

**MEGA PROMOÇÃO**  
3 consoles PlayStation 2 + 10 Memory Cards 8MB

**NENHUMA REVISTA DÁ MAIS PRÊMIOS!**



**SuperDicas**

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



# PlayStation



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



## EXPLOÇÃO DE DETONADOS

- Siren (PS2)
- The Suffering (PS2)
- X-Files: Resist or Serve (PS2)
- Final Fantasy VII (PS1)
- Final Fantasy VIII (PS1)
- Final Fantasy IX (PS1)
- Final Fantasy X (PS2)

## PS2 ONLINE!

O guia definitivo para você colocar o seu console em rede sem complicações

## METAL GEAR SOLID 3

Informações inacreditáveis sobre o enredo e o sistema de jogo

# FINAL FANTASY XI

CONHEÇA O PRIMEIRO GAME TOTALMENTE ONLINE DA MAIOR SÉRIE DE RPG DO MUNDO!

- O que é preciso para jogar? ● Os brasileiros que já começaram ● Detonado
- **EXCLUSIVO:** entrevista sensacional com os criadores, direto da Square Enix

Reviews



Cy Girls



Rainbow Six 3



Samurai Jack



Dragon Quest V

LEGENDA:

● Internet

● Revista

# #08

maio de 2004

ISSN 1679-5873



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



PS2



NINTENDO  
GAMECUBE

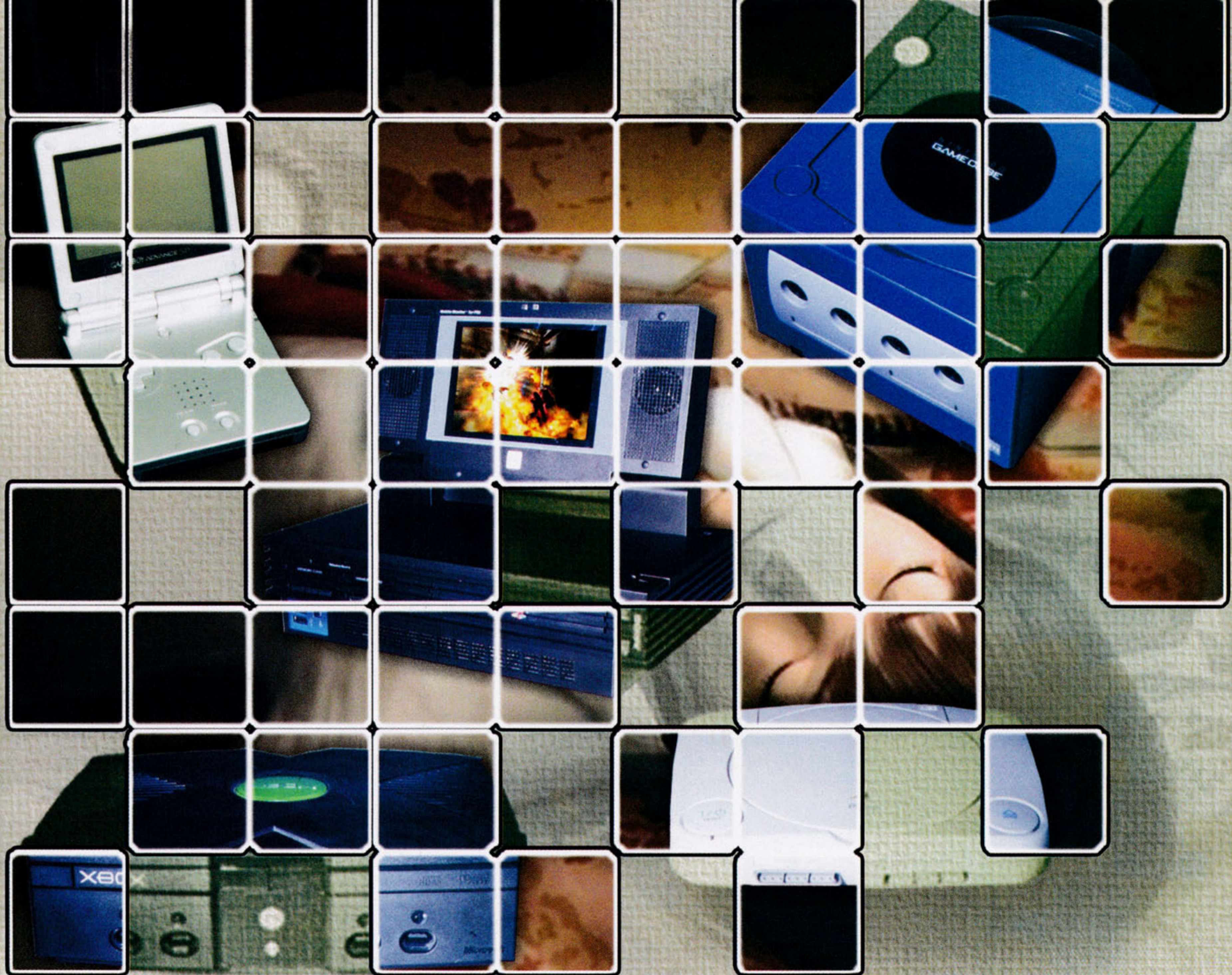


GAME BOY ADVANCE



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





## Visite Nossa Loja:

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



**Entregamos via Sedex para todo o Brasil**



# PROMOÇÃO

## SDP dá mais prêmios!

Nenhuma outra revista faz melhor que a SuperDicas PlayStation.

### Como participar

Escreva uma frase com até 20 palavras dizendo porque a SuperDicas PlayStation é a melhor revista de PlayStation do Brasil e preencha corretamente todos os seus dados. Os autores das três frases mais

criativas e originais receberão um console PlayStation 2, e os próximos dez melhores ganharão, cada um, um Memory Card 8MB para PlayStation 2. Não há limite de idade para participar.

### 3 Playstation 2



### 10 Memory Cards 8MB



### Leia com atenção o regulamento

1. A promoção "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS" é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation residentes no território nacional, e será válida de 23/04/2005 a 26/05/2005.
2. Para participar da promoção, o leitor deve preencher corretamente o cupom que está nesta página e enviar para: PROMOÇÃO "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS" / SUPERDICAS PLAYSTATION – Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco / SP.
3. As frases devem conter até 20 palavras e serão julgadas de acordo com os critérios de originalidade e criatividade, por uma comissão formada pela equipe da revista SuperDicas PlayStation. Não é sorteio. Os resultados não poderão ser questionados em hipótese alguma.
4. Cada cupom deverá conter apenas uma frase. O leitor poderá tirar cópias do cupom, mas cada cópia deverá conter uma frase diferente.
5. Farão parte do concurso as respostas enviadas até o dia 26 de maio de 2004, valendo o carimbo do correio como comprovante da data de postagem.
6. Os três primeiros colocados ganharão, cada um, um console PlayStation 2 (americano) com um controle original. O prêmio para o 4º até o 13º colocado será um Memory Card 8MB para PlayStation 2.
7. Os nomes dos 13 vencedores serão divulgados na edição 10 da SuperDicas PlayStation (julho de 2004). Os prêmios serão entregues aos ganhadores através do correio, em até 120 dias, a contar da data de divulgação.
8. O direito ao prêmio prescreverá em 180 dias, a partir da data de divulgação dos ganhadores.
9. Ao participarem da promoção, os ganhadores concordam em ceder os direitos sobre suas frases para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da revista, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações.
10. A Conrad Editora reserva-se ao direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.
11. A promoção "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS" é vetada aos funcionários da Conrad Editora ou de empresas coligadas, bem como aos seus parentes.

### Promoção "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS!"

Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990  
Vila dos Remédios – Osasco / SP



Nome completo: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade / Estado: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_

Data de Nasc.: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Telefone: (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

O que faz da SuperDicas PlayStation a melhor revista de PlayStation do Brasil?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### Qual(is) videogame(s) você possui?

- PlayStation       PlayStation 2  
 GameCube       Game Boy Advance  
 Xbox       PC

#### Se você tem PlayStation ou PlayStation 2, possui mod-chip?

- Sim. Qual? \_\_\_\_\_  
 Não

#### Como você utiliza o site da SuperDicas PlayStation?

- Uso de tudo, com frequência  
 Uso alguns detonados, vez ou outra  
 Uso detonados raramente  
 Nunca visitei o site

#### O que você gostaria de ver no site da SuperDicas PlayStation (múltipla escolha)?

- Mais detonados       Dicas  
 Reviews       Vídeos  
 Papéis-de-parede       Matérias técnicas  
 Fórum       Enquetes

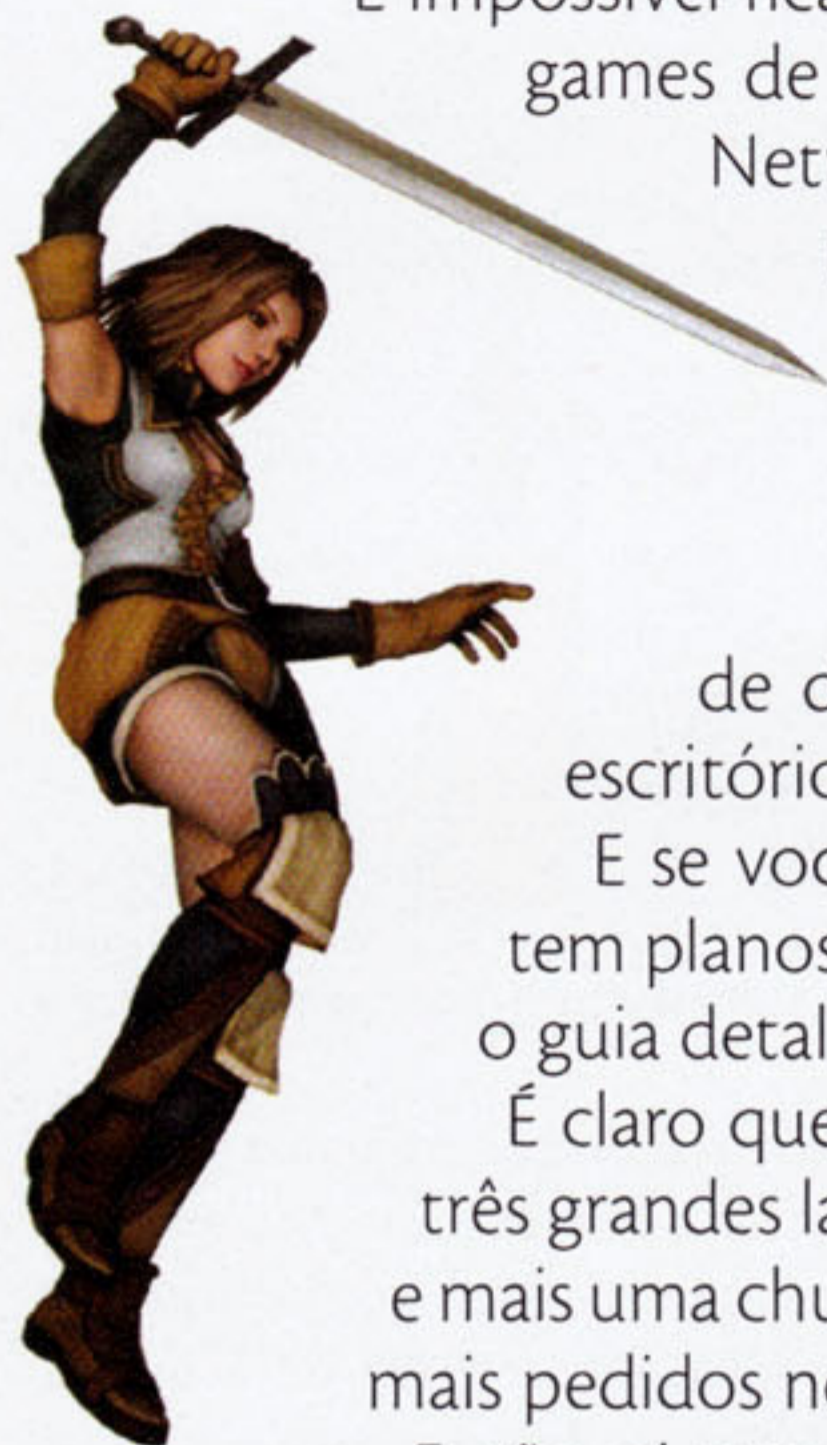
#### O que você mais valoriza em uma revista (múltipla escolha)?

- Detonados       Dicas       Cartas       Notícias  
 Matérias técnicas       Reviews       Previews  
 Outro. Qual? \_\_\_\_\_

#### Gêneros de jogo favoritos (múltipla escolha)?

- Ação       RPG       Corrida       Esportes  
 Survival       Luta       Estratégia       Tiro

## MAIS ONLINE DO QUE NUNCA



É impossível ficar indiferente à era online. Só nos EUA, já são mais de 60 games de PlayStation 2 que oferecem algum tipo de suporte ao Network Adapter. E, para entrar de vez nessa onda, nada melhor do que começar com o maior jogo online já lançado para o console: Final Fantasy XI. Preparamos um review especial, conhecemos os jogadores que já estão curtindo o game desde o lançamento da versão PC, produzimos um guia para iniciantes e até fomos atrás de dois integrantes da equipe de criação, diretamente dos escritórios da Square Enix.

E se você está entrando agora para o time dos conectados, ou tem planos para brevemente inserir seu PS2 na rede mundial, confira o guia detalhadíssimo que elaboramos para ninguém ficar offline.

É claro que não poderiam faltar nossos tradicionais detonados: são três grandes lançamentos (Siren, The Suffering e X-Files: Resist or Serve) e mais uma chuva de Final Fantasies: VII, VIII, IX e X – disparados os games mais pedidos nos Clássicos Detonados.

E, não sei se você reparou aí ao lado, mas a sensacional promoção "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS!" é realmente o que o nome diz! Nenhuma outra revista de games dá três consoles PlayStation 2 e dez Memory Cards 8MB de uma vez só! Mamata assim, é só na SDP!

Ah! Não perca também a maior e melhor cobertura da E3 2004 no site [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br). Nossa equipe estará no evento, que ocorre entre os dias 11 e 14 de maio, e trará as mais quentes revelações em tempo real. Imperdível!

Fabio Santana  
fabio@conradeditora.com.br

## INDICE

- 6** **SDP-MAIL**  
Problemas com seu PS2? Quer dar um alô para a redação ou xingar alguém? Este é o canal.
- 8** **PSNEWS**  
Informações confidenciais de MGS3 vazaram na internet. E nós revelamos tudo!
- 16** **PREVIEWS**  
Show de seqüências: novo KOF, Sly Cooper, Ace Combat e Crash. E a Nina ganha seu próprio game.
- 19** **100% ONLINE**  
Cabo crossover, hub, IP, ISP, DNS... Confuso com tudo isso? Esta matéria é a solução!

- 26** **SUPERDICAS**  
Truques, dicas, códigos e trapaças para o PSone e PS2. E tem mais na internet!
- 32** **SHARKZONE**  
Centenas de códigos e senhas, mas só para quem tem o acessório GameShark.
- 35** **FINAL FANTASY XI**  
Review, entrevistas com os criadores e jogadores brasileiros. Tudo para você entrar em Vana'diel.
- 46** **REVIEWS**  
Os grandes lançamentos do mundo todo estão aqui, analisados por nossa equipe de especialistas.



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

**CONSELHO EXECUTIVO**  
André Forastieri  
Cristiane Monti  
Rogério de Campos

**REDAÇÃO**  
**Diretora de Redação**  
Noelly Russo  
**Editor**  
Fabio Santana  
**Designers**  
Ana Franco, Elisabete Nagahama e Kelven Frank  
**Revisora**  
Andréa Aguiar  
**Colaboradores**  
André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Maria Beatriz Sant'Ana, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rafael Silva, Ricardo Cruz, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthei (texto), Antonio do Amaral Rocha, Denis C. Y. Takata, Homero Letonai (arte)

**PRÉ-IMPRESSÃO**  
**Supervisor**  
Alexandre Monti  
**Secretário Gráfico**  
William Domingos

**CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS**  
**Coordenador**  
Alexandre Cardoso da Silva  
**Escaneamento e Tratamento de Imagens**  
Ednilson Carlos de Moraes

**PRODUÇÃO GRÁFICA**  
**Gerente de Produção Gráfica**  
Priscila Santos  
**Coordenadores de Produção**  
Ed Wilson Dias  
Alessandra Vieira

**WEB**  
**Coordenador de Conteúdo**  
Odair Braz Junior  
**Webmasters**  
Mateus Reis  
Fernando Nogueira

**COMERCIAL**  
**Diretor Comercial**  
André Martins

**PUBLICIDADE**  
**Coordenadora**  
Luciana Eschiapati  
**Executivos de Contas**  
Elaine Pazini  
Rafael Ferreira

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

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

**NEGÓCIOS**  
**Gerente de Produto**  
Dirceu Darin  
**Coordenadora de Marketing**  
Vanessa Serra  
**Analista de Novos Projetos**  
Flávia Tavares

**ADMINISTRAÇÃO**  
**Diretor Administrativo-Financeiro**  
Celso Pedroso Leite  
**Gerente Financeira**  
Solange Reis  
**Analista de Recursos Humanos**  
Sileide Fernandes Silva

**TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO**  
**Suporte Técnico**  
André Jacon

**SUPERDICAS PLAYSTATION**,  
Edição 08, maio de 2004,  
é uma publicação da  
Conrad Editora do Brasil Ltda.

**ATENDIMENTO AO LEITOR**  
Felipe Rasoilo e Regina Toledo  
Fone: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078  
[atendimento@conradeditora.com.br](mailto:atendimento@conradeditora.com.br)

**Redação, Administração e Correspondência:**  
R. Simão Dias da Fonseca, 93  
CEP 01539-020  
Aclimação - São Paulo/SP  
Tel.: (11) 3346 6088  
Fax: (11) 3346 6078  
[www.conradeditora.com.br](http://www.conradeditora.com.br)

Impressão Plural  
Distribuição Dinap

ANER



### Não é por falta de opção

Gostaria de dar os parabéns pela revista e fazer algumas perguntas: 1) O PlayStation 2 pode rodar emuladores? 2) O jogo Skies of Arcadia vai sair para PS2 e terá uma continuação? 3) Phantasy Star Online também terá sua versão para PS2? 4) E Shenmue III? 5) A SNK Playmore fará uma continuação para SNK Vs. Capcom: SVC Chaos? 6) O jogo Metal Gear Solid: The Twin Snakes sairá para PS2? Obrigado e continuem fazendo a melhor revista do Brasil.

Alberto Martins Onezio  
Belo Horizonte / MG

**Ufa! Quantas perguntas, hein, Alberto? Mas vamos lá:** 1) Tem sim, para C64, NES, Master System, Spectrum, Mega Drive e até Super NES. Muitos deles rodam satisfatoriamente, outros, ficam devendo em qualidade de som, velocidade ou opções. 2) A Sega havia prometido uma versão para o PS2, que acabou sendo cancelada definitivamente. A seqüência já foi anunciada, mas são poucas as chances de ela embarcar no PS2. Alternativa? Tente o excelente Grandia II. 3) Infelizmente, também não. Mas não podemos reclamar, já que temos os RPGs Multiplayer Baldur's Gate: Dark Alliance II, Champions of Norrath e o maior Final Fantasy XI. 4) Nem a Sega sabe se vai lançá-lo um dia. Quem sabe no PS3? 5) Nada oficial. Mas os games de luta continuam chegando: KOF2002, 2003, Maximum Impact, Neo Wave, Samurai Spirits Zero... 6) Esquece. Mas você ainda pode voltar a jogar o game que deu origem ao remake, ou esperar pelo mais ambicioso, Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Viu como são as coisas, Alberto? Nem sempre a gente tem tudo o que quer, mas deixamos escapar opções tão boas quanto (ou ainda melhores).

### Melhor, mas não perfeito

Que absurdo!!! Só 9,5 para Winning

### CARTA DO MÊS Dicas de economia

E aí, galera? Queria parabenizá-los pela ótima qualidade da revista e pelo preço maravilhoso. O que não curti foi a idéia de colocar vários detonados no site, pois não é todo mundo que pode pagar pela impressão deles. A solução seria vocês pegarem os melhores detonados do site e publicarem nas próximas edições da SDP, ou em edições especiais. Eu queria muitos dos detonados Online, mas imprimi-los fica caro!

Wesley Santos Vasconcelos  
Escada / PE

**Para resolver um dos problemas, que é o acesso à internet, Wesley, estamos sempre dando algumas dicas bacanas. Vamos a alguns toques para poupar o bolso e contribuir com a natureza – afinal, quanto menos papel gasto, menos árvores cortadas:**

- 1) Se você costuma utilizar o detonado apenas para consultas ocasionais, quando encalha em alguma parte do jogo, evite imprimir. Você também pode acessar o site da SDP quando surgir uma dúvida, e anotar a solução.
- 2) Se busca alguma informação específica, e não o detonado inteiro, imprima apenas o trecho que vai utilizar.
- 3) Se estiver acessando de casa ou do trabalho, procure reutilizar folhas que iriam para o lixo, imprimindo do outro lado. Se utilizar folhas novas, imprima dos dois lados (se for impressora jato de tinta, é uma boa idéia deixar que a folha seque antes de utilizar o outro lado).
- 4) As telinhas nem sempre são necessárias, e o layout da web não é exatamente o mais econômico em termos de espaço. Solução? Selecione o texto com o mouse, copie (menu Editar/Copiar ou Ctrl+C), abra um editor de textos (como o Word ou o Wordpad) e cole o texto copiado em um novo documento (menu Editar/Colar ou Ctrl+V). Se o detonado tiver múltiplas partes, repita a operação com cada tópico, até ter tudo colado. Você pode compactar o conteúdo: selecione todo o documento e diminua a fonte (tamanho da letra), escolha uma fonte condensada (como Arial Narrow) e, se puder, divida as páginas em colunas. Não se esqueça de substituir as seqüências de espaço por espaços simples e remover as quebras de linha excessivas. Isso vai diminuir drasticamente a quantidade de páginas impressas – o detonado de Pitfall: The Lost Expedition, por exemplo, que ocupa seis folhas de A4 se impresso diretamente do site, precisa de menos de uma página e meia quando se usa apenas o texto, com fonte condensada tamanho 7 e página dividida em quatro colunas. Se precisar de alguma imagem específica, como mapas ou telinhas indicativas, é só imprimir à parte.
- 5) Entre impressão colorida ou preto-e-branco, prefira sempre a segunda. Cartuchos e tonners pretos sempre são os mais baratos.

Seguindo essas recomendações, não vai ter erro, Wesley. Agora, se você quiser todo o material Online com a mesma qualidade das páginas da SDP, sempre há a possibilidade de uma edição especial só com os detonados da web. Só depende da voz do povo...

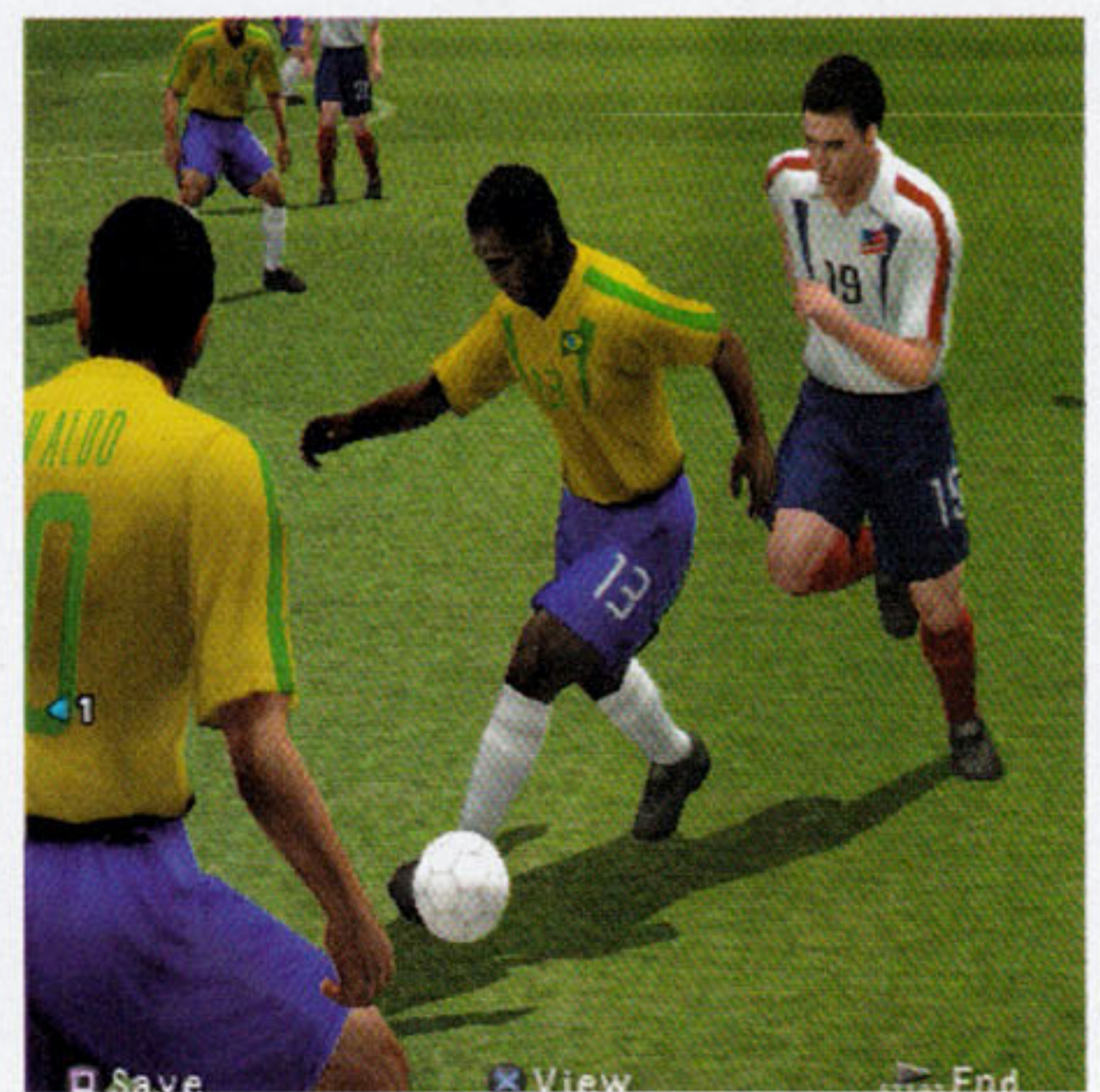


Eleven 7 International? Qual é o defeito? O jogo é perfeito. Só se for pelo fato de não ser narrado em português.

Alexandre Nicacio  
Via e-mail

**Nem fale uma coisa dessas! Imagine o mala do Galvão Bueno narrando as partidas de Winning Eleven? Bom, Alexandre, brincadeiras à parte, pois levamos os games muito a sério, WE71 poderia melhorar sim! Imagine você poder jogar partidas Online com amigos do mundo inteiro? Imagine ter muito mais opções para editar seus jogadores?**

**Imagine se o game viesse de fábrica com a escalação oficial e atualizada de TODOS os clubes e seleções? Percebe a diferença entre um jogo perfeito e outro excelente? WE71 não deixa de ser o melhor game de futebol da atualidade, mas podemos sonhar mais alto.**



## CURTA

### MSC: Movimento dos Sem-Computador

Oi, galera da SDP. É a primeira vez que compro a revista, e gostei muito, tanto pelos detonados e quantidade de informações, quanto pelo preço. É uma pena eu não ter computador para continuar a revista.

Maria Cícera da Conceição União dos Palmares / AL

Realmente, Maria. Mas, se você não conseguir acessar o site a partir da sua escola, trabalho, agências dos correios, repartições públicas, LAN Houses, Cyber Cafés, McInternet (do McDonald's) ou da casa de amigos, é possível que possa curtir, futuramente, uma edição especial da SDP com os detonados da web. Quem sabe? PS.: por que garotas sempre têm a letra redondinha e os marmanjos escrevem com garranchos?

## HELP

**Não consegue avançar? Dificuldades para obter um item ou fazer uma dica?**

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

### Inimigo pegajoso

Gostaria de saber como posso destruir o polvo gigante no jogo Indiana Jones and the Emperor's Tomb (PS2)?

Carlos H. Borges Barreto  
Goiânia / GO

**O polvo gigante a que você se refere chama-se Kraken. No início do estágio, nade para a esquerda e suba à superfície do outro lado. Pegue o arpão, dois explosivos e o tanque de oxigênio. Na batalha, preocupe-se em não ser pego pelas águas-vivas laçadas pelo inimigo. Fique de frente para Kraken e mantenha o botão R1 pressionado para mirar automaticamente na água-viva mais próxima.**

**Quando tiver oportunidade, ataque os**

**círculos avermelhados em volta da boca da criatura utilizando o arpão. Assim que Kraken se retrair, siga em direção a um dos pilares onde ele estava e instale um explosivo. Retorne à superfície para recuperar o fôlego e repita o processo. Com o segundo pilar destruído, volte ao local onde coletou o equipamento antes do confronto para pegar mais dois explosivos. Detone os dois últimos pilares usando a mesma tática.**

### Imagem é tudo

Galera, só vocês podem me ajudar. No jogo Need for Speed: Underground (PS2), como faço para abrir todos os visuais upgrades? Já terminei o jogo, mas ainda não consegui tudo.

Michael A. Cestari Viana  
Via e-mail



**Também não precisa encher a nossa Caixa de Entrada com a mesma pergunta, né, Michael? Existem duas maneiras para habilitar os itens extras no jogo: vencendo as corridas do modo Go Underground ou enchendo a barra de Style (pontos de estilo). Você consegue esses pontos dependendo da sua pilotagem. Procure tirar finas dos carros de passeio, andar na contramão o máximo que puder e derrapar nas curvas. Os pontos serão acumulados ao término de cada corrida.**

## CORREIO TÉCNICO

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

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

### De novo?

Eu gostaria de saber qual é o chip ideal para meu PS2. Qual dos seguintes mod-chips é o melhor: Thunder, DMS3, Magic 2 ou Messiah? Quero saber se eles rodam jogos alternativos sem danificar muito o meu PS2. Assistir a filmes em DVD não é a minha prioridade.

Rafael  
Via e-mail

**Não é tão simples eleger o melhor chip para o PS2. Isso depende muito da versão de console que você tem e o uso que você quer fazer dele. Quase todos os chips atuais estão praticamente no mesmo patamar no que se refere à integração com o console, mas, como filmes em DVD não são prioridade para você, descarte o DMS3. Ele é o que tem mais recursos, mas é o mais caro. Escolha entre o Messiah 2, Thunder ou Magic V (não aconselho o Magic 2 e 3.1), mas fique de olho na versão do seu console, é claro. Consulte a matéria sobre identificação de versões na SDP #05.**

### Sem iLink

Olá! Comprei um PS2 modelo 50001 e notei que, nos modelos anteriores, havia três portas frontais: duas USBs e outra menor que, segundo me informaram, servia para fazer um tipo de link com outro PS2 para jogar usando duas TVs. Resumindo, o meu console não possui essa porta. Por favor, gostaria que me

ensinassem como fazer esse link. Espero ansioso pela dica.

Adilson Erick  
Via e-mail

**Essa portinha pequena era uma porta Firewire (serial de alto desempenho), muito comum em filmadoras digitais, e era utilizada para interligar dois PS2 em jogos que tivessem o suporte para o iLink. Segundo a Sony, ela foi retirada porque não estava sendo utilizada, e ainda encarecia o produto. Um dos poucos jogos que utilizava o recurso era Gran Turismo 3 (se bem que só esse já valia o recurso). Mas não se preocupe, agora a tendência é que mais jogos comecem a utilizar o NA (Network Adaptor) para o mesmo fim: jogos Multiplayer em rede (como uma LAN House) e jogos Online.**

## CLÁSSICOS DETONADOS

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

# Bomba!

Segredos valiosos de Metal Gear Solid 3 vazaram pela internet. E a culpa é toda da Konami...

Por Eric Araki



Você pode ser fã de Final Fantasy, de Gran Turismo e até mesmo de Ratchet & Clank (ew...). Pode estar contando os dias para a chegada das seqüências desses jogos, mas, certamente, não está tão ansioso por eles quanto está por Metal Gear Solid 3. E, claro, qualquer informação sobre MGS3 dá pano para manga quando a questão é saciar a nossa curiosidade.

O que acontece é que um estranho documento vazou recentemente na mídia. Um site norte-americano de pontas e trabalhos temporários para dubladores e atores, o ShowFax, anunciou uma convocação de audiência para os dubladores interessados em emprestar suas vozes a MGS3. Na página, havia detalhes sobre cada personagem, com seus traços da personalidade. Misteriosamente, as informações foram retiradas do ar poucas horas depois.

Mas isso foi o suficiente para que alguns fãs mais assíduos colhessem informações. Horas depois, diversas pessoas postaram as notícias nos fóruns da IGN, um dos maiores portais de games da internet. Estranhamente, os administradores do site removeram, em questão de minutos, todas as notas e comentários sobre o assunto, como se jamais tivessem existido.

Será que o sumiço das informações é obra de uma conspiração da Konami, que apagou todos os vestígios dos detalhes de MGS3? Será que os responsáveis pelo erro foram deletados tão rapidamente quanto suas notícias? Seja como for,

se este redator aqui "desaparecer" misteriosamente, você já sabe: estarei em um cativado, e espero não precisar comer cobras (ew...).

## Os personagens de MGS3: Snake Eater

As informações a seguir contêm spoilers (detalhes que podem estragar a surpresa de quem jogar), portanto, recomenda-se que você pare de ler agora se for do tipo que se desanima ao saber os rumos que a história vai tomar. Não diga que não avisei! Já bastam os agentes da Konami no meu pé...

### Snake

Homem, casa dos 30, inglês convencional. Seu nome real é Jack, seu codnome durante a operação Snake Eater, Naked Snake. No futuro, ele receberá o nome de Big Boss. Seu porte é semelhante ao estilo "Schwarzenegger", apesar de enveredar mais pela arte marcial. É persistente e altamente independente. Faz parte da FOX (Force Operations X), um grupo de forças especiais especializadas em infiltração e destruição por um homem só.

### The Boss

Mulher, casa dos 40, um toque de inglês britânico. Nascida nos Estados Unidos. Seu nome real é desconhecido. Ela dá suporte via rádio a Snake durante a missão Snake Eater. É a mãe de Ocelot, e vivenciou a Segunda Guerra Mundial. Está envolvida com o SAS (Special Air Services, o equivalente

britânico à SWAT norte-americana), os Boinas Verdes e a SEALs. É considerada uma grande atiradora em todos os serviços especiais pelo mundo. É mentora de Snake, e a única que Snake ama.

### Ocelot

Homem, final da adolescência, inglês convencional. Apesar da pouca idade, é o maior rival de Snake. Tem uma aparência incrivelmente bonita. Em uma palavra: é "cool". Sob as ordens do Major Volgen, ele comanda uma força de elite. Ocelot é filho do "lendário franco atirador" e foi criado para ser um atirador de elite. Em seu primeiro encontro com Snake, durante as missões de realidade virtual, foi humilhado pelas habilidades de Snake. Apesar de tentar superá-lo durante toda a missão Snake Eater, Ocelot não consegue, e acaba desenvolvendo um afeto muito profundo pelo soldado.

### Thunderbolt

Homem, casa dos 50, inglês convencional. É o major da GRU, o grupo que Snake deve enfrentar na operação Snake Eater. Seu nome real é Ephgeny Borisovich Volgen, o Major Volgen. Em Snake Eater, seu papel é o do vilão. Tem mais de dois metros de altura e é fanático por todas as formas de tortura. Com a fortuna de seu pai, constrói uma imensa base em Glasnigrad. Seu desejo é ter todo o poder militar nas mãos. Um homem de gosto peculiar, que mantém dois amantes. Um deles é





o tenente Raikov, e a outra é Eva. É o comandante de toda a estratégia do inimigo, e também um ex-campeão de boxe.

### Ivan Raidenovich Raikov

Homem, casa dos 20, inglês convencional. É um jovem tenente da GRU, e segundo em comando, logo abaixo de Volgen. É também o amante do Major.

### Eva

Mulher, perto dos 30, inglês convencional. Ela é uma espiã e o suporte de Snake. Infiltrada na KGB, age sob o nome de Tatyana (Tanya). Ela está envolvida amorosamente com Snake, mas ele não sabe de sua dupla identidade (Tatyana e Eva). Eva está usando Khrushchev para dar suporte a Snake. Ela é uma loira norte-americana sensual e superglamurosa que, como auxiliar (e amante) de Solokov, se infiltra no GRU e se torna amante de Volgan. É uma mulher traiçoeira como uma raposa – mas mesmo assim, adorável.

### Diretor Glannin e Solokov

Homens, na casa dos 60 e 50, respectivamente. Ambos cientistas soviéticos que trabalham para a GRU e possuem as informações que Snake veio buscar. Alexander Leonovich Glanin é um homem gordo, baixo, inventor de um tanque de duas pernas. Por ter problemas em incorporar um motor movido à energia nuclear ao tanque, ele trabalha em conjunto com seu amigo norte-americano, Doutor Emmerich. Ele é viciado em vodka e, depois de deixar vaziar informações para Snake, é torturado e morto por Volgen. Nicholas Stepanovich Sokolov é alto e bastante nervoso. É o inventor do Shaghad

e, temendo que sua própria criação acabasse com o mundo, foge da União Soviética. Depois de contatar Snake, é morto por Volgen.

### Os membros de elite da GRU

Esses, provavelmente, serão os inimigos que Snake enfrentará em sua jornada. Repare que todos são membros do Cobra, a força-tarefa encouraçada norte-americana que agiu durante a Segunda Guerra. Todos possuem poderes especiais, seguindo a tradição da série.

### The Pain ("A Dor")

Homem, casa dos 50, inglês convencional. Tem a capacidade de manipular e comandar um grande número de abelhas. Tem mais de dois metros de altura e, para atrair abelhas, mantém uma abelha-rainha em sua mochila. As abelhas se prendem ao corpo do homem e formam colméias que podem ser arremessadas como granadas, que explodem em enxames de abelhas. The Pain desenvolveu uma abelha altamente tóxica dentro de seu corpo, a Bullet Bee. Quando ele remove sua máscara, a abelha é liberada, e pode ser disparada a altíssimas velocidades.

### The Fear ("O Medo")

Homem, casa dos 50, inglês convencional. Suas pernas e braços são exageradamente mais longos que os de uma pessoa normal, e ele pode usar isso para subir em árvores como se fosse uma aranha. Usando cipós, é capaz de se mover pela floresta entre as árvores. Ele é um verdadeiro homem-aranha, cuja longa língua, bifurcada cirurgicamente, pode agarrar coisas.

### The End ("O Fim")

Homem, quase 100 anos, inglês convencional. Seu codnome indica "falecimento". É o membro mais antigo dos Cobra. Ele ensinou tudo o que The Boss sabe sobre atiradores de elite, e é considerado o fundador de todas as técnicas modernas de franco atiradores, de se mover oculto e de emboscadas. Nasceu por volta de 1860, e sobrevive por meio de um líquen que vive como parasita dentro de seu corpo.

### The Fury ("A Fúria")

Homem, casa dos 50, inglês convencional. Ele usa uma roupa espacial negra, que serve como proteção para o seu corpo queimado. Tem muita habilidade com lança-chamas. Assim como The Boss, ele foi um astronauta, mas sofreu queimaduras gravíssimas por todo o corpo em um acidente durante a entrada na atmosfera. Agora ele não pode mais sentir dor, e vive para criar fogo e fazer com que todos sejam como ele. Retirando o capacete, revela-se um rosto deformado e carbonizado.

### The Sorrow ("A Tristeza")

Homem, casa dos 50, inglês convencional. Já falecido. Ele esteve envolvido amorosamente com The Boss. É o pai de Ocelot. Em uma batalha ao lado da mulher, ele perdeu vida para salvá-la, e seu corpo ainda está preso sob a ponte suspensa de Chernobyl. Ele se torna um aliado de Snake. Sorrow tem uma personalidade inteligente e seca, e passa a impressão de ser um filósofo. Por ser um fantasma, pode usar seu poder mental para se comunicar e tem a habilidade de invocar os mortos.



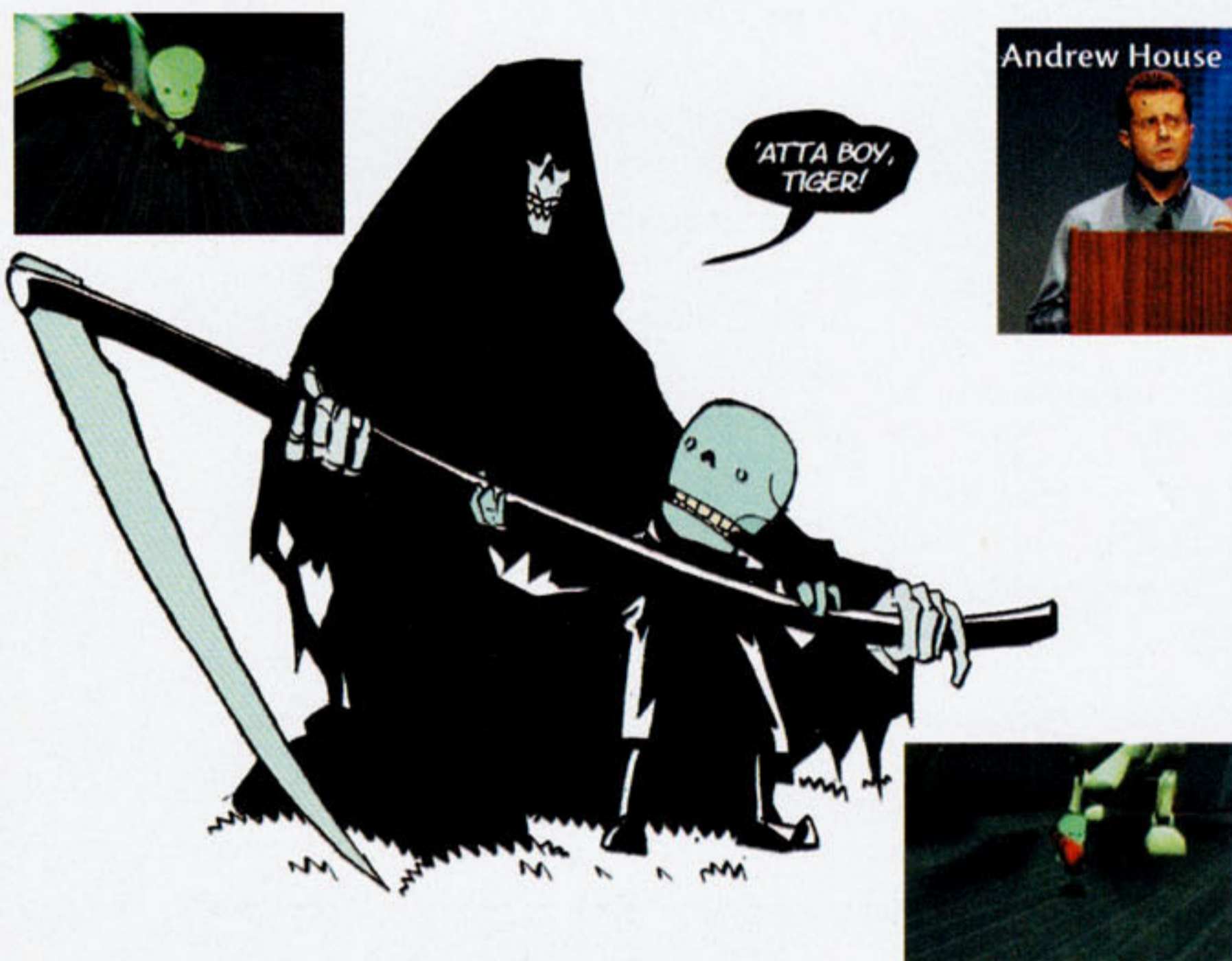
### Acha que acabou?

Que nada! Entrando no site da SDP, você confere os comentários pessoais de Eric Araki, com suas suposições e conjecturas sobre a veracidade, ou

não, de toda essa trama. E ainda tem uma porrada de imagens inéditas e informações sobre novos sistemas de jogo de MGS3: camuflagem e combate corpo-a-corpo. Imperdível!

# Game Developers Conference 2004

Evento serve de palco para revelações importantes do PSP



Uma coisa é certa: a Sony foi a empresa que mais se destacou na Game Developers Conference deste ano, que aconteceu de 22 a 26 de março, em San Jose, Califórnia, EUA. Em outras palavras: simplesmente roubou a cena depois que Andrew House, vice-presidente da Sony norte-americana, revelou inúmeras informações sobre o PSP (PlayStation Portable).

A principal delas foi o anúncio e a demonstração de um vídeo do primeiro jogo oficial do portátil. Intitulado Death Jr. O jogo, totalmente 3D, segue a linha das séries de aventura conhecidas como Spyro The Dragon e Maximo, e está sendo desenvolvido pela Backbone Entertainment, um novo grupo formado pelas empresas Digital Eclipse, com vasta experiência em jogos

para consoles portáteis, a ImaginEngine, especializada em games e softwares educativos, e a Games2Learn, que faz jogos de tabuleiro voltados para o público infantil.

Outra novidade importante é que, segundo Chris Charla, produtor da Digital Eclipse que acompanhou House durante a apresentação, o PSP não só tem um hardware que facilita muito o desenvolvimento de jogos, como também é mais poderoso do que o PS2, em uma comparação "polígono a polígono". No entanto, o trailer de Death Jr. não ilustra, na prática, a afirmação de Charla. Mostra gráficos com arquitetura um pouco superior aos dos melhores games do PSone, mas com uma série de efeitos especiais avançados, dignos da primeira geração de jogos do PS2.

A quantidade de empresas que já estão trabalhando em títulos para o futuro portátil também aumentou. Atualmente, um total de 89 desenvolvedores – oito na Coreia do Sul, 23 nos Estados Unidos, 24 no Japão, e 34 na Europa – já estão colocando a mão na massa para produzir jogos inéditos.

No aspecto conectividade, o executivo da Sony anunciou que o console usará a conexão wireless 802.11b para a jogatina entre vários gamers, dispensando a utilização de cabos específicos. Além disso, os usuários poderão conectá-lo ao PS2 e ao PC, possivelmente para a transferência de vídeos e músicas.

Por fim, Steven Collins, chefe de tecnologia da Havok, empresa criadora da engine física usada em games como Max Payne 2, Deus Ex: Invisible War e o aguardado Half Life 2, revelou que trabalhará em uma versão de sua engine para o console.

Andrew House encerrou a apresentação com algumas previsões sobre o potencial de comercialização do novo produto. "A trajetória de vendas pode ser bem maior do que a do PS2", afirmou ele, com base no rápido crescimento do mercado de celulares e aparelhos portáteis.

## E depois da GDC...

### A Game Developers Conference acabou, mas as novidades não

A agência de notícias Bloomberg divulgou que a produção da tela de cristal líquido do PlayStation Portable ficará a cargo das gigantes Samsung e Sharp. Um funcionário da Sharp, que preferiu não se identificar, confirmou o negócio, mas não revelou a quantidade total do pedido, nem o preço da transação. Na opinião

do analista Stanley Jeong, o investimento da Sony pode ser de US\$ 400 milhões por ano.

O visual e as dimensões gerais do portátil permanecem desconhecidos (e deve continuar assim até a E3), mas o tamanho da tela já foi revelado: possui entre 4 e 5 polegadas.

## » CURTAS

- A Square Enix anunciou que o RPG Kingdom Hearts, desenvolvido em parceria com a Disney, ultrapassou a marca de 4 milhões de unidades vendidas no mundo todo. Confira os números dos três principais mercados do planeta: Japão: 1,23 milhão; EUA: 2 milhões; Europa: 820 mil.

- O jogo Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Bose, da Namco, já tem data de lançamento marcada no Japão: 24 de junho.

- A japonesa Spike anunciou o desenvolvimento de King of Colosseum 2, o segundo jogo da popular série de luta livre da empresa.

- Além de Harry Potter And The Prisoner of Azkaban, a Sony anunciou outros nove jogos compatíveis com o EyeToy a serem lançados ainda este ano no Japão. Um deles, Kaiketsu Zoriri Mezase! Itazura King, é baseado em um desenho animado homônimo e está previsto para chegar às prateleiras no dia 28 de abril.

- A modelo Kitana Baker, que aparece no game Backyard Wrestling: Don't Try This at Home, está processando a federação que dá nome ao jogo. Segundo ela, o contrato assinado liberava sua imagem apenas para uso nos vídeos eróticos do jogo, e não para os atos de violência presentes nas lutas. Kitana é um dos vários personagens jogáveis.

- Outro caso de processo envolvendo o mundo dos games: o boxeador aposentado Alexis Arguello, de 51 anos, acionou a Electronic Arts e a Sony depois de descobrir que as versões 2000 e 2001 da série Knockout Kings traziam um lutador com sua aparência e nome. O contrato firmado entre Arguello e as duas empresas não foi renovado antes do lançamento dos títulos mencionados.



# Adeus ao criador de Crash

## Fundador da Naughty Dog deixa a empresa

Jason Rubin, presidente da Naughty Dog e criador do personagem Crash Bandicoot, deixará a empresa assim que o game Jak III estiver finalizado. A decisão foi tomada dias depois de Rubin fazer um discurso considerado controverso no DICE Summit, evento da Academy of Interactive Arts & Sciences. O fundador disse que as produtoras enfraqueceram o mercado por não reconhecerem o talento de quem

trabalha no ramo e que as empresas que desenvolvem jogos deveriam ter maior controle sobre os diferentes aspectos envolvidos nas criações. A repercussão da notícia foi grande, já que o discurso soou como um desabafo contra a SCEA, que comprou a Naughty Dog em 2001. Rubin ainda não sabe o que fará no futuro, mas pensa em explorar a relação entre Hollywood e a indústria de games.



## Alguém viu a Lara?

### Nada de Tomb Raider na E3

De acordo com fontes confiáveis, a Eidos, produtora de Tomb Raider, não mostrará o próximo game da série na E3 deste ano. O título está em desenvolvimento pela Crystal Dynamics, a mesma responsável pelos últimos jogos da série Legacy of Kain. A mudança ocorreu depois do fraquíssimo desempenho da versão The Angel of Darkness, lançado para PS2, em julho do ano passado. Durante a feira, a Eidos promete focalizar seus esforços nos games Shellshock: Nam '67, da Guerilla Games, e Thief: Deadly Shadows, da Ion Storm, já que o sétimo Tomb Raider está com data de lançamento prevista somente para meados de 2005.



## Arrumando a casa

### Capcom reestrutura para aumentar lucros

A Capcom desistiu de manter um estúdio próprio para desenvolvimento de jogos para PC. O resultado? Fechamento de inúmeros estúdios menores, inclusive o Production Studio 6 (responsável pelo game Chaos

Legion) e a criação de uma nova equipe de desenvolvimento nomeada Clover Studio. O novo estúdio será chefiado por Atsushi Inaba, que trabalhou nos títulos Devil May Cry e Resident Evil: Code: Veronica e começará as

atividades no dia 1º de julho. A reformulação geral não deve afetar o plano de lançamento dos próximos jogos da empresa, pois praticamente todos estão sendo produzidos no edifício principal da Capcom, que fica em Osaka.

**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**

FOTOS/ILUSTRATIVAS - PROMOÇÃO SUJEITA A DISPONIBILIDADE DO ESTOQUE

TRAGA ESSE ANUNCIO E GANHE 5% DE DESCONTO

DAM

## A nata da máfia

### O Poderoso Chefão em game

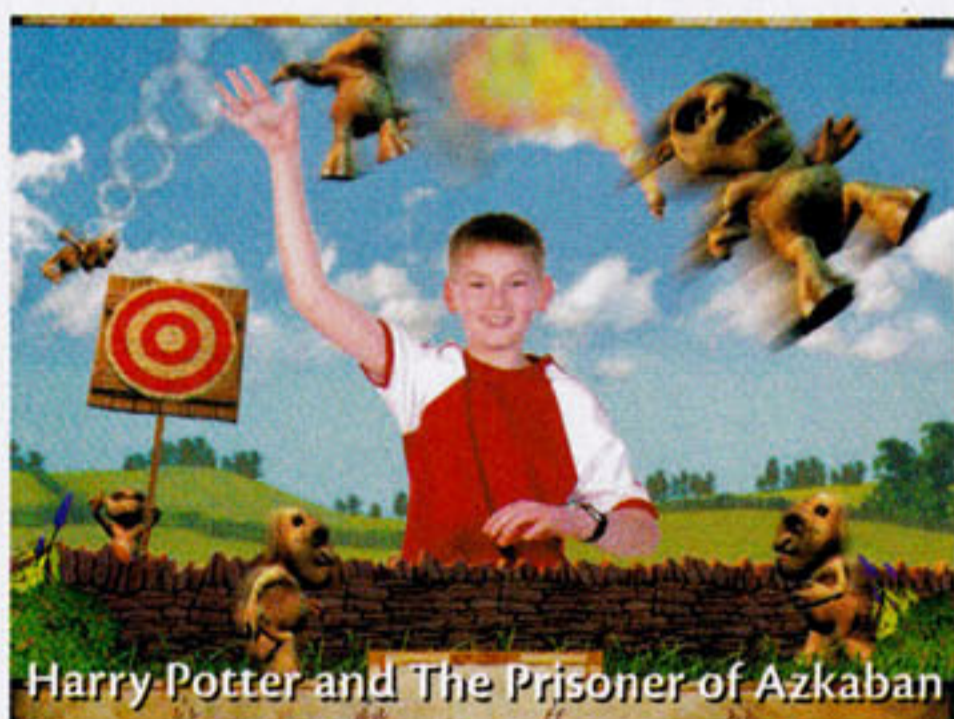


Warren Jenson, o cara da grana da Electronic Arts, revelou durante uma conferência nos Estados Unidos que a empresa está trabalhando em um jogo baseado em O Poderoso Chefão, uma das trilogias mais clássicas do cinema. Assim como os filmes, o jogo será direcionado para o público adulto. Entretanto, Jenson deixou bem claro que o título não seguirá a linha da conhecida série GTA, sem cenas de violência gratuita ou incitações a práticas sexuais.

## De olho no olho

### EA incluirá opções do EyeToy em seus jogos

A começar por Harry Potter and The Prisoner of Azkaban, a Electronic Arts incluirá opções em alguns de seus jogos para PS2 que só poderão ser vistas com o uso do EyeToy. Além de captar a imagem dos jogadores e levá-los para "dentro dos jogos", o aparelho funciona como um microfone, função que a EA também pretende explorar. Em Prisoner of Azkaban, os jogadores poderão participar de vários minijogos baseados em diferentes atividades do bruxo, como caçar sapos de chocolate e jogar Quidditch e Exploding Snap, sem ao menos encostar no controle. A função de microfone será usada em outro jogo, no qual os personagens serão controlados por comandos de voz.



Harry Potter and The Prisoner of Azkaban

## PS3 movido a Blu-ray?

### Nova mídia pode ser usada como disco padrão

Se você nunca ouviu falar da mídia Blu-ray, fique sabendo que se trata de um disco com as mesmas dimensões de um CD ou DVD (12cm de diâmetro), mas que é capaz de armazenar de 23GB (camada única) a 50GB (camada dupla) de dados. A novidade foi desenvolvida em parceria por 13 importantes empresas do ramo

eletroeletrônico mundial, entre elas a Sony. Com a empresa na jogada, já dá para adivinhar qual será a próxima mídia do PS3. Pois é exatamente ela que o aparelho usará, segundo uma notícia publicada em março pelo jornal japonês Asahi Shinbun, com base em informações de um funcionário da própria Sony. A capacidade dos DVDs usados

## Tekken 5 fora da E3?

### Próximo jogo da série pode não dar as caras no evento

Se a notícia divulgada em diversos sites especializados em games não for apenas um rumor, Tekken 5 será mostrado na E3 (Electronic Entertainment Expo) deste ano, que acontece entre os dias 12 e 14 de maio, nos Estados Unidos. No entanto, de acordo com um representante da Namco, a empresa não só não tem planos para mostrá-lo durante o evento, como também não pretende lançar nenhum outro jogo da série antes de 2005.

## PS2 vai até 2010

### Vendas até o fim da década

Segundo Andrew House, vice-presidente executivo da Sony norte-americana, a empresa acredita que o PS2 poderá ser comercializado até 2010, o dobro do tempo especulado pela indústria. O comunicado foi feito durante o evento Game Developers Conference, que aconteceu entre os dias 22 e 26 de março, nos Estados Unidos. Isso não quer dizer que a Sony tenha mudado seus planos em relação à data de lançamento do PS3, que ainda continua marcada para 2006.

## » CURTAS

- A NEC, uma das companhias japonesas de maior importância para a história dos games, está se desligando do setor, pelo menos em relação a softwares. Ela venderá 70% de suas ações, incluindo a subsidiária NEC Interchannel, que cuidava do desenvolvimento dos jogos, para a Index Corporation, especializada em conteúdo Online e wireless. O RPG Culdcept, para PS2, é jogo mais recente da NEC a chegar aos Estados Unidos.

- Depois de confirmar que o jogo Hyper Street Fighter II será lançado na Europa em um pacote especial contendo o anime Street Fighter II: The Animated Movie, lançado em 94, a Capcom revelou que também tem planos para presentear os fãs norte-americanos. Para eles, um pacote incluindo o recém-confirmado (no Japão) Street Fighter III: Third Strike, lançado anteriormente apenas para o Dreamcast, o último console da Sega.

- Tetsuya Mizuguchi, produtor do game Space Channel 5, mencionou que planeja desenvolver um game para PSP nos moldes de Rez, outro jogo produzido por ele.

- A versão de Samurai Spirits Zero (Samurai Shodown V) para PS2 já tem data de lançamento definida no Japão: 24 de junho.

- A quinta versão da saga Dragon Quest, da Square Enix, para PS2, já bateu a marca de 1,3 milhão de unidades vendidas. Apenas no primeiro dia, mais de 720 cópias foram comercializadas no Japão.

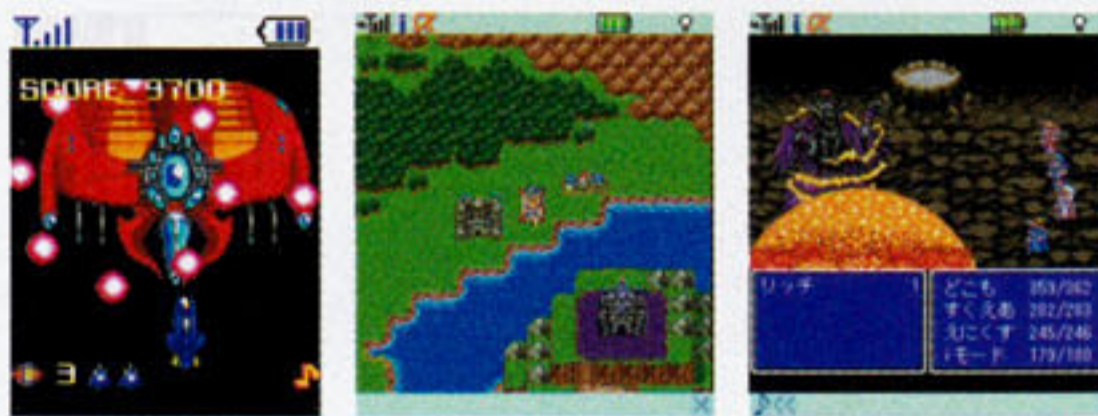
- Segundo um relatório de David Cole, da empresa DFC Intelligence, o dinheiro ganho pela indústria de games pode ultrapassar o mercado musical em cinco anos. Mas os altíssimos custos na produção dos jogos, que já podem ser comparados aos de alguns filmes, podem representar a principal dificuldade para esse crescimento.



# FF invadirá os celulares?

## Square Enix pretende aumentar participação no ramo de comunicação móvel

A Square Enix, produtora da renomada série Final Fantasy, firmou uma parceria com a UIEvolution, Inc., empresa líder no ramo de softwares para aparelhos com conexão wireless (sem fio) nos Estados Unidos, para poder entrar de vez no ramo de comunicação móvel. A produtora deu o primeiro passo em dezembro do ano passado, quando começou a disponibilizar alguns jogos para celular através da Verizon Wireless, uma das principais empresas no país, mas só agora resolveu investir com tudo no novo segmento. Tanto que se tornou a terceira principal acionista da UIEvolution após aplicar US\$ 4 milhões. Nos EUA, a empresa está



Da esquerda para direita: Brave Shot, Dragon Quest e Final Fantasy

oferecendo o game de tiro Brave Shot. Enquanto isso, os japoneses curtem Dragon Quest e Final Fantasy originais em seus celulares. É bem provável que, brevemente, os americanos estarão jogando esses RPGs móveis.

# Sony e sua guerilha particular

## Jogos da criadora de Killzone serão exclusividades Sony



De agora em diante, a Guerilla Games, responsável pelo desenvolvimento dos esperados Killzone e Shellshock: Nam '67, só desenvolverá jogos para os consoles da Sony. A notícia foi divulgada pela SCEE, a divisão europeia da Sony. O vice-presidente executivo da SCEE, Phil Harrison, considera a Guerrilla uma das empresas mais "quentes" no setor de desenvolvimento de jogos atualmente e acredita que o acordo mostra a preocupação da Sony em trabalhar apenas com os melhores do ramo.

# Ratchet & Clank Online

## Terceiro jogo da série trará modos de disputa pela internet

Intitulado Up Your Arsenal, o próximo jogo da série Ratchet and Clank, da Insomniac Games, exclusiva para PS2, terá modos de jogo Online para até oito pessoas. Em partidas do tipo Capture The Flag, uma das modalidades mais populares entre os jogos com opções Online hoje em dia, os jogadores poderão controlar veículos – sozinhos ou em dupla, com uma pessoa cuidando da movimentação e a outra das armamentos – e robôs. Além disso, poderão utilizar grande parte do arsenal de armas e equipamentos novos do modo Single Player, como um pistola que cria buracos negros para sugar os oponentes.

A empresa ainda estuda a possibilidade de incluir modos cooperativos para serem jogados através da rede.



# EGM

## #25

### Edição de Aniversário

# Metal Gear Solid 3

6 páginas de informações quentes sobre o game mais aguardado do ano

**GRÁTIS!** Suplemento com os 50 melhores games para você jogar este ano

Novas seções de games para celular



Seja redator da EGM Brasil por um dia! E ainda concorra a 1 computador e 2 N-Gage



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

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL



Peça já ao seu jornaleiro

# Elite Games

## 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 de dedo
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle Translúcido
- 01 RF 2 Canal
- 01 Bolsa Exclusiva PS1
- 01 Camiseta Exclusiva PS1

**R\$ 349,99**



TAPETE DE DEDO PS1



**R\$ 29,99**

PISTOLA PS1



**R\$ 49,99**

MULTIPLAY 4 ENTRADAS  
Ps1



**R\$ 49,99**

MULTI STICK 8 IN 1  
PS1



**R\$ 19,99**

RF 2 CANAIS  
PS1



**R\$ 29,99**

BOLSA EXCLUSIVA  
PS1



**R\$ 39,99**

MEMORY CARDS  
PS1



**R\$ 19,99**  
CADA

CONTROLE TRANSLÚCIDO  
PS1



**R\$ 19,99**  
CADA

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL  
PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE



**R\$ 39,99**

CABO EXTENSOR  
PS1



**R\$ 19,99**

**Despachamos para todo o Brasil  
Visite nossa loja virtual:**

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

# 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**



MEMORY CARD PS2

CONTROLE TRANSLÚCIDO PS2

CABO EXTENSOR PS2

MULTIPLAY PS2

CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE



**R\$ 79,99**



**R\$ 69,99**



**R\$ 24,99**



**R\$ 69,99**



**R\$ 39,99**

CAMISETAS EXCLUSIVAS PS1 / PS2

CONTROLE DVD PS2

PISTOLA PS2

BOLSA EXCLUSIVA PS2

SUPORTE PS2



**R\$ 19,99**  
CADA



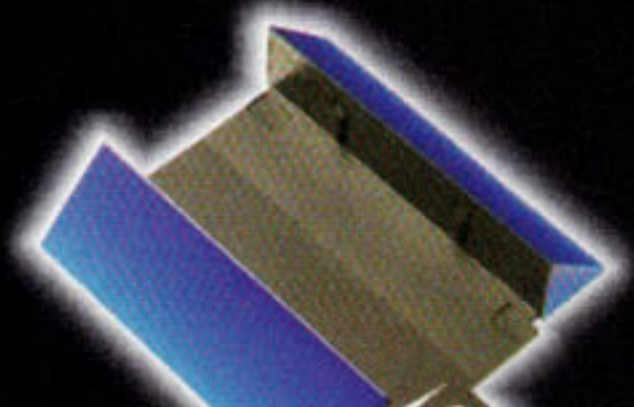
**R\$ 69,99**



**R\$ 69,99**



**R\$ 49,99**



**R\$ 29,99**

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

games@eduardusgames.com.br

**www.egbrasil.com.br**



## THE KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

O rei da luta agora também em 3D

Desde que surgiu, em 1994, KOF vem se tornando uma das séries de luta mais populares dos videogames, com versões lançadas para praticamente todos os consoles que já existiram, além dos Arcades logicamente. Maximum Impact representa uma mudança radical, pois é o primeiro KOF totalmente poligonal, além de ser o primeiro título projetado especificamente para o PS2 – os que vieram antes eram apenas adaptações de games lançados para o Arcade, na antiga placa MVS.

Em games de luta, em que o pau come solto, a história quase sempre é colocada de lado, já que ninguém se importa muito com isso, preferindo descer o braço sem dó no oponente. Mas como é nosso dever, vamos adiantar um pouco da “complexa” trama de KOF:MI.

A prosperidade sempre é construída baseada na pobreza e discriminação, e as duas coexistem até na mais ideal das sociedades... A guerra entre gangues de rua se intensifica em Southtown. Até agora, tretas sempre rolaram, mas, com o incidente que aconteceu há seis meses, as coisas começaram a piorar. E o que, exatamente, foi esse incidente? No Bloco A, chamado de Sanctions Lane, o homem conhecido como o mais poderoso líder de gangues de Southtown é assassinado. Esse homem tinha enviado



matadores para eliminar Duke, o líder da Mephistopheles, uma gangue insurgente da área. Essa tentativa de homicídio, porém, terminou em fracasso, como resultado, seu mentor intelectual foi jurado de morte, e acabou sendo assassinado. Para os pobres e discriminados, esse homem que se foi era um salvador... seu nome era Fate. Para quem não captou o espírito melodramático da coisa, Fate significa destino, em português.

Depois da morte de Fate, Southtown cai sob o jugo de Mephistopheles, mas ela não consegue exercer sua influência em todas as gangues de rua da cidade. Entre os que se rebelaram, encontramos os irmãos Alba e Soiree, a dupla destinada a liderar Southtown. Os dois estão em débito com o falecido Fate, que cuidou dos rapazes quando eles eram crianças. Alba estava presente na tentativa de assassinato de Duke, o que, conseqüentemente, o fez ficar conhecido como traidor. Mas seu irmão gêmeo e todos os outros membros da gangue não vão descansar enquanto não limparem o nome de Alba.

Como você pode perceber, nada digno de um Oscar de Melhor Roteiro. Então, o que realmente importa é saber que 14 personagens de jogos passados, como Terry Bogard e Kyo Kusanagi, estarão lado a lado com dez novos astros, sendo que seis podem ser selecionados logo de cara e quatro, destravados durante as partidas. O game trará cinco modos de jogo – Story, Versus Battle, Survival, Practice e Training – e, claro, uma infinidade de novos golpes e combinações, inclusive com os famosos Chain Combos consagrados por Darkstalkers. Se você já está arregaçando as mangas para entrar na briga, a calma-se: o novo King of Fighters só será lançado em julho no Japão e setembro nos EUA.



INFO	The King of Fighters: Maximum Impact	
PRODUÇÃO	SNK Playmore	
DESENVOLVIMENTO	SNK Playmore	
GÊNERO	Luta	
EXPECTATIVA	★★★★	
LANÇAMENTO	Julho, no Japão	



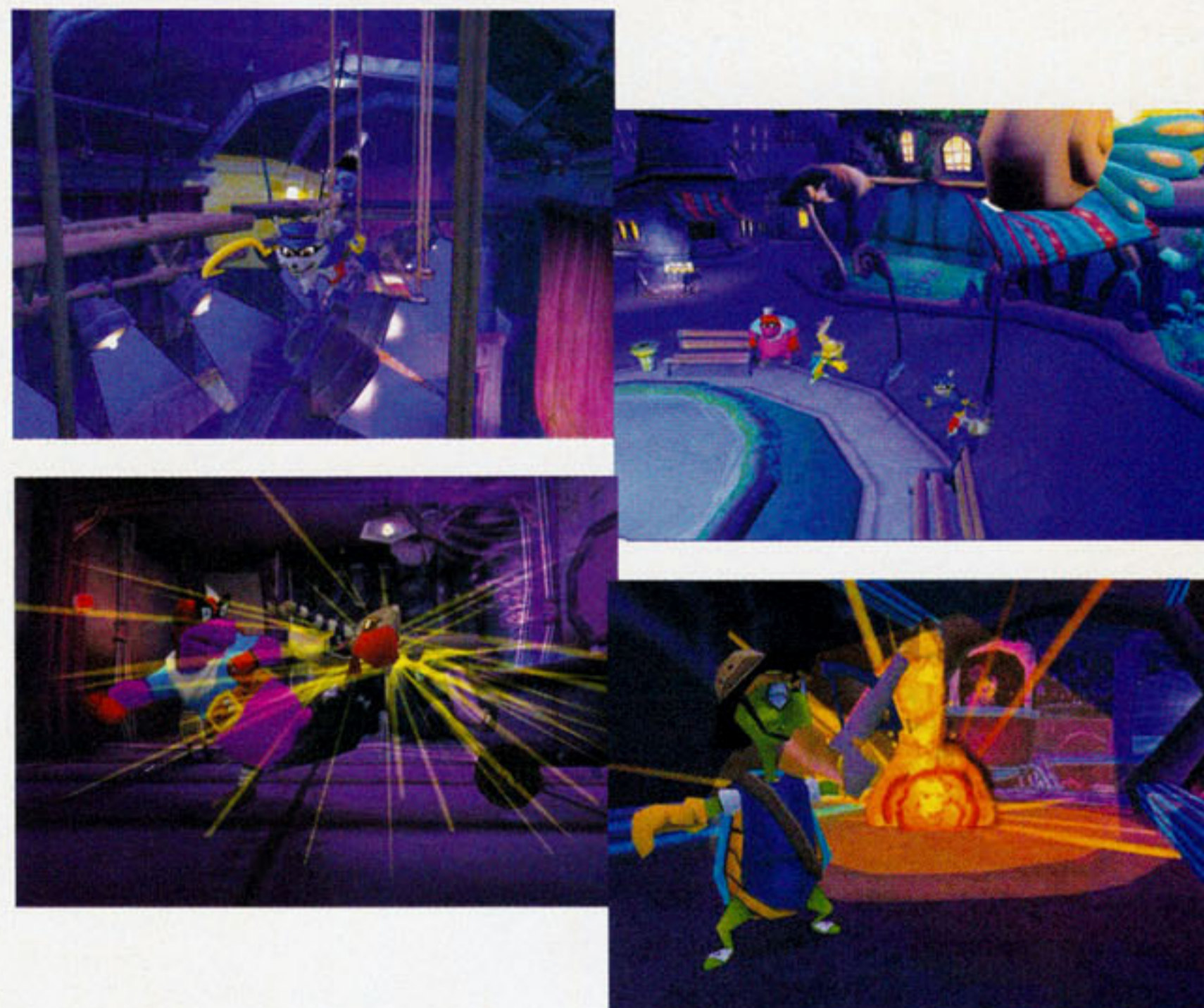
## SLY 2: BAND OF THIEVES

Mais roubalheira no PS2

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus foi uma das maiores surpresas de 2002 e, agora, a Sucker Punch quer surpreender com uma seqüência que oferece jogabilidade mais complexa, plástica gráfica, um enredo mais trabalhado e muitas outras novidades.

No final do primeiro game, Sly derrota e desmonta a ameaça robótica Clockwerk, vingando sua família e provando que é um ladrão eficaz. Em Sly 2, o cara está levando sua vida pacata de ladrãozinho com seus trutas Murray e Bentley, quando descobre que as peças de Clockwerk foram roubadas.

O novo game será dividido em episódios com vários objetivos e será muito menos linear que seu predecessor. O jogador poderá controlar qualquer um dos três meliantes. Cada um possui características exclusivas que devem ser utilizadas para o grupo conseguir dar seus grandes golpes.



A jogabilidade aberta permite que você faça isso de inúmeras maneiras.

Jogos com gráficos cartunescos geralmente não são levados a sério, tanto que a AI inimiga não costuma ser elevada. Felizmente, isso não acontece aqui: os inimigos de Sly 2 reagem a todos os sons que você faz e podem vir para cima se você não tomar cuidado.

INFO	Sly 2: Band of Thieves	
	PRODUÇÃO	SCEA
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sucker Punch
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004, nos EUA

# DO VESTIÁRIO À PRORROGAÇÃO, O GUIA MAIS COMPLETO DO ANO

**Chegou a Agenda Futebol 2004**

**+ de 250** páginas de informações, serviços e os calendários completos dos principais campeonatos do ano. Mais que uma agenda, é um guia de curiosidades para você descobrir tudo sobre o seu time, os melhores jogadores e muito mais. Não perca!

**Já nas bancas**

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



## DEATH BY DEGREES

**lutadora, médica, agente e papiloscopista**

Conhece a Nina? Ela é uma das lutadoras de Tekken e vai ganhar um game com o nome dela feito pela Namco. O prestígio da menina está em alta e o game está a caminho, mas não se chama mais apenas "Nina". A empresa resolveu rebatizá-lo de Death by Degrees – Tekken: Nina Williams o que, convenhamos, é um pouquinho exagerado não?

Freqüentemente se diz que as mulheres são misteriosas. Games com nomes de mulheres também, prova disso, são os poucos detalhes de Nina Williams são escassos. No entanto, já sabemos que a personagem principal usa um sistema de raio x para enxergar os órgãos internos dos inimigos e assim descobrir seus pontos fracos. Ela também conta com movimentos de stealth e, em certos momentos, passa por papiloscopista, devendo colher impressões digitais de cadáveres para ganhar acesso a algumas áreas restritas.



<b>INFO</b>	<b>Death by Degrees</b>	
	PRODUÇÃO	Namco
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Namco
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	2004, no Japão

## ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

**Para o alto, e avante!**

Você tem mais vontade de ser o Tom Cruise ou Maverick, personagem que interpretou em Top Gun? Se a resposta foi a segunda alternativa, já deve ter jogado algum game da série Ace Combat. Neste quinto volume, você voa ao lado de outras três aeronaves, comunicando-se com os membros de sua equipe de várias maneiras. Esse aspecto já foi visto em outros games do gênero, mas a Namco insiste que, no jogo dela, isso tudo é diferente.

Mais de 50 aviões foram licenciados para figurarem no jogo, e a Namco está caprichando nos efeitos de luz do game. Durante as missões, o tempo passa e o clima sofre mudanças, o que afeta o visual e acrescentará alguma variedade à parada.

Desta vez, parece que a história terá muito mais importância. Será centrada no grupo de pilotos, mas também citará passagens de acontecimentos relativos a Ace Combat 4.



<b>INFO</b>	<b>Ace Combat 5: The Unsung War</b>	
	PRODUÇÃO	Namco
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Namco
	GÊNERO	Tiro
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	final de 2004, nos EUA

## CRASH TWINSANITY

**Mais maluco do que nunca**

Crash já fez sua estréia no PS2, mas The Wrath of Cortex não chegou a mudar muita coisa em relação aos antigos jogos do PSone. Em Twinsanity, o papo é outro: pela primeira vez, o marsupial demente vai fazer suas estripulias totalmente em 3D. Outra grande novidade é que, agora, Crash não entra em atrito com seu costureiro inimigo. No novo game, ele e o velho Cortex unem forças para combater um bandido mais malvado que o vilão que causou confusão



em toda a série até agora. Aliás, o jogador pode controlar quatro personagens diferentes, incluindo o próprio Cortex. Crash continua com seu característico ataque giratório, mas ganhou novos movimentos que incluem um chute-tesoura e pulos longos. Ele também pode se juntar em uma "bola" com Cortex e combinar golpes. E com a vinda do roteirista dos desenhos de Ren & Stimpy, a aventura ganha um toque de humor insano que muda um pouco a postura um tanto inocente da série.

<b>INFO</b>	<b>Crash Twinsanity</b>	
	PRODUÇÃO	Vivendi Universal
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Traveller's Tales
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Setembro de 2004, nos EUA

# 100% Online

Conectar seu PlayStation 2 à internet é fácil e rápido! Pergunte-me como!

Por Quem Woo Moo

**H**á pouco tempo, um leitor me enviou um e-mail perguntando se era complicado colocar um PS2 na rede mundial. Em resposta, comentei que a instalação do acessório da Sony, o Network Adapter (NA), era a coisa mais fácil do mundo, e que usando uma moeda de cinco centavos, qualquer hamster conseguiria instalá-lo. Mas a moleza acaba por aí,

dependendo do ambiente de acesso à internet que você possui ou pretende adquirir, isso pode ser um bocado complicado. Pois bem, vamos tentar ajudá-lo a se tornar um especialista em rede local. Rede local, sim senhor. Não nos contentamos em fazer um simples tutorial de como conectar o PS2 à internet. É interessante saber como os processos funcionam, assim é

possível diagnosticar melhor os problemas ou planejar melhor o tipo de conexão que você irá montar. Não são poucos os casos de conhecidos que compraram o NA, voltaram para casa babando para jogar, mas depois acabaram se deparando com muitos problemas. Antes de partir para a instalação e configuração do NA, vamos rever alguns conceitos e termos mais complicados.

## COMO FUNCIONA O ACESSO

Para todo acesso à internet, é necessário ter um link de conexão e protocolos de comunicação. O link pode ser feito de duas maneiras: com uma conexão discada ou através de um provedor de banda larga (nisto estou incluindo ADSL / cable / LP / fibra / etc.). Isso vale tanto para um computador como para o NA, uma vez que ele nada mais é do que um cartão com três interfaces, um modem de 56Kbps, uma placa de rede 10/100 (dependendo do NA) e uma controladora de HD. Depois que o link for feito, entram em cena os protocolos de comunicação, que são conjuntos de regras utilizadas para que todos falem a mesma língua.

Imagine duas pessoas, uma no Brasil e outra na Rússia. Ambas se encontram, mas nenhuma fala o idioma da outra. Se ambas falarem inglês, já podem se falar sem problemas. O mesmo acontece com os protocolos de rede. O TCP/IP tornou-se padrão mundial tanto para redes locais como para internet, e é ele que o PS2 irá utilizar para jogos Online. O TCP/IP também pode ter outros protocolos rodando sob sua supervisão como se fossem dialetos do mesmo idioma, como o FTP, o HTTP (web), o voip (voz sobre IP, bastante utilizado nos jogos de PS2) e o SMB (utilizado pelo Windows e Linux para compartilhamento de recursos).

### TCP/IP

Vamos explicar rapidamente o que é a identificação e roteamento desse protocolo, que é o conceito mais importante nesse tipo de rede – e onde a maioria dos problemas ocorrem. Voltemos ao exemplo dos dois camaradas acima: digamos que o brasileiro se chama João e o russo, Bóris. Se o João quer conversar com o Bóris, o que ele vai usar? O telefone, é claro. De maneira muito semelhante, o seu micro irá "conversar" com um outro conectado à internet. Da mesma forma que o João precisa saber o número do telefone do Bóris, um micro precisa saber o número de identificação (IP) do outro micro.

Quando o João liga para o Bóris, ele conta com o telefone. Do mesmo modo, um computador conta com um roteador chamado Gateway para alcançar outro micro fora do mesmo espaço físico. Em contrapartida, se estiverem no mesmo espaço físico, o João não precisará do telefone para conversar com o Bóris, assim como o micro não precisará do Gateway. Deu para confundir? Vamos explicar:

Cada computador conectado a uma rede TCP/IP precisa da configuração de quatro itens básicos:

- IP: identificação da estação (o "João").
- Máscara: é o que indica se o outro micro está no mesmo espaço físico ou não (rede local).
- Gateway: o acesso fora da rede local (telefone).
- DNS: servidor que vai "encontrar" e "traduzir" a URL em endereço IP.

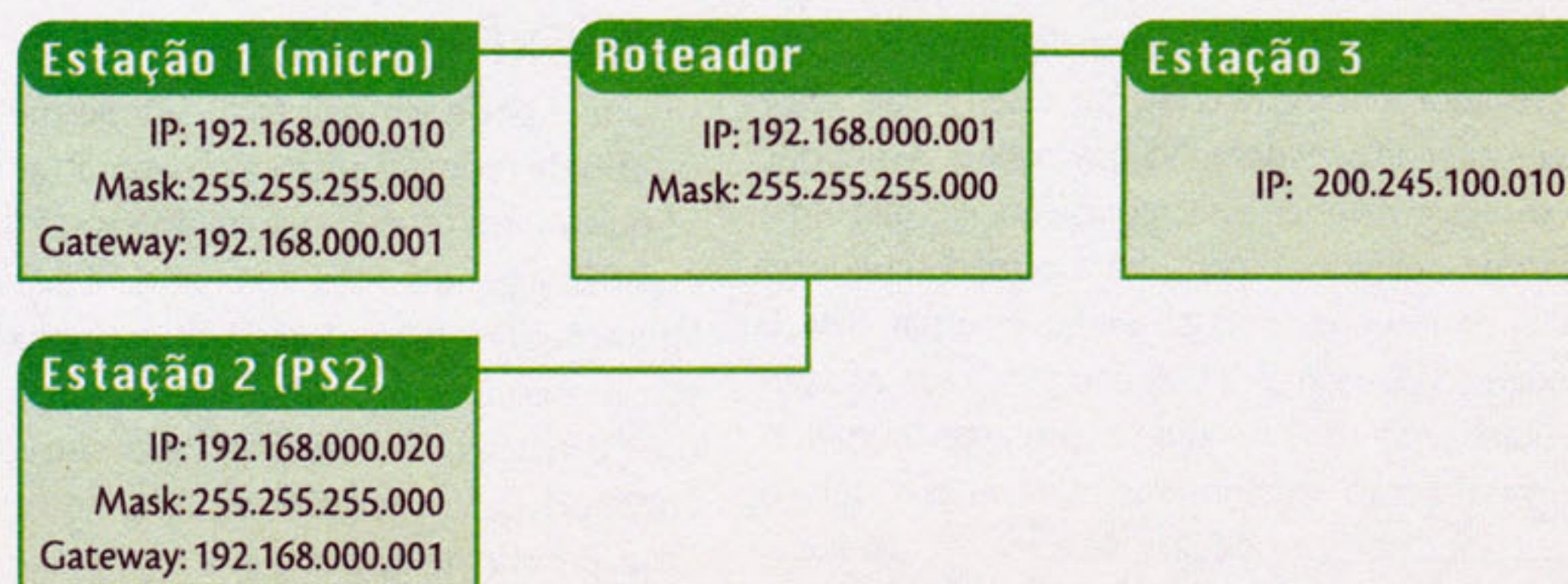
### IP

É formado por quatro grupos de números que vão de 0 a 255, separados por pontos (exemplo: 200.210.2.10). O IP serve como identificação da estação (micro, PS2, Xbox ou GC). O endereço de IP pode ser fornecido de duas maneiras: fixo, na qual temos que entrar nas configurações do TCP/IP e cadastrar manualmente (IP / máscara / Gateway / DNS), ou o automático (ou DHCP ou dinâmico), em que há um servidor que distribui as configurações de IP assim que a estação entrar no ar.

Há uma classe especial de IPs que é particularmente interessante: são os IPs que começam com 192 ou 10, destinados às redes locais e que não são tratados pelo roteadores na internet. A maioria dos acessos compartilhados possuem o endereço 192.168.0.1 para a estação que irá centralizar o fluxo da internet. Se esses endereços fossem roteados para a internet, seria o caos, uma vez que não se pode ter duas estações com o mesmo IP. É provável que existam milhões de estações com esse mesmo endereço. Para a internet, esses endereços são "transparentes": a rede irá enxergar somente o número IP da placa que acessa a internet, independente de quantas estações estiverem por trás dela.

### Máscara

A máscara é utilizada para verificar se o IP que se quer alcançar está na mesma rede (espaço físico) ou não. Se por acaso a máscara apontar que o IP de destino está na mesma rede (espaço físico), o micro não irá consultar o Gateway e tentará uma conexão direta. Caso contrário, o micro sempre vai repassar suas requisições ao Gateway, que irá se virar para achar a outra estação. Há uma documentação bem extensa sobre esse item, pois existem configurações de sub-redes e super-redes, como não convém entrar muito em detalhes, vamos a um exemplo simples para entender como funciona:



Note que a máscara tem o mesmo formato do endereço IP. De uma maneira bem simplificada, nos grupos em que a máscara tem o valor "255", os valores correspondentes no endereço IP precisam ser iguais para serem considerados da mesma rede. Quando um grupo da máscara tem o valor "0", pode se ter uma variação de 1 a 254 para ser considerado da mesma rede (os valores 0 e 255 são reservados). Olhando no exemplo anterior, podemos ver que as estações 1 e 2 começam com 192.168.0 e a máscara é 255 para todos esses grupos. Isso quer dizer que todas as máquinas que tiverem um IP começado com 192.168.0 serão considerados da mesma rede e, portanto, não terão que perguntar ao Gateway a localização das estações da mesma rede: a conexão é feita diretamente. Em contrapartida, se o endereço começar com 192.168.1, não será considerado da mesma rede. No grupo final, em que a máscara é "0", é possível ter 253 endereços e ainda assim ser considerado da mesma rede (de 192.168.0.1 até 192.168.0.254). Caso a estação 1 queira conversar com a estação 3, percebe-se que o IP em que a máscara é 255 é totalmente diferente. O que acontece é que a estação 1 se utiliza do Gateway, que faz um roteamento até a estação 3. Tudo o que se passa depois do Gateway (milhares de links, roteadores e backbones) é transparente para a estação 1, já que tudo o que ele precisa será repassado pelo Gateway.

Já deu para perceber que essa configuração é muito importante, pois toda a vez que você tenta efetuar uma conexão, a checagem da rede é feita. Se ela estiver errada, podem ocorrer alguns problemas estranhos.

## DEFAULT GATEWAY

Esta é outra configuração importantíssima, pois toda comunicação que não for "local" irá necessariamente passar por ele. No caso da banda larga, ele é o modem do seu provedor (Speedy, Ajato, Velox, Giro, entre outros).

## DNS

Outra configuração igualmente importante. O DNS se refere ao endereço IP de um servidor, que irá traduzir e achar o IP de qualquer URL que você quiser. Por exemplo, você sabe qual é o endereço IP do site [www.playstation.com](http://www.playstation.com)? Nem precisa, porque assim que você digitar essa URL no navegador, a primeira coisa que o seu micro fará é perguntar ao servidor DNS quem ele é. Assim que o servidor receber essa requisição, ele fará uma extensa pesquisa e consultará outros servidores DNS da internet, para só então retornar com o endereço 66.35.205.121. A partir daí, sua estação tentará uma conexão direta com esses números. Duvida? Então, experimente escrever o endereço acima no browser, no lugar do endereço do site.

Hoje em dia (pelo menos para provedores que atendem o consumidor final), a distribuição de IP é sempre via DHCP (automática) para prevenir eventuais erros de configuração. Mas esses podem não ser os mesmos a cada vez que você se conecta. Os IPs fixos são reservados a clientes corporativos, já que muitas vezes esses são os IPs de servidores que hospedam o site da empresa. Imagina?

Se errarmos a configuração do DNS, a estação nunca irá encontrar o endereço da URL. Conseqüentemente, ela jamais irá abrir a tal página. Se o erro for no Default Gateway, a estação nunca irá encontrar o servidor DNS. Agora, se o erro for na máscara, a estação não encontrará nem o Gateway. Se o IP estiver errado também, danou tudo de uma vez!

## OUTRA COISA INTERESSANTE A SABER

Voltando ao exemplo do João e do Bóris, vimos que os endereços IPs são equivalentes aos números de telefones. Mas como ter certeza de que o João realmente está falando com o Bóris? Depois que a ligação é completada, eles se

identificam mutuamente. Mas no caso da comunicação em rede, temos uma identificação chamada "Mac Address", que é uma numeração gravada na placa de rede. Teoricamente, é a única utilizada para identificação física da estação.

## ENTRANDO NO JOGO: MODO DISCADO

O acesso discado, feito através de um modem, ocorre de maneira semelhante à rede local. Quando a discagem é feita e a conexão efetuada, os protocolos do TCP entram em ação e fornecem toda a configuração necessária para a navegação (IP, máscara, Gateway, DNS). A diferença é que o endereço do Gateway é o mesmo IP da máquina, já que os dados vão entrar e sair pela mesma interface. Atualmente, são poucos os provedores que você pode configurar para um acesso discado

via PS2 (pelo menos em São Paulo), pois geralmente não há apenas um número de acesso, e a conexão por meio de discadores próprios é cada vez mais obrigatória.

Uma coisa é certa: você pode até tentar jogar com uma conexão discada, mas a maioria dos jogos precisa de conexão em banda larga para uma boa performance. É interessante tentar jogar com conexão discada uma vez ou outra, por curiosidade, mas, no geral, não é muito recomendável.

## ENTRANDO NO JOGO: BANDA LARGA

O acesso por banda larga é o que mais nos interessa. Há várias soluções que você pode adotar para conectar o PS2 à rede. Algumas delas vão depender das limitações impostas pelo provedor do serviço. Como a maioria dos provedores optaram por modems que possuem uma saída de rede (que pode ser uma placa de 10/100Mbps), as soluções de conexão estão relacionadas à configuração de redes locais. Vamos comentar algumas delas, através do tipo de solução.

### CONEXÃO DIRETA

O que pode ser mais fácil? Simplesmente tirar o cabo de rede do micro e espetar atrás do PS2? Só que muitos usuários não terão a sorte de plugar e sair navegando. Não é culpa do PS2, mas das limitações dos provedores. Um exemplo comum são os serviços de conexão que precisam de um "discador" (fornecido pelo provedor de conteúdo), ou então aqueles que abrem uma janela de login para iniciar o acesso.

Muitas conexões do Speedy (Telefonica) são assim, mas não dá para generalizar, já que muita gente conseguiu fazer a conexão direta e sair navegando. Outro provedor que permite utilizar conexão direta é o Virtua (fornecida pela Net), mas com esse, é preciso tomar um certo cuidado. Além do provedor distribuir o IP via DHCP (dinâmico), é feita uma amarração com o Mac Address da placa de rede após o IP ter sido fornecido. Se o cabo for desconectado nessa hora e plugado no PS2, a conexão simplesmente não vai funcionar, porque o Virtua ainda estará esperando uma conexão de um Mac Address diferente. Nesse caso, antes de desconectar o cabo do micro, é necessário liberar o IP da placa. Isso pode ser facilmente efetuado no Win2000/XP, abrindo uma tela de prompt do DOS e executando o seguinte comando: <ipconfig / release>. No Windows 98, é só clicar em "Iniciar/Executar", digitar <winipcfg>, clicar em "Mais Detalhes" na janela que aparecer, selecionar a placa de rede e, por fim, clicar em "Liberar".

Já com o provedor Ajato (via cabo), não é possível conectar o PS2 diretamente porque a amarração com o Mac Address é feita desde a instalação do serviço. Quer dizer, o provedor só dará um IP para a placa de rede que tiver aquele mesmo Mac Address. Se por acaso a placa de rede do micro for trocada, um novo cadastro deverá ser feito no provedor.

**Prós:** conexão fácil, barata e sem muitas complicações (se o provedor permitir).

**Contras:** não é possível utilizar o micro junto com o PS2. É um ou outro.

## CONEXÃO COMPARTILHADA

Talvez seja a solução mais recomendada, mesmo para aqueles que podem fazer a conexão

direta. Certamente, sairá mais caro e dará mais trabalho para configurar. Em compensação, você terá mais segurança e flexibilidade. Compartilhar uma conexão consiste em eleger uma estação que irá concentrar todo o fluxo de dados das demais estações de uma rede local, conforme podemos visualizar na figura abaixo.

Em sistemas operacionais antigos, era necessário adquirir softwares de Proxy, que além do compartilhamento, ofereciam uma série de controles e logs que interessavam a empresas (como páginas visitadas por funcionários, bloqueio de páginas, etc.). A partir do Windows 98 Second Edition, o recurso de compartilhamento passou a ser nativo do sistema operacional, e todos funcionam de uma maneira bem estável.

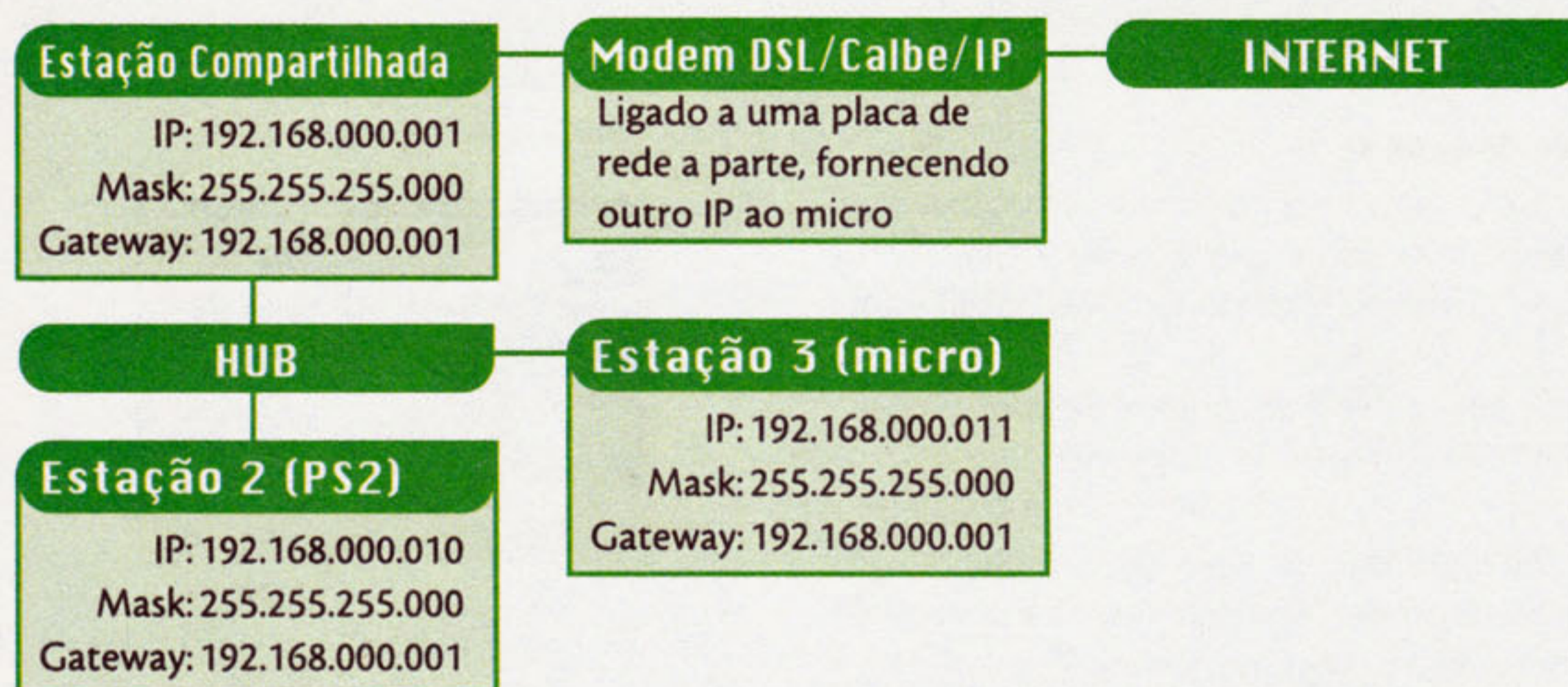
Note que a estação que está compartilhando a conexão no desenho tem duas placas de rede: uma conectada ao modem DSL/Cable, e a outra, à rede local. Nessa configuração, é possível não apenas ter o acesso à internet com duas ou mais estações, como também ativar recursos de compartilhamento de impressoras e arquivos. Se não houver outros micros, você pode descartar o hub (que pode ser classificado como um extensor de conexões) e conectar a segunda placa de rede diretamente ao PS2. Nesse caso, você terá que fazer (ou comprar) um cabo crossover (que substitui o hub) de rede. Mas se você possui mais de um micro (ou PS2), um hub poupa muito trabalho.

Se não quiser utilizar nenhuma estação para esse serviço, já que, uma vez configurada, essa estação precisa estar sempre ligada para que as outras estações consigam acessar a internet, você ainda tem a opção de adquirir um hub especial com Gateway incorporado, que fará exatamente a mesma coisa que uma estação configurada. O custo de um hub desses varia em torno de R\$ 500,00, com quatro portas.

Um dado interessante sobre esse tipo de configuração é que você pode compartilhar até mesmo uma conexão discada. O PS2 nem irá notar a diferença, já que estará ligado ao cabo de rede. É claro que a velocidade não será "aquela velocidade", mas pode servir de quebra-galho, vez ou outra.

**Prós:** mais segurança e maior flexibilidade.

**Contra:** é mais difícil de configurar.



## MÃO NA MASSA

Depois dessa "pequena" introdução, está na hora de você aprender a instalar e configurar o Network Adapter no seu PS2. Prepare-se!

## O QUE VOCÊ VAI PRECISAR

- 1 PlayStation 2
- 1 Network Adapter
- 2 placas de rede (em caso de compartilhamento. Se o micro já tiver uma, então só é preciso outra)\*
- 1 hub 10/100Mbps (ou cabo crossover)\*
- 1 cabo de rede cat5 para cada estação conectada ao hub\*
- 1 Memory Card (após a configuração, o NA a grava no Memory Card)

\*Esses itens podem ser encontrados em lojas de informática.



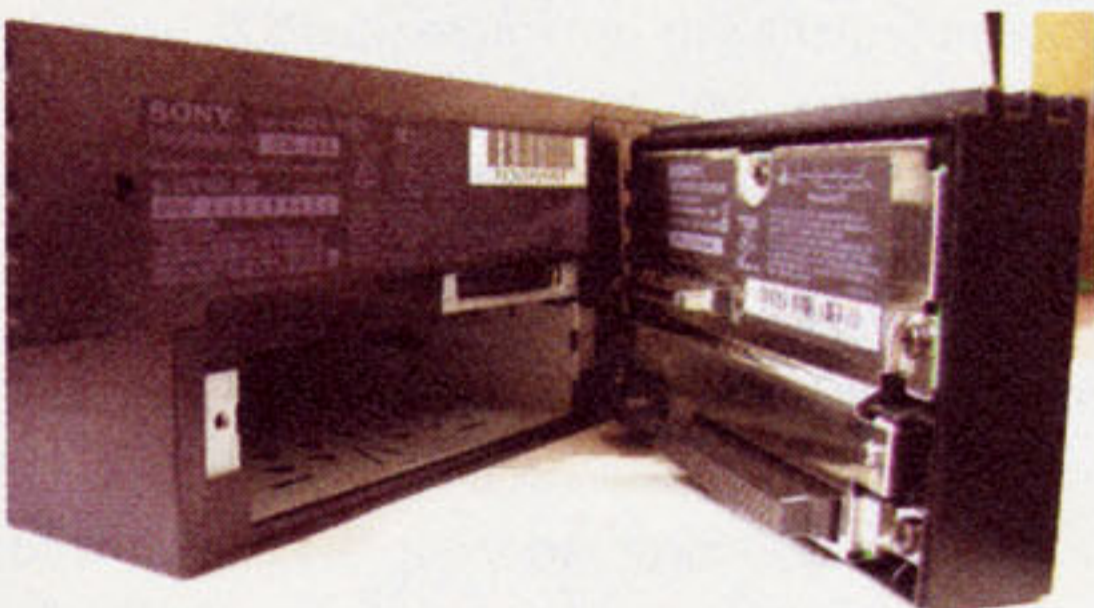
## A INSTALAÇÃO DO NA

A instalação do NA é muito fácil. Siga o seguinte roteiro:

1. Retire a tampa da Expansion Bay. Não tenha medo. É só puxar, que ele sai.



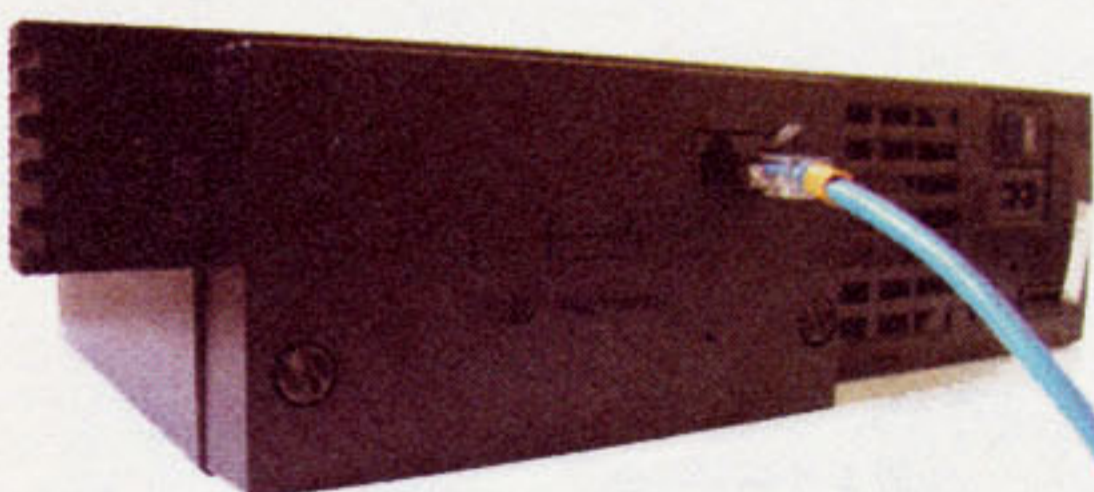
2. Conecte o NA, conforme mostra a figura.



3. Certifique-se de que o NA está bem conectado e aperte os dois parafusos de fixação.



4. Pronto! Taí um NA saindo do forno e instalado. Agora, é só conectar o cabo de rede ao modem, micro ou hub, de acordo com o tipo de configuração de acesso que você tiver.



## CONFIGURANDO A REDE

Quem prefere (e pode) fazer uma conexão direta do PlayStation 2 no modem de banda larga, vá para o tópico de configuração do NA.

No caso do acesso compartilhado, é necessário configurar o sistema operacional para que ele funcione como um Proxy e centralize todo o fluxo que vai para a internet. Já que a conexão direta é, basicamente, a configuração do NA, veremos isso com mais detalhes daqui para frente. Para a configuração da rede, devemos verificar os requisitos de hardware e a configuração de sistema operacional.

## HARDWARE DO MICRO

Como foi dito antes, o micro vai precisar de duas placas de rede para ser configurado: uma conectada diretamente ao modem do provedor de serviço e outra, conectada à rede local, que pode ser o PS2 via cabo crossover ou mais estações com um hub. As instruções a seguir partirão do pressuposto que você já possui duas placas de rede instaladas em seu micro e está acessando a internet normalmente.

## CONFIGURANDO O SISTEMA OPERACIONAL

Você pode utilizar o compartilhamento de internet que está disponível no Windows a partir do Windows 98 Second Edition. Você deverá instalar um componente chamado ICS (Internet Connection Sharing). Se usar o Win2000 ou o XP, a configuração é feita diretamente na conexão de rede.

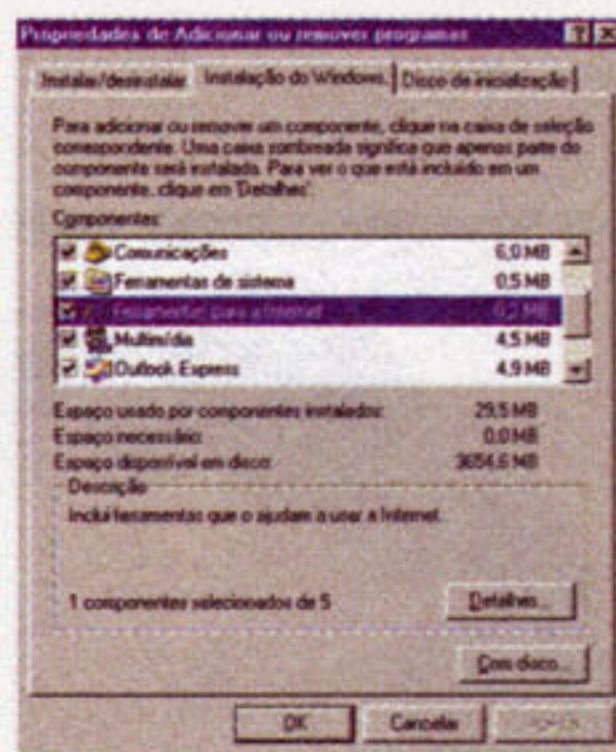
Essas configurações não valem apenas para o PS2, mas também para o Xbox, GameCube ou para uma rede de uma pequena empresa. Veja agora como configurar os principais sistemas operacionais:

### Windows 98 SE

1. Primeiro, vamos instalar o serviço ICS. Ele é um componente do Internet Explorer e é instalado a partir dos módulos de instalação do Windows 98.

2. Abra o Painel de controle e escolha a opção "Adicionar ou remover programas".

3. Clique na opção "Instalação do Windows" e procure o item "Ferramentas para a Internet". Selecione-o e clique em "Detalhes".

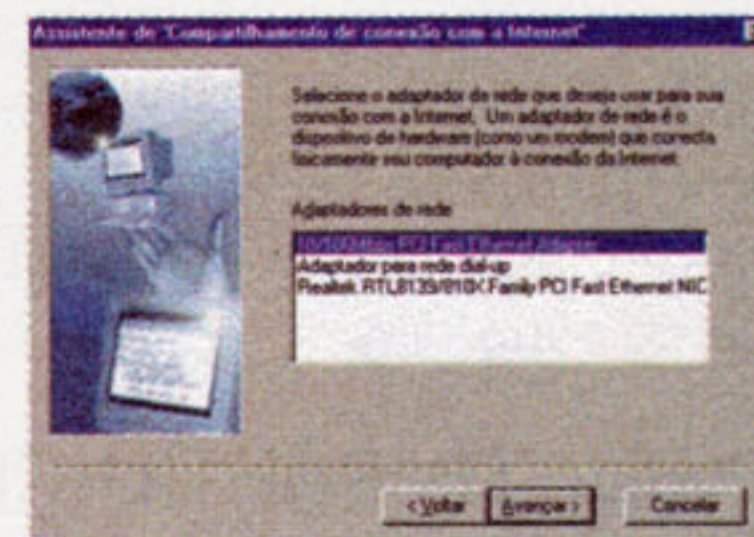


4. Dentro dos detalhes das "Ferramentas para a Internet", selecione o item "Internet Connection Sharing" (conforme mostra a figura). Em seguida, clique em "OK".

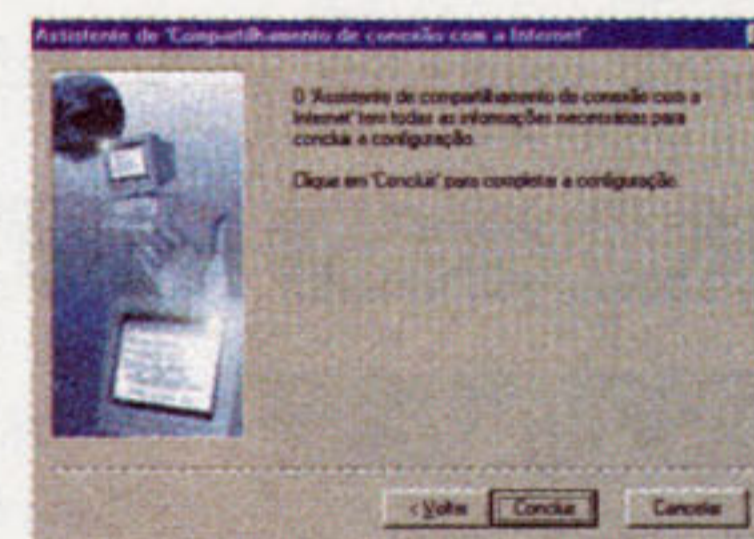


5. Depois que o Windows instalar o módulo do ICS (pode ser que seja requisitado o CD de instalação do Windows), um assistente de configuração irá se abrir. Clique em "Avançar".

6. Nessa tela, o assistente vai pedir para você selecionar a placa de rede que está ligada ao modem banda larga. Se você quiser compartilhar uma conexão discada, é só selecionar uma conexão dial-up existente.

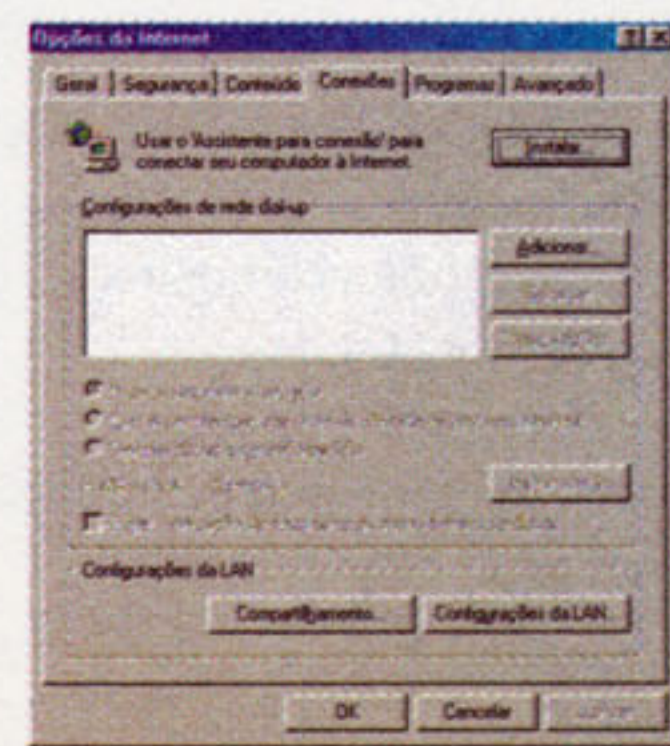


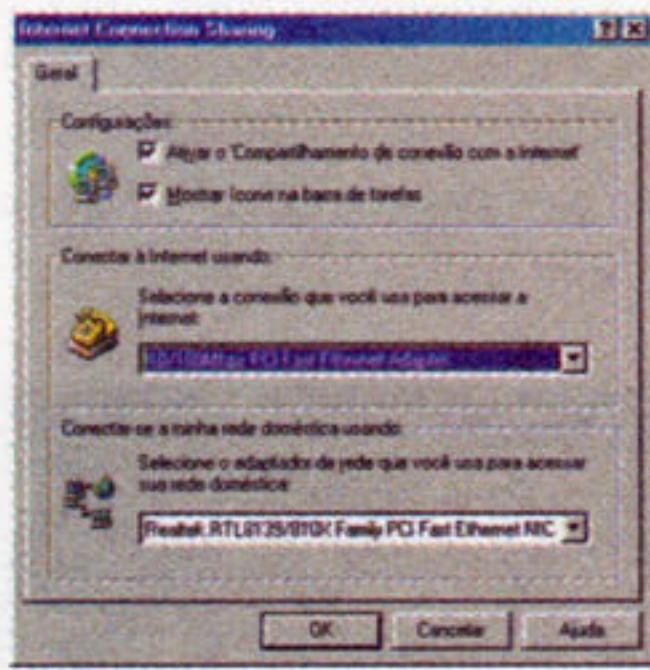
7. Nesta etapa, o assistente vai criar um disco de configuração para outras estações que navegarão por meio dessa máquina. É ideal criar esse disco, para não gerar erros no assistente. Assim que clicar em "Avançar", o sistema pedirá que você introduza um disquete.



8. Pronto, o compartilhamento já foi configurado. Assim que você clicar e concluir o processo, o sistema operacional pedirá uma reinicialização do micro para que as mudanças tenham efeito. Depois, verifique se a configuração está certa: clique em "Iniciar/Executar" e digite "winipcfg" na janela que abrir. Clique em "Mais inf.". Na opção Box, navegue nas duas placas de rede: uma delas deverá estar com o IP fornecido pelo provedor. A outra deve ter com o endereço 192.168.0.1.

9. Se você quiser visualizar ou alterar a configuração do ICS, entre novamente em "Painel de controle" e abra "Opções da Internet". Assim que a janela se abrir, clique em "Conexões" e no botão "Compartilhamento", na parte inferior da tela.





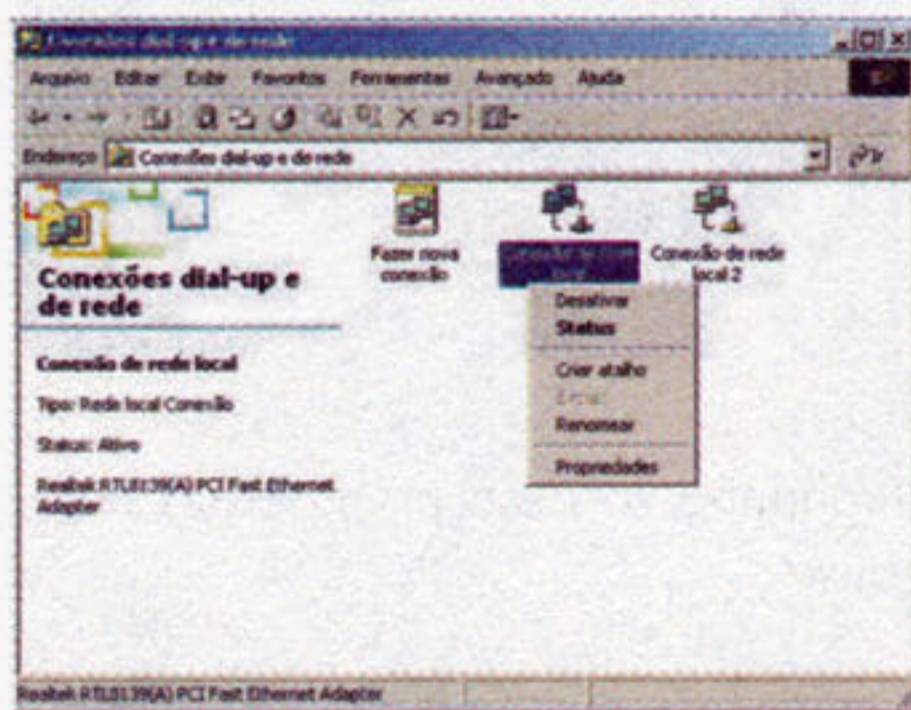
Este é um resumo geral da configuração: no grupo "Configurações", você pode ativar ou desativar o serviço de compartilhamento. Na opção "Conectar à Internet...", você seleciona o módulo que vai conectar à internet. Na opção "Conectar-se à rede...", você seleciona a placa de rede que vai conversar com as demais estações locais: PS2, Xbox, GameCube, micro da mãe, etc.

### Windows 2000

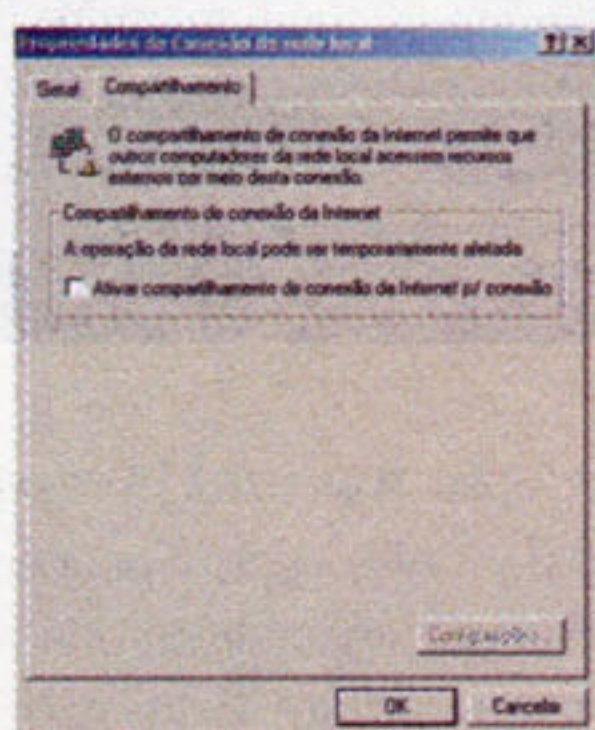
1. Partindo do princípio que você já tem as duas placas de rede devidamente instaladas, a configuração no Windows 2000 é bem simples. Vá ao painel de controle e abra "Conexões dial-up e de rede".



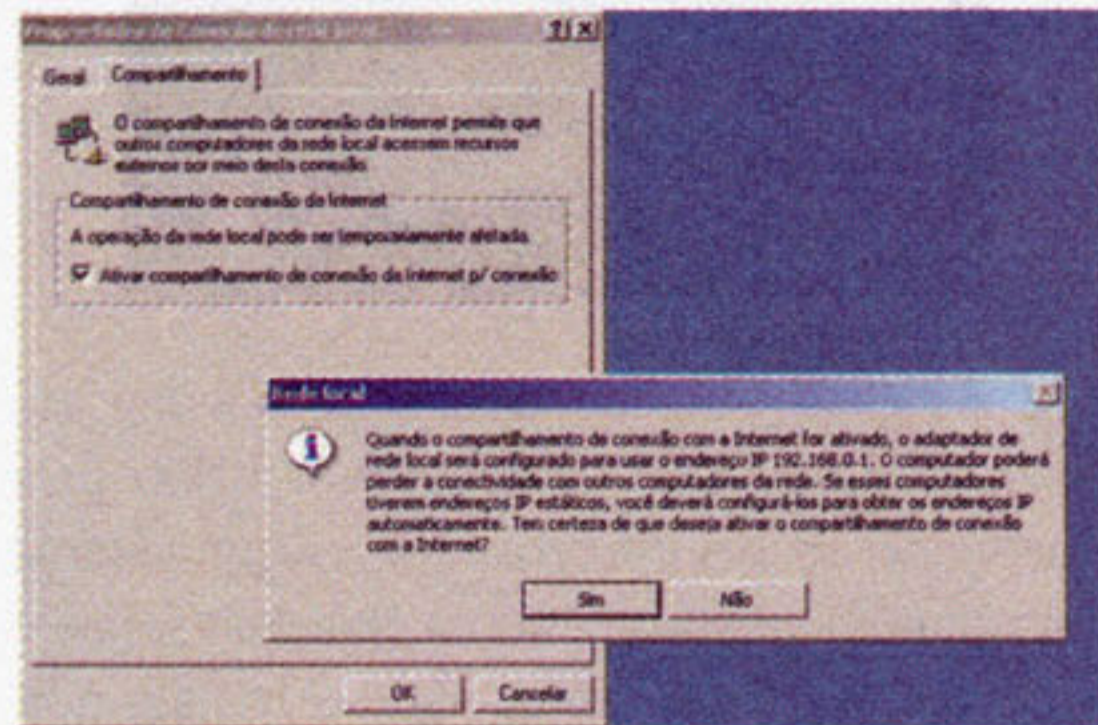
2. Na tela a seguir, selecione a conexão de rede que está conectada ao modem da internet. Clique com o botão direito do mouse e selecione "Propriedades".



3. Na tela "Propriedades", clique em "Compartilhamento". Clique na caixa de seleção para ativar o compartilhamento. Clique em "OK".



4. Um alerta será exibido, informando que o Windows irá reconfigurar a rede local. Clique em "Sim" e pronto! O compartilhamento está funcionando. Para se certificar de que a configuração está certa, verifique se a segunda placa de rede foi automaticamente configurada para o endereço 192.168.0.1. Você pode verificar abrindo um Prompt de comando e digitando "ipconfig" <enter>. Ele mostrará o IP das duas placas.

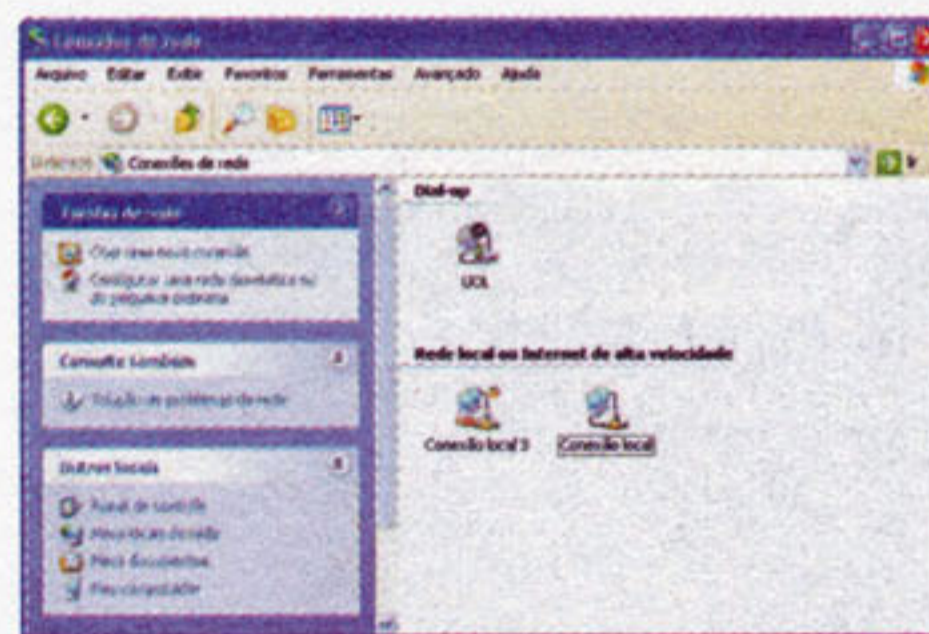


### Windows XP

1. Certifique-se de que as duas placas já estão instaladas e devidamente conectadas. Neste estágio da configuração, pelo menos a placa que se conecta à internet tem que estar operacional. De preferência, navegue antes de começar a configurar para ter certeza de que está tudo funcionando bem.

2. Abra "Painel de controle" e selecione "Conexões de rede".

3. No menu à esquerda, selecione "Configurar uma rede doméstica ou de pequena empresa".

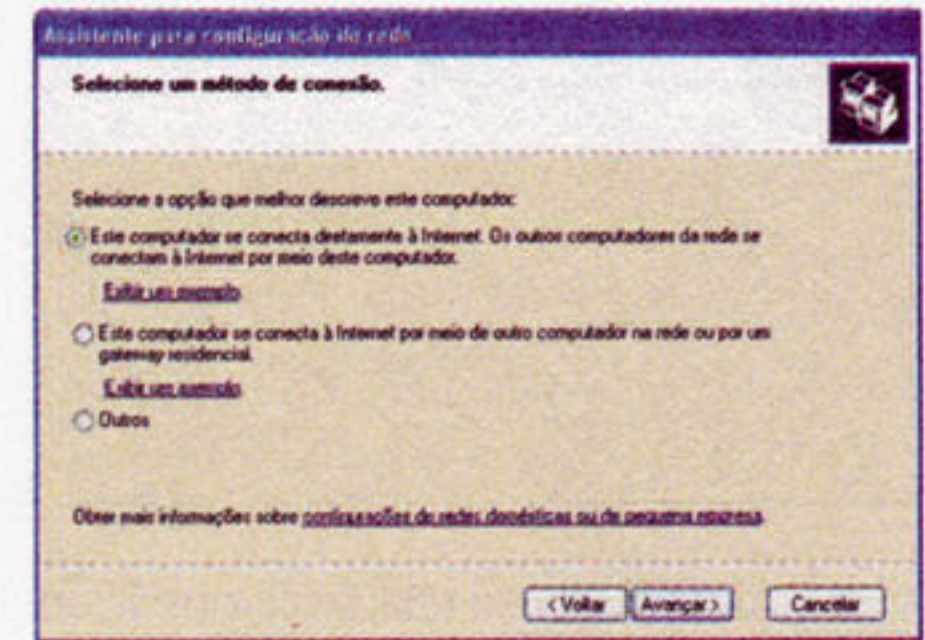


4. Ao selecionar, um assistente de configuração será iniciado. Clique em "Avançar" na primeira tela.

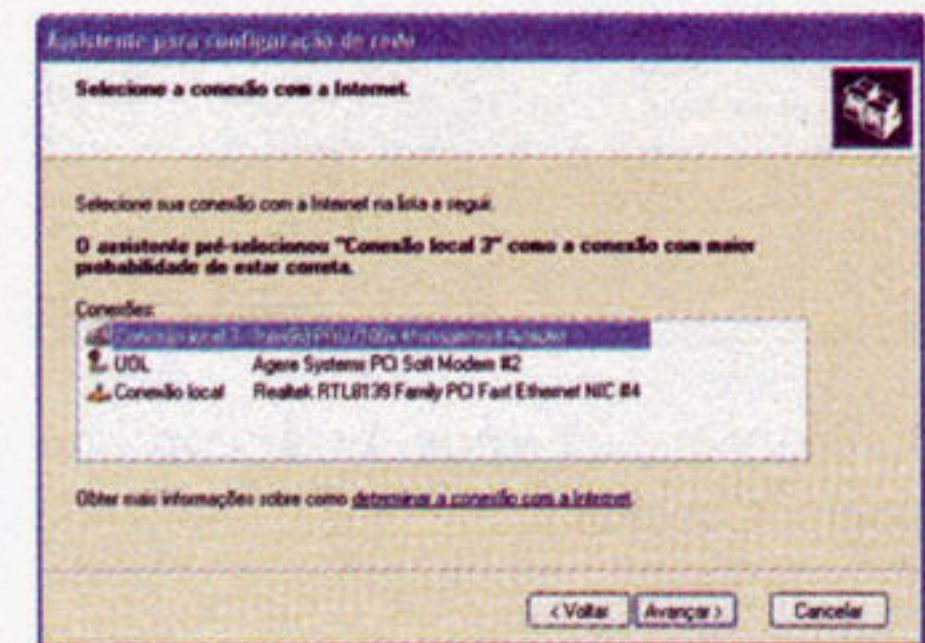


5. Aparecerá uma tela com um lembrete de que todas as placas devem estar instaladas, conectadas e o acesso à internet tem que estar operacional. Clique em "Avançar".

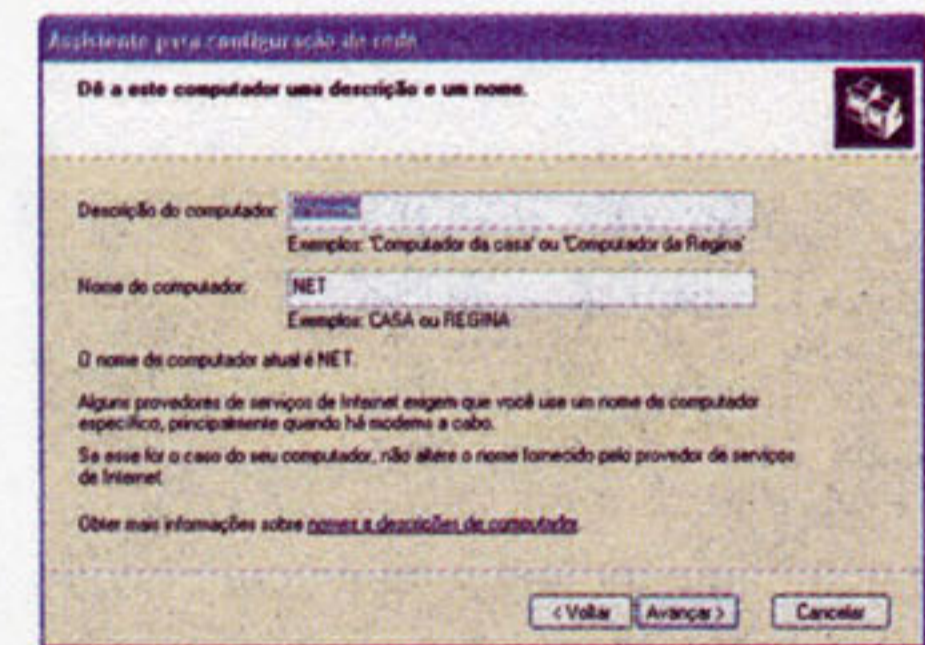
6. Nesta tela, você deve informar ao assistente que o computador se conecta diretamente à internet e outros computadores acessarão por meio desse. Clique na primeira opção e clique em "Avançar".



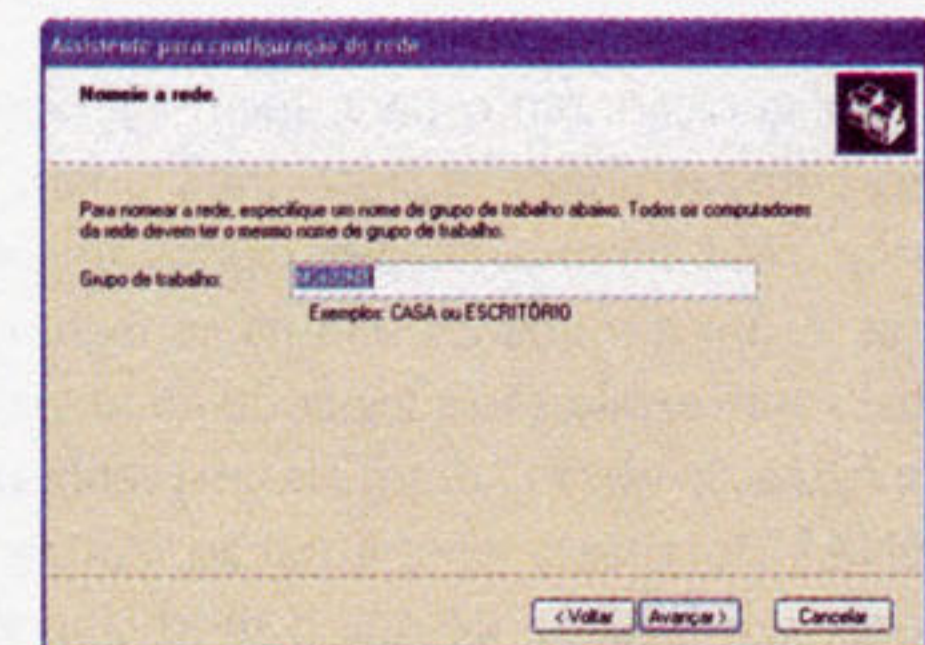
7. Normalmente, o Windows já vai detectar qual conexão está ligada à internet. Se ele não achar, selecione a placa que está conectada ao modem banda larga e clique em "Avançar".



8. Nesta tela, você deverá inserir o nome do computador e uma descrição – as configurações da instalação do XP podem ser sobrepostas. Após inserir, clique em "Avançar".



9. Na próxima tela, é dado o nome do grupo da rede. Se você já possui uma rede, convém deixar o nome atual. Após inserir o nome, clique em "Avançar".

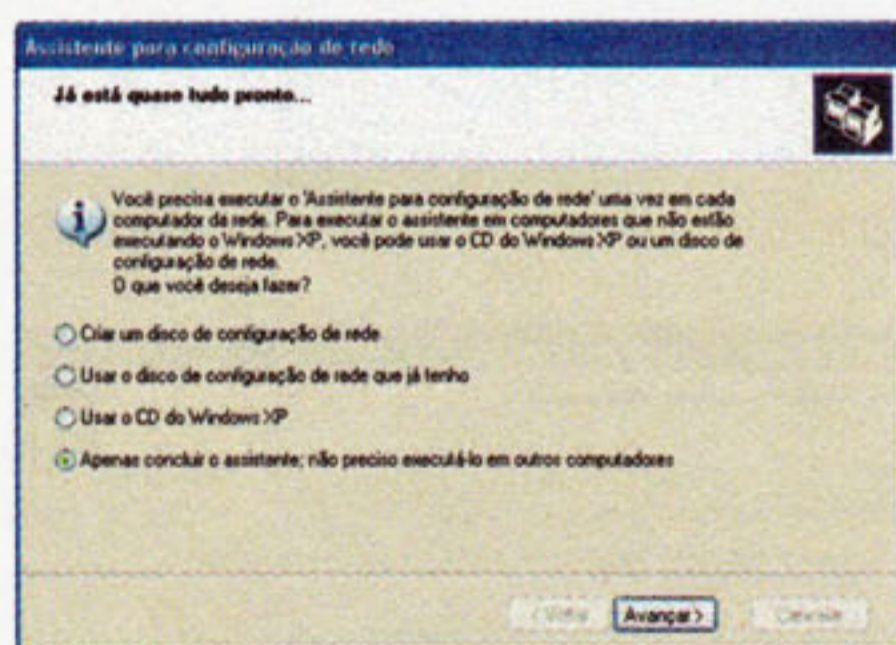


10. Uma tela de resumo das configurações aparecerá em seguida. Verifique se tudo está certo. Se estiver, clique em "Avançar". Caso contrário, volte e acerte.

11. Dependendo da velocidade de sua rede, você pode ver esta tela por alguns minutos... aguarde.

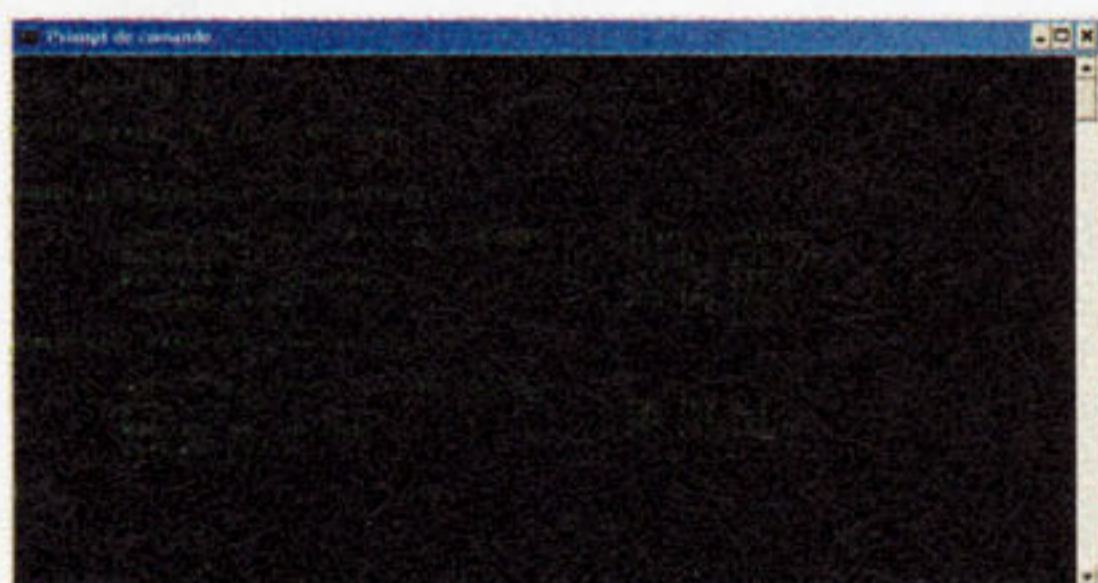


12. Está quase lá. Nesta tela, selecione "Concluir" e, depois, "Avançar".



13. Pronto, sua rede está configurada. Clique em "Concluir".

14. Para verificar se a configuração teve efeito, abra uma janela DOS (Prompt de comando) e digite IPCONFIG <enter>. Verifique se, na placa que está conectada ao modem, aparece um IP designado pelo provedor. Veja também se o endereço 192.168.0.1 foi automaticamente configurado para a segunda placa.



## CONFIGURANDO O NA

Depois de todo esse trabalho, chegou a hora de configurar o seu PlayStation 2. Não se preocupe, é mais simples do que parece.

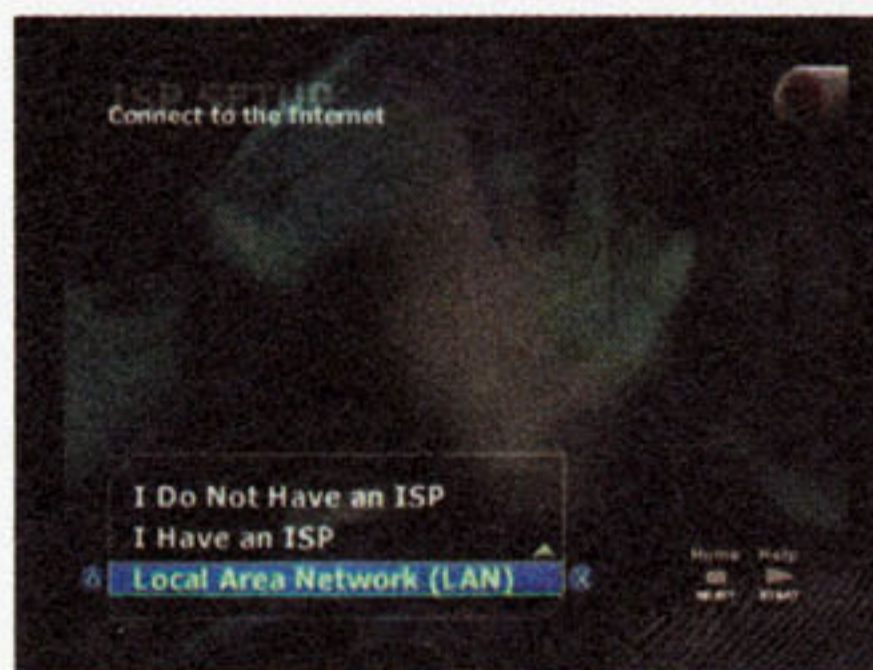
A configuração, tanto para quem vai fazer o acesso compartilhado quanto para quem vai conectar o PS2 direto ao modem é praticamente a mesma. A única mudança será na configuração manual. Para a explicação a seguir, utilizamos o CD de configuração versão 2.0, que faz uma verificação do DNAS durante a configuração. Antes de começar, certifique-se de que o mod-chip está desligado (saiba como na SDP #06), pelo menos para quem tem a versão 2.0 do Startup Disc. Esse problema não existe nas primeiras versões. Não se esqueça de conectar o Memory Card, para gravar as configurações da conexão.

## Configuração automática

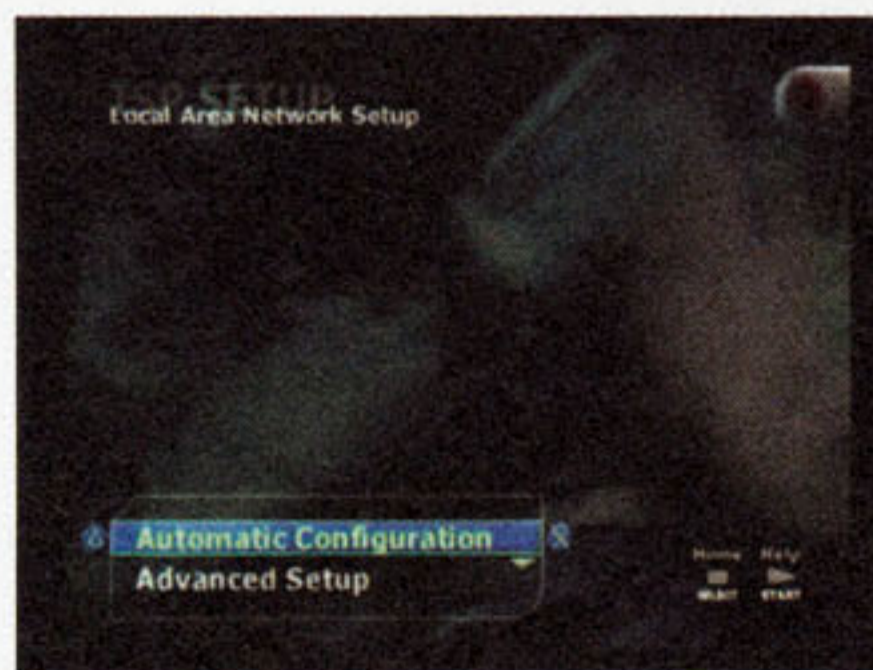
1. Logo que o Startup Disc carregar, esta é a tela principal. É nela que se deve selecionar o ISP Setup (Internet Service Provider).



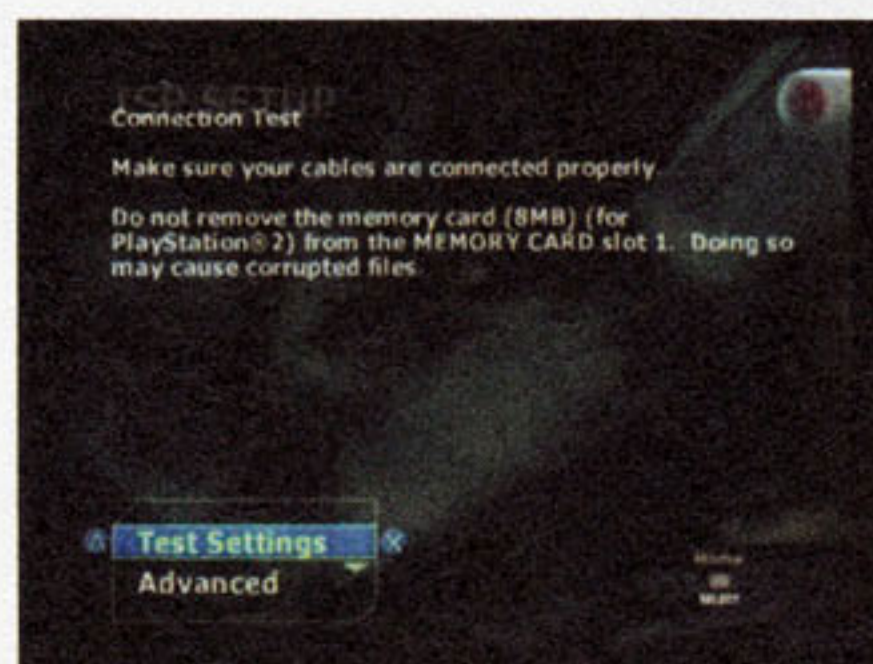
2. As duas primeiras opções se referem aos serviços de provedor de internet. A primeira é para quem quer assinar um provedor, a segunda serve para quem já possui uma conta. Já que ela se refere a provedores americanos, não serve para nós. Selecione a terceira opção.



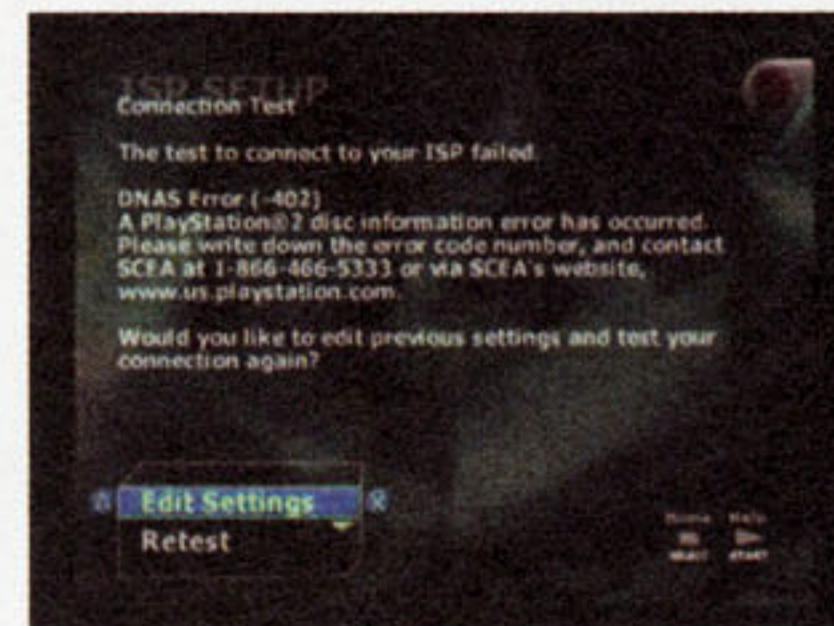
3. Aqui, você seleciona entre os dois modos de configuração de IP: automático (caso a rede ou provedor tenha IP dinâmico) e Advanced (manual), para o caso de IP fixo. Nesta primeira etapa, vamos configurar tudo no automático. Selecione "Automatic Configuration".



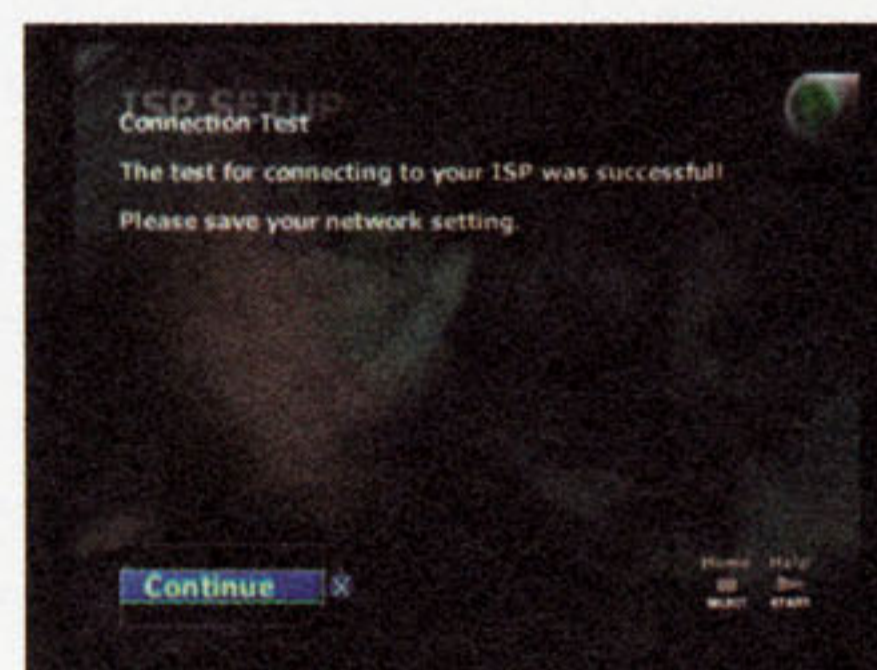
4. Pronto, já está configurado. Agora, o assistente precisa testar a conexão, para verificar se está tudo certo. Selecione "Test Settings".



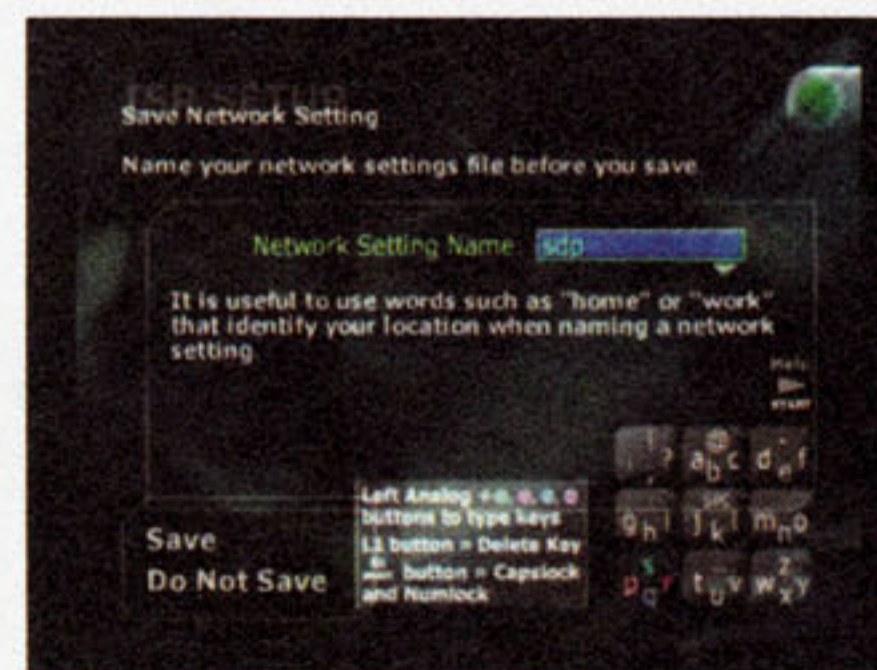
5. Alerta! Alerta! Mod-chip detectado. Santo esquecimento, Batman... Desligue o seu mod-chip e refaça todos os passos até aqui. Não sabe como? Leia mais sobre isso na SDP #06!



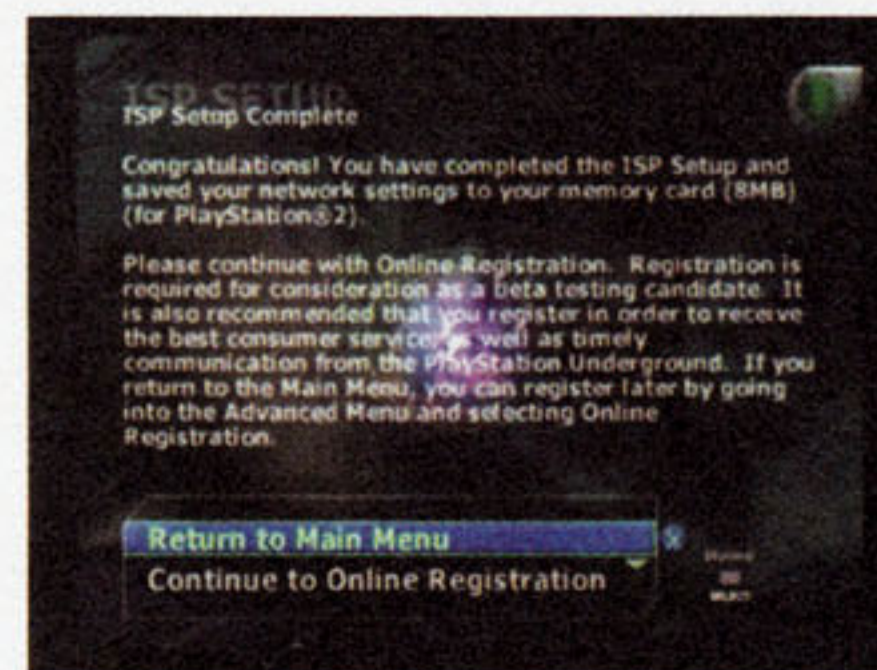
6. Agora sim, o assistente de configuração conseguiu testar a conexão com sucesso. Clique em "Continue".



7. Usando a alavanca analógica para navegar no PAD e os botões correspondentes no controle, insira um nome para conexão. Assim que o fizer, use as setas e selecione "Save".



8. Prontinho, você está pronto para cair na rede! Divirta-se!

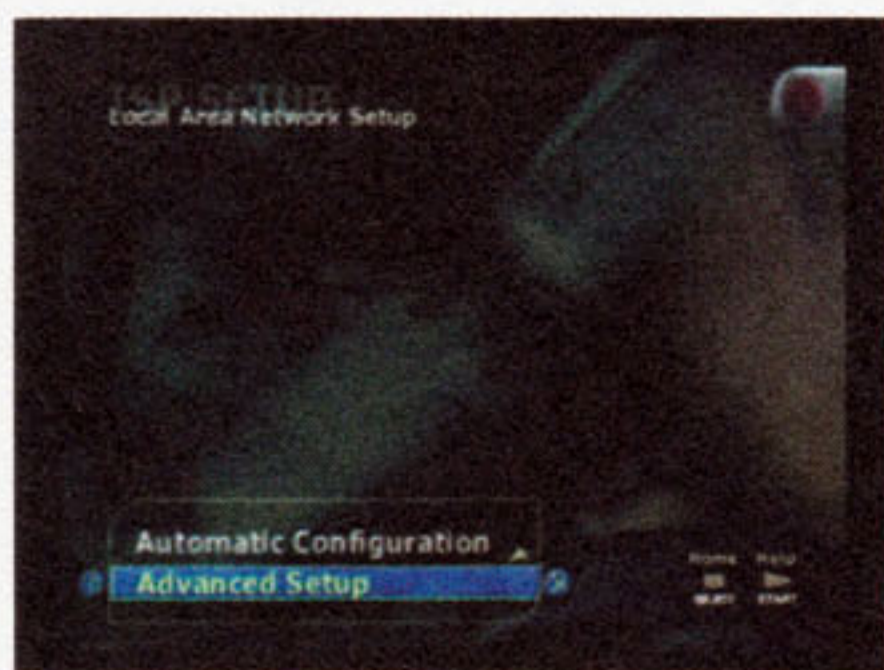


## Configuração manual (avançada)

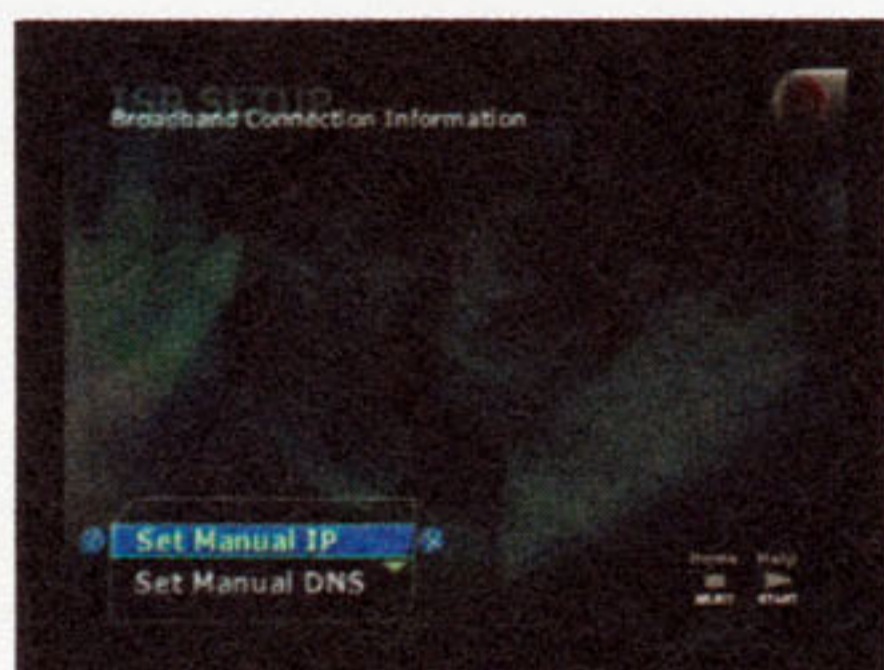
Este tipo de configuração é para quem possui o IP fixo ou está em uma rede compartilhada e quer que o PS2 mantenha um IP que não vai se alterar.



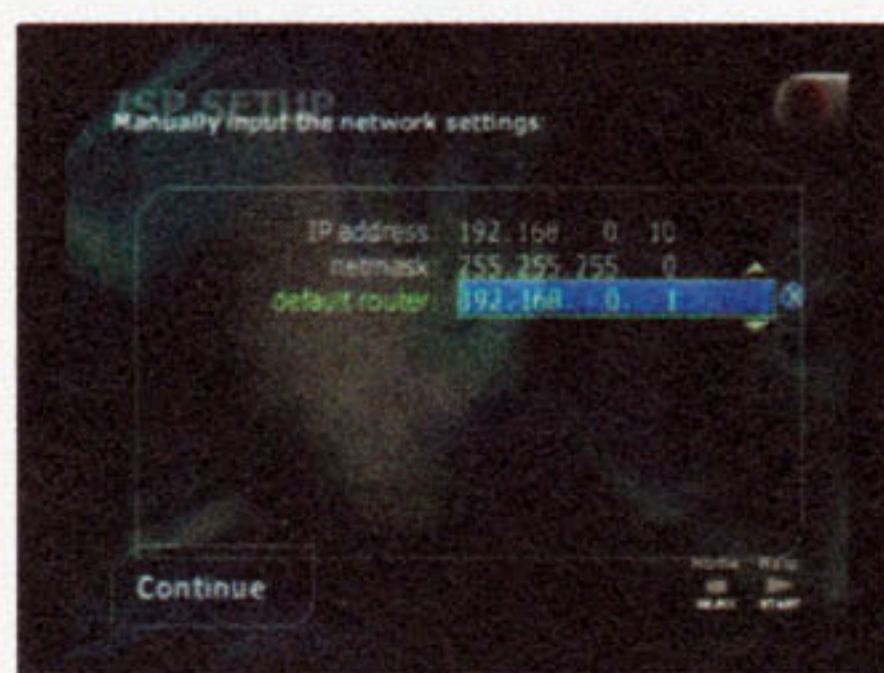
1. Siga os dois primeiros passos da configuração automática. Nesta tela, selecione "Advanced Setup".



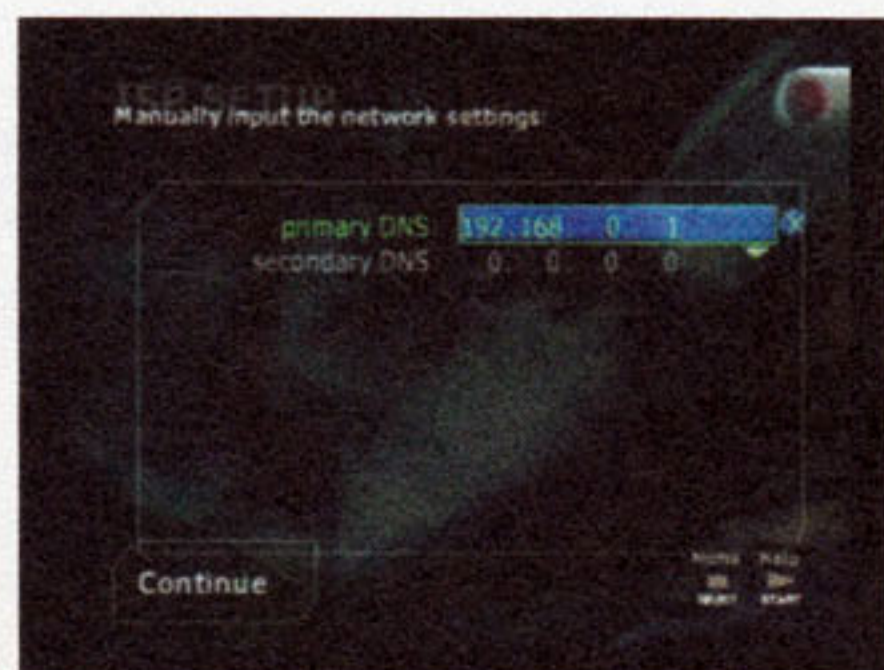
2. Você será obrigado a entrar manualmente com as configurações de IP. Selecione "Set Manual IP".



3. Caso esteja conectando o NA direto ao modem, preencha os campos de acordo com os dados fornecidos pelo seu provedor. Lembre-se das explicações que demos antes? IP address = endereço IP, Netmask = máscara e Default Router = Default Gateway. Caso esteja utilizando o compartilhamento, utilize os dados do exemplo. Você pode definir qualquer IP válido para a rede local, de 192.168.0.2 a 192.168.0.254. Selecione "Continue" assim que acabar.



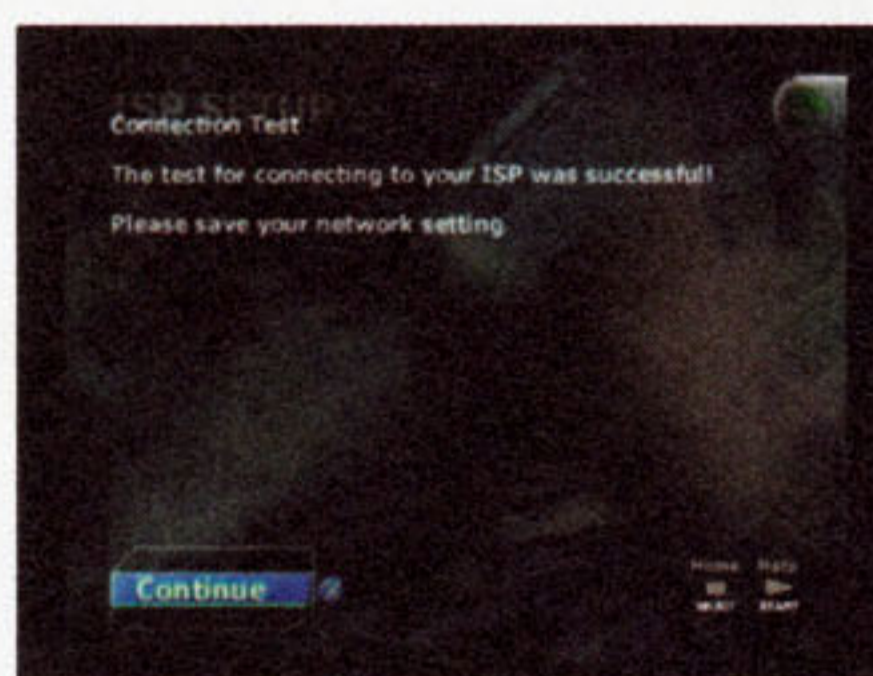
4. Nesta tela, devemos informar ao NA quem são os servidores DNS. No caso de conexão direta ao modem, preencha tanto o endereço primário quanto o secundário (que serve de segurança, caso um deles saia do ar). No caso de compartilhamento, utilize o valor da figura mesmo. Selecione "Continue" assim que acabar.



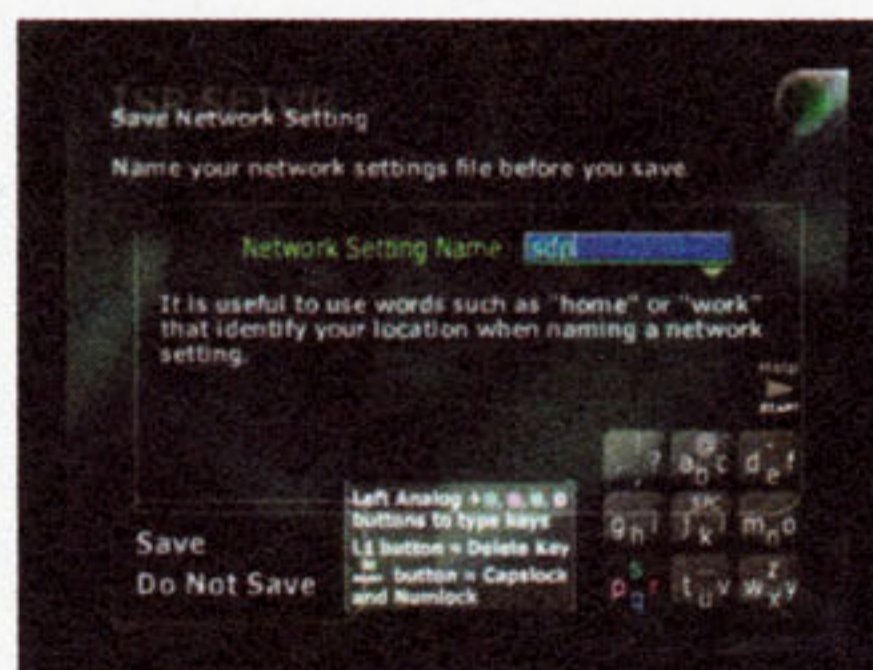
5. Pronto, está configurado. Selecione "Test Settings" para executar o teste de conexão. Caso acuse algum erro que não seja o 402 (console modificado), volte e verifique as configurações e conexões.



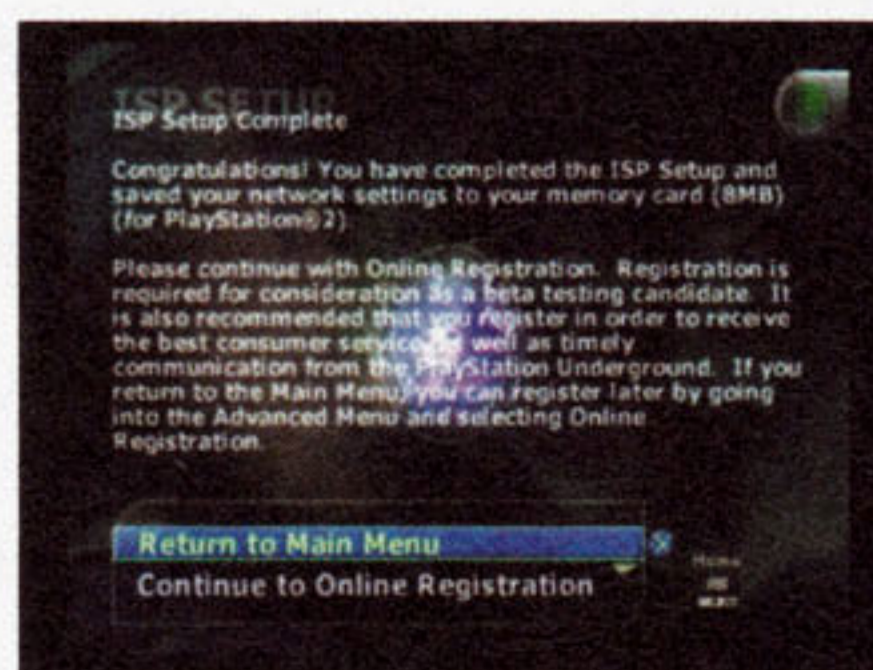
6. Se esta tela aparecer, suas configurações deram certo. Selecione "Continue" para passar para a tela de gravação.



7. Preencha o campo com o nome da conexão, como foi feito no modo automático, selecione "Save".



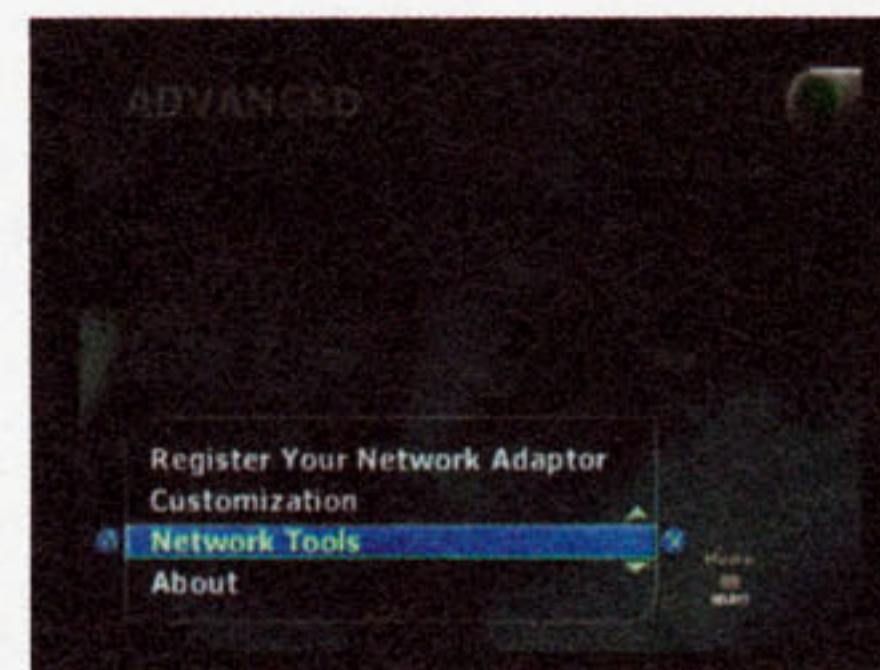
8. Parabéns! Está pronta mais uma configuração!



9. De volta ao menu principal, há algumas ferramentas que podem ser interessantes para o diagnóstico de alguns problemas, selecione "Advanced".



10. Nesta tela, selecione a opção "Network Tools".



11. Aqui rolam alguns testes que podem ser úteis. Os dois primeiros são testes físicos do NA. O Speed Test mede a velocidade de conexão, o Ping verifica se a rede está ok, enviando pacotes para uma estação qualquer e medindo o tempo de retorno, enquanto o Traceroute tenta traçar a rota utilizada entre você e o site que quer alcançar. A última opção serve para verificar o IP a partir da URL.

## FINALMENTE!

Se você teve paciência de ler ou testar tudo o que dissemos até agora, está apto a se divertir com seu PS2 e até mesmo ganhar um dinheirinho configurando pequenas redes para o acesso à internet. Esse conhecimento pode ser utilizado não só para o PS2, como também para o Xbox, o GC ou redes de pequeno porte. SDP também é cultura!

## PARA FINALIZAR

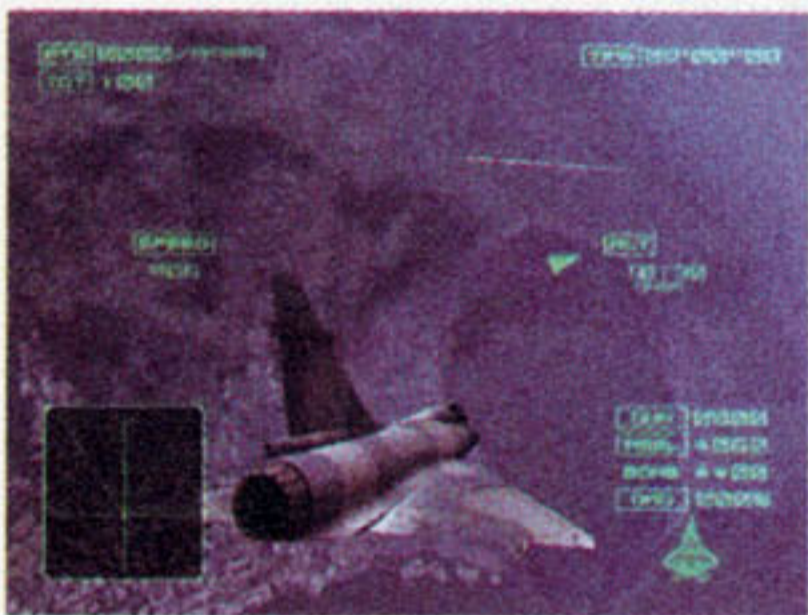
Como deu para notar, colocar o PS2 Online pode ser uma tarefa bem complicada, dependendo do ambiente que você possui e o tipo de acesso que você queira fazer. Nós recomendamos o acesso compartilhado, pois é muito comum, hoje em dia, encontrar mais de um computador nas residências. O custo de se montar uma pequena rede em casa caiu bastante, e os benefícios são muitos. Com o sucesso de SOCOM, Need for Speed: Underground e, agora, Final Fantasy XI, muitos vão querer experimentar a sensação de jogar em rede. Quando isso acontecer, reserve um bom tempo, porque as horas voam quando se está Online. Boa jogatina! Qualquer dúvida, escreva para o nosso Correio Técnico.

## ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES



### Opções-bônus

Complete todas as 18 missões e salve o jogo. Comece uma nova partida usando o mesmo save para habilitar as opções Special Continue, Free Mission, Trial Mission, Scene Viewer e Music Player.



### Modo Expert

Complete o jogo na dificuldade Hard

### Modo Ace

Complete o jogo na dificuldade Expert

## AFL LIVE 2003

### Modo Cheat

Durante o jogo, salte e segure ↑ + select + ✕. Em seguida, solte os botões nesta ordem: select, ↑ e ✕. Troque o ✕ pelo ▲, ●, ou ■ para acionar diferentes truques.

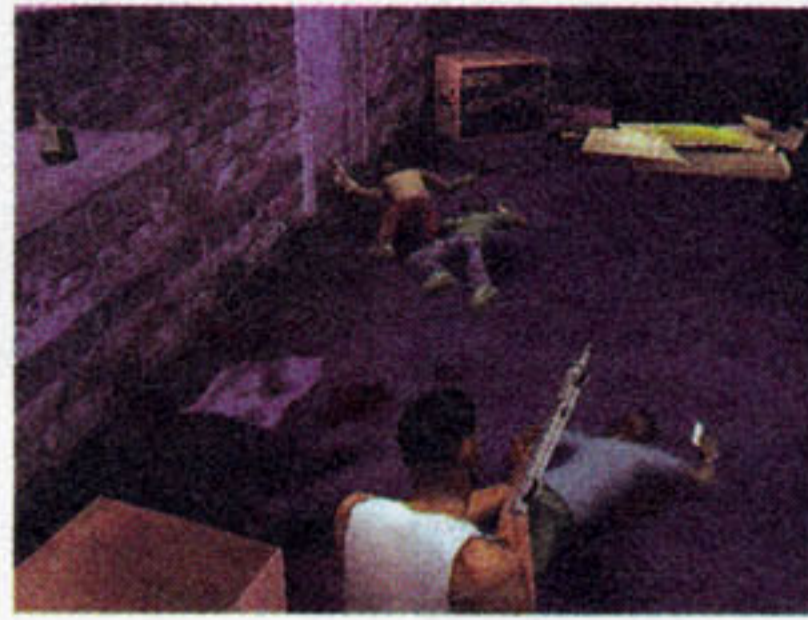
### Selecionar o nome dos personagens

No menu principal, aperte Start. Em seguida, segure todos os outros botões ao mesmo tempo. Uma nova tela aparecerá, e você poderá selecionar o time e seus jogadores.

### Vitórias fáceis

Selecione Brisbane em Gabba contra qualquer outro time na dificuldade Easy.

## BAD BOYS 2



### Modo Cheat

Na tela de Press Start, pressione ●, ↑, ■, ▲, →, ↓.

Obs.: um som confirma a dica.

## BLOODY ROAR 4



### Habilitar Dragon Ryoho

No modo Career, consiga 100.000 DNA points.

### Habilitar Kohryu

No modo Career, consiga 30.000 DNA points.

### Habilitar Long

No modo Career, consiga 5.000 MAX DNA points.

### Habilitar Shina

No modo Career, consiga 10.000 MAX DNA points.

### Habilitar Uranus

No modo Career, consiga 50.000 DNA points.



## COLIN MCRAE RALLY 4



### Pistas Testing e Mirror

Complete em primeiro lugar o torneio Group B Rally Championship.

### Habilitar Audi Quattro Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio Group B Rally Championship

### Habilitar Ford Escort Rs1600 Bonus Rally

Perca o quarto evento no torneio 4WD Championship na dificuldade Normal.

### Habilitar Ford Transit Bonus Rally

Complete em segundo ou primeiro lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Advanced.

### Habilitar Lancia 037 Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced.

### Habilitar Mitsubishi Pajero Bonus Rally 4x4

Complete em primeiro ou segundo lugar o torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced.

### Habilitar Peugeot 205 Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Normal.

### Habilitar Peugeot 206 4wd Rally

Complete em primeiro ou segundo lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Normal.

### Habilitar Subaru Impreza 228 Sti Bonus Rally

Perca o quarto evento no torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced.

### Habilitar Volkswagen Golf 2wd Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 2WD Championship na dificuldade Normal.

### Modo Cheat

Entre no menu Options e selecione a opção Secrets. Entre com um dos códigos abaixo na opção Code Entry e aperte OK para acioná-los. No menu de cheats, coloque para direita, acionando o código desejado.

### Códigos

#### Todas as pistas:

BSDJUC (bonus code desconhecido).

HCHSFD (bonus code 34674).

#### Modo Group B e veículos Group B:

RTNITJ (bonus code 76538).

CFCKGL (bonus code desconhecido).

YFHPCW (bonus code desconhecido).

#### Todos os veículos:

AIDLAU (bonus code desconhecido).

ZCNGMW (bonus code 34674).

ETGQNB (bonus code 65636).

#### Todas as partes:

FUDWHC (bonus code desconhecido).

#### Todos os testes:

DMLPOD (bonus code desconhecido).

#### Dificuldade Expert:

HIQNRM (bonus code desconhecido).

IRZQNT (bonus code 34674).

#### Pistas Mirror:

EPDZJF (bonus code desconhecido).

FEQRJV (bonus code 34674).



## DEAD TO RIGHTS



### Truques

No menu principal, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte:

Armadura infinita (Human): ■, ▲, ●, ▲, ■.

Armadura infinita: ↑, ↑, ↑, ■, ↓.

Energia infinita: ■, ▲, ←, ↑, →.

Adrenaline infinita: ←, →, ←, ●, ■.

Dual Guncons infinitas: ▲, ●, ↑, ↑, ↑.

Shadow Stamina infinita: ●, ■, ▲, ●, ↓.

Inimigos certos: ▲, ■, ←, ←, ●.

Inimigos desarmados: →, ■, ←, ●, ▲.

Modo 10.000 Bullets: ↑, ←, ↓, →, ●.

Modo Boomstick: →, ●, ●, ●, ■.

Modo Chow Yun Jack: ▲, ●, ↑, ↑, ↑.

Modo Hard Boiled: ▲, ■, ←, ←, ●.

Modo Lazy Ass: ↓, ←, ↓, ▲, ↓.

Modo One Hit Wonder: ▲, ●, ●, ●, ←.

Modo Precursor: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑.

Modo Sharpshooter: ■, ■, ■, ↓, →.

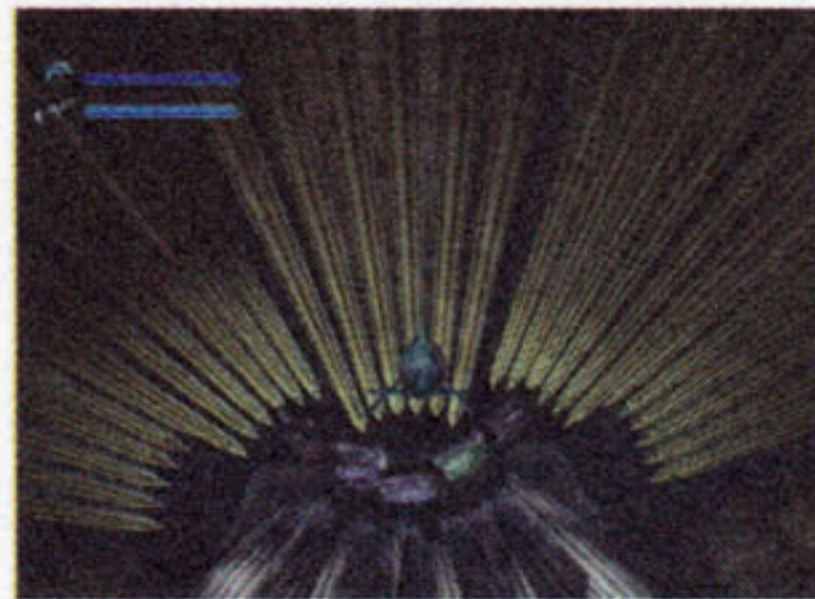
Modo Time To Pay: ■, ■, ●, ●, →.

Modo Wussy: ■, ←, ▲, ↑, ↓.

Personagem invisível: ▲, ▲, ↑, ↑, ▲.



## ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE



### Truques

Na tela de título, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte:

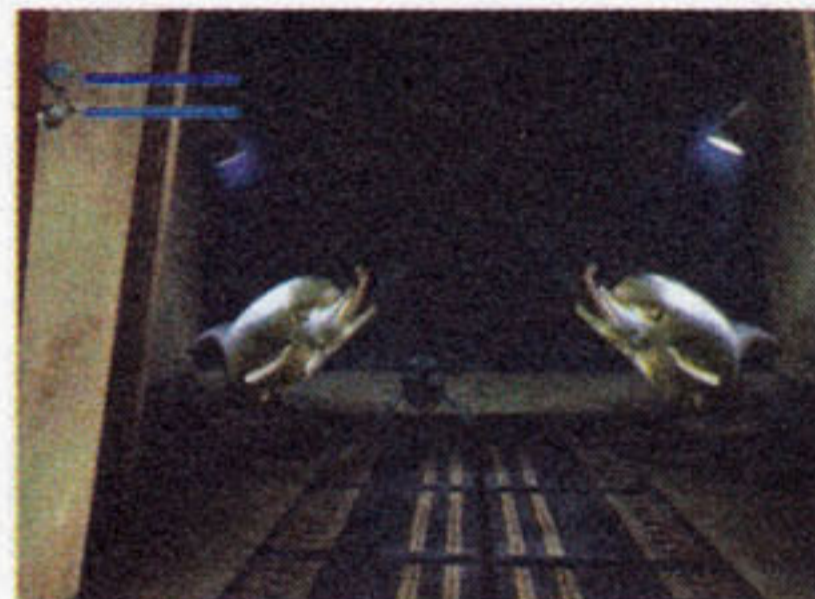
Energia infinita: ▲, ✕, ✕, ↑, ↑, ↓.

Ar infinito: ■, ■, ▲, ✕, ●.

Nadar em grupo: ✕, ↑, ✕, ↓, ✕, ▲.

Seleção de fases: ↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ✕, ✕.

Todas as vitaminas e fases: ✕, ✕, ●, ●, ✕, ●, ↑, ↓, ↓.



## EGG MANIA: EGGSTREME MADNESS



### Habilitar Sir Eggolot

Complete o modo Bomb na dificuldade Medium.



### Habilitar Poncho

Complete o modo Bomb na dificuldade Hard.

### Habilitar Spook

Complete o modo Egg Mania na dificuldade Medium.

### Habilitar Yolkohama

Complete o modo Egg Mania na dificuldade Hard.

### Fase Eggopolis

Complete o modo Egg Mania na dificuldade Hard.



## Coolio

## FREESTYLE STREET SOCCER



### Códigos

No menu principal, selecione a opção Extras e entre com os códigos:

Adversários fáceis: WIMP\_A.1.

Equipe Streetballer: 5Y104D9A.

Turbo infinito: SPEEDY01.



Máximo de habilidade:

MAXSKILL.

Modo Soccer: Z26BEXW8.

Novo objeto no inventário: E06J3CT5.

Todas as equipes: A11T3AM5.

Todos os modos: GM2OPEN8.

Obs.: uma mensagem confirma a dica.

## FREQUENCY



### Músicas extras

Complete o jogo na dificuldade Expert. Toque essa música e complete a seqüência para habilitar a Super Secret Song.

### Modo Cheat

Na tela de título, aperte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓. Então, entre com estes códigos.

### Códigos

Extra autocatcher: ←, →, →, ←, ↑.

Extra bumper: →, ←, →, ←, ↑.

Extra crippler: ←, →, ←, →, ↓.

Extra freestyler: ←, →, →, ←, ↓.

Extra multiplier: →, ←, ←, →, ↑.

Extra neutralizer: ←, →, ←, →, ↑.

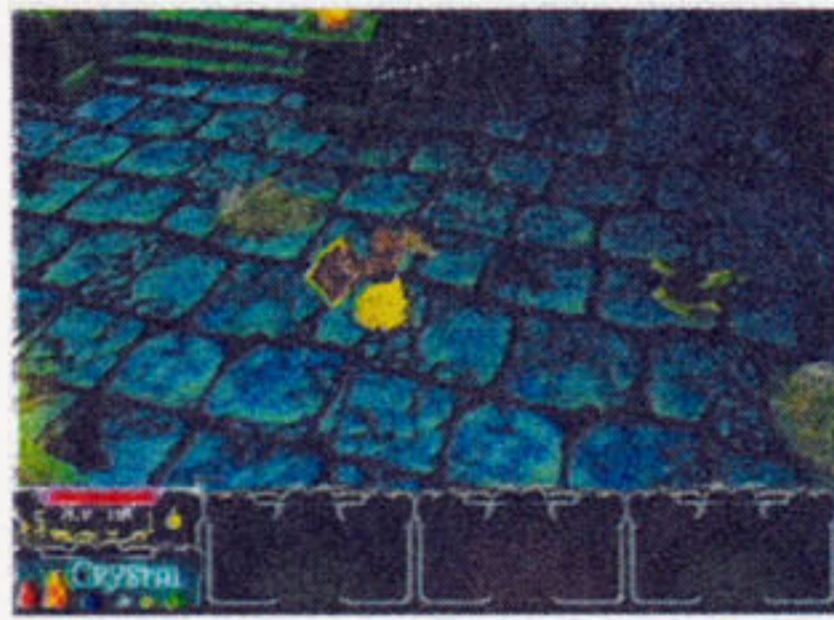
Gráficos Fuzzy Edged: ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓.

Gráficos Gem: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →, ←.

Modo Listen: no menu de jogo, no modo Solo, aperte L1, R1, R2, select.

Modo Practice: no menu de jogo, no modo Solo, aperte ↑, ↓, ←, →, ✕, ✕, ✕.

## GAUNTLET: DARK LEGACY



### Códigos

No lugar do nome, escreva:  
**Anões com roupa S&M:** NUD069.  
**Transformar anões em palhaços:** ICE600.  
**Arremessar rapidamente:** QCKSHT.  
**Cavaleiros com roupas alternativas e capacete de beisebol:** DIB626.  
**Cavaleiros com roupas alternativas:** ARV984.  
**Cavaleiros com roupas de caratê:** SJB964.  
**Cavaleiros com roupas pretas e capuz:** DARTHC.  
**Cavaleiros quarterbacks:** RIZ721.  
**Correr mais rápido:** XSPEED.  
**Figura Baseball Cap Head (Jester):** KJH105.  
**Figura Mohawk Head (Jester):** PNK666.  
**Figura Smiley Face (Jester):** STX222.  
**Guerreiro com cabeça de rato:** RAT333.  
**Guerreiro com roupas de Ogro:** CAS400.  
**Transformar guerreiro em chefe Orc:** MTN200.  
**Invencibilidade:** INVULN.  
**Mago com aparência ruim:** GARM99.  
**Transformar mago em alienígena:** SKY100.  
**Transformar mago em faraó:** DES700.  
**Turbo máximo:** PURPLE.  
**Anti-Death permanente:** 1ANGEL.  
**Invisibilidade permanente:** 000000.  
**Pojo the Chicker permanente:** EGG911.  
**Tiro Reflect permanente:** REFLEX.  
**Visão permanente de raios x:** PEEKIN.

Receber 10.000 golds por fase: 10000K.  
**Sempre ter nove potions e chaves:** ALLFUL.  
**Supertiro:** SSHOTs.  
**Tiro triplo:** MENAGE.  
**Transformar cavaleiros em centuriões:** BAT900.  
**Transformar cavaleiros em Chris Sutton:** CSS222.  
**Transformar cavaleiros em garçonetes:** KAO292.  
**Transformar cavaleiros em ninjas:** TAK118.  
**Transformar cavaleiros em Sean Gugler:** STG333.  
**Transformar Valkyrie em anjo da morte:** TWN300.  
**Transformar Valkyrie em estudante japonesa:** AYA555.  
**Transformar Valkyrie em líder de torcida:** CEL721.

## HAVEN: CALL OF THE KING



Durante o jogo, aperte:  
**Máxima energia:** R2, L2, R1, ●, ▲, L2, ✕, ■.

## HOT WHEELS: VELOCITY X



**Todos os veículos**  
 Acerte 11 Bonus Stunt Itens antes de completar o Challenge 8.  
**Todos os mundos**  
 Encontre a Hidden Key antes de completar o Challenge 18.

### Todos os itens

Acerte pelo menos 30 barris antes de completar o Challenge 7.

### Laser melhorado

Complete o Challenge 18 na dificuldade Very Hard.

### Munição infinita

Intencionalmente, acerte pelo menos 50 barris antes de completar o Challenge 18.

### Munição energia

Intencionalmente, acerte pelo menos 179 barris antes de completar o Challenge 17.

### Turbo infinito

Colete oito Zappers antes de completar o Challenge 4.

## HUNTER: THE RECKONING – WAYWARD



### Habilitar modo Nightmare

Complete o jogo.

### Habilitar Carpenter

Complete o jogo no modo Nightmare.

### Habilitar Devin

Complete o jogo.

### Habilitar Aileron

Destrua 75 Ailerons.

### Habilitar Carpenter

Complete o jogo no modo Nightmare.

### Habilitar Cultist

Destrua 20 Cultists.

### Habilitar Devin

Vença-o durante o jogo.

### Habilitar Emma

Salve-a durante o jogo

### Habilitar Father Esteban

Habilite 12 models.

### Habilitar Flamethrower Rot

Destrua 8 Flamethrower Rots.

### Habilitar Gargoyle

Destrua 10 Gargoyles.

### Habilitar Hanged Spirit

Destrua 7 Hanged Spirits.

### Habilitar Joshua

Salve-o durante o jogo.

### Habilitar Cassandra

Habilite 18 models.

### Habilitar Le Roi

Salve-o durante o jogo.

### Habilitar Machine Monster

Destrua 20 Machine Monsters.

### Habilitar Mourner

Destrua 40 Mourners.

### Habilitar Nephrack

Vença-o durante o jogo

### Habilitar Prison Guard Rot

Destrua 20 Prison Guard Rots.

### Habilitar Rot Hand

Destrua 25 Rot Hands.

### Habilitar Rot

Destrua 199 Rots.

### Habilitar Samantha

Habilite 8 models.

### Habilitar The Machine

Vença-a durante o jogo.

### Habilitar The Werewolf

Vença-o durante o jogo.

### Habilitar The Witch

Vença-a durante o jogo

### Habilitar War Ghoul

Destrua 2 War Ghouls.

### Códigos

Durante o jogo, entre com os seguintes códigos:  
**Habilitar cheats:** ●, ■, ▲, ✕, L1, L1, ←, ←.  
**Energia infinita:** →, →, →, ✕, ↑, ▲, ↑, ■.

Máximo de energia: ▲, ▲, ●, ●, ■, L1, ■, R1.  
 Todas as armas: ■, ×, ●, ×, ↑, ↓, ↑, ↓.  
 Munição infinita: ×, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓, ↓.  
 Máximo de munição: →, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

### Modo Cheat (alternativo)

Derrote Nephrock e complete o jogo.

### Energia infinita (alternativo)

Derrote todos os inimigos na fase Midtown e complete o jogo.

### Máximo de energia (alternativo)

Complete a fase Downtown destruindo todos os inimigos e finalize o jogo.

### Todas as armas (alternativo)

Consiga todas as Silver Pieces e complete o jogo.

### Munição infinita (alternativo)

Derrote Rogue Hunter e complete o jogo.

### Máximo de munição (alternativo)

Complete a fase Downtown destruindo todos os inimigos armados usando uma das armas iniciais.

## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



### Truques

Pause o jogo e aperte:  
**Invencibilidade:** ↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, ▲, L1.  
**Recarregar energia:** ←, →, ←, →, R1, L1, ●, ▲, ↓.  
**Carga Reaver infinita:** ↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, ▲, ●.  
**Todos os bônus:** R2, ↓, L2, R1, ←, L2, ↓, L1, ▲.

Todos os power-ups: ←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ●, ↓, ▲.  
 Todos as Dark Chronicles: R1, ↓, R2, L1, →, R2, ▲, ↓, L1.  
 Todos os movimentos: →, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, ▲, ●, ↓.  
**Habilitar Cardboard Tube Reaver (Kain):** ↑, ↓, ←, →, R2, L2, ▲, ↓, ●.  
**Modo Cartoon:** ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R2, ↓, ●, ▲.  
**Modo Wireframe:** L1, ↓, L1, ↑, R1, L2, L1, ↓, ▲.  
**Desabilitar texturas:** L1, ↓, R2, →, R2, ↑, ▲, L1, ↓.

## LOONEY TUNES: BACK IN ACTION



### Códigos

Na tela de passwords, escreva:  
**Roupa Duck Danger:** DANGERD.  
**Habilitar granadas Hen:** HENSAWAY.

## MINORITY REPORT

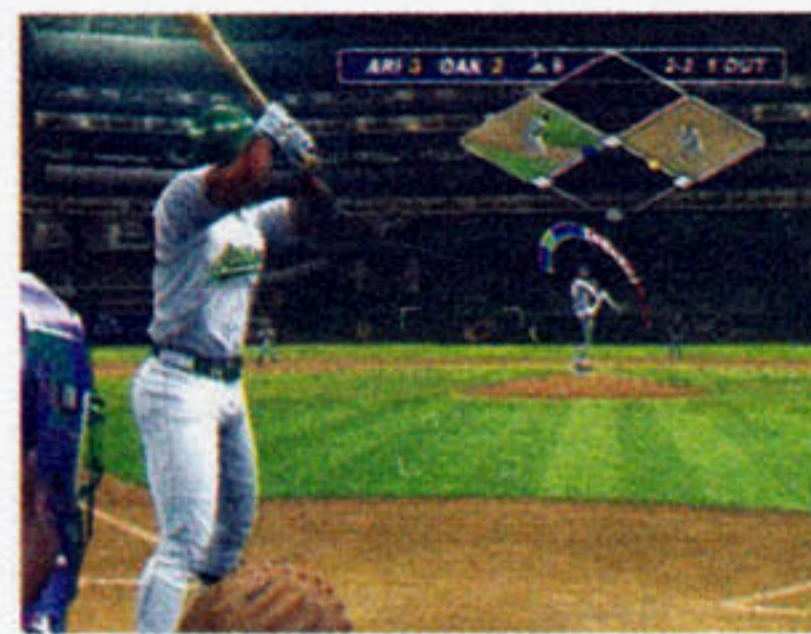


### Códigos

Na tela de passwords, escreva:  
**Bastão de beisebol:** SLUGGER.  
**Câmera lenta:** SLIZOMIZO.  
**Energia extra:** BUTTERUP.  
**Filme final:** WIMP.  
**Final dramático:** STYLIN.  
**Habilitar arenas Pain:** MAXIMUMHURT.  
**Habilitar armadura:** STEELUP.  
**Habilitar Clown:** SCARYCLOWN.  
**Habilitar Concept Art:** SKETCHPAD.  
**Habilitar Convict:** JAILBREAK.  
**Habilitar GI:** GNRLINFANTRY.

**Habilitar Lizard:** HISSSS.  
**Habilitar Moseley:** BIGLIPS.  
**Habilitar Nara:** WEIGHTGAIN.  
**Habilitar Nikki:** HAIRLOSS.  
**Habilitar Rag Doll:** CLUMSY.  
**Habilitar Robot:** MRROBOTO.  
**Habilitar Superhero:** SUPERJOHN.  
**Habilitar Zombie:** IAMSODEAD.  
**Impostor:** BOUNZMEN.  
**Invencibilidade:** LRGARMS.  
**Lugares confusos:** CLUTZ.  
**Máximo de munição:** MRJUAREZ.  
**Dano máximo:** SPINACH.  
**Mira livre:** FPSSTYLE.  
**Pular fase:** QUITER.  
**Selecionar fase:** PASSKEY.  
**Todas as armas:** STRAPPED.  
**Todos os combos:** NINJA.  
**Todos os filmes:** DIRECTOR.

## MVP BASEBALL 2003



### Tacada Homerun

No menu principal, selecione Rosters para criar um novo jogador. No lugar do nome, escreva Erik Kiss e então selecione Free Agent. Ele terá grandes chances de acertar o Homerun.

### Bastões quebrados

No menu principal, selecione Rosters para criar um novo jogador. No lugar do nome, escreva Keegn Patersn, Jacob Patersn, ou Ziggy Patersn e, então, selecione Free Agent.

### Câmera 16:9

Durante o jogo, segure L2 + R2 por três segundos, e então, aperte ← para mudar a câmera. Aperte → para voltar ao normal.

## RED FACTION 2

### Truques

Na tela de cheats, aperte:  
**Todos os truques:** ▲, ▲, ×, ×, ■, ●, ■, ●.



Todas as opções: ■, ●, ▲, ●, ■, ×, ▲, ×.  
 Seleção de fases: ●, ■, ×, ▲, ■, ●, ×, ×.  
 Superenergia: ×, ×, ■, ▲, ■, ▲, ●.  
 Munição infinita: ■, ▲, ×, ●, ■, ●, ×, ▲.  
 Granadas infinitas: ●, ×, ●, ■, ×, ●, ×, ●.  
 Habilitar granadas falsas: ●, ●, ●, ●, ●, ●.  
 Explosões Gibby: ▲, ●, ×, ■, ▲, ●, ×, ■.  
 Munição Gibby: ×, ×, ×, ×, ■, ●, ×, ×.  
 Habilitar Rapid Rails: ●, ■, ●, ■, ×, ×, ▲, ▲.  
 Personagens gordos: ●, ●, ●, ●, ▲, ×, ●, ●.  
 Habilitar Walking Dead: ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×.  
 Habilitar Wacky Death: ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■.  
 Habilitar Reign of Fire: ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.  
 Habilitar Director's Cut: ■, ×, ●, ▲, ●, ×, ■, ▲.  
 Mensagem secreta: ■, ×, ■, ×, ■, ×, ■, ×.

## TOM CLANCY'S GHOST RECON

### Todos os heróis

Complete as primeiras 20 missões no modo Campaign.

### Truques

Na tela de título, aperte:  
**Todas as missões:** ×, L2, ▲, R2, select.  
**Todas as características especiais:** L1, L2, R1, R2, ×, select.  
**Invencibilidade:** durante o jogo, pause e aperte L1, R2, L2, R1, select.



## ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE



### Missão Simulator

Habilite todos os cinco finais e salve o jogo. Comece uma nova partida, usando o save antigo. A opção S-File aparecerá no menu de opções.

### Missão-bônus

Complete todas as 36 missões do modo regular conseguindo rank B ou melhor.

### Habilitar aeronave U14054 Aurora

Complete todas as 36 missões do modo regular conseguindo rank A.

### Habilitar aeronaves Orbital Satellite Laser e X-49 Night Raven

Complete todas as 36 missões do modo regular na dificuldade Hard sem usar o laser.

### Habilitar aeronave XR-900 Geopelia

Complete todas as 36 missões do modo regular conseguindo rank A.

### Teste de música

Complete o jogo na dificuldade easy.

## BLACK DAWN



### Truques

Modo Two Player: na tela de

título, aperte select + R2 nos dois controles.

**Selecionar fases:** na tela de título, segure ← + L2 e aperte Select.

**Completar missão:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, ▲, ▲, ▲, ↓, ↓, ↓.

**Invencibilidade:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, ▲, ▲, ▲, ■.

**Máximo de armamento:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, L1, L2, R1, R2.

**Máximo de combustível e armadura:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, ▲, ▲, ▲, ●.

**Melhorar arma:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, L1, L1, R1, R1.

**Aumentar Nukes (5):** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, L1, L2, R1, R2.

**Desabilitar colisão:** pause o jogo e aperte select, L2, select, R2, ■, ■, ■, ■.

### Passwords

**Todas as fases**  
Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase Urban Shield: 1018.

Fase Black Out: 1006.

Fase Ice Storm: 1213.

Fase Desert Fury: 0203.

Fase Tiger Trap: 0917.

Fase Crack Down: 0354.

**Obs.:** a frase Way to Go confirma a dica.

## BLADE



### Truques

Na tela com o menu principal, aperte:

**Energia infinita:** ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.

**Munição infinita:** ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.

**Habilitar todos os itens:** →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.

**Obs.:** pause o jogo e ative o código na opção Cheat.

## DEAD IN THE WATER



### Truques

No menu principal, aperte ■ + ● e espere até ouvir o som de uma galinha, só então aperte:

**Embarcações de Level 2:** R2, R1, R1, L1.

**Embarcações de Level 3:** L1, R2, L2, L1.

**Especial infinito:** R1, L1, L2, L2.

**Mísseis infinitos:** L1, R1, L1, L2.

**Turbos infinitos:** L2, R2, L2, R1.

**Invencibilidade:** R2, L2, R1, R2.

**Modo Chicken:** R1, R1, R2, L2.

**Modo RC Boat:** L1, L1, L2, L1.

**Ondas grandes:** R2, L1, R1, R1.

**Pistas Flipped:** R2, R2, L1, L1.

**Todas as pistas:** L2, L2, R1, L1.

**Obs.:** um som confirma a dica.

## EXCALIBUR 2555 A.D.



### Truques

Pause o jogo e aperte:

**Pular de fase:** ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲.

**Máximo de armamento:** ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■.

**Recarregar energia:** ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.

**Desabilitar colisões:** ●, ●, ●, ●, ■, ●, ●, ■.

### Todas as fases

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

**Fase 02 (Death Crypt):** ▲, ■, ✕, ●, ●, ▲.

**Fase 03 (The Trappings):** ●, ■, ✕, ●, ●, ▲.

**Fase 04 (The Sewer):** ■, ✕, ▲, ▲, ✕, ●.

**Fase 05 (Eco Sector):** ●, ✕, ●, ▲, ■, ✕.

**Fase 06 (Fabian Water Hold):** ✕, ●, ▲, ■, ●, ●.

**Fase 07 (Fabian Central):** ■, ■, ●, ●, ✕, ▲.

**Fase 08 (The Prison):** ●, ✕, ■, ▲, ▲, ■.

**Fase 09 (Elysian Labyrinth):** ▲, ✕, ▲, ●, ■, ▲.

**Fase 10 (Subterranean):** ▲, ●, ●, ■, ▲, ✕.

**Fase 11 (The Vault):** ✕, ■, ■, ✕, ▲, ■.

**Fase 12 (Delavar's Lair):** ●, ▲, ✕, ●, ■, ●.

**Fase 13 (Project Eden):** ■, ▲, ●, ✕, ✕, ✕.

## FINAL DOOM



### Truques

Pause o jogo e aperte:

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

**Selecionar fases:** →, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, ✕.

**Armas, munição e chaves:** ✕, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

**Todas as linhas mapeadas:** ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■.

**Todos os objetos mapeados:** ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●.

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

### Passwords

**Todas as fases**

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

**Fase 02:** 610QNNFT35.

**Fase 03:** FIR251P1FD.

**Fase 04:** RBB4M6HRST.

**Fase 05:** QWC5CS83QS.

**Fase 06:** NJJ64RFRPM.

**Fase 07:** N1J74MYSR.

Fase 08: 811TMQ8W64.  
 Fase 09: 7KKNL7D443.  
 Fase 10: 28RFDD55YX.  
 Fase 11: C66YZLSGGG.  
 Fase 12: GR85XJVNB.  
 Fase 13: C33V2DHGHK.  
 Fase 14: 7GGLPXL746.  
 Fase 15: YZGLPX2I56.  
 Fase 16: XHHSNYB965.  
 Fase 17: 75NKIVGZZO.  
 Fase 18: C2253RNRML.  
 Fase 19: NT13JRNCB.  
 Fase 20: 8LLT8KRV02.  
 Fase 21: !6PQGGJVOZ.  
 Fase 22: WHHTNPN65.  
 Fase 23: O1JQYV3N34.  
 Fase 24: 5MMD72GFZ1.  
 Fase 25: HK25JRDQNL.  
 Fase 26: S772MKWKCF.  
 Fase 27: 78RB35L1VX.  
 Fase 28: J226DG5PNL.



## FUTURE COP: L.A.P.D.

### Truques

Pause o jogo, coloque o cursor sobre a opção Sound FX Volume e aperte:

**Aumentar Torrit Gun (100):**

●, ✕, ✕, ●, ●, ✕ e então segure ■ por aproximadamente dez segundos.

**Invencibilidade:** ●, ●, select, select, ●, select, ✕, ■.

**Máximo de arma especial:** ■, select, ■, ●, ■, select, ✕.

**Máximo de munição (armas pesadas):** ●, ✕, select, ■, ●, ✕, select, ■.

**Máximo de munição (Machine Gun):** ■, ●, select, ✕, select, ✕, ●, ■.

**Máximo de escudo:** ■, select, ●, ✕.

**Melhorar arma (armas pesadas):** ■, ■, ■, ●, ✕, ●, ✕.

**Melhorar arma (especial):** ■, ●, ■, select, ●, ✕, ■, ●.

**Melhorar arma (Machine Gun):** ●, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ●, select.

**Melhorar pulo:** ●, ●, ●, ●, ■, ✕, select, ■, ✕, select, ●.

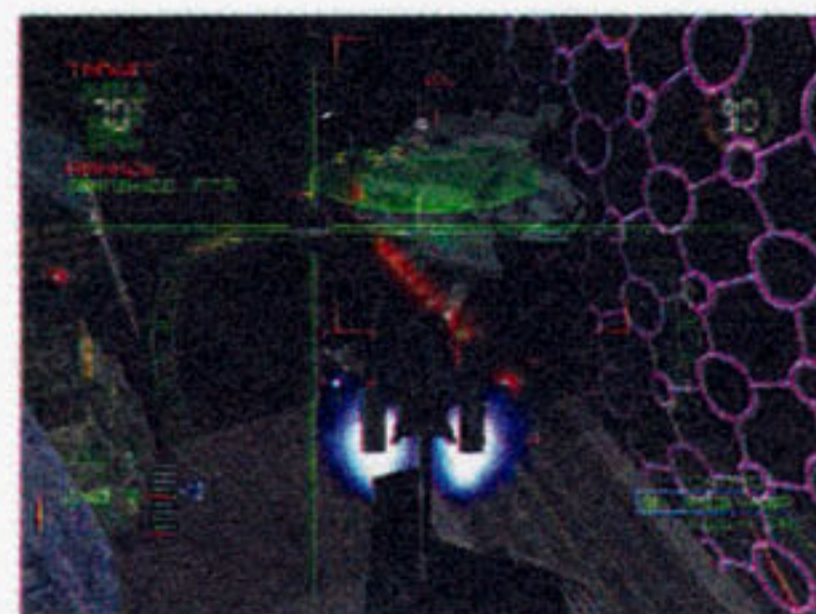
**Modo Black and White:** ■, select, ●, ✕, ✕, ●, select, ■.

**Pontos extras (200):** ●, ■, ●, ✕, select, ■, ✕.

**Pular fase:** ■, ●, ■, ●, ✕, select, ✕, select.

**Obs.:** selecione a opção Quit e depois Yes para confirmar a dica.

## G-POLICE



### Passwords

Todas as fases

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase 01: MADGAV.  
 Fase 02: DOLMAN.  
 Fase 03: SONAGAV.  
 Fase 04: ACEDUF.  
 Fase 05: JOJOGUN.  
 Fase 06: WENSKI.  
 Fase 07: SAEGGY.  
 Fase 08: MAZMAN.  
 Fase 09: DAZMAN.  
 Fase 10: DELUCS.  
 Fase 11: ANDOOOO.  
 Fase 12: KIMBCHS.  
 Fase 13: ANDYMAC.  
 Fase 14: YERMAN.  
 Fase 15: OLLIEB.  
 Fase 16: THEYOLK.  
 Fase 17: TONYMASH.  
 Fase 18: ANDYCROW.  
 Fase 19: BIONIC.  
 Fase 20: TSLATER.  
 Fase 21: IAINTHOD.  
 Fase 22: JONRITZ.  
 Fase 23: CLAIREC.  
 Fase 24: STEVEBOT.  
 Fase 25: ANGUSF.  
 Fase 26: EUANLEC.  
 Fase 27: EDFIRE.  
 Fase 28: STUBOMB.  
 Fase 29: THONBOY.  
 Fase 30: JIMMAC.  
 Fase 31: PUGGER.

Fase 32: ROSSCO.

Fase 33: CAKEBOY.

Fase 34: NIKNAK.

Fase 35: SAGLORD.



## GHOST IN THE SHELL

**Figura secreta de Motoko Kusanagi**

Complete todas as missões sem usar Continue.

### Truques

Todas as missões e filmes: no menu principal, aperte rapidamente R2, R1, ■, ■, ↑, ↓, ■, ■, R2, R2.

**Obs.:** um som confirma a dica.

## IMPACT RACING

### Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

**Modo Debug:** RABBITBADGER.  
**Invencibilidade:** I.AM.IMORTAL.  
**Todas as armas:** ALL.TOOLEDUP.  
**Munição infinita:** LOADSOFSTUFF.  
**Fase bônus:** BONUS.LEVEL.  
**Última fase:** ENDGAMELEVEL.  
**Teste de som:** JOURNEYS.END.



### Todas as fases

Fase 02 (armas AR12, Double laser): 00OG4KBOMO4Q.  
 Fase 03 (armas Destroyer, Double laser): 00OG73K26XK.  
 Fase 04 (armas Destroyer, Missiles): 01F96MBWA79K.  
 Fase 05 (armas AR12, Missiles): 1MAT6XCE3OIL.  
 Fase 06 (armas Destroyer, Quad laser): 02MO4CCLQ84A.  
 Fase 07 (armas Destroyer, Firewall): 03HAV2DCMDU2.  
 Fase 08 (armas AR12, Quad Laser): 0ZMAQKDS0OHG.

## JUDGE DREDD

### Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

**Invencibilidade:** !EIKKIN!.

**Dez Continues:** !BEDSTRAW!.

**Personagens deformados:** !PEMON?.

**Ver o final:** ?LOVESEXY?.



## TEST DRIVE: LE MANS

### Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

**Pista Space Race:** NAIMAR.

**Tela de loading alternativa:** JACKPOT.

**Todas as pistas e veículos:** TATOO.

**Veículo 1999 Audi RSR**

**Prototype:** MAYOU.

**Veículo 1999 BMW Prototype:** POHLIN.

**Veículo 1999 Toyota GT1:** PINOU.

**Veículo 60's Bus:** MM5.

**Veículo Buggy 1:** BUGGY1.

**Veículo Buggy 2:** BUGGY2.

**Veículo Buggy 3:** BUGGY3.

**Veículo Buggy 4:** BUGGY4.

**Veículo Buggy 5:** BUGGY5.

**Veículo Buggy 6:** BUGGY6.

**Veículo Buggy 7:** BUGGY7.

**Veículo Buggy 8:** BUGGY8.

**Veículo Cheese:** FROMAGE.

**Veículo Hot Dog:** HOTDOG.

**Veículo Ice Cream:** MM6.

**Veículo Jet:** MM2.

**Veículo Mad:** MM3.

**Veículo Pie:** PIE.

**Veículo Pizza:** PIZZA.

**Veículo Spaceship:** MM1.

**Veículo Submarine:** MM7.

**Veículo Taxi:** MM4.

**Vitória instantânea:** FIRSTON.

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

## DRAKENGARD



### Código mestre

9410b5bc34e659b6

### Tempo baixo (Mission)

24d0922834b441c8

### HP infinito

245012081c7c43ae

### MP infinito

24c5a6a8da74c109  
2441b622166ec820  
24d5b6bc5b578119  
2491306810764104

### Invencibilidade

14d0b369b4b457a8

### Máximo de Caim's Sword

2498c2a8343751f9

### Máximo de Dragon EXP

2411993eb5b4595a

### Máximo de Dragon MP

24d862e836f3d37d

### Máximo de HP

1440b978bc34150a  
1440b978bc34152a

### Máximo de Level

040091283cb4514a

### Máximo de Mission Kills

14009b38bc34116a



### Máximo de número de ataques

24519a3eb5b449fa

### Máximo de tempo (Mission)

24dc154824355338

### Máximo de Total Kills

14409a38bcb401da

## FIREFIGHTER F.D.18



### Código mestre

948490fcb8be8d5a

### Habilitar Axe

0410b66834f04568

### Habilitar Hose

0410b66934f04548

### Energia infinita

2490b42836f44168

### Suporte infinito (fire-fighting)

24d5a6aa5274c10b  
24c0b6349f6e8920  
24c7b68cd256c119  
2491b36830f65374

### Máximo de energia

148096701ef05ea0

### Máximo de pontuação (missão completa)

2404b46efc794d42

### Máximo de Bombs

0400b5683c7065fa

### Máximo de Continue (missão completa)

1400bc79bc7005fa

### Máximo de Drinks

0400b6683cf0654a

### Máximo de Fire Extinguishers

0400b5693c7045fa

### Máximo de First Aid Kit SP

0400b5683c7065da

### Máximo de First Aid Kits

0400b5693c7045da

### Máximo de Impulse Guns

0400b6693cf0654a

### Máximo de Impulse Tanks

0400b5683c7045fa

### Máximo de Key Cards

0400b6683cf0454a

### Máximo de Keys

0400b5693c7065fa

### Parar o tempo

2490116836f4574c

### Personagem machucado (missão completa)

1400bc78bc70056a

### Dano nulo (missão completa)

1400bc78bc70055a

### Sobreviventes nunca morrem

2490176834f451b8

### Tempo mínimo (missão completa)

2411bc7eb5704dca

## HAUNTED MANSION



### Código mestre

949094eeb5e617e6

### Destruir inimigo com um acerto

245910a824744510

### Habilitar Beacon Upgrades

2451b6aede74c10b  
24d3b6885656c129  
24daf60a1675c118  
2450b6a85274c139  
249197a810f64364

### Bravura infinita

2492b498844453ad  
2493bc8c9956139c

### Almas infinitas (causa efeito na dificuldade do jogo)

244038f89a74174f

### Vidas infinitas

245092aa12f4455d

### Todas as Room Souls

24d033681a744124  
24d233e89256411c  
24d233e81256413d  
24d133f49f7c418d

## LIFE LINE



### Código mestre

941439b0b876147a

### Energia infinita

24c0aeba1a748109  
2441be289e66c92a  
24d0b6aa1257c119  
2491962810f64594

### Máximo de Heal Capsules (não usar com energia infinita)

2445a6a85a74c18b  
2451be2e1e66c9a8  
24d7b6aa5257c198  
24d1952890f64504

### Máximo de Heal Chips (não usar com energia infinita)

2445a4a81a74c10b  
24c1bc2a1f66892a  
24d5b48a1257c119  
2491942a10f64764

## LUPIN THE 3RD: TREASURE OF SORCERER KING



### Código mestre

94553de43536c6cc

### Documento Disposition

0450b2693634d788



**Dummy Doll infinita**  
24003e2ebe74434a

**Munição infinita**  
2440382ebc7455ba

**Stamina infinita**  
2480b97a3eb49598

**Tempo infinito (fuga)**  
249090683634c338

**Manual de segurança**  
0450b2693634d728

## MX UNLEASHED



**Código mestre**  
948039b4ff7a932e

**Habilitar Cheats**  
249115f49f3c4529

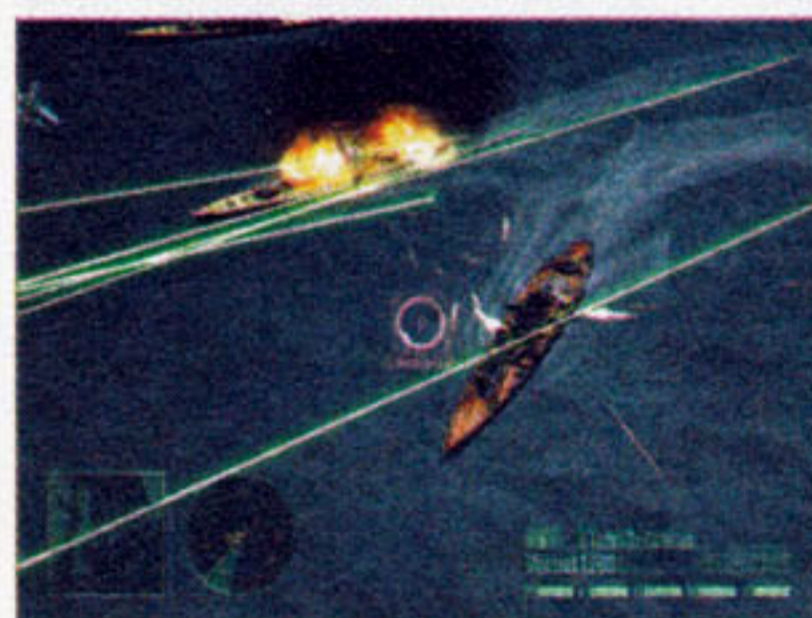
**Habilitar Expert AI**  
2450152814f041ac

**Habilitar física Pro**  
2450152814f0418c

**Dinheiro infinito**  
240cc96ed8731a47

**Tempo extra (Stunt)**  
24c992a045a49f26

## NAVAL OPS: COMMANDER



**Código mestre**  
94d139fc966e5b2c

**Começar na fase Area \*A**  
0470b469b6f477ec

**Começar na fase Area \*B**  
04f0b46b36f477ec

**Começar na fase Area \*C**  
0470b46b36f477ec

**Começar na fase Area \*D**  
04f0b46b36f477ec

**Começar na fase Area \*E**  
0470b46b36f477ec

**Começar na fase Area \*F**  
04f0b46bb6f477ec

**Começar na fase Area \*G**  
0470b46bb6f477ec

**Começar na fase Area A**  
04f0b46936f477ec

**Começar na fase Area B**  
0470b46936f477ec

**Começar na fase Area C**  
04f0b46936f477ec

**Começar na fase Area D**  
0470b46936f477ec

**Começar na fase Area E**  
04f0b469b6f477ec

**Começar na fase Area F**  
0470b469b6f477ec

**Começar na fase Area G**  
04f0b469b6f477ec

**Começar na fase Attack  
at Dawn**  
04f0b46836f457de

**Começar na fase Enemy Lines**  
0470b46836f457dc

**Começar na fase Fog of War**  
04f0b46836f457dc

**Munição infinita**  
2490b66836b4c788

**Dinheiro infinito**  
2463fcc6fee55ece

**Máximo de experiência**  
2463fcc6fee55e6e

**Máximo de pontuação  
(Evaluation)**  
05e01728be74c52c

**Rank Admiral**  
0470b46bb6f457ec

**Rank Apprentice Seaman**  
04f0b46936f457ec

**Rank Captain**  
0470b46b36f457ec

**Rank Cheif Petty Officer**  
470b469b6f457ec

**Rank Chief Warrant Officer**  
0470b469b6f457ec

**Rank Commander**  
04f0b46b36f457ec

**Rank Commodore**  
04f0b46bb6f457ec

**Rank Grand Admiral**  
04f0b46d36f457ec

**Rank Lieutenant**  
04f0b46b36f457ec

**Rank Lt. Commander**  
0470b46b36f457ec

**Rank Petty Officer 1st Class**  
04f0b469b6f457ec

**Rank Petty Officer 2nd Class**  
0470b46936f457ec

**Rank Rear Admiral**  
0470b46bb6f457ec

**Rank Seaman 1st Class**  
04f0b46936f457ec

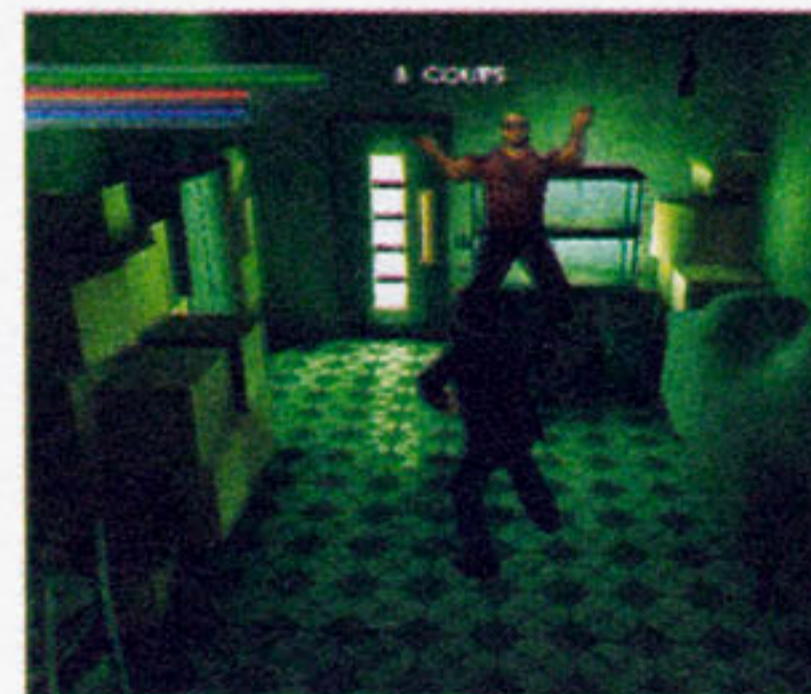
**Rank Seaman 2nd Class**  
0470b46936f457ec

**Rank Vice Admiral**  
04f0b46bb6f457ec

**Rank Warrant Officer**  
04f0b469b6f457ec

**Peso nulo**  
24b0152814b0d558

## RISE TO HONOR



**Código mestre**  
f450be28fa7c0516

**Características especiais**  
2450042ab4b4d3f8  
244015a8b0b4d3e9

**Destruir  
inimigo com  
um acerto (não use  
na primeira fase)**  
245816a82474572c

**Energia infinita**  
24c29ce882d553b9

**Block e Adrenaline  
infinitos**  
24d8b1e80474454a

## SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM



**Código mestre**  
949034a6b46e0e64

**Habilitar imagens**  
254fca96cb4f8863

**Habilitar vídeos**  
254fca96cb4f8873

**Habilitar minigames**  
250fe996cfcf8863

**Cool infinito**  
2598e3a81677c169

**Tome Charge infinito**  
259af3284664c158

**Sandwich completo**  
0500b92e9ef4c1ca

**Todas as pistas**  
0500b92e9ef4e1ca

**Todos os retratos (Ghost)**  
250fe996cfcf8863

## THE SUFFERING



**Código mestre**  
948017bc773e80c6

**Energia infinita**  
24d0b6ae8655c108  
24daf60a1675c128  
24d0b6ae0655c119  
249193e830b6c1a0

**Flashlight infinita**  
2490952816b4d72c

**Insanidade infinita**  
24c1aeba1676c039  
24c4b62e1b7e888a  
24cbb6aa1f56c1a9  
2451b0e83036d742

**Munição infinita**  
24d091b4bd3cd599

**Arma infinita**  
2490b42836b4d1d8

**Xombium infinito**  
2490b42836b4d1d8

## AGILE WARRIOR

**Amraam infinita**

80060f360064

**B61sram infinita**

80060f340064

**Bunkerbusters infinitos**

80060f2a0064

**Cluster Bombs infinitas**

80060f300064

**Fuel infinito**

80060f320064

**Mavericks infinitos**

80060f2e0064

**Napalm infinita**

80060f2c0064

**Rockets infinitos**

80060f280064

**Sidewinders infinitos**

80060f260064



**BP infinito**

80078eb60172 80078eb80172

**Cash infinito**

80078e8e0001

**HP infinito**

80078eb20172 80078eb40172

**Cansaço nulo**

80078ea600a0



**Destruir adversário com um acerto (jogador 1)**

8006e6540001

**Destruir adversário com um acerto (jogador 2)**

8006f6140001

**Energia infinita (jogador 1)**

8006e6504ec0 006e6524ec0

8006e6544ec0

**Energia infinita (jogador 2)**

8006f6104ec0 8006f6124ec0

8006f6144ec0

**Pontuação infinita (Vs.)**

80070498270f



## CHOCOBO'S DUNGEON 2

**Ganhar Level rápido (Aero)**

301040240000

**Ganhar Level rápido (Blizard)**

301040230000

**Ganhar Level rápido (Chocobo)**

801026d60000

**Ganhar Level rápido (Drain)**

301040270000

**Ganhar Level rápido (Fire)**

301040220000



**Ganhar Level rápido (Quake)**

301040260000

**Ganhar Level rápido (Thunder)**

301040250000

**Energia infinita**

80103fae6464

**HP infinito (aliado)**

8010284403e7

**HP infinito**

801026b803e7

**Máximo de ATK (Chocobo)**

801055fa0063

**Máximo de DEF (Chocobo)**

801055fc0063

**Máximo de Gil**

80103fa8967f 80103faa0098

**Máximo de HP (aliado)**

8010286003e7

**Máximo de HP**

80103fb203e7

**Máximo de Level (Aero)**

3010401e0062

**Máximo de Level (Blizard)**

3010401d0062

**Máximo de Level (Chocobo)**

301026bb0063



**Máximo de Level (Drain)**

301040210062

**Máximo de Level (Fire)**

3010401c0062

**Máximo de Level (Quake)**

301040200062

**Máximo de Level (Thunder)**

3010401f0062

**Máximo de Level (todas as Spells)**

500003020000 8010401c6262

**Máximo de SPDEF (Chocobo)**

801055fe0063

**Máximo de status (Chocobo)**

500003020000 801055fa0063

## AZURE DREAMS



**Ganhar Level rápido**

800834d0ffff

**Energia infinita (batalha)**

800834e0ffff

**Cash infinito**

800a7c6cffff

**Money infinito**

80012d5cffff 80012d5e05ff

## BRAVE FENCER MUSASHI

**Ganhar Level rápido**

80078f08ffff



**Todos os resgates completos (1)**

800ba1f80101 800ba1fa0101

800ba1fc0101 800ba1fe0101

800ba2000101 800ba2020101

800ba2040101 800ba2060101

800ba2080101 800ba20a0101

800ba20c0101 800ba20e0101

**Todos os resgates completos (2)**

800ba2100101 800ba2120101

800ba2140101 800ba2160101

800ba2180101 300ba21a0001

**Todos os resgates completos (3)**

300ba21a0001 500011020000

800ba1f80101

## CAPCOM VS SNK PRO

**Barra de especial cheia (jogador 1)**

8006e7049000

**Barra de especial cheia (jogador 2)**

8006f6c49000



# Final Fantasy XI

Primeiro game online da série revolucionária no PlayStation 2

Por Fabio Santana

**S**e você é fã da Square Enix é dono de um PS1 ou um PS2, certamente já curtiu as crises de identidade de Cloud Strife, chorou conforme Squall Leonhart amolecia seu coração, se aventurou com as peripécias do ladrão Zidane Tribal, protegeu o futuro de Spira com Tidus e até mesmo deve ter caçado esferas com o trio YRP. Mas nunca você teve uma experiência tão vasta, inovadora e viciante quanto o mais novo capítulo da maior série de RPG de todos os tempos: Final Fantasy XI.

Este é, sem sombra de dúvidas, o mais ousado episódio de toda a saga. Afinal, não é fácil alterar a fórmula de um produto com uma legião tão devotada de fãs. Mas um projeto audacioso exige também uma equipe competente. E, desde sua revelação, durante o evento Square Millennium, no Japão, em janeiro de 2000, quando ainda tinha o subtítulo Online Another World, Final Fantasy XI vem sendo desenvolvido por um time formado por centenas de pessoas.

O game tem como produtor executivo o criador da série, Hironobu Sakaguchi, e é produzido por Hiromichi Tanaka, líder da Production Development Division-3, o time da Square Enix responsável por FFXI. Tanaka tem um vasto currículo dentro da empresa, incluindo o design de FFI, II e III, direção, roteiro e conceito de Secret of Mana, direção de Seiken Densetu 3 e produção e design de batalha de Xenogears e Chrono Cross. Sob seu comando, está o diretor Koichi Ishii, o pai da série Seiken Densetu / Secret of Mana. O enredo também está em boas mãos: nas de Masato Kato, que também assumiu as funções de diretor de eventos; as mirabolantes histórias de Chrono Trigger, Chrono Cross e Xenogears nasceram da mente de Kato. O produtor sonoro é Nobuo Uematsu, compositor tradicional de Final Fantasy, e o diretor de programação é Ken Narita, veterano da série e líder das equipes de programação de FFXIV, VI, VII, VIII e X. Isso sem contar outros consagrados talentos que já trabalharam em games como FFX, FFX-2, Parasite Eve 1 e 2, Chrono Cross, Xenogears, série Front Mission, série SaGa, Vagrant Story e muitos outros sucessos da antiga Square.

Pedigree o game tem, e isso também é atestado pelo público que já está jogando Final Fantasy XI há quase dois anos. Ele foi originalmente lançado para PlayStation 2, no Japão, em maio de 2002, e em novembro do mesmo ano, para PC, também no Japão. Os orientais receberam a expansão Rise of the Zilart, em abril de 2003, tanto para PS2 quanto para PC (este foi o primeiro game lançado pela empresa após a fusão entre Square e Enix). O game só chegou ao território ocidental em outubro de 2003, quando foi lançado para PC, nos EUA, em um pacote com o game original e a expansão Rise of the Zilart. Agora, finalmente, ele chega em inglês ao PlayStation 2, lançado pela Sony Computer Entertainment America. Mas, afinal, por que lança todas essas versões, qual é a relação entre elas e como é o jogo? É o que veremos a seguir...



INFO	
Final Fantasy XI	PS2
NOTA	9.0
PRODUÇÃO	SCEA
DESENVOLVIMENTO	Square Enix (PDD-3)
GÊNERO	MMORPG
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	MILHARES

## O QUE É UM MMORPG?

Os games da série Final Fantasy são, por natureza, RPGs. No gênero dos Role Playing Games, você assume o papel de personagens, parte em uma aventura, na qual se desenrola um enredo que explora e desenvolve a personalidade dos protagonistas, e torna seu grupo mais forte através da aquisição de pontos de experiência, dinheiro, novos equipamentos, habilidades e magias. Você controla os personagens e realiza a maioria dos comandos através de menus, principalmente em batalhas. Fora delas, você viaja pelo mundo e visita cidades, onde conversa com outros personagens para adquirir informações e progredir na história.

Final Fantasy XI não abandona esta fórmula, mas a eleva a uma dimensão muito mais ampla, que é a dos MMORPGs. A sigla significa Massively Multiplayer Online RPG, ou "RPG Online Massivamente Multiplayer". As bases desse subgênero são o mundo persistente e a grande quantidade de personagens jogando simultaneamente, via rede.

Para efeitos comparativos, imagine, por exemplo, o mundo de Spira, de FFX. Enquanto joga, você avança na história e o mundo vai mudando de acordo com a seqüência já estabelecida de eventos. Quando você pára de jogar, salva seu progresso. Ao voltar, tudo está exatamente como deixou: o mundo é exatamente como era, os personagens estão nos mesmos lugares, seu inventário não sofre alterações. Este é um mundo estático, que só volta a se desenvolver quando você continua sua partida, e sempre terá os mesmos locais e eventos, independente de quantas vezes você jogar. Já em um MMORPG, o mundo é persistente, ou seja, continua "funcionando", mesmo quando você não está jogando. Eventos acontecem, itens são vendidos, reinos são conquistados, personagens

se deslocam e evoluem... Enfim, o mundo independe de você para existir e se modificar. Isso porque, o tempo inteiro, existem milhares de outros jogadores do mundo inteiro, todos conectados pela internet e controlando seus personagens, interagindo entre eles e com o próprio mundo. Quando você volta a jogar, tudo está diferente. Além disso, em um MMORPG, o mundo é constantemente atualizado, para manter os jogadores interessados com novos locais, monstros, itens, habilidades, etc...

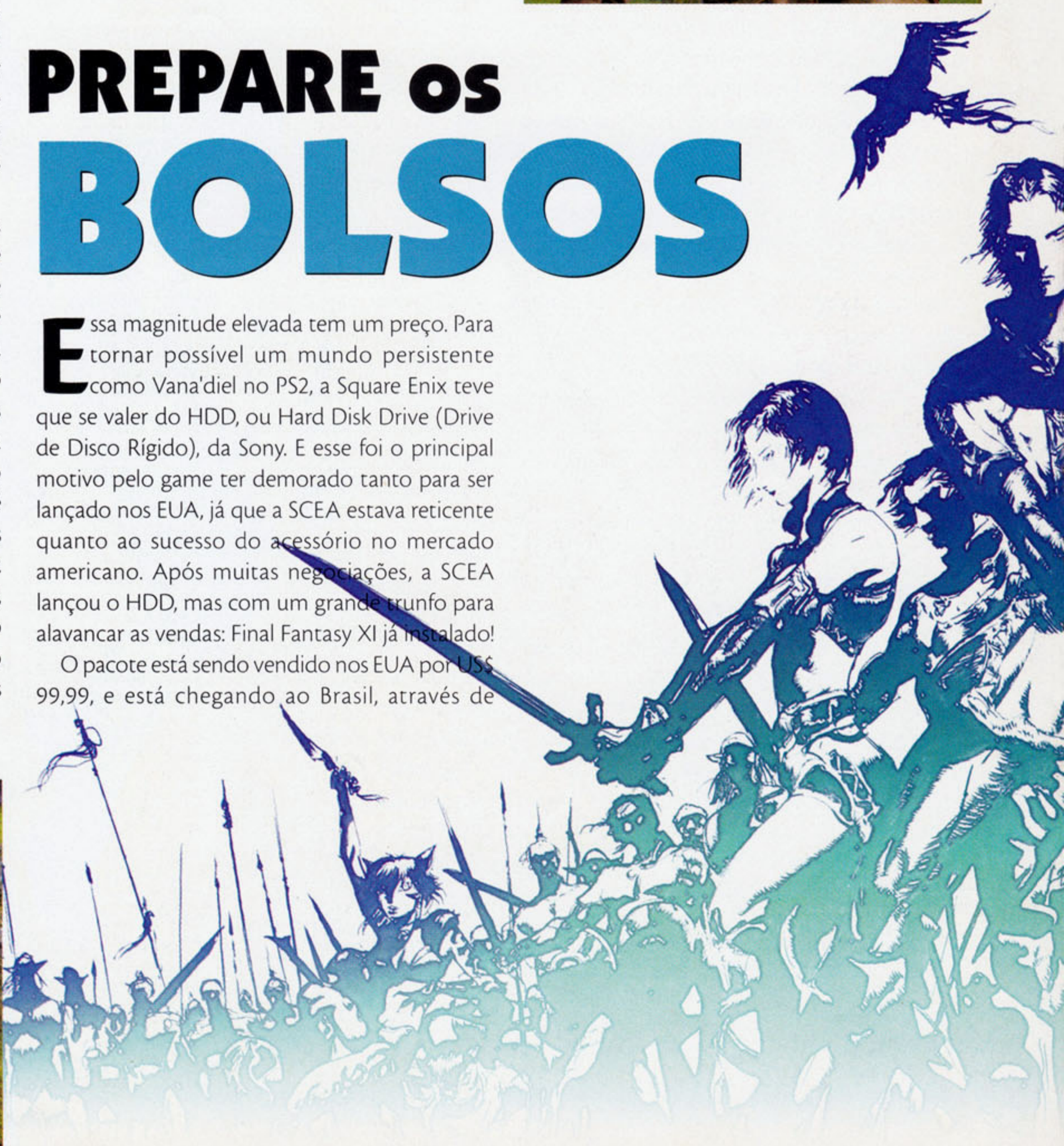
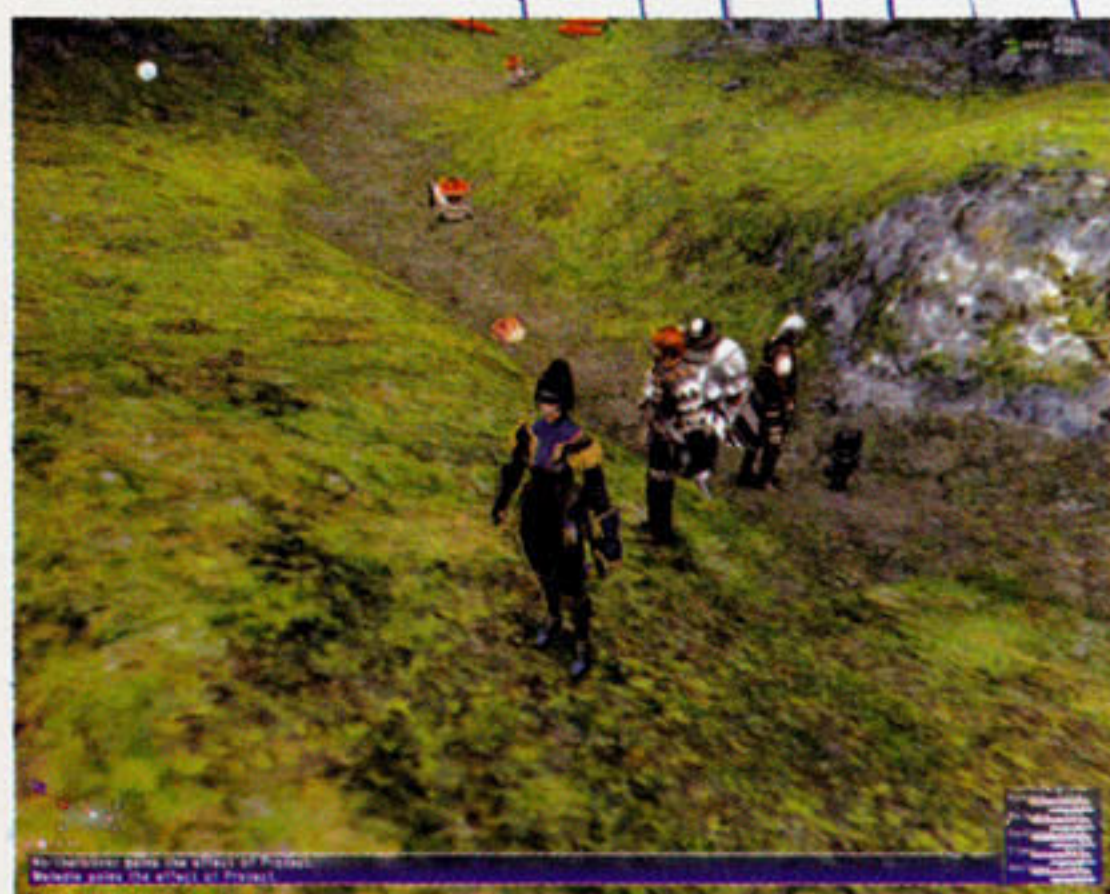
E assim é Final Fantasy XI e seu mundo de Vana'diel. Você controla um personagem e interage com milhares de outros jogadores e todo esse universo fantástico.



## PREPARE OS BOLSOS

Essa magnitude elevada tem um preço. Para tornar possível um mundo persistente como Vana'diel no PS2, a Square Enix teve que se valer do HDD, ou Hard Disk Drive (Drive de Disco Rígido), da Sony. E esse foi o principal motivo pelo game ter demorado tanto para ser lançado nos EUA, já que a SCEA estava reticente quanto ao sucesso do acessório no mercado americano. Após muitas negociações, a SCEA lançou o HDD, mas com um grande trunfo para alavancar as vendas: Final Fantasy XI já instalado!

O pacote está sendo vendido nos EUA por US\$ 99,99, e está chegando ao Brasil, através de



importadoras, por, em média, R\$ 450,00. "Tudo isso só para jogar Final Fantasy XI?", você pergunta. Não é bem assim. Pagando esse preço, você está adquirindo um HDD com capacidade de armazenamento de 40 GB e velocidade de 5400 RPM; FFXI é um brinde. Isso porque o lucro da Square Enix não vem da venda do jogo, mas do pagamento da mensalidade. Então a operação, é vantajosa para a SCEA, que tem um incentivo para a venda do seu HDD, e também para a Square Enix, que tem mais pessoas jogando seu game (que, de qualquer forma, não funcionaria sem o HDD). Este acessório serve não apenas para instalar FFXI e baixar suas constantes patches, mas também para instalar futuras patches de SOCOM II: U.S. Navy SEALs, Syphon Filter: The Omega Strain, Gran Turismo 4 e quaisquer futuros games que ofereçam suporte ao HDD, seja para acelerar load times, seja para adicionar novos conteúdos através de patches.

Como FFXI é um MMORPG e, portanto, exclusivamente online, você também precisará de um Network Adapter, vendido, nos EUA, a US\$ 39,99 e, no Brasil, de R\$ 180,00 a R\$ 200,00. Mas, se você comprou seu PlayStation 2 Online Pack, não precisa se preocupar, pois o acessório já veio incluso. Felizmente, FFXI pode ser jogado tanto por acesso banda larga quanto pelo discado – saiba como realizar qualquer tipo de conexão lendo a matéria especial da página 19.

Depois de tudo instalado, inclusive o disco com o cliente do PlayOnline (o serviço de rede da Square Enix), você poderá, finalmente acessar Final Fantasy

XI. Porém, para jogar, é preciso pagar uma taxa mensal de US\$ 12,95 (cerca de R\$ 38,00), mais US\$ 1,00 para cada personagem adicional que quiser criar e mais US\$ 1,00 se quiser usar o jogo Tetra Master (jogo de cartas de FFXI, mas online). Todo o processo da assinatura é realizado pelo serviço PlayOnline (que você instala no HDD). O único modo de pagamento, por enquanto, é através de cartão de crédito internacional Visa ou MasterCard. Você tem um período de 30 dias para jogar gratuitamente, mas, ainda assim, terá que fornecer o número válido de cartão de crédito para usufruir deste período – quando o prazo expirar, uma opção; o guiará pelos menus para confirmar a assinatura; enquanto você não cancelar, a conta vai sendo cobrada mês a mês.

Se você acha um roubo ter que pagar para jogar, fique sabendo que a Square Enix converte essa grana em qualidade e diversão prolongada. Afinal, como um MMORPG, o game nunca está concluído, e recebe freqüentes atualizações através de patches, com mais conteúdo, novas Quests, habilidades, itens, locais, etc. É necessário também manter toda a estrutura de servidores, com segurança contra hackers e cheaters e estabilidade contra panes. A empresa ainda precisa manter Game Masters disponíveis ininterruptamente, para auxiliar os jogadores em problemas técnicos e promover a ordem e o respeito no mundo de Vana'diel. Então, as taxas mensais acabam compensando, pois FFXI é um dos maiores e mais estáveis MMORPGs já produzidos.

Para completar a experiência, você pode, ainda,



adquirir um teclado e um mouse no padrão USB (se você tiver os dois no computador, eles servem perfeitamente no PS2). É possível jogar apenas com o DualShock 2, mas, como o ponto forte do jogo é a comunicação, um teclado faz toda a diferença na hora de digitar mensagens rapidamente.

Fechando a gama de pré-requisitos para embarcar em Vana'diel, conhecimentos de inglês ajudam bastante na hora de conseguir uma mão dos jogadores gringos, ou para formar grupos e alianças. Ou você pode dar a sorte de encontrar um dos muitos jogadores brasileiros que já habitam este mundo virtual (conheça alguns deles na página 40).



## Um JOGO que NUNCA ACABA

Por sua natureza de MMORPG, FFXI é um game complexo, extenso e no qual o único limite é o seu tempo disponível (e tamanho da carteira). Por isso mesmo, vamos fazer uma seqüência de matérias cobrindo esta nova mania, sempre contando o que está rolando em Vana'diel, descrevendo suas belezas e ensinando muitos segredos para os novatos. Fique ligado para conhecer muito mais dessa experiência inigualável. Confira, agora, entrevistas com dois dos criadores do game e com alguns dos brasileiros que já mergulharam de cabeça no fantástico mundo online de FFXI.

## O TRADUTOR



Batemos um papo com Richard Mark Honeywood, diretor de localização de Final Fantasy XI. Só foi possível jogar essa pérola em inglês por causa de seus esforços e de sua competente e dedicada equipe. Se você não teve a oportunidade de conferir a qualidade de texto de Final Fantasy XI e tem dúvidas quanto ao talento de Honeywood, saiba que ele foi o responsável pela versão americana de

sucessos como Xenogears e Chrono Cross – games conhecidos não apenas pelo volume de texto, mas também pela excelência de suas versões em inglês.

**SuperDicas PlayStation: Quando você começou a trabalhar no projeto Final Fantasy XI?**

**Richard Honeywood:** Desde o primeiro dia. O time da Product Development Division-3 e eu estávamos terminando a versão americana de Chrono Cross quando começou a ser cogitada uma versão Online de Final Fantasy.

**SDP: Qual é a sua função em Final Fantasy XI?**

**RH:** Como diretor de localização, sou responsável pelo orçamento e cronograma do game, garantindo que o controle de qualidade e todas as outras comunicações entre o time de desenvolvimento e a divisão

americana funcionem bem. Eu também supervisiono o trabalho diário e as adições mensais ao game.

**SDP: Quais foram seus maiores desafios em Final Fantasy XI?**

**RH:** O fato de exigir tradução simultânea e de ser multiplataforma. É como se estivéssemos trabalhando em quatro versões do mesmo game ao mesmo tempo (japonês e inglês para PlayStation 2 e PC).

**SDP: Qual é o volume de texto comparado a RPGs comuns?**

**RH:** Gigantesco! Tirando apenas o texto do jogo da versão para PC lançada no ano passado, Final Fantasy XI (incluindo partes iniciais



de Rise of the Zilart) tinha um total de 1.224.945 caracteres japoneses (aproximadamente 2,4 MB) e o americano tinha 536.920 palavras (cerca de 2,6 MB).

Só para comparar, Final Fantasy X-2 tinha 406.493 caracteres japoneses (812.986 bytes) e a versão em inglês tinha 184.024 palavras (901.567 bytes).

**SDP: Outros MMORPGs não são voltados para a história, mas Final Fantasy XI é conhecido por ter um grande enredo. Você pode nos dizer algo sobre essa particularidade?**

**RH:** Apresentar uma história em um MMORPG foi um desafio. Nosso time de desenvolvimento inventou um sistema de "cenários de evento". Dependendo do evento, você pode assisti-las sozinho ou, se os outros personagens estiverem fazendo a mesma Quest ou Missão e estiverem no mesmo estágio que você, podem ser assistidas em grupo. Dessa maneira, os elementos do enredo são apresentados a você em uma ordem lógica.

**SDP: Você poderia falar um pouco sobre a ferramenta de autotradução?**

**RH:** Fizemos uma série de testes com autotradução, mas os requerimentos de memória e velocidade nos limitavam. Além disso, quanto mais complexo fosse o sistema, mais difícil seria sua utilização pelos jogadores. Acabamos preparando um simples "banco de frases". Tornamos isso parte de um sistema de autopreenchimento na digitação. Você apenas digita a primeira parte da palavra e aperta TAB para completar. Se ela estiver na lista de frases, a palavra será mostrada em japonês em uma máquina japonesa ou em inglês, em uma máquina americana.

**SDP: Podemos encontrá-lo em Vana'diel?**

**RH:** É claro. Toda a equipe de desenvolvimento entra nos servidores públicos com seus próprios personagens. Não podemos dizer nossos nomes, mas você ficaria surpreso em saber quantos de nós jogam todos os dias. Sem perceber, você pode até jogar com Tanaka e Ishii, nossos produtores, e mesmo com famosos líderes de outros times de desenvolvimento!

**SDP: Você sabia que há muitos jogadores curtindo Final Fantasy XI no Brasil? Você esperava um sucesso internacional tão grande?**

**RH:** Recentemente, viajei para alguns países no Hemisfério Sul e fiquei surpreso ao ver as pessoas jogando nosso game, mesmo sem ter sido lançado oficialmente nesses locais, nem traduzido para seus idiomas nativos!

Apesar de ainda não poder oferecer suporte oficial a outros países, gostaríamos muito, muito mesmo de alcançar essa meta. Quem sabe um dia?



Enquanto isso, gostaríamos de mandar um abraço a todos os leais fãs que jogam Final Fantasy XI e outros games da Square Enix no Brasil. Vocês nos incentivam a trabalhar cada vez mais para oferecer diversão às pessoas.

**Se quiser conferir esta entrevista na íntegra, é só acessar o site da SuperDicas PlayStation. Lá, Honeywood fala em detalhes sobre seu trabalho em Chrono Cross e revela informações curiosíssimas sobre seu envolvimento com Final Fantasy XI ao longo dos anos. Está simplesmente imperdível!**



# O PRODUTOR



Yasushi Kurosawa, também conhecido como Yasu, é o responsável pela organização da estrutura que possibilitou a Final Fantasy XI cruzar o oceano e chegar a terras ocidentais. Nós, da SDP, tivemos a satisfação de conversar com o produtor Online para a América do Norte e descobrimos um pouco mais sobre os desafios por trás de toda

a diversão que o game oferece.

**SuperDicas PlayStation: Fale um pouco sobre você. Quando entrou na Square Enix?**

**Yasu Kurosawa:** Estou na indústria de games desde 1990. Comecei como um engenheiro de sistemas no FM Towns da Fujitsu. Depois de algumas empresas, entrei para a Square Enix, onde estou há seis anos e meio.

**SDP: Quando você começou a trabalhar no projeto Final Fantasy XI?**

**YK:** Comecei em 2001. Eu era um dos funcionários da divisão Desenvolvimento de Negócio Online para lançar a versão japonesa do PlayOnline e Final Fantasy XI.

**SDP: Qual é a sua função em Final Fantasy XI?**

**YK:** Produtor Online para a América do Norte. Eu gerencio o desenvolvimento de negócio, coordeno o desenvolvimento de produto com o Japão e supervisiono as operações.

**SDP: Quais foram os desafios em trazer Final Fantasy para os EUA, sendo um produto tão diferente?**



**YK:** A parte mais importante foi garantir que todos pudessem jogar em um ambiente confortável. Outro desafio foi passar para o público americano como o jogo é divertido. E, é claro, sendo um jogo multiplataforma, montar a estrutura necessária para ter usuários americanos e japoneses jogando no mesmo servidor.

**SDP: A quantidade de servidores aumentou para o lançamento americano? Quantos existem agora e onde estão localizados?**

**YK:** Sim, tivemos que aumentar. Nós monitoramos constantemente a população de cada mundo e adicionamos novos mundos para garantir que não haja superpopulação nos horários de pico. Atualmente, há 30 servidores, todos localizados no Japão.

**SDP: Quais são as medidas de segurança para manter os jogadores livres de hackers e cheaters?**

**YK:** Para começar, a maioria dos dados que podem beneficiar os jogadores são mantidos do lado do servidor. Nós também atualizamos constantemente a nossa estrutura e medidas de segurança. Além disso, temos Game Masters 24 horas por dia, sete dias por semana monitorando atividades suspeitas. Por fim, temos um Centro de Operação de Rede trabalhando em tempo integral para controlar o funcionamento dos servidores.



**SDP: Obviamente, vocês precisaram de novos Game Masters para ajudar os jogadores americanos. Como foi o processo de seleção e onde eles trabalham?**

**YK:** Para o lançamento americano, nós reunimos muitos Game Masters altamente experientes na Sony Online Entertainment. Nosso centro de suporte ao consumidor também está localizado na SOE.

**SDP: O típico fã de Final Fantasy não é um jogador de MMORPGs. Que características o Final Fantasy XI tem para atraí-lo e qual é a curva de aprendizado?**

**YK:** Junto com muitas Quests pequenas, Final Fantasy XI tem um enredo principal para ser seguido, assim como episódios anteriores da série. Muitas das cenas de histórias incluem as famosas seqüências de animação às quais os fãs estão habituados a assistir.

Na realidade, logo que selecionar uma nação para começar, uma cena de animação vai apresentar a nação escolhida e seu povo para familiarizar o jogador com o mundo de Vana'diel.

Há muitas partes que os fãs de Final Fantasy reconhecerão de cara, por

exemplo, como o sistema de profissões, magia, armas e armaduras, monstros, NPCs, Chocobos, Airships e muito mais.

**SDP: Qual é o número atual de usuários jogando Final Fantasy XI?**

**YK:** Até janeiro de 2004, tínhamos 500 mil usuários de PlayOnline registrados e mais de um milhão de personagens ativos no mundo de Vana'diel.

**SDP: Quais são os planos futuros para Final Fantasy XI?**

**YK:** Parte de manter um bom jogo Online é deixá-lo sempre atualizado – nós fazemos isso através de Patches que são baixadas para o HDD. Versões maiores dos Patches de atualização são chamadas expansões. Atualmente, estamos considerando a possibilidade de um novo pacote de expansão.

**SDP: Você poderia deixar uma mensagem aos jogadores brasileiros que já estão curtindo Final Fantasy XI?**

**YK:** Eu não sabia que o game já tinha chegado ao Brasil. Queremos que Final Fantasy XI atraia jogadores de todo o mundo. Aos fãs, posso dizer que este é um jogo Online muito divertido. Vejo vocês em Vana'diel.


Se quiser conferir esta entrevista na íntegra, é só acessar o site da SuperDicas PlayStation. Kurosawa fala muito mais sobre o fluxo de jogo e os tipos de divertimentos e tarefas que o jogador tem em Final Fantasy XI. Não perca!

# Tem BRASUCA na área!

## Quem são os brasileiros que já embarcaram em Vana'diel

**A**ntes mesmo de sair a versão PS2 de Final Fantasy XI, muitos fãs brasileiros da série e de MMORPGs já se adiantaram e correram para pegar a versão americana do PC. Logo eles se concentraram no servidor Alexander e formaram até uma linkshell só de tupiniquins: a Altera. Eles se reuniram em

um fórum de discussão sobre MMORPGs e podem ser encontrados em [www.mmorpgbrasil.com.br](http://www.mmorpgbrasil.com.br). Na época da entrevista, perto do lançamento americano da versão PS2, a comunidade brasileira de Final Fantasy XI já contava com cerca de 50 membros, número que deve crescer bastante. Conheça quatro deles e ouça os conselhos de veteranos.

<b>WESLEI WATANABE MACEDO</b>	
<b>IDADE:</b> 25 anos	
<b>PROFISSÃO:</b> Analista de sistemas	
<b>CIDADE / ESTADO:</b> Brasília / DF	
<b>FICHA DO PERSONAGEM</b>	
<b>NOME:</b> Maycrof	
<b>RAÇA:</b> Galka	
<b>NAÇÃO:</b> The Kingdom of San d'Oria	
<b>PROFISSÕES / NÍVEIS:</b> Samurai: 36, Warrior: 30, Thief: 15, Monk: 15	
<b>SERVIDOR:</b> Alexander	

<b>GUILHERME MIRANDA DE SOUZA RIBEIRO</b>	
<b>IDADE:</b> 22 anos	
<b>PROFISSÃO:</b> Analista de sistemas júnior	
<b>CIDADE / ESTADO:</b> Rio de Janeiro / RJ	
<b>FICHA DO PERSONAGEM</b>	
<b>NOME:</b> Shogum	
<b>RAÇA:</b> Elvaan	
<b>NAÇÃO:</b> The Kingdom of San d'Oria	
<b>PROFISSÕES / NÍVEIS:</b> Dark Knight: 51, Warrior: 29, Bard: 24, Thief: 15, White Mage: 15, Monk: 8	
<b>SERVIDOR:</b> Alexander	

**SDP: Você joga Final Fantasy XI há quanto tempo?**

**Weslei:** Há uns quatro meses.

**SDP: Joga com que frequência?**

**Weslei:** Durante a semana, todos os dias, a partir das 20h. Nos finais de semana, geralmente, jogo o dia inteiro.

**SDP: Já jogou outros MMORPGs? Quais?**

**Weslei:** Comecei com EverQuest. Joguei por dois anos e meio, depois passei para Final Fantasy XI.

**SDP: Qual o diferencial de Final Fantasy XI? O que o atraiu no game?**

**Weslei:** Samurais... Eu sempre fui apaixonado pela cultura dos meus ancestrais japoneses. Comecei só para experimentar. Eu jogava EverQuest e não queria parar, mas comecei com Final Fantasy XI e fui gostando cada vez mais do esquema de jogo, sua jogabilidade, suas Quests, as Trade Skills e sistema de batalha.

**SDP: Já jogou outros Final Fantasies? Para você, XI manteve o espírito da série?**

**Weslei:** Sim. Eu comecei com o FFXVII e, depois, fui para o FFXVIII. Joguei também o FFXIX, e o FFX eu apenas vi. Na minha opinião, a Square Enix manteve o espírito do game: as músicas, o estilo dos personagens, os menus, a história, entre outros elementos, são bem voltados para o universo de Final Fantasy.

**SDP: Quais as dicas para quem vai começar?**

**Weslei:** Jogue com moderação e nunca deixe de fazer coisas para jogar. Seja sempre uma boa pessoa no jogo, pois seus atos refletem na sua reputação.

**SDP: Você joga Final Fantasy XI há quanto tempo?**

**Guilherme:** Há seis meses.

**SDP: Joga com que frequência?**

**Guilherme:** Todos os dias, uma média de quatro horas, entre as nove da noite e uma da manhã.

**SDP: Já jogou outros MMORPGs? Quais?**

**Guilherme:** Ultima Online, Ragnarok Online, GraalOnline, EverQuest, SlayersNET e Star Wars Galaxies foram os que eu mais joguei.

**SDP: Qual é o diferencial de Final Fantasy XI? O que o atraiu neste game?**

**Guilherme:** Comecei a jogar sem muitas expectativas. Esse game foi pouco badalado entre as comunidades de MMORPG. Mas, jogando, percebi um game extremamente estável e bem desenvolvido. Todos os MMORPGs que joguei até hoje deixam algo a desejar, e em Final Fantasy XI tudo é muito bem feito.

**SDP: Já jogou outros Final Fantasy? Para você, XI manteve o espírito da série?**

**Guilherme:** Sou fã da série desde o Final Fantasy V. O que mais me atrai na série é a história e personagens marcantes, e Final Fantasy XI tem história em torno de tudo.

**SDP: Quais são as dicas para quem vai começar?**

**Guilherme:** Escolha a raça e profissão com a qual você mais se identifica, não se preocupe com atributos. A profissão Thief é a mais difícil de se jogar. Ela não consegue jogar sozinha muito bem e não é essencial para um grupo. Serve mais como uma profissão secundária para ganhar dinheiro.





**PETER SIGNORE**

**IDADE: 24 anos**

**PROFISSÃO: Programador**

**CIDADE / ESTADO: Presidente Prudente / SP**



**FICHA DO PERSONAGEM**

**NOME:** Trevor

**RAÇA:** Hume

**NAÇÃO:** The Republic of Bastok

**PROFISSÕES / NÍVEIS:** Red Mage: 32, White Mage: 30, Black Mage: 21

**SERVIDOR:** Alexander

**SDP: Você joga Final Fantasy XI há quanto tempo?**

**Peter:** Desde o lançamento do jogo para PC, nos EUA.

**SDP: Joga com que frequência?**

**Peter:** Jogo de duas a três horas diárias, normalmente, entre 19 h. e 22 h. Nos fins de semana, jogo mais tempo.

**SDP: Já jogou outros MMORPGs? Quais?**

**Peter:** Eu me considero um novato em MMORPGs, mas já joguei Asheron's Call 2 durante três meses.

**SDP: Qual o diferencial de Final Fantasy XI? O que o atraiu no game?**

**Peter:** Eu estava à procura de um MMORPG com estilo medieval. Final Fantasy XI, além de ser um dos poucos, se não o único, sem falhas e erros, tem uma mecânica bem bolada e faz com que o jogador sempre tenha barreiras a transpor.

**SDP: Já jogou outros Final Fantasies? Para você, o XI manteve o espírito da série?**

**Peter:** Jogo desde o sexto jogo da série. O XI conseguiu manter todo o espírito do mundo Final Fantasy, desde os Chocobos até as classes e magias. É um outro mundo, com uma história diferente, mas isso é uma característica de todos os jogos da série.

**SDP: Quais são as dicas para quem vai começar?**

**Peter:** Pegue leve e explore com calma e sem pressa todas as maravilhas de Vanadiel. Aprenda com o pessoal mais experiente. Pratique macros desde cedo. Elas deixam tudo mais fácil e rápido e são a diferença crucial entre a vitória e a derrota em lutas difíceis.

**RUI CORDEIRO DE LIMA NETO**

**IDADE: 27 anos**

**PROFISSÃO: Médico**

**CIDADE / ESTADO: São José dos Campos / SP**



**FICHA DO PERSONAGEM**

**NOME:** Cammus

**RAÇA:** Hume

**NAÇÃO:** The Republic of Bastok

**PROFISSÕES / NÍVEIS:** Dragoon: 61, Warrior: 33, Red Mage: 26, Bard: 20, Thief: 17, Monk: 15, White Mage 10

**SERVIDOR:** Alexander

**SDP: Você joga Final Fantasy XI há quanto tempo?**

**Rui:** Desde novembro de 2003.

**SDP: Joga com que frequência?**

**Rui:** De quatro a cinco horas por dia durante a semana e umas dez horas aos finais de semana.

**SDP: Já jogou outros MMORPGs? Quais?**

**Rui:** Joguei praticamente todos os MMORPGs para PC: EverQuest, Star Wars Galaxies, Ultima Online, Asheron's Call, Anarchy Online, Dark Ages of Camelot, Lineage II (beta).

**SDP: Qual o diferencial de Final Fantasy XI? O que o atraiu no game?**

**Rui:** Apesar de adotar a fórmula tradicional dos MMORPGs, Final Fantasy XI é muito bem acabado, divertido e cheio de conteúdo. Esse jogo vai manter os jogadores entretidos por vários anos.

**SDP: Já jogou outros Final Fantasies? Para você, XI manteve o espírito da série?**

**Rui:** Joguei os de PlayStation 2, e os

mais antigos em emuladores. O Final Fantasy XI é um legítimo episódio da série! As cidades bem desenhadas, todos os NPCs com alguma função ou Quest para você, cenas de animação, as magias, as profissões... Enfim, é viver dentro de um Final Fantasy.

**SDP: Quais são as dicas para quem vai começar?**

**Rui:** Aprenda a falar com o guarda da sua nação e pegar uma magia chamada Signet. Ela faz com que os monstros derrotados forneçam cristais, que podem ser vendidos por um bom preço. Pescar também é uma boa fonte de renda para quem está começando.



**ACHA QUE ACABOU?**

Muito pelo contrário! A invasão Final Fantasy está apenas começando... No site da SDP, temos uma coletânea histórica de detonados: Final Fantasy VII, VIII, IX e X com guias completos e mais um guia para iniciantes do XI. Quer mais? Que tal as versões integrais das entrevistas com Richard Honeywood e Yasu Kurosawa? Está tudo no nosso site! E não pára por aí... Mês que vem tem mais Final Fantasy XI! Até lá.



**Cloud**  
Final Fantasy VII

**Squall**  
Final Fantasy VIII



**Zidane**  
Final Fantasy IX



**Tidus**  
Final Fantasy X



**Raça Hume**  
Final Fantasy XI



Netunia  
.com.br

Compras acima de  
**R\$ 300,00**  
Ganhe uma mochila

Compras acima de  
**R\$ 680,00**  
Ganhe uma máquina fotográfica  
promoções válida somente para jogos

TUDO EM  
**3X SEM JUROS**

APENAS: 3X SEM JUROS  
**R\$950,00**  
CONSULTE PAGAMENTO AVISTA

10X SEM ENTRADA  
DE R\$ 112,00



Super Promoção  
**PS2**

+ PLAYSTATION 2  
+ MEMORY CARD  
+ 1 JOGO

ESCOLHA:

**GTA 3**  
OU GRAN TURISMO 3  
OU FINAL FANTASY X



COMBO APENAS:  
**R\$1070,00**  
À VISTA OU 3X SEM JUROS

**GAME CUBE**

APENAS:  
**R\$650,00**  
À VISTA OU 3X SEM JUROS



**XBOX**

APENAS:  
**R\$1020,00**  
À VISTA OU 3X SEM JUROS



**GAME BOY SP**

APENAS:  
**R\$455,00**  
À VISTA OU 3X SEM JUROS



FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO

Parcelamos em até  
**15x**  
BANCO PANAMERICANO

Entrega  
**Gratuita**  
na cidade  
de São Paulo

Entregamos em  
qualquer  
lugar  
do Brasil

**ACESSE AGORA: WWW.NETUNIA.COM.BR**

**JOGOS EM PROMOÇÃO:**

**PS2**



GRAN TURISMO 3 ACE COMBAT 04 GRAND THEFT AUTO III METAL GEAR SOLID 2 MAX PAYNE DEVIL MAY CRY TOKYO XTREME RACE 3

**GAMEBOY**



POKÉMON RUBY VERSION POKÉMON SAPPHIRE



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 THE LORDS OF THE RINGS STAR FOX ADVENTURES MEDAL OF HONOR FRONTLINE RESIDENT EVIL ZERO

**GAME CUBE**

**LANÇAMENTOS:**

**PS2**



HITMAN CONTRACTS WINNING ELEVEN 7 MEGAMAN SHREK 2 SYPHON FILTER TRANSFORMERS ALIAS



POKÉMON COLOSSEUM HARVEST MOON FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES METAL GEAR SOLID PHANTASY START ONLINE FIFA SOCCER 2004 MEDAL OF HONOR RISING SUN WARIO WARE MEGAPARTY

**GAME CUBE**

**XBOX**



METAL SLUG 3 RALLI SPORT 2 VAN HELSING NINJA GAIDEN COLIN MCRAE RALLY 04 MAN HUNT NEED FOR SPEED UNDERGROUND



SPYRO ORANGE RIVER CITY RANSOM YU-GI-OH! SHINING SOUL

**GAME BOY ADVANCE**

**COMPRE DE FORMA SEGURA EM NOSSO WEBSITE**

**WWW.NETUNIA.COM.BR**

**TELEVENDAS**

**(11) 38257600**

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

**Digital Games**  
UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES

Televendas:  
(11) 3338-2688

Playstation 2 mais barato você encontra aqui...

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

**METRÓPOLE**  
Games

TUDO EM 3x R\$ 12x  
REDE SHOP  
VISA Electron MasterCard  
VISA Cheque Eletrônico

VIAJADO SANTA TRIGÊNTA  
66 - BOX 410/412  
TEL: (11) 3328 6823  
(11) 3328 6824

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 CAIXA P/ CD ATACADO E VAREJO  
RUA 25 DE MARÇO, 1211 - LOJA V-26 - TERREO (SHOP, SÃO PAULO)  
TEL.: 11 228.4740 - 7716.7392

Compras online  
acesse:

TAURUS GAMES

www.TAURUSGAMES.com

FACILITAMOS SEU PAGAMENTO em até 12x

PSII  
Controle Remoto  
Memory Card  
Promoção R\$ 79,00

GAME CUBE  
PS One  
Promoção R\$ 59,00  
GAME BOY SP  
X-BOX

**Fratellos Games**  
SEU GAME COM TUDO!

CONFIRA O QUE A FRATELLOS FAZ POR VOCÊ:  
- Organizados sem compromissos e na hora;  
- Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos Modchips mais confiáveis do mundo.  
- Assim, você não pode errar!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para Técnicos. Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

www.FRATELLOGAMES.com.br

**ANUNCIE AQUI**

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

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

A mais completa e atualizada linha de videogames, jogos e acessórios.

Televendas:  
(11) 62357079  
(11) 62351423  
atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18 hs  
sábados das 9hs às 13 hs

**Inicial Games**  
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO GAME BOY  
PlayStation 2  
PlayStation  
XBOX  
G

www.inicialgames.com.br

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

TeleVendas  
**(19) 3242-0541**

# Disk Games

Desde 1992

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



PlayStation 2    X Box    Game Cube  
PlayStation One    Game Advance SP

**Tudo em até 12 x**

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

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

# ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos  
Aceitamos Cheque -pré



R. Mariano Sendras dos Santos s/n  
( Edifício Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02 )  
Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ  
Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068



**brother GAMES**

vídeo games e assistência técnica

acessórios todos os tipos

jogos originais vários títulos

rua curitiba s/n sl 102 - centro - Belo Horizonte - MG  
contato e vendas (31) 3272 3097 / 3272 3486  
aceitamos cartões de crédito

## 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](http://www.adgames.com.br)

221-0547 / 221-8674  
Rua Santa Ifigênia, 213 - 3º Andar - Sala 34/35 - Centro - SP

## 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  
VISA MASTER CARD

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



PS2, XBOX, NINTENDO, SEGA, PLAYSTATION 2

## MASTER GAMES

A mais completa loja de videogames de SP!

COMPRA E VENDA DE APARELHOS NOVOS E USADOS  
CARTUCHOS PLAYSTATION, MEGA DRIVE E NEO-CD 3 PLAYSTATION 1, 2, SATURNO E DREAMCAST  
ACESSÓRIOS PARA TODOS VIDEO GAMES  
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Rua Curitiba, 545 - Cj. 403/405 - Ed. Lavoie - Centro - BH  
Fones: 3272-2976 / 3082-6896  
[www.mastergamesonline.hpg.com.br](http://www.mastergamesonline.hpg.com.br)

# ELETROMÍL

A MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e a Maior Garantia  
VENDA - TROCA - CONserto 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\$ 99,00
Controle de PS2 Original na caixa por .....	R\$ 89,50
Fitas de Advance à partir de .....	R\$ 89,50
Fitas de GameBoy Color à partir de ..	R\$ 49,00
Devil May Cry 2 por ..	R\$ 99,50
Jogos Originais, Semi-novos de Ps1, Dream cast, Sega Saturn, Neo 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 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854  
Visite Nosso Site [www.eletromilgames.com.br](http://www.eletromilgames.com.br)

# InputBox

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

Av Itaberaba 1986 Box 15  
**3998-9640**



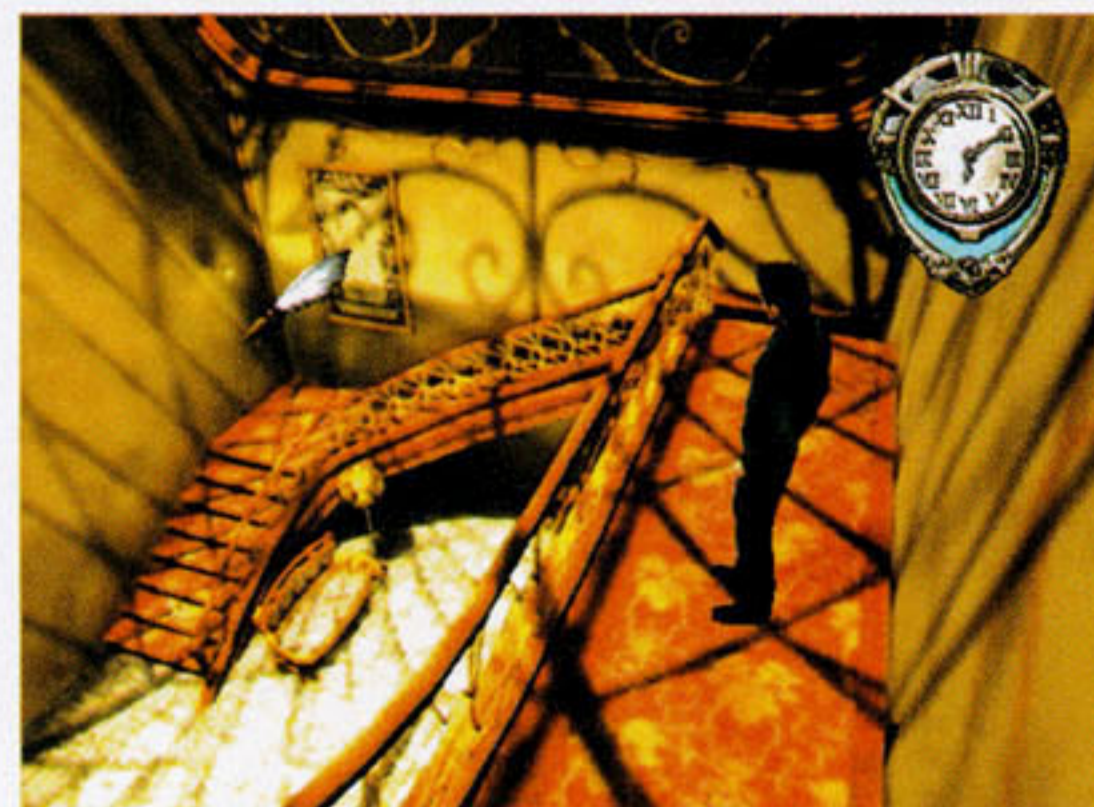
## Este Mês

**M**ais um mês, mais uma excelente remessa de títulos para PlayStation 2. E, desta vez, bem variada. Para os amantes do suspense, tem Glass Rose, Siren, The Suffering e X-Files: Resist or Serve (os três últimos com direito a detonados online). Para quem tem muita adrenalina correndo nas veias, o negócio é atacar de Cy Girls, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex e GunGrave O.D.. Para seu irmão menor tem Samurai Jack: The Shadow of Aku e Scooby-Doo! Mystery Mayhem. E direto do Japão, fomos buscar o remake de Dragon Quest V e toda a velocidade de Kaido Battle 2. Opções não faltam. Boa diversão!

### PlayStation 2

Astro Boy: Tetsuwan Atom	50
Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums	47
Cy Girls	48
Dragon Quest V	50
Final Fantasy XI	35
Siren	46
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	48
Glass Rose	46
Gungrave O.D.	48
Kaido Battle 2: Chain Reaction	50
MTX Mototrax	50
Puyo Puyo Fever	47
Samurai Jack: The Shadow of Aku	49
Scooby Doo! Mystery Mayhem	49
Sega Ages Vol. 10: After Burner II	50
The Suffering	47
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	49
Tom Clancy's Rainbow Six 3	49
X-Files: Resist or Serve	47

### Glass Rose



Mais um game que vai marcar a história. Infelizmente, nem tudo é perfeito. Este é o típico jogo que você ama ou odeia. Com um enredo maravilhoso e personagens cativantes, é possível passar muito tempo vasculhando todos os cantos da Cinema Mansion, onde ocorreram desaparecimentos inexplicáveis. Você controla Takashi, um jovem jornalista que, após pesquisar e escrever uma matéria sobre a mansão em ruínas, desaparece em uma de suas buscas com a amiga Emi. Dentro de uma espécie de lapso do tempo eles, descobrem que têm três dias para conseguir sair dessa encrenca ou ficarão presos para sempre no passado. Para conseguir livrar sua pele e a de Emi, Takashi deve encontrar e juntar todos os Heart Fragments que conseguir. Só assim, voltarão ao presente. Com o estilo de jogo bastante parecido com "D" e Enemy Zero, GR deixa muito a desejar na jogabilidade e na falta de liberdade de movimentação. O som ajuda a dar um clima maior de mistério, apesar dos gráficos são um pouco limitados para um console 128-bit. Enfim, se quiser tentar, vá em frente. Por sua conta e risco.

RÔMULO MÁTHEI



### Siren



Você já sentiu medo dos zumbis de Resident Evil, já correu às escuras das criaturas horrendas de Silent Hill e já enfrentou espíritos usando câmeras fotográficas em Fatal Frame. Agora, é hora de mudar. Não de gênero, mas de ponto de vista... Literalmente. Em Siren, o jogador controla 16 personagens em horários e locais diferentes, mas que fazem parte da mesma história. O objetivo geral é sair vivo de uma pequena cidade japonesa que teve seus moradores transformados em zumbis depois do soar de uma misteriosa sirene e de uma constante chuva vermelha. Até aqui, apenas mais uma história de terror. O grande

diferencial de Siren é que para conseguir avançar pelos cenários, você precisa se infiltrar na mente dos tais zumbis, usando uma habilidade chamada Sighjack. A ideia é descobrir onde eles estão, como se movimentam e quanto tempo tem para fazê-lo. Assim, é possível ir pelo caminho mais seguro para não chamar atenção. Exceto pelos gráficos simplificados e por um estúpido menu que deve ser acessado a cada vez que você precisa realizar um tipo de ação, Siren é um jogo que dá novo fôlego ao gênero.

FELIPE AZEVEDO

### 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



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

### INFO



Glass Rose	
NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom
GÊNERO	Aventura
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1

## Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums

Após inúmeros games, para diversas plataformas, a série Carmen Sandiego pinta no PS2. Fugindo um pouco das tradições dos jogos anteriores, este é mais voltado para a ação do que para a estratégia. Você joga na pele do agente da A.C.M.E., Cole Gannon, um garoto cheio de habilidades que possui uma espécie de bastão ninja. Mas o que é difícil de entender é: como um cara que pula, corre e faz tudo que ele faz, demora quase meia hora ao subir uma simples escada? Apesar de alguns deslizes, este pode ser considerado o melhor "Carmen Sandiego". Pena que isso não signifique muita coisa.



RAFAEL SILVA

### INFO



Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums

NOTA	<b>6.0</b>
PRODUÇÃO	BAM! Entertainment
DESENVOLVIMENTO	A2M
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1

## The Suffering

O clima funesto será constante em The Suffering. No game de horror, o jogador se questionará em relação à inocência de Torque, um presidiário condenado por assassinar brutalmente sua própria família. Ele não consegue se lembrar de nada. Desde o acontecido ele se tornou um cara silencioso que aguarda a pena de morte na penitenciária Abbott State - uma ilha-prisão de segurança máxima, também conhecida como "o pior lugar do mundo". Quando tudo começa a fugir da realidade, Torque consegue se manter vivo. Mas cenas de sofrimento estão sempre presentes em seus pensamentos, fazendo-o se questionar, se é inocente ou culpado. A descoberta da verdade dependerá de



suas ações ao longo do jogo, determinando sua sanidade mental e, conseqüentemente, um dos três finais. Não vou estragar as demais surpresas, o clima de tensão é excelente e fala por si. O legal é escolher entre a visão em primeira ou terceira pessoa a qualquer momento do jogo. Exceto o frustrante controle de câmera usando o analógico R3, todas as demais qualidades do game se equilibram. Puzzles e cenas perturbadoras são alguns motivos para você perder o sono.

GILSONAR LIVRAMENTO



### ACHA QUE ACABOU?

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

## Puyo Puyo Fever

A mais nova versão do já clássico puzzle da Sega, Puyo Puyo Fever, segue o exemplo dos anteriores, só que com o novíssimo esquema "Fever". Enchendo a barra de especial, uma fase bônus aparece e permite que você até triplique seus pontos. Com um visual mais bonito (os gráficos parecem que foram desenhados à mão) e com um fator de diversão alto, este é o típico game que faz com que nós percamos noites de sono. Se for jogado no modo Multiplayer, então, pode esquecer sua vida social. Definitivamente este é o Tetris do novo milênio.



RÔMULO MÁTHEI

### INFO



Puyo Puyo Fever

NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sonic Team
GÊNERO	Puzzle
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## X-Files: Resist or Serve

O famoso seriado de ficção e suspense da TV chega ao PS2 impondo respeito! X-Files é um Survival Horror, com boa dosagem de suspense e mistério. Os gráficos pré-renderizados são bem trabalhados, o roteiro é interessante, e nele se tem a oportunidade de jogar com os dois protagonistas, cada um com seu ponto de vista, como em Resident Evil 2. O game traz uma inovação: o personagem pode lutar usando socos e chutes, apesar de nada eficazes. Quando intercalados com o uso



de armas de fogo, obtém-se uma boa opção em termos de estratégia. Apesar do jogo estar muito bom no qual, há alguns fatores que não agradaram: o mais relevante é a jogabilidade. A mira automática nem sempre é eficaz, os comandos do personagem demoram um pouco para serem executados, sem falar que não se tem muita versatilidade nos movimentos - a esquiva é um problema. Outro fator que não colaborou foi a câmera. Ela até cumpriu bem o papel de dar o clima de suspense, mas muitas vezes se põe em pontos equivocados. Seria bom que, pelo menos, o enfoque fosse mais dinâmico, ou ajustável manualmente. Mas relaxe, esses pequenos detalhes não vão acabar com seu entusiasmo!

ANDRÉ LEME

### INFO



The X-Files - Resist or Serve

NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	Vivendi Universal
DESENVOLVIMENTO	Black Ops Entertainment
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

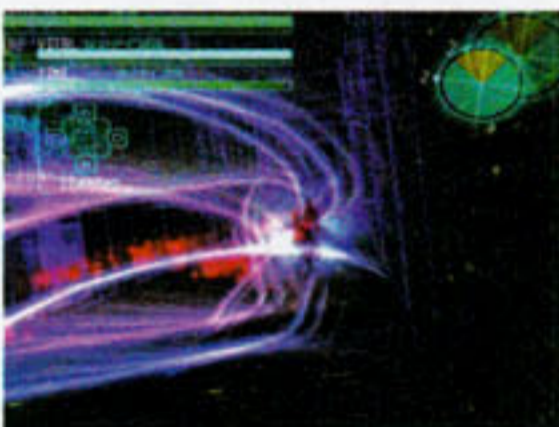
### ACHA QUE ACABOU?

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

## Cy Girls



Raiden, de MGS2, e Ayame, a ninja de Tenchu, dando as caras em Cy Girls? Parece, mas não é. As heroínas do novo jogo da Konami se chamam Ice e Aska. Elas fazem parte da organização que dá título ao game e lutam contra terroristas cibernéticos, usando uma habilidade bem conhecida nos dias de hoje: viajar do mundo real para o virtual, e vice-versa, assim como os personagens do filme Matrix. O jogo é dividido em dois discos, um para cada personagem. As duas seguem roteiros próprios e usam habilidades



especiais distintas. Ice, a loira, possui grande conhecimento sobre computadores e é especialista em armas de fogo. Aska, por outro lado, é uma japonesa que prefere usar sua fiel katana (espada) para enfrentar os inimigos. Isso no mundo real. Já no ciberuniverso, a coisa é bem diferente. Contra as criaturas virtuais, não é possível usar nenhum tipo de arma, tudo deve ser feito no braço, depois de fazer o download de programas que habilitam tais ações. O sistema de mira é soberbo, mas só quando você está comandando Ice. É possível mirar em qualquer direção, seja qual for a posição da personagem. Com Aska, a mira não adianta para absolutamente nada.



FELIPE AZEVEDO

### INFO



Cy Girls

NOTA	<b>7.0</b>
PRODUÇÃO	<b>Konami</b>
DESENVOLVIMENTO	<b>KCEJ</b>
GÊNERO	<b>Ação</b>
ORIGEM	<b>EUA</b>
Nº DE JOGADORES	<b>1</b>

## Ghost in the Shell: Stand Alone Complex



Inspirada no mangá criado por Masamune Shirow, a série Ghost in the Shell: Stand Alone Complex originou o game de mesmo nome para o PS2. Infelizmente GITS: SAC é um jogo que não faz jus ao título – se você nunca leu o mangá e desconhece o anime, pense em um futuro em que os humanos têm até 90% de seus corpos substituídos por implantes artificiais, a possibilidade máxima da engenharia biônica. No game, você terá que neutralizar o comércio ilegal de armas e possíveis ataques terroristas controlando a major Motoko Kusanagi e seu fiel parceiro Bateau, cada um com suas missões. O enredo fica interessante

a cada momento, mesmo assim, cobrindo detalhes omitidos no anime, a diversão do game cai devido à falta de inteligência artificial dos inimigos, da dificuldade para mirar e dos slowdowns. A jogabilidade oscila entre os



personagens e isso deveria ser um ponto positivo. Em comum, eles terão um bom arsenal de armas, além de sair na

porrada. O destaque fica para o belo visual, movimentação e cenas de animação de altíssima qualidade. Se você é fã, este é um game que vale a pena só pela curiosidade.

GILSONAR LIVRAMENTO

### INFO



Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

NOTA	<b>6.0</b>
PRODUÇÃO	<b>SCEI</b>
DESENVOLVIMENTO	<b>Cavia</b>
GÊNERO	<b>Ação</b>
ORIGEM	<b>Japão</b>
Nº DE JOGADORES	<b>1</b>

## Gungrave O.D.



Seqüências de games dão aquela insegurança: o dinheiro gasto será compensado? Neste caso, com a Sega e a RED Entertainment, Gungrave O.D. é qualidade garantida. O personagem Grave volta com visual melhorado na companhia de dois aliados bem estilosos: o guitarrista Rocket Billy Red Cadillac e o enigmático Kabane Juuji. Em comum, os três possuem adaptações humanóides que lhes dão força e habilidades super-humanas, além de armas únicas. As melhorias são grandes, do refinamento da jogabilidade ao desafio intenso. Vale lembrar que as excelentes cenas de animação voltaram ainda melhores. A Shield Meter é a adição mais significativa e implicará táticas para vencer os desafios. Em contrapartida, Grave perdeu muitos movimentos e a queda no frame rate ocorre quando a tela fica abarrotada de inimigos – são dezenas, simultaneamente! Se você gosta de desafios, recomendo jogar na dificuldade Hard para ter o significado das letras O.D.. Over Dose! Isso sim é uma seqüência que supera de longe seu predecessor e garante horas de jogo com desafio de primeira.

GILSONAR LIVRAMENTO



### INFO



Gungrave O.D.

NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	<b>Sega</b>
DESENVOLVIMENTO	<b>RED Entertainment</b>
GÊNERO	<b>Ação</b>
ORIGEM	<b>Japão</b>
Nº DE JOGADORES	<b>1</b>



## Rainbow Six 3

O game inspirado no livro de Tom Clancy chega à terceira versão cheio de novidades e jogabilidade digna de mestres do contraterrorismo e atiradores de elite. O trabalho em equipe faz parte essencial deste game, que não é um shooter qualquer. Você terá que pensar duas ou três vezes antes de entrar por uma porta e sair distribuindo balas para todos os lados. Estratégia e atenção contam em todos os seus movimentos. E é isso que deixa este game divertido: pensar como um agente antiterrorismo e agir como tal. Você vai visitar diversos lugares do mundo, tudo muito bem detalhado e até com vozes das pessoas que moram na região. Os bandidos também falam em seu idioma natal. A maioria dos terroristas é venezuelana e, se você prestar atenção aos diálogos, vai entender muito do que está rolando – se estão confusos, sossegados ou prontos para atacar. O que mais desagrada é que os aliados controlados pelo computador são muito bons de mira e quase não deixam você atirar. Deixe-os de lado quando você perceber que vai dar conta dos inimigos. Somente

assim vai conseguir estourar alguns miolos e ter ainda mais diversão.

RODRIGO GUERRA



### INFO



#### Rainbow Six 3

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft China
GÊNERO	Tiro em primeira pessoa
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1-8 (Online)

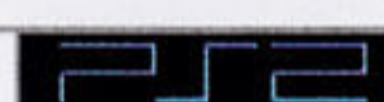
## Samurai Jack: The Shadow of Aku

Na pele do famoso personagem da TV, você irá atravessar quatro mundos, libertando seus amigos e detonando para valer. O combate, por sinal, é muito divertido, pois Jack tem uma variedade incrível de movimentos. Os cenários são muito bonitos e limpos, fluindo suavemente com o restante da ação. O game em si é bem relaxante, ótimo para jogar depois de um dia corrido.

RAFAEL SILVA



### INFO



#### Samurai Jack: The Shadow of Aku

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Adrenium Games
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Scooby-Doo! Mystery Mayhem

Vai ficar desapontado quem esperava grandes novidades no segundo episódio do clássico dos desenhos animados. Os gráficos até que são razoáveis, a jogabilidade não é ruim, porém, o roteiro é morno e monótono. Scooby e Shaggy (Salsicha) se limitam a cumprir objetivos nada criativos em cada mistério, fugir de toscos fantasmas, enganá-los, vestindo disfarces, ou caçá-los com um livro mágico. Para piorar, há as risadas em segundo plano, cujo objetivo é enfatizar os momentos engraçados. Por fim, os diálogos do desenho animado, relativos a cada missão, não são escritos na tela, ou seja, se você não for bom em inglês falado, não entenderá nada!



ANDRÉ LEME

### INFO



#### Scooby-Doo! Mystery Mayhem

NOTA	5.5
PRODUÇÃO	THQ
DESENVOLVIMENTO	THQ
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

## Ghost Recon: Jungle Storm



Mais um grande lançamento do sr. Clancy neste mês. Não é fácil escolher entre Ghost Recon: Jungle Storm e Rainbow Six 3. Os dois games brilham, cada um em seu estilo. Enquanto Rainbow Six 3 é uma aventura em equipe, em um cenário urbano, Ghost Recon é em um ambiente hostil no qual você deve se embrenhar e encontrar inimigos em cenários amplos como florestas, planícies e cavernas. Paciência é uma virtude que é bem recompensada neste jogo. O lance aqui é bem próximo da realidade: um disparo pode acabar com a sua vida ou deixar você bem machucado. Ghost Recon é um jogo de caça, só que seus alvos são terroristas dispostos a dar cabo de suas vidas em nome de suas "causas". Você terá que enfrentar diversos soldados e, quase sempre, seu time estará em desvantagem. Concluir uma missão sem perder nenhum soldado é bem difícil,

mas nada que seja frustrante. Jogar este game online é quase obrigatório. Cada soldado é um jogador, e você vai querer trabalhar em equipe para se dar bem. Jogue Ghost Recon e sinta-se pronto para preparar estratégias e livrar o mundo virtual dos terroristas.

RODRIGO GUERRA



### INFO



#### Ghost Recon: Jungle Storm

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Ubi Soft
DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft
GÊNERO	Tiro em primeira pessoa
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2 - até 12 (Online)

## Astro Boy: Tetsuwan Atom



Criado pela lenda da vida dos quadrinhos japoneses, Osamu Tezuka, nos anos 50, Astro Boy é um dos personagens mais importantes dos mangás. Ano passado, comemorando 30 anos no nascimento do robôzinho, foi produzida uma nova série animada que fez sucesso e gerou este game para PS2, criado pelo Sonic Team da Sega. Astro Boy: Tetsuwan Atom começa com o andróide sendo ativado na base do Prof. Ochanomizu, seu criador. O cientista o incumbe de manter a paz em Metro City e impedir os planos de seu rival, o Dr. Tenma.



Para se divertir nesta aventura em terceira pessoa, você precisa, antes, se acostumar com os controles complicados. A alavanca analógica esquerda e direita e o direcional digital precisam interagir o tempo inteiro para um manejo preciso do personagem, o que, às vezes, é bem complicado, principalmente nas seqüências de voo. Ainda não existe uma versão americana do jogo, logo, tudo é falado e escrito em japonês, o que pode desanimar um pouco.



Mas o game é claramente dirigido ao público infantil, e é cheio de passagens chatas e missões desinteressantes. Se você normalmente quer aventura boa, melhor procurar outro game.

RICARDO CRUZ

### INFO

ASTRO BOY: TETSUWAN ATOM	
NOTA	<b>6.5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	Sonic Team
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Kaido Battle 2: Chain Reaction

Exuberante! É o que pensa quem vê este game pela primeira vez. Na verdade, é um dos jogos mais bem trabalhados dos últimos tempos. Gráficos que fazem muitas das animações em CG por aí ficarem babando! Você vai jogar diversas vezes a mesma prova só para comprar um carro melhor. E vai valer a pena. O game é muito legal e você vai gostar de andar com as carangas mais famosas. É uma pena que você não vai poder dirigir uma Ferrari ou um Lamborghini, mas, com o que tem disponível, certamente vai ser difícil você não se deliciar.



RODRIGO GUERRA

### INFO

Kaido Battle 2: Chain Reaction	
NOTA	<b>9.0</b>
PRODUÇÃO	Genki
DESENVOLVIMENTO	Genki
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

## MTX Mototrax

Com um sistema de objetivos igual ao das duas últimas versões da série Tony Hawk's Pro Skater, e a física e a adrenalina das corridas do clássico Excite Bike 64, MTX chega para criar um novo padrão nos jogos de motocross para o 128-bit. No modo principal (Career), o jogador comanda um motociclista novato e precisa vencer corridas e arrepiar em campeonatos de manobras para conseguir patrocínio e grana. Destaque para o número de movimentos que podem ser habilitados (115 no total) e pelo excelente sistema de suspensão das motocas. Melhor não há!



FELIPE AZEVEDO

### INFO

MTX Mototrax	
NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	Activision
DESENVOLVIMENTO	Left Field Productions, Inc.
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 8 (Online)

## Sega Ages Vol. 10: After Burner II

Quem tem mais de 20 anos e curte games deve se lembrar muito bem de After Burner II. Na época, o game foi um marco, com seu manche e o cockpit que se movimentava conforme o comando. Tudo isso contribuiu muito para o que temos em relação à interatividade dos games atuais. A versão do PS2 continua no mesmo estilo, com os gráficos um pouco melhorados, mas com o mesmo fator de diversão. Sorte dos saudosistas de plantão que podem curtir este game.



RÔMULO MÁTHEI

### INFO

Sega Ages Vol. 10: After Burner II	
NOTA	<b>7.5</b>
PRODUÇÃO	Sega
DESENVOLVIMENTO	3D Ages
GÊNERO	Simulador
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

## Dragon Quest V

O remake do título lançado originalmente para Super Famicom, em 1992, reuniu o time original: Yuji Horii (roteirista e designer de game), Akira Toriyama (designer de personagens), Koichi Sugiyama (compositor) e Shintaro Majima (diretor de arte). O game foi desenvolvido pelo estúdio Arte Piazza, do remake de DQIII para Super Famicom e DQIV e VII para PS1. A novidade fica por conta dos gráficos 3D e da trilha sonora executada pelo orquestra sinfônica do Japão. Vale para os fãs da série com conhecimentos de japonês. Fica a torcida para uma versão americana...



FABIO SANTANA

### INFO

Dragon Quest V	
NOTA	<b>8.5</b>
PRODUÇÃO	Square Enix
DESENVOLVIMENTO	Arte Piazza
GÊNERO	RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

# SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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

**SuperDicas**  
**PlayStation**



**SENHA**

**Acesse já!**

**TARUTARU**

## No ar este mês

A febre Final Fantasy invade o site da SDP. Complementando nossa matéria especial, temos as entrevistas completas com Richard Honeywood e Yasu Kurosawa, e também um guia de jogo para iniciantes, para ninguém ficar perdido em Vanádiel. Os campeões de pedidos do Clássicos Detonados também estão no ar: Final Fantasy VII, VIII, IX (PS1) e X (PS2). E tem ainda detonados caprichados para os lançamentos Siren, The Suffering e X-Files: Resist or Serve (PS2). Imperdível mesmo está a continuação das notícias de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, com mais revelações sobre o enredo e o sistema de jogo.

E não perca ainda a cobertura completa da E3 2004 no site [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br), entre os dias 11 e 14 de maio. Nossa equipe estará em Los Angeles para trazer todas as novidades em primeira mão.

## 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.

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

# ELETROMÍL

DAM



A MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO DE VIDEOGAMES

Vendemos também via SEDEX

RETRO  
AVENGERS



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

**SUPER  
OFERTA**

**MEMORY CARD DE PS2  
ORIGINAL POR**



ORIGINAL

**67,<sup>50</sup>**

**PROMOÇÃO**

**Desbloqueio de PS2 e XBox com os melhores chips.  
GARANTIA TOTAL!**



SEGA



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 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854

Visite Nosso  
— Site —

**www.eletromilgames.com.br**



# RETRO AVENGERS VENCE E VEM



## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil\_arthas


Editado por: Douglas Ielker

Revista: evil\_arthas

*Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.*

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

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

