



DIRETO de L.A.

Devil May Cry, Prince of Persia 2, The Lord of the Rings: The Third Age, Viewtiful Joe 2, Resident Evil: Outbreak: File 2 e muito mais

A MELHOR REVISTA DE PLAYSTATION DO BRASIL!
9 DETONADOS!

SuperDicas

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



Playstation



CONRAD EDITORA

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

SÓ AQUI!

GTA: SAN ANDREAS

As previsões para o game mais esperado do ano!

ESPECIAIS

CONHEÇA O HDD

• Tutorial de instalação, interação com chips e novos recursos

REVIEWS DE MOD-CHIPS

• ThunderV9, DMS3 2.2 e o novíssimo Matrix/Infinity dissecados



7 páginas de RESIDENT EVIL!

RESIDENT EVIL OUTBREAK (PS2)

• Guia para jogar online

RESIDENT EVIL 3 (PS1)

• Estratégia completa

E OUTROS CLÁSSICOS DETONADOS

• Resident Evil 1 e 2 (PS1)

• Resident Evil - CODE: Veronica (PS2)

Reviews



Onimusha 3



Van Helsing



World Tour Soccer 2005



Hitman Contracts

LEGENDA:

• Internet

• Revista

#09

junho de 2004

ISSN 1679-5873



9 771679 587000



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



Parcelamos em até
15x
BANCO PANAMERICANO

Entrega
Gratuita
na cidade
de São Paulo

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

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

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 SPORT2 VAN HELSING NINJA GAIDEN COLIN MCRAE RALLY 04 MAN HUNT NEED FOR SPEED UNDERGROUND



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

GAME BOY ADVANCE

COMPRE DE FORMA SEGURA EM NOSSO WEBSITE

WWW.NETUNIA.COM.BR

TELEVENDAS

(11) 38257600



CLÁSSICOS E NOVIDADES

Encontrar o ponto de equilíbrio entre passado, presente e futuro é um grande desafio. Temos que trazer, em primeira mão, as notícias sobre os games que farão nossa cabeça amanhã, cobrir os lançamentos que prendem nossa atenção hoje e detonar os jogos que nos encantaram ontem. Acredito que esta edição representa tudo isso... E com qualidade!

Provando que nunca nos esquecemos da geração 32-bit, preparamos um detonado caprichado de Resident Evil 3: Nemesis para PSone na revista e, de quebra, colocamos no ar os detonados online para Resident Evil 1 e 2.

A cobertura do contemporâneo começa com a análise técnica do HDD do PS2, continua com o tutorial para jogar Resident Evil Outbreak em rede e fecha com os detonados online de Hitman: Contracts e The King of Fighters 2002.

Agora o futuro. Ah, o futuro... É chegada aquela época do ano que todos nós esperamos ansiosamente: a hora da E3! E, com o maior evento de games do mundo, trazemos as primeiras novidades em primeiríssima mão! Tem GTA: San Andreas, Prince of Persia 2, TimeSplitters: Future

Perfect, Devil May Cry 3... São tantas novidades que nem coube tudo em uma única edição! Portanto, aguarde muito mais no mês que vem.

E, como você já deve ter notado, esta edição trouxe um brinde exclusivo: uma cartela de adesivos para Memory Card! E não é só pra galera do PS2 não; tem PS1 também! Brinde tão bacana e original você só encontra aqui, na sua SDP!

Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br

INDICE

5 **SDP-MAIL**
Problemas com seu PS2? Quer dar um alô para a redação ou xingar alguém? Este é o canal.

8 **PSNEWS**
Suposições sobre GTA: San Andreas e as primeiras imagens de games da E3.

14 **PREVIEWS**
Mais E3: Devil May Cry 3, LotR: The Third Age, Battlefield, Viewtiful Joe 1 e 2, RE: Outbreak 2...

19 **CONHEÇA O HDD**
Desvendamos todos os mistérios do recém-lançado disco rígido da Sony para PS2.

24 **FINAL FANTASY XI**
Saiba como fazer o seu cadastro e conheça todas as informações na hora de pagar a conta.

26 **SUPERDICAS**
Truques, dicas, códigos, malícias e muitos outros sinônimos para PSone e PS2.

32 **SHARKZONE**
Centenas de códigos e senhas, mas só para quem tem o acessório GameShark.

35 **RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**
Detonado caprichado para o último episódio da série no PSone.

35 **RESIDENT EVIL: OUTBREAK**
O que fazer para jogar online, e como é a experiência de caçar zumbis em rede.

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



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos



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

REDAÇÃO

Coordenador Editorial
Marcelo Barbão

Editor
Fabio Santana

Diretor de Arte
Mario AV

Chefe de Arte
Ana Franco

Designer
Kelven Frank

Revisora
Alessandra Lacerda

Colaboradores

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen,
Fabio Michelin, Eduardo Trivella, Felipe Azevedo,
Gilsomar Livramento, Maria Beatriz Sant'Ana,
Quem Woo Moo, 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
Leonardo Borgiani

WEB

Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior

Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora
Luciana Eschiapati

Executivos de Vendas
Gracia Lemos
Rafael Ferreira

Assistente Comercial

Krisley Camilo
Tel: (11) 3346-6075

publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves

Gerente de Vendas Diretas
Chris Peruch

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto
Dirceu Darin

Coordenadora de Marketing
Vanessa Serra

Analista de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite

Gerente Financeira
Solange Reis

Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico
André Jacon

SUPERDICAS PLAYSTATION,
Edição 09, junho de 2004,
é uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

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

Redação, Publicidade, Administração e
Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação
CEP 01539-020 São Paulo/SP
Tel: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao
Assinante

Fone: (11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição Dinap

ANER



FALE COM A SDP!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO

SuperDicas PlayStation – SDP-mail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo / SP
CEP: 01539-020
E-mail: cartas.sdp@gameworld.com.br

As cartas podem ser editadas por motivo de espaço. Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado nos e-mails. Capriche na letra nas mensagens por carta. Não respondemos através de carta ou e-mail, apenas pela revista. Nem todas as mensagens são publicadas, mas todas são lidas.

PARA ANUNCIAR

Para anunciar na SDP, entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS

A SDP é o canal direto de comunicação com os fãs do PlayStation no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO

AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax para (11) 3346-6078

NÚMEROS ANTERIORES

Solicite ao jornalista ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS

Assine a SDP e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br.

OUTROS PRODUTOS

Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA SDP

www.superdicasplaystation.com.br

CARTA DO MÊS

Cheater sim, e daí?

Quase todas as revistas de PS2 carregam o nome "Dicas" no título, e quando abrimos vem aquele mundo de páginas de dicas. O brasileiro gosta tanto assim de ser cheater? Na SDP #08, temos nove páginas de dicas; mais de 1/5 da revista é de dicas. Em contrapartida, são cinco páginas de reviews na mesma edição; que representa menos de 1/10 do total. OK, com isso só estou querendo dizer que a parte que não gosto nas revistas são os cheats (não me refiro aos detonados, eles devem ficar). Tá, agora minha sugestão: que tal fazer uma enquete perguntando para o público o que eles mais gostam na revista? Se a parte das dicas ganhar, me considerarei a minoria.

Ígor Augusto de Faria Costa
Goiânia / GO

"To cheat, or not to cheat – that is the question". Essa provavelmente seria a frase que Hamlet, de Shakespeare, usaria se tivesse um PlayStation e fosse leitor da SDP. A nós, gamers modernos, cabe resolver essa questão. Em primeiro lugar, é preciso ressaltar que a procura por dicas não é um fenômeno brasileiro, mas mundial. Nos quatro cantos do globo (esfera tem canto?) proliferam revistas e web sites com dicas. Resta derrubar essa imagem de trapaceiro sujo que o cheater possui. Por que ter este preconceito e não aproveitar tantos recursos criados para oferecer mais diversão? Por que não usar um código para habilitar um personagem bacana? Por que não liberar um novo cenário? E, até mesmo, por que não recuperar energia ou ativar power-ups no momento de desespero? Afinal, videogames não foram criados para frustração, e sim para diversão. Ou você nunca precisou de uma mãozinha na vida? Muitas vezes, o jogador não está com tempo de se dedicar a um jogo, mas, ainda assim, quer fechá-lo. Nada melhor que lançar mão de facilidades. É necessário, sim, distinguir o usuário que necessita simplesmente de um auxílio daquele que visa tirar vantagem. Estes são os cheaters "do mal", que se valem de recursos secretos para trapacear, para se sobressair. São eles que sempre acabam arruinando uma sessão descontraída de jogo. Neste caso, não são os programadores que adicionaram os códigos, os culpados, mas os jogadores que desvirtuaram seu uso. É necessário ter bom senso e saber como usar as dicas, e sem encanações. Consultar um detonado ou utilizar um truque, nem sempre significa que você não é bom, como também ser bom não é sinônimo de diversão. O nosso papel é oferecer estas "mãozinhas" para os jogadores. Cabe a cada um escolher como utilizar.

Novo militante do MSC

Estava ansioso para comprar a edição de maio e, de repente, a decepção: não havia um único ícone  ao lado dos detonados de PS1, meu console; apenas . Agora, sou o mais novo membro oficial do MSC, inaugurado pelos leitores Maria Cícera Conceição e Wesley Vasconcelos. Será que vamos ter que pedir ajuda a George Bush, Bin Laden, Lula, torcida do Bahia, São Paulo, Flamengo, etc. para que vocês publiquem uma edição especial da SDP com detonados da web? Espero que, na próxima edição, vocês não se esqueçam de colocar algo com o ícone . Um abraço e sucesso!

Antonio Aquino B. de Souza
Salvador / BA

Se você incluir na lista de aliados a torcida do Corinthians também, a gente pensa no caso...

Mas, sério, Antonio, como os muitos pedidos recebidos, estamos analisando a melhor forma de fazer com que o material online chegue às mãos dos leitores do Movimento dos Sem-Computador. Aguarde novidades.

Felizmente, de imediato, você pôde conferir um íconezinho  ao lado de RE3, um fantástico game para o seu PS1. E pode ficar tranquilo que nosso suporte para o 32-bit não tem hora pra acabar!

Tirando o pé da lama

Vai aí uma dica para o game Champions of Norrath: sempre que for vender os itens "inúteis", faça o seguinte: 1) Salve o jogo antes de vender os itens. 2) Vá em acrescentar jogadores e importe um segundo personagem do seu Save para o jogo (pode ser o mesmo que você está usando); é importante usar sempre dois controles para fazer essa dica. 3) No controle 2, derrube todos os

itens do inventário, sem exceções; pegue-os com o personagem do controle 1. 4) Apague o segundo personagem e pronto, você terá tudo duplicado. Agora é só vender e ficar RICO! Bom divertimento.

Protasio Luis
Via e-mail

Puxa, valeu, Enxofre... ops, quero dizer, Protasio. Nossa vida ia ficar mais fácil se todo mundo resolvesse compartilhar uma dica bacana com a gente. Sorte dos leitores que estão jogando este excelente game. Só um lembrete: Champions of Norrath original utiliza mídia DVD-9. A única cópia que não travou, até hoje, é a que foi dividida em dois DVD-Rs. Boa manutenção de orcs!



CURTA

Reviews maiores

Os reviews poderiam conter mais notas, para gráficos, jogabilidade, etc.

Felipe Silva
Via e-mail

Só depende dos nossos leitores. Se o pessoal exigir as notas múltiplas, a gente dá um jeito.

Me dá um PS2?

Vocês não poderiam fazer promoções? Um abraço e parabéns pela revista!

Guilherme
Teixeira Régis
Belo Horizonte /
MG

Na edição passada, você concorreu a três consoles PlayStation 2 e dez Memory Cards? Agora, ganhou adesivos de Memory Card na faixa. Acha que tá bom? Pois vem mais por aí...

Fora do ar

Dava para vocês colocarem novamente o detonado de Final Fantasy X-2 na internet?

Artur A. Evaristo
dos Santos
Fortaleza / CE

Como assim, Artur? Os detonados que foram para o site da SDP nunca saem do ar. Permanecem lá o tempo todo, é só dar uma procurada na letra "F" da seção Detonados que você o encontrará na boa.

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.

Desplugado

Venho enfrentando alguns problemas na tentativa de colocar meu PS2 online. Instalei o NA certinho na Expansion Bay e configurei uma conexão no start-up disc como na SDP #08. Porém, eu fiz a conexão direta (ADSL), não a compartilhada. No teste de conexão que o disco faz dá tudo certo. Mas, quando vou tentar entrar nos modos online dos jogos que tenho (que são copiados), sempre ele procura o DNAS e, então, ocorre um tal de "Erro 402". O que acontece? Sobre a conexão compartilhada, não entendi a parte das duas placas de rede. O que devo fazer? Espero que vocês possam resolver estas minhas dúvidas, pois ser um "offline" não é muito legal; ainda mais quando foram gastos algumas centenas de Reais nisso tudo!

Paulo Henrique da Cruz Lima
Campo Grande / MS

Paulo, o fato da configuração do start-up disc finalizar os testes com sucesso e gravar a configuração no Memory Card indica que a conexão com a internet está OK. O DNAS Error -402 que você está recebendo é por causa de seus jogos alternativos sim. Daremos mais detalhes do DNAS em uma próxima matéria. Você pode testar a conexão com o primeiro SOCOM, que não tem autenticação com o DNAS. Quanto à conexão da rede local, se você já possui dois micros compartilhando, provavelmente já tem toda a estrutura montada. Pode ser que o segundo micro esteja conectado ao primeiro (que recebe o ADSL e deve ter duas placas de rede) por um cabo crossover. Neste caso, para incluir mais gente na conexão, será necessário substituir o cabo cross por um hub + cabos normais CAT5 para o segundo micro e para o PS2.



Jogo pesado

Comprei o GTA:Vice City, mas ele vivia travando depois de uns cinco minutos de jogo. Troquei por outro na loja, mas o novo continua com o mesmo problema. Acho que é o chip (Libertador, versão mais nova) mas não tenho certeza. Se for mesmo o chip, vocês podem me indicar um outro melhor, que rode DVD-9? A propósito, GTA:VC é DVD-9?

Felipe Daniel
Jundiá / SP

Se fosse problema com o chip ou instalação, todos os jogos iriam travar cedo ou tarde. Pelo que entendi, o problema é só no GTA, certo? Pois bem, tanto o GTA3 quanto o VC



(que não são DVD-9) são considerados jogos pesados, com alto índice de leitura sob demanda. Se ocorrerem erros de leitura, é comum ver a pista ficar azul, faltarem prédios e coisas do gênero; a mensagem "Erro lendo DVD" também aparece. Nesse caso, você pode estar com os seguintes problemas: mídia mal gravada (você não falou se o jogo era prensado ou gravado), canhão sujo, gasto ou desalinhado ou todas as alternativas juntas. Tente pegar o jogo em uma mídia melhor (TDK / Pioneer / Verbatim) ou um prensado (mas cuidado na compra). Se continuar, é bom levar seu PS2 para um diagnóstico mais detalhado.

Entre discos e tubarões



1) As mídias que eu uso são gravadas em DVD da marca Ridata. Esta mídia é boa? 2) Meu PS2 é da série 50001 com o mod-chip DMS3 e eu tenho uma cópia do GameShark 2 versão 3.1. Quando aciono o código, ele abre o compartimento e pede para inserir o jogo. Aí vem o problema: para colocar o game eu preciso resetar o aparelho, e é então que o código se perde. O que eu devo fazer? Será que o GameShark original tem o mesmo problema? Ou será que o problema está no meu mod-chip?

Gino Lancaster Mendes Lima
Via e-mail

1) As mídias Ridata são as Ritek G03 ou G04. Das mídias genéricas ela é considerada uma das melhorzinhas para o PS2. Mas, se quiser ter os melhores jogos na coleção, aconselho a gravá-los em mídias de marca, como a TDK / Pioneer; são bem mais caras mas valem o que custam. 2) Com o DMS3 não é necessário resetar para o jogo entrar. Colocando o jogo na tela dos elétrons ele tem que carregar; algumas telas vermelhas são até normais, mas não sempre. Se instalado corretamente, ele também não tem problemas com o GS3 e você pode fazer a troca normalmente. No GS3, quando você troca as mídias, tem que apertar X para a gaveta fechar. Tente fechá-la com o Eject mesmo, espere um pouco e, depois, aperte X. Se ainda não funcionar, algo na instalação pode não estar correto. Há também a possibilidade de você não estar com o DMS3. Verifique isso com o nosso tutorial de reconhecimento de mod-chips na SDP #06.

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

Parasita maldito

Estou seguindo a estratégia do jogo Parasite Eve 2, da SDP #06, e estou com uma dúvida. Após derrotar Mammoth Sucka Part 2, não cheguei ao puzzle indicado, em Neo Ark. O que aconteceu?

Gabriel A. M. Lopes
São Paulo / SP

Gabriel, acredite, você não foi o único a notar essa falha. O que aconteceu foi um

erro na impressão da revista, e uma parte do roteiro simplesmente sumiu. Como não temos o costume de deixar as coisas pela metade, recuperamos a parte que ficou faltando. Confira:

Shelter, B4

Digite 18 para abaixar o nível da água e continue avançando. No próximo painel que encontrar, use o número 15 e entre pelo Full Moon Gate. Siga Flint (o cão de Douglas) até a caixa d'água, suba, salve Pierce e pegue a SUV Key. Volte ao Shelter, suba ao B2 usando elevador próximo ao Save Point e, no corredor entre a Storeroom e os Sleeping Quarters, elimine o NMC para obter o Bowman's Card. Suba ao B1, use o novo item na porta ao lado do elevador e siga para o laboratório. Entre e use a senha A3EILM2S2Y no computador. Nas perguntas do Visitor

Program, escolha as respostas aleatoriamente até ouvir um telefone tocar. Saia pela porta dupla, suba pelo elevador, saia pela porta ao lado e fale com Pierce para receber o Micro Device. Desça novamente ao B2 e use o elevador antes inativo para chegar ao Neo Ark.



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.

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

GTA: San Andreas

Saiba o que você poderá (ou não) ver no próximo jogo da série

Por Felipe Azevedo

O grande barato de jogar videogames é poder fazer tudo aquilo que, na vida real, seria impossível ou proibido. Pilotar aviões sem o devido treinamento, participar de rachas e corridas ilegais sem ter habilitação, usar superpoderes para derrotar criaturas fantásticas e se infiltrar em bases inimigas para conseguir informações confidenciais são apenas alguns exemplos do que a indústria de games é capaz de oferecer para os fãs.

A forma mais nova dessa liberdade virtual tem nome: Open Ended. Trata-se de games cuja jogabilidade não apresenta restrições, deixa o

jogador livre para fazer o que quiser, no momento e no local que bem entender. Hoje em dia, muitos jogos já funcionam assim (Tony Hawk's Underground e Final Fantasy XI, por exemplo), mas, se existe uma série que pode ser considerada um sinônimo desse tipo de opção, essa é Grand Theft Auto.

Desde seu surgimento nos PCs, em 1998, mais de 30 milhões de cópias já foram vendidas no mundo todo. Somente as duas últimas versões, GTA 3 e GTA: Vice City, lançadas para PS2 em 2001 e 2002, respectivamente, totalizam mais de 22 milhões desse total. Esse número está para aumentar ainda mais. Isso por que a Rockstar Games anunciou, no início de abril, o sétimo jogo da série, San Andreas, que está previsto para chegar ao mercado norte americano no dia 19 de outubro.

Agora, as primeiras informações (ainda não confirmadas pela produtora) começaram a surgir. Fatos? Boatos? Não sabemos. Nem nós nem ninguém.

Personalidades

Se você gosta de rap internacional, muito provavelmente conhece a relação entre os cantores 50 Cent, Eminem e Dr. Dre. Todos são da mesma gravadora, a Aftermath Records. Além disso, foi Dre quem abriu espaço para Eminem, e Eminem quem lançou 50 Cent.

Mas, o que você sabe sobre a ligação deles com a série GTA? Bom, a verdade é que, oficialmente, essa ligação não existe. Porém, ao que tudo indica, eles estão cotados para aparecer em San Andreas, e em papéis importantes. Há a possibilidade de que 50 Cent seja o protagonista. Assim, dependendo do foco da trama e da intenção da produtora, Eminem e Dre certamente apareceriam como seus parceiros.

Como dissemos, nada está confirmado, mas, um fato acontecido em julho do ano passado, dá um fundo de verdade para a história. É que Eminem foi processado nessa época pela Conspiracy Entertainment, depois de infringir uma cláusula do contrato para o desenvolvimento de um game de dança, ao negociar sua aparição em um título de outra produtora, possivelmente a Rockstar Games.

Personagens

Você leu sobre a lista de convocação para dubladores dos personagens de Metal Gear Solid: Snake Eater, que surgiu no site da agência Showfax, Inc.? Se não, veja na SDP #08. Pois então, o mesmo aconteceu com San Andreas. E no mesmo site.

Mas, ao contrário do jogo da Konami, apenas três personagens do novo GTA foram revelados. Nenhum detalhe, além de simples (e poucas) características de cada um, foi divulgado. Eles são: Maria,

grand
theft
auto
San Andreas

El Burro, o único personagem já conhecido que, até agora, estará em GTA: SA. Duvida? Então compare as letras "A" e "S" da tatuagem na pança dele com a do logo do game. Coincidência?



uma jovem descendente de italianos, Madd Dogg, um afro-americano de 23 anos, e Maccer, um inglês branco de Manchester, com 22 anos de idade.

El Burro, o líder da gangue mexicana Diablos, de GTA3 é o único personagem secundário que, até o momento, realmente pode voltar em San Andreas. Pouca gente se lembra, mas ele também apareceu no primeiro jogo da série, numa área chamada... San Andreas.

Ambientação

Os primeiros rumores sobre a ambientação de San Andreas indicavam que o jogo se passaria na cidade de Las Vegas, durante década de 70.

Em relação à época, nenhuma informação ou rumor relevante deixou claro que o game não se passará nos anos 70. No entanto, com a possibilidade da aparição dos rappers citados anteriormente, é quase certo que GTA:SA terá

uma atmosfera mais contemporânea. Nada mais sensato, afinal, a diferença do visual e da atitude dos rappers atuais para os de 34 anos atrás é gritante.

Sobre a localização, está mais do que confirmado que Las Vegas não será o palco para a nova jornada criminosa. San Andreas, além de ser um dos mapas do primeiro jogo, é uma área que realmente existe, entre as cidades de Los Angeles e São Francisco, nos EUA.

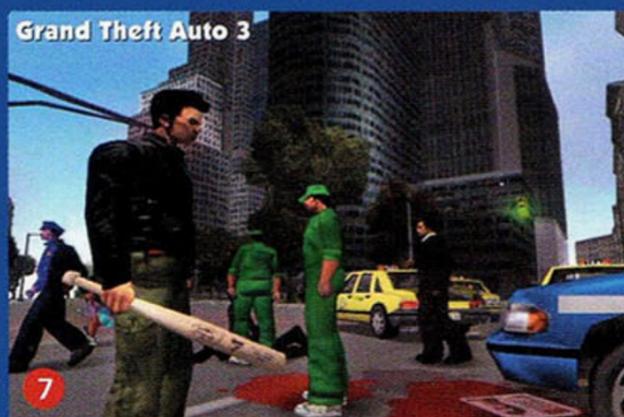
Grand Theft Auto: SDP

Como nenhuma informação sobre mudanças ou novidades na jogabilidade surgiu até agora, resolvemos fazer uma lista com tudo aquilo que gostaríamos de ver em San Andreas. Confira.

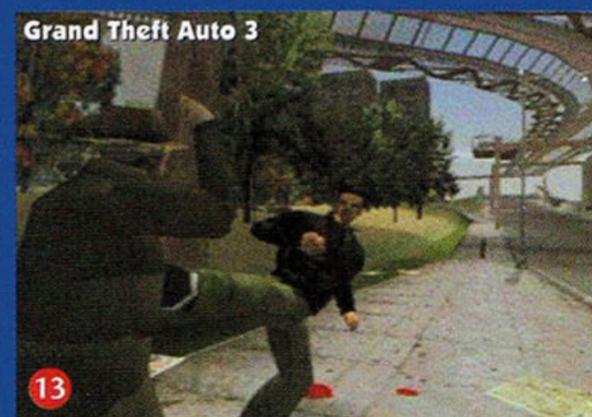
- 1 Atividades recreativas (jogar basquete, futebol, golfe).
- 2 Construções destrutíveis.
- 3 Consumo de drogas.
- 4 Desastres naturais.
- 5 Escolha de profissões.
- 6 Inteligência artificial aliada.
- 7 Maior interação com pedestres.
- 8 Maior número de cenas e insinuações eróticas.
- 9 Maior número de construções com ambientes internos.
- 10 Maior número de personagens controláveis.
- 11 Modo multiplayer.
- 12 Modo online.
- 13 Novas formas de combate corpo a corpo.
- 14 Novas formas de locomoção (bicicleta, skate, patins).
- 15 Novas formas para ganhar dinheiro.
- 16 Novas maneiras para se livrar de policiais (suborno, seqüestros, esconderijos).
- 17 Novos tipos de missões secundárias (Taxi Driver, Vigilante, Firefighter).
- 18 Opção para refazer missões.
- 19 Personalização de personagens, veículos, imóveis e trilha sonora.
- 20 Poder nadar.
- 21 Veículos licenciados.
- 22 Versões anteriores da série como bônus.



Um taco de golfe pode ser usado em diversas situações na vida real. Em GTA, ele só não pode ser para o óbvio: praticar o esporte.



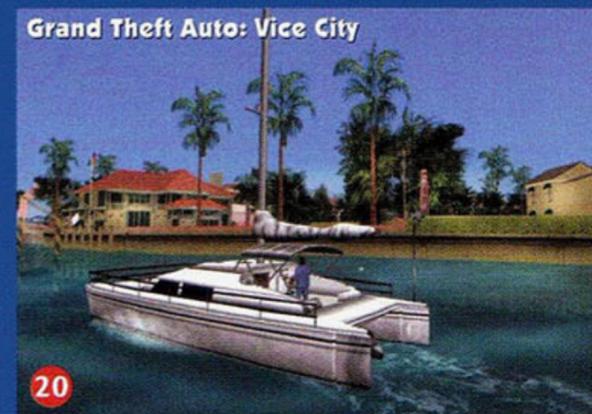
Cansado de bater em mulheres com seu taco de beisebol? Então, por que não paquerá-las?



Os mendigos merecem um tratamento melhor. Chega de simples socos e pontapés.



Em nosso GTA, além de motocicletas como esta, bicicletas, skates e patins também estão em alta.



“Troque logo esse paletó por uma sunga e mergulhe sem preocupações, meu rapaz.”

O PoP voltou a ser pop

Liberadas as primeiras imagens de Prince of Persia 2

A Ubisoft oficializou o desenvolvimento de Prince of Persia 2 (título provisório), seqüência do aclamado The Sands of Time, lançada no ano passado.

No novo jogo, um personagem misterioso ordena a morte do Príncipe, que segue em uma aventura por uma ilha almagadoada para descobrir quem quer matá-lo. Para cumprir sua missão, ele precisará resolver novos enigmas e encarar inimigos ainda mais poderosos.

O grande diferencial em relação ao game anterior é uma opção que possibilita a combinação de diferentes armas para ataques inovadores.

As informações sobre o título ainda são extremamente escassas, mas as primeiras imagens liberadas dão uma boa idéia do que os fãs devem esperar. Afinal, se uma imagem vale mais do que mil palavras, duas valem muito mais, certo?



Repare que as espadas são diferentes. Troque uma delas por outra arma e terá um novo ataque

De volta para o futuro

Terceiro TimeSplitters terá jogabilidade inovadora e modo online

Cortez, o herói de TimeSplitters, está de volta em Future Perfect, o terceiro jogo da série – agora propriedade da Electronic Arts.

Novamente, o personagem precisa viajar no tempo para tentar salvar a humanidade. Só que, agora, ele conta com uma ajuda diferente: a dele mesmo, dependendo da época em que estiver.

Além de todos os modos de jogo

da segunda versão (Story, Challenge e Arcade), ainda com opção para um ou mais jogadores; jogando cooperativamente ou não, até 16 pessoas poderão participar de disputas do tipo deathmatch através do novo modo multiplayer online – exclusividade da versão PS2. Arenas também poderão ser criadas e compartilhadas entre os jogadores. Cortesia da nova opção Map Maker.



Na parte técnica, a desenvolvedora Free Radical promete melhoras em todos os aspectos: ambientes mais realistas, efeitos especiais espetaculares, animações de alta qualidade, AI e física aprimoradas.

A data de lançamento está marcada para o início de 2005.



»» CURTAS

• O presidente da SCEE, David Reeves, revelou que os jogos do futuro console portátil da empresa, o PSP, serão livres para todas as regiões, ao contrário do que acontece atualmente com os títulos para o PS2. Diferentemente dos jogos, os filmes para o PSP serão codificados conforme a região de lançamento. Mas, possivelmente, trarão "surpresas" exclusivas das que existem em versões em DVD.

• A Electronic Arts revelou o subtítulo da seqüência de GoldenEye: Rogue Agent. Dan Orzulak, que trabalhou no game Halo, e Takayoshi Sato, de Silent Hill, são os mais novos membros da equipe que está produzindo o jogo.

• A Ubi Soft anunciou Rocky Legends, mais um jogo de boxe baseado na série dos estúdios MGM. Além de Rocky, o jogador poderá controlar os conhecidos oponentes do personagem, como Apollo Creed,

Clubber Lang e Ivan Drago. O jogos está sendo desenvolvido pela novata Venom Games.

• Siren (Forbidden Siren, na Europa e no Japão) ganhará uma continuação. Pelo menos é o que indica o site oficial da produtora do game.

• De acordo com a lista de lançamentos do site da Sony Computer Entertainment America, Mortal Kombat: Deception, da Midway, só será lançado em outubro.

• Além de Tales of Rebirth, a Namco lançará uma versão para PS2 de Tales of Symphonia, antes exclusivo do GameCube. A empresa ainda não tem planos para o mercado americano.

• A Konami divulgou novos detalhes sobre Suikoden IV (Genso Suikoden IV, no Japão). A história acontece 150 anos antes do primeiro jogo e tem como foco principal um artefato mágico chamado Rune of Punishment, que retira a energia vital das pessoas após ser usado.

»» CURTAS

• Uma lista de lançamentos no site oficial norte americano do PlayStation indica que Final Fantasy XII chegará às prateleiras no país em dezembro de 2005. Pouco tempo depois da revelação, a Square Enix anunciou o adiamento da versão japonesa: da metade de 2004 para o primeiro trimestre de 2005.

• Segundo um artigo publicado no jornal The New York Times, Peter Jackson, diretor da trilogia O Senhor do Anéis, não só está trabalhando em uma nova versão do clássico King Kong, mas também em um jogo baseado nele.

• O primeiro jogo online da série Final Fantasy, FFXI, já conta com mais 500 mil usuários no mundo todo, com 1,25 milhão de personagens criados! Não é à toa que vem uma nova expansão por aí: Chains of Promathia. A primeira, Rise of the Zilart, foi vendida separadamente no Japão, mas foi incluída gratuitamente na versão norte americana.

• Jak 3 será o último jogo da série. A notícia foi divulgada pela Sony.

• O novo estúdio da Capcom, o Clover Studio, anunciou o seu terceiro game em fase de produção: Okami. O jogo terá gráficos em cell shading e contará a história de um lobo cujo objetivo é vencer monstros para

devolver as cores ao universo fictício da trama.

• A SNK NeoGeo USA lançará dois pacotes especiais para o PS2. O primeiro, previsto para o segundo semestre, é composto pelas versões 2002 e 2003 da série KOF. O segundo traz os jogos Metal Slug 4 e 5, e deve ser lançado no início de 2005. Ambos serão vendidos a US\$ 39,99.

• Auron, de Final Fantasy X, estará em Kingdom Hearts II, a seqüência do jogo produzido pela Square Enix em parceria com o estúdio de animação Disney.

• Formula One 04, para PS2, será lançado em junho e trará 20 pilotos reais, quatro níveis de dificuldade, um modo carreira e suporte para disputas online.

• A Capcom resolveu mudar o nome do jogo Panic Maker para Under The Skin nos EUA.

• A Sony planeja disponibilizar três milhões de unidades do PSP (PlayStation Portable) até o final deste ano fiscal (31 de março de 2005).

• Recado do QWM: muitos lojistas espalhados pelo Brasil (parece uma epidemia) estão vendendo o Mars-Pro como DMS3. Longe de falar que o MP é ruim, mas isso fere um direito do consumidor levar o que está comprando. Se ele optou por um DMS3, que leve um DMS3; nem mais, nem menos.

Cada vez melhor Produtor revela novidades do quarto Gran Turismo



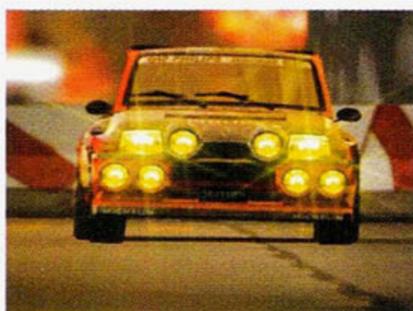
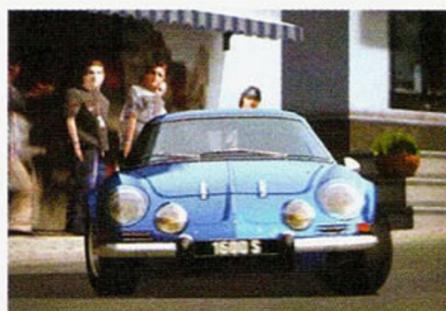
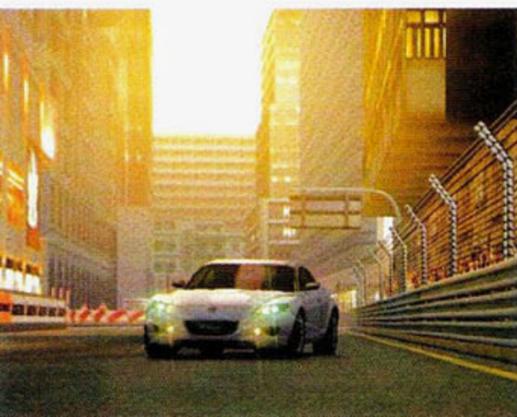
Taku Imasaki, um dos produtores de Gran Turismo 4, divulgou algumas novidades sobre o título, previsto para o segundo semestre deste ano. A principal delas dá conta de que todas as opções do modo offline para um jogador também estarão disponíveis para serem jogados através da internet.

Além de possibilitar disputas entre até seis pessoas ao mesmo tempo no modo online e campeonatos organizados periodicamente pela Sony, GT4 terá uma nova lista de ranking para corridas multiplayer. O Virtual Showroom possibilitará aos exibicionistas deixar seus veículos expostos ao público. Salas de chat e mais veículos europeus aumentam o pacote.

A física dos veículos foi totalmente aprimorada. Aparentemente, será necessário frear com muito mais

atenção para conseguir fazer curvas fechadas sem provocar acidentes. Além disso, o nível de dificuldade deverá ser maior, com um sistema que punirá os jogadores que têm o costume de encostar nos carros adversários para ganhar vantagem.

Para os que gostam de mexer nos veículos antes das corridas, novas opções de ajuste também serão incluídas. Pra aumentar ainda mais a expectativa, fique com as imagens das novas pistas de Hong Kong e Capri. Conforme Reeves, diferentemente dos jogos, os filmes para o PSP serão codificados conforme a região de lançamento. Mas, possivelmente, trarão "surpresas" exclusivas das que existem em versões em DVD. Assim, colecionadores de filmes teriam mais um motivo para assistí-los também no portátil.



BLADE

A LÂMINA DO IMORTAL

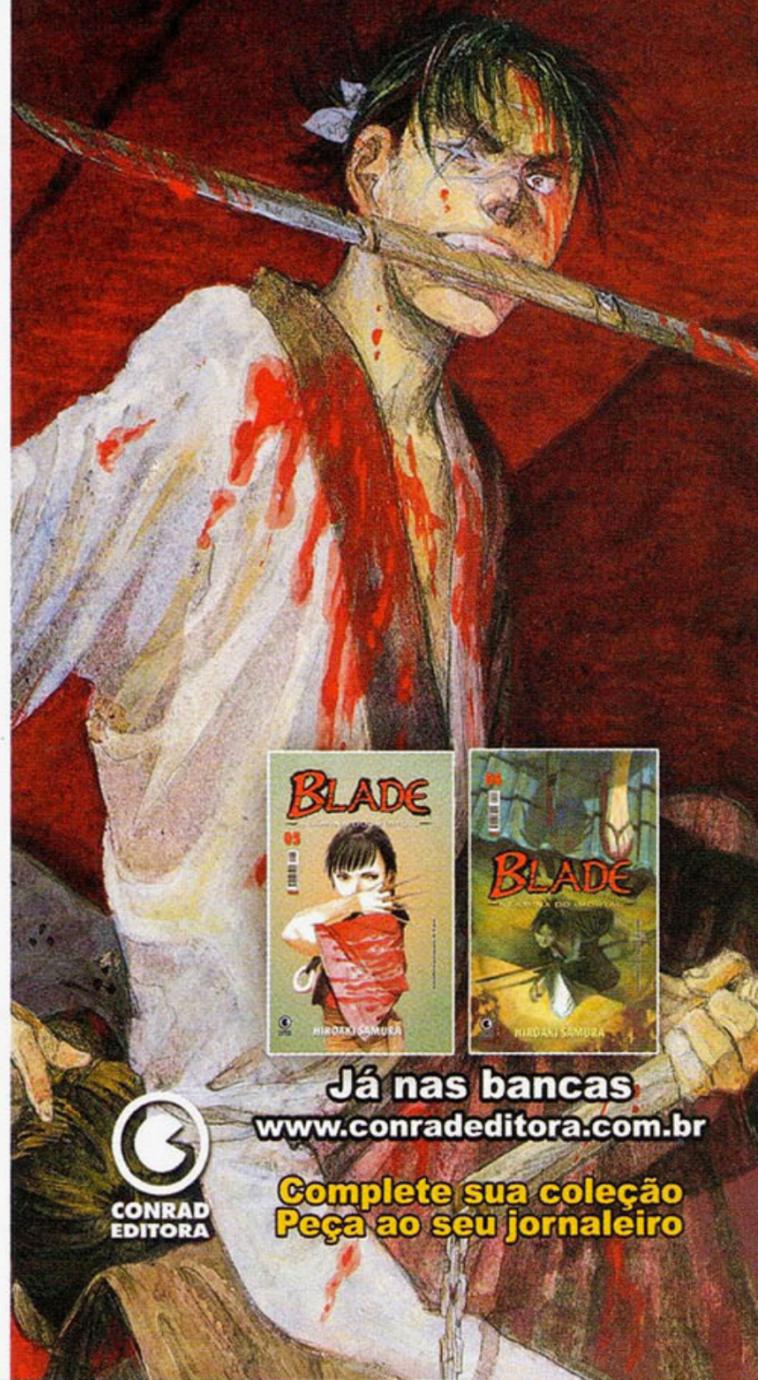
Samurai Punk

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

Folha de S.Paulo, 19/01/2004

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

Revista Playboy, fevereiro de 2004



Já nas bancas
www.conradeditora.com.br



Complete sua coleção
Peça ao seu jornaleiro

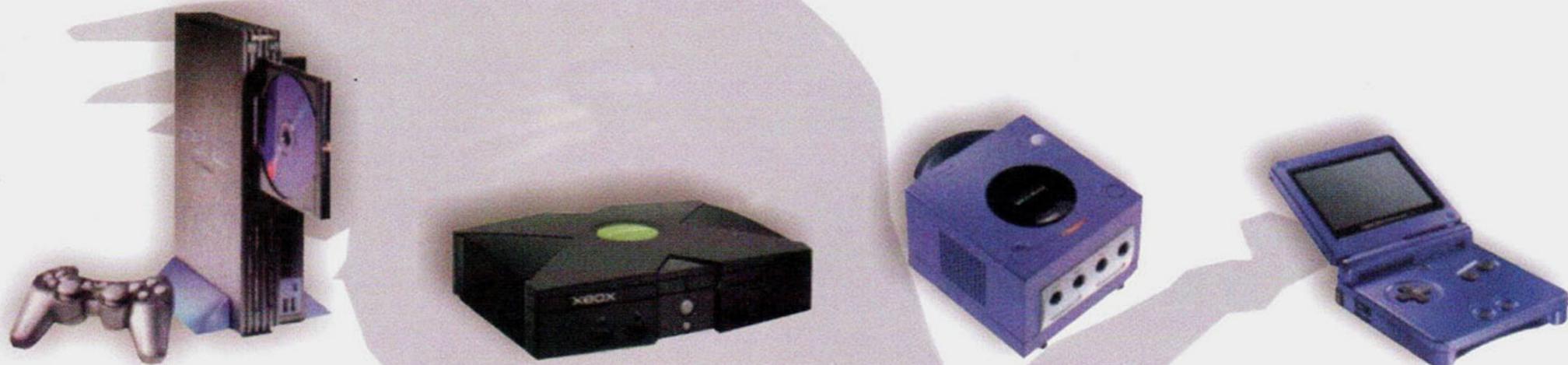
ELETROMÍL

A MELHOR LOJA DO BRASIL

O Melhor Preço e a Maior Garantia

VENDA - TROCA - CONSERTO DE VIDEOGAMES

Vendemos também via SEDEX



PROMOÇÃO

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

PS2



SEGA



Visite Nosso
— Site —

www.eletromilgames.com.br



MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR



ORIGINAL

67,50

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

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, Dreamcast, Sega Saturn, Neio Geo, Sega CD e 3DO à partir .	R\$ 8,50

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

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



DEVIL MAY CRY 3

A Divina Seqüência

Não estamos sabendo de nenhuma reedição de A Divina Comédia, mas de qualquer forma, esta é uma boa notícia para os fãs de Dante. Um pouco antes do fechamento da SDP que você tem em mãos, foi confirmada a existência do terceiro game da consagrada série de ação Devil May Cry, da Capcom. O que antes era apenas um boato, acabou se confirmando para a nossa alegria.



Aliás, a vida de Dante está muito agitada ultimamente. O personagem fez uma recente aparição em um game da Atlus chamado Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniax, estará na nova versão de Viewtiful Joe e, dentro em breve, ganhará uma nova revista em quadrinhos.

Como parece estar virando moda, o game é um prequel, ou seja, a história rola antes dos capítulos já apresentados. Durante a aventura, Dante vai redescobrir seus poderes demoníacos, e a trama se desenrola frente ao jogador através de muitas seqüências cinematográficas: cada fase terá duas delas, uma no início e outra no final. Algumas missões trazem batalhas contra chefes, às vezes vários deles numa mesma fase; enquanto que em outras não se vê nem sinal deles. E um dos aspectos que mais desbalancearam o segundo jogo, está sendo retrabalhado intensamente: as fases de DMC3 são projetadas de modo a forçar os jogadores a utilizarem em igual quantidade ataques à longa distância (com armas de fogo) e à curta distância (com espadas).



E se você já jogou algum game desta série sabe que estilo é uma parte integral de DMC. Agora existe o Style System, que permite que seja escolhido um estilo específico no início do game. Até agora foram revelados quatro estilos diferentes, cada um com as óbvias vantagens e desvantagens. São eles: Gunslinger (pistoleiro), Swordmaster (espadachim), Trickster (trapaceiro) e Royal Guard (guarda real). Curioso para saber como isso funcionará? Nós também, mas essa é a parte que a Capcom mais faz questão de manter em segredo.

Com uma nova engine gráfica, DMC3 trará efeitos climáticos, luzes e sombras mais realistas e ambientes destrutíveis. Os puzzles também retornam à cena e tudo indica que ele terá mais ou menos a mesma duração do primeiro game da série, o que é um bom sinal. E como já é de costume, o jogo trará uma nova personagem feminina. Mas, como a Capcom adora segredinhos, nada se sabe sobre o envolvimento dela na história. O jeito é esperar pra saber mais sobre esse grande lançamento.



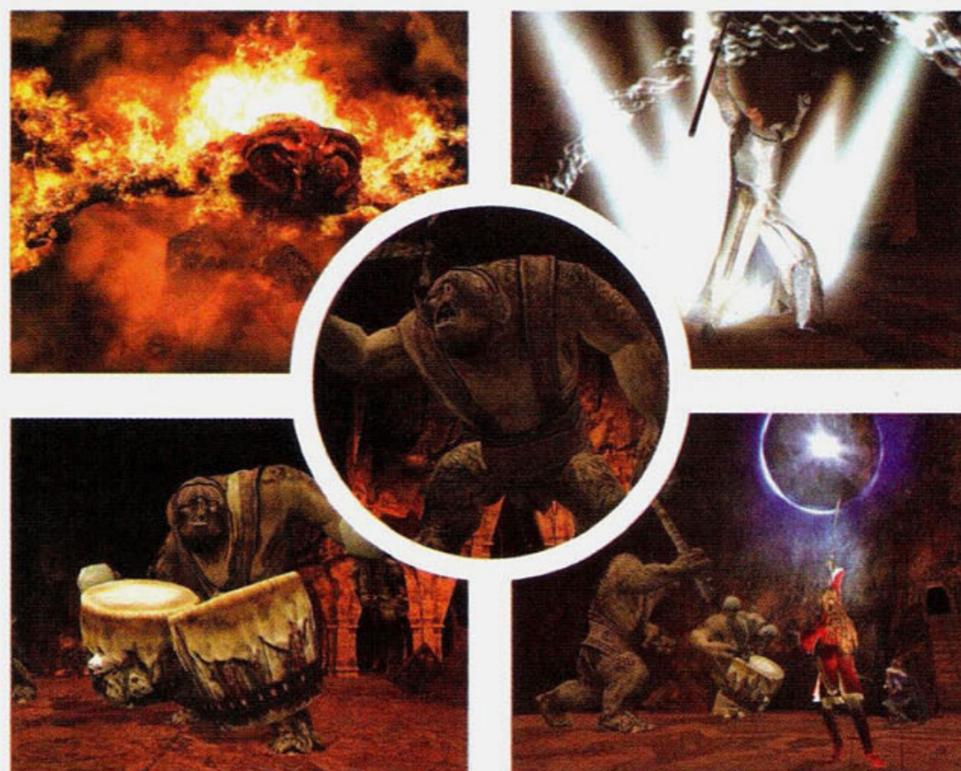
INFO	Devil May Cry 3	
	PRODUÇÃO	Capcom
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Capcom Production Studio 1
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004, no Japão

THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Pensa que acabou?

Quer mais aventuras na Terra-Média? A Electronic Arts acaba de anunciar um novo game para PS2 do Senhor dos Anéis chamado The Lord of the Rings: The Third Age. O título segue a trama encenada nos três filmes de Peter Jackson mas opta por mostrar um ponto de vista levemente diferente em relação à história.

O jogador luta ao lado da Sociedade do Anel e constrói seu grupo conforme a aventura avança. Mas o legal é que não são necessariamente os personagens já conhecidos dos filmes, e sim personagens criados do zero, se você preferir. Muitas missões retratam os acontecimentos da trilogia dos cinemas e outras foram criadas especificamente para The Third Age. Estas últimas, até oferecem uma chance de ver os fatos pela ótica de Sauron.



Finalmente a EA resolveu largar o esquema de pancadaria dos jogos anteriores do Anel e produziu algo mais substancial: um RPG que leva Frodo e sua trupe para chutar bundas de Orcs e Uruk'hais nojentos em locais conhecidos como as Minas de Moria e a fortaleza de Helm's Deep, por exemplo. A jogabilidade é estilo Final Fantasy, com batalhas em turnos, e a engine mistura tecnologias usadas em As Duas Torres e O Retorno do Rei.

INFO	The Lord of the Rings: The Third Age	
	PRODUÇÃO	Electronic Arts
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	EA Redwood
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Dezembro de 2004, nos EUA

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT

Conflitos atuais

Depois de semear a guerra em LAN Houses do mundo todo, a série de sucesso da Electronic Arts vai ganhar o primeiro game para consoles domésticos. Com partidas online previstas para 24 jogadores, o game fará uso de comunicação via voz através do headset do PS2. Vai ser um xingamento só!

O "Combate Moderno" do título se explica com a possibilidade do jogador se alistar em três exércitos de superpotências mundiais contemporâneas:



Estados Unidos, China e Coalisão do Oriente Médio. Os combates disponibilizam mais de setenta armas com tecnologia de ponta, como mísseis guiados por calor e bombas a laser, por exemplo. E uma das coisas preferidas por

quem já jogou os primeiros games, o uso de veículos e aeronaves, está com tudo nessa seqüência. Será possível subir a bordo de mais de trinta máquinas de guerra que (infelizmente) derramam sangue nos conflitos dos dias de hoje.

A EA está fazendo um barulho em cima do game com algo que estão denominando "mundo online com atualização constante", onde os soldados virtuais podem conseguir promoções e subir nos ranks da hierarquia militar.



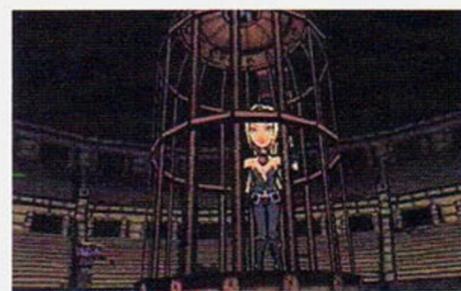
INFO	Battlefield: Modern Combat	
	PRODUÇÃO	Electronic Arts
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Digital Illusions
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Outubro de 2004, nos EUA

VIEWTIFUL JOE

Exclusividade? Que nada!

Algum tempo atrás, a Capcom havia feito um acordo com a Nintendo para lançar cinco games exclusivos para o console da empresa. O contrato melou e alguns deles vão ganhar versões para PS2 também. Um deles já foi lançado na concorrência: Viewtiful Joe fez tanto sucesso que os donos de PS2 clamaram por uma versão. Agora, a Capcom atende aos pedidos dessa galera e traz Joe para dar uma voltinha no console preto.

Parecido com Fred Durst, vocalista do Limp Bizkit, Joe é um cara super normal. Fanático por filmes de ação, ele leva sua namorada para



assistir à última aventura de seu herói favorito no cinema. Mas para sua surpresa, a projeção é interrompida e sua queridinha é tragada para dentro da tela. Joe deve então deixar de ser um cara bonzinho e normal e partir para a ignorância. É

nessa hora que o alterego dele vem à tona e ele se transforma em Viewtiful Joe, um herói que tem o poder de manipular o tempo para subjugar seus adversários. O visual do game é fantástico: misturando um pouco de 2D e 3D em gráficos cel-shaded, VJ segue em scroll lateral e é um dos títulos mais originais lançados pela Capcom nos últimos anos. E a versão para PS2 trará uma surpresa para os donos de PS2 – o personagem Dante, de Devil May Cry é um personagem jogável.

INFO	Viewtiful Joe	
	PRODUÇÃO	Capcom
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Clover Studio
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Sem previsão

VIEWTIFUL JOE 2

Um é pouco, dois é bom



Se você está lendo a revista na seqüência correta, já leu o texto sobre o primeiro VJ que será lançado para PS2. Se isso lhe interessou, saiba que a Capcom aproveitou a oportunidade para anunciar que também está trabalhando na seqüência do game.

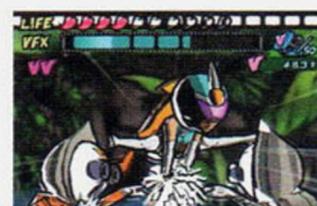
Como no título que deu origem à série, VJ2 trará um misto de ação em 2D e 3D. É lógico que Joe vai retornar para continuar dando seus golpes de kung-fu nos bandidos, mas a novidade agora é a presença da namorada dele, Silvia, como uma personagem selecionável desde o início do game.

Serão 40 novos tipos de inimigos e os cenários passarão por selvas, ruínas subterrâneas, o antigo Japão, montanhas de neve e até o espaço sideral! Parece que não há mais limites para Joe, pois além de viajar por todos esses lugares, o cara vai ganhar novos poderes de transformação, que o deixarão com as características de um carro de



corrida, um canhão, uma escavadeira ou um submarino. E mais! O VFX, que é o recurso que possibilita a manipulação do tempo, também ganha uma nova função: Replay, que triplica o efeito de ataques e itens.

Com essa nova seqüência e o primeiro game também vindo por aí, tudo o que nos resta é dar a Joe as calorosas boas-vindas a sua nova casa.



INFO	Battlefield: Modern Combat	
	PRODUÇÃO	Capcom
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Clover Studio
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

Aceita mais presunto?

Os cadáveres de Resident Evil Outbreak nem chegaram a esfriar no necrotério e o game nem chegou a esfriar nas prateleiras, mas a Capcom já está preparando uma seqüência para ele.

Como seu antecessor, REOF2 será exclusividade para quem tem um console Sony. O novo game colocará os jogadores no papel dos mesmos oito cidadãos de Raccoon City do primeiro game, que tentam conter uma praga que está transformando todo

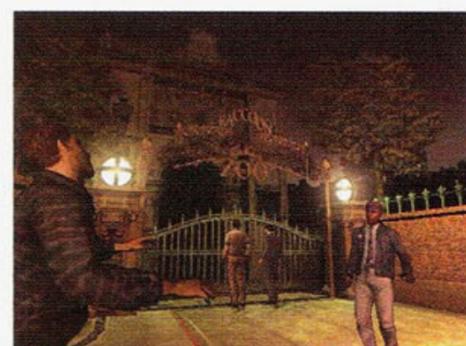
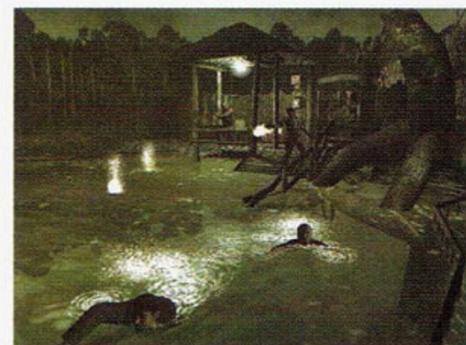
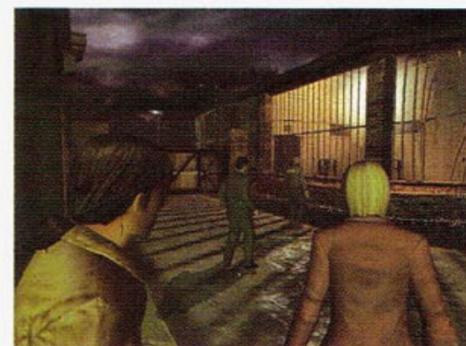


INFO	Resident Evil Outbreak File #2	
	PRODUÇÃO	Capcom
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Capcom Production Studio 1
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004, no Japão

mundo em morto-vivo. É ou não a coisa mais original que você viu na série? Colocando o cinismo de lado, a brincadeira de pega-pega monstruoso terá como um dos cenários um zoológico onde os animais ganharam um aspecto um tanto quanto grotesco. Quem mandou desobedecer a plaquinha que mandava não alimentar os animais?

File #2 pode ser jogado em modo single player, mas se você já experimentou o primeiro Outbreak, sabe que a parada fica mais divertida quando jogada online. O HDD do PS2 será usado e os jogadores poderão formar grupos de até quatro pessoas para enfrentar a zumbizada em missões cooperativas.

Até agora, nenhuma grande novidade em relação ao primeiro game, mas durante a E3 2004 (que já terá ocorrido quando você estiver lendo este Preview), a Capcom deve soltar mais informações para os ávidos fãs de RE.



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



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Correr pra ganhar

Devido ao histórico quase nulo da Konami em relação a games de corrida, não se cria muita empolgação quando a companhia anuncia que vai lançar um título do gênero. Porém, Enthusia pode acender esse entusiasmo.

Na tentativa da empresa de entrar de vez nesse concorrido segmento, existem mais de 40 veículos licenciados de famosos fabricantes em um jogo que vai dar mais ênfase na pilotagem do que na "tunagem" dos carros. Apesar de existirem upgrades dos quais se pode lançar mão, o caminho para o pódio residirá mais nas habilidades do jogador do que num ajuste da rebimboca da parafuseta.

Para tentar dar ainda mais realismo ao jogo, os caras da Konami dizem que inventaram o Visual Gravity System, que recria a força gravitacional quando se corre em altas velocidades. Mas peraí... isso já não existe em NFS Underground? Hummm...



INFO	Enthusia Professional Racing	
	PRODUÇÃO	Konami
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	KCES
	GÊNERO	Corrida
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004

SHINING TEARS

Brilhantismo no PS2

A Sega ataca novamente com sua série Shining. Além de anunciar uma nova versão de Shining Force para PS2, eles também confirmaram recentemente o desenvolvimento de outro game chamado Shining Tears.

Em ST o jogador controla um rapaz de 17 anos chamado Xion. O carinha perde sua memória e é salvo pelos habitantes de Shildea, uma cidade que na verdade é um castelo (ou vice-versa). Quando a cidade-castelo é atacada pelo império de Rungeist, Xion tem que lutar para salvar aqueles que um dia o salvaram.

Além de Xion, outros personagens como lobisomens, sacerdotes e samurais aparecem na aventura e você escolhe se quer ou não controlá-los. Suas escolhas interferem nos combates e sentimentos como amizade e amor também fazem grande diferença. E se você quiser chamar um amigo para controlar o personagem que não está sob sua tutela, Tears permite que você faça isso.



INFO	Shining Tears	
	PRODUÇÃO	Sega
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Amusement Vision
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	Final de 2004, no Japão

TALES OF REBIRTH

Mais uma história

A Namco já contou histórias de fantasia, destino, eternidade e sinfonia. Agora chegou a hora de nos encantar com histórias de renascimento. Existem duas raças no reino de Callegia: Huma e Gajuma. A primeira tem o dom da sabedoria enquanto a outra resolve as coisas na base da força bruta. As duas brigam pela soberania do reino, e seis feras sagradas entram no rolo desse enredo bastante intrincado que segue o padrão da série.

Apenas um personagem foi mostrado até agora: Veigue Lungber, um huma de 18 anos que perdeu os pais na adolescência. Um acidente ocorrido há pouco tempo o deixou mudo e fechado em si mesmo.

A Namco deve revelar, em breve, novos detalhes sobre Rebirth, principalmente novidades em relação ao sistema de batalha que, juntamente com a história, sempre foi o ponto forte dos jogos Tales. Por enquanto, a Namco Hometek (braço americano da empresa) não se pronunciou quanto a uma versão americana. Fica a torcida.



INFO	Tales of Rebirth	
	PRODUÇÃO	Namco
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Namco Tales Studio
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Sem previsão

Desvendando o HDD

Saiba o que pode e o que não pode com esse acessório

Por Quem Woo Moo, especialista em hardware

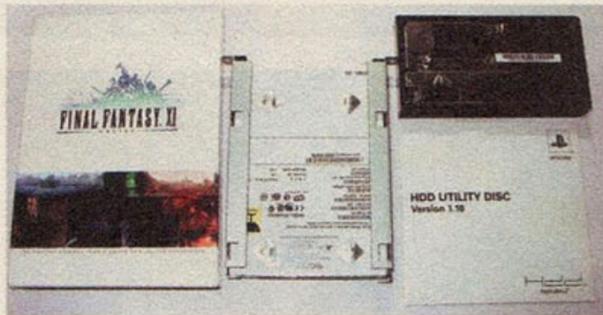
Após quase três anos do lançamento do acessório japonês, finalmente a SCEA lança o HDD para os consoles americanos (os japas já têm desde julho de 2001). O kit pega carona com o lançamento do jogo mais online do PS2, Final

Fantasy XI, por um preço básico de US\$ 99,99 nos EUA, e pode ser encontrado, no Brasil, em lojas especializadas com preços que variam de R\$ 599,00 a R\$ 699,00. E então, vêm as inevitáveis perguntas: Mas, afinal, qual vantagem eu tenho em comprar

um acessório desses (nada barato)? O que acontece com os jogos que já tenho? Meu mod-chip continua funcionando? Saiba a resposta a todas estas dúvidas a seguir, num guia que quase custou o HDD da Conrad... Mas fala baixo para o Fabão não ouvir!

O que vem na embalagem?

Quando comprar o kit HDD da Sony, dentro da embalagem luxuosa você vai encontrar os seguintes itens:



- 01 HD Seagate de 40 GB e 5400 RPM;
- 01 CD HDD Utility Disc versão 1.10;
- Jogo Final Fantasy XII, sendo um DVD do jogo, um CD do PlayOnline e um manual de 166 páginas;
- Manuais do HDD (coisa que a gente nunca lê, até ser tarde demais).

Sentiu falta de alguma coisa? Isso mesmo, um módulo essencial para a instalação do HDD, não vem no kit: o Network Adapter, mais conhecido como modem do PS2. Sem ele, que é vendido separadamente, não é possível instalar o HDD, já que a conexão do HDD ao PS2 é feita pelo NA.

Lembra que na matéria passada eu comentei que o NA era um cartão com três módulos? Um modem de 56 Kbps, uma placa de rede 10/100 Mb (só 10 Mb nos primeiros NAs) e uma controladora de HD? Pois vamos examinar isso em detalhes na instalação.

O CD HDD Utility Disc que vem no kit é um disco com ferramentas para formatar, instalar e realizar a manutenção do HDD, caso seja necessário fazer a reinstalação de todo o sistema.

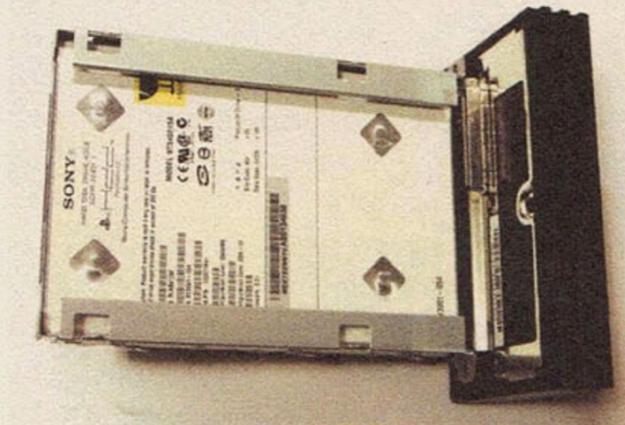
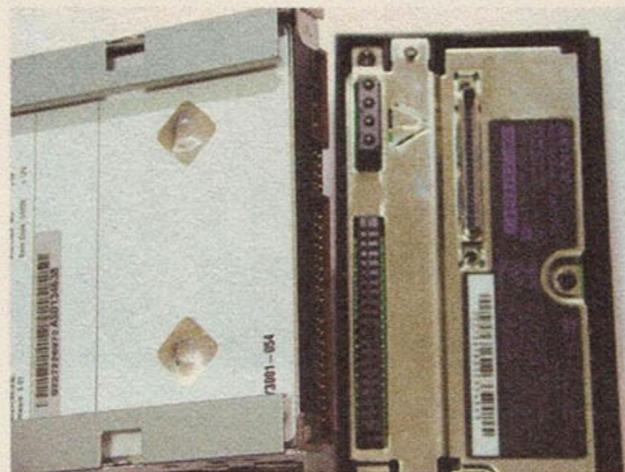
Instalação

Seguindo o exemplo do NA, a instalação do HDD é bem simples e não tem muito erro. O processo é praticamente o mesmo da instalação do NA, mas vamos a um pequeno tutorial, para não restar dúvidas. Siga estes passos:

1. Retire a tampa da Expansion Bay. É só puxar que sai;

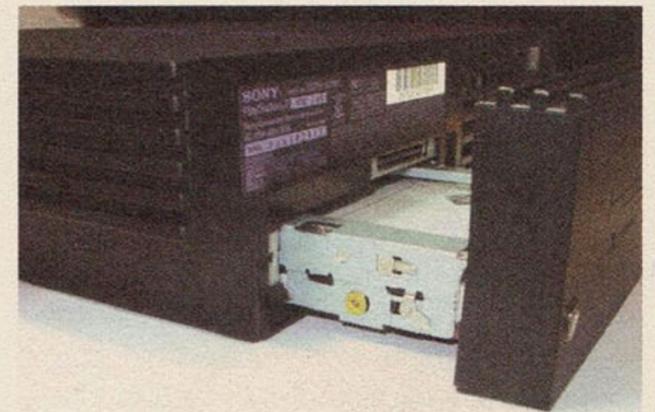


2. Pegue o HDD e o NA, com muito carinho, e encaixe um no outro, conforme mostram as figuras.

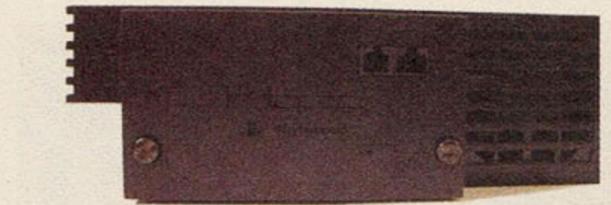


3. Segurando ambos pelas extremidades do NA (onde ficam os parafusos), encaixe o HDD na Expansion Bay e, com muito cuidado, vá empurrando o conjunto para dentro. Dependendo do modelo do seu PS2, pode dar umas enroscadas enquanto você empurra; isso é

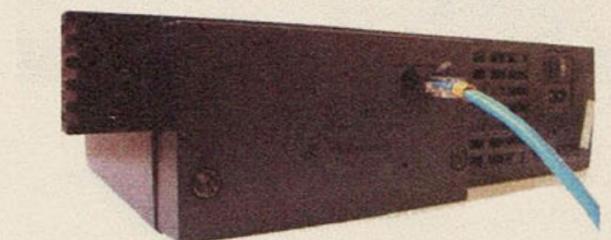
normal, apenas puxe o HDD um pouco para cima e continue. Quando chegar no conector do NA, veja se está bem encaixado antes de empurrar, para não danificar o conector.



4. Quando o conjunto encostar no console, aperte os dois parafusos do NA.



5. Coloque o cabo de rede que vai fazer a conexão com a internet (veja na SDP #08), e voilà: um HDD prontinho para ser utilizado.



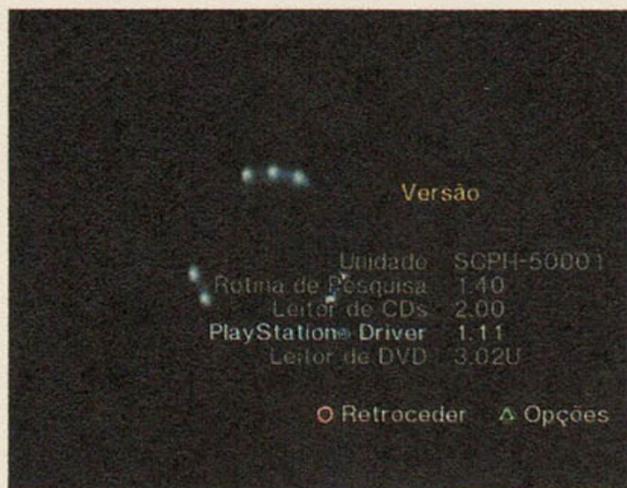
Mudança de comportamento

Ao ligar o PS2, a primeira coisa que se nota é a inicialização um pouco mais demorada. Isso acontece porque o HDD somente é acionado depois que a primeira tela azul é mostrada. Mesmo se algum jogo estiver dentro da gaveta, a demora será a mesma, pois quando o HDD é instalado, a ordem de inicialização do PS2 passa a ser HDD -> CD / DVD e não é possível mudar essa ordem como fazemos em um computador.

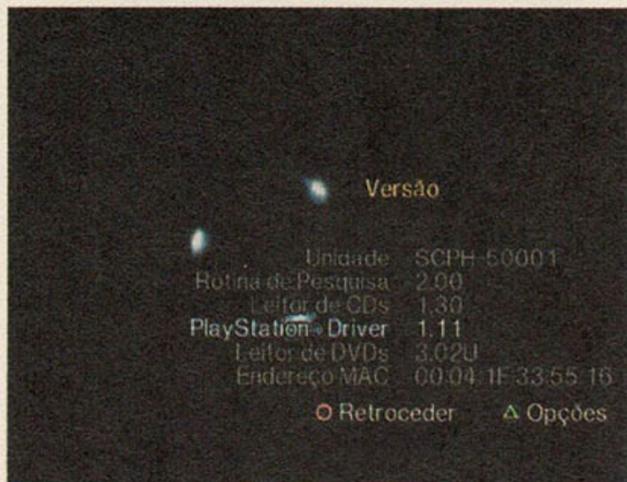
Por sorte, o HDD já vem formatado, com o sistema, o PlayOnline e o FFXI instalados, porque se tivéssemos que instalar tudo do zero, seria um trabalhão! Mas, como somos detalhistas, vamos comentar isso mais à frente.

O que há de novo?

O browser que vem originalmente com o PS2 não oferece suporte ao HDD, então, quando ele é instalado, a primeira coisa que o PS2 faz é carregar um browser compatível com o HDD. Nos consoles japoneses, o browser com suporte ao disco rígido é o BB Navigator 0.31, que possui alguns recursos adicionais em relação à versão americana, como um navegador para a internet e a possibilidade de enviar e receber e-mails sem anexos. Já o kit americano não muda o nome do browser, é classificado apenas como uma atualização do browser atual:



PS2 sem o HDD instalado: note que a versão do browser (Rotina de Pesquisa) é 1.40 e a do leitor de CDs é 2.00.

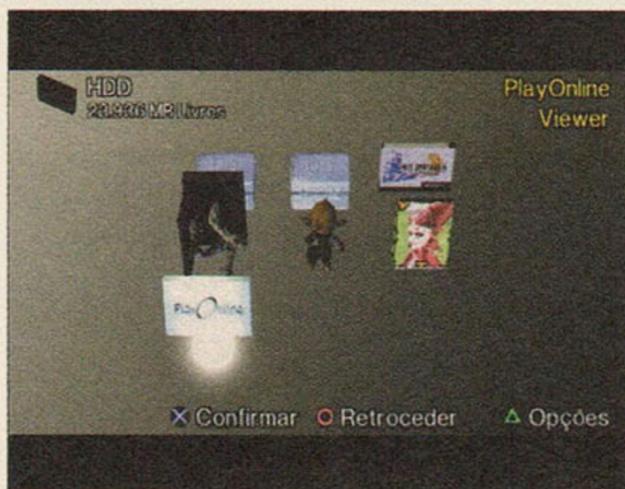


PS2 com HDD instalado: note que a versão do browser é 2.00 e a do leitor de CDs é 1.30 (???). O sistema passa a informar o número do MAC Address do NA também.

Socorro, tá pegando fogo!

Está vendo algo aceso dentro do PS2? Não se preocupe, não é faísca ou o console pegando fogo, mas sim um LED que fica na fonte e indica acesso ao HDD. O pessoal na redação já estava com extintor na mão, até que alguém (com o manual na mão) gritou: "Pára, pára, pára... É só a luzinha de acesso".

No que se refere a recursos, o browser 2.0 adiciona os comandos para criação de pastas no HDD e execução de aplicativos a partir do browser – no original, não era possível executar nenhum tipo de arquivo. Os comandos de Copy, Delete, Move e Rename são estendidos ao HDD. Veja algumas telas de exemplo:



Visualizando o conteúdo do HDD.



Comandos estendidos.

Você pode, por exemplo, copiar os Saves do Memory Card para uma pasta no HDD ou, para os jogos que possuem suporte ao HDD, gravar os Saves diretamente no disco rígido. Na maioria dos casos, copiar os Saves do Memory Card para o HDD é somente para efeito de backup, ou para liberar espaço no cartão.

Mas, se você prestou atenção nas telas acima, as cópias devem ser feitas individualmente. Se você tem o Memory Card abarrotado de Saves (como é o meu caso), esse backup pode ser bem trabalhoso e demandar muita paciência. Fica aqui o meu apelo para o pessoal da Sony fazer um gerenciador de arquivos, "pelo amor de Deus".

Outro recurso acrescentado ao browser 2.0 é o suporte a teclado e mouse USB. O primeiro eu diria que é quase indispensável para quem

pretende jogar FFXI. Para ver se os dispositivos estão configurados corretamente, é só entrar na configuração do browser, como mostram as telas abaixo:



Saiba desligar para não chorar depois

Você é daqueles caras que desligam o PS2 de qualquer jeito e não está nem aí? Pois é, comece a rever seus conceitos, porque, pelo menos, o FFXI não perdoa. Caso você não saia corretamente do jogo e do PlayOnline na hora de desligar o console, muitos arquivos do banco de dados local podem ser corrompidos. O resultado? Na próxima vez em que você tentar logar na rede PlayOnline, poderá ser necessário fazer um update do Viewer, o que pode demorar um pouco (ou bastante, dependendo da sua conexão). Acabou a luz? Não tem boi: vai ter que baixar o update novamente. Portanto, fique esperto: é melhor perder 30 segundos fazendo a desconexão do que ficar de 10 a 30 minutos de castigo, esperando o PlayOnline baixar os updates novamente.

E como ficam os mod-chips?

Como já dito, toda vez em que o PS2 é ligado com o HDD, ele carrega o browser 2.0 a partir do disco rígido, para que ele funcione corretamente. Isso tem suas conseqüências para quem possui mod-chip instalado, já que eles estão preparados para interagir com o browser original do PS2 (que também tem várias versões). Em geral, os mod-chips passam a enxergar o novo browser como uma modificação na BIOS, e não conseguem mais trabalhar corretamente.

A maioria esmagadora dos mod-chips simplesmente passam a não funcionar mais, e isso inclui mod-chips como o Messiah 1 e 2, Magic 2, 3, 3.1 e V, Thunder e Mars (Libertador) – o que não significa que eles não sejam detectados na verificação do DNAS. O único jeito de fazer com que esses mod-chips voltem a funcionar é desligando o HDD (removendo-o do console). Ligar o PS2 com o jogo dentro também não funciona, já que a ordem de inicialização é sempre HDD → CD / DVD. Isso significa que o browser 2.0 sempre vai carregar antes do jogo. Portanto, para quem possui estes chips, só vai ser possível jogar com originais, sem esquecer de desligar o chip, caso for jogar online.

Os únicos mod-chips que conseguiram contornar este "problema", mesmo que precariamente, por enquanto, foram o DMS3 e o Matrix Infinity.

No DMS3 com Firmware 1.6c ou 1.8, dá para rodar jogos copiados utilizando o recurso do fast-boot (segurando Start na inicialização). Mas, para quem possui um PS2 modelo V9 ou V10, pode ser necessário reaplicar o Firmware 1.8 no chip, pois muitas unidades dele vieram com erro na programação.

No Matrix Infinity, com o Firmware 1.2 já é possível carregar originais importados (jogo japonês no console americano, por exemplo) direto do browser; porém, com as cópias o chip continua se perdendo, e o jogo só carrega se for utilizado o fast-boot, semelhante ao DMS3.

Os fabricantes de ambos os chips prometem lançar atualizações para compatibilizar de vez seus chips com o HDD. Até o fechamento dessa matéria, o DMS3 ainda não tinha liberado o Firmware 2.0, que prometia esse recurso, e os desenvolvedores do Matrix ainda estariam trabalhando em atualizações para isso.

Outra utilidade do acessório

Além de fazer backups dos seus Saves e jogar FFXI, que, aliás, já é uma baita utilidade, você ainda pode utilizar o HDD para servir de cache de leitura para jogos que possuem este tipo de suporte ao HDD. Como funciona isso? É simples: alguns jogos (não muitos, por enquanto)

possuem suporte ao disco rígido e quando identificam que ele está presente, abrem uma opção de instalação de alguns arquivos. Isso não quer dizer que você poderá executar o jogo a partir do HDD; o CD / DVD ainda serão necessários para inicializar o jogo e permitir mudanças de telas, o que é lido a partir do HDD, ou não varia de jogo para jogo.

Fizemos um teste com uma versão japonesa do Winning Eleven 7 que tinha ainda, patch de tradução aplicada, e o jogo identificou o HDD sem problemas, realizando a instalação normalmente. No jogo, o que pudemos notar é que, até a tela de formação dos times, pouca coisa era acessada pelo HDD; mas, assim que começávamos um jogo, era possível até abrir a bandeja do disco que o resto do acesso durante a partida era feito pelo HDD – o canhão agradece!

Outro jogo que testamos sem problemas foi o Final Fantasy X japonês. Nesse, o cache parece ter ficado para a engine do jogo. Curiosamente as CGs continuavam a ser acessadas pelo DVD (pelo menos as iniciais). Já o FFX International testado, não tinha suporte ao HDD.

O teste mais significativo talvez tenha sido a instalação da cópia do jogo Resident Evil Outbreak com patch para burlar o DNAS. Conseguimos instalar o jogo e ficar online com ele. A rede Outbreak identificou normalmente nosso jogador como um usuário de HDD. Como é bem comum encontrar salas exclusivas aos usuários que possuem HDD, literalmente esse recurso abre muitas portas.

Ao contrário do FFXI, que devora o HDD, a instalação desses outros jogos não consome tanto espaço assim: o FFX ocupa 1,7 GB e o RE Outbreak 1 GB.

Fora isso, ainda não é possível fazer muita coisa com o HDD. A Sony tinha prometido programas para ouvir músicas em MP3 e outras coisinhas interessantes, mas ainda nada. Se o kit HDD do PS2 decolar, é possível que tenha mais utilidade com os alternativos, do que para o uso convencional, como acontece com o Xbox, onde os desenvolvedores "paralelos" disponibilizam Players de DivX, MP3, emuladores, instalação de jogos completos no disco rígido e afins.



Reinstalação

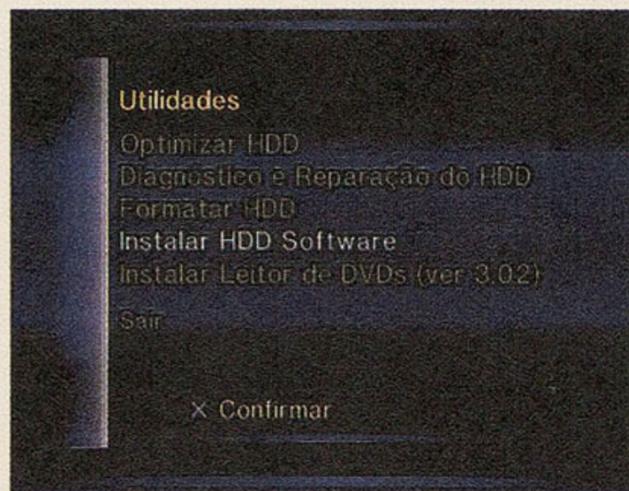
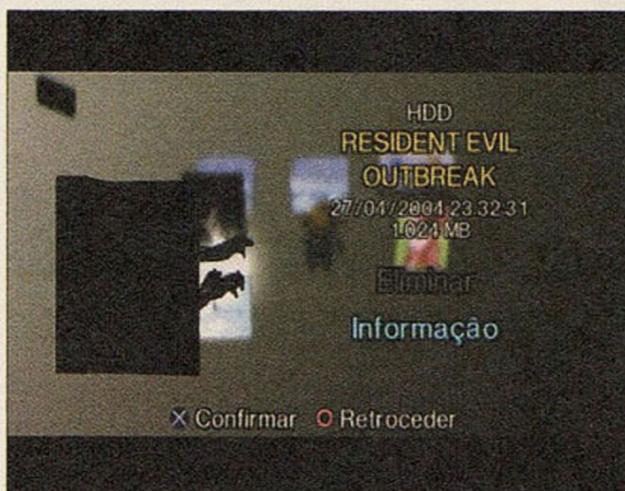
Se acontecer alguma coisa com o HDD ou o FFXI, e a única solução for reinstalar tudo, então, é hora de usar o HDD Utility Disc e reservar uma boa dose de paciência.

Uma eventual formatação e instalação do browser não demora muito, mas a instalação e a atualização do PlayOnline Viewer e do FFXI demora barbaridades. Dependendo do seu tipo de conexão com a internet, pode demorar até quatro horas para baixar e instalar os updates que o PlayOnline e o FFXI têm que fazer na primeira utilização após a instalação.

Se, por algum motivo, a conexão for interrompida durante a atualização, não entre em pânico. Quando você reiniciar o processo, vai começar a partir do ponto de onde parou.

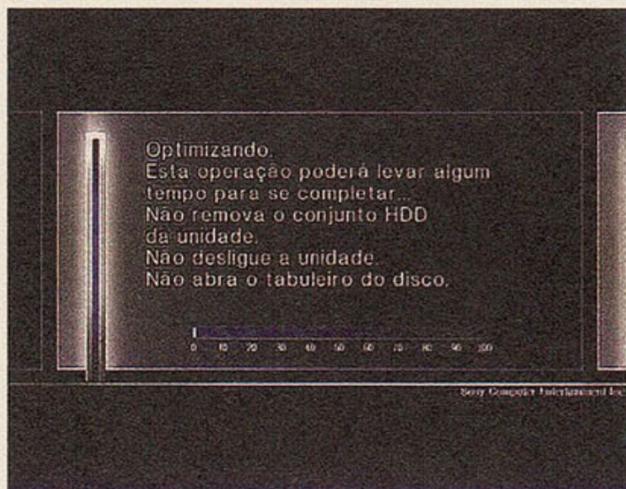
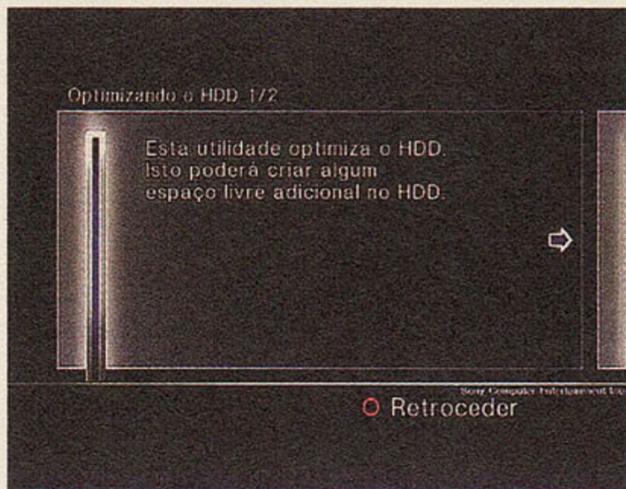
O que dá para fazer com o HDD Utility Disc?

Este CD possui ferramentas para você fazer a manutenção do seu HDD. Vamos comentar cada opção pela ordem do menu:



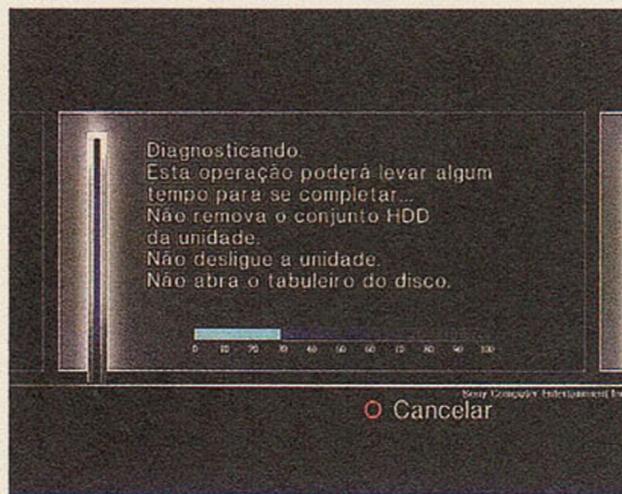
Otimizar HDD

Esta ferramenta faz a desfragmentação do HDD, e funciona do mesmo modo que os desfragmentadores que temos nos sistemas operacionais de computadores. Ele procura organizar os arquivos, de modo que fiquem inteiros e em segmentos lineares do HDD, evitando que o dispositivo tenha que buscar vários pedaços do mesmo arquivo em diferentes partes do HDD. É aconselhável utilizar esta ferramenta assim que terminar a instalação do FFXI com todas as atualizações, ou antes de instalar um cache para outro jogo. Assim, você sempre terá o HDD com a melhor performance possível.



Diagnóstico e Reparação do HDD

Esta ferramenta verifica se o HDD tem algum arquivo de sistema danificado ou com vínculos cruzados, e tem a opção de varrer a superfície a procura de setores defeituosos. É aconselhável passar esta ferramenta toda vez em que o PS2 não foi desligado apropriadamente, ou quando houver quedas de energia no momento em que você estava jogando algum game com suporte ao HDD.



Formatar HDD

Cuidado com essa opção, ela reinicializa todo o disco rígido para o seu padrão de fábrica. Antes de utilizar este recurso, é bom verificar se você não precisa passar Saves importantes para um Memory Card. Só é aconselhável a utilização dessa opção se o HDD ficar aparentemente inoperante, mas ainda sendo reconhecido pela ferramenta de diagnóstico.

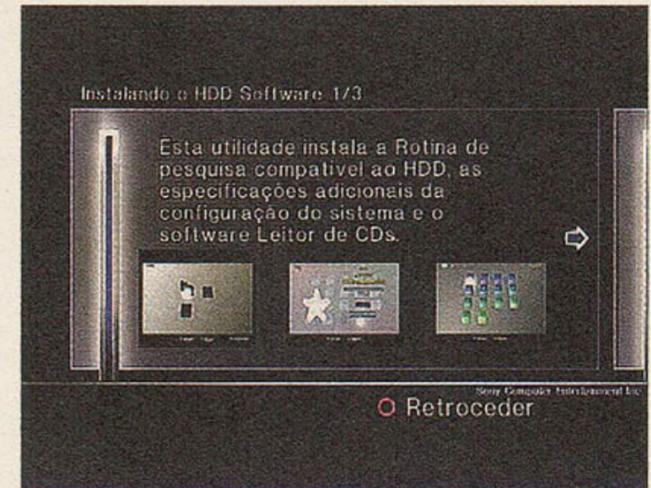
Além de formatar o HDD (zerar todos os dados), esta opção já carrega o browser 2.0 para o HDD. Nos testes que fizemos, a formatação e cópia dos arquivos não demorou mais do que sete minutos. Porém, apesar da ferramenta acusar a instalação OK, não conseguimos visualizar o aplicativo de formatação que deveria estar no HDD. Segundo o manual, pode ser um bug da versão do CD, ou resolveram retirar essa ferramenta da instalação e não atualizaram o manual (afinal, quem é que vai ler o manual?).



Instalar HDD Software

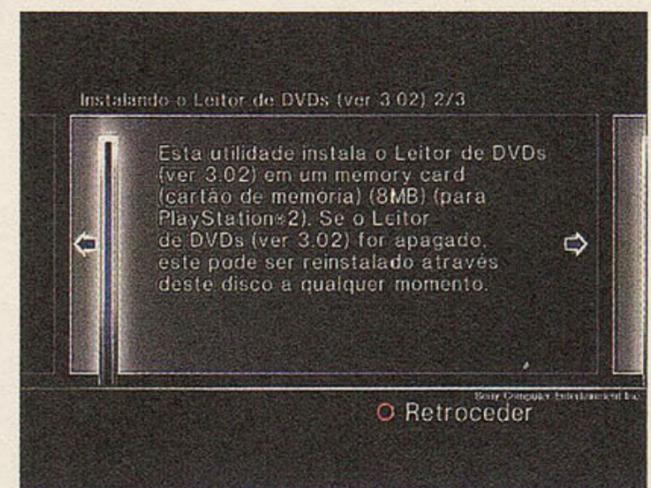
Esta opção só instala o browser 2.0 e suas ferramentas sem que seja necessário formatar o disco rígido. Ela apenas será utilizada, quando o

browser estiver danificado e não quisermos formatar o HDD. Seria o último recurso para tentar salvar um HDD inoperante, antes de partir para a formatação.



Instalar Leitor de DVDs (ver 3.02)

Esta opção instala a última versão do DVD Player disponível, a 3.02U (presente nos consoles PS2 do modelo V10). Mas atenção: o driver não é instalado no HDD, e sim no Memory Card, da mesma forma como é feita a atualização do driver pelo kit de controle remoto do PS2.



E HDD de PC, funciona?

O HDD da Sony é padrão IDE com UDMA, o mesmo utilizado em computadores, mas sua estrutura lógica foi alterada, de uma maneira que o console pode diferenciar a região do HDD (Japão, EUA ou Europa), além de verificar se o disco rígido é próprio para o uso com o PS2 ou é um HDD normal.

O HDD Utility Disc, simplesmente não roda se

não reconhecer o NA e o HDD originais da Sony. Então, não é possível utilizar um disco rígido normal de PC tão facilmente.

O que o pessoal tem feito para utilizar um dispositivo de computador, é utilizar um HDD Utility versão beta que roda pela internet. Mas, mesmo conseguindo formatar o HDD para o uso no console, os jogos que oferecem esse tipo de suporte não o reconhecem devidamente e, portanto, não conseguem fazer a instalação.

Para contornar o problema, é necessário alterar um arquivo no jogo e regravá-lo – muito trabalho para pouca coisa. Os desenvolvedores de alguns mod-chips, como o DMS3 e o Matrix Infinity, têm planos para oferecer um suporte mais amigável de HDD alternativo ao PS2. Com o recurso conhecido como auto-patch, estes chips prometem fazer com que os jogos com suporte ao HDD reconheçam um HDD alternativo como se fosse original. Só nos resta esperar, e ver o quanto o PS2 vai evoluir nessa direção.



Curiosidades sobre FFXI

Você sabia? Depois de instalado, FFXI é o único jogo do PS2 que dispensa o uso do DVD para rodar ou mesmo inicializar o jogo? E que, mesmo assim, você não pode executar ele diretamente? É necessário fazer a conexão e login na rede PlayOnline, que gerencia todos os jogos online da Square Enix, e rodar FFXI a partir do Viewer. Podemos dizer que, por enquanto, FFXI é o único jogo que poupa o canhão do PS2, já que não precisa dele em momento algum (após a instalação, é claro).

O HDD que tem uma capacidade de 40 GB, mas fica com aproximadamente 25 GB livres depois que o FFXI é instalado. Vai ter sede de bytes assim lá longe!

Uma vez feito o registro do jogo, o FFXI cria um ID único que amarra o jogo ao console em que o HDD foi instalado. Isso significa que você não pode tirar o HDD do seu PS2 e tentar instalá-lo e rodar algo dele no PS2 de um amigo. Nesse caso, para o jogo funcionar no PS2 do seu colega, será preciso formatar o HDD e reinstalar tudo; ressaltando que, quando seu amigo devolver o HDD, você precisará fazer o mesmo procedimento para ele voltar a funcionar no seu PS2. Melhor emprestar o PS2 inteiro de uma vez, se você não tiver ciúmes do seu filhinho, é claro.

Final Fantasy XI

Depois que o HDD é devidamente formatado, você pode proceder com a instalação do Final Fantasy XI. Na caixa do jogo, você encontra duas mídias: um CD de instalação do PlayOnline e Tetra Master, um DVD de instalação do Final Fantasy XI e a expansão Rise of the Zilart. A seqüência de instalação deve ser a seguinte:

1. Insira o CD do PlayOnline Viewer no HDD. Não é possível instalar o FFXI antes dele, uma vez que a instalação do jogo deve ser feita através do Viewer. Se tiver um mod-chip, não se esqueça de desligá-lo (veja como na SDP #06), pois, durante a instalação, há testes de conexão e autenticação no DNAS. Logo após o término da instalação, o PlayOnline compara a versão instalada com a mais atual disponível nos servidores da Square Enix e, então, pede que você faça a atualização (esse processo é obrigatório). Dependendo da velocidade da conexão, essa atualização pode demorar de 20 minutos a uma hora.

2. Depois que estiver tudo instalado e atualizado, rode o PlayOnline Viewer, escolha a

opção de instalação de aplicativos (Install) e insira o DVD do FFXI. A instalação primária dele (já com a expansão Rise of the Zilart) leva de 30 a 40 minutos. Logo após a instalação, vem o calvário: FFXI também precisa das atualizações pela internet. No dia em que instalamos, o servidor do FFXI acusou 2.745 arquivos a serem atualizados e, dependendo da conexão que você tiver, isso pode demorar de 1:30 h. até 3:00 h. (com banda larga!). Demais para alguém que está louco para jogar, não?

Cuidado para não sofrer uma síndrome de abstinência enquanto espera a atualização, e aproveite a longa espera para ler o manual de FFXI; você pode aprender um ou dois truques úteis.

Fora isso, é só ter cuidado com o manuseio e operação e se divertir com esse jogo. Se você gosta de RPGs, pode ter certeza que vai passar muito tempo na frente da TV. Só não se esqueça de comer e tomar banho de vez em quando.

Ah! Como sempre, qualquer dúvida, recorra ao nosso famoso Correio Técnico, ok?

ACHA QUE ACABOU?

Está muito enganado! Tem mais análises técnicas do mestre Quem no web site da SDP. Lá você encontra reviews detalhados dos mod-chips DMS3, Thunder V9 e do novíssimo Matrix Infinity! Todos com seus recursos desvendados e explicados. Veja como acessar o site na última página da revista e confira mais essas matérias com o "selo QWM de qualidade".

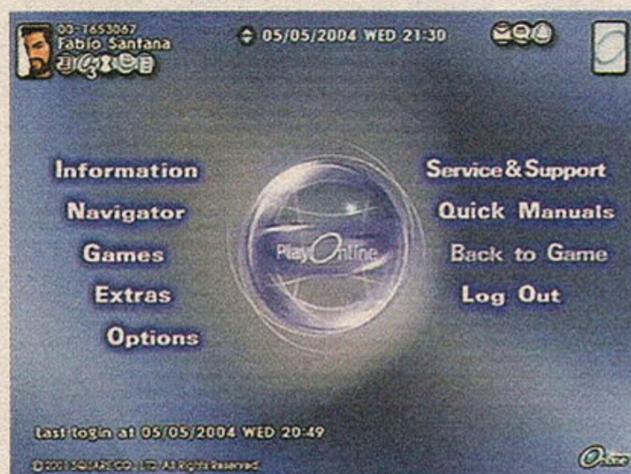
Final Fantasy XI

Aprenda a gerenciar sua conta

Por Fabio Santana

Na edição passada, você conheceu o mundo fabuloso de Vana'diel e pôde conferir entrevistas com dois integrantes da equipe de desenvolvimento de FFXI e com alguns dos jogadores brasileiros que já estão curtindo a novidade. No site da SDP, um guia para iniciantes ensinou os fundamentos básicos para não ficar perdido nos primeiros dias de jogo. Desta vez, vamos explorar alguns recursos do PlayOnline Viewer, para você não ter dúvidas na hora de pagar a conta da brincadeira.

O que é o PlayOnline Viewer?



Como você pôde perceber no guia do HDD nesta edição, elaborado pelo mestre QWM, o PlayOnline Viewer é a central de operações dos games online da Square Enix (tanto que ele é, obrigatoriamente, o primeiro elemento do pacote a ser instalado).

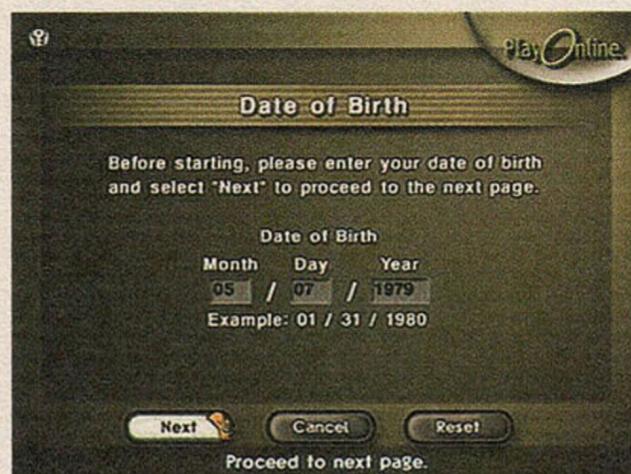
Além da óbvia função de gerenciar jogos online, o POL serve como ponto de encontro de gamemânicos, com funções de chat (com diversas salas), e-mail (ao se inscrever no POL, você ganha um endereço de correio eletrônico) e troca de mensagens entre amigos de sua lista.

O processo de registro

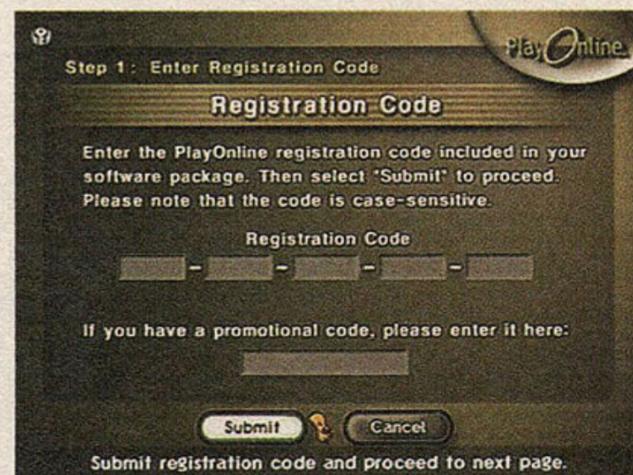


É muito importante que você preencha todas as informações corretamente, e tome nota dos dados que o programa fornece quando você faz o seu registro. Então, na hora de instalar e configurar tudo, mantenha em mãos o manual (para consultar os quatro números seriais na última página), papel e caneta. Um teclado USB também ajuda muito na hora de preencher os campos (além de ser praticamente vital para FFXI), e ter um mouse também não é uma má idéia. Vamos a um breve passo-a-passo:

- 1 Depois de ter configurado sua conexão (o POL não utiliza a conexão do NA, salva no Memory Card; ele tem seu próprio sistema, mas é fácil configurar tudo com o guia da edição passada), instalado o POL Viewer e esperado pela atualização, escolha a opção "Join PlayOnline" – se estiver reinstalando, escolha "For PlayOnline Members!" e insira seu ID e password;
- 2 Confirme a sua idade (menores precisam da autorização dos pais, menores de 13 anos não podem usar o POL), finja que leu a Política de Privacidade e as instruções para o registro e prossiga;



- 3 É hora de inserir o primeiro número serial: o PlayOnline Registration Code. Ele é o primeiro dos quatro códigos na última página do manual – ignore o campo de baixo: promotional code. Então, na tela do Contrato de Membro do PlayOnline, clique em Accept;



- 4 Insira seu nome e sobrenome (o campo da inicial do nome do meio não é obrigatório). Na próxima tela, coloque o seu endereço (como apenas há campos para endereços do Japão, EUA e Canadá, preencha com qualquer coisa, só para não deixar vazio). Na seguinte, coloque um telefone qualquer e, caso tenha um e-mail particular, coloque-o aí. Depois, verifique as informações e prossiga;

- 5 Agora é a hora triste! A da forma de pagamento... São aceitos apenas cartões Visa ou MasterCard internacionais. Nem adianta tentar com outros. Você precisa fornecer o primeiro e o último nome (como estão impressos no cartão), o número do cartão (quatro seqüências de quatro números), o dígito verificador no campo CVM Code (é o número de três dígitos que está na parte de trás do cartão), data de vencimento (mês em Month e ano em Year) e preencher os campos com o endereço de cobrança (onde chega a fatura mensal) – fique tranquilo, pois o servidor da Square Enix possui encriptação de dados SSL para proteger suas informações confidenciais. Se tudo correr bem, você conseguirá prosseguir;

- 6 Agora você tem um PlayOnline ID, que é a sua identidade única para acessar o Viewer. Ele é a seqüência de quatro letras e quatro números que você deve anotar. Defina a sua password para o PlayOnline ID e confirme-a. Em seguida, é mostrado o seu endereço de e-mail gerado automaticamente. Para alterá-lo, basta clicar em Change Mail Address – ou você vai ficar com um endereço cheio de números. Defina também a password para seu e-mail do POL e confirme-a. Na tela seguinte, verifique as informações e anote-as. Se quiser que as passwords fiquem salvas na memória, deixe ativadas as caixas de Save. De qualquer forma, deixe as anotações guardadas em um lugar seguro.

Curiosidade

Seu PlayOnline ID pode ser utilizado tanto na versão PS2 de FFXI quanto no PC! Isso significa que, se você conseguir cópias dos discos de instalação da versão Windows, poderá jogar FFXI no computador usando o mesmo PlayOnline ID e senha. Apenas não terá transportados os recursos que são salvos no HDD, como Macros, algumas configurações, indicações nos mapas e telas capturadas. Apenas prepare-se para uma instalação ainda maaaaaaaais demorada.



7 Agora é só colocar o PlayOnline ID e password que você anotou, como confirmação, e pronto! Você já é um usuário cadastrado na rede da Square Enix!

Até aqui você não precisou pagar nada, pois ainda não acessou nenhum dos serviços pagos do POL. Todos os serviços pagos serão "amarrados" a este seu PlayOnline ID, que é a sua identidade principal, dentro do POL.

Como funciona a cobrança?

Para jogar o Tetra Master ou FFXI, é necessário comprar Content IDs, que são suas identidades secundárias, para os jogos. TM permite a compra de apenas um Content ID, no valor de US\$ 1,00 por mês. FFXI permite até 16 Content IDs, um para cada personagem criado; o primeiro no valor de US\$ 12,95 por mês e os adicionais no valor de US\$ 1,00 cada.

Quando você adquire um Content ID, é necessário registrar o número serial do jogo, daquela lista que está na última página do manual (o código para registrar a expansão Rise of the Zilart só precisa ser ativado para o primeiro Content ID).

Antes de a cobrança entrar em vigor, você tem um período de 30 dias para experimentar o jogo gratuitamente. Este período é válido a partir da

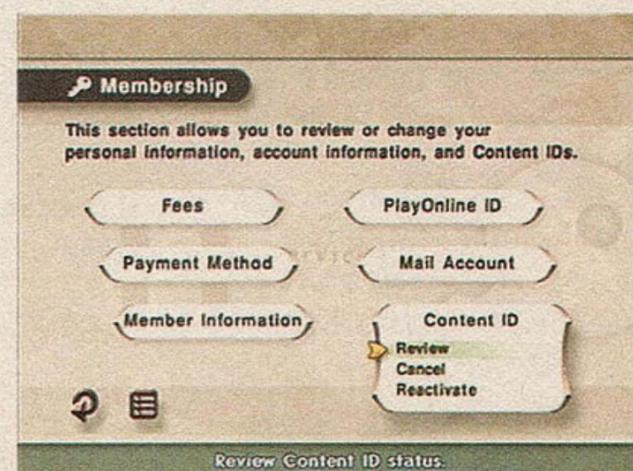
aquisição do primeiro Content ID, e é medido no servidor da Square Enix (então, não adianta tentar trapacear alterando o relógio interno do PS2, hein?). Passados os 30 dias, a jogatina começa a ser cobrada.

A conta total dos Content IDs é sempre enviada para a administradora do seu cartão de crédito no primeiro dia corrido de cada mês, e cai na fatura subsequente. Os detalhes da cobrança não são discriminados na fatura, mas podem ser verificados no POL Viewer: a partir do menu principal, selecione Service & Support, Membership, Fees e Review – lembrando que você precisa do seu PlayOnline ID e password para verificar as informações.



Para cancelar um Content ID, não basta que você delete o personagem associado a ele. Se

fizer isso, o Content ID continuará "amarrado" ao seu PlayOnline ID e, portanto, sendo cobrado – você pode perceber isso verificando que há um slot para criar novo personagem no FFXI. Para cancelar um Content ID, você tem duas opções: 1) A partir do POL Viewer: Service & Support, Membership, Content ID, Cancel; e 2) A partir do menu de FFXI, que precede o jogo: Content ID e Cancel ID. Apenas certifique-se de cancelar o correto.



Ao cancelar um Content ID, ele ainda fica disponível para uso até o primeiro dia útil do mês seguinte. A partir de então, ele fica inativo por três meses. Durante este período, se você mudar de idéia, pode reativá-lo. Depois desse período, ele é deletado definitivamente, sem possibilidade de reativação.

Errata

Na edição passada, divulgamos o portal brasileiro de MMORPGs, ponto de encontro dos jogadores de FFXI que fundaram a linkshell Altera. Porém, o endereço estava errado; ele não tem o ".br" no final. Fica assim: www.mmorpbrasil.com.

ACHA QUE ACABOU?

Que nada! Tem muito mais no site da SDP! Este mês você confere um guia com as profissões avançadas, muitas Quests e listas. Não perca! Veja como acessar tudo isso na última página da revista. Mês que vem tem mais FFXI...



AERO ELITE: COMBAT ACADEMY



Habilitar A-7 Corsair

No modo Aero Meet, complete o objetivo Air To Ground #4.

Habilitar A-10

No modo Aero Meet, complete o objetivo Surface Attack.

Habilitar AV-8B Harrier Jump Jet

Complete o treino VTOL.

Habilitar Apache Longbow

Complete o treino Combat.

Habilitar Blue Impulse F-86

No modo Flight, pegue o ícone Blue Impulse Squadron na fase Island.

Habilitar Blue Impulse T2

No modo Flight, pegue o ícone Blue Impulse Squadron na fase Suspension Bridge.

Habilitar C-1

No modo Aero Meet, complete o objetivo Maneuver.

Habilitar Cobra

Complete o treino Helicopter.

Habilitar F-104J

Atinja a velocidade Mach 2.0.

Habilitar F-105

No modo Training, atinja a altura de 50 mil pés.

Habilitar F-14B Test Bed

Complete a missão Reconnaissance 2.

Habilitar F-15 Aggressor 1:

Consiga 50 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 2

Consiga 100 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 3

Consiga 150 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 4

Consiga 200 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 5

Consiga 250 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 6

Consiga 300 aerial kills.

Habilitar F-15 Aggressor 7

Consiga 350 aerial kills.

Habilitar F-15C

No modo Aero Meet, complete o objetivo ACM.

Habilitar F-2A (Support Fighter)

Complete os objetivos ACM Maneuver.

Habilitar F-4E Phantom

No modo Scramble, derrube o F-4E Phantom depois de receber as instruções da torre.

Habilitar F-86

No modo Training, acumule uma hora de voo.

Habilitar FA-18 Hornet

Complete o treino Carrier Landing.

Habilitar Mig-21

No modo Scramble, derrube o Mig-21 depois de receber as instruções da torre.

Habilitar Mirage 2000C

No modo Scramble, derrube o Mirage 2000C depois de receber as instruções da torre.

Habilitar Oh-6

Complete o treino Helicopter.

Habilitar Su-25

No modo Scramble, derrube o SU-25 depois de receber as instruções da torre.

Habilitar Su-27 (Camouflage)

Complete a missão Reconnaissance 3.

Habilitar Tornado

No modo Scramble, derrube o Tornado depois de receber as instruções da torre.

AIRBLADE



Habilitar J. J. Sawyer

Complete o jogo conquistando rank "S" em todas as fases.

Habilitar Naomi

Complete a fase Downtown conquistando rank "B".

Habilitar Oscar

Complete o jogo conquistando rank "A" em todas as fases.

Habilitar The Insider

Complete a fase Storage conquistando rank "B".

Habilitar modo Stunt Attack

Complete o modo Story.

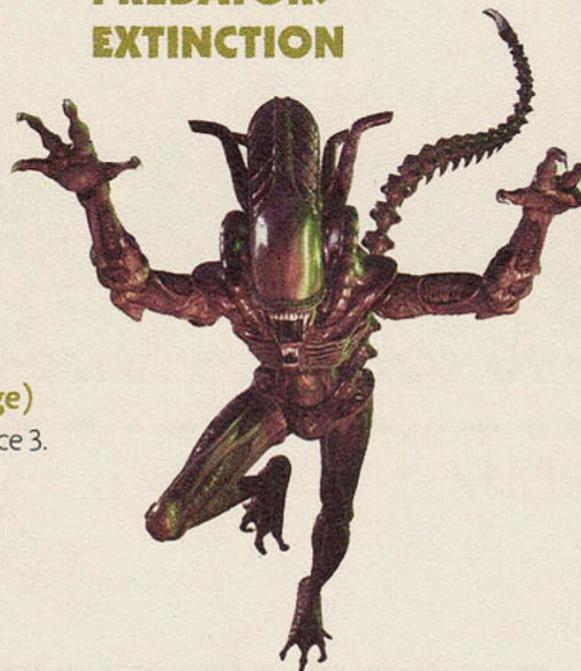
Roupas alternativas

Complete uma das seguintes tarefas para habilitar a terceira roupa dos seguintes personagens:

Habilitar Ethan: complete o modo Stunt Attack.

Habilitar Kat: complete o modo Score Attack conquistando as maiores pontuações em todas as fases.

ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION



Opção Cheat

Pause o jogo e aperte R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1. A opção Cheat inclui Toggle Unit Spying, Cheat, Win, Gimme 10000, Show LZs, Player Invulnerable, Enable All Levels, e Clear Fog Of War.

ALL-STAR BASEBALL 2002

Equipes bônus

Selecione o modo Exhibition, então aperte L2 + R2 para habilitar as



equipes Dingers e Islanders. Se tudo der certo você ouvirá um som confirmando a dica. A equipe



Dingers também pode ser habilitada no modo Practice.

Aperte L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção do modo Practice para que a equipe apareça perto do time Cooperstown Legends.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING



No menu de Cheats, aperte:

Baixa gravidade: R2, R1, ■, ■, L1, L1.

Corrida noturna: ✕, ●, ▲, L2, R2, L1.

Desligar tempo: ■, L1, R2, ●, ▲, R1.

Destruir oponentes com um só toque: L1, ■, R1, R2, L2, L1.

Habilitar Jump: L1, L2, L1, R2, ✕, ✕.

Habilitar neblina: R2, R1, ✕, ■, ■, ●.

Habilitar Rocket Wheels: L1, R2, ▲, ■, ■, ▲.

Infinito continue: L1, L2, L1, ■, ▲, ●.

Infinito turbo: ✕, ✕, ■, ■, L2, L2.

Parede da morte: ✕, ■, R2, ▲, R1, R2.

Personagem com cabeça grande: ▲, ■, ■, L2, L1, R2.

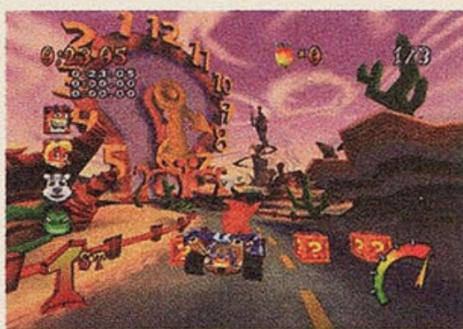
Ser destruído com um só toque: L2, ■, L1, R2, R2, ✕.

Todas as pistas: R1, ▲, ✕, ✕, R2, L1.

Todos os filmes: L1, ●, R2, ✕, L2, ▲.

Todos os veículos: ▲, ✕, ▲, ■, L2, ▲.

CRASH NITRO KART



Pista Hyper Spaceway

No modo Adventure, complete todas as 16 pistas em primeiro lugar.

Pista Terra Drome

No modo Adventure, consiga todos os Purple Tokens.

Habilitar Dingodile

Vença o torneio Red Gem Cup.

Habilitar Fake Crash

Realize cinquenta boosts consecutivos em qualquer pista do modo Adventure usando a equipe Evil.

Habilitar N. Tropy

Derrote todos os ghosts N. Trophy no modo Time Trial.

Habilitar Polar

Vença o torneio Blue Gem Cup.

Habilitar Pura

Realize cinquenta boosts consecutivos em qualquer pista do modo Adventure, usando a equipe Bandicoot.

Habilitar Real Velo

Consiga dois cetros.

Habilitar Zam

Vença o torneio Purple Gem Cup.

Habilitar Zem

Vença o torneio Green Gem Cup.

Todos os filmes

Complete os seguintes objetivos para habilitar os filmes no menu Extra.

Equipe Bandicoot

Desafiando Krunk:

Consiga três troféus.

Krunk perde: Consiga uma chave.

Desafiando Nash:

Consiga seis troféus.

Nash perde: Consiga duas chaves.

Desafiando Norm:

Consiga nove troféus.

Norm perde: Consiga três chaves.

Desafiando Geary:

Consiga doze troféus.

Geary perde:

Consiga quatro chaves.

Desafiando Velo:

Consiga quatro chaves.

Perca para Velo:

Consiga quatro chaves.

Derrote Velo com menos de 100%:

Consiga quatro chaves.

Derrote Velo com 100%:

Consiga quatro chaves, treze Relics, e um cetro.

Equipe Cortex

Desafiando Krunk:

Consiga três troféus.

Krunk perde:

Consiga uma chave.

Desafiando Nash:

Consiga seis troféus.

Nash perde: Consiga duas chaves.

Desafiando Norm:

Consiga nove troféus.

Norm perde: Consiga três chaves.

Desafiando Geary:

Consiga doze troféus.

Geary perde:

Consiga quatro chaves.

Desafiando Velo:

Consiga quatro chaves.

Perca para Velo:

Consiga quatro chaves.

Derrote Velo com menos de 100%:

Consiga quatro chaves.

Derrote Velo com 100%:

Consiga quatro chaves, treze Relics, e um cetro.

DAKAR 2

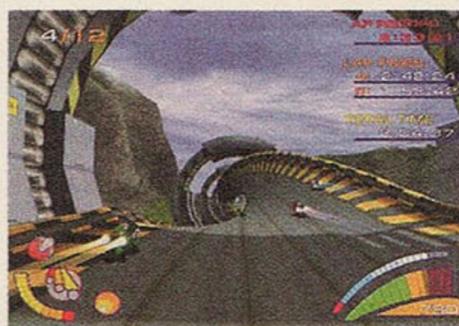


Na tela de passwords, escreva:

Todas as pistas: BONZER.

Todos os veículos: SWEETAS.

EXTREME G3



Infinitos escudos e turbos

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

Infinitos escudos

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

Infinito turbo

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

Infinita munição

Na tela de seleção de equipes, ou, na tela com a opção League Race e XG Mall, aperte L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1.

Todas as pistas

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

Habilitar equipe StarCom

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



Sempre vencer a XG

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

Desafio Extreme Lap

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

Dobrar premiação

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

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL



Habilitar Patty

Complete a Chapter 1.

Habilitar Rhombus

Complete a Chapter 1.

Habilitar Vault Dweller

Complete a Chapter 1.

GUILTY GEAR XX #RELOAD

Habilitar personagens EX

Derrote um personagem EX no modo Survival. Então, segure L2 na hora de selecionar o personagem desejado.

Habilitar personagens SP

Derrote um personagem SP no modo Survival. Então, segure L1 na hora de selecionar o personagem desejado.

Modos GGX e GGXX

Complete pelo menos 70 missões.

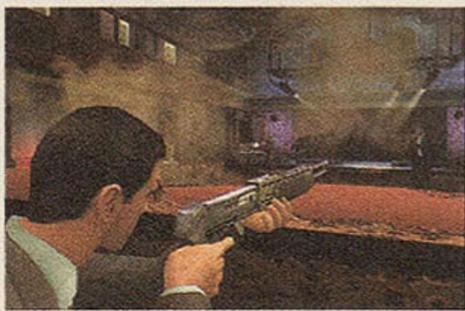
Habilitar Kliff

Complete pelo menos 50 missões.

Habilitar Justice

Complete pelo menos 50 missões.

JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING



Modo Cheat

Os seguintes códigos só funcionam quando você consegue um determinado número de prêmios "Platinum". Quando você conseguir esses prêmios, os códigos serão revelados e poderão ser usados em qualquer fase do modo Single Player.

Golden Gun

Consiga 1 prêmio Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ▲, ✕, ●, ▲.

Força aprimorada

Consiga 3 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ✕, ✕, ■, ▲.

Bateria aperfeiçoada

Consiga 5 prêmios Platinum.

Dobrar munição

Consiga 7 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ●, ✕, ●, ▲.

Dobrar dano

Consiga 9 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ▲, ▲, ■, ●.

Máxima munição

Consiga 11 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ●, ▲, ■, ■.

Habilitar Cloak

Consiga 13 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ▲, ✕, ▲, ■.

Máxima bateria

Consiga 15 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ▲, ▲, ✕, ●.

Todas as armas

Consiga 17 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ▲, ✕, ✕, ●.

Infinita bateria

Consiga 19 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ■, ●, ■, ▲.

Infinita munição

Consiga 23 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ✕, ■, ✕, ●.

Câmera lenta

Consiga 25 prêmios Platinum e então pause o jogo e aperte ●, ■, ▲, ✕, ▲.

Platinum gun

Consiga 27 prêmios Platinum, então pause o jogo e aperte ●, ■, ■, ●, ✕.

Habilitar testes MI6 Combat Simulator e MI6 Survival

Complete todos as 16 fases.

Itens bônus

Receba as seguintes premiações "Gold" para habilitar os seguintes bônus:

Production Stills 1: 1 "Gold".
 Production Stills 2: 2 "Gold".
 Production Stills 3: 3 "Gold".
 Production Stills 4: 4 "Gold".
 Production Stills 5: 5 "Gold".
 Helicopter Weapon Upgrade: 6 "Gold".
 Production Stills 6: 7 "Gold".
 Serena: 8 "Gold".
 Production Stills 7: 9 "Gold".
 Tank Weapon Upgrade: 10 "Gold".
 Underworld: 11 "Gold".
 Cayenne Weapon Upgrade: 12 "Gold".
 Production Stills 8: 13 "Gold".
 Mya: 14 "Gold".
 Vanquish Weapon Upgrade: 15 "Gold".
 Production Stills 9: 16 "Gold".
 Miss Nagai: 17 "Gold".
 Production Stills 10: 18 "Gold".
 Production Stills 11: 19 "Gold".
 Katya: 20 "Gold".
 Triumph Weapon Upgrade: 21 "Gold".
 Production Stills 12: 22 "Gold".
 Production Stills 13: 23 "Gold".
 Nanotank Weapon Upgrade: 24 "Gold".
 Production Stills 14: 25 "Gold".
 Gallery: 27 "Gold".

Bond itens

Complete as fases indicadas para receber os seguintes Bond itens:

Item EMP Grenade: fase The Pontchartrain Bridge
 Item Frag Grenade: fase Ground Zero
 Item Network Tap: fase Diavolo's Plan
 Item Q-Cloak: Sand fase Storm
 Item Q-Spider: Sand fase Storm
 Item Q-Spider Dart: fase Diavolo's Plan
 Item Q-Spider Explosive: fase A Show of Force
 Item Q-Spider Nano: fase Diavolo's Plan
 Item Rappel: fase Ground Zero
 Item RC Car: fase Sand Storm
 Item Sleeper Dart: fase Sand Storm
 Item Strobe Grenade: fase Sand Storm
 Item Thermovision: fase Ground Zero

Personagens multiplayer

Consiga as seguintes pontuações para habilitar os seguintes personagens no modo multiplayer:

003: 290 pontos.
 Baron Samedi: 50 pontos.
 Diavolo Moscow: 400 pontos.
 Egypt Commander: 90 pontos.
 Egypt Guard: 180 pontos.
 Hazmat Guard: 110 pontos.
 Katya Jumpsuit: 320 pontos.
 Le Rouge: 260 pontos.
 Miss Nagai: 450 pontos.
 Moscow Guard: 230 pontos.
 Mya: 130 pontos.
 Odd Job: 70 pontos.
 Serena: 350 pontos.
 Serena alternate: 430 pontos.
 South Commander: 210 pontos.

Arenas multiplayer:

Consiga as seguintes pontuações para habilitar as seguintes arenas no modo multi-player:

Burn Chamber: 370 pontos.
 Cistern: 30 pontos.
 Test Lab: 160 pontos.

MX UNLEASHED



Modo Cheat

Selecione a opção "Options" no menu principal e aperte L1 ou R1 até a aparecer a "Game Settings" e depois "Cheats". Agora, aperte ↓ e depois ● para visualizar o teclado, só então entre com os códigos a seguir:

Habilitar A.I. Bowling: WRECKINGBALL.
 Habilitar A.I. Expert: OBTGOFAST.
 Habilitar motocicletas 500cc: BIGDOGS.
 Habilitar motocicletas 50cc: SQUIRRELDog.
 Pistas Freestyle: BUSTBIG.
 Pistas National: ECONATION.
 Pistas Supercross: STUPERCROSS.
 Propriedades físicas (PRO): SWAPPIN.
 Todas as máquinas: MINIGAMES.
 Todos os bônus: CLAPPEDOUT.



Banco Schahin



&

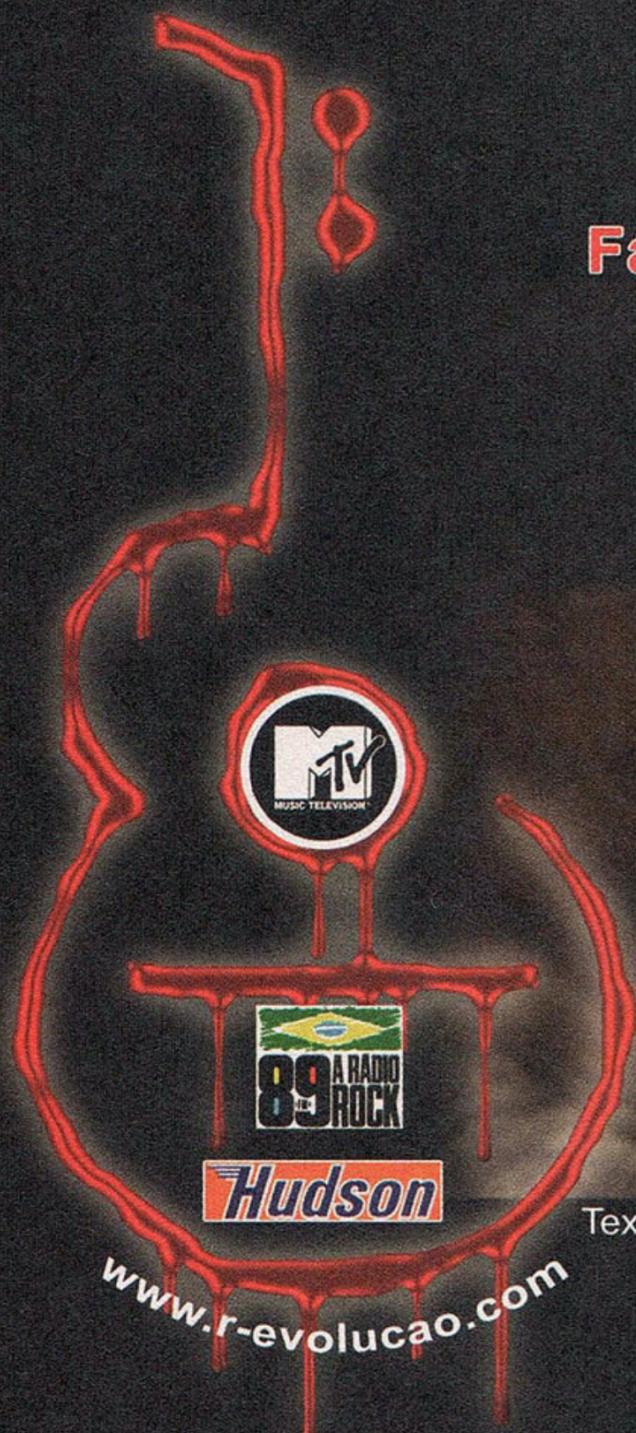
apresentam

R-Evolução Urbana

a lenda do rock

o musical sobre a força e a essência da **Legião Urbana**

um espetáculo de
Fábio Ock, Fezu Duarte e Marcos Okura



Texto de Marcos Ferraz - Direção Musical de Paulo Marchetti e Johnny Monster
Participação Especial de **Antonio Abujamra**
com a Cia de Teatro Rock

Temporada de Quinta à Sábado às 21h e Domingo às 20h
Teatro Gazeta - Av.: Paulista, 900 - Tel: 11-3253-4102
entre o metrô Brigadeiro e Trianon
Ingressos à venda todos os dias a partir das 14h

LEMMINGS 3D

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase	Código		
3D - A Lemming Odyssey	LANGLAUF	Lemlab	KHUSKHUS
A Head Above the Rest!	CACOFOGO	Lemmhanger	BEDAGGLE
A Short Cut Through the Forest	GAZOGENE	Lemmings Inside	AVENTAIL
Across the Network	GANAUSIC	Lemmtris	BLANDISH
Alilemm's	TARLATAN	Let the Race Begin	BONTEBOX
All Around the Watch Tower	HOMALOID	Motherboard	BINDIEYE
Alpine Assault Course	BUNODONT	Oh No! More Pyramids!	PELLUCID
Attack of the Fifty Ft. Lemmings	RUINCUNX	Over the Top	VALKARDO
Away Team	FRAXINUS	Picky Platform	GEROPIGA
Bounce Bounce	FANAGALD	Play Time	RACAHOUT
Brachin's Staircase	GARGANEY	Poles Apart	EMPYREAL
Breakout	COTTABUS	Raiders of the Lost Lemming	FABURDEN
Candyland Climber	WALLARDO	Rescue Team	QUINTAIN
Castle Lemmalot	JINGBANG	Ricochet	NANNYGAI
Castle Peralus	PENSTOCK	Shadow Maze	SLOWBURN
Chaos Maze	SKILLING	Ski Jump	MAROCAIN
Chocolate Drop	NAKIMONO	Slippery Maze	YAKIMONA
Corkscrew Digger	ANABLEPS	Snake	IDEMQUOD
Critical Path	CAATINGA	Stilt Walkers	ORGULOUS
Death Slide	MALAGASI	Sweet Tooth Teleporter	MIRLITON
Dot to Dot	METAVURT	T Minus Five and Counting	HANEPOOR
Down the Middle We Go!	CINGULUM	Team Work	WOBEGONE
Driving Range	VELLOZIA	That's Right	BLIMBINE
Final Maze	BABIRUSA	The Arena	CURLICUE
Five Towers	BORACHIO	The Bean Machine	DRICKSIE
Follow the Yellow Brick Road	EPICALYX	The Catacombs	RECKLING
Fore!	NGULTRUM	The Hanger	COOLAMON
Fun Fair	BIMBASHI	The M-A-Z-E	FUMITORY
Garden Maze	DISPLODE	This is the Army	PRODNOSE
Hole in One, Two, Three!	OPAPANAX	Tootem Lemming	BILABIAL
Hole in Ten	BESLAVER	Tower of Lemlab	KADLIANG
If the Timing Is Right!	SARATOGA	Tower of Stone	NAINSOOK
It's a Blast	GREGATIM	Tuther Circus Level	SPRINGAL
It's a Classic	DIALLAGE	Which Exit?	GUMMOSIS
It's a Run Around	KURTOSIS	Which Trampoline?	MUSQUASH
It's the Name of the Game	ZOMBORUK		
Jelly Belly Birthday Cake	LINDWORM		
King Coder's Tomb	DUNCEDOM		
Land Andy	LALLYGAG		

MACHINE HEAD

Seleção de fases

No menu principal, aperte L1, ●, L1, L1, L1, ●, ●, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L1, ●, L1, ●, ●, ●, ●. E aperte R1 ou R2 para selecionar a fase.

Infinita munição

No menu principal, aperte ●, ●, ●, ●, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, ●, L1, L1, L1, L1.

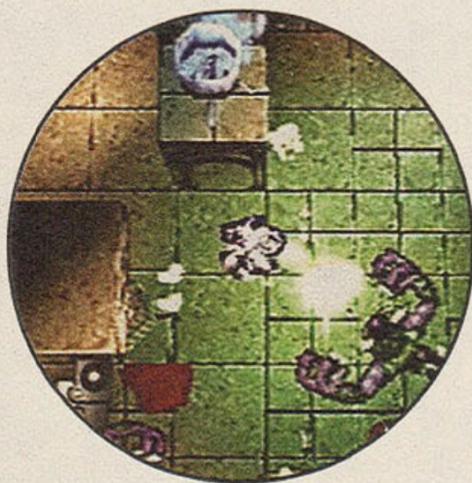
Infinita energia

No menu principal, aperte ●, L1, L1, L1, ●, L1, ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L1, L1, L1, L1, ●, ●.

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase	Dificuldade		
	Easy	Normal	Hard
1-2 Q58NM	LDZCQ	4HWGE	
1-3 TDM75	UH8OT	X06BE	
1-4 VO1PP	JCP6V	H4ULJ	
2-1 0F20F	0HX8Y	OE95W	
2-2 42W3T	JGK-P	5K5H7	
2-3 VR4T2	6EZD5	SHCMM	
2-4 1NBCX	CXVI6	PA3K1	
2-5 ZF0XD	Y5KXJ	Q2NGZ	
3-1 2XVSD	AHO3J	S2MF-	
3-2 W0J8H	3Y8-D	-7FRU	
3-3 THYDH	0MZDU	3CZFK	
3-4 1SOJ3	130BP	V2MW8	
4-1 YCTS6	PUUKS	28SD1	
4-2 Q29LH	UDUY4	21FSD	
4-3 WS7Y6	HQPIW	BOFGK	
4-4 2RHK4	RB9RU	Z1IT2	
End UP405	C42R1	2MP3P	

MACHINE HUNTER



Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Abertura alternativa: SHOWDROIDS.

Destruir oponentes com um acerto: GRIMREAPER.

Fase 02: HIABY_EUHQ.

Fase 03: FQAJA*EQPR.

Fase 04: CYQJQIDMQQ.

Fase 05: BEBBQQAYRQ.

Fase 06: ZNBRRHAQNQ.

Fase 07: AQRDYOGA!B.

Fase 08: A!RIIYCAWQ.

Fase 09: AECYDDQTB.

Fase 10: QMSKQMDQ_B.

Fase 11: AWCLI*HAMA.

Fase 12: A?CMQXEA#R.

Fase 13: IBTLIJEACB.

Fase 14: QMDEIVFMRR.

Fase 15: QQDNIDEAIQ.

Fase 16: I?DVK?HQWB.

Fase 17: ACE!KYDYLR.

Habilitar todas as saídas: NO_MISSION.

Infinitos contínuos: **URANUS**.

Infinitos melhoramentos:

2UNLIMITED.

Invencibilidade: INVINCIBLE.

Lutar contra os mestres:

GET_SACKED.

Modo cheat: ???HOST???

Todos os power-ups:

LAZYPLAYER.

Ver o final: **SATURN**.

Ver os créditos: SHOWCREDIT.

Fase 18: AMUIIFC!EQ.

MDK



Seleção de fases:

No menu principal, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ▲, ↑, ▲, ●, →, e imediatamente solte L1, L2, R1, e R2. Uma frase confirma a dica. Pause o jogo e aperte L1, ↑, ■. Agora aperte start, pause o jogo novamente e imediatamente aperte:

Invisibilidade: ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.

Invencibilidade: ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.

Melhorar Airstrike: ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.

Habilitar Bones Airstrike: ▲, →, ●, ←, ●, ▲, ▲, L1, →.

Habilitar Seal: ●, ▲, ▲, L1, →.

Habilitar Bones Seal: ▲, →, ●, ←, ←.

Habilitar Earthworm Jim (power-up): ↑, ↓, ↓, L1, →.

Habilitar Dummy Decoy: X, L1, →, ●, X, ↑, ■.

Habilitar Super Chain Gun: ←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓.

Habilitar Grenade: ▲, ●, ■, L1, →.

Habilitar Sniper Grenade: ↑, ■, L1, ←, ●, ▲.

Habilitar Homing Sniper Grenade: ←, ↑, X, ■, L1, R1, →.

Habilitar Mortar: ←, L1, ▲, ■, →, ●, ←, ←.

Habilitar World's Smallest Nuke: ↓, ↑, ■, ▲, ↓, ●, ●, →.

Habilitar World's Most Interesting Bomb: ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲.

Habilitar Thumper Weapon: ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓.

Habilitar Twister Weapon: ↓, L1, ■, ▲, →, ↑, X.

Habilitar Super Gun: →, ↑, ↓, L1, ↓, ●, ←, ←.

Habilitar Homing Bullets: ■, L1, L1, →.

Habilitar Nodie: ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.

Habilitar 150 hit points e extras:

■, ▲, L1, L1, ←, ■, ▲, ●, →, L1.

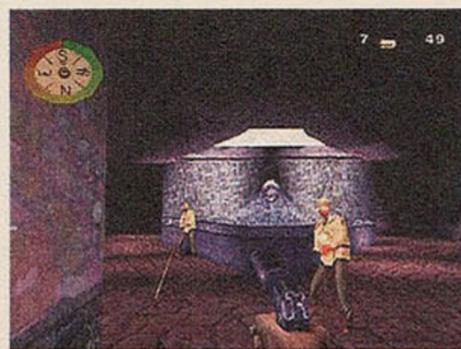
Máximo hit points: →, L1, ■, ▲, L1, ↓.

Mostrar coordenadas: ↓, ↓, ▲, ▲, L1, X, ▲.

Sem oponentes: ↑, ■, L1, ←, L1, ■, ■.

Modo Strange: ←, ●, X.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



Habilitar menu de truques

Na tela de password, escreva ENTREZVOUS

Novos Truques

Depois de habilitar o menu de truques, escreva as seguintes senhas na tela de passwords:

Habilitar cartoon gallery:

MOHDESSINS

Habilitar fotos DreamWorks

Interactive: DWIECRANS

Habilitar fotos Medal of Honor

Underground team:

MOHUEQUIPE

Habilitar opção invulnerability

mode: PUISSANCE (*)

Habilitar opção 4x firing rate:

BALLESVITE (*)

Habilitar opção bouncing bullets:

RICOCHE (*)

Habilitar modo Podoski:

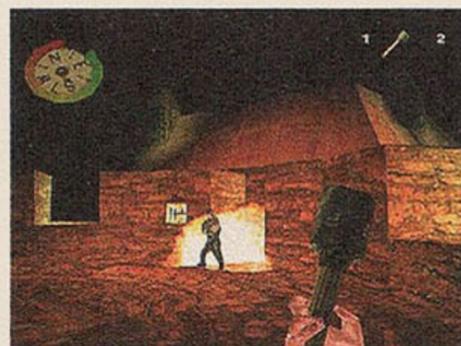
LATIREUSE (*)

Habilitar modo Wacky Taxi:

AUTODINGUO (*)

Habilitar todas as fases, opções e segredos: PORTECLEFS

Obs. (*) Só funcionam nas fases que já foram passadas.



N2O: NITROUS OXIDE



Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Seleção de fases: ■, ●, X, ▲, ▲, X, ●, X.

Selecionar fase bônus: ■, ■, ■, ▲, ●, ▲, ■, ■.

Todas as armas: ■, X, ●, ■, X, ■, ●, ■.

Infinitas vidas: ●, X, X, ▲, ■, ▲, ■, ●.

Veículo secreto: X, X, X, ■, ▲, ●, X, ▲.

Habilitar Firewalls: X, X, ■, X, X, X, ▲, ▲.

Modo H"o: ●, X, ■, ▲, ▲, ●, ▲, ●.

Desabilitar códigos: ■, ■, X, ●, ●, ●, ▲.

Fase 03: ●, X, ●, ●, ■, ▲, X, ▲.

Fase 04: ●, ●, ▲, ●, ▲, ●, ■, ■.

Fase 05: ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ●.

Fase 06: ■, ■, ●, ■, ▲, X, ▲, X.

Fase 07: X, ▲, ●, ■, X, ▲, ●, ▲.

Fase 08: ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ▲, ■.

Fase 09: ■, ●, X, ▲, ■, ■, X, ●.

Fase 10: X, ▲, ■, ●, ▲, X, X, X.

Fase 11: ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■, ▲.

Fase 12: ●, X, X, X, ▲, X, X, ■.

Fase 13: ■, ▲, ▲, ●, ●, X, ●, ●.

Fase 14: ■, ■, ▲, ●, ●, ▲, ●, X.

Fase 15: ●, ▲, X, ■, ●, ▲, ▲, ▲.

Fase 16: ●, ■, ▲, X, ●, ●, ●, ■.

Fase 17: X, ●, ▲, X, ■, ■, ■, ●.

Fase 18: ●, ▲, ●, ●, ▲, ■, ■, X.

Fase 19: ■, X, ●, ■, ●, X, X, ▲.

Fase 20: ●, ■, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.

Fase 21: ●, ●, ●, ●, ▲, X, ▲, ●.

Fase 22: ●, X, ●, ▲, X, ●, ▲, X.

Fase 23: ■, ■, ▲, ●, ▲, X, ●, ▲.

Fase 24: ●, ●, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ■.

Fase 25: ●, X, ▲, X, ■, ▲, X, ●.

Fase 26: ■, ●, ●, ●, X, ●, X, X.

Fase 27: ■, ■, ▲, ●, X, X, ■, ▲.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE RACING

Selecione o modo Time Trial e entre com o nome YES para acessar a tela de códigos. Na tela de códigos, escreva:



Baixa gravidade: BIGFLOATER.

Modo Mirror: EDOMRORRIM.

Todas as trilhas: LOTSOFFEAR.

Todos os melhoramentos: LOTSOFGEAR.

Todos os personagens: GOOBERS.

Trilha Alien (Dry River Valley):

ABDUCTION.

Trilha Cartoon: TOON_IT_UP.(*).

Trilha Trick: MONKEYBIKE.

Trilha Virtual Reality (Cevas Del

Drac): JACKED_IN.

Trilha Wire Frame (Watzman

Path): TYREFRAME.

Obs.: Substitua "_" por espaços.

NUCLEAR STRIKE



Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Aumentar continues (04):

PHOENIX.

Aumentar continues (05):

WARRIOR.

Bônus: LIGHTNING.

Fase 01: JUNGLEWAR.

Fase 02: CUTTHROATS.

Fase 03: COUNTDOWN.

Fase 03B: PLUTONIUM.

Fase 04: PUSAN.

Fase 05: ARMAGEDDON.

Habilitar filme Future Strike:

COMMERCIAL.

Infinita munição, armadura e

combustível: PACKISBACK.

Infinitas vidas: LAZARUS.

Modo Fly: MPG.

Modo Recon: EAGLEEYE.

Recarregar arma: GOPOSTAL.

Sem inimigos (missão 01):

AVENGER.

Veículos rápidos: WARPDRIVE.

Você gosta de trapaçar, né? Curte truques sujos? Então, estas páginas são suas! Mas só se você tiver um GameShark, hein?

FIGHT NIGHT 2004



Código mestre

945a91629cb445e8
24cebe989f56c100
24d5a6aa9276c129
2456f6081e7cc010
24c3e6041654c138
24d2a6289674c18a
24c0b6ba9a57c1a8
2455b6a81674c199
24c4aeba1276c0b9
2457a4a80674c108
2450b4281e7cc028
24d4b4889256c119
24c3e4041654c13a
2452a4289674c188
2455b4a81674c1a9
24c4acba1276c099
2457a4a80674c1b8
2450b7281e7cc008
24d4b78a9256c129
24d0bf2c16668918
24d1b7b49f7cc139
24d0b7281674c188
24d114e8127657d0

Energia infinita (J1)

0450b7281674c188

Energia infinita (J2)

0450b7281674e188

Stamina infinita (J1)

0450b7291674c188

Stamina infinita (J2)

0450b7291674e188

Máxima pontuação (rating)

24c186a89a74c109
24d496281776c922
24c996b89254c119
24d1be283036c164
24d0b7283434c14c

Máximo bank

2400aeac9be68109
2400ae869ae5c82b
2498be8812c6c119

2405be3e96f68838
248115281836d784
24d0912816b4d3ec

Máximo status (agility)

24c5aeba52f6c009
24dfe68852f4c129
24d5b6a842f5c118
24c0b68e8ed4c139
24c4b6289ff68980
2491b62838b6c374

Máximo status (body)

24c5adba52f6c009
24dfe58852f4c129
24d5b5a842f5c118
24c0b58e8ed4c139
2454bd2c97f68982
24d1972e3836c3d4

Máximo status (chin)

24c5afba52f6c009
24dfe78852f4c129
24d5b7a842f5c118
24c0b78e8ed4c139
24d4bf2897f68982
24d1962c3836c3e4

Máximo status (cuts)

2485acba5276c009
249fe4885274c129
2495b4a84275c118
2480b48e8e54c139
2414bc2e1f768980
24c1952a30b6c344

Máximo status (heart)

2485aeba5276c009
249fe6885274c129
2495b6a84275c118
2480b68e8e54c139
2494be2a1f768980
24c1962830b6c3f4

Máximo status (power)

2485afba5276c009
249fe7885274c129
2495b7a84275c118
2480b78e8e54c139
2414b72e9f768982
24c1b52c30b6c3d4

Máximo status (speed)

2485adba5276c009
249fe5885274c129
2495b5a84275c118
2480b58e8e54c139
2484b52c17768982
2481b72e3036c364

Máximo status (stamina)

24c5acba52f6c009

24dfe48852f4c129
24d5b4a842f5c118
24c0b48e8ed4c139
2444b42c9ff68980
2491b72a38b6c3c4

Sem energia (J1)

04d0b7281674c18a

Sem energia (J2)

04d0b7281674e18a

Sem stamina (J1)

04d0b7291674c18a

Sem stamina (J2)

04d0b7291674e18a

NAVAL OPS: COMMANDER



Código mestre

94d139fc966e5b2c

Fase Ashes

04f0b46cb6f457de

Fase Battle Island

04e0b468bef457dc

Fase Battles in the Dark

04f0b46cbef457dc

Fase Bay Blockade

0460b46836f457dc

Fase Bloodbath

04e0b46c36f457de

Fase Cannon Fodder

0470b4683ef457dc

Fase Clash

04f0b46cb6f457dc

Fase Close Call

0470b46c36f457de

Fase Close Encounters

0470b46e3ef457dc

Fase Clouds of Smoke

0470b46a3ef457dc

Fase Cut the Ogre's Horns

04e0b46a36f457dc

Fase Delivery

0470b46c36f457dc

Fase Distant Battle

0470b46cb6f457dc

Fase Disturbance

0470b46a36f457dc

Fase Diving Hawk

04f0b46a36f457dc

Fase Down the Waterways

04e0b468bef457de

Fase Dragon Fly

04e0b4683ef457dc

Fase End the Invasion

0470b46c3ef457de

Fase Enemy Port

04f0b46c3ef457dc

Fase Entrance to Hell

0460b46cb6f457de

Fase Eradication

04e0b46836f457dc

Fase Errand Boy

0460b4683ef457dc

Fase Face to Face

04e0b46a3ef457dc

Fase Fight for Tomorrow

04f0b468bef457de

Fase Final Target

0460b46e36f457dc

Fase Fires on the Coast

0470b468b6f457de

Fase Flames of War

0470b468bef457dc

Fase Flying Eagles

0470b4683ef457de

Fase Forced Entry

04f0b4683ef457de

Fase Great Wings

0470b46cb6f457de

Fase Hostile Waters

04f0b46c36f457dc

Fase Inferno

0470b468bef457de

Fase Liberation

0460b468b6f457de

Fase Looming Shadows

0460b46a36f457de

Fase Luxury Cruise

04e0b4683ef457de

Fase Midnight Run

04f0b468b6f457de

Fase Moonlight Attack

04f0b46e36f457de

Fase Night Crossing

04f0b46e3ef457de

Fase Nightmare

0460b46a36f457dc

Fase No Mercy
04e0b46cb6f457de

Fase Painful Escape
0470b46cbef457de

Fase Path to Victory
04e0b46c36f457dc

Fase Ports Ablaze
0470b46c3ef457dc

Fase Pursuit
04e0b46836f457de

Fase Raid
0460b468b6f457dc

Fase Rain of Steel
04f0b46c36f457de

Fase Recover
04f0b46a3ef457de

Fase Remembrance
04f0b46e36f457dc

Fase Rescue
0460b468bef457de

Fase Revenge
0470b46a3ef457de

Fase Rough Seas
0460b46cb6f457dc

Fase Ruin
04f0b4683ef457dc

Fase Running the Gauntlet
0460b46c36f457de

Fase Scornful Battle
0470b46cbef457dc

Fase Shower of Shells
0460b4683ef457de

Fase Silence
0460b46836f457de

Fase Sortie at Sunrise
04f0b46a3ef457dc

Fase Stop the Enemy
04e0b468b6f457dc

Fase Surprise Attack
04f0b46c3ef457de

Fase The Archaeopteryx
04f0b468bef457dc

Fase The Beast
04e0b46e36f457dc

Fase The Big Guns
0460b468bef457dc

Fase The Channel
0470b46836f457de

Fase The Decoy
04f0b468b6f457dc

Fase The Final Battle
0460b46a3ef457dc

Fase The Final Close
0460b46e36f457de

Fase The Fortress
04f0b46cbef457de

Fase The Lone Hunter
04e0b468b6f457dc

Fase The North Sea
04e0b46e36f457de

Fase The Roar of Cannons
04e0b46cb6f457dc

Fase The Trail
0460b46c36f457dc

Fase The Unknown
04f0b46e3ef457dc

Fase To the Last Man
04e0b46a36f457de

Fase U.F.O.
0470b46e3ef457de

Fase Unknown Depths
0470b468b6f457dc

Fase Unseen Terror
0470b46e36f457dc

Fase Vengeance
04f0b46a36f457de

Graduação admiral
0470b46bb6f457ec

Graduação apprentice seaman
04f0b46936f457ec

Graduação captain
0470b46b36f457ec

Graduação cheif petty officer
470b469b6f457ec

Graduação chief warrant officer
0470b469b6f457ec

Graduação commander
04f0b46b36f457ec

Graduação commodore
04f0b46bb6f457ec

Graduação grand admiral
04f0b46d36f457ec

Graduação lieutenant
04f0b46b36f457ec

Graduação Lt. Commander
0470b46b36f457ec

Graduação petty officer 1st class
04f0b469b6f457ec

Graduação petty officer 2nd class
0470b46936f457ec

Graduação rear admiral
0470b46bb6f457ec

Graduação seaman 1st class
04f0b46936f457ec

Graduação seaman 2nd class
0470b46936f457ec

Graduação vice admiral
04f0b46bb6f457ec

Graduação warrant officer
04f0b469b6f457ec

Munição infinita
2490b66836b4c788

Dinheiro infinita
2463fcc6fee55ece

Iniciar na fase Area *A
0470b469b6f477ec

Iniciar na fase Area *B
04f0b46b36f477ec

Iniciar na fase Area *C
0470b46b36f477ec

Iniciar na fase Area *D
04f0b46b36f477ec

Iniciar na fase Area *E
0470b46b36f477ec

Iniciar na fase Area *F
04f0b46bb6f477ec

Iniciar na fase Area *G
0470b46bb6f477ec

Iniciar na fase Area A
04f0b46936f477ec

Iniciar na fase Area B
0470b46936f477ec

Iniciar na fase Area C
04f0b46936f477ec

Iniciar na fase Area D
0470b46936f477ec

Iniciar na fase Area E
04f0b469b6f477ec

Iniciar na fase Area F
0470b469b6f477ec

Iniciar na fase Area G
04f0b469b6f477ec

Iniciar na fase Attack at Dawn
04f0b46836f457de

Iniciar na fase Enemy Lines
0470b46836f457dc

Iniciar na fase Fog of War
04f0b46836f457dc

Máxima experiência
2463fcc6fee55e6e

Máxima pontuação (Evaluation)
05e01728be74c52c

Sem peso
24b0152814b0d558

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU



Código mestre
9484b4a014a6d5e0

Infinita armadura
4d0966834745708

Infinita energia (Zen)
2490336814f451cc

Infinito armamento (arrow)
24d0a4ac1a74c12b
24d1bc361366c012
24c8bc8c1a56c139
2451112a12765160
24d0122816f45158

Infinito armamento (star)
24d0a6ac1a74c1ab
24d1be341366c090
24c8be8a1a56c1b9
24511028927651f0
24d0112816745148

Máximo Locals
2440acb89a7481ab
24d4b426967ec190
24c2b48e1256c1b9
2451b16ab236c134

Máximo Relics
2441aeb89a74810b
2454b6221e7ec122
24c1b68c1a56c119
24d1b06832b6c114



DARKSTALKERS 3



Infinita energia (J1)

801c0e540120 801c0e560120

Infinite energia (J2)

801c12280120 801c122a0120

Modo Sudden Death (J1)

d01c38e85a01 801c0e560001

Modo Sudden Death (J2)

d01c38e85a01 801c122a0001

DINO CRISIS 2



Energia infinita (modo Travel)

800b53ca00b4 800553ca00b4

Munição infinita (Antitank R.)

800aed7c0063

Munição infinita (Aquagrenade)

800aed700063

Infinita munição (Chainmine)

800aed880063

Munição infinita (Double Handed Machine)

800aed4c0063

Munição infinita (Flame Thrower)

800aed400063

Munição infinita (Flamewall)

800aed340063

Munição infinita (Hand Gun)

800aecec0063

Munição infinita (Missile Pod)

800aed640063

Munição infinita (Rocket Launcher)

800aed940063

Munição infinita (Solid Cannon)

800aed280063

Munição infinita (Solid Cannon)

800aed280063

Munição infinita (Sub-machine Gun)

800aed400063

Med. Pak. L infinito

800aee000009 800aee020009

Hemostat infinito

800aeddc0009 800aedde0009

Med. Pak. M infinito

800aee0c0009 800aee0e0009

Resusc. Pak infinito

800aedd00009 800aedd20009

Parar o tempo

800aecb40000

Todos os personagens (modo Dino Extra)

800aeaceffff

GALERIANS



Habilitar d-felon (Rion)

801af9aeffff

D-felon (Rion) infinito

801af98000c8

HP (Rion) infinito

801af97200c8 801c2f9c00c8

Nalcon (Rion) infinito

801af97800c8

Red (Rion) infinito

801af97c00c8

Máximo psychic (Rion)

301c2fa600c8

Sem AP (Rion)

801af96c0000

Todos os filmes

801fd004ffff 801fd00600ff

GRAN TURISMO 2 V1.1

Código mestre (apenas para CDX)

c10000000000 3005d6a000e0



Habilitar Gold License A

801cc4680400 801cc50c0400

801cc5b00400 801cc6540400

801cc6f80400 801cc79c0400

801cc8400400 801cc8e40400

801cc9880400 801cca2c0400

Habilitar Gold License B

801ccad00400 801ccb740400

801ccc180400 801cccbc0400

801ccd600400 801cce040400

801ccea80400 801ccf4c0400

801ccff00400 801cd0940400

Habilitar Gold License I-A

801cb1300400 801cb1d40400

801cb2780400 801cb31c0400

801cb3c00400 801cb4640400

801cb5080400 801cb5ac0400

801cb6500400 801cb6f40400

Habilitar Gold License I-B

801cb7890400 801cb83c0400

801cb8e00400 801cb9840400

801cba280400 801cbacc0400

801cbb700400 801cbc140400

801cbcb80400 801cbd5c0400

Habilitar Gold License I-C

801cbe000400 801cbea40400

801cbf480400 801cbfec0400

801cc0900400 801cc1340400

801cc1d80400 801cc27c0400

801cc3200400 801cc3c40400

Habilitar Gold Super License

801caac80400 801cab6c0400

801cac100400 801cacb40400

801cad580400 801cadfc0400

801caea00400 801caf440400

801cafe80400 801cb08c0400

Iniciar na segunda volta (Arcade)

d00a9d5c0001 800a9d5c0002

Máximo dinheiro (Simulation)

801d133a1525 801d1338e0ff

Todas as Gold License

500043840000 801caac80400

Vitória fácil (Arcade)

d00a9d5c0000 800a9d5c0002

D00a9d5c0000 800a9ba40001

Vitória fácil (Simulation)

d00a9d5c0000 800a9d5c0002

D00a9d5c0000 800a9ba40001

KING'S FIELD II

Barra Magic

801b25061388 801e103aff00

801e1044ff00

Barra Strength

801a120c1208 801a120e001a

801b25021388 801b259c0000

801b259e0000

Ganhar level rápido

801b24e4ffff

Gold infinito

801b2534ffff

HP infinito

801b24fa03e7 801b24fc03e7

MP infinito

801b24fe03e7 801b250003e7

MISSION: IMPOSSIBLE



Desabilitar câmera lenta

8008e9d00001 8008e9d20000

Desabilitar superpulo

8008fc140000

Desabilitar turbo

8008fad00000

Habilitar câmera lenta

8008e9d0fffd 8008e9d2ffff

Habilitar superpulo

8008fc140001

Habilitar turbo

8008fad00001

Energia infinita

8008fe0400ff

Munição infinita

800454aa2400

Inimigos espertos

8008fad00000

Inimigos estúpidos

8008fad00001

Todas as missões

8008fa8c00ff 8008fb10ffff



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Acabe com o caçador de S.T.A.R.S.

Por Rodrigo Guerra



A série que reinventou o gênero horror nos videogames barbarizou nos tempos áureos do PSone. O terceiro episódio do 32-bit adicionou o fator pânico, com a criatura Nemesis perseguindo o jogador o tempo todo. E, para você que deseja reviver estes momentos, ou (por que não?) experimentá-los pela primeira vez, produzimos um guia completo para você não se dar mal nas mãos do monstro repugnante. Apague as luzes e vamos ao jogo!

Downtown

Depois da explosão, passe pelos zumbis e você estará na Warehouse. Pegue as balas para Handgun no cofre deste andar, suba as escadas e entre no escritório. Pegue a chave, o Ink Ribbon e as pólvoras. Desça e passe pela segunda porta. Siga para a esquerda e desça pela escada.



Passando por uma porta, um cara passará correndo. Acabe com os inimigos, desça a escada e pegue o Lighter Fluid e a Shotgun. Volte e siga o cara que correu. Pegue duas Green Herbs no caminho e passe pela porta. Descendo pela rua, suba a escada de emergência, pegue o mapa e duas Green Herbs, volte para a rua e continue o caminho. Você ouvirá tiros. Desça a escada, esquive-se dos zumbis e entre pela porta dos fundos.

Depois da conversa, vasculhe o bar para encontrar uma caixa de munição para a sua pistola e um Lighter – combine-o com o Lighter Fluid. Saia pela porta próxima ao telefone. Você estará na rua perto das lojas; siga para a porta que fica próxima à escada de incêndio.

Depois de passar pela porta, siga para o fim do corredor e, então, à direita. Aproxime-se do portão e você será atacado por diversos zumbis. Detone-os atirando no

barril. Use o Lighter no portão, passe por ele, siga para a direita, esquive-se dos zumbis e entre na sala após as chamas.

Aqui é um Save Point. Pegue os itens na sala. Após a cena, você deve escolher entre "Fight the monster" ou "Enter the police station".

Fight the monster

É melhor não escolher esta opção agora, pois você não tem armas poderosas nem munição sobrando. Mesmo assim, terá que gastar muitos tiros em Nemesis. Trabalho duro, porém recompensador. Você pegará Eagle Parts A no corpo do monstro e o ID Card no corpo de Brad.

Enter the police station

Corra para a porta da delegacia e entre. A melhor opção nesta parte, pois assim você vai economizar munição e itens de cura.

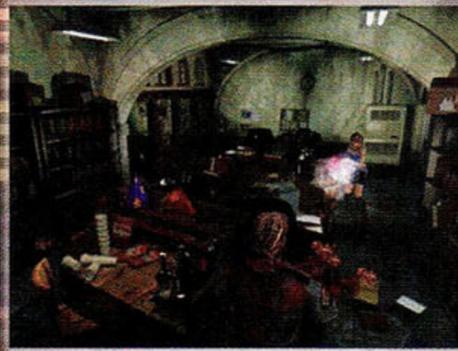


Police Station

Na delegacia, siga para o computador, use o ID Card de Brad e pegue um código que será usado mais tarde. Se não tiver o cartão, siga para a única porta aberta, pegue o



cartão de Jill sobre a mesa e volte para pegar o código. Nesta sala você encontrará três Ink Ribbons e munição para Shotgun e Handgun. Na Evidence Room, use o código que você pegou no cofre desta sala para conseguir a Emblem Key. No



outro cofre você encontrará a Blue Jewel. Pegue mais alguns itens e saia pela outra porta.

Passé pelos zumbis e entre pela porta após a estátua e, depois, pela porta com o símbolo da S.T.A.R.S. Aqui, pegue o Lockpick, um First Aid Spray e uma arma. Depois disso, fuja de Nemesis, passe pela Evidence Room e pela sala de reunião até chegar ao salão principal. Saia da delegacia.

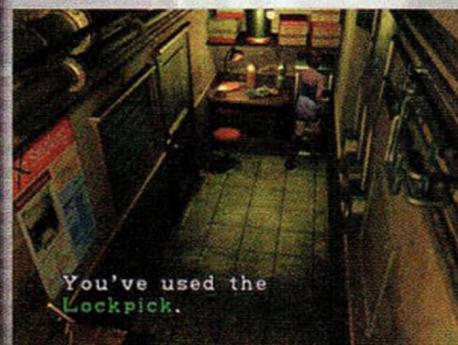
Uptown

Logo você chegará a um ônibus. Tome cuidado com os cachorros e entre pela porta próxima à traseira do veículo. Pegue o Power Cable no carro e siga para a porta oposta para chegar a um Save Point. Siga para a próxima porta.

Mais uma vez na rua, esquive-se dos zumbis e entre pela próxima porta. Neste corredor há uma caixa pendurada no teto. Não se esqueça de pegar o mapa no final e vire para a esquerda. No restaurante, siga para o cofre próximo à porta da cozinha e abra-o usando o Lockpick para pegar o pé-de-cabra. Escolha entre:

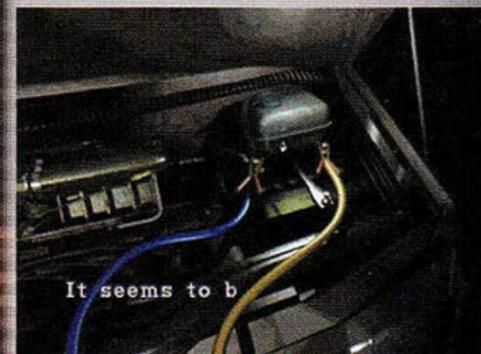
Run to the basement

Jill e Carlos estão no esgoto. Os canos se quebram e a água começa a subir. Siga para o final do corredor e use o Vent Shaft para sair, ou volte e lute contra Nemesis. Depois de sair pelo Vent Shaft siga pelo corredor e entre à esquerda. Na próxima estará o Save Point.



Hide in the kitchen

Jill arremessa uma lamparina em um bujão de gás, fazendo Nemesis cair. Pegue o item antes que ele acorde e corra para a porta dos fundos. No caminho o monstro vai levantar e pegar Carlos. Cuidado para o brasileiro não morrer; ajude-o a derrotar o monstro. Siga para fora, vá pelo corredor e entre à esquerda na próxima porta.



No Save Point, pegue o Rusty Crank e munição para Shotgun. Continue pelo corredor, entre pela porta e siga. No prédio do jornal, empurre a escada em direção à máquina de refrigerantes. Siga até o fim do corredor e entre pela porta à esquerda, tomando cuidado com os zumbis. Pegue a Green Jewel.



Saia do prédio e siga para o portão da prefeitura. Use a Blue Jewel e a Green Jewel e passe por ele. Logo você estará na Train Station. Pegue o Wrench, volte até a bifurcação e siga para onde você não foi. Use o Rusty Crank, que vai quebrar; use agora o Wrench. Carlos vai aparecer. Siga para trás do balcão e use a máquina. Pegue o Oil e o First Aid Spray e saia.

Volte para a entrada da prefeitura, mate os zumbis e pegue o livro da estátua. Siga para a fonte que fica perto do restaurante,



coloque o livro na abertura vazia e pegue o círculo. Com isso, a estátua libera uma bateria; pegue-a.

Vá para o corredor com a caixa pendurada e use a bateria no controle do elevador. Mate os zumbis e entre pela porta à direita. Vá para o dispositivo brilhando em vermelho, ative-o, siga para o painel esquerdo e use esta seqüência para abrir as portas:

Primeira porta: vermelho, azul, azul, azul, 20

Segunda porta: azul, vermelho, azul, vermelho, 120

Agora, escolha entre:

Head to the emergency exit

Aqui você perderá uma das cenas mais engraçadas do game, mas será recompensado com duas misturas de pólvora do tipo B. Nemesis está em um telhado mirando com sua bazuca em Jill. Volte para a sala anterior ao ataque dos zumbis, pegue o Fuse e entre na outra porta para pegar uma arma (Grenade Launcher ou Magnum).



Increase the electrical output

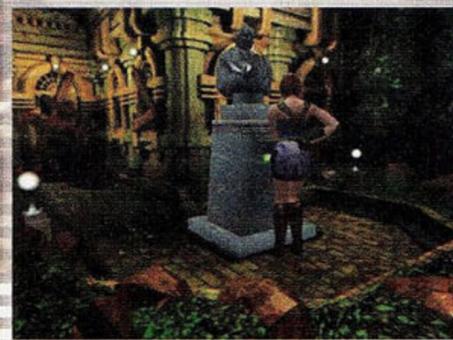
Aqui você explode as cabeças de todos os zumbis. Agora você está livre para entrar nas duas salas pegue o Fuse e a arma (Grenade Launcher ou Magnum).

Volte para o elevador e siga para o estacionamento onde pegou o Power Cable; vá para o ônibus destruído. Perto de uma cerca, passe por ela e use o Wrench para pegar a mangueira de incêndio. Entre pela porta ao lado da cerca. Com o incêndio apagado, use o bom senso e salve o game na sala ao lado. Siga para a porta que está disponível agora.

Passe pelos corredores e você sairá perto de um prédio com dois Lickers.

Evite gastar balas com eles agora. Depois da cena, use o controle remoto. No computador, use o nome que apareceu na TV e pegue o Oil Additive. Pegue algumas munições atrás do Bar onde você encontrou Brad; para isso, use o Crank no portão de aço. Siga para a garagem e escolha:

Climb Up



Faz você evitar uma grande volta pelo subterrâneo. Basta seguir o caminho e entrar no Save Point.

Jump Off

Faz você descer para os esgotos da cidade. Mate os vermes e suba a escada para você chegar ao ônibus. Siga para o Save Point.



Certifique-se de que você está com os seguintes itens: Oil, Oil Additive, Power Cable e Fuse. Siga para o trem. Antes de chegar lá, é bom dar uma passadinha no Save Point. No caminho, Jill cai e fica no subterrâneo. Você tem que ativar dois botões para, então, subir a escada. Para atrapalhar um pouco, um verme enorme aparece. Siga para o trem, misture o Oil e o Oil Additive e use no painel que está em curto. Use o Power Cable e o Fuse. Depois da cena, escolha:

Jump out of the window

Cena do trem descarrilhando. Pegue a Clock Tower Key atrás do quadro e saia. Jill se encontra com Carlos.

Terminando o diálogo, siga para a única sala destrancada. No salão principal você encontrará o mapa da Clock Tower e um Mine Thrower. Siga para a porta à esquerda e você estará em uma sala com um piano.

Use the emergency brake

Jill tenta usar freios de emergência do trem, mas a tentativa é inútil. Do lado de fora da torre, siga para a esquerda e entre pela porta para chegar à sala do piano. Vá para a esquerda, entre na capela, pegue os itens e salve, se quiser. No salão principal está o mapa da Clock Tower e um Mine Thrower.



Clock Tower

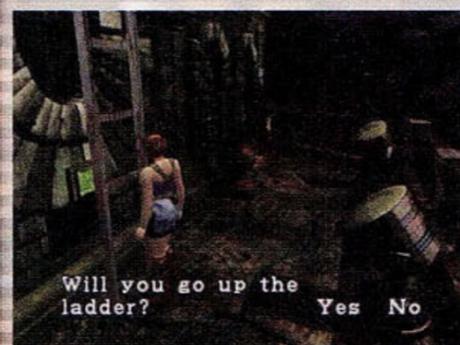
Suba a escada e siga para a porta no final do corredor. Do lado da torre use a chave; uma escada aparecerá. Vá para a sala de máquinas. Use o dispositivo e resolva o puzzle sozinho. Depois de tocar a música você ganha a Chronos Key; combine-a com a Clock Tower Key. Nesta sala tem um bar e uma máquina de datilografar; use-os, mas fique com a Chronos Key. Escolha:

Use the lighth

Com isso Nemesis fica cego e Jill o empurra. Evite fazer esta escolha.

Use the cord

Esta opção faz Jill jogar o cabo de eletricidade no chão molhado, fritando Nemesis. Assim você poderá pegar mais um item deixado pelo inimigo.



Depois de cuidar de Nemesis, siga para o salão principal. Vá para a porta da direita e destranque-a usando a chave que criou. Na sala dos relógios você encontra três estatuas e três relógios. Pegue as três jóias das estatuas e use-as nos quadros. O objetivo é fazer com que os ponteiros do relógio central fiquem voltados para 12.

Obsidian Ball

Relógio da esquerda	diminui 2 horas
Relógio do centro	acrescenta 2 horas
Relógio da direita	acrescenta 4 horas

Amber Ball

Relógio da esquerda	diminui 3 horas
Relógio do centro	acrescenta 3 horas
Relógio da direita	acrescenta 6 horas

Cristal Ball

Relógio da esquerda	diminui 1 hora
Relógio do centro	acrescenta 1 hora
Relógio da direita	acrescenta 2 horas

Depois de ter resolvido o puzzle você receberá a Gold Gear. Siga para a casa das máquinas no segundo andar. Próximo ao bar você encontrará um equipamento que Jill precisa manipular. Nele está a Silver Gear; pegue-a, combine-a com a Gold Gear e use-a no dispositivo.

Carlos o Salvador

Carlos aparece e destrói o Rocket Launcher de Nemesis. Cuide do monstro, abuse da esquiva.

Jill enfurecida

Aqui é a moçoila contra o gigante, sem ajuda. Sua única esperança é atacar o monstro sem parar. Não se esqueça de se esquivar dos ataques de Nemesis sempre que ele chegar perto. Depois de alguns ataques, o Rocket Launcher é destruído e o gigante vem com tudo para cima da policial. Continue usando suas melhores armas.



Hospital

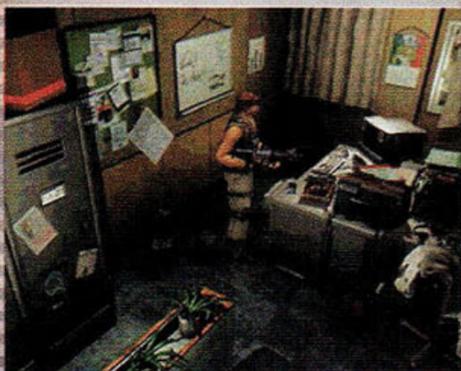
Depois do embate de Jill contra Nemesis você vai notar que a moça está infectada com um vírus. Carlos deve buscar a cura. Siga para a sala dos três quadros e três estátuas. Atrás da sala você encontra um sino; empurre-o e saia da Clock Tower. Nas ruas, siga pelo corredor e vire à esquerda.



Cuidado com os dois Hunters no hall de entrada. Vá para a sala à direita e encontre um Save Point. Siga para a próxima sala e procure por um gravador perto da mesa ao fundo; use-o no elevador e suba para o 4F.

Saindo, siga para o corredor da esquerda e entre pela primeira porta. Olhe com cuidado onde a gaveteira se encontra. Pegue itens de cura, examine o corpo do médico para conseguir um código e saia da sala. Empurre a gaveteira para o mesmo canto em que estava na sala anterior. Caso coloque a gaveteira no canto errado, Carlos toma um choque. Pegue o item no cofre usando o código encontrado no médico.

Desça até o B3 e siga até chegar em uma sala. Tomando cuidado com os Hunters, entre na próxima sala, pegue a Medium Base no balcão e use-o no sintetizador. Depois do puzzle, misture a Vaccine Medium com a Vaccine Base. A vacina está pronta! Siga para o 1F e saia do hospital.



Park

Com Jill, fuja da torre, pois Nemesis voltou enfurecido. Siga direto para o hospital, ignorando o monstro. Dirija-se para a sala em frente ao corredor, usando o Lockpick para entrar. Pegue a Park Key no painel e algumas misturas de pólvora. Saia da sala e vá para a direita. Suba a escada e use a Park Key. Mais um monte de Hunters estarão em seu caminho.

Na ponte de madeira, siga até o fim e logo você encontra um corpo, onde está a Park Key. Siga para a entrada do parque. Vá para a porta do lado esquerdo do parque, siga até a fonte, pegue as Herbs e vá para o canto perto da fonte. Ao lado da placa está uma caixa de engrenagens. Você deve passar as engrenagens pretas para o local das brancas e vice-versa em seis movimentos.

Feito isso, a água da fonte baixa. Entre na fonte, abra o alçapão, desça a escada e siga para o fim do esgoto. Suba a plataforma e suba a escada novamente. Do cemitério, vá para a cabana e use a Park Key. Lá dentro você encontra diversas misturas para pólvora e um Iron Pipe. Na porta ao lado você encontra um Save Point e um baú. Pegue o Lighter dentro do baú e volte para a sala anterior.



Use o isqueiro na lareira, depois, o Iron Pipe e atravesse a passagem. Pegue os itens espalhados na sala e tente sair. Depois da cena, prepare-se com a sua melhor arma, vários itens de cura e saia da cabana. Ao fazer isso você terá que enfrentar o verme!

O lance é não ficar perto dele. Tente usar Acid Rounds com o Grenade Launcher ou use a Magnum. Com as Acid Rounds, são necessários uns 15 tiros para o inimigo morrer; com a Magnum são 20 tiros.

Dead Factory

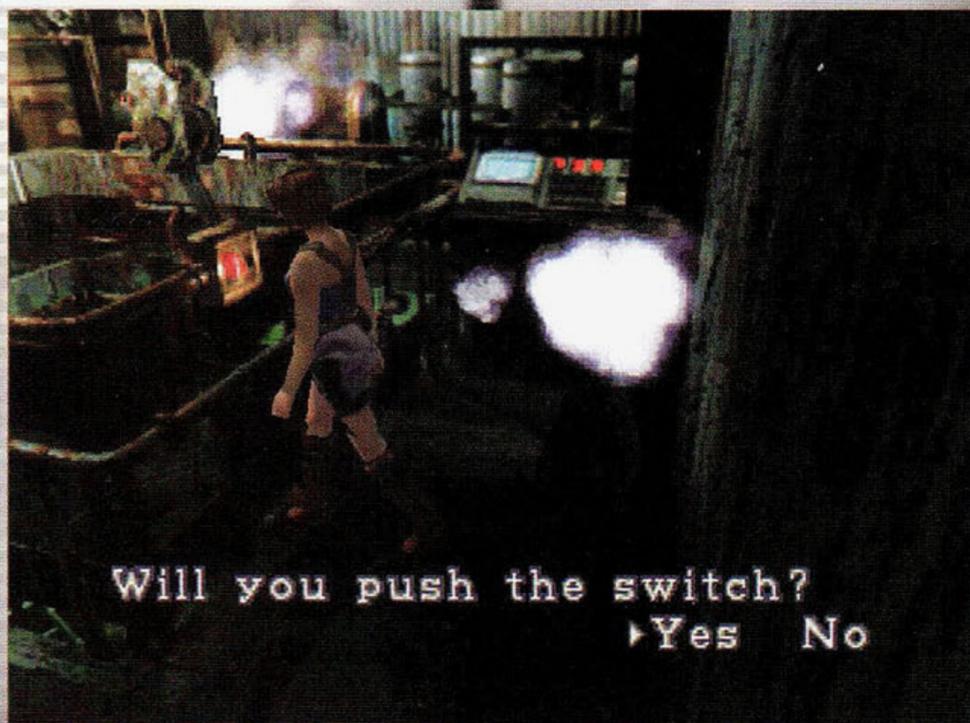
Derrotado o monstro, siga para o portão que caiu e use-o para voltar ao esgoto. Vá para o fim do corredor e suba a escada. Da fonte, siga para o local onde você pegou a segunda Park Key e entre pelo portão com o cadeado. A meio caminho de atravessar a ponte, Nemesis aparece novamente e você tem que fazer uma escolha crucial para definir o desfecho do game.



Final 1 Push Him Off

Depois da escolha, Jill empurra o inimigo da ponte. Assim você entra na Dead Factory facilmente. Dentro da fábrica, entre na primeira sala e pegue a Facility Key na prateleira. Depois da cena, siga para a próxima. Aproxime-se do painel de controle e use esta seqüência para ativá-lo: A, B, C, A, D, E, A, C, Main Switch, B, A.

Com a energia funcionando, volte para a Save Room. Use a Facility Key para passar pela porta. Nesta sala pegue o



System Disk no painel de controle e use o elevador para chegar ao 1F. No esgoto, siga pelo corredor, suba a plataforma e entre numa espécie de sala de controle. Pegue os itens espalhados pela sala; entre eles você adquire o Water Sample.

Vá para a próxima sala, desça a escada, siga para o painel de controle e use o Water Sample.

Depois de resolver o puzzle que apareceu aqui, suba e salve o game. Pegue as armas poderosas e vários itens de cura; leve também o System Disk. Volte para o elevador, suba, vire à esquerda e, no corredor, vai rolar uma cena. Depois dela, use o System Disk para destravar a próxima sala.

O encontro com Nemesis aqui é sem escapatória, você deve derrotá-lo. É bom ter algumas Acid Rounds em mãos. O lance é ficar perto dos canos e esperar ele atacar. Esquive-se do ataque



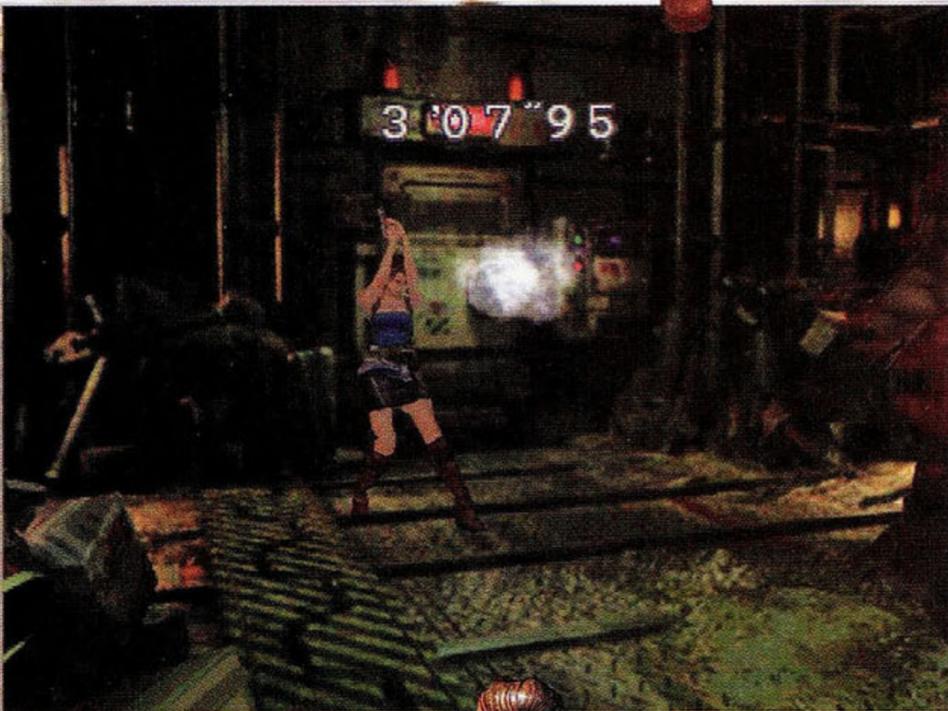
ACHA QUE ACABOU?

Engano seu! No site da SDP você encontra estratégias completas para **RESIDENT EVIL 1 E 2** do PS1 e **CODE: VERONICA** para PS2. Saiba como acessar na última página da revista.

para que o ácido caia em Nemesis (é bem difícil de fazer, mas, acredite, é mais fácil do que dar tiros no inimigo). A outra alternativa é ficar em um ponto em que você pode ver a válvula e disparar nesta quando o monstro passar por ela.

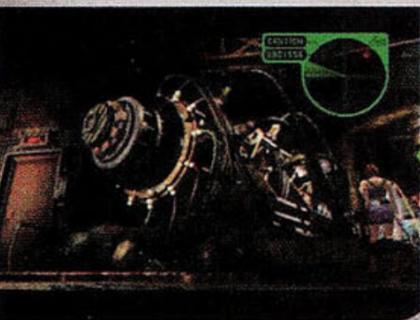
Depois de derrotar seu rival, pegue a Umbrella Card Key do corpo e saia da sala antes que o tempo acabe. Siga o caminho matando

à cena e desça a escada. Atravesando o caminho, logo você estará em uma sala enorme, com três pilares. Empurre o primeiro e Nemesis aparece novamente, se transformando na sua frente. Corra para o pilar de número dois e empurre-o. Siga para o pilar de número três e repita a operação. Isso vai ativar o canhão e, quando ele disparar, Nemesis



os zumbis e entre na sala no final do corredor. Use a Facility Key para pegar o Rocket Launcher e suba pelo elevador. Volte como se você estivesse indo em direção à sala em que matou Nemesis. Chegando lá, vire à esquerda, siga em direção ao Hall e use a Card Key na porta.

Siga pelo corredor. Assista



será destruído, ativando a última escolha do game.

Exterminate the monster

Com essa escolha, Jill estravasa toda sua raiva e depois foge.

Ignore it and leave

Esta escolha faz Jill fugir.

Pronto, com isso você terminou Resident Evil 3. Mas espere que ainda tem a outra opção, na qual Jill pulou da ponte, lembra?

Final 2 Jump off

Feita esta escolha, siga para a próxima sala. Aqui é um Save Point também. Pegue os itens espalhados pela sala, entre eles, o Water Sample. Siga para a próxima sala, desça a escada e siga para o painel de controle. Use o Water Sample. Aqui se encontra mais um puzzle aleatório (muito difícil de resolver).

Volte para o esgoto e continue pelo caminho. Depois da cena, siga em frente, entre na próxima sala e use o elevador. Saindo, siga para a esquerda e pegue o System Disk. Entre pela porta e siga para a sala logo em frente. Pegue a Facility Key e salve o game. Saia pela outra sala para chegar ao lugar com canos de vapor vazando. Ative as válvulas até você conseguir chegar ao painel de controle e faça a sequência para ativar a sala de segurança. Siga para a sala do elevador e entre pela porta usando o System Disk. Certifique-se de que você está com as melhores armas e siga para enfrentar Nemesis.



No encontro com o chefe, você terá que derrotá-lo. Somente o ácido pode causar dano a ele agora. O lance é ficar perto dos canos e esperar que ele ataque. Esquive-se para que o ácido seja derramado em Nemesis. A outra alternativa é ficar em um ponto onde você possa ver a válvula, e disparar nela quando o monstro passar.

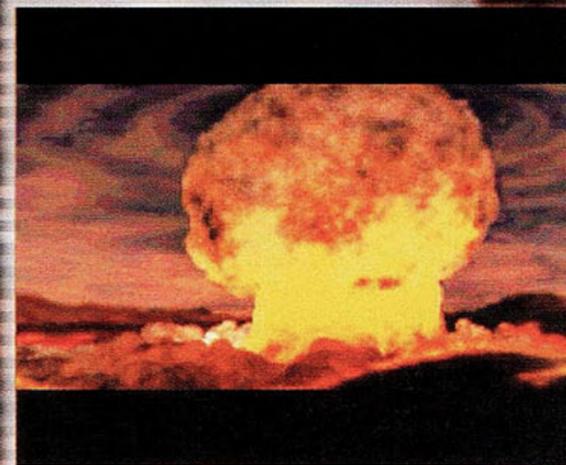
Depois de derrotar o rival, pegue a Umbrella Card Key no corpo e saia da sala antes que o tempo acabe. Volte



para a sala do elevador e siga pelo corredor, indo para a esquerda. Ative a porta com a Card Key, mate os zumbis e entre na sala. Aqui vai rolar uma cena e a escolha de opção:

Negotiate with Nicholai Return fire to chopper

Em ambas vai rolar uma cena. Depois dela, desça a escada e atravesse o caminho. Logo você estará em uma sala enorme, com três pilares. Empurre o primeiro e Nemesis vai aparecer novamente, se transformando na sua frente. Corra para o pilar de número dois e empurre-o. Siga para o pilar de número três e faça o mesmo. Isso vai ativar o canhão. Quando ele disparar, Nemesis será destruído, partindo para a última escolha do game.



Exterminate the monster

Com essa escolha, Jill estravasa toda sua raiva e depois foge.

Ignore it and leave

Esta escolha faz Jill fugir.

Com isso, Jill e Carlos saem da cidade antes dela ser destruída pelo míssil. Parabéns!!!

GG Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES



Tele vendas:
(11) 3338-2688

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

XBOX



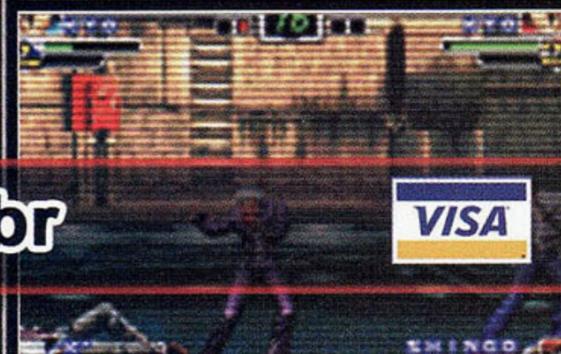
PS2



NINTENDO
GAMECUBE

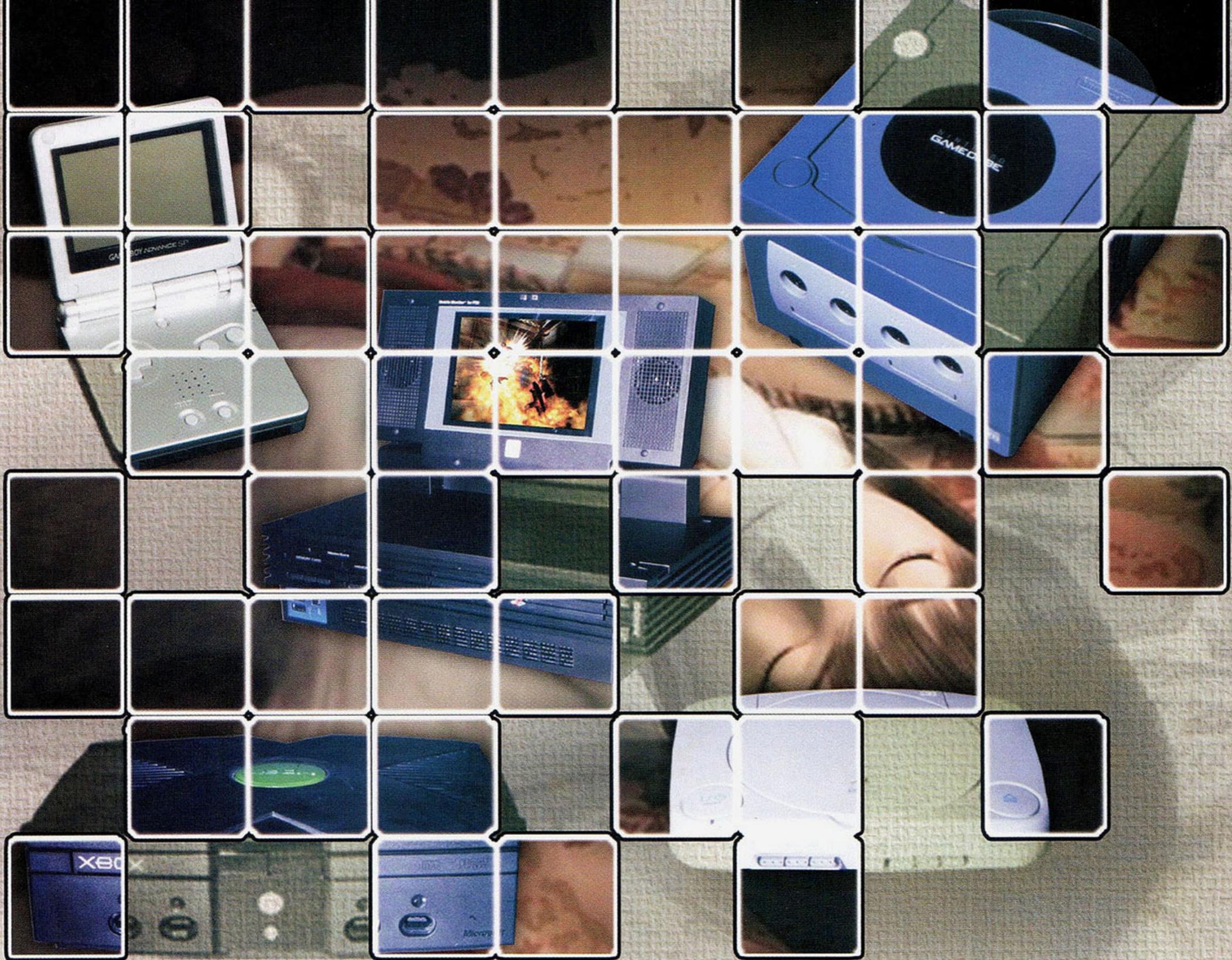


GAME BOY ADVANCE



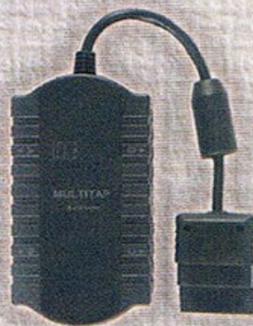
www.digitalgames.com.br





Visite Nossa Loja:

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



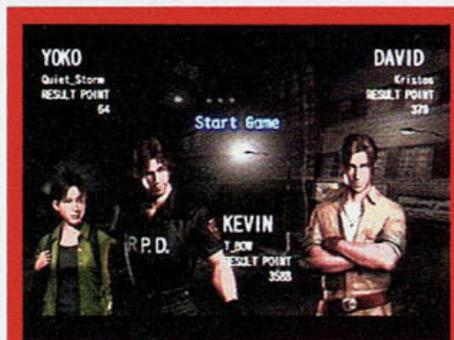
Entregamos via Sedex para todo o Brasil



Resident Evil Outbreak

O horror chega ao mercado americano

Por Gilsomar Livramento



Quando a versão japonesa de Outbreak ficou disponível, você conferiu tudo o que tinha direito aqui (na SDP #05). Agora que a versão americana chegou, acha que não precisa de mais nada? Errado!

REO não mudou quase nada em relação à versão oriental, exceto por pequenos detalhes, que tornam a ocidental mais difícil. Mais rápidos e imprevisíveis, os inimigos o obrigarão a jogar com muito mais atenção. De resto, o jogo continua exatamente igual - até os frustrantes load times entre uma cena e outra.

Entretanto, o fato de você poder entender os comentários dos personagens e demais detalhes, graças às legendas em inglês, já dá um novo fôlego para aqueles que detonaram na versão japonesa.



parecerem e subitamente aparecerem em cima de você (os famosos lags) – eis um falha que irrita!



Jogando online em oito passos

Com seu PlayStation 2 devidamente configurado para ter acesso à internet, eis alguns toques resumidos de como navegar até a partida online. Se você tiver um teclado USB, facilitará bastante em configurações e para teclar com outros jogadores, antes de começar uma partida. Outro quesito necessário é ter, no mínimo, alguma noção de inglês para dialogar com outros jogadores – a não ser que você consiga reunir amigos brasileiros. Bom, vamos a alguns passos simples para jogar. Tela principal do game, entre opção NETWORK PLAY, e então...

1º Passo



Aparecerão as opções: Network Connection (aqui é feita a configuração interna do NA para você jogar em rede), Previous Connection (mostra a configuração atual) e Erase Login Name (você apaga o Login

que dá acesso à conexão, mas só faça isso se não lembrar da senha).



Se você habilitou algum Scenario do jogo ou personagens secretos jogando offline, a primeira tela a aparecer pedirá para você dar Load na informação para torná-la disponível no modo online – escolha "Yes".

2º Passo



Com o NA devidamente configurado, escolha a opção "Previous Connection" e o jogo carregará as informações para que você possa se conectar. Neste momento, a rede faz a verificação do DNAS. Se você estiver jogando com o game original, não se esqueça de desligar o mod-chip (instruções na SDP #06). Caso esteja com uma cópia com patch para quebrar DNAS, pode jogar na boa. Se for uma cópia comum, não há como jogar online.



E o modo online?

Quem nunca se imaginou vencendo os perigos de Raccoon City em partidas online? Com a versão ocidental, você pode se conectar sem precisar pagar nada por isso – mas a jogatina só rola com conexão banda larga. É claro que há equipamentos e configurações para conectar seu PlayStation 2 na internet, mas até nisso a SDP quebra seu galho, com matéria especial do Network Adapter, por Quem Woo Moo (na SDP #08).

Além do clima de tensão contínuo e a velocidade dos inimigos, você continuará correndo contra o tempo antes da Virus Gauge chegar a 100%. Se isso acontecer, você estará "morto"! A vanta-

gem de se tornar um zumbi jogando online é poder se vingar dos aliados que não ajudaram, mas você fica sem comunicação.

E este é o grande problema. Durante o jogo, seu sistema de comunicação com os aliados é quase nulo. Nada de chat durante o jogo, nem mesmo comunicação via headset, só antes de começar uma partida. Você contará apenas com os diálogos predeterminado dos personagens. Pode apostar que a comunicação precária acarretará em muita desorientação, juntamente com o problema dos inimigos desa-





Feito isso, você terá um comunicado impondo as condições para que você possa jogar online – escolha “I Agree” para prosseguir.



A seguir, aparecerá as opções Go Online (se todo o processo anterior estiver correto, escolha esta opção para continuar), e Edit Account (caso você deseje mudar algum detalhe da configuração).

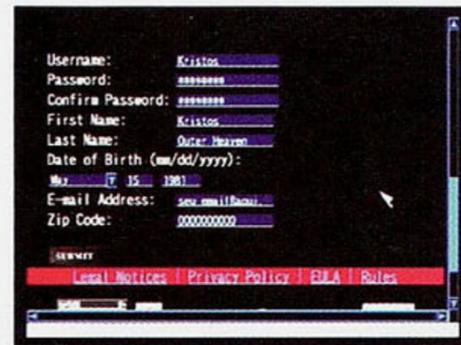
3º Passo



Um site do jogo será mostrado, onde você terá as opções: Creat Account (se você não jogou RE Outbreak, terá que entrar nesta opção para preencher um cadastro para continuar), Edit Account (se você já preencheu o cadastro, mas esqueceu seu Login, poderá entrar nesta opção e determinar um novo Login), Support (aqui você pode tirar algumas dúvidas caso ocorra algum erro – sempre bom dar uma boa lida para ficar a par de tudo) e Return (volta à tela anterior).



4º Passo



Entrando na opção Creat / Edit Account, terá os dados:

- User Name (o nome pelo qual os demais usuários o conhecerão);
- Password (aqui você cria sua senha pessoal de acesso);
- Confirm Password (repita a senha para confirmar);
- First Name (fica a seu critério usar ou não seu primeiro nome verdadeiro);
- Last Name (fica a seu critério usar ou não seu último nome verdadeiro);
- Date of Birth (mm/dd/aaaa) (sua data de nascimento, informada na ordem mês, dia e ano);
- E-mail address (seu endereço de e-mail para receber informações);
- Zip code (seu código postal).

5º Passo

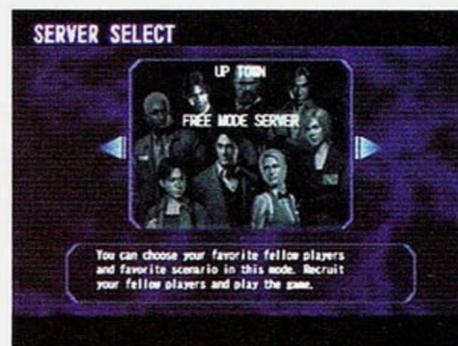


Após se cadastrar, a tela seguinte pedirá sua password e, digitando-a, basta acessar a opção “Entry”. Agora, estando no Server Select, você pode escolher entre as opções:



Scenario Mode Server: um dos cinco Scenarios é selecionado automaticamente e você poderá começar uma nova partida, carregar um

save que tenha feito neste modo ou conferir o ranking da Capcom.



Free Mode Server: você escolhe seu jogador favorito, um dos cinco Scenarios (caso já os tenha habilitado) e pode recrutar mais três jogadores para uma partida.

6º Passo



Entrando no Free Mode Server, você terá mais opções antes de começar uma partida. Na ROOM LIST, você poderá entrar em qualquer uma das 30 áreas. Cada área terá uma quantidade de jogadores online. Basta escolher a área e um dos slots com a quantidade de jogadores – são quatro jogadores no máximo, por slot, onde será mostrado a dificuldade em que estão jogando e o Scenario.

7º Passo



Você pode criar sua própria ROOM, escolhendo um slot vazio, então o Room Title (título da sala) e uma Password (apenas quando quiser jogar com seus amigos, impedindo a entrada de jogadores indesejados); o No. of Players (total de jogadores na partida, de 1 a 4), o Waiting Time (tempo em que a sala fica disponível, de 5 a 30 minutos),

Difficulty (dificuldade, do Easy ao Very Hard), além do Scenario (se você estiver com todos habilitados, poderá escolher livremente) e Character (seu personagem).

8º Passo



Dentro de sua ROOM, você confere, no canto superior direito, o total de jogadores e pode ficar conversando até o tempo determinado acabar ou quando clicar na opção “Start Scenario”. Boa partida!

Etiqueta online

1. Evite insultar os outros jogadores, isso limita sua credibilidade para ser aceito em partidas futuras com outros usuários. Use bom senso e seja camarada com todos.

2. Antes de começar uma partida, procure conversar com seus aliados para combinar e determinar regras para quando estiverem jogando. Suas chances de sobreviver e concluir um Scenario serão maiores se todos se ajudarem. Se cada um fizer o que bem entender, as partidas se tornarão estressantes, afinal, o grande barato em jogar online é explorar o Scenario contando com os aliados.

3. Sempre que possível, troque itens e equipamentos com seus aliados. Procure também usar a habilidade particular do seu personagem a favor de todos, seja para curar, criar novas armas ou recarregadores de HP melhorados. A colaboração é a melhor arma contra os inimigos, pois sozinho você não chega a lugar nenhum.

ACHA QUE ACABOU?

Não! Apenas começou... No site da SDP, você pode encontrar o detonado que fizemos para a versão japonesa do game, que serve perfeitamente para o americano. Acesse para conferir estratégia completa com mapas e listas de todos os segredos. Mais detalhes na última página da revista.

SuperDicas PlayStation

PLAY DICAS

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

VISITE NOSSA LOJA E CONHEÇA NOSSOS PREÇOS IMBATÍVEIS!

MATRIX MAN PLAYERS

TEMOS PREÇO E GARANTIA ESPECIAL PARA LOGISTAS
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

CONTROLES P/ GAMES A PARTIR DE 700

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

WORLD GAME CENTER

O MUNDO DO GAME NA ZONA LESTE

O Melhor em Games e Eletrônicos

Venda - Assistência Técnica - Financiamento

Aceitamos Todos os Cartões de Crédito

Tele vendas:
6864-6346 - 6115-4032 - 6115-6402

InputBox

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

Av Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640

www.afirmagames.com.br

A Firma Games

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2

PS2 XBOX NINTEENDO DREAMCAST GAMECUBE

DESBLOQUEIO
UNIDADE ÓTICA
TRANSCODIFICAÇÃO
FONTE
VENDA

Atendemos todo

CONCERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1 - Santana
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTEENDO PS2 PLAYSTATION XBOX GAMECUBE

www.inicialgames.com.br

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

ELETROMÍL

A MELHOR LOJA DO BRASIL

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

Destraçamento 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 a partir de	R\$ 99,00
Controlador de PS2 Original na caixa por	R\$ 89,50
Fitas de Advance a partir de	R\$ 89,50
Fitas de GameBoy Color a partir de	R\$ 49,00
Devil May Cry 2 por	R\$ 99,00
Jogos Originais, Sem I-novos de Ps1, Dream cast, Sega Saturn, Neio Geo, Sega CD e 3DO a 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

Compras online acesse:



www. **TAURUS GAMES**.com

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

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

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




METRÓPOLE
 Games

TUDO EM ATÉ 12x
 REDE SHOP
 VISA Electron
 MasterCard
 VISA
 Cheque Eletrônico

VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - BOX 410/412
 TEL: (11) 3328 6823
 (11) 3328 6824

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 12x

www.diskgames.com.br

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



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

DISTRIBUIDOR PLAYERS

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

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

ANUNCIE AQUI

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

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

Este Mês

Mais 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	
Conan	47
Crimson Sea 2	48
Crimson Tears	48
Fight Night 2004	50
Gunslinger Girls: Volume 1	47
Hitman: Contracts	46
Kaena	47
Kinnikuman Generations	50
NBA Ballers	49
Onimusha 3	46
Serious Sam: Next Encounter	49
Shrek 2	49
The King of Fighters 2002	50
Transformers	48
UFC: Sudden Impact	50
Van Helsing	47
World Tour Soccer 2005	49

Hitman: Contracts

Seria até fácil criticar Hitman: Contracts; o game não é um exemplo de tecnologia de ponta, nem nos gráficos e nem no som.



Porém, depois de passar algumas horas jogando, você começa a perceber que isso não faz muita diferença, afinal, há muito mais em um game que gráficos bonitinhos. A jogabilidade evoluiu sensivelmente, está mais suave e rápida, e você ainda pode escolher entre as visões de terceira ou primeira pessoa. O ideal é fazer uma mescla das duas, algumas partes em terceira e outras de tiroteio em primeira. Falando em tiroteio, agora você pode manejar um pouco na matança. Se quiser, você pode fazer toda a fase na surdina e evitar tiroteios desnecessários. Com isso, o quesito estratégia subiu muito. Para infelicidade dos fãs, não foi dessa vez que a Eidos incluiu um sistema multiplayer; apesar dos pedidos, a empresa ainda achou que Hitman ficaria melhor sozinho. Embora tenha gráficos simples para os padrões atuais, HC consegue prendê-lo à tela usando outros atributos, como jogabilidade nota dez e enredo bem bolado. E, claro, com todo aquele estilo Hitman de ser.

FABIO MICHELIN

Onimusha 3



A Capcom prometia mudanças para a versão americana do game. Elas vieram, mas não nos quesitos esperados. Basicamente, há algumas opções extras no menu Options, relacionadas ao controle de violência. Além disso, na opção Special Features vem, de brinde, um vídeo do game Shadow of Rome. No roteiro não houve nenhuma novidade, a não ser a já esperada mudança em nomes de alguns itens e armas. De resto, tudo igual: inimigos, chefes, armas e até mesmo a solução dos puzzles. Mas, cá entre nós, não era mesmo necessária nenhuma melhoria nesse jogo! Ele conseguiu supremacia em muitos quesitos: gráficos, som, velocidade,

adrenalina (principalmente nas lutas da arena no Dark Realm), opções de ataque, defesa e esquiva, movimentos especiais, originalidade, jogabilidade... Enfim, não dá para achar um defeito relevante nesse jogo. Como é praticamente uma tradução da versão japonesa, a estratégia online, disponível no site da SDP, fará você zerar o jogo na versão Ocidental sem problemas. E aproveite bem esse que promete ser o último episódio da série, pois um jogo desse naipe não aparece todos os dias!

ANDRÉ LEME

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!

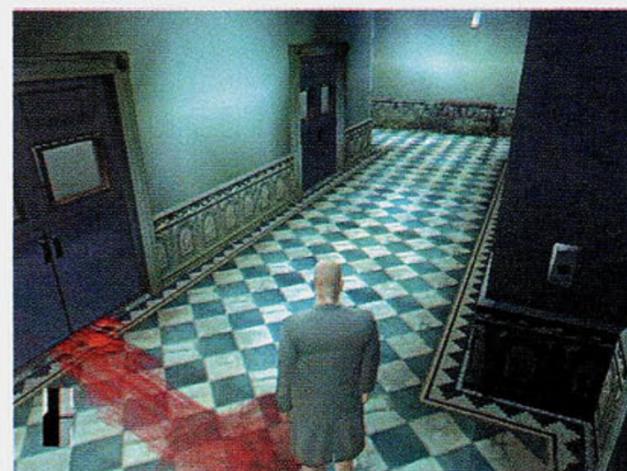
INFO



Onimusha 3	
NOTA	10
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Capcom Production Studio 2
GÊNERO	Ação / Aventura
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

ACHA QUE ACABOU?

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



INFO



Hitman: Contracts	
NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Eidos Interactive
DESENVOLVIMENTO	Io Interactive
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Kaena

Baseado no filme de computação gráfica homônimo produzido na França, o game conta a história da jovem



adolescente Kaena (pronuncia-se "Queina"), que vive em uma planta gigante (mesmo!) conhecida como AXIS. Vários membros de seu vilarejo vêm morrendo ultimamente, e ela, movida por uma força misteriosa, tenta descobrir a fonte dos problemas para poder acabar com o mal existente em AXIS. Com gráficos maravilhosos e uma jogabilidade que pega emprestada, descaradamente, a fórmula da série Onimusha, Kaena é, com certeza, um game que vai prender você até o final.

RÔMULO MÁTHEI

INFO



Kaena

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Namco
DESENVOLVIMENTO	Xilam Multimedia
GÊNERO	Ação / Aventura
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

Gunslinger Girl Vol. 1

Gunslinger Girl é baseado num anime de muito sucesso no Japão e, devido ao seu longo enredo, foi dividido em qua-



tro volumes. Neste primeiro, conferimos as desventuras de uma jovem que teve sua identidade apagada e, junto com ela, seu trágico passado. A responsável pelo ato nefasto é uma corporação que visa formar um esquadrão de assassinos profissionais. No esquema de "siga as setas", mesmo que não manje nada de japônes, você pode avançar com uma certa facilidade. O melhor mesmo seria esperar por uma improvável versão americana para acompanhar o desenrolar da história.

RÔMULO MÁTHEI

INFO



Gunslinger Girl Vol. 1

NOTA	4.5
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Marvelous Entertainment
GÊNERO	Tiro / Aventura
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

Van Helsing

Sempre que algum game faz sucesso, é natural aparecerem alguns clones. Com Devil May Cry a história não foi diferente.



Se você não agüenta mais esperar pela continuação da saga de Dante, este game é uma boa pedida. Van Helsing, o jogo, conta a mesma história que o filme e é ação em terceira pessoa, de ótima qualidade. Logo de início você percebe a inspiração "Castlevaniana" dos produtores: um cenário amplo e estilizado goticamente. A presença de ilustres como Lobisomem, Drácula e Dr. Hyde dá um charme especial. Quando começar a jogar, será impossível não lembrar



também das aventuras de Leon Belmont. Muito mais voltado para a ação do que o game da Konami, em vez de

passar pelo cenário e resolver puzzles, seu personagem terá que exterminar diversas criaturas horripilantes para prosseguir. Como defesa, Van Helsing conta com um ataque corporal e um de fogo. O sistema de mira é excelente e simples de ser usado. O nosso caçador ainda pode usar golpes especiais, combos e ganchos, além de encontrar diversos itens espalhados pelo cenário para facilitar a jornada. P.S.: é estranho um jogo de vampiros sem sangue, não é?

DANIEL NIEUWENHUIZEN



Conan



O game vem com uma engine muito aquém da prometida. O cenário mais parece aquele utilizado nos dois primeiros Tomb Raiders do PS1. A parte sonora convenceu, condizendo com a época em que o jogo transcorre, mas chega a um ponto que aborrece. O sistema de ataque é caprichado, ao longo do jogo, Conan aprende muitas combinações de golpes que deixam o combate mais dinâmico. Contudo, a parte defensiva possui erros graves. Conan é tão lento que, mesmo correndo, você tem a sensação de estar controlando um personagem de duas toneladas! E essa

lêrdez, falta de movimentação e ausência de técnicas de esquiva estragam as lutas. São 16 personagens diferentes e, além do modo normal



de jogo, há uma arena na qual é possível lutar contra grupos de inimigos, um Time Trial e um modo Battle para dois jogadores. Essa diversidade ameniza os problemas, até porque há personagens bem mais ágeis que Conan, mas isso não encobre os defeitos. Destaque apenas para a praticidade do menu e a versatilidade da câmera. Não é um jogo que merece desprezo, mas há games muito mais interessantes para detonar.

ANDRÉ LEME

INFO



Conan

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	TDK Mediactive
DESENVOLVIMENTO	Cauldron
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 2

INFO



Van Helsing

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Vivendi Universal Games
DESENVOLVIMENTO	Saffire
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Transformers



Como é bom ser um pouco mais velho que a maioria da garotada de hoje! Transformers está tão atual quanto era há 15 anos, e com a nova série passando nas TVs por assinatura, é claro que um novo game estaria saindo para os fãs. Como um legítimo game Transformers, muita coisa vale a pena, como a estatísticas dos veículos e a vantagem de controlar os heróis da televisão. A história é boa, os efeitos visuais são bonitos, mas o que mais surpreende são os Saves que rolam enquanto se joga, evitando perder tanto tempo ao gravar. Os cenários são enormes, vivos e cheios de detalhes, mas isso causa um problema: ficar perdido! Se imagine no meio da floresta amazônica, com árvores para todos os lados e nenhum ponto de referência, um mapa, uma bússola, nada! Eu me virei procurando o sol e usei-o como guia, mas, ainda assim, senti que uma bússola não faria tanto peso na carroceria de um caminhão, ou em um carro de corrida. Tirando este pequeno problema, o jogo roda legal e vai ser diversão garantida para os amantes de tiro e para os saudosistas dos anos 80.

RODRIGO GUERRA



INFO



Transformers

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Atari
DESENVOLVIMENTO	Melbourne House
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Crimson Tears

No futuro da cidade de Tóquio, três pessoas biologicamente modificadas unem-se para defender a cidade de gangues e coisas escondidas nos esgotos. O game tem uma história legal, mas fica bem difícil se você não domina a arte de ler japonês. Levando em consideração a emoção de jogar, posso dizer que é... estranho. Pois, o game se parece com The Bouncer (também da DreamFactory) em alguns aspectos, mas depois de algum tempo você começa a descobrir recursos para ajudar, pois graças aos céus, os japoneses utilizam uma coisa ou outra em inglês. Assim, dá para você saber o que é uma arma e o que é um item de cura pelo menos. Mas o legal mesmo, é você jogar um game de aventura parecido com desenho animado. Os comandos são simples e mudam os movimentos conforme a arma que você está empunhando. Porém, a



difficuldade pode ser uma barreira para os iniciantes em jogos de pancadaria em três dimensões. Os inimigos enchem a tela e muitas vezes fazem você reiniciar a partida do ponto zero. Isso, para os mais experientes, significa desafio e, se não dá pra entender a história, pelo menos as cenas em CG vão fazer com que a experiência de dar pancadas valham a pena!

RODRIGO GUERRA

INFO



Crimson Tears

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	DreamFactory / Spike
GÊNERO	Ação / RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1



Crimson Sea 2



CS2 é uma razoável opção para aqueles que curtiam o saudoso MDK. Apesar de ser um jogo de ação / tiro, quase poderia ser considerado um RPG: é preciso conversar com pessoas, as armas de fogo evoluem, o personagem e as armas brancas também. O jogo segue a linha de Dynasty Warriors e tem um toque especial de Devil May Cry. O roteiro é regular, porém bem extenso, contando com mais de 60 missões no total. Esses detalhes tinham tudo para deixar o jogo excitante no entanto, o tosco estilo do cenário, repetitivo e sem criatividade, acabou por deixar o game maçante. Agora, fiasco mesmo é a movimentação da câmera: pode-se escolher entre três modos diferentes de posicionamento, mas com certeza não serão raras as vezes em que o personagem dará as costas ao inimigo, e você ficará no desespero de tentar corrigir esse equívoco, manualmente. Além

disso, carente em técnicas de esquiva e com pulos, pra lá de esdrúxulos e ineficazes, o jogo só poderia mesmo partir para o esquema "burro" de atacar sem trégua, ou seja, estratégia zero! O modo multiplayer, jogado no modo de cooperação, chega a entreter, mas os defeitos farão você desanimar logo da empreitada.

ANDRÉ LEME



INFO



Crimson Sea 2

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Koei
DESENVOLVIMENTO	Koei
GÊNERO	Ação / Tiro
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

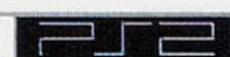
Shrek 2

Shrek ainda não voltou as telonas, mas já aparece vivem sua nova aventura no PS2. O jogador controla o quarteto formado pelo verdão, sua noiva Fiona, Burro e o senhor Biscoito de Gengibre, e suas habilidades distintas para abrir passagens e vencer inimigos. Shrek pode levantar caixas e criaturas zonzas, Fiona consegue desacelerar o tempo, Burro é o único capaz de destruir cadeados e o senhor Biscoito de Gengibre usa bolachas para atrair oponentes. Habilidades simples e bacanas que fazem deste o melhor jogo do personagem.



FELIPE AZEVEDO

INFO



Shrek 2

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Activision
DESENVOLVIMENTO	Luxoflux Corp.
GÊNERO	Aventura
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Serious Sam: Next Encounter

Enredo completo: viaje no tempo e fuzile monstros. A partir dessa idéia, SS:NE coloca o jogador em algumas localidades recheadas de munição, armas e inimigos. O grande defeito do game é exatamente isso: tudo tem demais. Quando é para matar, você não pára um segundo e não há dificuldade. A variação entre os níveis é mínima. Alguns veículos entram em jogo mas não são suficientes para acabar com o clima monótono.



DANIEL NIEUWENHUIZEN

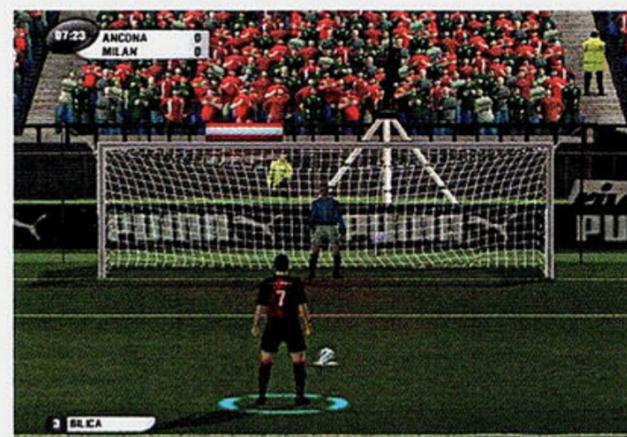
INFO



Serious Sam: Next Encounter

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Global Star Software
DESENVOLVIMENTO	Climax Entertainment
GÊNERO	Tiro em primeira pessoa
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

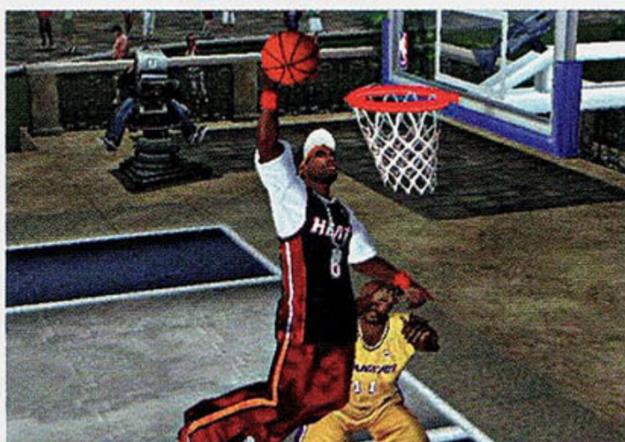
World Tour Soccer 2005



Quem curte futebol vai amar este jogo. Com uma gama gigantesca de possibilidades, você pode escolher cerca de 900 clubes, entre internacionais e times de liga no mundo todo; são 18.700 jogadores de 30 divisões e 22 ligas. O game também conta com times famosos do passado, como o Barcelona dos anos 90, o Milan dos 80 e o Liverpool dos 70. World Tour Soccer 2005 oferece, além da diversidade incrível de times, uma boa quantidade de modos de jogo, desde as partidas de exibição, até campeonatos mundiais (experimente o realismo fantástico do modo Slim-Live Soccer Playing Style). Criado e desenvolvido pelo SCEE London Studio, esta última edição da série teve uma melhoria considerável nos gráficos e detalhes. O som ajuda a completar os elogios, e dá sempre um clima de final de campeonato em qualquer pelada do jogo. A jogabilidade está quase perfeita (é muito difícil algum game superar a série Winning Eleven neste ponto), por último, temos a diversão, que por sinal é nota dez. Vale a pena dar uma diversificada e testar WTS2005. Bom divertimento.

RÔMULO MÁTHEI

NBA Ballers



Uma bola, dois jogadores, meia quadra. Essa é a matemática de NBA Ballers, o melhor jogo de basquete da atualidade. Por mais estranho que possa parecer, as disputas mano a mano do título são tão viciantes que até mesmo o modo Practice pode prendê-lo em frente à TV por horas. Isso porque, além de bons gráficos e texturas sensacionais, o jogo apresenta um sistema de movimentos de fazer inveja. Existem provocações, dribles normais e outros mais elaborados, como os do tipo Act A Fool. Neles, uma animação em câmera lenta mostra os oponentes sendo humilhados das mais diversas formas. Em uma delas, chamada



Trippin' Thrice, o jogador fica completamente desorientado depois que outro personagem passa a bola

três vezes seguidas entre suas pernas. Outras jogadas como enterrar a bola, usando o adversário para alcançar a cesta mais facilmente, escapar da marcação ao passar a bola para um torcedor e recuperá-la mais adiante, e realizar diferentes tipos de ponte aéreas, também estão disponíveis. Porém, nem todos os atletas podem realizar estas jogadas, já que cada um tem habilidades próprias. É hora de dar adeus à série NBA Street.

FELIPE AZEVEDO



INFO



NBA Ballers

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Midway Games
DESENVOLVIMENTO	Midway Sports
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

INFO



World Tour Soccer 2005

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	SCEA / 989 Studios
DESENVOLVIMENTO	SCEE London Studios
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

The King of Fighters 2002



Mais um ano, mais um KOF! Tudo bem que estamos dois anos atrasados, mas antes tarde do que nunca. Apesar de velha (está completando dez anos), a série se mantém interessante e dinâmica. Os programadores conseguem inovar todos os anos, e manter o game no topo. Dessa vez não foi diferente, e chegando ao PlayStation 2 veio regada de novidades. A mais interessante delas foi a



inclusão de cenários 3D, assim como KOF'99 do Dreamcast; aliás, muito bem construídos e cheios de animação. A perda de quadros de animação, que já era regra na geração de consoles anterior, é coisa do passado! Agora você pode apreciar todas as animações dos personagens, muito interessantes e cuidadosamente transferidas do arcade para o PS2. Depois das disputas de até quatro lutadores de '01, o game voltou com as disputas de três-contra-três. Essa nova versão conta com cinco novos personagens e alguns grandes retornos. Enfim, é um ótimo game de luta. Apenas mais um aviso: se você usar uma TV de resolução maior, sofrerá com os sprites pixelados dos gráficos ultrapassados do hardware da MVS.

FABIO MICHELIN

ACHA QUE ACABOU?

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

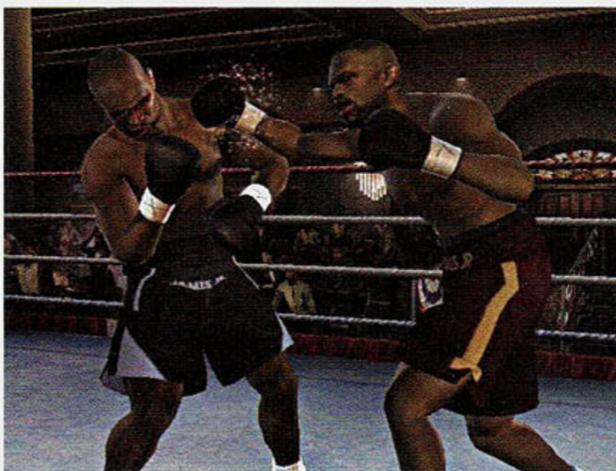
INFO



The King of Fighters 2002

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	SNK Playmore
DESENVOLVIMENTO	Eolith
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

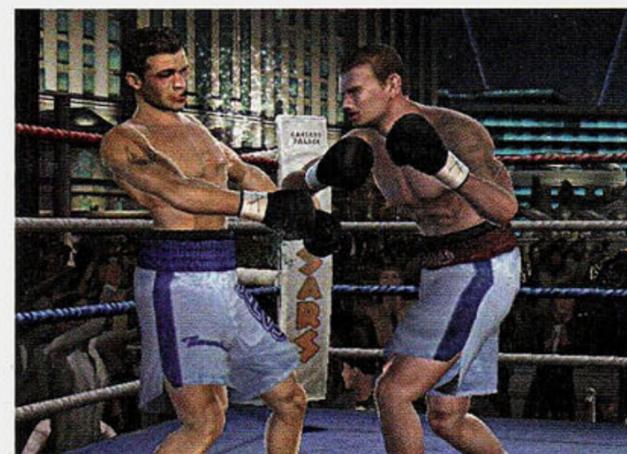
Fight Night 2004



O que dizer de um game que o deixa fã logo de cara? Sinceramente, quando peguei FN2K4, a única coisa que eu conseguia imaginar era um jogo de boxe difícil pra danar e cheio de estatísticas, algo típico de um título da EA Sports. Felizmente, errei em muita coisa. O game faz com que o jogador sinta-se dono dos movimentos do personagem na tela. Combos, defesa e estratégia são coisas que você vai manejar tão facilmente quanto apertar o botão Start para começar a jogar. Mesmo que não seja um fanático pelos ringues, você vai reconhecer alguns nomes dos pugilistas presentes, como a lenda Muhammad Ali e o "super-ultra-forte" Evander Holyfield. Entre uma luta e outra você pode treinar para deixar seu personagem mais forte e ágil, entre outras coisas. As músicas são um show! Mesmo que você não goste

de música black, vai concordar que elas se encaixam certinho com o game. Cada pancada no adversário tem um peso enorme e você chega a ter dó do oponente que levou o tranco. Os contras são os loadings muito demorados e repetitivos, mas nem isso consegue tirar você do controle, esperando cada segundo para levar aquele mano do outro lado do ringue a nocaute.

RODRIGO GUERRA



INFO



Fight Night 2004

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Canada
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Kinnikuman Generations

Conhecido como Músculo Total no Brasil, Kinnikuman é um anime que explora – e extrapola – os confrontos coreografados da luta livre. KG é desenvolvido pela Aki, a mesma de Def Jam Vendetta, mas segue uma linha bem diferente. Primeiro, porque os lutadores não são rappers, mas heróis com superpoderes e criaturas alienígenas. Segundo, porque a ação é ainda mais frénética e a dificuldade bem maior. E terceiro, porque a jogabilidade não é a mesma. O grande desafio para vencer as lutas não é atingir os oponentes, mas descobrir como fazer isso.

FELIPE AZEVEDO



UFC: Sudden Impact

"Putz, que falta faz um Dreamcast agora!" É isso que você vai dizer quando jogar Sudden Impact, o mais recente e pior jogo baseado no campeonato de artes marciais UFC. A lista de lutadores é vasta e atualizada, com figuras do naipe de BJ Pen e do brasileiro Renato Sobral, o Babalu. A jogabilidade, extremamente importante em jogos do gênero, é o aspecto que mais falha. A movimentação é tão truncada, que pessoas normais (como eu) não conseguem jogar mais do que duas lutas. Mas, se esse não é o seu caso, alegre-se. O game traz uma boa variedade de modos de disputa.

FELIPE AZEVEDO



INFO



Kinnikuman Generations

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Aki Corporation
GÊNERO	Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 4

INFO



UFC: Sudden Impact

NOTA	5.0
PRODUÇÃO	Global Star Software
DESENVOLVIMENTO	Opus
GÊNERO	Luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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

SuperDicas
PlayStation

O que eu encontro no site?

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

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

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



No ar este mês

O conteúdo virtual dessa SDP começa com reviews de mod-chips. Entre no site para acessar as análises técnicas do novíssimo chip Matrix Infinity, o conceituado DMS3 em seu último firmware e a mais nova versão do chip nacional, o Thunder V9. Detonamos todos os episódios principais da série Resident Evil: RE1, 2, CODE: Veronica e Biohazard: Outbreak (a estratégia para a versão japonesa também serve para a americana). E ainda tem passo-a-passo de Onimusha 3, Hitman: Contracts, todos os golpes e combos de The King of Fighters 2002. Ah! Tem também mais uma parte do guia de Final Fantasy XI. Acesse e confira!

SENHA

Acesse já!

RAMPAGE

www.superdicasplaystation.com.br



RETRO AVENGERS AVENGEES WEJLO



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**
 Editada por: **evil_arthas**
 Revista: **evil_arthas**

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

facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br

