender



da artilharia, que está relacionada aos diferentes modelos de nave – 101 no total, e todas diferentes –, que definirão o tipo de Force (aquela esfera que se acopla na frente ou atrás de sua nave). Os chefes são inovadores no desafio e há muitos segredos, além de artworks no Gallery para serem habilitados. Sem dúvida, um ótimo jogo para testar os seus reflexos.

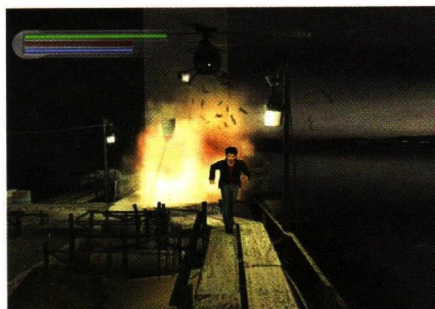
GILSOMAR LIVRAMENTO

INFO

R-Type Final

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Eidos / Fresh Games
DESENVOLVIMENTO	Irem
GÊNERO	Tiro
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

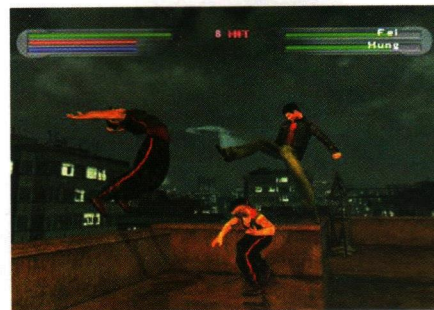
Rise to Honor



Um jogo de pancadaria hoje em dia tem que ter atrativos diferentes, além de estilo. Foi exatamente o que a Sony obteve ao combinar cenas de tiroteio de Max Payne, táticas stealth de Metal Gear Solid, trama cinematográfica, estilos de luta variados e um clima de ação contínua. O resultado é Rise to Honor, um filme em forma de jogo que tem a participação do ator Jet Li. Você é o policial Kit Yun, que se infiltra na máfia de Hong Kong, em busca do chefe do crime no Oriente. A ação de jogo usa o efeito Matrix, oferecendo ângulos e cenas espetaculares. Pode-se usar quase tudo como arma, além dos cenários para criar golpes acrobáticos – serve até usar sua amiga de infância, Michelle, para criar ataques em conjunto. O analógico R3 será o seu botão de ação nas batalhas. Com ele, dar toques na direção

permitirá golpes e movimentos dinâmicos, permitindo atacar em todos os ângulos, além de combinar técnicas de combate corpo a corpo usando os botões R1 e L1. O jogo tem seus altos e baixos em algumas animações e você sofrerá um pouco até pegar a manha. Mas, no geral, terá diversão garantida por horas!

GILSOMAR LIVRAMENTO



INFO

Rise to Honor

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	SCEA
DESENVOLVIMENTO	SCEA
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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

SuperDicas
PlayStation



SENHA

Acesse já!

NOBUNAGA

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

Nosso site pega fogo com a estratégia completa de Onimusha 3 e seus predecessores, Onimusha: Warlords e Onimusha 2: Samurai's Destiny. Tem as escalções de Winning Eleven 7 International e mais detonados para James Bond 007: Everything or Nothing, Pitfall: The Lost Expedition e Champions of Norrath. Para quem é do PSone, tem o detonado de Dino Crisis 2. Como nem só de estratégias vive o jogador, tem um complemento do guia de mídias desta edição: uma tabela para você identificar os melhores discos para seu console. Para finalizar, tem os resultados detalhados da votação dos melhores games de PS1 de todos os tempos. Acesse!

www.superdicasplaystation.com.br

BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL

"Samurai Punk

... seus personagens deixam o blablá de honra, lealdade e sabedoria de lado e partem para porrada ao som de Sex Pistols, Black Sabbath e cia."

Folha de S. Paulo - 19/01/2004

"Hiroaki Samura desenha como se tentasse passar para o papel um videogame hardcore. Imperdível para quem gosta de experiências extremas em HQ."

Revista Playboy - Fevereiro/2004



CONRAD
EDITORA

JÁ NAS BANCAS
www.conradeditora.com.br/blade