

SÓ R\$ 3,90!

EDIÇÃO ESPECIAL DE 1º ANIVERSÁRIO

PROMOÇÃO SEJA UM REDATOR DA SDP + 1 PC TURBINADO, 1 PS2 E MUITOS JOGOS!

SuperDicas



PlayStation



A MELHOR EDIÇÃO DE TODOS OS TEMPOS!

FINAL FANTASY XII

Conheça o novo mundo de Ivalice, os personagens da trama e saiba como funciona o sistema de jogo E MAIS MARAVILHAS DA SQUARE ENIX:

Final Fantasy VII: Advent Children DVD

Ⓜ O filme digital que traz de volta Cloud Strife e companhia

Final Fantasy VII PS1

Ⓜ Guia para as melhores armas e Limit Breaks de nível 4

LAN PARTY!
Saiba como montar uma rede local com consoles PS2

Previews

- Ⓜ Kingdom Hearts II PS2
- Ⓜ Samurai Legend Musashi PS2
- Ⓜ FFXI: Chains of Promathia PS2
- Ⓜ Fullmetal Alchemist PS2

Classic Gaming

- Ⓜ Review especial na revista
- Ⓜ Detonado com história na web
- Fear Effect PS1
- Devil May Cry PS2

Reviews



Shellshock: Nam '67 PS2



Phantom Brave PS2



Star Ocean: Till the End of Time PS2



King of Fighters: Maximum Impact PS2

Ⓜ Internet
Ⓜ Revista

#13 outubro de 2004

ISSN 1679-5873 00013



9 771679 587000



H-LL

GAMES E ASS

VENDA & ASSIST



GAMEBOY
ADVANCE



DECODIFICAMOS

COM O QUE HÁ DE ME

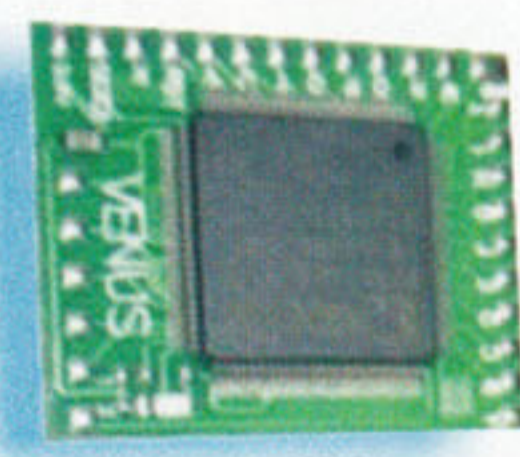
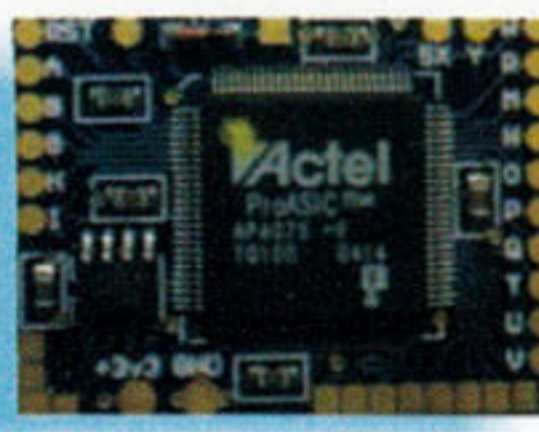
Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MASP)

Tel.: 11 3266.5165 — 3253.34

HLERAGAMES

SISTÊNCIA TÉCNICA

SISTÊNCIA TÉCNICA



OS APARELHOS

ELHOR NO MERCADO

P) - CEP 01405-030 - Cerqueira Cesar - SP
69 - www.hleragames.cjb.net



Playstation 2
R\$ 897,00

ou em 3x sem juros
no cartão de crédito



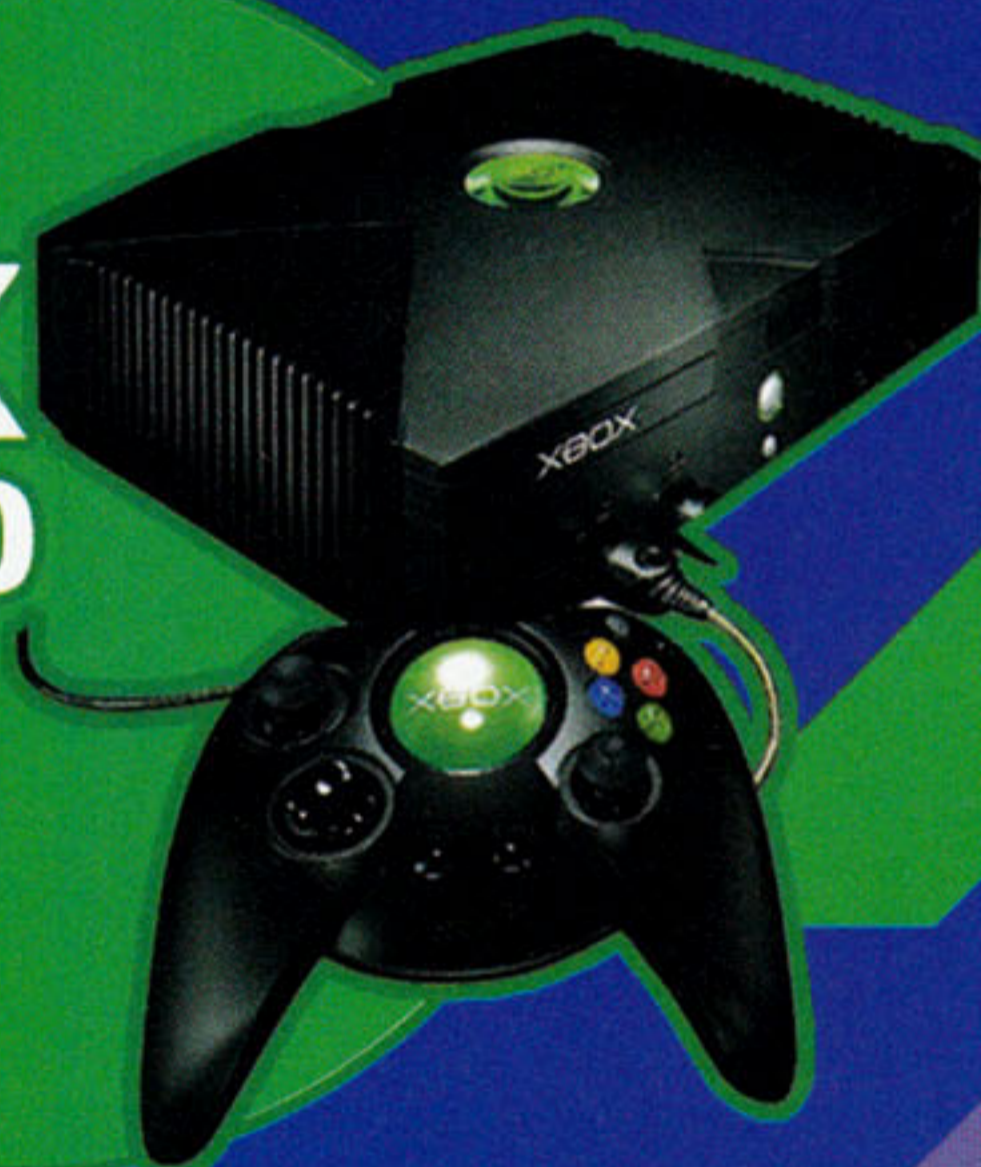
Game Cube
R\$ 650,00

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



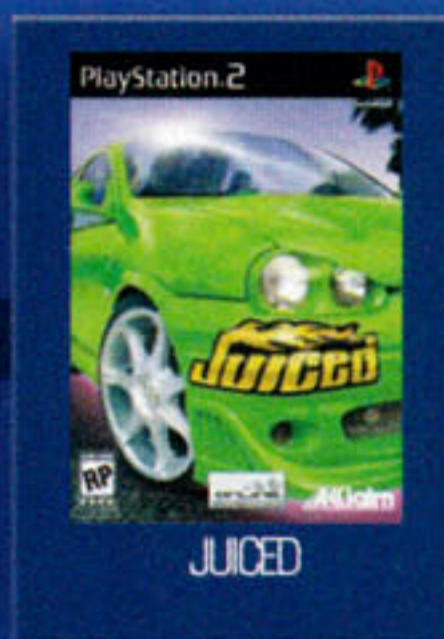
**Game Boy
Advance**
R\$ 299,00

ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

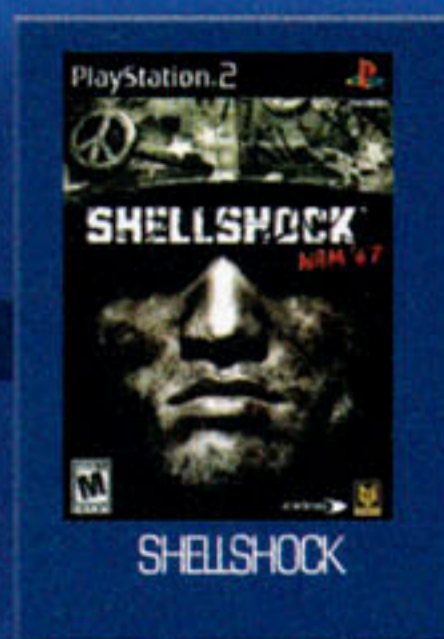




HEADHUNTER REDEMPTION



JUICED



SHELLSHOCK



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



X-MEN LEGENDS



BURNOUT 3 TAKEDOWN



FABLE



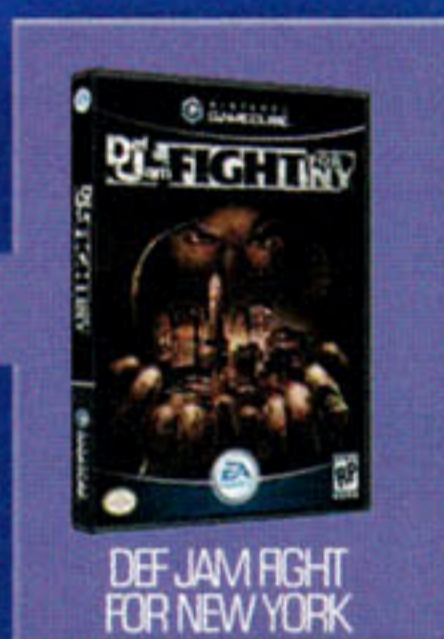
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



SVC CHAOS



GUILTY GLAR X2



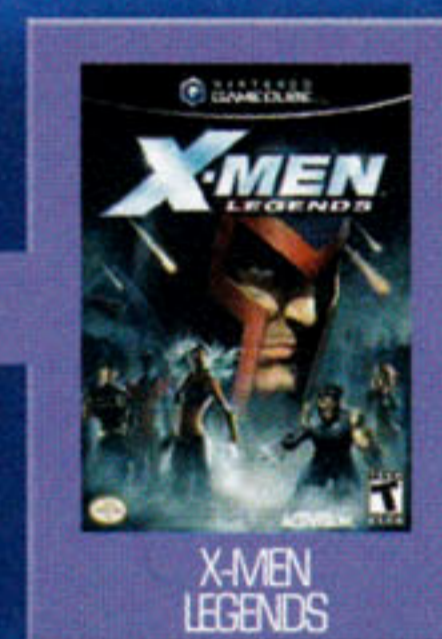
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



MEGAMAN X COMMAND MISSION



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



X-MEN LEGENDS



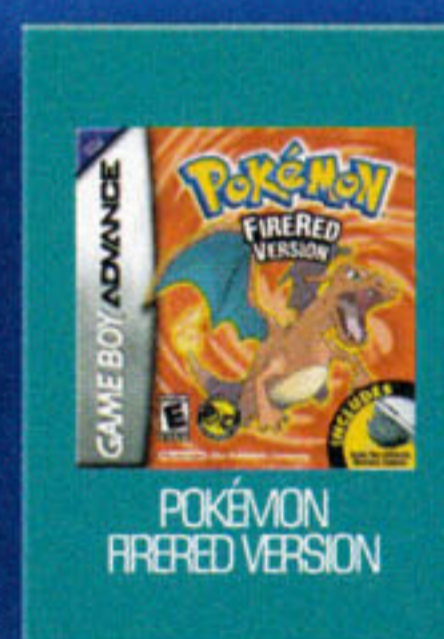
TALES OF SYMPHONY



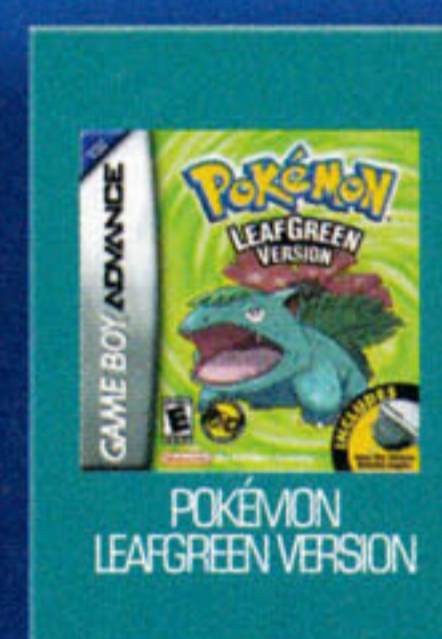
DRAGONBALL Z BULMA'S FURY



MEGA MAN 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



RETROSPECTO

Aniversário, tempo de soprar velinhas, ganhar presentes, comemorar e... refletir. Olhar para trás, avaliar o que foi feito até aqui e planejar melhorias para o futuro. Afinal, maturidade traz responsabilidades. Assim é na nossa vida, e assim é também na vida de uma revista. A SDP acaba de completar seu primeiro ano de vida, com motivos de sobra para comemorar. Ao longo de doze edições, fizemos progressos desconhecidos. Fruto é claro, de muito trabalho, madrugadas viradas, empenho de dezenas de pessoas, envolvidas de alguma forma na produção da revista. Mas, principalmente, mérito seu, leitor. Foi você que sugeriu, elogiou, reclamou, enfim foi moldando a SDP até ela ser o que é hoje: do seu jeito. Edição a edição, fomos desenvolvendo características especiais, que tornaram a SDP uma revista única. Buscamos lançamentos em todos os cantos do mundo, fazemos traduções vitais do japonês (e agora também de enredos dos jogos em inglês), pesquisamos muito para realizar



reportagens aprofundadas, fuçamos em tudo para produzir matérias técnicas com propriedade, batalhamos entrevistas exclusivas com grandes produtores de games, queimamos neurônios bolando brindes legais e prêmios fantásticos para promoções, e reservamos o maior espaço para leitores do mercado editorial de games no Brasil. A somatória desse ano de trabalho é algo de fazer inveja a revistas com anos de estrada: avaliamos 227 games (entre eles, três dos últimos sobreviventes do PSone) e detonamos 82 jogos – 56 de PlayStation 2 e 26 clássicos de PSone, mostrando o nosso respeito pela comunidade 32-bit. Se esses últimos doze meses, em análise, representaram um ciclo próspero, o futuro reserva grandes avanços. Essa SDP #13 marca apenas o início de nosso segundo ano de vida, e é um pequeno exemplo do que estamos preparando para essa nova etapa. Deleite-se com sua edição de aniversário e comemore com a gente, afinal a cada edição, ganhamos mais do nosso presente favorito: leitores.



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, Eduardo Trivella, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Jefferson Kayo, Quem Woo Moo, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthei (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andrezza S. Francisco, Felipe Frago, 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 Eschiapati
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 Pedrosa Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jaccon

SuperDicas PlayStation, edição 13, outubro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

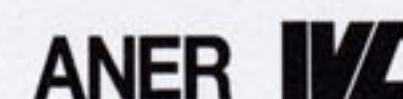
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc., fone: (11) 3346-6191, fax: (11) 3346-6078, ou e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

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.



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**
O dossiê mais esclarecedor já produzido sobre o poder do PSP! E outras notícias de arrasar.
- 12 PREVIEWS**
Um especial de Kingdom Hearts II e mais outros três títulos promissores da Square Enix.
- 16 ESPECIAL: FFVII: ADVENT CHILDREN**
Tudo sobre o filme digital que mostra o mundo do Lifestream dois anos após a queda do meteoro.
- 20 ESTRATÉGIA: FINAL FANTASY VII**
O clássico dos clássicos lembrado. Todos os segredos para as melhores armas e mais poderosos Limit Breaks.
- 22 ESPECIAL: LAN PARTY**
Saiba como montar uma rede local com vários PS2 para chamar a galera e fazer a festa.

- 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: FINAL FANTASY XII**
Todos os segredos já revelados sobre o RPG mais esperado da atualidade.
- 40 CLASSIC GAMING**
Reviews especiais de dois clássicos absolutos: Fear Effect e Devil May Cry. E tem 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 15 de outubro

FALE COM A SDP!

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

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

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

PARA ANUNCIAR

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

PROJETOS ESPECIAIS

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

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

OUTROS PRODUTOS

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

ACESSE O SITE DA SDP
www.superdicasplaystation.com.br

CARTA DO MÊS Apagando a velinha

"Parabéns, SDP, nesta data querida, muitas felicidades, muitos anos de vida." É isso aí, galera: um ano de vida. Como passa rápido, hein? Deve estar a maior festa aí na equipe e aqui em casa também. Isso não quer dizer que a revista ainda esteja imatura, pelo contrário: é a melhor, mais madura e forte no mercado. Até parece que já tem muitos anos de vida. Mas a SDP ainda tem muito o que crescer, e vai crescer. Esta carta foi especialmente para parabenizá-los pelo aniversário. Se der, me mandem um pedaço de bolo. Valeu e até a próxima.

Matheus Prado Corrêa de Paiva
Muriaé / MG

Pois é, Matheus, passou rápido! Doze meses se passaram, e cá estamos, na nossa 13ª edição. Muita coisa foi mudando, recebendo ajustes e nós fomos aprendendo bastante ao longo do caminho. Claro que, como você mesmo disse, ainda temos muito a crescer, mas uma coisa não muda nunca: nosso respeito pelo leitor. Continuaremos fazendo o nosso melhor para levar até você, leitor, uma revista cada vez mais informativa e compromissada. Esperamos que você possa acompanhar cada passo desse crescimento, para que possamos comemorar juntos o aniversário de 2, 3, 4, 5... 10 anos! Obrigado a todos os leitores que nos enviaram cartas e e-mails nos parabenizando pelo primeiro ano de existência da SDP. Essa é a nossa mola propulsora. P.S.: não vai dar pra mandar um pedaço de bolo, Matheus. Não chegou nenhum bolo, bexiga ou presente à redação... Hmpf!

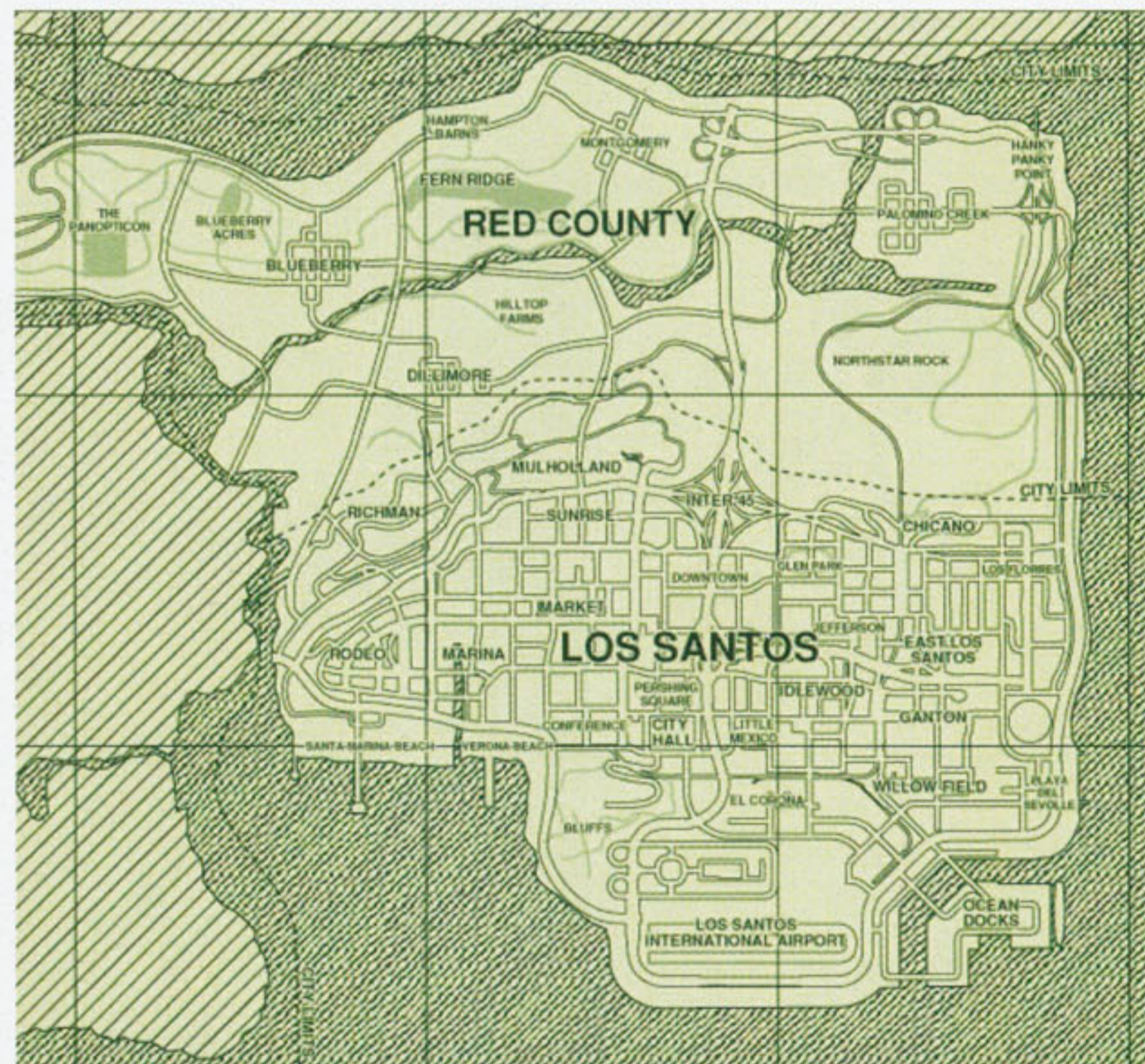
Trocando as bolas

Primeiramente, gostaria de elogiar o excelente trabalho que vocês vêm realizando e desejar que continuem assim por muito tempo. Também queria perguntar se GTA: San Andreas será DVD região 9 e como eu faço para rodar região 9 no meu PS2? Muito obrigado pela atenção.

Tupay Tavares Machado
Pelotas / RS

Eu até pensei em mandar para sua dúvida para o QWM dar uma clareada no Correo Técnico, mas essa eu mesmo consigo dar uma luz. É que você está fazendo uma pequena confusão, Tupay. Tipo de DVD (DVD-5, DVD-

9, DVD-10, DVD-18) indica a capacidade de armazenamento do disco, o que é diferente de região de filme em DVD (Região 0, 1, 2, 3, 4... aliás, Região 9 nem existe, apenas é usada por alguns players para liberar regiões). Os jogos de PS2 não são bloqueados pelas regiões dos filmes em DVD, e sim por regiões definidas pela própria Sony: América do Norte, Europa e Ásia. Com isso esclarecido, sigamos: sim, GTA: San Andreas foi confirmado como mais um jogo em DVD-9 (disco de dupla camada, com capacidade de armazenar até 8,54 GB de dados). O PS2 roda normalmente esse tipo de mídia, e todos os mod-chips mais recentes também oferecem suporte ao DV D-9.



Este é o mapa completo do distrito de Los Santos, que equivale apenas a um terço de San Andreas. Com uma área total tão grande, o novo GTA só poderia ser em DVD-9 mesmo.

Saudades de Road Rash

Olá, pessoal da SDP. A revista está ótima e as promoções estão 10, mas aí vai uma dica: que tal, de vez em quando, fazer uma promoção com sorteio tradicional. Assim, todos que compram a revista teriam as mesmas possibilidades, não que tirar foto seja difícil, mas é um pouco trabalhoso. Aproveitando este espaço, queria que vocês descobrissem sobre quando será lançado Road Rash para PS2. Já revirei a Internet de tudo quanto é jeito e não consegui encontrar nada. Tem um tal de Speed Kings que, na minha opinião, está muito longe de chegar perto do autêntico Road Rash. Sei que a SDP tem seus métodos para conseguir notícias de qualquer jogo, então por favor, me ajudem, pois já estou desanimado e com os dedos caleados.

Renato Ferreira Santos
Curitiba / PR



Fala, Renato, tudo jóia? Esquentando a cachola para participar de nossas promoções? Pois é, o objetivo é esse mesmo. Não queremos apenas dar prêmios de mão beijada, queremos desenvolver a criatividade e habilidade dos nossos leitores. Um desafio lançado é o convite para trabalhar corpo e mente. Mas, fala a verdade, os prêmios não valem a pena? Onde mais você pode faturar uma bolada como no 1º Desafio Nacional SDP (SDP #11), ou três PSP (SDP #12), ou um computador bem power, mais um PS2 e jogos, além da chance de se tornar um redator (SDP #13)? Agora, sobre o mix de velocidade e pancadaria que é Road Rash, realmente nada de bom apareceu nos últimos anos. A EA chegou a anunciar um tal de Road Rash: Next Generation há muito tempo, mas parece ter abandonado a ideia. Se Road Rash 3D e Jailbreak fossem alguma indicação do que seria Next Generation, é bom mesmo que ele nem tenha saído. Melhor ficar com a memória do que foi a série no Mega Drive. Agora, se RR recebesse o mesmo tratamento que NFS vem tendo, um Road Rash: Underground seria bem-vindo. Resta torcer.

Esgotando a tiragem

Tenho uma ideia quente para vocês, uma que vai duplicar as vendas da revista. É que eu tenho uns dez amigos que jogam frequentemente e, dos dez, todos já têm Winning Eleven 8 (e olha que o jogo nem saiu direito), mas nenhum deles entende bulhufas de japonês. Então, se vocês fizerem um detonado com tradução com aquela qualidade maravilhosa com que fizeram o de Onimusha 3, vai faltar SDP nas bancas. Ah, sim: se o jogo for o da capa também ajuda um pouco.

Djan Carlo
Vitória / ES

CURTAS Procura-se

Gostaria de saber se o Rodrigo Guerra assinou o detonado de La Pucelle: Tactics da SDP #10 é o Rodrigo Guerra Sá? Trabalhamos juntos e gostaria de saber se é a mesma pessoa.

Claudio F. Da Cruz Jr.
Via e-mail

Não, é o José Rodrigo Alves de Souza Guerra. Mas se você, Rodrigo Guerra Sá, estiver lendo isso, entre em contato com seu amigo Claudio.

Franqueza

Gostaria de parabenizá-los pelo conteúdo técnico, que é abordado de maneira franca e objetiva, ao contrário das demais, que abordam certos temas (como mod-chips) com pudor e recriminação. Obrigado!

Fabio Kobressi
Campo Grande / MS

Aqui a gente fala sobre os assuntos que nossos leitores pedem. E ponto final.

Vai nessa

Torrei o meu dinheiro na compra de um PS2 e não deu pra comprar jogos! Quem puder me dar um jogo que não utiliza mais, pode mandar para a redação da SDP que eles me enviam.

Mateus Pratagy
Via e-mail

Manda mesmo, a gente bem que tá querendo uns joguinhos na faixa. He, he, he.

Também quero

Fiquei sabendo da nova promoção do PSP e espero muito ganhá-lo, pois eu adoro o PS2 e quero ter um PSP também. Meus pais não comprariam um pra mim. Um abraço.

Gregory Kiyoshi
Via e-mail

Já bolou uma situação inusitada para registrar e nos enviar? Ah! Não se esqueça de participar da promoção dessa edição também, ok? Pena que essas mamatas não valem para funcionários da editora...

Beleza, o jogo não foi capa, mas bem que fizemos uma matéria caprichada de WE8, vai? E seus camaradas, compraram a SDP #12? Já treinaram bastante com a matéria impressa e a extensão online? Espero que você tenha divulgado a boa nova por todo o território capixaba. A galera aqui da redação curtiu o material, e a revista não sai do colo dos boleiros de plantão, que sempre ocupam a sala de jogos nas intermináveis disputas de WE8.

Lusitano ou brasuca?

A matéria sobre limpeza foi ΕΩ#Δ (palavra censurada). Eu já abri todos os videogames que tive pra dar uma limpada (graças a Deus nunca estraguei nenhum, nem nunca sobrou parafuso) e já tinha aberto o meu PS2 pra limpar uma vez (até ganhei uma graninha limpando os consoles dos caras da minha área), mas, depois que li a matéria sobre a limpeza, abri ele de novo e, aí sim, dei uma geral da hora. Ele tá rodando mais macio do que mordida de velha banguela. Deixa eu dar uma "sugestão": porque vocês não fazem uma matéria sobre jogos em português? Tipo o Castlevania, Silent Hill (PS1) ou Ghost Hunter (PS2). Um abraço e falô.

Lau Wang Yu
Via e-mail

Tai: SDP pode gerar fontes de rendas paralelas! Você pode se tornar um verdadeiro "flanelinha de PS2" com a SDP #12, ou um técnico em redes com a SDP #08 e #13, faturando uma grana extra pelos seus préstimos. Bela dica, Lau! Sobre os games em português, na edição passada mesmo nós falamos sobre a versão brasileira de Winning Eleven, feita por um grupo de tradução, como o Castlevania e Silent Hill que você citou. Mas temos jogos com suporte oficial ao idioma português, como o mencionado Ghost Hunter, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban e Athens 2004 (PS2), com o português de Portugal inserido nas versões européias. Há também o Sheep Raider (PS1) com suporte nativo ao idioma lusitano. Infelizmente, não há games de PlayStation produzidos com o público brasileiro em mente, por não haver representação oficial da Sony Computer Entertainment aqui no Brasil.

Dinossauro confuso

Sou um grande fã da série Dino Crisis, e achei muito interessante a reportagem da SDP #10, falando a respeito do lançamento, no Japão, de Dino Crisis 5, em comemoração ao aniversário da série. Minha pergunta é: como obter este jogo aqui no Brasil? Espero que possam me ajudar.

Fabio Pinto
Além Paraíba / MG



Houve um erro de interpretação aqui, Fabio. A Capcom nem lançou Dino Crisis 4 para pular logo para o 5. Na verdade, a empresa lançou uma edição comemorativa de quinto aniversário, por isso o nome Dino Crisis 5th Anniversary. A coletânea foi lançada no dia 1º de julho no Japão (dia em que o primeiro game foi lançado, em 1999), contendo os dois primeiros jogos do PS1, mais um disco de DVD (filme) contendo entrevistas com os criadores e todas as cenas em CG desses games. Se, ainda assim, estiver interessado em adquirir o pacote, peça para alguém trazer do Japão, ou compre de alguma loja online de lá (como o <http://segadirect.jp>), mas apenas com cartão de crédito internacional.

HELP

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

Antena indestrutível

Estou encalhado no primeiro Zone of the Enders, na fase onde é preciso destruir duas antenas para desativar o escudo que impede a passagem para a outra parte da colônia. Consegui destruir uma delas, a que tem um reator embaixo, mas não faço idéia de como derrubar a outra. Será que vocês poderiam me ajudar? Por favor!

Jorge Márcio Santos de Senna
Rio de Janeiro / RJ

Hmm... pelo visto, Jorge, essa parte acontece na missão 6, City.1. É preciso estar com a arma Sniper, que é encontrada na missão 5. Para conseguí-la, você deve destruir seis Porters, aqueles pequenos objetos difíceis de serem localizados. Use o R3 para mirar manualmente e, após detoná-los, vá para o cubo vermelho indicado no mapa.

Com a arma em mãos, já na parte que você falou, detone os pontos que giram em torno da base. Feito isso, o gerador será destruído.

Abaixo o vampiro!

Pessoal, minha dúvida é a seguinte: em Castlevania: Symphony of the Night, do PSone, tem como eu jogar com os personagens Richter e Maria?

Fernando Furtado Santos
Paraty / RJ

Sim, Fernando, você consegue jogar com Richter. Basta terminar o jogo uma vez, começar uma nova partida e escrever RITCHER na tela onde você escolhe seu nome. No caso de Maria, infelizmente só é possível controlá-la na versão do jogo para Sega Saturn.

Cowboy confuso

Antes de mais nada, gostaria de dizer que a revista está muito louca. Sucesso para vocês. O meu problema é no jogo Red Dead Revolver. Na fase End of the Line, já matei os bandidos, usei a metralhadora que aparece no trilho paralelo, dei várias voltas no trem, tentei andar mais rápido que ele, gastei toda a minha munição nos caras que surgem a cavalo, e nada do Coronel Diego aparecer. Sei que estou na reta final do jogo, mas está muito difícil.

Arthur Augusto
Via e-mail

Arthur, como você disse que já usou a metralhadora do outro trilho, é certeza que você já desconectou dois vagões do trem. Para enfrentar o coronel, é preciso desconectar mais dois. Cumpra a tarefa, usando as suas próprias armas, e só então use a metralhadora para dar cabo dos últimos inimigos que aparecem e destruir a locomotiva.



Quarto infernal

Estou com um problema em Silent Hill 4. Não consegui limpar o apartamento para assistir aos finais Escape e Woman's Death. Aconteceu o seguinte: joguei normalmente sem usar nenhuma vela no quarto. Então, ao voltar lá pela última vez, depois de pegar o cordão umbilical, exorcizei dois espíritos (havia mais antes, mas eles sumiram sem mais nem menos) e espalhei umas velas pelo apartamento. Fui para o chefe final, salvei Eileen e assisti ao final Mother. Vocês podem me ajudar? Devo ser a única pessoa com uma dúvida na estratégia da SDP #11, mas não custa nada perguntar, certo? Ah! E parabéns pelo aniversário. Um ano... como passou rápido!

Felipe Daniel
Itupeva / SP

Para sanar de vez sua dúvida, nada melhor do que chamar o próprio autor da estratégia. Como você, Daniel Nieuwenhuizein: E aí, xará, beleza? Eu também demorei um pouco até perceber que não basta apenas colocar as velas. Depois de posicioná-las nos lugares onde estavam as assombrações, você precisa esperar até que elas queimem por completo. Feito isso, os espíritos são exorcizados definitivamente.



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 aí em cima, 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 HDLoader.

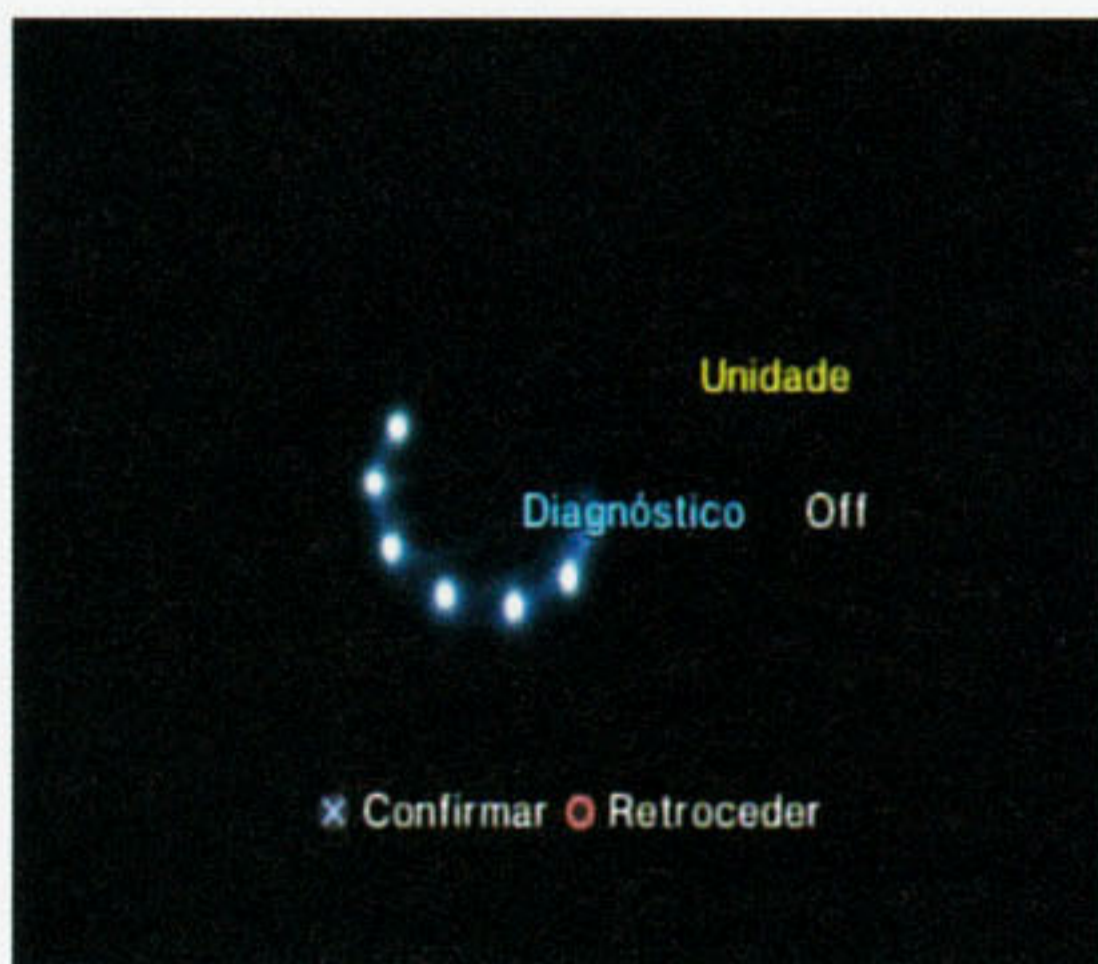
SDP #12 – Tutorial de limpeza do PS2.

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

Diagnóstico faz mal?

Lendo a matéria especial sobre mod-chips divulgada no site, me espantei ao saber que a opção de diagnóstico pode prejudicar o leitor do PS2. Gostaria de saber para que serve essa opção e, se possível, gostaria que me enviassem um resumo de todas essas funções do PS2.

Everson Maciel
Via e-mail



O diagnóstico do PS2 não prejudica o leitor, muito pelo contrário. Talvez você tenha se confundido quando falamos que esta opção "força" um alinhamento manual; forçar, no caso, não quer dizer prejudicar. O que acontece é o seguinte: normalmente, o PS2 possui um alinhamento automático do laser toda vez que você coloca uma mídia, de maneira similar à sintonia automática da TV. A opção de diagnóstico seria o mesmo que o ajuste fino da sintonia da TV, ela pode melhorar um pouco a leitura de uma mídia que esteja dando um pouco de retry, mas não faz milagres. A partir do momento em que você liga esta opção, ela se desliga automaticamente assim que uma mídia é carregada (PS1 / PS2 / filme / CD), ou quando o PS2 é resetado ou desligado, por isso não é possível se beneficiar deste recurso com chips que requerem trocas de discos ou que não estabilizam o browser. Quanto às demais funções do PS2 (DVD Player incluso), se fossemos listar e explicar todos teríamos que escrever um livro; neste espaço não é viável.

Segredos do Nova

Tenho o mod-chip NovaChip há uns dois anos e não tem me dado problemas. Como penso em trocá-lo futuramente, queria saber se posso usar o NA com HD Maxtor de 40 GB e HDLoader ou HDAdvance para jogar os games pelo HD? Também preciso saber se há algum modo de desligar o NovaChip.

Renan Machado
Diamantina / MG



Você pode utilizar o HDLoader normalmente com o NovaChip. Aliás, se você comprar o HDLoader original, não precisa nem ter um PS2 destravado, pois ele funciona mesmo sem o destravamento – mas os jogos que forem passados ao HD precisam ser originais também. Não é possível desligar o NovaChip; se estiver pensando em jogar online com jogos originais, você pode tentar fazer a conexão no modo PS1 (ligar o PS2 com o Eject), ou jogar com um backup com patch de DNAs (mais detalhes na SDP #10).

Substância defeituosa

Meu PS2 é modelo 39001 e possui um DMS3. Todos os jogos e filmes rodam com perfeição, menos o MGS2: Substance. O que acontece?

Fabio Kobressi
Campo Grande / MS

Fabio, na próxima tenta detalhar mais o problema, tipo o que e como acontece, belesma? Baseado no que você disse e pelo que vimos na nossa bola de cristal, o mais provável é que a sua mídia do MGS2: Substance não está boa, uma vez que o DMS3 tem suporte a jogos em DVD-9 e você tem problemas só com esse jogo. Agora, se você ouve barulhos estranhos quando coloca o jogo ou sempre cai na tela vermelha (sem demora no reconhecimento da mídia), pode ser que tenha problemas com o chip (pode não ser um DMS3) ou o leitor pode estar dando retry no reconhecimento apenas com algum tipo de mídia. Para saber com certeza, só verificando o PS2. Experimente testar o jogo em outro PS2 para se certificar de que o problema está na mídia.

Controle, Memory Card e VCD

Tenho algumas dúvidas: 1) Defeito na saída de controle pode influenciar no reconhecimento do Memory Card e vice-versa? 2) O PS2 pode ler VCD? Se sim, em qual tipo de mídia? É só isso mesmo, obrigado.

Murillo Ferreira
Goiania / GO

Vamos por partes: 1) O circuito que cuida do controle e do Memory Card é o mesmo, portando, dependendo de quão grave é o problema. Uma entrada pode influenciar na outra, apesar de ser meio raro. Porém, problemas que podem estar influenciando ambas as portas, geralmente acabam atrapalhando o funcionamento do PS2 inteiro. Com o controle

em curto ou coisa parecida, em alguns casos pode até queimar algum componente passivo na placa do PS2. 2) O PS2 não lê VCD, nem nativamente, nem com programas feitos por terceiros. Originalmente, você só pode rodar CDs de música e filmes em DVD (ou DVD-R). Com o PS2 desbloqueado e com um software tipo Reality Media Player, você pode rodar DivX (AVI), MP3 e visualizar fotos em JPG.

Filme pulando

Estou com um problema ao assistir filmes no meu PS2. Este problema só acontece quando eu gravo o filme. Logo que coloco o filme para rodar, ele fica dando umas congeladas na imagem e no som. Os filmes que tenho são, na maioria, em DVD-9 e eu os comprimo para que caibam nos DVDs de 4,7 GB. Uso o DVD Shrink 3.1 para compactar, o Nero 6.3 e a mídia Samsung para gravar. Quando rodo o disco gravado em um DVD Player normal ou direto no PC, ele não dá esse problema. Meu PS2 é um 500001 V10 e estou usando o chip Mars Pro GM603. Meu gravador é um LG.

Douglas Periotto Cesconetto
Via e-mail

O problema com certeza está mais relacionado à mídia e à gravação do que à compactação ou ao processo de descryptografia. Para começar, as mídias Samsung mais comuns (com logo roxo) só são certificadas para gravações a 1x, independente do que está escrito na mídia, além de ser uma mídia meio instável. Como você tem um gravador LG, o mínimo que consegue gravar é 2x ou 4x. Juntando isso ao leitor do V9/V10, que é mais exigente, é normal que haja travamentos nos filmes. Mesmo que o filme passe sem problemas no começo, depois de pouco tempo, a tendência de se degradar é alta. Tente utilizar uma mídia um pouco melhor – a Ritek G04/05 é o mesmo preço da Samsung e você deve conseguir resultados melhores. Teste e nos mande os resultados, ok?

Magic 3.1 assassino?

Um backup de jogo de PS1 feito através do computador pode danificar o canhão do PS1 ou PS2, mesmo que seja usada uma mídia de boa qualidade? Além disso, eu vi na SDP #11 que o Magic 3.1 é responsável por detonar canhões. Eu uso um e meu console já deu defeito. O problema foi na leitura dos DVD (jogos) que rodavam normal em outros consoles. O chip pode ter sido o responsável? Que precauções devo tomar?

Felipe Novaes Miguel
Via e-mail

Felipe, antes de mais nada, tenha em mente que, em matéria de conservação do console, nada se compara às mídias originais – todas as outras desgastam mais o leitor. É claro que, quanto melhor a qualidade da mídia e do console. Com os jogos de PS1 não é diferente: utilizando mídias boas não há problemas, desde que você não espere que o canhão dure tanto quanto um PS2 travado, e também tome certos cuidados de conservação do console, tal como limpeza, ventilação, etc. Sobre o Magic 3.1, o chip não é o único responsável para os casos de problemas no canhão. Isso também depende de outros fatores de conservação, mas se seu PS2 apresentou problemas em pouco tempo (exceto V9/V10) e todas as mídias utilizadas são de qualidade e não dão retry, é bom pensar em trocar o chip também. ☒

Poder portátil

Sony revela detalhes sobre a potência do seu futuro portátil

Por Fabio Santana

De 22 a 24 de agosto, aconteceu na Universidade de Stanford, na Califórnia, a Hot Chips 16, evento onde as maiores companhias de tecnologia do mundo (o que inclui Apple, nVidia, Intel e AMD) exibem suas novidades em chips de alta performance. Até aí, nada de mais para os usuários de consoles da Sony. Até que, no último dia do evento, às 13h30, o palestrante Masanobu Okabe subiu ao palco... O projetista de chips representava sua contratante, a Sony, e estava presente para discutir sobre as maravilhas que o PSP é capaz de realizar.

Conjunto de processadores

Assim como o PS2 é movido por seu Emotion Engine e pelo Graphics Synthesizer, o PSP é turbina-do por alguns processadores diferentes. O primeiro é a CPU, um R4000 da MIPS (mesma que fabrica o EE do PS2, assim como seus co-processadores VU0 e VU1) com núcleo de 32-bit, rodando com ciclos que vão de 1 a 333 MHz (o PS2 roda a 294, 912 MHz). O sistema tem um barramento frontal (frontside bus) que vai de 0,5 a 166 MHz (PS2: 150 MHz; GC: 162 MHz; XB: 133 MHz). A exemplo do processador central do PS2, a CPU do PSP também tem seus auxiliares: a FPU (Floating Point Unit) e a VFPU (Vector Floating Point Unit); ambos co-processadores auxiliam o R4000 em cálculos com pontos flutuantes (característica essencial para



O efeito da tesselação: à esquerda, o modelo poligonal original, à direita, o tesselado pelo PSP.

turbinar os games poligonais). O sistema possui 4 MB de DRAM embutida, metade para a CPU, metade para o processador de mídia.

A segunda maravilha do PSP é o processador gráfico, ou GPU: rodando a 166 MHz (o GS do PS2 roda a 147,456 MHz), com 2 MB de DRAM embutida (do tipo VRAM), barramento de 166 MHz e interface de 512-bit, o sistema pode gerar até 35 milhões de polígonos por segundo (o PS2 gera um máximo de 75 milhões de polígonos simples; em games reais, esse número se traduz em picos de 16,8 milhões para o PS2 e 7 milhões para o PSP) e preenche até 664 milhões de pixels por segundo (o PS2 é capaz de preencher 2,4 bilhões por segundo). Mas a principal característica é mesmo a capacidade do hardware de "dobrar" as superfícies poligonais através da tesselação, gerando objetos 3D muito mais convincentes. Para melhorar ainda mais, o PSP vai incorporar descompressão de textura no hardware, com a tecnologia S3TC (utilizada também no GameCube, por exemplo), oferecendo texturas de qualidade, ocupando menor espaço em disco e na memória.

O processador de mídia, batizado de Virtual Mobile Engine (VME), conta com um processador R4000 extra, e foi descrito pelo engenheiro Masanobu Okabe como um "acelerador virtual dedicado". Este DSP (Processador de Sinal Digital) funciona a uma frequência de 166 MHz, com barramento de 128-bit, e utiliza uma arquitetura dinâmica reconfigurável para mudar, em um simples ciclo de seu clock, seu caminho de dados de 24-bit. Seu objetivo é filtrar as tarefas que mais consomem energia. A mais impres-



Um motivo gratuito para incluímos uma nova imagem de Metal Gear: Acid.

sionante de suas funções é o decodificador para o H.264 (o MPEG-4 AVC, o mais avançado coded de compactação de vídeo no padrão MPEG), considerado o mais rápido existente no mercado. O VME também trabalha com outros codecs, como os de áudio MP3 e AAC.

O PSP ainda vai contar com um bloco de segurança embutido no bloco da CPU, dedicado a prevenir hacks do sistema e, com isso, a pirataria. Este esquema de proteção contém encriptação para jogos, filmes e áudio, além de uma ID única para cada PSP.

Proporções microscópicas

Mas como tudo isso cabe num aparelhinho tão pequeno? Simples: nanotecnologia. Okabe confirmou que o PSP será manufaturado com transistores medindo 90 nm (um nanômetro equivale a 1 milésimo de micron, que é igual a 1 milésimo de milímetro, ou seja, 1 nm = 1/1000000 mm – só para efeito comparativo, um fio de cabelo humano tem 100 microns).

O bom pai à casa torna

Co-criador de Tomb Raider volta a trabalhar com a série

A Crystal Dynamics, escolhida pela Eidos para cuidar dos futuros jogos da série Tomb Raider depois do fiasco do episódio The Angel of Darkness, contratou recentemente o co-criador da série, Toby Gard, para gerenciar o desenvolvimento do próximo game da heroína Lara Croft. Gard, que abandonou a Core por não concordar que o segundo jogo fosse lançado com apenas um ano de diferença em relação ao primeiro, fundou a Confounding Factor, onde passou quatro anos trabalhando em Galleon, para Xbox.

Além de Gard, Warren Spector, que tem seus créditos nas séries Deus Ex e Thief, também está ajudando a Crystal Dynamics na produção da nova aventura.



Operações psíquicas, o filme

Depois do sucesso nos games, Psi-Ops vai para o cinema

Pegando carona na atual onda de games que vão parar no cinema, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, da Midway, também vai virar filme. Os responsáveis pela adaptação cinematográfica serão os produtores Adrian Askarieh e Chuck Gordon, que atualmente trabalham no longa-metragem Spy Hunter, baseado em outro título da Midway e estrelado pelo lutador The Rock. Segundo os produtores, Psi-Ops será um



cruzamento entre X-Men e Identidade Bourne, já que a trama conta a história de Nick Scryker, um soldado sem memória que começa a descobrir que tem poderes especiais devido a experiências de aumento da capacidade cerebral.



Sirene maldita

Sony confirma seqüência do survival horror Siren

A Sony revelou as primeiras informações do Survival-horror Siren 2, continuação do game lançado em abril deste ano. A história se passa em uma ilha abandonada onde, há 29 anos, todos os moradores desapareceram misteriosamente. Além de humanos e zumbis, será possível usar a habilidade Sightjack para enxergar através dos olhos de animais. Ainda não existe previsão de lançamento.

Dos consoles mais novos, apenas o PSX é manufaturado com 90 nm. O PS2, por exemplo, começou a ser fabricado com componentes de 0,25 microns (250 nm) e, com a evolução dos processos, passou para 0,18 microns (180 nm), sendo hoje fabricado a 0,15 microns (150 nm).

Para dissipar melhor o calor gerado pelos poderosos processadores e incalculáveis operações por segundo, o circuito do portátil utiliza componentes de cobre.

Quando teremos esse poder na mão?

Os felizes japoneses devem receber o PSP até o final desse ano, enquanto a chegada ao mercado norteamericano está programada para o primeiro semestre de 2005. E você, participou da promoção "Tudo por um PSP!" da SDP #12? Quem sabe não é um dos felizardos a garantir uma dessas pequenas maravilhas? Boa sorte!

CURTAS

- **State of Emergency 2**, seqüência do game lançado pela Rockstar Games em 2002, foi adiado para 2005 pela BAM! Entertainment, empresa que adquiriu a VIS Entertainment, responsável pela série.

- A Konami anunciou que **Winning Eleven 8** será lançada nos Estados Unidos e no Canadá no início de 2005. Além do PS2, o jogo será lançado para outras plataformas, porém, até agora, somente a versão para PC está confirmada.

- Conforme um comunicado da Konami, o próximo jogo da série **Silent Hill** só aparecerá nos consoles da próxima geração.

- A Bandai mudou a data de lançamento do game baseado no anime **Cowboy Bebop** nos Estados Unidos. Até então previsto para outubro, o jogo não sairá até o início de 2005.

- Para celebrar os dez anos da **The King of Fighters**, a SNK Playmore confirmou que lançará um remake de **The King of Fighters 1994**, o game que deu origem a série. O lançamento está previsto para dezembro, no Japão.

- O estúdio de desenvolvimento **SuperVillain**, formado por ex-membros de companhias conhecidas, como **Blizzard**, **Neversoft**, **Electronic Arts** e **Interplay**, revelou que já está trabalhando em jogos para a próxima geração de consoles.

- **Resident Evil Outbreak File #2** (Biohazard Outbreak File #2, no Japão) terá um modo de treino chamado **Training Ground**, destinado aos jogadores não acostumados com os controles da série. Além disso, diferente do anterior, o jogo poderá ser completado em 100% mesmo sem ser jogado online.

- A produtora **tri-Ace** revelou seu próximo título para PS2: **Radiata Stories**. Assim como a série **Star Ocean**, o novo jogo será publicado pela **Square Enix**



- O criador da série **Gran Turismo**, **Kazunori Yamauchi**, disse que **Gran Turismo 4 Mobile**, para PSP, será uma adaptação da versão para PS2, que deve chegar ao mercado até o fim do ano.



KINGDOM HEARTS 2

Square Enix e Disney juntas novamente

Kingdom Hearts 2, a continuação da obra-prima de Tetsuya Nomura, está em estágio inicial de produção. Mas, apesar da escassez de informações, já conseguimos as primeiras novidades.

Entre a sombra e a escuridão

O final do primeiro game deixou mais perguntas do que respostas, principalmente com o que é mostra-

do nos vídeos secretos Another Side, Another Story e Deep Dive o único encontrado na versão Final Mix, lançada somente no Japão.

A nova trama ocorre um ano depois do final do game anterior, quando a porta Kingdom Hearts foi selada. Os mundos foram restaurados, e Sora, Donald e Goofy seguiram Pluto pela longa estrada até Twilight Town. Lá, eles percebem que novas espécies de Heartless vagam pela cidade. Confusos, os três não conseguem entender como tais criaturas continuam invadindo os mundos mesmo depois do fechamento da porta e da derrota de Ansem. A fonte do problema está em Hollow Bastion, que vive em meio ao caos. Do grande castelo emana a essência das trevas, a qual transporta as criaturas para outros mundos, até então desconhecidos.

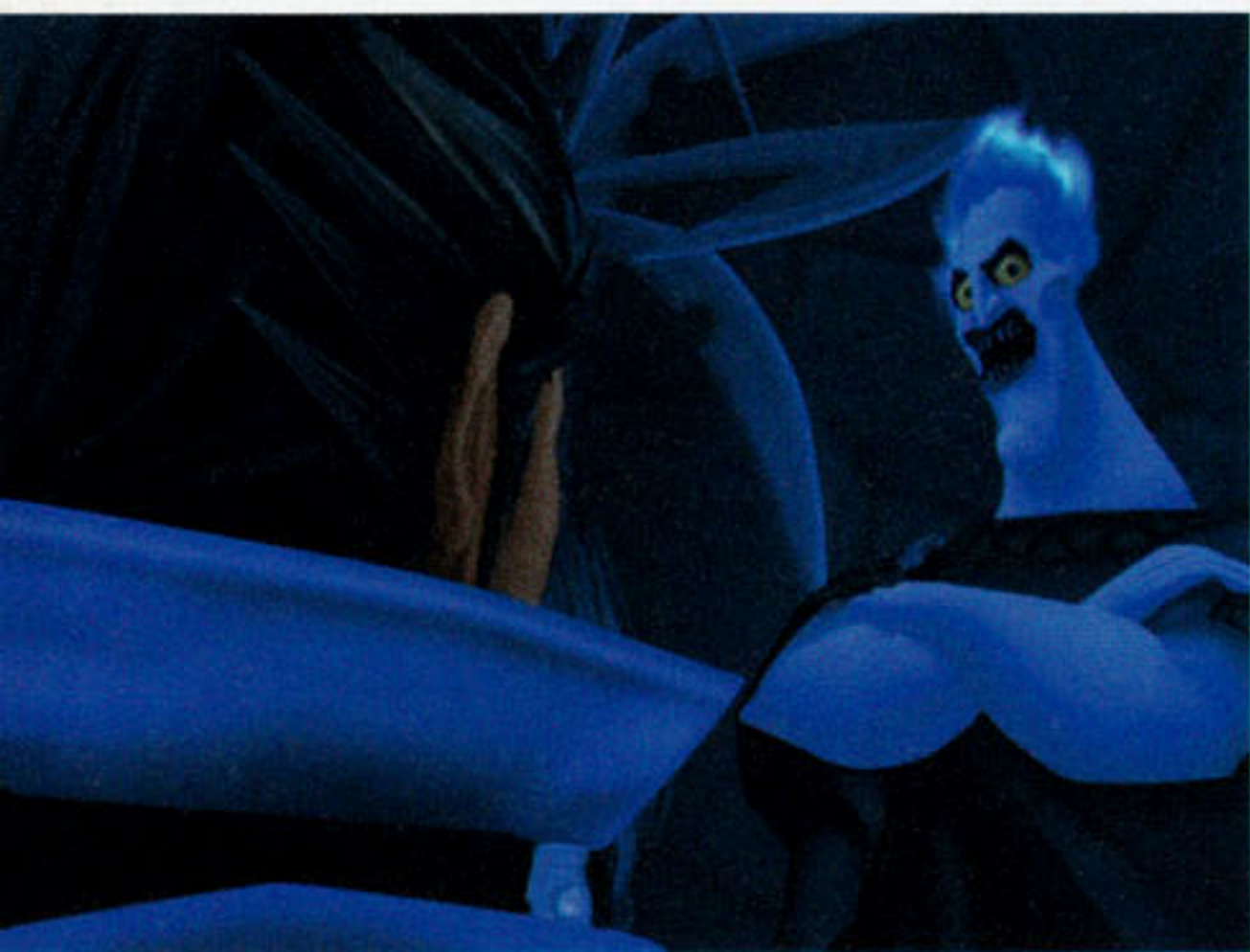
Novos mundos

Além de Hollow Bastion, Twilight Town e do Disney Castle, que não podia ser acessado no primeiro KH, novas localidades estarão disponíveis na sequência. As principais são Fabled Countryside, de A Bela e a Fera, cujas áreas a serem exploradas

são o vilarejo Quint, a misteriosa floresta Forbidden Woods e a mansão Beast's Manor, e Acient Greece, da animação Hércules. Nessa, o jogador poderá visitar a cidade de Thebes, o Mount Olympus e um local chamado Underworld. Cogita-se também que outros universos dos longas da Disney aparecerão no game. A lista é a seguinte: Nottinghamshire (Robin Hood), Pride Rock (O Rei Leão), Camelot (A Espada Era a Lei), Prydain (O Caldeirão Mágico) e Victorian London (O Ratinho Detetive). Além desses, dois outros filmes poderão ter seus cenários recriados para o jogo: O Livro da Selva e Mulan.

Personagens confirmados

Caras conhecidas da primeira aventura



voltam em KH2. Hades, Cerberus, Capitão Ganhcho, Jafar, Hércules e Fera, agora como inimigo, são alguns exemplos.

Na lista de personagens inéditos estão Auron, de Final Fantasy X, o centauro Nessus, Hydra, Cíclope e os Titãs. Magara, amiga de Hércules, e Pegasus farão aparições menores.

Melhorando o que já era bom

Novas habilidades poderão ser aprendidas após a conclusão de alguns mundos e de algumas condições específicas, como eliminar uma certa quantidade de Heartless, trabalhar em equipe ou cumprir um objetivo mais rapidamente. Por enquanto apenas três dessas habilidades foram reveladas, a Zeus's Thunder, um poderoso ataque com trovão, a Herc's Might e a Hermes's Trail, cujos efeitos ainda são desconhecidos.



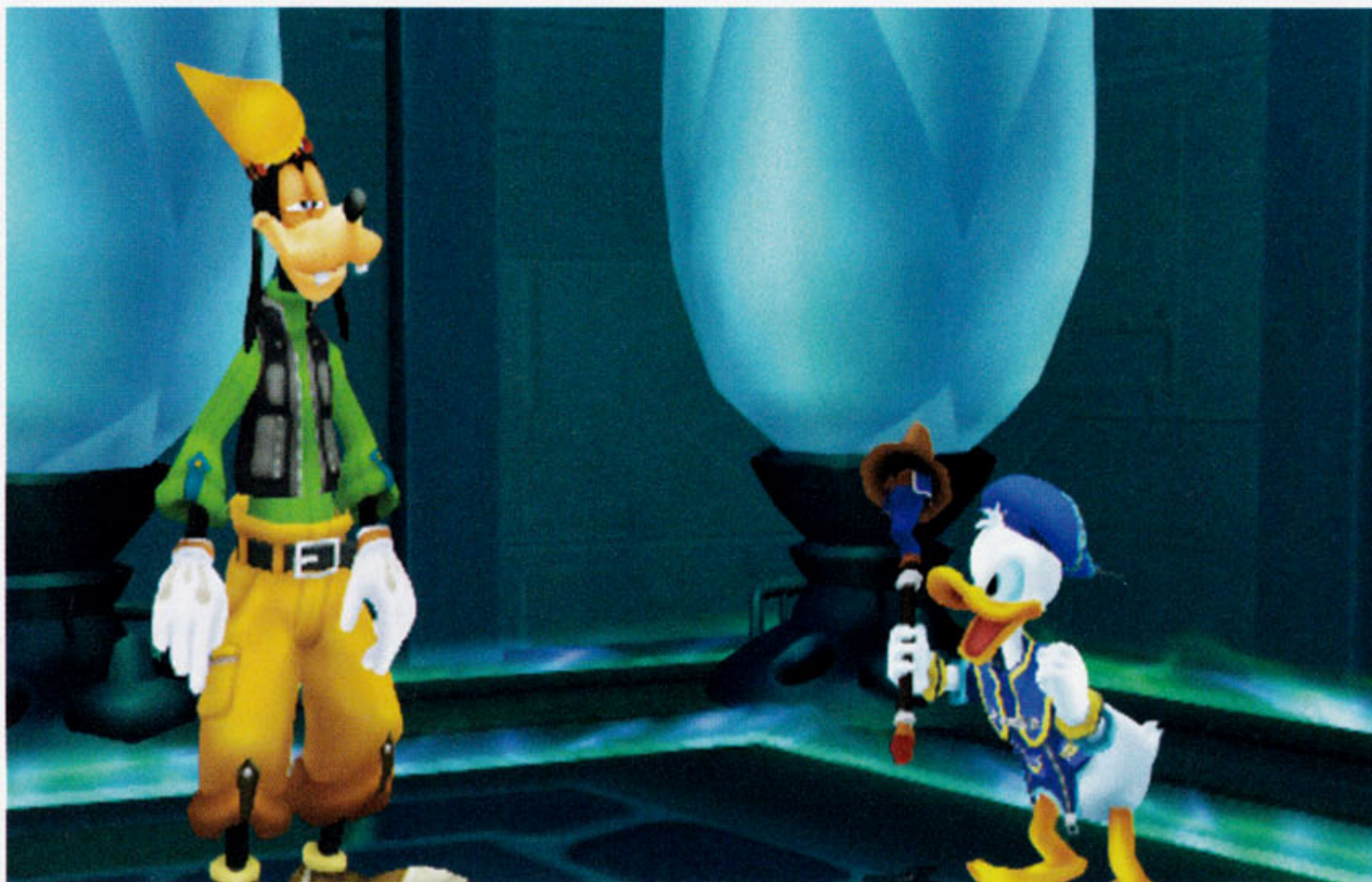
Diferente do anterior, a continuação rolará em tempo real, ou seja, todos os mundos poderão ser vistos durante o dia ou à noite, conforme o horário determinado pelo grande relógio de Twilight Town.

Uma novidade importante sobre as keyblades é o fato de que, além de ganhá-las, será possível criá-las com materiais encontrados em pontos secretos de cada mundo.

Pelas fotos liberadas até agora, nota-se que o menu de comando mudará de acordo com a área em que os heróis estiverem e que uma nova barra de status será acrescentada. Intitulada Drive, ela enche gradativamente a cada novo inimigo derrotado. Atingindo o limite máximo, o jogador poderá desferir um poderoso ataque especial.

A terceira força

No segundo capítulo, as atenções estarão voltadas para os Unknowns, um grupo formado por seis indivíduos que sacrificaram seus corações para manter o corpo e o espírito intactos,



pivando-se, assim, da luz e da escuridão. Todos vestem roupões pretos para esconder suas identidades, verdadeiros poderes e intenções. Segundo o diretor Tetsuya Nomura, dois desses personagens misteriosos são Mickey, que sacrificou seu coração no primeiro game para encontrar uma das duas keyblades necessárias para selar a porta Kingdom Hearts, e Riku, que teve seu corpo roubado por Ansem. Acredita-se que Riku é o indivíduo que anda de olhos vendados, mostrado no final secreto do primeiro game.

Outros três Unknowns revelados até então são: Vixen (um indivíduo que não se sabe ao certo se é um homem ou uma mulher, embora um dos significados de seu nome seja "raposa fêmea"), Axel (um cara de cabelos vermelhos e de temperamento explosivo, que procura por Sora) e Red Enigma (o indivíduo com roupas vermelhas, que parece ser o líder do grupo e também o lado mal de Ansem). Quanto ao último Unknown, as possibilidades são muitas: versões alternativas de Riku ou Sora - para quem não se lembra ou não jogou o primeiro Kingdom Hearts, o documento Ansem's Report explica que uma pessoa tem quatro tipos de existência - ou até mesmo dois personagens que não tiveram seus rostos e nomes revelados. Sabe-se, no entanto, que o primeiro é um rapaz de cabelos

dourados e roupas claras que empunha duas keyblades: Oblivion e Oathkeeper. Ele é o protetor de Sora, que se confronta com Axel em Twilight Town, e ao que tudo indica, será um personagem controlável. Mas aí fica uma dúvida: não seria ele Riku, já que o mesmo, de olhos vendados, aparece no final secreto do primeiro game?

O outro personagem é uma jovem de cabelos vermelhos, a qual acredita-se ser Kairi mais velha. É válido lembrar que, no final secreto Deep Dive, uma jovem com as mesmas características assiste à chuva de meteoros na beirada da praia, onde diz: "Desta vez... eu lutarei". Existe a possibilidade de essa ser uma versão alternativa de Kairi ou mesmo uma Unknown.



"Axel empunha as diferentes armas Wind e Fire Wheels."



INFO	PLAYSTATION 2
Kingdom Hearts 2	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix PDD1
Gênero	Ação / RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Setembro 2005, EUA



MUSASHI SAMURAI LEGEND

O retorno do lendário samurai

A Square Enix ressuscita o guerreiro Musashi, do clássico game Brave Fencer Musashi, lançado em 1998 para Psone, com Samurai Legend.

Dirigido por Yoichi Yoshimoto, que também trabalhou no primeiro jogo, e produzido por Takashi Tokita, que tem seu nome creditado em outros títulos importantes da empresa, como Parasite Eve II e Chrono Trigger, o herói volta esbanjando diversão e muita ação ao longo de seis mundos repletos de inimigos e puzzles.

Musashi é transportado de um mundo para outro e

precisa ajudar os habitantes de cada área, eliminando diferentes tipos de inimigos, para retornar à sua terra natal.

Além dos ataques com espada, Musashi também contará com magias. E mais: algumas das habilidades usadas pelos oponentes poderão ser aprendidas. Para isso, é preciso pressionar um determinado botão no momento exato do ataque inimigo. Desta maneira, Musashi assimila o movimento e pode usá-lo a seu favor.

A técnica gráfica usada, chamada de Manga Shader,



é de autoria de Tetsuya Nomura, que participou do desenvolvimento da versão anterior e que trabalha paralelamente em Kingdom Hearts 2.

Para quem não se contenta com pouco, a produtora promete cerca de 15 a 20 horas contínuas de jogo. Tempo que deve ser mais que suficiente para alegrar os fãs.



INFO	PLAYSTATION 2
Musashi Samurai Legend	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix PDD7
Gênero	Ação / RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	Fim de 2004, no Japão

FINAL FANTASY XI: CHAINS OF PROMATHIA

Imensidão fantástica

Em breve Final Fantasy XI ficará ainda maior. E, conseqüentemente, muito melhor. A expansão Chains of Promathia trará cerca de quarenta novas áreas

que possibilitarão uma exploração muito além da atual em Vanádiel. Dentre elas estão as regiões montanhosas de Uleguerand Range, o riacho Bibiki Bay, a trincheira subterrânea de Tavnazian Safehold e o sistema hidráulico Phomiuna Aqueducts. Para facilitar a locomoção entre as novas localidades, inúmeros meios de transporte ficarão à disposição dos personagens, como jangadas, barcos e veículos aéreos.

Mas isso não é nem o começo. CoP trará também uma boa leva de itens, armas e armaduras inéditas, como também novas espécies de peixes, missões,

side-quests, elementos e festivais. Além disso, dois NPCs serão adicionados: Ulmia (cantora profissional que pertence ao coro do templo de Mahatma), e Esha'ntarl (um oficial sênior da organização de pesquisa especial Arumatah).

Já joga FFXI há algum tempo e acha que merece algo exclusivo? Então saiba que a Square disponibilizará alguns benefícios que só poderão ser conferidos por aqueles cujo personagem tem level entre 20 e 75.

A Square Enix planeja lançar a expansão simultaneamente no Japão e EUA na mesma data de lançamento de Final Fantasy XI na Europa.

E para acabar de vez com as dúvidas de alguns jogadores que pretendem fazer parte do universo de FFXI; Chains of Promathia funcionará mesmo se a expansão anterior, Vision of Zilart, não estiver instalada.



INFO	PLAYSTATION 2
Final Fantasy XI: Chains of Promathia	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix PDD3
Gênero	MMORPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Setembro 2004

FULLMETAL ALCHEMIST AND THE BROKEN ANGEL

Alquimistas graças a Deus!

Inspirado no mangá e na série animada de mesmo nome, Fullmetal Alchemist and the Broken Angel chegará ao PS2 misturando elementos de RPG e ação.

O enredo não é baseado em histórias já conhecidas pelos fãs. Pelo contrário, ele conta os acontecimentos ocorridos entre os episódios 9 e 10 da terceira saga do mangá. Tudo começa quando os irmãos Edward e Alphonse Elric tentam ressuscitar sua mãe usando rituais proibidos de alquimia. Durante o




processo, porém, algo sai errado. Alphonse perde seu corpo e Edward, a perna esquerda e o braço direito. Desesperado, mas ainda consciente Edward une a alma de Alphonse a uma grande armadura. Em seguida, cria membros mecânicos para poder se movimentar normalmente.

Determinados a voltar ao normal, eles dão início a uma aventura pela caótica Central City em busca da Pedra Filosofal, o único artefato mágico capaz de restaurar seus corpos.

No jogo, Edward contará com uma espada e poderá criar combos e desviar de ataques. Além disso, ele poderá usar um estranho sistema de alquimia para transformar qualquer um dos cinquenta tipos de itens existentes. Alphonse, por outro lado, usará ataques à longa distância e todos os itens criados por seu irmão.

Outros personagens da série animada também estarão no game, como o coronel Roy Mustang, o major Alex Louis Armstrong, o professor Wilhelm Eiselstein e a enigmática Camilla.

Hiromu Arakawa, ilustrador que faz as artes da

série, é o encarregado da parte gráfica e promete um visual bem próximo do anime, criado pelo renomado estúdio Bones, que por sinal, fez cerca de 30 minutos de animação inédita para o game. 



INFO	PLAYSTATION 2
Fullmetal Alchemist and the Broken Angel	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Racjin Co., Ltd
Gênero	Ação / RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	Início de 2005, no Japão

A marca Playstation é uma marca registrada. A PowerTEC não é patrocinada, licenciada ou endossada pela Sony Computer Entertainment Inc. *DEPENDE DA QUANTIDADE DE DESTRAVAMENTOS QUE ESTIVEREM NA FRENTE. NÃO ACEITAMOS CHEQUES.



PowerTEC



ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GAMES MAIS BEM PREPARADA DE OSASCO

LABORATÓRIO PRÓPRIO E NO LOCAL

PlayStation® 2

XBOX

AGORA NÃO PRECISA MAIS IR TÃO LONGE PELO SEU GAME.

Desbloqueamos na hora*
COM GARANTIA DE 1 ANO



MEMORI CARD Ps2
ORIG. COM 6 MESES DE GARANTIA

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

De Terça a Sábado das - 13:00 As 19:00

Domingo das - 13:00 As 16:00

Segunda feira - FECHADO

Av: pau brasil, 25 - cidade das flores - KM 18
OSASCO



Final Fantasy VII Advent Children

Tudo o que você precisa saber sobre a seqüência animada do melhor RPG de todos os tempos

Por Daniel Nieuwenhuizen



Desde que foi anunciado, Final Fantasy VII: Advent Children causa arrepios nos fãs a cada novidade revelada. Também não é pra menos. Advent Children é a continuação de FFVII, jogo que vendeu 9 milhões de cópias e ainda hoje é considerado o melhor da série.

Produzido inteiramente em computação gráfica, o longa-metragem conta com vários membros da equipe que desenvolvem os games da série: Tetsuya Nomura (diretor), character designer de FFVII, VIII, X e diretor de Kingdom Hearts; Takeshi Nozue (co-diretor), que cuidou dos CGs de FFX e foi diretor de animação de FFX; Yoshinori Kitase (produtor), diretor de FFX; Shinji Hashimoto (co-produtor), produtor de FFVIII; Kazunari Nojima (escritor), responsável pelo script de FFX; Naora (diretor de arte), que já havia feito o mesmo trabalho em FFX; e Nobuo Uematsu, (compositor), foi criador da trilha

sonora de todos os jogos da série. Takaisho Takeya e Shinichiro Miki, dubladores de Cloud e Seph em KH, respectivamente, também emprestarão suas vozes para os personagens no filme. Por fim aparece o único desconhecido dos fãs da Square Enix: Takayuki Takeya, do anime Heat Guy J, cujo ofício foi a criação do design de mechs e demais criaturas. A história do filme ainda não foi revelada, mas os pequenos trailers liberados ao longo do ano já forneceram dicas suficientes para se ter uma idéia sobre o enredo. Tudo tem início dois anos após a luta final contra Seph, que culminou em uma disputa entre as duas magias supremas, a Black Magic Comet e a White Magic Holy. Várias pessoas estão sofrendo de uma estranha doença conhecida por Geostigma - ou, traduzindo direto do japonês, "Star Scar Syndrome" e cabe a Cloud voltar à ação, depois de vagar solitário tentando se afastar da humanidade. AC não só trará todos os heróis de FFVII, como também alguns vilões, como é o caso de Reno e Rude, dos Turks. Mas não é só em personagens já conhecidos que se apóia a animação. Um trio de garotos de cabelos prateados e outros que vivem em um orfanato, principalmente um chamado Denzel, prometem ter participação especial na trama. Sephiroth e Aeris, personagens-chave do jogo, dão as caras nos trailers, mas não temos certeza se eles aparecerão ativamente no filme ou somente em flash-backs.

Advent Children significa "os filhos do advento" (advento se refere às quatro semanas que antecedem o Natal, época em que Jesus veio ao mundo); até agora, todos os vídeos fizeram fortes referências

a crianças, à Jenova, projeto genético realizado a partir de um vírus alienígena que deu origem a Sephiroth, e à Reunion, a idéia de Sephiroth de reunir todas as células para formar Jenova novamente. A frase "Parece que eles já pegaram a cabeça de Jenova", dá uma indicação de que os garotos de cabelos prateados têm relação direta com a experiência de criação do inimigo principal. Outra voz completa: "Reunião, você também sente isso, não?", indicando que Cloud previu tal reunião e se mobilizou para tentar sabotá-la.

No trailer exibido na E3 deste ano, a frase "As crianças sempre são as primeiras a sofrer", aparece e dá a entender que os moradores do orfanato, administrado por Tifa, são afetadas por alguma coisa grave, possivelmente o Geostigma. Resta saber como tudo isso se relacionará no filme.

Fatos e Teorias

Não sabe o que esperar de Advent Children? Então confira as verdades e algumas teorias sobre o filme



Cloud enfrenta um dos inimigos misteriosos. Será um espectro do passado?



Fato:

Sephiroth nunca foi realmente destruído. Seu corpo se manteve cristalizado na Northern Crater. O que aconteceu com ele depois do final de FFVII é incerto. É válido lembrar que toda vez que ele aparece durante o jogo, é na verdade, uma projeção mental.

Teoria:

Ele ainda está vivo e controla mentalmente os garotos de cabelos prateados, que podem ser parte do projeto Jenova.



Fato:

Jenova, a entidade alienígena, quase dizimou a humanidade quando caiu na Terra.

Teoria:

O Geostigma pode ter causas relacionadas ao meteoro ou à ferida aberta por ele, já que em um dos vídeos a frase "Uma energia do corpo briga com o fluído maligno" é citada. Isso deixa infundadas as teorias de que a doença é causada por superexposição ao Lifestream.

Fato:

Observando com cuidado o logo do filme, é possível ver Midgar no centro do meteoro.

Teoria:

A história giraria em torno de Midgar e dos efeitos gerados nela após a queda do meteoro.

FFVII portátil?

Jogo para celular promete expandir ainda mais a história de FFVII

Before Crisis, game que será lançado para telefones celulares até o fim do ano, no Japão, acontece seis anos antes do ataque do grupo Avalanche ao reator de Midgar, evento inicial de FFVII.

O jogador assume o papel de um membro do Turk, o grupo de elite da Shin-ra, para cumprir diferentes missões. O enredo de BC parece ter conexão direta de FFVII e deve trazer diversas caras conhecidas, como o grupo Avalanche - sem Barret na liderança -, Rufus, o Presidente Shinra e, claro, os Turks mais amados, Reno e Rude. O jogo permitirá que até quatro pessoas joguem ao mesmo tempo, através de uma conexão sem fios, e irá misturar elementos de ação e RPG.

No mapa geral, será preciso ter cuidado para não se aproximar de inimigos indesejados. Nas as batalhas, ataques, magias e, provavelmente, matéria, poderão ser usados. Infelizmente, a fase testes, que deve começar em setembro, será exclusiva para os japoneses.

Fato:

O que aconteceu depois do confronto entre a magia Holy e o meteoro nunca foi revelado.

Teoria:

A magia parou o meteoro e retomou sua função em seguida: de limpar as coisas ruins. Porém, antes de concluir seu objetivo, foi parada pelo Lifestream, tomado pelo desejo de que a vida continuasse a fluir normalmente.

Os personagens

Conheça todos os personagens que farão (ou não) parte do elenco do filme

Cloud



Resolveu levar uma vida solitária e se afastar da humanidade. Parece carregar um fardo muito pesado e não tem certeza se fez a coisa certa ao derrotar Sephiroth.

Sephiroth

Permanece vivo de alguma forma e ainda incomoda Cloud. Ainda não se sabe se suas aparições serão apenas flash-backs ou se estará realmente presente no filme.

Barret Wallace

Sua prótese bélica foi trocada por uma mão mecânica que funciona como uma normal. Deixou a filha, Marlene, aos cuidados de Tifa. Agora, trabalha como ecólogo e procura uma energia que possa substituir o Mako, para que a eletricidade flua sem alterar o Lifestream.

Tifa Lockhart



Além de cuidar de seu bar, o Seventh Heaven, Tifa toma conta de diversas crianças, inclusive a filha de Barret, em um orfanato.

Aeris Gainsborough



Pouco se sabe sobre a função dela no filme. Até agora, apenas a cena de seu enterro e da igreja onde ela cultivava flores foram mostradas.

Reno e Rude



Os Turks perderam seu poder com a queda da empresa. Não se sabe se eles ainda têm alguma relação com Cloud, mas aparecem conversando com o herói em algumas imagens.

Vincent Valentine

Identificado como um homem que estuda o mundo e sabe o que está acontecendo. Promete desenvolver mais seu passado obscuro, sua relação com Lucrecia, a verdadeira mãe de Seph, e com o projeto Jenova.

Kadaj

O rapaz de cabelos prateados não aparecia no jogo. Cogitado como o líder de um grupo que ainda conta com outros dois homens com cabelos da mesma cor, Kadaj tem grande semelhança com Sephiroth. Sua arma é uma espada dupla e suas técnicas de luta são avançadas.

Loz



Outro rapaz do trio de cabelos prateados. É o mais velho e apontado como o mais reclamão. Utiliza como arma, uma pistola que também serve de escudo.

Yazoo



Pouco se sabe sobre o último dos três garotos com cabelos cor de prata. Yazoo faz pose de malvado e tem uma arma similar a Gunblade, a mesma de Squall, de FFXIII.

Marlene



Filha adotiva de Barret, que sente a presença de Aeris no final de FFXIII. De acordo com Nomura, ela e os amigos do orfanato terão um papel fundamental na história.

Denzel



Uma incógnita. Não se sabe qual a relação entre ele, o orfanato, Marlene ou até mesmo o título do filme.

Pessoa em cadeira de rodas



Em um dos trailers, Kadaj aparece ajoelhado em frente a uma pessoa sentada numa cadeira de rodas. É impossível identificá-la, pois ela aparece envolvida em um pano branco. Existem boatos de que possa ser Sephiroth, Rufus ou Lucretia.

Outros personagens

Yuffie, Cid, Red e diversos outros personagens do game estarão no longa, no entanto, ninguém conhece a importância deles na história.

Entendendo FFXIII

Ou como não boiar em Advent Children sem nunca ter ouvido falar de FFXIII



Cloud visita a Igreja onde Aeris criava flores em busca de respostas

Final Fantasy VII, foi o primeiro jogo da série lançado para PSone, em 1997. O game vendeu 9 milhões de cópias pelo mundo inteiro e foi considerado o título que popularizou o gênero RPG nos videogames.

A aventura começa assim que o grupo Avalanche, liderado por Barret, explode um reator da Shin-ra, megaempresa do setor energético. Ali, Cloud, um garoto loiro e, aparentemente, sem sentimentos, é apresentado ao público como alguém que já esteve do outro lado da moeda. Mais tarde, revelações sobre o passado, as consequências do uso de Mako (uma forma transformada da LifeStream), a energia vital do planeta responsável pelo ciclo da vida e experiências genéticas levam o herói a problemas muito maiores.

A Shin-ra desenvolve o projeto Jenova, que consiste na criação de supersoldados através da exposição de seres vivos à energia Mako e da infusão de células alienígenas em seus corpos. A empresa caçava Aeris, última Cetra viva, para realizar experiências genéticas. Uma equipe liderada por Hojo cria Sephiroth, que se torna o principal soldado da Soldier, uma elite de soldados comandada pela companhia. Cloud, que fazia parte da Shin-ra, mas não da Soldier, é morto junto com seu amigo Zacks, um soldado novato da elite. Hojo resolve reconstituí-los ao mesmo tempo e as memórias dos dois acabam se fundindo. Assim, Cloud retorna à vida achando que faz parte Soldier.

Os Cetra, uma raça anciã da Terra, reconhecidos por sua extrema sabedoria e pela relação pacífica com o meio ambiente, tentam reconstruir a área afetada pela queda do meteoro que trazia o Jenova, mas muitos acabam morrendo. O local, onde a LifeStream corre livremente, passa a ser cobijado pela Shin-ra.

Sephiroth, ao tomar conhecimento de suas origens, adota Jenova como mãe e culpa os humanos pela morte dela. Aproveitando-se de seus poderes, ele começa sua vingança, mas é interrompido por Cloud, que o joga no LifeStream. Depois de anos vagando à toa, Sephiroth é cristalizado na Northern Crater. Com todo o poder e conhecimento adquiridos, ele começa a se manifestar mental e fisicamente para executar um plano de destruição do planeta. Enquanto isso, Cloud descobre que suas

memórias não são verdadeiras.

Com a iminente invocação de Meteor, a suprema magia negra, o grupo de Cloud sai em busca da magia branca, Holy, a única salvação do mundo. Na Northern Crater, Cloud consegue acabar com o poder que Sephiroth exercia sobre ele.

O meteoro se aproxima e o mundo começa a tomar uma aparência caótica. Holy começa a tomar forma e ganhar força, mas o meteoro não pára. Quando tudo parece acabado, o LifeStream começa a sair da terra, fortalecendo ainda mais a magia. A cena termina com Aeris olhando para a tela e sorrindo.

No final dos créditos surge uma cena que ocorre 500 anos depois do fim do jogo. Red XIII e mais dois filhotes correm por um campo, param em cima de um penhasco e olham para Midgar. Outrora toda iluminada e cheia de tecnologia, a cidade aparece coberta por uma densa selva. Por fim, a imagem se apaga e o som de crianças sorrindo surge ao fundo, como uma espécie de prenúncio.



Final Fantasy VII: Advent Children, que está previsto para chegar ao mercado até o fim do ano, no Japão,

e no segundo trimestre de 2005, nos EUA, sairá em DVD e em UMD, a mídia usada pelo PSP. ⊗

PROMOÇÃO

REDATOR DA SDP!

A promoção dos seus sonhos

Quem nunca sonhou em trabalhar numa revista de games? Em ter uma matéria sua publicada, seu nome impresso, mostrando a sua opinião para milhares de leitores do Brasil inteiro? Ainda mais se for na melhor revista de PlayStation do Brasil, a SDP. Então essa é a sua chance!

Participando da promoção "REDATOR DA SDP!", você não apenas pode ser o escolhido para trabalhar com essa equipe de sucesso, como também ganhar todo o material necessário para enviar os trabalhos de casa. Veja só!

O que está valendo?

- A chance de fazer reviews de jogos para a SDP;
- 1 supercomputador turbinado;
- 1 PlayStation 2 novinho em folha;
- 3 jogos originais por mês durante 6 meses.

Como participar?

- Faça uma redação com o tema: "SDP na minha vida". O limite é de 10 linhas (ou 800 caracteres). Vale fazer com máquina de

escrever, imprimir do computador ou fazer na mão mesmo (mas capriche na letra, hein?). O importante é dar asas à imaginação e bolar um texto descolado;

- Preencha correta e completamente o cupom abaixo. Se não quiser detonar a revista, pode tirar cópia;
- Coloque o cupom e a redação num envelope e mande pra gente. Fácil, fácil! Escreva o seguinte no envelope: Promoção "Redator da SDP!"

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

- A data limite para o envio é dia 15 de outubro de 2004;
- Junto com o cupom, você pode mandar quantas redações quiser;
- O leitor com a redação mais criativa e mais bem produzida vai faturar os prêmios;
- O resultado será publicado na SDP #15, nas bancas no dia 05 de novembro de 2004.

Leia atentamente o regulamento

1. A promoção "REDATOR DA SDP!" é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation residentes no território nacional, sem limite de idade, e será válida de 17/09/2004 a 15/10/2004;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar do desafio, o leitor deve:
 - a) Fazer uma redação com o tema "SDP na minha vida", contendo no máximo, 10 linhas (ou 800 caracteres);
 - b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (vale tirar cópia);
 - c) Juntar o cupom e a (s) redação(ões), e enviar para: Promoção "REDATOR DA SDP!" - Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco / SP;
4. Cada participante poderá enviar quantas redações quiser, desde que estejam acompanhadas do cupom corretamente preenchido (vale tirar cópia);
5. As cartas devem ser enviadas até o dia 15/10/2004, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem;
6. O vencedor será eleito pelos quesitos de criatividade e produção de texto, por uma comissão forma-

da pela equipe da revista SuperDicas PlayStation. Não é sorteio. O resultado não poderá ser questionado em hipótese alguma;

7. O leitor eleito como vencedor ganhará:

- a) 1 (um) computador padrão PC (configuração a definir);
 - b) 1 (um) console PlayStation 2, americano, na caixa;
 - c) 3 (três) jogos de PlayStation 2 originais, na caixa, por mês durante 6 (seis) meses. Os jogos serão escolhidos pela equipe da revista SuperDicas PlayStation;
 - d) A chance de escrever 1 (um) review de jogo para a revista SuperDicas PlayStation por mês durante 6 (seis) meses. Os textos das análises serão editados por motivos de espaço e clareza. O tamanho de cada texto será definido pela equipe da SuperDicas PlayStation, assim como os prazos de entrega. Eventualmente, a equipe da revista pode decidir não publicar um review, sem que para isso necessite avisar previamente ou assumir qualquer ônus;
8. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;
 9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation #15 (nas bancas em 05/11/2004), não havendo resposta do vencedor, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 180 dias;

REDATOR DA SDP!

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



Nome completo: _____
Endereço: _____
Cidade / Estado: _____
CEP: _____
Data de nascimento: ___/___/___ Telefone: (___) _____
E-mail: _____
Banca onde comprou a revista: _____

10. Ao participarem da promoção "REDATOR DA SDP!", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos sobre as redações enviadas e seus nomes para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da revista, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações;

11. Os leitores participantes declaram-se, ainda, automaticamente cientes de que, em vencendo a promoção, estão cedendo os direitos dos textos que farão para a revista SuperDicas PlayStation, bem

como seu nome e imagem, para a Conrad Editora, em caráter exclusivamente divulgatório, sem vínculo empregatício ou remuneração. Os reviews, seu nome e imagem poderão ser veiculados na revista SuperDicas PlayStation, bem como em eventuais materiais promocionais e de divulgação da revista, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações;

12. A Conrad Editora se reserva ao direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

1º Desafio Nacional SDP Os vencedores da primeira etapa

Depois de muita ralação, vinte leitores subiram ao pódio de melhores jogadores de Gran Turismo do Brasil: dez no PS1 e dez no PS2. Porém, agora eles precisarão provar que são os melhores jogadores de PLAYSTATION do Brasil, enfrentando mais cinco desafios. Descubra na próxima edição como foi essa disputa e quem se saiu melhor. Parabéns a todos os jogadores que participaram. O desafio está sendo um sucesso!

Categoria PS1 - Gran Turismo 2

1º Luiz Alberto Steffens

São José / SC
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'57.580

2º Francisco Assul de Souza Junior

Balneário Camboriú / SC
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'58.491

3º Sandro Alves Nocera dos Santos

São Paulo / SP
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'58.849

4º Fabiano Coelho Lima

São Paulo / SP
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'59.176

5º Lucas Cunha Lima

Jequié / BA
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'59.717

6º Pedro Ferreira Galvão

Goiânia / GO
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 0'59.825

7º Alessandro Camargo e Lima

Resende / RJ
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 1'00.729

8º Nestor Luiz Lima da Motta

Resende / RJ
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 1'00.855

9º Aquiles Santos de Carvalho

Salvador / BA
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 1'01.183

10º Marcelo da Hora Almeida

Salvador / BA
Carro: Escudo Pikes Peak Version
Tempo: 1'01.408

Categoria PS2 - Gran Turismo 3 A-Spec

1º Pedro Fialho Cordeiro

Mucuri / BA
Carro: F094/S
Tempo: 0'55.528

2º Felipe Reis Valente

Viçosa / MG
Carro: F094/S
Tempo: 0'56.274

3º Paulo Elias Tídra da Silva

Canoas / RS
Carro: F686/M
Tempo: 0'56.725

4º Marcelo Ribeiro Azeredo

Maricá / RJ
Carro: F094/S
Tempo: 0'56.829

5º Luis Antonio Sampaio Duarte

Maricá / RJ
Carro: F094/S
Tempo: 0'57.001

6º Diego Braido Gomes

São Caetano do Sul / SP
Carro: F094/S
Tempo: 0'57.120

7º Luciano Augusto Rodrigues

Marabá / PA
Carro: F094/S
Tempo: 0'57.510

8º Daniel de Souza Rosa

Caratinga / MG
Carro: F094/S
Tempo: 0'57.554

9º Jefferson Graciano Ramalho

Campinas / SP
Carro: F094/S
Tempo: 0'57.639

10º Rodrigo Cesar Viotto

Lençóis Paulista / SP
Carro: F686/M
Tempo: 0'57.994

Final Fantasy VII

Consiga as melhores armas e os Limits Level 4 de todos os personagens deste clássico

por Daniel Nieuwenhuizen

Com problemas para encontrar as Ultimate Weapons ou para conseguir os Limits Level 4 dos heróis de Final Fantasy VII? Então essa é sua salvação. Listamos tudo o que você precisa fazer para destrinchar de vez o melhor jogo da série já lançado.

Armas



Cloud: Ultima Weapon

Depois dos eventos com os Weapons, você deverá derrotar o Ultimate Weapon. Use a Highwind para colidir com ele e entrar na luta. Depois de fugir algumas vezes, o monstro finalmente é derrotado. Ele aparece aleatoriamente em Mideel, Midgar, North Crater e Junon. A última batalha acontece em Cosmo Canyon.

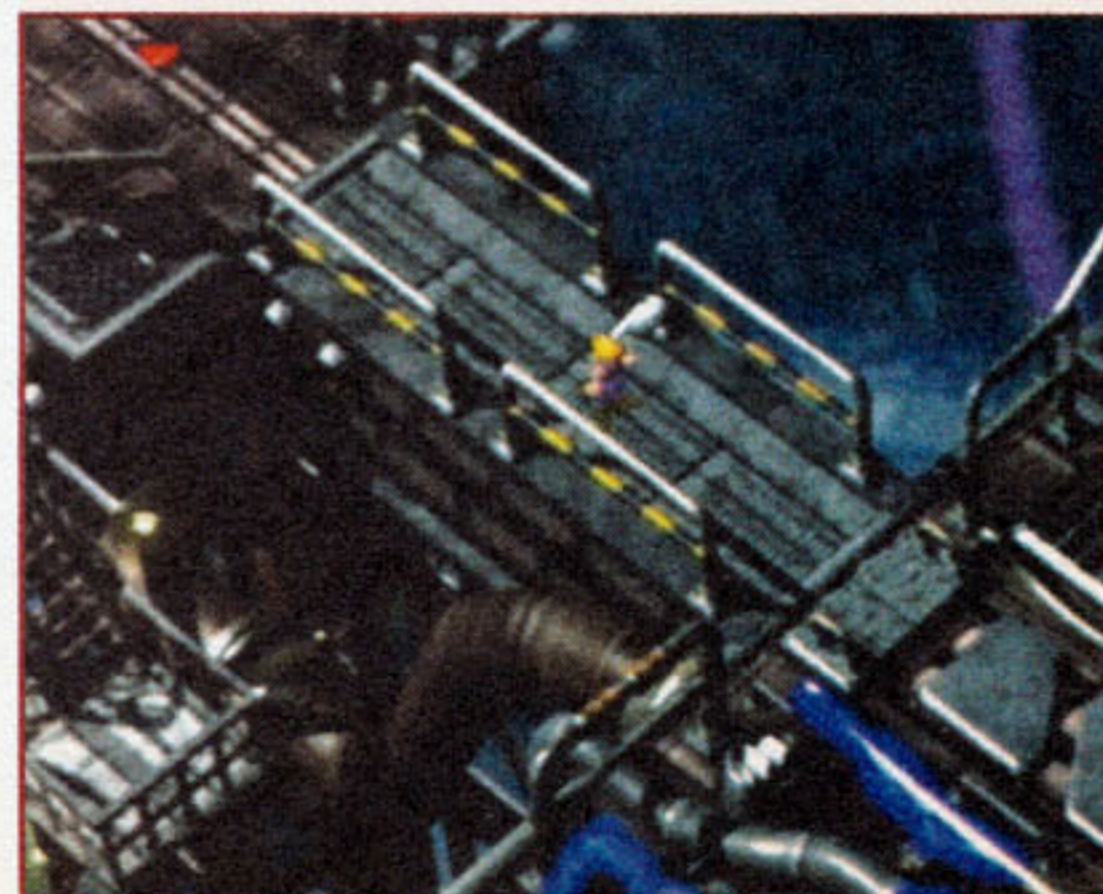
Yuffie: Conformer

Com o submarino, procure o navio afundado nas proximidades de Gold Saucer. Entre nele e encontre o baú que contém a arma na sala dos geradores.



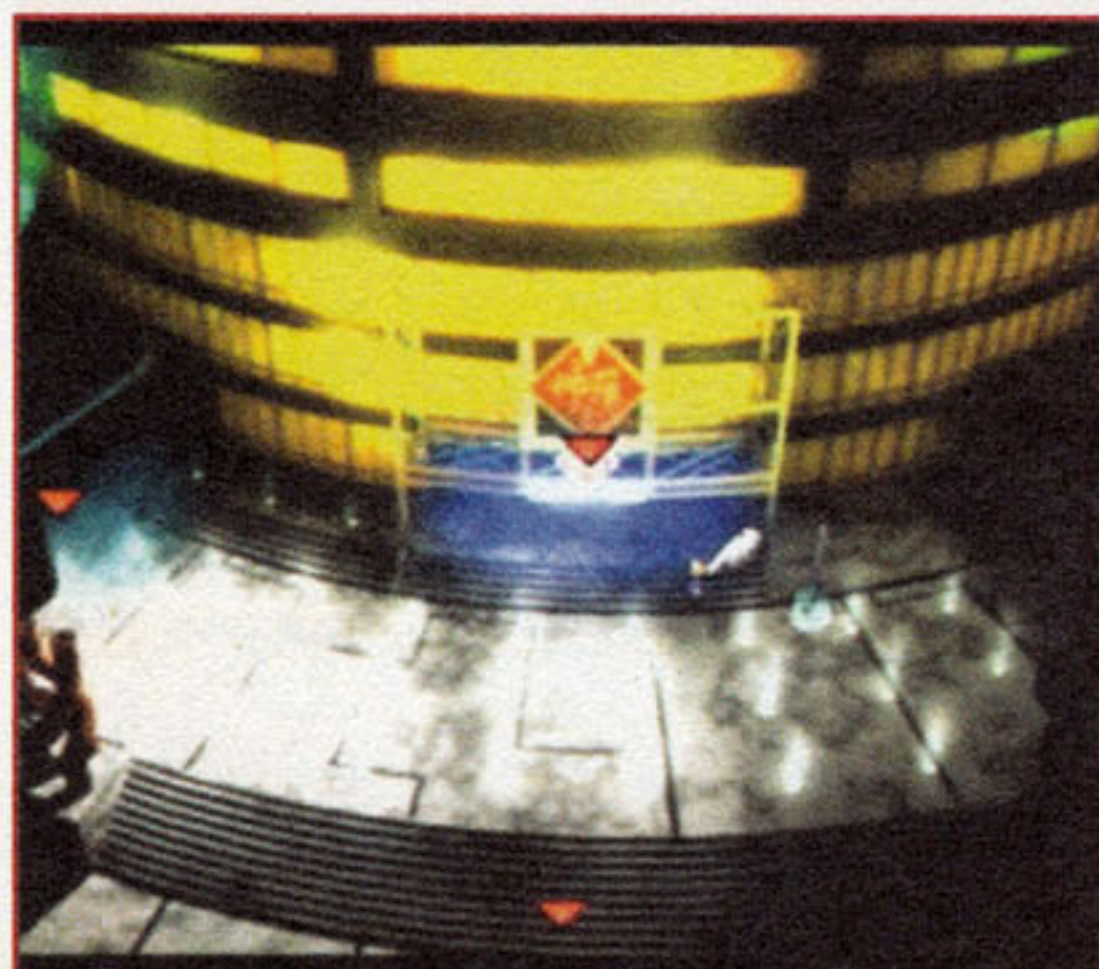
Barret: Missing Score

Tenha Barret em seu grupo quando for invadir Midgar, no final do CD2. Pouco antes de enfrentar Hojo, o grupo sobe um longo lance de escadas. O baú fica escondido próximo ao topo das mesmas.



Cait Sith: HP Shout

No final do CD2, nos túneis de Midgar, siga ao norte e pegue o caminho da esquerda. Você sairá na frente do prédio da Shinra. Entre nele e suba até o 64º andar. Com Tifa no grupo, entre na sala com diversos armários e verifique-os até achar a arma.



Tifa: Premium Heart

Vá para Bone Village e converse com o homem que realiza escavações. Diga que está procurando por Normal Treasures, vá ao local onde encontrou a Luna Harp, no CD1, e coloque os homens ali. Exploda o local e mande eles escavarem. Pela manhã, a Key to Sector 5 estará no baú. Com ela em mãos, volte à Midgar, siga ao Wall Market e, com Tifa e Cid no grupo, entre na loja de itens.

Aeris: Parasol

No Temple of the Ancients, siga até chegar a uma sala com o relógio. Entre na porta indicada pelo número VI e abra o baú.

Red XIII: Limited Moon

Depois de levar Bugenhagen até a Ancient City, volte à Cosmo Canyon e visite o ancião na casa dele. Após algumas conversas, você obtém a arma definitiva.

Cid: Venus Gospel

Após fugir do foguete e salvar a Huge Materia, volte para Rocket Town. Existe uma pessoa do lado de fora do Item Shop. Converse com ela algumas vezes para conseguir a Venus Gospel.



Vincent: Death Penalty

Usando o submarino ou um Chocobo (preto/dourado), vá para a área próxima de Nibelheim. Na superfície, procure por uma espécie de cratera com uma cachoeira. Se estiver submerso, encontre um longo túnel que termina em um salão circular e suba. Tenha certeza de ter Vincent no grupo e entre na queda d'água. Você descobrirá uma passagem secreta e alguns diálogos acontecerão. Ao término, saia do local e volte depois de um tempo para avistar o baú.

Limits Level 4

Para conseguir o Limit Level 4 é preciso usar o Break do personagem evoluído até o máximo (Level 3-2 para a maioria dos personagens; Level 3-1 para o Vincent).

Cloud: Omnislash

Vá para Gold Saucer e siga até a Battle Arena. Entre nos desafios e comece a acumular Battle Points. Quando tiver 32000, vá até a máquina e compre o item Omnislash. Para não cometer nenhum engano, lembre-se que ao sair da Battle Square todos os BPs serão perdidos.



Yuffie: All Creation

Depois da parte de Wutai, você estará livre para ir até a torre no fundo da cidade e enfrentar alguns desafios. Ganhe todas as lutas, inclusive contra Godo, para que Yuffie receba o All Creation. Se achar muito difícil, use a casa de Yuffie para dormir entre uma luta e outra.



Vincent: Chaos

Faça o mesmo processo usado para conseguir a melhor arma de Vincent.

Aeris: Great Gospel

Apesar da garota morrer no fim do primeiro CD, é possível conseguir seu Limit Level 4. Para consegui-lo, você precisa do Buggy ou qualquer outro meio de transporte que possa levá-lo à caverna localizada nas redondezas de Junon. Certifique-se de ter participado de uma grande quantidade de lutas com os dois últimos dígitos ímpares (411, 533, 677, por exemplo). Dentro do local, converse com o dorminhoco para receber o Mythril. Feito isso, vá até a casa do ferreiro, próximo de Gongaga. Converse com ele até dar o item para ele. Assim, o rapaz permitirá que você abra o cofre perto da porta, onde fica o Great Gospel.

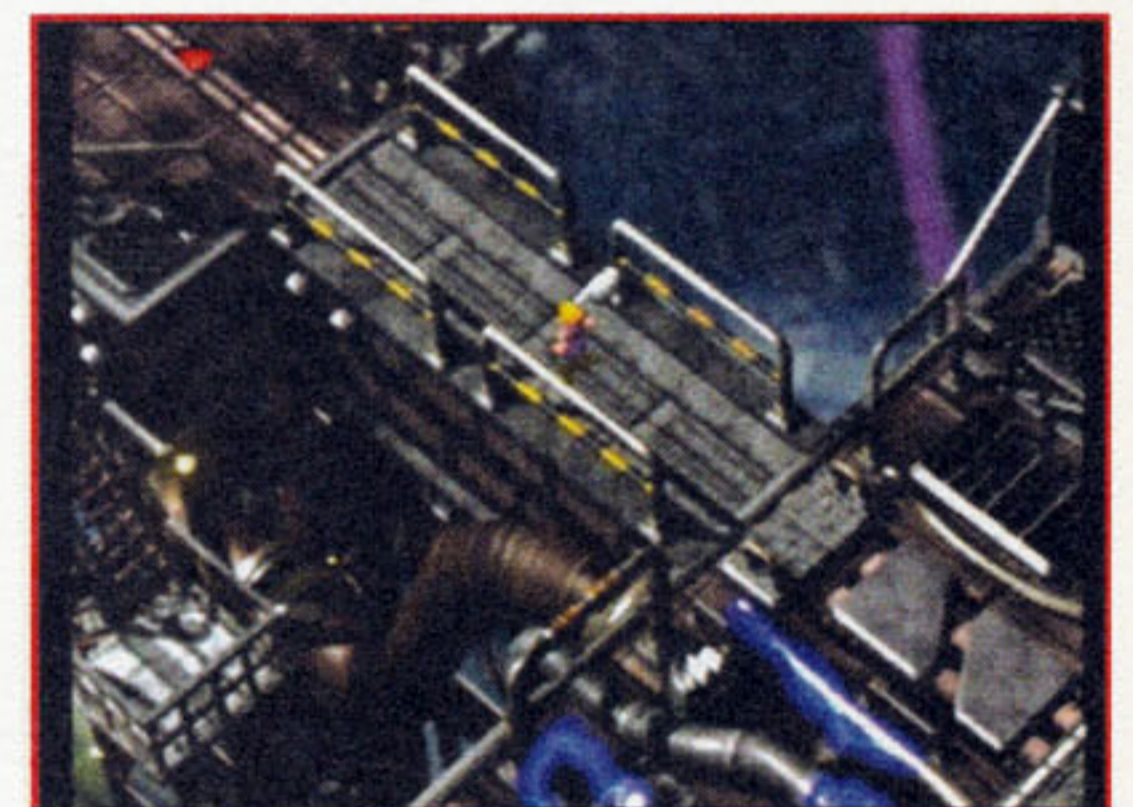


Red XIII: Cosmo Memory

Basta abrir o cofre da mansão de Nibel. A combinação é simples, mas deve ser inserida antes do término do tempo. A seqüência certa é a seguinte: direita até 36, esquerda até 10, direita até 59 e direita até 97.

Cid: Highwind

Depois de conseguir o submarino, vá até o navio afundado próximo à região de Gold Saucer. Lá dentro, siga para a sala dos fundos, desça as escadas e procure um baú.



Barret: Catastrophe

Quando o meteoro for invocado, vá para a cidade de North Corel, com Barret no grupo. Entre e vá até a casa, localizada na metade da tela, do lado esquerdo. Converse com a mulher para ganhar o item necessário.

Tifa: Final Heaven

Depois de todas as seqüências que remontam o passado de Cloud com Tifa, vá até a cidade de Nibelheim. Com a garota no grupo, siga até a casa dela, suba as escadas, entre no quarto e examine o piano. Escolha a opção de tocar e aperte os botões na seguinte ordem: x, ■, ▲, R1 + ▲, R1 + ■, x, ■, ▲, R1 + x, ●, x, ■ e ▲

Cait Sith: ???

Cait não tem um Limit Level 4. Todos seus Limit Breaks são conseguidos da maneira convencional. ⊗

LAN Party

Como ligar vários PS2 em rede local



Por Quem Woo Moo

Você combinou um encontro com seus colegas em sua casa e está querendo fazer algo diferente, mas não pode gastar muito? Vamos tentar ajudá-lo. Primeiro, responda às seguintes perguntas: você e seus colegas possuem PS2 (pelo menos alguns deles)? Vocês jogam online ou têm o Network Adapter (NA)? Se a resposta for sim para ambas as perguntas, ótimo: vocês já possuem 90% dos requisitos para fazer uma LAN Party, modalidade já conhecida dos usuários de PC.

Para fazer essa festa, cada amigo traz o seu aparelho, todos são ligados em uma rede local e a galera joga como numa LAN House, ou

seja, cada um com o seu console e TV, mas disputando o mesmo jogo. Porém, numa LAN Party, você tem uma vantagem enorme: não pagar nenhum tostão a mais para se divertir por horas com seus amigos. É diversão garantida para a molecada e para os marmanjos também, pois ninguém agüenta assistir passivo a rachas de Midnight Club 2, Gran Turismo 3 ou um tiroteio de SOCOM II.

Para facilitar a configuração dos consoles, é bom que você tenham em mãos a SDP #08, que ensina a instalar o NA e conectar o PS2 na Internet, pois vamos usar muita informação de lá. Não tem? O que está esperando para solicitar o seu número atrasado?

O que vamos precisar?

O material que você vai precisar é diretamente proporcional ao número de consoles que você pretende interligar. Com esse tutorial você pode facilmente ligar qualquer coisa entre dois e 253 consoles em rede. Acho que dá para começar, não?

Já que a infra-estrutura é a mesma, o limite de consoles em rede será definido pela quantidade de conexões que o jogo consegue gerenciar em uma única partida. Jogos como SOCOM II e TimeSplitters 2, por exemplo, permitem que sejam criadas salas para até 16 jogadores simultâneos. Confira abaixo, a lista do material.

O console

Para o tipo de conexão que faremos nesse tutorial, é obrigatório que o PlayStation 2 tenha o NA acoplado – um acessório para fazer uma conexão online, mas, para conexão em LAN, não é necessário ter Internet discada ou banda larga, nem HDD.

Hub

1 Se você já compartilha a conexão de Internet entre o micro e o PS2, é possível que já tenha este item. Ele é facilmente encontrado em qualquer loja de informática e faz a mesma coisa que uma régua de tomadas, só que para pontos de rede.

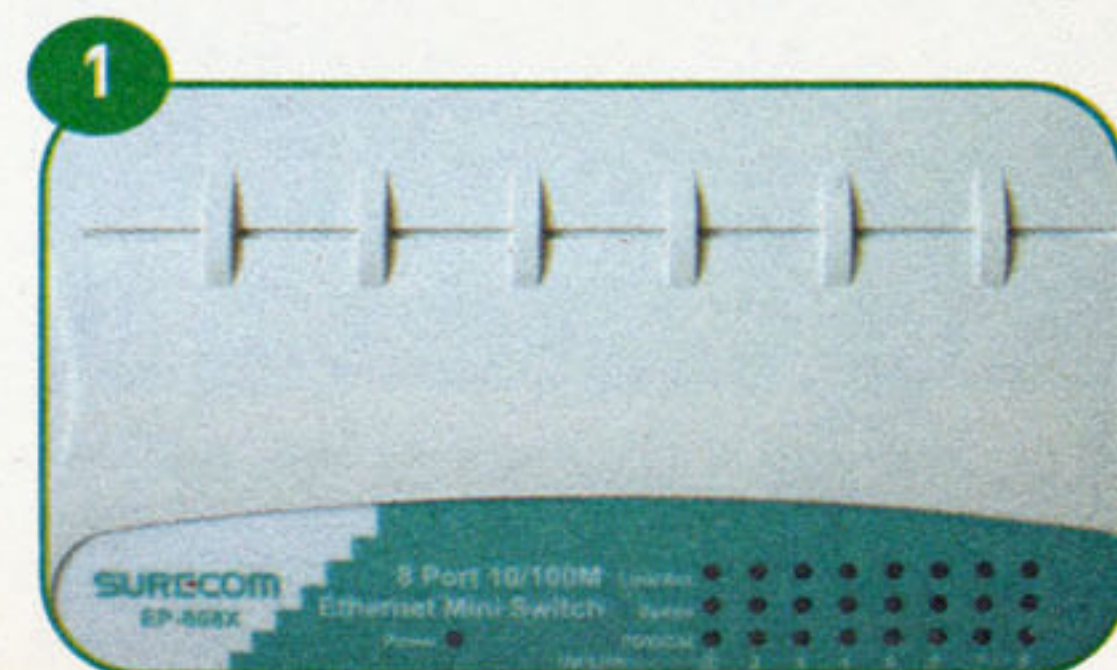
Nome do módulo

PS2 + NA
Hub
Cabo de rede CAT5
Cabo crossover de rede (*)
Televisores
Memory Card
Régua de tomadas

Observações

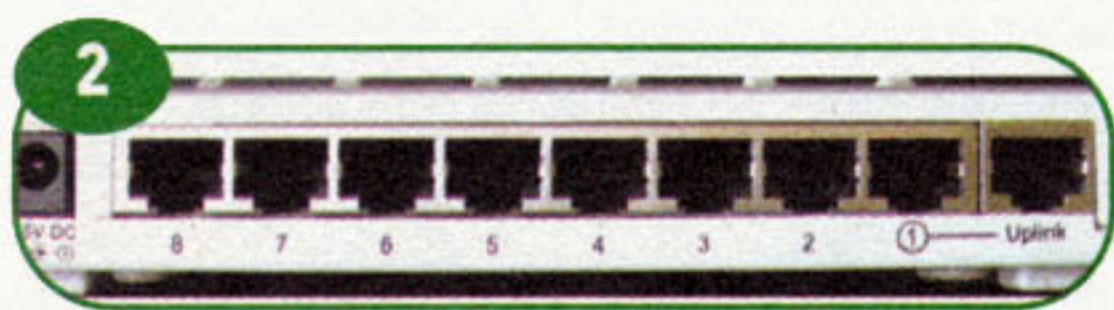
Qualquer quantidade acima de dois
Com um número de portas suficiente para todos os consoles
Um para cada console além do primeiro
No caso de interligar somente dois PS2
Um por console
Um por console (para gravar a configuração do NA)
Pode ser filtro de linha de micro

(*): opcional



2 É normal encontrar hubs de mesa de 4, 8, 12 e 16 portas. Há também hubs corporativos de 12, 16 e 24 portas, geralmente bem mais caros e preparados para instalação em racks de 19 polegadas. Há também a opção do switch. Em linhas gerais, um switch é um hub inteligente que consegue otimizar os pacotes de comunicação de modo a aproveitar ao máximo o desempenho da rede. Eles possuem configuração com acesso remoto, mas são mais caros que os hubs.

A aplicação dos hubs não se restringe apenas a LAN Parties, eles servem para qualquer aplicação de rede local que se queira montar, seja de consoles, micros, servidores ou aplicações mistas; portanto, não precisa ter dó de comprar uma pecinha dessas: ela vai ser muito útil.



Um hub não deu!

Acabaram-se as portas do hub e você não conseguiu ligar todos os consoles? Para esses casos você pode fazer o que chamamos de ligar hubs em cascata, ou seja, usar uma porta de cada hub para interligá-los. Isso faz com que eles funcionem como se fossem um grande hub.

A maioria dos hubs de hoje possui uma porta chamada uplink, que é utilizada para essa finalidade; isso porque é necessário cruzar os sinais entre os hubs, conectando a transmissão de um na recepção do outro. Isso pode ser feito de dois modos: utilizando um cabo normal, conectando uma porta uplink de um hub em uma porta normal do outro hub; ou utilizando um cabo crossover, conectando uma porta normal de um hub para outra porta normal do próximo. Essa segunda opção só é utilizada se não houver porta uplink em nenhum dos hubs, ou se você está interligando mais de dois hubs.

As portas uplink exigem grande atenção; na maioria dos hubs elas estão segregadas com a primeira ou a última porta do hub (note um desenho ligando as portas), isso quer dizer que a porta uplink nada mais é do que uma dessas portas com os sinais invertidos (transmissão e recepção), e que, na utilização do uplink é proibido o uso da porta da qual ela está segregada (primeira ou última porta). Por exemplo: você tem um hub de quatro portas com uma quinta de uplink (segregada à quarta) e outro de oito portas; se utilizar a porta de uplink para concatenar o hub de oito portas, não pode mais usar a porta 4 do primeiro hub; se acaso o fizer, pode estar degradando a comunicação e, em muitos casos, a rede inteira deixa de funcionar. Note que no caso do número de conexões ultrapassar a quantidade de portas do hub, não adianta dividir os consoles entre dois ou mais hubs e não interligá-los, pois um grupo não se comunicaria

com o outro. Por exemplo: você tem dois hubs de quatro portas e seis consoles; se ligar três consoles em cada hub e não fazer o cascadeamento dos hubs, os três do primeiro não vão se comunicar com os outros três do segundo.

Uma outra situação que exige cascadeamento é levar as conexões a um ponto mais distante. Exemplo: você tem seis consoles e dois hubs, um de oito portas e outro de quatro. Você pode ligar todos os consoles no hub de oito portas, mas, se quiser dividir os consoles em áreas distantes, há duas opções: continuar a utilizar somente o hub de oito portas e passar três cabos longos até os consoles de outro quarto; ou passar apenas um cabo longo, conectar no uplink do segundo hub e conectar os outros consoles neste.

Note que estamos falando em consoles, mas estas regras também valem para micros. Você pode estar compartilhando uma conexão de Internet com micros em diversos pontos da casa, e na ponta que tiver mais de uma estação (como um micro e um console), você pode optar por colocar um hub para simplificar a passagem dos cabos.

Traduzindo os leds do hub

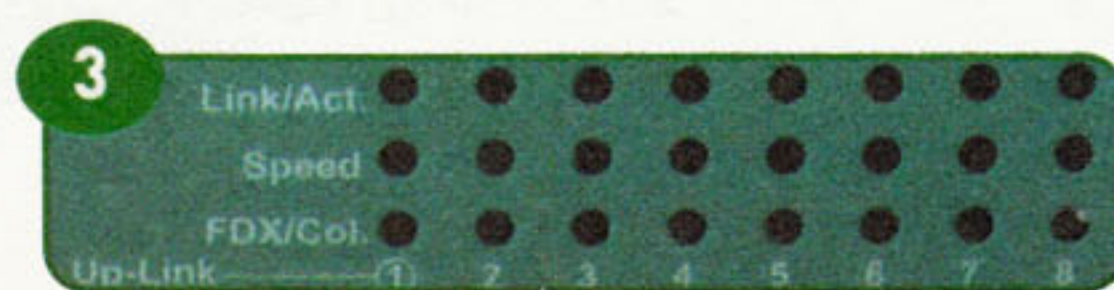
LED, é uma abreviação em inglês para a expressão Diodo Emissor de Luz, ou seja, um componente eletrônico que emite luzes de várias cores. O uso deles para algum painel de status ou indicadores é muito comum, pois consomem menos qualquer lâmpada e duram muito.

No painel da maioria dos hubs você pode receber várias informações com os leds, e verificar algum problema na rede. Vamos utilizar este painel como exemplo:

3 Note que há oito colunas, o que, nesse caso, quer dizer que há oito portas de conexão; em cada porta há três leds de status: Link/Act, Speed e FDX/Col. A leitura desses status pode variar de acordo com o modelo do hub, por isso é bom verificar o manual. O painel em estudo é de um hub Surecom 10/100 de oito portas, e a leitura dos leds é a seguinte:

Link/Act

- **Apagado:** não há nenhum dispositivo ligado. Se o led permanecer apagado mesmo quando o console ou micro estiver ligado e tentando acessar a rede, isso pode indicar problemas no NA, na placa de rede (micro) ou cabo defeituoso.
- **Aceso:** dispositivo conectado e pronto para comunicação.
- **Piscando:** indica atividade no dispositivo, alguma troca de dados está sendo feita pelo equipamento conectado a essa porta.

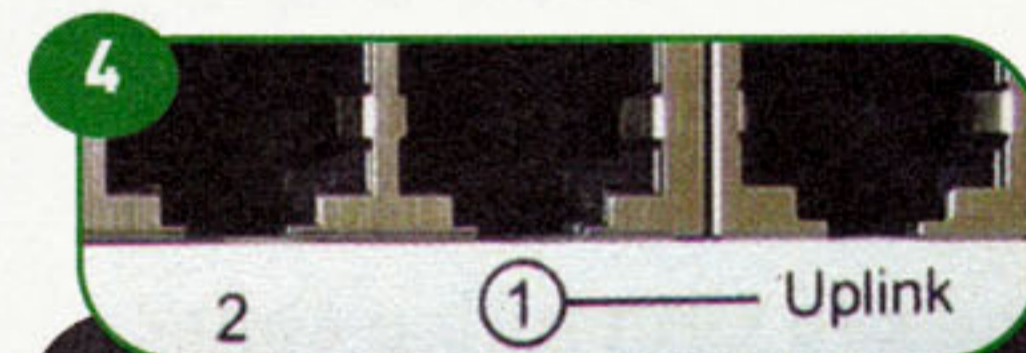


Speed (válido somente quando o link está aceso ou piscando)

- **Apagado:** indica que a velocidade da conexão detectada entre o hub e o equipamento é de 10 Mbits/s.
- **Aceso:** indica que a velocidade da conexão detectada entre o hub e o equipamento é de 100 Mbits/s.

FDX/Col (válido somente quando o link está aceso ou piscando)

- **Apagado:** o modo de comunicação detectada entre o hub e o equipamento é Half-Duplex, quer dizer que nesse modo o dispositivo não pode receber e transmitir dados ao mesmo tempo.
- **Aceso:** o modo de comunicação detectada entre o hub e o equipamento é Full-Duplex, quer dizer que nesse modo o dispositivo pode transmitir e receber dados simultaneamente.
- **Piscando:** indicação de colisão. Isso quer dizer que houve alguma falha no fluxo de dados no hub. Normalmente, uma colisão se dá quando dois ou mais equipamentos querem transmitir ao mesmo tempo, e os bits literalmente se atropelam dentro do hub (imagine uma avenida com todos os sinais verdes nos cruzamentos). Outra situação em que a colisão pode acontecer é quando algum equipamento conectado no hub está com problemas e, conseqüentemente, fica jogando "sujeira" para o hub, atrapalhando todo o fluxo de dados.



4 A figura mostra o detalhe da porta uplink do hub. Note que ela está ligada à porta 1; nesse caso, se alguma dessas portas for utilizada (1 ou uplink), a outra deve ser deixada sem conexão nenhuma.

Cabos

Os cabos utilizados para interligar os consoles (ou micros) no hub, são chamados cabos de rede CAT5 (categoria 5) e são facilmente encontrados em lojas de informática. Se forem interligados somente dois consoles, não há a necessidade de hub + cabos. Você pode utilizar somente um cabo cross e fazer a conexão de um PS2 para outro.

Memory Card

É altamente recomendável que todos os PS2 na rede tenham seus Memory Cards, não pelos saves, mas pelo perfil de configuração de rede que é gravado nele. A configuração de um NA gravada a partir de um PS2 não pode ser usada em outro, sendo necessário apagar e gravar outra no lugar. Até dá para ir "compartilhando" o Memory Card entre os consoles, mas vai dar um trabalho danado. 🎮

▷ Régua de tomada ou filtro de linha

Já que você vai conectar um monte de consoles e televisores juntos, é bom pensar em como arranjar tomada pra todo mundo, sem o perigo de tocar fogo na casa. É recomendável o uso daqueles filtros de linha utilizados para micros, melhor ainda se forem ligados em um estabilizador ou no-break.

Montagem

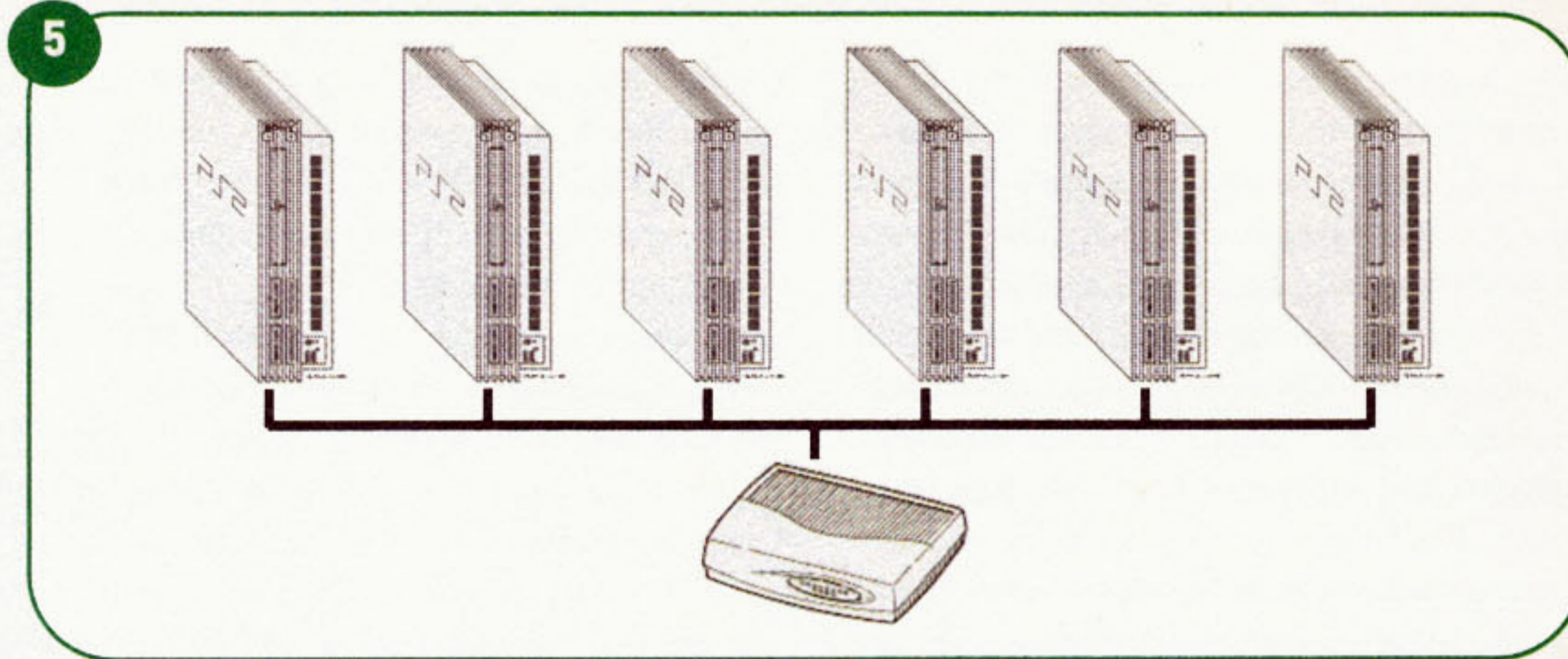
Fizemos várias simulações e chegamos a quatro tipos de montagem que cobrem praticamente qualquer situação de uma rede em casa, ou até mesmo para uma LAN House profissional. Quanto a disposição dos aparelhos na mesa, é ideal montá-los formando um círculo, assim você pode aproveitar a parte interna deste para colocar toda a parte de instalação, como as régua de tomadas, cabos de vídeo, rede, hub, etc... Desse jeito pode-se ligar os consoles no hub com cabos mais curtos (e baratos), evita-se muita fiação exposta, que é um convite aos tropeções, além de ver a cara do inimigo de frente, tanto no jogo como pessoalmente.

Conexão direta no hub

5 O diagrama mostra o tipo de montagem mais simples que existe. Neste caso, todos os consoles são ligados diretamente no hub, utilizando um cabo de rede padrão CAT5 (azul). O, porém deste tipo de montagem é que todos os PS2 terão que ser configurados manualmente.

Conexão com hub e compartilhamento de Internet

6 O diagrama mostra o tipo de montagem em que, além dos consoles, um micro também está na rede. A vantagem em relação à primeira configuração é que, além da conexão de todos os consoles na Internet, podemos utilizar um serviço no micro chamado DHCP. Este serviço se encarrega de distribuir endereços IP e demais configurações para os



consoles conectados no hub. Neste caso, não é preciso configurar manualmente todos os PS2, bastando gravar uma configuração em automático no Memory Card.

Conexão com dois ou mais hubs

7 Este tipo de montagem deve ser feito quando um hub não é o suficiente para conectar todos os consoles ou mesmo se houver conexões em locais distantes, onde serão ligados mais do que um console. Neste layout, todos os consoles devem ser configurados manualmente.

Conexão com dois ou mais hubs e compartilhamento de Internet

8 Este é o tipo de montagem mais complexa e o que oferece mais flexibilidade de configurações. Pode ser utilizado em qualquer LAN House sem problemas, inclusive mesclando outros consoles ou micros em qualquer ponta dos hubs.

No caso de se interligar mais do que dois hubs, é aconselhável substituir o hub principal (o que vai ligado ao micro de compartilhamento de Internet) por um switch, e ligar os demais hubs neste switch por cabo cross ou pela porta uplink dos hubs secundários, isso é feito para não degradar a rede pela sobrecarga de dados do hub principal ou pelas

inúmeras retransmissões, caso os hubs sejam todos ligados em cascata.

Se não possuir Internet banda larga, você pode utilizar o micro apenas para fazer a distribuição de IPs para os consoles ou até mesmo compartilhar uma conexão discada com outro micro conectado à rede.

Configuração

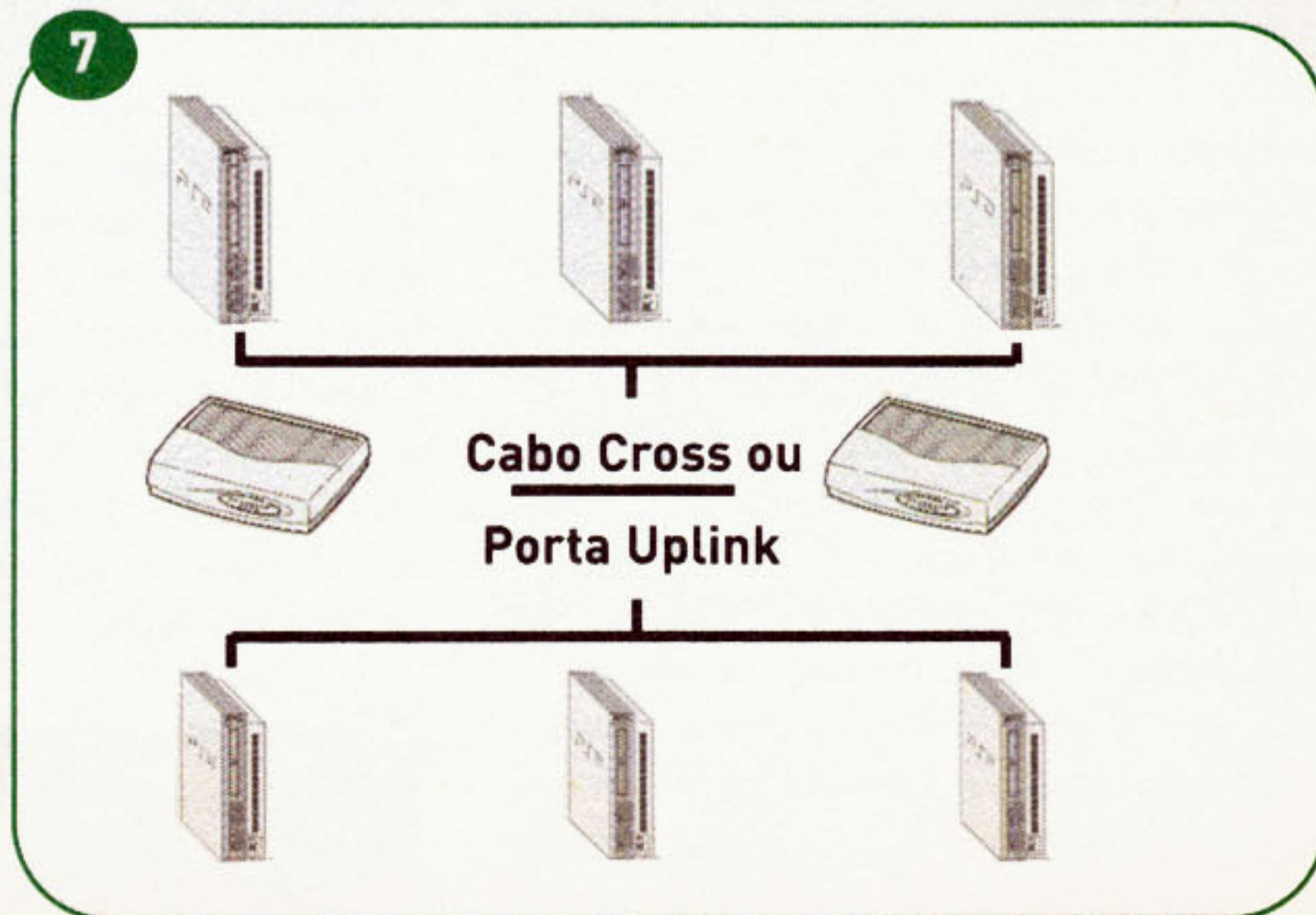
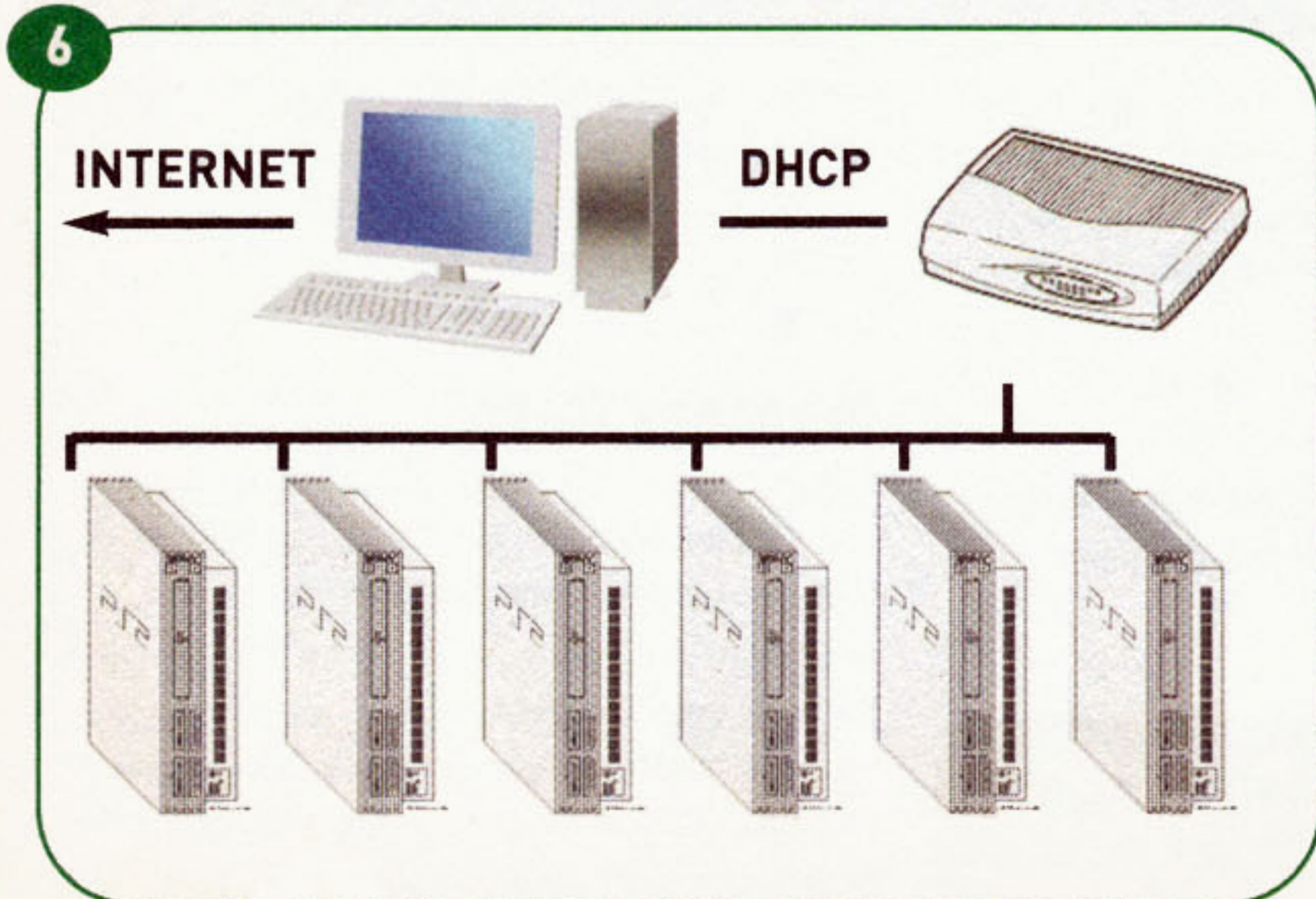
Uma vez montada a estrutura, e com todos os equipamentos ligados e funcionando, podemos partir para a última fase antes da diversão: a configuração da rede.

Como colocamos basicamente dois tipos de instalação (com e sem compartilhamento de Internet), vamos abordar cada uma das configurações aqui.

Conexão direta no hub

Nesse tipo de montagem, como não há ninguém para fazer a distribuição de configurações de rede, todos os dados terão que ser previamente escolhidos e depois configurados manualmente. Mesmo não havendo comunicação com a Internet, é necessário configurar um Default Gateway e um DNS, pois o programa torna obrigatória a configuração destes.

Pode-se escolher qualquer extensão de IPs, mas, para facilitar, vamos utilizar o mesmo endereço que é utilizado com o compartilhamento de Internet, o 192.168.0.X. O "X" no endereço pode ser qualquer número entre 1 e 253, e cada console deve ter um

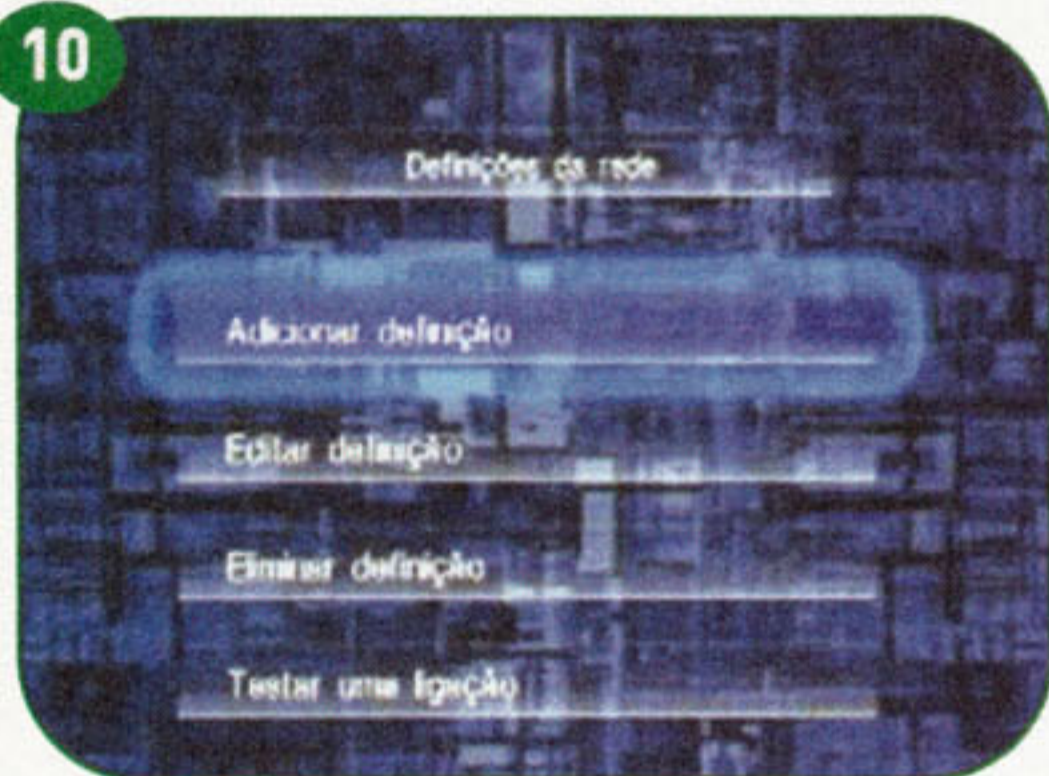


diferente. Antes, defina qual endereço cada console vai ter e só depois configure tudo, para evitar problemas. Siga o exemplo da configuração **9**. Para configurar esses endereços no PS2, temos um pequeno problema. Muitas versões de NA não gravam a configuração antes de testar a conexão com a Internet. Se o seu caso for esse, pode configurar através de alguns jogos que possuam suporte online (da EA ou Capcom). Para o exemplo, utilizamos Resident Evil Outbreak. Caso já tenha uma configuração de NA gravada no Memory Card, apague antes de rodar o jogo e escolha a opção online. Como não vai achar nenhum perfil de NA, o setup do jogo vai perguntar se você quer criar um perfil novo. Confirme e um menu como este será mostrado **10**.

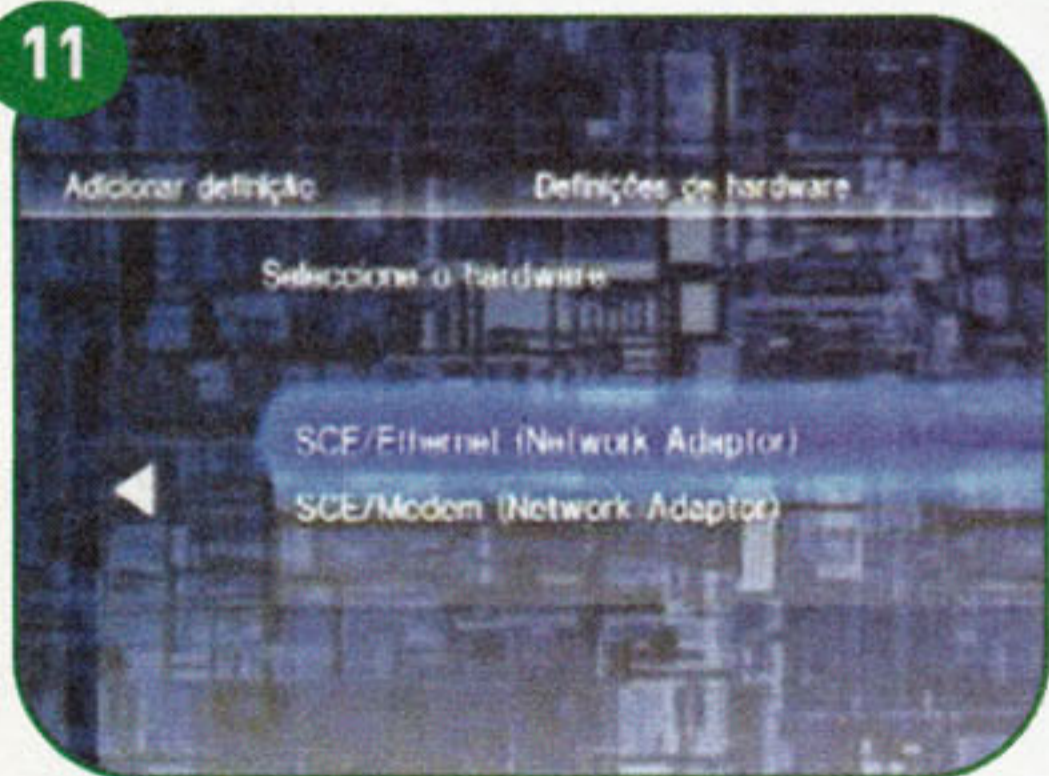
Neste menu, escolha "Adicionar Definição". Em seguida, selecione o Memory Card 1 e pressione X. Nas próximas telas de configuração, você deverá configurar e pressionar o direcional para direita, pois a primeira tela é só um informativo.

11 Nesta tela, selecione "SCE/Ethernet (Network Adaptor)", confirme com "X" e pressione o direcional para a direita. **12** A seguir, é configurada a obrigação de se entrar com conta e senha para

10



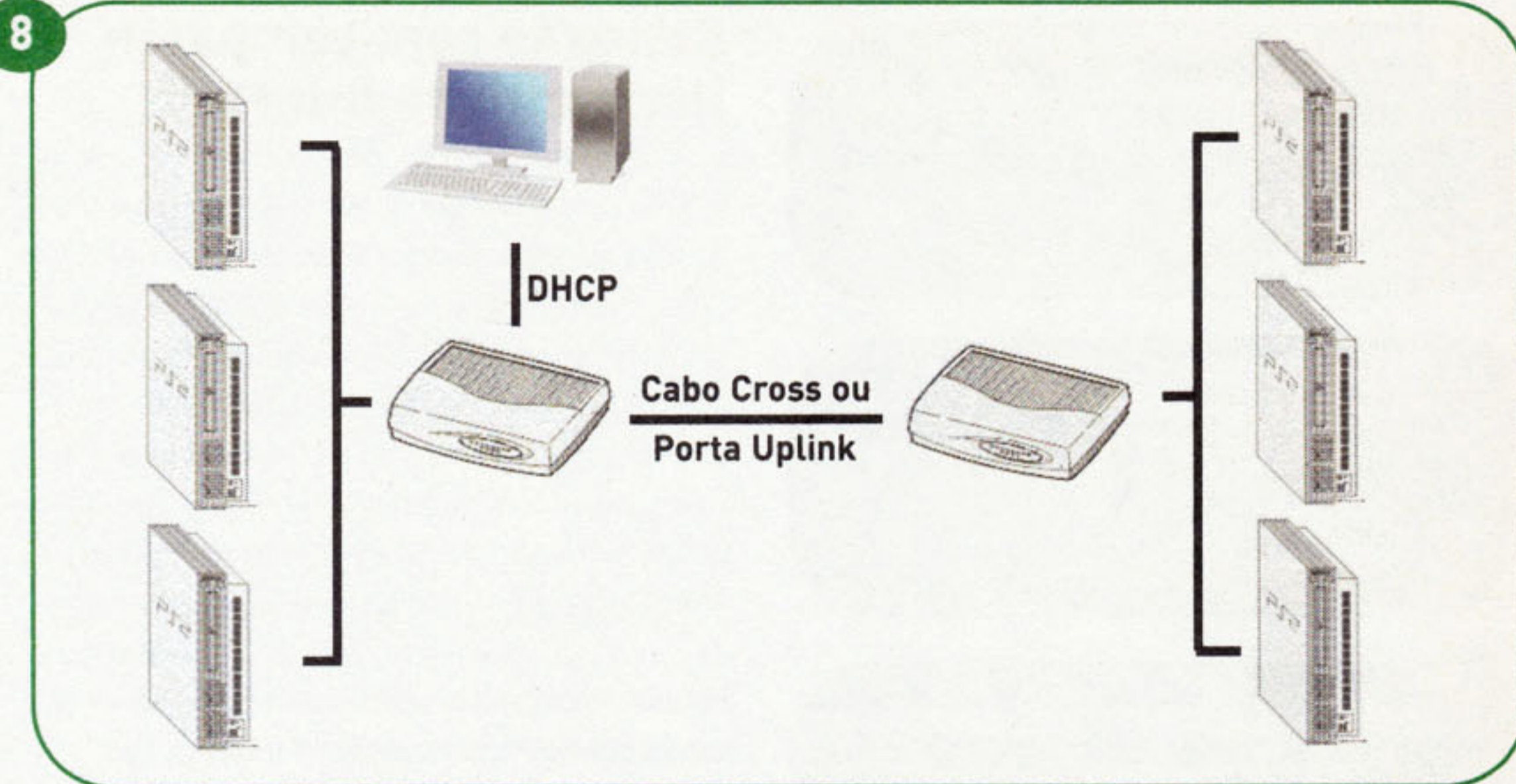
11



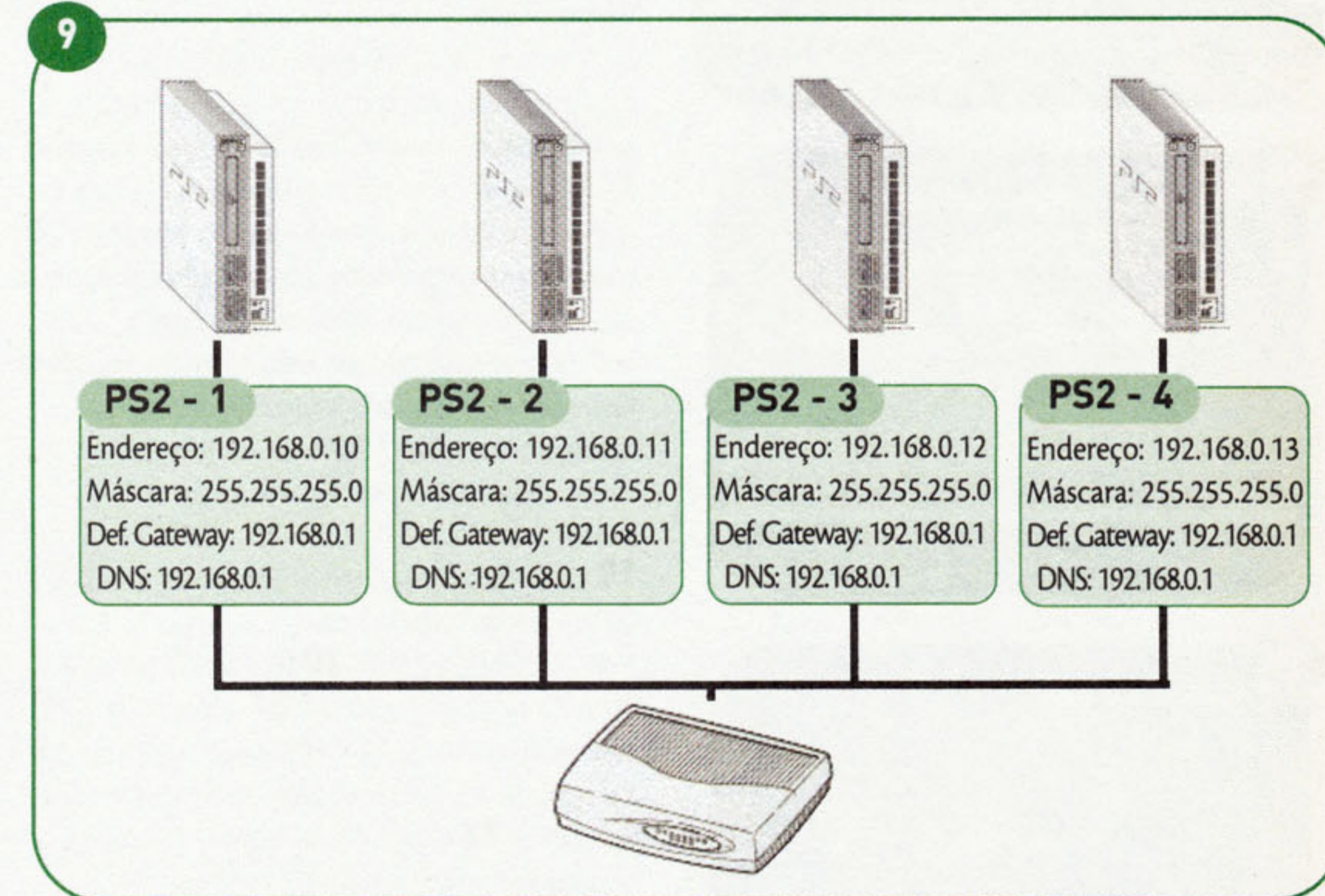
12



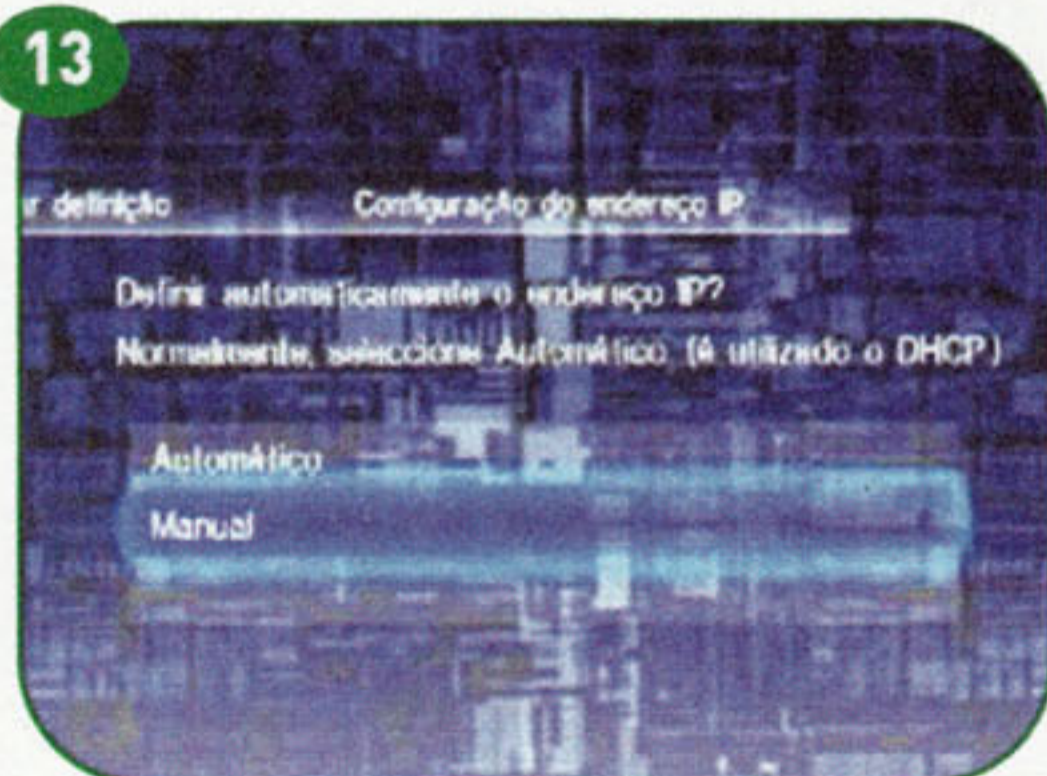
8



9



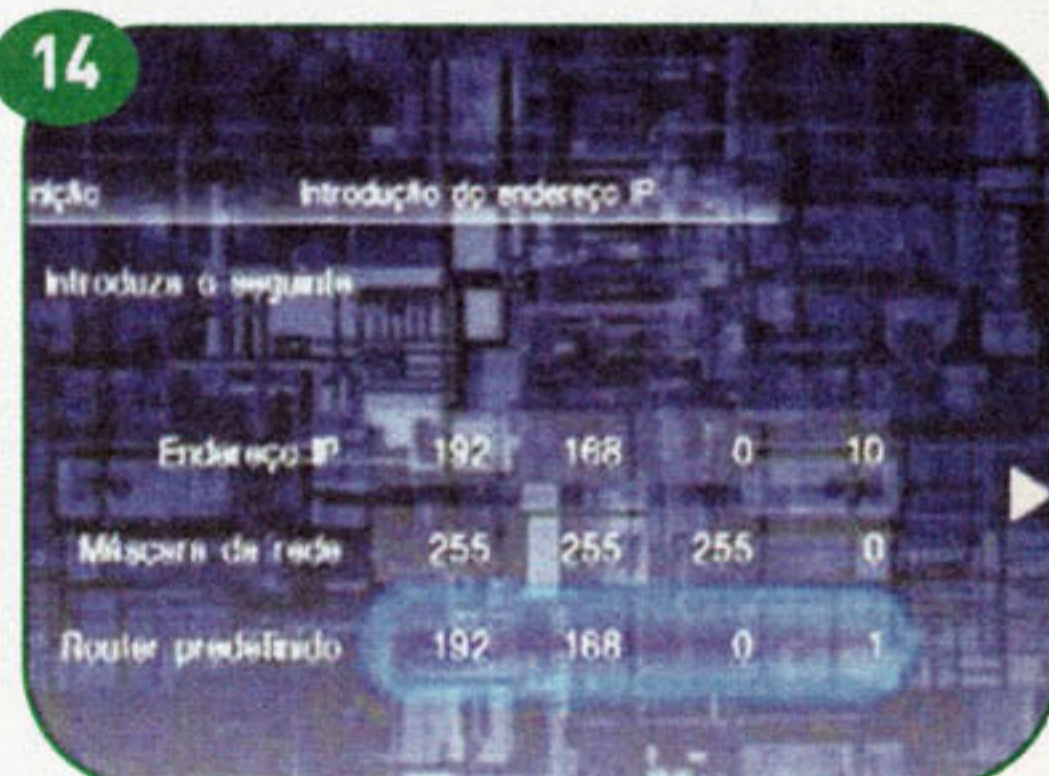
13



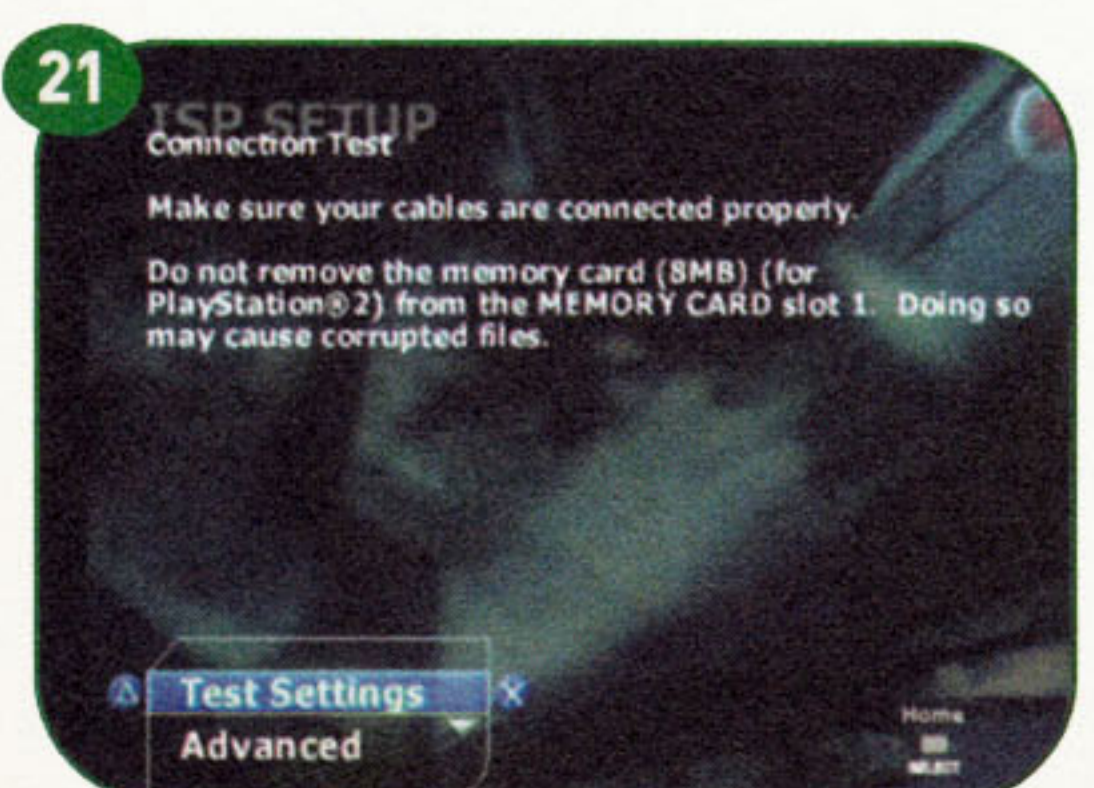
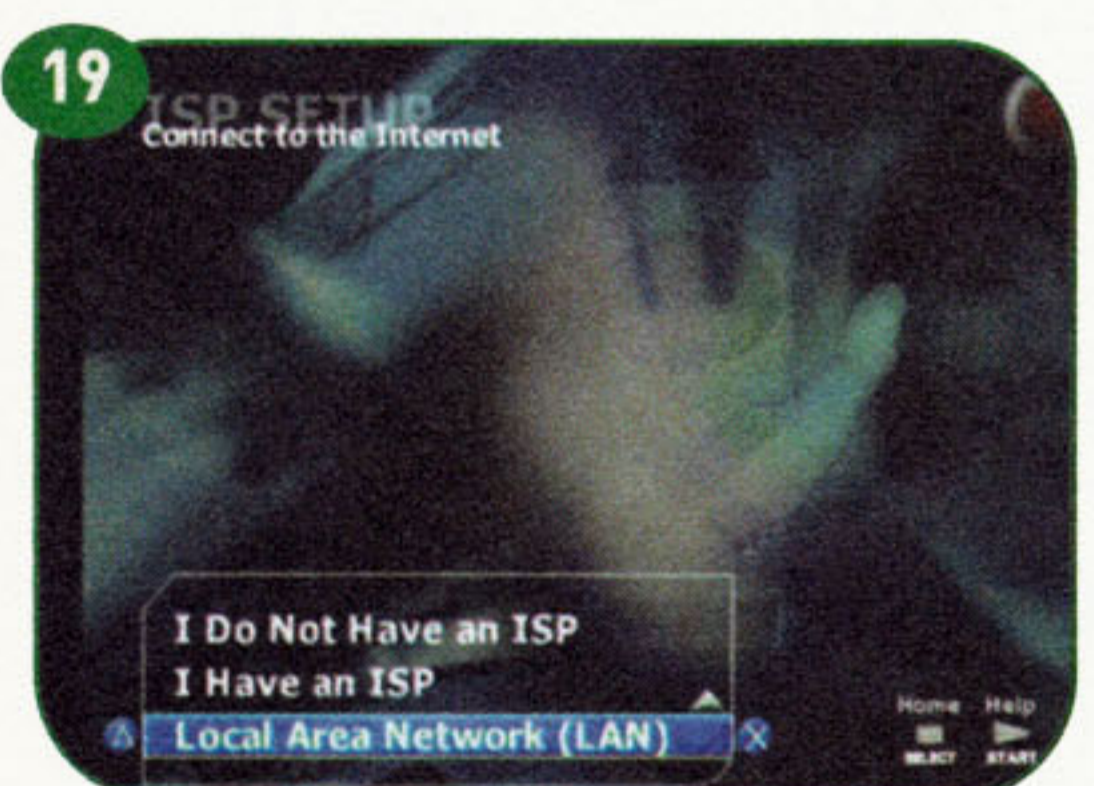
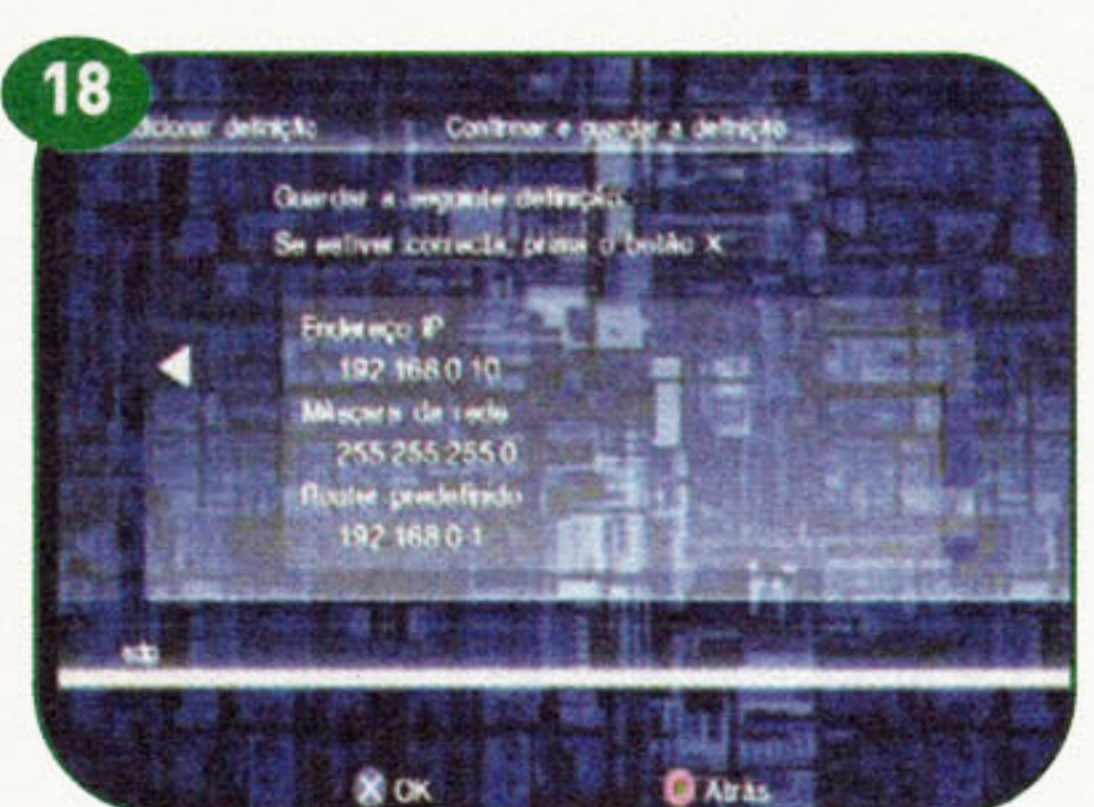
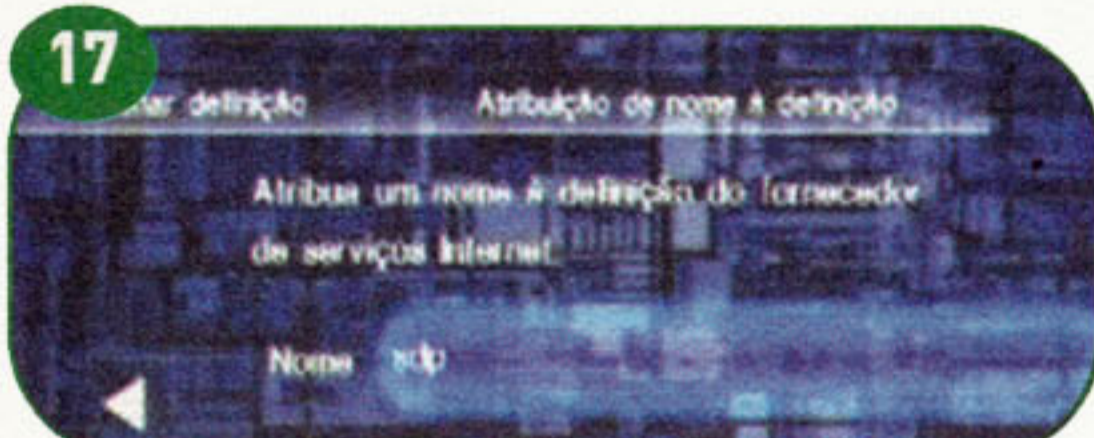
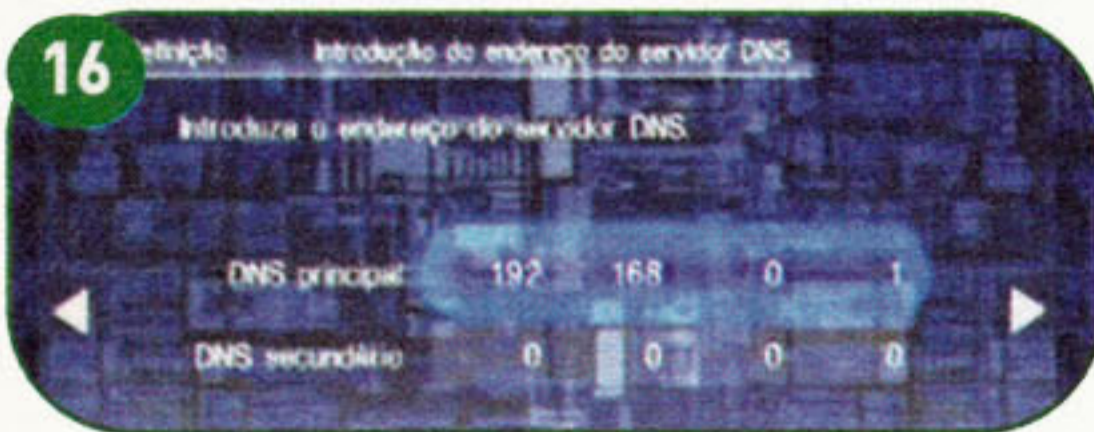
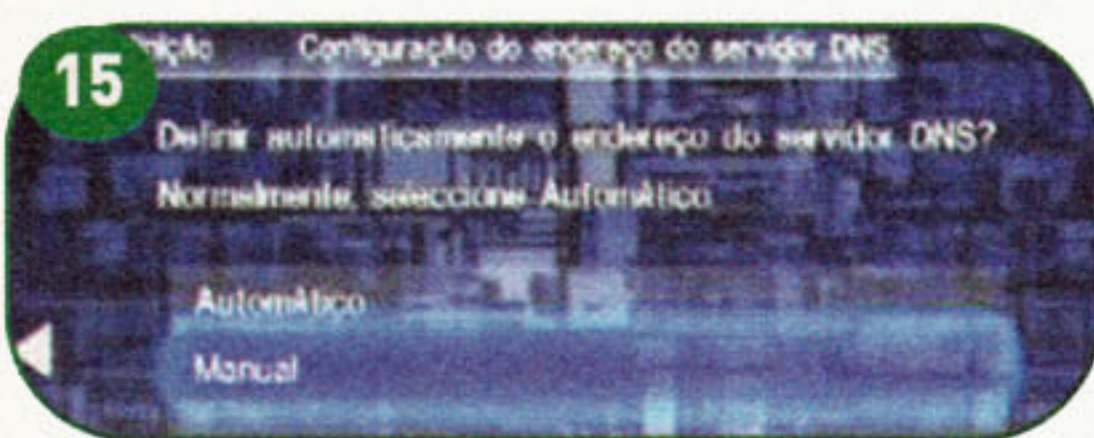
acesso à Internet. Selecione "Não obrigatório" e siga. **13** Logo depois, o programa dá a opção da configuração do endereço IP. Como vamos incluir um número fixo, selecione "Manual" e siga.

14 Selecione cada campo, aperte "X" e use o direcional para entrar com o IP, máscara e gateway conforme o diagrama do exemplo. Depois, a seta para a direita será liberada, e você poderá prosseguir com a configuração.

14



15 Nesta tela será dada a opção de configuração do endereço de DNS. A princípio, não vamos utilizar este item, mas ele deve ser configurado para gravar o perfil no Memory Card. Selecione "Manual" e siga. **16** Configure o mesmo endereço do gateway e siga. **17** Nesta tela, você configura o nome do perfil. **18** As telas finais são do resumo da configuração feita, gravação e testes (opcional). Assim que terminar a gravação e voltar ao menu, pressione "O" para voltar ao jogo. Ⓧ

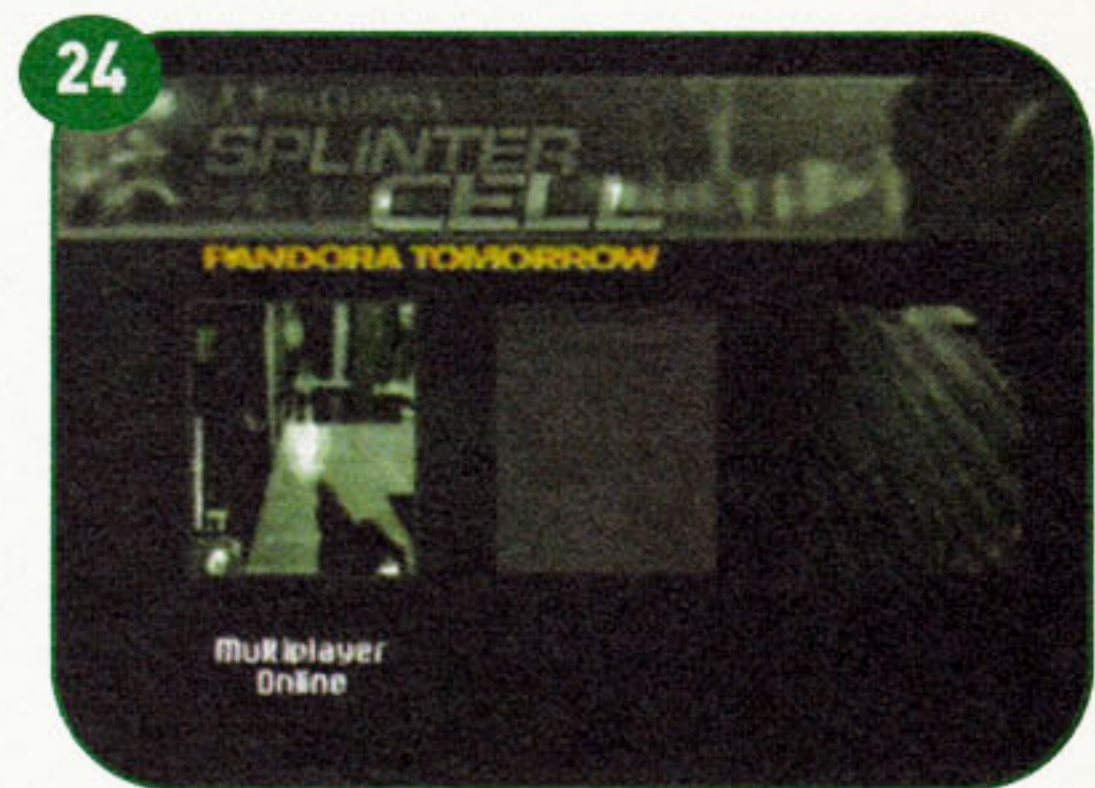
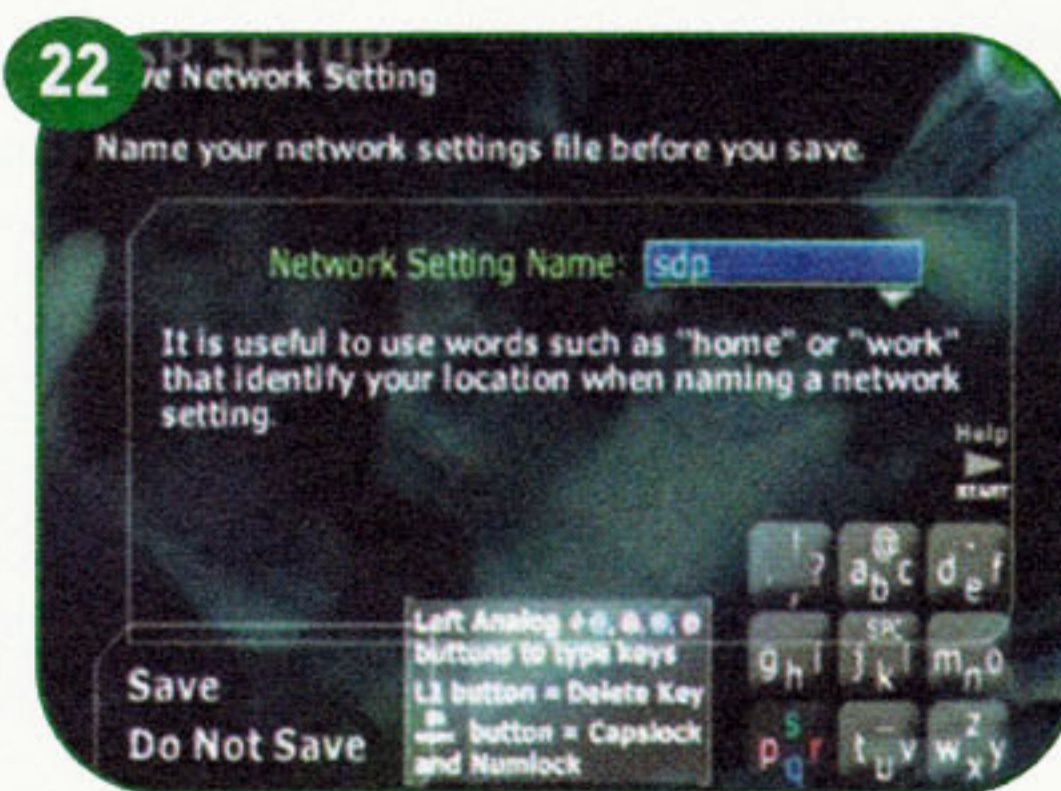


Conexão com compartilhamento de Internet

Essa topologia, além de ser mais completa, é mais fácil de configurar, desde que o compartilhamento da Internet esteja funcionando corretamente. O serviço de compartilhamento do Windows inclui um mini-servidor DHCP, que auto-configura todas as estações conectadas à rede, desde que essas também estejam preparadas para receber as configurações automaticamente. Se você já joga online ou consegue conectar o PS2 direto no modem banda larga, é provável que seu PS2 já esteja com as configurações em automático, já que os provedores distribuem seus IPs via DHCP. Se não for o caso, configure tudo para AUTOMÁTICO em cada PS2.

Para isso, não é necessário apagar o perfil de rede do Memory Card para gravar outro. Se tiver que configurar, utilize o start-up disc ou os jogos com suporte online. Para configurar o NA em automático, vamos utilizar o start-up disc. Não esqueça de que o micro já deve estar acessando a Internet, com o compartilhamento configurado e a segunda placa de rede já conectada no hub, com o endereço 192.168.0.1, que é automaticamente configurado pelo Windows assim que o compartilhamento é ativado. Certifique-se de que esteja tudo ligado e funcionando, e só então rode o start-up no PS2.

Logo que o disco inicializar, escolha a opção "Setup ISP" e, na segunda tela, a opção "Local Area Network (LAN)". Nesta tela, escolha "Automatic Configuration". Assim que o PS2 conseguir as configurações do micro, ele mostrará a opção de teste do link. Selecione "Test Settings" e aguarde. O passo final é gravar a configuração no Memory Card.

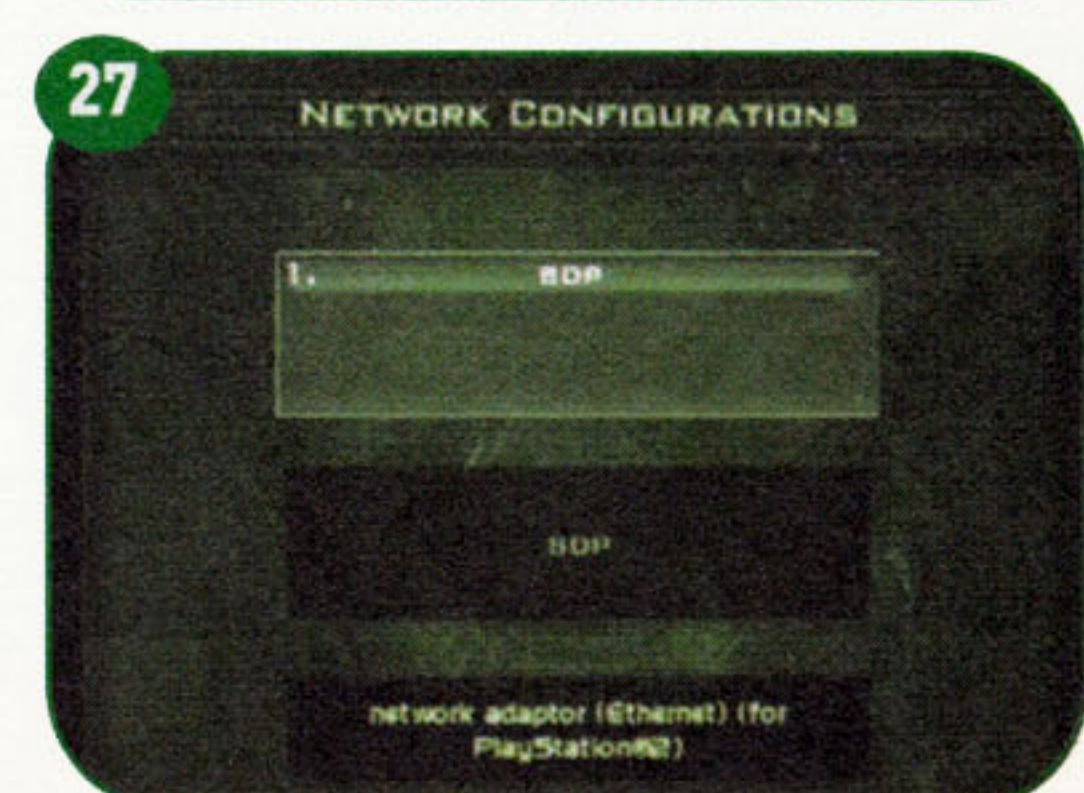


Hora da diversão

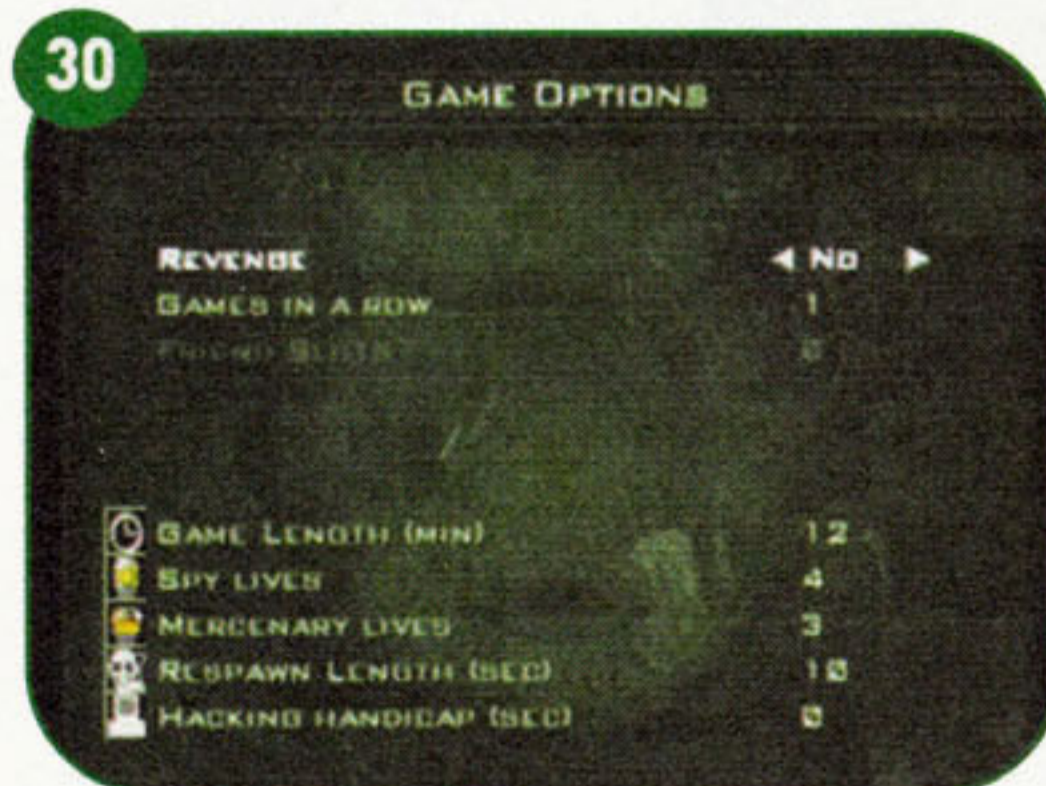
Quando se roda algum jogo em LAN, um dos consoles tem que fazer o papel de host (servidor). É ele quem decide em qual cenário o jogo vai se passar, o tipo de missão, etc. Os demais somente entrarão na sala para jogar, a não ser que haja consoles suficientes para se montar várias salas completas simultaneamente. Para exemplificar o que acabamos de comentar, fizemos um roteiro passo-a-passo do modo multiplayer do jogo Splinter Cell: Pandora's Tomorrow, mas o processo é similar em qualquer jogo com suporte a LAN.

PS2 host

Na tela de apresentação, pressione "Start" e aguarde o próximo menu de opções. Neste menu, escolha a opção "Multiplayer Online". Escolha um profile – se não tiver, crie um com a opção "New Profile". A seguir, vem o menu da rede. A primeira opção é para jogo online pela Internet, que tem autenticação de DNAs. A nossa é a segunda opção: "Play LAN". Selecione a configuração de rede que acabamos de gravar no tópico anterior.

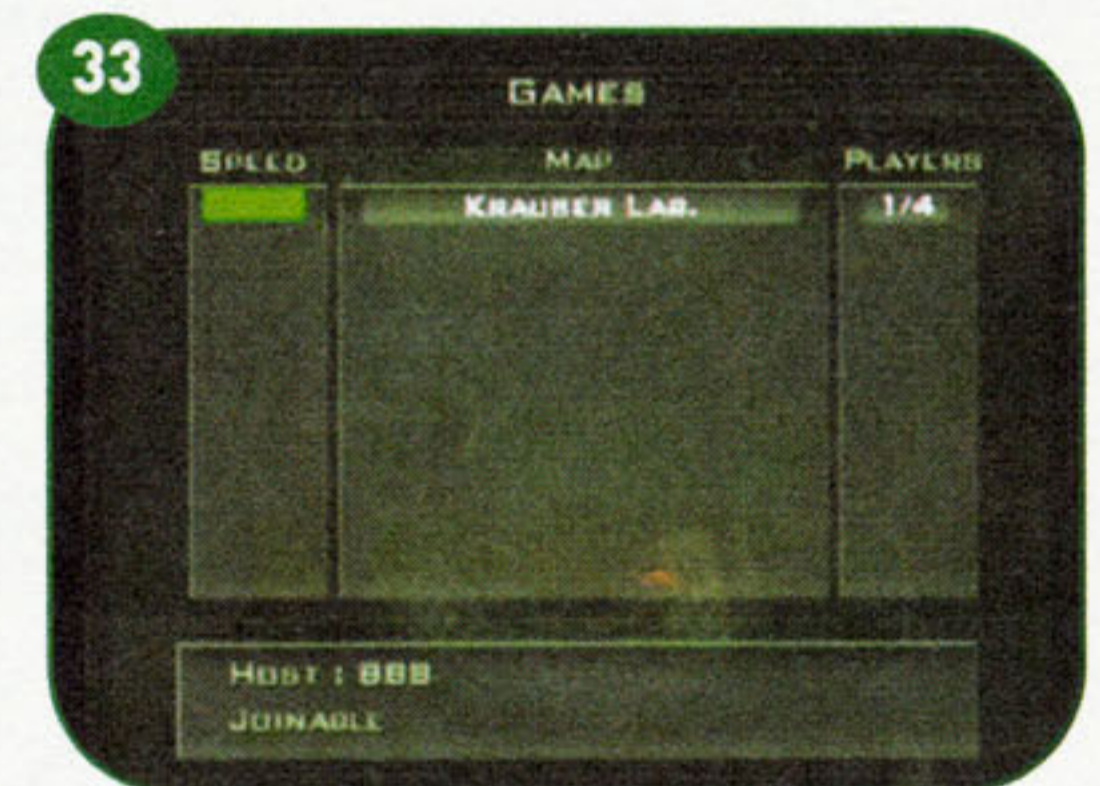


28 Até a tela anterior, os passos são os mesmos tanto para o console que será o controlador da partida (host), quanto para os demais que irão se juntar depois (clientes). Como estamos configurando o PS2 host, selecione a opção "Create Game". Em outros jogos, esta opção terá nomes diferentes, como "Create Room", "Host" ou coisa parecida, mas a função é a mesma. **29** Aqui, você escolhe o mapa e o tipo de jogo. **30** Nesta tela são configurados os detalhes do jogo, como vida, duração, etc. **31** O jogo já está configurado. Esta é a tela em que se espera os demais competidores. O nome de cada um será mostrado nas colunas "Spies" e "Mercenaries". Se isso não aparecer, é porque há algum problema na configuração de um colega. Por fim, todos devem escolher a opção "Launch Game".



PS2 clientes

Todas as estações que acessam uma outra principal são chamadas de "clientes", e é como vamos chamar todos os demais consoles que irão se juntar ao jogo criado no passo anterior. **32** Siga todos os passos do roteiro anterior até chegar a esta tela. Note que da vez anterior utilizamos a segunda opção para criar uma sala de jogo. Agora que vamos juntar os demais PS2 na sala criada, escolha a primeira opção, "Find a Game". **33** O jogo criado anteriormente vai aparecer na lista de games, conforme mostra a figura. **34** Pronto, esta tela lhe é familiar? Assim que todos estiverem prontos, selecionem "Launch Game" e divirtam-se.



Outras maneiras de jogar em LAN

Há mais duas alternativas de jogo em rede local. A primeira se chama iLink, e é um cabo padrão FireWire (cabo serial de alta performance) conectado na entrada frontal do PS2. Jogos muito bons possuem suporte ao acessório, como Gran Turismo 3 A-Spec e ATV Offroad Fury 2 (que também tem suporte LAN). Mas, infelizmente, esse acessório tem limitações de conexão, não é muito fácil de se achar e também foi abolido dos novos modelos de PS2 (os SCPH 50001 não possuem essa entrada).



Cabo iLink: pouco utilizado desde o LANçamento do PS2.

A segunda opção é a rede alternativa Xlink Kai, muito popular entre os usuários do Xbox, mas uma completa desconhecida para os usuários de PS2 e GameCube. A rede utiliza os jogos com suporte LAN, como o que acabamos de configurar, para jogar online. Para tanto, devemos baixar e instalar no PC da rede um programa bem parecido com o MSN Messenger, que faz a ponte entre os outros usuários online e engana o PS2, fazendo com que ele pense que há usuários na rede local. A configuração da topologia é exatamente igual à da conexão do hub com compartilhamento de Internet, que é obrigatório nesse caso. A instalação da Xlink é simples, desde que seu compartilhamento esteja funcionando antes da instalação do programa. Para baixar o software que faz a ponte da rede local com a Internet, entre no site <http://www.teamxlink.co.uk/>. É necessário se cadastrar para que o programa consiga logar na rede com um usuário seu, igual ao MSN Messenger.

Comentários finais

Por mais que você jogue online, nada se compara ao prazer de poder reunir um grupo de amigos e passar algumas horas se divertindo, ao vivo e em cores. Se você e seus amigos possuem os recursos (PS2+NA+TV), experimente montar uma LAN Party, não vai custar muita coisa. Os roteiros descritos aqui parecem longos e trabalhosos, mas acredite: se você entendeu o que está escrito nessas linhas, a montagem e configuração passam a ser muito rápida, em menos de trinta minutos dá para montar uma LAN de oito consoles tranquilamente. Os jogos com suporte a LAN parecem poucos, mas lembre-se de que o acessório NA ainda é novidade. E, com eliminação da entrada iLink dos PS2 novos, a tendência é que muitos jogos passem a ter suporte a jogatina em grupo local. Quem não gostaria de jogar um Killzone ou um Gran Turismo 4 em uma LAN com seus amigos? ☒

ACHA QUE ACABOU?

Nem poderia! No site da SDP você encontra a lista com TODOS os jogos que oferecem suporte a partidas em rede local. Não perca.

Trajan: 7 medalhas de ouro.
Ancient Rome - The Forum Romanum: 5 medalhas de ouro.
Feudal China - The Gate of Supreme Harmony: 18 medalhas de ouro.
Feudal China - The Silk Road: 15 medalhas de ouro.
Legendary Atlantis - The Corridors of Power: 26 medalhas de ouro.
Legendary Atlantis - The Geothermal Tunnels: 24 medalhas de ouro.
Legendary Atlantis - The Steam Tower: 22 medalhas de ouro.
The Gallery: 31 medalhas de ouro.

SEVEN SAMURAI 20XX

Itens extras:
 Complete o jogo e salve a partida. Selecione a opção Load e carregue o mesmo save. Assim, você começará um novo jogo com todos os extras.
Modo Survival:
 Complete o jogo na dificuldade normal.
Modo Nightmare:
 Complete o jogo na dificuldade hard.
Modo Coliseum:

Derrote todos os chefes em uma só seção. Você lutará com todos os trinta chefes no modo Coliseum.

SIMPSONS SKATEBOARDING Truques

Na tela de seleção de personagens, segure **L1 + L2 + R1 + R2** e aperte:
Aumentar dinheiro (\$99.00): ▲, ✖, ●, ■.
Bart com cabeça grande: ✖, ■, ●, ▲.
Bart gangster: ●, ✖, ■, ▲.
Chief Wiggum com cabeça grande: ✖, ●, ■, ▲.
Frink com cabeça grande: ■, ✖, ▲, ●.
Frink dançarino: ✖, ●, ▲, ■.
Homer com cabeça grande: ●, ✖, ▲, ■.
Homer de cueca: ▲, ●, ✖, ■.
Krusty com roupa social: ●, ▲, ■, ✖.
Lisa com cabeça grande: ■, ▲, ✖, ●.
Lisa gangster: ■, ▲, ●, ✖.
Marge demoníaca: ✖, ■, ▲, ●.
Nelson bailarina: ▲, ■, ✖, ●.
Nelson com cabeça grande: ▲, ■, ●, ✖.
Otto com óculos de sol: ■, ✖,

●, ▲.
Personagens divertidos: ✖, ▲, ■, ●.
Selecionar fases: ▲, ✖, ■, ●.
Todas as pranchas: ✖, ▲, ●, ■.
Todos os personagens: ●, ▲, ✖, ■.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

Habilitar Cassandra Alexandra:
 Complete o modo Arcade usando um personagem feminino na dificuldade profissional.
Habilitar Heihachi Mishima:
 Complete o modo Arcade usando um personagem masculino na dificuldade challenger.
Habilitar Ling Xiaoyu:
 Complete o modo Arcade usando um personagem feminino na dificuldade challenger.
Habilitar Raphael Sorel:
 Complete o modo Arcade usando um personagem masculino na dificuldade profissional.
Roupa extra:
 Complete o modo Arcade na dificuldade challenger ou profissional.
Card 1:
 Complete o modo Arcade na dificuldade challenger ou profissional.
Card 3:

Derrote todos os jogadores pro no modo Pro Tour.


Card Grand Slam:
 Complete o modo Pro Tour.
Novos ângulos de câmera:
 Complete o modo Pro Tour.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

Habilitar Tesshu:
 Complete o jogo usando Rikimaru e Ayame.

Truques

Todas as missões (modo Story):
 Na tela de seleção de missões, aperte **L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3**.
Fase secreta (Rikimaru):
 Na tela de título, aperte **L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←** (ou complete o jogo com os três personagens).
Habilitar missão do Demo:
 Na tela de título, aperte **↑, ↓, →, ←, ✖, ✖, ✖**.
Todas as fases (multi-player):
 Na tela de seleção de fases dos modos versus ou coop, aperte **L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3**.
Todos os layouts:
 Na tela de seleção de missões, aperte **R3, L3, R2, L2, R1, L1**.
Todos os personagens: **L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3**.

Todos os itens:
 Na tela de seleção de itens, segure **L1 + R1** e aperte **↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■**.
Aumentar itens:
 Na tela de seleção de itens, segure **L2 + R2** e aperte **■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →**.
Itens infinitos:
 Na tela de seleção de itens, segure **L1 + L2 + R1 + R2** e aperte **■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →, →, ↓, ←**. Você só pode carregar seis itens diferentes.
Máximo de energia:
 Pause o jogo e aperte **↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■**.
Acionar habilidades especiais:
 Pause o jogo, segure **L1 + L2** e aperte **↑, ↑, ↓, ↓**. Solte **L1 + L2** e aperte **■, ■, R1, R2**.
Mostrar pontuação e tempo:
 Pause o jogo e aperte **→, →, ←, ←** no controle 2.
Aumentar pontuação:
 Pause o jogo, segure **L1 + R1** e aperte **→, →, ←, ←** no controle 2, para adicionar 100 pontos ao seu placar.
Habilitar B-side dialogue:
 Na tela de título, segure **L1 + R2** e aperte **↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■** (ou complete o layout 1 com rank Grand Master). 

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
 Vendas de Peças e Acessórios

III NIDI
 Desde 1992



Limpeza da lente gratuita

▶ Conserto: 6 meses de garantia

▶ Destramento: 1 ano de garantia



Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

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

Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
Grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward

Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Yuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

Truques

Durante o jogo, pause, segure L1 e aperte:
Completar o objetivo: ▲, →, ↑, ✕, →, ●, ↑, ▲, ■, ←, ↑, ✕.

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE Truques

Habilitar ataques especiais:
Durante o jogo, colete uma das armas a seguir e faça as seguintes seqüências:



Brimstone Burner

Ataque 1: →, ←, ↑, R2.
Ataque 2: →, ←, ↓, R2.
Ataque 3: →, ←, →, R2.

Brusier Cannon

Ataque 1: ↓, ↑, ↓, R2.
Ataque 2: ↓, ↑, ↑, R2.
Ataque 3: ↓, ↑, →, R2.

Bull's Eye Rocket

Ataque 1: ↑, ↓, ↓, R2.
Ataque 2: ↑, ↓, ↑, R2.
Ataque 3: ↑, ↓, →, R2.

Interceptor Missile

Ataque 1: ↑, ↑, ↓, R2.
Ataque 2: ↑, ↑, ↑, R2.
Ataque 3: ↑, ↑, →, R2.

Roadkill Mine

Ataque 1: ←, →, ↓, R2.
Ataque 2: ←, →, ↑, R2.
Ataque 3: →, ←, →, R2.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Habilitar filme Cyclops:

Complete o modo Arcade usando Cyclops com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Wolverine:

Complete o modo Arcade usando Wolverine com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Gambit:

Complete o modo Arcade usando Gambit com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Storm:

Complete o modo Arcade usando Storm com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Beast:

Complete o modo Arcade usando Beast com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Phoenix:

Complete o modo Arcade usando Phoenix com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Toad:

Complete o modo Arcade usando Toad com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Mystique:

Complete o modo Arcade usando Mystique com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Sabretooth:

Complete o modo Arcade usando Sabretooth com qualquer roupa

comic.

Habilitar filme Magneto:

Complete o modo Arcade usando Magneto com qualquer roupa comic.

Habilitar filme Story Style:

Complete o modo Arcade usando todos os personagens com qualquer roupa comic.

Truques

Selecionar roupas:

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em cima do seu personagem e aperte:

Jogar com a roupa do filme: quadrado.

Jogar com a roupa comic 1: botão X.

Jogar com a roupa comic 2: botão círculo.

Jogar sem filmes:

Na tela de seleção de personagens, aperte Select + Start.

Jogar com filmes:

No menu principal, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2. ⊗



ADAPTADOR DE CONTROLE DE PLAYSTATION PARA COMPUTADOR USB

CONECTA O CONTROLE DO PLAYSTATION DIRETAMENTE NA PORTA USB DO SEU PC.



Enviamos para todo Brasil

Seja um cidadão conciente, compre apenas produtos nacionais.

PowerControl

O Único 100% Nacional

Não requer drivers de instalação.
Funciona no win98/ME/2000/XP e MAC OS 8



DISTRIBUIDOR AUTORIZADO:

Game Mania - Rua Sta. Ifigenia, 218 - loja 37/40

Fone/Fax: 3337 7485 - 3362 1389



DRIV3R



Código mestre
760FFF8000000000
9495BFE298BE971A

Barra Felony sempre cheia
760A742000000000
24D1AFB0177E8101
24D1B7A8067DC128
24D0B78A0254C119
24D0B78C0254C139
24DAF70A1675C188
24D0B78C8254C1A9
249117EC307643F4

Barra Felony sempre vazia
7605B49000000000
24D1A7A81676C109
24D1B7A8067DC128
24D0B78A0254C119
24D0B78C0254C139
24DAF70A1675C188
24D0B78C8254C1A9
249117EC307643F4

Energia infinita
7605098000000000
24D1ACB0177E8101
24D1B4A80675C128
24DAF40A1675C118
24D0B4A88E55C139
249193AA30B6D1D4

Habilitar Istanbul
760F8CB000000000
241017A812B4C72D
249817AA1A96C71D

Nunca recarregar
760AE75000000000
24D033A89ED745A9

Todas as missões
760E069000000000
24D037281634D53C

Todos os truques
760441A000000000
245014A812B4D50D
24D014A81297D52D
2450B5A81274C109
24DAF50A1675C128
24D0BDA812578119
24D1162E12B6D584
Todos os veículos
76030D4000000000
24DA760A16B5C5EC
245036A812B4C5DD

Veículos nunca quebram
7607C15000000000
24D0B6A80675C108
24D8BEA286548129
24D8BEA406548119
24DAF60A1675C138
24D8BEA486548189
24D113E810F643B0

Veículos nunca recebem danos
760E617000000000
24DA500A14754118
24D0102814744138

Obs.: selecione apenas um código para a barra Felony.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



Código mestre
760EDD2000000000
94C11BE65DEA5E2E

Energia infinita
760EFFE000000000
2445AEB85A768009
24D5B6A84275C120
24D9B6AA0654C119
2444BE3C1E7E8930
2491976830B6D304

Ganhar munição ao disparar (*)
76058A8000000000
241035881270455D

Munição (todas as armas) (*)
7602787000000000
249035281670457C

Nunca recarregar arma (*)
760F351000
000000
249035881270455D

Psi
76060F2000000000
2490B6683434D1EC

Todo conteúdo extra
760E55B000000000
455614683260C308
3902D7E19FAB91E0
(*): não use com outro código de munição.

RED DEAD REVOLVER

Código mestre
760CDEB000000000
948194AA9FE641D4

Energia infinita
760CD7A000000000
24C8B6B08674800A
24C1BE3E1E6E892A
24D4B68C0644C119
249133E812B65324

Fases multiplayer
7609A3E000000000
D4C01720B47416F6
245017A8307457FD

Habilitar Jornal
760F66B000000000

d4c03360b6f40616
245033E832F4471D

Máximo de Deadeye
7601EFC000000000
24C1AFA81676C009
24DAF70A1675C128
24D1B7889656C119
24D1956C32F647A0

Máximo de dinheiro
7600405000000000
24D1ACAE1276C109
2443B49E9B7CC92B
2445BC369E6E8010

24C1B48E9A5EC031
2491116A12B65304

Máximo de munição
760DAE0000000000
2400BBF89CE405DF
249AB3EC94C745FD

Munição infinita (não recarregar)
760D163000000000
249013A4BFBC516B

Personagens multiplayer
760F8B4000000000
D4C01360B4F40076
245013E830F4417D

SILENT HILL 3



Código mestre
760048E000000000
F441BE20FF7C0C1E

Energia infinita
7604D1B000000000
2498B8A82E5411E8
2498B8AEA65411F9

Munição infinita
760F39B000000000
25633608387057CE
25633608387057EE

Suprimentos infinitos
7602228000000000
156036293C7057DE
156034283C70575E
45713628307057FC
3934D3F19BABB1E0

Todas as armas
760F360000000000
15201D36BDF81CC6

Todos os itens
760CAFD000000000
15201D37BDF81CC6
4531152830F055EC
59B5493C272991D8

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Código mestre



7601C75000000000
94C5B2B41DB6CBF4

Armadura
76057AA000000000
2490B66836F45158

Energia infinita
7601E96000000000
24D1B6B417648109
24D1B6A80665C128
24D8B6A80E75C118
24C5B62E1E7EC138
24CAB6A80654C189
24D193E812B6D794

Grenades
760D89D000000000
24D0B7B49FFC411D

Máximo de munição
760CBE9000000000
2450B6281AF551D4
2440BCB89AF4114F
24D2B4AC12D651CD

Munição infinita (não recarregar)
76035EA000000000
2490962816F455BC

Parar o tempo
7601FBB000000000
248087FC5EB6D6BD
249095E846B5D72C

Todas as armas
7600B5F000000000
24011F36B93C1887

Todas as fases
7604F05000000000
24403C36B93C0847

VAN HELSING

Código mestre
760803B000000000
944534A6153ECE7E
24D0B6AA0655C108
24D0B6281674C128
24C1A6BA16768019
24DAF60A1675C138
24D0B6281674C188
24D197E812F65550

Energia infinita
760B4DE000000000
24D0B6A88655C129

Munição
760CC03000000000
24D033FA8AD5071D

Movimentos finais
7608F5C000000000
24D0B4BE1A578188
24DAF40A1675C1A8
24D0B4BC9A578199
2491326A92764794

Máximo de energia
7605529000000000
24D1B6AA1657C189

Máximo de munição
7606F53000000000
24C1A4BA16768009
24DAF40A1675C128
24D1B4BC1E578119
24D1306A12F64714

Máximo de movimentos finais
760B783000000000
2450B7A89274C109
24DAF70A1675C128
24D0B7BE1A578119
2491316C12764714

Todos os cheats
760E6F1000000000
2410B7A8327441E9
240AB72AB25441D9
241097A830F445E9
24989F28B8D545DB
24009F2E39E64DF8
24999DAAB0D74549



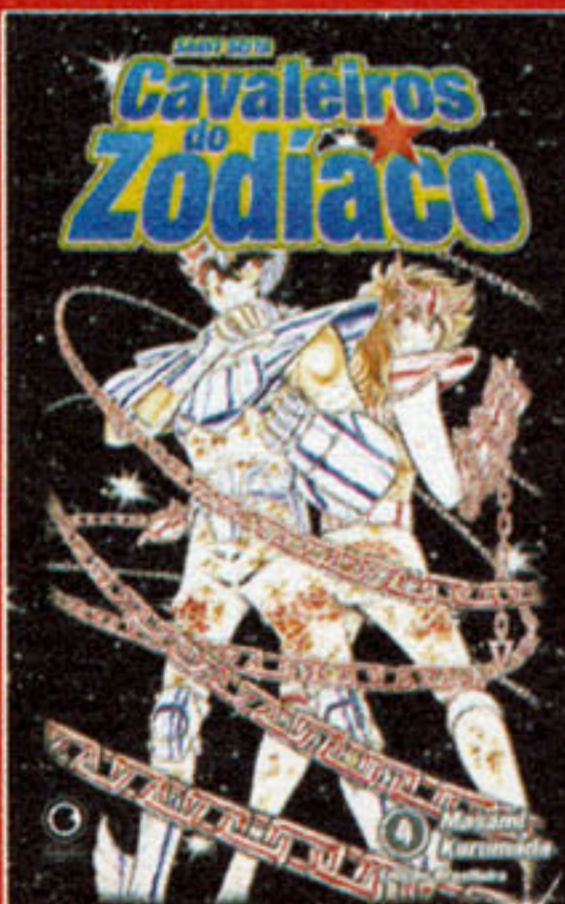
MUITO ALÉM DA TV



© 1996 by MASAMI KURUMADA. All rights reserved.

CONHEÇA A VERDADEIRA SAGA DOS DEFENSORES DE ATENA!

Você que é fã dos Cavaleiros do Zodíaco, tem de descobrir os segredos que a TV não revela



**O PODER CÓSMICO
VOCÊ SÓ ENCONTRA
NO MANGÁ OFICIAL!**

JÁ NAS BANCAS
www.conradeditora.com.br



ALIEN RESURRECTION



Habilitar armas
8011BCBCFFFF

Habilitar Cargo Bay
Alpha 4 Key
8011BCF00001

Habilitar Cell Block
Alpha Key
8011BCEA0001

Habilitar Detonator
8011BCFA0001

Habilitar Engineering
Alpha 3 Key
8011BCEE0001

Habilitar itens
8011BCBEFFFF

Habilitar Key Card 1A1
8011BCF20001

Habilitar Key Card 1A5
8011BCF40001

Habilitar Key Card 1A6
8011BCF60001

Habilitar Warehouse
Alpha 2 Key
8011BCEC0001

Energia infinita
8010D6201000

Flashlight infinita
8011BCFC04B0

Munição infinita (Flame)
8011BCCA0064

Munição infinita (Grenade)
8011BCCC0064

Munição infinita (Laser)
8011BCCE0064

Munição infinita (Pistol)
8011BCC40064

Munição infinita (Pulse)
8011BCC80064

Munição infinita
(Shotgun)
8011BCC60064

Fire extinguisher
8011BCF80064

Medium medikit
8011BCE60064

Portable autodoc
3011BD0200FF

Small medikit
8011BCE40064

COOL BOARDERS 4



Habilitar Cool
300675810001

Habilitar Crusty
300675830001

Habilitar Eddie
3006757E0001

Habilitar Honey Brown
300675820001

Habilitar Irving
300675800001

Habilitar Mars
3006757F0001

Aumentar pontos
(10000 Pts.)
800679BC2710

Habilitar Spazz
300675840001

Tempo perfeito
8004D32A2400

Todas as montanhas
3006757C00FF

Todas as manobras
(Trick Master)
3006757D00FF
8006757EFFFF

Todos os eventos (Alaska)
3006758400FF
3006758B00FF

Todos os eventos
(Colorado)
3006758100FF
3006758800FF

Todos os eventos (France)
3006758200FF
3006758900FF

Todos os eventos (Japan)
3006758300FF
3006758A00FF

Todos os eventos
(Vermont)
3006758000FF
3006758700FF

Todos os países
8006757C0004

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Máximo de dinheiro
(apertar R1)
D01A7D28F7FF
801B6FCCE0FF
D01A7D28F7FF
801B6FCE05F5

Todas as licenças
(apertar L2)
D01A7D28FEFF
801B6FBC0001
D01A7D28FEFF
801B6FC00001
D01A7D28FEFF
801B6FC40001
D01A7D28FEFF
801B6FC80001

Vitória fácil
E0011F320005
30011F320003
E00A95240000
300A95240003
E00A95260000
300A95260003

FINAL FANTASY VII



Aumentar AP após
a batalha (9999)
8009D7DCE0FF
8009D7DE05F5

Ganhar level rápido
8009D7D8FFFF

Habilitar ultimate
weapon (Cloud)
8009CC88008F

Energia infinita
(personagem 1)
800F5BF4270F
8009D85E270F
8009D85C270F

Energia infinita
(personagem 2)
800F5C7C270F
8009E0DC270F
8009E0DE270F

Energia infinita
(personagem 3)
800F8474270F
8009DC9C270F
8009DC9E270F

Stamina infinita (Chocobo)
800B7634270F

Infinito Gil
8009D260FFFF

HP e MP infinitos
(todos os personagens)
8009C764270F
8009C76803E7
8009C7E8270F
8009C7EC03E7
8009C86C270F
8009C87003E7
8009C974270F
8009C97803E7
8009CB00270F
8009CB0403E7
8009CA7C270F
8009CA8003E7
8009C8F0270F
8009C8F403E7
8009CB84270F
8009CB8803E7
8009C9F8270F
8009C9FE03E7

MP infinito (personagem 1)
800F5BF6270F
8009D860270F
8009D862270F

MP infinito (personagem 2)
8009DCA0270F
8009DCA2270F
800F5C3A270F

MP infinito (personagem 3)
8009E0E0270F
8009E0E2270F
800F5C7E270F

Tempo infinito (Reactor)
8009D26826E7

Invencibilidade
(apertar L1 + L2 + ■)
300F83E30001
300F844B0001
300F84B30001
D0062D780085
800F5E6A00FF
D0062D780085
800F5E9E00FF
D0062D780085
800F5ED200FF

Melhorar barra de Limit
Breaker
D00A14505E68
800A145000FF
D00A14529422
800A14522402

Modo Debug
8009A05C0041
8009ABF60041

Parar o tempo
8009D2640000

Todos os itens
500069020001
8009CBE0C600
5000C0020001
8009CCB2C680

Todos os limit attacks
(Cloud)
8009C75A02DB

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Começar na última volta
00925DC0000
800925DC0003

Habilitar tudo
800941400001
800941440001
800941100001
800941140001
800941380005

Parar o tempo
800941640000

Sempre em primeiro lugar
D10925D40000
800925D40000

DARKSTONE (VERSAO 3.2)



HP infinito
800EB8C403E7

Mana infinita
800EB8C603E7

Money infinito
800EB878FFFF

Manter idade (20)
800EB88A0000

Máximo de resistência
(Fire)
300EB8E50064

Máximo de resistência
(Magic)
300EB8E40064

Máximo de resistência
(Poison)
300EB8E60064

Máximo de Attack
300EB8D00064

Máximo de Dexterity
800EB8BC0064

Máximo de Hit
300EB8E20064

Máximo de HP
800EB8C003E7

Máximo de Level
300EB8E70063

Máximo de Magic
800EB8A20064

Máximo de Mana
800EB8C203E7

Máximo de Money
800EB878E0FF
800EB87A05F5

Máximo de Shield
300EB8CC0064

Máximo de Strength
800EB8A00064

Máximo de Vitality
800EB8A60064

Selecionar qualquer
dificuldade

E00E5FB30005
500004040000
300EA06C0001
E01441250020
301441250000
E01441090020
301441090000
E01440EF0020
301440EF0000
E01440D30020
301440D30000

Sem custo para os feitiços
(versão 2.2 ou maior)
500020440000
301278000000
500020440000
801277E60000

Todas as habilidades
no máximo
(versão 2.2 ou maior)

D00EBB246F63
50000B100000
300EBA0C000A
D00EBB246F63
50000B100000
300EBA0E000A
D00EBB246F63
50000B100000
300EBA14000A
D00EBB246F63
50000B100000
300EBA16000A

Todos os feitiços
(versão 2.2 ou maior)

D00EBB246F63
500010100000
000EB90C0008
D00EBB246F63
500010100000
300EB90E0008
D00EBB246F63
500010100000
300EB9140008
D00EBB246F63
500010100000
300EB9160008

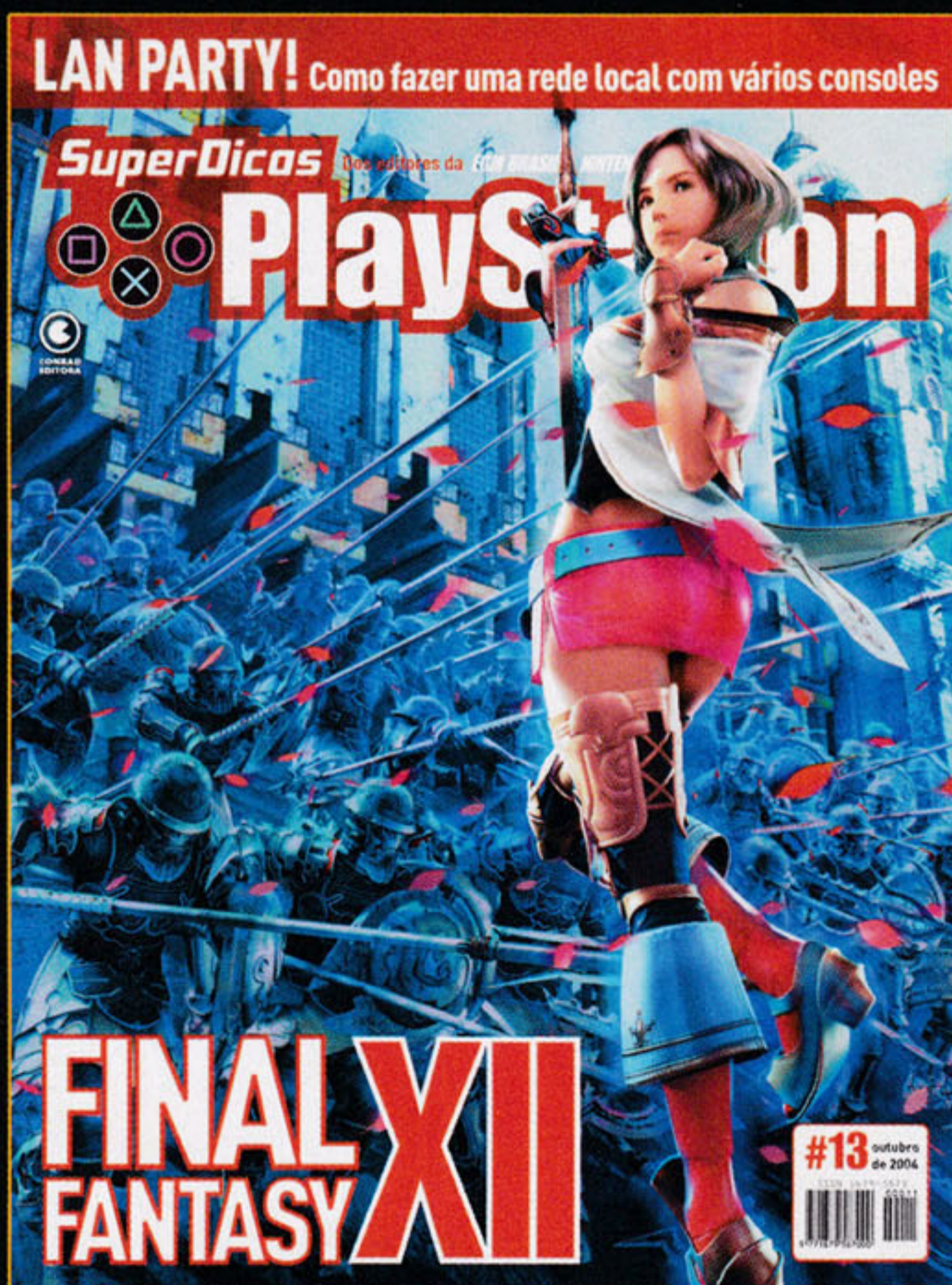


Nas bancas em 14/09



Nas bancas em 03/09

A CONRAD É MAIS GAMES. EM TODAS AS PLATAFORMAS



Nas bancas em 17/09



Nas bancas em 20/08

Final Fantasy XIII

A revolução está chegando

Por Rodrigo Guerra e Fabio Santana

Mal vi os rostos dos soldados de Archadia que tive de eliminar para chegar até a sala do trono, apenas para me deparar com a cena que me negava a acreditar: aliados mortos pelo chão, e o corpo do Rei ali, inerte, a cabeça pendendo para o lado, no trono que eu deveria defender. "Vossa majestade", foi a única expressão que saiu de minha garganta ao perceber que cheguei tarde demais. O desespero já ocupava cada fibra de meu corpo, mas o que mais me apavorava era essa sensação de que não estava sozinho. E qual não foi a minha surpresa ao me virar para localizar meu observador? Ali estava ele, meu general, *Basch*, de pé, com o olhar frio... Frio como a lâmina que senti atravessar meu peito.

"Você... Por que? Por que fez isso?" Sim, o ídolo dos recrutas matou o Rei de Dalmásca, e agora depositou sua espada em meu corpo. "O Rei queria vender Dalmásca a eles. Vossa majestade era um traidor." "O Rei... um traidor?" As dúvidas passam em minha mente na mesma velocidade em que as forças escapam de meu corpo e as imagens diante de mim se tornam borrões. Enquanto meu corpo repousa sobre o chão gelado, apenas posso ver e ouvir vultos adentrando a câmara real. Soldados de Archadia, com certeza, capturando meu capitão. Quantos "por quês" passeiam pela minha mente dolorida... Apenas consigo pensar na minha única família... "Vaan"

A cena anterior marca apenas o início de um clássico que ainda sequer foi lançado. Um jogo de proporções épicas que vai trabalhar todos os seus sentimentos: fúria, compaixão, tristeza, alegria...

Final Fantasy XII é o mais sóbrio, mais robusto, mais sombrio e mais adulto episódio da série. Mas tire do rosto este ar de preocupação: este FF reformula com maestria a maior franquia dos videogames, combinando a mais envolvente história já contada no gênero com o sistema de jogo mais genial já criado. A revolução vai acontecer e você poderá acompanhá-la nas páginas a seguir.

Uma guerra, uma esperança!



Ivalice é o nome do mundo onde se passa a história de Final Fantasy XII. Ele é dividido em diversos continentes e em várias nações. A alta tecnologia e a magia dos cristais andam lado a lado com prédios enormes e dividem a atenção com o trânsito aéreo de airships. Este é o mundo que Yasumi Matsuno queria ter mostrado desde FFT, quando criou este Ivalice, mas somente agora pôde dar vida à sua imaginação. Esse mundo é dominado pelo terror da guerra. Em conflito estão o Império de Archadia, no continente de Valentia, com o mais forte poderio bélico de todo o mundo, e o Império de Rosalia, no continente de Ordalia. As diferenças ideológicas e religiosas são o pano de fundo para essa disputa que já dura anos, e ambas nações visam expandir seus domínios sobre países menores para aumentar sua influência. Entre os dois países beligerantes está o Reino de Dalmasca, ponto de comércio entre as nações, alvo de uma investida hostil de Archadia. Negociações de paz são tentadas, mas durante a cerimônia de arbitragem, na capital real Rabanastre, a imbatível milícia archadiana, sob comando dos temidos juizes, invade a cidade e parte para a sala do trono, onde está o Rei de Dalmasca.

Um jovem e diligente cavaleiro do reino, Recks, sob o comando do leal e admirado general Basch, corre para a câmara real, mas descobre o local devastado. O agressor? Seu próprio superior, Basch, que estranhamente, é capturado pelas forças de Archadia, logo em seguida. Traidor ou herói nacional? Um mistério a ser revelado. Em meio a esse embate, a princesa Ashe, única

herdeira do trono de Dalmasca, é secretamente retirada do castelo, e dada como desaparecida. Dois anos depois, no ano de 706 do calendário de Ivalice, a velha Dalmasca, como é chamada, é um território sitiado pelas forças de Archadia, que envia um novo cônsul para vigiar a cidade real de Rabanastre. Esse fato inusitado chama a atenção de Vaan, um jovem ladrão que odeia o império. O principal motivo: a morte de seu irmão, Recks. O rapaz cria um plano para invadir o castelo e conseguir alcançar a sua vingança e quem sabe, conseguir um dinheiro com os tesouros e até salvar Dalmasca...

Quando Vaan põe seu plano em prática, tudo dá certo, até que ele se depara com outros rebelados, uma força de resistência liderada por ninguém menos que a princesa Ashe.

Os eventos que se seguem ao encontro revelam as nuances de um enredo fabuloso, que se desdobra em meio a um mundo em guerra, explorando os anseios de liberdade de seus protagonistas.

Biodiversidade inteligente

Como de praxe na série, raças não-humanas estarão presentes, fazendo com que a fantasia se una ao mundo de Ivalice. As raças têm uma forte inspiração nas introduzidas em Final Fantasy Tactics Advance, passando apenas por alguns retoques para se encaixarem melhor ao enredo.

Essa variedade racial em Ivalice é a mola propulsora para muitas disputas, assim como o preconceito de classes sociais.

Conheça um pouco mais das espécies que povoam este mundo.

Os humes

No mundo de Ivalice, a raça predominante chama-se Humes. Eles representam 40% da população mundial, mas isso não quer dizer que eles sejam os mais fortes. Como no mundo real, os humes de lugares diferentes têm culturas e comportamentos diversos. Os menos inteligentes são tratados como escravos e têm poucas chances de sair desta condição.

Os vieras

Chamados de "povo da floresta", eles têm como principais características grandes membros e cabelos prateados, e se destacam pela grande inteligência. A expectativa de vida entre esta raça é três vezes maior que dos humes. Há dois subtipos: os veena vieras, de pele clara, e os rava vieras, de pele marrom. Por vários séculos os vieras viveram em comunidades dentro das



florestas, mas uma guerra há 25 anos fez com que este povo se mesclasse aos humes, por quem são respeitados.

Os moogles



Esta é uma raça de seres alados que têm entre 80 e 120 cm de altura. Eles parecem bichos de pelúcia, mas possuem inteligência equivalente aos humes. Têm alta consideração dos humes e vieras, além de serem bons produtores de airships.

Os bangaas

Evoluídos dos répteis, os Bangaas são tão inteligentes quanto os humes, mas podem viver o dobro de tempo. O corpo é recoberto de escamas, formando uma armadura natural. O olfato e a audição destes seres são muito aguçados, porém, quanto ao uso de magia eles não são hábeis; preferem melhorar sua força física para uma eventual batalha. Alguns desenvolveram a magia higher, característica única da raça que pode ser devastadora. Como as vieras, se dividem em diferentes espécies: bangaa-ryuga (cor bege), bangaa-faas (bronze), bangaa-bista (vermelho escuro) e bangaa-sanga (cinza), além de tipos miscigenados. De forma geral, são desprezados pelos humes e vieras.

Os Seeq

Descendentes de javalis, esta raça tem estatura menor que a dos humes, porém, sua compleição física é excelente. Eles têm temperamentos explosivos e não pensam meia vez para entrar em uma briga. Mesmo não sendo muito inteligentes, podem falar com os humes sem grandes dificuldades. São tratados como raça inferior e pode-se vê-los trabalhando com a lavoura ou como soldados. Os que não se enquadram nestes parâmetros são ladrões e se sentem especialmente atraídos por objetos brilhantes.

INFO	PLAYSTATION 2
Final Fantasy XII	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD4)
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Início de 2005, Japão

▶ ADB: Active Dimension Battle

Depois de FFXI, é melhor você começar a não se surpreender com os rumos que a série tomar. Tudo está mudando aos poucos e a série está evoluindo para melhor. Um bom exemplo disso é o novo sistema de batalha que se chama Active Dimension Battle, uma revolução em relação ao tradicional Active Time Battle, ou mesmo do Conditional Time Battle de FFX. As diferenças começam logo no sistema de encontros com os monstros, que ocorrem diretamente no mapa, sem transição para uma tela de batalha – algo mais parecido com Vagrant Story e FFXI. Aliás, o diretor e produtor Matsuno é criador do primeiro e fã do segundo, do qual ele pegou muitos outros elementos emprestados – mas fique tranqüilo: FFXII não tem um trecho sequer de jogo online.

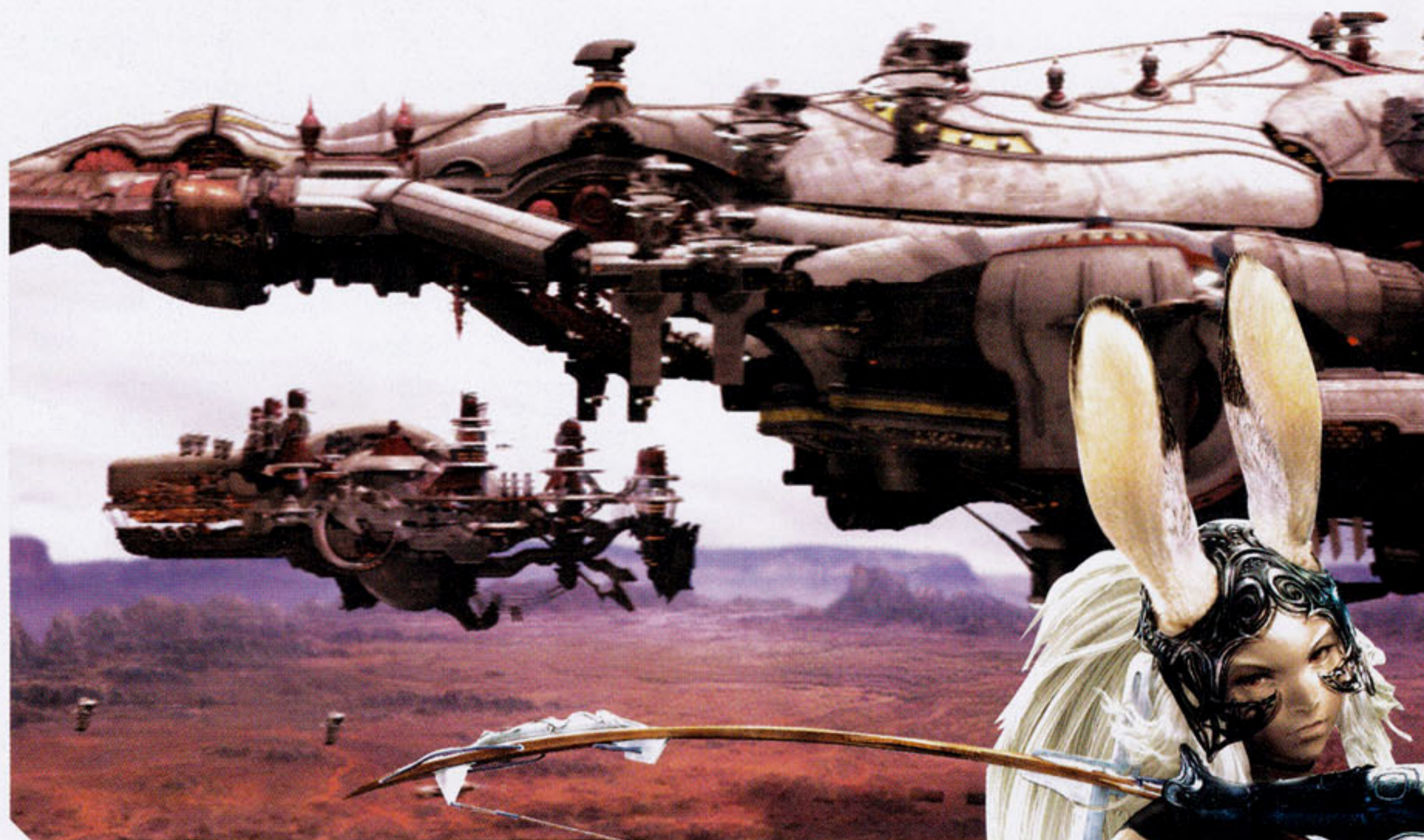


Novo sistema de encontros

Esqueça os encontros aleatórios. Agora os monstros podem ser vistos antes de entrar em batalha, e assim você poderá preparar seu grupo para enfrentar as feras ou escolher uma maneira de evitar o combate. Para iniciar um combate, tanto você pode se aproximar e atacar um inimigo, quanto eles também podem visá-lo. Para isso, os monstros são dotados de sentidos diferentes e, caso não queira entrar em combate, terá que descobrir a maneira correta de despistar os monstros. Alguns podem ver a metros de distância, enquanto outros são cegos, mas podem ouvir ou cheirar muito bem. Caso o inimigo veja, ouça ou sintá o cheiro de seus personagens, ele vai correr em sua direção e pode, ainda, atrair a atenção de outros inimigos nos arredores.

Para tornar a sua exploração menos inóspita, existe um sistema de mapas parecido com o de FFX, mas bem avançado. Pegando a fórmula do Soliton Radar de MGS emprestada, o mostrador transparente no canto superior direito da tela exibe os personagens do seu grupo, NPCs, inimigos, caminhos, entradas, saídas, baús e save points.

Para distinguir quem está alvejando quem, FFXII incorpora linhas coloridas que ligam os personagens e



monstros a seus respectivos alvos. Assim fica mais fácil prever as ações no calor da batalha. A linha azul mostra que os seus personagens estão atacando, a verde mostra que um item será usado no alvo, a vermelha mostra qual é o personagem que está sendo atacado pelo monstro e a rosa mostra quem será alvo de uma magia ou item de suporte, como um Cure ou Potion.

Agindo como líder

Seu grupo de batalha é composto por até três personagens, porém, diferente dos games anteriores,

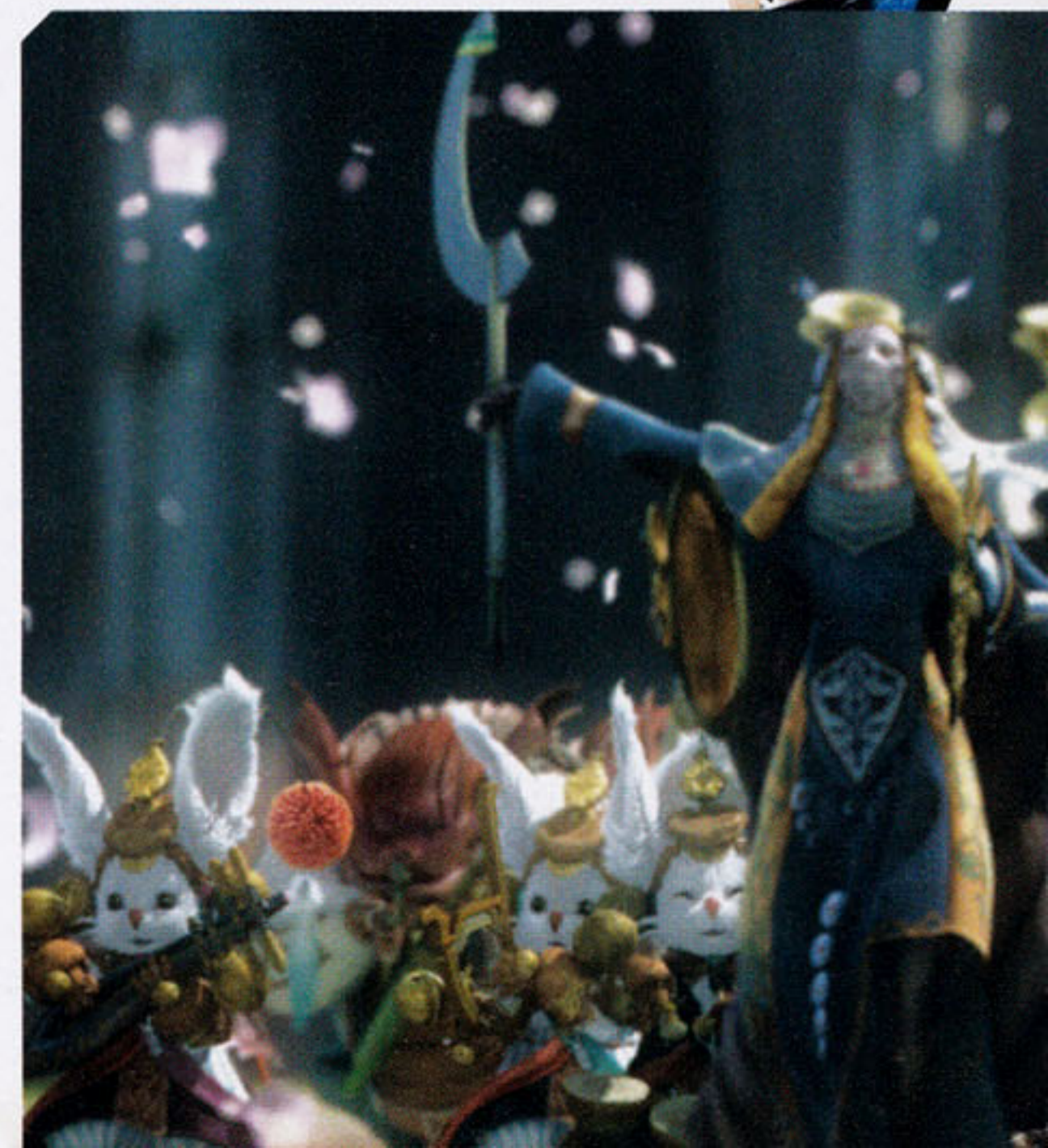


você não tem total controle sobre todos eles durante a batalha. Você controla apenas um, denominado o líder, mas pode mudar o controle para os outros personagens usando os botões L1 e R1.

Mas o que fazem os personagens que não estão sob seu comando direto? É aí que entra o sistema de Gambit. Essa palavra, no jogo de xadrez, significa "abertura", ou seja, é o movimento que abre o caminho para o xeque-mate. Em FFXII, este comando é um atalho para que o líder do grupo dê ordens para os aliados.

Sem que você defina nenhuma ação aos parceiros, o comportamento padrão deles é atacar fisicamente os alvos que o líder alvejar. É o comando Gambit que dá

o tom estratégico à batalha, pois com ele você define outras ações para os aliados (global ou individualmente). Assim, enquanto você realiza suas ações como líder, pode deixar os outros personagens curando, usando magias de ataque de diferentes tipos, conjurando invocações, defendendo ou realizando muitos outros comportamentos. É a combinação certa de Gambits que dará abertura a combos devastadores. Porém, não pense que será fácil usar os Gambits mais poderosos. Para ter acesso a certos comandos, você precisará obtê-los primeiro. Para isso, você pode comprar comandos em Gambit Shops, encontrar em baús ou ainda ganhar de monstros derrotados. Desnecessário dizer que existem certos comandos raríssimos, não?



O sistema de batalha possui dois modos distintos: o Wait Mode (padrão) e o Active Mode. No primeiro, quando o menu é ativado, tudo fica congelado enquanto você escolhe um comando. No Active Mode, ao acessar o menu de batalha, todos os envolvidos no combate continuam realizando suas ações mesmo enquanto você pensa no que vai fazer.

Opções em combate

No demo jogável da E3 2004, o menu de batalha continha os seguintes comandos: All Attack, Magic / Technique, Gambit e Item, mas alguns personagens possuem mais comandos, como o Barrage de Fran. A barra de espera remanescente do ATB ainda existe, e cada personagem tem uma logo abaixo do seu nome; quando preenchida, o personagem realiza a ação ordenada. À esquerda do nome do personagem aparece o comando que será executado.



No canto superior esquerdo da tela existe uma janela chamada Battle Log. Todas as mensagens importantes de combate são exibidas nessa janela, como comandos, danos, efeitos de status, inimigos e aliados mortos em batalha. O Battle Log ainda tem como função mostrar os itens, dinheiro e experiência que você ganha depois de derrotar um inimigo – diga adeus às telas pós-batalha, tudo acontece sem interrupções. Para melhorar os personagens, você ainda pode equipar armas e escudos, que são exibidos no próprio personagem o tempo todo, além de armaduras e



capacetes (estes não são visualizados). A câmera da batalha fica sob seu controle, e pode ser movida em 360°. Assim, você tanto pode observar os detalhes da luta quanto pode atentar aos inimigos que podem vir por todos os lados. Lembre-se: um combate com um monstro pode ser apenas uma emboscada para que inimigos menores (ou maiores) apareçam por trás e ataquem. O posicionamento é muito importante para evitar isso. Deixar personagens com ataques de longa distância afastados evita que eles sejam pegos desprevenidos, e eles ainda podem usar itens de cura nos atacantes corpo a corpo. É claro que as magias continuam presentes, assim como as famosas e amadas invocações. Porém, o sistema de uso e obtenção desses ataques mágicos, ainda não foram revelados. O fato é que algumas summons foram claramente exibidas no trailer da E3 2004: o tradicional Ifrit, Velius (um demônio do grupo Lucavi em FFT), Adrammelech (um Totema de FFTA) e Ultima (Totema dos nu mous de FFTA).

Interação com Ivalice

O mundo de Ivalice é exageradamente grande e interativo. Matsuno afirma que a história principal poderá ser concluída em 30 ou 40 horas, mas completar todas as buscas secundárias e elevar os personagens ao máximo pode levar de 100 a 150 horas. Ao entrar numa cidade, cada personagem do grupo vai cuidar de seus assuntos pessoais, enquanto você fica com o controle de Vaan. Conforme você vai passeando pela cidade, é possível encontrar os outros personagens e explorar o enredo por outras perspectivas. Por falar nisso, haverá muito o que fuçar nas gigan-



tescas cidades de FFXII. Só para você ter uma noção, a cidade real de Rabanastre terá cerca de 600 NPCs vagando pelas ruas e construções, dos quais 150 você pode interagir. Em comparação, em FFX, em Luca havia menos de 50 NPCs, incluindo os jogadores de blitzball. Dá para ter uma idéia do quão vivo é o mundo de Ivalice.

Quando você se aproxima de algum NPC, é possível ver o humor dele através de emoticons. Isso ajuda a saber com quem falar e o estado de espírito de cada personagem antes de falar com ele, se você vai falar com uma pessoa amigável ou se tem chances de entrar numa briga. Da mesma maneira, é possível saber com quais objetos você pode interagir (abrir portas, por exemplo) através de ícones de ação, que aparecem com a aproximação. Há também um sistema de quests, que você pode assumir para ganhar prêmios diferenciados. Entre elas, tarefas como eliminar certos monstros e entregar itens. As quests realizadas ou em curso ficam registradas em uma opção do menu, mas elas são opcionais.

Magia distante



A espera pelo magnífico Final Fantasy XII pode parecer longa, mas, como o próprio Yasumi Matsuno disse: "Deixe a equipe trabalhar", cada segundo de espera deverá ser recompensado com a melhor experiência em RPG que você já viveu. Enquanto os meses não passam, aproveite para visitar o site da SDP e conferir muito mais conteúdo de FFXII. Isso deve distraí-lo enquanto se prepara para o momento maior do fenômeno Final Fantasy. ⊗



Tramas clássicas

Detone os jogos sem perder nenhum detalhe do enredo

Por André Leme e Daniel Nieuwenhuizen

É parece que esse lance de interpretação de roteiro inserido nos detonados virou mania. Principalmente para aqueles que gostam de “esmigalhar” os jogos, sem deixar nada passar batido, tanto em relação à exploração, como à compreensão do enredo. Então prepare-se. Este mês escolhemos dois jogos de ação inesquecíveis.

Fear Effect

Sinopse

Em um mundo futurista inspirado na China, com carros voadores, muitas luzes e tecnologia, uma ex-prostituta mercenária oferece uma grande quantia em dinheiro a dois homens para que eles raptarem Wi-Ming, filha de um poderoso empresário chinês. É com essa premissa que se desenrola a trama de Fear Effect, que envolve máfia, organizações criminosas e até mitologia. No papel de qualquer um dos três agentes disponíveis – Hana, Royce e Deke – vale usar qualquer tipo de truque para alcançar seus objetivos: persuadir, ser cauteloso, ou entrar metendo bala em todo mundo. Durante o jogo, você alterna entre os três personagens e vê a história por lados diferentes. Com tantos diálogos, reviravoltas e coisas sinistras acontecendo, não vai tardar para você começar a se

sentir em um filme de Quentin Tarantino (Pulp Fiction, Kill Bill).

Bastidores

Produzido pela Eidos Interactive, Fear Effect chegou ao mercado no final de fevereiro de 2002 e teve uma grande aceitação, até mesmo dos jogadores mais exigentes. O desenvolvimento ficou a cargo da Kronos Digital Entertainment Inc, uma empresa não muito conhecida no ramo e que só havia trabalhado em dois outros títulos para o console da Sony. Mas, apesar da pouca experiência nessa plataforma, o resultado final do primeiro episódio foi ótimo, o que rendeu uma segunda aventura: Retro Helix, lançada um ano mais tarde. A equipe que participou da criação do jogo é composta pelos seguintes membros: Sandy Abe, produtor executivo, diretor financeiro e produtor da Kronos Entertainment; Joan Igawa, responsável pelo visual dos personagens; John Zuur Platten, diretor e roteirista; Scott J. Compton e Christian Dailey, ambos designers; Pakin Liptawat, diretor de arte; Theodore Warnock, animador; e Matt Furniss, na composição musical.



O jogo

O sucesso de Fear Effect se deu, sem dúvida, por causa de sua ousadia. Diferente de muitos outros títulos, ele foi o único do mesmo gênero de Resident Evil a trazer gráficos estilizados, parecidos com as HQs norte americanas, cenários belíssimos e vídeos em tempo real. A jogabilidade segue a linha dos games do mesmo estilo, mas apresenta movimentos inéditos, como se abaixar e também rolar no chão. O sistema de inventário também trouxe inovações. Simplificado, ele pode ser acessado facilmente durante a partida, sem a necessidade de pausa. Acertar inimigos com armas de fogo deixou de ser um problema. Diferente de RE, onde alguns ângulos de câmera impossibilitam a mira nos inimigos, em FE um indicador na parte superior da tela aponta se um oponente está na direção da sua mira, o que facilita bastante nos combates. Além disso, é possível usar duas armas iguais para disparar contra vários alvos ao mesmo tempo. No quesito desafio, o jogo conta com quebra-cabeças complicados, mas que prolongam muito a vida útil do game. Se você tem um PSone e ainda não conhece Fear Effect, saiba que está perdendo um dos melhores jogos para o sistema.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



INFO	PSONE
Fear Effect	
Nota	9.0
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Kronos Digital
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Fevereiro de 2000, nos EUA

Devil May Cry

Sinopse

Há 2000 anos, os demônios subiram à Terra e travaram uma guerra sangüinária contra os humanos para tentar dominar o planeta. No entanto, o líder dos demônios, Sparda, como era chamado, libertou a raça humana, fazendo com que os demônios voltassem para as profundezas. Na Terra, Sparda se apaixonou por uma mulher, com quem teve um filho: Dante, o personagem principal de DMC, que apesar da aparência humana, carrega em seu sangue o poder dos demônios.

Algum tempo depois, Sparda morre. Mas mesmo morto, o demônio continua zelando pela paz. 20 anos depois, o maligno Mundus é nomeado líder dos demônios. Novamente o mundo inferior começa a se agitar, indicando que a guerra pode ser reiniciada a qualquer momento.

Dante, que trabalha sozinho na Devil May Cry, uma espécie de empresa particular de caça a demônios, é procurado por uma mulher chamada Trish, que pede para que ele restabeleça a ordem no mundo inferior.

Bastidores

Devil May Cry é uma criação da Capcom, renomada produtora japonesa que tem em seu currículo algumas séries clássicas, como Street Fighter, Megaman e Resident Evil. O estúdio responsável por seu desenvolvimento é a Capcom Production Studio 4, o mesmo do recém-lançado Viewtiful Joe.

O jogo foi lançado em agosto de 2001, no Japão, e chegou dois meses mais tarde nos Estados Unidos. No mundo todo, as vendas alcançaram a marca de 2,4 milhões de cópias.

A equipe de criação é cheia de talentos. Noritaka Funamizu, veterano da empresa, liderou o grupo. O criador da série Resident Evil e Dino Crisis, Shinji Mikami, atuou como produtor executivo. Ao lado dele, na produção, ficou Hiroyuki Kobayashi, que mais recentemente trabalhou em RE: Outbreak. O jogo foi dirigido por Hideki Kamiya, de Viewtiful Joe, e teve o design dos personagens feito por Makoto Tsuchibayashi, que também criou o visual dos ninjas de Shinobi e Nightshade. Masami Ueda, encarregado da parte musical dos três primeiros RE, assumiu o mesmo posto em DMC.

O jogo

Quem achava que a produtora tinha arrasado em Onimusha se surpreendeu com o nível de ação apresentado por DMC. Dante pode usar tanto pis-

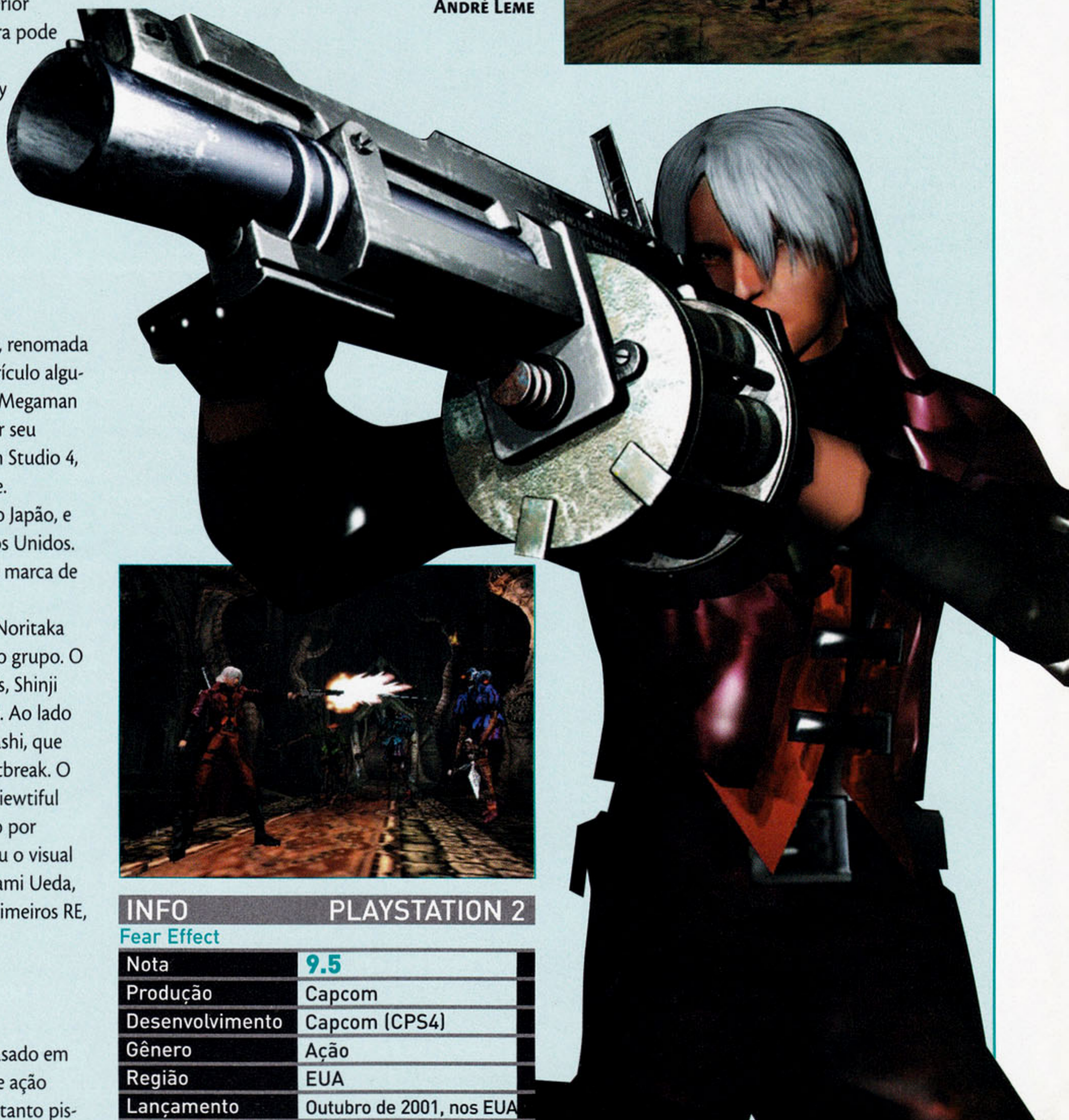
tolas, rifles e granadas, como também lendárias armas brancas, que ganham novos poderes conforme a história avança.

Mas não é só a grande variedade de armas que faz de DMC um jogo tão bom. A movimentação do personagem é fantástica. Os combos que podem ser realizados deixam as batalhas muito mais emocionantes. Além disso, Dante pode se transformar em um demônio, o que aumenta seus atributos temporariamente.

Graficamente, o game é impecável. Os efeitos de luz e explosões são um show à parte.

Apesar de sensacional, existem alguns problemas. A câmera nem sempre ajuda, principalmente contra grandes inimigos, as missões são muito curtas e há vários cenários reaproveitados.

ANDRÉ LEME



INFO PLAYSTATION 2

Fear Effect

Nota	9.5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom (CPS4)
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Outubro de 2001, nos EUA

PLAY DICAS

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



InputBox Games

Aparelhos
Jogos
Acessórios

Preços especiais para Lojista

011 3998-9640

Av. Itaberaba 1986 loja 12 e 13 Freguesia do Ó São Paulo SP

NO ANIVERSÁRIO DA



MD GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2 E MATRIX SÓ SÓ APENAS R\$ 899,00

PS2 E MARS PRO SÓ SÓ APENAS R\$ 849,00

NA COMPRA DE UM PS2 GRÁTIS UMA CAMISETA DA MD GAMES

XBOX PREÇO IMBATÍVEL

JOGOS P/ XBOX PRENSADO MÍDIA DOURADA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
DESTRAVIMENTO DE GAMES NA HORA!

- JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO
- RETIRAMOS E ENTREGAMOS EM RESIDÊNCIA

FONE: 3361-8844

Rua Santa Efigênia, 485 - Loja 34 - CEP 01207-000 - S. Paulo
Rua Santa Efigênia, 490 - Loja 54/55 - CEP 01207-000 - S. Paulo

www.mdgames.com.br

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NDI
Desde 1992

- Conserto: 6 meses de garantia
- Destravamento: 1 ano de garantia
- Limpeza de lente gratuita

Fone: 5553-6314 / 5094-0971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

Al Nhamblungara, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP



inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO PlayStation 2 PlayStation XBOX

www.inicialgames.com.br

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

TeleVendas (19) 3242-0541

Disk Games

Desde 1992

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

PlayStation 2 X Box Game Cube

PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br

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

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames

ESPECIALIZADA EM DESTRAVIMENTO DE PLAYSTATION2

PS2 PlayStation XBOX Dreamcast

- 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

HIPER PROMOÇÃO!
DESTRAVAMENTO
R\$ 180,00

POWER GAMES

com Certificado de Garantia de um ano

E INFORMÁTICA
VÍDEO GAMES & COMPUTADORES
3 VEZES NO CARTÃO

(11) 6848-0079 / 3985-9496
 e-mail: power_games@pop.com.br
 R. Assuero Roque, 208 - Santana
 CEP 02474-020 - São Paulo - SP

ELETROMÍL **20 anos** DAM

VÍDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL *de tradição em games*
O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERTO DE VÍDEO GAMES
 OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, **Vendemos via SEDEX**
VOCÊ ENCONTRA AQUI!

MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR R\$ 67,50

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

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP
 H. F.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.
 Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.2308 - 3362.2309 - 3337.0158 - 3337.5557
 Visite Nosso Site **www.eletromilgames.com.br**

ANUNCIE AQUI

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

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

METRÓPOLE
G a m e s

TUDO EM 3x 12x **REDE SHOP** **VIAJADO SANTA IFIGÊNIA, 66 - BOX 410/412**
TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824

VISA Electron, MasterCard, VISA, Cheque Eletrônico

WORLD GAME CENTER 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

Compras online acesse:

TAURUS GAMES
www.TAURUSGAMES.com

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

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

Procurando melhores PREÇOS com total GARANTIA??

Fratello Games **NET GAME COM LUGAR**

SEU PAGAMENTO?? em ATÉ 12x

PSII **PS One** **X-BOX** **GAME BOY SP**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995
CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:
 - Oramentos sem compromisso e na hora;
 - Condições com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo; **ISSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!**

www.FRATELLOGAMES.com.br
 Loja 1 - Rua São Ifigênia, 296 - 2º andar loja 215/216 - Loja 2 - Rua São Ifigênia, 304 - loja 01
 Fone: (11) 3362-2206-3333-2042 - Fax: (11) 3324-9416 - Fone: (11) 3361-2182

ESTE MÊS

Bons jogos merecem o devido destaque. É isso que pensamos e é isso que você vai ver nas páginas próxima a partir de agora: textos maiores e com mais informações, um número maior de imagens e ilustrações e, sempre que possível, algo a mais, como as entrevistas exclusivas que conseguimos com os produtores de Star Ocean 3 e KoF: Maximum Impact, e com o diretor de Phantom Brave. Mas não é por isso que só eles são dignos de atenção. Afinal, quem não estava ansioso para botar as mãos no visualmente espetacular Viewtiful Joe? E ShellShock: Nam '67? Qualquer gamer que se preze não via a hora de jogar o game desenvolvido pela Guerrilla Games, a mesma do tão falado Killzone, certo? Pois então, eles chegaram. Saiba o que achamos de cada um.

PLAYSTATION 2

Echo Night: Beyond	49
Ghosthunter	49
Headhunter Redemption	50
Hot Shots Golf FORE!	50
KoF: Maximum Impact	48
Meiwaku Seijin Panic Maker	47
Michigan	50
Phantom Brave	46
Psikyo Shooting Collection Vol. 1: Strikers 1945 I & II	50
ShellShock: NAM '67	49
Star Ocean: Till the End of Time	44
Viewtiful Joe	47



As batalhas frenéticas parecem confusas à primeira vista, mas são completamente intuitivas. Tradição da tri-Ace.



O jogo vem em dois discos (DVD-5): espere por algumas das mais belas CGs já vistas.



Entrevista com Yoshinori Yamagishi, produtor de Star Ocean: Till the End of Time

SuperDicas PlayStation: Quando você começou no ramo de games?

Yoshinori Yamagishi: Eu entrei para a antiga Enix como produtor assistente em Dragon Quest 5, para Super Famicom. Fui produtor de títulos como Itadaki Street 2 e Mahoujin Guru Guru, antes de me tornar produtor dos títulos da tri-Ace, como a série Star Ocean e Valkyrie Profile.

SDP: Como produtor de Star Ocean: TET, quais foram as suas funções durante o processo de criação?

YY: Minha função principal foi administrar o grande fluxo da produção inteira, incluindo cronogramas, controle da progressão, orçamento e equipe, assim como o produtor de um filme.

SDP: Esse é o primeiro game da tri-Ace para PS2. Qual foi a opinião da equipe sobre o hardware e quais foram algumas das melhorias que vocês conseguiram sobre os jogos de PS1?

YY: O PS2 tem capacidades muito maiores que o PS1, então tinha muito mais coisa que podíamos fazer. Isso significava também que havia muito mais coisa que precisaríamos criar, a ponto de eu pensar que nunca acabaria. Mas eu acho que conseguimos chegar a um alto nível em termos de expressão e apresentação 3D.

SDP: Quais foram os principais desafios em mudar da mecânica 2D dos jogos anteriores para uma engine totalmente 3D para TET?

YY: Um dos desafios é que um game 3D automatica-



Star Ocean: Till The End of Time

Finalmente um dos RPGs mais aguardados pelo público ocidental ganha a merecida versão em inglês. Equivalente à versão Director's Cut japonesa, o novo Star Ocean vem em dois DVDs e traz inúmeras dungeons extras. Mesmo não possuindo gráficos tão arrojados, como os de Final Fantasy XII, por exemplo, Till The End of Time não deixa os fãs na mão. O estilo se parece mais com anime e as seqüências em CG espalhadas pelo jogo são poucas.

O sistema de batalha, totalmente em tempo real, é um dos melhores aspectos do título. Assim como na versão anterior, o jogador comanda apenas o personagem principal, enquanto o computador cuida dos demais, mediante claro, à ação pré-estabelecida.

Além das barras de HP e MP, uma nova barra, a Fury Meter, foi incluída. Ela funciona como uma espécie de medidor de turnos dos personagens que, quando está completamente cheia, possibilita uma defesa muito útil contra ataques simples e algumas Battle Skills. Quanto mais você ataca, menor ela fica. Ao ficar vazia, você não consegue realizar novos ataques.

As Battle Skills são adquiridas na medida em que você evolui o personagem. Para usá-las, basta equipá-las no tipo de ataque que você pretende usar; fraco ou forte (de curto ou longo alcance). Quanto maior o poder de ataque da Skill, maior é o custo para utilizá-la. Você pode ainda evoluir as Skills para deixá-las mais poderosas.

Ainda na parte de Skills, você pode equipar seu personagem com as chamadas Support Skills, que só são conseguidas com o cumprimento de side-quests.

As Private Actions também sofreram mudanças no novo episódio. Para quem não conhece, trata-se de um sistema que surgiu na versão Second Story, e que fazia com que o jogador pudesse separar seu grupo dentro de uma cidade para executar ações únicas e distintas. Em SO3, as PA se tornaram automáticas, ou seja, você não precisa mais apertar um botão para dividir os heróis. Basta entrar na cidade e procurar pelos personagens desejadas.

Motoi Sakuraba está de volta à série, executando um belíssimo trabalho com as músicas do novo game. Além de muitas melodias inéditas, algumas remixadas também estão presentes, como a música de batalha, que é uma versão alternativa da encontrada em SO2.

A dublagem é o ponto fraco. Mais uma vez a Square Enix pecou em não contratar uma equipe à altura. Na versão japonesa, por exemplo, não foram poupados fundos para que a elite dos dubladores japoneses interpretassem os personagens. Vozes conhecidas de animes famosos, como Love Hina, Vandread e Naruto, marcaram presença na versão oriental e dão uma dramaticidade única para as cenas. Nos EUA, no entanto, além de mal escolhidas, as falas não têm sincronismo nem sentimento, mesmo nas passagens mais marcantes. Mas é possível amenizar esse problema, pois existe uma opção de legendas. Enfim, Star Ocean: Till the End of Time é uma ótima pedida para quem é fã da série e para quem gosta de RPGs cheios de mistério e aventura.

JEFFERSON KAYO



INFO	PLAYSTATION 2
Star Ocean: Till The End of Time	
Nota	9.0
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	tri-Ace
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

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.

mente gera cinco ou seis vezes mais trabalho em termos de produção. Outro é que nós PODERÍAMOS desenvolver qualquer coisa, desde que tivéssemos tempo para isso, então, tivemos que nos contentar com o quanto nós DEVERÍAMOS desenvolver.

SDP: A jogabilidade de TET tem um ritmo rápido, é complexa, porém simples de aprender.

Como foi o processo de criar e ajustar esse fantástico sistema de batalha?

YY: Os títulos da tri-Ace têm sido criados com um foco no "tempo-real" desde a época do Super Famicom. Acho que são os pequenos toques na interface que mostram o verdadeiro valor do know-how que acumulamos. O sistema pode parecer complexo no início, mas, na verdade, é basicamente uma operação de um botão que não atrapalha a jogabilidade. Por exemplo, o L1 e R1 foram definidos

para seleção de personagens. Isso está intimamente ligado ao fato de que temos três personagens em batalha; você pode alternar entre eles simplesmente virando para a esquerda ou direita, comandos que estão nas pontas dos dedos. Esse é apenas um exemplo da experiência que ganhamos produzindo tantos games em tempo-real ao longo dos anos.

SDP: Nesse novo game, você coloca o jogador 400 anos após Second Story. Quais aspectos do enredo você quis explorar dessa vez?

YY: Nós sentíamos que TET deveria ser o ápice da série Star Ocean, e assim, queríamos propositalmente estabelecer um mundo que não fosse relacionado ao segundo, colocando ele 400 anos depois.

SDP: A tri-Ace está trabalhando em um novo game? Uma seqüência para Valkyrie Profile, talvez?

YY: Não posso dizer os detalhes, mas estamos em pleno desenvolvimento de um novo game.

Valkyrie Profile é um game de que gosto bastante, então eu gostaria de trabalhar em uma seqüência, mas não há planos específicos atualmente.

Obs.: pouco tempo depois desta entrevista, a Square Enix anunciou Radiata Stories, da tri-Ace, que você confere na seção PSnews dessa edição.

SDP: Gostaria de enviar uma mensagem para os fãs brasileiros de Star Ocean?

YY: A jogabilidade de TET tem tantos aspectos que é como ter vários games em um. Apreciem como desejarem: vocês podem curtir o mundo fantástico de Star Ocean progredindo pela história, ou talvez tentarem se tornar mestres em invenções ou outras especialidades. Mergulhem em Till the End of Time!

Phantom Brave



Os jogos da Nippon Ichi já eram febre no Japão. Com a chegada de Disgaea ao ocidente, a empresa também se tornou sinônimo de

bons RPGs estratégicos por aqui. Assim, não era de se estranhar que Phantom Brave também fosse lançado nos States.

PB é, antes de tudo, bonito. Ele traz o estilo característico da produtora: muita cor, gráficos 2D com efeitos 3D, e batalhas num mapa poligonal de visão 3/4. Os personagens e animações estão com mais expressões. A parte sonora é repleta de musiquinhas. Mas não me entenda mal, mesmo infantis em alguns momentos, elas farão você sentir emoção nos momentos certos. A dublagem é magnífica, com várias vozes vindas dos games anteriores. O enredo remete bastante a La Pucelle, num drama com

pitadas de humor. De Disgaea, PB herdou o sistema de Lift, as numerosas classes de personagem e os golpes superpotentes.

Mas mesmo com tudo isso, à primeira vista os fanáticos terão dificuldades em entender onde PB é o sucessor de Disgaea. Afinal, o fator estratégia aqui é



Muitas seqüências lembram a La Pucelle. Já os combates remetem mais a Disgaea.

bem mais fraco. Não são levados em consideração a altitude ou obstáculos no cenário, os golpes em conjunto nem bônus por armas. Phantom Brave tem outra proposta: juntar o melhor dos dois jogos anteriores. Você não precisa se preocupar com a montanha à sua frente, mas com os objetos no cenário para imbuir o espírito de seus lutadores ou utilizá-los como armas, já que cada pedra, cada árvore, cada vaso concede um bônus ou uma penalidade ao personagem. Uma pedra ajuda na defesa, mas reduz a velocidade de quem encarnar nela. Usada como arma, no entanto, ela concede o golpe "arremesso de pedregulho". Mas tudo isso é muito rápido, pois seus fantasmas ficam no combate por poucos turnos. Enfim, Phantom



Entrevista com Yoshitsuna Kobayashi, diretor de Phantom Brave



Ash e Marone são os protagonistas dessa história maluca.

SuperDicas PlayStation: Conte-nos um pouco sobre sua história no desenvolvimento de games.

Yoshitsuna Kobayashi: Entrei para a indústria há mais ou menos cinco anos. Meus trabalhos anteriores incluem La Pucelle e Disgaea.

SDP: Qual foi seu papel no desenvolvimento de Phantom Brave?

YK: Em Phantom Brave, trabalhei como diretor e game designer.

SDP: A equipe de desenvolvimento foi a mesma de La Pucelle e Disgaea? Quanto tempo foi gasto em Phantom Brave?

YK: Sim, a equipe de Phantom Brave é a mesma de Disgaea/La Pucelle. Phantom Brave levou aproximadamente doze meses para ser completado.

SDP: Na sua opinião, quais são as principais melhorias de Phantom Brave em comparação com La Pucelle e Disgaea?

YK: O maior avanço de Phantom Brave em relação a nossos títulos anteriores é o sistema de jogo. Em PB, nos livramos dos campos de batalha em forma de grade e do tradicional sistema de turnos por etapa, que limitavam a liberdade do jogador. Os novos sistemas permitem que o jogador faça quase tudo o que quiser durante o combate.

SDP: Como nos trabalhos anteriores, o game mistura sprites 2D com cenários 3D. Com qual aspecto gráfico é mais difícil trabalhar, 2D ou 3D? E porque vocês decidiram manter essa mistura?

YK: Tanto o 2D como o 3D têm suas dificuldades. Resolvemos manter o mix, pois a riqueza de expressões do 2D não pode ser substituído pelo 3D, e o potencial gráfico do 3D não pode ser ignorado.

SDP: Desta vez, a história parece abordar um tema mais adulto, lidando com aspectos como a morte.

Porque o time optou por uma história mais séria com Phantom Brave? Teremos um pouco do clássico senso de humor da Nippon Ichi?

YK: Estamos sempre em busca de novos desafios. Este é apenas mais um dos resultados do trabalho. Phantom Brave não tem o mesmo humor de Disgaea, mas achamos que os jogadores vão curtir o game mesmo assim.

SDP: Em La Pucelle, tínhamos Prier, a garota de dezesseis anos. Em Disgaea, o herói era um jovem chamado Laharl. O personagem principal de Phantom Brave é, mais uma vez, uma garota, Marone, mas ela é mais nova que os outros heróis: apenas treze anos de idade. Qual a razão da escolha desse personagem para Phantom Brave?

YK: Essa é uma pergunta difícil de responder. Por que escolhemos treze anos? Hummm... vamos deixar por conta da sua imaginação.

SDP: Parece que a jogabilidade de Phantom Brave é similar à de suas pseudo-prequels, só que com mais ênfase na liberdade. Dá pra nos contar um pouco sobre as novas características da jogabilidade?

YK: Em Phantom Brave, eliminamos o sistema normal de turnos por etapa usado em Disgaea e La Pucelle. No lugar, adotamos um sistema onde os turnos são determinados pela velocidade individual. As grades estilo xadrez também sumiram. Os jogadores ficam livres para mover seus personagens para onde quiserem, contanto que estejam dentro do alcance de movimentação. Outro elemento importante em Phantom Brave é a habilidade de "confinar", que possibilita uma maneira de transformar objetos em fantasmas que lutam por você. Ao "confinar" com objetos, você pode aumentar ou diminuir os atributos de seu

Brave é tão profundo quanto Disgaea. Talvez não tão engraçado e sem personagens marcantes, mas proporciona a mesma diversão. Gostou de Hour of Darkness? Então nem pense em perder PB.

ERIC ARAKI

INFO PLAYSTATION 2

Phantom Brave

Nota	8.0
Produção	NIS America
Desenvolvimento	Nippon Ichi Software
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

ACHA QUE ACABOU?

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

personagem. Diferentes objetos proporcionam mudanças diferentes nos atributos.

SDP: Depois que Disgaea foi lançado em território americano, muita gente virou fã, e La Pucelle aumentou ainda mais esse público. Vocês desenvolveram Phantom Brave com o público ocidental em mente?

YK: Se "público ocidental" quer dizer "países ocidentais", a resposta é não. Nós desenvolvemos games para nossos fãs, mas não nos concentramos na preferência de uma determinada nação (por exemplo, os EUA). Comentários, sugestões ou perguntas sobre nossos títulos são bem-vindos de qualquer país do mundo.

SDP: Vocês estão trabalhando em um novo game? Dá pra falar um pouco sobre ele?

YK: A NIS atualmente está trabalhando em um título chamado Makai Wars, mas há pouca informação disponível. Todavia, sabemos que Makai Wars será um RPG estratégico.

SDP: Você gostaria de mandar uma mensagem para os fãs brasileiros dos games da Nippon Ichi?

YK: Muito obrigado por se interessarem pela NIS América e pelos nossos jogos. Continuaremos a trabalhar duro para desenvolver games que não desapontem nossos fãs. Por favor, continuem a nos apoiar e muito obrigado por seu tempo. Quaisquer sugestões, comentários e perguntas são bem vindas na NIS America. Por favor, visite nosso site em www.nisamerica.com.

SDP: Muito obrigado pela entrevista e parabéns pelo excelente trabalho!

YK: Não. Obrigado a VOCÊS por nos dar essa ótima oportunidade!

Meiwaku Seijin: Panic Maker



O que dizer sobre um game como Panic Maker? Que ele é divertido pra caramba, oras! O objetivo do jogo é simples: você controla um ET que deve causar pânico nos habitantes de diversas cidades a fim de coletar moedas. As armas usadas para tal tarefa são as mais malucas possíveis. Elas vão desde dinossauros até um karaokê, que deixa as pessoas tontas por causa de sua cantoria estridente. Mas o grande segredo para se dar bem é não ser pego pelos habitantes já infernizados. Para isso, o pequeno alien pode ficar com a



aparência de qualquer um dos personagens que perambulam pelos cenários. Os gráficos são boni-

tos, com um estilo cartunescos, e o som se encaixa perfeitamente. A possibilidade de realizar combos hilários e de disputar online contra outros jogadores aumentam ainda mais a diversão. O único problema de Panic Maker, por enquanto, é ter sido lançado somente no Japão. Mesmo assim, uma boa fuçada nos menus pode ajudar bastante. Os controles são simples, bem dinâmicos e fáceis de se acostumar. Se não curtir na primeira tentativa, repare nas expressões faciais dos personagens. Você vai chorar de rir.

RÔMULO MÁTHEI

INFO PLAYSTATION 2

Meiwaku Seijin: Panic Maker


Nota	7.5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production St. 4
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Viewtiful Joe

Finalmente o novo herói da Capcom ganha uma versão para o PS2. Depois de ir ao cinema para assistir à nova aventura de seu personagem favorito, Joe tem sua namorada raptada pelo próprio pai, que a leva para Movieland, uma dimensão paralela que fica do outro lado da telona. Para tentar salvá-la, ele entra na tal dimensão, onde dá de cara com Captain Blue, seu ídolo, que o presenteia com um uniforme maneiro e o incumbe de salvar o mundo virtual cinematográfico. O atrativo principal é a pancadaria. Mas uma pancadaria diferente. O jogador pode utilizar poderes especiais, baseados em efeitos de edição de filmes, como zoom e câmera lenta, para se livrar de inimigos e armadilhas. O estilo gráfico, com cores vibrantes e todo em cel-



shading, acompanha bem a ação frenética do jogo. O mesmo acontece com a jogabilidade, que é simples e funciona perfeitamente.

Pode apostar que VJ fará com que você fique grudado na telinha por muito tempo, mesmo depois de terminá-lo algumas vezes. É um game com cara de filme que mistura dois gêneros distintos: ação e romance, já que você ficará com a garota no final. 

GILSONAR 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

Viewtiful Joe

Nota	8.5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Clover Studio
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1



King of Fighters: Maximum Impact



Depois de meses de espera a SNK Playmore lança o game que leva o mundo do King of Fighters para as três dimensões.

É difícil descrever o quão impactante é ver alguns dos personagens com os quais passei dez longos anos de minha vida num ambiente tão diferente do habitual. A sensação de ver Kyo e Iori em moldes tão reais foi um misto de alegria, estranheza e medo. Pensei: "E se o game for ruim? E se a jogabilidade estiver muito diferente? E se os novos personagens desequilibrarem a ação do game? Para minha sorte, Maximum Impact é um bom game. Pequenos defeitos existem, mas ainda assim ele é bom. A jogabilidade perdeu um pouco da velocidade e sofreu fortes mudanças, mas isso foi por uma boa causa, pois o jogo ficou melhor equilibrado. Algumas

seqüências que eram possíveis fazer nos games 2D ainda existem, porém com uma dificuldade maior. Outros combos foram criados, visando os jogadores casuais. Assim, em partidas no modo Versus, até mesmo um novato torna-se um oponente em potencial para os mais experientes.

Os novos personagens não conseguem tirar o brilho de Kyo e Iori, que são as verdadeiras estrelas deste e de todos os jogos da série. No total, são 20 personagens, sendo seis deles inéditos.

O modo principal, Story Mode, é bem fácil. Cerca de 15 minutos são o bastante para chegar até o último lutador e derrotá-lo.

As falhas de Maximum Impact são as seguintes: pouco tempo de replay, finais iguais para todos os personagens, apenas um



Entrevista com Keiko Iju, produtor de KOF: Maximum Impact

SuperDicas PlayStation: Primeiramente, contemos um pouco sobre você. Em quais games você já trabalhou?

Keiko Iju: Eu sou o presidente da Noise Factory. Tenho dezesseis anos de experiência com desenvolvimento de games. Quando era funcionário da SNK, me envolvi com o desenvolvimento da série Ikari e também com Sengoku e Sengoku 2 para NeoGeo. Na Noise Factory, desenvolvi Sengoku 3, Rage of the Dragons, Matrimalee, Metal Slug 4 e Metal Slug 5.

SDP: Quando a equipe começou o desenvolvimento de KOF: Maximum Impact? Quantas pessoas estavam envolvidas?

KI: 45 pessoas no total com dois anos de desenvolvimento.

SDP: KOF é um game de luta único, que angariou uma legião de fãs ao longo desses 10 anos. Qual foi o desafio de atender a expectativas tão grandes na estréia 3D da série?

KI: Houve muita pressão em cima de mim. Poucos títulos foram bem recebidos quando mudaram de 2D para 3D, de modo que eu estava sempre ansioso; não queria que KOF:MI destruísse a grande reputação de KOF. Com o lançamento de KOF:MI no Japão, em 12 de agosto de 2004, recebi muitas mensagens dos fãs. Até o momento, temos percebido uma ótima reação dos fãs quanto a jogabilidade.

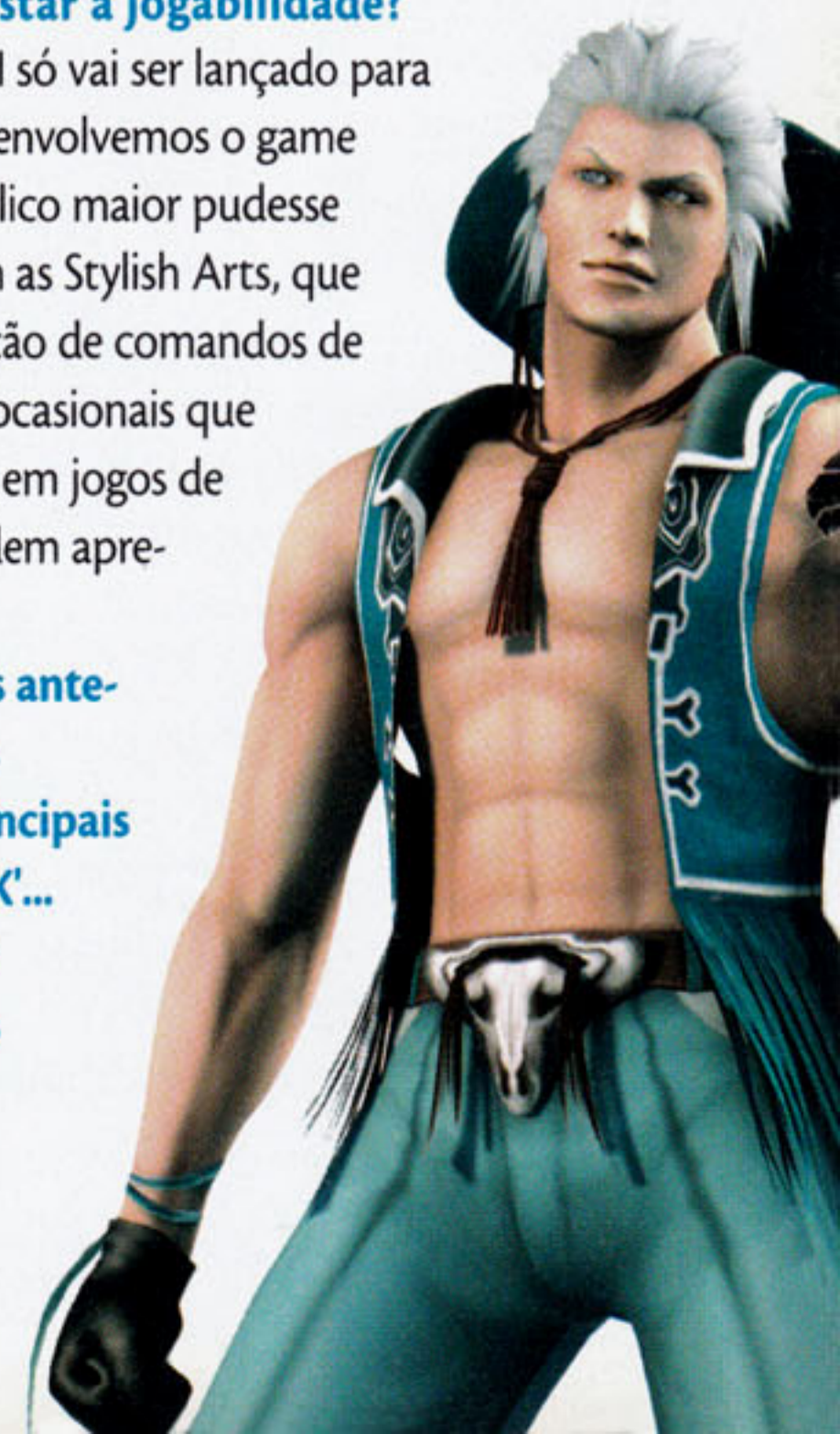
SDP: Em sua opinião, o que faz um game ser um verdadeiro KOF. Qual foi o aspecto crucial que você quis manter em MI?

KI: Os jogadores conseguem jogar o game com as imagens 3D e com velocidade do 2D, acho que é o mais importante. Portanto, concentrei-me nas expressões dos personagens e na velocidade dos movimentos deles.

SDP: Embora o game tenha o clássico modo 3 vs. 3, está claro que ele foi criado principalmente para combates mano a mano. Além disso, MI eliminou a clássica fórmula de combos em favor das Stylish Arts. Como foi o processo de ajustar a jogabilidade?

KI: Como KOF:MI só vai ser lançado para consoles, nós desenvolvemos o game para que um público maior pudesse aproveitá-lo. Com as Stylish Arts, que facilitam a execução de comandos de combos, gamers ocasionais que não são tão bons em jogos de luta também podem apreciar o game.

SDP: Nas versões anteriores, tínhamos personagens principais como Kyo, Iori, K'... agora, temos os impressionantes irmãos Meira e outras caras novas como



lutador destravável e itens não muito interessantes para serem habilitados no modo Mission, opção que poderia ser mais explorada (como em Tekken, da Namco), aumentando, assim, a longevidade do título. Esperamos que esses contratempos possam ser corrigidos em uma possível continuação.

RODRIGO GUERRA

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

King of Fighters: Maximum Impact

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

Lien, Mignon, Chae Lim e o chefe Duke. Todos os personagens têm um segundo uniforme. Quem foi o designer que criou os personagens e quais as diretrizes durante o processo de criação?

KI: O designer de personagens é o Falcoon (de KOF2K3 e SVC Chaos). Pedi a ele que não usasse tecidos ou outros acessórios, que não fossem adequados para modelos poligonais.

SDP: Este é o primeiro KOF que não foi lançado para arcade e depois para consoles. Quais características vocês implementaram tendo isso em mente?

KI: As Stylish Arts e possibilidade de bater no oponente caído. Ajustei o game de modo a incluir combinações mais longas. Em títulos para arcade, é difícil fazer coisas assim. Esses ajustes foram feitos para permitir que os consumidores joguem sozinhos ou com amigos.

SDP: Podemos esperar uma seqüência de Maximum Impact?

KI: Sim! Já estamos trabalhando em uma seqüência.

SDP: Temos muitos fãs de KOF aqui no Brasil. Você gostaria de dizer algo a eles?

KI: Olá a todos no Brasil! Espero que curtam KOF:MI. Acredito que vocês terão uma experiência diferente e muito agradável, jogando KOF em 3D.

SDP: Muito obrigado. Esperamos jogar outros ótimos games da Noise Factory no futuro.

KI: Foi um prazer. Darei o melhor de mim para criar grandes games no futuro com minha equipe. Obrigado.

Ghosthunter



À primeira vista, Ghosthunter parece não passar de apenas mais um survival horror com pitadas de ação. Mas o jogo pode surpreender os que esperam algo parecido com Resident Evil. Os gráficos são maravilhosos e som dá um clima todo especial para o enredo, que por sinal, é muito bom. O personagem principal é um policial que precisa investigar uma série de aparições estranhas uma cidade, e para isso conta com armas especiais. A jogabilidade é totalmente 3D, você utiliza os dois analógicos para se movimentar. Pense em um versão interativa da clássica série Os Caça-Fantasmas. Vale a pena conferir!

RÔMULO MÁTHEI

INFO PLAYSTATION 2

Ghosthunter

Nota	8.5
Produção	Namco
Desenvolvimento	SCE Std. Cambridge
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Echo Night: Beyond

Echo Night: Beyond é daqueles games que fazem sua espinha gelar, não apenas pelos sustos, mas também pelo enredo perturbador. Um grande acidente acontece e você desperta em meio aos escombros de uma base lunar. O problema é que você não está sozinho: o lugar está repleto de fantasmas. Sua esposa está desaparecida e você precisa de coragem para encontrá-la. A trama pode não soar muito assustadora, mas imagine tudo em primeira pessoa e com uma dublagem e efeitos sonoros da melhor qualidade. Você vai achar que está vendo e ouvindo coisas, mas ainda assim vai querer saber o final da história. Só um conselho: jogue com as luzes acesas.



ERIC ARAKI

INFO PLAYSTATION 2

Echo Night: Beyond

Nota	8.0
Produção	Agetec
Desenvolvimento	From Software
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

ShellShock: Nam '67



Esperava muito mais de ShellShock. Como sabia que ele era da Guerrilla, a mesma empresa por trás do badalado Killzone, não imaginava que os cenários seriam tão lineares, devido às conhecidas (e irritantes) barreiras invisíveis. Entender para onde ir ou como cumprir alguns objetivos é o principal ponto negativo. Mesmo com uma bússola indicando o local, é



possível perder um bom tempo andando em círculos para encontrar o local exato. Os demais membros do seu batalhão poderi-

am ser facilmente dispensados. Eles não chegam a atrapalhar, mas também não fazem muita coisa para ajudá-lo. Nas



áreas com armadilhas, por exemplo, é sempre você que tem que arriscar a pele para desarmá-las. Apesar disso e de uma qualidade gráfica não tão espetacular, o clima é perfeito. Seja durante os confrontos mais furiosos, seja dentro do quartel-general, nas pausas entre uma fase e outra, a sensação de participar de uma guerra é, ou melhor, parece ser bem real. Mesmo assim, ainda prefiro jogar Red Dead Revolver. E terminá-lo novamente, mesmo que pela quarta vez.

FELIPE AZEVEDO

INFO PLAYSTATION 2

ShellShock: Nam '67

Nota	6.5
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Guerrilla Games
Gênero	Ação
Região	Europa
Nº de jogadores	1

Hot Shots Golf Fore!



Que golfe é um esporte praticado por uma minoria no Brasil a gente já sabe. O que desconhecemos, porém, é que esse esporte pode ser muito divertido nos games, quando o joystick é usado no lugar do taco. O problema é que Hot Shots Golf Fore! não é nem de perto o melhor game do gênero. Os atrativos



são poucos, mas fazem seu papel: gráficos bem feitos e uma jogabilidade simplificada. Dois aspectos que seriam suficientes para fazer você

passar um bom tempo em frente à TV, se o jogo não ficasse na mesmice de sempre, claro. Portanto, se você está atrás de uma enorme variedade de estágios e personagens, mesmo que seja fã de golfe, pense duas vezes antes de comprá-lo. Até os games anteriores da série conseguem ser um pouco mais divertidos. O som é um dos piores que eu já ouvi em toda a minha vida no ramo de games. Além disso, o suporte online da Sony, que definitivamente poderia ser um ponto forte e, quem sabe, até salvar a reputação do game, também deixa muito a desejar. Gaste seu rico dinheirinho por sua conta e risco. Só não diga que eu não avisei.

RÔMULO MÁTHEI



INFO PLAYSTATION 2

Hot Shots Golf Fore!

Nota	4.5
Produção	SCE
Desenvolvimento	Clap Hanz
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Headhunter: Redemption

O policial caçador de recompensas Jack Wade está de volta ao PS2. Mas, convenhamos, parece que nem mesmo 20 anos de experiência foram suficientes para fazer com que a movimentação dele ficasse melhor. Assim como sua protegida, Leeza X, o tira lembra um boneco sem articulações, com movimentos rápidos e desengonçados demais. Adicione a isso uma qualidade gráfica mediana e uma tentativa tosca de ação furtiva extremamente limitada, e você perceberá que o jogo tem mais pontos negativos do que positivos; de positivo mesmo só os cenários e alguns belos efeitos de luz. Como dito no início, a trama se passa 20 anos após a conclusão do game original, onde o vírus Bloody Mary se propagou e matou



milhões de pessoas. Desta vez, no entanto, o problema não é biológico, mas sim político.

Depois de um grande terremoto que causou muita destruição, o presidente dos EUA separou a sociedade em duas áreas: alta (onde vive a elite) e baixa (reduto de criminosos). Revolta e terrorismo começam a se tornar frequentes e cabe aos dois personagens impedir conflitos e outras confusões. É um enredo um tanto quanto batido, mas que poderia ser mais interessante não fosse a terrível jogabilidade.

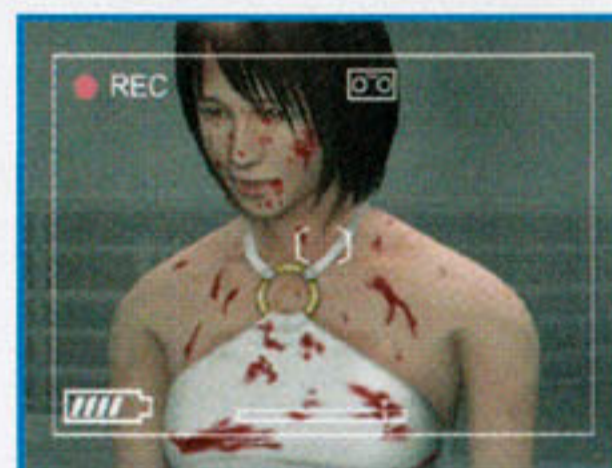
GILSONAR LIVRAMENTO

INFO PLAYSTATION 2

Headhunter: Redemption

Nota	4.5
Produção	Sega
Desenvolvimento	Amuze
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Michigan



Antes de tentar, saiba que jogar Michigan em japonês é impossível se você não domina o idioma. Como sua função é apenas filmar – seu personagem é um cameraman – tudo é visto em primeira pessoa. Portanto, não espere uma ação parecida com Resident Evil ou Silent Hill. O foco principal do jogo é a investigação, o que significa que você passa mais tempo procurando por documentos e conversando com outras pessoas, do que enfrentando bizarrices. A atmosfera é bem bacana e faz com que você queira explorar mais. Mesmo assim, fica difícil dizer se Michigan é realmente bom sem jogar as mãos na versão americana.

FELIPE AZEVEDO

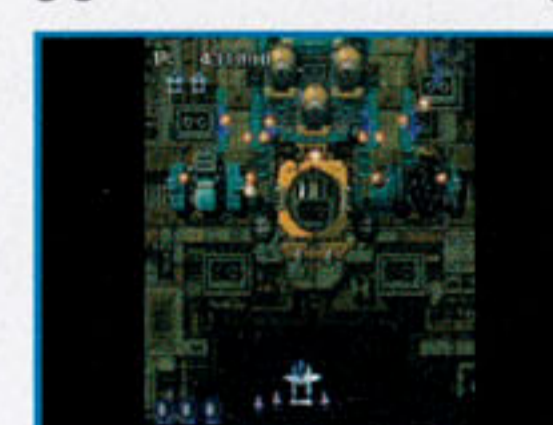
INFO PLAYSTATION 2

Michigan

Nota	6.0
Produção	Spike
Desenvolvimento	Grasshoper Manufacture
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Strikers 1945 I & II

Os shooters estão voltando. Assim como os recentes Espgaluda e Gradius V, este pacote traz o saudosismo à flor da pele. Apesar dos gráficos simplistas, a diversão é excelente. O jogo é em scroll vertical e power-ups, conta com chefes gigantes e tiros voando para todos os lados. Com



diversos níveis de dificuldade, dois modos diferentes, e até um que simula o antigo arcade exigindo que a TV seja deitada – é bem

provável que algum irá agradá-lo. Os iniciantes no gênero também não ficarão frustrados, já que o número de continues é infinito.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO PLAYSTATION 2

Strikers 1945 I & II

Nota	8.0
Produção	Psykio
Desenvolvimento	Psykio
Gênero	Tiro
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

SENHA

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

www.superdicasplaystation.com.br

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

SuperDicas
 **PlayStation**

Senha: RABANASTRE

Válida de 17/09/04 a 15/10/04

O que eu encontro no site?

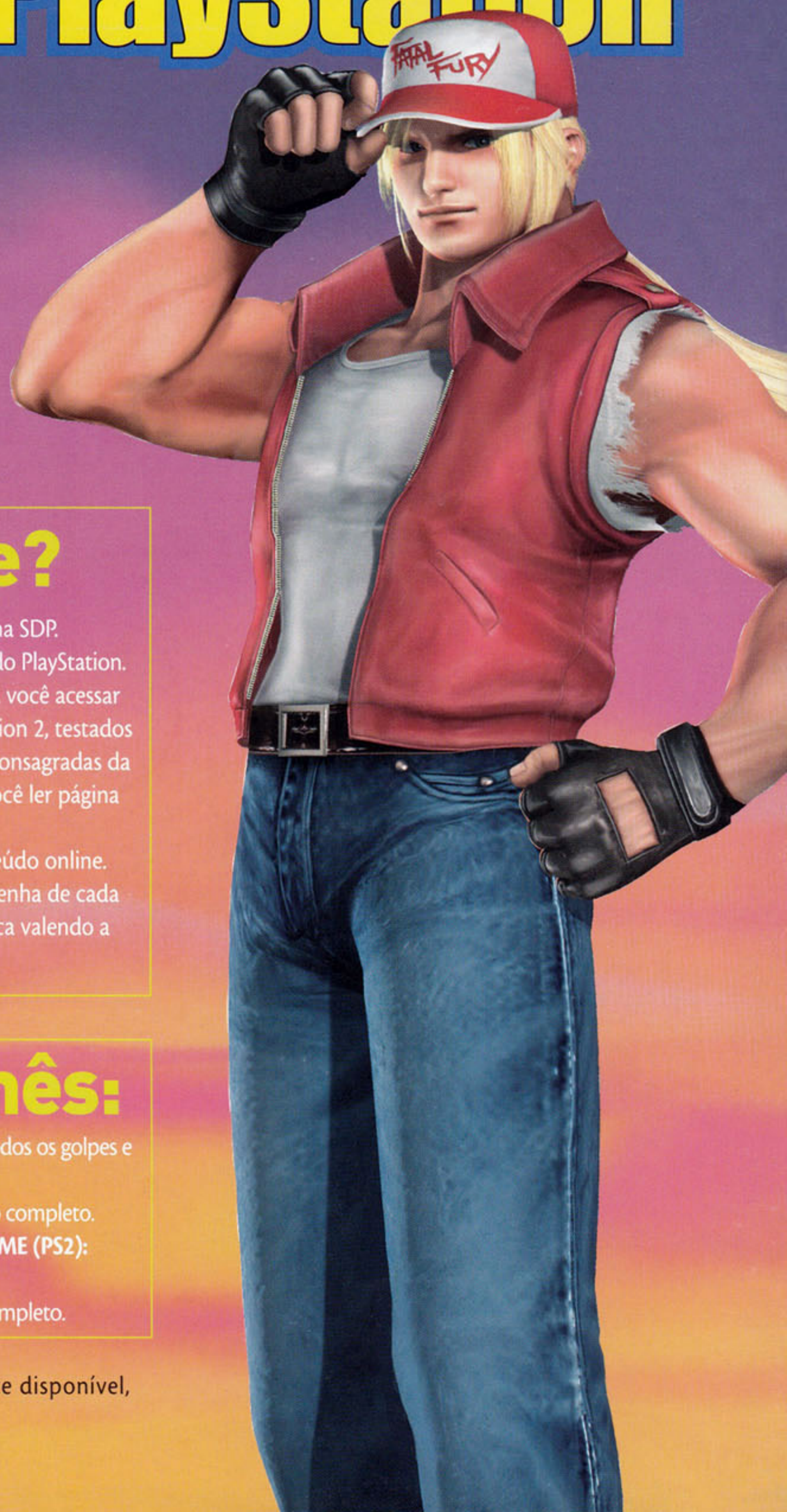
Para ficar bem informado, você não precisa esperar o mês inteiro pela chegada da próxima SDP. Visitando diariamente a página da revista na web, você confere as últimas notícias do mundo PlayStation. Além disso, todo o conteúdo online das edições anteriores da SDP permanece no ar, para você acessar quando 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:

- **DEVIL MAY CRY (PS2):** detonado com história.
- **FEAR EFFECT (PS1):** detonado com história.
- **FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN (DVD):** trailers legendados em português.
- **FINAL FANTASY XII (PS2):** lista de personagens e vídeos para baixar.
- **KOF: MAXIMUM IMPACT (PS2):** todos os golpes e as táticas para fechar o Mission Mode.
- **PHANTOM BRAVE (PS2):** detonado completo.
- **STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME (PS2):** detonado completo.
- **VIEWTIFUL JOE (PS2):** detonado completo.

No ar a partir de 17/09/04. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



NO ANIVERSÁRIO DA

DAM

RETRO
AVENGERS



GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2



PS2 C/ MATRIX
5001 APENAS
R\$ 899,00

PS2 C/ MARS PRO
5001 APENAS
R\$ 849,00

NA COMPRA DE UM PS2

GRÁTIS

UMA CAMISETA DA MD GAMES

XBOX



PREÇO
IMBATÍVEL

JOGOS
PI/ XBOX Prensado
MÍDIA DOURADA

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
DESTRAVAMENTO DE GAMES NA HORA!

- JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO
- RETIRAMOS E ENTREGAMOS EM RESIDÊNCIA

FONE: 3361-8844

Rua Santa Efigênia, 485 - Loja 34 - CEP 01207-000 - S. Paulo
Rua Santa Efigênia, 490 - Loja 54/55 - CEP 01207-000 - S. Paulo

www.mdgames.com.br



RETRO AVENGERS AVENGERS RETRO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Douglas Ielker](#)

Revista: [Cleyton Simpson](#)

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

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

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

