

EDIÇÃO ESPECIAL! Mais páginas pelo mesmo preço

DIRETO DA **E3**

Conheça o PSP • Metal Gear Solid 3
Final Fantasy XII • GTA: San Andreas
Prince of Persia 2 • E muito mais...

SuperDicas

Dos editores da EGM BRASIL e NINTENDO WORLD



PlayStation



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

EXCLUSIVO!
Primeiras
imagens de
**WINNING
ELEVEN
8**

DETONADO É AQUI!!!

NA REVISTA:

SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow **PS2**
O melhor game de espionagem desde MGS

La Pucelle: Tactics **PS2**
Os melhores finais para este RPG de primeira

Syphon Filter 3 **PS1**
Todos os segredos deste clássico

+5 NA WEB:

- Splinter Cell **PS2**
- Syphon Filter **PS1**
- Syphon Filter 2 **PS1**
- Syphon Filter: The Omega Strain **PS2**
- Castlevania: Symphony of the Night **PS1**

Reviews



Harry Potter and the Prisoner of Azkaban



Red Dead Revolver



Samurai Warriors



Way of the Samurai 2

Internet
Revista

#10 julho de 2004

ISSN 1679-5873

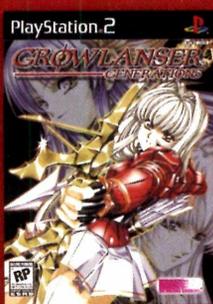


9 771679 587000

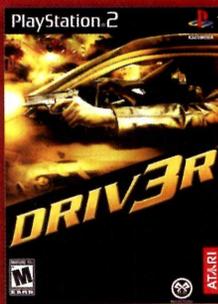
CONFIRA OS LANÇAMENTOS DO MÊS DE JULHO



Onimusha 3



Crowlanser
Generations



Driver 3



Street Fighter
Anniversary
Collection



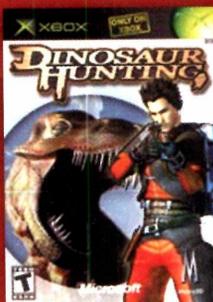
Echo Night
Beyond



CatWoman



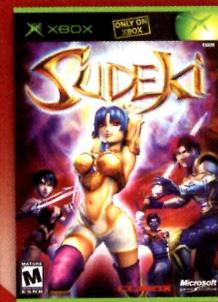
Combat
Elite



Dinosaurs
Hunting



Samurai
Warriors



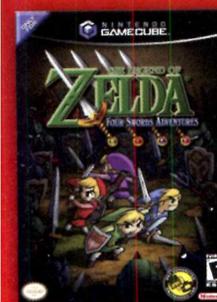
Sudeki



RalliSport 2



Full Spectrum
Warrior



The Legend of Zelda
Four Swords
Adventures



Custom
Robo



Metal Gear
Solid



Harvest
Moon



Tales Of
Symphonia



Splinter Cell



Pokémon
Sapphire Version



Pokémon
Ruby Version



CatWoman



Block Party



Splinter Cell



Mario vs
Donkey Kong

WWW.NETUNIA.COM.BR

(11) 38257600

Ofertas



PLAYSTATION2
R\$ 897,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito

PLAYSTATION2
On-Line Pack
(PS2+Modem+
Jogo ATV off road)
R\$ 950,00



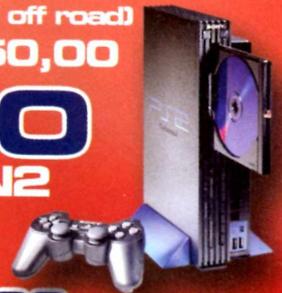
COMBO

+ PLAYSTATION 2
+ MEMORY CARD
+ 1 JOGO

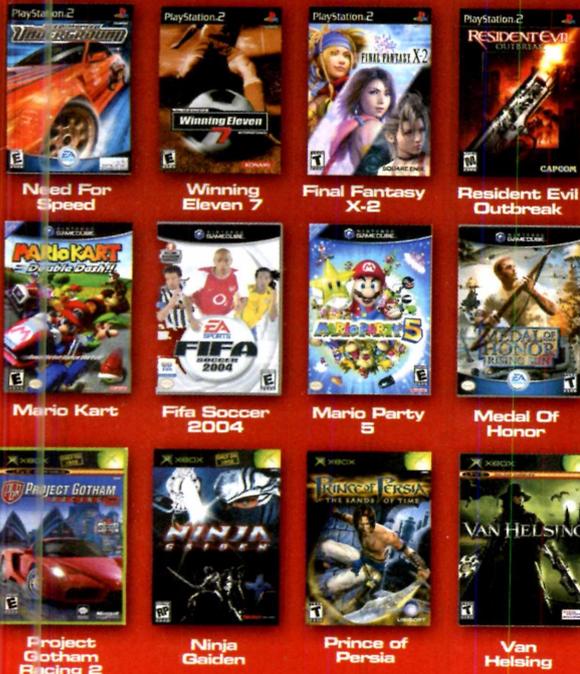
ESCOLHA:
GTA 3
OU GRAN TURISMO 3
OU FINAL FANTASY X

R\$1070,00

ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



Outros títulos



XBOX

R\$ 1020,00

ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito

GAME CUBE

R\$ 650,00

ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



GAME BOY SP

R\$ 450,00

ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



GAME BOY SP
NES

ESPECIAL JOGOS CLASSICOS

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

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

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



FINANCIAMENTO



EM ATÉ 15X
no cheque

TUDO EM
3X SEM JUROS
no cartão de crédito

CUSTO-BENEFÍCIO

Desde tempos de crise até hoje, com economia em crescimento, esta expressão se popularizou. Não há quem não saiba seu significado: a relação entre o valor monetário de um produto e as vantagens que ele proporciona. Se o produto oferece qualidades, mas é caro, a relação pesa negativamente para o lado do preço; se, pelo contrário, é barato, mas oferece uma porcária, pende para o conteúdo. Se proporciona vantagens e custa pouco, é a relação custo-benefício perfeita!

Mas o que a SDP tem a ver com toda essa questão econômica? Segundo nossos próprios leitores, tudo. Especialmente nessa edição. Além de continuarmos a oferecer o melhor preço do mercado, sem acréscimo de nenhum centavo, conseguimos preparar uma edição pra lá de especial: neste mês, são mais 16 páginas, recheadas de conteúdo com a qualidade que você já conhece.

Assim, pudemos preparar, em primeiríssima mão, detonados caprichados para Splinter Cell: Pandora Tomorrow, o melhor game de espionagem da atualidade, e La Pucelle: Tactics, um RPG hilário. Como PS1 aqui é obrigatório, ainda tem estratégia para Syphon Filter 3. Sem contar os cinco detonados que você pode conferir no site da SDP, totalmente GRÁTIS.

E, como água parada apodrece, estamos cheios de novidades para tornar a SDP cada vez mais a sua cara. Na próxima edição, teremos a estréia de uma nova seção, trazendo um estilo de matéria de que o público brasileiro está carente. Quer saber o que é? Não perca a SDP #11!

Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



ÍNDICE

- 5** **SDP-MAIL**
Problemas com seu PS2? Quer dar um alô para a redação ou xingar alguém? Este é o canal.
- 12** **PSNEWS**
Primeiras imagens de Winning Eleven 8 e outras novidades que estão rolando no mundo do PS2.
- 14** **ESPECIAL E3 2004**
Fomos até L.A. para jogar os games do futuro, e voltamos com a bolsa cheia de novidades.
- 20** **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**
Um dos melhores jogos de espionagem de todos os tempos detonado até o final.
- 28** **LA PUCELLE: TACTICS**
Saiba como se dar bem neste RPG esdrachado, com os melhores finais para cada capítulo.
- 34** **SYPHON FILTER 3**
PS1 aqui tem vez! Entre na pele de Gabe Logan e lute para provar sua inocência.

- 42** **SUPERDICAS**
Truques, dicas, códigos, malícias e muitos outros sinônimos para PSone e PS2.
- 48** **SHARKZONE**
Centenas de códigos e senhas, mas só para quem tem o acessório GameShark.
- 52** **ESPECIAL: DNAs**
Conheça os defeitos que seu PS2 pode ter ao entrar na Internet e saiba como solucioná-los.
- 58** **FINAL FANTASY XI**
O amor está no ar! Conheça as cerimônias de casamento de Vanádiel.
- 62** **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

Colaboradores

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Maria Beatriz Sant'Ana, Quem Woo Moo, Pablo Miyazawa, Ricardo Cruz, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthei Ronny Marinoto (texto), Antonio do Amaral Rocha, Andressa Nozue, Homero Letonai (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

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
Alexandra Vieira
Leonardo Borgiani

WEB

Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior

Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora
Luciana Eschlapati

Executivos de Vendas

Gracia Lemos
Rafael Ferreira

Assistente Comercial

Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Executiva de Vendas Diretas
Vanessa Serra

Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto
Bruna Alario

Gerente de Marketing
Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite

Gerente Financeira
Solange Reis

Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suprte Técnico
André Jaccou

SUPERDICAS PLAYSTATION,

Edição 10, julho de 2004,
é uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anai Gonzalez e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.
Fone: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93 – Acimação
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

Eu leio!

Fala, galera! Meu nome é Rafael, moro em São Paulo e escrevo para agradecer a vocês. Já fazia um bom tempo que eu não comprava revistas de games, por uma série de motivos: preço, conteúdo, etc. Mas, depois que comprei minha primeira edição da SDP, acabei curtindo e comprando todo mês. Foi um bom investimento. Não estou puxando o saco de ninguém, só estou elogiando a redação por me convencer a voltar para o mundo da leitura gamemaniaca. Um grande abraço!

Rafael Bizzi
Via e-mail

O mercado editorial brasileiro tem mudado bastante, Rafael. A popularização da Internet levou muitos leitores de revistas a abandonarem o hábito de visitar as bancas de jornal. Os cyberleitores alegam que, na web, se encontra de tudo e muito antes das revistas. Realmente, competir com a Internet, que relata as notícias minuto a minuto, fica difícil para uma revista mensal... Mas é aí que entra a SDP, com seu novo conceito de mídia dupla. Por um lado, temos o conteúdo digital: detonados, matérias especiais e notícias diárias – tudo absolutamente GRÁTIS. Por outro, temos as matérias elaboradas da revista, com toda a comodidade da mídia impressa, que você pode consultar a qualquer momento, sem precisar ligar o computador e acessar a Internet. E tudo isso com qualidade que não se encontra no ambiente virtual; são matérias exclusivas, elaboradas por uma equipe com vasta experiência, com linguagem arrojada, sem contar os brindes bem descolados e promoções sem igual. Mas de nada adiantaria isso tudo sem um preço acessível, outro diferencial da SDP. E você, Rafael, é uma das milhares de provas de que estamos seguindo o caminho certo. E, para conquistar cada vez mais leitores, estamos em constante evolução. O que ainda está por vir? Aguarde e confie.

Os games gigantes

Olá, amigos. Gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho. A revista está realmente excelente. Vocês poderiam divulgar a lista de jogos em DVD-9 disponíveis para PlayStation 2? Um abraço.

Christian
São Bento do Sul / SC

Olá, Christian. É claro que podemos publicar a lista com todos os jogos já lançados em DVD-9 para PlayStation 2. Aqui vai:

1. **Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (americano e japonês);**
2. **Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva (japonês);**
3. **Metal Gear Solid 2: Substance (americano e europeu);**
4. **Sakura Taisen: Atsuki Chishiyo Ni (japonês);**
5. **Champions of Norrath: Realms of EverQuest (americano).**

Apenas lembrando: DVD-9 é aquele que possui duas camadas de dados gravados no disco, totalizando até 8,54 GB de armazenamento, contra os 4,7 GB das mídias de camada simples, conhecidas como

DVD-5. Para alternar entre as duas camadas, o canhão-laser precisa mudar seu foco; neste momento, pode ocorrer uma travadinha no jogo, como acontece comumente nos filmes em DVD. Para identificar corretamente um DVD-9, confira a matéria especial sobre mídias na SDP #07.



Sobre consoles e pingüins

Gostei muito da matéria sobre o HDD. Muito instrutiva e esclarecedora. Mas ainda continuo com uma dúvida cruel: eu estava navegando pelo site www.us.playstation.com e já há quase um ano vejo no site um produto chamado Linux Kit for PlayStation2 (www.us.playstation.com/peripherals.aspx?id=SCPH-97047),

que contém:

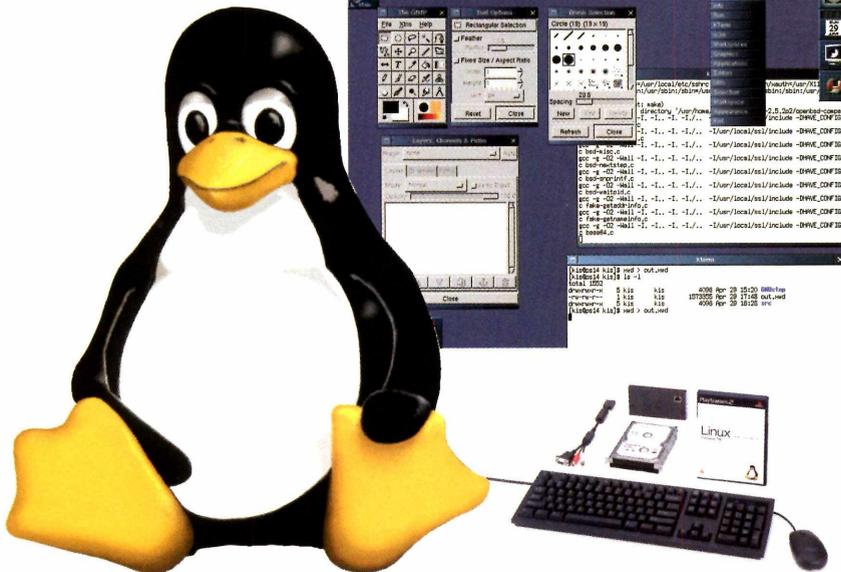
- Software Kit Linux (para PlayStation 2), release 1.0;
 - Cabo adaptador para monitor (para PlayStation 2) (com conectores de áudio);
 - Drive de disco rígido interno (40 GB) (para PlayStation 2);
 - Adaptador de rede (Ethernet) (para PlayStation 2) (10/100 Base-T);
 - Teclado USB (para PlayStation 2) e Mouse USB (para PlayStation 2).
- Mas só agora foi lançado o Final Fantasy XI com o Internal Hard Disk Drive (40 GB). Bem, minha dúvida está aí: qual a diferença entre esse kit e o jogo? Ambos custam a bagatela de US\$ 99,99. Creio que seria mais cômodo comprar o Linux Kit, já que ele contém muitos acessórios, e não curto muito Final Fantasy. Gostaria de saber se esses HDDs são os mesmos e se servem para as mesmas coisas.

Mazinho
Via e-mail

Excelente observação e uma dúvida muito boa, Mazinho. Realmente, o kit que você citou existe, foi lançado muito antes de FFXI (julho de 2001 no Japão e maio de 2002 nos EUA

e Europa), e contém muitos acessórios no pacote. Porém, os dois produtos servem a propósitos diferentes. O Linux Kit nada mais é do que um kit para transformar o PS2 em um computador, rodando o sistema operacional Linux (o sistema Open Source para computadores, distribuído gratuitamente, que tem uma legião de seguidores geeks), ligado em um monitor; com ele, você não apenas pode rodar programas de Linux (editores de texto, softwares gráficos, programas de música, etc.), como também desenvolver aplicativos para esta plataforma. É um produto dedicado exclusivamente aos usuários hardcore de Linux e programadores. Já o HDD com FFXI, sim, é um produto para os jogadores de videogame, que não apenas serve para jogar FFXI, como também para outros jogos compatíveis (como RE Outbreak). Infelizmente, o HDD que vem no Linux Kit não pode ser usado para os jogos com suporte ao

HDD. Quanto ao NA que acompanha o pacote, a não ser que você pegue um Startup Disc (necessário para fazer a configuração) emprestado de um amigo, também não poderá usá-lo para jogar games online (o NA é o mesmo, apenas não possui conexão dial-up).



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

CURTA

Sem noção

Milhares participaram da promoção "SDP dá mais prêmios", apenas treze faturaram prêmios, mas muitos bolaram frases que nos fizeram rir por dias a fio. É em homenagem a esses leitores criativos que resolvemos publicar essas pérolas do "nonsense". Veja o que, na opinião deles, faz da SDP a melhor revista de PlayStation do Brasil:

- 1) Pode te transformar em pudim de ameixa.
- 2) Até minhã mãe vê, sem contar a tartaruga.

Talles Kenji Hasegawa
São Paulo / SP

É a melhor porque é a primeira a chegar onde nenhuma outra revista chegou... Nas mãos da minha mãe!

Gabriel Tavares Diógenes
Guarulhos / SP

Essa até minha mãe lê! Pra ser perfeita, só falta uma seção de culinária e de fofocas.

André Ribeiro Marion
Cariacica / ES

Tudo! Ela é tão boa que, se quando eu pensasse nela, sumisse um pouquinho de mim... Ih! Cadê eu?

Luiz A. de Lima Barbacena / MG

RESULTADO DA PROMOÇÃO "SDP DÁ MAIS PRÊMIOS"

Na SDP #08, fizemos uma promoção como nenhuma outra. Perguntamos o que faz da SDP a melhor revista de PlayStation do Brasil, e a galera colocou a criatividade pra funcionar. Veja a relação dos mais criativos e confira se você é um dos ganhadores:

1º colocado

Juner Alves de Loreto
Novo Hamburgo / RS

Prêmio: 1 console PlayStation 2
Frases: "A SDP não é quadrada, sabe triangular dicas, circular nos lançamentos, dar start nas promoções e é nota X."

2º colocada

Lisiane Vieira Teixeira
Canoas / RS

Prêmio: 1 console PlayStation 2
Frases: "Do Brasil? Fala sério! Esses dias vi o Bin Laden via satélite lendo!"

3º colocado

Dionilson Alves de Souza Ataíde
Itaobim / MG

Prêmio: 1 console PlayStation 2
Frases: "É a única que... éééééééé... que..."

espera... hmmm, me deixa sem saber o que falar."

4º colocado

Daniel de Azevedo Lima Ramalho
Olinda / PE

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "Quem nunca comeu uma caixa de Bis por ansiedade, uma folha de alface por vaidade ou leu um detonado da SDP por desespero?"

5º colocado

Carlos Antonio Ribeiro Duarte
Patrocínio / MG

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "O Ministério dos Games adverte: ler a SDP causa excesso de conhecimento na sua cabeça, portanto, leia!"

6º colocado

Ataniel Lustosa de Moraes
Batalha / PI

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "SDP que estais no Sul, santificadas sejam vossas dicas, vem a mim no Piauí, seja feita sua utilidade, amém."

7º colocado

Denis Wilson Evangelista
Cotia / SP

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "Ouve você, dá conselhos, mostra o caminho certo, dá presentes... Não, não é a sua mãe. É a SDP, claro!" Prêmio:

8º colocado

Washington Mattos de Oliveira
Diadema / SP

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "Porque é a única revista que chegou detonado jogos, notícias, dicas, concorrência, sem detonar o nosso bolso."

9º colocado

Diana Pereira Barra
Belo Horizonte / MG

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "A progressão geométrica da criatividade, multiplicada pela raiz quadrada da infinita competência."

10º colocado

Kaiomar Machado Alves da Silva
Porto Velho / RO

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "É que as revistas adversárias já estão na fila do INSS."

11º colocado

Elvis Tsuyoshi Yanagita
Mairinque / SP

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "A SDP foi um 'presente de grego' para as outras revistas, mas uma 'benção' para quem tem PlayStation."

12º colocado

Magno Bispo de Santana
Jequiá / BA

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "Se eu pudesse ir ao futuro, copiaria a frase vencedora e diria o porque de vocês serem extraordinariamente D+."

13º colocado

João Marcelo Alvin
Mairinque / SP

Prêmio: 1 Memory Card 8MB de PS2
Frases: "Porque ela não é Fórmula 1, mas é cheia de grandes prêmios."

HELP

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

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

Em busca de Anima(ção)

Quería uma ajudinha em Final Fantasy X. Consultei o detonado no site da SDP e fui procurar os seis tesouros para obter o Aeon Anima. O problema é que não consigo entrar de jeito nenhum no templo de Bevelle, porque um homem e um garoto não me deixam entrar! O que faço? Não poderei pegar o Anima? E onde encontro o tal do Remien Temple?

João Paulo Maciel
Via e-mail

Para acudi-lo nesta dúvida, recorreremos diretamente ao autor do guia: André Leme. Com a palavra, "O mestre": para chegar no Remien Temple, monte num chocobo em Calm Lands, falando com a adestradora; dirija-se para a parte elevada ao sul e siga para a direita (ignore o caminho ao sul que leva a Macalania) até chegar na ponte quebrada. Examine a pena no chão e o chocobo pulará lá embaixo. Continue a pé até o templo. Se o tesouro de Bevelle for

pego tardiamente, faça o seguinte: entre a morte de Yunalesca e o ataque a Sin, vá até Highbridge com a nave. Depois disso, retorne até Highbridge e fale com Shelinda; ela limpará a barra dos heróis que não serão mais considerados traidores. Daí, é só retornar a Bevelle que o caminho estará liberado para se cumprir o Trial restante.

Ninja em perigo

Gostaria de saber se existe algum código para invencibilidade ou magia ilimitada para o jogo Shinobi? Ah, e como faço para derrotar o último chefe?

Clayton Silva Mello
Via e-mail

Xiii, Clayton, que pena! Creio que não poderemos ajudá-lo com esses códigos, simplesmente porque eles não existem. Agora, em relação ao último chefe, siga a pequena estratégia a seguir para vencê-lo e, finalmente, completar o game: na primeira

parte da batalha, apenas esquive das magias e ataque sem muitas preocupações, pois, por enquanto, o inimigo é invencível. Preste atenção na mudança de cor dos olhos dele para prever o tipo de ataque que ele usará. Fuja a todo custo dos raios de luzes. Opte por correr pelo espaço no meio deles, realize um dash para se safar e não correr riscos. Quando a luta realmente começar, use as plataformas para fugir, no caso do inimigo aparecer próximo ao seu personagem, detone a maior quantidade de espíritos o mais rápido que puder. Quando o poder Akujiki estiver disponível, carregue-o e parta para cima de Hiruko assim que tiver oportunidade. Repita a mesma tática até o fim.



PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NIDI

Desde 1992



► Conserto: 6 meses de garantia

► Destravamento: 1 ano de garantia

Limpeza da
lente gratuita



Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

Al Nhambiquaras 2068 - Mosma (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) São Paulo/SP

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 no início da seção, mas não se esqueça de escrever "SuperDicas PlayStation – Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.



É ou não é?

Olá! Parabéns, nossa revista está ficando melhor a cada edição. Esta seção é super original, e muitas vezes vem a calhar, mas vamos ao que interessa. O PS2 pode ficar "ligado" todo o tempo? Ou seja, ficar com a luz vermelha sempre acesa? Afinal, aquilo é ou não um modo stand-by (igual ao das televisões)?

Odir Ricardo Brandão
Diadema / SP

diversos tipos de mod-chips. Tentei usar todas as dicas que vocês deram, mas o meu PS2 não roda jogos do PS1. Gostaria de saber como faço isso. Só sei dizer que o meu console, para rodar DVD, seja de qualquer região, precisa do DVD Region X e só roda jogos copiados se eu o ligar com o jogo já dentro da gaveta. Meu Metal Gear Solid 2: Substance original roda simplesmente se colocá-lo no console ligado.

Thiago Ferreira
Caçapava / SP

O 50001 é o código dos modelos mais novos mesmo, mas é estranho você não ter conseguido rodar nenhum jogo de PS1. Praticamente todos os mod-chips para o 50001 rodam. Você só precisa descobrir qual é o seu chip. Como você disse que, para assistir filmes, precisa do Region X, então podemos descartar os chips que já possuem esse recurso embutido (DMS3, Thunder V9 e Matrix Infinity). Tente os seguintes procedimentos para rodar um disco de PS1:

- Ligar o PS2 segurando o Eject até a luz azul acender, depois solte. Se funcionar, é Messiah 2.
- Ligar o PS2 segurando o Reset até a luz azul acender, depois solte. Se funcionar, é Magic V.
- Com o jogo na gaveta e o PS2 ligado, clique duas vezes no Reset (como um duplo clique no mouse). Se funcionar, é Libertador. Não há problemas em rodar jogos de PS1 no PS2, desde que a mídia seja boa e não haja erros de leitura durante o jogo.

Odir, o modo stand-by do PS2 é igual ao de TV, sim. Não há grandes problemas em deixá-lo assim. O único perigo é se, por acaso, houver algum pico de energia que chegue a afetar os eletro-eletrônicos que estiverem ligados na tomada. Lembre-se que, mesmo em stand-by, alguma parte do circuito e a fonte do console estão ligados e consumindo energia. Por isso, é aconselhável desligar o PS2 atrás quando você não for utilizar por um bom tempo, ou ainda, quando estiver dando aquela chuva com muitos raios. Vai saber onde pode cair o próximo...

O componente que faz a diferença

Olá, pessoal, tudo bom? Para usar a conexão de vídeo componente do PS2, a TV deve ter este recurso? É que tenho um receiver Yamaha que permite este tipo de conexão, mas a minha TV (LG), não tem entrada para vídeo componente.

Leandro Bauer Vieira
Porto Alegre / RS

Para utilizar todo o potencial do recurso de vídeo componente, a TV também precisa ter a entrada. A maioria dos receivers servem mais como chaveadores dos sinais de vídeo, então, a entrada do sinal tem que ser igual a saída. Por exemplo, se for conectar o PS2 com um cabo S-Vídeo, a saída do receiver para a TV também terá que ser com um cabo S-Vídeo. Porém, se você possui algum dos receivers mais novos, como o Yamaha 1300 / 1400 / 2300 / 2400, eles também possuem a conversão dos sinais. Nesse caso, você poderia entrar com a conexão de vídeo componente no receiver e sair com uma conexão S-Vídeo para a TV. Mas não seria de muita utilidade, já que não haveria ganhos significativos de imagem.



La garantía soy yo!

Comprei meu PS2 alguns meses atrás e, como não entendia bem sobre o assunto, acho que me enrolaram. O vendedor me disse que ele era o modelo mais novo, um tal de 50001, e que viria destravado para rodar jogos alternativos e de PS1. Soube depois, através da SDP, que existiam

Desplugado, ainda

Gostaria de parabenizá-los pela iniciativa de nos ajudar na complicada tarefa de nos incluir no modo online (SDP #08), mas gostaria de mais algumas explicações. Utilizei a conexão direta, com o IP (fixo), Mask e Gateway utilizado na conexão compartilhada, liberei a placa de rede e coloquei o CD pra rodar. Deu "Error -611"! Então pergunto: devo instalar o ICS do Windows (isto eu ainda não fiz)? Sou usuário Velox (modem SpeedStream) e meu provedor é UOL (IP dinâmico); a propósito, qual número de IP eu uso neste caso?

Raimundo B. de S. Júnior
Via e-mail

Vamos por partes: quanto ao erro que você recebeu (-611), ele indica que há problemas com a configuração para o acesso à Internet. Primeiro, se você quiser testar uma conexão direta do PS2 com o modem, configure-o igual ao seu micro. Como, no caso, o IP do Velox é dinâmico, você deve tentar configurações automáticas no PS2. Caso não dê certo, então será necessário fazer o compartilhamento da conexão com o micro. Lembre-se de que será necessário duas placas de redes: uma para a conexão com o modem e outra para o PS2 (com cabo crossover ou hub). Após a configuração do ICS do micro (descrito em detalhes na SDP #08), você pode utilizar um IP fixo no PS2; geralmente, um IP entre 192.168.0.2 e 192.168.0.254, máscara 255.255.255.0, Default Gateway e DNS 192.168.0.1. Não se esqueça de que, nesse caso, firewalls podem bloquear a comunicação do PS2 para a rede. Pelo menos enquanto você estiver configurando e testando, é bom desabilitar esses programas no micro (se tiver).

MATRIX INFINITY



- Reconhecimento automático de qualquer tipo de mídia (PS2 /PS1/DVD). O único modchip no mundo a ter esta função.

- Atualização via firmware. Adicione novas funções ao seu chip através de software.

-Um só chip para todas as versões de PS2

Agora com suporte a HDD !

Se você quer um Modchip de última geração, tecnologia e qualidade, instale **Matrix Infinity** em Seu Playstation 2

DVD REGION FREE INCORPORADO - Rode DVD's de qualquer região automaticamente, sem nenhuma operação extra

UM SÓ CHIP COMPATÍVEL COM TODOS OS MODELOS DE PLAYSTATION 2 NTSC (USA/JAP/PAL) - V1, V2, V3, V4, V5, V6, V7, V8, V9, V10

DETECÇÃO AUTOMÁTICA DE VERSÃO DO PS2 - Sem necessidade de configuração de jumpers

OPÇÃO *PS2/PS1 QUICK LOAD* SELECIONÁVEL POR SOFTWARE - "Pule" os logos PS2/PS1 e vá direto ao jogo

FÁCIL INSTALAÇÃO - Somente 18 fios para as versões V3-V7 e 20 fios para as versões V9 e V10

CIRCUITO INTEGRADO "ACTEL" PARA UMA MAIOR ESTABILIDADE DO CHIP

PROTEÇÃO DE CÓPIA "MACROVISION" DESABILITADA AUTOMATICAMENTE PARA TODOS OS MODELOS DE PLAYSTATION2

"IMPORT GAMES FIX" - Todos os jogos de PS1 importados serão jogados em tela cheia e com as cores corretas

"100% NO SWAP" - Carregamento direto e automático para todos os jogos de PS2 e PS1

"STEALH-MODE" - O modchip pode ser desligado e tornar-se invisível aos jogos (principalmente aos "on-line")

"SLEEP-MODE" - O modchip se desligará automaticamente após o processo de carregamento do jogo.

RODA TODOS OS JOGOS EM CD'S,DVD'S OU DVD-9, SEJAM ORIGINAIS, IMPORTADOS OU BACKUP'S, NTSC, JAP OU PAL

SUORTE AOS JOGOS "MULTI-DISK" (COM VÁRIOS CD'S/DVD'S)

SUORTE AOS JOGOS DE PS1 COM PROTEÇÃO "ANTI-MOD" - Somente para PS2's V9 e V10

SUORTE AOS MEMORY CARD'S DE 16MB DA DATEL - Não há mais necessidade de utilizar-se o "Swap CD"

EXTREMAMENTE CONFIÁVEL - Todos os modchips são 100% testados antes de serem comercializados

EXTREMAMENTE ESTÁVEL - Graças ao "Sleep-Mode" o circuito integrado não sofre superaquecimento

"CD LENS SAFE" - Não há dano ao canhão de leitura do PS2, pois o chip evita mandar sinais desnecessários ao "Drive Controller"

DISTRIBUIDORES OFICIAIS



Distribuidor:
Peças - Modchip
Acessórios

MyGamer
Nintendo Gamecube
Game Boy Advance
Xbox

playparts

R. Florêncio de Abreu, 36 - Sl. 209
Centro - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11 - 228-5838
www.playparts.com.br
vendas@playparts.com.br

MODCHIP
.com.br
Peças e Acessórios

Tel/Fax: (11) 5011-9529 - www.ps2modchip.com.br
São Paulo - SP - vendas@ps2modchip.com.br

Fratello Games
Assistência Técnica Especializada
Venda de Peças e ModChip
Fones: 11 33622206/32249418

NEO TECNOLOGIA LTDA.

Distribuidor de peças e acessórios em Geral
- DMS3 - MESSIA MAGIC HDENUS

R. Florêncio de Abreu, 36 - 12º Andar
Tels.: 3312-0345 / 227-0025

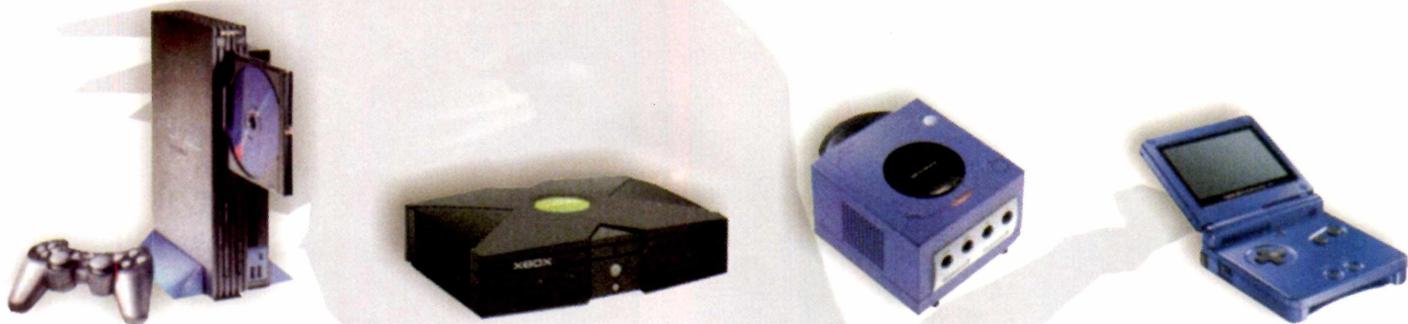
ELETROMÍ

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.eletronmilgames.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 porR\$ **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, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir . R\$ **8,50**

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

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



Oitava maravilha

O futebol preferido dos gamers fica ainda melhor em Winning Eleven 8



Prepare-se para colocar todas as suas antigas versões de Winning Eleven para escanteio, pois as primeiras informações de WE8, o próximo jogo da série, vieram à tona.

Conforme a revista japonesa Famitsu, o número total de times disponíveis deve ultrapassar a marca de 200, sendo que 138 deles poderão ser usados no modo master league.

A jogabilidade é o aspecto que mais deve ganhar novidades. Ganhar partidas no master league aumentará os atributos e habilidades dos jogadores. Ou seja, seu time irá melhorar a cada jogo disputado. Além disso, novos

dribles, cobranças de falta (dois jogadores poderão ficar posicionados em frente à bola para confundir o time adversário), um sistema mais aperfeiçoado de controle sobre os jogadores, também fazem parte da lista do que está por vir.

Para finalizar, alguns detalhes bacanas: o clima afetará o visual do uniforme dos jogadores, o árbitro e os bandeirinhas finalmente aparecerão durante toda a partida e animações mostrarão os jogadores discutindo depois de faltas muito pesadas.

Ao que tudo indica, assim como WE7, a nova versão não terá opções para disputas online. Para consolar, até oito jogadores poderão bater uma bola simultaneamente, com o uso de dois multitaqs.



PACOTÃO Madden

Fãs do melhor futebol americano virtual ganham presente



A Electronic Arts anunciou que lançará, em agosto, nos Estados Unidos, o pacote Madden 2005 Collector's Edition; uma edição especial da série de futebol americano mais conhecida e premiada dos games.

Além de duas versões lançadas para PSone e inúmeras do clássico

console de 16-bit da Sega, o Mega Drive, o pacote trará um questionário

com mil perguntas sobre curiosidades do esporte, making of de entrevistas, documentários e os melhores momentos do locutor John Madden, que dá nome à série, durante as quinze últimas temporadas do campeonato norte-americano.



CHEAT obrigatório

GT4: Prologue do Velho Continente guarda segredos

Quer dizer então, que você não quer correr atrás da demo européia de Gran Turismo 4, a versão Prologue, só porque acha que ela é exatamente igual à versão japonesa, lançada em dezembro? Pois fique sabendo que não é bem assim.

Usuários do acessório Action Replay, cuja utilidade é a mesma do GameShark, descobriram códigos capazes de habilitar duas pistas que não estão na demo japonesa: Hong Kong e Grand Canyon North.

Para jogá-las, basta usar a versão 2.0 ou MAX do acessório e entrar com os códigos. Depois, é só selecionar a pista New York no modo arcade. Não é possível entrar com códigos para os dois percursos de uma vez só.

Para ver os códigos, confira a seção SharkZone desta edição.



»» CURTAS

• A Divineo anunciou o desenvolvimento do software HDLoader, para PlayStation 2. Com ele, jogadores poderão instalar jogos no HDD (Hard Disk Drive) e rodá-los sem a necessidade de discos, o que deve reduzir bastante a velocidade dos loadings e a vida útil do canhão.

• A Taito lançará remakes para PlayStation 2 da clássica série de RPG Ys. Estão programadas as versões Ys III: Wanderers from Ys, Ys IV: Mask of the Sun e Ys V, todos lançados originalmente para Super Famicom. O remake do terceiro game sai ainda este ano. Os outros, só em 2005. Apenas a título de curiosidade, o remake dos dois primeiros da série já foram lançados em um único disco, em agosto de 2003, no Japão, e o sexto game está programado para início de 2005.

• A SNK Playmore mudou a data de lançamento da versão japonesa para PlayStation 2 de Samurai Spirits Zero (Samurai Shodown V). Em vez de 24 de junho, o jogo chegará às prateleiras no dia 29 de julho.

• O produtor Kazunori Yamauchi, da Polyphony Digital, empresa responsável por Gran Turismo, disse que GT4 será o último jogo da série a aparecer no PlayStation 2. O próximo título da empresa sairá somente no PS3.

• Tales of Rebirth, da Namco, exclusivo para PlayStation 2, será lançado no Japão somente em 2005. Não há informações sobre uma versão norte americana.

• A Capcom apresentará os fãs japoneses da série Dino Crisis no dia 1º de julho. A empresa lançará o pacote Dino Crisis 5th Anniversary Pack, que contém, além dos dois games para PSone, um DVD com entrevistas dos membros da equipe de desenvolvimento e as cenas em CG dos jogos.

• Segundo uma previsão comercial da Namco, a versão para PlayStation 2 de Tekken 5 deve sair apenas em 2005. A versão arcade chega ainda no final deste ano.

• Onimusha 3: Demon Siege não é o último jogo da série. A Capcom planeja um novo título para março de 2005. Há rumores de que será uma versão para o PSP (PlayStation Portable).

• A Sony Pictures anunciou que está trabalhando

em um filme baseado na série The Getaway. O segundo episódio, Black Monday, tem data de lançamento prevista para novembro.

• A versão norte americana de Wild Arm: Alter Code F, o remake para PS2 do jogo original, lançado em 1996 no PSone, chegará ao mercado em novembro. A notícia foi divulgada pela Agetec, que adquiriu os direitos para lançar o game no Ocidente.

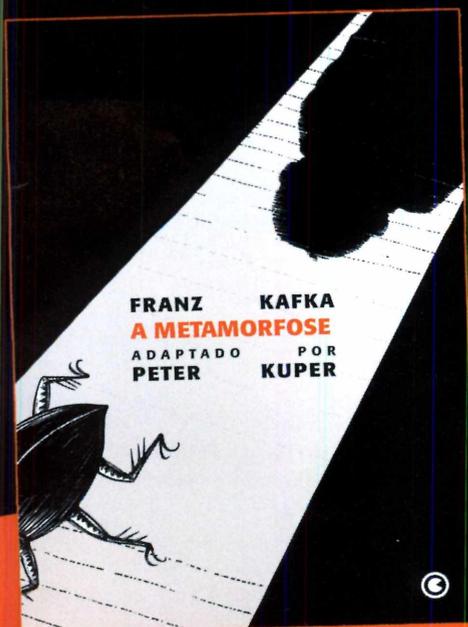
• A Sony anunciou que o PSone bateu a marca de 100 milhões de unidades vendidas no mundo todo. A divisão dos números é seguinte: 20,72 milhões no Japão, 39,67 milhões nos Estados Unidos, e 39,61 milhões na Europa.

• A Konami revelou o game EyeToy Sports, que só pode ser jogado com a utilização da câmera EyeToy. No total, existirão quinze modalidades diferentes de esporte, como futebol, beisebol, golfe e hipismo.

• Ubi Soft entrou com um pedido no departamento de marcas e patentes nos EUA para registrar o título Splinter Cell: Chaos Theory. Não se sabe, no entanto, se esse seria o nome de Splinter Cell 3, revelado na E3, ou um outro projeto da produtora.

BARATA TAMBÉM É GENTE

O clássico de Franz Kafka
que mudou a história da literatura
agora em quadrinhos



A adaptação de Peter Kuper
é tão singular quanto esta
bizarra história.
Will Eisner



Peça ao seu jornaleiro
www.conradeditora.com.br



E3 2004

Sony mostra porque quer continuar em primeiro lugar



Um sinônimo referente ao mercado de games para a palavra ironia? Fácil: E3.

O evento, que rola anualmente em Los Angeles, nos Estados Unidos, é o acontecimento mais esperado pelos gamers. Nada mais óbvio. Afinal, é nele que as grandes produtoras anunciam surpresas, revelam novidades e deixam à disposição dos visitantes jogos e produtos que pretendem lançar em um futuro não muito distante.

Nós, assim como você, aguardamos com ansiedade cada edição da feira, na expectativa de ver e, se possível, jogar os games mais esperados. A diferença é que temos a missão não só de testar todos os jogos e conseguir todas as novidades, mas também de passar tudo isso para você, leitor. Ou seja, quanto maior a quantidade de informações, mais trabalho. Entendeu agora a ironia?

Na teoria, a feira acontece durante três dias. Na prática, no entanto, o começo dela é dias antes. E esses acontecimentos são os mais importantes, pois são neles que as principais empresas, como a Sony, a Konami e a Square Enix, por exemplo, realizam

suas conferências, onde revelam novidades ou demonstram seus títulos mais preciosos.

Nos três últimos dias, os milhares de visitantes têm a oportunidade de experimentar tudo em primeira mão, além, claro, de ganhar dúzias e mais dúzias de brindes.

Para os fãs dos consoles da Sony, a edição deste ano teve um gostinho especial. Tudo por causa do anúncio do PSP (PlayStation Portable), o primeiro console portátil de empresa, feito na E3 do ano passado. E, agora, ele finalmente foi revelado, assim como suas especificações, as possíveis datas de lançamentos (no Japão e nos Estados Unidos) e uma quantidade razoável de jogos exclusivos.

Como não poderia ser diferente, a equipe da SDP esteve lá, para conferir de perto todos os grandes anúncios, lançamentos e, claro, testar o pequeno notável.

Mas lembre-se: o que você verá nas páginas a seguir é apenas a nata, o que houve de melhor na semana da E3. Para conferir a cobertura completa, não deixe de visitar o site Gameworld.

PSP!

Grandes filas escondiam o portátil da Sony das garras dos visitantes da E3. O PSP não estava propriamente jogável, mas vários detalhes importantes foram revelados. Demos interativos, vídeos, clipes e trailers de filmes eram exibidos na tela da máquina, mostram que a Sony não irá medir esforços para conquistar o mercado de portáteis.

A Sony criou um espaço exclusivo para mostrar seu novo brinquedo ao mundo. Algumas peças eram expostas em uma vitrine, acompanhadas de acessórios como mini-discos, penduricalhos, fones de ouvido, cartões de memória, baterias externas, embalagens de jogos e caixas de som. Outras podiam ser manuseadas, mas não movimentadas, pois estavam presas a um pedestal fixo. Apesar das limitações, foi possível ter uma boa idéia do que a máquina pode fazer.

Com as mãos na máquina

As fotos não conseguem mostrar o quanto o PSP é confortável. Pequeno, fácil de segurar e bastante ergonômico, se encaixa facilmente nas mãos do jogador. O comprimento da tela faz parecer que a distância entre as duas mãos é maior do que deveria ser. É preciso ver como este formato funciona em games de longa duração (RPGs, por exemplo), ou que exigem maior precisão de movimentos, como Gran Turismo.

Botões, entradas e parafernália

O PSP apresenta todos os comandos que um PS2 possui, com a adição de novas teclas e opções. Além dos já conhecidos, a maquininha traz um botão "sonoro" (representado por uma nota musical), um botão "Home", uma tecla "tela" (representado por

Testamos o portátil da Sony. Quer saber nossa opinião?

Por Pablo Miyazawa



um retângulo) e um para controlar o volume. Há uma entrada USB na parte superior. Os games (ou filmes) virão na forma de mini-discos de 1.8 GB. Eles são encaixados na parte de baixo do console. A parte traseira possui uma janela transparente, que permite ao jogador ver o disco em funcionamento.

E os jogos?

Não havia nenhum game realmente "jogável", mas foi possível interagir com algumas das demonstrações. Em Metal Gear Acid, dava para movimentar as câmeras e ver Solid detonando os inimigos de maneiras diferentes. Pelo menos, o visual impressiona pela nitidez e qualidade gráfica, muito próxima de alguns games de PS2. Ape Escape, Everybody's Golf e Tales of Eternia também estavam

disponíveis, mas o nível de interação era quase mínimo. Fica claro que a Sony não se preocupou muito em apresentar algo muito avançado. Mesmo assim, o pouco que foi exibido nos deixou boquiaberto, principalmente os vídeos de games futuros, como Gran Turismo, Syphon Filter: Logan's Shadow, Tony Hawk's Underground 2, Spider-Man 2, Fighting Spirits, Twisted Metal: Wild Tour.



Quando, como, quanto?

A Sony não divulga o preço da máquina, e adianta que o PSP exibido na E3 é um protótipo, que pode sofrer modificações até o momento de seu lançamento; previsto para o final do ano no Japão, e para o final do ano fiscal de 2005 (março) nos EUA.



Supra-sumo

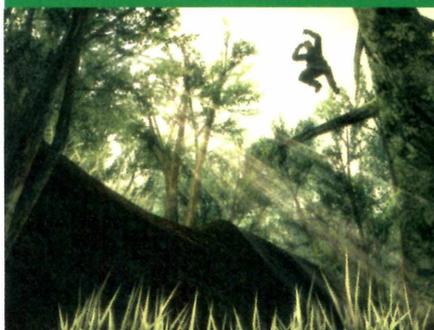
Confira os games que mais fizeram sucesso na E3 e na redação

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

E3 sem Metal Gear não é E3. E a edição deste ano não fugiu à regra. Mostrado somente em vídeo no ano passado, MGS3: Snake Eater apareceu em uma versão jogável em 2004. Mas, ironicamente, foi um novo trailer que mais chamou atenção.

A atração teve início na conferência da Konami, onde o criador e diretor da série, Hideo Kojima, demonstrou algumas das mudanças e opções inéditas do terceiro episódio. O vídeo veio em seguida. Por quase quinze minutos o silêncio tomou conta do auditório. Cenas que mostravam Revolver Ocelot, bem mais jovem, derrubando um pelotão de inimigos com sua Colt, e Snake (Big Boss? Solidus Snake?) usando um enorme canhão para dar cabo de oponentes em veículos voadores, deixaram algumas dúvidas no ar. Como, por exemplo, a possibilidade de o jogo se passar em duas épocas distintas. Algo que não foi confirmada, mas que pode acontecer se levamos em conta as reviravoltas de MGS2: Sons of Liberty.

Mas a expectativa criada pelo vídeo não se deu apenas por essas dúvidas. O que também



contribuiu foi a revelação de personagens como o Major "Thunderbolt" Volgen, líder do exército da GRU, e a espia Eva. E mais: confirmaram que as

características dos personagens, que vazaram do site da agência Showfax, Inc (publicadas na edição #8 da SDP), eram verdadeiras.

Final Fantasy XII

Depois de se aventurar no gênero MMORPG, a série mais consagrada da Square Enix... muda mais uma vez? É isso mesmo.

O jogo está sendo dirigido e produzido Yasumi Matsuno, a mesma mente por trás de Vagrant Story, lançado para PSone em 2000. E, como foi possível conferir na demo e nos vídeos disponíveis na feira, o diretor seguiu a mesma linha de sua criação anterior. Matsuno mesclou elementos de VS com seu episódio favorito da série, FFXI. No entanto, ele deixa claro que o

novo jogo será totalmente offline.

A semelhança visual entre FFXII e VS é gritante. Até mesmo os balões, que indicam quando é possível alguma interação, com objetos ou outros personagens, foram incluídos. Mas é o sistema de combate, agora chamado ADB (Action Dimension Battle), que faz a maior referência à produção anterior de Matsuno. Primeiro, porque as batalhas não são divididas por turnos. E, segundo, porque elas acontecem em tempo real. Isto é, nada de transições entre o universo do jogo e o campo de batalha virtual. Para finalizar, pode-se movimentar livremente

o personagem principal da party. Os outros dois não poderao ser controlados; a não ser que o jogador seleccione-os como o novo líder do grupo. Mesmo assim, eles realizarão ações baseadas em Gambits, comandos dados pelo jogador que podem ser comprados em determinados estabelecimentos ou adquiridos ao término de certos confrontos.

Um novo tipo de magia também está entre as novidades: a verde. Diferente das já conhecidas – a branca e a negra – ela afeta no status dos personagens.

FFXII promete agradar ate quem nao e fã da série.



なぜ こんなことを—?

すみみんがい従者にはまで
剣を取らせることになって

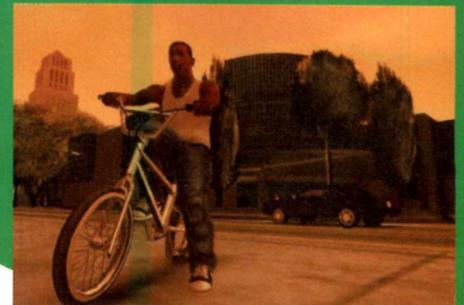
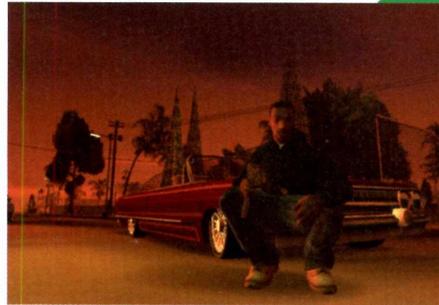
Grand Theft Auto: San Andreas

GTA: SA não apareceu na E3. O mais estranho, porém, foi que ninguém deu a mínima. A não ser a revista norte americana Gamelnformer, que saiu na frente e conseguiu uma matéria exclusiva com os primeiros detalhes sobre a história e as novidades no visual e na jogabilidade.

San Andreas é ambientado no início da década de 90 e tem como personagem principal Carl Johnson, um rapaz negro que é obrigado a

entrar no mundo do crime depois de ser acusado injustamente de assassinato por dois policiais corruptos.

Em vez de apenas uma cidade, a Rockstar criou um estado inteiro. São três distritos diferentes – San Fierro, Los Ventura e Los Santos –, que, aparentemente, têm o mesmo tamanho de Vice City. Sendo assim, GTA: SA deverá ser quatro ou até seis vezes maior do que as duas últimas versões.



Acha que acabou?

Nada disso! No site da SDP você encontra uma matéria super completa com todas as revelações feitas por Dan Houser, o vice-presidente de criação de GTA: San Andreas. Confira como acessar o site na última página da revista.

Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour

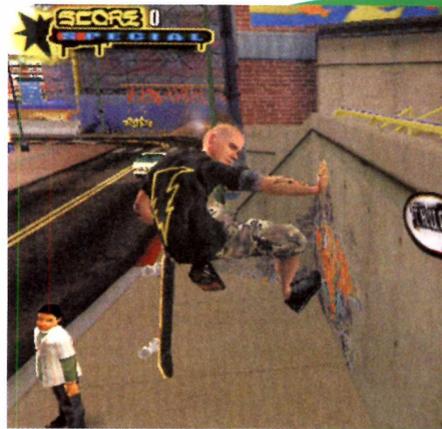
Tony Hawk pode ter se aponsetado da carreira de skatista, mas com certeza continuará mandando bem nos videogames. Prova disso é o próximo da série Tony Hawk's Pro Skater, agora conhecida como Tony Hawk's Underground.

THUG 2: World Destruction Tour, assim como a versão do ano passado, é focado em uma história. Agora, dois times, um liderado por Tony Hawk e outro por Bam Margera, astro dos programas Jackass e Viva La Bam, ambos exibidos pela MTV. A ideia é armar a maior confusão em diferentes cidades do planeta, completando missões onde o vandalismo reina absoluto.

Para agrandar os mais conservadores da série, a Neversoft optou por um segundo modo

principal, o Classic Mode. São mais de 100 objetivos, todos no estilo das três primeiras versões, como coletar as letras S-K-A-T-E ou

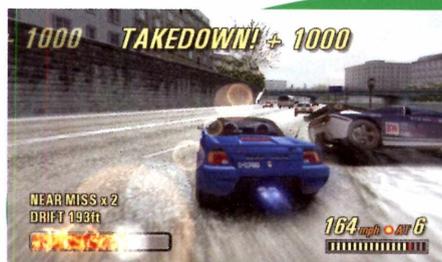
conseguir uma determinada pontuação. Conseqüentemente, o jogador tem apenas dois minutos para conseguir cumprí-las.



Burnout 3

Alguém viu os carros de GT4 por aí? Não? A explicação é simples: todos estavam prestando mais atenção em Burnout 3, o terceiro jogo da série, que agora é propriedade da Electronic Arts.

Burnout 3 tem tudo aquilo que se pode esperar de uma continuação: mais veículos e novos modos de jogo. Mas foram as melhorias gráficas e os extraordinários efeitos especiais que realmente



atraíram o público que visitou a feira.

Faixas aparecem com maior freqüência e o resultado das colisões parece ainda mais real. Tudo graças ao aprimorado sistema de partículas.

Qualquer produtora que se preze deve ter como filosofia não só entreter os fãs, mas também ser considerada a melhor naquilo que faz. E com Burnout 3, fica evidente que a Criterion sabe muito bem disso. Pela primeira vez um jogo da série poderá ser jogado através da internet. Mas isso não é o suficiente para empresa, que quer fazer do título o mais completo do gênero. Para isso, ela tenta fazer com ele possa ser jogado da mesma maneira, tanto offline como online.

Tem dúvidas se você vai ou não jogá-lo? Então saiba que ele foi considerado o melhor game de corrida deste ano. Precisa falar mais alguma coisa?

Def Jam: Fight For New York

Até o anúncio de Def Jam: Vendetta, ninguém conseguia ver uma relação entre o hip-hop e a luta livre. Hoje em dia, essa mistura não só faz sucesso, como também rende prêmios.

Def Jam: Fight For New York, o melhor game de luta da E3 2004, expande a idéia criada pelo primeiro título, adicionando cinco estilos diferentes de luta, novos personagens baseados em astros da música norte americana, como Busta Rhymes, Sean Paul e Snoop Dogg, armas e cenários totalmente interativos.

A caracterização de personagens, não incluída em DJV, finalmente faz sua estréia. Assim como na grande maioria dos jogos do gênero, é possível selecionar roupas, tatuagens e modificar o atributos dos lutadores.

God of War

Em desenvolvimento pelo estúdio de criação mais novo da Sony, o SCE Santa Monica, God of War conta a história de um ex-guerreiro da antiga Esparta, que tem a missão de encontrar a Caixa de Pandora para derrotar Aries, o deus da guerra.

Considerado pela própria empresa como uma mistura entre Devil May Cry e ICO, GoW tem um sistema de combate bem básico. Cada botão é usado para um tipo de ataque diferente, sendo dois físicos, um agarrão e um mágico. A quantidade total varia entre 15 e 20, um número que não chegar a impressionar à primeira vista. O mais interessante, porém, é que não existem combos pré-determinados. Ou seja, o jogador pode combinar os ataques na seqüência que bem entender.

Uma outra opção que merece destaque é a de finalizações em sistema QTE (Quick Time Event). Trata-se de seqüências mortais de golpes que só funcionam efetivamente se o jogador pressionar os botões indicados na tela no momento certo.

Se há um game que pode desbancar Prince of Persia; esse game é God of War.



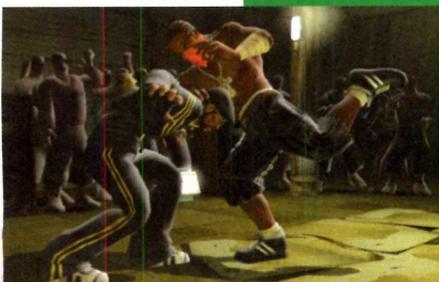
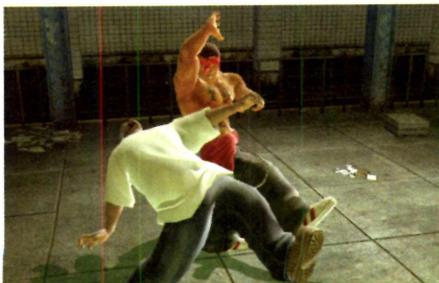
Prince of Persia 2

O Príncipe está de volta. Considerado um dos melhores games de ação e aventura do ano passado, Prince of Persia: The Sands of Time ganha uma continuação. E que continuação!

No novo game, o herói, agora mais velho, determinado e experiente, embarca em uma jornada ainda mais importante do que a anterior: mudar o destino para tentar impedir sua morte. Algo que, segundo um ancião,

acontecerá mais cedo ou mais tarde.

Além de novos poderes (como, por exemplo, viajar no tempo e visitar séculos passados), o personagem conta com um novo arsenal. Com a habilidade de manejar duas armas diferentes ao mesmo tempo, uma em cada mão, ele pode realizar uma variedade enorme de movimentos e ataques inéditos. Além disso, é possível interagir com os objetos dos cenários, o que dá uma sensação de liberdade maior e cria ainda mais opções durante as batalhas.



Presentes
+
Cultura

Doe
+
Diversão

Opereça
+
Conhecimento

Estímulo
+
leitura

Jogue
sua revista
na escola.

Existem atitudes que têm o poder de mudar totalmente uma história. Doar as revistas que você já leu para uma escola é uma delas. Das infantis às de assuntos gerais, todas trazem informações valiosas. E o melhor: seus textos e imagens tornam a sua leitura agradável, incentivando o aluno a gostar de ler e a descobrir coisas novas. Converse com os colégios de seu bairro e doe suas revistas. 72% das escolas de ensino fundamental do Brasil não têm bibliotecas, mas se você ajudar terão revistotecas. O futuro do Brasil agradece.

ANER
Associação
Nacional de
Editores de
Revistas

Para mais informações sobre como fazer doações e aprender a montar uma revistoteca, entre no site: www.aner.org.br

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

O melhor game de espionagem desde MGS detonado até o fim

Por Rômulo Máthei



Há pouco tempo, ninguém poderia imaginar um game de espionagem que pudesse equiparar-se com a série Metal Gear. Mas isso mudou, assim que a primeira versão de Splinter Cell chegou às lojas. O game trazia um fator de realismo incrível e que, em partes, superava até a série da Konami. Com a segunda versão não foi diferente. Lançado primeiramente para PC e X-Box, Pandora Tomorrow superou as expectativas de todos os gamemaníacos. Agora, o jogo finalmente chega para o PS2. Então, nada mais óbvio do que uma estratégia com todos os macetes para você detonar este game fabuloso. Mãos à obra!!!

Dicas:

- Nunca deixe um corpo para trás. Sempre que derrubar um inimigo, esconda-o em locais escuros.
- Fique atento ao medidor de luz, que se localiza abaixo da barra de energia. Tente deixá-lo todo para a esquerda. Assim, nenhum inimigo conseguirá vê-lo.
- Use o Optical Cable em TODAS as portas que for entrar. Nunca se sabe o que pode encontrar do outro lado.

Missão 01 - Dili, Timor

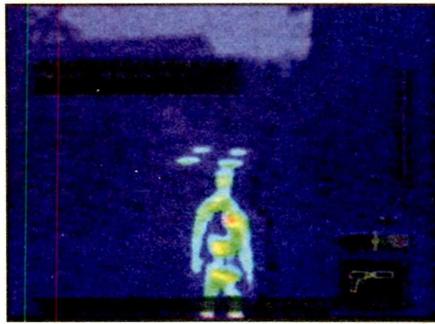
O começo desta missão é um treinamento. Aqui você vai ser obrigado a utilizar quase todos os meios de furtividade que o game oferece.

Siga em frente, pule (triângulo) para subir na plataforma do cais, abaixe-se (X) e acione a visão noturna, apertando esquerda no direcional. Prossiga até a escada e suba. Posicione-se em frente à abertura da guarita e pule para se pendurar no cabo e escorregar até o outro lado. Agarre-se no outro cabo, aperte triângulo mais uma vez e atravesse para a área das casas. Para soltar o cabo aperte círculo. Entre na próxima porta, atire na lâmpada e use o Lock Pick para abrir a outra porta. Suba pelo pilar próximo à parede e desça pelo alçapão no canto esquerdo.



Acione a visão noturna e saia do local. Agachado, passe sob a casa oposta, pegue munição perto das caixas e, no vão estreito, pressione o L3 para encostar na cerca e avançar. Ainda encostado na cerca, aproxime-se da beirada e aperte X, para realizar o movimento Swat e chegar rapidamente até o outro lado da passagem. Desencoste da parede e atire na lâmpada. O guarda verificará o barulho. Enquanto ele estiver de costas, derrube-o com uma cotovelada na nuca e carregue o corpo para a sombra mais próxima.

Seguindo em frente, acione o visor térmico (direita no direcional). Para desviar das primeiras minas terrestres, passe por baixo da plataforma à direita. Nas próximas, pendure-se no parapeito da casa à esquerda e continue até o outro lado. Entre na casa adiante, suba a escada e caia no buraco.

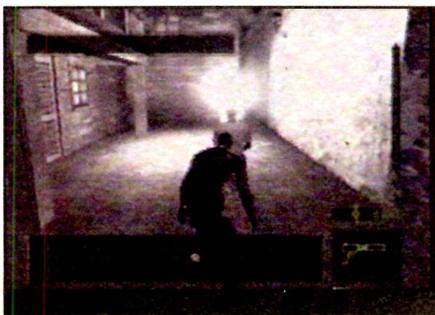


Saia da sala e entre no vão da parede à sua direita. Pressione triângulo três vezes para rebater na parede e alcançar a abertura no alto. Atire na lamparina à direita, siga agachado, destrua a próxima lamparina e nocauteie o guarda assim que tiver oportunidade. Saia pela sala de TV e, com cuidado, desça, segurando na borda da casa.

Entre vagarosamente no rio e mantenha-se no escuro. Pegue o guarda por trás, avance e entre pela porta do outro lado da ponte, à esquerda. Atire no abajur e siga em direção à porta.



Use o Lock Pick, entre, passe pela outra porta, com muitíssimo cuidado, chegue por trás do soldado que está sentado e aperte o X para agarrá-lo. Arraste-o para dentro da casa que você saiu e interrogue-o com o X. Por fim, coloque-o para dormir com R1. Outro guarda sairá da casa onde estava o anterior. Derrube-o assim que puder. Entre no vão que fica atrás da lata de lixo incendiada e use o triângulo para subir.



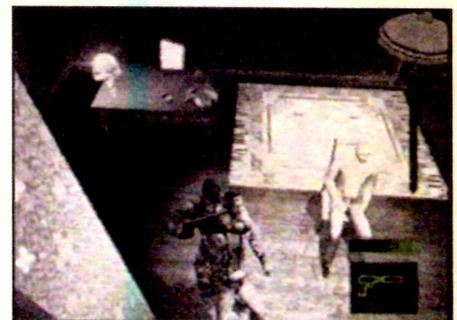
Suba pelas duas escadas. Não se assuste com o barulho das metralhadoras. Agache-se e, com cautela, passe sob a primeira janela. Continue com

a mesma tática até que Irving entre em contato. Quando isso acontecer, fique imóvel. Espere até que Sadono atire no refém e saia da sala. Encoste na parede, passe para o outro lado da porta e continue até avistar um cano. Suba por ele e continue pelo parapeito até chegar em frente à janela mais próxima.



Desça, ande até a borda e escale outro cano. Entre pela nova janela e agarre o torturador sem ser visto. Derrube-o em local escuro e converse com o refém.

Atire em todas as luzes do local e abra a porta à direita com cuidado. Livre-se do guarda que fica na sacada, à sua direita, e se precisar, entre pela porta no lado oposto para recuperar energia. Siga pelo longo corredor em seguida. Atire no lustre e desça os lances de escada. Abuse da escuridão e nocauteie os três guardas desta área, escondendo seus corpos atrás do balcão. Vá até o fundo da sala e entre por trás da porta dupla. Continue a missão.



Saia por outra porta dupla e você verá um atirador de elite no outro lado do pátio. Como ele usa um óculos de visão noturna, a única maneira de confundí-lo é avançando sob a luz dos holofotes. Decore o movimento feito por eles e prossiga para o lado oposto quando achar melhor. Entre pela porta à direita, suba o primeiro lance de escadas, recupere energia, se quiser, e suba o próximo lance. Derrube o atirador, siga pela próxima porta. Fale com Ingrid e saia pela porta ao lado dela. Saia pela janela e desça de rapel. Seu objetivo agora é desligar a luz do vilareja. Para isso, encontre duas torres de observação e desative as alavancas. Três guardas vigiam a área, portanto vá com calma. Continue avançando até encontrar um novo cais. Suba no barco para cumprir a missão.

Missão 02 - Paris, France

Desça pelo buraco, atire na lâmpada e elimine os três soldados que encontrar no caminho. Na outra extremidade do trem, siga pelo caminho com fogo e atire no cano d'água para poder passar. Entre pela próxima porta.

Apague a luz no interruptor, dê uma olhada por baixo da porta com o Optic Cable e, quando o guarda virar de costas, entre e nocauteie-o. Não fique na luz, pois há uma câmera de vigilância na sala. Atire nas lâmpadas e então, na câmera. Verifique o computador e saia. Existem dois inimigos na próxima sala. Abra a porta e espere no canto escuro. Assim que tiver uma chance, assovie para chamar atenção e dar cabo de todos. Verifique os computadores em seguida. Saia e use o Lock Pick para entrar na próxima sala.



Recupere energia, siga pela próxima porta e, agachado, corra até o lado direito da próxima sala. Decore o caminho feito pelos três guardas para poder eliminá-los sem problemas. Não se esqueça de escondê-los. Use o Lock Pick e passe para a próxima sala. Acerte a cabeça dos dois guardas que estão metralhando os computadores, atire em

todas as lâmpadas e esconda os corpos na sala onde há a caixa com recarregadores de energia. Volte e use o computador na sala anterior. Como você deixou tudo escuro, os próximos dois guardas não poderão enxergá-lo. Acerte-os e use o Lock Pick na sala de máquinas. Em seguida, desarme a bomba, saia e siga pela porta no fim do corredor.



Atire na lâmpada no alto da escada e passe com cuidado na frente das luzes vermelhas. Elas são detectoras de movimento e explodem se você se movimentar rápido demais.

No alto da escadaria, saia pela porta, derrube o guarda à esquerda e leve-o para o escuro. Atire em todas as lâmpadas e siga pelo corredor de onde o inimigo veio. Neutralize o soldado da sala de vigilância e volte até a porta dupla. Use o Lock Pick e entre na próxima sala. Detone as lâmpadas e as cinco câmeras para não ser visto. Use o computador e saia pela porta que dá acesso a porta dupla. Use a senha 2457 no painel.

Recolha os recarregadores de energia, atire nas lâmpadas, colete munição e acerte o guarda. Na parte das escadas, atire nas lâmpadas, na

câmera e desarme a bomba antes de continuar a subida.

Abra a porta, espere até que o inimigo passe por você e derrube-o. Depois, livre-se do que fica perto do computador. A senha para a próxima porta é 7562.



Na sala do Freezer existe apenas um inimigo. Elimine-o para poder continuar. Use o Lock Pick na porta ao fundo e saia. Para atravessar a passarela, onde dois guardas fazem a vigilância, assovie e fique sempre no escuro. Assim que o primeiro inimigo virar de costas, atinja-o com uma cotovelada. Repita a tática contra o outro. Entre pela porta no lado oposto e passe pela cortina de plástico. Acione a visão térmica e desarme a bomba. Há outra caixa para recuperar energia aí. Desligue a luz, entre e vá para a próxima sala. Depois da animação, entre pelo buraco sobre o armário, entre à esquerda e desça. Converse com o rapaz e retorne para a sala anterior antes que a bomba exploda. Depois da explosão, continue pelo mesmo buraco e siga em frente até o fim.

Missão 03 - Paris-Nice, France

Desça pela abertura logo em frente e elimine o cachorro que fica na jaula para não ter problemas. Espere o funcionário do trem ficar perto da porta e derrube-o. Esconda-o e passe para o outro vagão.

Próximo ao fundo, desça pela clarabóia e prossiga por baixo do trem até chegar em outro vagão. Use o Optical Cable e suba quando inimigo sair. Atire na lâmpada, destrave as portas laterais e siga para a esquerda. Atire nas duas luzes ao fundo, desligue a energia do vagão de passageiros e acerte os dois guardas que virão verificar. Atravesse o vagão citado acima, seguindo pelas sombras para não ser visto. Entre no novo vagão.

Destrua a lâmpada e assovie para pegar o funcionário do trem de surpresa, enquanto ele conversa com o passageiro. Acerte esse mesmo





passageiro em seguida. Apague todas as luzes para que o corpo não seja encontrado.

Entre na cabine dezoito, fale com Norman Soth e fique imóvel assim que um guarda chamá-lo. Quando eles saírem, use o computador. Volte para o corredor e siga-os. No outro vagão, use o Ultra Microfone e aponte-o para Soth para escutar toda a ligação.

Aguarde Soth sair, detone o guarda e suba pela escada no fim desse vagão. Corra até a traseira do trem para alcançar a corda do helicóptero.



esquerda há um local onde você pode esconder todas as suas vítimas. No corredor ao lado, há outro guarda e um civil. Após derrubá-los e escondê-los, siga até a praça principal e continue avançando com cuidado, pois mais guardas estarão andando nas redondezas. No final, use o banco para pular o portão.



Missão 04 - Jerusalem, Israel

Suba a escadaria e surpreenda o guarda que fica perto do portão. Em hipótese atire em policiais ou civis.

Vire à esquerda, coloque o policial para dormir e desça a escada. Atire na lâmpada que fica sobre o poço e faça o mesmo para atravessar o outro corredor. A paciência aqui é fundamental. Assovie e espere o momento certo para se livrar dos quatro civis e do policial que perambulam pelo local. Prossiga pelo canto da parede, suba pelo toldo e continue, segurando-se no parapeito, até chegar à praça. Aperte círculo e triângulo logo em seguida. Assim, Fisher se pendurará no vão mais abaixo e não correrá o risco de morrer. Aguarde a conversa do guarda e pegue-o distraído. Siga para a garagem à direita, ao fundo. Atire na luz e prepare-se para descer a escada.

Desça beirando o lado direito e rapidamente acerte um dos dois sequestrados na cabeça. Desça mais um pouco e faça o mesmo com o outro inimigo que está com o refém. Pegue algumas armas com o refém e siga pela porta que se abrirá. Suba a escada, vire à direita e continue pela próxima porta.

Logo no começo, um guarda estará conversando com um civil. Acerte a lâmpada, assovie e dê cabo do tal guarda. Desça todos os lances de escada, destruindo as lâmpadas e evitando os civis. Haverá dois guardas na parte inferior. Pegue um de cada vez. Avance e mais um guarda surgirá antes do Check Point. Livre-se dele e desça pela beirada do muro à esquerda.

Na saída do beco há um guarda. Virando à

Prossiga pela porta em frente, suba pelo cano, escorregue para o outro lado e fale com Dahlia. Mais um policial e dois civis estarão no seu caminho.

Siga Dahlia e acerte o guarda assim que ela terminar de falar com ele. Depois do Check Point, livre-se de mais guardas. Continue acompanhando a mulher, você vai enfrentar mais dois guardinhas, continue seguindo Dahlia com cuidado até o próximo poste.



Atire na lâmpada desse mesmo poste, derrube mais policiais pelo caminho e acabe com o último depois que Dahlia falar com ele. Converse novamente com a mulher e continue seguindo-a pela próxima porta.

Encontre-se na parede do canto direito e avance até um cano. Lembre-se de se livrar dos dois policiais. Suba pelo cano, entre no

apartamento, derrube os dois civis e saia pela outra janela. Siga pelo telhado e desça de rapel para encontrar Dahlia.

Acerte o policial pelas costas e continue seguindo a moça. Outro guarda aparecerá. Depois de acertá-lo, entre no elevador. Agora, Irving dará a ordem para que você elimine Dahlia. Você pode ou não seguir suas instruções.

Ao sair do elevador, dê cabo do guarda antes de descer as escadas. Há outro inimigo na parte inferior.

Siga até o fim, suba pelo cano e aperte triângulo e passar pela grade.



Enquanto espera pelo guarda, aproveite para decorar o caminho feito por ele. Assim, poderá pegá-lo de surpresa.

Desative a metralhadora e continue pela esquerda. Pegue os itens na sala com as grades e, se for necessário, recupere energia. Saia pela porta oposta. A quantidade de inimigos aqui é grande, portanto seja bem cauteloso.

Siga pelo caminho da direita e pegue o Bellagio Sampler sobre a mesa, na sala com as luzes azuis. Volte pelo caminho anterior e prossiga até chegar ao local onde há um guarda parado. Chame-o com um assovio e siga pela passagem onde ele estava. Use o elevador para subir.

Se você eliminou Dahlia, apenas terá de passar por três policiais. Caso contrário, precisará eliminar atiradores que ficam nas sacadas e beiradas dos edifícios em frente. Chegue vivo até o lado oposto para completar a missão.



Missão 05 - Kundang Camp, Indonesia

Desça para o rio, suba pela pedra em frente e, depois, pela raiz. Olhe para cima para ver uma corda. Escorregue para atravessar até outro lado. Continue pela direita.

Derrube e esconda os dois soldados que estão próximos ao buraco, dê a volta e desça de rapel por ele. Suba pela tábuia à esquerda e desça pelas bordas, apertando círculo e triângulo logo em seguido.

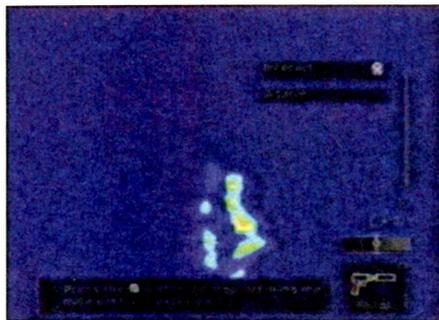
Desça mais uma vez de rapel e, durante a descida, acerte o cão na cabeça assim que o guarda entrar na caverna. Suba pela madeira, neutralize e esconda mais três soldados para prosseguir. Passe pelo caminhão e suba por outra tábuia, à sua esquerda.



Corra até encontrar Shetland e, após a conversa, desça, de rapel ou pelo lado.

Enfrente mais alguns guardas e avance até chegar em uma barricada. Chame a atenção dos dois soldados que estão no lado oposto e livre-se deles. Siga em frente, usando sua visão térmica para localizar as armadilhas explosivas. Desarme-as com o analógico

esquerdo. Caso demore muito, pressione triângulo para reiniciar a ação.



Passe sobre o caminhão, continue pela grade à esquerda, suba pelo cano, entre pela porta e apague a luz. Desça, neutralize e esconda os corpos dos guardas, instale a bomba na parte inferior no avião e saia do hangar.

Na saída, pegue um inimigo de surpresa. Faça o mesmo na cabine mais adiante. Use a alavanca para subir na cerca de arame farpado.

Matenha-se nas sombras, aguardando o soldado que faz a ronda acompanhado de um cachorro. Elimine os dois e siga. Mais em frente, encare outros dois inimigos e o vigia que fica no alto da torre. Suba e escorregue pela corda.

Na choupana à sua esquerda, colete o item Sticky Camera. Atravesse para o outro lado da casa e continue por baixo da mesma. Irving entrará em contato pelo rádio.

Elimine o próximo soldado e entre na casa.

Suba a escada e saia pela janela.



Espre o guarda sair do seu campo de visão e siga-o cautelosamente até a próxima janela.

Saia da sala e atravesse o próximo pátio sem ser visto.

Na próxima sala, olhe por baixo da porta para ver um inimigo assistindo televisão.





Aguarde até que ele saia. Então, atire uma Sticky Camera para perto dos dois soldados para obter o password da mansão. Desça pela passagem no próximo galpão.

Detone com os dois guardas que surgirem, desça a escada, passe pela porta, suba e encontre outros dois inimigos. Siga para o próximo cômodo.

Atire na lâmpada que fica entre os motores e desligue o gerador. Acerte o guarda que se aproxima, entre na outra sala e dê cabo de mais um oponente. Fale com Asrul e saia do local.

Com cuidado para ativar a metralhadora automática, vá até a área de treinamento de tiro. Extermine todos os soldados, suba a escada e pule pela janela.



Atraia os dois soldados e nocauteie-os. Desligue a metralhadora e, ao passar pela cabana, recupere energia. Use o Optical Cable na porta e siga o inimigo quando ele se virar. Tome cuidado com os holofotes e agarre-o.

Haverá outro inimigo na entrada da mansão. Livre-se dele também. Verifique o menu Notes para usar o código (1492) no painel eletrônico.

Agache-se e aproxime-se da primeira janela para escutar Sadono ao telefone. Quando ele sair, atire nas lâmpadas, nas câmeras, no abajur e no lustre. Use rapidamente o computador, pois Sadono retorna ao local depois de algum tempo.

Quando ele sair novamente, vá para o corredor e espere aproximadamente um minuto e meio. Em seguida, avance e saia pela porta dos fundos.

Ao sair, inúmeros inimigos renderão Fisher.

Não se mova até que Shetland atire neles. Assim que isso acontecer, elimine todos que conseguir e corra sempre em frente.



Missão 06 - Komodo, Indonesia

Corra para a direita da Fisher para espantar as aves e, assim, chamar a atenção do soldado. Agache, mire e atire.

Tomando cuidado para não ser detectado pelo laser, siga por trás da torre e elimine outros dois soldados. Continue até chegar em um local onde haverá uma mesa e mais dois inimigos. Livre-se dos mesmos, entre no vão, à direita da casa com um cachorro e use o triângulo para subir.



Passe pela janela, desça e neutralize o inimigo que assiste TV. Do lado fora, dê cabo de mais um soldado e desligue o gerador à esquerda. Desative a metralhadora e corra para dentro da cabana. Desative a outra metralhadora e desça pelo buraco.



Desça pelo elevador e, ao sair, caso for necessário, entre na sala à sua direita para recarregar energia.

Derrube os dois soldados dessa área e entre na porta dupla à direita. Aproxime-se vagarosamente do personagem que está na frente do computador e agarre-o. Interrogue-o e mantenha-o vivo. Só derrube-o depois que usar o computador.

Saia e entre pela porta no fundo do corredor. Suba a escada, apague a luz, abra a porta e acerte o guarda com uma cotovelada. Siga pela plataforma até encontrar uma passagem no chão. Desça e escorregue até a plataforma inferior. Se achar necessário, livre-se dos guardas antes de entrar no submarino.



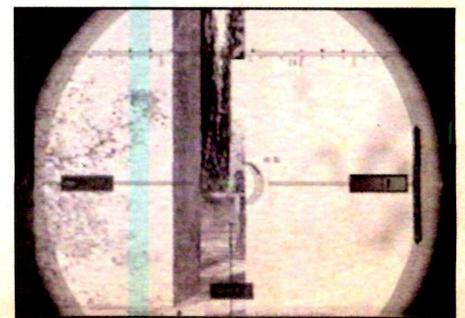
Acione o óculos de visão noturna, desça pela escada e siga até achar um canto escuro. Dali, ouça a conversa dos guardas e assovie para iludí-los. Se preciso, derrube os dois e desça mais um andar.

Surpreenda o próximo soldado e continue até chegar em uma sala bem escura. Espere o soldado de boina vermelha entrar e agarre-o. Siga com ele até o final do próximo corredor e faça com que ele olhe no painel perto da porta. Entre, permaneça no canto escuro à sua esquerda e derrube-o. Livre-se dos outros inimigos no local e examine o computador.

Saia, seguindo para a direita, e continue agachado até encontrar um novo guarda. Dê cabo dele e suba pela escada.

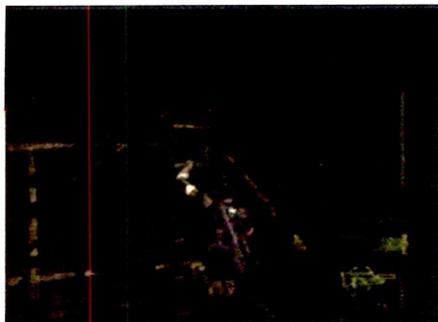


Atire na cabeça do soldado que subirá a escada e desça em seguida. Agora você deve ser preciso com sua Sniper. Existem cinco atiradores no corredor que você deve passar. Elimine todos para poder atravessá-lo. Se preferir, atire nos barris de petróleo. Siga para o final de corredor e desça até o barco para fugir do lugar.



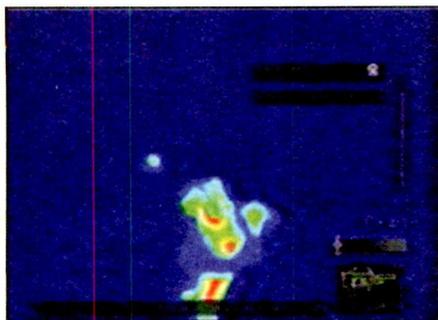
Missão 07 - Jakarta, Indonesia

Desça pela escada ou de rapel. Avance, acertando todos os guardas e lâmpadas que avistar, até chegar a uma torre de vigilância. Suba por ela, siga pelo telhado e escorregue pelo fio até a grade no lado oposto. Vá para a esquerda e pule a grade. Use o Lock Pick na porta e desça.



Use o Lock Pick mais uma vez e elimine os dois guardas no lado de fora. Vá até o final da tela e, encostado na parede, passe para o outro lado do muro.

Desarme a bomba, neutralize mais dois inimigos e desça pela passagem perto do furgão. Detone as luzes, utilize o magnetizador no sensor da passagem à sua direita. Siga pela esquerda e entre na primeira passagem que aparecer. Apenas seja cuidadoso com o sensor e outro soldado. Suba pela escada.



Use a visão térmica para identificar as minas terrestres e acerte atirador da torre mais próxima. Dê a volta, desviando das minas, e atravesse a grade. Use o Lock Pick, entre e elimine outro soldado. Saia do local, livre-se de outros dois inimigos, usando a tática do assovio, e siga à esquerda.

Suba pela passagem na parede, use o pulo duplo para chegar no telhado, atire no vidro rachado e desça de rapel. Livre-se do inimigo que faz a ronda no local e, com cuidado, siga para os elevadores. Um soldado sairá de um deles. Acerte-o rapidamente com um cotovelada. Use o elevador para subir.

Agachado, saia rapidamente para a esquerda, ligue a visão noturna e espere até que o guarda



perto da porta dupla vire para o outro lado. Ande com cuidado e repare na sombra do outro guarda. Quando ele se virar também, atravesse a luz e entre pela porta dupla. Abaixar-se e mire imediatamente na cabeça do soldado no fundo do corredor. Derrube-o e apague as lâmpadas em seguida. Siga em frente, vire à esquerda e olhe por baixo da porta dupla. Entre e acabe com os três soldados existentes no auditório.

Atrás do palco, use o Optical Cable na porta e aguarde a mulher sair da sala e entrar na porta da esquerda. Entre em seguida. Tome cuidado para não ser visto pela câmera sobre a porta e, agachado, siga a mulher. Esconda-se perto da maleta da metralhadora à esquerda. Desative-a e elimine os dois guardas da área. Há um outro inimigo no banheiro. Se você demorar demais aqui ele sairá e desconfiará da ausência dos demais. Caso isso aconteça, você terá de derrubá-lo também.

Ainda na cola de Ingrid, desative mais uma metralhadora e entre na próxima sala. Ela conversará com um guarda. Quando este agarrá-la, acerte-o na cabeça usando a mira telescópica. Elimine também o soldado que fica no final do corredor. Continue em frente.



Mais dois inimigos surgirão do outro lado do vidro. Livre-se deles e tome cuidado com o sensor de movimentação de luz no final do corredor. Detone mais dois guardas, siga para a área onde há uma máquina de refrigerante. Suba nela, continue pelos dutos de ventilação. Após o Check Point, desça pela entrada de ar, corra agachado em linha reta até o final da sala. Sadono ficará desconfiado verificará o local onde você está. Assim que ele

ficar de costas para você, agarre-o e leve-o até a porta com o painel de leitura ótica. Use-o os olhos de terrorista mais uma vez e entregue-o para Ingrid.



Missão 08 - Los Angeles, CA, USA

Depois da conversa pelo rádio, pule a cerca e espere o caminhão chegar na portaria. Use o caminhão para entrar no prédio e aguarde o Check Point.

Os terroristas no aeroporto estão todos disfarçados, mas você não pode confundilos com civis. Além disso, é preciso eliminar todos eles para conseguir completar esta missão. Então, pelo menos por enquanto, siga a estratégia ao pé da letra.

Desça do caminhão, atire na lâmpada acima, decore o movimento do guarda que patrulha a área com um cachorro. Acerte-o com uma ou duas balas de borracha e elimine guarda da cabine. Entre pela porta mais próxima.



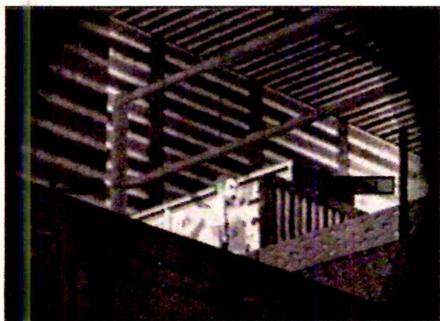
Apague a luz, abra a porta. Dessa forma, o guarda e a faxineira irão reacendê-la. Aproveite esse momento para derrubá-los com cotoveladas.

Há duas câmeras na próxima sala, portanto acerte-as antes de entrar. Entre no banheiro e siga pela tubulação.

Pelo rádio, Fisher fica sabendo que é possível distinguir os terroristas do civis com a visão térmica. Portanto, acione-o imediatamente para não correr riscos. Desça pela última saída da tubulação e livre-se dos dois funcionários com a tática do assovio. Feito isso, elimine o terrorista mais próximo. Siga para a próxima área e tenha paciência para dar cabo de todos os terroristas que ficam no local.



Suba pela escada e entre pela próxima porta à esquerda.



Atire na lâmpada, abra a porta e destrua as luzes e as duas câmeras. Suba pelo cano da esteira da direita e passe por cima da grade. Desça e acerte a pequena lâmpada à esquerda. Continue pela esteira e atire na câmera. Com muito cuidado, espere o guarda ficar de costas e passe rapidamente para a outra parte da área. Atire na câmera e saia pela próxima porta. Suba a escada.



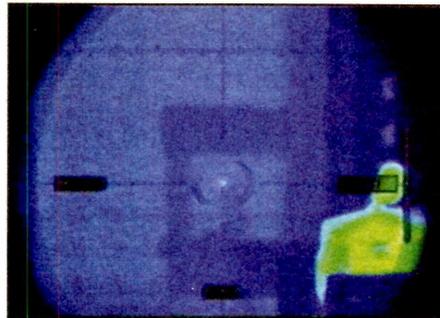
Use o Optical Cable na porta e entre quando o inimigo sair. Posicione-se na sombra e aguarde até que o outro guarda entre na cabine no fim do corredor. Use a visão térmica para enxergá-lo e atire usando a mira telescópica. Neutralize os demais personagens do local, recolha o item próximo ao corpo do guarda que você eliminou anteriormente, use o computador e verifique o menu Data para encontrar a senha e poder passar para a próxima área.

Atire nas luzes e use o magnetizador para passar pelo sensor. Entre na sala e esconda-se atrás do primeiro biombo. Acerte o guarda quando ele virar

de costas e, em seguida, faça o mesmo com o outro funcionário. Elimine o guarda, saia, atire nas lâmpadas e neutralize os dois personagens que encontrar no caminho.

Destrua as lâmpadas de cor laranja e desça pela escada rolante. Se for necessário, use o magnetizador no sensor.

Ative a visão térmica e use o binóculo para encontrar Sadono na área inferior. Abra a porta dupla, atire nas luzes e use o elevador da direita.



Atire no teto do elevador e suba pela passagem. Continue pelo cabo de aço e pule dois lances de elevador para chegar no outro lado. Use a mesma estratégia até alcançar uma área com três cordas para serem usadas como rapel. Opte pela que fica no meio e entre na tubulação.



Se você for visto nesta última área, Soth liberará o vírus e a missão falhará.

Desça e atire na lâmpada fluorescente à direita. Espere o terrorista se aproximar e agarre-o. Leve-o para o canto, derrube-o e elimine-o. Quanto aos outros funcionários, apenas coloque-os para dormir.

Siga para a escada que está à esquerda do buraco por onde você desceu, atire no holofote e suba os dois lances de escada. Corra pela sombra até o final da plataforma, mire para baixo e atire no outro holofote. Quando o terrorista verificar o que aconteceu, espere ele sair da vista do outro terrorista e, então, acerte uma bala em sua cabeça.

Desça, esconda o corpo e mire no último homem, o próprio Soth. Atinja-o na cabeça, corra até a maleta e curta o final do game.



La Pucelle: Tactics

Morra de rir com este game de estratégia

Por Rodrigo Guerra



No Japão, La Pucelle foi o precursor de Disgaea e, por isso, possui alguns sistemas de jogo parecidos, mas não tão elaborados quanto no game lançado pela Atlus. Ainda assim, seu enredo cativante, marca registrada da

desenvolvedora Nippon Ichi, proporciona muitas horas de diversão. Sem contar as estratégias miraculosas — literalmente — que você precisará para atingir o final perfeito deste game. Por isso, preparamos um guia no capricho. Mãos à obra!

O melhor final de cada capítulo!

Neste jogo, para conseguir ver o melhor final, é preciso se esforçar para ter "GOOD ENDING" em cada capítulo. É difícil, mas não impossível, veja o que fazer em cada um deles seguindo a nossa estratégia.

Capítulo 1: On-the-job training

Siga para o Orphanage e fale com o último garoto do topo da tela, ele vai pagar 1 Prica. Siga para o World Map e entre em Devil's Stomach.

Devil's Stomach

Esta é uma zona de treinamento. Aqui você vai aprender as funções básicas do modo de batalha. Como é uma área de tutorial, basta seguir as indicações de Allouette para se dar bem. Depois de completar este estágio, siga para Montblanc Castle.

Montblanc Castle

Em Montblanc Castle você vai chegar em Hall of Justice. Esta é a sua primeira batalha de verdade. Seguindo para Bird Cage, preste atenção no quadrado brilhando (evento paralelo); leve um personagem até ele e ative antes de derrotar todos os inimigos.

O próximo cenário é o Hall of Courage. Tome cuidado com o Big Bat; tente derrotá-lo antes de todos os inimigos. Depois, siga para Hall of Truth. Este mapa é o mais simples de todos, são apenas seis morcegos na tela. Tente derrotar três e depois, seguir para o quadrado de evento paralelo. Finalmente, siga para o Throne Room para enfrentar o chefe.

Throne Room

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
5 Tiny Bats – nível 2
3 Zombies – nível 3
2 Will-o-wisps – nível 4
1 Oseille (chefe) – nível



Derrote os morcegos, depois os zumbis e, em seguida, se concentre nos fantasmas. Deixe um personagem pronto para ficar purificando os Dark Portals, evitando que mais inimigos apareçam. Não tenha pena de gastar alguns itens change-up para criar milagres e ajudar a acabar com o chefe. Com Allouette, use a Special Ability Rain of Fire. Com os outros personagens, use ataques normais.

Capítulo 2: A Child's Promise

Depois de falar com Father Salade, siga para o World Map e entre em Scene of Crime. Mas, antes disso, passe no Shop, melhore seus equipamentos e compre alguns Change-ups. Depois de passar em Scene of Crime, siga para o Mt. Tarte. Vai rolar uma cena e Culotte vai sair do grupo.

Mt. Tarte

Sua aventura nesta montanha começa em Mt. Tarte (Foot). Os inimigos aqui são bem mais fortes que os zumbis e morcegos que você já encontrou. Tente capturar um Big Bear

para ajudar no restante da aventura.

Saindo de Mt. Tarte (Foot), siga para Spring of Mercy. Perceba que neste mapa, você encontra um baú; não se esqueça de pegá-lo antes de acabar com os inimigos.

Siga para Mysterious Path. Neste estágio há mais um tesouro, mas ele é protegido por vários inimigos, tome cuidado. Depois da batalha, siga para o World Map e salve o seu progresso.

O próximo passo é seguir para Mt. Tarte (Side). Aqui você encontra mais um baú de tesouro. É bom que seus personagens estejam em níveis elevados (6 a 10) para passar por este estágio sem problemas. Finalmente, siga para o Mt. Tarte (Peak) para enfrentar o chefe.

Mr. Tarte (Peak)

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
6 Hanahanas – nível 4
2 Fairies Fire – nível 5
2 Big Zombies – nível 7
1 Gargoyle (chefe) – nível 9



Forme um bloco de 4x2 com todos os personagens. Deixe que Culotte fique no centro da segunda fileira e aguarde. Os inimigos virão para o ataque; quando isso acontecer, depois de acabar com seis deles, faça com que um personagem (Prier, Alouette ou Culotte) cuide de eliminar os Dark Portals, enquanto os outros formam uma equipe para acabar com o chefe. Assim as coisas vão sair bem e você acabará com o chefe facilmente.

Capítulo 3: Prier and Alouette

Siga para Cresson Castle. Depois da cena, volte para a cidade Pot au Feu. Chegando lá, siga para a igreja depois de outro diálogo, vá para a Meuniere Forest.

Meuniere Forest

A estratégia para esta floresta é avançar no mapa e voltar para o World Map. Isso vai fazer com que a energia dos personagens seja recarregada toda vez que for para a batalha (tenha certeza de que os inimigos são cada vez mais difíceis de derrotar).

O primeiro mapa é o Forest Entrance. Aqui você vai encontrar uma "caixa" como inimigo. Este, particularmente, tem uma estratégia simples: a caixa é super resistente a ataques normais, e praticamente imune à purificação; a maneira mais fácil de derrotá-la é usando Miracles — deixe-a sempre por último.

Depois de passar da Forest Entrance, siga para Forest of Grief. Uma chave de evento está escondida na floresta; ative-a antes de derrotar todos inimigos.

A próxima parada é Forest of Judgement, aqui as coisas são bem difíceis para fazer os eventos. Deixe a caixa por último, siga para ativar as chaves de eventos. A primeira fica perto da "caixa-inimiga" e a segunda fica atrás da árvore ao norte (gire o mapa para vê-la). Tenha certeza de ativar as chaves de eventos para fazer Good Ending neste capítulo.

Se você fizer tudo certo, siga para a Forest of Grief e ative novamente a chave de evento. Agora, uma nova localização estará disponível no mapa, o Eringa Valley. Mas, antes de ir para lá, siga para Barsom's House e ative a chave de evento perto da cabana (gire o mapa para vê-la).

Antes de entrar na floresta, vá para a cidade Pot au Feu e siga para a Infirmary na igreja; se quiser, visite a nova localização.

Para continuar a história, vá até Meuniere Forest e entre no mapa Endless Forest. Estes inimigos estarão em uma formação de quadrado perfeita, especialmente para você fazer um Miracle. Depois de passar por este mapa super fácil, siga para Shrine of Beasts e enfrenta o chefe.



Capítulo 4: A Gigantic Problem

Preste atenção neste capítulo, ele é essencial para você ver o final especial! Sua primeira tarefa é seguir para Maiyonnaise Harbor.

Maiyonnaise Harbor

Depois da cena, você entrará num combate. Faça tudo, mas não ataque o monstro! A condição para a vitória é levar o monstro até a parte nordeste do cenário. Para fazer isso, existem dois caminhos: o de cima e o de baixo. É melhor que você vá por cima, pois os inimigos são mais fáceis de derrotar e, no caminho, você encontrará cinco baús de tesouro. Não se esqueça de pegá-los.

Depois, vai rolar uma cena. Em seguida você entrará em um combate. Seu objetivo é não deixar o monstro morrer, derrote o chefe dos piratas. Eles vão cercar o monstro e, como o seu objetivo aqui é não machucar o animal, é extremamente importante saber usar os Miracles e os Change-ups, ou simplesmente não usar este recurso. Concentre o ataque em Homard; os piratas vão ignorá-lo e concentrarão os

ataques na baleia. Portanto, aproveite para atacar com força total!

Depois de derrotar Homard, siga para a cidade e entre na enfermaria da igreja. Vai rolar mais uma cena. Depois, você poderá ir para o Mt. Mushroom. Porém, antes de seguir adiante na história, é recomendável que você aumente o nível dos seus personagens para algo acima de quinze, visitando os cenários que já passou, além de fazer algumas compras no Shop. Em Mt. Mushroom, vá para Lots a Mushrooms. Aqui, como dá para perceber, as coisas são bem mais difíceis. Embaixo do local onde está o dragão você encontra um baú, e não

pense que conseguirá purificar os dragões que encontrar neste cenário.

Eles simplesmente não gostam de outros seres.

O próximo ponto é Mushroom Festival.

Aqui, há dois baús e dois Dragongshrooms para enfrentar. Avance com cuidado e deixe

sempre Alouette curando os seus personagens. Depois de passar por estes monstros, volte para o World Map e salve o game, para, então, seguir a Mushrooms Galore e enfrentar o chefe.



Shrine of Beasts

Condição para vitória:

derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 4 Mini Dragons – nível 5
- 3 Mr. Moos – nível 7
- 2 Gremlins – nível 6
- 1 Gargoyle (chefe) – nível 11

Faça o seguinte: coloque Prier e um outro personagem forte na frente dos morcegos ao norte, dê aos dois o comando de atacar; Alouette e um outro personagem ficam com os morcegos laterais; agora, coloque Culotte e Croix ao lado de Alouette; os outros personagens ao lado de quem vai atacar. Se você tiver alguns monstros-fogo melhor; use com

eles uma magia nos morcegos, para facilitar as coisas. Agora, passe o turno. Se tudo foi feito corretamente, os morcegos devem ter sido destruídos. No turno do inimigo, a gárgula virá acompanhada dos três Mr. Moos; acabe com dois dos Moos e focalize seu ataque no chefe. Use Alouette para curar os aliados com sua habilidade especial.

Mushrooms Galore

Condição para vitória:

derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 1 Gargoyle – nível 15
- 3 Eringers – nível 9
- 2 Apparitions – nível 11
- 1 Baú do tesouro

Se você fez o recomendado para este estágio, o nível geral dos personagens deve estar em torno de dezessete. Com isso, será fácil derrotar o chefe. Evite bater na baleia; se ela o acertar, você morrerá com apenas um golpe. Focalize os ataques na gárgula. Os personagens que não podem usar



magia devem atacar, e os personagens que podem usá-las devem ficar ao lado dos atacantes, para atacar com aqueles que já realizaram ações. Quando o chefe estiver com pouca energia, deixe um personagem ir pegar o baú do tesouro (não deixe de pegar o baú!).

Capítulo 5: A Hairy Situation

Depois do diálogo, siga para o Shop. Melhore seus equipamentos e vá para Meuniere Forest.

Meuniere Forest

A primeira batalha fica em Forest Entrance. Bem simples, basta derrotar todos os inimigos. Em seguida, vá para a cidade, assista à cena e, assim que terminar, volte até Meuniere Forest. De lá, siga para Barsom's House e, novamente, acabe com os inimigos.

Ao terminar a batalha, vá ao caminho de volta para a cidade de Pot au Feu para assistir a mais uma cena. Terminando, siga para Barsom's House mais uma vez e enfrente o chefe.

Barsom's House

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
10 Fluffies – nível 8

1 Belial (chefe) – nível 17

Personagens de Apoio:
Barsom – nível 8

Suzanne (chefe) – nível 17



Sua missão aqui é proteger os dois pássaros. Não deixe que eles morram, pois se isso acontecer, suas chances de fazer um final bom neste capítulo já eram! Tente deixá-los longe do perigo eliminando os Fluffies, ou concentre todos os seus ataques no chefe. Não tente fazer Miracles, pois um personagem pode fazer a diferença na hora de defender os dois passarinhos. Enquanto você estiver atacando o chefe, alguns inimigos podem aparecer nos Dark Portals, portanto, é extremamente importante acabar com o chefe antes de quatro turnos, ou as coisas vão ficar bem complicadas.

Capítulo 6: The Journey Begins

Faça os preparativos dos seus personagens antes de partir para Cresson Castle.

Cresson Castle

O primeiro ponto é o Castle Garden, e já tem um chefe para você enfrentar.

Tendo passado pelo chefe, volte para o World Map e salve seu progresso, para evitar ter que enfrentar esse desafio novamente. Siga para o próximo mapa, Closed Heart, e elimine os zumbis. Feito isso, siga para Fleeing Heart, acabe com os zumbis e purifique a salamandra para ela se juntar ao grupo. Assim, as coisas adiante serão mais fáceis de lidar.

Vá para Lying Heart. Aqui neste mapa você verá um zumbi diferente (Sir Zombie); ele é bem forte e purificá-lo é interessante, mas isso será bem difícil (os ataques dele são muito fortes). O próximo estágio é True Heart, onde tem mais um chefe para você enfrentar.

Terminado com o chefe, siga para a Royal Library. Vai rolar uma cena e você entrará em Hidden Library. Os inimigos nesta parte parecem ter saído de uma festa do dia das bruxas. Tente converter alguns deles para ter uma mãozinha mais adiante.

Capítulo 7: A Dance in the Sky

Cresson Castle: Hidden Library

A história continua. Agora você está na Airship. Elimine todos os inimigos em todos os mapas, isso vai fazer com que você tenha um Good Ending neste capítulo.

Siga para First Passage. Aqui você terá uma batalha simples. Tente concentrar seus ataques no Redcap, para depois atacar os Chuchus; terminando com eles, siga para Food Storage. Aqui você encontrará um Vampire, que é muito poderoso. Os ataques especiais deste inimigo o tornam uma grande peça para o seu time, mas você precisa purificá-lo diversas vezes até que ele possa mostrar algum interesse em se juntar à sua equipe. Só tente fazer isso se estiver com todos os seus personagens com um alto HP.

Siga para Ship's Mess. Neste ponto você vai encontrar mais um vampiro.

O próximo mapa é Maze of Books. Esta sala estará repleta de inimigos, mas eles não serão problema se você converteu algumas salamandras e outros inimigos que encontrou anteriormente no castelo. Outro

inimigo valioso para sua tropa é o Pumpkin King; tente convertê-lo.

Depois de passar por este estágio, siga para o Mt. Tarte e Homard se jutará ao seu grupo. Agora, volte para a biblioteca para encerrar este capítulo.

Castle Garden

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

4 Will-o-wisps – nível 10

4 Fairies Fire – nível 9

2 Apparitions – nível 11

1 Dark Knight (chefe) – nível 18



Este chefe não será difícil, pois você pode criar um Miracle logo no início da batalha. Use Change-ups para envolver todos os inimigos em um grande quadrado. Depois de realizar o efeito, o chefe e os inimigos estarão com pouca energia. Agora, basta nocauteá-los atacando com os seus personagens.

Tente eliminar todos os inimigos secundários e, depois, purifique os Dark Portals, tentando criar Miracles. Assim você evita que novos oponentes apareçam e ainda fica livre para enfrentar o chefe.

True Heart

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

4 Giant Zombies – nível 11

4 Salamanders – nível 11

1 Sir Zombie – nível 14

1 Dark Eclair (chefe) – nível 19

Se não conseguiu capturá-lo antes, esta é a sua chance! Depois de passar por estes monstros, volte para Second Passage. Aqui você terá que enfrentar dois vampiros e seis Chuchus. É importante que você tenha personagens poderosos para acabar com eles; se fizer isso, passará por este mapa sem dificuldades.

Vá para Armory, onde você vai encontrar alguns inimigos. Tente acertá-los usando feitiços e proteja os usuários de magia usando personagens fortes como escudo (basta deixar um personagem forte ao lado de um feiticeiro). Siga para Engine Room e enfrente o chefe do capítulo.

Engine Room

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

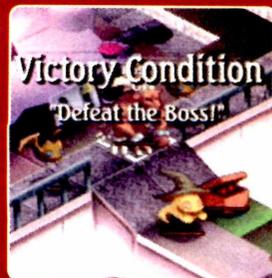
4 Chuchus – nível 14

1 Redcap Fire – nível 15

1 Apparition – nível 16

2 Vampires – nível 18

1 Priest (chefe) – nível 22



Antes de tudo, enfrente os Chuchus. Depois, basta limar os outros inimigos, deixando o chefe sozinho. Quando isso acontecer, deixe dois personagens prontos para ficar purificando os Dark Portals e criando Miracles, envolvendo o chefe. Com os personagens fortes, faça o esquema de proteger quem usa ataques mágicos que vai ser moleza.

Capítulo 8: To An Undiscovered Land

Passe na cidade e compre alguns equipamentos para Homard. Ele será muito útil neste capítulo. Depois de deixar seus personagens bem equipados, fique pronto para entrar no último dos únicos dois capítulos que possuem um Special Ending.

Siga para a floresta e entre em Wilderness. Os inimigos deste mapa são muito resistentes a ataques físicos, portanto, concentre seu time com personagens que usam magia.

Caminhe até Unexplored Jungle. Tome cuidado com os ursos, eles são bem fortes. Faça o velho esquema de andar em bando, pois assim você terá mais chances de sobreviver aos ataques destes inimigos. Aproveite este ponto para elevar o nível de seus personagens, e assim você ficará pronto para seguir adiante nos outros mapas.

Depois de melhorar as características de seus personagens, prossiga para Explorers' Bones. Aqui você encontrará alguns inimigos fortes, o que significa que você pode purificá-los para eles enriquecer seu grupo com novos integrantes. Dessa forma, você poderá entrar na Cave of Ruins com

personagens fortes o suficiente, para o caso de sofrer alguma baixa na batalhas vindouras.

Em Cave of Ruins você encontrará cinco inimigos; coisa fácil de derrotar, ainda mais com os reforços que você vem fazendo. Tente converter a Siren também.

Siga para Breath of Death, que mais uma vez não será um desafio tão grande. Unknown Fear é a próxima tarefa. Aqui, a condição de batalha é fugir; isso mesmo, caminhe para o outro lado do mapa, bastando que um personagem seu toque no quadrado brilhante do lado oposto. Nem tente lutar com o monstro gigante – ele é invencível – e evite também entrar em combate com os inimigos. Isso é fundamental para manter seus personagens bem para o próximo cenário, Salvation's Light.

Aqui você terá que pegar os dois baús e ativar a chave de evento antes de acabar com todos os inimigos (são cinco, no total); isso se quiser fazer o Special Ending. Quando você ativar a chave de evento, vai rolar um diálogo; selecione "Yes!". Agora você vai voltar ao Unknown Fear e enfrentar o monstro que deixou para trás. Mas, antes de enfrentar o gigante, preste atenção nestes pré-requisitos:

1. Você deve ter, no mínimo, um

personagem que cause 1500 de dano por ataque;

2. Deixar Alouette sempre curando seus personagens;

3. Tenha os melhores itens de defesa do Shop em todos os personagens!

Agora que você cumpriu estas tarefas, siga para ver como se derrota o chefe.

Vá para Life and Death. Depois de ter

acabado com o chefe anterior, seus personagens devem estar com HP muito baixo. Use os personagens que não se envolveram na batalha para passar por este mapa.

Prossiga para o próximo mapa, Foreign Land. Aqui você encontra cinco inimigos que não são páreo para você; acabe com eles e siga para o próximo capítulo.

Unknown Fear

Condição para vitória:
va para o proximo mapa

Inimigos encontrados:

- 1 Siren – nível 19
- 2 Undines – nível 21
- 1 Giant Thing (chefe) - nível 100



Se quiser fazer o final especial deste capítulo, não siga a condição de vitória. Sua verdadeira missão é derrotar o Giant Thing. A defesa do gigante é muito alta, então deixe seu personagem mais forte pronto para o combate. Primeiro, atraia o gigante com um personagem fraco. Como o movimento do chefe é de seis quadrados, coloque seu personagem no limite do movimento dele. Quando ele chegar perto, ataque com força total, nem deixe ele respirar. Use magias com seus personagens mágicos para ajudar a acabar com a vida do chefe, e ignore totalmente os inimigos secundários. Se você estiver otimista, tente fazer um ou dois Miracles Bravehearts. Alouette (como dito antes) fica encarregada de curar os aliados.

Capítulo 9: Memories of Fatima

Este capítulo é bem curto. Caminhe até Couscous Village e fale com a mulher com a vassoura. Depois do diálogo, você terá um chefe para enfrentar.

Depois da batalha, vai rolar uma cena, você terá que enfrentar o Priest novamente. Basta repetir a estratégia que tudo vai rolar numa boa e assim acabará este capítulo.

Couscous Village

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 7 Manticores – nível 18
- 1 Priest (chefe) - nível 30



Você não pode machucar os moradores da vila, portanto, siga com força total contra o chefe. Se você matar um Manticore, o final deste episódio será ruim! Preste atenção e tente enganá-los usando uns dois ou três personagens fracos como isca. Com seus personagens fortes, use ataques e magias.

Capítulo 10: The Dark Prince

Encaminhe-se até Ghost Village, assista ao diálogo, depois, vá para Choux Fleurs Hill, onde você encontra um chefe logo de cara.

Terminando a batalha, vá para Dark Shrine. O difícil aqui será enfrentar o dragão, mas, depois daquele chefe de nível 100, você não pode mais sentir medo de nada. Use magias, pois o dragão é resistente a ataques físicos.

O próximo Dark Shrine a seguir é identificado como "????"; não prossiga para lá ainda. Volte para Couscous Village e siga para Angelique's House. Assista ao diálogo e, assim que

terminar, siga para Choux Fleurs Hill.

Sua missão aqui é seguir para o próximo mapa sem matar nenhum oponente. O pior é que seus personagens estão muito fortes para estes inimigos e, mesmo sem querer, você pode acabar matando um. A melhor coisa é desequipar as armas de seus personagens e seguir o mais rápido possível para o próximo mapa.

Choux Fleurs Hill Part Two tem o mesmo objetivo, mas, no caminho, você terá que ativar uma chave de evento. Feito isso, siga para o próximo mapa para finalizar este capítulo.

Choux Fleurs Hill

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 5 Zombies – nível 22
- 2 Jabberwocks - nível 24
- 1 Priest (chefe) - nível 30



Este não será realmente um desafio para seus personagens. Faça um grupo concentrado e focalize seu ataque no Priest.

Capítulo 11: The Maiden of Light



Nesta parte do game você estará sem Prier, Croix, e Alouette. Use os equipamentos nos outros personagens. Siga para Cave of Trials e entre no mapa Training Cave 1.

Cave of Trials

Aqui as coisas serão bem difíceis, pois seus personagens mais fortes não vão poder ajudar.

Use a velha tática de andar em bandos para conseguir sobreviver.

Depois de terminar este mapa, volte para o World Map para recuperar as energias e, então, siga para Training Cave 2 e use a mesma estratégia. Volte para o World Map e salve seu progresso antes de seguir para Training Cave 3.

Feito isso, prepare-se para enfrentar cada vez mais desafios cabeludos; daqui para frente as coisas serão muito difíceis. Continue andando em blocos para atacar e defender seus personagens.

O próximo mapa é Training Cave 4, que estará apinhado de inimigos. Uma boa dica é usar magias com grande campo de ação. Ao lado dos usuários de magia, coloque personagens fortes em ataques físicos. Deixe os "montros-caixas" por último e acabe com eles usando Miracles. Volte neste mapa mais três ou quatro vezes antes de seguir para a Training Cave 5, assim você terá personagens fortes o suficiente para enfrentar essa pedra.

Depois de passar de Cave of Trials, siga para Mayonnaise Harbor, entre em Hermes Room e, depois, siga para Royal Library, assistindo aos diálogos em cada um destes cenários. Em Eclair's Heart você terá que enfrentar um chefe.

Tendo terminado este chefe siga para Mayonnaise Harbor para enfrentar outro chefe.

Agora volte para Pot au Feu e vá para a igreja para enfrentar mais um chefe.



Church of the Holy Maiden

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 4 Vampires – nível 25
- 2 Chimeras – nível 30
- 2 Dark Warrior – nível 33
- 1 Dark Croix (chefe) - nível 40

Prier e Alouette voltam ao grupo e, além delas, você poderá controlar Father Salade. Com ele na turma, nada pode detê-los. Primeiro, cuide dos vampiros e, depois, acabe com as Chimeras. Finalmente, caia matando em Dark Croix. O Dark Warrior tenta ajudar o chefe, mas nada vai conseguir tirar a vitória de suas mãos.

Mayonnaise Harbor

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 3 Sirens – nível 24
- 2 Succubus - nível 27
- 1 Priest (chefe) - nível 36

Aqui, elimine o Priest, que é moleza para seus personagens. Sem falar que você já sabe como enfrentá-lo.

Tome cuidado apenas com as Succubus, que vão ficar recarregando a energia do chefe.

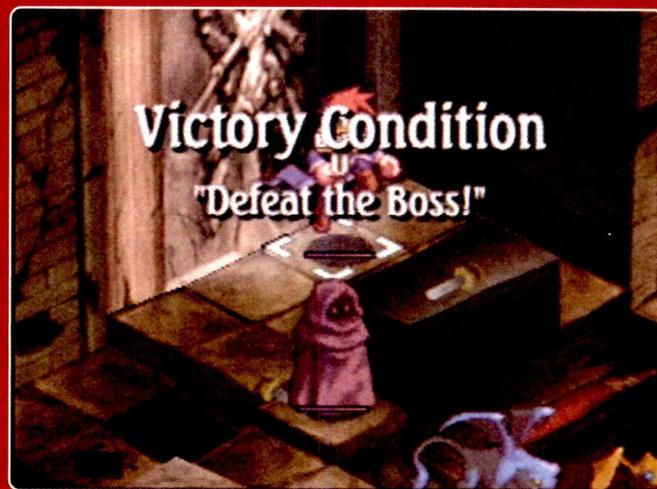
Eclair's Heart

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:

- 5 Giant Zombies – nível 11
- 1 Dark Princess (chefe) – nível 34

Se você passou pela Cave of Trials aumentando o nível dos seus personagens, vai começar a achar os chefes fáceis demais. Mas esta não será brincadeira, pois você pode usar apenas Culotte e Eclair. Portanto, trate de deixar estes personagens com os melhores equipamentos antes de enfrentar a princesa. Com Culotte, use ataque à



distância, e com Eclair, use ataques especiais. Deixe-a sempre à frente de Culotte; assim, Eclair

sempre poderá fazer duas ações em um turno.

VOCÊ ACHA QUE ACABOU?

Tem mais LA PUCELLE: TACTICS no site da SDP! Confira na última página como ter acesso aos tutoriais de jogo e a uma porção de listas para aumentar ainda mais sua diversão neste excelente RPG.

Capítulo 12: A Legend is Born

Siga para Angel Gate. Este mapa simples, não deve ser difícil para você a esta altura. Depois de derrotar os monstros, siga esta seqüência de mapas: Demons' Nest, Bloody Corridor e Angel's Dreams, em todos eles você encontra inimigos fáceis de serem derrotados.

Emcaminhe-se para o World Map e salve seu progresso (isso é extremamente recomendado). Siga para Training Cave 5, e complete os Trials e ganhar vários níveis – faça isso agora, pois, a partir do próximo mapa, você não poderá retornar ao World Map. Aproveite para comprar diversos itens de cura (você vai usá-los no final, pode ter certeza), assim terá como prosseguir no game. Volte para o Dark Shrine e entre em The Gods' Ordeal. Termine a batalha, siga para Heaven's Light e enfrente o chefe. Depois de enfrentar o chefe, vá para Angel Gate Top.

Este mapa é totalmente aleatório. Não existe um monstro sequer a ser descrito, pois a quantidade e o nível deles (entre 30 e 50) dependem da sua experiência. Use este mapa (e os próximos) para ganhar níveis e, depois que já tiver ganhado experiência suficiente, vá para a saída do mapa e, então, para o Dimensional Gate 2. Depois, vá para Dimensional Gate 3.

Mesma coisa que os dois mapas anteriores, só que este possui quatro saídas. A alternativa correta é a da direita.

Seguindo para Dimensional Gate 4 você encontrará mais monstros aleatórios (como nos mapas anteriores). vá para a direita, entre em Dimensional Gate 5 e, finalmente, siga para Dimensional Shrine, onde você enfrentará o chefe. Depois da luta contra o chefe, você deve seguir para Croix's Heart, onde enfrentará o chefe. Depois de enfrentar este chefe, aproveite o final.

Se tudo deu certo e em todos os capítulos você fez Good ou Special Ending, você assistirá ao melhor final do jogo!



Heaven's Light

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
1 Priest (chefe) – nível 45

Se existe um chefe fácil, é este Priest. Mas, se você enfrentou a batalha anterior, seus personagens estarão muito machucados e com baixo HP. Use a habilidade Burning Soul nele sem parar, até que o chefe caia morto – o Priest é muito vulnerável a este ataque. Deixe Alouette pronta para curar os aliados, enquanto você segue para a conclusão deste mapa.

Dimensional Gate

Condição para vitória:
siga para o próximo mapa

Este mapa é totalmente aleatório. Não existe um monstro sequer a ser descrito, pois a quantidade e o nível deles (entre 30 e 50) dependem da sua experiência. Use este mapa — e os próximos — Para ganhar níveis, depois que já tiver ganhado experiência suficiente, siga para a saída do mapa e, então para o Dimensional Gate 2. Depois vá para Dimensional Gate 3.

The God's Ordeal

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
1 Gorgon – nível 1500
1 Orthos – nível 1500
1 Aljok – nível 1500
1 Baal (chefe) - nível 2000

A rapadura é doce mas não é mole, não! Você terá que enfrentar os inimigos mais barra pesada do game. Homard luta contra Baal para usar a habilidade Burning Soul, que causa muito dano. Com os outros, use Miracles para conseguir tirar muita energia antes de entrar de cabeça na

Dimensional Shrine

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
1 Orthos – nível 43
1 Chimera – nível 46
1 Cerebus – nível 44
1 Dark Warrior - nível 45
1 Noir (chefe) – nível 64

Você enfrentará diversos chefes de mapas anteriores. O esquema é cuidar de um por vez, aproveitando que eles não trabalham em equipe (eles vêm atacar somente depois que outro deles é derrotado). Como você deve ter percebido, os mapas anteriores serviram para deixá-lo com um alto nível e, agora, estes chefes não serão problema. Se quiser acabar com as coisas rapidamente, siga para Noir, acabe com ele e não se esqueça de purificar os portais.



Dimensional Gate 3

Condição para vitória:
siga para o próximo mapa

Mesma coisa que os dois mapas anteriores, só que este possui quatro saídas. A alternativa correta é a da direita. Seguindo para Dimensional Gate 4, você encontrará mais monstros aleatórios (como nos mapas anteriores). Siga para a direita, entre em Dimensional Gate 5 e, finalmente, entre na Dimensional Shrine, onde você terá que dar conta do chefe.

Croix's Heart

Condição para vitória:
derrote o chefe

Inimigos encontrados:
1 Dark Croix (chefe) – nível 40

Um chefe de nível 40 não é dificuldade para seus personagens, principalmente agora que você está totalmente curado! Mas seu grupo terá apenas dois personagens: Prier e Croix. Tenha em mãos os itens de cura que você comprou antes. Deixe Prier atacando, enquanto Croix usa os itens de cura; se ele não fizer isso, diga adeus! Os ataques de Dark Croix são muito fortes e deixam a menina quase sem energia.



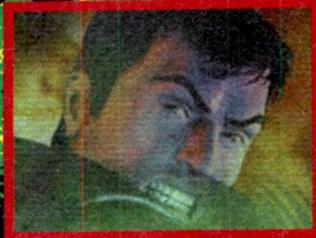
batalha. Caso as coisas estejam muito difíceis, escape da batalha usando a passagem ao norte do

mapa. Porém, se fizer isso, você perderá a melhor armadura do game... A decisão é sua!

SYPHON FILTER 3

Por Felipe Azevedo

O game de ação e espionagem que vai mexer com os seus nervos



SYPHON FILTER 3 é, assim como seus dois episódios anteriores, recheado de ação do início ao fim. Neste game, Gabe Logan, agente especial do governo americano e personagem principal do game, é acusado de traição e precisa provar sua inocência. O detalhe é que a trama se desenvolve a partir dos depoimentos de cada agente. Ou seja, você joga a história que um determinado agente conta naquele exato momento. Outro destaque é o arsenal dos personagens, bem completo e diversificado. Eles podem utilizar desde tasers, para "fritar" os inimigos, até diversos tipos de pistolas, rifles e explosivos plásticos. Vamos ao que interessa? Então, nos acompanhe neste "passeio" pelas dezenove missões do game.

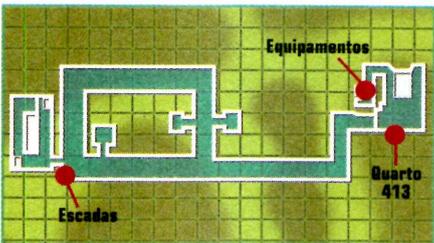
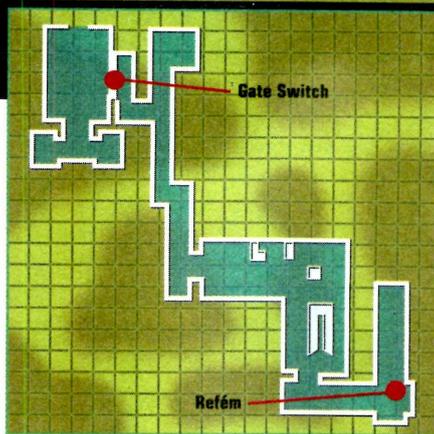
FASE 1: Hotel Fukushima

Após a apresentação, converse com o recepcionista. Em seguida, siga para o elevador. No outro andar, siga à esquerda e entre no quarto 413. Vá ao banheiro, pegue os equipamentos vá para a janela no outro lado do quarto.

Agora, equipe a arma Silenced Rifle Sniper e mire no prédio do outro lado da rua. Elimine o general Shi-Hao e mais quatro tenentes (eles são os únicos que estão de farda). Proteja-se nos cantos da janela para não ser atingido. Os tenentes só surgirão depois que você eliminar uma certa quantidade de inimigos.

Completando o objetivo, saia do quarto. Detone alguns bandidos e siga pelo corredor até a escadaria no final. Desça com cuidado, para não ser surpreendido por um inimigo.

No andar inferior, siga pelos corredores e salas, exterminando todos os mafiosos. Saindo da lavanderia, você encontrará uma refém sendo



vigiada por dois inimigos. Elimine-os com tiros na cabeça (eles vestem coletes à prova de bala) e aproxime-se da refém. Após a animação, extermine o inimigo que surgirá por trás e vá pela cozinha, fuzilando todos os inimigos. Saia pelo outro lado, caminhe até o final do corredor para encontrar um lugar seguro para a refém.

Siga pelo corredor à direita, dê cabo de todos os mafiosos no saguão, acione o Gate Switch e saia do hotel.



FASE 3: C-5 Galaxy Transport

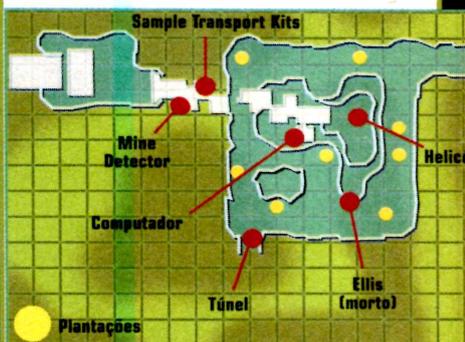
Fácil e rápido. Siga pelo avião, elimine todos os soldados que encontrar. Recolha a arma USA-12 em uma das caixas embaixo da escada. Suba à cabine de comando, meta bala no co-piloto - somente nele - acione o Cargo Door Switch e volte ao início da fase. Para derrotar Rhoemer, utilize a arma USA-12. Dispare contra o inimigo em direção à porta aberta para fazê-lo cair do avião.



FASE 2: Costa Rican Plantation

Vá em frente para encontrar Lian e a siga até a primeira metralhadora automática. Lian destruirá a metralhadora. Após a animação, continue com Lian; elimine todos os inimigos em seu caminho. Fique atento, pois alguns soldados se escondem no topo das árvores. Encontre e destrua a segunda metralhadora utilizando granadas. Continue em frente e repita a operação na outra metralhadora. Acompanhe Lian e, após a apresentação, encontre o corpo de Ellis no chão. De novo, siga Lian e destrua a última metralhadora.

Continue até chegar próximo a um acampamento. Entre na tenda da direita, continue até o fim para sair em uma área secreta ao ar livre. Sabote o motor do helicóptero, volte à tenda e entre na sala da esquerda. Utilize o computador, saia dessa tenda e entre na outra logo em frente. Pegue os Sample Transport Kits e o Mine Detector no local e saia por onde entrou. Agora, sua missão é recolher amostras de três plantações diferentes. Com as amostras em mãos, equipe o Mine Detector e siga para o túnel. Fique de olho no radar no canto esquerdo da tela, para entrar no túnel e não pisar em uma mina explosiva.

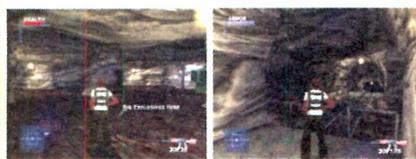


FASE 4: Pugari Gold Mine

Comande Lawrence e pouse sobre a estrutura de metal. Corra e pule para o penhasco. Recolha os explosivos e extermine a maior quantidade de soldados que puder de cima do penhasco, assim sua descida será mais fácil.

Desça pelo local indicado e vá para a mina 411. Encontre os escravos e escolte-os. Caminhe para os trilhos e vá para a direita. Siga em frente e, ao chegar na ponte, elimine todos os atiradores que surgirem nos dois lados da ponte. Continue até o fim.

Com os escravos salvos, desça pelo túnel à esquerda e siga até o fim. Na área industrial, você avistará Dejesus, seu parceiro nesta missão, sendo escoltado por um soldado inimigo. Elimine o soldado, converse com Dejesus, volte para a mina e instale os explosivos no local indicado.



FASE 5: Pugari Complex

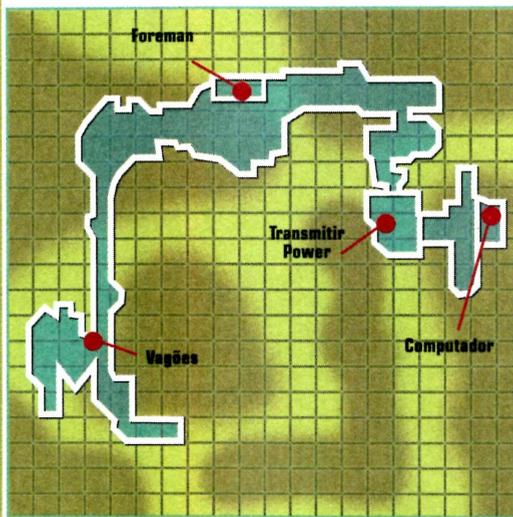
Corra em direção aos trilhos e acione a alavanca (Switch). Sobre os vagões, agache e elimine o soldado que atravessa os trilhos. No final, você tem duas opções para sair vivo: 1) rolar à direita para fora dos vagões, ou 2) eliminar o soldado que lança granadas contra o túnel. Para eliminar o soldado, você precisará utilizar a mira manual.

Suba pela estrada de terra, entre no galpão à

esquerda e interrogue Foreman Jones. Importante: — a menos que você goste de carnificina — não mate Foreman Jones após interrogá-lo. O que acontecerá se você o eliminar? Experimente e tire suas próprias conclusões.

Suba a próxima rampa, elimine os soldados que ficam nas passarelas suspensas e desça as escadas até a sala de máquinas. Dê cabo de todos os inimigos que circulam sob a grade na sala e ative o Transmitter Power Switch, que fica atrás de uma das máquinas do local.

Saia pela escada dos fundos e, após Smith ser baleado, suba ao escritório. Utilize o computador indicado, desça e encontre Dejesus. A porta do elevador se abrirá. Acerte os soldados na cabeça, pois todos utilizam coletes à prova de bala.



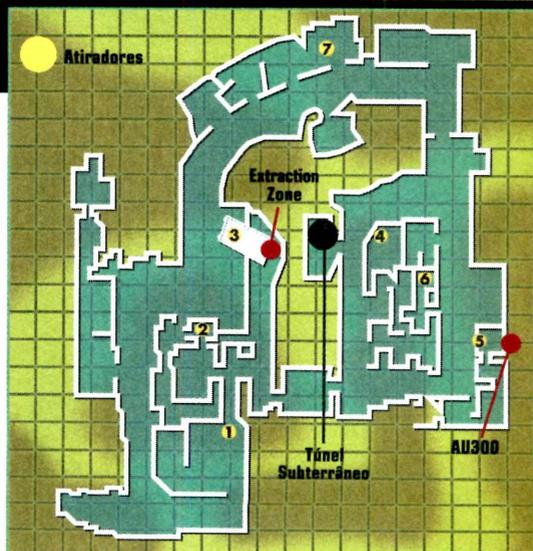
FASE 6: Kabul, Afghanistan

Seu primeiro objetivo aqui é eliminar os sete atiradores de elite posicionados em locais estratégicos. Siga a ordem indicada para não correr o risco de ser flagrado por nenhum deles. Os dois primeiros são fáceis. Após se livrar do segundo, mire no terceiro, que está sobre o ônibus. O quarto deve ser eliminado na rua. Mire pela janela para acertá-lo. Elimine o quinto atirador; recolha a arma AU300 e aproveite para exterminar o sexto atirador, que está em uma construção do outro lado da rua. Acerte o sétimo pela janela, pois ele vigia o lado de dentro da construção arruinada.

Entre na construção próximo ao ponto que utilizou para atingir o quarto atirador, verifique o buraco no chão, elimine qualquer possível inimigo e desça. Sabote o Weapons Cache e suba

novamente. Fazendo isso, todos os inimigos do túnel serão aniquilados por uma explosão. Desça mais uma vez e fotografe o Troop Intelligence Map. Volte à superfície.

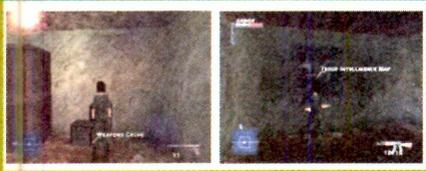
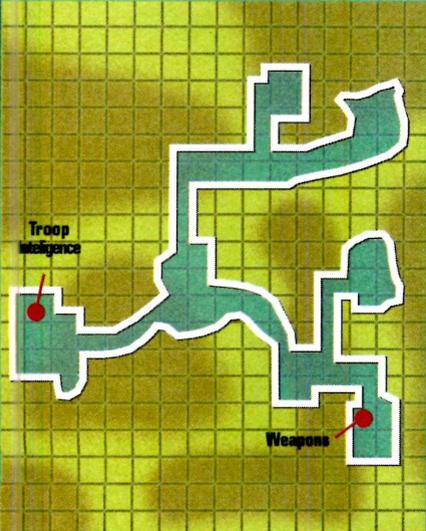
Agora, a parte difícil. Siga para a Extraction Zone (o ônibus), elimine todos os inimigos que surgirem. Aparecerá uma grande quantidade de inimigos, então, tenha calma. Suba no ônibus





...CONTINUAÇÃO FASE 6

pela roda dianteira e, após a animação, detone com os quatro soldados que atacarem o helicóptero de resgate. Para facilitar o serviço, utilize a arma AU300, que é capaz de atingir os inimigos através das paredes.



FASE 8: Aztec Ruins

É fácil se perder nesta fase, então, siga à risca o caminho indicado.

Escolha o túnel à esquerda, suba pela abertura na sala no fim e continue pelo corredor à direita. No corredor com uma abertura circular no chão (à sua direita), siga para esquerda, escolha qualquer uma das passagens e desça as escadas em seguida. Siga pela esquerda, utilize as caixas para subir e desça para o corredor inferior. Siga pela única passagem possível e, no próximo corredor, destrua todos os barris. Fazendo isso, duas passagens se abrirão: a da esquerda segue para um depósito, e a da direita para um túnel secreto. Escolha o depósito.

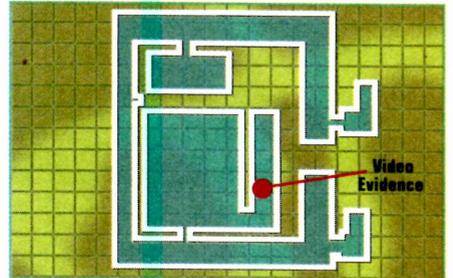
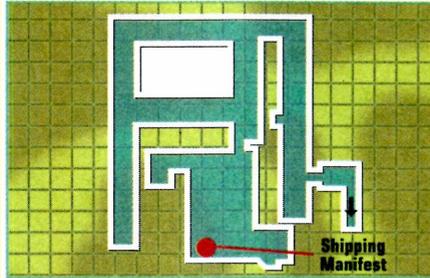
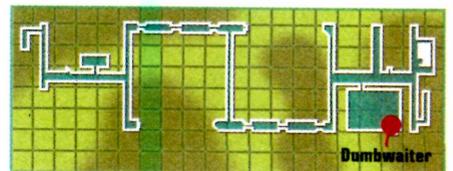
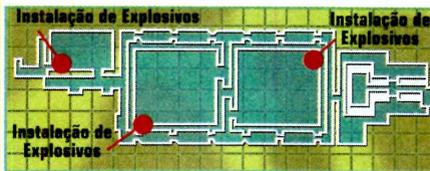
Liberte o cientista, utilize o computador e destrua-o em seguida. Volte ao corredor, siga até o fim, liberte outro cientista e destrua mais um computador na sala à direita. Volte ao corredor com as passagens e siga pelo túnel. Saia pela abertura da esquerda. Colete a arma H11 e equipe-a. Suba a rampa e prepare-se para abater vários inimigos que fazem vigília na área ao ar livre. Alterne as passagens para poder eliminar todos os soldados no local sem

FASE 7: S.S. Lorelei

Antes de tudo, elimine o inimigo no guindaste. Desça do contêiner e siga para a parede no lado oposto ao guindaste. Instale os explosivos no canto esquerdo e saia do armazém. Siga para esquerda no corredor principal, continue até o próximo corredor e entre à direita. Entre no armazém mais próximo e instale os explosivos no lado esquerdo do local, abaixo da plataforma. Volte ao corredor anterior e siga à direita pelo corredor principal. Pelo corredor à esquerda, entre no armazém, elimine os dois marinheiros e instale os explosivos no canto esquerdo da parede, do lado oposto.

Retorne ao corredor principal, continuando para esquerda. No fim, siga em frente, entre pela

passagem no lado direito e utilize a plataforma de metal para subir. Na sala do gerador, elimine o Engineer e posicione o Decoy no local indicado. Suba a escada e assista a uma animação. Siga à esquerda, entre no refeitório e examine o Dumbwaiter na cozinha, para entrar no escritório do capitão. Colete o Shipping Manifest sobre a mesa e siga para a porta. Elimine o capitão e seu capanga, desça um andar e siga em frente. Entre na sala de reuniões (a primeira porta à direita) e recolha a Video Evidence na sala de projeção, que fica do lado direito do local. Saia e desça todas as escadas até o primeiro armazém. Equipe a arma Silenced Sniper Rifle e dê cobertura à Maggie, que está no guindaste.

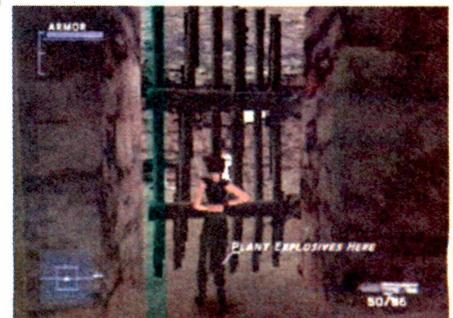


correr riscos. Com o caminho livre, suba pela passagem até o corredor com celas.

Vá até o fim do corredor e desça para a outra área ao ar livre. Após a animação, detone os soldados antes que executem a doutora Weisinger. Destrua o computador do local e entre pela abertura do outro lado da área, subindo por um pilar destruído. Continue pelo corredor à direita, passando pela primeira cela e entre pela abertura na parede do corredor. Siga até uma sala

com três computadores. Destrua todos e entre à esquerda. Pegue o Explosivos e continue no corredor até o fim, para encontrar o doutor Freid. Desça pela abertura no local e pegue o Artifact. Suba novamente, volte ao corredor, entre na segunda sala e passe pelo buraco na parede. Vire à esquerda, entre na sala, destrua o último computador e recolha o Virus Sample.

Retorne às celas e instale os explosivos para libertar os quatro cientistas que faltam.

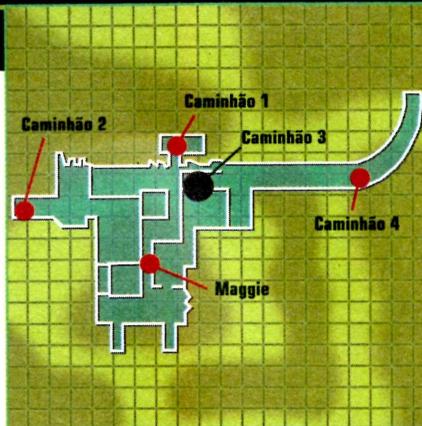


FASE 9: Waterfront

Elimine rapidamente os dois terroristas com tiros na cabeça, entre os armazéns, vá pela esquerda e encontre com Maggie. Corra e siga Maggie pelo galpão 3. Seja rápido e detone os barris no fundo do galpão, ou o local será alvejado com granadas.

Saindo pela nova passagem, corra. Ao sair da área cercada, siga à direita, eliminando o atirador que fica sobre o penhasco. Instale a bomba no caminhão e siga para o lado oposto. Três agentes britânicos lhe darão cobertura, portanto, corra sem problemas. Outro agente lhe dará cobertura para entrar no galpão logo à frente.

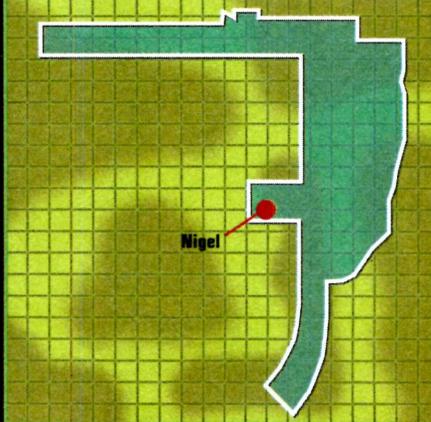
Encontre com Maggie e Russel. Siga Russel, dando-lhe cobertura para abrir a porta de outro armazém. Entre, suba a escada, entre no escritório e dê cobertura novamente a Russel, para que abra o cofre. Desça a escada, siga para esquerda e continue pela outra parte do galpão. No fim, destrua os barris para abrir uma passagem. Saia, siga para esquerda e instale a bomba no caminhão. Corra para o lado oposto, entre no túnel e instale a bomba no último caminhão. Faça tudo correndo, pois uma grande leva de inimigos tentará atacá-lo nesta parte.



FASE 10: Docks Final Assault

Vá em frente e vire à esquerda ao passar pela área cercada. Encontre com Nigel, que fica atrás dos contêineres e siga-o sem o perder de vista. Proteja-o a todo custo.

Chegando ao caminhão, Nigel irá se revelar um traidor. Corra até avistar o caminhão e meta uma bala na cabeça do safado.



FASE 11: Convoy

Livre-se dos três terroristas nas redondezas e acompanhe o caminhão. Em seguida, vá para o lado esquerdo da estrada e encontre uma passagem subterrânea que fica sob uma tenda. Siga pelo túnel e elimine todos os inimigos no forte. Retorne ao caminhão.

Dê cobertura a Ellis para ele armar a bomba na primeira barreira. Mantenha distância e continue após a explosão. Instale os explosivos na segunda barreira e siga em frente. Ao avistar a ponte, vá pela esquerda, entre por baixo da ponte, suba na rocha e, então, na tábua. Desarme a bomba, desça e siga à esquerda até o penhasco, para eliminar o atirador de elite.

Reencontre Ellis e continue em sua companhia. Mais em frente, dê cobertura enquanto ele



desarma a mina no meio da estrada.

Chegando ao vale, seja rápido e elimine os dois atiradores ao fundo. Mire na cabeça, para facilitar o trabalho. Entre no vale.

Aqui o bicho pega! Assim que o caminhão entrar no vale, elimine rapidamente o atirador que surge no penhasco esquerdo, com um tiro na cabeça, já que ele é o único que veste colete à prova de bala. Elimine os demais soldados que aparecerem dos dois lados do vale. Nunca fique parado, ou será um alvo fácil.

Por fim, elimine todos os soldados que guardam a entrada da cidade e instale os explosivos na barreira. Importante: não gaste a munição de sua arma Nightvision Rifle. Ela será extremamente necessária na próxima missão.



FASE 12: The Beast

Reservou munição para o Nightvision Rifle? Não? Então você está em maus lençóis. Eis duas maneiras de não ser pego logo no início da fase:

Se você tiver munição suficiente para utilizar o Nightvision Rifle, apenas mire na cabeça dos soldados que vigiam a estrada acima das construções. Senão, faça o seguinte: acerte o soldado que corre em sua direção e siga para o lado esquerdo do caminhão. Equipe a granada e utilize a mira manual. Mire no meio da ponte e lance-a em um ângulo de aproximadamente 45 graus. Assim, ele detonará próximo a ponte, eliminando dois atiradores de uma só vez.

Corra, pegue a arma M-16 que fica no lado esquerdo da estrada. Detone os atiradores restantes e continue até a ponte. Proteja-se na ponte e detone os dois atiradores mais distantes. Fique atento, pois há dois soldados prontos para surpreendê-lo assim que você atravessar a ponte. Um fica no lado direito e o outro fica sobre a ponte. Continue até Lian entrar em contato.





...CONTINUAÇÃO FASE 12



Sua missão agora é coletar os explosivos c-4 que ficam em um dos prédios arruinados da cidade.

A tarefa não é fácil e requer paciência. Elimine o soldado que corre em sua direção, siga em frente e proteja-se atrás do muro. De lá, elimine a maior quantidade de inimigos que puder. Corra para a única construção à esquerda colete os explosivos. Volte ao muro, espere o tanque. Atenção: não fique parado ou será destroçado por um disparo do tanque.

Assim que o tanque parar, aproxime-se, sempre se movimentando, equipe os explosivos. Seja rápido e posicione um c-4 em cada um dos quatro lados do tanque. Equipe o Transponder, corra para longe e acione o apetrecho para destruí-lo.



FASE 13: Australian Outback

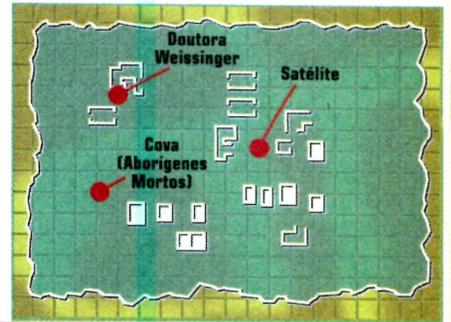
Siga em frente, elimine todos os inimigos que avistar. Ao passar pela tenda aberta, siga para esquerda. Você encontrará um satélite. Sabote-o, gire 180 graus, passe por entre as tendas, continue até avistar uma cova com vários corpos enrolados em lençóis. Fotografe o local e siga à direita até o fim. Acabe com os quatro soldados que vigiam a tenda cercada. Todos vestem coletes à prova de bala, portanto, mire só na cabeça. Dois vigiam a entrada da tenda, um está sobre a torre mais próxima e o outro fica dentro da área cercada.

Entre na tenda e converse com a doutora. Ela lhe pedirá para encontrar três itens que estão no local da fase. Como a localização e os itens pedidos



mudar de jogo para jogo, fique de olho no radar no canto esquerdo da tela para encontrá-los.

Volte rapidamente para a tenda e elimine os soldados com tiros na cabeça antes que eles executem a doutora. Siga-a e proteja-a até o helicóptero, que fica atrás da tenda

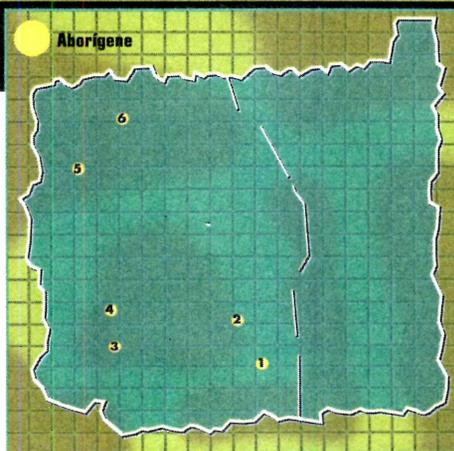


FASE 14: St. George Australia

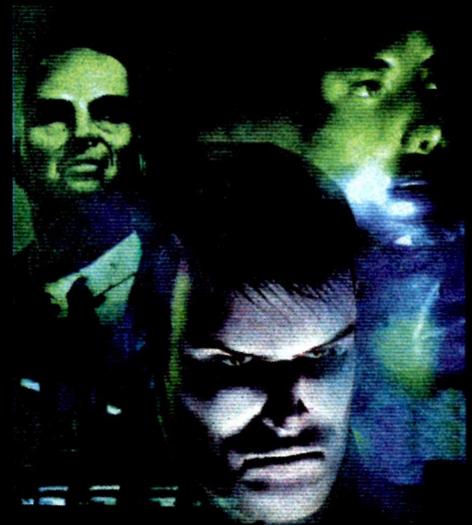
Você não poderá ser visto nesta missão, mas se acalme. Com o esquema a seguir, ficará fácil e você poderá fazer o que quiser.

Corra para o lado esquerdo do caminhão, elimine o atirador na torre e o soldado mais ao fundo. Passe pelas caixas, entre na construção à direita para encontrar o primeiro aborígene. Administre-lhe o antídoto e saia. Continue, passe pela tenda, utilize a próxima construção para se esconder. Espere o soldado aparecer e acerte-o na cabeça. Agora elimine o comandante Silvers, que vigia dois reféns. Vá até eles e cure-os. Pronto, agora você está livre da condição inicial. Fuzile os inimigos sem se esconder!

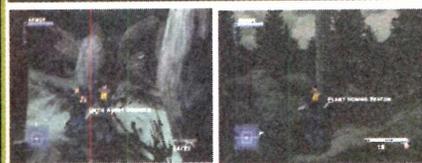
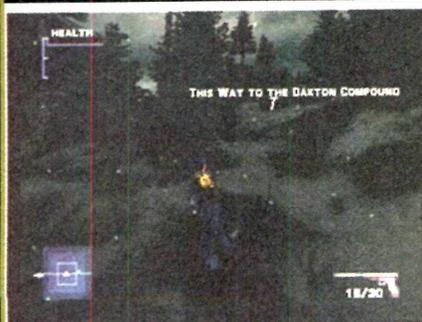
Corra paralelamente às covas, entre na segunda construção. Use o antídoto no aborígene, saia pela outra porta. Passe pelas caixas, vire à direita, entre no túnel com fumaça. Cure mais um aborígene, suba. Siga para direita até chegar a uma fogueira apagada, corra em direção ao barril incendiado. Entre na cabana à direita, cure o



último aborígene. Saia do local e roube o caminhão próximo ao ponto inicial da fase. Após a apresentação, detone com os soldados ao redor do helicóptero.



FASE 15: Paradise Ridge



Passa pelos agentes até enxergar uma torre. Acerte a cabeça do atirador; vá até a rocha mais adiante, elimine o soldado que surgirá e detone com o atirador da outra torre. Siga até encontrar o agente Demarco. Liberte-o. Suba nas rochas para encontrar o caminho e continue até avistar os agentes que escoltam dois membros da milícia. Elimine o terceiro membro, que surgirá do meio das árvores. Siga em frente e instale o Homming Beacon no poste de energia.

Continue pelo caminho até a fogueira. Assista à animação, volte ao poste para retirar o Homming Beacon. Os soldados de preto irão traí-lo, portanto, elimine todos que cruzarem seu caminho.

Retorne à fogueira, vá pela passagem e corra sem parar até a cerca, que está a alguns metros à esquerda. De agora em diante, você não pode atirar em nenhum membro da milícia (soldados de jaqueta bege). Role ou se esquive dos tiros, para não sofrer muitos danos.

No final, suba a montanha pelo local indicado e continue para entrar na base da milícia.

FASE 16: Milícia Compound

Lembre-se:

Nada de assassinar membros da milícia!

Vire à direita e siga até o rancho. Espere do lado de fora entre assim que escutar uma explosão. Corra para pular a plataforma de metal, siga para a porta ao fundo, desça pela abertura no canto direito do local e elimine rapidamente os dois inimigos que estão torturando um inocente.

Desça das caixas e deslize pelo ralo, à direita. Vá pela tubulação e surpreenda o soldado que está sobre o primeiro ralo. Continue, livre-se de mais um inimigo e suba.

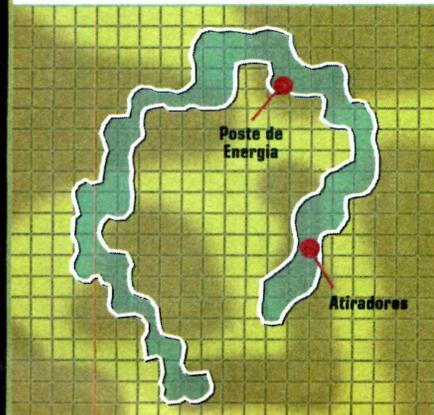
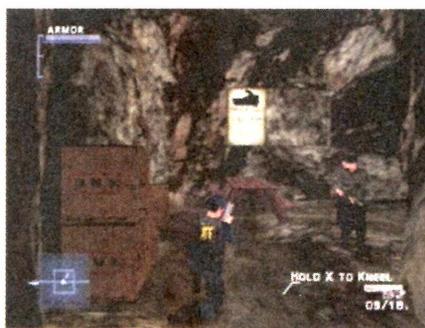
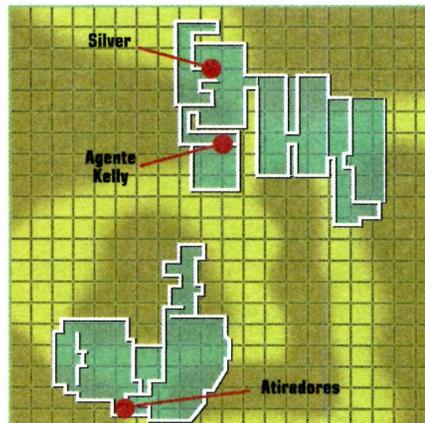
Elimine os soldados, prossiga até o fim e abra a porta do armazém. Suba no contêiner, pule para a plataforma, instale o Homming Device nas costas de Silvers e mantenha distância por alguns segundos. Continue pela plataforma, desça a rampa e siga pela porta. Corra pelos corredores até sair do armazém, desça a rampa e liberte o agente Kelly debaixo da sacada. Detone os inimigos com a ajuda de Kelly e desça pelo poço.

Vá pelo túnel. Ao encontrar dois membros da milícia, ajoelhe-se até terminar o



diálogo. Pegue a arma M-79 sobre a mesa e continue pelo túnel. Suba a rampa e elimine todos os inimigos que aparecerem. Siga para a outra área, mas, novamente, não mate nenhum membro da milícia. Esquive-se dos tiros e caminhe por trás do contêiner, à direita.

Entre na cabana, suba na mesa e verifique a cabeça de veado empalhada para coletar o Satellite Data. Saia pela outra porta, converse com dois membros da milícia e elimine os atiradores de elite. Dois ficam sobre o telhado e um fica na janela da mansão à direita. Utilize a arma M-79 para facilitar o serviço. Siga os membros, desça a escada, siga para direita e abra o alçapão.



FASE 17: Underground Bunker

Acompanhe Dusty pelo túnel e proteja-o, elimine todos os inimigos. Mais adiante, Dusty pedirá socorro. Detone os quatro soldados no local e siga em frente. Na área escura, espere por Dusty e acabe com os soldados que surgirem pelo túnel. Com os óculos de visão noturna, siga Dusty pelas plataformas e corredores até a sala ao fim. Fuzile dois inimigos e siga Dusty até o quarto onde está Debbie.

Saia do quarto, siga à esquerda e ande até a passagem circular. Vire à direita,

desça a rampa e abra o depósito. Recolha o First Aid Kit e retorne ao quarto. Debbie poderá andar agora, mas não correr, então, seja cauteloso e elimine todos os soldados no caminho.



Desça pelo elevador de carga, siga pelo túnel até o corredor circular, entre na sala de reuniões e elimine os soldados que entrarão em seguida. Siga pela passagem secreta aberta por Dusty e acompanhe-os até a escada.



FASE 18: Senate Building

Antes de tudo, é preciso saber que todos os inimigos, sem exceção, vestem coletes à prova de bala. Mire somente na cabeça, certo?

Saia do beco, elimine o soldado e continue. Chame a atenção de mais inimigos e volte ao beco. Assim, será mais fácil e seguro exterminá-los.

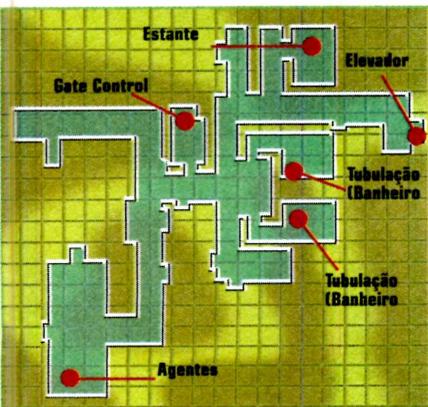
Entre na primeira passagem à esquerda, siga até o fim e entre no banheiro masculino. Detone dois terroristas, atire na tubulação de ar e suba. Siga pelos tubos e, antes de sair



da sala, acione o Gate Control. Saia e entre no banheiro feminino. Repita o processo nesse banheiro. A tubulação o levará a um escritório. Examine a estante de livros e acabe com os dois terroristas que entrarão no local: um pela tubulação de ar e outro pela porta. Saia, siga para direita para voltar à área dos banheiros e vá para o corredor principal. Siga até o fim e, no salão, elimine os inimigos rapidamente para não colocar a vida dos dois agentes em risco.

Com os agentes a salvo, retorne ao corredor do escritório e siga até o fim. Use o elevador para descer.

Na estação de trem, detone os terroristas (estes não usam colete à prova de bala) até Logan entrar automaticamente no trem.

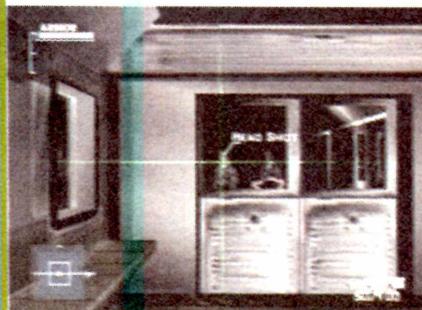


FASE 19: DC Subway

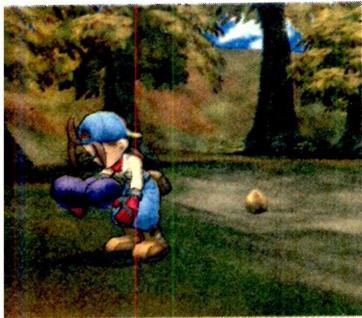
Nada de muito especial nesta fase. Siga pelos vagões, extermine todos os inimigos e tome cuidado com as explosões. Salve os reféns antes que sejam mortos. Para isso, elimine rapidamente os dois soldados que vigiam cada refém. Utilize a arma H11 para ter uma aproximação maior, alinhe a mira na altura da cabeça dos inimigos e passe fogo nos dois, em um único movimento. Desamarre todos os reféns após salvá-los.

Continue repetindo o processo até o fim. No penúltimo vagão colete a arma AU300 e, em seguida, elimine o Lieutenant, antes que ele separe os últimos vagões.

No fim, recolha os explosivos e instale-os na porta. Saia do vagão e, logo após a explosão, siga pela abertura. Mara Aramov está no último vagão, com uma refém. Como o vidro é à prova de bala, faça o seguinte: suba no vagão, equipe a arma AU300 e meta uma só bala na cabeça de Mara. É o fim! Parabéns, você terminou o game!



HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND



Receitas culinárias

Para fazer as receitas, junte os ingredientes indicados:

Blue Berry Jam: Blue Berry, Blue Berry, Blue Berry, e Pot.

Boiled Egg: Egg e Pot.

Cake: Egg, Milk, Breadfruit e Oven.

Cheese: L Milk e Pot.

Cooked Fish: Potato ou Herb, Fish e Pan.

Cran Berry Jam: Cran Berry, Cran Berry, Cran Berry, e Pot.

Cream of Corn Soup:

Milk, Corn e Pot.

Cream of Mushroom Soup:

Milk, Mushroom e Pot.

Cream of Tomato Soup:

Milk, Tomato e Pot.

Creamy Soup: Potato, Milk e Pot.

Flan: Egg, Milk e Oven.

Fruit Cake: Breadfruit, Milk, Oven e qualquer fruta.

Fruit Omelet:

Egg, Pan e qualquer fruta.

Hot Milk: S Milk e Pot.

Mixed Jam: Very Berry, Cran Berry, Blue Berry e Pot.

Mixed Omelet: Egg, Pan e qualquer vegetal.

Omelet: Egg, Milk e Pan.

Special Cheese: G Milk e Pot.

Sunny-Side Up: Egg e Pan.

Very Berry Jam: Very Berry, Very Berry, Very Berry, e Pot.

Yogurt: M Milk e Pot.

Obs.: Você só poderá cozinhar depois de comprar a cozinha.



HIDDEN INVASION



Truques

Dificuldade Easy:

Na tela de título, aperte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, ↑, ↑.

Personagem deformado:

Na tela de título, aperte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓.

Modo oogie boogie:

Na tela de título, rapidamente, rode o analógico esquerdo para ← até completar quatro voltas.

Obs.: Um som confirma a dica.

HITMAN: CONTRACTS



Armas secretas

Complete as fases com Rank "Silent Assassin" para habilitar as seguintes armas.

Missão 01:

CZ 2000 Dual Pistols

Missão 02:

Micro Uzi Dual Submachine Guns

Missão 03:

Silverballer Silenced Dual Pistols

Missão 04:

Magnum 500 Dual Pistols

Missão 05:

Sawed-Off Shotgun Dual

Missão 06:

M4 Carbine Silenced Assault Rifle

Missão 07:

SG220 .S Dual Pistols

Missão 08:

MP5 Silenced Submachine Gun

Missão 09:

AK 74 Silenced Assault Rifle

Missão 10:

GK 17 Dual Pistols

Missão 11:

Micro Uzi Silenced Dual

Submachine Guns

Missão 12:

PGM Silenced Sniper Rifle

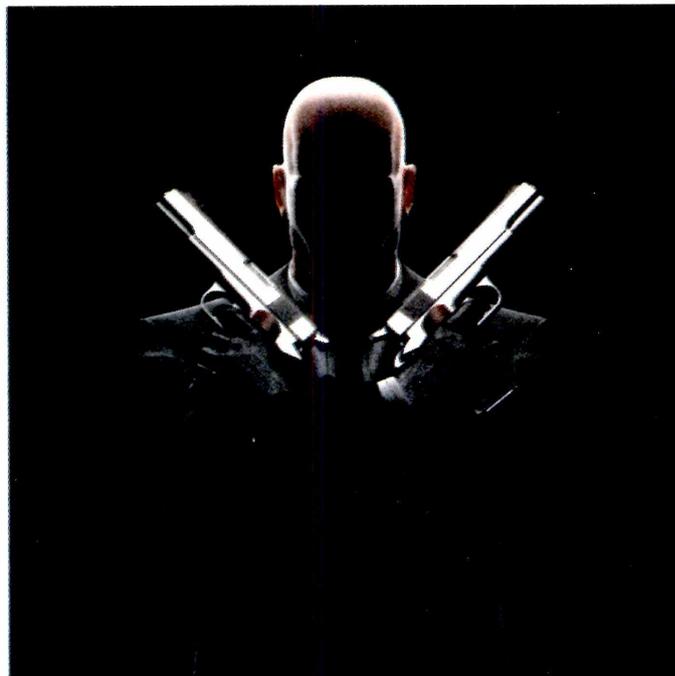
Truques

Selecionar fases:

No menu principal, aperte ■, ▲, ●, ←, ↑, →, L2, R2.

Pule de fase, consiga Rank "Silent Assassin" e armas especiais:

Assim que a primeira fase começar, aperte R2, L2, ↑, ↓, ✕, L3, ●, ✕, ●, ✕.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



Baixa gravidade: R2, L2, ↑, ↓, ✕, L2, L2.

Carga de pólvora mortal: R2, L2, ↑, ↓, ✕, R1, R1.

Habilitar armas SMG e 9mm Pistol SD: L2, R2, ↑, ↓, ✕, ↑, R2, R2.

Invencibilidade: R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, L2, R1, L1.

Jogo em câmera lenta: R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L2.

Máximo de energia: R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ↓.

Truques

Selecionar fases:

No menu principal, aperte R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

Durante o jogo, entre com as seguintes combinações:

Aumentar força: R2, L2, ↑, ↓, ✕, R2, R2.



Modo Bomb: R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, L1.
Modo Nailgun: R2, L2, ↑, ↓, ✕,
L1, L1.

Modo Punch: R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑, ↑.
Pular de fase: R2, L2, ↑, ↓, ✕, L3, ●,
✕, ●, ✕.

Todas as armas: R2, L2, ↑, ↓, ✕, ↑,
■, ✕.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN



Habilitar Tesshu:

Complete o jogo usando Rikimaru
e Ayame.

Truques

Todas as missões (modo Story):

Na tela de seleção de missões, aperte
L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.

Fase secreta (Rikimaru):

Na tela de título, aperte L1, ↑, R1, ↓,
L2, →, R2, ←. (Modo alternativo:
complete o jogo com os três
personagens).

Habilitar missão do Demo:

Na tela de título, aperte ↑, ↓, →, ←,
✕, ✕, ✕.

Todas as fases (multi-player):

Na tela de seleção de fases dos
modos versus ou coop, aperte L1, R1,
L2, R2, →, ■, L3, R3.

Todos os layouts:

Na tela de seleção de missões, aperte
R3, L3, R2, L2, R1, L1.

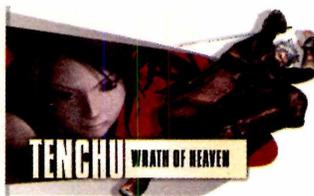
Todos os personagens: L1, R2, L2, R1,
→, ←, L3, R3.

Todos os itens:

Na tela de seleção de itens, segure L1
+ R1 e aperte ↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓,
■, ■, →, ■, ■.

Aumentar itens:

Na tela de seleção de itens, segure L2
+ R2 e aperte ■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.



Itens infinitos:

Na tela de seleção de itens, segure
L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ■, ■,
■, ↑, ←, ↓, →, ■, ↑, →, ↓, ←.

Você só pode carregar seis itens
diferentes.

Máximo de energia:

Pause o jogo e aperte ↑, ↓, →, ←,
■, ■, ■.

Habilitar habilidades especiais:

Pause o jogo, segure L1 + L2 e
aperte ↑, ↑, ↓, ↓. Solte L1 + L2 e
aperte ■, ■, R1, R2.

Mostrar pontuação e tempo:

Pause o jogo e aperte →, →, ←, ←
no controle 2.

Aumentar pontuação:

Pause o jogo, segure L1 + R1 e
aperte →, →, ←, ← no controle 2,
para adicionar 100 pontos ao seu
placar.

Habilitar B-side dialogue:

Na tela de título, segure L1 + R2 e
aperte ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.

(Modo alternativo: complete o
layout 1 Rank "Grand Master".

Selecione o "B-side dialogue" no
menu Sound).

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

Habilitar jogo Classic Centipede:

Complete o jogo pelo menos uma
vez. Reinicie o seu PlayStation 2,
utilize o mesmo save e procure o
jogo no menu "Atari Games".



Códigos

Na tela "Code Entry", entre com os
seguintes códigos:

Aumentar dano (4✕): ▲, ▲, ▲,
▲, ■, ✕, ●, ■.

Aumentar energia em 50↓ (TX):
▲, ▲, ■, ✕, ●, ▲, ■, ●.



Aumentar energia no combate

em 50↓ (TX): ■, ▲, ■, ▲, ●, ✕,
●, ✕.

Completar missão: ■, ■, ▲, ●,
●, ✕, ■, ▲.

Munição infinita: ✕, ▲, ▲, ▲, ✕,
●, ✕, ■.

Invencibilidade: ■, ■, ✕, ▲, ✕, ●,
✕, ●.

Lutar como TX Endoskeleton: ▲,
■, ▲, ✕, ▲, ▲, ▲, ▲.

Todas as armas do futuro: ✕, ✕,
✕, ▲, ●, ●, ■, ✕.

Todas as armas do passado: ●, ●,
▲, ■, ✕, ▲, ▲, ■.

THE HAUNTED MANSION



Truques

Durante o jogo, segure → e entre
com os seguintes seqüências:

Selecionar fases: ●, ●, ■, ▲, ▲,
●, ✕.

Invencibilidade: ■, ●, ●, ●, ■, ●,
▲, ✕.

Melhorar arma: ■, ■, ■, ▲, ▲,
●, ●, ●, ✕.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Complete todos os desafios do
jogo e consiga todas as três
medalhas de ouro nas competições
a quantidade de vezes indicada.

Baixa gravidade: 19 vezes usando
personagens diferentes.

Balanco perfeito (manual): 17
vezes usando personagens
diferentes.

Balanco perfeito (rail): 13 vezes
usando personagens diferentes.

Câmera lenta: 16 vezes usando
personagens diferentes.

**Fase Burnside (Tony Hawk's Pro
Skater):** 6 vezes usando
personagens diferentes.

Fase Cruise Ship: consiga medalha
de ouro nas três competições.

**Fase Roswell (Tony Hawk's Pro
Skater):** 9 vezes usando
personagens diferentes.

**Fase Warehouse (Tony Hawk's
Pro Skater):** 3 vezes usando
personagens diferentes.

Filme A Day in the Life: complete
todos os desafios do jogo e consiga
todas as três medalhas de ouro nas
competições.

Filme Kickflip Contest: complete
todos os desafios do jogo e consiga
todas as três medalhas de ouro nas
competições usando Private
Carrera.



Filme Neversoft Bails: complete
todos os desafios do jogo e consiga
todas as três medalhas de ouro nas
competições usando Darth Maul.

Filme Neversoft Friends:
complete todos os desafios do
jogo e consiga todas as três
medalhas de ouro nas competições
usando um personagem criado.

Filme Neversoft Friends:
complete todos os desafios do
jogo e consiga todas as três
medalhas de ouro nas competições
usando Ollie The Magic Bum.

Filme Neversoft Makes: complete
todos os desafios do jogo e consiga
todas as três medalhas de ouro nas
competições usando Wolverine.

Filme neversoft Old School:
complete todos os desafios do
jogo e consiga todas as três
medalhas de ouro nas competições
usando Demoness.

SUPERDICAS

Filme Pro Bails 2: complete todos os desafios do jogo e consiga todas as três medalhas de ouro nas competições usando um personagem criado.

Filme Pro Bails: complete todos os desafios do jogo e consiga todas as três medalhas de ouro, prata ou bronze nas competições.

Filme Pro Retro: complete todos os desafios do jogo e consiga todas as três medalhas de ouro nas competições usando Officer Dick.

Filme Slater: complete todos os desafios do jogo e consiga todas as três medalhas de ouro nas competições usando Kelly Slater.

Habilitar Darth Maul: 1 vez usando qualquer personagem.

Habilitar Demoness: 10 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar filmes: consiga medalha de ouro nas três competições com o personagem para habilitar seu filme.

Habilitar Kelly Slater: 8 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar Neversoft Eyeball: 21 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar Officer Dick: 3 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar Ollie The Magic Bum: 7 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar Private Carrera: 5 vezes usando personagens diferentes.

Habilitar Wolverine: 2 vezes usando personagens diferentes.

Infinito especial: 20 vezes usando personagens diferentes.

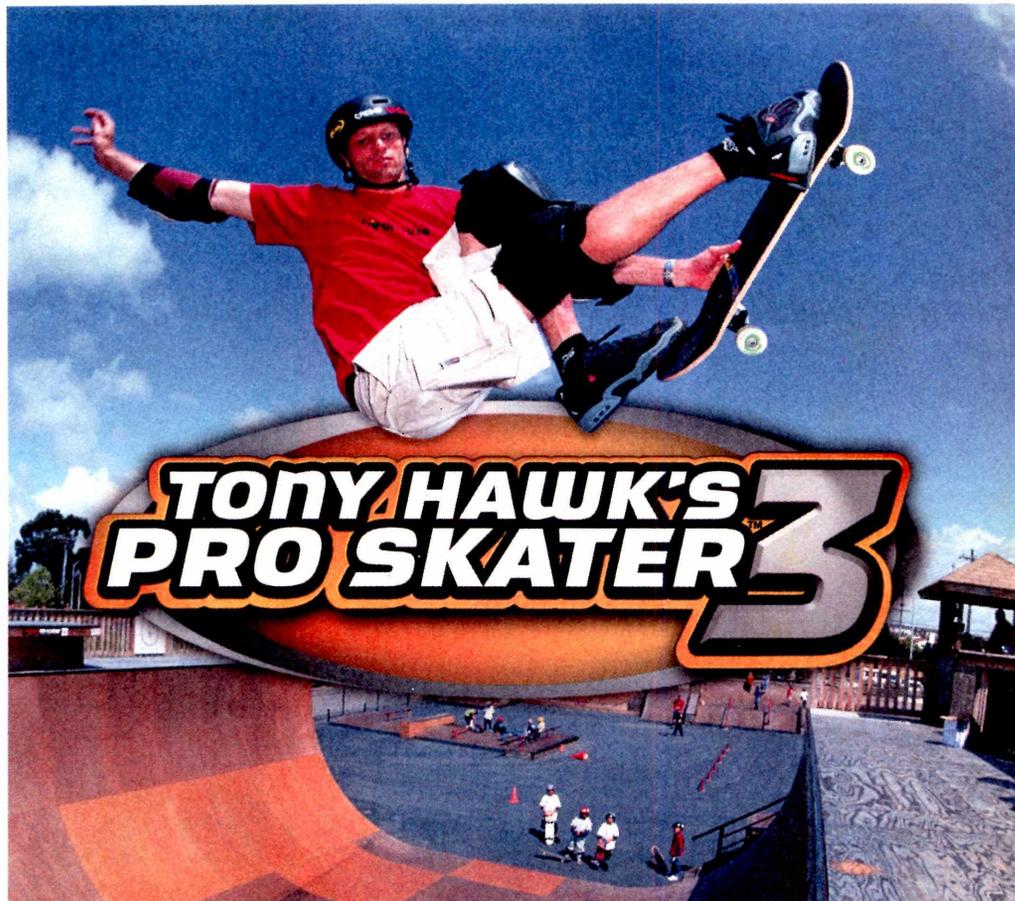
Modo Expert: 20 vezes usando personagens diferentes.

Modo Snowboard: 11 vezes usando personagens diferentes.

Personagem grande: 15 vezes usando personagens diferentes.

Personagem pequeno: 18 vezes usando personagens diferentes.

Superatributos: 14 vezes usando personagens diferentes.



Visão em primeira pessoa: 21 vezes usando personagens diferentes.

Jogar com os desenvolvedores do jogo

Entre com os seguintes nomes no modo Create-a-Skater para habilitar os personagens.

Aaron Skillman
Alan Flores
Andrew Rausch
Andy Nelson
Brian Jennings
Captain Jennings
Chad Findley
Chris Glenn
Chris Rausch
Chris Ward
Connor Jewett
Darren Thorne
Dave Cowling
Dave Stohl
Edwin Fong
Gary Jesdanun
Henry Li

James Rausch
Jason Uyeda
Jeremy Anderson
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Kevin Mulhall
Lisa Davies
Mark Scott
Matthew Day
Mick West
Mike Ward
Nicole Willick
Noel Hines
Nolan Nelson
Paul Robinson
Pete Day
Rachael Day
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Sandy Jewett
Scott Pease
Steve Ganem
Steven Rausch
Trey Smith
William Pease

Personagens secretos

062287
80's Mark
Braineaters
Crashcart
DDT
Eastside
Frogham
GMIAB
Gorilla
Grass Patch
Mini Joel
Pimpin Frank
Rastapopolous
Skillzilla
Stacey D

Códigos

No menu "Options", selecione "Cheats" e entre com os seguintes códigos:

Máximo de atributo: PUMPMEUP.

Menu de Cheat: BACKDOOR.

Modo Cheat: MAGICMISSILE.

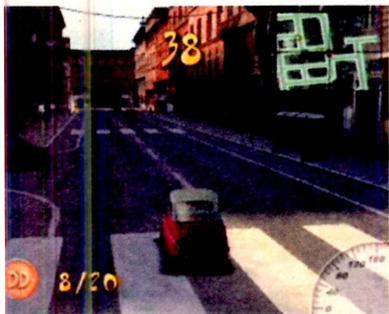
Selecionar fases: ROADTRIP.

Todos os filmes: PEEPSHOW.

Todos os personagens: YOU CAN AFF



TOP GEAR: DARE DEVIL



Todos os veículos

Habilitar The Geeze:

Consiga todas as moedas na fase Rome level 1.

Habilitar P-nut:

Consiga todas as moedas na fase Rome level 2.

Habilitar Froggy:

Consiga todas as moedas na fase Rome level 3.

Habilitar Super Genius:

Consiga todas as moedas na fase London level 1.

Habilitar Turtle:

Consiga todas as moedas na fase London level 2.

Habilitar Ricochet:

Consiga todas as moedas na fase London level 3.

Habilitar Fang:

Consiga todas as moedas na fase London level 4.

Habilitar Road Shark:

Consiga todas as moedas na fase London level 5.

Habilitar Portabello:

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 1.

Habilitar Street Eagle:

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 2.

Habilitar Black Window:

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 3.

Truques

Pintura alternativa:

No menu principal, aperte ↓, ■, ↓, R1, →, →, ↑, ←, ●, ●, L2, L1.

Modo Motion Blur:

No menu principal, aperte ↑, ←, ●, ↓, →, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■. A opção estará disponível no menu "Options".

TOTAL IMMERSION RACING



Códigos

No modo Carrer, no lugar do nome, digite:

Baixa gravidade: Feather.

Câmera lenta: Poke.

Desabilitar HUD: No Dogs.

Todas as pistas: Road Sweeps.

Todos os veículos: Loaded.

Veículos da formula CART:

Downforce.

Veículos em baixa velocidade (computador): Walk It.

TRANSFORMERS



Truques

Completar fases

Na tela de seleção de dificuldade, realize as seguintes seqüências:

Fase Alaska: R1, ●, R1, ■, ←, ←, →, ←.

Fase Deep Amazon: ←, →, ←, ←, →, R1, R2, ●.

Fase Earth: R2, R1, L1, L2, ■, ●, ■, ●.

Fase Mid Atlantic: ●, ■, ●, ■, →, ←, ←, →.

Fase Starship: ←, ←, →, ●, ●, →, →, ←.



TRANSWORLD SURF



Truques

Durante o jogo, aperte:

Modo Cheat: Select, ■, ↑, ↑, ■, ↓, ↓, ■, ←, ←, ■, →, →, ■, ↑, ■, ↓, ■, →, ■, ↑, ↑, L1.

Máximo de especial: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↓, ■, ↑.

Surfar em um tubarão: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, →, ■, ↓.

Fácil flutuação: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, →, ■, ←.

Remar mais rápido: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↓, ↓.

Prancha invisível: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ←, ■, ↑.

Surfar no verde: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↑, ■, ←.

Desabilitar HUD: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↑, ■, →.

Cores alternativas: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↓, ■, ←.

Luzes coloridas: Select, ■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ■, ↓, ■, →.

Desabilitar códigos: Select, select, select, select.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Filme secreto

Complete o jogo fazendo os três finais.

Truques

No mapa, entre com as seguintes seqüências:

Todos os bônus: ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖. Um som confirma a dica.

Todos os melhoramentos: ↑, ←, ↓, ←, ↑, ✖. Um som confirma a dica.

Todos os melhoramentos (exceto

armamento): ↑, ↓, ↑, ↓, ✖. Um som confirma a dica.

Todos os melhoramentos (veículos): ←, →, ←, →, ✖. Um som confirma a dica.

Todos os melhoramentos (armamento): →, ←, →, ←, ✖. Um som confirma a dica.

Veículos extremamente pesados: ↓, ↓, ↓, ✖. Um som confirma a dica.

Veículos extremamente leves: ↑, ↑, ↑, ✖. Um som confirma a dica.

Mostrar coordenadas: ✖, ●, ■, ▲. Um som confirma a dica.

Habilitar Snoop Dogg:

R1, L1, ↑, →, ←, ↓, L3, R3, ✖, ■, ●, ▲. Um som confirma a dica. Salve o

jogo e vá para o menu principal.

Entre na tela de seleção de missões e encontre a fase marcada com Snoop Dogg. Selecione-a para jogar com ele. (Modo alternativo: consiga todos os 30 Dog Bones).

Códigos

Em sua license plate (placa), entre com os seguintes códigos:

Habilitar Bum: B00Z.

Habilitar chefe: B1G1.

Habilitar Commando: M1K3.

Habilitar Corpse: J1MM.

Habilitar Gangster: TFAN.

Habilitar garota punk: B00B.

Habilitar garota tatuada: TATS.

Habilitar lutador de boxe: BRUZ.

Habilitar Officer Johnson: FUZZ.

Habilitar Pimp: P1MP.

Habilitar policial altamente

treinado: FATT.

Habilitar punk de rua: MNKY.

Habilitar seu parceiro vestindo

lingerie: HURT_M3.

Habilitar seu parceiro: ROSA.

Habilitar SWAT: WAT.

Habilitar trabalhador asiático

usando patins: MRFU.

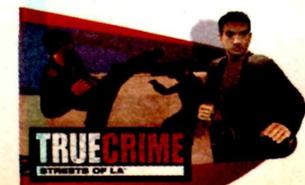
Habilitar trabalhador asiático:

HARA.

Mostrar Dog Bones no mapa:

WHUPASS.

Obs.: Após escrever, segure L1 + R1 e selecione OK.



Nonstop e Remix.

Somente depois de completar uma certa quantidade de músicas, elas são habilitadas. A primeira é habilitada depois de 35, e mais uma é adicionada a cada cinco músicas depois disto. Depois de completar 130 músicas, todas elas estarão habilitadas.

DISRUPTOR

Truques

Durante o jogo, pressione select para ver o mapa. Então, aperte:

Invincibility: L1, ●, ●, ■, ●, ▲, ✕, ✕, ●.

Máximo de energia: L1, ▲, ✕, ✕, ●, ✕, ▲, ■, ■.

Máximo de munição: L1, ✕, ■, ▲, ▲, ✕, ●, ▲, ✕.

Todas as armas: L1, ■, ▲, ■, ■, ●, ■, ●, ▲.

Obs.: aperte select algumas vezes para retornar ao jogo.

Todas as fases

Chemical Factory: ■, ▲, ✕, ●, ●, ▲, ✕, ✕, ●, ■, ✕, ■.

Rooftops: ✕, ▲, ●, ●, ■, ✕, ▲, ●, ▲, ✕, ▲, ▲.

Jupiter Station: ●, ✕, ▲, ■, ■, ■, ✕, ✕, ▲, ■, ■.

Triton: ✕, ●, ▲, ●, ■, ✕, ✕, ✕, ●, ●, ▲.

Mars: ▲, ✕, ●, ●, ✕, ✕, ■, ●, ●, ✕, ▲, ✕.

Antarctica: ●, ●, ✕, ▲, ▲, ●, ■, ✕, ✕, ▲, ■, ▲.

IO: ●, ■, ▲, ✕, ▲, ●, ✕, ●, ✕, ▲, ✕, ✕.

Reactor: ■, ✕, ●, ●, ✕, ✕, ✕, ●, ●, ▲, ●, ●.

Orbiting Habitat: ✕, ●, ●, ✕, ■, ✕, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ■.

Dream: ●, ▲, ✕, ✕, ●, ●, ✕, ✕, ▲, ●, ■, ●.

Prison: ●, ■, ▲, ●, ✕, ▲, ✕, ▲, ●, ✕, ●, ■.

Fortress: ✕, ✕, ✕, ●, ●, ▲, ●, ✕, ●, ■, ✕, ●.

PROJECT: OVERKILL

Truques

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Em seguida, realize uma das seqüências a ↓:

Invencibilidade:

Segure → e aperte ●, ■, ▲. Segure

← e aperte ●, ■, ✕.

Recarregar energia:

Segure ■ e aperte ●, ✕, ▲. Solte ■, segure ●, e aperte ■, ✕, ▲. Solte ●.

Recarregar munição:

Segure ● e aperte ■ solte ●, segure ▲, e aperte ✕ solte ▲, segure ●, e aperte ✕ solte ●, segure ✕, e aperte ■ solte ✕.

Habilitar escudo:

Segure →, a aperte ●, ■, ▲. Solte →, segure ←, e aperte ■, ●, ✕. depois, solte ← e volte ao jogo para ter o escudo.

Habilitar Turbo:

Segure ↑ e aperte ▲, ▲, ▲. Solte ↑, segure ↓ e aperte ✕, ■, ●. Solte ↓.

Habilitar Predator:

Segure ▲ e aperte ■, ✕, ✕, ■. Solte ▲, segure ✕, e aperte ▲, ▲.

Habilitar Cloaking device:

Segure ▲ e aperte ■, ●, ●, ■. Solte ▲, segure ✕ e aperte ▲, ▲. Solte ✕.

Finalizar fase:

Segure ✕, ↑, ↓, ↑. Segure ■ e aperte ●. Solte ■, segure ✕, e aperte ▲. Solte ✕.

Corpo escorregadio:

Aperte ↑, ↓, ↓, ↑. Segure ■ e aperte ●. Aperte ▲, ✕ ou ✕, ▲.

Modo Test:

Aperte ←, →, →. Segure ✕ e aperte ▲. Segure ▲ e aperte ✕. **Obs.:** A palavra "Cheater" confirma a dica.

QUAKE 2

Opções One Hit Kill e Weapons Stay

Complete o jogo na dificuldade Easy

Opções Game Speed e Blast Force

Complete o jogo na dificuldade Medium.

Opções Unlimited Ammo e All weapons

Complete o jogo na dificuldade Hard.

RC RACER

Truques

No modo Exploration, complete

três voltas e, no lugar do nome, escreva as palavras indicadas abaixo. Feito isso, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ✕ na tela de "OK" para confirmar o truque.

Todos os gates: OPN.

Conseguir poder ao passar pelo gate: POW

Jogo em câmera lenta: SLO.

Visão alternativa: CAM (Saia da pista e aperte L1 para acessar as novas câmeras).

SIMPSONS WRESTLING

Partida Bônus

Aperte ●, ↑, ▲, ↓, ↓, ←, →, ←, → na tela Press Start para destravar a opção Bonus Match Cima no menu principal. Isso permite que você jogue como Itchy e Scratchy, Kodos e Kang, ou Burns e Smithers, e também escolha qualquer arena. Outra maneira é vencer os circuitos New Challenger, Defender, e Champion.

Ringue bônus

Aperte ●, R2, R1, ●, R2, R1 na tela Press Start.

Primeiro jogador a zerar energia perde. Aperte ●, R1, R1, R1, →, ← na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Energia infinita

Aperte ●, R1, R1, R1, ↓, ↑ na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Ataque Multi-rope

Aperte ●, R1, R1, R1, ↑, ↓ na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Partidas Mirror

Aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, L2, ●, R2, ●, L1, ●, R1 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Jogue como Bumblebee Man

Aperte ●, ←, ↑, ←, ↓, R1 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo. Outra maneira é jogar no New Challenger Circuit até lutar contra Bumblebee Man. Derrote-o e grave o jogo para destravá-lo na tela de seleção de personagens.

Jogue como Moe

Aperte ●, ←, ↑, ←, ↓, L1 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Outra maneira é jogar no New Challenger Circuit até lutar contra Moe. Derrote-o e grave o jogo para destravá-lo na tela de seleção de personagens.

Jogue como Professor Frink

Aperte ●, ←, ↑, ←, ↓, R2 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo. Outra maneira é jogar no Defender Circuit até lutar contra o Professor Frink. Derrote-o e grave o jogo para destravá-lo na tela de seleção de personagens.

Jogue como Ned Flanders

Aperte ●, ←, ↑, ←, ↓, L2 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo. Outra maneira é jogar no Defender Circuit até lutar contra Ned Flanders. Derrote-o e grave a partida para destravá-lo na tela de seleção de personagens.

Jogue como Itchy ou Scratchy

Aperte ●, R1, R2, ●, R1, R2 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Arena Big Ape

Aperte ●, R2, R1, ●, R2, R1 na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Modo bração

Aperte ●, L1, ●, R1, ●, L2, ● na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Modo cabeção

Aperte ●, L1, L1, L1, ↑, ↓ na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.



Modo Flat

Aperte ●, L1, L1, L1, ←, → na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Sem contorno

Aperte ●, →, ↑, →, ↓ na tela Press Start ou depois de pausar o jogo.

Créditos engraçados

Aperte ●, L1, ●, L1, ●, R1, ●, R1 na tela Press Start. Depois, selecione a opção Credits.

SHARKZONE PlayStation 2

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

AIRBLADE



Código mestre

f4011436fcb4c1ee

Baixo tempo (Corporate HQ)

2490b228343447bc

Baixo tempo (Downtown)

24d0b32834b447ac

Baixo tempo (Hideaway)

24d0b02834b447bc

Baixo tempo (Industrial)

24d0b12834b4473c

Baixo tempo (Penthouse HQ)

2490b028343447ac

Baixo tempo (Storage)

2490b2283434472c

Habilitar fase Corporate HQ

1410b2283434470c

Habilitar fase Downtown

2450b02834b4479c

Habilitar fase Industrial

2450b32834b4478c

Habilitar fase Penthouse

1410b2283434479c

Habilitar fase Storage

1450b12834b4471c

Boost infinito

14909f7137bc03d4

Tempo infinito

24d8772824b4455c

Máximo de pontuação (Corporate HQ)

2496b0bee9274714

Máximo de pontuação (Downtown)

24d6b1bee9a74704

Máximo de pontuação (Hideaway)

24d6b3bee9a74714

Máximo de pontuação (Industrial)

24d6b1bee9a74794

Máximo de pontuação (Penthouse HQ)

2496b3bee9274704

Máximo de pontuação (Storage)

2496b2bee9274784

Máximo de pontuação

14d0bf6fbfb450c6

Melhor combo (Corporate HQ)

1400b0283c34472e

Melhor combo (Hideaway)

1440b3283cb4472e

Melhor combo (Industrial)

1440b1283cb447ae

Melhor combo (Penthouse HQ)

1400b0283c3447be

Melhor combo (Storage)

1400b2283c34473e

Nenhuma falha (Corporate HQ)

1490b0283434470c

Nenhuma falha (Hideaway)

14d0b32834b4470c

Nenhuma falha (Industrial)

14d0b12834b4478c

Nenhuma falha (Penthouse HQ)

1490b0283434479c

Nenhuma falha (Storage)

1490b2283434471c

Rank A (Corporate HQ)

1410b0283434473c

Rank A (Hideaway)

1450b32834b4473c

Rank A (Industrial)

1450b12834b447bc

Rank A (Penthouse HQ)

1410b3283434472c

Rank A (Storage)

1410b228343447ac



AMERICAN IDOL



Código mestre

9027c8a00c0a9a1e

Barra no Máximo (Flair)

2018d5dc242007b4

Máximo de pontuação (Flair)

2019241424030004

Vencer sempre

2018880c242007b4

20188810242007b4

Tempo perfeito

20187a5424050064

BEYOND GOOD AND EVIL

Código mestre

94d536eafb6f5ff4

Habilitar Animal Detector

251037283470450c

Habilitar Armour

25103728347045bc

Habilitar Boost

2510362834f0453c

Habilitar Box of K-Bups

25103728347045ac

Habilitar Camera

2550352834f0459c

Habilitar Carlson-Peeters

2510362834f0452c

Habilitar City Pass

251036283470458c

Habilitar Compass

2510342834f0450c

Habilitar Cutting Pliers

2550352834f045bc

Habilitar Dai-Jo

251036283470451c

Habilitar Flight Stabilizer

251034283470451c

Habilitar Gyrodisk Launcher

251034283470450c

Habilitar Jet Boots

251035283470453c

Habilitar Jump Boots

2510362834f0451c

Habilitar Meca-Impulser

251034283470458c

Habilitar Mirror

251034283470452c

Habilitar Neutralizing Cannon

2510362834f0458c

Habilitar Pa1

251035283470451c

Habilitar Pearl Detector

251037283470452c

Habilitar P-O-D

25103428347045ac

Habilitar Room 03 Ticket

25103428347045bc

Habilitar Set of P-O-Ds

251034283470459c

Habilitar Speedcraft Motor

2510362834f045bc

Habilitar Square Key

251037283470458c

Habilitar Star Key

251037283470459c

Habilitar Starkos

251035283470458c

Habilitar Stellar Motor

2510342834f0452c

Habilitar Super Attack Strengthened

25103528347045ac

Habilitar Triangular Key

251037283470453c

Energia infinita

259ab26824f1515c

Dinheiro infinito

2511ba7eb5f0594e



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE



Código mestre

945591bcd932c82a

Habilitar todos os equipamentos

4552b7681034558c

3952d5e01b2b91a0

HP infinito

25d795e800a4551c

25d7b6e80024550c

MP infinito

25d0b7781434151c

25d0b7781434152c

Hearts infinitos

25d795c844b45c3c

25d7b6c844345c2c

Máximo de ATK

259796c844b45c0c

Máximo de COM

259796c844b45c3c

Máximo de DEF

259794c844b45c0c

Máximo de Gold

2543fcc6dc255c0e

Máximo de INT

259796c844b45c2c

Máximo de LCK

259796c844b45c8c

100% (curse)

2594948814b5559d

100% (poison)

2594948814b555ad

100% (stone)

2594948814b5558d

Todas as habilidades

254fcc6dc98f1c27

Todas as Orbs

455195681024550c

3946d5b413abb180

Todas as Relics

45549568103455bc

3956d4e41babb180



CITY CRISIS

Código mestre

f4531f22b43cc29e

Habilitar fases

14401c36bd780882

14401c36bd780892

Habilitar máquinas

2455142ef06041ba

2455172ef060410a

Dano infinito

1480b83a1e341378

Reservatório de água infinito

14903b3135bc1320

Tempo infinito

2490112834345198

Water Bombs infinitas

1490302c3cb453ba

Passageiros infinitos

04d0302834b45328

Máximo de pontuação

24437b86fca5581a

Resgatar 99 (fire spot)

144033283cb451aa

Resgatar 99 (others)

144033283cb451ba

Sem mortes

1490302834345118

Sem tempo

d490102834340398

240f4996e90f1893

Vitória fácil

d410302834345138

1490302eb434513a



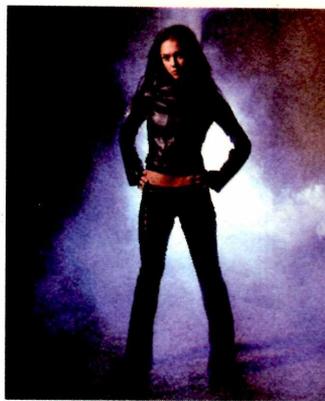
DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

Código mestre

f4009b6ebc34874c

Ano 1806

14009d77bf789e02



Munição infinita

1410b032b770852a

Power Gem infinita

1410b232b77085ba

HP infinito

24a19878b130ce40

Necrystal infinito

1410b232b770859a

Ooze infinito

1410b032b770850a

Ouro infinito

2403fa86fe61ccaa

Spirit infinito

1410316a97f0c70e

Máximo de energia

2440b938bef0859a

Máximo de EXP

2403fa86fe61cc0a

Máximo de força

2440b938bef0858a

Máximo de pesquisa

2403fb86fe61cc2a

Máximo de economia

2403fb86fe61cc3a

Máximo de intelecto

2440b938bef085aa

Máximo de military

2403fb86fe61cc1a

GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (EUROPEU)



Código mestre

D0W2-TMJG-4DQ6P

CUG3-9FYB-V3D0C

VFE7-FK9B-M32EA

3N25-5JHA-9R15B

Pista Hong Kong no lugar de New York

Y9UJ-Y9M3-KN24W

4QBT-QY04-6HR6C

1D24-DE9U-RZDHB

7URH-U4KF-GUXKM

UPJ7-1NTM-XMTVK

9ZMA-3U8M-VJX1F

BJQ9-DZZ4-YRB72

03AH-5PBC-9K2T7

Pista Grand Canyon North no lugar de New York

FGCC-YA57-EAPCC

4QBT-QY04-6HR6C

JHMH-CN3U-9ZRKV

CWHT-0F0T-66VZH

WKE1-2793-J5YE4

NBH9-0MG6-78GJH

GXN6-PYP0-1AX9U

03AH-5PBC-9K2T7

Obs.: os códigos acima funcionam apenas com Action Replay vers^o MAX.



Código mestre

0E3C7DF2 1853E59E

EE8EFC9E BCA99C80

Pista Hong Kong no lugar de New York

1EF98B6D BC2BD9D3

FE7CB857 BCA99BF1

DE7CB856 B2B212E8

DE7CB852 24A906F5

DE7CB85E 271009F2

DE7CB85A BC1009F2

Pista Grand Canyon North no lugar de New York

1EF98B6D BC2BD9D3

DE7CB8B2 352000F1

DE7CB8BE BC140DF2

DE7CB8BA BCA99B83

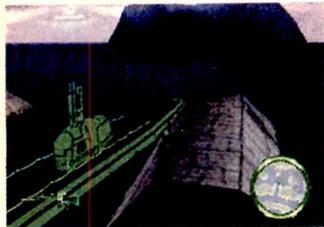
DE7CB846 BCA99B83

CE7CB842 BCA99B83

Obs.: os códigos acima

funcionam apenas com Action Replay vers^o 2.0.

ARMY MEN WORLD WAR FINAL FRONT (VERSÃO 3.2)



Habilitar Bazooka

300f09580063

Habilitar Binoculars

300f095f0001

Habilitar Dynamite

300f095b0063

Habilitar Flamethrower

300f09590063

Habilitar Grenades

300f09560063

Habilitar Land Mine

300f095c0063

Habilitar Machine Gun

300f095a0063

Habilitar Medpaks

300f095d0063

Habilitar Mine Detector

300f095e0001

Habilitar Rocket Launcher

300f09570063

Energia infinita (inclusive inimigos)

d0058ae80040 80058aee2400

D00591dc6480 800591e22400

BEYBLADE (Versão 3.4)



HP infinito

8007b3b2270f

HP infinito (jogador 1)

800bd2a803e7

HP infinito (jogador 2)

800bd30003e7

Máximo de derrotas

8009374e270f

Máximo de vitórias

8009374c270f

Máximo de LP (jogador 1)

800bd2ac0064

Máximo de LP (jogador 2)

800bd3040064

Vencer sempre

8009374e0000

Sem HP (jogador 1)

800bd2a80000

Sem HP (jogador 2)

800bd3000000

Sem LP (jogador 1)

800bd2ac0000

Sem LP (jogador 2)

800bd3040000

Perder sempre

8009374c0000

DIGIMON WORLD 3



Ganhar bits rapidamente

80048554ffff

Ganhar level rapidamente (Kotemon)

80048c68ffff

Ganhar level rapidamente (Kumamaon)

80049044ffff

Bits infinitos

80048554e0ff 8004855605f5

Máximo de agilidade (Kotemon)

80048c7c03e7

Máximo de agilidade (Kumamaon)

8004905803e7

Máximo de defesa (Kotemon)

80048c7a03e7

Máximo de defesa (Kumamaon)

8004905603e7

Máximo de energia (Kotemon)

80048c70270f 80048c72270f

Máximo de energia (Kumamaon)

8004904c270f 8004904e270f

Máximo de experiência (Kotemon)

80048c68e0ff 80048c6a05f5

Máximo de experiência (Kumamaon)

80049044e0ff 8004904605f5

Máximo de ataque (Kotemon)

80048c7803e7

Máximo de ataque (Kumamaon)

8004905403e7

Máximo de cards (versão 2.2)

50009a020000 800c9e10c7c7

Máximo de dark (Kotemon)

80048c9003e7

Máximo de dark (Kumamaon)

8004906c03e7

Máximo de fire (Kotemon)

80048c8403e7

Máximo de fire (Kumamaon)

8004906003e7

Máximo de level (Kotemon)

80048c6c0063

Máximo de level (Kumamaon)

800490480063

Máximo de lightning (Kotemon)

80048c8c03e7

Máximo de lightning (Kumamaon)

8004906803e7

Máximo de machine (Kotemon)

80048c8e03e7

Máximo de machine (Kumamaon)

8004906a03e7

Máximo de magic (Kotemon)

80048c8203e7

Máximo de magic (Kumamaon)

8004905e03e7

Máximo de MP (Kotemon)

80048c74270f 80048c76270f

Máximo de MP (Kumamaon)

80049050270f 80049052270f

Máximo de spirit (Kotemon)

80048c8003e7

Máximo de spirit (Kumamaon)

8004905c03e7

Máximo de stone (Kotemon)

80048c8803e7

Máximo de stone (Kumamaon)

8004906403e7

Máximo de water (Kotemon)

80048c8603e7

Máximo de water (Kumamaon)

8004906203e7

Máximo de wind (Kotemon)

80048c8a03e7

Máximo de wind (Kumamaon)

8004906603e7

Máximo de wisdom (Kotemon)

80048c7e03e7

Máximo de wisdom (Kumamaon)

8004905a03e7

FIFA SOCCER 2002: MAJOR LEAGUE SOCCER

Código mestre

d00c82a4e180

800c82a4e080

Todos os cartões de pênaltis

8004ded40202 8004ded60202

8004ded80202 8004deda0202

8004deec0101 8004deee0101

8004def00101 8004def20101

3004def40001

Todos os gols para o time da casa

d00a3e781880 800a3e7c0000

D00a3e781880 800a3e7e2443

Todos os gols para o time visitante

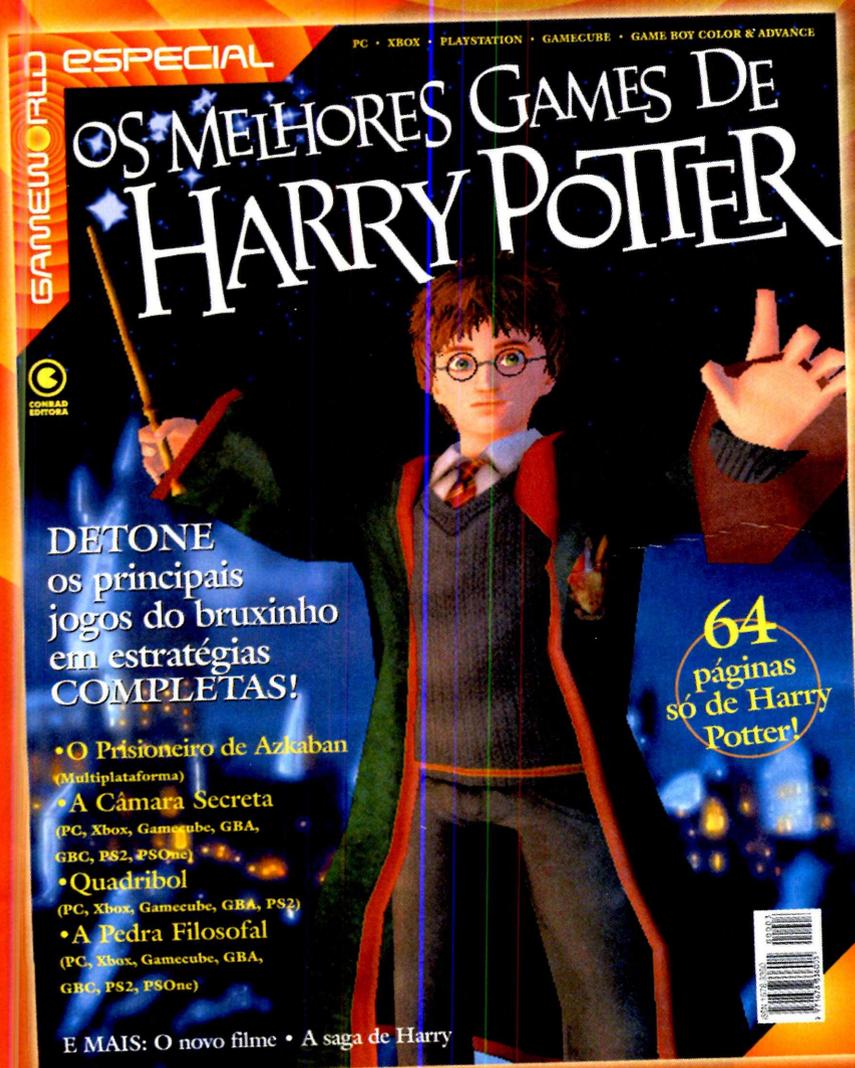
d00a3e781880 800a3e7c0004

D00a3e781880 800a3e7e2443



Para você que curte as aventuras de
Harry Potter

GAMEWORLD ESPECIAL



64 páginas

com os melhores games
do bruxinho e
estratégias completas
para todas as plataformas

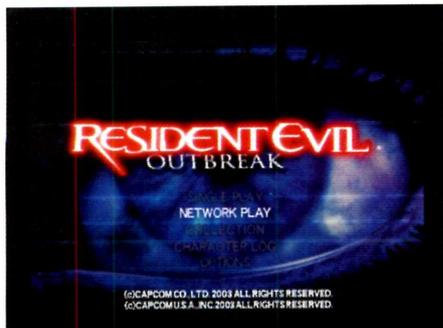
Peça ao seu jornaleiro
www.conradeditora.com.br



Tudo sobre o DNAS

Não sabe o que é isso? Pois você ainda vai ouvir falar muito dele

Por Quem Woo Moo



Na SDP #08, nós fizemos um tutorial completíssimo de como conectar seu PS2 na rede mundial, a Internet. Se você perdeu essa matéria, ainda há tempo para conseguí-la. Depois não diga que não avisamos... Para complementar aquela matéria, falaremos um pouco sobre como ficam os jogos com suporte à jogatina online, como SOCOM, Resident Evil Outbreak e outros.

Desde os primeiros jogos com suporte online até os lançados em meados de 2003, os jogos não tinham nenhum tipo de proteção. Podíamos jogar online com cópias de originais ou até mesmo com os chamados DVD-Rip, jogos lançados originalmente em DVD e copiados para CD, geralmente com alguma perda de qualidade. Jogos como Auto Modellista, ATV Offroad Fury 2 e SOCOM: U.S. Navy SEALs, eram os preferidos entre os jogadores.

Mas nem tudo eram flores. Depois que a

Sony lançou o Network Adapter, a empresa descobriu que alguns lotes de PS2 eram incompatíveis com o acessório, e o único jeito de resolver o problema era substituir o console dos usuários por versões compatíveis. Claro, para o pessoal dos EUA isso não foi um grande problema. Lá há revendedores oficiais, além do sistema de suporte da própria Sony. Mas o mesmo não pode ser dito sobre os usuários brazucas, que dependem da importação para comprar o PS2. Quem comprou um console desses, acabou se dando mal. Veja abaixo uma relação com os números de série dos lotes incompatíveis com o NA. Não são muitos, mas

se você fizer parte dos "sortudos", será difícil jogar online, a não ser que troque o console ou compre outro.

Depois que a rede foi aprovada pelos usuários, e milhares de jogadores começaram a se matar em SOCOM, a Sony implantou uma proteção denominada DNAS (Dynamic Network Authentication System, ou Sistema Dinâmico de Autenticação de Rede). Não, isso não tem nada a ver com testes de paternidade ou mutações mitocondriais. Seu PS2 não vai virar um monstro e devorá-lo como em Parasite Eve. Mesmo assim, esse sistema tem sido a fonte de muitas dúvidas.

Lotes de consoles incompatíveis com o NA

De 3369556 a 3369651	De 3393868 a 3394407	De 3419173 a 3419280
De 3372352 a 3372651	De 3394516 a 3394731	De 3419821 a 3419928
De 3379084 a 3380151	De 3397192 a 3398055	De 3420661 a 3421308
De 3380260 a 3381867	De 3399868 a 3400947	De 3421417 a 3421524
De 3381976 a 3382083	De 3403192 a 3403839	De 3421417 a 3421524
De 3383152 a 3383691	De 3404692 a 3405339	De 3421633 a 3422064
De 3384652 a 3385191	De 3406192 a 3406515	De 3423661 a 3424848
De 3386152 a 3386907	De 3406624 a 3406839	De 3425161 a 3425268
De 3388192 a 3389271	De 3414661 a 3416388	De 3434377 a 3434592
De 3391084 a 3392055	De 3417661 a 3418740	

O sistema

O DNAS é o sistema de segurança da Sony e, basicamente, serve para detectar "infratores" querendo jogar online, seja com discos copiados ou com consoles que tenham mod-chip instalado, além de verificar muitas outras questões. Se o sistema detectar um erro, você não consegue se conectar e jogar em rede.

O sistema de autenticação do DNAS funciona de modo semelhante ao sistema de autenticação por Smart Card, que está começando a ser utilizada em nossa rede bancária. No caso dos bancos, os dados pessoais estão armazenados em um chip e, assim que o usuário insere uma senha, é criada uma chave, que é enviada ao servidor de autenticação; ele reconhece as chaves válidas. Se a chave bater com a que o servidor tiver, o acesso é liberado.

No caso do PS2, essa chave é formada por

vários itens, como o hardware, o código de proteção regional dos jogos originais, o código de identificação da mídia e identificação de cheaters (com GameShark, Action Replay ou Code Breaker). Qualquer alteração desses itens, como a detecção de mod-chips ou mídias alternativas, a chave é alterada, a autenticação falha e, conseqüentemente, o jogo não pode continuar a conexão.

Em resumo, a autenticação pode falhar caso ocorra os seguintes casos:

- mod-chip detectado;
- mídia não original detectada;
- jogo original de outra área (jogo europeu em console americano, por exemplo);
- cheaters (GameShark, Action Replay ou Code Breaker);

- outros (como um firewall).

Durante algum tempo, a única maneira de se jogar algum game online era desligando o mod-chip e utilizando o jogo original. No Xbox Live!, quando a autenticação falha pela existência de um mod-chip, o console não é banido definitivamente da rede, ao contrário da rede da Microsoft. Por sorte, o "durante algum tempo" não demorou tanto. Já foi descoberto um modo de passar pelo sistema de autenticação DNAS, como veremos em detalhes nesta matéria.

Passando pelo DNAS

Para passar pelo sistema de autenticação do PS2, basicamente, é necessário aplicar um patch

no CD/DVD do jogo com suporte online. Aos veteranos em jogos para PC, os patches são velhos conhecidos. Trata-se de uma alteração em um ou mais arquivos do jogo, que permite capacidades não disponíveis –como jogar sem o CD em jogos de PC– portanto, não é um conceito novo. Existem patches de traduções como o Winning Eleven 7 em inglês, ou com clubes nacionais, patches de conversão –converter um jogo PAL para NTSC, por exemplo– e outros.

O que o patch de DNAS tenta fazer é enganar o sistema de autenticação, enviando sempre uma chave válida para os servidores. Para tanto, os pesquisadores desenvolveram os arquivos de extensão ".nip" que, em conjunto com a ID de um disco original, altera os arquivos DNASXXX.img, utilizados na autenticação dos servidores.

Método antigo

Para ter uma idéia da evolução da quebra do DNAS, no começo, tínhamos que seguir os seguintes passos para aplicar um patch:

- 1 Obter um número de ID do jogo original com o Disc ID Utility, um programa conseguido na internet.
- 2 Gerar uma imagem ISO do jogo e extrair os arquivos DNASXXX.img da ISO com o CDmage, outro programa de internet.
- 3 Baixar o arquivo ".nip" equivalente ao DNASXXX.img do jogo. Para o DNAS280.img; era preciso o DNAS280.nip, por exemplo.
- 4 Com o utilitário DiskID3, aplicar o patch no arquivo DNASXXX.img, utilizando o DNASXXX.nip e a ID obtida no primeiro passo.
- 5 Inserir o arquivo modificado novamente na imagem do jogo com o CDmage. Muitas vezes esse passo não dá certo. Nesses casos é necessário extrair todos os arquivos da imagem e gerar uma nova, já com o DNASXXX.img alterado com um aplicativo chamado CDVDGEN, da própria Sony.
- 6 Gravar a mídia (CD ou DVD).

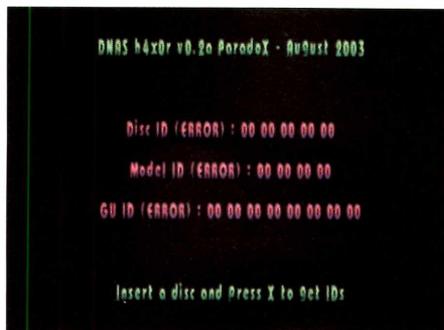
Método novo

Complicado, não? Pois é, antes era necessário um baita trabalho para gerar esses jogos com patch de DNAS. Mas, agora, tudo é mais fácil: você só precisa de uma série de programas para PC. Tudo se resumiu aos passos que iremos descrever adiante:

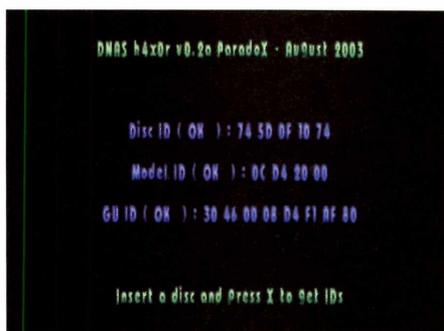
1 Obter um número de ID do jogo original com o Disc ID Utility

O Disc ID Utility é um programa que deve ser executado no PS2 e, para isso, deve ser gravado em um CD. Ele recupera o número de identificação dos jogos originais, que é necessário na autenticação do DNAS, mas se perde numa cópia alternativa. Isso acontece porque este

número fica numa área do CD/DVD, junto com os dados de proteção do jogo e os gravadores não conseguem alcançar. Cada número de ID deve ser utilizado na cópia correspondente ao jogo que foi retirado. Por exemplo, se o número foi retirado do SSX3 original, ele deve ser utilizado para o patch de uma cópia do SSX3. Se for utilizado em outro jogo, provavelmente não vai funcionar.



Após a carga do Disc ID Utility, troque o CD do programa pelo jogo original desejado e aperte X.



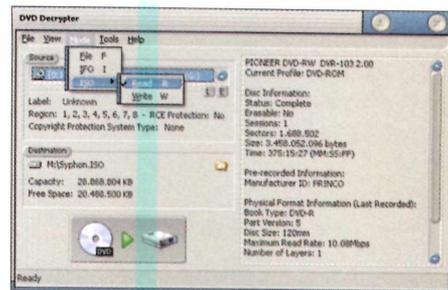
Assim que o programa recuperar as IDs, elas serão visualizados em azul. Anote os códigos do campo Disc ID. Você vai precisar dele para aplicar o patch.

2 Gerar uma imagem ISO do jogo

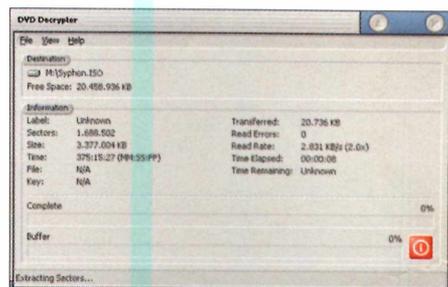
ISO é a compilação de todos os arquivos do jogo no formato que deve ser "impresso" no CD/DVD. Uma ISO também é chamada de imagem. Há um ótimo programa freeware chamado DVD Decrypter, que gera imagens nesse padrão e também grava mídias. Se for feito em outros programas –como o Record Now ou Alcohol 120% – fique atento para não dividir a imagem em vários arquivos. Se o jogo tiver mais de 2 GB, também é aconselhável gravar a imagem no HD do seu computador, em uma partição NTFS, que possa lidar com arquivos grandes sem problemas.

Para gerar uma imagem com o DVD Decrypter, primeiro é preciso colocar o programa no modo ISO-Read, conforme mostra a figura.

Na seção Destination, clique na pasta e escolha



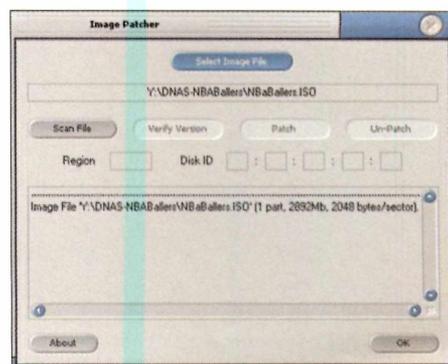
um local onde a imagem será gravada e um nome para o arquivo. Para começar a extração da imagem, clique no botão indicado.



Esta tela mostra o desenvolvimento da extração da imagem. Fique atento ao campo Read Errors. Ele deve ter zero para uma imagem 100% perfeita. Assim que a extração for concluída, o programa abre uma janela pop up informando se o arquivo foi criado com sucesso ou não.

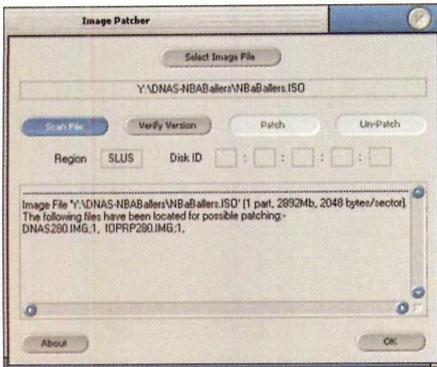
3 Aplicar o patch na imagem com os programas Image Patcher ou o Disc ID Inserter

Esses dois programas são usados para fazer o patch de DNAS; possuem interface Windows e também já incorporam os arquivos '.nip'. Portanto, só é necessário ter a Disc ID do jogo. Não é mais necessário extrair os arquivos DNASXXX.img. Ambos os programas já conseguem aplicar o patch diretamente na imagem do jogo. Veja como:

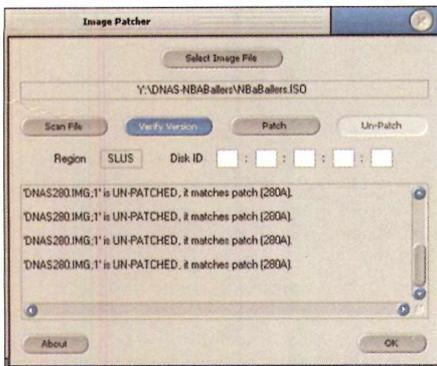


O Image Patcher é mais intuitivo, portanto,

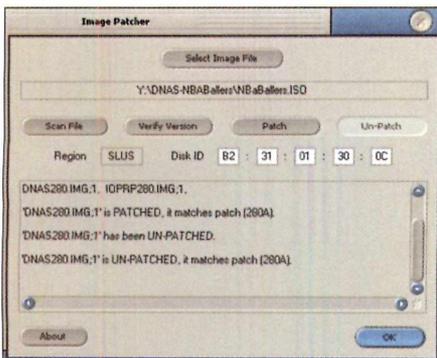
usaremos ele. Assim que executar o programa, você deve escolher a imagem que vai alterar (aquele arquivo ".iso"). Clique em "Select Image File" e escolha a imagem que você gerou anteriormente, no passo 2.



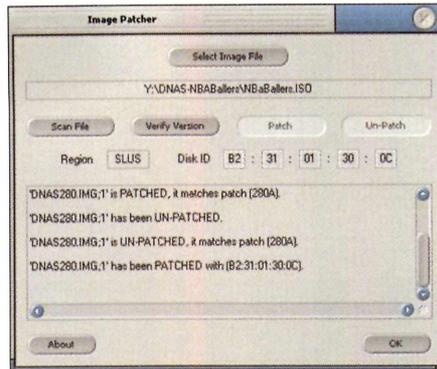
Agora que a imagem está selecionada, clique em "Scan File" para que o programa identifique quantos e quais arquivos poderão sofrer alterações.



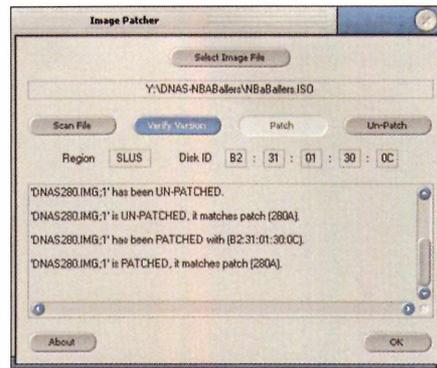
Agora, clique em "Verify Version" para que o programa analise os arquivos encontrados e escolha o patch correto. Note que agora, os campos de Disc ID estarão habilitados para inserção de dados.



Insira os dados de Disc ID, com a ID que você conseguiu do jogo original no primeiro passo do tutorial.



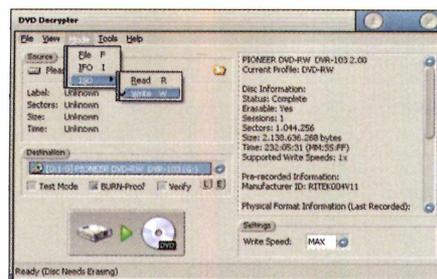
Clique em "Patch". Note que, ao fazer isso, vai aparecer a mensagem "DNASXXX.img has been PATCHED with (XX:XX:XX:XX:XX)" na janela de log; isso indica que a imagem foi alterada com sucesso, e podemos gravar esta imagem no CD/DVD.



Se for necessário desfazer o patch, siga os três primeiros passos do programa, e você pode verificar que o botão "Un-Patch" estará habilitado. Quando clicar nele, a imagem volta ao seu estado original.

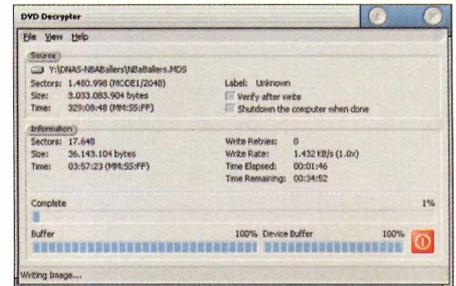
4 Gravar a mídia em CD ou DVD

Depois de aplicar o patch na ISO, grave esta imagem para um DVD-R. Para isso, é possível utilizar o próprio DVD Decrypter, com o qual você gerou a imagem ISO. Basta mudar do modo ISO-Read para o modo ISO-Write, conforme mostramos na figura.



Agora no campo "Source", clique na pasta e ache a nova ISO, com o patch já aplicado. Para iniciar

a gravação, coloque a mídia no gravador e clique no botão indicado.



Durante a gravação será mostrada esta tela de status. Fique atento ao campo "Write Retries", que também deve ser zero para uma cópia perfeita. Na primeira seção da tela você pode clicar na opção "Verify after write", que verifica se a gravação está perfeita. Há também a opção "Shutdown", que desliga o computador depois que tudo acabar.

5 Pronto!

Agora você tem uma cópia de um jogo que vai funcionar online, mesmo com o mod-chip ativo. Divirta-se! Para testar, rode o jogo como se fosse uma cópia normal e tente entrar com a opção online direto (lembre-se, seu NA já deve estar instalado e configurado, conforme ensinamos na SDP #08). Logo depois da conexão com a rede o jogo vai tentar fazer uma autenticação no DNAS. Se ele passar dessa fase, quer dizer que o patch foi aplicado com sucesso.



Tela de autenticação do DNAS para o jogo Resident Evil Outbreak.

Não conectou?

Além das proteções contra cópias e consoles modificados, a autenticação no DNAS pode falhar por diversos motivos. Antes de sair culpando o

jogo ou o console, preste atenção na mensagem de erro que será mostrada para você e, principalmente, no código do erro. Ele pode indicar muita coisa. Veja uma lista com os erros comentados a seguir.

Erros possíveis

101, 102, 103, 104, 105

Estes erros, de um modo geral, significam que há problemas com os servidores de autenticação. Ou o servidor está ocupado, ou o serviço não foi inicializado no servidor, ou mesmo o servidor não respondeu à transação com o console. Nestes casos, aguarde por um tempo e tente novamente. Os servidores podem estar fora do ar para manutenção.

106, 107, 108

Estes erros indicam recebimento de respostas inválidas do servidor ou pacotes que se corromperam no meio do caminho.

201, 202, 203, 204

Erros que começam com 2 indicam falhas no serviço de download. Geralmente são das atualizações dos jogos. O erro 201 indica que o título não tem o serviço de download, o erro 202 indica que o serviço não está ativo, o 203 indica que o serviço de download não existe mais para o título e o 204 indica que não há novos dados para download.

401, 402, 403, 404

Aqui se concentram erros relativos à detecção de mod-chips, mídias inválidas e envio de chaves corrompidas ao servidor. O erro 401 indica hardware inválido, o 402 e 403 indicam disco inválido ou falha nos dados de autenticação do disco, o erro 404 é falha na identificação do HDD. Lembre-se que, para jogar online com uma mídia original, deve-se desligar o mod-chip, necessariamente.

601, 602, 610

Estes erros indicam problemas de conexão e Proxy. Verifique se a rede está devidamente configurada e se nenhum firewall está bloqueando a comunicação.

611, 612, 613, 614, 615

Estes erros também indicam falha de comunicação, mas direcionados ao serviço de DNS da rede. Pode acontecer se o servidor DNS não conseguir resolver os nomes dos IPs ou mesmo se o serviço não achar o IP da página procurada.

616

Este erro indica a existência de um conflito de IPs.

617, 618, 619

Indicam falha de comunicação por timeout

(sem resposta), conexão recusada ou que o destino não pode ser alcançado.

620

Indica que a conexão foi derrubada.

621, 622, 623, 624

Estes indicam quantidade insuficiente de buffers, ou que não é possível criar mais uma conexão TCP, ou que foi requisitado um arquivo ou função inválida.

625

Outro erro relativo à conexão e comunicação da rede.

701, 702, 703

Não foi encontrada uma categoria de ID do jogo ou ela é inválida.

832, 833

Estes erros indicam região inválida ou Disc ID inválida. Seria o mesmo que tentar jogar um título europeu ou japonês online em um console americano. Portanto, mesmo que o jogo tenha patch, ele deve obedecer às áreas regionais dos jogos. Jogos americanos somente em consoles americanos, jogos europeus somente em consoles europeus, e assim por diante.

864

Tipo de mídia inválida ou Disc ID inválida.

880, 881

Hardware incompatível. Nesse caso você é um daqueles felizardos, que citamos no início da matéria, é necessário fazer a troca do console nas autorizadas Sony. Reze para nunca ver esse erro na primeira conexão.

840

Servidor fora do ar. Tente mais tarde.

Guarde bem esta lista. Ela pode ser muito útil quando você ou seu colega estiverem com problemas em algum jogo. Lembrando que, se você quiser conectar o NA diretamente no modem da banda larga, é preciso verificar se o tipo de conexão permite. Lembra da nossa matéria sobre PS2 online, na SDP #08? Se não lembra, vamos dar uma colher de chá.

Basicamente, todas as conexões banda larga que você pode espetar em um micro e sair navegando, podem ser utilizadas para ligar diretamente no PS2.

Todo o resto precisa do compartilhamento de conexão, explicado na matéria da SDP #08.

Não é possível classificar as conexões pelo provedor, uma vez que o próprio Speedy (da Telefonica, em São Paulo) possui planos que permitem a conexão direta e outros não. Geralmente, os assinantes que precisam de login ou de um discador se encaixam nessa segunda categoria. Outro exemplo é do Virtua, da Net. Em SP, é necessário liberar o IP antes de conectar outro micro ou PS2. No Rio, já não é necessário. O Ajato, em SP, amarra o serviço de distribuição de IP ao Mac Address da placa de rede, portanto, não é possível a conexão direta. Já o mesmo serviço em outro estado pode não seguir a mesma regra. O ideal é testar. Se não conseguir uma conexão direta, então você cai no grupo onde é necessário o compartilhamento da conexão.

Além dos problemas de conexão, podem ocorrer outros probleminhas estranhos. Um muito comum é você conseguir falar normalmente com seus colegas do SOCOM via headset, mas não receber áudio de nenhum deles. Isso acontece porque você pode estar com algumas portas de comunicação (TCP/UDP) bloqueadas por algum firewall pessoal, da empresa (jogando no serviço, hein?) ou no provedor. O jogo SOCOM, por exemplo, precisa de todas as portas entre 6000 e 6999 (UDP) e de 10070 a 10080 (TCP). As portas podem mudar de acordo com o jogo, então, se você tiver problemas com algum outro, é uma boa idéia entrar em contato com o suporte do jogo e pedir a lista de portas utilizadas.

Há também alguns firewalls pessoais, que possuem histórico de problemas com compartilhamento de conexão. Se você possui um firewall pessoal como o Sygate, a opção "Allow all" não adianta muito. Para resolver este problema, é preciso desabilitar o software. Outros firewalls, como o Norton ou Kerio, se mostraram boas opções para jogar online e não perder a proteção de um firewall.

Fora esses detalhes, você deve conseguir jogar online com uma cópia sem problemas. Mas agora fica uma dúvida no ar: "será que não vai dar problema várias pessoas conectando com a mesma Disc ID?". Pois é, até onde sabemos, a Disc ID não é única para cada CD e, sim, o mesmo para lotes do jogo. Mesmo assim, a rede DNAS tem como identificar e banir usuários com as IDs que eles acharem suspeitas, o que, por enquanto não estão fazendo. Enquanto isso não acontece, tudo vai rolar numa boa, mas por sua conta e risco.

Ainda tem dúvidas? Então escreva para o nosso Correio Técnico.

Acha que acabou?

Acabou nada!!! A matéria continua no site da SDP. Lá você encontra uma lista completa de todos os jogos com suporte online já lançados nos EUA. São mais de 70 títulos para você arrepiar em rede. Confira como acessar o site na última página da revista.

GG Digital GAMES

UM NOVO CONCEITO EM VENDA DE GAMES



Televendas:
(11) 3338-2688

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

XBOX



PS2



NINTENDO
GAMECUBE

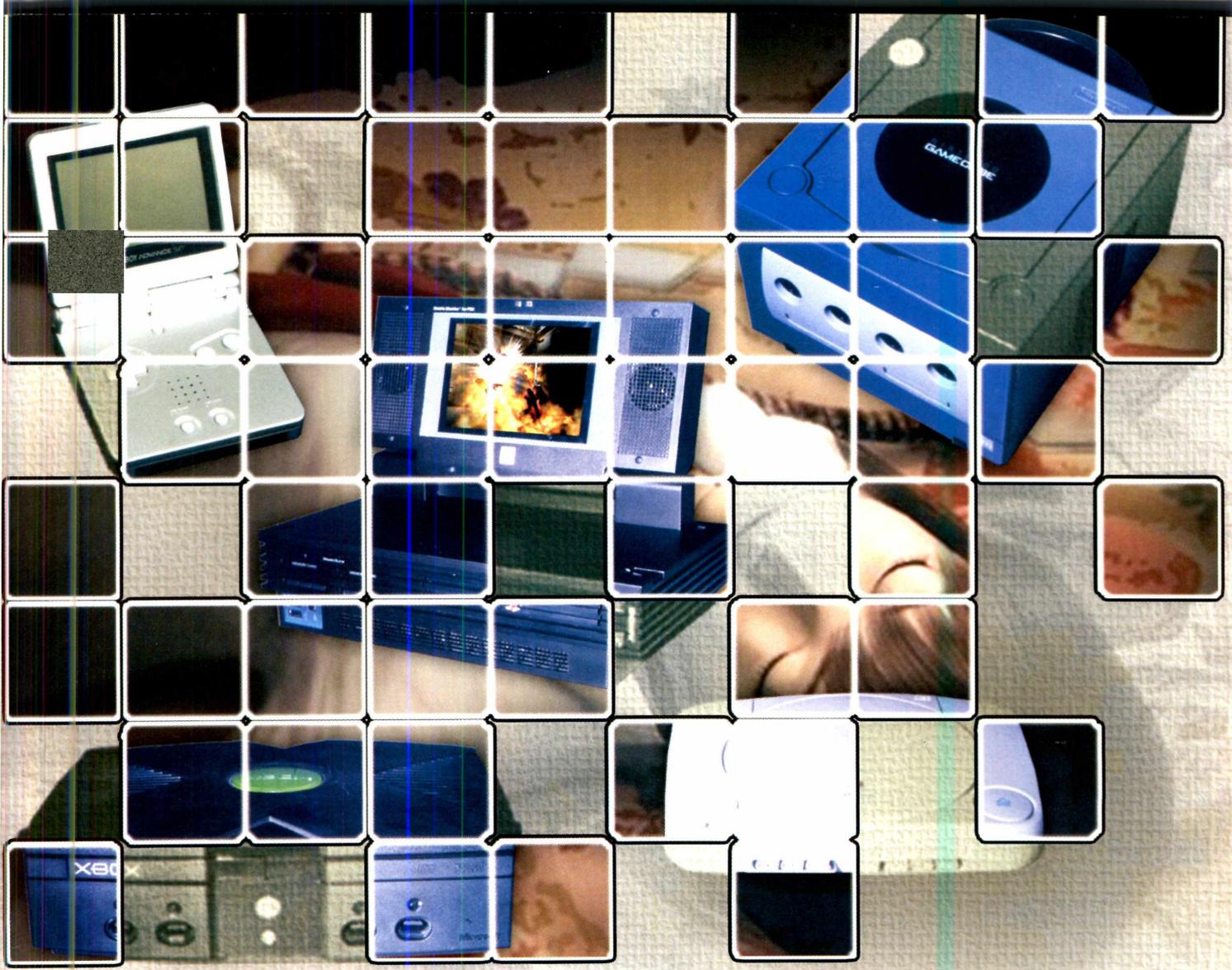


GAME BOY ADVANCE



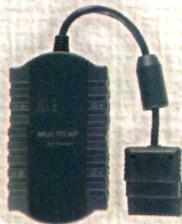
www.digitalgames.com.br





Visite Nossa Loja:

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



Entregamos via Sedex para todo o Brasil



ESPECIAL

Final Fantasy X.

Jogadores também amam

Por Fabio Santana

O amor, ah, o amor... Por diversas vezes, o nobre sentimento inspirou personagens de videogame a se enlaçarem na feliz instituição: o casamento. Seja no antigo FFXIV, com o matrimônio de Cecil e Rosa no final do game, seja no aclamado FFX, com o cerimonial forçado entre Yuna e Seymour, a troca de votos é sempre cheia de glamour. Porém, no magnânimo FFXI, você finalmente

tem a chance de deixar de ser um mero espectador para se tornar o protagonista de seu próprio casamento virtual.

No Japão, onde o game foi lançado primeiro, o serviço está disponível já há algum tempo. Nos EUA, como o diretor de localização Richard Honeywood nos disse com exclusividade na SDP #08, a Square Enix estava esperando que os jogadores se estabelecessem melhor,

antes de disponibilizar algo que exige uma decisão tão importante. Oito meses depois da chegada de FFXI ao mercado americano, o serviço de casamento foi liberado para os jogadores ocidentais, em um update lançado no dia 4 de junho, coincidentemente, no mês de Santo Antonio, o casamenteiro.

Os casamentos em Vana'diel representam apenas um compromisso pessoal entre duas

pessoas, não resultando em nenhum benefício especial, nem necessitando de nenhum pré-requisito na vida real (cheguei a ver, em fóruns americanos, pessoas espalhando rumores de que era necessário apresentar, para a Square Enix, a certidão de casamento real – vê se pode...). Depois de casados, o casal permanece assim, sem possibilidade de divórcio – então, tenha certeza da sua decisão.

Os dias de cerimônia

As cerimônias acontecem de quarta-feira a domingo (não há casamentos às segundas e terças) em três opções de horário: 14h00, 17h00 e 19h00. Tenha em mente, porém, que estes horários se referem ao fuso horário PST (Pacific Standard Time, -8) e PDT (Pacific Daylight Time, -8), ou seja, o horário da costa pacífica dos EUA. Como nós, brasileiros, nos situamos no meridiano (-3) em relação ao de Greenwich (o ponto zero), é necessário realizar os cálculos. O PDT (-7) é utilizado no horário de verão americano, que vai do início de abril ao final de outubro (portanto, atualmente, utiliza-se este fuso); no resto do ano, usa-se o PST (-8). Para facilitar, veja abaixo os cálculos necessários:

- Se estiver em vigor o PST, some mais 5 horas;
- Se estiver em vigor o PDT, some mais 4 horas;
- Se o horário de verão estiver em vigor no Brasil, adicione mais 1 hora à soma.

Se você pretende marcar um casamento no dia 11/07, às 19h00, por exemplo, aqui no Brasil, a cerimônia acontecerá no mesmo dia, mas às 23h00 (considerando as quatro horas somadas em relação ao PDT, que está em vigor até o final de outubro). Se a sua cerimônia estiver marcada para o dia 18/12, às 14h00, por exemplo, ela terá início 20h00 (somando as 5 horas em relação ao PST, mais 1 hora pelo nosso horário de verão).

Lembrete importante: os noivos e o organizador do casamento devem chegar ao local da cerimônia com uma hora de antecedência!

Manual dos noivos

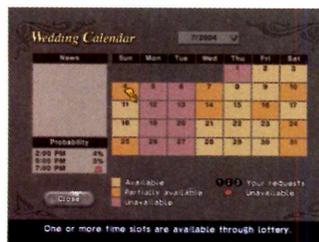
Depois de se conhecerem bem e decidirem pela união matrimonial, a primeira providência a ser tomada pelo casal de pombinhos é eleger um organizador para a cerimônia. O organizador, conhecido por Chaperone em FFXI, é o responsável por colocar os convidados nos devidos lugares e manter a ordem durante a cerimônia – portanto, escolha alguém organizado e responsável.

É o Chaperone que precisa entrar com o pedido de casamento, e não os noivos. Antes de preencher o formulário de inscrição, o organizador deve ter:

- três opções de data e horário para a cerimônia;
- nome, raça, profissão e nação dos noivos, assim como o mundo (servidor) que habitam. Também é necessário que ambos forneçam seu rank, apelido, linkshell de que participam e um lema;
- número de convidados;
- estilo de casamento (entre as três nações) e o local pretendido;
- saber se a noiva quer ou não um vestido de casamento e como as alianças serão gravadas;

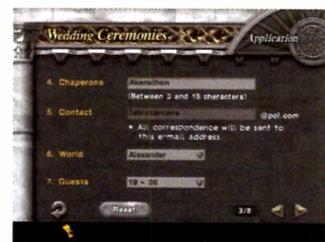
Depois de tudo combinado, o Chaperone escolhido pelos noivos deve se logar no PlayOnline Viewer,

entrar em Games, escolher Final Fantasy XI, depois clicar na opção Compendium e entrar em Wedding Ceremonies. Lá, ele deve clicar em Application para preencher o formulário. A Square Enix receberá o pedido e deverá enviar a resposta em até sete dias. Veja como preencher o pedido corretamente:

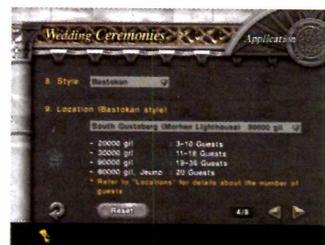


1. Escolher três opções de horário. Você seleciona o mês no topo da tela e então escolhe o dia no calendário (os dias em vermelho estão lotados, os dias em laranja estão parcialmente preenchidos e os amarelos estão disponíveis). Escolhido o dia, você também deve escolher o horário da cerimônia. Como muitos jogadores estão na fila, os horários são definidos por sorteio, e você pode ver suas chances (em porcentagem) no canto esquerdo da tela.

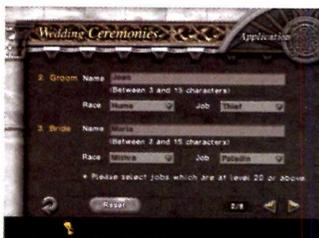
do noivo (Groom) e da noiva (Bride) – é necessário que a profissão seja, no mínimo, de nível 20.



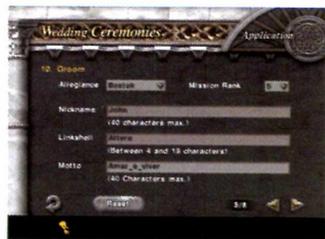
3. Inserir o nome do organizador (Chaperone), o servidor em que jogam (World) e o número de convidados (Guests).



4. Escolher o estilo de cerimônia (Style) e o local (Location).



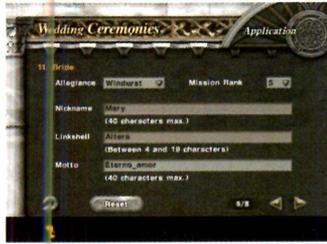
2. Preencher corretamente o nome (Name), raça (Race) e profissão (Job)



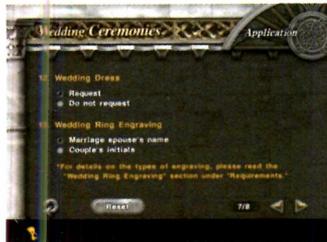
5. Preencher a nação (Allegiance), rank (Mission Rank), apelido (Nickname), linkshell e lema (Motto) do noivo (Groom).

Acha que acabou?

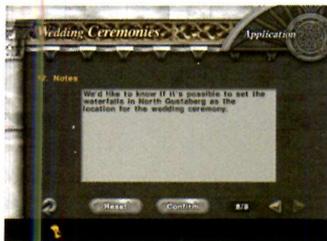
Nada disso! Ainda tem mais um guia caprichado para os aventureiros de Vana'diel. Esta é a terceira parte de nosso guia online. Veja na última página como ter acesso.



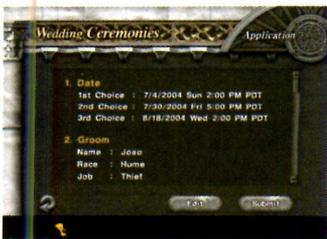
6. Fazer o mesmo com os dados da noiva (Bride).



7. Definir se a noiva quer (Request) ou não (Do not request) um vestido de noiva e como será gravada a aliança.



8. Colocar (em inglês) quaisquer observações sobre a cerimônia. Você pode, por exemplo, pedir que ela seja realizada em um local especial fora das opções pré-estabelecidas, como também requerer um número maior de convidados. Os pedidos serão analisados pela Square Enix.



9. Confirmar os dados e clicar em Submit.

Quanto custa?

As cerimônias de casamento em Vana'diel, desde as mais simples até as mais chiques, custam uma fortuna – como na vida real – eu que o diga! Apenas a locação do ambiente da cerimônia pode custar entre 20 a 80

mil gil; mas estão no pacote o padre para a celebração, as duas alianças e fogos de artifício para os convidados saltarem na saída dos recém-casados. Confira os locais pré-estabelecidos, capacidade e preço:

Em San d'Oria

Count Caffaule's Manor (Indoors)

10 convidados,
20 mil gil



Count Caffaule's Manor (Outdoors)

36 convidados,
80 mil gil

Chateau d'Oraguille

18 convidados,
30 mil gil



Em Bastok

Metalworks

10 convidados,
20 mil gil



Port Bastok
36 convidados,
80 mil gil

Morhen Lighthouse

36 convidados,
80 mil gil



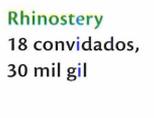
Em Windurst

Orastery

10 convidados,
20 mil gil



Acolyte Hostel
36 convidados,
80 mil gil



Rhinostery
18 convidados,
30 mil gil



Sarutabaruta
36 convidados,
80 mil gil



Em Jeuno
Temple of the Goddess
20 convidados,
80 mil gil

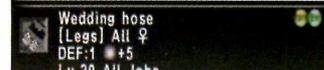
Se a noiva optar pelo vestido de casamento, terá um acréscimo de 50 mil gil, e receberá os seguintes equipamentos:



Cabeça: Bridal Corsage



Corpo: Wedding Dress



Pernas: Wedding Hose



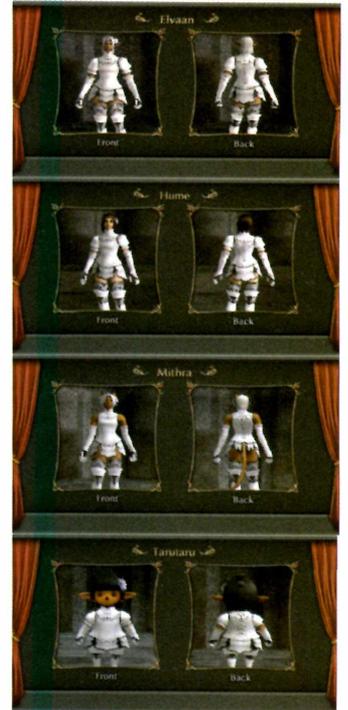
Pés: Wedding Boots

Achou caro? Isso não é nada se comparado a outras vestes nupciais. O kit Opaline, que só pode ser criado através de craft skills, pode ser encontrado em Auction Houses por até 2 milhões de gil. Já os equipamentos do kit Ceremonial, originados através de resultados excepcionais na criação do kit Opaline, pode chegar a dezenas de milhões. Os dois kits de craft skill são para noivas de nível 40 ou superior.

As alianças estão incluídas na taxa de locação, e são entregues durante a cerimônia. Como são itens raros exclusivos, não podem ser trocados ou vendidos. Elas são gravadas de acordo com a opção escolhida no formulário:

- Marriage Spouse's name: a aliança do noivo é gravada com o nome da noiva, e vice-versa;

- Couple's Initials: as alianças são gravadas com as iniciais do casal. Se a noiva se chamar Maria e o noivo João, por exemplo, a aliança da noiva terá as inscrições JtoM, e a do noivo terá MtoJ.



O kit com o vestido de casamento varia em aparência de acordo com a raça da noiva. De cima para baixo: Elvaan, Hume, Mithra e Tarutaru.



O ápice de uma cerimônia: o momento em que os noivos dizem "sim", perante os convidados.



No final da cerimônia, os espectadores comemoram soltando fogos de artifício.

Até que o Log Out os separe

Se você está procurando sua alma gêmea em Vana'diel, tente criar um personagem no servidor Alexander, onde estão a maioria dos brasileiros jogadores de FFXI. Se quiser receber um World Pass para isso, peça um no fórum www.mmorpgbrasil.com, e aproveite para entrar na linkshell dos brazucas, a Altera. Desejamos a todos os apaixonados uma cerimônia inesquecível! Até a próxima.

PLAY DICAS

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

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames[®]

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2



- ⊕ 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



O MUNDO DO GAME NA ZONA LESTE

O Melhor em Games e Eletrônicos



Venda - Assistência Técnica - Financiamento
 Aceitamos Todos os Cartões de Crédito
 Televendas:
 6864-6346 - 6115-4032 - 6115-6402

brother GAMES

video games e assistência técnica

acessórios
 todos os tipos

jogos originais
 vários títulos

rua Curitiba 888 sl 802 centro Belo Horizonte MG
 contato e vendas: (31) 3272 3097 | 3272 3486
 assistência cartões de crédito

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

Inicial Games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!



www.inicialgames.com.br

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

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos
Aceitamos Cheque -pré

REDE SHOP  **VISA** **CAIXA**

AMERICAN EXPRESS **MasterCard** **Diners Club Internacional** **VISA Electron**

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




InputBox

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

Av Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640




ATACADO DOS GAMES

Sua Melhor Opção em Diversidade!

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

DISTRIBUIDOR PLATES

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

Compras online acesse:

TAURUS GAMES

www.taurusgames.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



TeleVendas
(19) 3242-0541

Disk Games

Desde 1992

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

PlayStation 2 X Box Game Cube
PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até **12 x**

www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011





METRÓPOLE

Games

Atacado Santa Iligênia
66 - BOX 410/412
TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

REDE SHOP
VISA Electron MasterCard Cheque Eletrônico

ELETROMÍL

A MELHOR LOJA DO BRASIL

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

Desfravamento 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!**

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
Control 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\$ 99,50
Jogos Originais, Semi-novos de Ps1, Dream cast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO a partir .	R\$ 8,50

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

Rua Santa Eligênia, 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**

informados e com alto poder de compra. Anuncie!

Este Mês

Prato cheio para os fãs de espionagem este mês! A nova versão de Syphon Filter não é tudo o que prometeu, mas diverte. Já a seqüência de Splinter Cell, Pandora Tomorrow, não apenas é um dos melhores títulos do gênero desde MGS, como também é um dos jogos mais bonitos de PS2. Mas não é só de furtividade que se faz uma boa remessa de games. Por isso, tem novidades para os rachadores de plantão, para os esportistas, jogadores de RPG, amantes do Japão antigo, ou do Velho Oeste, e até para DJs. Como sempre, as novidades vêm dos EUA, Europa e Japão. Então, DualShock na mão e boa diversão!

PlayStation 2

Atelier Iris: Eternal Mana	65
Beatmania II DX: 7th Style	64
Football Kingdom Trial Edition	66
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	63
Knights of the Temple	63
La Pucelle: Tactics	65
Red Dead Revolver	63
RPM Tuning	65
Samurai Warriors	64
Shaman King: Funbari Spirits	64
Smash Court Tennis Pro Tournament 2	66
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	62
Syphon Filter: The Omega Strain	62
UEFA Euro 2004	66
Ultraman	63
Way of the Samurai 2	64
World Championship Pool 2004	65
World Rally Championship 3	65

Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Os jogadores que, assim como eu, adoram um bom jogo de espionagem, não viam a hora do lançamento da versão para PS2 de SCPT. Agora, posso garantir que a espera valeu a pena. Pandora Tomorrow superou todas as minhas expectativas, em todos os sentidos. Ou quase todos.

A jogabilidade é soberba. É incrível como os comandos funcionam tão perfeitamente no controle do PS2. O som é fabuloso. Você pode ouvir os batimentos cardíacos das vítimas



enquanto os segura por trás (no bom sentido, é claro!). Os gráficos são estupendos. As sombras e os efeitos de luz são extremamente realistas. O teor de diversão é altíssimo, ainda mais se você puder jogar o modo multiplayer (disponível apenas para quem possui o Network Adapter). O único ponto fraco, na minha opinião, é a câmera. Dá para se atrapalhar um pouco em certos momentos, mas, no geral, nada que comprometa a maestria do game. Alguns cenários, como as florestas da Indonésia, são maiores do que os das versões de Xbox e PC. No total, são oito fases. Oito fases para você entender o que realmente significa a espionagem internacional.

RÔMULO MÁTHEI

INFO

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

NOTA	9.5
PRODUÇÃO	Ubisoft
DESENVOLVIMENTO	Ubisoft Shanghai
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 (2 a 4 online)

Syphon Filter: The Omega Strain

Quando Syphon Filter surgiu, cativou jogadores com sua ação contínua, divertida e com um enredo que rendeu uma trilogia no PSone. Agora, a trama chega ao ápice em The Omega Strain, para o PS2, que, visualmente, fala por si.

O enredo ficou rico em detalhes, a jogabilidade mais apurada e a trilha sonora fantástica.

Gabe, herói das versões anteriores, é o líder da IPCA, um organização anti-terrorista. Mas não pense que você irá controlá-lo o tempo todo, só em missões bônus. Em OS, você é apenas um dos muitos agentes destacados para prevenir uma catástrofe global. Para começar você tem de criar um agente, seja do sexo masculino ou feminino, e personalizar seu visual. Uma inovação em relação aos antigos jogos é a avaliação do desempenho no campo de batalha. Ao garantir medalhas, pode-se conseguir gratificações e disponibilizar novas armas. Os mapas também mudaram. Agora eles são totalmente 3D e podem ser acessados em tempo real. As missões possuem diferentes objetivos, alguns são secretos e outros exigem a ajuda de um companheiro, que só é encontrado através do modo online.

Mas nem tudo são flores, pois o jogo possui muitos bugs. Felizmente, a diversão e o desafio superaram esses contratempos.

GILSOMAR LIVRAMENTO

ACHA QUE ACABOU?

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



INFO

Syphon Filter: The Omega Strain

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	SCEA
DESENVOLVIMENTO	SCEA
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 (1 a 4 online)

Red Dead Revolver

Red Dead Revolver conta a história de Red, um rapaz que se torna caçador de recompensas após perder seus pais em um assassinato. Um enredo clichê, mas que funciona perfeitamente com o tipo de ação.



O que mais chama atenção, além do clima perfeito e dos duelos para ver quem é o mais rápido no gatilho, é a habilidade Dead Eye. Com ela, Red e outros cinco personagens disponíveis, usam dispararam especiais para acabar mais facilmente com os inimigos.

Infelizmente, a dificuldade é extrema. Jogue (e repita várias vezes) as fases mais avançadas para tirar sua própria conclusão.

FELIPE AZEVEDO

INFO



Red Dead Revolver

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Rockstar Games
DESENVOLVIMENTO	Rockstar San Diego
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Knights of the Temple

Knights of the Temple tem como pano de fundo a rica história dos cavaleiros da ordem dos templários, guerreiros que uniam a fé e a espada para realizar as guerras santas. Mesmo assim, o jogo é medíocre.



Você é Paul, um novato que deve resgatar uma garota santa, Adelle, das garras de um bispo enlouquecido que deseja abrir um portal para ao inferno.

O jogo é pancadaria pura. Os cenários são escuros e repletos de inimigos iguais. Há muitos combos e movimentos, apesar de alguns serem absolutamente inúteis. Enfim, só chegue perto se você sentir desejo de sangue gratuito.

ERIC ARAKI

INFO



Knights of the Temple

NOTA	3.0
PRODUÇÃO	TDK Mediactive
DESENVOLVIMENTO	Starbreeze AB
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1

Ultraman



O novo jogo do filão dos heróis clássicos da Bandai, Ultraman, lançado em maio no Japão, tem tudo para encher os olhos dos saudosistas que não perdiam uma aventura do justiceiro prateado.

Os gráficos e a atmosfera são primorosas e assustadoramente fiéis ao enlatado produzido de 1966.

No Story Mode, cada fase representa um episódio da série, com direito a uma explicação, em japonês, da missão e do respectivo monstro bizarro que deve ser derrotado pelo herói.

A novidade em relação ao primeiro jogo dessa linha, Ultra Seven, lançado no ano passado, são as deliciosas seqüências rápidas em que você controla Hayata, o alterego do guerreiro, para pilotar uma nave da Patrulha Científica. Ao final da aventura, é liberado um novo menu na tela inicial, que permite combates de monstros contra monstros, libera novas fases no modo principal, habilita novos inimigos e ativa golpes especiais.

A jogabilidade, a princípio, pode não parecer das melhores. Eu precisei apanhar um bocadinho até me acostumar. Mas, pegando o jeito, terminar o jogo é ridiculamente fácil, mas muito divertido.

Quem pirava nas aventuras do herói vai delirar com o game, que, provavelmente, não verá outro sol a não ser o do Japão.

RICARDO CRUZ

INFO



Ultraman

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

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban



O Prisioneiro de Azkaban é baseado nos acontecimentos do terceiro ano de Harry Potter na escola de magia e bruxaria. Pela primeira vez os jogadores podem controlar Rony, Hermione, amigos do protagonista, e usar suas habilidades especiais.

O objetivo principal é desvendar o mistério sobre a fuga de Sirius Black da prisão de Azkaban. O bruxo é acusado de assassinar treze pessoas com um só feitiço e, segundo boatos, ele está em Hogwarts à procura de Harry.

Duas magias podem estar ativas de cada vez e o sistema de mira é parecido com o da série Resident Evil; mira com R1 e dispara com outro botão. É possível trocar de personagem a qualquer momento, mas algumas ações são exclusivas. Rony é capaz de descobrir passagens secretas, Hermione pode passar por pequenas aberturas e somente Harry pode saltar por plataformas.

A inteligência artificial dos acompanhantes e a visão de jogo, nem sempre funcionam de maneira eficaz.

Três minigames estão disponíveis (Clube de Duelos, Corrida de Corujas e Voo com Hipogrifo), mas com o uso da câmera Eye Toy, outros, que aceitam até quatro jogadores, podem ser conferidos.

RONNY MARINOTO

INFO

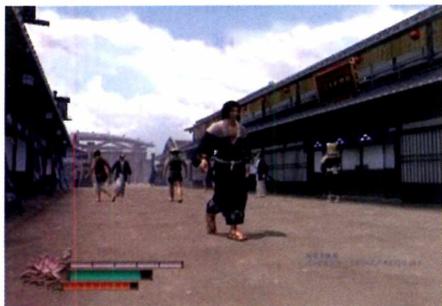


Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	Electronic Arts UK
GÊNERO	Aventura
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Way of the Samurai 2

Assim como no primeiro episódio da série, o protagonista de WotS2, Mifume, precisa se unir um clã – Aoto Gang ou Magistrates – para progredir na história, interagindo com cidadãos comuns e outros personagens mais importantes.



O jogador tem a opção de fazer de Mifume um samurai honrado ou simplesmente bancar o bad boy, recusando ajudar pessoas, atacando civis indefesos ou deixando de pagar por suas compras. Isso acontece porque, durante as conversas, é possível escolher entre frases sensatas ou outras mais absurdas.

Como certos eventos têm hora marcada para acontecer, o dia do jogo é dividido em cinco fases: Early Morning, Morning, Afternoon, Evening, Late Night.



O jogo possui várias opções de personalização de personagem, tais como armas e roupas. Mas, além dessa, outras opções podem ser habilitadas.

Os gráficos, bem estilizados, e a boa performance da parte sonora são alguns dos pontos positivos. Por outro lado, a jogabilidade não é das melhores. As lutas, apesar de contarem com uma boa variedade de armas e golpes, normalmente são truncadas e sem emoção. Mesmo assim, vale uma conferida.

ANDRÉ LEME

INFO

Way of the Samurai 2

NOTA	8.5
PRODUÇÃO	Capcom
DESENVOLVIMENTO	Spike/Acquire
GÊNERO	Ação/RPG
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Samurai Warriors



Confesse: você não consegue se lembrar o nome de cinco personagens diferentes da série Dynasty Warriors, certo? E não é de se estranhar. DW é uma série extremamente divertida, mas não tem personagens carismáticos, para os que não conhecem a história da China antiga, ou seja, 99% dos jogadores.

Samurai Warriors atrai os jogadores que não curtiram o clima de Dynasty. O game é ambientado no Japão Feudal, durante o Sengoku, a era de

guerras intermináveis entre os senhores feudais pelo comando do país.

No jogo, fãs de Samurai X e Onimusha encontrarão caras familiares, como o temível Nobunaga Oda e Mitsuhide Akechi, tio do Samanosuke, da série Onimusha.

São quinze personagens existentes, mas o jogador pode criar o seu próprio, se preferir. Durante os combates, é possível coletar e equipar itens e armas. Com elas, o jogador eleva o poder de ataque do soldados ou ganha vantagem no início dos confrontos, por exemplo.

No mais, SW segue a linha de DW, com gráficos medianos, um bom trabalho de dublagem e músicas que não empolgam.

ERIC ARAKI

INFO

Samurai Warriors

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	KOEI
DESENVOLVIMENTO	Omega Force
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Shaman King: Funbari Spirits



Ultimamente, a Bandai vem se estabelecendo como a principal produtora de jogos baseados em animes. E não é para menos. Desde que se tornou mestre em Cell Shading, seus jogos ganharam um espírito próprio, com direito a diálogos feitos pelos dubladores originais, roteiros criados pelos próprios diretores e tudo mais. Shaman King segue esta receita.

Para poder prosseguir na trama, o jogador deve conversar com os demais personagens. Os itens aparecem grandes na tela e os lugares que você deve visitar ficam circulados em vermelho. Mesmo assim, é preciso um certo conhecimento de japonês para aproveitar o jogo por completo.

A Konami o lançará nos States no segundo semestre do ano. Portanto, só compre esta versão se você for realmente fã da série.

ERIC ARAKI

INFO

Shaman King: Funbari Spirits

NOTA	5.5
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Bandai
GÊNERO	Aventura/Luta
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Beatmania II DX: 7th Style



Aumente o som e comece a jogar. Essa é a regra básica da série Beatmania, da Konami. Para quem curte música, tem gosto eclético ou é fã assíduo da série, 7th Style não pode ser deixado de escanteio.

O repertório é muito bom. O desafio em resumo, é se dar bem na pele de um DJ, mas a diversão é garantida. Infelizmente, só é possível aproveitar o máximo do potencial do título com o controle IIDX, específico para a série.

Novos modos de jogo e segredos foram adicionados, o que instiga você a jogar ainda mais e se aprimorar para obter as imagens e músicas novas. Se for jogar com o controle normal, boa sorte!

GILSOMAR LIVRAMENTO

INFO

Beatmania II DX: 7th Style

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	KCEJ
DESENVOLVIMENTO	KCEJ
GÊNERO	Musical
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 2

World Rally Championship 3



WRC 3 conta com uma física diferente. Os comandos são simples, mas controlar os veículos não é uma tarefa para qualquer um. É preciso se esforçar para fazer perfeitamente todas as curvas e, assim, completar as corridas como primeiro colocado. Principalmente no campeonato sueco, onde 99% dos percursos são cobertos por gelo e neve.

Graficamente, o game é bem trabalhado. Porém, a ausência de outros carros na tela deixa tudo muito chato.

RODRIGO GUERRA

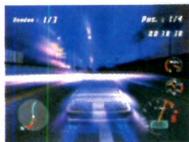
INFO



World Racing Championship 3

NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Spike
DESENVOLVIMENTO	Evolution Studios
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

RPM Tuning



"Nossa, mais um game de Tuning, que bom!" Se foi isso que você pensou sobre RPM Tuning, esqueça...

Para começar, o jogo tem texturas que não são dignas nem do Psone. Mas não é só isso. O som é horrível e a diversão quase não existe.

O sistema de jogo é bem simples e não traz nenhuma novidade para os fãs do gênero. E o pior: se você espera uma boa sensação de velocidade, saiba que até a série Top Gear, do Super NES, é melhor.

RÔMULO MÁTHEI

INFO



RPM Tuning

NOTA	3.5
PRODUÇÃO	Wanadoo Edition
DESENVOLVIMENTO	Babylon Software
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 2

World Championship Pool 2004



O glamor dos campeonatos de sinuca, que podem ser equiparados aos pomposos espetáculos das lutas de boxe atuais, não está em WCP 2004.

Infelizmente, o jogo tem gráficos simples, som razoável e um teor básico de diversão. Por sorte, é possível disputar partidas através da internet contra outros sinuqueiros de plantão. Menos mal.

RÔMULO MÁTHEI

INFO



World Championship Pool 2004

NOTA	6.5
PRODUÇÃO	Jaleco Entertainment
DESENVOLVIMENTO	Blade interactive
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

La Pucelle: Tactics



O mundo dos games pode ser dividido assim: antes e depois de FF.

Final Fantasy Tactics mudou totalmente a cara dos jogos de estratégia. Nenhum dos que foram lançados depois dele conseguiram ser tão divertidos. Até agora.

La Pucelle consegue manter o jogador grudado no controle de uma maneira incrível. O sistema de combate é estupendo. É possível interagir com o cenário para fazer os efeitos chamados "Miracles", uma espécie de evocação de deuses que ajuda bastante no combate.

Outro ponto alto do game é o enredo, cheio de humor e muito bem trabalhado (fazia muito tempo que eu não ria tanto, as piadas são simplesmente fantásticas!)

Os gráficos do game foram desenhados a mão, o que dá um toque meio retrô. Mas,

apesar de diferente, o estilo é decisivo para que o jogador perceba todas as nuances da história. O único grande problema é o tempo necessário para terminá-lo. Com dedicação, é possível finalizá-lo em menos de vinte horas. No entanto, existem vários finais diferentes. Ao término de cada um o jogador pode escolher entre duas alternativas: Bad Ending ou Good Ending. Uma opção que ajuda muito na longevidade do título e o torna parte essencial da sua coleção de jogos de estratégia.

RODRIGO GUERRA



INFO



La Pucelle: Tactics

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Mastiff
DESENVOLVIMENTO	Nippon Ichi Software
GÊNERO	RPG / Estratégia
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

Atelier Iris: Eternal Mana



Em Iris, sexto jogo de uma aclamada série de RPG que começou no PS1 (onde teve duas versões) em 97, a Gust abandona os elementos de estratégia e parte para um RPG mais tradicional. O jogo lembra um Lunar, mas tem um sistema de jogo mais avançado.

É possível sintetizar itens através de alquimia, além de interagir com o cenário com pulos e habilidades especiais. As batalhas lembram o LMB da série Tales, da Namco. Os gráficos são fantásticos (apesar de algumas travada) e demonstrando o poder do 2D. A trilha sonora é exemplar. Pena não ser acessível aos que não lêem japonês.

FABIO SANTANA

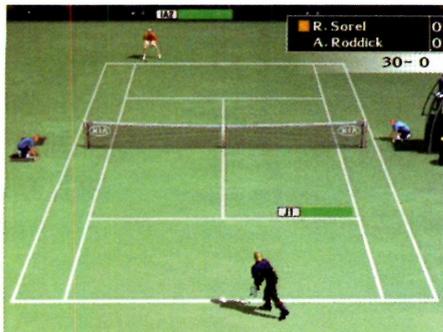
INFO



Atelier Iris: Eternal Mana

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Gust
DESENVOLVIMENTO	Gust
GÊNERO	RPG
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

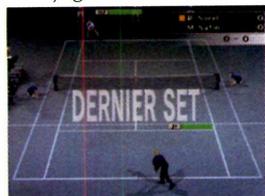


SCTPT 2 é a melhor opção para quem gosta de tênis, mas não faz idéia de como pegar numa raquete. O jogo traz um tutorial que ensina passo a passo como jogar e explica todos os movimentos típicos do esporte, tais como Top Spin, Slice, Lob, etc.

São 16 jogadores disponíveis, todos da liga profissional. Entre os mais conhecidos estão Tommy Haas, Anna Kournikova e Jennifer Capriati. E antes que você se pergunte, já respondemos que não, Gustavo Kuerten não está nessa lista. Os jogos acontecem em campeonatos consagrados, como Wimbledon, Roland Garros e outros.

É possível escolher o tipo de piso da quadra, (sintética, saibro, etc.) criar e personalizar jogadores.

A jogabilidade é boa e merece destaque.



Os comandos são fáceis de serem aplicados. O visual, mesmo sendo um aspecto que não faz muita diferença em jogos do

gênero, estão bacanas. A parte sonora, por outro lado, deixa ainda a desejar.

Um detalhe irritante são as animações que rolam depois de cada ponto. Isso sem falar nos replays. O ideal seria que eles surgissem somente em jogadas realmente importantes, mas não é isso que acontece.

Mesmo com pequenos defeitos, o game pode ser considerado um dos melhores do gênero.

ANDRÉ LEME

INFO

Smash Court Tennis Pro Tournament 2

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Namco
DESENVOLVIMENTO	Namco
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	Europa
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Football Kingdom Trial Edition

A Namco apostou suas fichas no futebol, e conseguiu apenas um game bom. Os gráficos são meio ultrapassados. A torcida, por exemplo, parece papel e é completamente estática. Os bandeirinhas e o árbitro, assim como em WE, não aparecem durante a partida, só nas infrações mais sérias. As substituições são animadas, o que dá um ar diferente ao jogo. A narração e os cometários, embora presentes, não chegam nem aos pés da série da Konami.



Normalmente, você joga com seleções. Se preferir comandar clubes, no entanto, terá de optar pelo modo Kingdom Cup. Os estádios

UEFA Euro 2004



Sempre que um game de futebol está para sair, a mesma dúvida de sempre reaparece: Será que vai ter alguma novidade? No caso de UEFA Euro 2004, a resposta não é sim, nem não.

O jogo é baseado na série de maior sucesso da EA, FIFA Soccer, o que garante sucesso nas vendas e um alto fator de diversão. Estão disponíveis os 50 times da Eurocopa, sediada, este ano, em Portugal. Grandes nomes do futebol mundial estão presentes: Roberto Carlos, Ronaldo, Ronaldinho Gaúcho, Zidane, Figo, David Beckham, entre outros. A EA aproveitou o game para estrear um novo

merecem destaque. Até o Maracanã está na lista.

A arbitragem é rigorosa e costuma pegar muitas faltas. Porém, é difícil levar cartões. Na cobrança de bolas paradas, além de escolher a direção do chute, você pode escolher o local onde quer bater na bola.

Assim como os chutes e cruzamentos, os passes também funcionam como um medidor de força. No geral, a jogabilidade é meio dura e travada, algo que lembra bastante WES.

Para o primeiro jogo de uma possível série, o game se sai muito bem. Caso você goste de uma boa pelada, esta é uma ótima opção para seu PS2.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO

Football Kingdom Trial Edition

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	Namco
DESENVOLVIMENTO	Namco
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	Japão
Nº DE JOGADORES	1 a 8

sistema de status. Dependendo de seu desempenho nas partidas, os atributos dos atletas melhoram ou pioram, o que afeta totalmente o andamento de jogos futuros.

Os gráficos são belos e contam efeitos de luzes sutis e bem colocados. A jogabilidade não foi mexida, os controles permaneceram idênticos aos da série FIFA. O som é tão natural que quase passa despercebido.

Se você é fanático por futebol, a ponto de assistir jogos de times como Milan, Barcelona e Manchester pela TV a cabo, UEFA Euro 2004 é perfeito. Vale a pena conferir.

RÔMULO MÁTHEI

INFO

UEFA Euro 2004

NOTA	7.5
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	EA Canada
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 8

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!

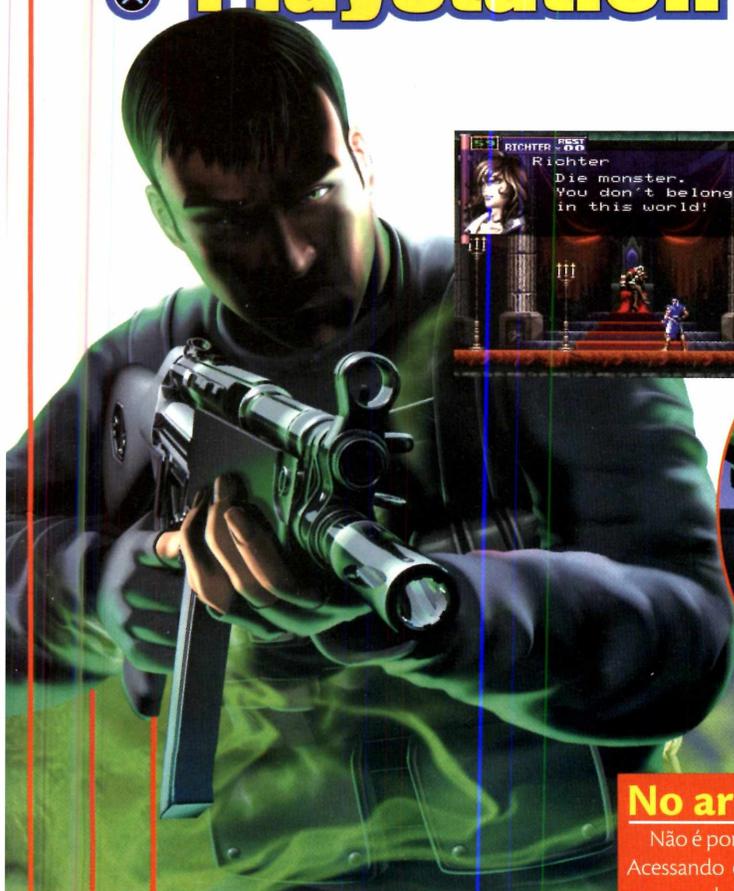
SuperDicas
PlayStation

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 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.



SENHA

Acesse já!

SADONO

No ar este mês

Não é porque a SDP teve mais páginas neste mês que teremos menos conteúdo online! Acessando o site da revista você terá acesso a mais reviews de mod-chips, do nosso consagrado especialista Quem Woo Moo: Magic 3.1, Magic V e Messiah 2. Fechamos também toda a série Syphon Filter: tem detonado online para Syphon Filter (PS1), Syphon Filter 2 (PS1) e Syphon Filter: The Omega Strain (PS2). Tem ainda material complementar para o detonado de La Pucelle: Tactics (PS2): são tutoriais e tabelas para você expandir suas horas de jogo. Detonamos também o clássico Tom Clancy's Splinter Cell (PS2) e outro imortal: Castlevania: Symphony of the Night (PS1). Acesse o site e divirta-se.

www.superdicasplaystation.com.br

VENUS chip

Se você quer um Modchip rápido, de qualidade e com preço baixo, Instale Venus-Chip em Seu Playstation 2

DVD REGION FREE INCORPORADO - Rode DVD's de qualquer região automaticamente.

UM SÓ MODELO DE CHIP COMPATÍVEL COM TODOS OS PLAYSTATION 2 NTSC SCPH5000 (v9-v10)

FÁCIL INSTALAÇÃO - Somente 23 pontos

"IMPORT GAMES FIX" - todos os jogos de PS1 importados serão jogados em tela cheia e com as cores corretas

"SLEEP-MODE" - O modchip pode ser desligado, tornando seu Playstation2 original novamente.

RODA TODOS OS JOGOS EM CD'S, DVD'S OU DVD-9, SEJAM ORIGINAIS, IMPORTADOS OU BACKUP'S, NTSC, JAP

EXTREMAMENTE CONFIÁVEL - Todos os modchips são 100% testados antes de serem comercializados

"CD LENS SAFE" - Não há dano ao canhão de leitura do PS2, pois o chip evita mandar sinais desnecessários ao "Drive Controller"

WWW.VENUS-CHIP.COM

DISTRIBUIDORES **VENUS** OFICIAIS

Distribuidor:
Peças - Modchip
Acessórios



playparts
R. Florêncio de Abreu, 36 - Sl. 209
Centro - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11 - 228-5838
www.playparts.com.br
vendas@playparts.com.br

Fratello Games
Assistência Técnica Especializada
Venda de Peças e ModChip
Fones: 11 33622206/32249418



MODCHIP
.com.br
Peças e Acessórios

Tel/Fax: (11) 5011-9529 - www.ps2modchip.com.br
São Paulo - SP - vendas@ps2modchip.com.br



KIBONÉS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

* Desativamentos;
* Troca de Unidades Ópticas,
* Reparos em Geral para seu Game;
* Serviço feito na presença do cliente!!!
Tels.: (13)-3284-0630 / 3289-6088
Boixada Santista

WWW.KIBONES.COM.BR