

SuperDicas

Dos editores da EGM BRASIL e NINTENDO WORLD



PlayStation



METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

EXCLUSIVIDADE MUNDIAL!
Falamos com **HIDEO KOJIMA**.
Conheça todos os segredos!



PÔSTER sensacional

- Trailer da E3, segundo a segundo
- História de toda a série

Winning Eleven 8 PS2

Primeiro review nacional!

- Tradução dos menus
- Guia para Master League e lista de jogadas

Alone In The Dark: The New Nightmare PS1

- Estratégia para os dois personagens

Classic Gaming

Exclusivo: detonados com história!

- Kingdom Hearts PS2
- Wild Arms PS1

E mais detonados online:

- Metal Gear Solid 2: Substance PS2
- Street Fighter III: 3rd Strike PS2
- Samurai Spirits Zero PS2
- Guilty Gear Isuka PS2



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

#12 setembro de 2004

ISSN 1679-5873 00012



9 771679 587000

Internet
Revista

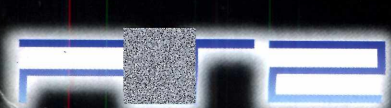


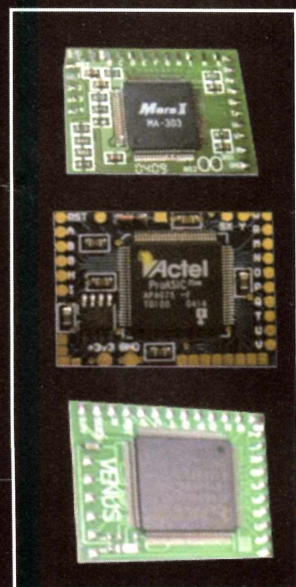
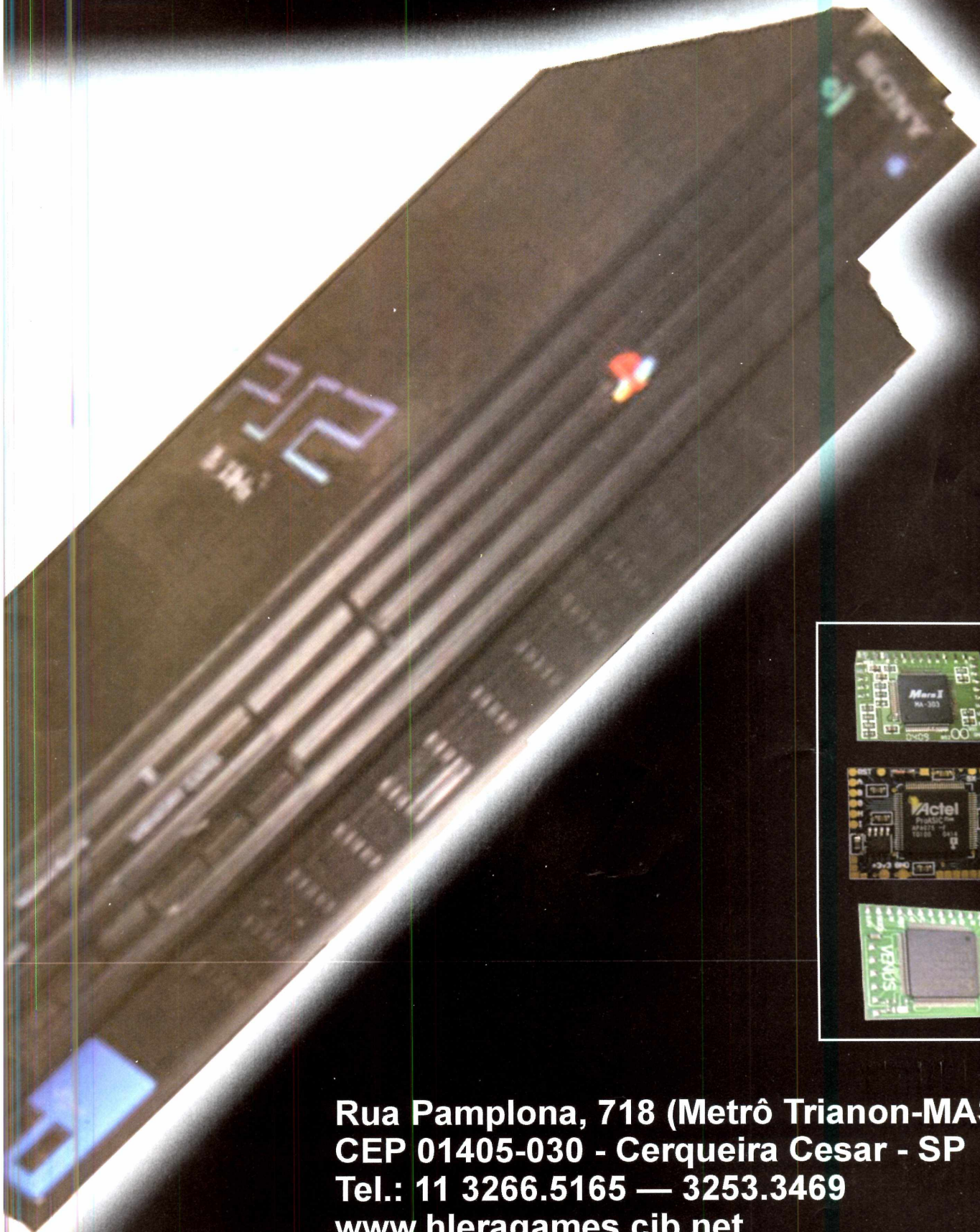
H-LERA

GAMES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**VENDA &
ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**DECODIFICAMOS
OS APARELHOS
COM O QUE HÁ
DE MELHOR
NO MERCADO**





Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MASP)
CEP 01405-030 - Cerqueira Cesar - SP
Tel.: 11 3266.5165 — 3253.3469
www.hleragames.cjb.net



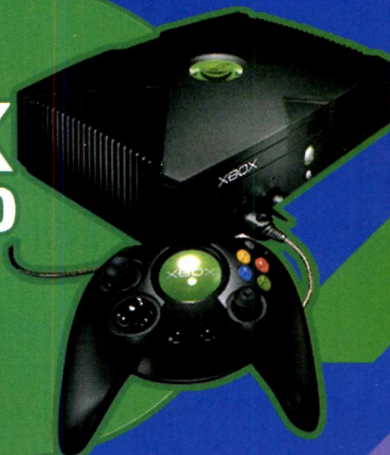
Playstation 2
R\$ 897,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito



Game Cube
R\$ 650,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito



Xbox
R\$ 1.020,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

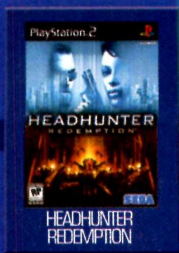


**Game Boy
Advance SP**
R\$ 450,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

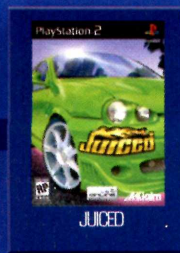


**Game Boy
Advance**
R\$ 299,00
ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

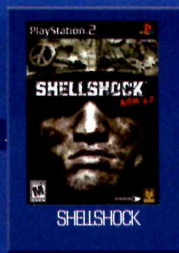




HEADHUNTER REDEMPTION



JUICED



SHELLSHOCK



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



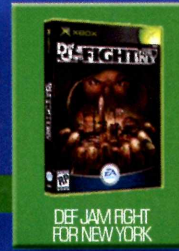
X-MEN LEGENDS



BURNOUT 3 TAKEDOWN



FABLE



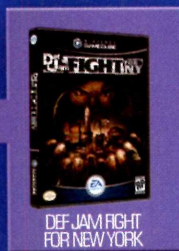
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



SVC CHAOS



GUILTY GEAR X2



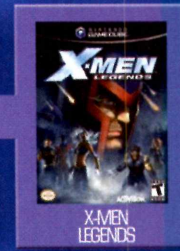
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



MEGAMAN X COMMAND MISSION



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



X-MEN LEGENDS



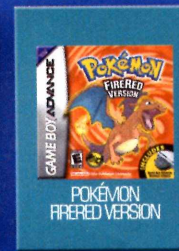
TALES OF SYMPHONIA



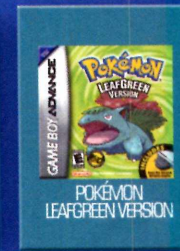
DRAGONBALL Z BUU'S FURY



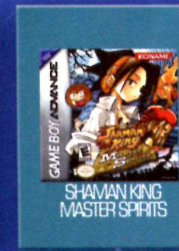
MEGAMAN ANNIVERSARY COLLECTION



POKÉMON FIRERED VERSION



POKÉMON LEAFGREEN VERSION



SHAMAN KING MASTER SPIRITS

(11) 38257600
www.netunia.com.br

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

FINANCIAMENTO
Capital
EM ATÉ 15X no cheque

TUDO EM
3X SEM JUROS
no cartão de crédito

VISA
AMERICAN EXPRESS

FECUNDIDADE

Graças a você, a SDP cresceu tanto, que agora começou a gerar filhos! O primeiro deles é o Especial PSone, que nasceu dos mi-lhares de apelos de jogadores do 32-bit, clamando por uma revista com os detonados online da SDP. Como aqui quem manda é você, reunimos: Final Fantasy VII e VIII, Metal Gear Solid, Castlevania: Symphony of the Night e Gran Turismo 2: cinco dos games eleitos pelos leitores como os melhores de PS1 de todos os tempos na SDP #07. Tudo com a qualidade que você já conhece, com a comodidade da mídia impressa. A partir de 27 de agosto, corra para as bancas e garanta a sua. Enquanto isso, vamos rejuvenescendo a "revista mãe", injetando doses cavalares de ousadia e inovação. Afinal, onde mais você encontra uma promoção tão bombástica quanto a "Tudo por um PSP!", valendo simplesmente três portáteis da Sony, o "brinquedinho" mais cobiçado do momento? Quer concorrer? Então bote a cabeça para funcionar e prove todo o seu amor pela SDP, a revista do seu coração. O 1º Desafio Nacional SDP também vai de vento em popa. A galera está ralando até calejar os dedos, e agora vai alucinar mais ainda: apresentamos os games que serão disputados na segunda fase! Se você ainda não mandou o seu recorde para a primeira fase, corra, pois só tem até o dia 30 de agosto. Promoções à parte, preparamos uma edição histórica pra você, com uma entrevista EXCLUSIVA com Hideo Kojima, o criador de MGS3. Quer mais? Que tal um pôster lindão com um Snake ilustrado por Yoji Shinkawa? Não é suficiente? Então confira também a matéria com as informações secretas que nossos agentes cole-taram. De bônus, entre no site da SDP e baixe o tema do jogo em MP3 (com letra traduzida) e vídeos. Agora, tome fôlego, aprecie sua nova edição e escreva dizendo o que achou. Ah! Não se esqueça, mês que vem tem festa de aniversário...

Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos



REDAÇÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Fabio Santana
Editor Assistente Felipe Azevedo
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Gustavo Santos, Quem Who Moo, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthei, Ronny Marinoto (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

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

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Alberto Veiga, Alessandra Vieira, Leonardo Borgiani

WEB

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

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

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

VENDAS

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

NEGÓCIOS

Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing Chris Peruch

ADMINISTRAÇÃO

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jacon

SuperDicas PlayStation, edição 12, setembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anaí Gonzalez e Regina Toledo
Números 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 - Aclimação - 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

Impressão: Plural
Distribuição: DINAP

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



ANER

ÍNDICE

7

SDP-MAIL

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

10

PSNEWS

Final Fantasy VII: Advent Children participa de festival de cinema digital, EA compra Criterion e muito mais.

14

PREVIEWS

As últimas novidades de Grand Theft Auto: San Andreas, pra você ficar babando até outubro.

16

ESPECIAL: LIMPEZA DO PS2

Seu PS2 está só o pó? Então saiba como limpá-lo da maneira correta com nosso tutorial.

20

WINNING ELEVEN 8

O game acabou de sair no Japão, o que significa um monte de menus ininteligíveis. Não para nós!

22

ESTRATÉGIA: ALONE IN THE DARK

Um dos campeões de dúvidas do PS1, The New Nightmare está detonado no capricho.

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

ESPECIAL: METAL GEAR SOLID 3

Hideo Kojima guarda os segredos de MGS3 à sete chaves, mas nossos agentes garimparam novidades.

40

ESPECIAL: OS MESTRES DA EDIÇÃO

Eles não se contentam em jogar com escalações defasadas. Entrevistamos o líder da equipe WE Nomine.

42

CLASSIC GAMING

Este mês tem Wild Arms (PS1) e Kingdom Hearts (PS2) analisados na revista e detonados com história na web.

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 17 de setembro

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.

SERVICO 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

Quem será?

Olá, pessoal da SDP, beleza? Ou seria Fabio Santana? Bem, vou explicar: certo dia, eu estava lendo os editoriais passados e percebi que o Fabão utilizou, em um deles, um comentário que é o mesmo da carta do mês da SDP #10: "Aguarde e confie". Sendo assim, cheguei à conclusão de que é o Fabio quem responde às cartas. Indo mais além, posso dizer então que quem responde às cartas da EGM Brasil e da Nintendo World (das quais também sou leitor assíduo) são o Pablo Miyazawa e a Beatriz Sant'ana, respectivamente. Você (Fabio) deve estar pensando: "que importância tem tudo isso?". É que esse lance de tentar descobrir quem responde às cartas vem de muito tempo, então é um segredo revelado. Se por acaso eu estiver errado, me desculpem, mas se eu estiver certo, vocês provavelmente não publicarão esse e-mail. Mas o importante mesmo é que a SDP está cada vez melhor e deve continuar assim.

Carlos C. Gomes
Via e-mail

Mas que rapazinho pertinaz esse Carlos, não? Segredo revelado? Talvez você precise de umas aulinhas com Solid Snake, Sam Fisher ou Gabe Logan, meu caro Sherlock.

O "aguarde e confie" já se tornou um mote para a SDP, já que nossas mentes não param de trabalhar um segundo sequer, sempre em busca de inovações para agradar nossos leitores e conquistar novos adeptos. Portanto, a frase não é de uso exclusivo de nosso querido editor. E, além disso, aqui está o seu e-mail publicado. Agora, quem pode garantir que eu sou o Fabão? Como também, quem pode garantir que não? E o que dizer sobre o(a) responsável pelas cartas de nossas revistas irmãs? É um mar de incógnitas, revoltoso aos navegantes que osam cruzar suas águas, e acabam sempre à deriva. Mas chega desse negócio de alegoria! Afinal, numa coisa você tem razão: a SDP está cada vez melhor, e vai melhorar cada vez mais!

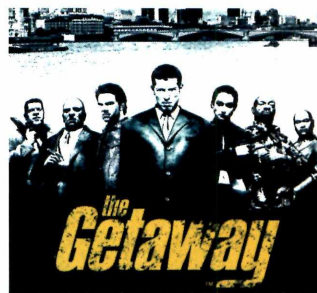


Parabéns antecipado

Bom, em primeiro lugar eu gostaria de cumprimentá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo com a revista. Em segundo lugar, dar os parabéns pelo primeiro ano que a revista está completando em setembro (mês em que eu faço aniversário também), e que isso possa se repetir muitas e muitas vezes. E, em terceiro, um pedido: publiquem uma matéria especial sobre como limpar o PS2 por dentro. Desde já obrigado.

Filipe Merotto Mattos
Vitória / ES

Pera lá, Filipe! Ainda não chegou a hora do bolo e de assoprar velinha. Nossa primeira edição foi no mês de outubro de 2003, lembra? Portanto, a edição de aniversário não é essa, e sim a próxima, que reserva muitas surpresas. E aqui estamos nós, onze edições depois... Quanto tempo, e que evolução, não? Mas vem muito mais por aí, aguarde e confie (ha, ha, ha! Essa foi só pra provocar o Carlos!). De qualquer forma, parabéns pelo seu, Filipe! Com presente de aniversário, nesta edição, tem um tutorial de limpeza do PS2, especial pra você. Agora, estamos esperando cartõeszinho, lembrancinhas e outros presentinhos para o mês que vem, hein?



Nas entrelinhas...

A revista está show de bola, é simplesmente a melhor de PlayStation do Brasil. Mas eu tenho algumas dúvidas: 1) The Getaway é um game bom? Até agora não vi nada muito concreto sobre o game. Que nota vocês dariam a ele? 2) Como sei qual versão (V1, V2...) é o meu PS2? 3) A versão americana do Metal Gear Solid 3: Snake Eater sairá junto com o japonês? 4) Tem previsão de quando vai sair Dragon Quest V americano? Por enquanto é só, galera. Obs: tem algumas letras que estão sem acento. Foi mal, é que o meu teclado está desfigurado. Até mais.

Leandro Monczak
Via e-mail

Puxa, deve ser realmente difícil escrever com um teclado "desfigurado" Leandro, então, a gente vai desconsiderar o trabalho que deu para editar sua mensagem, ok? Bom, vamos às respostas: 1) História muito boa, gráficos bonitos, jogabilidade que cumpre o papel, sistemas de jogo inovadores e missões repetitivas. Demorou demais pra sair. Vale um 7.0. 2) Adquirindo a SDP #05. 3) O japonês ainda não tem data prevista, mas o americano sai antes, como todo MGS: dia 15 de novembro de 2004. 4) Nada da Square Enix confirmar. Ah! E obrigado pelas sugestões.

MGS3 sai antes nos EUA, então, nada de kanjis para decifrar.

Às compras

Há um mês comprei um console PS2 e, aqui em Brasília, não encontrei lojas especializadas em venda de jogos para PS2. Gostaria de saber se existe uma loja virtual na Internet para que eu possa adquirir esses fantásticos jogos que a revista sempre publica.

Cléber F. Modesto
Brasília / DF

Não é possível. O Planalto Central, terra do Congresso Nacional e do Palácio do Planalto, deve ter alguma loja que venda videogames e afins. Outro dia, juro que tinha um político ligando daí, em busca de algumas dicas. Em todo caso, se você continuar na mesma, tente ligar para alguns de nossos anunciantes; a maioria deles trabalha com entrega via Sedex. Boas compras!

Mais campeonatos

Eu vou até a banca de jornais e vejo a nova SDP. Quando eu olho na capa, vejo a promoção. Pensei: "Caraca! R\$ 2.000,00, mais um jogo por mês durante um ano!" Fui vendo os prêmios e, quando olhei pra baixo, vejo bem grande (não sei como não tinha visto antes): Gran Turismo 3 A-Spec. Desabou tristeza em mim. Eu sou PÉSSIMO em Gran Turismo (qualquer um). Comprei a revista do mesmo jeito, mesmo que um pouco decepcionado. Eu queria saber se vai ter algum outro campeonato como esse com outros jogos (de preferência, com Winning Eleven, nesse eu mando bem)?

Caio Chaves Sampaio
São Paulo / SP

Como diz o ditado chinês (ou seria hindu?): "a pior derrota é não competir", ou algo assim. Mas, veja pelo lado positivo, Caio: você adquiriu uma revista sensacional, e agora está vendo seu nome nela! Voltando ao lance de campeonatos, basta deduzir que se este é o 1º Desafio Nacional SDP, subentende-se de que haverá o 2º, o 3º, o 4º... E esse torneio serve para revelar o melhor jogador de PlayStation do Brasil, e não o melhor de um só gênero; então, a competição sempre envolverá diversos jogos diferentes. Quem sabe não rola um WE no próximo? ☺



HELP

Não consegue avançar?

Dificuldades para obter um item ou pôr em prática 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



Forno maldito

Oi pessoal, tudo bem? É o seguinte, estou travado na fase do hospital de Silent Hill 3. Não

sei como decifrar o enigma para abrir o cadeado do forno de necrotério. Ajudem-me, pelo amor de Deus, é urgente. Obrigado!

Ferak

Via e-mail

Muita calma nessa hora, caro Ferak. Assim como o enigma do piano do primeiro Silent Hill, este é um dos quebra-cabeças mais difíceis do terceiro episódio. A diferença, no entanto, é que aqui o resultado não é um só. Para descobrir o segredo por trás do cadeado, é preciso prestar atenção na figura em forma de jogo da velha que fica ao lado do forno. Pense na parte inferior do desenho como a parede da entrada e na parte superior como a parede onde o forno está. Partindo dessa idéia, basta verificar, na ordem dos números romanos rabiscados na figura, as camas que estão posicionadas nos locais indicados. Daí, é só anotar o dígito marcado nos corpos sobre cada uma e usar para abrir o forno. Ah, como prêmio, você consegue a Cremated Key.



Soldado trapaceiro

E aí, galera da SuperDicas Playstation, estou adorando o trabalho de vocês. Mas vamos direto ao assunto. Entrei com os códigos de invencibilidade e munição infinita do jogo Medal of Honor, do PSone, publicados na edição #06 da SDP, e eles não funcionaram quando escolhi a opção New Game. Será que vocês podem me socorrer e dizer por que eles não funcionam.

Sem nome

Via e-mail

Continuamos tristes. Mesmo com o lembrete na edição passada, alguns leitores ainda não se lembram de colocar o nome completo, a cidade e o estado onde moram nas mensagens enviadas para nossa seção de ajuda. Mas isso não é motivo

CORREIO TÉCNICO

Por Quem Moo Woo, especialista em hardware

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

Dúvidas recorrentes

Alguns novos 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 da Sony.

SDP #11 - Conheça o HD Loader

No site - Review e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity.

Problemas com DSL

Antes de tudo, o nome deste leitor desesperado é Marco Túlio, e o meu problema só vocês podem resolver: eu quero jogar online com DSL!!!

Eu tenho um PS2 travado, 100% original.

Comprei meu NA há poucos dias e resolvi testá-lo na casa de um amigo que tem Virtua. Graças às dicas que vocês deram nas edições #8 e #9 da SDP, nós conseguimos jogar online. Fiquei tão alegre que não pensei duas vezes,

corri para testar a conexão na minha casa. Mas foi aí que o problema começou. Não sei se é por causa da Velox, o console não quis conectar na net. O que eu preciso fazer, já que vocês não falaram nada sobre conexão para quem usa DSL? Eu li as matérias das revistas, só que meu start-up é diferente do de vocês. Tentei ligar diretamente o cabo de rede do micro na entrada network do NA. Fiz a instalação manual, mas surgiu uma mensagem que dizia que um tal de SCEE não havia sido autenticado. Mesmo assim, resolvi tentar jogar RE Outbreak, mas na hora de passar pelo DNAs aconteceu um erro. Se não me engano, era erro #661. Gastei muito dinheiro para jogar online, mas simplesmente não consigo. Então, por favor, expliquem, se possível nos mínimos detalhes, como eu faço para configurar meu PS2 da maneira certa.

Marco Túlio O. Souto
Belo Horizonte/MG

Marcão, pelo que eu entendi, você só tentou fazer a conexão do PS2 direto no modem DSL, certo?

No caso do erro de DNAs, praticamente todos que começam com #6xx, indicam erro de configuração ou mau funcionamento do link de conexão. Como você já tentou de tudo com a conexão direta, a melhor solução para o seu caso seria o compartilhamento da conexão com o micro. Na SDP #8, você encontra todos os detalhes e o que é necessário para a configuração. É válido lembrar que seu micro deverá ter duas placas de rede e que você terá de interligá-las com o console usando um cabo Cross ou um Hub.

Comprou gato por tubarão

Comprei um GameShark 2 para PS1 e quando testei não consegui inserir códigos. Existem opções para escolher um jogo, adicionar um novo, editar um jogo, adicionar novos códigos

ou deletar um jogo da lista. Mas eu só consigo escolher um jogo, nada mais. Nem sequer posso colocar um código ou adicionar um novo. Então, gostaria de saber:

- 1) Como faço para adicionar um jogo.
- 2) Como faço para colocar um código em determinado jogo. Por favor, me respondam!

Obs.: Adoro a SDP. É a única que me faz gastar dinheiro com revista.

Gustavo Dias
Brasília/DF

Gustavo, é bem provável que você tenha comprado um disco bônus do GameShark 2 para PS2, que contém códigos de PS1. Nessas versões, realmente não é possível inserir códigos novos. Você só pode escolher entre os já existentes. Faz algum tempo que não é lançado nenhum GameShark para o PS1. Além disso, os últimos lançados utilizavam o Dongle, um cartão parecido com o Memory Card.

Dúvida cruel

Tenho uma dúvida simples. Tão simples que chega até ser engraçada. Eu não sei se o jeito que desligo e troco os jogos no meu PS2 é correto. Eu faço o seguinte: para trocar de jogo, aperto o Eject, insiro outro game e então pressiono Reset. Para desligar, aperto o Reset, tiro o jogo, pressiono Eject e desligo o console. Isso é o certo? Ah, outra coisa, é verdade que os consoles que possuem mod-chips podem queimar se ficarem no modo standby?

Bruno Luiz Caetano dos Santos
São Paulo/SP

A ordem que você reseta, troca jogos ou desliga o PS2 realmente não faz muita diferença. Desde que você evite ficar pressionando o Eject/Reset constantemente ou durante alguma operação em curso, (o fechamento da

gaveta, por exemplo) não haverá problemas. Quanto ao modo standby, pode ficar tranqüilo, pois isso não passa de lenda, daquelas que os colegas contam em roda de fogueira só para te assustar. Se, por acaso, o console queimar, será por causa de alguma variação elétrica na tomada. Nesses casos, ele queima com ou sem mod-chip.

Som de resposta

Saudações a todos. Antes das perguntas, gostaria de dizer que essa seção é uma inovação no gênero. A maioria dos veículos, tanto na mídia impressa quanto na eletrônica, não dá muita importância para esse aspecto fundamental dos jogos. Parabéns pela iniciativa e pela qualidade das informações. Agora minha dúvida. Gostaria de saber como ligar um conjunto de caixas de som 5.1 (como, por exemplo, o da Creative 5.1 ou da Dynacom, que só vêm com as caixas) no Playstation 2. Preciso de um receptor para a conexão? Quais cabos eu devo comprar? Só tenho que ligar tudo na entrada óptica do PS2? Agradeço desde já.

Fabício Takayassu
Via e-mail



Você tocou em outro assunto que eu gosto muito: Home-Theater. É o seguinte, independente do produto que você pretende comprar, tenha em mente que o PS2 (e muitos outros players) não possui decoder Dolby Digital ou

para deixar de ajudar os mais necessitados. Caro leitor, os códigos funcionam sim. O problema é que você está tentando usá-los de uma maneira impossível. Eles só podem ser ativados em fases já completadas. Portanto, não adianta tenta-los e começar uma nova partida.

Trocando os discos

Na última edição, um leitor teve uma dúvida sobre o jogo The Legend of Dragoon, e vocês disseram que havia um jeito de jogá-lo, apesar da proteção anti-mod na troca de CDs. Gostaria que vocês me explicassem qual o procedimento para eu jogar sem problemas. Muito obrigado.

Djan Carlo
Vitória / ES

Para responder, ninguém melhor que André Leme, que ralou dezenas de horas para fazer o detonado online com história. Com a palavra, nosso detonador: o problema na troca de CDs em The Legend of Dragoon é mais acentuado quando se tenta retornar de um CD posterior para um anterior. Normalmente, mesmo

com um disco de backup, é possível avançar nos CDs, sem problemas. Vejamos então os dois casos: Para avançar no roteiro: Ao terminar um CD, aceite a opção de salvar o jogo. Com o console ligado, insira o próximo disco. Deu pau, fica frio! Deixe esse mesmo CD no videogame, desligue-o e ligue-o novamente. Então, dê um Load naquele save que você fez ao terminar o disco anterior. Repita esse procedimento cada vez que for avançar de um disco para o outro. Para voltar a localidades de um CD anterior Exemplo: você está jogando no CD 4 e quer voltar a Deningrad, para ter acesso a duas missões opcionais. Faça o seguinte: volte ao cenário do terceiro CD, seja caminhando pelo mapa, ou mesmo pelo atalho que Coolon pode fornecer. Ao chegar perto da cidade ou dungeon que deseja visitar, salve o jogo. Desligue o videogame, insira o CD 3 e dê um Load no jogo que foi salvo. Então, é só entrar na cidade. Nota: essa é a regra



DTS. O que eles fazem é transmitir o sinal pela saída digital, que, no caso do PS2, é óptica. Então você precisa conectar o mesmo em algum aparelho que tenha o decoder, além do amplificador. Há bons receivers na faixa dos R\$ 1 mil, mas se quiser uma solução mais barata (com menos recursos, é claro), a linha Inspire 5.1 Digital, da creative, se não me engano, tem decoder + amplificador e entrada óptica. Não se deixe seduzir com propagandas (do tipo 5000W de potência). Em geral, esses valores são PMPO (máxima potência com distorção). O que interessa para nós é potência em RMS, que é o máximo sem distorções. Antes de comprar, lembre-se de levar em consideração o tamanho do ambiente no qual você vai usar as caixas. Para uma boa performance do amplificador e das caixas, é aconselhável que você use, no máximo, a metade da potência do amplificador. Para tirar maior proveito do sistema, as caixas também devem ser configuradas corretamente de acordo com o espaço, principalmente o crossover do Subwoofer. Isso se o receiver ou sistema que você comprar permitir tal configuração.

LG vs. PS2

Em todos os fóruns que eu visito procurando informações sobre gravação de jogos de PS2, sempre encontro algo negativo sobre os gravadores da LG. Já entrei em contato com a própria empresa, através de e-mail, mas eles não sabem responder. Será que o QWM pode me ajudar? Um abraço!

Eduardo Cravalho
Via e-mail

O que acontece é que alguns mod-chips, como o Magic 3.x, em alguns casos, não conseguem reconhecer mídias gravadas em CD por gravadores da LG, muito provavelmente pela forma que eles gravam o led-in track e o TOC do CD. Sobre os gravadores de DVD, os primeiros tinham problemas crônicos com mídias RW. Se você vai gravar mais jogos de PS2 do que para qualquer outra coisa, talvez a melhor pedida seja uma da marca Pioneer. Se for só para gravações esporádicas,

os modelos atuais do LG dão conta do recado. Talvez você só tenha alguma dificuldade em gravar algum CD ou gerar algum CD de atualização, dependendo do mod-chip que você tiver.

Perda de memória

Oi, galera da SDP. Eu preciso da ajuda de vocês. Tenho um PS2 desbloqueado e recentemente comprei um Memory Card. Tentei salvar um jogo de PSone, mas não consegui. Um amigo meu, que também tem um PS2 desbloqueado, consegue gravar normalmente. Por que isso?

Sem nome
Via e-mail

Provavelmente, porque o seu amigo tem um Memory Card de PS1 também. Você não consegue gravar jogos de PSone no cartão do PS2, e vice-versa. O máximo que você pode fazer é um backup do conteúdo do MC do PS1 em um do PS2, mas nunca utilizá-lo para gravar progressos de games de PS1, beleza?

Americano ou europeu?

Sei que minha dúvida parece primária, mas meu irmão mora nos EUA e me trouxe um PS2 com alguns jogos. Como temos facilidade para adquirir jogos por lá, decidi não desbloqueá-lo. Este mês, no entanto, ele está na Holanda, e me disse que encontrou jogos originais muito mais baratos. Então minha dúvida é a seguinte: mesmo originais, os jogos europeus irão rodar no meu PS2? Sei que tem esse problema com os jogos japoneses, mas queria saber se o mesmo acontece com os europeus. Muito obrigado e parabéns pela revista.

Willian Corrêa
Mogi Guaçu/SP

Oi, Willian. A regra dos consoles travados servem para qualquer região. Para os jogos originais rodarem corretamente, eles devem ser da mesma área do console. A única forma de rodar jogos europeus em um console americano é destravando o mesmo. Mas, mesmo com o destravamento, existe

geral, porém, frequentemente o jogo vai travar, ou não saberá qual CD está rodando, ou interpretar que você está entrando pela primeira vez numa sequência já percorrida. Você pode tentar, mas SEMPRE tenha um ou dois saves antes, porque o save usado para a troca de CDs pode se tornar inválido! Abraços.

o problema do sistema da cores. Como o sistema europeu é PAL-G/N 50Hz e o americano NTSC 60Hz, a imagem ficará sem cores e pulando na tela da TV. Se optar por destravar seu console, aconselho o mod-chip DMS3 atualizado com o firmware mais recente. Assim, os jogos funcionarão normalmente. Caso escolha outro mod-chip, você terá que comprar ou fazer backups com o patch modifica o sistema de cores.

Entrando na rede

Tenho um PS2 versão SCPH-39001 desbloqueado com o mod-chip Thunder e pretendo comprar um Network Adapter em breve. Gostaria de saber: 1) Jogos mais novos, como Pandora Tomorrow, Madden NFL 2005, MTX Mototrax e Champions of Norrath, alternativos, funcionarão online? E os originais? Se não, existe alguma solução? 2) Se eu comprar o HDD, posso navegar pela internet? Raphael Sanguinete Bandeira
Rio de Janeiro/RJ



Pelo visto você perdeu nossa matéria sobre DNAs, não? Mas tudo bem, desta vez eu perdoo. Qualquer jogo alternativo que tenha autenticação de DNAs, só vai funcionar se tiver o patch DNAs. Para conectar os jogos originais usando consoles destravados, o mod-chip precisa desligado para que ele funcione corretamente. É possível navegar na internet mesmo sem o HDD. Para isso, basta baixar algum browser específico disponível na rede e gravar um CD. Mas, como eu já disse anteriormente, a qualidade de conexão não será tão boa quanto a de micro. ☒

CURTA Desafio

Irmãos de joystick da SDP, somos um trio de chapados de pinofrouxo por GT3. Temos recordes que gostaríamos de bater, ou desafiar alguém a bater os nossos. Se houver um louco na face da Terra que tenha peito (e dedo!) para aceitar nosso desafio, teremos o maior prazer de conhecê-los. Parabéns pela revista. Trio do Dedo Calejado do Mukifuf's São Paulo / SP

Pois agora, com o 1º Desafio Nacional SDP, seu concorrente é o Brasil inteiro!

Que botão mesmo?

Oi, gente. No detonado de Splinter Cell: Pandora Tomorrow, gostaria de saber qual tecla é o L3?

Alexandre Costa
Via e-mail

O L3 é acionado pressionando a alavanca analógica esquerda. O mesmo vale para o R3, só que com a alavanca direita.

Não quer mais nada

Como posso identificar o chip do meu PlayStation 2 sem precisar comprar uma edição atrasada?

Mário Henrique Braga de Souza
Via e-mail

Lendo a de um amigo mais prevenido que comprou a SDP #06.

Já detonados

Por favor, eu vos imploro, detonem Resident Evil Outbreak, e Resident Evil - CODE: Veronica X.

Gustavo A. Silva
Via e-mail

Puxa! Nem precisava implorar, a gente já detonou os dois na web. Se você entrar no site da revista, encontrará uma lista com todos os outros games já detonados pela SDP.

Coisa de cinema.. literalmente

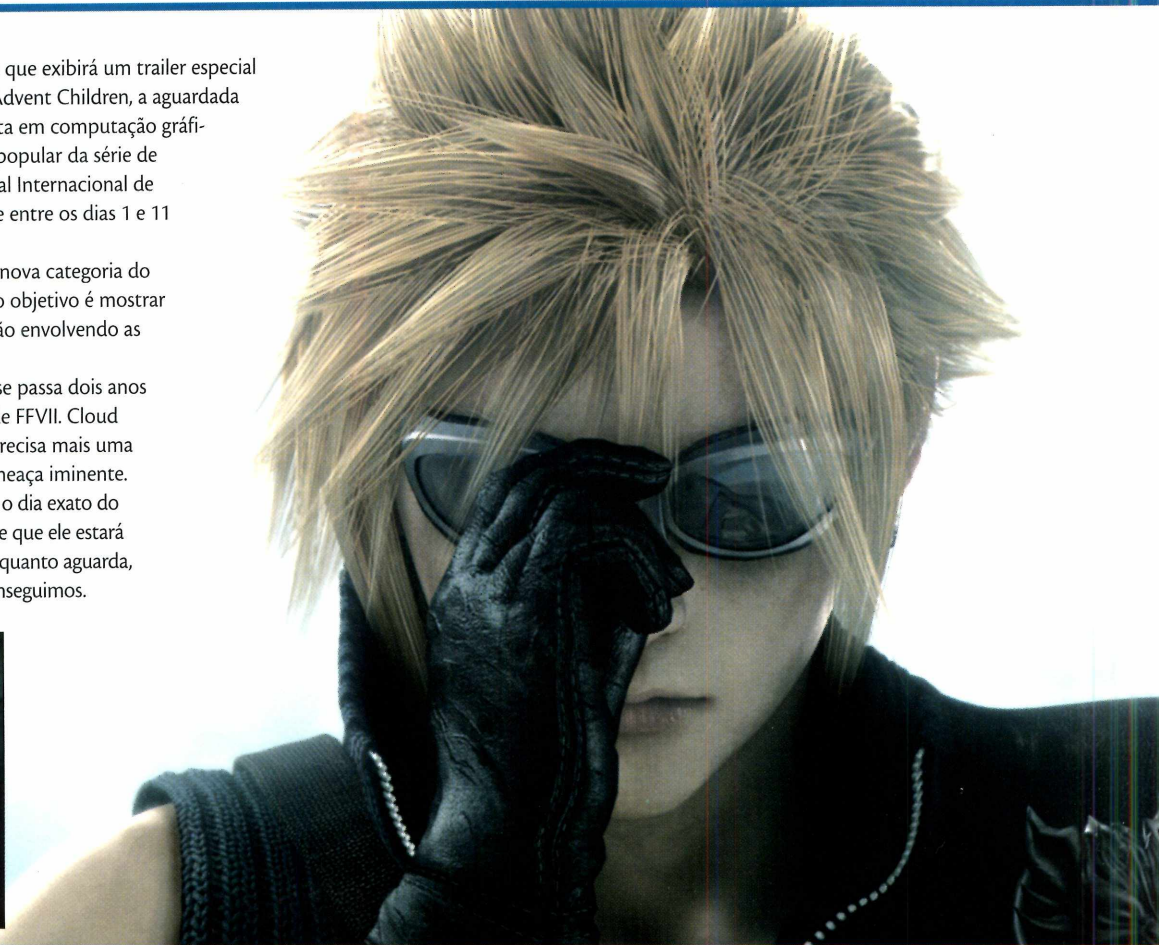
FFVII: Advent Children aparecerá em festival de cinema

A Square Enix anunciou que exibirá um trailer especial de Final Fantasy VII: Advent Children, a aguardada continuação, toda feita em computação gráfica, do episódio mais popular da série de RPG Final Fantasy, no 61º Festival Internacional de Cinema de Venice, que acontece entre os dias 1 e 11 de setembro.

A animação fará parte da mais nova categoria do evento – Venezia Digitale – cujo objetivo é mostrar todas as possibilidades de criação envolvendo as novas tecnologias digitais.

A história de Advent Children se passa dois anos após os acontecimentos finais de FFVII. Cloud Strife, o protagonista do jogo, precisa mais uma vez salvar o universo de uma ameaça iminente.

A Square Enix ainda não definiu o dia exato do lançamento do DVD, mas sabe-se que ele estará disponível até o final de 2004. Enquanto aguarda, confira as novas imagens que conseguimos.



Faces conhecidas: acima, Midgar, ao lado, Cloud, e abaixo, Tifa, os Turks Reno e Rude e o misterioso Vincent Valentine.



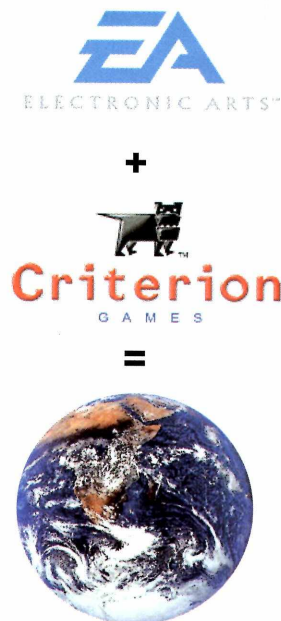
O mundo não é o bastante

EA abocanha empresa dona da tecnologia RenderWare

A Electronic Arts, maior produtora de games do planeta, desembolsou a quantia de US\$ 48 milhões para comprar recentemente a Criterion, empresa responsável pela série de corrida Burnout e criadora da tecnologia RenderWare, usada em diversos jogos, como NBA Ballers, Sonic Heroes, Kill.switch e até mesmo GTA 3.

A relação entre as duas companhias começou há pouco tempo, depois que a EA adquiriu o direito sobre o terceiro Burnout, que até então era da Acclaim. Com a compra, a EA terá direito também sobre Black, o jogo de tiro em primeira pessoa revelado na E3 deste ano.

A tecnologia RenderWare continuará sendo licenciada para jogos de outras produtoras.



Koleção Mortal

Sexto Mortal Kombat terá edição especial

A Midway revelou que Mortal Kombat: Deception, o sexto jogo da série, terá uma edição especial de colecionador chamada Kollector's Edition. Pagando US\$ 59.99 (dez dólares a mais do que o preço médio nos Estados Unidos), o jogador leva para casa, em um pacote com o tema de um determinado personagem, o novo jogo, uma adaptação da versão original – lançada nos arcades em 92 –, um DVD com a história da série e a biografia dos lutadores, e um card metálico.

Por enquanto, o único personagem confirmado para aparecer na versão para PS2 do pacote especial é Sub Zero.

Mortal Kombat: Deception e Mortal Kombat: Deception Kollector's Edition serão lançados até o fim do ano.



Tudo azul

Blu-ray será a mídia oficial do PS3

De acordo com a publicação Kyodo News, executivos da Sony no Japão confirmaram que o próximo console da empresa, o PS3, realmente usará a tecnologia dos discos Blu-ray, capazes de armazenar de 23GB (camada simples) a 50GB (camada dupla) de dados.

A nova mídia foi criada a partir de um conglomerado de várias companhias do ramo eletrônico, como Dell, Hitachi, LG, Mitsubishi e Pioneer.

A revelação foi divulgada durante a conferência Comtex, que aconteceu no início de agosto.



CURTAS

- A Capcom anunciou que incluirá uma demo jogável de Devil May Cry 3 na versão japonesa de Resident Evil Outbreak File #2 (Biohazard Outbreak File #2), que será lançada no dia 9 de setembro.

- Depois de inúmeros atrasos, a Square Enix finalmente oficializou a data de chegada de Star Ocean: Till the End of Time nos Estados Unidos: 31 de agosto.

- Segundo lojas japonesas, o RPG Dragon Quest VIII: Sky, Sea, Earth & the Cursed Princess, da Square Enix, está previsto para 25 de novembro. A produtora ainda não se pronunciou sobre o assunto.

- Nightmare Before Christmas, game baseado no filme de mesmo nome (conhecido no Brasil como O Estranho Mundo de Jack), foi atrasado pela Capcom. Agora, os fãs terão que esperar até o início de 2005.

- Graças à Sega, Virtua Fighter 2 ganhará um remake exclusivo para PS2. Sega Ages 2500 Series: Virtua Fighter 2 está sendo desenvolvido pela Sega-AM2, e contém também a versão 2.1, o upgrade que trouxe alterações na física dos personagens e alguns golpes inéditos. O game será lançado no Japão no dia 14 de outubro.

- A SNK Playmore anunciou uma adaptação para PS2 de The King of Fighters 2003. Assim como as demais adaptações da série, KOF2003 terá novos cenários em 3D, trilha sonora com novos arranjos e o modo 3 vs 3 Team Fighting.

- Ace Combat 5: The Unsung War aterrissará nas lojas japonesas no dia 21 de outubro. A informação é da própria Namco, produtora da série.

- A Sony pretende lançar Siren Special Edition no dia 7 de outubro, no Japão. O conteúdo ainda é desconhecido.

- No evento PlayStation Meeting, que rolou em julho, a Sony anunciou que mostrará o PS3 na próxima E3. ☒

1º DESAFIO NACIONAL SDP

Confira a segunda fase do maior torneio de PlayStation do Brasil

E aí? Muitos calos nos dedos? Pois é, depois de ser dada a largada para o 1º Desafio Nacional SDP, na edição anterior, muitos passaram a dedicar horas de treino para se classificar para a próxima etapa do campeonato. Agora chegou a hora de ver algumas parciais, e conhecer os jogos e as metas para a segunda etapa, já que esse não é um campeonato para eleger o melhor jogador de corrida ou de Gran Turismo, mas sim o melhor jogador de PlayStation do Brasil!

Parciais da primeira etapa

Até o fechamento dessa edição, poucos leitores ousaram enviar seus melhores tempos, já que a própria regra, que limita um recorde por cupom, induz o competidor a deixar para enviar sua foto no último dia, quando tiver dado tudo de si. Por isso, decidimos publicar apenas os cinco melhores tempos que chegaram na redação, mas sem os nomes dos competidores, para evitar constrangimentos, caso eles não venham a se classificar entre os dez primeiros no ranking final. Confira as parciais e veja como você se compara.

Categoria PS1

Gran Turismo 2

Toyota GT One Road Car	1:07.127
Cerbera LM Edition	1:07.960
Cerbera LM Edition	1:13.736
Xsara Rally Car	1:14.951
Lotus Esprit GT-1	1:15.648

Categoria PS2

Gran Turismo 3 A-Spec

F094/S	0:59.512
Polyphony 001	1:00.041
Polyphony 001	1:01.013
F094/S	1:01.169
Polyphony 002	1:01.457

Se você comprou esta edição da SDP assim que ela chegou às bancas, ainda dá tempo de enviar o cupom dessa edição para participar da primeira etapa, mas ATENÇÃO: a data limite de envio de recordes é dia 30 de agosto. Para conferir as regras para a primeira etapa, veja na edição passada ou confira no site da revista. Agora, vamos ao esquema para aqueles que se classificarão para a segunda fase.

Funcionamento da segunda etapa

Os dez primeiros colocados de cada categoria estarão automaticamente classificados para a segunda etapa. A lista dos aprovados será divulgada na próxima edição – SDP #13, nas bancas em 17 de setembro – mas eles serão comunicados ainda na segunda semana de setembro.

• Todos os classificados participarão da segunda etapa em suas respectivas cidades, em local e horário a serem determinados, e deverão encarar os desafios seguintes em público, e diante de um juiz, a ser eleito pela SDP. Essa segunda etapa ocorrerá no dia 25 de setembro, simultaneamente para todos os 20 participantes (dez de cada categoria), cada um em sua cidade.

• O primeiro desafio será provar o recorde obtido na primeira etapa. Para isso, o jogador deverá trazer seu Memory Card para jogar na mesma pista e com o mesmo carro usado para atingir o tempo, e terá um período de 15 minutos para tentar igualar o tempo enviado, com tolerância de 2 segundos (por exemplo: se fez um tempo de 1:00.000, terá que fazer uma volta de, no máximo, 1:02.000).

Consolidando o recorde obtido, o competidor se prova apto para a continuidade da segunda etapa e, então, automaticamente garante o prêmio mínimo: um jogo original da categoria escolhida (PS1 ou PS2).

• O próximo é passar pela bateria de desafios de sua categoria, como segue:

• A conclusão de cada um dos cinco desafios será verificada pelo juiz, e o competidor receberá uma pontuação para cada tarefa concluída, de acordo com a sua performance. A tabela com metas e respectivas pontuações será divulgada na próxima edição da SDP. O juiz irá somar todos os pontos e enviar para a redação da SDP.

• Na redação, iremos classificar todos os participantes, e aquele que obtiver o maior total de pontos, será o vencedor de sua respectiva categoria (PS1 ou PS2).

• O resultado final será divulgado na revista SuperDicas PlayStation #14, nas bancas em 15 de outubro.

Participe já!

O que você está esperando? Se ainda não enviou o seu cupom com o recorde de Gran Turismo 2 / 3 A-Spec, corra para colocá-lo no correio até o dia 30/08 e, assim, ter a chance de participar do torneio. Depois disso, vá treinando nos outros cinco games e cruze os dedos, quem sabe você não é um dos aprovados? Até a próxima etapa.

Categoria PS1

1º DESAFIO: LUTA

Jogo	Tekken 3
Tarefa	Concluir o modo Time Attack no menor tempo possível, com qualquer um dos personagens inicialmente disponíveis. Serão três tentativas, e ficará valendo o melhor tempo obtido.

2º DESAFIO: TIRO

Jogo	Einhänder
Tarefa	Concluir a primeira fase com a melhor pontuação possível, com qualquer uma das naves inicialmente disponíveis, na dificuldade Normal, sem pegar Continue. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor pontuação obtida.

3º DESAFIO: ESPORTE

Jogo	Tony Hawk's Pro Skater 3
Tarefa	Terminar a fase The Foundry com a melhor pontuação possível, no modo Single Session, com qualquer skatista e com qualquer deck. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor pontuação obtida.

4º DESAFIO: MUSICAL

Jogo	Dance Dance Revolution Konamix
Tarefa	Terminar a música End of the Century (No. 9) com o maior número de comandos em Perfect possível, na dificuldade Basic. É necessário escolher Game Mode, Single e Collection 1. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor performance obtida.

5º DESAFIO: FPS

Jogo	Medal of Honor: Underground
Tarefa	Concluir a primeira fase (Midnight Rendez-vous) no menor tempo possível, na dificuldade Medium. Serão três tentativas, e ficará valendo o melhor tempo obtido.

Categoria PS2

1º DESAFIO: LUTA

Jogo	Soul Calibur II
Tarefa	Concluir o modo Time Attack no menor tempo possível, na dificuldade Standard, com qualquer um dos personagens inicialmente disponíveis. Serão três tentativas, e ficará valendo o melhor tempo obtido.

2º DESAFIO: TIRO

Jogo	R-Type Final
Tarefa	Concluir a primeira fase com a melhor pontuação possível, com qualquer uma das naves inicialmente disponíveis, em qualquer configuração de nave, na dificuldade Human, sem pegar Continue. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor pontuação obtida.

3º DESAFIO: ESPORTE

Jogo	Tony Hawk's Pro Skater 3
Tarefa	Terminar a fase The Foundry com a melhor pontuação possível, no modo Single Session, com qualquer skatista e com qualquer deck. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor pontuação obtida.

4º DESAFIO: MUSICAL

Jogo	DDRMAX2 Dance Dance Revolution
Tarefa	Terminar a música Dream a Dream (Captain Jack) com o maior número de comandos em Perfect possível, na dificuldade Basic. É necessário escolher Game Mode, Single e Light. Serão três tentativas, e ficará valendo a melhor performance obtida.

5º DESAFIO: FPS

Jogo	Medal of Honor: Frontline
Tarefa	Concluir a segunda fase (Into the Breach) no menor tempo possível, na dificuldade Normal. Serão três tentativas, e ficará valendo o melhor tempo obtido.

O que está valendo?

- O primeiro colocado de cada categoria irá receber: 1) Um prêmio de R\$ 2.000,00 em dinheiro; 2) Um jogo original por mês durante um ano; 3) Brindes exclusivos; 4) Um ano de patrocínio da SDP.
- Todos os 20 jogadores que se classificarem para a segunda fase receberão, automaticamente, um jogo original da categoria escolhida (PS1 ou PS2).

1º Desafio Nacional SDP

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

SuperDicas

 PlayStation

Está participando de qual categoria? PS1 PS2

Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade / Estado: _____

CEP: _____

Data de nascimento: ____/____/____

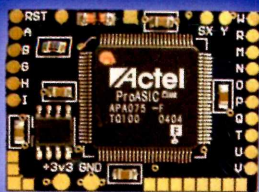
Telefone: (____) _____

E-mail: _____

Banca onde comprou a revista: _____

Por que você é o melhor jogador de PlayStation do Brasil? _____

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

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

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

SUPOORTE 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



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

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

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

NEO TECNOLOGIA LTDA.
R. Florêncio de Abreu, 36 - 12º Andar
Tels.: 3312-0345 / 227-0025
www.modchips.com.br

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Faça a coisa certa... mesmo que ela seja errada.

No contexto da série, GTA deixará de ser um mero batedor de carteiras para se tornar o chefe de uma grande organização criminosa.

San Andreas, o terceiro jogo da série para PS2, mostra toda a ambição da produtora Rockstar Games. E não estamos falando somente do fator lucrativo do negócio. Mas, também, do criativo. A idéia da empresa não poderia ser mais óbvia: criar o jogo mais completo e mais livre de todos os tempos. E se depender das novidades reveladas até agora, não há como dizer que ela não dará certo.

Estado de calamidade pública

Se você achava que a área total das versões anteriores já era grande, saiba que SA será cinco vezes maior. O jogo não acontece em apenas uma cidade, mas em um estado inteiro, dividido em três distritos principais – Los Santos, Las Venturra e San Fierro – e outros doze municípios menores. Sete dessas áreas, que interligam os grandes centros, já ganharam nome, mas só duas tiveram alguns detalhes divulgados. A primeira é Angel Pine, uma cidadezinha à beira da estrada onde existem uma loja de conveniência e um posto de gasolina. A segunda chama-se Dillamore, uma área florestal normalmente usada para acampamentos. As outras cidadelas ainda desconhecidas são: Shady Creeks, Flint County, Whestone, Fern Ridge e Red County. Outra área que também ganhou nome foi a montanha, que havia sido revelada nas primeiras informações do jogo. Segundo a produtora, o local será chamado de Mount Chiliad e terá na escala do game cerca de meia milha (aproximadamente 800 metros) de altura. Para se ter uma idéia de sua dimensão,



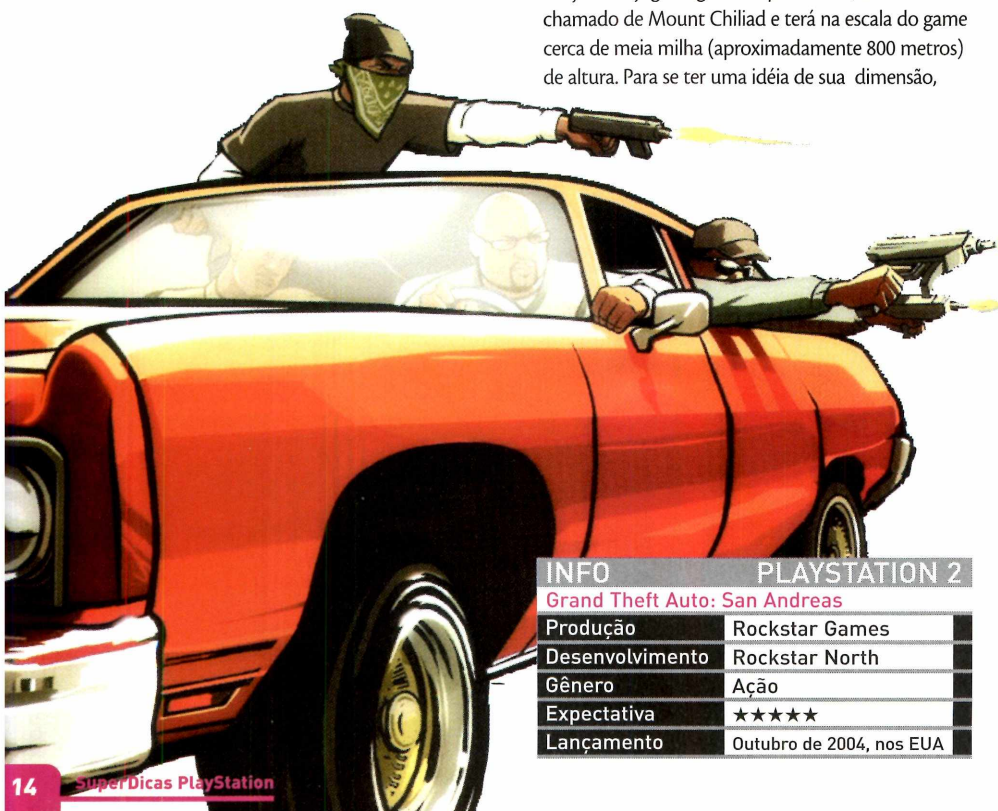
Só em Dillamore você poderá encontrar trailers motorizados como este.

Dan Houser, vice-presidente de criação da série explica que, usando um helicóptero, o jogador gastará quase um minuto para chegar ao ponto mais alto.

Saúde é o que interessa...

Como você já deve ter lido em nossos outros previews, cuidar da alimentação e saúde do protagonista será algo obrigatório. Conforme as informações liberadas, essa nova opção deverá funcionar como em The Sims, onde uma mensagem indica quando o personagem precisa fazer algo importante. No caso de GTA: SA, comer. Será possível ignorar ou abusar dessas mensagens, porém isso afetará a jogabilidade. Comer demais fará com que o anti-herói ganhe peso e, conseqüentemente, fique lento e mais vulnerável a ataques. Além disso, ele pode passar mal, ficando proibido de se alimentar e recuperar stamina por um certo tempo. Deixar de comer, por outro lado, fará com que CJ emagreça e perca a força, impossibilitando a realização de determinadas ações, como levantar objetos pesados.

Mas, se preocupar com a comida não é bastante



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

A alma de GTA

Uma relação com algumas das possíveis músicas que farão parte da trilha sonora de GTA: San Andreas surgiu em sites internacionais. A Rockstar ainda não se pronunciou sobre o assunto, mas nós já aprovamos.

Salt'n'Pepe - Push it

Vanilla Ice - Ice Ice Baby

Inner Circle - Bad Boys

KLF - 3am Eternal

Massive Attack - Unfinished Sympathy

Nirvana - Smells Like Teen Spirit

Jane's Addiction - Been Caught Stealing

Poison - Every Rose Has It's Thorn

Guns'n'Roses - Sweet Child O' Mine

Smashing Pumpkins - Today

NWA - **** Tha Police / 100 Miles And Runnin'

Snoop Doggy Dogg - Gin N'Juice / Ain't No Fun

Warren G - Regulate

Fugees - Killing Me Softly

Coolio - Gangsta's Paradise

Public Enemy - Rebel Without A Pause

The Stone Roses - Fools Gold

Happy Mondays - Step On

The Verve - Bitter Sweet Symphony

Radiohead - Creep



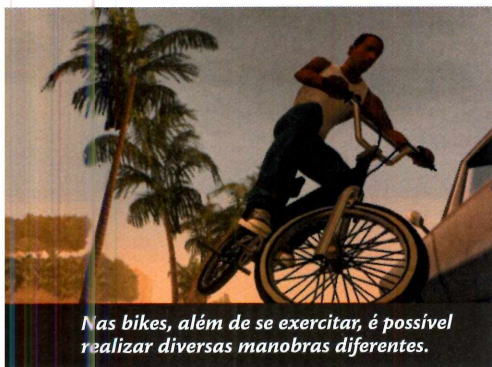
Com este físico, CJ anda mais devagar e pode ser atingido com mais facilidade.

para manter um bom físico. Malhar também é importante, e para isso existem diversas academias espalhadas pelas cidades.

Ah, se meu Cheetah falasse!

Como não poderia ser diferente, a quantidade de veículos existentes será muito maior desta vez. Além de novas versões de carangos que já deram as caras, como o caminhão Linerunner e a motocicleta Sanchez. San Andreas também terá automóveis exclusivos. É o caso de vans de cachorro quente (ainda não sabemos se eles poderão ser usados em minigames como o Taxi Driver e o Vigilante), bicicletas (sim, você poderá realizar algumas manobras) e até ceifeiros (veículos usados na colheita de grãos), que só são encontrados em áreas rurais. Roubá-los será mais difícil, porém o personagem contará com novos truques para forçar os motoristas a saírem de seus automóveis.

Para uma locomoção mais rápida entre os grandes distritos, em cada um deles haverá um aeroporto.



Nas bikes, além de se exercitar, é possível realizar diversas manobras diferentes.

Mas não pense que poderá pagar por viagens tranquilas e instantâneas, como as do metrô de GTA 3. A única maneira de poupar tempo e fugir das estradas é roubar o famoso avião Dodo mais próximo e pilotar até o local desejado.

Coisa para se fazer em San Andreas quando você não está morto

Mas o que seria de GTA: SA se, não existissem novas opções de jogo num lugar tão grande para subverter as leis? Esta, certamente, é uma pergunta que a Rockstar não pretende responder. Primeiro, porque CJ pode realizar ações que nunca passaríamos pela cabeça de Tommy Vercetti ou do personagem sem nome de GTA 3, como dar carona, mudar o corte de cabelo, fazer tatuagens e (até que enfim!) nadar. E, segundo, porque inúmeras melhorias estão sendo feitas nos diferentes aspectos do jogo.



Detalhes que farão a diferença

A quantidade de detalhes no universo do novo GTA é tão absurda que fica impossível explicar tudo em apenas duas páginas. Portanto, resolvemos listar os mais importantes. Confira:

- A distância do clipping (construção de cenários) será duas vezes maior nas áreas urbanas e quatro vezes nas áreas rurais se comparado a Vice City.
- A quantidade de polígonos também será maior.
- Os modelos serão 50% mais detalhados.

• A inteligência artificial dos pedestres ficou mais realista. Eles agora seguem rotinas e reagem de uma maneira lógica aos acontecimentos.

• Além de ficarem danificados por causa de batidas, os veículos ficarão sujos com o passar do tempo.

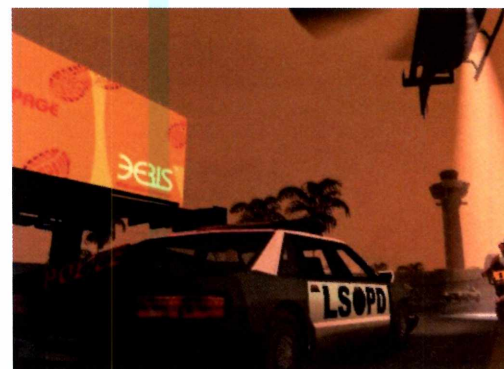
• O estado de dano dos veículos será indicado por um medidor que ficará exposto na tela do jogo.

• Dan Houser diz que não há como completar totalmente o jogo em menos de 150 horas.

Os combates prometem ser bem mais interessantes. Nos confrontos mano a mano, novos golpes e movimentos de esquiva poderão ser realizados. Nos tiroteios, um sistema de mira renovado, parecido com o do game Manhunt, deverá funcionar com mais eficácia. A visão será posicionada sobre o ombro direito de CJ, e quanto mais tempo ele mirar em um inimigo, maiores serão as chances do disparo atingir o alvo na cabeça. Mas a influência do sanguíneo Manhunt não pára por aí: esconder-se nas sombras e se aproximar de inimigos para eliminá-los sorrateiramente também será possível.

A movimentação da câmera será completamente livre, tanto a pé quanto dentro de veículos. Em vez de servir para entrar no modo de visão em primeira pessoa, a alavanca analógica direita agora servirá para ajustar a câmera da maneira que o jogador bem entender, como em Splinter Cell. Dirigir não será mais como antigamente. Além de uma física mais realista, a habilidade de piloto do personagem mudará conforme ele passa mais tempo usando um determinado tipo de veículo. Ao guiar carros constantemente, CJ ficará extremamente habilidoso sobre quatro rodas. Em compensação, terá dificuldades ao tentar rodar pelas ruas usando motocicletas.

Se o texto não for suficiente para fazer com que tenha vontade de jogá-lo, dê uma olhada nas novas imagens que conseguimos em primeira mão. Elas são de chorar... de alegria, claro! ☹️



Faxina no seu PS2



Na SDP #07, fizemos uma primeira matéria sobre a conservação do seu PS2, dando um enfoque especial no tipo de mídia que você utiliza em seu console. Estes cuidados têm se mostrado cada vez mais importantes, principalmente pelo fato de os modelos mais novos do PS2 possuírem um conjunto óptico bem mais sensível do que as versões anteriores. Se você utilizar uma mídia defeituosa ou mal gravada no console, por exemplo, o canhão do PS2 não vai conseguir fazer a leitura de modo uniforme e, conseqüentemente, erros de leitura irão acontecer; a típica "travada". Quando isso acontece, o canhão tenta focar a mídia novamente, movimentando a lente para diferentes pontos e, em alguns casos, aumenta a emissão de laser para compensar a baixa reflexibilidade da mídia.

Apenda a manter a higiene de seu console sempre em dia

Por Quem Woo Moo

A movimentação é rápida e se acontecer constantemente, além de poder desgastar o emissor de laser prematuramente, pode aquecer demais as bobinas da lente que, em última instância, pode derreter o esmalte que as protege. Isso diminui a resistência delas e pode até causar um curto. Parece ruim, não? E não pára por aí. Quando o canhão chega nesse estado, com o emissor fraco e bobinas com resistência baixa, qualquer operação que o PS2 for efetuar vai forçar o conjunto óptico. O PS2 irá demorar muito para reconhecer

qualquer mídia – se reconhecer – e as bobinas irão aquecer com mais facilidade, o que, por conseqüência, vai forçar um chip que controla parte das funções do conjunto óptico (conhecido por BA ou LA). Se esse chip aquecer demais e danificar, o PS2 não reconhecerá mais nenhuma mídia, mesmo com um canhão novo. Nos casos mais graves, o console não volta a ligar. Pois é, não ser cuidadoso com o seu PS2 pode ser perigoso. Aos preguiçosos de plantão, não pense que esse processo todo pode demorar

muito. Dependendo da versão do seu PS2 e de fatores externos (umidade, poeira e outros), esse desgaste pode acontecer num período de meses ou até mesmo horas! O conserto também varia com o modelo do console, mas pode chegar a 50% ou mais do valor do aparelho. Se você sempre utilizou mídias de boa qualidade, cuida muito bem delas, joga com intervalos regulares, mas seu PS2 já começa a dar umas travadinhas de vez em quando; pode ser que o problema seja um outro pesadelo do PS2: sujeira. Quando o canhão do PS2 está sujo,

ele dispersa o feixe do laser e atenua o sinal que chega à mídia. Dependendo do quão sujo ele está, o canhão tem dificuldades em focar a mídia e também não consegue fazer uma leitura homogênea. Isso lembra alguma coisa? Isso mesmo: erros de leituras irão acontecer, aquecimento, etc... Portanto, além de utilizar sempre mídias de boa qualidade e limpas (não adianta ter mídias de marca se você deixa um monte de marcas dedos na parte de baixo), é preciso cuidar para que não haja acúmulo de pó e gordura nas lentes do canhão.

O bom e velho CD de limpeza

Para uma manutenção preventiva, um CD de limpeza é o ideal. Não compre daqueles kits com esponjinhas, líquidos milagrosos ou afins. O certo é apenas um CD com uma escova macia, que só deve ser utilizado o número de vezes recomendado pelo fabricante. Mas muita atenção: o CD de limpeza não deve ser utilizado caso o console esteja muito sujo. Nesse caso, não haveria melhora; a sujeira só iria mudar de

lugar e, em alguns casos, piorar.

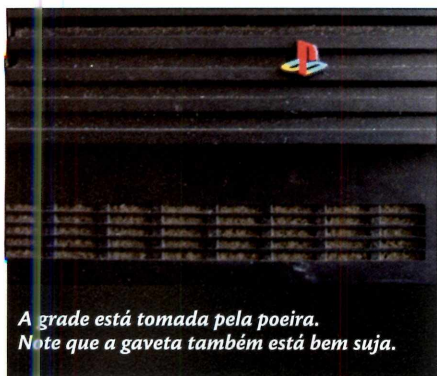


CD de limpeza visto por baixo: cerdas macias

Mas o que é um PS2 sujo?

"Como saber se eu uso o CD de limpeza ou se tenho que partir para algo mais pesado?". De uma maneira geral, quando os cantos da parte interna da gaveta estão impregnados de pó, o CD de limpeza pouco adianta. No máximo, ele vai levantar a poeira, mas ela acabará voltando ao canhão em pouco tempo. O ideal é nunca deixar que o console fique assim. Porém, mesmo limpando com frequência, há partes que não con-

seguimos alcançar com o PS2 fechado. Então, dependendo do ambiente em que o console fica, cedo ou tarde vai ser preciso limpar o console. "Em quanto tempo fica assim?" Não dá para prever. Tenho colegas que possuem o PS2 há dois anos e a poeira nem chegou perto. Em compensação, os de outros conhecidos já estão em estado lastimável, e isso em poucos meses de uso, como esse do exemplo a seguir.



A grade está tomada pela poeira. Note que a gaveta também está bem suja.



Uma grade assim chega a bloquear a passagem de ar da ventilação.



Grade do ventilador: "limpinho".

Que beleza, não? E não pense que demorou muito para ficar assim. Esse PS2 ficava em cima do carpete: o pior local possível para um PS2 ficar, já que um carpete acumula uma quantidade muito grande de poeira. Ele ficou nesse estado lastimável em menos de dois meses de

uso. O canhão já não conseguia ler nenhum DVD e, por sorte, começou a funcionar depois da limpeza, mesmo apresentando sinais de desgaste acentuado. Quando o console está muito sujo, o melhor a fazer é levá-lo a uma assistência técnica especializada para

que o limpem. Outra saída mais braçal é abrir o console e limpar as partes atingidas por conta própria. Para quem quiser botar a mão na massa, vamos ensinar como proceder. Mas lembre-se: este é um trabalho delicado, e que exige muito cuidado. Nós, da SDP, não nos responsabi-

lizamos por nenhum estrago que você venha a causar ao seu console, nem vamos aceitar pelo correio os parafusos que possam sobrar depois de montar o aparelho novamente. Portanto, se você não se sentir seguro para desmontar o PS2, leve-o para uma assistência técnica.

Vassoura, esfregão e mãos na massa!

Para facilitar as coisas vamos dividir esse tutorial em duas partes. A primeira é indicada para os casos mais simples, em que você não vai ter que desmontar muita coisa. A segunda é voltada para uma limpeza pesada, como a do caso acima.

Limpeza leve

O primeiro passo aqui é abrir o PS2 e tirar a tampa tanto do console quanto da gaveta do leitor. Para isso, siga os seguintes passos:

● Coloque o PS2 virado para baixo, retire todas as tampinhas com a ajuda de uma chave de fenda fina. As tampinhas de borracha que protegem os parafusos também saem. Com uma chave Phillips, retire todos os parafusos da parte de baixo, conforme mostra a figura 1.

levemente para frente para desencaixar da gaveta e dos encaixes dos controles 2. Feito isso, a tampa está livre. Mas atenção: NÃO tire a tampa. Dependendo da versão do seu console, há um cabo flat que fica ligado aos botões Reset e Eject do lado direito. Em vez de puxar a tampa, vire-o como se fosse um livro, da esquerda para a direita, e acomode a tampa do lado direito do console 3. Cuidado para não desconectar ou romper o flat. Aproveite e tire os quatro parafusos que prendem os conectores dos controles e o suporte da chave traseira 4. Se o PS2 já for desbloqueado, provavelmente você só deve achar três deles. Com isso você vai poder remover a tampa de baixo do PS2 também.



3 Deixe a tampa de lado, e muito cuidado com o flat.



5 Depois de tirar os parafusos, pode levantar a tampa sem medo.

● Agora, vem a parte difícil. É hora de retirar a tampa do leitor. Com uma chave phillips pequena, retire os quatro parafusos localizados em cima da tampa. Nos modelos V9 e V10, são apenas dois parafusos na parte da frente e dois encaixes atrás. Assim que retirar os parafusos, levante a tampa 5.

Por causa de um ímã que está encaixado no eixo do leitor, ela pode oferecer um pouco de resistência.

● Ligue o PS2 na tomada. Ligue a chave traseira e pressione Eject. Desligue o console pela chave traseira e desligue-o da tomada 6.



1 Desaparafuse por baixo.

● Agora, desvire o PS2 e coloque-o na posição horizontal. Com as duas mãos e com muito cuidado, levante a parte de trás da tampa do PS2. Assim que for saindo, puxe a tampa



2 Levante a tampa e puxe para a frente.



4 Tire o conector da chave. Há um parafuso debaixo dele também.



6 Podemos, enfim, começar a faxina!

Ⓜ Agora que o canhão está exposto, podemos prosseguir com a limpeza. Antes de chegar no canhão propriamente dito, é aconselhável limpar o interior da gaveta e o resto do PS2. Passe um pincel para tirar o grosso, depois um cotonete umedecido com água. Nas partes maiores, como as tampas, use um pano úmido. Cuidado para não encharcar de água; não vá afogar o coitado!



7 Limpe a parte interna das tampas do PS2, tanto a superior como a inferior.



8 Limpe bem os arredores. Olhe como a parte de baixo pode ficar. Pincel neles!



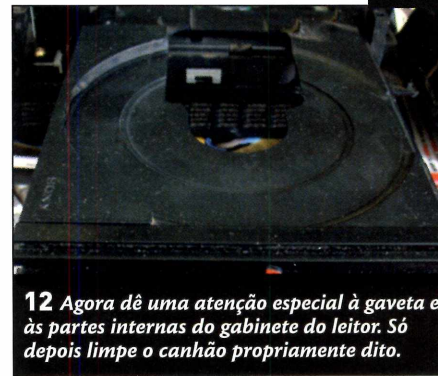
9 Não esqueça dos conect. Pincel neles!



10 ... e do ventilador.



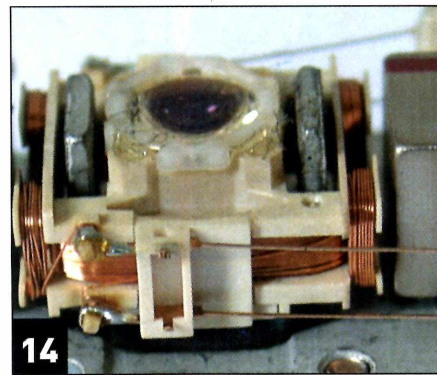
11 A tampa da gaveta também costuma acumular bastante poeira.



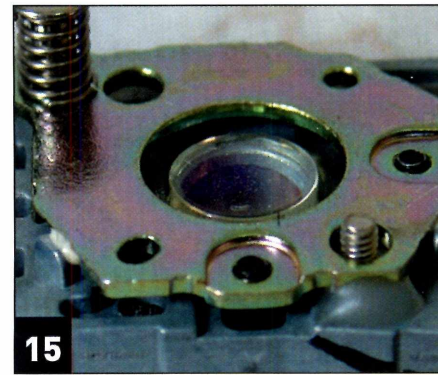
12 Agora dê uma atenção especial à gaveta e às partes internas do gabinete do leitor. Só depois limpe o canhão propriamente dito.



13 No canhão, muito cuidado. Se tiver uma lupa à mão para ver em detalhes, é melhor.



14



15

14 e 15 Antes de partir para cima do canhão, se você tiver a curiosidade de olhar a lente com a lupa, ela pode parecer limpa, salvo alguma poeira maior que esteja em cima. Mas assim que você aplica a solução, logo notará uma boa diferença. Em casos extremos, a lente fica tão suja que, além da poeira, é possível ver fiapos de sujeira em torno ou em cima. Desse jeito, geralmente é preciso de uma limpeza bem mais criteriosa, como veremos adiante. Nos dois

exemplos acima (onde o canhão está desmontado, como também veremos em seguida), as lentes estão bem sujas. Nem parece, não? Aqui, para limpar o canhão, o ideal é utilizar uma solução que é vendida para limpeza de vidros, acrílicos e monitores. Na falta de um, você pode utilizar álcool isopropílico. Para aplicar o produto na lente do canhão é bom usar algo que não solte fibras. Se o cotonete estiver soltando fibras, pode ser que ele deixe algum no canhão, o que não é nada

bom. Um bom material para limpar o canhão, é o bom e velho papel higiênico. Mas nem pense em usar Papel Primavera ou semelhantes, hein? Senão, em vez de limpar, você vai lixar a lente. Pegue um pedaço, dobre umas três vezes e umedeça uma das pontas com o álcool isopropílico ou com a solução. Com a ajuda de uma lupa, limpe a lente do canhão, observando sempre se não vai deixar nenhuma poeira na lente. Antes de fechar, apenas coloque a tampa da gaveta (sem os parafusos

mesmo), ligue o PS2 e rode qualquer mídia para ver se continua funcionando. Em caso positivo, basta remontar o PS2, fazendo o caminho inverso do pequeno tutorial de desmontagem. Assim que estiver encaixado, vire o PS2 para baixo e coloque todos os parafusos. Lembre-se que os maiores ficam do lado direito e os menores do outro lado. Coloque as tampinhas de volta e pronto: um PS2 limpinho e cheirosinho (ou não) saindo do lava-rápido. E o melhor: funcionando!

Limpeza pesada

Se você achou a limpeza leve complicada, então nem tente esta. A limpeza pesada não deve em hipótese alguma, ser feita por pessoas inexperientes. Se você é daqueles que desmonta o ra-

dinho da mãe e depois não consegue montar novamente, páre de ler esta matéria aqui! Existem duas lentes no canhão do PS2, uma externa e outra interna. Em

alguns casos mais críticos, somente a limpeza da lente superior não resolve. Pode ser que a poeira tenha atingido a lente que fica dentro do canhão e, para limpá-la, é necessário desmontar

o bichinho. Primeiro, siga esses passos para retirar o canhão.

- Desmonte o PS2 até que o canhão esteja exposto e a gaveta aberta. Retire o parafuso que fixa o trilho direito do

canhão (nós dissemos que isso era difícil), conforme mostra a figura 1.

● Levante o trilho e desencaixe o canhão, virando-o até poder acessar a parte inferior. 2 Abaixa a trava do conector e retire o flat.

● Agora que o canhão está solto, tire a tampinha preta que o envolve 3. Você

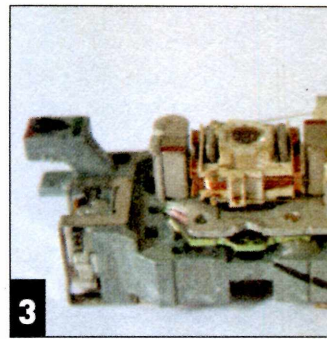
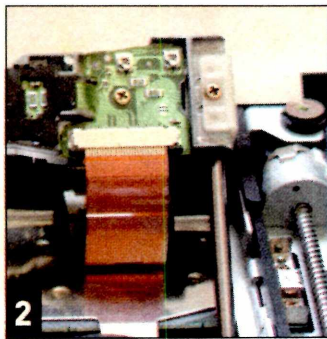
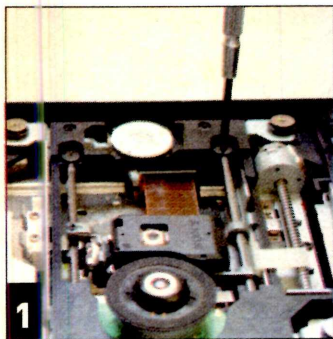
vai encontrar três locais com encaixes da tampinha. Normalmente, uma pressão com a mão basta para abrir.

● Na parte inferior do canhão você encontrará dois pequenos parafusos tipo estrela 4. Tire os dois. Eles liberam o módulo de bobinas do canhão. Com cuidado, levante o módulo e coloque-o

de lado. Fique atento para não danificar o flat dele. Se algo de errado acontecer, você perde o canhão. Aí é só dor de cabeça (e de bolso) para você.

Para limpar a lente interna, use o procedimento da lente superior. Recomenda-se sempre o auxílio de uma lupa, pois o risco de deixar algum mate-

rial na lente é grande. Sem uma lupa, dificilmente podemos ver esses materiais. Após a limpeza, siga o caminho inverso do roteiro. Encaixe o módulo das bobinas, parafuse-a, coloque a tampinha do canhão, o trilho, parafuse o trilho de volta e teste a leitura de alguma mídia. Estando OK, feche o videogame.



4 Depois de tirada a tampinha, o canhão fica assim. Parece coisa de Matrix, não?

Comentários finais

Como você pode ver, uma limpeza do console não é exatamente um bicho de sete cabeças e pode poupá-lo de algumas visitas à assistência técnica.

Não há uma periodicidade certa para se fazer uma limpeza interna. Vale mais observar como está o estado geral do PS2 – grades, cooler

(ventuinha) e, principalmente, a gaveta do PS2, que é uma indicação clara do estado do gabinete do leitor. No mais, certifique-se de que

esteja utilizando mídias de qualidade, não deixe seu PS2 virar uma montanha de pó e assegure uma vida longa ao console. Boa faxina! ☺

Chegou a vez dos animes!

A Gameworld Especial traz este mês dicas e estratégias dos melhores Anime Games de todos os tempos, como Yu-Gi-Oh!, Ragnarok, Pokémon e muito mais!



GAMEWORLD ESPECIAL

Peça ao seu jornaleiro
www.gameworld.com.br



WINNING ELEVEN 8

Descubra por que este é o melhor futebol do planeta

Por Daniel Nieuwenhuizen

A oitava versão de WE traz, além de melhorias e mudanças nos elementos já conhecidos, algumas opções inéditas. Uma das mais significantes, porém inútil, é a presença do árbitro no campo. Apesar dele correr de um lado para outro, a marcação das faltas continua como nas versões anteriores: as vantagens muitas vezes são erradas e os impedimentos acontecem a todo momento.

Na partida em si, por outro lado, as coisas melhoraram bastante. O jogo tem muito mais velocidade e os passes estão mais fortes e precisos, o que aumenta muito a dinâmica. A física da pelota está bem mais caprichada. Os chutes, lançamentos e até aquela típica isolada de bola ganharam uma animação mais realista.

Os jogadores também receberam um tratamento especial. As roupas agora ficam sujas durante a partida e a movimentação foi melhorada. Novas animações foram criadas para as faltas. Agarrões, empurrões, ombradas e carrinhos criam trombadas diferentes. Mas as novidades nas penalidades não param por aí. O resultado das contusões não duram mais do que apenas um jogo. Pelo contrário, elas podem ser apenas temporárias, deixando o jogador fora de campo por alguns lances, ou mais severas, afetando o rendimento por um bom tempo, obrigando o jogador a escolher entre continuar com ele machucado ou substituí-lo. Os chutes a gol tem menos perigo, mas os cruzamentos estão muito mais precisos. Em compensação, os goleiros estão muito mais espertos e eficientes. Os escanteios ganharam um efeito de câmera lenta que pode atra-

palhar e literalmente acabar com a jogada.

Para os que curtem cobranças de falta, uma boa notícia: jogadas ensaiadas. Estranhas à primeira vista, elas adicionam muitas possibilidades quando dominadas completamente. Todas as opções existentes em WE7 – Match, Cup, League, Master League, Training, Museum e Edit – permaneceram intactas.

Mesmo que você domine os jogos anteriores, ainda vai poder se divertir explorando algumas possibilidades do novo WE, que não é perfeito, mas é o melhor jogo de futebol do mercado. Se você gosta do estilo ou da série, não pode perder. O maior contra é ter que esperar um ano para ver a grande atualização. Ou seja, WE9.

INFO	PLAYSTATION 2
World Soccer Winning Eleven 8	
Nota	9.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	Esporte
Origem	Japão
Nº de jogadores	1 a 8



Tradução de menus

MENU DE AMISTOSO

- 1 - Amistoso normal
- 2 - Amistoso rápido P1 vs CPU
- 3 - Amistoso rápido P1 vs P2
- 4 - Pênaltis

MENU PRÉ-JOGO

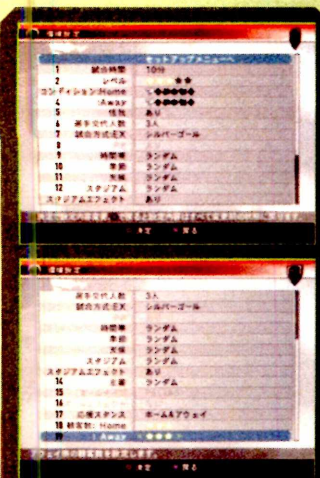
- 1 - Começar o jogo
- 2 - Arrumação do time
- 3 - Introdução: Ligar / Desligar
- 4 - Seleção de times
 - Controlar time ou técnico da casa
 - Neutro
 - Controlar time ou técnico visitante
- 5 - Configurar o controle
- 6 - Configurar o som
- 7 - Sair

CONFIGURAÇÃO DE SOM

- 1 - Áudio: Stereo / Mono
- 2 - Frequência da narração: em estrelas
- 3 - Jogadores são chamados pelo:
 - Nome
 - Número
 - Não são chama
- 4 - Volume da narração
- 5 - Volume dos efeitos sonoros
- 6 - Volume da trilha sonora

TELA DE SELEÇÃO DE LADO

- 1 - Muda o "semi-auto" do goleiro, usando L1 e R1
- 2 - Desliga ou liga o cursor indicador do goleiro
- 3 - Apertando triângulo, você pode escolher como seu jogador vai ser indicado. A ordem é seguinte:
 - Número do controle
 - Nome especial (configurado no Options)
 - Nome do jogador
 - Carregar uma indicação criada anteriormente.



CONFIGURAÇÕES DE JOGO

- 1 - Tempo de jogo: em minutos
- 2 - Dificuldade: em estrelas
- 3 - Condição dos jogadores do time da casa
- 4 - Condição dos jogadores: time visitante
- 5 - Contusões: Ligar / Desligar
- 6 - Substituições: Total permitido
- 7 - Prorrogação:
 - Silver Goal
 - Golden Goal
 - Desligada
 - Pênaltis
- 8 - Pênaltis: Ligar / Desligar
- 9 - Período:
 - Aleatório
 - Dia
 - Noite
- 10 - Clima:
 - Aleatório
 - Verão
 - Inverno
- 11 - Tempo:
 - Aleatório
 - Sol
 - Chuva
- 12 - Estádio: Aleatório / Seleção manual
- 13 - Reflexos do Estádio: Ligado / Desligado
- 14 - Seleção de árbitro (duas indicações aparecem na parte inferior da tela. Respectivamente, elas indicam o rigor do juiz em relação à aplicação de faltas e penalização com cartões)
- 15 - Tipo da bola
- 16 - Efeito da bola: Ligar / Desligar
- 17 - Torcida:
 - Ambos os times
 - Não influenciam
 - Influenciam o jogador que está com a bola
- 18 - Força da torcida do time de casa
- 19 - Força da Torcida do time visitante

ARRUMAÇÃO DO TIME



- 1 - Sair
- 2 - Trocar jogadores
- 3 - Formação
 - Mudar
 - Editar posição
 - Função dos jogadores
 - Jogar em linha
- 4 - Configuração do time
 - Nível de ataque e defesa:
 - Manual
 - Auto defesa
 - Normal
 - Auto ataque
 - Sistema de defesa:
 - Normal
 - Libero
 - Linha
 - Estratégia
 - Marcação por zona
 - Linha de impedimento
 - Contra ataque
 - Seleção de jogadores
- 5 - Configuração tática
 - Botões (1ª opção) ou Semi-automático (2ª opção).
 - Normal
 - Avanço pelo meio
 - Ataque pela direita
 - Ataque pela esquerda
 - Ataque pela centro
 - Inverter lado
 - Overlap de zagueiro
 - Marcação por zona
 - Contra ataque
 - Linha de impedimento
 - Formação A (configurada manualmente)

MENU DE PAUSA

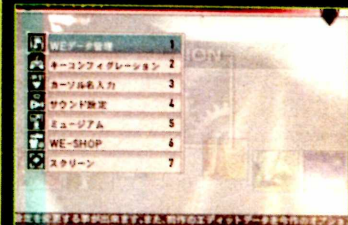


- 1 - Continuar
- 2 - Arrumação do time
- 3 - Batedor
- 4 - Trocar jogadores
- 5 - Seleção de times
- 6 - Tipo de câmera
 - Modo:
 - Normal
 - Longe
 - Wide

- Formação B (configurada manualmente)
- Arrumar formação A (3ª opção) ou formação B (4ª opção)
- Formação
 - Template
 - Posição
 - Função
 - Configurar o time
 - Configurar jogador
 - Configurações rápidas
 - Copia formação A (5ª opção) ou formação B (6ª opção)
- 6 - Configuração de jogador
 - Jogador
 - Movimentação
 - Recuo
 - Muito
 - Médio
 - Pouco
 - Marcação
 - Zona
 - Cobertura
 - Normal
 - Editar posição
 - Postura do jogador
- 7 - Batedores:
 - Faltas: Curtas / Longas
 - Escanteios: Direito / Esquerdo
 - Pênalti
- 8 - Configuração rápida
 - Normal
 - Balanceada
 - Defensiva
 - Ataque total
 - Meio campo
 - Ataque lateral
 - Contra ataque
 - Lançamentos
- 9 - Dados
 - Opção Default (acima da bandeira do time)
 - Opções na parte inferior
 - Salvar / Carregar / Copiar / Mudar / Limpar
- 10 - Tutorial

- TV
- TV 2
- TV 3
- Zoom
- Frontal
- Perto
- Foco:
 - Bola
 - P1
 - P2
- 7 - Configuração de tela
 - Radar:
 - Baixo
 - Cima
 - Desligado
 - Nome: Ligar / Desligar
 - Definição do jogador: Ligar / Desligar
 - Tempo: Ligar / Desligar
 - Placar: Ligar / Desligar
 - Exibir tática: Ligar /

MENU DE OPÇÕES



- 1 - Dados WE
 - Opções
 - Salvar automaticamente
 - Salvar
 - Carregar
 - Importar opções das versões WE71 e WE7
 - Copiar memória
 - Apagar memória
- 2 - Configurar controle
- 3 - Arrumar o nome da indicação
- 4 - Configuração de som
- 5 - Museu
 - Troféus
 - Assistir replays gravados
 - Créditos
- 6 - WE Shop
- 7 - Arrumar tela
 - WE Shop
 - 1 - Exibir WENS no canto da tela ao ganhá-los: Ligar / Desligar
 - 2 - Salvar WENS automaticamente: Desligar / Ligar
 - 3 - Compras:
 - 01 - Desafio de dribles - 500
 - 02 - Estádio de treino livre - 500
 - 03 - Estádio de amistoso - 500
 - 04 - Novo estádio - 2000
 - 05 - Tipo de bola nova - 3000
 - 06 - Efeito de bola - 500
 - 07 - Nível 6 de dificuldade - 15000
 - 08 - Amistoso rápido - 2000
 - 09 - Novo tipo de câmera (jogador) - 1500
 - 10 - Novo tipo de câmera (céu) - 1500
 - 11 - Nova trilha de fundo - 100
 - 12 - Histórico dos estádios - 100
 - 13 - Novo time - 1000
 - 14 - Atleta famoso - 150
 - 15 - Novas opções de edição (cabelo) - 3000
 - 16 - Novas opções de edição (performance de gol) - 2000
 - 17 - Organização da Master League - 2000
 - 18 - Liberar transferências na Master League - 10000
- Desligar
- 8 - Configuração de som
- 9 - Configuração de controle
- 10 - Lista de comandos
- 11 - Replay
- 12 - Sair ⊗

Alone in the Dark: The New Nightmare

No escuro, mas pela última vez

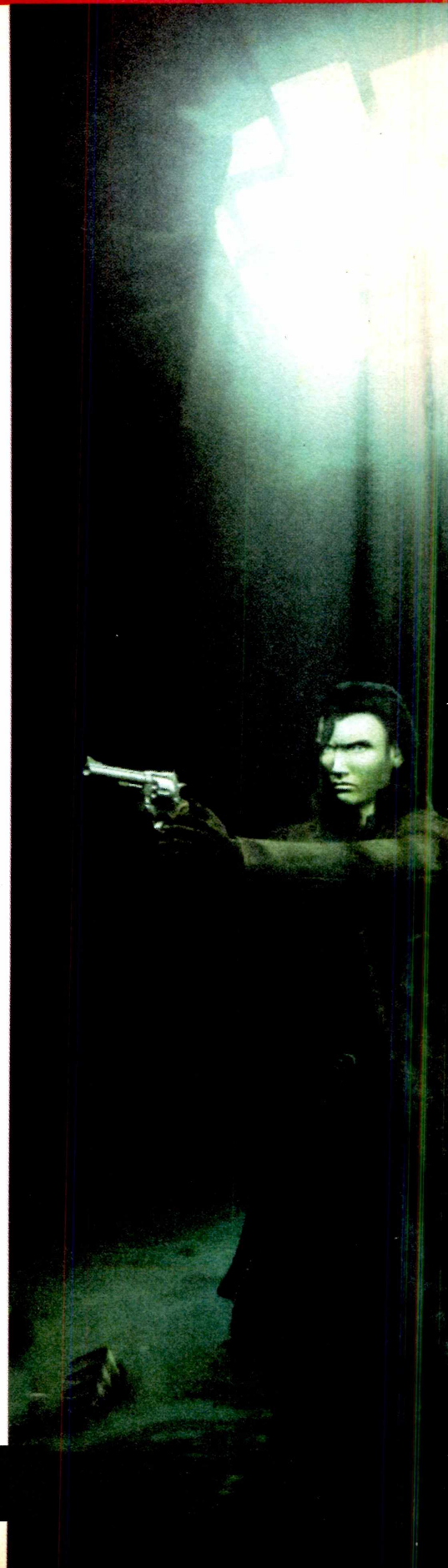
Por: Felipe Azevedo e Daniel Nieuwenhuizen

Em 1992, enquanto Resident Evil e Silent Hill não passavam de meras idéias, Alone in the Dark já assustava milhares de jogadores ao redor do planeta.

Oito anos mais tarde, a série se despediu do PSone com o episódio mais bonito e mais jogado até hoje: The New Nightmare.

Na aventura, o detetive Edward Carnby, o mesmo das versões anteriores, e a arqueóloga Aline Cedrac, embarcam em uma ilha deserta à procura de respostas diferentes. Ele pretende descobrir a razão do assassinato de um velho amigo. Ela, no entanto, quer desvendar a extinção de uma tribo chamada Abkanis. Por conta disso, ambos seguem por caminhos diferentes e enfrentam desafios distintos.

Para não deixar nenhum dos três na mão – Carnby, Cedrac e, claro, você – detonamos este clássico de cabo a rabo. Pode apagar as luzes. Você está em boas mãos.



Roteiro

→→→ Eduard Carnby

CD1

• Floresta

Após a terrível aterrissagem entre as árvores, prossiga à direita até avistar uma pequena construção. Entre para encontrar um homem ferido. Depois da conversa, saia do local e entre novamente após ouvir o barulho de um disparo vindo de dentro do ambiente. Utilize a lanterna no local e encontre a Small Bronze Key. Saia e continue até o portão. Use a chave recém adquirida para abri-lo.

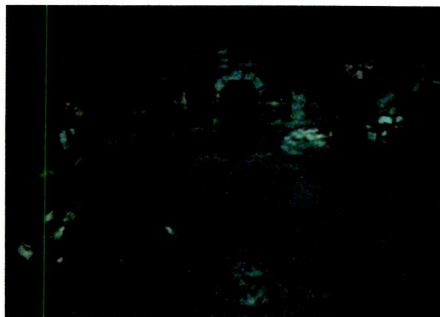


Siga pela passagem à esquerda e suba as escadas, tomando cuidado com os cachorros que cruzam seu caminho. Continue pela outra escada, localizada em frente à estátua, e corra até o final.

Entre rapidamente através do portão para não ser capturado pela criatura e ative a roda de metal no canto direito, afim de que a água do poço seja drenada. Depois disso, desça pela abertura.

• Esgoto

Na água, os movimentos de Carnby ficarão lentos e difíceis. Caminhe até a porta no canto direito, mas tome cuidado com a criatura que tenta atacá-lo sorrateiramente por trás. Para não ser surpreendido, vire-se para atingi-lo quando ele se preparar para atacar e dê alguns passos em direção à passagem.



Subindo as escadas, siga para a esquerda e, em seguida, entre pela porta de aço. Colete a arma Triple Barred Shotgun, abra o caixão e pegue a Gilded Key. Use a nova chave na porta ao lado e continue até a entrada de vidro.

• Mansão

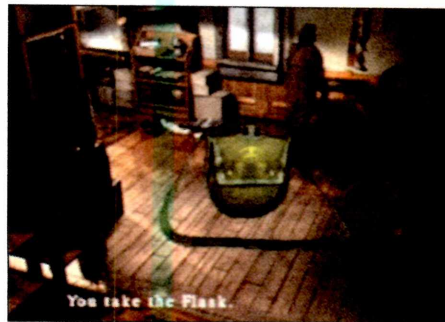
No salão principal, converse com Aline antes de destruir a criatura que aparecerá. Suba a escada no centro do ambiente e empurre a estante para encontrar uma porta.



Após o reencontro com a moça, verifique o quarto, ache a Acrobat Statue, o Dictaphone e o diário "A". Entre pela passagem localizada atrás do espelho, desça até o final e observe através do olho mágico. Agora volte.

Fora do quarto, desça as escadas e entre pela porta. Ao encontrar o indígena Edenshaw no corredor, siga para a esquerda, pela primeira porta.

Vá pela entrada da esquerda. Fique atento para não ser atingido pelas aranhas que caem do teto. Pegue a Wolf Mask, a Photo e examine o móvel com um navio em miniatura. Saia do local e siga na direção oposta até o fim do corredor principal. Na última porta, passe por dois zumbis e entre à direita. Pegue o Flask, a Crowbar e o diário "O" sobre a escrivaninha. Por fim, utilize o Flask no vaso cheio d'água que existe no local.



Volte ao corredor inicial, entre no quarto e use o Flask no móvel com a miniatura de navio. Vá para o salão principal, suba as escadas e verifique o segundo quadro da esquerda para a direita, para coletar outra Gilded Key. Volte ao corredor (no mesmo local que encontrou o Flask) e abra a outra porta usando a Gilded Key. Pegue a Small Gilded Key e use a Wolf Mask na estátua de coruja, encontrando assim, a Steel Key. Retorne ao primeiro corredor, suba as escadas (vermelhas) e utilize a Small Gilded Key para entrar e seguir em diante.

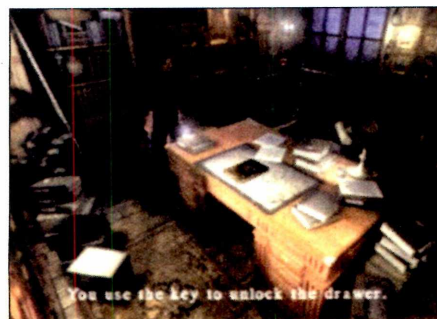
▶ Após a mensagem de Aline, siga à direita pela primeira porta. Aproxime-se da cama para uma surpresa bastante desagradável. Para livrar-se do monstrengo, atire na lamparina sobre a cama. Quando a besta estiver torrada, pegue a arma Rocket Launcher no móvel à esquerda da cama e deixe o local. Volte ao salão pela porta dupla no corredor, desça as escadas e empurre a estátua, colocando-a em frente ao espelho. Você enxergará as letras H e M. Verifique a estátua e coloque as duas letras no painel.



Pegue a Small Rusty Key no último quadro da esquerda para a direita, cruze a porta dupla e siga à direita até o final, utilizando essa chave na porta. Pegue a metade da fotografia, que possui os números 1408 na parte de trás, as anotações "O" e a Ornate Key. Desça as escadas vermelhas, entre na porta ao lado e suba as escadas em formato de caracol. Saia e colete a arma Grenade Launcher. Continue até a porta final e use a Small Rusty Key para entrar. Fuja das criaturas e pegue o Lighter. Entre na porta mais adiante e prossiga pelo corredor.

À esquerda, use a Crowbar na parte oca do chão (aumente o som da TV para encontrar o ponto certo), encontre a Small Key e outra Gilded Key. Continue pela última porta, e seja cauteloso para não ser atacado pelas criaturas grudadas no teto. Use o Lighter na vela e use o Crowbar na parede falsa para revelar uma passagem.

Vire à direita, para entrar no quarto e encontrar uma senhora na cama. Depois, siga ao outro lado e use a Small Gilded Key na porta. Desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue o jornal "A" e use a Small Key na caixa sobre a escrivaninha para coletar a Large Ornate Key e a outra metade da fotografia, com o número 2518 escrito atrás.



• Biblioteca

Continuando da escada em diante, use a Ornate Key na porta dupla para entrar na biblioteca. Siga à esquerda e use os números 3926 (a soma das metades da fotografia) no painel no 2º andar. Pela passagem secreta, pegue o Telescope e use a Acrobat Statue no buraco da parede. Após apanhar a Abkanis Statue na frente do painel, volte à biblioteca. Suba até sair pela abertura no último andar. Avance para a esquerda. Verifique a janela na torre e use o Telescope que está sobre o suporte. Observe através dele para enxergar os números 1692.

Na biblioteca, use a senha descoberta (1692) no painel da passagem secreta. Siga ao último andar do local, acionando o livro brilhante no canto direito da estante. Desça ao térreo e use o segundo livro atrás da estátua de pedra. Volte ao início da escada e encontre o terceiro livro. Suba as escadas outra vez, mas tenha cuidado com a criatura voadora. No último andar está o último livro do enigma.

Para destruir a criatura, acerte-a de maneira que ela se retraia e atire no momento em que as asas estiverem abertas. Tenha em mente que é necessário muita munição para vencê-la.

Ao término do combate, saia da biblioteca, usando a Large Ornate Key na outra porta dupla. No salão principal, examine os dois quadros restantes e pegue a Metal Plate, a Key (sem identificação) e a arma Plasma Cannon. Agora, coloque os quatro números nos quadros. Da esquerda para a direita, digite: 1852, 1874, 1899, 1931. Com isso, o relógio próximo à



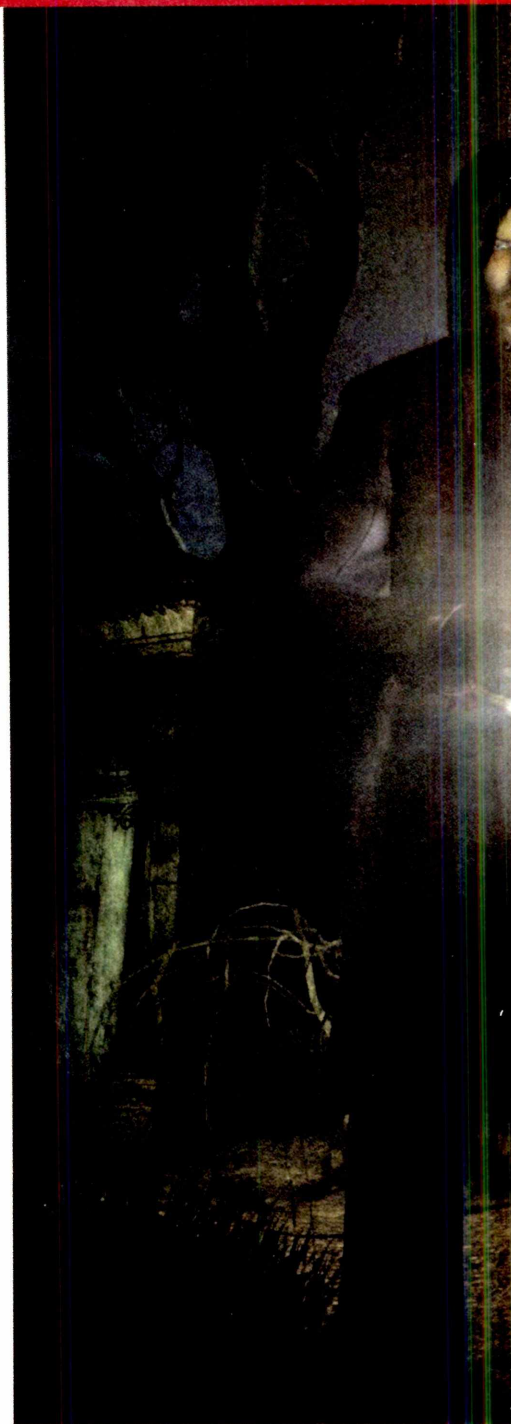
lareira se abrirá. Verifique-o para encontrar outra Large Ornate Key, que deve ser usada na porta principal para sair da missão.

O portão de saída deve ser aberto com a Small Bronze Key. Siga o caminho até as árvores (no início da aventura) e continue em frente. Ao avistar um portão, verifique a Metal Plate, use os símbolos na ordem indicada e destrave o cadeado.

CD2

• Terreno Baldio

Atravesse a ponte e receba outra mensagem da Aline. Prossiga e suba na plataforma com as pedras em forma de pilar. Identifique a rocha que está na direção norte. Siga as coordenadas de Aline e verifique as pedras em ordem: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste. Cada vez que verificar



uma, deve contatar Aline com o walkie-talkie. Finalizando a seqüência, verifique a pedra do leste e escute a ordem dos nomes no Dictaphone. Escolha as palavras exatamente da maneira a seguir: Ogou'ai, Hypor, Harnis e Korna.

Recolha os itens Stone Stele e Abkanis Statue. Saia da plataforma e prossiga pelo caminho à esquerda, até a entrada da caverna.

• Pântano

Continue no pântano, caminhando pela trilha à esquerda. Procure pelo avião, entre nele e pegue os itens Wire Cutter e Blue Lens.



Combine as Blue Lens com a lanterna e retorne à entrada da caverna. Ilumine a escada e suba, entrando numa pequena gruta. Direcione a luz na parede para avistar um símbolo. Atravesse o pântano e entre na passagem ao final. Siga pelo caminho à direita e ilumine a rocha para encontrar mais um símbolo. Aline estará próxima do portão aguardando por você. Depois de vê-la, pegue o Obed Morton's Seal. Faça o caminho de volta e entre na capela, arrebentando as correntes com o Wire Cutter. Com a lanterna em punho, ilumine a entrada para achar o último símbolo necessário. Verifique o painel ao lado da porta e acione os

botões com as imagens na ordem exata em que você as viu. Desça pela passagem que se abriu e use o Obed Morton's Seal no local indicado para passar pela porta de aço.

• Laboratório

Cruzando a porta ao fundo você chegará ao laboratório. Caminhe até encontrar um médico, que faz experiências em criaturas. Quando o sujeito fugir, verifique a porta que se trancou e siga as indicações de Aline para encontrar os três interruptores localizados em pontos diferentes da área.

Acione os interruptores e caia fora, correndo pelas escadas até o final. Entre pela porta em frente.



• Porão

Mantenha-se à direita, onde estará Edenshaw. Pelas escadas, atravesse o jardim e suba numa escada ainda maior. Empurre a estátua para quebrá-la. Por baixo, pegue o Seal e outra Abkanis Statue. Faça o caminho inverso e utilize o Seal no painel para ativá-lo novamente.

• Antecâmara

Junte-se à Aline, siga pelo túnel, atravesse a ponte e continue para encontrar Edenshaw e o fugitivo. Depois da apresentação, prossiga pela passagem. De agora em diante, muitos inimigos surgirão para tentar impedi-lo. Verifique constantemente o mapa para encontrar o trajeto correto.

• Terra da escuridão

Quando você e Aline encurralarem o fugitivo, continue andando pela passagem e suba pela corda. Logo após sair da área com lava, suba as escadas, entre na passagem e atravesse outra sala. Em seguida, espere a rocha cair, atravesse-a e siga à esquerda no caminho de abertura. Na passagem à direita, use a corda e desça.

Para vencer a criatura, atinja-a até ela cair. Quando isso acontecer, corra ao canto direito do local e encontre uma lança. Carnby eliminará o inimigo automaticamente.

Livre do oponente, pegue o item Object sobre as pedras no meio do local e suba pela corda. Use o Object no altar, entre pela passagem, agora aberta. Fim!



→→→ Aline Cedrac

CD 1

• Mansão

Entre pela janela e fale com a senhora para ganhar a Small Gilded Key. Use a luz da lanterna e espante o monstro que guarda a porta. Para afugentar as bestas, acione o interruptor no final do corredor. Siga pelo meio do caminho até encontrar outra Small Gilded Key em uma das salas adiante. Use-a na porta do corredor inicial.

Desça pela escada em espiral e vá pela porta adiante. Entre na sala da direita e apague a luz. Primeiro, utilize a Small Gilded Key na caixa iluminada sob a estátua para coletar o revólver. Depois, use-a contra a criatura que surge. Siga pela porta no canto da sala e persiga o cara que foge pelo corredor.



Ao ficar presa no quarto, pegue a Allen Wrench na escrivaninha e examine o espelho para encontrar a passagem secreta. Pegue a Triple Barred Shotgun no chão e assista à cena no final do corredor. Corra de volta ao quarto e contate Carnby pelo rádio (botão R2). No sótão, examine o espelho. Volte ao quarto da senhora para uma conversa e, na escada em espiral, siga pela porta dupla.

Entre na sala à esquerda e apague as luzes. Colete a arma Grenade Launcher debaixo da mesa e o Mirror sobre a escrivaninha. Retorne ao corredor, mantenha-se à direita e entre no quarto. Examine o espelho que fica ao lado da cama e escolha a opção "No" para receber a Abkanis Statue of Anticoalt.

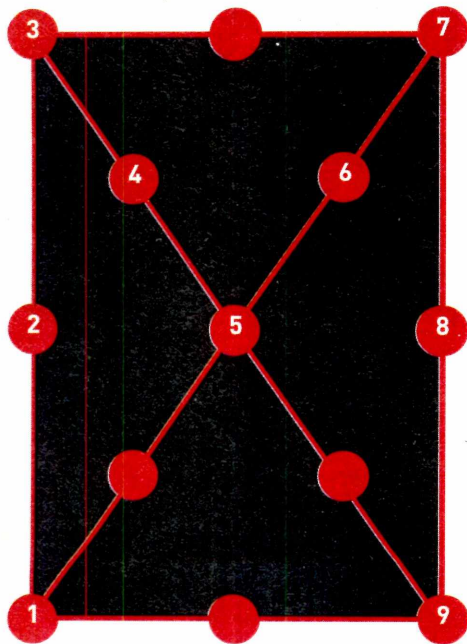
Saia pela porta entre as pinturas e chegue à sala dos quadros da família Morton. Acenda as luzes e caminhe pela passagem sob a escadaria. Detone os monstros no corredor e vá pela esquerda.

Entre na última porta à direita. Na primeira sala,

Ⓢ atire no espelho para conseguir uma agenda. Volte para falar com a velha Lucy e receba o Glass Prism. Desça pela escadaria em espiral até a sala do projetor, que será utilizado em seguida. Para isso, abra o inventário e escolha a opção "Use" na lanterna, acople-a ao projetor e assista ao filme. Antes de sair, apanhe o Engraved Cube debaixo da mesa. Há um painel entre as prateleiras da biblioteca. Encontre-o e digite a senha 1991 para encontrar o Abkanis Tables e acionar um interruptor. Equipe a arma Grenade Launcher. Atenção: É um bom momento para gravar a partida. Detone o monstro, mantendo distância para não ser atingido. Pegue o Half Medalion na cúpula e volte a conversar com a velha para receber outro Half Medalion. Combine-os para formar o Bronze Sun, que deve ser usado no espelho decorado da sala de quadros da família Morton. Feito isso, a passagem secreta para as catacumbas se abrirá.

• Catacumbas

Use a Allen Wrench para abrir o alçapão. Fale com Edenshaw no jardim e entre pela porta ao lado. Fuja do monstrengo até encontrar a cripta aberta. Abra a tumba de Jeremy Morton, encontrando a arma Rocket Launcher e o Metal Cover. Combine o Metal Cover e a lanterna para reduzir o fecho de luz. Ilumine as pedras preciosas na sala anterior, seguindo a seqüência abaixo:



A tumba se abrirá. Use a opção "Split" para retirar o Metal Cover da lanterna e desça pelo túnel escuro.

CD 2

• Forte

Siga pela trilha para chegar ao forte. Escale pelas trepadeiras na torre da direita, desça pela escadaria até o térreo e pule o muro, seguindo pela esquerda e

encontrando a cela e o Black Metallic Card no chão. Volte ao corredor e pela porta à esquerda. Desça, examine a máquina desmontada, recolha o Metallic Piece e aproveite para coletar o Wire Cutters (pliers) na mesa ao lado.



Pule o muro de volta e siga à esquerda. Abra o baú usando o Wire Cutters e apanhe a Large Ornate Rusty Key e o Steel Ingot. Use essa chave nova na porta no topo do forte. Colete o Stock of a Weapon, o Orange Accelerator e o Barrel of a Weapon sobre a mesa. Atravesse o corredor no meio da sala e caia no buraco que termina nos esgotos. Siga cautelosamente pelos cantos e evite os ataques da criatura aquática. Quando ela surgir por trás, vire-se e atire rapidamente, apertando rapidamente o direcional para baixo duas vezes.

Suba pela escada e pegue o Golden, o Red e o Silver Metallic Cards. Desça a porta com a trava e quatro símbolos. Use os cartões na seguinte ordem:

- 1º) Trovão: Silver
- 2º) Estrela: Golden
- 3º) Sol: Red
- 4º) Lua: Black.

No planetário, pegue o Metallic Half-Ring e a arma Plasma Cannon. Utilize a senha 10 31 2001 na máquina no topo da escada e apanhe os itens Large Bronze Key, Seal, Small Rusty Key e Indian Statue of Gilamesh no compartimento que se abriu abaixo. Use a Large Bronze Key na porta próxima às caixas. Examine a escultura e chame Camby pelo rádio. Volte à trilha na mata e pegue o Stone Steele com o detetive. Volte à escultura, use o Stone Steele e recebe a Luminescent Stone e a Indian Statue of Heliopamer. Retorne ao forte.

Agora é preciso montar uma arma especial. Para tanto, siga as instruções:

- 1º) Separe o Tripod (opção Split);
- 2º) Combine os Metallic Half-Rings, formando a primeira peça;
- 3º) Combine o Butt e o Orange Accelerator;
- 4º) Combine o Barrel e o corpo da arma;
- 5º) Combine o Perforator Barrel e o Tripod Support;
- 6º) Combine o Tripod Support With Perforator e o Photoelectric Pulsar;
- 7º) Combine o Metallic Ring e a Abkanis Energy Stone, formando a segunda peça;
- 8º) Combine as duas peças, formando o Perforator with Energy Stone.

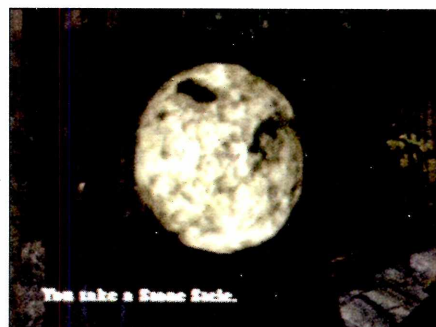
No topo do forte, suba pela escada e use a Small Padlock Key no cadeado do alçapão. Para abri-lo, desça e mova alavanca. No andar abaixo, acione outra alavanca para elevar o pára-raios. Para derrotar o monstro, corra ao redor do receptor de raios e atraia o inimigo, de maneira que ele pule sobre você e seja atingido pela descarga elétrica. Três raios são suficientes para dar conta do serviço. Acione novamente o pára-raios e corra ao subsolo do forte antes que a contagem regressiva (1m50s) acabe. Seja rápido e use o Perforator na máquina, destruindo a parede e abrindo a passagem.

• Cavernas

Pegue o item Photoelectric Pulsar no chão, encontre-se com o detetive e abra o alçapão adiante para recolher a Lightning Gun. Após o bate-papo, prepare-se para mais terror.

• Terra da Escuridão

Pegue os cristais e recarregue a arma. Pela primeira escada à direita, vá até a caverna, examine cada parte da roleta e mova a caverna para revelar o esconderijo de uma Stone Steal - são seis no total.



Volte e suba no telhado da casa mais próxima, pelo alçapão. Pegue o Indian Skin Flask sobre as rochas. Encaixe os Stone Steal nas pedras com os símbolos correspondentes e colete a Stone Pyramid no altar. Saia da casa e suba pela rampa. No topo, aviste a miniatura da pirâmide sem ponta. Use a Stone Pyramid nela e receba a Head of Statue. Volte à trilha inicial do cenário e, desta vez, desça enfrentando os monstros. Prossiga pelas cavernas e encontre o maldito vilão Alan. Vá até a ponte após a caverna de fogo e desça pela corda pendurada à esquerda. Depois da conversa, o irmão do bandido aparece e leva o traidor à força. Você pega a Statue of Hecatonchinos. Siga pela passagem ao lado para escapar. Evite os redemoinhos no pântano e, voltando ao início do cenário, siga pelo pilar gigantesco que desmoronou. Descarregue a munição no monstro no caminho. Siga adiante e coloque a Head of Statue sobre a mesa. ⓧ



ESPECIAL PSONE

SuperDicas

Das editoras **EGM BRASIL** e **NINTENDO WORLD**



PlayStation

ESPECIAL PSONE



FINAL FANTASY VIII

SÓ DETONADOS:

- ★ CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
- ★ FINAL FANTASY VII
- ★ METAL GEAR SOLID

#1 outubro de 2004



Os mesmos editores da SuperDicas PlayStation trazem essa edição especial com os melhores jogos lançados para o console PSone inteiramente detonados. Não perca!

27 de agosto nas bancas
www.gameworld.com.br



HERDY GERDY Truques

Modo Cheat:

Na tela de título, aperte L2, L1, L2, L1, ↑, R1, R2, R1, R2, ↓, select.

JAK 2

Durante o jogo, consiga a quantidade de orbs indicada para habilitar os seguintes truques:



Munição infinita: 155 orbs.
Dark Jak infinito: 165 orbs.
Invencibilidade: 175 orbs.
Mirror World: 15 orbs.
Modo Big Head: 30 orbs.
Modo Small Head: 4 5 orbs.
Peace Maker Gun Course: 105 orbs.
Reverse Race: 135 orbs.
Scene Player Act 1: 65 orbs.
Scene Player Act 2: 95 orbs.
Scene Player Act 3: 125 orbs.
Scrap Book: 55 orbs.
Seleção de fases: 145 orbs.
Toggle Jak's Goatee: 5 orbs.
Vulcan Fury Course: 75 orbs.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS Truques

Durante o jogo, aperte:

Todos os truques: R1, →, →, →, →, R1.

Imunidade garantida: Segure L1 + R1 e aperte ↑ (várias vezes).

Aumentar dinheiro: L1 + ↑, L1 + ↓.

Sem dinheiro: L1 + R1, ↓.

Habilitar Market Day: L1 + R1 + ↓.

Todos os itens: ↓, ↓, ↓, ←, →, L1, ↓, ↑.

Habilitar Open To The Public:



←, ↓, →, ↑, L1 + R1, L1 + R1.

Habilitar Sequencing Error: ↓, R1 + ↑.

Habilitar Mr. DNA: R1, ↑, R1, →, L1, ↓.

Habilitar Driveby: R1 + L1, ←, ↓, →, →.

Habilitar Rampage Time: L1, L1, L1, ←, ←, ←.

Habilitar Crash!: Segure L1 + R1 e aperte ↑, ↓, ↑, ↓ (várias vezes).

Habilitar Oh No!: →, ←, →, ←, →.

Habilitar Isla Muerta: R1, R1, R1, L1, →.

Habilitar Hot One: R1 + ↓, R1 + ↓.

Habilitar Welcome To Melbourne: R1, R1, L1, R1, ↓, ↑, ↓.

Habilitar Dial-A-Twister: ←, ↑, →, ↓, L1 + R1.

Habilitar Extinction Event: L1, R1, ↓, R1, L1.

Habilitar No Red Tape: L1, R1, ←, ↓, ↓, ↓, ↓.

LARGO WINCH Truques

No menu principal, aperte:

Modo Cheat: select, ■, ■, ●, ●, ▲, ■, ▲, ●.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Final especial: Complete o jogo no modo Dead On Arrival.

Dificuldades Hard Boiled, New York Minute, Dead Man Walking:

Complete o jogo na dificuldade Detective.

Modo Dead On Arrival:

Complete o jogo na dificuldade Hard-Boiled.

Truques

Todas as fases e modos de jogo:

Durante o jogo, aperte ■, ■, ✕, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✕, ←, →, ←, →. Depois, aperte start + select para retornar ao menu principal.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Munição infinita: GOBY.

Modo Achilles Head: MANDARIN.

Modo Bullet Shield: TANG.

Modo Perfectionist: HOGFISH.

Modo Rubber Grenade:

DAMSEL.

Modo Silver Bullet: TILEFISH.

Modo Snipe-O-Rama: PUFFER.

Personagens de chapéu: SEA-HORSE.

Soldados invisíveis: TRIGGER.

MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA Passwords

Na tela de passwords, escreva:

Todos os filmes: SEECOOOL-MOVIE.

MISTER MOSQUITO Truques

Habilitar Mother Mosquito:

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

Habilitar Father Mosquito:

Depois de habilitar Mother Mosquito, na tela de seleção de personagens, segure L2 e aperte ↑, →, ←, ↓, ■, ■, R2, R2, R2.



Habilitar mini-game: Segure start + select no controle 2 e ligue o PlayStation 2. Aperte quadrado para se movimentar para frente, x para pular e triângulo para atacar.

Obs.: um som confirma a dica.

MLB 2004 Truques

Durante o jogo, aperte:

Bola gigante: L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.

Personagem com cabeça grande: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←.

Personagem com cabeça pequena: ↑, ↓, ↑, ↓, R1, R1, L1, L1.

Personagem com corpo gigante: ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R2, R1.

Personagem sem corpo: R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.

Personagens rápidos: ←, →, →, ←, L1, R1, R1, L1.

Personagens lerdos: ←, ←, →,

→, R2, R2, L2, L2.

Nomes dos programadores: R1, R2, →, →, ←, ←, L2, L1.

MONSTER 4X4: MASTERS OF METAL

Pista Moon: Corra em todas as pistas off-road e consiga todas as 50 estrelas.

Veículos extras: Complete o modo Champ Tour para habilitar os veículos Grave Digger, Maximum Destruction, Avenger, Redtoid, El Toro Loco, Inferno, Predator, e Eradicador.

MTV'S CELEBRITY DEATHMATCH

Habilitar Adam Sandler: No modo Make-A-Character, no lugar do nome, escreva Adam Sandler.

Habilitar Alien: Complete o episódio 5 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Cousin Grimm: Complete o episódio 1 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Frankenstein: Complete o episódio 2 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Gladiator Nick Dimond: Complete o episódio 6 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Mummy: Complete o episódio 3 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Wizard Johnny Gomez: Complete o episódio 6 conquistando rank: Perfect.

Habilitar Wolfman: Complete o episódio 4 conquistando rank: Perfect.

Habilitar ringue Graveyard: Complete o episódio 4 conquistando rank: Perfect.

Habilitar ringue Spaceship: Complete o episódio 5 conquistando rank: Perfect.

Habilitar ringue Tomb: Complete o episódio 3 conquistando rank: Perfect.

NASCAR: DIRT TO DAYTONA

Habilitar Richard Petty: Vença todos os challenges.

Truques

Na tela de título, aperte:

Modo Cheat: R1, R1, ↑, ↓, R2, R2, ←, →.

Dinheiro fácil (\$10,000): ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, R1, ←, ←.

NBA LIVE 2004 Códigos

Personagens

Crie um novo personagem e, no lugar do sobrenome, entre com os seguintes códigos:

Habilitar Aleksander Pavlovic: WHSUCPOI.

Habilitar Andreas Glyniadakis: POCKDLEK.

Habilitar Carlos Delfino: SDFGURKL.

Habilitar James Lang: NBVKSMCN.

Habilitar Jermaine Dupri: SOSODEF.

Habilitar Kyle Korver: OEISND-LA.

Habilitar Malick Badiane: SKENXIDO.

Habilitar Mario Austin: POS-NEGHX.

Habilitar Matt Bonner: BBVD-KCVM.

Habilitar Nedzad Sinanovic: ZXDSRKE.

Habilitar Paccelis Morlende: QWPOASZX.

Habilitar Remon Van De Hare: ITNVCSJD.

Habilitar Rick Rickert: POILKJMN.

Habilitar Sani Becirovic: ZXC-CVDRI.

Habilitar Sofoklis Schortsanitis: IOUBFDCJ.

Habilitar Szymon Szweczyk: POIOIJS.

Habilitar Tommy Smith: XCFWQASE.

Habilitar Xue Yuyang: WMZK-COI.

Roupas

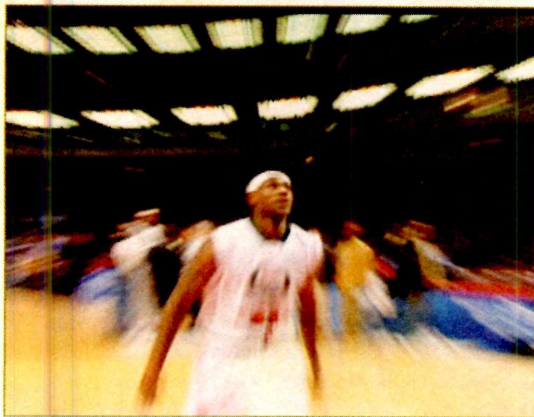
Selecione a opção "My NBA" e então "NBA codes". Em seguida, entre com os seguintes códigos:

Aumentar pontuação no NBA Store (15,000): 87843H5F9P.

Calçado Air Bounds (branco/preto): JA807YAM20.

Calçado Air Bounds (branco/verde): 84HHST61QI.

Calçado Air Bounds (preto/



branco/ azul): 7YSS0292KE.
Calçado Air Flight 89 (branco/ preto): 63RBVC7423.
Calçado Air Flight 89 (branco/ vermelho): GF9845JHR4.
Calçado Air Flight 89 (preto/ branco): FG874JND84.
Calçado Air Flightposite (amarelo/ preto/ branco): MN54BV45C2.
Calçado Air Flightposite (branco/ preto): 6HJ874SFJ7.
Calçado Air Flightposite (branco/ preto/ cinza): 74FDH7K945.
Calçado Air Flightposite 2 (azul/ cinza): 2389JASE3E.
Calçado Air Flightposite 2 (azul/ cinza): 2389JASE3E.
Calçado Air Flightposite 2 (azul/ cinza): RB84UJHAS2.
Calçado Air Foamposite 1 (azul): OP5465UX12.
Calçado Air Foamposite 1 (branco/ preto/ vermelho): D0D843HH7F.
Calçado Air Foamposite Pro (azul/ preto): DG56TRF446.
Calçado Air Foamposite Pro (preto/ cinza): 3245AFSD45.
Calçado Air Foamposite Pro (vermelho/ preto): DSAKF38422.
Calçado Air Force Max (branco/ preto/ azul): 985KJF98KJ.
Calçado Air Force Max (branco/ vermelho): 8734HU8FFF.
Calçado Air Force Max (preto): F84N845H92.
Calçado Air Hyperflight (amarelo/ preto): JCX93LSS88.
Calçado Air Hyperflight (azul/ branco): AOK374HF8S.
Calçado Air Hyperflight (branco): 14TGU7DEWC.

Calçado Air Hyperflight (preto/ branco): WW44YHU592.
Calçado Air Jordan 11 (branco): HG76HN765S.
Calçado Air Jordan 11 (branco/ preto): A2S35TH7H6.
Calçado Air Jordan 11 (cinza): GF75HG6332.
Calçado Air Jordan 11 (preto/ branco): HJ987RTGFA.
Calçado Air Jordan 11 (preto/ vermelho/ branco): GF64H76ZX5.
Calçado Air Jordan 3 (branco): G9845HJ8F4.
Calçado Air Jordan 3 (branco/ azul): FDS9D74J4F.
Calçado Air Jordan 3 (branco/ marrom): 435SGF55Y.
Calçado Air Jordan 3 (branco/ vermelho fogo): RE6556TT9O.
Calçado Air Jordan 3 (preto/ branco/ cinza): CVJ554TJ58.
Calçado Air Max Elite (branco/ azul): FD9KN48JFF.
Calçado Air Max Elite (branco/ preto): 966ERTFG65.
Calçado Air Max Elite (preto): A4CD54T7TD.
Calçado Air Max2 CB (branco/ vermelho): 4545GFKJIU.
Calçado Air Max2 CB (preto/ branco): 87HZXGFIU8.
Calçado Air Max2 Uptempo (preto/ branco/ azul): NF8745J87F.
Calçado Air Zoom Flight (branco/ azul): 92387HDO77.
Calçado Air Zoom Flight (cinza/ branco): 367UEY6SN.
Calçado Nike Blazer (branco/ laranja/ azul): 4G66JU99XS.
Calçado Nike Blazer (câqui): W3R57U9NB2.
Calçado Nike Blazer (marrom

claro/ branco/ azul): DCT5YHMU90.
Calçado Nike Blazer (preto): XCV6456NNL.
Calçado Nike Shox BB4 (branco/ preto): 23ERT85LP9.
Calçado Nike Shox BB4 (branco/ rosa): 668YYTRB12.
Calçado Nike Shox BB4 (branco/ vermelho): 424TREU777.
Calçado Nike Shox BB4 (preto): WE424TY563.
Calçado Nike Shox VCIII (branco/ preto/ vermelho): 5JHD367JIT.
Calçado Nike Shox VCIII (preto): SDFH764FJU.
Calçado Zoom Generation (branco/ preto/ vermelho): 23LBJNUMB1.
Calçado Zoom Generation (preto/ vermelho/ branco): LBJ23CAVS1.
Todas as NBA Gear: ERT9976KJ3.
Todas as Team Gear: YREY5625WQ.
Todos os calçados: POUY985GY5.
Todos os Hardwood Classic Jerseys: 725JKUPLMM.

NIGHTSHADE

Roupa alternativa (Hibana)
 Complete o jogo na dificuldade normal ou hard.
Roupa alternativa (Hisui)
 Consiga 88 Secret Clan Coins.
Habilitar Hisui: Complete o jogo na dificuldade easy.
Habilitar Hotsuma: Insira um memory card no console com um save do jogo Shinobi. Agora, complete o jogo na dificuldade normal.
Habilitar Joe Musashi: Complete todas as 88 missões e consiga as Secret Clan Coins.

PRO RALLY 2002

Códigos

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:
Todos os veículos, pistas e modos: PEROPAVO.
Todos os veículos: MACHOMAN.
Todas as pistas: MORATA.
Todos os bônus (Arcade): THE-

MASTER.
Todos os modos: PACMAN.
Modo Challenge: CUAQUEZ.
Modo Trophy: MADDUCK.
Modo Championship (Professional): OOOH SI.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Mini-game Rayman 2-D Madness: Colete as jóias durante o game até conseguir 1000 pontos.
Mini-game Racket Jump: Colete as jóias durante o game até conseguir 3000 pontos.
Mini-game (Crush): Colete as jóias durante o game até conseguir 4000 pontos.
Mini-game (Razzof Circus): Colete as jóias durante o game até conseguir 6000 pontos.

REDCARD SOCCER 2003

Modo Cheat: No menu principal, selecione a opção "Load/Save" e depois "Create/Load Profile". Entre com o nome "BIGTANK" para habilitar todos os times, estádios, e o modo Finals.
Habilitar equipe Apes e estádio Victoria Falls: No modo World Conquest, derrote a equipe Apes.
Habilitar equipe Dolphins e estádio Nautilus: No modo World Conquest, derrote a equipe Dolphins.
Habilitar equipe Martians e estádio USAFB001: No modo World Conquest, derrote a equipe Martians.
Habilitar equipe Matadors e estádio Coliseum: No modo World Conquest, derrote a equipe Matadors.
Habilitar equipe SWAT e estádio

Nova City: No modo World Conquest, derrote a equipe SWAT.
Habilitar equipe Samurai e estádio Youhi Gardens: No modo World Conquest, derrote a equipe Samurai.
Modo Finals: No modo World Conquest, vença todos os jogos.

SILENT SCOPE 3

Opção real-time: Complete a prova indoor shooting range recebendo rank "S" ou melhor.
Modo Professional: Complete todas as missões EX.
Opção Continuous Mission Mode: Complete todas as missões EX.

SOLDIER OF FORTUNE



Truques

Durante o jogo, aperte select e entre com as seguintes combinações:

Invincibilidade: Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ■ e aperte ←.

Invisibilidade: Segure L1 + L2 + ■ e aperte ←.

Máximo de munição: Segure R1 + ■ e aperte ←.

Todas as armas e munição: Segure L2 + R2 + ■ e aperte ←.

Armas poderosas: Segure L1 + R1 + ■ e aperte ←.

Atravessar paredes: Segure L1 + L2 + R1 + ■ e aperte ←.

Sem gravidade: Segure L1 + L2 + R2 + ← + ■ e aperte start.

Obs.: um som confirma a dica. ☺



007 RACING

Habilitar replay pre-mission:

Complete a missão "Escape To The Border" na dificuldade "Agent" em menos de 1:30.

Pistas escorregadias: Complete a missão "Gimme A Brake" na dificuldade "00 Agent" acertando todos os onze hidrantes da fase.

Sem radar no modo multiplayer: Complete a missão "Ambush" na dificuldade "Agent" com pelo menos 85% de energia.

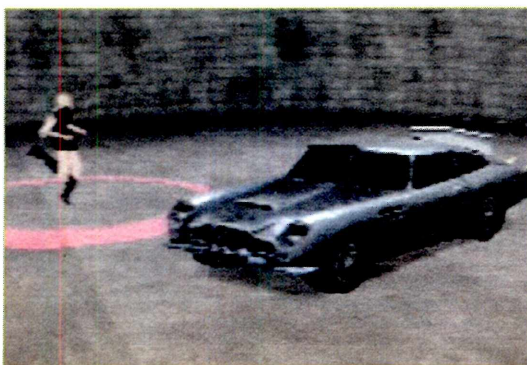
Todas as missões: Complete a missão "Highway Hazard" na dificuldade "00 Agent" sem acertar um único veículo no tráfego.

Água vermelha: Complete a missão "Survive The Jungle" na dificuldade "Agent" desativando todos os três tanques da fase.

Marcas de pneu coloridas:

Complete a missão "Escape" na dificuldade "Agent" conseguindo o máximo de pontos.

Energia em dobro no modo multiplayer: Complete a missão "Break Out" na dificuldade "00 Agent" com 100% de energia.



Dano em dobro no modo multiplayer: Complete a missão "River Race" na dificuldade "Agent" e consiga todos os poderes Nitro e TSP-6060.

Explosões coloridas: Complete a missão "Download" na dificuldade "00 Agent" conseguindo o máximo de pontos.

Binóculo azul: Complete a missão "Submerged" na dificuldade "Agent" sem perder energia.

Todos os dispositivos:

Complete a missão "Showdown" na dificuldade "00 Agent" em menos de 2:00.

Arena Compound no modo multiplayer: Complete a missão "Escape" na dificuldade "Agent".

Arena Rooftops no modo multiplayer: Complete a missão "Download" na dificuldade "00 Agent".

Truques

Habilitar Aston Martin Vantage no modo multiplayer: Na tela de título, aperte L1, R1, ▲, ●, ✕. Um som confirma a dica.

Códigos

No lugar do nome, no modo

Mission, escreva:

Modo Cheat: MMMQRRQ.

Pedestres mais altos: LEMKE.

ACTUA SOCCER 2 Truques

Na tela de título, aperte:

Equipe Gremlin 11: ←, →, ■, ●, ↑, ↓, ■, ●.

Jogadores invisíveis: ■, ●, ↓, ●, ↑, →, ■, ←.

Jogadores grandes: cima, ↓, ↓, →, ■, ■, ●, ●.

Jogadores pequenos: ●, ↓, ↓, ■, ↑, ↑, ←, →.

Jogar com uma bola de praia: ←, →, ←, ↑, ←, →, ■, ■.

Modo animal: ←, ←, ■, →, →, ●, ↑, ↓.

Bola fantasma: ■, ■, ←, ←, →, →, ●, ●.

Modo monocromático: ↑, ↓, ↑, ■, ●, ●, ↑, ↓, ↑.

Sem iluminação: ←, ←, ←, ●, →, →, →, ■.

AUTO DESTRUCT Truques

Pause o jogo e aperte cima, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1. Selecione "Cheat Menu" e aperte ✕. Depois, entre com um dos códigos a seguir:

Invencibilidade: L1, L1, L1, L1, ←, ●, ●, ■, L1.

Imortalidade: ←, R1, ↑, L1, ↑, →, R1, ↓, L1.

Combustível infinito: L1, ●, ←, L1, ●, R1, L1, ↑, R1, ↓.

Modo Blood: L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.

Modo Angel: ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1.

Multiplicar Swarms (5x): ↑, ↓, ↑, ←, →, R1, L1, R1, L1.

Habilitar Double Laser: R1, L1, R1, L1, ↑, ↓, ↑, ←, →.

Habilitar Nitro: L1, ●, ↓, L1, ↑, ■, ●, R1.

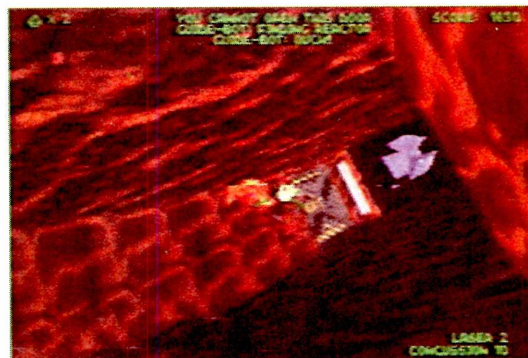
Dinheiro extra: L1, R1, ↑, ●, ↓, ■, →, R1, L1.

Todos os Time Trials: R1, L1, ●, ←, ●, ←, L1, ●.

Habilitar Time Trial (New York): L1, →, ↓, ←, ↑, R1.

Habilitar Time Trial (Tokyo): L1, ←, →, R1, ←, →, L1.

Habilitar Time Trial (Subway): L1, ←, L1, R1, →, R1.



Selecionar fase: ↑, ↓, ●, L1, R1, L1, ●, ↓, ↑.

Pular missão: ■, ●, R1, L1, ●, ↓, L1, ↑.

Adicionar tempo (1:00): ↓, L1, L1, ●, ●, R1, ↑, ■, L1.

Menu Debug: ↑, →, ←, ↓, ●, L1, R1(2), L1, ●, ↓, ←, →, ↑.

Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase 01: sSFTgfCnZ

Fase 02: rnLVbbJnY

Fase 03: frJKZYCPf

Fase 04: rmKkFFfnk

Fase 05: gvLKCgkmp

Fase 06: gvLKBgkmb

Fase 07: gvJVCskmp

Fase 08: gvBVYshNv

Fase 09: kRfXrWYPs

Fase 10: gFFVkrFVY

Fase 11: sSSPhtZNB

Fase 12: gSTBXrfmq

Fase 13: gXTCTTZmY

Fase 14: gXWBXWfrz

Fase 15: sSSJWLNZ

Fase 16: gSTRghCfm

Fase 17: gSXTMBKH

Fase 18: sVHtsMMKC

Fase 19: gSFXTMBKH

Fase 20: gSBMVMEKS

Fase 21: sPCgfgghr

Fase 22: gSFMgkHZZ

Fase 23: sPHgfgfgS

Fase 24: gXBTgshCM

Fase 25: gJvJVYZN

DESCENT MAXIMUM Truques

Durante a partida, aperte:

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

Armas, energia e escudos: ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ✕, ■, ●, ▲, ■, ✕.

Armas, energia, escudos e chaves: ▲, ■, ●, ✕, ▲, ■, ▲, ✕, ▲, ■, ✕, ●.

Todas as chaves: ■, ▲, ✕, ▲, ●, ▲, ✕, ▲, ✕, ▲, ■, ✕.

Todos os acessórios: ■, ▲, ●, ✕, ✕, ▲, ■, ✕, ●, ■, ●, ✕.

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

Escudo: ✕, ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, ✕, ▲, ✕, ▲, ●.

Recarregar escudo: ▲, ✕, ●, ■, ■, ✕, ▲, ■, ✕, ●, ■.

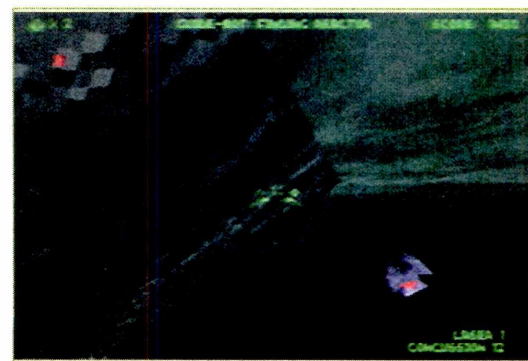
Turbo: ▲, ■, ●, ✕, ■, ✕, ●, ■, ▲, ●, ✕, ✕.

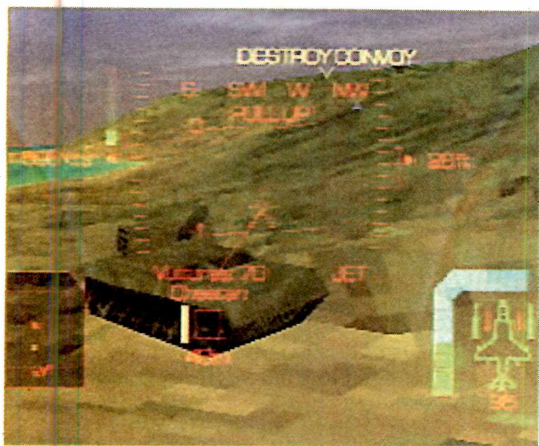
Vida extra: ▲, ✕, ■, ●, ▲, ✕, ■, ✕, ●, ✕, ▲, ●.

Robôs disparam lentamente: ▲, ✕, ■, ■, ▲, ●, ■, ✕, ●, ■, ▲, ●.

Cores estranhas: ▲, ✕, ●, ▲, ■, ●, ✕, ▲, ✕, ▲, ●, ✕.

Modo "Go Wingnut": ▲, ■, ●, ▲, ✕, ■, ▲, ●, ■, ▲, ✕, ●.





Modo Acid: ■, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ✕.

Modo Hello Minnie: ✕, ●, ●, ●, ✕, ●, ✕, ●, ✕, ●.

Passwords

Na tela de passwords, escreva:
Fase final: 2R*8H-9YMBL-3JGCS-NF#WR-WHKG97.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK Truques

Entre na tela de options e aperte:

Habilitar todas as fases: R1, L1, R2, L2, Start.

Invencibilidade: R1, L1, R2, L2, L1.

Munição infinita: R1, L1, R2, L2, .

ECW: ANARCHY RULZ

Habilitar Heavyweight Belt Tour: Consiga o título Heavyweight usando qualquer jogador.

Habilitar TV Belt Tour: Consiga o título TV Title

usando qualquer jogador.

Habilitar Tag Team Belt Tour: Consiga o título Tag Team Title usando qualquer jogador.

Habilitar Toughman Belt Tour: Complete o modo Career (Two Player) usando qualquer personagem.

Habilitar Joey Styles: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando The Sandman.

Habilitar Joel Gertner: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Mikey Whipwreck.

Habilitar Lou E. Dangerously: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando "Beautiful" Billy Wiles.

Habilitar Paul Heyman: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Dusty Rhodes.

Habilitar Cyrus The Virus: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard

usando Rhino.

Habilitar Jim Molineax: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Rhino.

Habilitar John Finegan: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Angel.

Habilitar Bill Alfonso: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Tony Devito.

Habilitar Judge Jeff Jones: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Jack Victory.

Habilitar William F.: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Balls Mahoney.

Habilitar Valkyrie: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Jazz.

Habilitar Shaman: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Chris Chetti.

Habilitar Esophicus: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Yoshiro Tajiri.

Habilitar Doug Gentry: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Masato Tanaka.

Habilitar Candy Girl: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando C.W. Anderson.

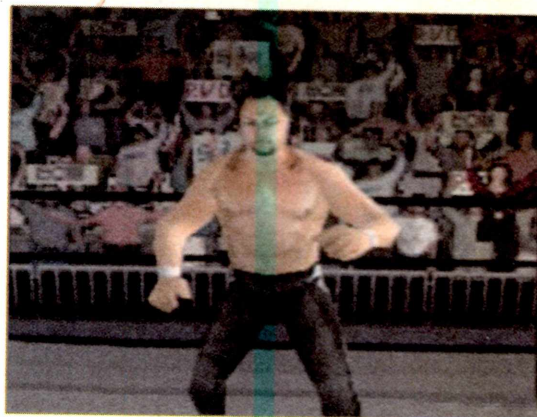
Habilitar Booger: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando The Prodigy.

Habilitar Helia Monster: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Jason.

Habilitar Gabe S.: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Lance Storm.

Habilitar Rob Feinstein: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Danny Doring.

Habilitar Martian Boy: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard



usando Tommy Dreamer.

Habilitar Mad Goat: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Electra.

Habilitar Jester: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Francine.

Habilitar Jan E. Regan: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Little Guido.

Habilitar Kid: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Steve Corino.

Habilitar The D I: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Justin Credible.

Habilitar Sally M.: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Dawn Marie.

Habilitar Lance Storm: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Trainer.

Personagem com cabeça destorcida: Vença o torneio Heavyweight

Belt na dificuldade hard usando Nova.

Personagem com cabeça grande: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Simon Daimond.

Personagem com cabeça pequena: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Amish Roadkill.

Personagem sem cabeça: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando New Jack.

Personagem com mão grande: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando Super Crazy.

Personagem com pés grandes: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando "Little" Spike Dudley.

Personagem gordo: Vença o torneio Heavyweight Belt na dificuldade hard usando "Big" Sal E. Graziano.

Roupas alternativas: Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, ou R2 na hora de selecionar o personagem. ⊗



CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Código mestre
94959DFE117642D4

Ganhar level rápido
24901B50317C57E1

Máximo de coins
2444913EFFF9CF1E

James Bond 007:
Everything or Nothing
OBS.: USE O CÓDIGO
MESTRE CERTO PARA
CADA TIPO DE MODO
(DRIVING OU ACTION).

Código mestre (modo
Action)
94D035A0F636145A

Código mestre (modo
Driving)
94951CFE982E0862

Completar fase A Long
Way Own
0450942A36F445BC

Completar fase A Show of
Force
0450B62A36F4470C

Completar fase A Simple
Exchange
0410B62A36F4473C

Completar fase
Ambushed
0410B72A36F447AC

Completar fase An Old
Friend
0410962A36F4452C

Completar fase Battle in
the Big Easy
0450B72A36F4479C

Completar fase
Dangerous Descent
0450952A36F4472C

Completar fase Death of
an Agent
0410972A36F445BC

Completar fase Death's
Door
0450B42A36F447AC

Completar fase Diavolo's
Plan

0450962A36F447BC

Completar fase
Everything or Nothing
0450972A36F4478C

Completar fase Faded
Splendor
0450B52A36F447BC

Completar fase Ground
Zero
0450952A36F445AC

Completar fase Mardi
Gras Mayhem
0450B72A36F4471C

Completar fase MI6
Interlude
041097283674453C

Completar fase MI6
Interlude
0450B4283674472C

Completar fase MI6
Training
0450962836F4459C

Completar fase Red Line
0410B42A36F4478C

Completar fase Red
Underground
0450962A36F4471C

Completar fase Sand
Storm
0410942A36F4451C

Completar fase Serena
St.Germaine
0410952A36F4458C

Completar fase The Final
Card
0450942A36F4473C

Completar fase The High
Road
0410B52A36F4479C

Completar fase The Kiss
Kiss Club
0450B52A36F4473C

Completar fase The
Machinery of Evil
0410B42A36F4470C

Completar fase The
Platinum War
0450972A36F4470C

Completar fase The
Pontchartrain Bridge
0410B72A36F4472C

Completar fase The
Ruined Tower
0410942A36F4459C

Completar fase Train
Chase
0450952A36F4450C

Completar fase Vertigo
0410962A36F445AC

Habilitar itens, recompensas e truques
244FEF96EB4F1C97
244FEF96EB4F1CB7

Battery infinita (modo
Action)
E4D2BC2CB5649DAC
2481AAAA9F9FC79C
2481B8AA1F9FC73D

Battery infinita (modo
Driving)
E4C3B52C306CCC34
24D833E88434D5C6
24C833EA8C14D5FD

Energia infinita (modo
Driving)
24CCB6AE8F448108
24DAF60A1675C128
24CCB6AE0F448119
E4863522FC7CC6B4
24D1B5E832365170
24D1B0F4BFFC41D9
2440B160B3EE4150

Munição infinita (modo
Action)
E4C3BC273574E444
24C13FEAB6B49A95
249197F4BF7C57A9

Munição infinita (modo
Driving)
D4001D369FBC8A46
249115B49FBCC34D

Completar Rank Platinum
na fase A Long Way Down
0450942836F465BC

Completar Rank Platinum
na fase A Show of Force
0450B6283674670C

Completar Rank Platinum
na fase A Simple Exchange
0410B62836F4673C

Completar Rank Platinum
na fase Ambushed
0410B72836F467AC

Completar Rank Platinum
na fase An old Friend
041096283674652C

Completar Rank Platinum
na fase Battle in the Big
Easy
0450B72836F4679C

Completar Rank Platinum
na fase Dangerous
Descent
045095283674672C

Completar Rank Platinum

na fase Death of an Agent
0410972836F465BC

Completar Rank Platinum
na fase Death's Door
0450B42836F467AC

Completar Rank Platinum
na fase Diavolo's Plan
04509628367467BC

Completar Rank Platinum
na fase Everything or
Nothing
0450972836F4678C

Completar Rank Platinum
na fase Faded Splendor
0450B52836F467BC

Completar Rank Platinum
na fase Ground Zero
0450952A36F465AC

Completar Rank Platinum
na fase Mardi Gras
Mayhem
0450B7283674671C

Completar Rank Platinum
na fase Red Line
0410B42836F4678C

Completar Rank Platinum
na fase Red Underground
0450962836F4671C

Completar Rank Platinum
na fase Sand Storm
041094283674651C

Completar Rank Platinum
na fase Serena
St.Germaine
041095283674658C

Completar Rank Platinum
na fase The Final Card
0450942836F4673C

Completar Rank Platinum
na fase The High Road
0410B52836F4679C

Completar Rank Platinum
na fase The Kiss Kiss Club
0450B5283674673C

Completar Rank Platinum
na fase The Machinery of
Evil
0410B4283674670C

Completar Rank Platinum
na fase The Platinum War
045097283674670C

Completar Rank Platinum
na fase The Pontchartrain
Bridge
0410B7283674672C

Completar Rank Platinum
na fase The Ruined Tower
0410942836F4659C

Completar Rank Platinum
na fase Train Chase
0450952836F4650C

Completar Rank Platinum
na fase Vertigo

0410962836F465AC

MTX MOTORTRAX

Código mestre
24C01CACBEE135A

Máximo de pontos MTXP
2455923EB8A0505A

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Código mestre
94D495E636E60266

Fase Created Park
244BB5249FEFCDB2

Fase Hangar
241BB630976FCD12

Fase Hawaii
244BB5201FEFCD12

Fase Hotter Than Hell
244BB5209FEFCD92

Fase Manhattan
24CBB7249FEFCDB0

Fase Moscow
24CBB5209FEFCDA2

Fase San Diego
24CBB5201FEFCD22

Fase School II
249BB630976FCD00

Fase Slam City Jam
244BB5201FEFCD80

Fase Tampa
244BB5249FEFCD00

Fase Vancouver
24CBB5201FEFCD30

Fase Venice
249BB630976FCD22

Filme Always Hard
24DBB72017FEFCD00

Filme Andrew Reynolds
24DBB62417FEFCD32

Filme Arto Saari
24DBB6209FEF8D90

Filme Bails 1
245BB42017FEFCD22

Filme Bails 2
245BB42097FEFCD12

Filme Bam Margera
245BB6209FEFCD02

Filme Birdhouse
245BB4209FEF8D32

Filme Bob Burnquist
24DBB52497FEFCD02

Filme Bucky Lasek

24DBB5209F6FCDB2

Filme Chad Muska
245BB6209FEFCD10

Filme Element
24DBB4201FEF8D80

Filme Eric Koston
245BB5201F6FCD90

Filme Flip
24DBB4209FEF8DA2

Filme Geoff Rowley
245BB62417FEFCD02

Filme Girl
245BB4201FEF8D90

Filme Jamie Thomas
245BB62417FEFCD00

Filme Kiss
245BB72417FEF8D22

Filme Mike Vallely
245BB42497FEFCD02

Filme Paul Rodriguez
24DBB62497FEFCD80

Filme Rodney Mullen
24DBB6209FEFCD20

Filme Tony Hawk
245BB5249F6FCD80

Filme Zero
24DBB42417FEF8DB2

Habilitar opção Always
Special
24CBB520176FCDB0

Habilitar opção Flame
245BB434176FCDB0

Habilitar opção Kid mode
24DBB524176FCDB2

Habilitar opção Moon
Gravity
245BBF24176FCDB2

Habilitar opção Perfect
Manual
244BBF20976FCD10

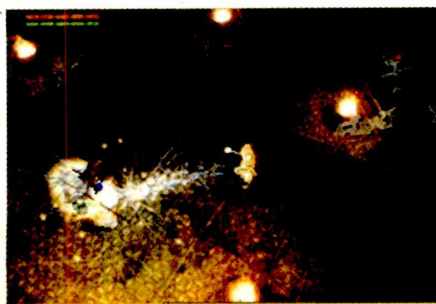
Habilitar opção Perfect
Rail
244BBF20176FCD00

Habilitar opção Perfect
Skitch
24DBBF249F6FCD22

Habilitar opção
Rollerskates
24DBB5249F6FCDA0

Habilitar opção Cool
Specials
24CBB620176FCD02

Habilitar opção Create-a-
deck



244BBC301F6F8D10	Personagem Pedestrian 244BB72417EFCDA2 245BB73497EFCDD2	Habilitar Bone Saw no slot 1 2400926A34B4530E	Habilitar Firehouse Key no slot 1 24809A6ABCB4530E	no slot 1 24909A6834B4530C	24009A7A34B4133C
Habilitar opção Moon Gravity 245BB434176FCD02	Personagem T.H.U.D. 24CBB72417EFCDD2	Habilitar Box of Beer Bottles no slot 1 2410927ABCB4530E	Habilitar First Aid Kit no slot 1 2410926C3CB4530C	Habilitar Mandy's Psych Report no slot 1 24909A6834B4530C	Habilitar 's E-mails no slot 1 24009A683CB4530C
Habilitar opção Perfect Rail 245BB6241F6FCD80	X-FILES RESIST OR SERVE	Habilitar Box of Microscope Slides no slot 1 2400927AB4B4130E	Habilitar Flashlight no slot 1 2490926A34B4530C	Habilitar .O. Box Key no slot 1 24909A6A34B4530E	Habilitar 's Note no slot 1 24009A7834B4530C
Habilitar opção Skater Shop 24DBBC201F6FCD22	Código mestre 9415B0F2173E8436	Habilitar Cellular Phone no slot 1 248092683CB4530E	Habilitar Full Gas Can no slot 1 2480926EBCB4530E	Habilitar Key no slot 1 2480926E3CB4530E	Habilitar Sheriff's Warning no slot 1 24809A7834B4530C
Habilitar tema Birdhouse 245BBF201F6FCD82	Habilitar 12oz Bottle & Gasoline no slot 1 2410927A34B4530C	Habilitar Chaco's Medication no slot 1 2480926A3CB4530C	Habilitar Gas Station Note no slot 1 2400926E3CB4530E	Habilitar Goggles no slot 1 24009A6A3CB4130C	Habilitar slot 1 24009A6CB4B4530E
Habilitar tema Element 24DBBF201F6FCD40	Habilitar 12oz Molotov Cocktail no slot 1 24109278B4B4530C	Habilitar Cigar Box no slot 1 24909A7CB4B4530E	Habilitar Gate Clicker no slot 1 24809A6ABCB4530C	Habilitar Goggles no slot 1 24009A6A3CB4130C	Habilitar slot 1 24109A6EB4B4130C
Habilitar tema Flip 245BBF201F6FCD90	Habilitar 2x4 no slot 1 2480926EB4B4530E	Habilitar Cigarette Lighter no slot 1 24809A6EB4B4530E	Habilitar Gatebox Key no slot 1 24009A6EB4B4530E	Habilitar slot 1 2410927834B4130E	Habilitar Mear no slot 1 2480927C34B4130C
Habilitar tema Girl 24DBBF209F6FCDB2	Habilitar 40oz Bottle & Gasoline no slot 1 2490927A34B4530E	Habilitar Disk no slot 1 240092683CB4530E	Habilitar Gun Case Key no slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar slot 1 2410927834B4130E	Habilitar Smear no slot 1 2480927C34B4133C
Habilitar tema Ironman 24CBB5209F6FCD10	Habilitar 40oz Molotov Cocktail no slot 1 24909278B4B4530E	Habilitar Electronic Lock Pick no slot 1 2410926834B4130C	Habilitar Hand Written Letter no slot 1 24009A7A3CB4530C	Habilitar slot 1 24109A6ABCB4530E	Habilitar slot 1 24009A6EB4B4530C
Habilitar tema Kiss 244BB5209F6FCD20	Habilitar 9mm Ammo Clip no slot 1 240092683CB4530C	Habilitar Empty 40 Bottle no slot 1 24009A68BCB4530E	Habilitar Hand Written Letter no slot 1 24009A7A3CB4533C	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530E	Habilitar With Bile no slot 1 24909A6E35B4530C
Habilitar tema T.H.U.D. 24CBB524176FCD32	Habilitar Shotgun Ammo no slot 1 2400926C3CB4530C	Habilitar Empty Beer Bottle no slot 1 24809A68BCB4530E	Habilitar Hecor's Garage Key no slot 1 24809A683CB4530C	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530E	Habilitar With Bile no slot 1 24909A6E35B4533C
Habilitar tema Zero 245BBD209F6FCD02	Habilitar AK-47 no slot 1 2410926C34B4530C	Habilitar FBI Badge no slot 1 2410926CB4B4130C	Habilitar Kate's Work Key no slot 1 24909A7E34B4530C	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 2410926AB4B4130C
Habilitar truques e itens 24D1A6AAD276C109 24DBB6885656C128 24DA6A2A1676C118 2451B6A81674C139 24CBA62C5E7E8183 245AA628D274C1AB 24D9B6089677C998 24D1B628567489B2 24DBA4281654C108 2452B428DA74C120 24DBA4281654C119 244BBCB49B7C8830 24DBB488D274C189 2441B4241B6E89A0 240FEE96CB4F8C33 2491B06810F643D0	Habilitar AK-47 Ammo no slot 1 2410927E3CB4530E	Habilitar FBI Badge no slot 1 2490926CB4B4130E	Habilitar Katlyn's Diary no slot 1 24809A6A3DB4530E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 2410926AB4B4130C
Especial infinito 249035E831B4D135 248A35EA3896D18D 241035E830B4D19D 248A35EAB896D1BD	Habilitar Anne Dawson's Licenseno slot 1 24109A7CB4B4530E	Habilitar File Cabinet Key no slot 1 24809A78B4B4130E	Habilitar Katlyn's Diary no slot 1 24809A6A3DB4533E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 24909268B5B4130E
Tempo infinito na missão (missão) 24D0966816B4C55C	Habilitar Antidote no slot 1 24809268BCB4130E	Habilitar File Folder no slot 1 2400926C34B4130C	Habilitar Keys to Chaco's Trailer no slot 1 24009A7E34B4530E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530E	Habilitar no slot 1 2480926ABCB4530C
Multiplicar pontuação (Combos x10) 249837CA3034C3CF	Habilitar Apple Ornament no slot 1 24909A6C3CB4530E	Habilitar File Folder 2 no slot 1 2400926C3CB4130C	Habilitar Keys to Chaco's Trailer no slot 1 24009A7E34B4533E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 24009A6ABCB4530E
Multiplicar pontuação (Combos x100) 248837C8B834C3CD	Habilitar Aspirin Bottle no slot 1 24909A6834B4530E	Habilitar File Room Key no slot 1 2490926C3CB4130C	Habilitar Keys to Twins' Trailer no slot 1 24809A7ABCB4530E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 2400926ABDB4530E
Multiplicar pontuação (Combos x50) 249837CC3834C3CF	Habilitar Axe no slot 1 2400926E3CB4530C	Habilitar Fingerprint Brush no slot 1 24109A6C3CB4530E	Habilitar Keys to Twins' Trailer no slot 1 24809A7ABCB4533E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar no slot 1 2400926EB4B4530C
Personagem Ironman 24CBB7209FEFCD30	Habilitar B-day Card no slot 1 24109A7EBCB4530E	Habilitar Fingerprint Spray no slot 1 24809A6E34B4530C	Habilitar Magnum no slot 1 2490926834B4130E	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar Folder no slot 1 24009A7A34B4130C
	Habilitar Blue First Aid Kit no slot 1 2480927C34B4130E	Habilitar Fire Extinguisher no slot 1 24909A68B4B4130E	Habilitar no slot 1 24909A6E3CB4530C	Habilitar slot 1 24109A6C3CB4530C	Habilitar Sheriff File Folder no slot 1



ALUNDRA 2



Dinheiro infinito
800677060010

Energia infinita
8006771003E7
8006771203E7
8006771403E7
8006771603E7

Habilitar Amulet
800674560001

Habilitar Baron's Orders
800674160001

Habilitar Bone Dart
8006744C0001

Habilitar Crimson Cape
8006745A0001

Habilitar Dryad Ring
800674260001

Habilitar Elemental Ring
800674580001

Habilitar Elf Ring
800674520001

Habilitar Elf Steel
8006740E0001

Habilitar Gauntlet
8006741E0001

Habilitar Gold Badge
800674120001

Habilitar Grapes Of Eru
800674460001

Habilitar Guard Ring
800674540001

Habilitar Herb
800674400001

Habilitar Infinite Keys
8006744E0100

Habilitar Newt Ring
800674230001

Habilitar Panacea
800674440001

Habilitar Pixie Ring
800674250001

Habilitar Puzzle Pieces
800674500001

Habilitar Red Statue
800674280001

Habilitar Rising Sword
8006746C0024

Habilitar Seagull Ruins Key
800674180001

Habilitar Siren Ring
800674240001

Habilitar Star Crystal
8006741C0001

Habilitar Star Prism
8006741A0001

Habilitar Strange Key
8006740C0001

Habilitar Tonic
800674420001

Habilitar Triangle Key
800674480001

Habilitar Valar Shield
8006746E002C

Habilitar Vanilla Wafer
8006742A0001

Habilitar Vita Stone
800674100001

Habilitar X10 Bone Darts
800674220001

BIO FREAKS (VERSAO 3.2)

Atravessar objetos (J1)
8009A0601000

Atravessar objetos (J2)
8009A6D41000

Energia baixa (J1)
8009A0380100

Energia baixa (J2)
8009A6AC0100

Energia extra (J1)
8009A0386400

Energia extra (J2)
8009A6AC6400

Escudo fraco (J1)
8009A03C0100

Escudo fraco (J2)
8009A6B00100

Escudos sempre ativos (J1)
8009A0480022

Escudos sempre ativos (J2)
8009A6BC0022

Escudo infinito (J1)
8009A03C6400

Escudo infinito (J2)
8009A6B06400

Jet Pack infinito (J1)
8009a0403200

Jet Pack infinito (J2)
8009A6B43200

Jet Pack fraco (J1)
8009A0400100

Jet Pack fraco (J2)
8009A6B40100

Lutar no ar (J1)
8009A0620001

Lutar no ar (J2)
8009A6D60001

Modo flashy (J1)
8009A0680001

Modo flashy (J2)
8009A6DC0001

BLACK DAWN (VERSAO 3.2)



Começar na fase Black Out
D00F23DC0000
800F23DC0001

Começar na fase Crack Down
D00F23DC0000
800F23DC0005

Começar na fase Desert Fury
D00F23DC0000
800F23DC0003

Começar na fase Hurricane
D00F23DC0000
800F23DC0006

Começar na fase Ice Storm
D00F23DC0000
800F23DC0002

Começar na fase Riger Trap
D00F23DC0000
800F23DC0004

Começar na fase Urban Strike
D00F23DC0000
800F23DC0000

MSC's infinito
8005FCF00063

NAP's infinito
8005FCF40063

RKT's infinito
8005FCF203E7

TAC's infinito
8005FCF60063

Tempo infinito
80054C540000
80054C640000
8005772C0000
8005FC600000
8005FC640000

Máximo de poder (armas)
3005FCFE0003

Máximo de poder MSC's
3005FCFA0003

Máximo de poder NAP's
3005FCFC0003

Máximo de poder RKT's
3005FCFB0003

Máximo de poder TAC's
3005FCFD0003

COLONY WARS (VERSAO 3.2)

Arma secundária infinita
80119CC00002
80119CF40002
80119D280002
80119D5C0002

Arma secundária infinita
80119D280005
80119D5C0005
800FE4720005
80119CF40005

Energia infinita
300119340001

Laser anti-shield infinito
80119C4C0000

Missile infinito
80119CC00006

Shield
800463B400EE

Nunca superaquecer
80119C4C0000
80119C800000
80119CB40000
80119CE80000
80119D1C0000

Selecionar fase
300119350001

Tiro rápido (Laser)
80119C500000

Tiro rápido (Emp)
80119CB80000

Tiro rápido (Scatter)
80119CEC0000
80040F26FFFF

DANGER GIRL (VERSAO 3.2)



Energia infinita
80061B401388

Munição infinita (AK47)
800EF57803FB

Munição infinita (Dart)
800EF4B803E7

Munição infinita (Desert Eagle)
800EF51803F6

Munição infinita (Pistol)
800EF54803ED

Munição infinita (Shotgun)
800EF60803ED

Munição infinita (Submachine Gun)
800EF5D80400

Todos os truques
800EBB040FFF

ECHO NIGHT (VERSAO 3.2)

Antidote no slot 1
801BEB80033

Astral Pieceslot 1
801BEB80016

Athlete's Foot Botslot 1
801BEB80013

Blue Stoneslot 1
801BEB80030

Blue Stone Piece no slot 1
801BEB8000E

Brass Key no slot 1
801BEB80002

Broken Stone no slot 1
801BEB8000D

Bullet no slot 1
801BEB80029

Cabinet Key no slot 1
801BEB80034

Cameo no slot 1
801BEB80036

Claim Ticket no slot 1
801BEB80024

Claudia's Doll no slot 1
801BEB80032

Clock Key no slot 1
801BEB80031

Comet Book no slot 1
801BEB8001A

Crank no slot 1
801BEB80026

Crown Piece no slot 1
801BEB8001C

Curing Potion no slot 1
801BEB80011

Dress Suitslot 1
801BEB80015

Earringslot 1
801BEB8002A

Engagement Ring no slot 1
801BEB80028

Engine Room Keyslot 1
801BEB8002E

Eye of a Sea Fish no slot 1
801BEB8001F

Filmslot 1
801BEB8001B

Fire Bird Plate no slot 1
801BEB80023

Flying Fish Plate no slot 1
801BEB80017

Forest Fire Plate no slot 1
801BEB80022

Gear no slot 1
801BEB80020

Glass no slot 1
801BEB80010

Holy Water no slot 1
801BEB80004

Invitation Letter no slot 1
801BEB80007

Iron Key no slot 1
801BEB80008

Kitchen Key no slot 1
801BEB80025

Knife no slot 1
801BEB80019

Metal Handle no slot 1
801BEB80001

Music Box no slot 1
801BEB8002B

Old Book no slot 1
801BEB8001D

Old Picture no slot 1
801BEB8002F

Pendant no slot 1
801BEB80035

Piston Key no slot 1
801BEB8002D

Prescription no slot 1
801BEB8001E

Record no slot 1
801BEB80018

Red Book no slot 1
801BEB80003

Rubber Gloves no slot 1
801BEB80014

Sailor Medal A no slot 1
801BEB80009

Sailor Medal B no slot 1
801BEB8000A

Sailor Medal C no slot 1
801BEB8000B

Sailor Medal D no slot 1
801BEB8000C

Sailor's Documents no slot 1
801BEB80027

Small Key no slot 1
801BEB80005

Valve no slot 1
801BEB8002C

Water Leaf Plate no slot 1
801BEB80021

Winding Key no slot 1
801BEB8000F

Wire no slot 1
801BEB80012

Wire Cutter no slot 1
801BEB80006

Parar o tempo
8009F904FFFF
8009F9C4FFFF

Sempre em boas condições

801A6B500005



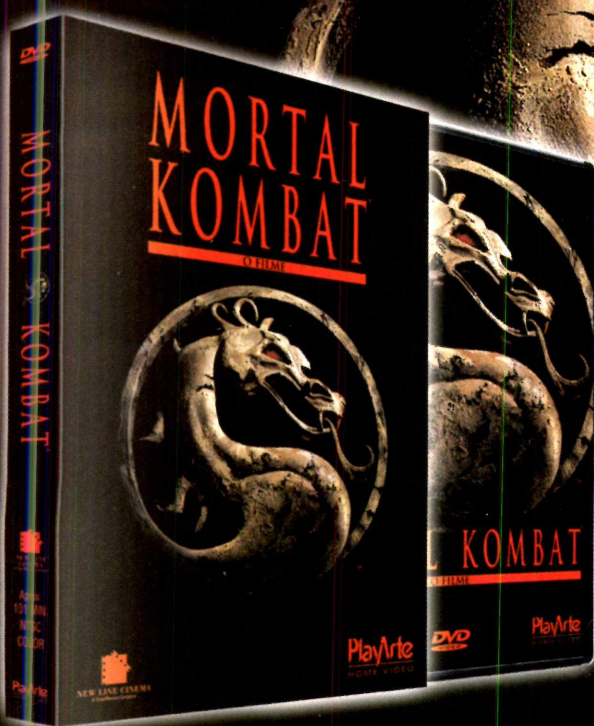
PREPARE-SE PARA O MAIOR E
MAIS ELETRIZANTE TORNEIO DE
TODOS OS TEMPOS!

MORTAL KOMBAT[®]

O FILME

UM FILME COM
MUITA AÇÃO, EFEITOS
ESPECIAIS E LUTAS
IMPRESSIONANTES...

**BRINDE *
EXCLUSIVO**
UMA CARTELA
DE TATUAGENS
ENCARTADA
NO DVD



TM

enquanto durarem os estoques

GRANDE SUCESSO DOS CINEMAS
AGORA EM DVD EDIÇÃO ESPECIAL

À VENDA NAS MELHORES LOJAS


NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company

PlayArte
HOME VIDEO

Metal Gear Solid 3: SNAKE EATER

Boatos e verdades sobre o novo capítulo da saga de Hideo Kojima

Por Rodrigo Guerra

O que realmente nos espera em MGS3 é tão claro quanto um dia nublado. Hideo Kojima esconde o ouro e podemos sentir que ele se diverte com nossas especulações. Mas, de uma coisa ele não pode se esconder: tudo o que foi mostrado até agora já revela um pouco de como o enredo vai se desenrolar (ou não, lembra de MGS2?).

Porém, isso para nós não foi o suficiente: assumimos o papel de Snake (qual? você escolhe) e partimos em busca de informações confidenciais. O que conseguimos? Sente-se e deleite-se com o melhor e maior dossiê de MGS3 já produzido no Brasil, ao longo dessas quatro páginas e também no pôster exclusivo que descolamos pra você.

Bem-vindo à selva

Aviso: se você não quer estragar a sua surpresa lendo a respeito da história que envolve a trama de MGS3, recomendo que pule essa parte. As próximas linhas transpiram spoilers, então, a escolha é sua.

Medo globalizado

No início dos anos 60, os humores entre os Estados Unidos da América e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas estavam à flor da pele. A URSS intimida os americanos transportando mísseis de média distância para Cuba, de onde podem visar qualquer alvo no continente americano. Meses depois, o presidente Kennedy é assassinado. Os EUA fazem um boicote comercial à URSS. É o início da Guerra Fria. Em meio a esse clima pesado no âmbito internacional, as agências de espionagem americanas são contatadas por um cientista soviético: Sokolov. Ele diz ter informações do interesse americano, mas só vai transmiti-las se conseguirem retirá-lo em segurança do país.

Operação: Snake Eater

A campanha de MGS3 se inicia no dia 24 de agosto de 1964 (exatamente o dia em que Hideo Kojima nasceu), numa região de floresta densa e quase sem indícios de existência humana. O objetivo é se infiltrar na base inimiga na região de Tselinoyarsk, URSS, e resgatar Sokolov, o cientista que pediu abrigo

americano. Feito isso, Snake e seu protegido precisam seguir até o oeste, em direção ao ponto combinado para o resgate aéreo. No total, a operação não era para durar mais de quatro horas...

No comando da operação Snake Eater está o Major Tom, incumbido pela FOX (Force Operations X) de escolher, para a missão, o melhor agente americano: Jack. Em campo, o soldado contará com o apoio via rádio de Para-Medic e The Boss.

Logística da missão

O único método de infiltração plausível para evitar a identificação pelo inimigo é por via aérea. Para ter maiores chances de chegar ao ponto de inserção sem margem de erro, é necessário utilizar o salto com pára-quadras com o método HALO (High-Altitude Low-Opening – um salto feito a partir de altitude elevada, com a abertura do pára-quadras em baixa altitude). Chegando ao local, Jack deve se infiltrar na base com poucos itens; entre eles, uma faca de sobrevivência e uma pistola.

Para maior discrição e segurança, durante a missão, Jack recebe o codinome Naked Snake, além das informações sobre o local. O problema é que, durante a aterrissagem, Jack perde sua mochila com os equipamentos de camuflagem. Seu ponto de partida é no coração da selva, e a primeira tarefa será encontrar seus equipamentos, imprescindíveis para a conclusão da missão

INFO	PLAYSTATION 2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCEJ
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	15 de novembro de 2004, EUA

Os personagens

Na SuperDicas PlayStation #08, você pode conferir uma extensa matéria sobre os personagens de MGS3, baseada nas informações que vazaram da Konami. Depois do vídeo e demo jogável da E3 2004, muito se confirmou daquela suposta farsa. Confira as novidades.

Jack (Naked Snake)

Sexo: masculino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: americano

Nascimento: desconhecida

Origem: desconhecido

Organização: FOX (Force Operations X)

Dublador, versão japonesa: Akio Otsuka (o Solid Snake das versões anteriores).

Possível dublador, versão americana: David Hayter (o mesmo de Solid Snake nas versões anteriores). Jack deve utilizar suas habilidades de sobrevivência na floresta, furtividade e luta corpo-a-corpo para resgatar o cientista Sokolov do território soviético. Mas o avanço na missão revelará novos objetivos...

Evolução tecnológica: note que os globos oculares agora são polígonos separados, não mais texturas aplicadas à face, como em MGS2.

Adam Ocelot

Sexo: masculino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: desconhecida

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Possível dublador, versão americana: Paul Zimmerman (o mesmo de Ocelot nas versões anteriores).

Organização: Spetsnaz (e possível membro da GRU) O filho de The Boss ainda não é conhecido como "Revolver". Parece que a façanha de manejar uma Colt Single Action será aconselhada por Naked Snake. Mas ele maneja uma pistola automática como ninguém; parece ter herdado o dom de seu falecido pai. Possivelmente, desenvolverá técnicas de tortura com Volgen.

Major Tom

Sexo: masculino

Idade: 55 anos

Nacionalidade: inglês

Nascimento: 12/08/1909

Origem: Exeter, Inglaterra

Organização: FOX (Force Operations X)

Dublador, versão japonesa: Banjou Ginga (o Liquid Snake/Master Miller das versões anteriores). Primeiro em comando da operação Snake Eater, ele é o responsável por passar informações gerais sobre a missão para Naked Snake.

Para-Medic

Sexo: feminino

Idade: 28 anos

Nacionalidade: americana

Nascimento: 22/06/1936

Origem: Boston, EUA

Organização: FOX (Force Operations X)

Dubladora, versão japonesa: Houko Kuwashima (a Mei Ling das versões anteriores).

Esta misteriosa mulher pausa no ponto de extração. Sua missão é ajudar Naked Snake a sobreviver com o que a natureza tem a oferecer.

The Boss

Sexo: feminino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: americana

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Organização: FOX (Force Operations X), SAS, SEALs, Cobra e a CIA

Dubladora, versão japonesa: Kikuko Inoue (a Rosemary de MGS2)

Jack e esta Soldada Lendária já se conhecem de outras missões; ao que parece, eles tiveram um affair no passado. Ela foi a instrutora de Jack, e integra a missão Snake Eater para instruir seu pupilo em situações para as quais ele não foi treinado.

Eva

Sexo: feminino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: desconhecida

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Organização: desconhecida

Dubladora, versão japonesa: Misa Watanabe Também conhecida como Tatyana, ou simplesmente Tanya, esta espiã dará dicas sobre a base inimiga e modos de infiltração. Ela trabalha para a GRU, a FOX e até para a KGB e, como se isso não fosse o bastante, ela ainda mantém um caso com Sokolov e Volgen.

Thunderbolt

(Ephgeny Borisovich Volgen)

Sexo: masculino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: desconhecida

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Organização: GRU

Idealizador da organização GRU, Volgen nasceu em berço de ouro e faturou ainda mais lutando boxe. Aparentemente, ele veio de um antigo grupo que The Boss comandava (chamado Cobra). Alto e forte, parece ser o vilão principal de MGS3. Volgen tem uma certa queda para a violência e faz o que pode para provar isso a todos que o cercam. Ele pode controlar a energia elétrica e combinar com socos, tornando-os mortais.

Nicholas Stepanovich Sokolov

Sexo: masculino

Idade: desconhecida

Nacionalidade: soviético

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Organização: desconhecida

Cientista criador de Metal Gear (financiado pela GRU), escolhe trair sua nação e entregar aos americanos toda a informação sobre a nova ameaça que eles terão para enfrentar.

Ivan Raidenovich Raikov

Sexo: masculino

Idade: 22 anos

Nacionalidade: soviético

Nascimento: desconhecido

Origem: desconhecida

Organização: GRU

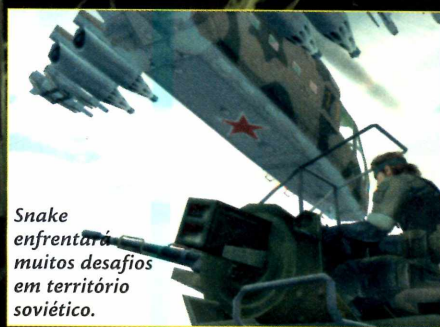
O papel de Raidenovich ainda não está esclarecido, mas, pelo visto, ele sofre assédio sexual de Volgen durante a trama. Ele parece não gostar destas abordagens (pela sua cara de nojo), mas, seja por causa de sua baixa patente, ou por medo de morrer, acata as vontades do comandante.

As vozes

Um ponto interessante sobre o trailer da E3 2004 são os dubladores da versão japonesa, que já trabalharam nas versões anteriores da série MGS. Ao notar isso, nossa equipe tentou entrar em contato com David Hayter, a voz de Snake nas versões anteriores. Porém, nossa investida foi infrutífera. Conforme um contrato assinado com a Konami, ele não pode dar nenhuma declaração à imprensa até o lançamento do jogo. Hmm... Tem cobra nesse mato? Pois é, também achamos. Uma alegação assim só pode significar que ele está trabalhando em Snake Eater, emprestando mais uma vez sua voz para Snake (seja ele quem for). Curiosamente, os nomes de Hayter e de Paul Zimmerman aparecem na lista de dubladores do mais importante site de informações sobre filmes na Internet: o Internet Movies Data Base (www.imdb.com) – e justamente com seus papéis: Snake e Ocelot, respectivamente.

Já na parte japonesa da dublagem, ressaltamos que muitos dos envolvidos já trabalharam em outras versões da série. A voz da Para-Medic é da mesma dubladora de Mei Ling, e a de The Boss, que aparenta ser o caso amoroso do herói, é a mesma de Rosemary (a namorada de Raiden em MGS2). Essas duas coincidências nos levaram a elaborar uma teoria de que Kris Zimmerman, a diretora de elenco, está escalando dubladores iguais para personagens que exercem o mesmo papel.

Se estivermos certos, veja o que pode acontecer: a voz do Major Tom é do mesmo cara que dublou Master Miller e Liquid Snake. Traição no ar? Por enquanto, só podemos especular... ☹



Snake enfrentará muitos desafios em território soviético.



Novo sistema de camuflagem: Snake se mescla ao cenário

Ⓢ A evolução

Quando o primeiro Metal Gear Solid foi lançado para o PlayStation, há seis anos, ele foi indiscutivelmente o game mais realístico da época. Três anos depois, já na era do PlayStation 2, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty trouxe, além de um grande enredo, diversas melhorias na jogabilidade. Mais três anos e, em MGS3, além de todas as alternativas que o precederam, mais ainda pode ser explorado. As diversas novidades exibem muito bem as habilidades de Naked Snake como o melhor soldado de todos os tempos. Confira algumas amostras do que poderemos fazer em Snake Eater.

Camuflagem

O sistema de camuflagem é acessado com o botão Start. No menu, você escolhe um padrão para se camuflar (grama, casca de árvore, neve, fogo e outros) e também a pintura de rosto, seguindo o padrão da camuflagem ou mesclando os dois.

Mais maneiras de abordar os inimigos com o CQC



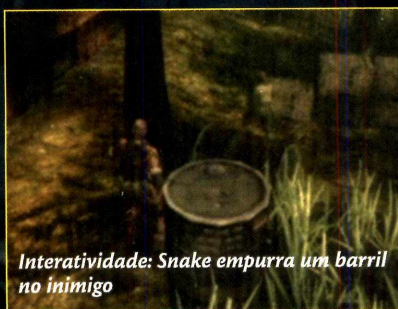
No canto direito superior da tela há um indicador percentual: o índice de camuflagem, que indica o quanto Snake está mesclado ao cenário. Esse indicador muda conforme os movimentos de Snake, a iluminação e o cenário ao redor. A escolha do padrão certo, no momento certo, pode tornar Snake literalmente invisível aos olhos dos guardas, mesmo dos que passam a poucos centímetros.

Movimentos

Além de poder usar as roupas e as tinturas no rosto, os movimentos de Snake ajudam, e muito, na hora de se esconder. Você pode andar, espreitar, correr, agachar, deitar, rastejar e se esgueirar no chão. Isso torna as chances de ficar imperceptível muito altas (inclusive pelo nível de ruídos), mas os inimigos utilizam as mesmas técnicas, dando um maior realismo ao game.

Combate corpo-a-corpo

Nas lutas, Snake pode usar armas brancas (como a faca de sobrevivência), quebrar ossos, estrangular, ou ainda interrogar soldados de maneiras diferentes, entre outros movimentos. São dezenas de movimentos que você pode fazer com o sistema de Close Quarter Combat (CQC). Caso se aproxime de um inimigo pelas costas, pode fazer um determinado tipo de combo; pelo lado, seria outro, e assim por diante. Você pode usar o CQC quando estiver desarmado para tomar a arma do



Interatividade: Snake empurra um barril no inimigo

inimigo, ou quando se aproximar por trás dele para cortar a garganta.

O CQC foi profundamente estudado, com a consultoria técnica de Motosada Mori (também consultor militar de MGS2), ex-instrutor da SWAT e especialista desta forma de luta na vida real.

Medidor de resistência

Esta nova barra (no lugar da antiga barra de grip) mede a resistência (stamina) de Snake. Quanto menor a barra, mais difícil será manter o controle do corpo e outros fatores, que englobam desde a pontaria ao fator curativo.

Ainda neste ponto, existe uma surpresa: Snake pode se acostumar com um tipo de comida para que a barra de resistência se recupere mais rápido. Você pode comer desde frutas nativas até bichos da fauna encontrada na floresta (entre cobras, jacarés, sapos, peixes, aves e outros animais).

Outro fator que interage com a barra de resistência é o clima: caso esteja muito quente você pode tirar o agasalho para refrescar Snake, ou o contrário. Se chover e Snake se ficar sem a camisa, ele pode pegar uma gripe.

Cenário interativo

A interatividade com o cenário é muito maior. Subir em árvores será tão trivial (e importante) quanto qualquer outra coisa no game. No topo de uma árvore, você pode se esconder para fugir dos soldados, ou ainda criar uma armadilha esperando o momento certo para atacar. Pendurado em um galho, você pode sacar sua arma de fogo e disparar contra os inimigos. Outros elementos também estarão disponíveis, como controlar metrallhadoras fixas, mover barris, atirar em colméias de abelhas ou jogar granada na boca de um crocodilo para fazer um belo churrasco.

Comunicação

Em 1964, a nanotecnologia era algo que nem passava pela cabeça dos cientistas que estavam acabando de descobrir outras utilidades para o computador, além de fazer cálculos astronômicos. Dessa forma, o Soliton Radar e o Codec não eram itens da realidade plausível da época. O radar disponível funciona como o conhecido AP Sensor, e deve ser equipado, da mesma maneira que um colar ou detector de minas. Isso torna o game mais próximo à nossa realidade do que o sistema avançado dos processores.

A comunicação também teve um sistema modificado: Snake utiliza um rádio com um fone de ouvido, com uma interface inovadora. Porém, as frequências foram mantidas. Para se comunicar com o Major ou para salvar o game, você vai usar os mesmos códigos que usou nas versões anteriores, em MP3 (com letra traduzida!). Imperdível!!!

Armas e utensílios

Snake faz MacGuiver parecer um amador quando o assunto são os "brinquedos" que ele carrega. No demo jogável da E3 estava disponível uma série de itens, armas e equipamentos, alguns conhecidos, outros inéditos. Veja a relação deles e prepare-se para ainda mais:

SVD (rifle sniper Dragunov)

Este rifle vai fazer com que a AWM de MGS2 pareça coisa de criança. Ele possui mostradores de curva que vão ajudar na pontaria quando os alvos estiverem muito distantes. Ao que parece, o vento terá certa influência na trajetória da bala, sem contar que sua barra de resistência deve estar cheia para que a mira não seja prejudicada.

MK-22 Hush Puppy (compatível com CQC)

Revo ver com balas tranqüilizantes que pode ser usado para dar coronhadas no CQC.

M1911A1 (compatível com CQC)

Uma pistola poderosa que entrou no lugar da SOCOM mas ainda usa as balas do calibre 45, também pode ser usada no CQC.

M16A1

Esta metralhadora ainda é usada no exército de alguns países por seu grande poder de fogo e nível de acuidade muito bom. Ainda pode ser usada com o silenciador.

M37

A boa e velha shotgun. Causa danos mortais quando o alvo está próximo, mas não é recomendada contra inimigos distantes.

AKM

Esta arma está disponível somente no Survival Mode do demo.

Survival Knife (compatível com CQC)

Esta faca pode ser usada no CQC ou sozinha. Se usada corretamente, é mais mortal que uma metralhadora.

Punhos (compatível com CQC)

Sim, as mãos de Naked Snake são armas mortais, principalmente por causa do CQC, onde você tem dezenas de maneiras para colocar os inimigos fora

de combate. Você pode combinar os golpes com as armas pequenas (como pistolas e a faca).

Grenade

A boa e velha granada pode ser usada de diversas maneiras. Você pode arremessá-la na boca de um jacaré para ele explodir e virar alimento, ou ainda jogar no meio de uma patrulha, eliminando todos os adversários.

Stun Grenade

Outro brinquedinho velho conhecido, que pode deixar os oponentes atordoados.

Magazine

Chame a atenção dos inimigos para o lado contrário e passe despercebido por eles.

Directional Mic

Ele não é uma arma e não tinha um uso específico no demo.

Cigar

Os cigarros podem ser úteis para acalmar Snake e, assim, melhorar a pontaria. Mas ele consome sua resistência.

Motion Detector

Este novo brinquedinho serve para captar qualquer movimento ao redor de Snake. Ele também consome baterias, e será o seu principal aliado neste game, tomando lugar do Soliton Radar.



Snake em punha a pistola M1911A1

Active Sonar

Detecta todas as posições de qualquer ser vivo no arredores. Serve para achar um lanchinho ou para identificar a posição dos soldados parados em um posto de guarda.

Night Vision Goggles

Oculos de visão noturna, mas não tinha necessi-

A metralhadora M16A1 pode causar estrago.



dade de usá-lo no demo.

Thermal Goggles

Pode identificar animais de sangue quente que se escondem na grama alta ou soldados espreitando. Répteis, por exemplo, não são exibidos, já que têm a temperatura ambiente.

Scope

Os binóculos sempre úteis para todas as ocasiões.

AP Sensor

Como o Soliton Radar não está disponível, você pode usar este item para saber se tem algum inimigo nos arredores. O controle treme quando você está próximo de alguma forma de vida.

LF RCVR

Este item não tinha efeito para o game. Sua descrição era "Life Recovery", mas nada ocorria ao usá-lo.

Fim da transmissão

Este preview especial vai ficando por aqui, mas não deixe de conferir a entrevista exclusiva que descolamos com Hideo Kojima e o trailer da E3 2004 no pôster incrível que você ganhou nessa edição. E ainda tem o conteúdo online sem precedentes. Agora que estes segredos estão revelados, vou me juntar a Eric Araki no escondido secreto da SuperDicas PlayStation, pois todos nós sabemos do que os agentes da FOX e da Konami são capazes de fazer. ☹

ACHA QUE ACABOU?

Tem muito mais no site da SDP: você pode conferir mais informações sobre o jogo, teorias sobre o enredo, histórico das organizações reais (KGB, GRU, Spetsnaz, SAS, etc.) e, o melhor: baixar o trailer da E3 2004, outros vídeos e também o tema do jogo

Os mestres da edição

O que não está lá, eles colocam

Por Fabio Santana

Diga a verdade: você já não se viu frustrado por não encontrar o seu time do coração, ou por jogar com uma escalação defasada de alguma seleção de Winning Eleven? Um grupo de mentes talentosas, com esse mesmo sentimento, não quis deixar isso barato, e resolveu pôr a mão na massa.

Com o lema "A diversão é sua, a edição é nossa", o grupo de tradução WE Nomine faz versões personalizadas de Winning Eleven desde 2002. Os patches que incluem Corinthians, São Paulo, Santos, Palmeira, Flamengo, Cruzeiro, muitos outros clubes nacionais e internacionais, músicas que são manias nacionais, escalações sempre atualizadas e muitas outras características exclusivas já caíram no gosto do povão. Fomos atrás do líder-fundador do grupo e descolamos uma entrevista para conhecermos um pouco mais dos bastidores dos Winning Elevens personalizados.



Times como Flamengo e Vasco, que não existiam na versão original, são acessíveis graças aos patches.

Nome verdadeiro:

Erick Eden de O. A. A. C. Fróes

Nick: **PlaynowGames**

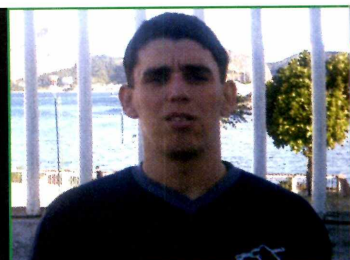
Site: **www.innominetm.com.br**

Nascimento: **16 de outubro de 1983**

Cidade/Estado: **Itaperuna / RJ**

Profissão: **Web Designer**

Time do coração: **Flamengo**



Quando você começou a se envolver com patches?

Comecei em junho de 2002, quando conheci o DivxGames, e juntos elaboramos dois patches: Super Campeões 1 e 2, no Winning Eleven mesmo.

Quantas pessoas existem na equipe?

Atualmente, a WE Nomine conta com cinco integrantes: eu e o JBDF, de Brasília, que cuidamos da edição gráfica, o Fluchini, de São Paulo, que fica com a edição de vídeo, o Raphael Pulga, do Rio de Janeiro, nosso editor de sons e atributos, e o DivxGames, de São Paulo, que cuida da montagem do patch.

Como vocês se reúnem para combinar as tarefas?

Nos reunimos através de programas de bate-papo (MSN) ou em nosso fórum mesmo, onde debatemos todo o processo para a realização do patch.

Os usuários também contribuem? Como?

Sim, eles nos ajudam apontando alguns erros que possam estar no patch, tais como uniformes errados ou desatualizados, jogadores fora da realidade do contexto do futebol, travas que comprometam o funcionamento do patch, etc.

Como é o seu dia a dia sendo líder da equipe WE Nomine? Quanto tempo você dedica a este hobby por semana?

Quando estamos montando um patch, meu dia a dia é bem corrido. Praticamente, me dedico a WE

Nomine integralmente, mas sem deixar de lado minhas responsabilidades profissionais.

Quantas patches o grupo já lançou?

Foram quatro até agora:

Super Campeões 1 e 2

Ano: 2002

Base: Winning Eleven 6 Final Evolution

Características: vários times brasileiros e com belas telas e gritos de torcidas.

WE Nomine Mundial de Clubes

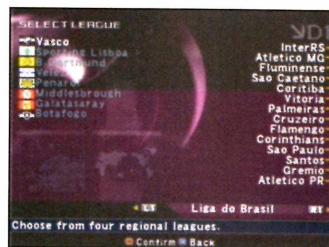
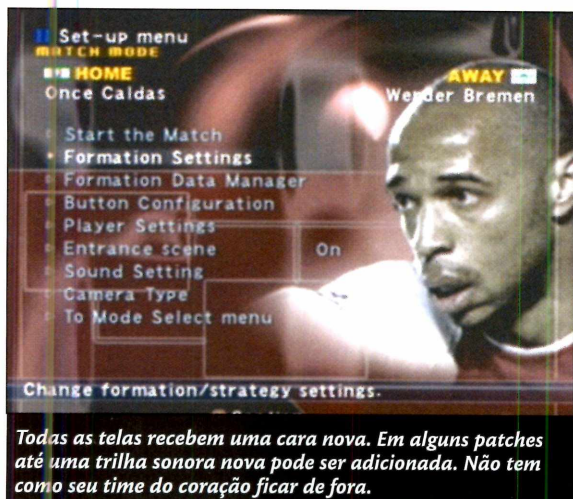
Ano: 2004

Base: Winning Eleven 7 International

Características: times de vários continentes, formando um verdadeiro mundial, telas revolucionárias, estádios editados e vários gritos de torcidas de seus clubes preferidos.



Aqui é possível ver o menu de seleção de times completamente alterado. Repare nas bandeiras e estatísticas editadas.



Todas as telas recebem uma cara nova. Em alguns patches até uma trilha sonora nova pode ser adicionada. Não tem como seu time do coração ficar de fora.

WE Nomine Mundial de Clubes Final Evolution
Ano: 2004

Base: Winning Eleven 7 International

Características: uma versão que melhora a primeira em vários aspectos, considerada pela crítica um dos melhores patches nacionais e mundiais. Apresenta times de vários continentes, formando um verdadeiro mundial, com telas bem-feitas e uma inovação na Master League, que foi reorganizada; recebeu os nomes reais das ligas, possibilitando a disputa de um verdadeiro Brasileiro ou Sul-Americano. Conta também com estádios melhorados em relação à primeira versão, inclusive vários brasileiros, torcidas personalizadas na arquibancada e um verdadeiro show no quesito gritos de torcidas. O melhor de tudo: sem bugs!

O que vocês editam nos games WE? Também é possível mudar a aparência dos jogadores? Adicionar novas jogadas? Ajustar a física?

Editamos quase tudo: uniformes, bolas, estádios, telas, sons, aparência dos jogadores. Porém, infelizmente, não é possível alterar ou colocar novas jogadas e nem modificar a física do game.

Vocês utilizam ferramentas de criação próprias ou desenvolvidas por outras equipes?

Trabalhamos com softwares de edição criados por estrangeiros. Algumas são de equipes italianas, outras de espanholas, e tem também as de um editor chinês, o Kmochida, que só desenvolve ferramentas para edição.

Que tipo de contato o WE Nomine tem com grupos estrangeiros de edição?

Estamos sempre trocando informações. Nossos contatos são sempre pela Internet, trocando arquivos e informações sobre os clubes estrangeiros, uniformes, estádios, atributos, etc. Tudo na edição. Nós também passamos tudo sobre nossos clubes, pois nossos

patches estão cada vez mais ganhando status internacional e sendo bem divulgados e jogados! A maioria desses grupos está na Europa.

De onde vocês tiram o material que entra no jogo? Como são feitas as pesquisas e coleta de material?

Os materiais são tirados da Internet. Fazemos também pesquisas em revistas de futebol, quando necessário, mandamos e-mails para torcidas organizadas, etc. Os gritos são enviados por torcidas organizadas ou até mesmo por alguns usuários; os vídeos são retirados da Internet em sites de vídeos sobre futebol, que são gravados direto da TV; os sons ambientes são retirados de partes de músicas remixadas e, para os estádios, basta olharmos umas fotos como referência e tentar deixá-lo o mais real possível.

A equipe trabalha apenas com WE ou os integrantes também fazem traduções de outros jogos?

Atualmente, estamos trabalhando somente com WE.

Qual a tarefa mais difícil de todo o processo necessário para lançar um patch?

Não há tarefa difícil, mas sim trabalhosa e cansativa. Creio que seja fazer o banco de dados do jogo, editar cada jogador e tentar seguir fielmente seus traços e características reais.

O que é necessário para alguém que queira contribuir com o grupo ou iniciar uma tradução solo?

Bem, é importante ter conhecimentos em programas específicos, pois na edição de WE existem várias áreas para seu domínio. Na edição de sons, por exemplo, a pessoa precisa ter conhecimento em programas como o Sound Forge; para a edição gráfica, é necessário dominar o Photoshop ou outro programa de design. E também é preciso aprender a operar programas desenvolvidos especialmente para edição de jogos, tais como o WE Picture Decoder, o AFS Explorer, o PS3/WE7i Graphics Studio, o WEditor, etc.

Depois do recém-lançado WE Nomine Mundial de Clubes Final Evolution, o grupo já tem um novo projeto?

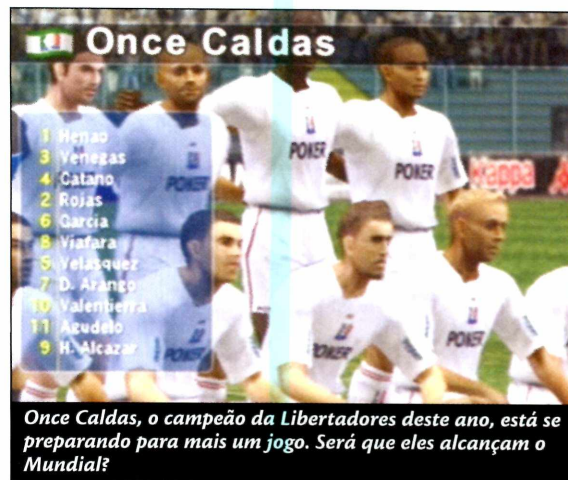
Sim. Para o WE8, estamos firmando uma parceria com um outro grupo brasileiro (o W11) para um possível patch, que ainda não foi definido.

Gostaria de deixar uma mensagem para os leitores da SDP e fãs de WE?

Com o elogio e críticas de vocês, fãs de WE, é que nos inspiramos e fazemos este trabalho de fã para fã. Aos leitores da SDP, espero que tenham gostado da matéria e visitem nosso site.

Muito obrigado. Foi um prazer conversar com você. Boa sorte nos projetos e esperamos ainda, jogar muitas edições do game WE Nomine.

Eu é que agradeço pela oportunidade. ☺



Once Caldas, o campeão da Libertadores deste ano, está se preparando para mais um jogo. Será que eles alcançam o Mundial?

Entenda o jogo

Uma seção inovadora, e os jogos que marcaram época!

Por André Leme e Gilsomar Livramento

O sucesso continua! Depois de apresentar os detonados com interpretação de enredo dos jogos The Legend of Dragoon (PS1) e Dark Cloud 2 (PS2), a SDP vem para

arrebentar a cristaleira, apresentando mais dois sucessos inesquecíveis. Jogue, entenda, divirta-se e escreva dizendo o que achou. Mês que vem tem mais.

Wild Arms



Sinopse

Três jovens – Jack, um caçador de tesouros; Cecília, uma princesa dotada de poderes mágicos; e Rudy, um rapaz expulso de sua vila, cujo passado ainda é um mistério – cada um com seus objetivos, problemas e motivos, são pegos por uma surpresa do destino: eles são unidos para salvar o mundo de Filgaia. Uma experiência genética denominada Rainha Mãe é posta em prática. Ela reúne um grupo de demônios e, juntos, planejam destruir todo o planeta, subjugando as raças inferiores. No entanto, muitos segredos serão desvendados no decorrer da aventura, como a verdade sobre a origem de Rudy e até mesmo planos de traição entre os próprios demônios. O trio de heróis

não estará sozinho nessa batalha, e contará com a ajuda de outros defensores de Filgaia encontrados ao longo do caminho, como a Professora Ema, especialista em arqueologia e profunda conhecedora da história do planeta. Além disso, os três vão encontrar pedras especiais, as Runas, que são a chave para conectar o mundo de Filgaia com os lendários guardiões – gigantes que podem ser invocados nas batalhas para auxiliar no combate aos inimigos.

Bastidores

O jogo foi lançado no Japão em dezembro de 1996, sendo ofuscado pelo sucesso de Final Fantasy VII, que chegou por lá um mês depois. Porém, nos EUA, o problema foi menor: Wild Arms chegou em abril de 1997, mas FFVII só o veio combater mais de quatro meses depois. Os gráficos não eram tão bons quanto os de seu principal competidor, mas o roteiro foi imbuído de uma magia inexplicável, que causava compulsão. Pudera: dentre o brilhante elenco que participou de sua criação, pode-se destacar Takashi Fukushima, presidente da brilhante Media Vision; o designer e roteirista Akifumi Kaneko; e Michiko Naruke na composição musical (o tema de abertura assobiado marcou época). Wild Arms foi desenvolvido pela Media Vision, que já havia criado games como Crime Crackers e Gunner's Heaven, e pelo estúdio Contrail da SCEI, que futuramente criaria não apenas as seqüência da série, como também os inesquecíveis Alundra 1 e 2 e o fenômeno Legaia 2: Duel Saga.

Como característica marcante, Wild Arms foi o primeiro RPG de PlayStation a incorporar gráficos 3D (nas batalhas).

O jogo

Os gráficos, apesar de inferiores aos de FFVII, são de boa qualidade. As batalhas poligonais têm um certo tempero, já que os ataques podem ser visto mais de perto. Até hoje esse estilo é amplamente usado nos RPG, como em Legaia 2: Duel Saga e Xenosaga. Wild Arms possui um roteiro longo, maduro e bem detalhado, características que prendem o jogador do início ao fim. Além de ter um desenvolvimento lógico, a trama tem a dose certa de mistério, que atrai a curiosidade do jogador. Uma característica que marcou a série são os chefes secretos, que obrigam o jogador a evoluir bastante para derrotá-los. Ainda como atividade extra, é possível lutar na Ancient Arena, e com isso ganhar mais EXP, Gella (a moeda local) e, principalmente, itens valiosos e raros. Pela época em que foi lançado, pelos conceitos que introduziu, pela riqueza de detalhes e por ser um marco na história dos RPGs, o game não poderia deixar de receber a nota máxima.



INFO PS ONE

Wild Arms

Nota	10
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Contrail / Media Vision
Gênero	RPG
Origem	EUA
Lançamento	abril de 1997, nos EUA

Por André Leme

Kingdom Hearts

Sinopse

Sora, Riku e Kairi, três jovens que vivem em Destiny Island, um dia concordam em construir uma balsa para viajar além da linha do horizonte. Logo que ela é construída, Sora é encarregado de procurar mantimentos para a viagem. Durante a exploração de uma caverna secreta, ele é abordado por uma estranha figura encapuzada que lhe mostra uma misteriosa porta. Na noite que antecede a viagem, uma tempestade cai sobre a ilha. Temendo que a balsa seja destruída, Sora corre para o local. Uma esfera negra se forma no céu e criaturas brotam da terra.

Riku diz que a porta foi aberta e que as trevas podem levá-lo para outro mundo. Enquanto seu corpo é envolvido pela escuridão, ele tenta levar Sora. Mas quando tudo parece perdido, uma luz de esperança traz Sora de volta à ilha. Num ato desesperado, ele procura por Kairi, que está na caverna, diante da porta. Quando a porta se abre, Kairi desaparece e Sora é mandado para o lado do mal, encontrando a criatura que viu em seu pesadelo. Após a batalha, a esfera engole toda a ilha e Sora é mandado para um outro mundo. Enquanto procura por seus amigos, ele encontra outros viajantes que procuram a Keyblade, a chave especial que pode restaurar a ordem e fechar as portas que conectam os mundos.

Bastidores

Lançado originalmente em março de 2002, no Japão, KH alcançou uma vendagem significativa (quase 850 mil cópias). Seu sucesso foi tão grande que incentivou a empresa a lançar, depois de nove meses, a versão Final Mix que trouxe eventos inéditos e vendeu mais 360 mil unidades. Nos Estados Unidos, lar dos estúdios Disney, que fez parceria com a Square, o game só



foi lançado em setembro do mesmo ano. Em compensação, o sucesso foi quase três vezes do que a versão japonesa. A margem de cópias vendidas chegou a 2 milhões. Dois meses depois, foi a vez da Europa recebê-lo. Resultado: as vendas mundiais ultrapassaram a casa dos 4 milhões. O jogo foi idealizado pelo diretor Tetsuya Nomura, que criou o design dos personagens de FFVII, FFVIII, FFX, FFX-2, Brave Fencer Musashi, Parasite Eve 1, Parasite Eve 2 e The Bouncer. Além dele, Hironobu Sakaguchi, o pai da série Final Fantasy, também fez parte da equipe de produção. A música ficou por conta de Yoko Shimomura, que compôs a trilha de Legend of Mana e Parasite Eve. Foram mais de dois anos de desenvolvimento.

O jogo

Pode-se dizer que Kingdom Hearts representa a "possibilidade" que todo jogador procura. Pode parecer confuso, mas é isso mesmo. Afinal não é sempre que os personagens da Disney, que marcaram e ainda marcam a infância de muitos, dividem o palco com os heróis da mais famosa e respeitada série de RPG de todos os tempos. Nunca tantos personagens carismáticos e conhecidos mundialmente estiveram num mesmo jogo, cuja trilha sonora, qualidade gráfica e jogabilidade - destaque para as batalhas em tempo real - dispensam comentários. Tudo é perfeito. ☺

Por Gilsomar Livramento



INFO	PLAYSTATION 2
Kingdom Hearts	
Nota	9.0
Produção	Squaresoft
Desenvolvimento	Square
Gênero	RPG
Origem	EUA
Lançamento	setembro de 2002, EUA



PLAY DICAS

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

www.afirmagames.com.br

A Firma Games

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2

- ⊖ DESBLOQUEIO
- ⊕ UNIDADE ÓTICA
- ⊗ TRANSCODIFICAÇÃO
- ⊙ FONTE
- ⊙ VENDA

Atendemos todo

CONCERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

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

InputBox

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

Av Itaberaba 1986 Box 15
3998-9640

Initial Games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

www.inicialgames.com.br

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

brother GAMES

video games e assistência técnica

acessórios e unidades de jogos

jogos originais vários títulos

Rua Curitiba 661 - 611 - Centro - Belo Horizonte, MG
 contato e vendas: (31) 3272 3087 / 3272 3486

H-LERA

GAMES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

DECODIFICAMOS OS APARELHOS COM O QUE HÁ DE MELHOR NO MERCADO

Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MASP)
 CEP 01405-030 - Cerqueira Cesar - SP
 Tel.: 11 3266.5165 — 3253.3469
 www.hleragames.cjb.net

TeleVendas (19) 3242-0541

Disk Games

Desde 1992

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

Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br

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

DAM



O MUNDO DO GAME NA ZONA LESTE
O Melhor em Games e Eletrônicos



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

ELETROMÍL
A MELHOR LOJA DO BRASIL



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

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

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

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

SUPER OFERTAS

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

PRODUTOS COM NOTA FISCAL

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º Andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - S. Paul
Horário de Funcionamento: 2ª a 6ª das 08:00 às 18:00h - Sáb das 08:30 às
Fone/Fax: (11) 221.1740 — 3362.2306 — 3337.0158 — 3337.5557 — 3324.9854
Visite Nosso Site www.eletromilgames.com.br



METRÓPOLE Games

AV. RW 12x REDE SHOP
VIA DUTO SANTA EFIGÊNIA 66 - BOX 410/412
TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

Compras online acesse:



www.TAURUSGAMES.com

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

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

Procurando melhores PREÇOS com total GARANTIA??

Fratello Games
SEU PAGAMENTO?? em ATÉ 12x



ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

www.FRATELOGAMES.com.br



ATACADO DOS GAMES
Sua Melhor Opção em Diversidade!
Jogos • Acessórios • Consoles
Assistência Técnica • Destravamentos
Acessórios com Nota Fiscal e Garantia
Sedex para todo o Brasil

www.acdgames.com.br

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

ANUNCIE AQUI

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

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

ESTE MÊS

Junho. Um mês praticamente morto quando o assunto é lançamento de games nos EUA. Felizmente, o mesmo não acontece no Japão e na Europa. Em ambos, quase todos os dias chegam novos jogos nas prateleiras. Mas de que adianta tantos títulos se ninguém sabe que eles saíram? É aí que entra a SDP, a única revista do Brasil a trazer em primeira mão tudo o que surge no outro lado do planeta. Este mês, fizemos a festa com Gradius V, Tenchu Kurenai, Rockman X: Command Mission e, principalmente, Wining Eleven 8, que recebeu o merecido destaque e ganhou duas páginas exclusivas, com as traduções de todos os menus.

PLAYSTATION 2

Bakuen Kakusei: Neverland Senki Zero	·48
Bujingai: The Forsaken City	·47
Catwoman	·46
Digimon Battle Chronicle	·50
Formula 1 04	·50
Fish: The Seven Waters and the Gods of Legend	·47
Gradius V	·46
Guilty Gear Isuka	·49
Richard Burns Rally	·50
Rockman X: Command Mission	·48
Samurai Spirits Zero	·49
Sitting Ducks	·48
Street Fighter III 3rd Strike	·49
Tenchu Kurenai	·47
World Soccer Winning Eleven 8	·20
Xenosaga Episode II: Jenseit von Gut und Bose	·48
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Colosseum	·50

Gradius V



Na edição passada, tive o prazer de avaliar Espgaluda. Mas, com a chegada de Gradius V, a excelência do game da Cave foi absolutamente eclipsada. O por quê? Simplesmente porque a Konami escalou, para o desenvolvimento, a equipe da Treasure, os criadores do revolucionário (e até hoje imbatível) Ikaruga. O resultado é uma obra-prima do tiro horizontal. Ao todo, são oito fases, todas com um visual próprio, design genial e os típicos subchefes e chefões dos games da Treasure. Os veteranos de Gradius vão identificar elementos familiares nos intervalos entre uma saraivada de tiros e outra, como, por exemplo, a fase orgânica, reminiscentes de Salamander. O nível de dificuldade é extremo, mas o jogo usa o mesmo sistema de incentivo de Ikaruga: um crédito extra por hora de jogo. O sistema de

power-ups, dividido em diferentes Types, é extraordinário, pois exige um estilo de jogo para cada modelo – sem contar o Type Edit, que é liberado após o término do jogo, com novos e poderosos power-ups. A compulsão por aumentar cada vez mais seu placar, em busca da jogada perfeita, chegou a um nível raramente experimentado no gênero. Vicia.

FABIO SANTANA



INFO PLAYSTATION 2

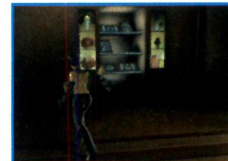
Gradius V

Nota	9.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET / Treasure
Gênero	Tiro
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Catwoman



Sabe aqueles filmes que você só assiste uma vez e, mesmo assim, só quando passam na Sessão da Tarde? Pois então, se o PS2 fosse esse tal programa diário, Catwoman seria mais um desses filmes. Resumindo: o jogo deixa muito a desejar em todos os aspectos. É uma tentativa frustrada da EA pegar carona no filme para ganhar algum troco. Na pele da felina, você usa e abusa de acrobacias e de um chichote - parece que você é mais uma sado-masoquista do que uma super-heroína - numa ambientação bacana, porém escassa em



detalhes. Nem mesmo a dublagem da atriz ajuda. Honestamente, não recomendo o game para pessoas que procuram ação e desafio, a

não ser que elas estejam dispostos a gastar uma hora para terminá-lo – isso mesmo, o jogo não dura mais que uma hora. Agora, se você tem um irmãozinho que ainda está entrando na era dos games, talvez ele possa gostar. Caso contrário, mostre para ele a versão cinematográfica da heroína, ou no cinema ou em Batman: O Retorno. Ah! Mas não se esqueça de explicar por que ela é completamente diferente em cada filme.

GILSOMA LIVRAMENTO

INFO PLAYSTATION 2

Catwoman

Nota	5.0
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts UK
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Tenchu Kurenai



Kurenai não é tão bom quanto Wrath of Heaven... é melhor!

A aventura, que acontece antes dos fatos ocorridos em WoR e, portanto, não conta com a participação de Rikimaru, tido como morto até então, traz Ayame no papel principal. Além dela, Rin, uma ninja ainda mais jovem em busca de vingança, também aparece como personagem jogável. A única mudança feita no sistema de combate e na jogabilidade em geral é que agora, ao contrário do jogo anterior, é possível carregar e esconder os corpos dos inimigos mortos. Assim, não existe mais o risco de outros guardas ficarem em alerta após verem um de seus companheiros degolado no chão.

E por falar em degolar, as ninjas conseguem tal resultado quando realizam assassinatos furtivos. Para isso, é preciso sempre se manter longe dos olhos dos oponentes, andar sem fazer barulho e surpreendê-los no momento certo, realizando golpes fatais que são mostrados em animações especiais.

Se o seu gênero preferido é espionagem, mas já está cansando dos marmanjos de sempre e da tecnologia futurista (pelo menos por enquanto), não hesite em ter Kurenai na sua coleção.

FELIPE AZEVEDO



INFO PLAYSTATION 2

Tenchu Kurenai

Nota	8.5
Produção	From Software
Desenvolvimento	K2
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Bujingai: The Forsaken City



Finalmente a versão americana de Bujingai chegou, tornando-se uma boa opção para aqueles que queriam entender o enredo. Mas se você é um daqueles que espera a versão americana de algum jogo para detoná-lo, eis aqui um resumo do que esperar de Bujingai: você é Lau Wang Yu, um guerreiro designado por seu falecido mestre a impedir que seu melhor amigo, Lei Shen-Long (agora possuído pela força do mal), destrua a Lua, o satélite natural e principal suporte de vida da Terra. Nessa mistura louca de misticismo chinês e ficção moderna, que retratam um futuro alterna-



tivo, você tem uma grande variedade de golpes e movimentos graciosos, usando duas espadas, um sistema de batalha de

primeira, magias e habilidades sobre-humanas. Além, claro, de técnicas e acrobacias de artes marciais chinesas.

Em relação a versão japonesa, exceto pela tradução de textos e diálogos, The Forsaken City mantém todos os aspectos originais intactos: boa qualidade gráfica, trilha sonora bacana, uma jogabilidade excelente e um dos melhores ângulos de câmera que se pode esperar em um game de ação.

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

Bujingai: The Forsaken City

Nota	8.0
Produção	Taito
Desenvolvimento	Red Entertainment
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Fish: The Seven Waters and the Gods of Legend



Para quem gostou dos filmes Procurando Nemo e Mamãe, Virei um Peixe, Fish: The Seven Waters and the Gods of Legend é um prato cheio. Você controla um simpático peixinho pelas águas do oceano e deve completar determinadas missões para dar continuidade a história. Mas, cumprir esses objetivos não é uma tarefa tão simples, já que o personagem deve se alimentar, caçando peixes menores, e fugir de implacáveis pescadores. O game tem um estilo diferente, é cheio de falação e não deve agradar aos jogadores que gostam de adrenalina e ação. Na verdade, por mais incoerente que isso possa parecer, Fish é perfeito para as pessoas que jogam games de pesca. Afinal, a idéia é a mesma para ambos: relaxar. Os

comandos são simples e você pode se familiarizar com eles pouco a pouco, conforme o velho instrutor do jogo vai apresentando o tutorial. O problema está na "dirigibilidade" do pequeno pescador, que é bem ruim. Se não fosse por causa das falas e legendas, todas em japonês, Fish seria uma ótima alternativa para o público infantil.

ANDRÉ LEME



INFO PLAYSTATION 2

Fish: The Seven Waters and the Gods of Legend

Nota	5.0
Produção	SCEI
Desenvolvimento	Sega Wow
Gênero	Aventura
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Bakuen Kakusei: Neverland Senki Zero



Não, apesar do nome, este game não tem nada a ver com Peter Pan. Se bem que até um jogo baseado na Sininho seria

mais interessante. NSZ é um um jogo de pan-cadaria acerebrada, exatamente como todos os outros lançados para PS2 nos últimos tempos. Ele é repetitivo, com gráficos sombrios e inimigos iguais não param de aparecer. A animação dos personagens é travada. Até as sombras parecem estar em câmera-lenta. O mesmo pode ser dito sobre a jogabilidade. Você consegue se defender e contra-atacar, por exemplo. Enfim, não vale nem a caixinha que envolve o DVD.

ERIC ARAKI

INFO PLAYSTATION 2

Bakuen Kakusei: Neverland Senki Zero

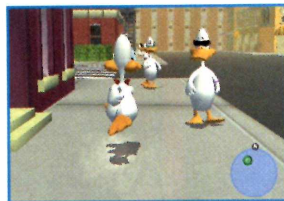
Nota	0.5
Produção	Idea Factory
Desenvolvimento	Idea Factory
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Sitting Ducks

O game dos patinhos mais estranhos do planeta é meio bobo. Digamos que ele é um GTA feito especialmente para crianças.



Aqui, as coisas são bem inocentes e você quase não tem interatividade com os pedestres. As missões se resumem a correr de um ponto a outro, usando itens que aumentam sua velocidade, como skates, patins e uma bicicleta. Sitting Ducks pode ser até divertido para as crianças de hoje em dia, que estão acostumadas com os programas e desenhos atuais na TV.



Contanto, claro, que elas não tenham mais do que oito anos de idade.

RODRIGO GUERRA

INFO PLAYSTATION 2

Sitting Ducks

Nota	5.0
Produção	Vivendi Universal
Desenvolvimento	Asobo Studio
Gênero	Aventura
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Xenosaga Episode II: Jenseit von Gut und Bose



A espera valeu a pena! A Namco realmente arrebitou no segundo episódio de Xenosaga. Com gráficos ousados, visual futurista, muitas explosões e efeitos especiais, o jogo já pode ser considerado, em termos técnicos, um dos melhores para PS2 até o momento. Episode II dá continuidade à série (que deve ter outros capítulos futuros) e traz toda a patota do game anterior, como Kos-Mos, Chaos e Shion, que por sinal está uma gata sem os óculos. Como no antecessor, as cenas de CG aparecem em abundância e podem ser cortadas a qualquer momento. Mas a qualidade da imagem é tão absurda que nem os mais impacientes deixarão de assisti-las até o fim. A ideia de destruir caixas, na tentativa de obter itens, foi mantida. Só que agora, além delas, outras podem ser debulhadas, como grandes blocos, veículos e pilares enormes. O menu, além de ter um visual agradável, funciona com praticidade. A introdução de uma câmera dinâmica durante as batalhas me agradou. Ela faz com que os personagens pareçam maiores e deixa os golpes visualmente mais bonitos.

ANDRÉ LEME



INFO PLAYSTATION 2

Xenosaga Episode II: Jenseit von Gut und Bose

Nota	9.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Monolith
Gênero	RPG
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Rockman X: Command Mission



Command Mission é um RPG baseado na série X do herói azulado que apresenta um visual parecido com Rockman X7, com gráficos cartunescos e em Cel-Shading. A luta é dividida em turnos e o jogador tem muitas opções. É possível usar tanks, itens, combinações, combos e transformações. A velocidade dos confrontos é alta e dão a mesma sensação de adrenalina da série tradicional. A música é empolgante, mas os demais efeitos sonoros não impressionam, ficando limitados apenas a tiros e ruídos que lembram aparelhos eletrônicos. Rockman, Zero, Axl e mais quatro



comparsas formam a trupe de heróis do jogo. Os cenários, mesmo bonitos, são repetitivos e podem fazer os jogadores casuais enjoarem do jogo mais rapidamente. Caso não domine a língua japonesa, espere a versão americana, prometida para setembro. Só assim você poderá entender o enredo, que promete esclarecer a história da série. Por ser a primeira tentativa da Capcom em colocar o herói em um RPG para consoles, pode-se dizer que a empresa não se saiu tão mal. Poderia ser melhor, se não fosse pela falta de liberdade. Vale lembrar que, além do RPG, o disco traz uma demo jogável de Rockman X8, que é habilitado na segunda missão.



DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO PLAYSTATION 2

Rockman X: Command Mission

Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Prod. St. 3
Gênero	RPG
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Guilty Gear Isuka



Jogos de luta que inovam são sempre bem-vindos. E se você preza a inovação acima de qualquer coisa, então irá se deliciar

com Guilty Gear Isuka. Depois de várias versões para diversas plataformas, a Sammy acertou na mão e produziu uma obra prima. Isuka traz a incrível possibilidade de se jogar com (ou contra) até quatro personagens de uma só vez, utilizando o Multitap do PS2. Além da grande gama de lutadores, os diferentes modos de

jogo aumentam ainda mais a diversão. O som é animal. As músicas lembram as antigas trilhas dos jogos da SNK. Puro rock 'n roll. Os gráficos dispensam comentários. As animações e os cenários bem bolados são um show à parte. O ponto fraco fica por conta da jogabilidade. Digo, por conta do botão R1, que deve ser pressionado para fazer o personagem mudar de direção nos confrontos com até quatro lutadores. Tirando essa falha, GGI é um bálsamo para aqueles jogadores que anseiam por inovações no tão pouco modificado mundo dos jogos de luta 2D. Abra sua mente e confira esta nova pedida sem medo de ser feliz.

RÔMULO MÁTHEI

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

Guilty Gear Isuka

Nota	8.0
Produção	Sammy Studios
Desenvolvimento	Arc System Works
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 4

Street Fighter III: 3rd Strike

Nos primórdios dos games de luta, eram poucas as opções para a galera que curti dar porradas virtuais. Street Fighter foi (e ainda é) um marco na história dos games do gênero. Ou você não sabe o que é hadouken, por exemplo? Pois então, se não fosse essa espetacular série da Capcom, ele não existiria.

Jogar 3rd Strike traz de volta a emoção das batalhas em 2D dos antigos games da série, porém simples e ágeis. Ao todo, existem 19 personagens selecionáveis, sendo que cinco aparecem pela primeira em Street Fighter 3: Remy, Q, Chun-Li, Makoto e Twelve. As boas novas ficam por conta da separação de Yun e Yang, que antes formavam um único personagem, e do novo sistema Blocking Training, uma espécie de treino ideal para os retranqueiros de plantão. O tempo de carregamento é praticamente nulo, o que é uma grande vantagem, principalmente para amantes do gênero. Os cenários são simples demais e, pela capacidade do console, poderiam ser 3D, dando uma turbinada nos gráficos. As músicas são quase todas remixadas, mas ainda têm o mesmo toque de genialidade que os compositores da Capcom têm apresentado sempre. Finalizando, o novo SFIII é uma continuação à altura de seus antecessores.

RÔMULO MÁTHEI



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

Street Fighter III: 3rd Strike

Nota	8.5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Samurai Spirits Zero

Há muito tempo a série Samurai Spirits (Samurai Shodown nos EUA) vem ganhando fãs pelo mundo inteiro. E isso deve continuar com Zero Special. Personagens clássicos como Haomaru e Tam Tam dividem o novo cenário com outros quatro recém – chegados: Yunfei Liu, Mina Majikina, Yoshitora Tokugawa e Kusaregedo Youkai. Além desses, mais quatro “quase” novos personagens também foram adicionados. Trata-se

de Enja, Suija, Rera, e Rasetsumaru, versões modificadas de Kazuki, Sogetsu, Nakoruru e Haohmaru, respectivamente. Sobre mudanças e novidades, SSZS não traz os sistemas de jogo Bust e Slash, presentes na versão anterior e que interferia na personalidade e nos golpes dos personagens. Três chefes novos também estão no game: Yumeji (um Ukio fêmea), Sankuro (parecido com Genjuro), e Gaoh (Jubei cuspid e escarrado). Como se tudo isso não fosse o bastante, o cão de Galford, Poppy, também pode ser habilitado, mas somente através de um código. Juntando tudo isso, você tem um divertido game de luta com uma pitada de nostalgia. Vale a pena conferir!

RÔMULO MÁTHEI

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

Samurai Spirits Zero

Nota	7.5
Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	Yuki Enterprise
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Digimon Battle Chronicle



Só faltou a turma do Mario para que este game se chamasse Smashmon. São muitas as semelhanças de

Digimon Battle Chronicle com a série Smash Bros., da Nintendo. Os cenários possuem muitas plataformas e são maiores que as arenas convencionais, permitindo subir, descer e ir para os lados. Em alguns casos, os lutadores precisam acompanhar o movimento do cenário, que se modifica constantemente. Em outros, é preciso ter cuidado



com armadilhas, abismos e terrenos mortais. Ao todo são mais de 40 personagens (11 já estão disponíveis desde o início), diversos retirados dos quatro anos da série animada. Até quatro lutadores participam da mesma batalha, formando times ou lutando individualmente. No modo principal, a vitória é concedida àquele que detonar antes as três vidas dos adversários. Socando os inimigos e recolhendo as peças que caem, o jogador enche a barra de evolução e pode transformar seu monstinho. Normalmente, as criaturas possuem três formas e, além de aumentarem de tamanho e força, ganham novas combinações de golpes. Mas DBC não sai disso e torna-se cansativo em pouquíssimo tempo, mesmo com tantas formas digitais e evoluções, seu objetivo é sempre esmagar os botões.

RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Digimon Battle Chronicle	
Nota	5.0
Produção	Bandai
Desenvolvimento	Bandai
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 4

Richard Burns Rally



Foi dada a largada. RBR é mais um game de rally que chega no vácuo de outros títulos que se deram bem.

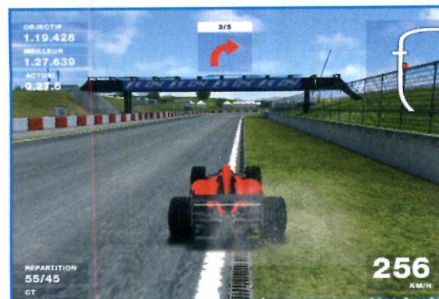
Ele tem tudo o

que os outros têm, bons gráficos, bom som e uma boa física. Mas as coisas ficam por aí. Ele não inova e nem adiciona nada ao que já foi visto nos demais títulos do gênero. O lance de correr contra o tempo é divertido, mas falta a sensação de competitividade, que é natural nos games desse estilo. Porém, mesmo não sendo espetacular, Richard Burns Rally pode ser uma boa alternativa para quem está morrendo de vontade de por as mãos no Rally Mode de GT4.

RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Richard Burns Rally	
Nota	6.0
Produção	SCI
Desenvolvimento	Warthog
Gênero	Corrida
Região	Europa
Nº de jogadores	1

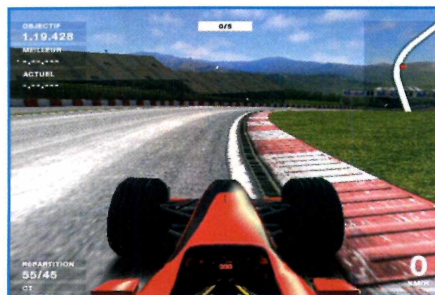
Formula 1 2004



A versão 2004 do jogo oficial da categoria automobilística mais adorada e assistida do mundo chega com poucas novidades. Assim como os carros e as pistas, os pilotos estão atualizados. Mas as relações entre o game e o campeonato real não passam disso. Mesmo com gráficos relativamente bem feitos, o jogo peca muito quando as corridas começam. A animação chega a travar quase que por completo em pontos onde todos os carros aparecem na tela ao mesmo tempo, normalmente na primeira curva. Os slowdowns são irritantes e acabam com a alegria de qualquer piloto. O jogo não chega nem perto do estilo simulação que gostaríamos que fosse. Você pode andar sobre grama, brita, asfalto e terra que não vai sentir nenhuma diferença na performance dos veículos. Os modos de jogo são bem variados. É possível

competir em fins de semana separados ou o campeonato inteiro de uma vez só. O mais divertido do jogo é ativar o modo destruição e chamar um amigo para participar da bagunça. Afinal, o que mais se destaca em F1 04 são as batidas. De resto, ele está bem longe de ser um simulador de qualidade, como Gran Prix III é para PC.

GUSTAVO SANTOS



INFO	PLAYSTATION 2
Formula 1 2004	
Nota	6.5
Produção	SCEE
Desenvolvimento	SCEE
Gênero	Corrida
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum



Você gosta de Yu-Gi-Oh! e de jogos de estratégia à lá Final Fantasy Tactics? Se a resposta é sim, pode

começar a se alegrar. CMC mistura esses dois ingredientes e cria um resultado divertido e desafiador. Os monstros mais famosos do anime estão presentes e a atração principal é vê-los em ação num ambiente em 3D. Pena que o game esteja em japonês, o que pode atrapalhá-lo no acesso de alguns menus e no entendimento de comandos fora e dentro das batalhas. Isso não chega a ser um problema real, pois o jogo pode deixar os fãs entretidos por horas a fio.

RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum	
Nota	7.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami JPN
Gênero	Estratégia
Região	Japão
Nº de jogadores	1

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: **SPETSNAZ**

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:

- **GUILTY GEAR ISUKA (PS2):** todos os golpes e segredos.
- **KINGDOM HEARTS (PS2):** detonado com história.
- **METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE (PS2):** detonado completo.
- **METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (PS2):** trailers, MP3 e informações complementares.
- **SAMURAI SPIRITS ZERO (PS2):** todos os golpes e segredos.
- **STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE (PS2):** todos os golpes e segredos.
- **SÉRIE METAL GEAR (MULTI):** toda a história da série, com personagens e eventos.
- **WILD ARMS (PS1):** detonado com história.
- **WINNING ELEVEN 8 (PS2):** tradução e estratégia para a Master League e lista de comandos e jogadas.

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 17 de setembro

VENUS chip

Se você quer um Modchip rápido, de qualidade e com preço baixo, Instale Venus-Chip em Seu Playstation 2

DVD REGION FREE INCORPORADO - Rode DVD's de qualquer região automaticamente.

UM SÓ MODELO DE CHIP COMPATÍVEL COM TODOS OS PLAYSTATION 2 NTSC SCPH5000 (v9-v10)

FÁCIL INSTALAÇÃO - Somente 23 pontos

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

"SLEEP-MODE" - O modchip pode ser desligado, tornando seu Playstation2 original novamente.

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

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

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

WWW.VENUS-CHIP.COM

DISTRIBUIDORES VENUS OFICIAIS

Distribuidor:
Peças - Modchip
Acessórios



playparts

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

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



MODCHIP
.com.br
Peças e Acessórios

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

KIBONÉS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- * Destravamentos;
 - * Troca de Unidades Ópticas;
 - * Reparos em Geral para seu Game;
 - * Serviço feito na presença do cliente!!!
- Tels.: (13)-3284-0630 / 3289-6088
Barrada Santa

WWW.KIBONES.COM.BR