

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

PlayStation



Classic Gaming

Exclusivo: detonados com história!

- The Legend of Dragoon **PS1**
- Dark Cloud 2 **PS2**

Driver 2

● Estratégia com mapas

SILENT HILL 4

PS2**TERROR DE PRIMEIRA!**

- Estratégia com mapas
- Todos os segredos

E mais detonados online:

- Driver **PS1**
- Driv3r **PS2**
- Psi-Ops **PS2**
- Mega Man: Anniversary Collection **PS2**

HDLloader

Conheça o programa que permite instalar e rodar os jogos de PS2 direto do HD

Reviews

**Spider-Man 2****PS2****Driv3r****PS2****Athens 2004****PS2****Front Mission 4****PS2**De R\$ 5,50 por
R\$ 4,90**#11** agosto
de 2004

ISSN 1677-5873

00011



9 771677 587000



Netunia
.com.br

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



PLAYSTATION2
PlayStation2 On-Line
Pack (Play2 + Modem
+ ATV Off Road)
R\$ 950,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



XBOX
R\$ 1020,00
ou em 3x s/ juros
no cartão de crédito



**GAME
BOY SP
NES**

**ESPECIAL
JOGOS
CLASSICOS**

**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 CUBE



MEGA MAN
ANNIVERSARY COLLECTION



PIKMIN 2



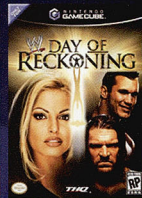
SPIDER-MAN 2



TALES OF
SYMPHONY



TERMINATOR 3
THE REDEMPTION



DAY OF
RECKONING

XBOX



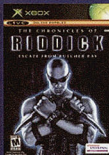
KINGDOM UNDER
FIRE



RAINBOW SIX 3
BLACK ARROW



SUDEKI



RIDDICK



DIGIMON
RACING



METAL SLUG
ADVANCE



SPIDER-MAN 2



YU-GI-OH!
RESHEF OF
DESTRUCTION

PLAYSTATION 2



STREET FIGHTER
ANNIVERSARY
COLLECTION



ARMORED CORE
NEXUS



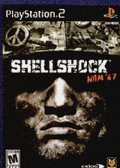
CARMEN
SANDIEGO



GHOSTHUNTER



CROWLANSER
GENERATIONS



SHELLSHOCK



SPY FICTION

TUDO EM
**3X SEM
JUROS**
no cartão de crédito



FINANCIAMENTO



EM ATÉ 15X
no cheque

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

(11) **38257600**
WWW.NETUNIA.COM.BR

A ORDEM É EVOLUIR

Eu sempre digo que a SDP está preparando algo, não? E, realmente, nossas mentes aqui não param. Estamos sempre bolando alguma coisa para fazer uma revista cada vez melhor para você. Afinal, seguir um modelo estabelecido está fora de moda. O lance é inovar para não ficar para trás!

Agora, a novidade é bem mais bombástica do que você está acostumado a ver todo mês. Esta edição marca o início do 1º Desafio Nacional SDP, o maior campeonato de games já realizado por uma revista de games. O torneio irá revelar os melhores jogadores de PS1 e PS2 do Brasil, que vai se tornar uma celebridade no mundo dos games e vai faturar prêmios incríveis.

Então, você já leu as instruções e o regulamento? Vá treinando no seu console [aqui, todo mundo participa!] e aguarde pelas novidades para a segunda fase.

Mas não é só [só?] isso que preparamos para essa edição. Se você começar a folhear a revista, irá logo reparar no visual mais elaborado, mais organizado, mais bonito... Bem, você entendeu a idéia, não? E claro que não poderíamos redefinir a parte artística e nos esquecermos do conteúdo! Com a qualidade que já consolidou a SDP como a melhor revista de PlayStation do Brasil, você confere um detonado caprichado e em primeira mão de Silent Hill 4, outro de Driver 2 e o conteúdo mais atualizado possível em notícias, previews e reviews. Boa leitura! E escreva dizendo o que achou.



Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos



REDAÇÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbo
Editor Fabio Santana
Editor Contribuinte Felipe Azevedo
Diretor de Arte Mario Av
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelvin Frank

COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki,
Gleison Livramento, Maria Beatriz Sant'Ana,
Quem Woo Moo, Pablo Miyazawa, Rodrigo Guerra,
Rômulo Mátthe (textos); Antônio do Amaral Rocha,
Andressa Nouze, Homero Leitao (arte),
Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretária Gráfica William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Edilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadora de Produção Ed Wilson Dias,
Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Matheus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Executivas de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Gerente de Produto Bruna Alarino
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedrosa Leite
Gerente Financeiro Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jacson

SuperDicas PlayStation, edição 11, agosto de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anzil Gonzalez e Regina Toledo
Número atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações,
etc.: fone: (11) 3346-6191; fax: (11) 3346-6078,
ou e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - Acclimação - São Paulo/SP CEP: 01539-020
Fone: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
Fone: (11) 3346-6191
E-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Imprensa: Flural
Distribuição: DINAP

A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.



ANER

ÍNDICE

5

SDP-MAIL

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

8

PSNEWS

Novas imagens de Pro Evolution Soccer 4, baseado em Winning Eleven 8, e muito mais.

12

PREVIEWS

Tem Final Fantasy XII, GTA: San Andreas, Tekken 5, God of War, Juiced e DB2: Budokai 3. Só jogar!

16

CLASSIC GAMING

Nova seção para os saudosistas e jogadores pouco familiarizados com o idioma inglês. Confira!

19

DRIVER 2

Direção e violência no PS1, com direito a detonado de todas as missões. Ah! Eu mencionei os mapas?

24

ESPECIAL: HDLOADER

Aprenda como instalar um disco rígido no seu PS2 e jogar games a partir dele.

28

SUPERDICAS

Truques, dicas, códigos, malícias e muitos outros sinônimos para PSone e PlayStation 2.

32

SHARKZONE

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

36

SILENT HILL 4

Primeiro aqui! Detonado completo com mapas e todos os segredos. Material de resposta!

46

REVIEWS

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

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 20 de agosto

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

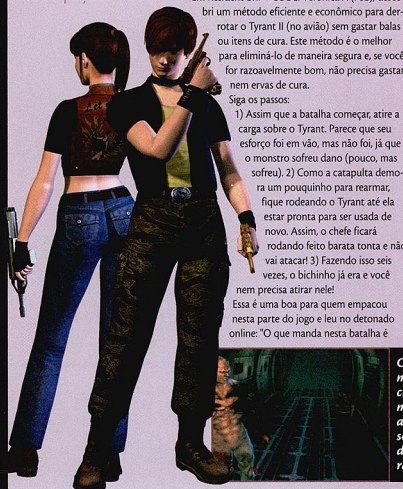
Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA SDP

www.superdicasplaystation.com.br

CARTA DO MÊS

Participação



Em Resident Evil – CODE: Veronica X (PS2), descobri um método eficiente e econômico para derrotar o Tyrant II (no avião) sem gastar balas ou itens de cura. Este método é o melhor para eliminá-lo de maneira segura e, se você for razoavelmente bom, não precisa gastar nem ervas de cura.

Siga os passos:

- 1) Assim que a batalha começar, atire a carga sobre o Tyrant. Parece que seu esforço foi em vão, mas não foi, já que o monstro sofreu dano (pouco, mas sofreu). 2) Como a catapulta demora um pouquinho para rearmar, fique rodeando o Tyrant até ela estar pronta para ser usada de novo. Assim, o chefe ficará rodeando feito barata tonta e não vai atacar! 3) Fazendo isso seis vezes, o bichinho já era e você nem precisa atirar nele! Essa é uma boa jogada que empacou nesta parte do jogo e lei no detonado online: "O que manda nesta batalha é

munição pesada e itens de cura". Longe de mim querer criticar alguma coisa, já que a revista está cada vez melhor. Os adesivos para Memory Card foram nota 10 (vamos opinar gente, senão eles pensam que a gente não gostou e não colocam mais brindes tão manceiros na revista).

Wagner Gomes de Naia Marconisin
Uberlândia/MG

Depois que o nosso amigo Protasio compartilhou uma manha de Champions of Norrath na SDP #09, a galera começou a enviar suas colaborações. Mas o Wagner não apenas dividiu com todos sua excelente estratégia e contribuiu para melhorar a revista, como também levantou uma importante bandeira: a da participação! Quem está ligado no mercado editorial brasileiro e quer fazer uma análise, vai logo perceber que a SDP é a revista de games mais envolvida com seus leitores. Somos a revista com mais páginas de cartas e com mais canais de participação, portanto, faça como o Wagner e utilize o seu direito de manifestação. Não se limite a pedir ajuda para o Help ou enviar suas dúvidas para o Correio Técnico, mas também

opine sobre a revista. Apenas assim poderemos melhorar ainda mais. Ah! Apenas mais um recado: logo teremos mais uma maneira legal de você aparecer nas páginas da SDP. Quer saber o que é? Quem viver, verá...

Chegou aqui sem vontade de terminar de acabar com a raça de Tyrant II.

Carência de PS1

Caros amigos da SDP, vocês são muito legais em darem o merecido respeito ao console de 32-bit da Sony, o PS1. Mas falta um coisinha mínima: vocês deveriam colocar mais reviews e previews dele. As últimas edições quase não tiveram games do console. Essa foi a minha sugestão. Valeu!

Pedro Henrique
Via e-mail

Como sempre ressaltamos, nosso compromisso é e sempre será o de cobrir todas as plataformas da Sony, o que inclui o nosso amado PS1. Porém, Pedro, não dá pra tirar leite de pedra. Preview de game de PS1? Simplesmente não damos porque são poucos games previstos. Quer saber a lista? Então lá vai:



Yeti Sports Deluxe, previsto apenas para a Europa, é baseado num game em Flash para computadores que virou sucesso mundial. Será que veremos um desse por aqui?

• EUA
Madden NFL 2005 – Setembro
FIFA Soccer 2005 – Outubro

• Europa
Yeti Sports Deluxe – Setembro
Madden NFL 2005 – Setembro
FIFA Football 2005 – Outubro

• Japão

Nada, niente, nicht!



Dois dos games de PS1 previstos no Ocidente: FIFA Soccer 2005 e Madden NFL 2005. Adivinha qual dos dois a gente está louco para avaliar?

Entende o porquê da falta de previews para PS1? Sempre que rola alguma coisa, a gente procura comentar, como sobre o lançamento do box comemorativo de cinco anos de Dino Crisis, no PSnwa da SDP #11. Mas não dá pra "inventar" notícias. Reviews mesmo, os

últimos foram de Front Mission 1st (japonês) e FIFA Soccer 2004 (americano), ambos na SDP #04, mas pode ter certeza de que avaliaremos também o FIFA Soccer 2005 (isso é, se conseguirmos encontrá-lo). Agora, justamente para resolver essa carência de novidade é que criamos a novíssima seção Classic Gaming. Aliás, você já deu uma olhada no que preparamos para a estreia dela? Não? Está esperando o que?



Novidade para PS1! Não. Esse foi o pacote especial de Dino Crisis, lançado no Japão pela Capcom em comemoração aos cinco anos da série.

Tudo por um sorriso

Me ajudem! O aniversário do meu filho é em agosto e ele quer o tal do HDD com Final Fantasy XI para PlayStation 2, por favor, se respondam onde achá-lo por menos!!!

Rosemeire
Via e-mail ☺

Ⓢ Foi mal ter arrumado pra sua cabeça, Rose. Acho que o garoto se empolgou com nossa cobertura de FFXI, mas não é para menos, o jogo é realmente fantástico! Mas o precinho... Pra falar a verdade, esse valor que você encontrou é um dos melhores, viu. Onde cotamos, o valor girava em torno dos R\$ 550,00 a R\$ 600,00. Se você tiver algum mercado ou viajando para os EUA, compense pedir para comprar direito de lá, pois o kit sai a US\$ 99,99 (sem os impostos). De qualquer forma, lembre-se de que ainda é necessário ter um Network Adapter e acesso à Internet (discada serve, mas recomendamos banda larga), além da recomendação de teclado e mouse USB. Ah! Ainda é preciso ter cartão de crédito Visa ou MasterCard internacional para pagar a mensalidade de US\$ 12,95. Depois de tudo isso, é melhor que

ele tenha um comportamento exemplar e um ótimo desempenho na escola... É diga para eles nos dar um alô no servidor Alexander. Boas economias e prepare-se em setembro tem a expansão Chains of Promathia.

GTA: SDP vs. GTA: PSM
Olá. Tenho acompanhado a revista, principalmente as matérias do Quem, que certamente devem estar tirando a dúvida de muitos usuários de PlayStation 2 que não têm acesso a esse tipo de informação técnica; ainda mais que tudo é colocado de uma forma simples e clara. Mas o motivo do e-mail é outro. Estava lendo a SDP #09 e vi a matéria sobre o GTA: San Andreas. Não pude deixar de notar a semelhança da parte que mencionava o GTA: SDP com o que li na PSM #69 (americana), de março de 2003, na página 56, fazendo um mesmo "GTA Ideal". A pergunta é: o autor se baseou na PSM para escrever o artigo, ou foi de alguma forma influenciado pela leitura da revista irmã? Abraços.

André "Asapreta" Luiz
Via e-mail



Característica número 9 de GTA: SDP: maior número de construções com ambientes internos. Pedido atendido! A exploração em San Andreas será palavra de ordem.

Ora, se não é o famoso Asa! Vindo de você, frequentador de fóruns e autor de um belo tutorial de HDLoader e, portanto, entendido do assunto, um elogio desses deve ter elevado o ego do nosso querido QWM. Se bem que é seu chapa, até instalou seu mod-chip Thunder, não? Mas tudo bem, esse Quem é

mesmo um prodígio. Mas, vamos ao motivo de seu e-mail: GTA: San Andreas. O lance não foi bem do jeito que você falou. O que aconteceu na matéria sobre o game foi que nos baseamos, sim, na revista prima (não irmã). A diferença é que, em vez de uma reportagem só com suposições feitas pelos próprios redatores da PSM, recolhemos todos os rumores que surgiram até antes da divulgação das primeiras informações e fotos oficiais. Agora, em relação ao GTA: SDP além de vasculhar a internet para saber o que os jogadores gostariam de ver no jogo, fizemos uma enquete aqui na redação. Ou seja, nem todos os itens da lista saíram da mente do autor. Entendido? Abraço.



CORREIO TÉCNICO

Por Quem Moo Woo, especialista em hardware

Seu console pitou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correiio Técnico. O endereço está no começo da seção, mas não se esqueça de escrever "Super Dicas PlayStation - Correiio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

Dúvidas recorrentes

Alguns nossos leitores têm enviado dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas. Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

- SDP #05 – Identifique o modelo do seu PS2.
 - SDP #06 – Descubra qual é seu mod-chip.
 - SDP #07 – Guia de mídias.
 - SDP #08 – Como conectar seu PS2 à Internet.
 - SDP #09 – Review do HDD original.
 - SDP #10 – DNAs: os segredos da proteção online do PlayStation 2.
- No site – Review e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity.

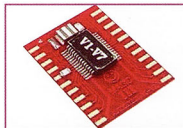
Alinhar canhão

Eu tenho um PS2 V4 destravado com o Thunder. Há pouco tempo, troquei a unidade óptica que o meu antigo chip Magic 3.1 detona. Agora, ele roda a grande maioria dos jogos perfeitamente, mas alguns filmes em camada dupla estão dando problemas. Às vezes, o DVD roda perfeito, em outras, ele trava. Comprei também o MG2S2. Substância em DVD-9 e não rodou no meu aparelho. Parece que, quando vai entrar na segunda camada, a unidade não consegue ler direito.

O que pode ser isso? Pelo que andei lendo, a unidade precisa ser regulada. Se for isso, tem como eu ajustar sem ter que levar em uma assistência e gastar mais grana?

Paulo Roberto da Silva Ursini
Santos/SP

Para este tipo de sintoma, podemos listar alguns possíveis diagnósticos: 1) O canhão instalado não é do mesmo modelo do retirado; 2) O canhão está desalinhado; 3) O canhão instalado é recondiicionado e possui algum problema; 4) Qualquer combinação das anteriores. E muito comum ver esse tipo de problema quando se é instalado um canhão tipo 400C (V5 a V10) não original, no lugar de um 400B (V1 a V4); nesse caso, dificilmente um alinhamento vai ficar 100%. O mesmo se aplica, se o canhão instalado tiver algum problema. Salvo essas alternativas, é possível resolver com o alinhamento do canhão. O alinhamento em si não é muito complicado para quem possui uma noção de como funciona um laser, mas sua regulagem pode ser muito, mas muito trabalhosa. Quanto a fazer um tutorial de como alinhar, se bastante gente pedir e o nosso editor achar uma boa idéia, quem sabe!



Está aí o danado responsável por detonar o canhão de muitos consoles PS2? O famigerado Magic 3.1 e seus insistentes retrês são o pedaleto de qualquer leitor óptico.

DMS UPGRADE
DMS3.COM

DMS Flash Updater

Press X to upgrade to Flash v2.0

PS2 Version: 001/000 22/000/0003
 DMS Controller: FLASH-UPDATER v.4
 DMS Update: Version: 2.0

Depois de baixar o firmware desejado em www.dms3.com, basta gravar em CD e rodar como se fosse um jogo de PS2. Se o chip for um DMS3 mesmo, tudo correrá bem.

Atualizando o DMS3

E aí, galera! Gostaria de saber como posso atualizar o meu mod-chips, um DMS3.

Pedro Paulo S. Alberti
São Paulo/SP

Todas as atualizações do DMS3 são feitas por CD. Você deve baixar uma imagem de CD, liberada pelo site do fabricante, gravá-lo com qualquer programa de gravação de CDs (Nero, CDRWin, Alcohol 120%), rodar o disco como se fosse um jogo de PS2 e seguir as instruções de atualização. Se tudo der certo, seu chip vai estar atualizado em menos de 30 segundos, caso haja uma demora excessiva ou erro na atualização, verifique o chip: ou há algum pequeno problema na instalação, ou o chip pode não ser um DMS3.

Incompatibilidades de região

Tenho uma das primeiras versões do PS2 japonês e reparei que ele não possui entrada para o Network Adapter. Pedi para meu técnico procurar um NA compatível lá no Japão, mas a resposta foi negativa. Estou pensando em

comprar um PS2 americano, no pacote Online Pack, e também chipar o console, mas tenho algumas dúvidas: 1) Se eu usar um jogo original japonês com o mod-chip, será possível jogar online, mesmo com aquele sistema que impede o uso de mod-chips? 2) O mod-chip atrapalha no funcionamento do HDD do PS2? 3) Se eu conseguir um HDD japonês, ele irá funcionar corretamente no PS2 americano?

Marcos Tamegushi
Via e-mail

Seguinte, Tamega: tanto os jogos como os kits de HDD originais devem seguir sua área de distribuição, principalmente quando se trata de jogos online. Então, preste atenção a esses passos: 1) Ao tentar rodar um original japonês com o mod-chip ligado, se o jogo tiver o DNAs, a conexão não será concluída porque o chip será detectado. Mesmo se você fizer uma cópia e aplicar um patch de quebrada de DNAs, a conexão não vai acontecer, porque mesmo não detectando o mod-chip, o sistema vai notar o console de região diferente. Se tentar rodar o original japonês em um console americano (desligando o mod-chip), o jogo não vai entrar por ser de uma região diferente. 2) O HDD original é que interfere no funcionamento do mod-chip, veja mais detalhes na SDP #09. 3) O kit HDD original também só vai funcionar com um console da mesma área.

A maldição dos 15 minutos

Comprei um PlayStation 2 e, quando ele chegou, fui logo colocando um filme em DVD. Que rodou por uns 15 minutos, e então parou. Como não tinha jogos de PS2 para testar, rodei alguns backups de DVD, que funcionaram normalmente. Comprei um game de PS2 em DVD e ele iniciou legal, mas travou

HELP

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



Espionagem congelada
Estou encaixado (ainda) na primeira fase - Investigate The Refinery - do jogo In Cold Blood. Estou na

parte em que Cord (o personagem principal) conversa com um homem que está assistindo TV. Dele, consigo o item Cable e, na caixa ao lado da cabine, o Split Pin. Já fui na sala ao lado e usei a máquina para quebrar o vidro da grande janela. Do lado de fora, tentei usar os itens perto do poste, onde há uma corda, mas não aconteceu nada. O que devo fazer? Obrigado pela atenção.

Marcos
Natal/RN

após uns 15 minutos. Isso acontece sempre, até mesmo com um game original que eu comprei. O que devo fazer? Gostaria de saber tudo a respeito desse tal de destravamento.

Lincon Ferreira Vieira
Via e-mail

Lincon, se você consegue rodar os jogos copiados, com certeza seu PS2 já veio desbloqueado. É e é justamente para isso que serve um desbloqueio: para jogar com mídias não originais, entre outras coisas. Como estão acontecendo travamentos, algo não deve estar bom, ou no mod-chip que instalaram, ou na instalação deste chip, ou até mesmo na montagem do PS2. Se ele ainda estiver na garantia, aconselho a levá-lo de volta para verificação.

Gravando discos

Comprei um gravador de CD para gravar jogos de PS2. O programa que veio foi o Nero Express. Eu coloco para gravar um disco inteiro (de outro CD já ripado) e ele indica que a gravação foi um sucesso. Colocando o disco no PS2, ele vai para aquela tela do Memory Card e diz que o disco é de PS2, mas não roda o jogo. Meu irmão disse que é porque eu gravei em 8X (que é o mínimo possível com esse programa), e o PS2 só aceita o máximo de 4X. Gostaria de saber se isso é verdade e, se for, como faço para gravar?

Alexandre Nicacio
Via e-mail

A gravação a 8X não é um problema, desde que seja feita em uma mídia de boa qualidade. O seu problema pode estar no método de gravação. Tente pegar a última versão do Nero Burning ROM ou outro programa de gravação como o Alcohol 120%. Jamais copie um CD para o outro direito, esse método de gravação costuma dar muitas falhas; prefira sempre gerar uma imagem no HD, para depois queimar uma mídia. Com alguns gravadores, pode ser que você tenha que mudar o tipo de gravação. Geralmente, os programas usam o DAO (disc-at-once) como padrão. Tente gerar a imagem e gravar em SAO (session-at-once).

Marcos, na que tudo indica, só falta um pequeno detalhe para você poder continuar. Cord combina automaticamente os itens Cable e Split Pin assim que consegue os dois. Feito isso, retorne à máquina que você usou para destruir o vidro da janela e interaja com ela enquanto segurar o resultado da combinação dos itens já citados. Saia novamente pela janela e examine a corda do tal poste para atravessar ao outro lado do barranco.

Confronto insano

Tenho o game Transformers, do PlayStation 2, e não consigo vencer o robô que fica na Antártida. Ele vira um avião e dispara mísseis. Outra coisa: o navio tem alguma finalidade? Por favor, me ajudem! Um abraço.

Sem nome
Via e-mail

Como vai, Sem nome? É uma pena que muitos ainda não sigam essa recomendação: "Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado nos e-mails". Acabam perdendo a chance de ter o nome publicado na revista. Enjimm... Vamos às dúvidas. Começamos pela mais fácil de ser respondida: sim, o navio tem utilidade. E nele que você consegue o



Lookout, um Mini-Com
você pode usar para aproximar e eliminar certos inimigos com um único dis-

paro na cabeça. Agora, sobre o tal robô: Starscream. A batalha começa com ele no chão, portanto, aproveite a oportunidade para acertá-lo com o Snapshot. Assim que ele começar a voar, dispare com o Spark Jump. A pior parte do confronto vem em seguida. Esquivar dos ataques não é uma tarefa fácil. Quando ele mergulhar em sua direção e atacar com mísseis, corra lateralmente e pule para escapar das explosões. Use o Mini-Com Deflector para se proteger dos tiros normais. Conserve a energia desse Mini-Com, habilitando-o quando o inimigo estiver por perto, e desabilitando logo em seguida. Continue atacando com o Spark Jump sempre que ele estiver ao seu alcance. Lance também granadas do Splatshot para o alto, pois algumas podem atingi-lo durante a investida. Com ele no chão, não perca tempo: ataque com seus poderes mais fortes antes que ele voe mais uma vez. Repita o procedimento até fazê-lo desistir.

Horizontal ou vertical?

Tenho um Tekken 4 (não sei qual o tipo de mídia) e ele só funciona no meu PS2 se o console estiver na posição vertical. Porém, meu console sempre funcionou na posição horizontal. O problema é com o disco ou com o PS2 (com chip Libertador 2)? Ah! Esse Tekken 4 não passa todos os finais. O que houve?

Robert Mathues Silva Barreto
Feira de Santana/BA

Se uma mídia está dando trabalho para rodar, com loadings demorados, CGs travando ou interrompidos, quer dizer que ela não está muito boa, e o canhão sofre para fazer a leitura. Não é muito aconselhável teimar em continuar usando ela, com risco de degradar seu console junto com a mídia. Colocando o PS2 na posição vertical, você pode estar alterando um pouco o alinhamento do canhão, por isso, algumas mídias funcionam dessa maneira. Se todos os jogos, fora esse, rodarem normalmente na horizontal, o problema com certeza é a mídia do Tekken 4. Se outros jogos também têm um comportamento parecido, mas funcionam em outro PS2, então o seu PS2 pode estar com o canhão desgastado, desalinhado ou sujo.

Anti-mod funciona?

Minhas dúvidas são as seguintes: 1) Tenho um PS2 americano modelo SCPH-30001, Data Code 1B, que pretendo desbloquear. Gostaria de saber se os mod-chips Matrix Infinity ou Thunder funcionam no meu console. 2) Tenho a cópia do jogo The Legend of Dragoon para PS1 e, no meu Memory Card contém os saves desse jogo, mas utilizando códigos de GameShark CDX. Por acaso eles fun-

cionariam em um PS2 desbloqueado? No review dos mod-chips, pude ver que o jogo não funciona por possuir proteção anti-mod. 3) O que significa padrão V10 a V16 em relação ao desbloqueio de PS2?

Raquel Games
Via e-mail

Vamos por partes: 1) O seu PS2 é um V4, e você pode instalar um Matrix ou um Thunder mesmo! Sem problemas. Mas, quando se desbloqueia um PS2 que já é meio antigo, é aconselhável verificar se o conjunto óptico está bem em bom estado antes de efetuar o desbloqueio. 2) The Legend of Dragoon possui anti-mod apenas na troca dos CDs. Gravando um save antes de trocar as mídias é possível jogar sem problemas. 3) V1 a V10 são as versões de placas do PS2. Consulte nosso tutorial de identificação do PS2 na SDP #05.

Navegando com o PS2

O PlayStation 2 pode exibir páginas da web? E como é possível rodar emuladores no PS2? Estou em dúvida se vale a pena comprar um NA. Dalisson Almeida
Via e-mail

Sim, é possível navegar pela web com o PS2. Existem alguns navegadores não oficiais que circulam pela Internet que fazem isso, mas como a resolução da TV é muito inferior à do monitor, não espere navegar do mesmo jeito que em um micro. Os emuladores para o PS2 você também consegue baixando pela Internet e gravando um CD com eles. Atualmente, a compra de um NA não se restringe a apenas jogar online; com o lançamento de programas como o HDLoader (veja nesta edição), o NA é um acessório cada vez mais essencial. ☒

CURTA

Sem noção, parte 2

A promoção "SDP das mais prêmio" foi um sucesso, e rendeu, além de frases criativas, muitas gargalhadas. Tanto que resolvemos publicar mais pérolas! Veja algumas respostas à pergunta "O que faz da SDP a melhor revista de PlayStation do Brasil?".

Eu acho que vou perguntar pra minha mãe.

Edson José Muniz
Júnior

Campo Grande/MS
Porque é a única que meu cachorro não come.

Diogo de Oliveira
Bastos
Rio de Janeiro/RJ

SDP é que nem o Wolverine, o melhor naquilo que faz.

Juner Alves de Loreto
Novo Hamburgo/RS

Porque a revista é igual ao carro do meu tio. 2) É nova e ultrapassa as outras com facilidade.

Túlio B. Sant'Anna
São Paulo/SP

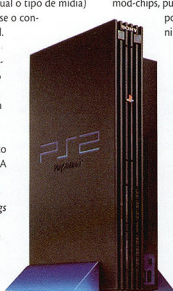
Promoção: envie um PS2 e ganhe uma frase "da hora". Frase: três e quarenta da tarde.
Dionísio Alves Souza Ataíde
Itaobim/MG

O conteúdo da revista transforma as concorrentes em mini-ratos.

Anderson Barbosa
Oliveira
Baixo Guandu/ES

Se eu ganhar o PS2, digo o que você quiser.

Lademir C. Garcia
Canoas/RS



FUTEBOL DA KONAMI com tempero europeu

Série baseada em Winning Eleven ganha quarta edição

Depois do anúncio de Winning Eleven 8, a Konami alegria mais uma vez a vida dos fãs do esporte mais popular do planeta. Isso porque a empresa revelou as primeiras informações e imagens da quarta versão de Pro Evolution Soccer, a série europeia baseada em WE. Conforme a nota publicada pela Konami, Pro Evolution Soccer 4 terá melhorias em todos os aspectos. Na teoria, todas as novidades que a empresa deve implantar em WE8 estarão em PES4. Em outras palavras, o jogo será mais realista, com jogadores ainda mais parecidos com os atletas reais e roupas que sujam com o passar do tempo, contará com a presença do árbitro no campo durante as partidas e um número maior de times, e trará novas jogadas e dribles. A individualidade dos jogadores não se restringirá apenas ao visual. Será possível perceber diferenças

na maneira como cada um corre, dribla, passa e chuta a redonda.

O modo principal (Master League) também sofrerá modificações. Além de novos menus para escolha de formações dos times e uma opção chamada My Best Eleven, onde o jogador poderá salvar seu time com melhor desempenho, personagens que sofrem faltas muito graves correrão o risco de ficar fora de todos os jogos da temporada. Uma opção que deve exigir um pouco mais de estratégia do gamer, caso ele perca alguns de seus melhores atletas.

O WE8 japonês está previsto para 5 de agosto, mas a data de lançamento do europeu PES4 ainda não foi definida. Porém, podemos cogitar: o primeiro PES saiu em novembro de 2001, PES2 em outubro de 2002 e PES3 em outubro de 2003. Portanto, o quarto game deve chegar ao mercado entre outubro e novembro deste ano.



Com um pé na cova

Acclaim passa por situação difícil e perde licenças importantes

A Acclaim, uma das produtoras mais antigas do ramo de games, responsável por séries conhecidas como Crazy Taxi, Turok e Extreme G, pode ir à falência. O mais recente relatório fiscal da empresa indica uma perda de US\$ 25,4 milhões somente no semestre passado, o último semestre de seu ano fiscal. O

relatório informa também que, caso a empresa não consiga um empréstimo em breve, poderá ser obrigada a fechar as portas ou entrar em concordata, para renegociar as dívidas com seus credores. Para piorar ainda mais as coisas, poucos dias depois da divulgação da notícia, a produtora perdeu duas de suas principais



licenças, da liga norte americana de beisebol e do personagem Turok. A Acclaim ainda tem alguns jogos previstos para 2004, como Worms: Forts Under Siege, 100 Bullets, Juiced, Red Star e Bard's Tale. Ainda não se sabe, no entanto, se a situação atual da companhia acarretará no cancelamento desses títulos.

Defendendo o patrimônio

Criadora de Mortal Kombat entra na justiça

A Midway, criadora da série Mortal Kombat, entrou com um processo contra a Sony Ericsson, uma das principais empresas no segmento de telefonia celular no mundo, alegando uso e distribuição não-autorizados do jogo Defender, game que até hoje é tido como uma das grandes

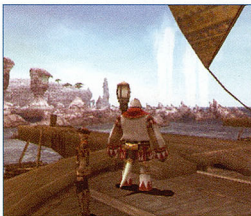
revoluções na história dos videogames. Com o processo, aberto no dia 24 de junho, a Midway pretende não apenas recuperar o dinheiro perdido com danos legais, mas também fazer com que a Ericsson confisque todos os aparelhos telefônicos e softwares referentes ao caso.



Novidades de FFXI

Nova expansão será lançada simultaneamente no mundo todo

Os fãs de FFXI, o primeiro Final Fantasy totalmente online, têm novos motivos para comemorar. Além de anunciar que o lançamento da expansão Chains of Promathia acontecerá mundialmente em setembro, a Square Enix divulgou também que, na Europa, a versão para PC de FFXI, com data prevista também para setembro, será distribuída pela Ubi Soft. Na compra do game, os jogadores receberão o jogo base, a expansão Rise of Zilart e a novíssima Chains of Promathia. O game já está em fase de testes no Velho Continente e deve incluir os idiomas francês e alemão, além dos já suportados inglês e japonês. Com isso, o número de usuários pagantes e ativos, que já é de 500 mil no mundo todo, o maior entre todos os jogos MMO, deve disparar a marcas astronômicas.



CURTAS

- As vendas do PS2 dobraram depois do corte no preço anunciado durante a E3. Conforme informações de grandes lojas, o aumento chegou a 141% em apenas três semanas, 26% a mais se comparado com o mesmo período de 2003.

- Virtua Fighter: Cyber Generation foi adiado pela Sega. Em vez de 29 de julho, o jogo agora está programado para o dia 26 de agosto, no Japão.

- A Sony anunciou que não produzirá mais a tela portátil de cristal líquido do P5one. O periférico só continuará sendo vendido enquanto existirem unidades em estoque.

- A Eidos resolveu adiar o game ShellShock: Nam '67, da Guerrilla Games, até setembro. Segundo a produtora, o jogo pode ser mais lucrativo se for lançado nessa data. Inicialmente, ShellShock estava previsto para junho.

- A produtora Bandai divulgou a data oficial de lançamento do jogo de luta Full Metal Alchemist: Dream Carnival no Japão: 26 de agosto.

- A conversão para PS2 de Metal Slug 4 também recebeu uma data de lançamento no Japão. A SNK Playmore pretende lançá-lo no dia 22 de setembro.

- O shooter Strikers 1945 I & II, da Taito, previsto originalmente para 22 de julho, só chegará às lojas em agosto. A data exata ainda não foi definida.

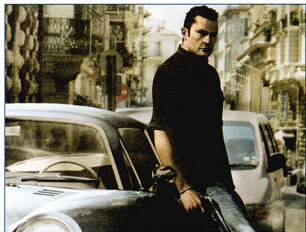
- A Capcom desligou o servidor para disputas online dos games Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zion e Capcom vs. SNK 2 no fim do mês passado. Tanto a versão de PS2 quanto a de Dreamcast de Capcom vs. SNK foram afetadas com a decisão da empresa. ☹

Motorista MILIONÁRIO

Driv3r domina a lista dos mais vendidos na Europa e nos EUA

Apesar de inúmeras críticas negativas em sites e revistas internacionais, Driv3r, desenvolvido pela Reflections e produzido pela Atari, permaneceu no topo da lista de games mais vendidos na Europa e nos Estados Unidos desde a data de seu lançamento, 21 e 25 de junho, respectivamente.

De acordo com a agência de notícias Reuters, mais de 2,5 milhões de cópias do jogo já foram vendidas a lojistas, uma quantidade bem menor se comparada a Enter the Matrix, lançado no ano passado, mas que deve ser mais do que suficiente para gerar lucro. Confira nossa análise de Driv3r na seção Reviews desta edição.



Negócio NINJA

Activision vende direito da série Tenchu



Os ninjas de Tenchu ganharam uma nova casa. A japonesa From Software, criadora de Armored Core, Echo Night e Fatal Frame, comprou o direito sobre

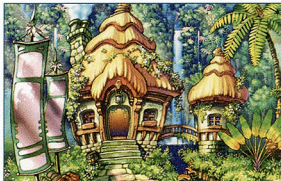
todos os futuros jogos da série Tenchu, até então propriedade da Activision. O contrato, entretanto, não inclui nenhuma das versões anteriores – Stealth Assassins e Birth of the Stealth Assassins, para PSone, e Wrath of Heaven, para PS2.

Além de jogos, a empresa pretende expandir a nova marca com outros tipos de produtos, mas nenhum detalhe específico ou planos foram divulgados até agora. O próximo jogo da série, Tenchu Kurenai, é exclusivo do PS2, mas ainda não tem data de lançamento.

Projeto secreto: MANA

Square Enix dá dica sobre um novo game da série Mana

A Square Enix está recrutando artistas e programadores para desenvolver um novo projeto da série Seiken Denetsu, conhecida no ocidente como Mana. A notícia surgiu depois que a empresa postou uma mensagem em seu site oficial japonês. Exceto pela mensagem e pelas artes conceituais,



disponibilizadas na mesma página, nenhuma informação foi divulgada sobre história ou para qual plataforma a empresa pretende lançá-lo.

Legend of Mana, o último game da série para um console da Sony, foi lançado originalmente em 1999, no Japão.



CURTAS

- A Namco planeja uma campanha especial para a versão de PS2 de Tales of Symphonia. Quem fizer reserva do jogo antes do lançamento japonês – 22 de setembro – levará para casa um DVD com extras e uma demo exclusiva de Tales of Rebirth.

- O segundo jogo de luta baseado no anime Naruto, Naruto: Narutimex Hero 2, desenvolvido pela CyberConnect2, deve chegar ao mercado japonês no dia 30 de setembro.

- Os fãs de Samurai Warriors, da Koei, ganharão, no dia 16 de setembro, um disco de expansão chamado Sengoku Musou Mushouden (Samurai Warriors Xtreme Legends, em inglês). O jogo terá mais quatro personagens jogáveis, novas habilidades e novas técnicas de combate.

- Dororo (Blood Will Tell) tem data de lançamento prevista para 9 de setembro em território japonês. O jogo, exclusivo para PS2, está sendo desenvolvido pela Wow Entertainment, estúdio de criação da Sega.

- Biohazard Outbreak File #2, a versão japonesa da sequência de Resident Evil Outbreak, será lançado no dia 9 de setembro.

- O game TOCA Race Driver 2: The Ultimate Simulator, até então exclusivo para Xbox, também terá uma versão para PS2. A confirmação foi feita pela própria produtora do título, a Codemasters.

- De acordo com a Capcom, mais de 300 mil unidades do jogo Monster Hunter foram comercializadas no Japão. O título é de ação e conta com opção para jogatina através da Internet.

- Só no Japão, a Namco espera vender cerca de 600 mil cópias de Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose, o segundo jogo da série. Em relação ao jogo Smash Court Tennis Pro Tournament 2, a expectativa da produtora é de 100 mil unidades.

- Winning Eleven 7 é o primeiro jogo da Konami traduzido para o chinês. O game foi lançado na China no dia 25 de junho e teve a lista de jogadores atualizada. ☺

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

SUPORTE AOS JOGOS *MULTI-DISK* (COM VÁRIOS CD'S/DVD'S)

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

SUPORTE 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 & Modchips
Associação

playparts

R. Florêncio de Abreu, 38 - CJ. 209
Centro - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11 - 228-5536
www.playparts.com.br
vendas@playparts.com.br

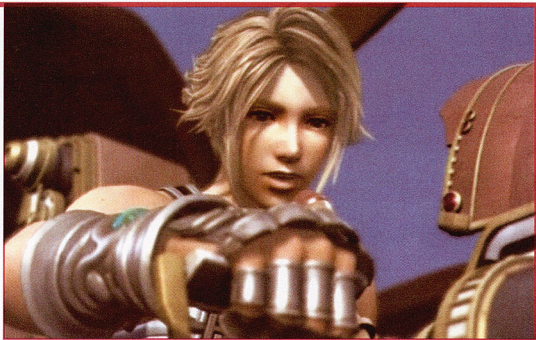
MODCHIP
.com.br
Peças e Acessórios

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.

9. Rua dos Afonsos, 26 - Jd. Pinhal
Tel.: 3112-0345 / 327-6925
www.modchips.com.br



FINAL FANTASY XII

A redenção da Square Enix

Os fãs de Final Fantasy são exigentes por natureza e querem da Square Enix nada menos que o melhor. Não é à toa que a softhouse trabalha com tanto empenho em FFXII. Eles lutam para que fiquemos boquiabertos com cada novo vídeo liberado, com cada gota de informação difundida, cada novo sistema desenvolvido. Tudo, talvez, para esquecermos a decepção que foi "Yuna, a Rainha do Deserto", também conhecido por FFX-2. Apesar da semelhança dos caracteres, não pense em FFXII como um novo FFX-2. Tudo mudou. Os gráficos estão mais limpos, as expressões faciais dos personagens mais marcantes. Até mesmo o sistema de batalha o surpreenderá. Em alguns momentos, você se sentirá jogando uma espécie de Metal Gear Solid medieval. As batalhas aleatórias e as "telas de batalha" desapareceram. Agora tudo é mais parecido com Final Fantasy XI, com combates mesclando ação em tempo real e medidores de ação. Você vê seus inimigos na tela e eles o vêem também. Cada inimigo possui sua própria percepção. Alguns percebem barulhos, e podem ser evitados se você andar lentamente. Outros, dependem da visão. Para escapar, basta não ser visto. Existem ainda monstros que podem localizá-lo através do olfato.

O mundo está diferente, mais adulto, grandioso, sombrio e com todas as características dos jogos do diretor Masumi Matsuno, que tem Vagrant Story, Ogre Battle e os dois Final Fantasy Tactics em seu currículo. Mas não pense em FFXII como um Vagrant Story, com ambientes claustrofóbicos, sombrios e obscuros. Ivalice parece gigante, com um ar de celebração. As cores em tons de azul e laranja lembram a imagem de uma Europa vitoriana. As construções são imensas e repletas de detalhes. A quantidade de seres perambulando é absurda. Caminhar entre os transeuntes de diferentes raças – Humes, Bangaas, N'Mous – dá

a sensação de se estar em um mundo como Naboo ou Coruscant, de Star Wars.

E por falar em SW, não é errado dizer que o sucesso da Lucas Arts foi uma grande influência para FFXII. Há inúmeras semelhanças entre os dois épicos. Tudo começa no território de Dalmasca, um pequeno reino invadido pelas terríveis forças do Império de Arcadian – que talvez também seja comandado por um homem encapuzado e com voz gutural. Na capital Rabanastre, vive Vaan, um jovem ladrão que cultiva seu ódio contra o império depois de perder seu irmão. Sonha em ser um piloto de naves, quase como os dois Skywalkers. Numa noite, ele se vê no meio de uma invasão dos rebeldes, que atacam o castelo do representante de Arcadia. Para sua surpresa, durante a confusão, ele acaba ajudando a herdeira do trono de Dalmasca, a princesa Ashe, líder das forças de resistência. Vaan acaba sendo capturado pelo império, mas escapa com a ajuda de Balthier, um renomado pirata dos céus, dono de uma das naves mais rápidas de Ivalice e que possui grande habilidade com armas de fogo, assim como Han Solo. E a semelhança se estende também à Fran, um Viera, raça exótica em Ivalice, parceira do pirata. Felizmente, ela é especialista em todas as formas de combate e não chega a ser tão peluda como o bom e velho Chewbacca. Há ainda personagens como Penelo, cantora e amiga de infância de Vaan, e Basch, um cavaleiro de Dalmasca taxado de traidor.



INFO	PLAYSTATION 2
Final Fantasy XII	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	Início de 2005, no Japão

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Novo episódio vai revolucionar a criminalidade nos games

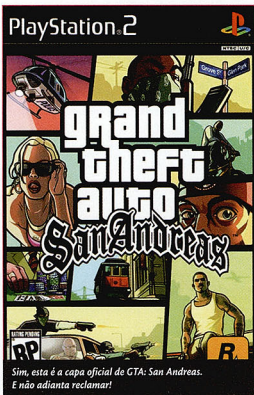
Calma! Falta pouco. Logo outubro estará aí e, com ele, o magnífico GTA: San Andreas. Ninguém da redação colocou as mãos neste lançamento, mas só com as novas informações divulgadas dá para saber que vai ser um jogo e tanto. A Rockstar não economizou criatividade para desenvolver San Andreas: a inteligência artificial foi turbinada, o número de construções com ambientes internos aumentou, novas formas de combate corpo-a-corpo foram incluídas no jogo, além de novas formas de locomoção, novas maneiras de ganhar dinheiro e até mesmo nadar! Essas são só algumas das poucas novidades confirmadas entre os 22 itens escolhidos pela nossa equipe na SDP #09.

O protagonista é Carl Johnson. Depois do perder o irmão em um trágico acidente, ele resolve deixar Los Santos e se muda para Liberty City (a cidade de GTAIII). Cinco anos mais tarde, o cara perde a mãe e volta



para cidade natal. Lá, além de descobrir que o irmão, Sweet, se envolveu com gangues de rua, ele é vítima de dois policiais que o acusam – injustamente – de homicídio. Não é à toa que Carl resolve dar o troco.

Um dos principais pontos do game é a liberdade de ação. Você pode andar livremente pelo cenário e completar objetivos para adquirir habilidades, mas terá que alimentar sempre o personagem para mantê-lo vivo.



Sim, esta é a capa oficial de GTA: San Andreas. E não adianta reclamar!

INFO		PLAYSTATION 2	
Grand Theft Auto: San Andreas			
Produção	Rockstar Games		
Desenvolvimento	Rockstar North		
Gênero	Ação		
Expectativa	★★★★		
Lançamento	Outubro de 2004, nos EUA		

TEKKEN 5

Namco revitaliza a série em seu quinto episódio

Tekken 5 foi apresentado durante a E3 2004, e foi uma das grandes vedetes do estande da Namco. O vídeo de abertura era bem sugestivo. Tudo começa no final do quarto episódio, quando Jin ergue voo com suas asas e deixa Heihachi e Kazuya para trás. Um grupo de Jacks invade o local e começa a atacar os lutadores. Enquanto Kazuya consegue fugir, Heihachi não tem a mesma sorte. Ao longe, um ninja informa que a missão foi um sucesso. "Heihachi Mishima... Está morto". Todos os personagens de Tekken 4 estarão de volta com novas habilidades e visuais diferentes. Junto deles, três personagens fazem sua estréia. A primeira delas é Asuka Kazama, lutadora de aikidô e, aparentemente, prima de Jin. O segundo

é Raven, um ninja que mais parece o Wesley Snipes no filme Blade. Por fim, Feng Wei, um chinês que luta kung fu e que parece estar no torneio para vingar a morte de um dos monges de seu templo. Além disso, velhos conhecidos, como Julia Chang e Kazuya Mishima, também dão as caras no torneio, totalizando mais de vinte personagens selecionáveis logo de início.

Tekken 5 também trará uma grande melhoria na parte gráfica, com expressões faciais e ainda mais detalhes. A previsão de lançamento para os arcades é dezembro de 2004. Mas não se preocupe: a versão doméstica não demora a chegar, e está prevista para o início de 2005. ☺



INFO		PLAYSTATION 2	
Tekken 5			
Produção	Namco		
Desenvolvimento	Namco		
Gênero	Luta		
Expectativa	★★★★		
Lançamento	Fevereiro de 2005, nos EUA		

A tela de seleção. Da esquerda para direita temos: Craig Marshek, Marshall Law, Hwoarang, King, Raven, Asuka Kazama, Feng Wei, Christie Monteiro, Paul Phoenix, Jack-5, Lei Wulong, Nina Williams, Steve Fox, Kazuya Mishima, Ling Xiaoyu, Jin Kazama, Lee Chaolan, Julia Chang, Yoshimitsu e Bryan Fury.

⊕ GOD OF WAR

A mais nova e ambiciosa aposta da Sony

Mitologia grega, deuses, músculos, luta... Resumindo: God of War. No game em desenvolvimento há dois anos pelo estúdio de Santa Monica da Sony, você é Kratos, um ex-soldado espartano que agora está sob domínio de Ares, o Deus da Guerra. O guerreiro da Grécia antiga segue seu caminho para matar Ares. Entretanto, a única maneira de destruí-lo é conseguir a Caixa de Pandora, que está no topo de uma montanha. Você tem a localização, mas não será nada fácil consegui-la, já que ela é protegida por armadilhas, puzzles, inimigos e muitos outros perigos.

God of War mostra, com riqueza de detalhes, as influências da mitologia grega. "O objetivo do nosso combate é liberar a fera dentro do jogador", explica o diretor do game, David Jaffe. GoW apresenta uma jogabilidade explosiva: combate animal, com armadilhas, acrobacias e enigmas na história. Os jogadores podem experimentar um mundo com interatividade bem realista: os soldados participam de batalhas

eltrizantes, e o mundo escuro e violento das lutas gregas está fiel à realidade. Você ainda conta com ajudas fundamentais para se dar bem na batalha, como por exemplo, usar a cabeça da medusa para congelar seus inimigos, golpeá-los com os raios de Zeus e detoná-los com as armas de Ares.



INFO		PLAYSTATION 2
God of War		
Produção	SCEA	
Desenvolvimento	SCEA Santa Monica	
Gênero	Ação	
Expectativa	★★★★	
Lançamento	Início de 2005, nos EUA	

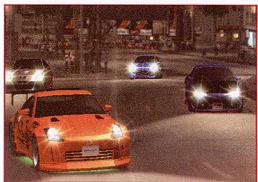
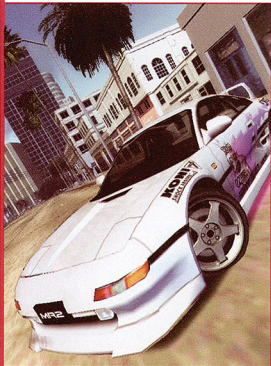


JUICED

Concorrência de resposta para NFSU2

Será que a série Need For Speed está com os dias contados? Se depender de Juiced, sim. O game está sendo desenvolvido pelo no estúdio Juice Games, composto por ex-funcionários da Rage Games e

Digital Image Design, veteranos em games de corrida. Juiced leva o jogador ao mundo das corridas e ao estilo de vida dos tunadores. Nele, além de competir para ganhar e habilitar peças e acessórios, o jogador também precisa formar sua turma, fazer amigos e ganhar disputas. Porém, o que chama mesmo atenção são os números (e características do game): mais de 50 carros foram licenciados para o jogo. Entre eles, Toyota, Honda, Mazda, Mitsubishi, Volkswagen, Fiat e muitos outros. Já nos acessórios, os números são bem maiores, e as marcas aproveitaram para divulgar seus produtos de uma maneira indireta, já que é possível dar aquela mexida no carro usando A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine e HKS. "Juiced não é mais um game de corrida, ele é uma extensão da cultura de corridas de rua", explica Ron Cousens, executivo da Acclaim. "Hoje, os apaixonados por corridas querem mais do que apenas controlar o volante dos carros, eles querem personalizar a experiência, desde a criação das pistas até o layout dos adesivos nos carros. Juiced vai dar aos jogadores a oportunidade de sentir a experiência das corridas nos consoles". Senhores, liguem os motores.

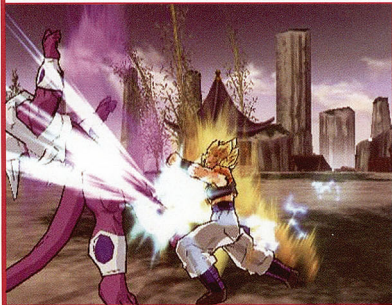


INFO		PLAYSTATION 2
Juiced		
Produção	Acclaim	
Desenvolvimento	Juice Games	
Gênero	Corrida	
Expectativa	★★★★	
Lançamento	Setembro de 2004, nos EUA	

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Os guerreiros Z estão prontos para mais pancadaria

Finalmente a Atari divulgou as primeiras imagens de Budokai 3, terceiro episódio da série de luta de Dragon Ball Z para PlayStation 2. Desenvolvido pela DIMPS, o game promete levar os fãs de volta ao universo DBZ, onde podem continuar seguindo a saga de Buu e ainda lutar contra os inimigos mais poderosos. "Nós queremos trabalhar próximos da diversão e animação, e ainda recriar Dragon Ball Z para os jogadores de videogame", afirma Nancy MacIntyre, vice-presidente de marketing da Atari. "Desde o início, nosso maior



objetivo era criar um Dragon Ball Z fiel à experiência gamística", completou Martin Spiess, vice-presidente de marketing da Atari Europe. Desta vez, os personagens estão melhorados, como Broly, Cooler e Freeza, além, é claro, dos Super Saiyajin. Mas os funcionários da Dimps investiriam pesado nas novidades. O sistema do combate deve também submeter-se a algumas revisões, principalmente para melhor surpreender seus adversários, com maiores possibilidade de esquivas. Os



combates aéreos foram melhorados também. Um novo modo de jogo permitirá que você personalize seu combatente, distribuindo diversos pontos nas várias categorias (seis, no todo). O lançamento de Budokai 3 está previsto para o fim do ano. ☹

INFO PLAYSTATION 2

Dragon Ball Z Budokai 3

Produção	Atari
Desenvolvimento	Dimps
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	Novembro de 2004, nos EUA

LENDA URBANA

EXCLUSIVO! TUDO SOBRE O NOVO ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

ESPECIAL DE
FÉRIAS
de R\$ 6,50 por
R\$ 4,90



Ganhe 20
ZELDA: Collector's
Edition para
GameCube



Peça ao seu jornaleiro
www.nintendoworld.com.br

Clássicos na veia!

Uma nova seção, um novo conceito, a qualidade de sempre

Por André Leme e Rodrigo Guerra

Existem jogos atemporais. Não importa há quanto tempo foram lançados, ou quantas vezes já terminamos, eles continuam divertidos. Esses títulos chamamos de "clássicos". E é em homenagem a esses games imorredouros que estreamos o Classic Gaming. O objetivo é explorar esses clássicos de uma

maneira exclusiva: detonados com história! A cada edição, traremos dois clássicos, um para PS1 e outro para PS2. Aqui, você conhecerá um pouco sobre o jogo, enquanto na web, poderá conferir o detonado completo, com descrição de eventos e traduções de diálogos. Vamos aos dois recomendados deste mês.

The Legend of Dragoon

Sinopse

Há onze mil anos, uma guerra foi travada entre humanos e Winglies. Enquanto os seres voadores se valeram de máquinas e equipamentos sofisticados, os humanos tiveram o auxílio dos Dragoons, com poderes de controlar dragões. Hoje, a batalha que ficou conhecida como Dragon Campaign tornou-se uma lenda... Até a descoberta de supostos esqueletos de Dragoons e a onda de acontecimentos estranhos em Serdio. Famílias reais se desentendem, nações declarando guerra, invasões de vilarejos e o reaparecimento da temida espécie ancestral, os dragões, marcam a convergência entre passado e presente. É e nesse ambiente caótico que Dart, o protagonista em busca da criatura que destruiu sua vila, encontra Rose, até então a única sobrevivente do conflito de onze mil anos atrás. Juntos, eles vão desvendar os mistérios que ficaram pendentes no passado e descobrir quem está por trás dos acontecimentos sinistros do presente...

uma equipe com mais de cem integrantes. Exibindo mais de 40 minutos de cenas em CG de alta qualidade ao longo de quatro discos, o game foi lançado no Japão em dezembro de 1999 e em agosto de 2000 nos EUA, superando a marca de um milhão de unidades vendidas. O game foi supervisionado por Toshiyuki Miyata (Alundra 1 e 2 e Wild Arms 2), produzido por Shuhei Yoshida (Crash Bandicoot 2 e Spyro the Dragon), dirigido por Yasuyuki Hasebe (planejador de batalhas de Final Fantasy VI e Super Mario RPG), teve Kenichi Iwata (Wild Arms 2) como diretor de arte e Akihiko Shimizu (Wild Arms 1 e 2 e Alundra 1 e 2) na supervisão musical.



O jogo

Com um elenco de alto nível participando da criação desse jogo, não precisava nem ser adivinhado para saber que o resultado seria esplêndido. Os gráficos não ficam devendo a nenhum Final Fantasy, enquanto a trilha sonora, apesar de pouco variada, dá o tom certo para a trama. São nove personagens jogáveis, e têm características e habilidades próprias. O esquema de batalha foi bem projetado, e o sistema de apertar o botão de ataque no momento certo para produzir um combo foi uma idéia inovadora, para quebrar a monotonia e prender a atenção do jogador. A estrutura de evolução de nível também foge ao comum dos RPGs. Normalmente, são necessárias muitas batalhas para elevar o nível dos personagens. Já em LOD, essa regra se impõe apenas no início; depois, somente batalha contra chefes e inimigos especiais é que realmente importam para ganhar níveis. Isso deixa o jogo mais uniforme: dificuldade na medida certa para o nível dos personagens. O grande destaque vai para o enredo muito bem desenvolvido; somente no final você consegue ter uma idéia sólida da origem dos Dragoons e de quem é o verdadeiro vilão do jogo.

Bastidores

O game ficou em produção durante três anos por



INFO	PSONE
Dark Cloud 2	
Nota	9.0
Produção	SCEA
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	RPG
Origem	EUA
Lançamento	junho de 2000

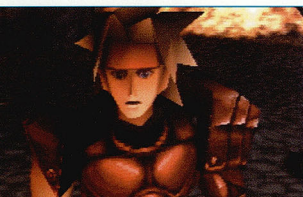
André Leme



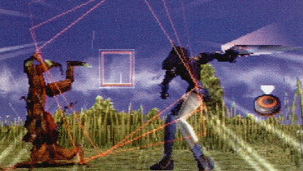
Dark Cloud 2



A jogabilidade é típica dos RPGs de ação, e você tem muita variedade durante a aventura, como relaxar pescando.



The Legend of Dragoon



Os combates baseados em combos são uma inovação bem-vinda, exigindo bastante atenção para não errar os comandos.

Dark Cloud 2

Sinopse

Max é um garoto comum que, após ganhar um estranho medalhão de seu pai, vê sua vida virando de cabeça pra baixo. A jóia é uma chave que dá a seu portador o poder de viajar para o futuro. O que Max não sabe, porém, é que a tal peça está sendo procurada pelo Imperador Griffon, o mestre da escuridão, que deseja o item para concluir seu plano de dominação do mundo. Para evitar que Griffon destrua o passado e mude o futuro, Max conta com a ajuda de Monica, uma garota do futuro que, ao contrário dele, pode voltar no tempo. Além da garota, diversos outros personagens auxiliam Max em sua jornada, cujo propósito não é apenas impedir o sucesso de Griffon, mas também tentar reconstruir sua mãe, que desapareceu há muito tempo.

Bastidores

DC 2 é a seqüência de um dos primeiros bons RPGs para PS2. A versão anterior, lançada no Japão em 2000 e nos EUA em 2001, conseguiu uma vendagem de aproximadamente 800 mil cópias no mundo todo. Dark Cloud 2, produzido e desenvolvido pelas mesmas empresas do jogo original – SCEA e Level 5 (companhia ligada ao desenvolvimento de Dragon Quest VIII) – chegou ao Japão em 2002 e nos Estados Unidos em 2003, vendendo mais de 450 mil unidades. A produção e a direção do game ficaram por conta do presidente da Level 5, Akihiro Hino, que já havia atuado como game designer e roteirista do primeiro episódio.

O jogo

A Level 5 juntou uma grande história a um sistema de combate que consagrou o original e que trouxe muitas novidades. As batalhas em tempo real com o



sistema Lock-On envolvem o uso de armas de curta e longa distância, utilização de robo, no caso de Max, ou transformações poderosas, controlando Monica.

As armas ficam enfraquecidas a cada vez que são usadas, o que obriga o jogador a se preocupar não apenas com a saúde dos personagens, mas também com o estado de seus equipamentos para não ficar na mão, nos confrontos mais importantes. Outro fator único do game é o sistema de criação de cidades. Sua função é restaurar as diferentes cidades modificadas por Griffon, afim de manter intacta a história e a evolução de determinadas sociedades.

Dark Cloud 2 é um RPG que, sem dúvida, deve integrar sua coleção de games. Ele consegue mesclar batalhas em tempo real sem deixar a estratégia de lado, traz amplos cenários para serem explorados e deixa o jogador livre para usar a imaginação e combinar itens, tirar fotos e cumprir vários objetivos em cada fase. São aproximadamente 80 horas de jogo. Ou melhor, de diversão garantida. ☒

Rodrigo Guerra

ACHA QUE ACABOU?

É claro que não! Afinal, essa é a idéia da seção Classic Gaming: trazer, na revista, uma prévia de todo o material que você encontra em nosso site. Lá, você encontra os detonados completos dos dois jogos, inclusive a história detalhada de cada um.

INFO	PLAYSTATION 2
Dark Cloud 2	
Nota	8.5
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Level 5
Gênero	RPG
Origem	EUA
Lançamento	fevereiro de 2003

SEUS CLÁSSICOS

Gostaria de ver algum game nas páginas do Classic Gaming, detonado com história na web? Então escreva para: SuperDicas PlayStation • Classic Gaming • R. Simão Dias da Fonseca, 93 • Aclimação • CEP: 01539-020 São Paulo / SP • E-mail: estrategias.sdp@gameworld.com.br



A TURMA DA MÔNICA

ESTÁ CHEGANDO
AO CARTOON NETWORK



A PARTIR DE 27 DE JUNHO, TODO DOMINGO, ÀS 9H.

**CARTOON
NETWORK**

NET
Assine já. 0800 726 0800

DRIVER 2

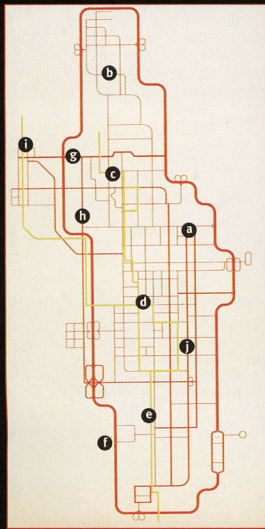
Encarne o policial Tanner no melhor game policial do Psone

Felipe Azevedo

Muito antes de GTA migrar para o universo tridimensional, Driver já trilhava esse caminho no Psone. Cidades imensas e perseguições furiosas são as características da série, considerada por muitos como uma das melhores do gênero até hoje.

Para comemorar a chegada do terceiro episódio – Driv3r –, que marca a transição da série para o PS2, detonamos, além dele, as duas versões anteriores. Driver 2, o melhor e mais desafiante dos dois, você confere nas páginas a seguir.

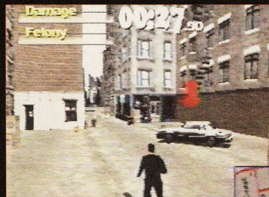
Chicago



Missão 1: Surveillance Tip Off

Entre no carro (30s) e siga até seu parceiro, Jones. Ao encontrá-lo, assuma a direção e vá ao ponto demarcado no mapa (2min55s).

Posições: largada (A), chegada (B).



Missão 2: Chase the Witness

Após encontrar o suspeito, siga-o até estação de trem o mais rápido possível (1min30s).

Posições: largada (B), chegada (C).



Missão 3: Train Pursuit

O cara foge pelo trem. Vá por baixo, usando os trilhos como referência. Quando chegar na plataforma de acesso, interrogue o bandido.

Posições: largada (C), chegada (D).



Missão 4: Tailing the Drop

Com as informações necessárias, mantenha-se à espreita e persiga Alvaro Vasquez até o depósito, sem ser descoberto pelo traficante (1min41s). A barra de proximidade no canto da tela indica a distância apropriada a manter-se do adversário.

Posições: largada (E), chegada (F).



Missão 5: Escape to the Safehouse

Até as viaturas policiais o perseguirão, afinal você está disfarçado e ninguém sabe disso. Corra para fora do depósito e guie em direção ao apartamento no centro da cidade (3min40s).

Posições: largada (F), chegada (A).



Missão 6: Chase the intruder

Surpresa. Seu apartamento foi invadido por Jericho. Entre no carro e persiga o safado para que ele não fuja. O sujeito é um verdadeiro ás do volante. Portanto, muita atenção (1min40s).

Posições: largada (A), chegada (G).



Missão 7: Caine's Compound

Aqui, a coisa pega fogo! Escolha um dos veículos e fuja do local, esquivando-se dos furgões que surgem para fechar as passagens (3min30s). Para evitar trabalho, atravesse pelos galpões. Por fim, siga utilizando a indicação para não encontrar pontes bloqueadas.

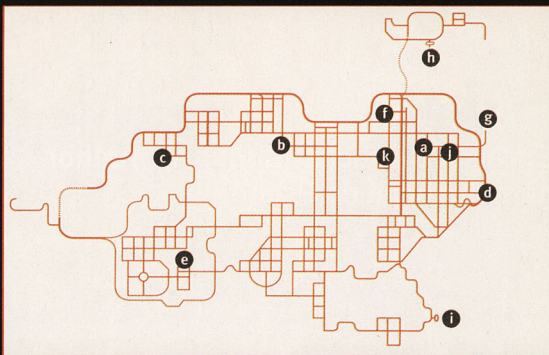
Posições: largada (C), chegada (H).



Missão 8: Leaving Chicago

Fuja freneticamente dos inimigos brasileiros (3min30s), seguindo para a estação de trem demarcada.

Posições: largada (I), chegada (J).



Havana

Missão 1: Follow the Lead

Você deve seguir o suspeito carioca e ficar despercebido (1min14s). Os becos estreitos dificultam a perseguição. Posições: largada (A), chegada (B).



Missão 2: Hijack the Truck

Despiste a escolta do caminhão e obrigue-o a parar. Cuidado para não destruir o veículo perseguido, ou a missão falhará. Roube a carga e leve-a para o esconderijo (3min20s).

Posições: largada (B), chegada (C).



Missão 3: Stop the Truck

A missão é parar outro veículo, porém esse está carregado de explosivos. Mantenha seu automóvel nas

laterais do caminhão, para não ser atingido pelas granadas que são lançadas. Após pará-lo, leve-o até o esconderijo (4min48s).

Posições: largada (D), chegada (C).

Missão 4: Find the Clue

Uma corrida desenfreada contra o relógio! Há quatro carros suspeitos onde a próxima pista deve ser encontrada. Destrua todos para achá-la (7min). Posições: largada (E)



Missão 5: Escape to Ferry

A polícia fechou o cerco e está na sua cola. Pule na balsa para se livrar dos tiros e atravesse o rio da cidade. Posições: largada (F), chegada (G).



Missão 6: To the Docks

Do outro lado do rio, acelere em direção às docas, que ficam na outra extremidade da cidade (3min40s). Posições: largada (H), chegada (I).



Missão 7: Back to Jones

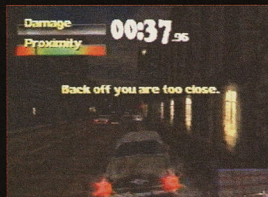
A polícia está na rabeira e você deve encontrar o carango de Jones (2min30s).

Preste atenção nos caminhos, enquanto foge pelas docas.

Posições: largada (I), chegada (D).

Missão 8: Tail Jericho

Jericho não desiste e você precisa persegui-lo de novo. Acompanhe-o discretamente, sempre de olho na barra de proximidade. Posições: largada (D), chegada (J).



Missão 9: Pursue Jericho

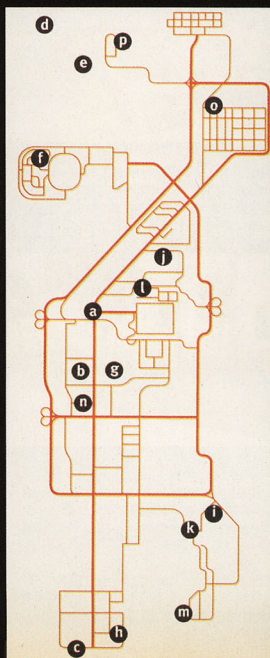
Após executar o serviço, o traficante foge em alta velocidade. Escolha um carro e destrua o veículo do oponente antes que ele desapareça. Posição: largada (J).

Missão 10: Escape the Brazilians

Fuja até o esconderijo antes de ser apanhado pelos brasileiros invocados. Não perca tempo tentando destruir os carros dos inúmeros adversários. Posições: largada (K), chegada (C).



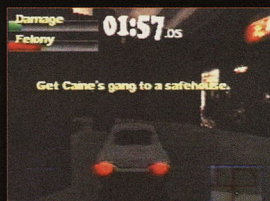
Las Vegas



Missão 1: Casino Getaway

Dando seqüência ao combinado, apanhe os capangas de Caine no Cassino e leve-os ao novo esconderijo (2min45s).

Posições: largada (A), parada (B), chegada (C).



Missão 2: Beat the Train

Jones foi seqüestrado e está à beira da morte. O cara está amarrado numa caminhonete, parada sobre os trilhos do trem. Acelere para salvá-lo antes que a locomotiva atropelo-o. Para isso, saia do automóvel e retire o outro veículo de cima dos trilhos (45seg).

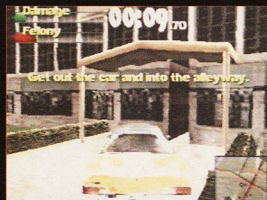
Posições: largada (D), chegada (E).



ESTRATÉGIA

◎ Missão 3: Car Bomb

Assumindo o controle de um caminhão lotado de explosivos, você deve estacionar em frente ao cassino demarcado. Depois do serviço, fuja pelo estreito beco entre as duas construções (3min). Posições: largada (F), chegada (G).



Missão 4: Car Bomb Getaway

Com o trabalho completo, entre num carango qualquer e retorne ao apartamento para receber outra missão. Posições: largada (G), chegada (C).



Missão 5: Bank Job

Após uma tentativa frustrada de assalto, a gangue de Caine é surpreendida pela polícia e está no meio



de fogo cerrado. Dirija até o local (2min20s) e fuja com os capangas para um esconderijo (3min30s). Posições: largada (C), parada (I), chegada (J).



Missão 6: Steal the Ambulance

Não se sabe o razão, mas sua missão aqui é roubar a ambulância mais próxima (2min04s) e levá-la até o esconderijo (3min). Posições: largada (K), chegada (C).



Missão 7: Stake Out

Dar uma carona para Jones até o aeroporto pode parecer fácil. Mas não é. A polícia está na sua cola. Seja rápido (3min30s). Posições: largada (L), chegada (M).

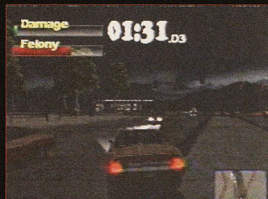


Missão 8: Steal the Keys

Pise fundo para alcançar o suspeito. O único problema é o horrível carango que você controla na missão. Pare o canalha e colete as evidências (4min). Posições: largada (M).

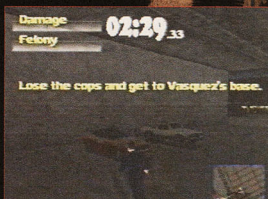
Missão 9: C4 Deal

Tarefa simples: chegue ao local de transição sem nenhum policial na sua cola (3min). Posições: largada (N), chegada (O).



Missão 10: Destroy the Yard

Escolha um dos quatro carros na garagem, dirija-se à base de Vasquez e instale todos os explosivos. Posições: largada (O), chegada (3P).



Rio de Janeiro

Missão 1: Bus Crash

Pegue o ônibus no local demarcado e siga pelas ruas estreitas de favela. Ao encontrar a fortaleza de Vasquez (6min), destrua a frota de carros e fuja do local. Volte ao esconderijo sem ser pego pelos inimigos (1min). Posições: largada (A), parada (B), parada (C) chegada (D).



Missão 2: Steal the Cop Car

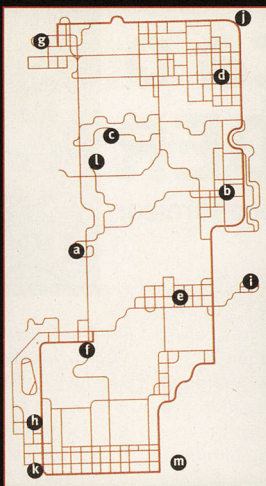
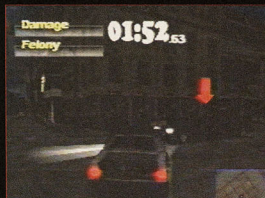
Siga ao pátio da polícia e roube uma viatura (1min40s). Novamente, despiste os oponentes e vá até o esconderijo (3min20s). Posições: largada (E), parada (F), chegada (D).

Missão 3: Caine's Cash

Pare a limusine branca e assuma a direção. Dirija até a mansão, que fica próxima à Praça da Bandeira, para recolher a grana (2min). Volte ao esconderijo e entregue o dinheiro a Vasquez (2min). Posições: largada (D), parada (C), chegada (D)

Missão 4: Save Jones

Jones foi seqüestrado novamente. Tome cuidado nas vias próximas às praias e detone o carango para resgatá-lo (4min). Posição: largada (H).



Missão 5: Boat Jump

Para evitar que a mercadoria de Vasquez saia do país, é preciso detê-lo a qualquer custo. Corra ao porto (2min50s) e, após chegar no local, suba no barco. Instale as bombas (25seg) e fuja usando a rampa na proa da embarcação. Posições: largada (I), chegada (J).

Missão 6: Jones in Trouble

E a história se repete: Jones está em apuros e, para variar, necessita da sua ajuda. Pise fundo para chegar ao catifeiro e salvá-lo. No ponto certo, saia do veículo e entre no local (2min50s). Posições: largada (K), chegada (L).

Missão 7: Chase the Gun Man

Não foi possível salvar o sujeito, que foi atingido por um atirador misterioso. Corra atrás do pistoleiro para impedir que ele escape (1min25s). Seja rápido e cruze os dedos. Habilidade e sorte são

necessárias para completar esta missão.

Posição: largada (L).



Missão 8: Lenny Escaping

Vá ao encontro de Jericho, no bairro do Flamengo (1min40s). Pegue o outro carro e acelere até o Forte de Copacabana, interceptando a decolagem do helicóptero de Lenny (2min50s). Posições: largada (A), parada (B), chegada (M).



Missão 9: Lenny Gets Caught

Mesmo com o helicóptero danificado, Lenny tentará escapar. Siga a indicação para caçar o criminoso e não o perca de vista. Posição: largada (M). ☹



Conheça o HDLOADER

Uma nova forma de economizar o canhão do seu PS2

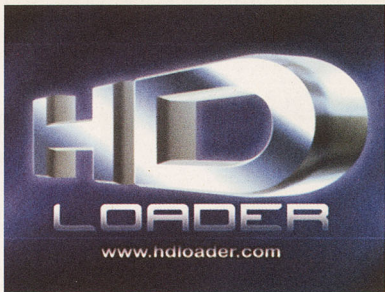
Por Por Quem Woo Moo

Sempre que comparamos os três consoles do mercado – PlayStation 2, GameCube e Xbox – um assunto muito levado em consideração é o uso do disco rígido nos aparelhos da Sony e Microsoft. Confesse: você nunca sentiu uma pontinha de inveja de todos os recursos disponíveis para os usuários do console do tio Gates?

Seria injusta uma comparação direta, até porque o Xbox já nasceu com HD, enquanto o PS2 só ganhou seu kit recentemente, nos EUA. Pouco a pouco, a utilização do disco rígido começa a ser explorado. Não faz muito tempo que a equipe do DMS3 lançou o firmware 2.2 de seu chip, que permite a compatibilidade com o HDD original, além de permitir que um HD convencional de PC seja

utilizado (fazendo cache para alguns jogos com suporte ao HD). Seguindo esse exemplo, o Matrix Infinity já é compatível com o HDD original e, em suas próximas atualizações, deve lançar recursos direcionados ao HD, tanto original quanto outros. Para dar um salto rumo à evolução no uso do HD no PS2, foi lançado recentemente um aplicativo chamado HDLoader. O aplicativo possibilita que

jogos sejam instalados no HD e executados a partir dele. E não é somente FFXI, como no HDD original, mas sim qualquer jogo de PS2 (com algumas exceções, ainda). Como sempre, nós testamos, retestamos e trazemos a você uma análise completa do produto. Será que vale o investimento em um HD para turbinar seu PS2?



Contar com um painel de inicialização alternativo, um Media Player excepcional, um servidor de FTP, a possibilidade de instalar aplicativos como emuladores e jogos no HD e, melhor ainda, rodar os games a partir dele! Todos recursos extra-oficiais, mas que, ainda assim, tornam o Xbox um console de 1001 utilidades.

Os testes

Durante nossos testes, notamos que o comportamento do HDLoader original é um tanto diferente das versões disponíveis para download na Internet. Estas, mesmo funcionando, têm muitos detalhes que podem dar trabalho para quem resolver testar. Por isso, daremos mais ênfase para as versões de Internet, uma vez que elas podem trazer mais dúvidas a uma origem.

Do que você vai precisar:

- Um disco do HDLoader
- Network Adapter
- HD padrão IDE (HDD original da Sony ou um de PC)

Recomendamos um HD de, no mínimo, 40 GB, mas HDs menores funcionaram sem problemas. Fique atento para a capacidade máxima suportada pelo HDLoader, que é de 120 GB. Se você utilizar um HD maior que isso, o programa só vai aproveitar os

primeiros 137 GB. Fique atento também no modelo do HD que você vai comprar. Verificamos que alguns modelos de Seagate (marca de HD comum aqui no Brasil) não são compatíveis com o programa, geralmente travando na carga, mesmo com o programa original. Prefira os discos da Maxtor ou Samsung. Nos testes que fizemos, essas duas marcas funcionaram com todos os modelos. O HD também deve ser do padrão IDE. Não é possível utilizar HDs SCSI, SATA ou externos por USB ou FireWire. Quem utilizar o HDD original da Sony não precisa se preocupar com o encaixe do acessório na baía (Expansion Bay), já que ele vem com um suporte próprio. Mas, se você for instalar um HD de PC, tome muito cuidado para não deixar ele "solto" dentro da baía. Também não é aconselhável recorrer a calços de papelão ou espuma, para não interferir na ventilação do sistema. Aqui, recomendamos fazer suportes da altura da baía só para o HD não ficar

frouxo dentro do PS2, conforme mostra a figura abaixo. Se você precisar de mais informações sobre a instalação do HDD no PS2, consulte a SDP #09.



Os suportes do HD foram feitos com plástico de uma caixa de CD. É só mandar ver na tesoura.

Usamos tanto os HDs de 5400 RPM (como o HDD original) quanto os de 7200 RPM, lembrando que RPM é a medida de velocidade de transferência de dados de um disco rígido. Ambos funcionarão bem e não tivemos muitos problemas de aqueci-

mento. Aparentemente, o cooler (ventinha) do PS2 dá conta de mais uma fonte de calor dentro do console. Mas lembre-se de deixar o console em algum lugar com espaço suficiente para dissipar o fluxo de ar quente que sai do console, senão pode

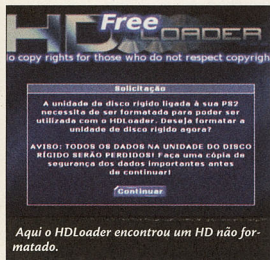
acontecer o refluxo desse ar quente dentro do PS2 e, em vez de ventilar o sistema, ele acaba aquecendo. Depois que o HD estiver devidamente instalado, já podemos começar a testar o HDLoader.

Formatação

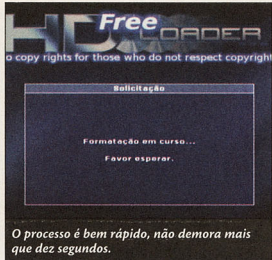
Se você já utiliza o HDD original da Sony (ou outro com o chip DMS3) não vai ser necessário reformatar o disco rígido para o uso com o programa. O padrão de formatação utilizado no PS2 é o APA, é comum para qualquer chip ou software que utilize o HD. Você pode usar qualquer utilitário de formatação para preparar o HD, seja com o HDD

Utilities que acompanha o kit original, seja com o DMS3 HDD Format ou o próprio HDLoader. Uma vez formatado, ele pode ser utilizado com qualquer programa, como o DMS Explorer, o PS2menu, o HDLoader ou os jogos que possuem suporte ao HD. Se você acabou de tirar um HD do seu PC ou comprou um novo, não se preocupe em formatá-lo antes de rodar o HDLoader. Você pode rodar direto,

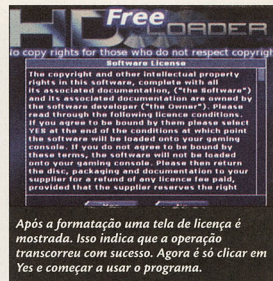
pois a primeira coisa que ele faz é verificar se os componentes de que precisa para funcionar estão presentes (NA+HD). Caso encontre um HD não formatado, o próprio programa vai perguntar se você deseja formatá-lo. A operação não leva mais do que dez segundos. Caso demore muito, alguma problema pode ter ocorrido.



Aqui o HDLoader encontrou um HD não formatado.



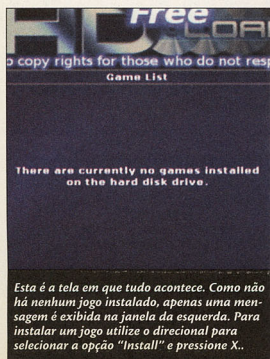
O processo é bem rápido, não demora mais de dez segundos.



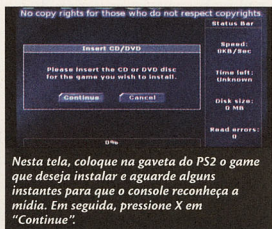
Após a formatação uma tela de licença é mostrada. Isso indica que a operação transcorreu com sucesso. Agora é só clicar em Yes e começar a usar o programa.

Instalando e executando jogos

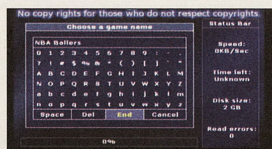
Com o HD devidamente formatado, podemos botar a mão na massa. O software é bem simples de operar. Para instalar um jogo no HD, siga o seguinte roteiro:



Esta é a tela em que tudo acontece. Como não há nenhum jogo instalado, apenas uma mensagem é exibida na janela da esquerda. Para instalar um jogo utilize o direcional para selecionar a opção "Install" e pressione X.

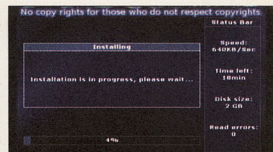


Nesta tela, coloque na gaveta do PS2 o game que deseja instalar e aguarde alguns instantes para que o console reconheça a mídia. Em seguida, pressione X em "Continue".



Caso a mídia seja reconhecida como válida, o próximo passo é colocar um nome para o jogo. Pressione X na opção "End". Esta janela também é mostrada na opção de renomeação de um jogo.

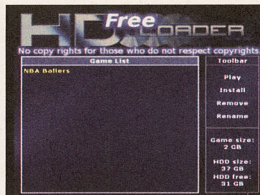
Fique atento a um detalhe: o HDLoader usa a configuração de idioma do PS2 para exibir os textos. Repare, na tela ao lado, na última fileira da janela de entrada de dados, a segunda opção é "Del" (eliminar) e a terceira é "End" (finalizar). Na tradução para o português, as duas opções foram invertidas! Então, se você utiliza o português nas configurações do PS2, lembre-se onde estiver escrito "Eliminar" é, na verdade, "Finalizar" e vice-versa. ☺



Muita calma nessa hora! Não se esqueça de que todo o conteúdo do jogo, seja em CD ou DVD, vai para o HD. Portanto, isso pode demorar um bocadinho, dependendo do tamanho do jogo e da qualidade da mídia. Na janela se Status (da direita), é possível ter uma ideia do quanto tempo a transferência vai durar.



Caso haja erros de leitura, o HDLoader vai mostrar essa tela. Você poderá continuar com a instalação ou abortar o processo.



Completando a instalação, um ítem será adicionado à janela de Game List. Ali o jogo está pronto para ser executado, bastando pressionar X ou escolher a opção "Play" na janela de ferramentas. Nessa janela você também tem outras opções. É possível instalar outro jogo, remover algum já instalado (Remove) ou renomear (Rename).

Outros métodos para rodar o HDLoader

Diferente dos programas para Xbox, o HDLoader ainda não pode ser executado a partir do HD. Isso significa que, toda vez que você quiser rodar um jogo, terá que efetuar um boot com o CD do HDLoader, para depois usar seus jogos do HD. Mas há outros meios.

Quem possui um DMS3 ou Matrix Infinity pode instalar uma versão Lite do HDLoader no Memory Card ou até mesmo no HD (com o DMS HDD Explorer). O arquivo a ser instalado tem, em média, 600 KB, e é necessário criar um CD de instalação para o uso com o Infinity Manager ou o

DMS Explorer.

Em linhas gerais, fazer um CD de instalação para esses chips consiste em gravar um CD com os arquivos que queremos copiar para o Memory Card, junto com um arquivo contendo um script de instalação chamado "install.cnf", que funciona de modo parecido do autoexec.bat do bom e velho DOS. No caso do Matrix Infinity, o CD tem que conter os seguintes arquivos:

- Install.cnf
- HDLoader.elf (executável)
- Dummy.bin (arquivo feito somente para aumentar o tamanho da imagem)

O arquivo install.cnf deverá conter o seguinte script:

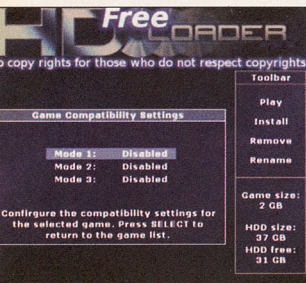
```
HDLOADER
mc0:\BOOT\HDLoader\HDLoader.ELF
MC mc0:\BOOT\HDLoader
CP cdrom0:\HDLoader\Lite.ELF ;1
mc0:\BOOT\HDLoader\HDLoader.ELF
```

Após gravar o CD, é só entrar no Infinity Manager, colocar o disco e mandar instalar um aplicativo no Memory Card. Com isso, o HDLoader pode ser executado a partir do Memory Card, através do Infinity Manager.

Ops, algo deu errado

Um exemplo de jogo que não funcionou foi o NBA Ballers. Mesmo com uma instalação perfeita; isso pode acontecer, não só com esse jogo, mas também com vários outros. Não é possível saber de antemão se um determinado jogo vai rodar direto ou não; por enquanto, só testando mesmo.

O que fazer nesses casos? O HDLoader dispõe de um recurso chamado "configurações de compatibilidade". São três opções que você pode habilitar ou desabilitar, resultando num total de oito combinações de compatibilidade. Essas opções são acessadas quando, você pressiona Select enquanto o jogo está selecionado na Game List. A seguinte tela irá aparecer.



Utilizando o direcional e o botão X, você pode deixar cada modo habilitado (Enabled) ou desabilitado (Disabled). Depois de mudar as configurações, pressionando Select novamente, você volta à janela de Game List e pode tentar rodar o jogo mais uma vez. Caso o jogo rode sem problemas, não se preocupe em anotar qual configuração funcionou, pois os parâmetros são salvos junto com o jogo, sem a necessidade de uma reconfiguração a cada boot.

Vale lembrar que estas configurações são independentes para cada jogo. Se você instalar outro jogo que dê problemas, uma nova bateria de testes será necessária para achar uma configuração que torne o jogo compatível com o HDLoader.

Ah! E antes que você pergunte, eu tinha dito que havia oito combinações possíveis. "Como, se só temos três opções?". Você pode habilitar mais de uma opção por

vez. Para facilitar, siga a pequena tabela de possíveis configurações abaixo.

Se, mesmo após todas as combinações, o jogo não funcionar, quer dizer que esse jogo é incompatível com o HDLoader. Há alguns jogos que o próprio fabricante anuncia como incompatíveis, como Splinter Cell: Pandora's Tomorrow, Amplitude, Karaoke Revolution e alguns outros. Confira uma lista de incompatibilidade dos games testados até agora. Alguns necessitam de um modo de compatibilidade ativado, enquanto outros ainda não funcionam com nenhuma configuração. Se, mesmo após todas as combinações, o jogo não funcionar, quer dizer que esse jogo é incompatível com o HDLoader. Há alguns jogos que o próprio fabricante anunciou como incompatíveis, como Splinter Cell: Pandora's Tomorrow, Amplitude, Karaoke Revolution e alguns outros.

	Mode 1	Mode 2	Mode 3
Configuração 1	Disabled	Disabled	Disabled
Configuração 2	Disabled	Disabled	Enabled
Configuração 3	Disabled	Enabled	Disabled
Configuração 4	Disabled	Enabled	Enabled
Configuração 5	Enabled	Disabled	Disabled
Configuração 6	Enabled	Disabled	Enabled
Configuração 7	Enabled	Enabled	Disabled
Configuração 8	Enabled	Enabled	Enabled

JOGO	REGIÃO	MODOS DE COMPATIBILIDADE
Back Part 1: Infection (DVD)	Todas	Não funciona
All-Star Baseball 2004 (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Amplitude (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Arc The Lad: Twilight of the Spirits (DVD)	Todas	Não funciona
ATV Quad Power Racing 2 (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Beyond Good & Evil (DVD)	EUA/Euro	Configuração 1
Biohazard Outbreak (DVD)	Japão	Configuração 3
Breath of Fire V: Dragon Quarter (DVD)	Todas	Não funciona
Champions of Norrath: Realms of EverQuest (DVD-9)	EUA/Euro	Ripar para DVD-5 + Configuração 3
Contra: Shattered Soldier (CD/DVD)	EUA/Euro	Não funciona (só versão em CD)
Crimson Saga 2 (DVD)	EUA/Japão	Não funciona
Destruction Derby Arenas (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Deus Ex	EUA/Euro	Não funciona
Devil May Cry (DVD)	Todas	Não funciona
Downhill Domination (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Eye of Extinction (DVD)	Todas	Configuração 1
Everybody's Golf 4 (DVD)	Japão	Não funciona
Fatal Frame II: Crimson Butterfly (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Fight Night 2004 (DVD)	Todas	Configuração 3
Final Fantasy X-2 (DVD)	Todas	Configuração 3
Final Fantasy XI (DVD)	Japão	Somente com HD original
FreeKStyle (DVD)	EUA/Euro	Configuração 1
Gran Turismo 4 Prologue (DVD)	Euro/Japão	Configuração 2
Half-Life (CD)	EUA/Euro	Não funciona
Harry Potter and the Sorcerer's Stone (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
James Bond 007: Everything or Nothing (DVD)	Todas	Configuração 3
Jeopardy 2003 (DVD)	EUA	Não funciona
Karaoke Revolution (DVD)	Japão	Não funciona
Macrobot: The Super Dimension Fortress (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Matrix (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD-9)	Todas	Não funciona (nem DVD-5 Rip)
MLB 2005 (DVD)	EUA	Não funciona
MLB Slugfest: Loaded (DVD)	EUA	Configuração 3
MLB Baseball 2004 (DVD)	EUA	Configuração 3
MX 2002: Featuring Ricky Carmichael (CD)	EUA/Euro	Não funciona
My Street (CD/DVD)	EUA/Euro	Não funciona
NBA Ballers (DVD)	EUA	Configuração 3
NHL Hitz Pro 2004 (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Obscure (DVD)	Euro	Não funciona
PaRappa The Rapper 2 (DVD)	Todas	Configuração 3
Peter Pan: The Legend of Neverland (DVD)	Euro	Não funciona
Prince Of Persia: Sands of Time (DVD)	Euro	Não funciona
Ratchet & Clank (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Red Dead Revolver (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Resident Evil: Outbreak (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Sakura Taisen: Atsuki Chishiyō Ni (DVD-9)	Japão	Ripar para DVD-5
Samurai Warriors (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Serious Sam: Next Encounter (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Singstar (DVD)	Euro	Não funciona
SOCOM II: US Navy SEALs (DVD)	Euro apenas	Não funciona
Soul Calibur 2 (DVD)	Todas	Não funciona
Spyro: Enter the Dragonfly (DVD)	EUA/Euro	Configuração 1
Syphon Filter: The Omega Strain (DVD)	EUA	Configuração 3
Tenchu: Wrath of Heaven (DVD)	EUA/Euro	Não funciona (japones Rikimaru)
The Italian Job (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
The Thing (CD)	EUA	Não funciona
This Is Football! 2004 (DVD)	Euro	Configuração 3
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3
Tom Clancy's Rainbow Six 3 (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Tony Hawk's Underground (DVD)	Todas	Configuração 3
Transformers (DVD)	Todas	Configuração 3
Tron: Evolution (DVD)	EUA	Configuração 3
Twisted Metal Black (DVD)	EUA/Euro	Não funciona
Van Helsing (DVD)	EUA/Euro	Configuração 1
Virtual Racing: Flat Out (CD)	Japão	Não funciona
War of the Monsters (DVD)	EUA/Euro	Não funciona (japones single player)
Wheel of Fortune (DVD)	EUA	Não funciona
World Championship Snooker 2004 (DVD-9)	Euro	Não funciona
Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht (DVD-9)	Todas	Ripar para DVD-5
XIII (DVD)	EUA/Euro	Configuração 3

Possíveis Problemas

Além dos jogos incompatíveis com o HDLoader, outros problemas podem ocorrer. O mais comum é ele travar na tela de apresentação ou depois da formatação de um HD. Com o HDLoader original, esses travamentos podem indicar um hardware incompatível e geralmente, os culpados são os HDs. Com as versões copiadas, esses travamentos podem, ainda, acontecer por alguma diferença na versão do PS2, do NA ou do mod-chip. Esses casos geralmente são resolvidos colocando uma mídia original na gaveta ou ejetando o disco. Caso esses travamentos aconteçam, tente as seguintes soluções:

- Se tiver um DM53 ou Matrix, instale o HDLoader no Memory Card e deixe uma mídia original dentro da gaveta do PS2. Pode ser até o start-up disc do NA.
- Quando for rodar o CD, fique atento na inicialização. Na primeira tela, o HDLoader vai fazer um acesso ao HD (dá para ver pela luz na grade frontal). Assim que o primeiro acesso terminar, aperte o botão Eject para tirar o CD. Em alguns consoles, tirar o CD nesse ponto já é o bastante para o programa entrar. Se não entrar, coloque uma mídia original e feche a gaveta. Caso você já tenha um HD instalado no PS2 e mesmo assim, ele reclamar que não há nenhum HD instalado, isso quer dizer que esse disco rígido não é compatível

com o programa. Jogos em DVD-9 também não podem ser instalados. O HDLoader não oferece suporte a esse tipo de mídia ainda.

O suporte online dos jogos em rede também não funciona. Apartadamente, o módulo de rede do NA fica inativo com o HDLoader. O programa também não é compatível com algumas versões de PS2. Quem possui as primeiras versões do console japonês (SCPH 10000 / 15000 / 18000) não vai conseguir usar o programa.

Cuidado com retry!

Uma das vantagens de instalar um jogo no HD é que, nesse processo, você acaba testando a integridade da cópia, no caso dos backups. Uma instalação bem sucedida precisa ter uma taxa de transferência constante. Isso pode ser acompanhado no campo "Speed", enquanto a instalação está em andamento. Taxas que se alternam constantemente (de 600 KB/s para 20 KB/s, por exemplo) indicam erros de leitura. Se o canhão do PS2 estiver em bom estado, isso quer dizer que a mídia está ruim. Nesse caso, não insista em utilizar essa mídia. Ela pode estar desgastando o conjunto óptico do PS2.

Na pior das hipóteses acabam queimando alguma peça do console por superaquecimento, sem falar que você está sujeito a não terminar o jogo, porque ele pode travar em algum ponto. Seguindo esse critério, conseguimos identificar um PS2 com o canhão desalinhado. Ele começava a apresentar retries sempre no final de mídias cheias. Bastou abrir e ajustar o azimute que o PS2 começou a instalar os DVD-Rs cheios normalmente.

Comentários

A grande maioria dos jogos instalados funcionaram. Rodando os jogos a partir do HD há um pequeno ganho no tempo de loadings e, o mais importante, enquanto você está utilizando o HD, também está poupando o canhão.

O HD com os jogos instalados também pode ser utilizado em outros consoles PS2 sem problemas. Isso pode ser interessante para quem vive emprestando seus jogos aos colegas ou para quem viaja muito. Ao invés de levar quilos de DVDs, basta levar o PS2 com o HD.

Infelizmente, não é possível usar o HD para gravar os saves de jogos. Para isso ainda é preciso o bom e velho Memory Card.

Como o HDLoader é o primeiro produto realmente voltado para o uso do HD, é natural que existam bugs e pequenos problemas. Mas, as coisas, ele deve evoluir, e outros produtos devem ser lançados. Os próprios mod-chips devem ser otimizados para essa finalidade. Para quem já possui um NA, vale a pena testar o HDLoader. Para quem é iniciado em jogos que carregam muito, como os GTAs ou WE, é interessante a aquisição do NA+HD. O canhão agradece! ☺

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE



Passwords

Na tela de passwords, escreva:
Melhorar atributo Health: MOUNTAINBIKING.
Melhorar atributo Intellect: COMPUTERS.
Melhorar atributo Research: SOCCER.
Melhorar atributo Strength: MARTIALARTS.

DR. MUTO



Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Habilitar Morphs secreto: LOGCLOGG.
Invencibilidade: NECROSCI.
Ir a qualquer lugar: BEAMMEUP.
Anular dano: CHEATERBOY.
Superfinal: BUZZOFF.
Todos os dispositivos: TINKERTOY.
Todos os Morphs: EUREKA.
Assistir animações: HOTTICKET.

FATAL FRAME



Itens bônus: complete o jogo para habilitar o modo Battle, a Ghost List, a opção Sound Test, e a Special Function.
Final alternativo: complete o jogo na dificuldade nightmare.

Selecionar fase: complete o jogo na dificuldade nightmare.

Modo Nightmare: complete o jogo no modo Battle.

GLADIUS



Truques

Dinheiro extra: na escola, pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ▲, ←.

Experiência extra: na escola, pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ▲, →.

Remover limitações dos equipamentos: na escola, pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ↑, ←, ←, ←, ▲, ▲.

Máximo level (inimigos): no escritório, pause o jogo e aperte →, →, →, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ↑.

Mínimo level (inimigos): no escritório, pause o jogo e aperte →, →, →, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑.

Controlar câmera: durante o combate, pause o jogo e aperte →, ←, ↓, →, ←, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑.

Obs.: Um som confirma a dica.

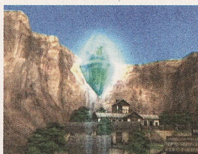
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Modo Cheat

No menu principal, aperte L1, R1, L2, R2, R3, ●, ▲.

LEGAIA 2: DUEL SAGA



Todas as artes Ayne

Armageddon Star: ↑, ↓, ←, ←, →, → (variável 1).

Axe Crush: Press ↑, ←, ↓, ←, → (hyper).

Disaster Master: ↑, ←, →.

Earthrazor: →, ↑, ↓.

Firestorm: ←, ↓, ↓ (hyper).

Full Impact: →, ←, ↑, ↓.

Galeforce: ←, ←, ↑ (hyper).

Power Blade: ↓, →, ↓ (hyper).

Raging Warrior: →, ↑, ←, ↑ (hyper).

Shockforce: ↓, →, ←.

Soaring Axe: ←, ←, →, →, ↓.

↑ (variável 2).

Solid Blow: ↓, → (hyper).

Tidal Wave: ↑, →, ↓, ←.

Whirlwind Attack: ↓, ↓, ↑.

LEGENDS OF WRESTLING



Habilitar Captain Lou Albando: complete o modo Career usando um personagem Hated Legend.

Habilitar Dory Funk: complete o modo Career usando Terry Funk.

Habilitar David Von Erich e Michael Von Erich: complete o modo Career usando Kevin Von Erich.

Habilitar Fritz Von Erich: complete o modo Career usando Kerry Von Erich.

Habilitar Ivan Koloff: complete o modo Vs. Tourney.

Habilitar Jimmy Hart: complete o modo Career usando um personagem Loved Legend.

Habilitar King Kong Bundy: complete o Southeast Territory no modo Career.

Habilitar Mr. Fuji: complete o Tag Team Belts no modo Tourney.

Habilitar Robert Gibson e Ricky Morton: complete o modo Tag Tournament.

Habilitar Sabu: complete o modo Career usando The Sheik.

Arenas extras: complete o modo Career para habilitar as arenas Back Lot, Gym, Beach Resort, e Casino no modo Exhibition.

Cores alternativas: na tela de seleção de personagem, aperte ● ao invés de ✖.

Truques

Todos os lutadores: no menu principal, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ■.

LE MANS 24 HOURS



Códigos

No modo championship, entre com as seguintes palavras no lugar do nome:

Modo Le Mans: WOMBAT.

Todas as pistas: SPEEDY.

Todos os campeonatos: NUMBAT.

Todos os veículos: ACO.

Ver os créditos: HEINEY.

Obs.: Depois de entrar com um dos códigos, volte ao menu principal.

LETHAL SKIES 2



Truques

Munição infinita: depois da decolagem, aperte R1, R2, L2, R2, R2, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

Habilitar A-10: complete a missão 2.
Habilitar AV8B: complete a missão 4.
Habilitar EF2000: complete a missão 6.2.
Habilitar F/A 18: complete a missão 7.
Habilitar F-14: complete a missão 1.
Habilitar F-15E: complete a missão 5.
Habilitar F-22: complete a missão 10.
Habilitar F-25: complete a missão 15 com rank S.
Habilitar F-35: complete a missão 15 com rank S.
Habilitar F52: complete a missão 8 com rank S.
Habilitar JAS-39: complete a missão 3.
Habilitar missão SP-1: complete a missão 4 com rank A.
Habilitar missão SP-2: complete a missão 9.2 com rank A ou melhor.
Habilitar S-37: complete a missão 11.
Habilitar S-47: complete a missão 16 com rank A.
Habilitar SU-27: complete a missão 9.2.
Habilitar SU-35: complete a missão SP2 com rank S.
Habilitar YF-23: complete a missão SP1 com rank S.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Todos os fatalities

Bo Rai' Cho (Belly Flop): ←, ←, ←, ↓, ●
Cyrax (Claw Smasher): →, →, ↑, ▲
Drahmin (Iron Bash): ←, →, →, →, ✘
Frost (Ice Shatter): →, ←, ↑, ↓, ■
Hsu Hao (Laser Slicer): ←, →, ↓, ↓, ▲
Jax (Head Stomp): ↓, →, →, ↓, ▲

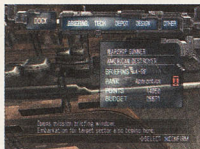
Johnny Cage (Brain Ripper): ←, →, →, ↓, ▲
Kano (Open Heart Surgery): →, ↑, ↑, ↓, ■
Kenshi (Telekinetic Crush): →, ←, →, ↓, ✘
Kitana (Kiss of Doom): ↓, ↑, →, →, ▲
Kung Lao (Splitting Headache): ↓, ↑, ←, ✘
Li Mei (Super Crush Kick): →, →, ↓, ●
Mavado (Kick Thrust): ←, ←, ↑, ↑, ■
Nitara (Blood Thirst): ↑, ↑, →, ■
Quan Chi (Neck Stretcher): ←, ←, →, ←, ✘
Raiden (Electrocution): ←, →, →, →, ✘
Reptile (Acidic Shower): ↑, ↑, ↑, →, ✘
Scorpion (Spear Head): ←, ←, ↓, ↓, ●
Shang Tsung (Soul Steal): ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ▲
Sonya (Kiss of Death): ←, →, →, ↑, ▲
Sub-Zero (Skeleton Rip): ←, →, →, ↓, ✘

NAVAL OPS: COMMANDER



Habilitar 102mm Cannon: destrua 500 Destroyers.
Habilitar 127mm Cannon: destrua 100 Aircrafts.
Habilitar 25.4cm Deck 60: destrua 100 PT Boats.
Habilitar 30mm CIWS: destrua 100 Destroyers.
Habilitar Burst Torpedoes: destrua 100 Cruisers.
Habilitar Hull Destroyer: destrua 100 Transports.
Habilitar Multi-Warhead VLS: destrua 100 Battleships.
Habilitar Special Warhead Torpedoes: destrua 500 Cruisers.

NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER



Habilitar 203mm Chain: destrua 100 Aircrafts (japoneses).
Habilitar 30mm CIWS: destrua 100 Aircrafts (americanos).
Habilitar 356mm Chain Cannon: destrua 500 Aircrafts (japoneses).
Habilitar 406mm Chain: destrua 999 Aircrafts.
Habilitar 46cm 60 Deck Gun: destrua 100 PT Boats.
Habilitar 80cm Torpedo: destrua 100 Cruisers.
Habilitar Atomic Engine Alpha: destrua 100 Destroyers.
Habilitar Atomic Engine E: destrua 500 Destroyers.
Habilitar Charged Particle 3: destrua 100 Battleships.
Habilitar Enigmatach Atli Hull: destrua 100 Submarines.
Habilitar Twin Hull Battleship: destrua 500 Transports.
Habilitar Twin Hull Cruiser: destrua 100 Transports.
Habilitar Wave Gun: destrua 100 Superships.
Habilitar Xbattlecarrier: destrua 999 Transports.

Truques

Dinheiro Infinito: na tela das docas, aperte ←, ←, →, →, L2, R2, R1, L1, ■, ▲

NFL STREET



Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:
Todos os estádios: Travel

Equipe NFL Legend: Classic.
Equipe Kayslay: Kay.Slay.
Equipe X-ecutioner: Excellent.
Equipe AFC East All-Star: AE3278.
Equipe AFC North All-Star: AN6789.
Equipe AFC South All-Star: AS6884.
Equipe AFC West All-Star: AW9378.
Equipe NFC East All-Star: NE3278.
Equipe NFC North All-Star: NN6789.
Equipe NFC South All-Star: NS9378.
Equipe NFC West All-Star: NW9378.
Obs: Respeite as letras maiúsculas e minúsculas

Equipe NFL Legend:

derrote o líder no torneio NFL Challenge.
Equipe Kayslay: derrote o segundo líder no torneio NFL Challenge.
Equipe X-ecutioner: derrote o quarto líder no torneio NFL Challenge.
Equipe AFC East All-Star: derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.
Equipe AFC North All-Star: derrote o líder do torneio AFC North ladder no NFL Challenge.
Equipe AFC South All-Star: derrote o líder do torneio AFC South no NFL Challenge.
Equipe AFC West All-Star: derrote o líder do torneio AFC West no NFL Challenge.
Equipe NFC East All-Star: derrote o líder do torneio NFC East no NFL Challenge.
Equipe NFC North All-Star: derrote o líder do torneio NFC North no NFL Challenge.
Equipe NFC South All-Star: derrote o líder do torneio NFC South no NFL Challenge.
Equipe NFC West All-Star: derrote o líder do torneio NFC West no NFL Challenge. (●)



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Truques

Pause o jogo, segure L1 ou R1 e aperte:

Todas as habilidades: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓

Recarregar energia: ↓, ●, ↑, ←, ↑, ←

Máximo de energia: →, ●, ↓, ↑, ↓, ↑

Melhorar energia: →, ✕, ←, ▲, ↑, ↓

Recarregar magic: →, →, ←, ▲, →, ↓

Máximo de magic: ▲, ↓, ↓, →, ↑, ▲, ←

Atravessar barreiras ↓, ●, ●, ←, →, ▲, ↑

Atravessar paredes: ▲, ↓, L2, →, ↑, ↓

Causar dano em Raziel: ←, ●, ↑, ↑, ↓

Habilitar Soul Reaver: ↓, ▲, L2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, ↓

Habilitar Aerial Reaver: ✕, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, ↑, ↑

Habilitar Kain Reaver: ✕, ●, ▲, ←, ←, →, ↑

Habilitar Fire Reaver: ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ●, →, ↓



Habilitar Make Fire Reaver: ▲, ↓, ↓, ●, ↑

Habilitar Force: ←, →, ●, ←, →, ←

Habilitar Constrict: ↓, ↑, →, →, ●, ↑, ↑, ↓

Habilitar Force Glyph: ↓, ←, ▲, ↓, ↑

Habilitar Stone Glyph: ↓, ●, ↑, ←, ↓, →, ↑

Habilitar Sound Glyph: →, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓

Habilitar Water Glyph: ↓, ●, ↑, ↓, ↓

Habilitar Fire Glyph: ↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →

Habilitar Sunlight Glyph: ←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←



Scimaer	trio-somersault	60	↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑
Scimaer	Rolling Combo	66	↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←
#miracle	Vahn's Craze	99	→, ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←

Personagem Noa

Arte	Nome	AP	comando
Regular	Lizard Tail	18	↑, ↓, ↑
Regular	Beast Fang	18	↑, ↓, ↓
Regular	Sonic Javelin	18	→, ↓, →
Regular	Wind Strike	18	→, ←, ↓
Regular	Mirage Lancer	24	→, →, ↑, ↑
Regular	Dolphin Attack	24	→, ↓, ←, →
Regular	Bird Step	24	↓, ↓, ↓, ↑
Regular	Swan Diver	24	↓, ↑, ↑, ↑
Regular	Tough Love	30	↓, ↑, ↓, ←, →
Regular	Rushing Galé	30	↑, ↑, ←, ↓, →
Regular	Tempest Break	30	→, →, ←, ↑, ↑, ↑
*hyper	Frost Break	30	←, ←, →, →
*hyper	Vulture Blade	25	←, →, ←, →
*hyper	Hurricane kick	35	←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓
Scimaer	Scimaer Javelin	48	↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓
Scimaer	Dragon Fangs	54	↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓
Scimaer	Triple Lizard	66	↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑
Scimaer	Scimaer Tempest	60	→, →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑
Scimaer	Love you	72	→, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →
#miracle	Noa's Ark	99	←, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓

LEGENDS OF LEGAIA

Todos os Art Moves

Personagem Vahn



Arte	Nome	AP	comando
Regular	Hyper Elbow	18	←, →, ←
Regular	Tackle Crush	18	↓, →, ↑
Regular	Somersault	18	↑, ↓, ↑
Regular	Slask Kick	18	↑, ↓, ←
Regular	Power Punch	18	←, ←, ↓
Regular	Cross Kick	24	↓, ↓, ↓, ↑
Regular	W. Upper	24	←, →, ↑, ←
Regular	Spin combo	24	↑, ↓, →, ←
Regular	Pk combo	24	↓, ↑, ↑, ←
Regular	Hurricane	24	↑, ↑, ↓, ↓
Regular	Cyclone	24	↓, ↑, ↑, ↑
*hyper	Tornado Flare	30	→, →, ←
*hyper	Fire Blow	40	→, →, ↓, ←
*hyper	Burning Flare	50	→, ↓, ←, ↓, ←
Scimaer	Power Slash	54	↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←
Scimaer	Fire Tackle	54	←, →, →, ↑, ↓, →, ↑
Scimaer	Maxium Blow	54	↓, →, ↑, ↓, ←, ↓

Personagem Gala

Arte	Nome	AP	comando
Regular	Flying Knee	18	↓, ↑, ←
Regular	Battering Ram	18	←, →, ↓
Regular	Iron Head	18	↑, ↓, ↓
Regular	Back Punch	18	←, →, ←
Regular	Guillotine	18	←, ↑, ←
Regular	Head Splitter	18	←, ↑, ↑
Regular	Side Kick	24	↓, ↓, ↑, ↑, ↑
Regular	Black Rain	24	↑, ←, ↓, ↓
Regular	Neo Raising	30	←, ←, →, ↑, ←
Regular	Head Fang	30	↑, ←, ↓, →, ←
Regular	Bull Horn	30	←, ↑, →, ↓, ←
*hyper	Lighting Punch	30	→, →, ←
*hyper	Thunder Storm	40	→, →, ↑, ←
*hyper	Explosive Fists	50	→, →, ←, ←, ←
Scimaer	Rushing Crush	54	←, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↑
Scimaer	Sci. Iron Head	54	↓, ↑, ←, ↑, ↑, ↓, ↓
Scimaer	Back Punchx2	54	↑, ↓, ↓, ↑, ←, →, ←
Scimaer	Heavens Drop	60	↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓
Scimaer	NeoStaticRaising	66	←, →, ←, ↑, ←, →, ↑, ←
#miracle	Gala Final	99	→, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←

METAL GEAR SOLID



Finals diferentes

Final 1: quando chegar na sessão de tortura promovida por Ocelot, aperte rapidamente o círculo para salvar Meryl. Com isso, no fim, você receberá a Bandanna que, equipada em uma próxima partida, deixa qualquer arma com munição infinita. **Final 2:** quando chegar na sessão de tortura promovida por Ocelot, aperte o botão Select para desistir e não salvar Meryl. Com isso, no fim, você ganhará a roupa Stealth que, equipada em uma próxima partida, deixa Snake invisível para os inimigos.

MIKE TYSON BOXING

Códigos

Jogar sem nenhum truque: no lugar do nome, escreva NORMAL.
Habilitar fase Disco Stadium e personagem Jimmy Flex: no lugar do nome, escreva CLUBFUD.
Habilitar fase Docks Stadium e personagem John L. Sullivan: no lugar do nome, escreva OLD MAN.
Habilitar personagem com cabeça grande: no lugar do nome, escreva OUCH.
Habilitar personagem com cabeça pequena: no lugar do nome, escreva HURTS.
Habilitar personagem com cabeça grande: no lugar do nome, escreva BONGY.
Habilitar personagem com cabeça pequena: no lugar do nome, escreva BINGY.
Habilitar personagem com mais forte: no lugar do nome, escreva NECK.
Habilitar personagem com mãos e pés grandes: no lugar do nome, escreva STUPID.
Invisibilidade: no lugar do nome, escreva GONE.
Obs: depois de escrever o nome, aperte ▲.

RAMPAGE THROUGH TIME

Passwords

Na tela de passwords, escreva: **Lutar contra os chefes: J0M3L. Barra de especial no máximo: J0SHS. Habilitar todos os filmes: 12345.**

READY 2 RUMBLE: ROUND 2



Habilitar personagens

Habilitar personagem First Lady: complete o modo championship dez vezes.
Habilitar personagem Freak E. Deka: complete o modo championship uma vez.
Habilitar personagem Freedom Brock: complete o modo championship seis vezes.
Habilitar personagem GC Thunder: complete o modo championship três vezes.
Habilitar personagem Michael Jackson: complete o modo championship duas vezes.
Habilitar personagem Mr. President: complete o modo championship nove vezes.
Habilitar personagem Robox Rese-4: complete o modo championship oito vezes.
Habilitar personagem Rocket Samchay: complete o modo championship sete vezes.
Habilitar personagem Shaquille O'Neal: complete o modo championship cinco vezes.
Habilitar personagem Wild "Stubby" Corley: complete o modo championship quatro vezes.

ROAD RASH JAIL BREAK

Truques

Habilitar nenu de truques
Na tela de options, coloque o cursor em multiplayer, segure L1 + R1 + R2 + ◀ e aperte ✖.



Códigos

No menu de truques, escreva:
Habilitar modo Five-0: BDK.
Habilitar modo Four Jail Break: FDMFG.
Habilitar modo Jail break: KLFSDA.
Habilitar modo Sidecar: CMB.

ROGUE TRIP: VACATION 2012



Truques

Armas especiais

Durante a partida, segure ▲ e aperte:
Arma cash suck: ←, →, ↑.
Arma jump: L1 + R1.
Arma mine: ←, →, ↓.
Arma rear fire: →, ↓.
Arma shield: ↑, →, ↓.
Arma stun: ←, →, ↑.

Passwords

Na tela de passwords, entre com as seguintes sequências:
Habilitar o demo de Duke Nukem Time to Kill: ■ ■ ■ ● ● ●, ▲, ▲.
Jogar contra Big Daddy (challenge): ▲, ●, ●, R2, R2.
Jogar contra Goliath (challenge): ●, R2, R1, ■, L1, R2.
Jogar contra Nightshade (challenge): ●, ●, L2, L1, ▲, ▲.
Habilitar fase Funtopia (challenge): ✖, ●, L2, ✖, ■, L1.
Habilitar fase Gulch (challenge): ✖, ✖, L1, L2, ■.
Pulos infinitos: ●, R2, R2, ▲, ▲, R2.
Turbos infinitos: ■, ✖, ●, ▲, R1, R2.

Melhorar armas: L1, L2, ●, L1, R1, ■.
Melhorar armadura: R1, ▲, R1, ▲, L1, ■.
Habilitar personagem Alien Sauer: R1, ■, ✖, ■, L2, ●.
Habilitar personagem Big Daddy: ▲, ■, R2, ✖, ▲, R2.
Habilitar personagem Goliath: ▲, L1, R1, ✖, L2, L2.
Habilitar personagem Helicopter: L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1.
Habilitar personagem Nightshade: R1, R2, L1, L1, ✖, ●.

ZERO DIVIDE 2



Truques

Habilitar Neco e Modoki: complete o jogo usando Nox e Eve.
Habilitar demo (Neco): complete o jogo usando qualquer personagem e segure Select + Start para reiniciar a partida.
Cores alternativas: na tela de seleção de personagens, segure select no primeiro controle e aperte ✖, ●, ■, ▲, L1, L2, R1, ou R2 no primeiro.
Fases extras: cada vez que você terminar o jogo, duas fases extras serão habilitadas. Complete o game nas três dificuldades para habilitar todas as fases extras.

Z-GUNDAM

Habilitar Gundam GP-01FB: complete o modo Battle usando qualquer personagem.
Habilitar Gundam GP-02A: complete o jogo usando o Gundam GP-01FB. ☒



SHARKZONE PLAYSTATION 2

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

ALIAS



Código mestre
94959fba3e3e8ae2

Energia infinita
2490b42816f4456c

Munição infinita
24d091c8107443dd

Máximo de energia (J2)
24dc118826b5c158

Máximo de magic (J1)
24dc14c82635d148

Máximo de magic (J2)
249c12882635c148

BLADE 2



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Código mestre
f4029d38b73c92b6

Equipamentos sem peso (J1)
14d0166936b4d168

Equipamentos sem peso (J2)
149011293634c168

Habilitar Lotor
1410346836b4d17a
1410346836b4d1ca

Energia infinita (J1)
24dc16c82635d168

Energia infinita (J2)
24dc118826b5c168

Dinheiro infinito (J1)
24d41c78773dd9f8

Dinheiro infinito (J2)
24941a38773dc9f8

Magic infinito (J1)
24dc16c82635d1f8

Magic infinito (J2)
24dc118826b5c1f8

Pontos infinitos (Upgrade) (J1)
044017683e34d14a

Pontos infinitos (Upgrade) (J2)
140010283e34c14a

Máximo de energia (J1)
24dc16c82635d158

Código mestre
949035e2bca68fe6

Habilitar armas
0410b1693670c788

Habilitar Daywalker
0410b26936f0c708

Habilitar fases (modo Campaign)
0410312d1630537e

Habilitar fases
0410b1693670c708

Energia infinita
0410b0693670c708

Munição infinita
0410b3693670c788

Invincibilidade
0410b3693670c708

Máximo de pontuação
240c6a2eda331a7f

BLOODRAYNE

Código mestre
f456be2cb36c0516

Energia infinita
04d01028b4f4550a

Munição infinita
14d0116834b4d3e8

Inimigos congelados
141097683434515c

Invincibilidade
141097683434514c



Modo Dismember
14109768343451fc

Modo Juggy
1410966834b451ec

Mostrar armas
1450b76834b451fc

Todos os cheats
14403836dbdc0802

DARK CLOUD 2



Código mestre
f450b63c9fb7c051e

Gilda infinito
2564b73edd39d97e

Máximo de energia
25b7b58864b0d89c
25b7b58864b0d8bc

DRIV3R



Código mestre
9485bde891bedf38
Energia infinita
2490b42816f445748

Invincibilidade (não funciona no modo Undercover)
2450b0683630515c

Nunca recarregar armas
24d0332816f445b8

Receber munição ao atirar
2450338812f445a9

Todas as armas
2450b268363051dc

Todas as missões
2450b268363051cc

Todos os veículos
2450b3683630514c

Veículos indestrutíveis
24d09428364d55c

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK



Código mestre
f4131a38b6bc9dc66

Habilitar Dynamite
2490926816f445528

Habilitar Health Pack
2490b66816f44510c

Habilitar Save Game Tokens (100)
04c01129bc34f188

Munição infinita (Shotgun explosivo)
244036281ab4c5ae

Munição infinita (Shotgun shrapnel)
244036281ab4c52e

Munição infinita (Shotgun)
244035281a34c5ae

Máximo de energia
14c014281e349330
15a097283cb41500

Máximo de Mana
14903628b4b4d70a
1480913b1c348438

Não recarregar (Shotgun explosivo)
14d0362b16b4c5ac

Não recarregar (Shotgun shrapnel)
14d0362b16b4c52c

Não recarregar (Shotgun)

14d0352b1634c5ac

Todas as armas

1410b36a34b4d7ea
1490b3683434d74a
1410b36ab434d76a
1490b36a3434d758
1490b36a3434d778
1410b36ab434d7c8
1490b36ab434d7ea
1410b36c3434d7d8
1490b36c3434d7fa
1410b16c3434d74a
1490b16c3434d76a
1490b16e3434d75a

GIANTS: CITIZEN KABUTO



Código mestre

f402123abb7c0242

Habilitar missões

1450116834b455c8

Habilitar seleção de alvo

1410116834344588

Energia infinita

1450b7683634439c

Mana infinita

1450b768363443bc

Munição infinita

1450b5683634431c

Jetpack Infinito

1450b5683634432c

GITAROO-MAN

Código mestre

f451bd28fa7c56ae

Coleção completa

24453a76bbac8c82

24453876bbac8c02

Todas as fases, animações e modo Master Play

245090681434d10c

245090681434d18c

245093681434d10c

245093681434d18c

245091681434d10c

245091681434d18c

2450926814b4d10c

2450926814b4d18c

2450906814b4d10c

2450906814b4d18c

2450936814b4d10c

2450936814b4d18c

GLADIUS



Código mestre

9494b0b8b0b6d8a0

24d8a6c889674c10a

24d11b62817ac128

24d11b6b49f7cc119

24d0b6281674c139

24c11b6a89e74c189

24d0b6281674c1a8

24d0b6281674c198

24daf60a1675c1b8

24d0b4a81255810a

24d191a832f65130

Barra Defensive Affinity

24d11b6ac16558199

Barra Ofensiva Affinity

24d11b6aa965581a9

Dinheiro

2415317eb86054ba

Energia Infinita

24d0b6a81255811b

24d0b6a816558139

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN



Código mestre

245090681434d10c

2441b4a81e74c18b

2451b7a81674c109

24d5b538166e8108

24d191eab2f653a4

Habilitar Billywig Stings

145032681470d5ae

Habilitar Chizpurple Carapaces

145032681470d51e

Habilitar Doxy Eggs

145032681470d59e

Habilitar Dragonfly Thoraxes

145032681470d53e

Habilitar Fairy Wings

145032691470d53e

Habilitar Fire Seeds

145032681470d58e

Habilitar Flying Seahorses

145032691470d5ae

Habilitar Graphorn Horn

145032691470d58c

Habilitar Hermione's Statue List

145030691470d5bc

Habilitar Owl Care Kit

245bb72a9e54c12b

Habilitar Owl Treat

24d0b7281654c11b

Habilitar página do Folio (Billywig)

145033681470d51c

Habilitar página do Folio (Chizpurple)

145033691470d51c

Habilitar página do Folio (Dementor)

145033691470d52c

Habilitar página do Folio (Doxy)

145033681470d53c

Habilitar página do Folio (Dragonfly)

145033691470d53c

Habilitar página do Folio (Fairy)

145033681470d58c

Habilitar página do Folio (Fire seed bush)

145033691470d58c

Habilitar página do Folio (Flying seahorse)

145033681470d5ac

Habilitar página do Folio (Ghoul)

145033691470d5ac

Habilitar página do Folio (Hinkypunk)

145033681470d59c

Habilitar página do Folio (Hippogriff)

145033691470d59c

Habilitar página do Folio (Pixie)

145033681470d5bc

Habilitar página do Folio (Red Cap)

145033691470d5bc

Habilitar página do Folio (Salamander)

145031681470d50c

Habilitar página do Folio (Troll)

145031691470d50c

Habilitar página do Folio (Venemous tentacula)

145031681470d52c

Habilitar Stink Pellet Challenge

14d0306d9470d59c

Stamina Infinita

24c0b6888254c109

24daf60a1675c128

24d11b6a80675c118

24d11b0e8327657c4

Máxima de pontuação (casa)

14c031689c70d53c

Máximo de Antídoto

245bb42a1654c19b

Máximo de Beans

1480196f1c0fc7ae

Máximo de Dungebomb Case

245bb72c9654c139

2451b7ae1674c199

245bb7281654c199

Máximo de Girding

24d0b42a9654c1b9

Máximo de Stink Pellets

245bb72c1654c18b

24d11b7ac1e74c1bb

24d0b5289654c129

Máximo de Wiggewald

24d0b42a1654c1ab

Todos os feitiços

24d9b6a89655c188

2440beb69f6d88a3

2450b6a81274c199

24d0b628927dc1b8

2452b4289a74c100

24daf40a1675c128

24d9b4a89656c119

249114a8b0765790

ALIEN TRILLOGY (VERSÃO 3.2)



Começar na fase 01

D008d3780000 8008d3780000

Começar na fase 02

D008d3780000 8008d3780001

Começar na fase 03

D008d3780000 8008d3780002

Começar na fase 04

D008d3780000 8008d3780003

Começar na fase 05

D008d3780000 8008d3780004

Começar na fase 06

D008d3780000 8008d3780005

Começar na fase 07

D008d3780000 8008d3780006

Começar na fase 08

D008d3780000 8008d3780007

Começar na fase 09

D008d3780000 8008d3780008

Começar na fase 10

D008d3780000 8008d3780009

Começar na fase 11

D008d3780000 8008d378000a

Começar na fase 13

D008d3780000 8008d378000b

Começar na fase 14

D008d3780000 8008d378000c

Começar na fase 15

D008d3780000 8008d378000d

Começar na fase 16

D008d3780000 8008d378000e

Começar na fase 17

D008d3780000 8008d378000f

Começar na fase 18

D008d3780000 8008d3780010

Começar na fase 19

D008d3780000 8008d3780011

Começar na fase 20

D008d3780000 8008d3780012

Começar na fase 21

D008d3780000 8008d3780013

Começar na fase 22

D008d3780000 8008d3780014

Começar na fase 23

D008d3780000 8008d3780015

Começar na fase 24

D008d3780000 8008d3780016

Começar na fase 25

D008d3780000 8008d3780017

Começar na fase 26

D008d3780000 8008d3780018

Começar na fase 27

D008d3780000 8008d3780019

Começar na fase 28

D008d3780000 8008d378001a

Começar na fase 29

D008d3780000 8008d378001b

Começar na fase 30

D008d3780000 8008d378001c

Começar na fase 31

D008d3780000 8008d378001d

Começar na fase 32

D008d3780000 8008d378001e

Começar na fase 33

D008d3780000 8008d378001f

Começar na fase 34

D008d3780000 8008d3780020

Começar na fase 35

D008d3780000 8008d3780021

Começar na fase 36

D008d3780000 8008d3780022

Habilitar Auto Mapper

8009a03c03e7

Habilitar Flame Thrower

8008f34a0029

Habilitar opção Cheat

(menu principal)

8008cda80380

Habilitar Pulse Rifle

8008f3420029

Habilitar Shotgun

8008f33e0029

Habilitar Smart Gun

8008f3460029

Infinita Charge Grenade

8009a05803e7

Energia infinita

8009a04003e7

Munição infinita

(flame thrower)

8009a05203e7

Munição infinita (handgun)

8009a04603e7

Munição infinita

(pulse rifle)

8009a04c03e7

Munição infinita (pulse rifle

grenade)

8009a05003e7

Munição infinita (shotgun)

8009a04a03e7

Munição infinita

(smart gun)

8009a05403e7

Armor infinito

8009a04203e7

Item infinito (battery)

8009a05a03e7

Item infinito (boot)

8009a04403e7

Tiros rápidos

8009a0240001

DANCE DANCE REVOLUTION DISNEY MIX (VERSÃO 3.2)

Código mestre (versão 1)

d01901f4023a 801901f61000

Código mestre (versão 2)

d019016c000a 8019016e1000

Barra Dance infinita (J1)

8008180c03e8

Barra Dance infinita (J2)

8008336403e8

Máximo de Boo (J1)

800832c8270f

Máximo de Boo (J2)

80084e20270f

Máximo de Combo (J1)

8007d18403e7

Máximo de Combo (J1)

80081816270f

Máximo de Combo (J2)

8007d18603e7

Máximo de Combo (J2)

8008336e270f

Máximo de Good (J2)

80084e1e270f

Máximo de Great (J2)

80084e1c270f

Máximo de Max Good (J1)

800832c6270f

Máximo de Max Great (J1)

800832c4270f

Máximo de Misses (J1)

800832ca270f

Máximo de Misses (J2)

80084e22270f

Máximo de Perfect (J1)

800832c2270f

Máximo de Perfect (J2)

80084e1a270f

Desabilitar Barra Dance (J1)

8008180c0000

Desabilitar Barra Dance (J2)

800833640000

Desabilitar Boo (J1)

800832c80000

Desabilitar Boo (J2)

80084e200000

Desabilitar Combo (J1)

8007d1840000

Desabilitar Combo (J1)

800818160000

Desabilitar Combo (J2)

8007d1860000

Desabilitar Combo (J2)

8008336e0000

Desabilitar Good (J1)

800832c60000

Desabilitar Good (J2)

80084e1e0000

Desabilitar Great (J1)

800832c40000

Desabilitar Great (J2)

80084e1c0000

Desabilitar Misses (J1)

800832ca0000

Desabilitar Misses (J2)

80084e220000

Desabilitar Perfect (J1)

800832c20000

Desabilitar Perfect (J2)

80084e1a0000

FORSAKEN (VERSÃO 3.2)



Habilitar Chaos Shield

800862a005b1

Habilitar Golden Powerpod

800862b804ab

Habilitar Nitro

800862940800

Habilitar menu de Cheat

800cca3c011f

Habilitar Stealth Mantle

80086288069f

Energia infinita (Pyrolite Rifle)

8008628e8000

Energia infinita (Suss Gun)

800862908000

Energia infinita (Transpulsar

Beam Laser e Trojox)

8008628c8000

Vidas infinitas

800cca400005

Hull infinito

800862861000

MFLR e Gráviton infinitos

800862dc2a01

Mug infinito

800862d60507

Pulsar infinito

8008628c8000

Purge infinito

800862de0009

Quantum e Pine Mines

infinitos

800862e00507

Shield infinito

800862841000

Solaris Missiles infinitos

800862d80009

Titan e Scatter Missiles

infinitos

800862da0507

Máximo de poder (Pods)

800862b00003 ☹

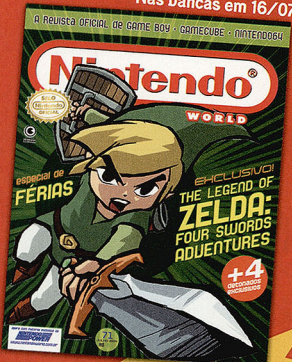
A CONRAD É MAIS GAMES EM TODAS AS PLATAFORMAS!

Nas bancas em 12/07



A guerra dos portáteis:
PSP X DS!

Nas bancas em 16/07



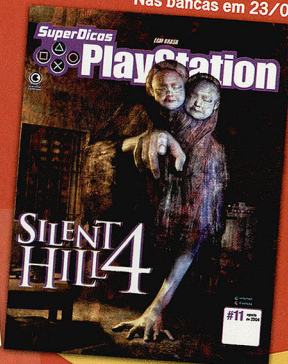
Especial de férias!

Nas bancas em 06/07



GUIA EGM: 100 páginas
só de dicas e detonados!

Nas bancas em 23/07



Silent Hill 4:
estratégia completa!



Peça ao seu jornaleiro
www.gameworld.com.br

SILENT HILL 4

Por Daniel Nieuwenhuizen

Todos os segredos para o quarto episódio da série

Quem conhece Silent Hill, sabe que a série é uma obra-prima do terror, com seus apelos mais psicológicos do que reais. O quarto episódio, *The Room*, não ficou para trás. Trazendo muitas diferenças dos outros três games da série, ele está dando muito trabalho aos fãs, além de muito medo, é claro! Por isso, a SDP sai na frente e revela todos os segredos deste game arrepiante.

Este aqui precisa de uma plástica urgente.



Conceitos básicos

No idioma correto

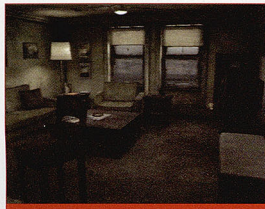
A versão japonesa de Silent Hill 4: The Room foi a primeira a ser lançada. Para quem estava esperando pela versão europeia ou americana para poder apreciar o enredo sombrio, uma boa notícia: a versão Oriental inclui opção de idioma inglês! Basta entrar em Options e alterar Language para English. Dessa maneira, todos os textos do jogo ficarão em inglês. Melhor do que ver kanjis, katakanas e hiraganas em todos os cantos.

Matando inimigos

Para matar os inimigos do game você tem que derrubá-los e, enquanto estiverem no chão, pisar em cima deles usando o botão de ataque. Os únicos que não podem ser eliminados dessa maneira são os fantasmas. Para acabar com eles é necessário deixá-los no chão e usar uma espada. Este item é raro, e deve ser usado sabiamente. Se quiser paralisar o espírito temporariamente, dê a espadada, examine o que quiser, retire a espada e corra, pois logo ele revive.

O quarto

Depois de acordar, saia. Pelo corredor, chegue na sala / cozinha. Olhe o ambiente e verifique o baú do lado direito da televisão. Um estranho barulho soar, então vá até a janela e dê uma olhada lá fora. Voltando para a sala, olhe o caderno vermelho. Aqui é o único SavePoint do jogo, portanto, sempre que precisar salvar seu progresso, você terá que voltar até ele. Pegue a nota atrás da estante e vá até a porta. Depois da cena, não se esqueça de pegar o papel vermelho embaixo da porta. Outro barulho... hora de ir para o banheiro. Olhando para o buraco na parede, examine-o para conseguir um cano e, depois, faça o mesmo novamente. Escolha Yes para entrar pelo túnel.



A sala de seu apartamento. Aqui você pode guardar itens no baú e salvar o game.

Danos fantasmagóricos

Se você achava que tinha que ser acertado para perder energia, se enganou. Quando algum espírito se aproxima de você e a tela fica granulada, Henry coloca as mãos na cabeça. Logo, um flash vermelho ilumina a tela e sua energia diminui. Tome cuidado, já que este pode ser um ataque bem irritante e prejudicial.

Mundos: normal e alternativo

Diferente dos outros jogos da série Silent Hill, onde o mundo se alterna de acordo com o andamento do jogo, agora é possível navegar entre as duas dimensões. Durante a partida, você notará diversos buracos na parede e verá que pode entrar neles. Cada vez que passar por um buraco, cairá na dimensão contrária à que estava. Alternar entre as realidades é fundamental para o progresso do jogo, já que, na "normal" você pode recuperar



energia (até a metade do jogo) e guardar itens. Enquanto na "alternativa", que é distorcida e sinistra, a história realmente caminha. Em algumas partes, é necessário levar itens de um mundo para o outro, aproveitando as vantagens e opções que cada um oferece.

O buraco do seu quarto sempre irá levar ao último mundo pelo qual você entrou na dimensão alternativa. Não há opção de escolha.

Save Points

Outra alteração foram os Save Points. O caderninho vermelho continua presente, só que, desta vez, só é possível acessá-lo em um único cenário de todo o game. Ele está na sala do apartamento de Henry, no mundo normal. Com a possibilidade de alterar realidades usando os buracos, sempre que quiser salvar, você terá que voltar à dimensão real e ir até ele.

Cadê minha lanterna? E o rádio?

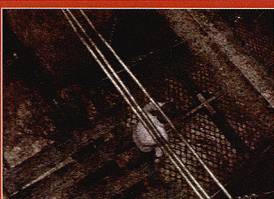
Muitos fãs da série ficaram decepcionados, mas esses dois elementos que tinham uma participação quase fundamental estão ausentes. A lanterna nem ameaça aparecer, enquanto o rádio foi substituído por um efeito de interferência na imagem, que ocorre quando um espírito se aproxima (o que não acontece com qualquer outro inimigo).

O metrô

Siga até o final do corredor e converse com a mulher. Depois disso, continue andando até Cynthia começar a passar mal. Se quiser, mate os cachorros. Entre no banheiro feminino e encontre o seu primeiro buraco. Por estas aberturas, você pode alternar entre seu quarto no mundo normal e a dimensão alternativa. Você pode realizar essas trocas para poder guardar e retirar itens do baú, já que agora há um limite de itens que podem ser carregados. Isso também serve para recuperar energia e salvar o seu progresso, através do caderninho vermelho. Só resta entrar pelo buraco e voltar para seu apartamento.

Na sala, você percebe que a mesinha foi mexida; verifique. Aqui você consegue olhar por um buraco na parede (para enxergar a vizinha!), mas uma mensagem e sua principal arma de fogo, a pistola. Logo depois, o telefone toca. Corra para seu quarto e atenda a chamada. Após isso, vá para a porta e espie pelo olho mágico. Finalmente, volte para o banheiro e entre pelo buraco.

Verifique a estátua da mulher para conseguir algumas moedas. Saia e corra até o final do corredor. Aqui, procure as roletas com a placa Lynch Street e use as moedas para passar. Logo, uma cena o apresenta aos inimigos mais chatos do game: os fantasmas. Eles não podem ser mortos, apenas derrubados por alguns instantes, portanto, evite o com-



Acima: Perto de espíritos, Henry sente dor de cabeça. Abaixo: Um buraco entre os mundos.



bate. Lembre-se, ainda, que eles podem tirar sua energia sem encostar, apenas causando dor de cabeça. Continue descendo as escadas. Corra o máximo que puder para o lado contrário, entre no

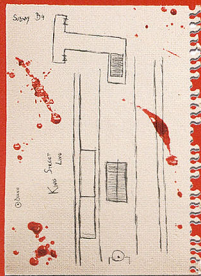
ESTRATÉGIA

▶ último vagão e use o botão para ajudar Cynthia. Entre no vagão onde sua amiga estava, depois vá para a direita, para cima e para a esquerda de volta. Abra a porta na parte frontal, pela direita, para cima e, no novo trem, à direita. Passe pela porta, vá para a esquerda, baixo e direita. Pela última

porta, prossiga e, pela última saída, vá à direita. Pela lateral do trem você chega a outra porta. Passando por ele, outro buraco (todos são opcionais, entre se quiser). Desça a escada, atravesse para o outro lado e suba. Pegue as balas e examine a porta.

Vá para o andar de baixo novamente e, dessa vez, siga pela passagem entre as duas escadas. Siga pelo salão até chegar às escadas rolantes. No caminho existe um buraco e, se quiser, entre no trem para pegar alguns itens. Já na subida, tome cuidado com os inimigos, desviando

ou matando, como preferir. Suba a escadaria, pegue a chapa na porta e entre. Quando acordar, olhe pela janela. Vá para a sala, pegue o Chocolate Milk na geladeira. Guarde sua placa de metal no baú, e vá para o buraco.

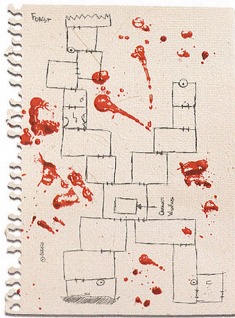


A floresta

O caminho não tem nenhum segredo. Siga por ele até encontrar um cara e, depois, continue em frente até chegar na casa. Aqui, a casa está trancada, mas você pode escolher qualquer porta. Abaixo, segue uma descrição do que fazer em cada uma:

Sudeste: não há muito o que fazer. No final do caminho, você encontra um 6-Iron e um buraco. **Sudoeste:** no caminho, você encontra um garoto. Depois de conversar com ele, não há muito o que fazer. Portanto, volte para a casa.

Noroeste: nada para fazer aqui, por enquanto. De volta à área com a casa, o adolescente da porta sudoeste o estará esperando. Depois de um bate-papo, dê o Chocolate Milk para ele. Ganhe a espátula e dirija-se à porta sudoeste. Na terceira parte deste caminho, procure pela raiz de uma árvore com formato de mãos. Quando você se



No meio da floresta, Henry cruza com um garoto falando palavras estranhas. As velas dão um clima assustador!

aproximar, o jogo focalizará ali. Use o item do garoto e pegue a chave. Para voltar à casa, a coisa não é tão simples. Vá para a última sala do caminho sudeste, onde está o buraco. Entre por ele e, de volta ao seu apartamento, guarde a chave no baú e volte para a outra dimensão. Ande até a área da casa, entre pelo buraco, pegue a chave no baú e volte ao mundo alternativo. Agora, basta usar a chave na porta do orfanato e entrar. Lá dentro, vá para a parte da esquerda e pegue a placa de metal na porta. Assista a mais uma cena. Depois de acordar, vá até a porta do apartamento e verifique o olho mágico. Como sempre, vasculhe o apartamento. Não esqueça de guardar sua nova placa antes de ir para o buraco. Depois que entrar nele...

Prisão

Os corredores da prisão são circulares. Então, contando a partir da porta à direita, vá para a segunda entrada para conseguir munição. Depois, atravesse pelas portas duplas. Aqui você encontra um buraco; saia pela direita.

Continue descendo pelas escadas circulares. No caminho, pegue o Saint Medallion no chão. No final, entre pela porta. Agora, perto das escadas, está uma placa. Se verificá-la, você consegue uma chave. Suba toda a escadaria de volta à sala onde estava o buraco e abra a porta da esquerda. Do lado de fora você pode optar entre subir pelas escadinhas ou ir andando pela rampa circular; faça o que preferir. Vá até o último andar e entre. Após da construção circular está uma válvula; use-a. Feito isso, volte ao terceiro andar.

Verifique os mapas para saber quais salas estão com buracos alinhados. Depois, entre na sala que estiver alinhada, neste mesmo andar, e pule pelos buracos.



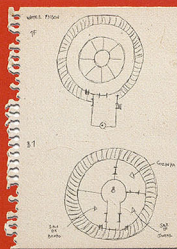
Andar superior da prisão. Toda a neblina, tradicional de Silent Hill, se faz presente.

Continuação - Prisão

Continue saltando até cair em uma sala com dois monstros. Saindo pela porta você se encontrará no porão da prisão. Agora vire para a direita e suba as escadas. Você estará na parte interna da prisão. Olhe pelas janelas e, usando o mapa, olhe a posição do quarto com a cama cheia de sangue. Feito isso, suba para o segundo andar e use a válvula circular para girar as salinhas. Seu objetivo é, girando



os quartos, alinhá-los com camas ensanguentadas do segundo e terceiro andar com a do primeiro. Quando tudo estiver certo, desça de volta ao porão.



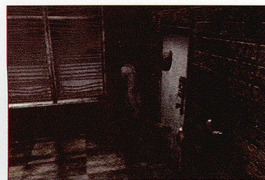
Depois da cena, saia daí e suba novamente ao terceiro andar. Agora, vá para o quarto da cama com sangue e pule pelo buraco. Depois de saltar por todos, você chegará à cozinha da prisão.



Indo para a esquerda, pegue a placa de metal na parede. Depois de acordar, dê uma volta pelo seu apartamento, guarde sua nova placa e volte ao banheiro. Entre pelo buraco novamente...

Construção

Comece a descer, passe pelo carro, enfrente os inimigos e continue descendo. No caminho você assistirá a uma cena. Depois dela, vá até a porta no fim e entre. Veja o fantasma se debatendo no chão e examine-o para conseguir uma chave. Depois, retire a espada. Esta arma, quando usada em algum inimigo fantasmagórico derrubado, deixa ele travado no chão, incapaz de atacar. Quando retirada, seu adversário volta à ativa. Abra a porta e continue edificando adentro. Desça as escadas e chegue na sala com tacos de golfe e um taco de beisebol. Existe um buraco na sala, caso queira voltar para o quarto. Em todo caso, entre pela porta ao lado da entrada. Seguindo pelas escadas você chega ao Pet Shop do local. Pegue a chave que está do lado esquerdo da parte Food and Accessory. Volte até a sala com o buraco e entre pela única porta que sobrou. Desça até o elevador e, depois de entrar, veja a cena e saia. No andar de baixo, sem sair do elevador, desça as escadas. Atravese por baixo até chegar ao lado oposto, então suba. Ande pelo salão em forma de U. Continue



segundo pela área cheia de monstros e entre pela porta. Continue descendo até chegar a um bar. Lá dentro, pegue o machado e leia a nota. Volte para seu quarto e olhe pela janela; anote os quatro últimos números da placa do South Ashfield Bar. De volta ao mundo alternativo, use a numeração para abrir a porta com senha. Suba correndo as escadas e, no topo, pegue a placa de metal e passe pela porta. Depois de levantar da cama, escute o rádio na sala, olhe pela janela e faça o necessário. Depois disso, volte para o banheiro e viaje de novo para a outra dimensão.

Prédio

Vá para o quarto 301 e, dentro dele, pegue o papel vermelho. Todos os papéis vermelhos que você pegar e ficarem no inventário precisam ser usados na porta 302, e os pegos no seu quarto, no mundo real. No mesmo apartamento, vá para a sala de fotos. Verifique as que estão na parede para conseguir duas chaves. Saia daí, vá pelo corredor. Nas escadas está um homem; pegue ou não a boneca que ele oferece, fica a seu cargo. Desça até o primeiro andar e examine a caixa de correio. Depois, entre pela porta dupla da esquerda. No novo corredor, vá para o quarto 105 e entre. Na parte de dentro, pegue as Apartment Keys e dois papéis vermelhos. Depois de sair, passe no quarto 106 e pegue um kit médico. Não esqueça de verificar o telefone para discar um número. Não existe mais nada para fazer, então, volte ao saguão e, desta vez, siga para as portas duplas da direita. No quarto 102, mate as lesmas e abra a geladeira. Dentro você consegue outro papel vermelho. Na última sala deste corredor existem alguma balas



Quarto 302 do mundo alternativo. Muitos bilhetes vermelhos passarão por aqui.

▶ Continuação - prédio

para a pistola, mas nada demais. Hora de ir para o segundo andar. Nele você encontra:

Quarto 202: um telefone que você ligou do quarto 106, nada mais.

Quarto 203: uma camiseta cheia de sangue e outro papel vermelho.

Quarto 205: uma fita em cima da mesa.

Quarto 207: um revólver novo na cadeira.

No terceiro andar existe munição no quarto 304, e só isso. Passe os papéis vermelhos por baixo da porta 302 e volte para o mundo normal para pegá-los. Depois de ler todos, você descobre que a chave para o 303 está debaixo da sua cama, do lado direito. Pegue-a e volte para a dimensão alternativa. Agora é só ir até o quarto 303 e abri-lo.

Depois de acordar, pegue a nota e o talismã na porta. Faça tudo o que precisar e, dessa vez, vá para a despensa. Olhe a marca na parede e use seu recém-adquirido talismã nela.

Pegue todas suas placas de metal e encaixe-as da seguinte maneira:

Cima: laranja

Baixo: roxa

Esquerda: rosa

Direita: amarela

Mais um buraco se abre.

Entre por ele.



Hospital

Indo para a sala ao norte, você assiste a uma cena. A sala do lado oposto à que você acordou tem um estilete, que pode ser usado como arma. Pela outra porta você chega à recepção. Nesta sala, verifique o painel iluminado. Saia pela outra porta.

A porta dupla está quebrada. Ao sul dela, você pode entrar para conseguir um Health Drink. A sala de limpeza tem um buraco, e a despensa uma Ampoule.

Depois de pegar tudo, vá para o elevador. Como ele está quebrado, entre pela porta à esquerda. Suba as escadas e chegue ao segundo andar. Para facilitar as coisas, abaixo está uma lista do que está em cada quarto. A coordenada E1 significa o primeiro quarto da esquerda, contando a partir da porta pela qual você chegou. Conseqüentemente, E2, E3, E4, etc., seriam os quartos seguintes. O mesmo vale para a direita, que está indicada como D1, D2, etc.

D1: taco de golfe.

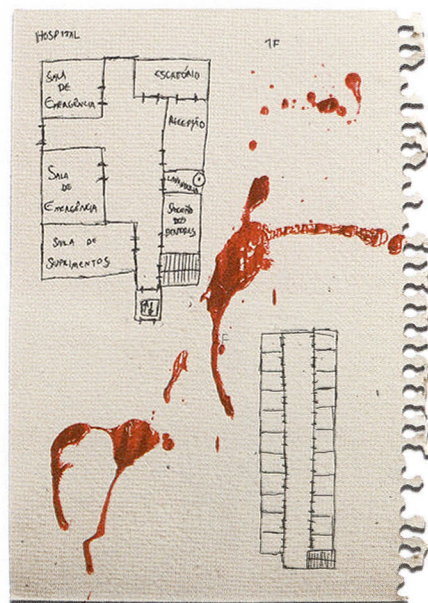
D3: uma chave.

E4: medalhão (*) (protege contra espíritos).

D4: vela (*) (afasta espíritos).

E5: Health Drink.

D5: Health Drink.



E7: munição.

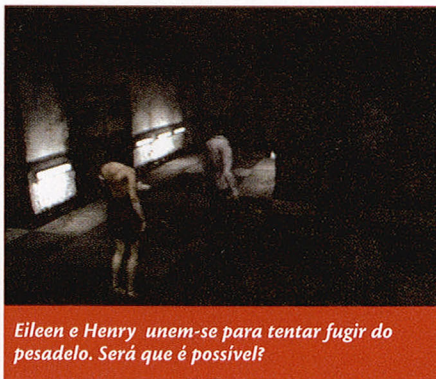
D8: sua nova companheira, Eileen.

E9: munição.

E11: outro painel para olhar.

(*) Esses dois itens se tornarão fundamentais em breve. Guarde-os.

Depois de olhar o andar inteiro, desça as escadas e volte para o quarto de limpeza. Entre pelo buraco e volte ao seu apartamento. Perto da estante existem novas notas e, na porta, uma chave. Volte à outra dimensão. No segundo andar, chame o elevador e volte para o primeiro. Agora você poderá passar pelo poço do elevador e abrir uma nova porta. Ande até chegar a um grande cenário, com uma escada em espiral. Desça por ela até outra porta. Em seguida chegue a um lugar... velho conhecido.



Eileen e Henry unem-se para tentar fugir do pesadelo. Será que é possível?

Metrô, parte 2

No fim do corredor, pegue a vela na porta esquerda e abra a da direita. No banheiro, entre pelo buraco para voltar ao seu quarto. Provavelmente, as assombrações já estarão atacando. Você pode usar tanto velas como medalhões para se livrar delas.

O recomendado é aguardar até mais perto do final para fazer isso. Até lá, movimente-se rapidamente e tome cuidado para não ser atingido. Na porta, pegue a chave que está em um envelope, as moedas do metrô no baú e volte para a outra dimensão.

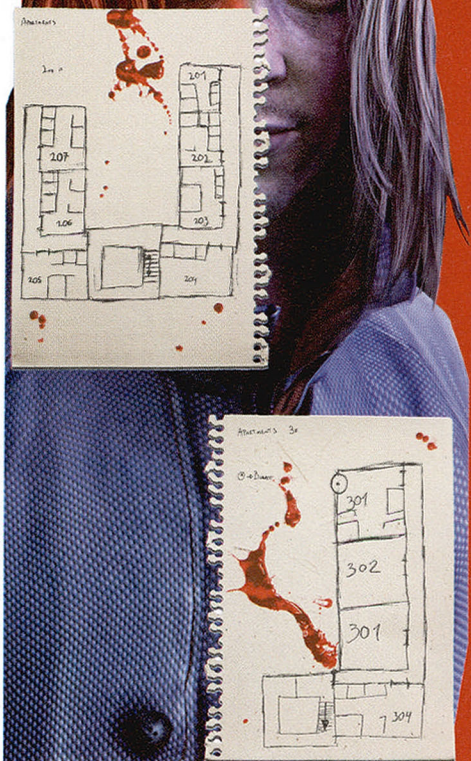
Nas catracas da Lynch Line, use as moedas para passar. Desça até o metrô e comece a refazer o caminho que atravessa para outro lado, como anteriormente. Em um dos vagões está uma caixa de brinquedo. Use a chave do envelope nela e consiga uma moedinha. Pegue-a, volte para o banheiro e, de lá, para seu apartamento. Na pia, lave sua nova moeda e, então, volte ao metrô.

Passe pelas catracas e desça as escadas. No andar

com os vagões, vá para a máquina de refrigerantes, perto da escada, e use a moeda. Pegue a nova chave e, agora, vá até onde Cynthia foi assassinada. Eileen ficará para trás, mas isso não importa. Nas provas do crime, marcadas no chão, pegue outras passagens de metrô. Entre pela porta e pegue a alavanca.

Usando suas passagens, passe pela catraca e, do outro lado, use as moedas pra descer mais uma vez para o metrô Lynch. Pegue Eileen na sala em que você a deixou; note que ela sempre o espera na última sala por onde passou. Atravesse tudo até chegar à parte com a escada rolante que leva à cena onde Cynthia foi assassinada.

Dessa vez, não suba as escadas rolantes. Em vez disso, entre nos vagões na parte de cima da tela e vá até a cabine de motorista. Lá, use sua alavanca para movimentar o trem. Voltando, verá que existe uma nova passagem. Passe por ela, abra a porta e encontre mais uma escada em espiral. Desça para encontrar outra porta e entre por ela.



Floresta, parte 2

Pegue a tocha apagada, perto da que está acesa. Volte ao seu apartamento, vá para a despensa e use-a no óleo. De volta à floresta, vá para a tela do orfanato. A partir desta parte, o homem de jaqueta pode começar a seguir seu personagem. Derrubá-lo não adianta, já que algum tempo depois ele revive. Ele sabe abrir portas, portanto, evitá-lo é um pouco complicado.

Vá até os restos da casa e verifique a cadeira de rodas. A boneca está com alguns pedaços faltando; para encontrá-los você precisa olhar nos poços, enquanto a tocha estiver acesa. Para começar, vá até o local pelo qual você chegou a esse mundo e verifique a tocha que está queimando. Quando a sua estiver em chamas, corra até o poço que fica no caminho para o orfanato. Aqui você consegue a cabeça. Agora é hora de ir buscar nas outras partes. • Nota: toda vez que você passar pelo orfanato, use a(s) peça(s) conseguidas na boneca. Nos outros três caminhos estão as quatro partes restantes. A indicação está baseada a partir do orfanato.

Noroeste: vá até o fim e pegue o medalhão no túmulo. Acenda a tocha e volte para a primeira parte. Pegue a perna da boneca e volte para o orfanato.

Nordeste: na terceira sala está a tocha. Acenda-a e volte para a segunda, lá está o poço com o braço da boneca. Agora, na sétima parte, acenda a tocha e pegue outro braço no poço.

Obs.: se quiser, na oitava sala você pode pegar uma vela e um Nutrition Drink. Na volta, a terceira parte está com um medalhão; se quiser, pegue.

Sudeste: na terceira parte, pegue a bala de prata nas raízes em formato de mãos. Na última parte, acenda a tocha e pegue o último pedaço da boneca.

De volta ao orfanato, monte a boneca e desça pelas escadas que se revelarão. Lá embaixo, use o medalhão que você pegou no lago e abra a porta. Desça novamente e passe por mais uma porta.

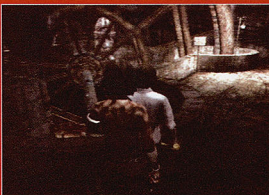


O orfanato foi incendiado. O que estará escondido por trás dele?

Prisão, parte 2

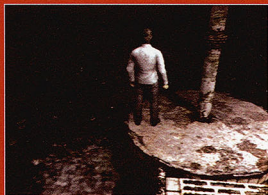
Desça até chegar na porta. Ao sair, você percebe que está de volta à prisão, no último andar.

No terceiro andar, explorando, você consegue uma vela, munição e um Nutrition Drink. Depois, vá para alguma das salas com buracos que levam até o porão e pule, deixando Eileen para trás. Lá embaixo, entre na cozinha e ande para a esquerda; assim você consegue a camiseta. Na próxima sala, na cafeteria, está um medalhão e um Health Drink. Saindo daí, no terceiro andar do observatório está uma arma nova para Eileen. Vá para o buraco mais próximo e entre. Use a camiseta na banheiro e volte para a prisão. Vá para o segundo andar e procure a sala onde há uma espada embaixo da cama. Em outras salas você pode



Esquerda: Andar inferior da prisão. Repare que Eileen está bem machucada. Você pode usar uma vela para curá-la. Direita: Sala nos fundos da cozinha.

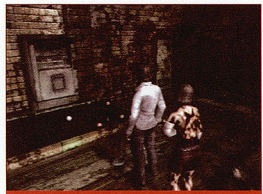
pegar mais munição e uma vela. Se quiser, desça para o primeiro andar e procure, nos quartos, munição, uma vela e um Nutrition Drink. Vá buscar Eileen onde você a deixou e agora, desça com ela até o porão. Lembre que, para Eileen o acompanhar, é necessário usar as escadas que circundam o edifício. No meio do caminho, você encontrará um fantasma gordo. Se estiver com as balas que você pegou no orfanato, na raiz em forma de mão, é hora de usá-las. Caso contrário, bata até derrubá-lo e enfie a espada. Desta maneira você consegue a chave. Desça até o andar inferior e passe pela porta perto do buraco. Agora é só passar pela última porta, com o mesmo símbolo estranho. Novamente, é só ir até o final da escadaria e entrar em outro mundo...



Construção, parte 2

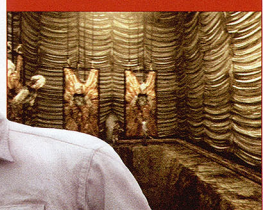
Depois de pegar a nota com seus próximos objetivos, entre no elevador e use o botão para ir ao andar de cima (Top Floor). Cruzando pela parte de cima e continuando, você chegará à loja de esportes, onde conseguiu o taco de beisebol. Pegue as Birthday Candles no balcão. Saia pela porta perto do buraco e siga pelo caminho até chegar ao topo do prédio, então entre. Nesta sala está um bolo de aniversário; coloque as Birthday Candles nele e pegue o gato empalhado no chão. Se quiser continuar subindo, você consegue mais alguns itens. Para continuar com a história, volte até a loja de esportes. Saia pela outra porta, em direção ao Pet Store. Chegando lá, use o gato na jaula. Depois disso, volte todo o caminho até o elevador e desça para o Bottom Floor. Do lado de fora, pegue a vela. Entre novamente e desça as escadas internas.

Atravesse esta parte, passando pelos tentáculos, pegue a bola de sinuca ao lado da escada e suba. Novamente na sala em U, continue por ela até mais uma cena. Depois disso, vá pelos bcos até chegar a uma porta; não se esqueça de



Acima: South Ashfield Bar. Será que eles vão jogar sinuca?

Abaixo: Aberrações descem pelos muros. Será fácil achar a verdadeira?



Continuação - construção parte 2

pegar a bola de vôlei e do lado ela há um medalhão no canto. Continuando a descida, você chega ao bar. Use a bola de sinuca na mesa de bilhar e volte até a loja de esportes.

Coloque a bola no cesto e você irá ouvir um barulho. Volte para o Pet Store, saia pela porta do outro lado e desça as escadas até chegar a um escritório. Atravessa pelo relógio, que na verdade é uma porta. Continue pelas escadas até chegar à última porta. Passando por ela, o caminho é bem simples. Continue até chegar ao bar. Volte para o mundo normal, olhe pela janela e veja o telefone do bar. Disque este número no aparelho ao lado da sua cama; o atendente dirá uma

nova numeração. Anote os quatro últimos números de passe pelo buraco, de volta à outra dimensão.

Usando a nova numeração, passe pela porta nos fundos do bar. Desça novamente até a última porta. Depois de passar por ela, você terá que enfrentar um mini-chefe. Várias telas com monstros sempre cairão. O objetivo é bater em um por um, até achar o verdadeiro. Você saberá quando golpear um e todas as cópias sofrerem dano ao mesmo tempo; eles tremem todos juntos quando isso acontece. Depois de vencidos, uma nova porta de abre. Passe por ela e desça outra escada em espiral; felizmente, a última do jogo. Embaixo dela, entre em mais um mundo...



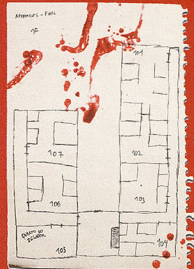
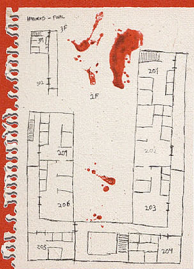
A construção tem vários ambientes. Aqui, Henry sente dor durante a passagem pelo Pet Shop assombrado. Tome cuidado!

Prédio, parte 2

Pegue as notas espalhadas na sala e depois as do quarto. Feito isso, volte até a sala e examine o local onde está uma poça d'água. No muro ao final do corredor, pegue o machado e entre no banheiro. Usando o buraco, volte para o mundo normal. Use o machado no mesmo lugar onde ele estava no mundo alternativo. Entre pelo buraco que se abre. Examine o corpo na cruz algumas vezes para conseguir as Keys of Liberation. Vá para a porta do seu apartamento e use essas novas chaves. As correntes se abrem. Libertado e salvo? Ainda não. Eileen se aproxima de você. Hora de explorar o prédio. No apartamento 301 existe um medalhão na parte do fundo; pegue-o e use as escadas na sala para descer. Do apartamento 201, dirija-se para o 202 e, por dentro de uma rachadura vá para o 203. Daí, saia e continue até chegar ao saguão. Mate os inimigos e entre pela porta do outro lado. Neste corredor, pegue um Health Drink no 205 e uma vela no 206. No 207, passe pelo buraco para pegar algumas balas no fim. Saia pela porta do 207 e desça as escadas.

No primeiro andar, pegue um Health Drink no 107 e, no 106, Medical Kit e Ampoule no banheiro. Dirija-se para o 105 e veja que a porta está trancada. Você deve achar seis objetos para abrir as correntes. Saia deste corredor e, a partir do saguão, vá para o outro lado. No corredor, olhe o homem enforcado no canto; examine-o, fazendo o mesmo com os subsequentes. Os outros enforcados estão nos apartamentos 101, 102, 103 e 104. O último corpo está bem no final do corredor. Depois de achar os seis, volte para o 105.

Entrando, verifique a caixa vermelha na sala e veja mais uma cena. Agora é hora de voltar para o seu apartamento, o 302. Faça o mesmo caminho que você usou para chegar, mas tome cuidado: muitos dos monstros, mortos ou não, foram trocados por outros. Existem alguns inimigos novos em áreas previamente limpas. Quando chegar de novo ao 302, entre pela rachadura no final do corredor e olhe a poça negra, abaixo da cruz. Aqui é recomendável estar com alguns itens no inventário, como o segundo revólver que você conseguiu



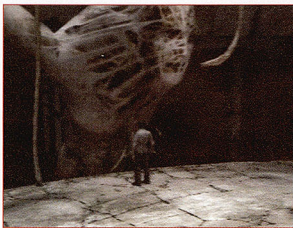
e munição, algo para ataques físicos e seus melhores itens de cura. Sem esquecer do cordão umbilical que você conseguiu no quarto 105. Se tudo estiver em ordem, escolha Yes.



O emocionante desfecho

Nesta sala avermelhada, pule no buraco do meio. Depois da cena, corra e use a caixa com o cordão umbilical no monstro. Agora, corra pelo cenário, pegando as lanças. Pegue o máximo que puder de uma vez só (depende de quanto espaço você tem livre no inventário). Feito isso, volte e use-as na

aberração. Depois de oito espetadas, o Walter humano torna-se sólido novamente. Com suas armas, elimine-o definitivamente. Dependendo da situação do seu quarto e do que aconteceu com Eileen, o final muda. Veja, a seguir, a lista com todos os finais possíveis e as condições necessários.



TODOS OS SEGREDOS

Os quatro finais

Em **Silent Hill 4: The Room** existem quatro finais. Você consegue cada um deles dependendo de algumas ações, principalmente na parte final do jogo. Veja aqui como alcançá-los:

Escape: Eileen sobrevive e seu quarto está livre de espíritos.

Mother: Eileen sobrevive, porém, seu quarto está infestado.

Woman's Death: Eileen morre, mas seu quarto está livre de espíritos.

21 Sacraments: Eileen morre e seu quarto está infestado.

Como salvar Eileen

Na luta final, a garota anda vagarosamente até o poço. A velocidade da caminhada é diretamente proporcional ao número de golpes que ela tomou durante o jogo. Se Eileen foi muito golpeada, ela andará mais rapidamente. Para salvá-la, é necessário ir com um espaço bom no inventário; o suficiente para carregar quatro lanças de uma vez só. Desta maneira deve-se correr uma vez para cada lado, o que economiza um tempo considerável. Atirar somente com o segundo revólver também ajuda bastante, já que ele é muito mais poderoso que o primeiro.

Como exorcizar o apartamento

Para limpar o quarto dos espíritos, é necessário colocar velas em locais estratégicos. Usar Saint Medallions e encaras as assombrações também pode ajudar. Abaixo está uma lista dos locais que geralmente são possuídos por espíritos:

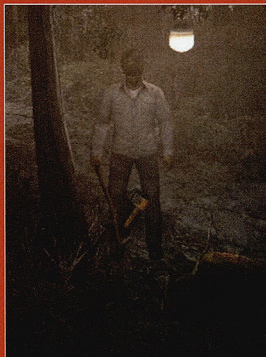
- **Cozinha:** geladeira, pia, fogão e chão (sapatos).
- **Mesa da parede:** sobre ela.
- **Save Point:** cadeira ao lado.
- **Janelas:** elas ficam batendo.
- **Relógio:** fica girando loucamente.
- **TV:** tela chida.
- **Baú:** muro em cima dele, caso você esteja com a boneca.
- **Porta:** olho mágico.
- **Quarto:** sobre a sua escrivaninha e no closet e voz no telefone.
- **Despensa:** na parede.

Nota: nem todas as infestações aparecem ao mesmo tempo, ou no mesmo jogo. Algumas delas só aparecem em memórias novas.

Uso da boneca

Se você pegou a boneca na sua primeira visita aos apartamentos, descobriu que ela não serve para nada. Na verdade, este item só atrai alguns fantasmas para cima do baú. Ou seja, o ideal é não pegá-la.

Novas armas Serra elétrica



Depois de terminar, aceite salvar e comece outro jogo com esta memória. Você encontrará a serra elétrica na floresta, numa árvore perto do carro.

Submetralhadora (arma de Eileen)

Termine o jogo com mais de 90 pontos (9 estrelas grandes). Então, comece uma nova partida carregando este jogo salvo (o nome do save aparece em vermelho). A arma vai aparecer em frente à geladeria do apartamento 102.

Novas roupas Eileen

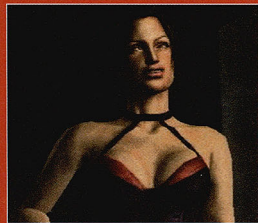
Termine o jogo salvando Eileen e comece uma nova partida a partir deste save. Você receberá o uniforme de enfermeira ao concluir o living do apartamento 303 (o quarto de Eileen). Não coloque a roupa na caixa de itens. Então, deixe a roupa no seu inventário e termine o jogo salvando Eileen.



Na hora de começar a partir deste save terminado, você poderá escolher a nova roupa.

Cynthia

Sempre que terminar, aceite salvar e carregue a memória. Depois de recomeçar, termine o jogo de novo, agora com outro final. Repita o processo até conseguir os quatro finais na mesma memória. Feito isso, você poderá selecionar a nova roupa para Cynthia.



Novos modos de jogo

One Weapon Mode

Termine o jogo com o score perfeito (modo Hard, em menos de duas horas, com menos de dois saves e dois continues, com mais de 100 inimigos mortos e com os 52 arquivos coletados) e carregue um novo jogo a partir do save proposto no final. Quando estiver carregando, aperte para a direita. O modo One Weapon vai aparecer escrito em roxo. Ao chegar no metrô, três armas aparecerão: a pistola, a tocha e o taco de golfe, mas você só poderá escolher uma. Depois disso, não há possibilidade de trocar de arma.

All Weapon Mode

Termine o jogo no modo One Weapon, salve e tente carregar o jogo. Apertando para a direita, o All Weapon Mode vai aparecer na seleção de dificuldade, escrito em verde. Ao chegar no metrô, você terá à disposição a pistola, a tocha, o taco de golfe e o cano de ferro. Além disso, sempre que voltar ao seu apartamento, você encontrará dez Health Drinks na geladeira e, na despensa, terá seis pentes de munição para a pistola. ☺

ACHA QUE ACABOU?

Nem... Confira na Internet a tabela com localização de todos os 52 arquivos de SH4. Pegue a senha de acesso na última página da revista. Vapt-vupt!

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

ELETROMIL

A MELHOR LOJA DO BRASIL

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

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

PROMOÇÃO
 Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora com os melhores chips. GARANTIA TOTAL!

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

SUPER OFERTAS

Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por	RS 99,90
Jogos PS2, XBOX e GameCube novos a partir de	RS 99,90
Controler de PS2 Original na caixa por	RS 99,90
Fitas de Advance à partir de	RS 99,90
Fitas de GameBoy Color à partir de	RS 49,90
Devil May Cry 2 por	RS 99,90
Jogos Originais, Semi-novos de Pst, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Soga CD e 3DO à partir de	RS 8,90

PREÇOS SEM NÓTAS FISCAIS

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paulo - SP
 Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 09:00 às 18:00h - Sáb das 09:30 às 17:00h
 Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854
Visite Nosso Site www.eletromilgames.com.br

METRÓPOLE Games

TUDO EM UM SÓ LUGAR

TEL: (11) 3328 6828
 (11) 3328 6824

atavito salta intabita
 66 - BOX 410/412

Logos for Visa, MasterCard, and American Express.

Inicial Games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!!!

www.inicialgames.com.br

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

brother GAMES

vídeo games e acessórios online

acesse e compre online em tempo

jogos originais sem violar

nos cursos em 100% garantia. Bônus Honorária. Não cancelo o envio. 15% sobre 2007/2008. 24hrs atendimento, câmbio de crédito.

ANUNCIE AQUI

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

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

ATAACADO DOS GAMES

Sua Melhor Opção em Diversão!

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

www.ataacado.com.br

221-0547 / 221-8674
 Rua Santa Efigênia, 213 - 3º Andar - Sala 24/33 - Centro - SP

WORLD GAME CENTER

O MUNDO DO GAME NA ZONA LESTE

O Melhor em Games e Eletrônicos

Venda - Assistência Técnica - Financiamento
Aceitamos Todos os Cartões de Crédito e Televisões.

6864-6346 - 6115-4032 - 6115-6402

www.afirmagames.com.br

AfirmaGames

ESPECIALIZADA EM DESTRAVIMENTO DE PLAYSTATION 2

PS2 PS3 XBOX GBA PSP

● DESBLOQUEIO
 ▲ UNIDADE ÓTICA
 ✕ TRANSCODIFICAÇÃO
 ● FONTE
 ● VENDA

Atendemos todo

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

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

InputBox

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

Av. Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640

Compras online **acesse:**

TAURUS GAMES

www.TAURUSGAMES.com

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

Tele vendas:
(II) 62357079
(II) 62351423

atendimento de segunda a sexta das 9hs às 18hs
sábados das 9hs às 13hs

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 - Não exige nenhum procedimento. É o modelo de CHIP COMPATÍVEL COM TODOS DE PLAYSTATION 2 E NTSC. EXCELENTE EM 150.

FÁCIL INSTALAÇÃO - Menos de 20 minutos

"TAURUS GAMES" - Todos os jogos de PS2 importados serão jogáveis em sua placa de chip em 100% de sucesso.

"TAURUS MODS" - O modchip pode ser desativado, tornando sua PlayStation original, inalterada.

ROSA TODOS OS JOGOS EM CD, DVD, OU DVD-9. SEMELHANTE IMPORTADOS DE ANIMÉ, ATTC, JAY

EXTREMAMENTE COMPACTO - Tem o tamanho de 100% tamanho antes de ser usado.

"O LINDO SAY" - Não há risco de danos ao interior do PS2, não o chip pode ser removido imediatamente de "One Controller"

www.VENUS-CHIP.COM

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré

REDE SHOP VISA CAIXA

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

TeleVendas
Disk Games (19) 3242-0541
Desde 1992

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

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

Tudo em até **12 x**

www.diskgames.com.br

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

ESTE MÊS

Fim de férias não é sinônimo de fim de diversão. E isso é fácil de comprovar: basta conferir a lista de jogos que analisamos este mês. Tem *Silent Hill 4*, que assusta como as versões anteriores e ainda traz novidades no sistema de jogo. Tem *Spiderman 2* também, que dá ao jogador uma sensação incrível de liberdade.

Nostalgia? É claro que tem. *Mega Man Anniversary Collection* reúne todos os jogos da série tradicional do robô. E para quem não acredita, *Psi-Ops* mostra que poderes mentais existem e podem ser bem divertidos se usados da maneira certa. Variedade tem aos montes. Agora cabe a você escolher os melhores.

PLAYSTATION 2

Athens 2004	50
Driv3r	47
Espgaluda	48
Flame of Recca: Final Burning	48
Front Mission 4	49
Malice	47
McFarlane's Evil Prophecy	49
Mega Man Anniversary Collection	49
MLB Slugfest Loaded	50
MTV Music Generator 3	48
Obscure	46
Power Drome	47
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	47
Ribbit King	50
Showdown: Legends of Wrestling	50
Silent Hill 4: The Room	46
Spider-Man 2	48

Silent Hill 4: The Room

Terror psicológico de primeira qualidade. Não há outra maneira de definir a série *Silent Hill*. O quarto episódio apresenta uma história nova, sem elo nenhum com as versões anteriores, e um novo sistema de jogo. Com um inventário limitado, os itens não necessários podem agora ser guardados num baú. A transição entre mundo real e alternativo não se dá mais no decorrer da história, mas no momento em que o jogador quiser. Basta usar os buracos existentes no quarto do personagem principal. Uma mudança drástica é a ausência da lanterna e do rádio, marcas registradas da série. A cidade que dá nome ao título também não aparece, você passa por algumas localidades, mas nunca pelas ruas. A jogabilidade está mais focada na ação, deixando os quebra-cabeças um pouco de lado. Mesmo assim, continua dura, podendo atrapalhar os que não



estão acostumados. Como não poderia ser diferente, os cenários são assustadores e as animações muito perturbadoras. O som, marcado principalmente pelos efeitos sonoros, faz muito bem seu papel e cria um clima de tensão e expectativa. Os diversos extras e finais diferentes (quatro no total) também não ficaram de fora.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



INFO PLAYSTATION 2

Silent Hill 4: The Room

Nota	8,5
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Obscure



Obscure se passa em uma universidade aparentemente normal, mas que esconde um sinistro segredo. A trama começa

depois que um rapaz desaparece e cinco amigos começam a investigar o acontecimento. O jogo foi criado com técnicas avançadas no que diz respeito à parte gráfica e interação. Assim como em *Silent Hill Evil Outbreak*, você controla um personagem e indica certas ações aos demais. Mas a interação não pára por aí. É possível alternar o comando sobre os personagens de uma dupla com um simples toque no botão. E isso é importante, porque cada um tem suas próprias habilidades. Além disso, pode-se quebrar vidraças e arrastar móveis livremente, tornando a exploração muito mais interessante. Os gráficos são bem estilizados e, ao contrário da grande maioria de jogos do gênero, não traz ambientes sombrios. Um opção que pode parecer estranha, mas que funciona perfeitamente. O posicionamento da câmera é um show à parte. Além de nitidez, ela dá um clima de suspense diferente. Clima esse que

fica ainda melhor pela trilha sonora bem adequada. Pena que esta não seja a versão americana do game – *Mortifilia*, que deve sair em setembro – pois ler tudo em alemão é uma dureza.

ANDRÉ LEME



INFO PLAYSTATION 2

Obscure	
Nota	8,0
Produção	Micardios
Desenvolvimento	Hydravision
Gênero	Ação
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Driv3r



Não dê ouvidos a seus amigos quando eles começarem a fazer comparações entre Driv3r e os dois últimos games da série GTA. Driver continua sendo Driver, mesmo com todas as opções emprestadas do fenômeno criado pela Rockstar. E isso é bem fácil de se entender. Por exemplo, em GTA, o jogador decide quando começar uma missão, podendo perambular livremente pelos cenários caso não queira jogar para valer. Driv3r não funciona assim. Há um modo próprio para cada coisa, completar objetivos ou apenas rodar pelas cidades sem grandes preocupações.

Como nas versões anteriores, o grande atrativo são as perseguições frenéticas e a impecável física

dos veículos.



Mas o jogo não é composto só de ingredientes já conhecidos. Veículos inéditos, como

motocicletas e embarcações variadas, habilidade de usar armas de fogo, para combater criminosos (ou assassinar inocentes, dependendo do estilo do jogador), e de nadar são as novidades mais significantes. Esqueça alguns defeitos na animação dos personagens e o problemático controle de mira e poderá se divertir por horas a fio na pele do bom e velho Tanner.

FELIPE AZEVEDO

ACHA QUE ACABOU?

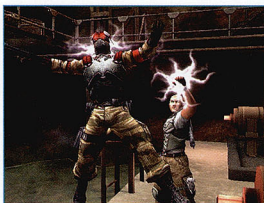
Esta matéria tem páginas virtuais! Confira na última página desta revista como ter acesso ao site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

INFO	PLAYSTATION 2
Nota	8.5
Produção	Atari
Desenvolvimento	Reflections
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

No futuro, armas químicas, biológicas ou nucleares não superarão o cérebro humano. Se você gostou de Gallerians, vai adorar Psi-Ops. O enredo é interessante e, ao mesmo tempo, confuso. Você encarna um soldado que foi cobaia de uma experiência para o aumento da capacidade cerebral. Todas as suas lembranças relacionadas a esse passado permanecem bloqueadas até o dia em que seu esquadrão é aniquilado e os sobreviventes são capturados para serem transformados em zumbis.

Além da parte gráfica e da jogabilidade, ambas de boa qualidade, a incrível engine física e a violência gratuita completam o pacote de diversão. É possível derrubar inimigos com tiros, socos e chutes ou com



Power Drome



Lembra-se de Star Wars: Episode 1 Racer, lançado em 2000? Pois então, Power Drome é pratica-

mente o mesmo jogo, só que com personagens e pistas diferentes. O ponto forte do game é a sensação de velocidade. Ela é tão grande que muitas vezes faz o jogador perder o controle sobre a nave. O que mostra que a jogabilidade não funciona como deveria. Se pretende comprá-lo, saiba que o visual é mediano, os gráficos não são ruins, mas também não impressionam. Power Drome é uma escolha básica para quem tem sentido falta de jogos de corrida futurista.

RÔMULO MÁTHEI

INFO	PLAYSTATION 2
Nota	5.0
Produção	Mud Duck
Desenvolvimento	Argonaut Games
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

poderes mentais – a melhor parte de todos. Não sabe como se livrar do inimigo escondido no canto? Levante uma caixa de metal e lance-a sobre ele. Se preferir, jogue o próprio inimigo contra paredes ou objetos letais, como barris explosivos e piscina com ácido. Embora as fases sejam curtas e as indicações no mapa não ajudem muito, os pontos positivos do jogo e o grau de dificuldade compensam bastante. Trata-se de um jogo viciante, cheio de possibilidades e que merece uma continuação.

GILSOMAR LIVRAMENTO

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira na última página desta revista como ter acesso ao site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

INFO	PLAYSTATION 2
Nota	9.0
Produção	Midway
Desenvolvimento	Midway
Gênero	Ação
Região	Eua
Nº de jogadores	1

Malice



Ao que parece, a Argonaut estava totalmente sem inspiração quando pensou em

Malice. O game é enjoativo, cheio de diálogos e tem um roteiro pobre e completamente sem lógica. Ok, algumas habilidades especiais da personagem até que salvam, mas poderia escrever duas páginas só com os pontos negativos. Pensando bem, o jogo é tão ruim que nem valeria a pena perder tanto tempo e espaço.

Não invista seu dinheiro suado nem seu tempo com Malice, a não ser que queira fazer uma média com seu irmão mais novo, que ainda não tem intimidade alguma com videogame.

ANDRÉ LEME

INFO	PLAYSTATION 2
Nota	3.5
Produção	Mud Duck
Desenvolvimento	LTStudios Ltd.
Gênero	Ação
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Spider-Man 2



Para fazer de Spider-Man 2 o melhor jogo do arcanídeo, a Treyarch, responsável pelo mesmo, teve uma tarefa e tanto pela frente: criar uma versão virtual completa de Nova Iorque, a cidade natal do herói e uma das maiores cidades do planeta. Tarefa essa que, para sorte dos gamers, foi cumprida com perfeição. A área total do game é gigantesca. E isso não se refere apenas ao sentido horizontal da cidade. Alguma vez você já quis se



sentir no topo do mundo? Então esta é sua chance. A aventura é dividida em capítulos, e é preciso cumprir determinados obje-

tivos para poder avançar. Mesmo assim, o jogador tem liberdade total para fazer o que quiser quando bem entender, pois variedade de opções é o que não falta. A cidade é bastante viva. Sempre há coisas diferentes para fazer, como prender criminosos e recuperar bexigas de crianças desatentas. Além disso, existem centenas de desafios e itens secretos espalhados pelo enorme cenário. Ah, se achar que as missões secundárias estão ficando muito repetitivas, suba no topo do Empire State, confira a paisagem e pule lá de cima logo em seguida. Você não vai querer fazer outra coisa.



FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Spider-Man 2	
Nota	8,5
Produção	Activision
Desenvolvimento	Treyarch
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Flame of Recca: Final Burning



Sabe por que alguns jogos japoneses nunca chegam ao Ocidente? Porque eles têm uma forte

influência em suas próprias raízes. Esse é o caso de FoR:FB, um game que, na minha concepção, funciona como uma simulação de combate e encontro. É uma pena que ainda não haja previsão de lançamento de uma versão americana de FoF, pois ele é muito divertido. Infelizmente, os diálogos durante os encontros são todos em japonês. Já as batalhas, onde o bate-papo não existe, são cheias de estratégia e de cenas do anime que deu origem ao título. Vale uma conferida.

RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Flame of Recca: Final Burning	
Nota	6,5
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami
Gênero	Estratégia
Região	Japão
Nº de jogadores	1

MTV Music Generator 3



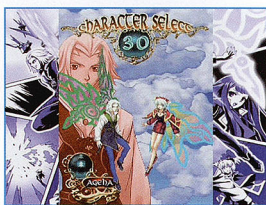
MMG3 não é um jogo, mas um software para fazer remixes e criar músicas. O que isso significa? Que

só pode ser aproveitado por quem já entende e curte o lance de se tornar DJ. Existem grandes hits da música eletrônica mundial, mas se você pensa que é fácil encaixar alguns samplers e deixar aquele som que você tanto curte ainda mais batuta, está profundamente enganado. Sem um mínimo de conhecimento sobre o assunto, o jogador estará fadado a criar barulho. Nada mais. O "jogo" vale mesmo por sua músicas. Dentre as muitas presentes, Carol Carolina Bela, do DJ Mark Mark, é a que mais se destaca.

RODRIGO GUERRA

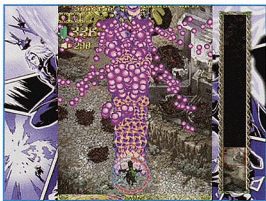
INFO	PLAYSTATION 2
MTV Music Generator 3	
Nota	5,0
Produção	Codemasters
Desenvolvimento	Mimax
Gênero	Musical
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Espgaluda



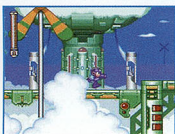
Graças ao fantástico Ikaruga (que, infelizmente, não ganhou uma versão para PS2), o gênero tiro espacial foi resuscitado, ganhando muitos bons representantes, como o recente R-Type Final e o futuro Gradius V. No meio dessa remessa está o surpreendente Espgaluda, um game de tiro com scroll vertical da Cave, equipe experiente no gênero. Como todo bom representante da categoria pós-Psikyo (companhia famosa pela série Strikers 1945), Espgaluda é um daqueles jogos frenéticos com a tela lotada de balas. Um paraíso para os dribladores de tiros! O modo Arcade é um símile da versão arcade, com dois personagens distintos, Ageha e Tateha. O design das fases, a maneira e o ritmo com que os inimigos são distribuídos, a cadência de tiros foram planejados de maneira cuidadosa, fazem você analisar os padrões para melhorar sua pontuação. O exclusivo modo Arrage traz dois novos personagens, Chihiro e Black, o Power Shot, maior fogo inimigo e nada de continúes. A grande sacada do game é o Kakusei Mode, que você ativa para um "Bullet Time" literal, com possibilidades de multiplicar o placar. Com muitos extras para habilitar, Espgaluda vai resultar em algumas bolhas nos dedos... Até a chegada de Gradius V, pelo menos.

FABIO SANTANA



INFO	PLAYSTATION 2
Espgaluda	
Nota	9,0
Produção	Arika
Desenvolvimento	Cave
Gênero	Tiro
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Mega Man Anniversary Collection



Saudosistas, comemorem! A Capcom reuniu todos os jogos da série tradicional – exceto Megaman and Bass – em um

único DVD. Mas isso não é tudo. O pacote inclui ainda um modo chamado Navi, cuja função é ligar ou desligar algumas opções novas, como músicas remixadas e barras de energia renovadas, e mais um monte de extras: um capítulo inteiro do anime, rascunhos conceituais, músicas novas e os dois lançados só para arcade, Mega Man: The Power Battle e Mega Man 2: The Power Fighter, que usavam a placa CPS2, a mesma da série Darkstalkers. O que mais impressiona é que



ainda dá prazer jogar as antigas aventuras do robô azulado, mesmo depois de muito tempo. A jogabilidade continua impecável. Ela não só se manteve extremamente

precisa, como também foi melhorada. Um botão de turbo foi adicionado, deixando as coisas bem mais interessantes nos seis primeiros títulos. O desafio agora é perfeito: para os novatos, um modo Easy foi incluído, amenizando bastante a dificuldade nas partes mais complicadas. Os gráficos, apesar de ultrapassados, têm seu charme. Mega Man 8, por exemplo, ainda é bem bonito para os padrões 2D atuais.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira na última página desta revista como ter acesso ao site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

INFO PLAYSTATION 2

Mega Man Anniversary Collection

Nota	9,5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Atomic Planet
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Front Mission 4



Front Mission é uma espécie de graal para os fãs de RPGs estratégicos: poucos chegaram a jogá-lo, mas todos acreditam nele como o melhor game do gênero para o Super Famicom. Ele tinha tudo o que os fãs exigiam: um enredo com reviravoltas, traições e alianças inesperadas, um vilão – Driscoll – que fazia jus a qualquer Sephiroth, sistemas que não enjoavam e, principalmente, robôs gigantes. As duas seqüências lançadas para PSone mantiveram o mesmo espírito, com uma melhoria aqui ou ali. O primeiro episódio para o PS2 segue a mesma receita, mas com um toque especial. Agora existem horas de diálogos dublados, todos com o

sotaque típico da nacionalidade do personagem. Há novos sistemas, como ataques em conjunto, as Backpacks de múltiplas funções (vão, pulso eletro magnético e outros), unidades inéditas e armas. Claro que há alguns problemas. Os gráficos de baixa qualidade incomodam, mas, ainda assim, na essência, FM4 é exatamente como os demais jogos da série. Você vai se apegar aos personagens, vai gostar de montar seus Wanzers, vai evoluir habilidades e vibrar quando todas as suas Skills se combinarem. Imperdível para os fãs.

ERIC ARAKI

INFO PLAYSTATION 2

Front Mission 4

Nota	8,5
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Estratégia
Região	EUA
Nº de jogadores	1

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira na última página desta revista como ter acesso ao site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

McFarlane's Evil Prophecy



é um caso à parte.

Tão à parte que consegue ser um dos piores aspectos do jogo.

Depois de ficar apertando o botão

X por algum tempo tudo o que você vai conseguir são dores pelo esforço repetitivo.

Entre tantas coisas ruins, consegui encontrar um ponto positivo: a animação de abertura, digna dos desenhos de McFarlane.

Não sobram dúvidas de que a Konami nomeou o game depois que percebeu que o resultado final ficaria realmente decepcionante. Em outras palavras, uma verdadeira profecia do mal.

RODRIGO GUERRA ☺



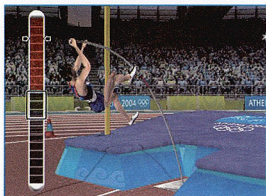
Todd McFarlane não deveria emprestar seu nome a um game de horror tão ridículo e sem noção. Sinceramente? Não passe perto deste game, pois ele é um dos piores do gênero. A história é até legal, mas depois de se ver na pele de quatro pseudo-heróis que não têm nenhum motivo real para estarem juntos, você começa a achar que até um Ursinho Carinhoso poderia estar na aventura. Os diálogos não são narrados, ou seja, é preciso ler tudo o que os heróis falam. Para piorar, não há nenhuma música de fundo que preste. A jogabilidade

INFO PLAYSTATION 2

McFarlane's Evil Prophecy

Nota	2,5
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami HWI
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Athens 2004



Este mês, o planeta está contaminado pelo espírito olímpico. E por que não entrar nessa onda também nos games? Os jogadores de PS2, sortudos, foram premiados com o único game oficial do evento. Athens 2004 relembra os velhos tempos do Atari e o inesquecível Decathlon, no qual os jogadores precisavam chacoalhar rapidamente a alavanca do joystick para cumprir as provas esportivas. Aqui, é quase a mesma coisa: alguns esportes exigem que o jogador pressione botões alternadamente; em outros, é preciso movimentar a alavanca e pressionar botões ao mesmo tempo. Mais interatividade, impossível: certas modalidades exigem um processo cansativo que deixa bem suado até o jogador bem preparado. Os gráficos não trazem nada de im-

pressionante, mas a diversidade e a variedade das modalidades compensam. Há desde as provas tradicionais de atletismo (salto em distância, 100 metros rasos etc) até algumas novidades, como arco e flecha, levantamento de peso, ginástica e natação. Chame os amigos, prepare a pipoca e corra atrás do ouro.

PABLO MIYAZAWA



INFO	PLAYSTATION 2
Athens 2004	
Nota	7.5
Produção	SCEE
Desenvolvimento	Eurocom
Gênero	Esporte
Região	Europa
Nº de jogadores	1 a 4

Ribbit King



Ribbit King é um game que vicia, não por sua dificuldade, mas por ser simples e trazer uma grande variedade de opções de jogo. Você con-

trola uma espécie de coelho cujo objetivo é salvar o reino de seres maus que querem fazer a caveira do rei. Enredo estranho? Nem tanto, se você compará-lo com arma usada pelo personagem para isso: praticar um esporte muito parecido com o golfe, só que usando um sapo (isso mesmo!) no lugar da bolinha. Em meio a todas essas coisas sem noção, você vai encontrar um game extramamente divertido, com uma boa jogabilidade, um som um pouco irritante e, como diriam as garotas, muito fofa. Boa pedida para passar algumas agradáveis tardes de sábado.

RÔMULO MÁTHEI

INFO	PLAYSTATION 2
Ribbit King	
Nota	6.5
Produção	Bandai
Desenvolvimento	Jamworks
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Showdown: Legends of Wrestling



A Acclaim não cumpriu a promessa e Showdown é o pior jogo da série de luta livre Legends of Wrestling.

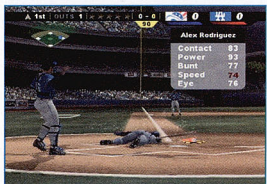
Além de algumas falhas absurdas nas animações, o antigo, mas eficiente sistema de defesa, uma das características da série, foi modificado, dificultando muito a realização de contra-ataques e tirando toda diversão das disputas.

A lista de personagens é grande – mais de 70 no total – e o visual é vibrante. Mesmo assim, o título não vale nem as cuecas e os colans apertados que as grandes lendas do esporte vestiam no passado. Pura decepção para os fãs!

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Showdown: Legends of Wrestling	
Nota	5.0
Produção	Acclaim
Desenvolvimento	Acclaim Studios Austin
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 8

MLB Slugfest: Loaded



Chegou às lojas a mais nova versão virtual de um dos esportes mais amados no Japão e Estados Unidos. MLB traz de volta o prazer de jogar beisebol nos videogames e acrescenta um fator diferente: o senso de humor. Entre times oficiais da liga norte americana e outras brincadeiras da produtora, como equipes inspiradas em outros jogos como: Sub-Zero e Scorpion de Mortal Kombat, existem mais de 40 seleções a serem escolhidas,



isso sem contar as secretas habilidades conforme você ganha os campeonatos. O esquema de

Home Run ficou bem mais fácil e dificilmente você deixa passar uma rebatida ou erra um arremesso.



Tudo devido à centralização da mira dos jogadores. Os gráficos são bonitos e enchem o olho. A jogabilidade ainda não é perfeita, pois é um pouco difícil de controlar o personagem, quando você é o apanhador. A trilha sonora conta com músicas de bandas conhecidas, como Offspring, por exemplo. Outro atrativo do game são os exageros. Um exemplo é ver oponentes tão furiosos a ponto de pegar fogo. Para isso, basta acertá-lo com algumas bolas com efeito.

RÔMULO MÁTHEI

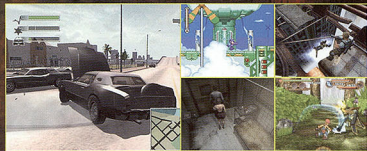
INFO	PLAYSTATION 2
MLB Slugfest: Loaded	
Nota	8.5
Produção	Midway
Desenvolvimento	Midway
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

SENHA

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

www.superdicasplaystation.com.br

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!



Senha: **UMBILICAL**

SuperDicas
 **PlayStation**

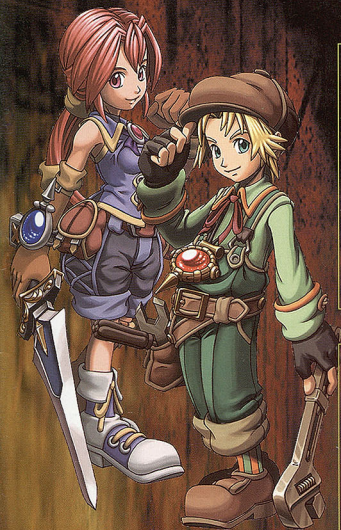
O que eu encontro no site?

Para ficar bem informado, você não precisa esperar o mês inteiro pela chegada da próxima SDP. 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.

Conteúdo online desse mês:

- Dark Cloud 2 (PS2): detonado com história.
- Driver (PS1): detonado completo.
- Driv3r (PS2): detonado e todos os segredos.
- Mega Man: Anniversary Collection (PS2): estratégia para os chefes e todos os segredos e extras para os oito jogos.
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy (PS2): estratégia completa.
- Silent Hill 4 (PS2): lista com a localização de todos os 52 arquivos do jogo.
- The Legend of Dragoon (PS1): detonado com história.

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 20 de agosto



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 VENUUS OFICIAIS

Distribuidor:
Playits - Modchip
Assessoria



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

**RETRO
AVENGERS**

RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


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


Digitalizado por: *evilarthas*


Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

