

ALINHAMENTO DE CANHÃO Saiba como ajustar o leitor óptico do PS2 e dar vida nova ao seu console

SuperDicas

Dos editores da **EGM BRASIL**

PlayStation



TOKYO GAME SHOW 2004

- 🎮 Gran Turismo 4 PS2
- 🎮 Metal Gear Solid 3: Snake Eater PS2
- 🎮 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII PS2
- 🎮 E outras novidades do evento...

Classic Gaming

- @ Detonado com história na web
- 🎮 Review especial na revista:
Silent Hill PS1
Silent Hill 2 PS2

Digimon World 3 PS1

- 🎮 Detonado completo para essa digiaventura do PSone

RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2 PS2

ESTRATÉGIA COMPLETA PARA A VERSÃO JAPONESA, COM TODOS OS SEGREDOS!

Reviews



Def Jam:
Fight For NY PS2



Sly 2:
Band of Thieves PS2



Burnout 3:
Takedown PS2



X-Men
Legends PS2

R\$ 4,90

🌐 Internet

🎮 Revista

#14 outubro
de 2004

ISSN 1679-5873

00014



9 771679 587000



H-A

GAMES E ASS

VENDA & ASSIST



GAMEBOY
ADVANCE



DECODIFICAMOS

COM O QUE HÁ DE M

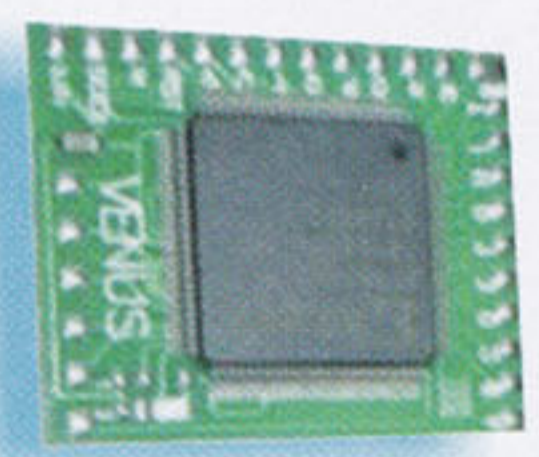
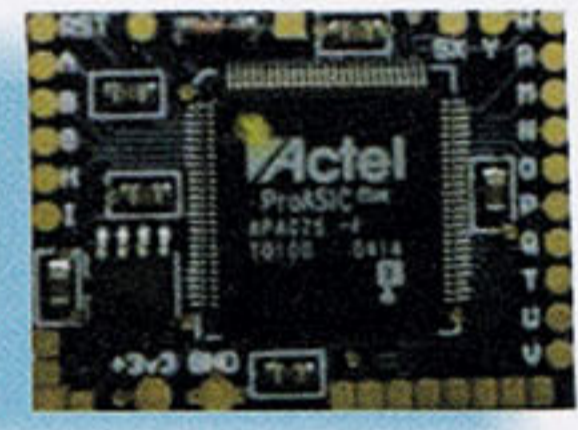
Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MAS)

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



Netunia
.com.br

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



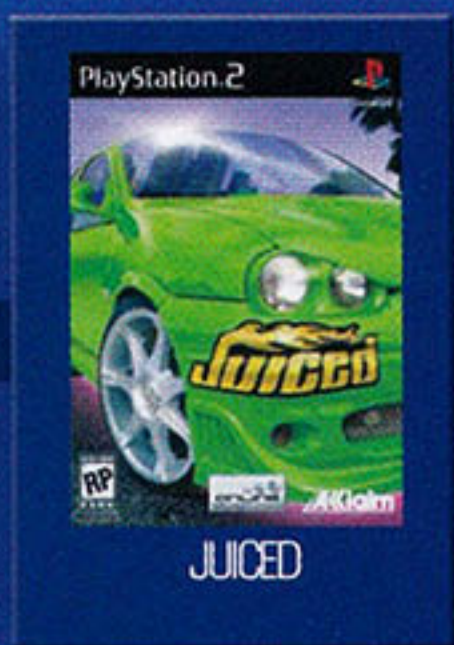
**Game Boy
Advance**
R\$ 299,00

ou em 3x sem juros
no cartão de crédito

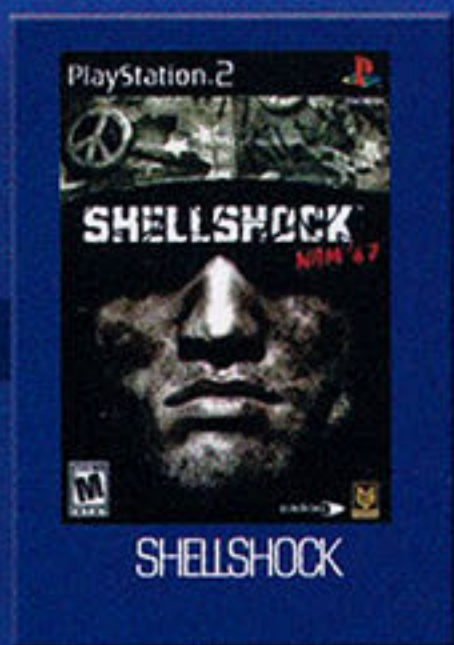




HEADHUNTER REDEMPTION



JUICED



SHELLSHOCK



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



X-MEN LEGENDS



BURNOUT 3 TAKEDOWN



FABLE



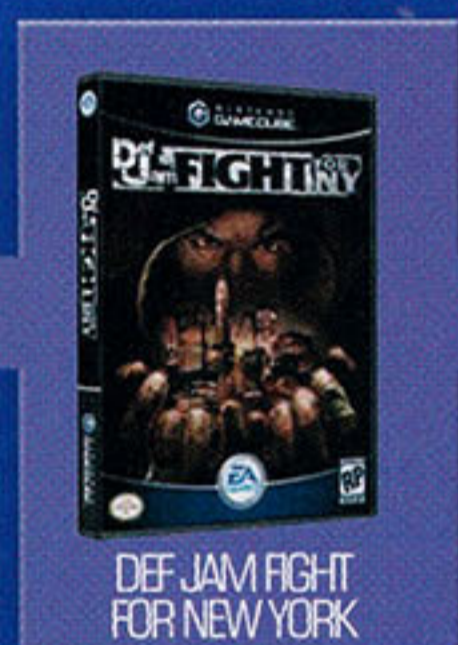
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



SVC CHAOS



GUILTY GLAR X2



DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK



MEGAMAN X COMMAND MISSION



TERMINATOR 3 THE REDEMPTION



X-MEN LEGENDS



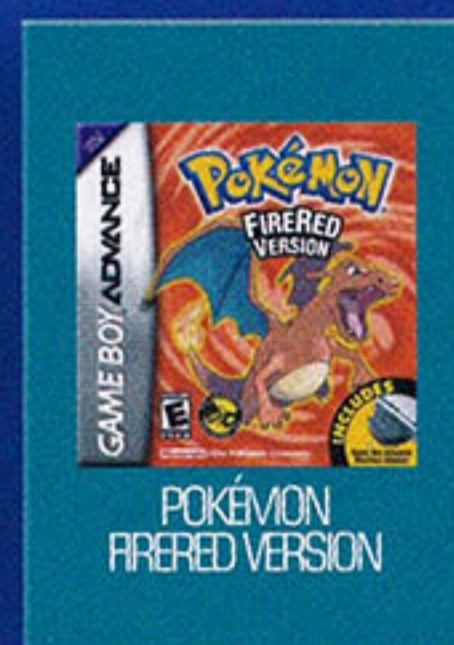
TALES OF SYMPHONIA



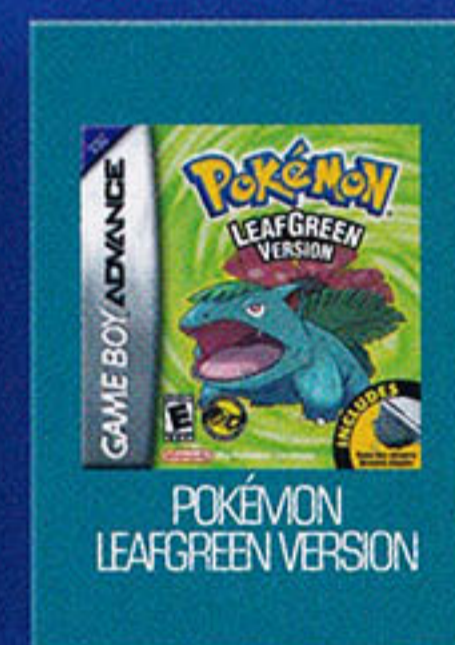
DRAGONBALL Z BUI'S FURY



MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION



POKÉMON FIRE RED VERSION



POKÉMON LEAF GREEN 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



ENTRESSAFRA

Fim de ano está quase aí, a melhor época do ano para o mundo dos games, na qual as empresas lançam seus melhores jogos, visando alcançar bilhões de dólares em vendas de Natal. Teremos exclusividades de peso como Grand Theft Auto: San Andreas, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Gran Turismo 4, Killzone, Jak 3, Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, Devil May Cry 3, Dragon Ball Z: Budokai 3, além de ótimos multiplataformas que também estarão prontos para o deleite, como The Lord of the Rings: The Third Age, Prince of Persia: Warrior Within, Need for Speed Underground 2 e Viewtiful Joe 2, para nomear alguns.

Nós já estamos nos preparando para essa pilha de trabalho (na verdade, quase saindo no tapa para decidir quem vai jogar qual), mas sem perder de vista a entressafra. Prova disso é a edição que você tem em mãos, com títulos imperdíveis. O primeiro e principal é a versão japonesa de Resident Evil Outbreak File #2, que nós já corremos para preparar um detonado caprichado em primeira mão. Tem também detona-

dos online para o interessante X-Men Legend e o ótimo Sly 2: Band of Thieves, além de reviews apurados dos fantásticos Burnout 3: Takedown e Def Jam: Fight for NY. E a galera do PSone, fica com o que? Uma digiestratégia no estilo de Digimon World 3. Sem contar os clássicos lembrados, Silent Hill 1 e 2. No departamento técnico, onde ninguém se compara à SDP, um campeão de pedidos: tutorial de alinhamento de canhão do PS2. E ainda tem uma cobertura do que aconteceu de melhor na 14ª edição do Tokyo Game Show. Isso já deve ser material suficiente para você ficar ocupado até a próxima SDP, que, em pleno curso de seu segundo ano de existência, está a cada dia melhor. Sei que já estou soando meio repetitivo, mas novidades estão a caminho.



Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br

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**
Saiba tudo o que rolou na Tokyo Game Show 2004, a maior feira de games do Japão.
- 14 PREVIEWS**
As informações mais quentes do novo Prince of Persia e de outros jogos que você não pode perder.
- 16 CLASSIC GAMING**
O terror está no ar. Neste edição, desvendamos todos os mistérios da série Silent Hill
- 20 ESTRATÉGIA: DIGIMON 3**
Os monstros digitais não sumiram do mapa. Todos os passos para chegar ao fim do jogo.
- 24 ESPECIAL: ALINHAMENTO DE CANHÃO**
Aprenda a melhorar o desempenho do seu PS2.

- 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: RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2**
Guia de sobrevivência definitivo. Os zumbis que se cuidem!
- 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 5 de novembro



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, Maria Beatriz Sant'Ana, Pablo Miyzawa, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Gilsomar Livramento, Ronny Marinoto, Quem Woo Moo, Rômulo Máthei (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andrezza S. Francisco, 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 14, outubro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anai 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.



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 jornaleiro 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 Feedback

Olá! Vocês realmente não têm jeito. Depois da SDP #12, achei que dificilmente vocês fariam uma outra melhor. Estava tudo perfeito: promoção, brinde (que já está enfeitando meu quarto), matérias especiais incríveis enfim, estava nota 10. Aí chega a SDP #13 e vocês conseguem a façanha de melhorar ainda mais a revista. A começar pelo preço, realmente sem igual. Depois, o conteúdo: matéria sobre FFXII arrasadora, promoção incrível, a idéia dos reviews com entrevista, simplesmente D+ (continuem com essa idéia) e tudo mais estava sensacional, algo que é de causar inveja a muitas revistas que se dizem a melhor naquilo que fazem. A SDP sim é melhor naquilo que faz e não tem pra ninguém. Depois de tudo isso, percebi que não é bom duvidar da capacidade criativa de vocês. Se todas as edições seguintes tiverem pelo menos

metade do que foi apresentado na SDP #13, realmente não vai ter pra ninguém mesmo. Continuem assim!

Nemezzis
Via e-mail

Respostas desse tipo são vitais. Não pelo teor, mas pelo caráter opinativo. Depois da edição de aniversário, muitas mensagens de parabéns e satisfação chegaram à redação, portanto, este e-mail do Nemezzis representa toda essa galera. Ficamos muito felizes com os resultados das mudanças, refletidos na opinião dos leitores. É claro que as novidades só puderam ser implantadas graças a mensagens anteriores com críticas e sugestões, então, continuem enviando opiniões, para que possamos aperfeiçoar cada vez mais a SUA SDP. E parabéns a vocês, leitores, por serem tão participativos!

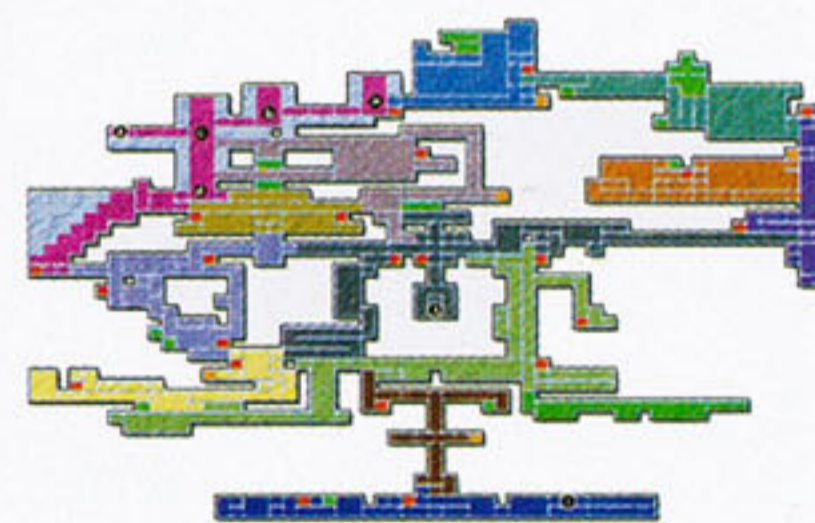
Erro vampiresco!

Caros amigos, adquirir a revista SDP Especial PSone e felizmente vocês detonaram o Castlevania: Symphony of the Night. Então vamos ao que interessa: na página 27, onde se explicam os finais, vocês falam sobre o item Holy Glasses, só que não explicam onde pegar esse determinado item. Por favor, me ajudem quero jogar no castelo invertido.

Guilherme
Via e-mail

Na SDP Especial PSone ficou faltando a informação de onde encontrar o item Holy Glasses, indispensável para continuar jogando após fazer o primeiro final. Veja a localização do item: na Marble Gallery, antes de ir para o Castle Keep enfrentar Richter e fazer o primeiro final, vá até o relógio e equipe o Gold Ring e o Silver Ring. Siga pela passagem aberta no chão e, na sala seguinte, encontre o Save Point do lado esquerdo. Do lado direito pegue um Life Max Up e um Heart Max Up. Use o elevador para descer e, no final, siga pelo corredor. Uma plataforma o levará até Maria, que lhe entregará o item Holy Glasses.

Aproveitamos a oportunidade para esclarecer de uma vez por todas a dúvida de como realizar o esquema de obter 215,3%. Bom, estando com o familiar Sword com level 90 ou superior, siga para o ponto "d" indicado na Royal Chapel e fique próximo da passagem à esquerda. Faça a magia Sword Brothers e, durante a animação, quando a espada estiver formando o movimento circular, transforme-se em morcego e siga através da passagem à esquerda. Feito corretamente, em vez de chegar na área seguinte, você estará do lado de fora do castelo. Deste ponto em diante, basta acompanhar a estratégia disponível do site da SDP, para obter a porcentagem desejada.



Boataria esclarecida

Ouço uns boatos por aí e gostaria que vocês respondessem algumas de minhas perguntas:

- 1) O PS3 será lançado em 2006 ou 2005?
- 2) O jogo True Crime terá continuação?
- 3) E Manhunt?
- 4) Os games Michigan e Meiwaku Seijin: Panic Maker terão versão americana? Bom, é só. Também gostaria de parabenizar a revista pelo ótimo trabalho, continuem assim por anos e anos. Sinceramente, com vocês, ninguém quer ser concorrência!

SLedgHaMMer_CT3
Via e-mail

Vamos lá, Sledge:

1) O calendário do próximo PlayStation está assim: revelação do console no final do ano fiscal de 2004 (até março de 2005), distribuição da primeira versão das ferramentas de desenvolvimento de jogos para as soft-houses no início do ano fiscal de 2005 (a partir de abril de 2005), presença na E3 2005 (em maio), presença também na TGS 2005 (setembro) e a segunda versão do kit de desenvolvimento chega às produtoras na segunda metade do ano fiscal de 2005 (a partir de outubro de 2005). Pelo andar da carruagem, apostamos num lançamento para março de 2006 no Japão (comemorando os seis anos do lançamento do PS2), já que os desenvolvedores de jogos

Sam Fisher ou Solid Snake?

Pessoal, gosto bastante da revista, do conteúdo e principalmente das críticas. Contudo, gostaria de considerar com vocês a nota de Splinter Cell: Pandora Tomorrow, que saiu no review da SDP #10. O game ficou com nota 9.5! Como gosto do estilo espionagem, comprei, joguei, terminei e, por isso, acho que a nota foi meio elevada. Sou fã, obviamente, de Metal Gear e tenho os dois últimos jogos (MGS e MGS2), e mesmo a diferença de tempo entre MGS2 e Splinter Cell: Pandora Tomorrow não é suficiente para tornar o segundo um jogo melhor ou mesmo à altura de MGS2. Em termos de gráficos então, nem se fala, parece que estou jogando um game para PC, onde os braços e cabeças dos personagens nocauteados ou mortos desaparecem nas paredes. De qualquer forma acho que vocês se complicaram, porque com a chegada em breve de MGS3, quero ver a nota que vocês terão de dar para o jogo. Continuem com o bom trabalho. Um abraço!

Leandro Bauer Vieira
Porto Alegre / RS

Concordamos com você que PT não tem um enredo fantástico como os da série MGS, personagens bem trabalhados e lances emocionantes – enfim, o "Kojima feeling" – e, portanto, realmente não mereceria uma nota tão alta pelo sua campanha principal. Mas você já jogou o modo multiplayer? Já experimentou a sensação de pegar um terrorista pelo pescoço e falar algumas bobagenzinhas pelo headset antes de quebrar seu pescoço? Ou sentiu a jogabilidade única de um mercenário, à procura de espíões, os caminhantes das sombras? É pelo seu revolucionário e viciante modo multiplayer que PT mereceu um 9.5. Se você não tiver conexão online, ao menos reúna alguns amigos e monte uma LAN Party (tutorial na SDP #13). Garantimos: você descobrirá um mundo novo! E essa é a diferença: SC e MGS, apesar de serem games de espionagem, são excelentes em departamentos diferentes. Obviamente, a próxima obra-prima de Kojima vai acabar com as partidas de gato e rato de PT aqui na redação. ☺



Esqueceram de nós

Gostaria de parabenizá-los pela excelente revista que é a SDP. Ao completar 12 edições, esperava uma edição especial... que veio! E para minha decepção, só contemplou os donos de PSone e os de PS2 que se danem. Já que foram quatro detonados, poderia muito bem ser dois de PSone e dois de PS2. "Mas em nome do dinheiro, vamos lançar quatro detonados de PSone, pois existem mais usuários deste do que de PS2." Caso resolvam publicar uma edição especial PS2, aqui vão algumas sugestões: Final Fantasy X, Wild Arms 3, Silent Hill 2, 3 e 4, Drag-on Dragoon, Wild Arms: Alter Code F, Breath of Fire V: Dragon Quarter. Mas se não der, não tem problema, pode ser que uma outra editora lance e esgote o número de edições. Obrigado por tudo. Desculpem pelo desabafo.

Everaldo Henrique da Silva
São Lourenço da Mata / PE

Decepção? Poxa, Everaldo, não é bem assim. É um fato que os proprietários de PSone são maioria, mas em contrapartida nem todo mundo tem um PS2 (que além de rodar jogos de PSone, costuma ganhar estratégias com maior frequência na SDP... dá uma olhada em Biohazard Outbreak File #2 nesta edição, por exemplo). Existem planos para lançar outras edições especiais, tanto de PSone quanto de PS2, mas tudo a seu tempo. Imagina, por exemplo, se fôssemos detonar dois dos games de sua sugestão (muito boa, diga-se de passagem) junto com outros dois do 32-bit da Sony? Teríamos que resumir muita coisa, ou seja, seria motivo para desagradar mais leitores pela ausência de detalhes e aprofundamento, certo?

Conto do vigário?

"Iaê", galera da SDP, gostaria de saber como habilitar Goku 4 no Dragon Ball Z Budokai. Eu li em algumas revistas que tinha que ganhar os torneios com todos os personagens em todas as dificuldades, e outras diziam que tinha que ter todas as cápsulas. Eu fiz as duas coisas e nada! O que falta eu fazer?
Obs.: li na revista que vocês não mandam resposta por e-mail e nem por carta, como vou ficar sabendo se vocês podem me ajudar?

Ricardo Kalil de Santana
Brasília / DF

*Ricardo, pelo jeito você "Kalil" no conto do vigário. Se você estiver se referindo ao personagem Goku Super Saiyan 4, esqueça! Se acompanhar a lógica da série animada, este personagem só aparece em Dragon Ball GT, e os dois games Budokai lançados para o PS2 abordam apenas as sagas da série Z. Será que você não se precipitou um pouco e está confundindo o personagem com a técnica King Kai Fist x10, para a qual é necessário obter algumas cápsulas e elevar a barra de KI até o nível 4?
Obs.: isso mesmo, não enviamos e-mail nem cartas, então você terá que comprar a revista ou seguir o exemplo do leitor Anderson Wernek. Aquele abraço!*

Sai da minha aba!!!

Galera, sou o maior "abeiro" do meu primo, estou sempre pedindo pra que ele compre a



edição nova. Assim eu posso ler e não pago nada – ha, ha, ha, ha. Curto a revista demais e me amarro nos pôsteres. Espero que na próxima edição falem mais (muito +) do Winning Eleven 8, Gran Turismo 4, NFSU2 e Silent Hill 4 – sou fã destes games! Talvez, quem sabe algum dia, de repente, pensando muito bem, eu compre a revista pra mim e pro meu primo – he, he, he, he. Abraço!

Anderson Wernek
Itaboraí / RJ

Caramba, então quer dizer que você é do tipo que dá tchau com a mão fechada? Um verdadeiro unha seca? Só podemos dizer que você é um cara de sorte por ter um primo tão colaborador, Anderson. E pode

apostar que melhorar a revista é um processo constante! Quanto aos games, temos novidades apenas de NFSU2. Silent Hill 4 já foi detonado na SDP #11, e WE8 na #12. Sobre Gran Turismo 4, além das notícias da TGS 2004, aguarde por boas novidades...



CORREIO TÉCNICO

Por Quem Moo Woo, especialista em hardware

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

Dúvidas recorrentes

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

- SDP #05 – Identifique o modelo do seu PS2.
- SDP #06 – Descubra qual é seu mod-chip.
- SDP #07 – Guia de mídias.
- SDP #08 – Como conectar seu PS2 à Internet.
- SDP #09 – Review do HDD original.
- SDP #10 – DNAs: os segredos da proteção online da Sony.
- SDP #11 – Conheça o HDLoader.
- SDP #12 – Tutorial de limpeza do PS2.
- SDP #13 – Como montar uma LAN de PS2.
- No site – Review e manual de operações

dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity.

Preocupado com o canhão

Estou gostando muito da revista, principalmente desse espaço inovador. Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês me ajudassem. 1) Meu PS2, destravado com o chip Venus, pode sofrer alterações, como desgaste de canhão, por exemplo, mesmo se eu usar somente jogos e DVDs de filme originais? 2) Como faço para ligar e desligar o Venus? 3) Esse chip é um bom para destravar? 4) Todos os jogos online exigem assinatura mensal e banda larga ou é possível jogar de graça e em conexão discada? Espero ansiosamente pela resposta. Vida longa ao meu PS2 e à revista!

César Borges da Silva
São José dos Campos / SP

O canhão do PS2 sempre terá desgaste com o uso. O quão rápido isso vai acontecer depende de vários fatores, como o uso diário, limpeza, conservação, ambiente de instalação e qualidade das mídias. Sendo assim, é claro que, em condições ideais, o uso de mídias originais desgastam menos do que qualquer outra mídia. Para desligar o Vênus você precisa ligar o PS2 pelo Eject e mantê-lo pressionado até que a tela dos elétrons apareça. Para ligá-lo novamente, coloque o console em stand-by. Assim, da próxima vez em que você ligar o PS2, o chip

estará operacional.

Agora, sobre a qualidade do Venus, ainda estamos fazendo testes com ele. Em breve liberaremos um review detalhado dele. Quanto aos jogos online, o problema nem é a obrigação de se ter uma banda larga. É até possível jogar utilizando uma conexão discada, mas você vai sofrer com os inúmeros lags (atraso na transferência de dados) e com a dificuldade de conexão de alguns servidores. O mais aconselhável mesmo é usar banda larga que, mesmo assim, sofre com lags frequentes em alguns casos.

Dúvida sobre mídias

Oi, galera de SDP, tudo bem? Preciso da ajuda de vocês. Tenho um PS2 desbloqueado e gostaria de saber qual a melhor mídia (jogos) para rodar nele. Jogos em CD forçam muito o canhão? Como faço para rodar MP3 no PS2 (chip DMS3 V.2)? Existe algum programa para fazer download?

Bom, é isso. Muito obrigado e parabéns pela revista, ela tá nota 10!

Rodrigo Eloir Battisti
Toledo / PR

Olá, Rodrigão, perdeu nosso guia de mídias, né? Aconselho que leia, é bem interessante. A melhor mídia que você pode utilizar é a original, além disso você tem uma infinidade de opções de mídias gravadas ou prensadas.

CURTAS

Desespero de um jogador

Por favor, me ajudem com Soul Reaver 2!!!!
Williams Robson
Via e-mail

Hã... er... bom, ajudar a gente ajuda, Will. O detalhe é que não somos adivinhos para saber o problema no qual você se encontra no game.

SuperDicas Multiplataforma?

Sei que vocês são demais, mas confesso que fico um pouco frustrado por vocês fazerem uma revista para apenas uma plataforma. Para saber sobre outro console, teria que comprar outra revista. Por que vocês não falam de todos os consoles?

Marcelo Athaide
Rio de Janeiro / RJ

Ficaria redundante, não? Para isso, fazemos também a EGM Brasil, que trata com carinho de todas as formas de entretenimento eletrônico.

Porqueira no PS2

Oi, pessoal da SDP! Graças à matéria publicada na SDP #12, eu consegui dar uma faxina geral no console: saiu até barata de dentro! He, he, he.

Róbson Fabrício P. Moreira
Pelotas / RS

Barata não é nada. Tem gente encontrando pente, rato, kichute e até dentadura da vô.

Se você optar pelas prensadas, tome cuidado, já que não há como controlar a qualidade desse tipo de mídia.

Com os gravados (pessoalmente acho a melhor opção), prefira o jogo em mídias de marcas conhecidas, como Pioneer, TDK e Verbatim, ou pelo menos a Ritek G04/G05, gravadas em 2x (no máximo).

É sempre bom você conhecer quem grava e como é feita a gravação para assegurar o mínimo de qualidade. Ah, e lembre-se: nunca pegue mídias etiquetadas.

Para rodar MP3 ou DivX no PS2 você precisa baixar o Reality Media Player 1.5. Há imagens preparadas para instalar o programa no Memory Card no caso dos chips DMS3 ou Matrix Infinity.

PS2 online sem PC?

Oi, galera da SDP. Gostaria de saber se é possível conectar o PS2 na rede sem ter um computador em casa.

Diego de Melo.
São Paulo-SP

Possível é, mas a conexão também depende do tipo de provedor e se ele vai permitir uma conexão direta.

Para mais detalhes, leia a SDP #8, que possui uma matéria completa sobre o assunto. Ah, especifique melhor sua dúvida na próxima vez. Só assim podemos ajudá-lo melhor.

HELP

Não consegue avançar?

Dificuldades para obter um item ou fazer uma dica?

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

Freio de mão puxado

Olá pessoal da SDP, eu gostaria de saber quantos e quais são os carros que podem ser adquiridos nas seguintes pistas do GT, para PSOne: Grand Valley, Apricot Hill, Seattle Circuit, Laguna Seca, Rome Circuit, Trial Mountain e SS Rout All Night (Endurance Races), World League (GT League), e GT 300 Championship (Special Events).

Clóvis Defreyn
Santo Amaro da Imperatriz / SC

Tá querendo aumentar a coleção de carangos na sua garagem, né, Clóvis? Bom, tentaremos ajudar, claro, mas é válido lembrar que a relação de carros listadas é aleatória. Ou seja,



você terá que correr várias vezes na mesma pista para ganhar todos eles. No Endurance, os veículos são os seguintes: Subaru Impreza Rally ou Nissan R390 GT-1 (Grand Valley), Lancia Stratos ou Dodge Viper GTS-R (Apricot Hill), Ford GT90 Concept Car ou Ford Escort Rally (Seattle Circuit), Toyota Celica Rally ou Mitsubishi GTO LM (Laguna Seca), Toyota Altezza LM ou 1997 Toyota Corolla WRC (Rome Circuit), Denso-Sard Toyota Supra (Trial Mountain) e TVR Cerbera LM ou Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally (SS Rout All Night). Já nas disputas da GT League, os carros são: Calsonic R33 Nissan Skyline, Castrol-Mugen Acura NSX, Nissan R390 GT-1, ou 1998 Toyota GT-One (World League), e 1999 Wed's Celica GT, BP Apex Kraft Trueno, Momo Corse Apex MR2, Skyline Silhouette Formula R30 (GT 300 Championship).

Internacionalmente falando...

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizá-los pela excelente revista, está show de bola. Agora vamos a uma dúvida que não quer calar: existe alguma diferença entre os jogos Final Fantasy X e Final Fantasy X International? E entre Final Fantasy X-2 e Final Fantasy X-2 Internacional + Last Missions? Para finalizar, gostaria de ver uma matéria sobre o GameShark, se ele pode ou não fazer algum mal ao PSOne/PS2. Continuem assim, e parabéns pelo primeiro aniversário!

José Cláudio de Oliveira Filho
Via e-mail

Valeu pelas felicitações, José. A SDP só pôde completar um ano de vida graças a leitores

como você. Mas vamos às respostas. Final Fantasy X International é basicamente uma versão melhorada do game, lançada no Japão. Essa versão oferece



legendas em inglês e em japonês, uma nova Expert Sphere Grid (que dá novas habilidades aos personagens), Dark Aeons e Penance (chefes secretos com HP absurdamente elevado), além de um DVD bônus contendo o vídeo "Another Story", que se passa algum tempo depois do final do game original. Last Mission também é assim. Ele traz novas missões, a dungeon Tower of Yadonoki (que tem 80 andares cheios de salas secretas e um novo chefe) e duas novas Dresspheres (Saikikka e Omatsurishi). Você pode ainda carregar o save da versão original fazer finais diferentes. Além disso, é possível habilitar um trailer de Final Fantasy VII:

Advent Children, a continuação toda feita em computação gráfica do clássico para PSone. Ah, e pode ficar sossegado, já anotamos o seu pedido sobre o GameShark.



Aqueles games... aquelas dúvidas

Olá pessoal da SDP. Primeiramente gostaria de desejar um feliz aniversário e dizer que essa é a melhor revista de games do Brasil. Agora as dúvidas: 1) No jogo Marvel vs Capcom 2 (PS2), como eu faço para conseguir alguns V-pts? 2) Em Final Fantasy X-2, há uma parte em que eu tenho que escolher se entrego uma Sphere à Youth League ou à New Yevon. Eu sei que esta escolha influencia o jogo, mas queria saber se também influencia no final do jogo? Muito obrigado.

Thales Madeira
Via e-mail

Thales, valeu pelo prestígio, vamos continuar trabalhando duro para que a SDP continue sendo sua revista preferida. As respostas são as seguintes: 1) Jogando nos modos Arcade e Score Attack você consegue alguns V-pts aleatoriamente. Se preferir, no entanto, pode simplesmente deixar o game ligado no Training Mode. Nele, cada minuto de jogo equivale a 10 pontos. 2) Final Fantasy X-2 tem dois finais, o normal e o Perfect Ending. Para obter esse último, você deve completar 100% do game. Para isso, é preciso entregar a Sphere não só para a Youth League, como também para a New Yevon. Normalmente, isso requer que você termine o jogo duas vezes, pois até mesmo o cancelamento das animações afeta na porcentagem final. Entretanto, acompanhando a estratégia disponível no site da SDP (confira como acessar na última página da revista), você consegue o melhor final jogando somente uma vez.

Lobo solitário

Não consigo jogar Syphon Filter: The Omega Strain pela internet. Isso acontece quando há mais de uma pessoa na sala do criador. Por favor, me ajudem. Quero jogar em equipe.

Carlos Henrique B. M. de Carvalho Amaral
Brasília / DF

Carlos, seria interessante saber que tipo de problema ocorre quando você não consegue jogar, como o código do erro ou o sintoma do problema. Bem, pelo o que entendi, você consegue jogar sozinho, certo? Melhor, pois podemos pular a parte da configuração. Os problemas mais comuns de se encontrar são portas TCP ou UDP bloqueadas por algum firewall no micro (caso esteja compartilhando conexão), ou bloqueadas no próprio provedor da internet. Uma situação um pouco mais rara de acontecer é a conexão não atingir uma taxa de transferência mínima para o Multiplayer. Como nas duas últimas opções você depende do provedor, realmente não tem como ajudá-lo. Mas, se tiver algum firewall no PC, tente desabilitá-lo ou desinstalá-lo pra ver se melhora alguma coisa

HDD X SwapDisk

Fala, pessoal! Em primeiro lugar, gostaria de parabenizar toda a equipe que produz essa bela revista. Com certeza é a melhor do mercado quando o assunto é PlayStation.

Bom, mas indo ao assunto: comprei um PS2 original e, para não perder a garantia, optei por comprar um SwapDisk para rodar jogos alternativos. Estou muito satisfeito, pois até agora não tive nenhum problema. Mas minha dúvida é a seguinte: como faço (se é que é possível) para gravar backups no HDD (com o HDLoader) usando o SwapDisk? Obrigado..

James Wilson
Paulo Afonso / BA

O grande problema do SwapDisk é que você não pode apertar Eject para colocar outra mídia depois de já ter rodado alguma anteriormente. Isso também acontece com o GameShark ou outro programa que precise trocar discos. A opção que você tem nesse caso é usar o SwapDisk para rodar o HDLoader e então, instalar um jogo original no HDD.

Nada de mod-chip

Com a chegada dos novos GTA e Metal Gear, estou pensando em comprar um PS2, mas como isso é um investimento muito alto e eu estou completamente perdido, gostaria de tirar algumas dúvidas. Deixo claro que não tenho intenção de instalar nenhum mod-chip (até porque aqui em Recife não conheço lugares de confiança pra fazer isso), mas gostaria de também usar a função do DVD. Então aí vão minhas dúvidas: 1) Para assistir

DVDs de região 4 sou obrigado a instalar um mod-chip ou posso usar o DVD Region X ou o GameShark para fazer isso? Caso a resposta seja positiva, como é o funcionamento? Eles fazem algum mal ao leitor? 2) Como aqui em Recife as redes elétricas são de 220V, queria saber se o console é bivolt ou se terei que comprar um transformador para poder utilizá-lo? Valeu pela ajuda.

Rodrigo da Silva
Recife / Pernambuco

Você não precisa desbloquear o PS2 para assistir filmes de região 4, a utilização de um DVD Region X funciona a contento, mas você deve verificar se está comprando a versão certa para o seu console. Via de regra, para os modelos mais novos de PS2, deve-se utilizar as versões mais recentes do Region X, Gameshark ou Codebreak. E já que você não vai desbloqueá-lo, lembre-se que terá de comprar uma cópia original. A utilização é simples, basta só rodar o programa primeiro, selecionar a região e trocar as mídias. Mas antes de fazer isso, tente colocar o filme direto, pois está ficando cada vez mais comum os filmes serem lançados com 2 regiões ou mais. Matrix Revolutions, por exemplo, é região 1 e 4, e roda direto no PS2, travado ou não. Quanto à voltagem, os PS2 americanos (90% dos comercializados por aqui), funcionam somente em 110V. Somente os europeus são 220V. No entanto, eles só

rodam jogos com sistema de PAL, algo que ser um contratempo, já que a maioria dos jogos vendidos por aqui são NTSC (sistema americano). Portanto, aconselho que a versão americana e um conversor step-down para ligá-lo na rede 220V. Há vários conversores disponíveis no mercado, mas é preciso prestar atenção a um detalhe: a potência máxima que ele suporta. Algo em torno de 300W já é bom. Você também pode optar por um no-break com saída 110V. Aliás, é até melhor.

Quanta coincidência...

Antes de mais nada, parabéns pelo excelente trabalho. Curti a matéria da edição passada, sobre limpeza e cuidados internos com PS2. Bem, o que vocês acham agora, de uma matéria sobre calibragem de canhão? Espero que, se possível, essa matéria seja publicada em breve, com muitos detalhes e fotos, como vocês já costumam fazer. Obrigado desde já. Até mais!

Álvaro Diego
Via e-mail

Álvaro, por uma mera coincidência (e zilhões de pedidos), nossa matéria deste mês é justamente sobre calibragem de canhão. Espero que aprecie a matéria e que continue enviando sugestões. Afinal, a SDP é feita para você. ☒

Tokyo Game Show 2004

Conheça as novidades da maior feira de games do Japão

Por Fabio Santana

A 14ª edição do Tokyo Game Show balançou o Japão nos dias 24 (dia de negócios e imprensa), 25 e 26 (abertos ao público) de setembro, com uma performance inédita para o evento. Foi um recorde de expositores e visitantes (vide box), mostrando que o mercado de games no Japão nunca esteve tão bem. Mais de 500 jogos e hardwares para todos os sistemas foram mostrados, dos quais destacamos os principais.

A Konami

Metal Gear Solid 3. Este foi o nome do evento para a Konami. O game estava presente em forma jogável pela primeira vez no Japão, e contou também com a exibição de um trailer inédito.

A nova seqüência, com pouco mais de oito minutos, abre revelando novidades sobre o relacionamento passado entre Naked Snake e The Boss; a chefona parece manter uma relação com Jack de mentora e amante, tendo ensinado a ele suas técnicas e conhecimentos. Numa reviravolta do enredo, a missão de Snake é matar The Boss, o que o levará a descobrir porque ela mudou de lado. Durante o trailer, do ápice de um embate entre os dois, The Boss encurrala Snake e aponta uma faca contra seu

olho (levando a acreditar que esse seria o momento em que o futuro Big Boss teria perdido seu olho). O encontro antagonístico termina num campo florido, com a chefona dizendo que não pode haver dois chefes, e aquele que sobreviver herdará o título de "Big Boss" – interessante!

Em seguida, o trailer apresenta os chefes de MGS3, membros da unidade Cobra, conhecidos como "os filhos de The Boss": The Pain, o soldado que controla abelhas; The Fury, o misterioso homem vestido com uma roupa espacial, que ataca Snake com um lança-chamas; The Fear, a personificação do medo, dotado de membros avantajados (leia-se: braços e pernas, seu mente poluída!), que ele usa para se mover como uma aranha, e uma língua comprida; The Sorrow, o respeitoso homem de óculos, que chora lágrimas de sangue e promete a Snake que ele sentirá a tristeza daqueles que matou em combate (invocação dos mortos?); e The End, o velho franco-atirador que possui um papagaio e que desperta para acabar com Snake.

O trailer ainda mostra Snake preso, sendo vigiado pelo pai do soldado Johny Sasaki (também chamado Johny). As cenas seguintes mostram os encontros de Snake com a espiã Eva, o dilema de Snake e o general Volgen comandando Shagohod, o tanque de pernas, o Metal Gear. Um duelo entre Snake e o jovem Ocelot, já exibindo sua maestria com revólveres, é outro ponto alto da seqüência, que

O estande da Sony reservava muitas surpresas, como a revelação do novo Wild Arms



fecha, como de hábito, com uma piada: Snake precisa resgatar macacos! Sim, os macacos de Ape Escape invadiram a selva de MGS! Graças a um acordo com a Sony, que inclui a aparição de Snake no próximo Ape Escape, MGS3 trará, desde o início, um modo de jogo para capturar macacos na selva. Mas a grande atração da Konami foram as palestras sobre MGS3, nas quais Hideo Kojima revelou mais alguns segredos de sua obra. O mais impressionante é o sistema batizado de Cure. Acessando essa opção no menu, você poderá ver, num efeito raio-x, as eventuais fraturas de Snake, para então aplicar curativos (talas, faixas, etc.) nos locais afetados (o dano é exibido em porcentagem). Mas Snake tem um fator curativo automático também, embora lento. Quedas, golpes e até mesmo balas podem causar fraturas no herói.

Outros destaques da Konami no evento foram as demos jogáveis de Rumble Roses (com direito a show no palco) e Neo Contra (com um empolgante trailer novo), além da presença em vídeo do novíssimo OZ, game de ação desenvolvido pela equipe de Suikoden III.



Histórico da TGS

Veja o progresso do maior evento japonês de games desde sua primeira edição, em 1996. Com o declínio do público e expositores ao longo dos anos, o evento passou a ter apenas uma edição anual desde 2002.

Tokyo Game Show	1996	Primavera 1997	Outono 1997	Primavera 1998	Outono 1998	Primavera 1999	Outono 1999	Primavera 2000	Outono 2000	Primavera 2001
Data	09/08~11/08	04/04~06/04	05/09~07/09	20/03~22/03	09/10~11/10	19/03~21/03	17/09~19/09	31/03~02/04	22/09~24/09	30/03~01/04
Local	Tokyo Big Sight	Tokyo Big Sight	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe
Visitantes	109.649	121.172	140.630	147.913	156.455	163.448	163.866	131.707	137.400	118.080
Expositores	87	104	104	93	92	82	74	61	63	54
Estandes	900	1.199	1.320	1.360	1.481	1.530	1.464	1.257	1.066	931

Dirge of Cerberus é o novo game da saga FFXVII



ヴァインセント:リープとの待ち合わせ場所は……

Square Enix

A maior surpresa da gigante dos RPGs foi a revelação do mais novo produto da saga Final Fantasy VII (que já inclui o game original, Before Crisis para celulares e o filme digital Advent Children): o game Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, para PlayStation 2, prometido para 2005. A novidade estava presente apenas em um curto vídeo, mas já deu para perceber muitos detalhes. Dirge é um game de ação / tiro protagonizado por Vincent Valentine (Cait Sith também foi visto) que se passa três anos depois da destruição de Midgar pelo meteoro (ou seja, um ano depois do filme Advent Children). Feito inteiramente com gráficos texturizados em tempo real, o jogo se mantém fiel ao original de 1997 ao adotar personagens em SD (Super Deformed). Detalhes mais profundos, apenas o tempo poderá fornecer.

Outro inédito foi Romancing SaGa: Minstrel Song (jogável), remake do primeiro título da sub-série Romancing Saga, lançado para Super Famicom em 1992. O RPG agora conta com belíssimas cenas em CG e gráficos com a qualidade PS2, mas ainda em SD. A impressionante tecnologia Sketch Motion de Unlimited Saga está de volta. E, como no game original, serão oito personagens principais jogáveis, mas o sistema de jogo recebeu upgrades de títulos mais novos da série SaGa.

Radiata Stories, o recém-revelado novo RPG da tri-Ace, também estava presente em forma jogável, com um sistema de jogo com muita ação, um visual e clima que lembram o game Dew Prism (Square, PS1) e mais de 150 personagens para recrutar pelo game. Além desses, a Square também trouxe Dragon Quest VIII, Kingdom Hearts II, Front Mission Online (e já aproveitou para anunciar Front Mission 5), um novo trailer de FFXVII: Advent Children e anunciou o novo Hanjuku Hero 4.

Sony

O carro-chefe da Sony foi Gran Turismo 4. O próprio criador da série, Kazunori Yamauchi, estava presente para apresentar as notícias bombásticas. Primeiro, o modo online de GT4 já era! A Polyphony Digital não conseguiria deixar a jogatina em rede no nível de perfeição exigido por Yamauchi a tempo para o fim desse ano, então ficou a promessa de uma expansão futura. Em compensação, o game oferecerá suporte a LAN via Network Adapter para até seis jogadores.

No Japão, o game sai no dia 3 de dezembro (exato dia em que o PlayStation comemora 10 anos), enquanto os EUA e Europa recebem a novidade em 14 de dezembro (Kazunori disse que está "tentando" cumprir este prazo).



Esperamos jogar Gran Turismo 4 ainda esse ano


Para compensar o desfalque, o game trará mais de 650 carros de mais de 80 fabricantes desde o século retrasado até alguns modelos conceituais, com uma garagem que comporta 1000 carros, para correr em mais de 50 pistas (cada uma com o modo reverso também), tudo com gráficos maravilhosos e som Dolby Pro-Logic II (cada som de motor foi regravado). Além do tradicional modo A-Spec, o jogo inclui o novo B-Spec, no qual você assume o papel de um "técnico", dando instruções em tempo real para o piloto e realizando os upgrades no carro. O antigo Photo Mode, apresentado na E3 2004, foi dividido em dois outros modos: o Photo Travel, no qual você leva seu carro para 15 lugares pré-definidos ao redor do mundo e tira fotos, e o Photo Drive, onde você pode tirar fotos a partir de uma corrida normal. As fotos saem no formato JPEG de 1.2 megapixels e podem ser impressas a partir de uma impressora USB. Outra surpresa foi Genji, um game de ação desenvolvido pelo estúdio Game Republic, fundado por Yoshiki Okamoto (ex-Capcom, um dos criadores de Street Fighter). O game, em versão jogável no evento, é no estilo Dynasty Warriors (Koei), mas com fases e design muito mais complexos e elementos de RPG. O visual belíssimo conquistou o público da TGS. A pseudo-sequência de Ico, Wanda and the Colossus, esteve presente apenas em vídeo, mas já mostrou todo o apelo artístico que tornou Ico um título cult. Com uma trilha sonora fantástica, a sequência mostrou as peripécias que o herói da aventura de-

verá passar para restaurar a alma de uma garota na garupa de um cavalo, enfrentando criaturas gigantes. E tudo isso com o estilo visual encantador de Ico. Também estava presente Wild Arms the 4th Detonator (anteriormente conhecido como Another Code F), em demo jogável. O RPG mostrou um estilo bastante diferente de seus antecessores, incluindo fases de scroll lateral (!), além da exploração no estilo tradicional, e sistema de batalha baseado em grades. Promissor, pelo que pôde ser jogado no evento.



Demento, da Capcom, foi revelado, mas deixou mistérios no ar

Capcom

A empresa trouxe versões jogáveis de Devil May Cry 3, Viewtiful Joe 2, The Nightmare Before Crisis, Shadow of Rome, Killer 7, Capcom Fighting Jam e Rockman X8, mas a grande novidade foi mesmo o até então inédito Demento. O novo game de horror da Capcom começa quando a garota Fiona sofre um acidente de carro, que acaba tirando a vida de seus pais. Ela acorda em um estranho castelo, e descobre que herdou o lugar. Mas, misteriosamente, os habitantes do local não pretendem deixá-la sair, deixando apenas uma alternativa: fugir. Para isso, ela conta com a ajuda de um cachorro que encontra pelo caminho, Hewie. Infelizmente, o trailer não mostrou muito mais. 



Cosplayers não faltam num evento japonês. Essas aí são Mithras de Final Fantasy XI.

Outono 2001	2002	2003	2004
12/10~14/10	20/09~22/09	26/09~28/09	24/09~26/09
Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe	Makuhari Messe
129.626	134.042	150.089	160.096
53	75	111	116
1.373	1.275	1.438	1.481

O estande da Capcom foi um dos mais caprichados. Esta era a área de exibição de Devil May Cry 3.



► E o PSP?

Pela primeira vez, os games do PSP estavam jogáveis, e impressionaram! A Sony reservou um espaço de destaque para o portátil, ainda maior que a área do PS2. Mais de 20 títulos estavam jogáveis no evento e, como o design belíssimo e a funcionalidade perfeita do console não mudaram desde a E3 2004, vamos falar dos melhores jogos.

Um dos que mais chamou a atenção foi New Ridge Racer, da Namco, que, apesar de apresentar apenas um carro, uma pista sem oponentes e um ângulo de visão, demonstrou uma velocidade inacreditável na tela do PSP. Já o Need for Speed Underground Rivals, da EA, demonstrou um estágio mais avançado de produção: 50%. A única pista disponível na demo era Metro Park, vinda diretamente de NFSU2, cheia de relevos e com o típico visual noturno cheio de reflexos. Até mesmo o motion blur ativado pelo nitro estava presente, mantendo uma taxa de animação de aproximadamente 30 fps.

Metal Gear Acid, da Konami, também pôde ser experimentado pela primeira vez. Combinando estratégia por turnos com cartas, a jogabilidade do novo título impressionou. Você tem uma determinada quantidade de pontos para realizar o seu turno, e cada ação gasta um pouco desses pontos. Para realizar as ações, você precisa utilizar cartas, que variam desde armas e

equipamentos até outros tipos. Da mesma maneira, os inimigos têm seus turnos para agir. Assim, a fórmula de espionagem foi mantida, mas com um gênero que melhor se adapta ao portátil.

Muitos outros títulos chamaram a atenção pelo visual e boa jogabilidade, como Vampire Chronicle: The Chaos Tower (Capcom, luta), Shin Sangoku Musou (Koei, ação), Minna no Golf Portable (Sony, esporte) e Lumines (Bandai, musical), além de muitos futuros games presentes em vídeo.



O novo PS2

O novo modelo do PS2, SCPH-7000 CB, uma versão mais compacta do console, revelado no dia 21 de setembro, também deu as caras na TGS.

Além de ser bem menor do que o original (o volume interno foi reduzido em 75%), o modelo SCPH-7000 dispensa a compra do Network Adapter para jogatina online, pois ele já conta com um sistema para rede embutido.

Previsto para ser lançado no dia 1 de novembro no Estados Unidos e na Europa, em no dia 3, no Japão, o console, assim como o PSone, usa tampa ao invés de gaveta para a introdução dos discos.

A versão americana, a mais comercializada aqui no Brasil, será vendida por US\$ 149, cerca de R\$ 430.

Bem menorzinho esse novo PS2, e ainda vem com entrada para conexão banda-larga. Só faltou suporte para HDD.



CURTAS

- A SNK Playmore anunciou que está trabalhando em uma versão para PSP do recém-lançado King of Fighters: Millennium Impact, o primeiro game da série totalmente tridimensional. Além disso, a empresa revelou também, que KoF:MI2 já está sendo produzido. O lançamento está previsto para 2006.

- A Sony finalmente definiu as data de lançamento de Gran Turismo 4. No Japão, o jogo chega ao mercado no dia 3 de dezembro. Os americanos e os europeus botam a mão nele alguns dias depois, no dia 17. O game não terá mais um modo online.

- Monster Hunter, o mais novo jogo online da Capcom, ganhará uma continuação chamada Monster Hunter G. Novas missões, armas, um sistema de experiência mais completo e a opção de usar duas espadas ao mesmo tempo estão entre as novidades.

- A Square Enix confirmou que já está desenvolvendo o quinto episódio da série Front Mission e que os testes de Front Mission Online começam em novembro, no Japão. Ambos os títulos são para PS2.

- Segundo a Square Enix, Final Fantasy XII será lançado no início de 2005, no Japão.

- A GameArts, responsável pela série Grandia, anunciou o desenvolvimento de Grandia Online. Ainda não se sabe se ele será lançado para PC ou console.

- Para acompanhar o PSP na data de seu lançamento, a Sony anunciou quatro acessórios: adaptador de força, recarregador de bateria, fone de ouvido com controle remoto e uma capa protetora.

- O PS2 será o primeiro console a receber uma versão 3D de Metal Slug. A SNK Playmore deve lançá-lo no início do ano que vem.

- A Electronic Arts planeja lançar os games Need for Speed Underground Rivals e Tiger Woods PGA Tour Golf para PSP, no mesmo dia de lançamento do portátil.

- A produtora Majesco (Black & Bruised e BloodRayne) confirmou uma versão do game Psychonauts para o PS2. Até então, o título era exclusividade do Xbox. ☒

QUEM É VOCÊ?



BLACK SHADOW

NINTENDO



NINTENDO



ÀS DO VOLANTE?
PÉ DE CHUMBO?
RACHADOR?
NÃO IMPORTA O QUANTO CORRA, VOCÊ NÃO ESCAPARÁ DELES.
DISPUTAS PESSOAIS SERÃO RESOLVIDAS NAS PISTAS, MAS OS
CARAS MAUS NÃO JOGARÃO LIMPO. DESCUBRA OS PLANOS
MALIGNOS - OU FUJA COMO NUNCA! SINGLE OU MULTI-PLAYER.
APENAS PARA O GAME BOY ADVANCE.

F-ZERO
GP LEGEND

GAME BOY ADVANCE SP



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

O príncipe vai virar rei?

Prince tem sido um mau menino. No último jogo, eleito como um dos melhores do ano passado, ele bagunçou um reino inteiro ao liberar as Areias do Tempo, e depois foi obrigado a enganar o destino para consertar suas burradas.

Só que o destino não gostou nadinha de ser traçado e preparou uma surpresa para o garoto levando criando Dahaka, uma entidade assassina cujo propósito é atormentar ainda mais a vida atribulada do nosso herói.

Durante quase uma década, o príncipe não teve sossego com Dahaka em seu pé. Foram por volta de dez anos sem descansar direito, sem dormir direito e sem dar um trato decente na Farah, a gata que ele tanto lutou para proteger no jogo anterior. Portanto, agora ele não pode mais pensar apenas em dar um perdido no destino; será preciso derrotá-lo!

Essa mudança nos planos de ação de Prince é refletida no visual do jogo, que apresenta gráficos mais sombrios e um personagem com uma aparência muito mais sofrida. Barba por fazer e olheiras são alguns dos sinais que evidenciam os dez anos de sofrimento pelos quais passou. E depois de tanto penar, ele percebe que precisa traçar um novo plano.



Com o amuleto dado por Farah no final de Sands of Time, ele parte para descobrir o local onde as areias foram originalmente concebidas. Viajando através dos séculos ele espera impedir a criação das Areias, e assim dar um jeito nessa vida bandida de estar sempre fugindo do Destino.

Novidades do reino

O que o POP do ano passado tinha de tão bom para cair nas graças do público e da imprensa especializada? Entre outras coisas, a refinada mistura de ação, plataforma e quebra-cabeças. O jogo impressionava ao colocar Prince em ambientes cheios de obstáculos que ele driblava usando as mais diversas acrobacias.

A movimentação do personagem era algo lindo de se ver e que não encontrava semelhantes em nenhum jogo do gênero.

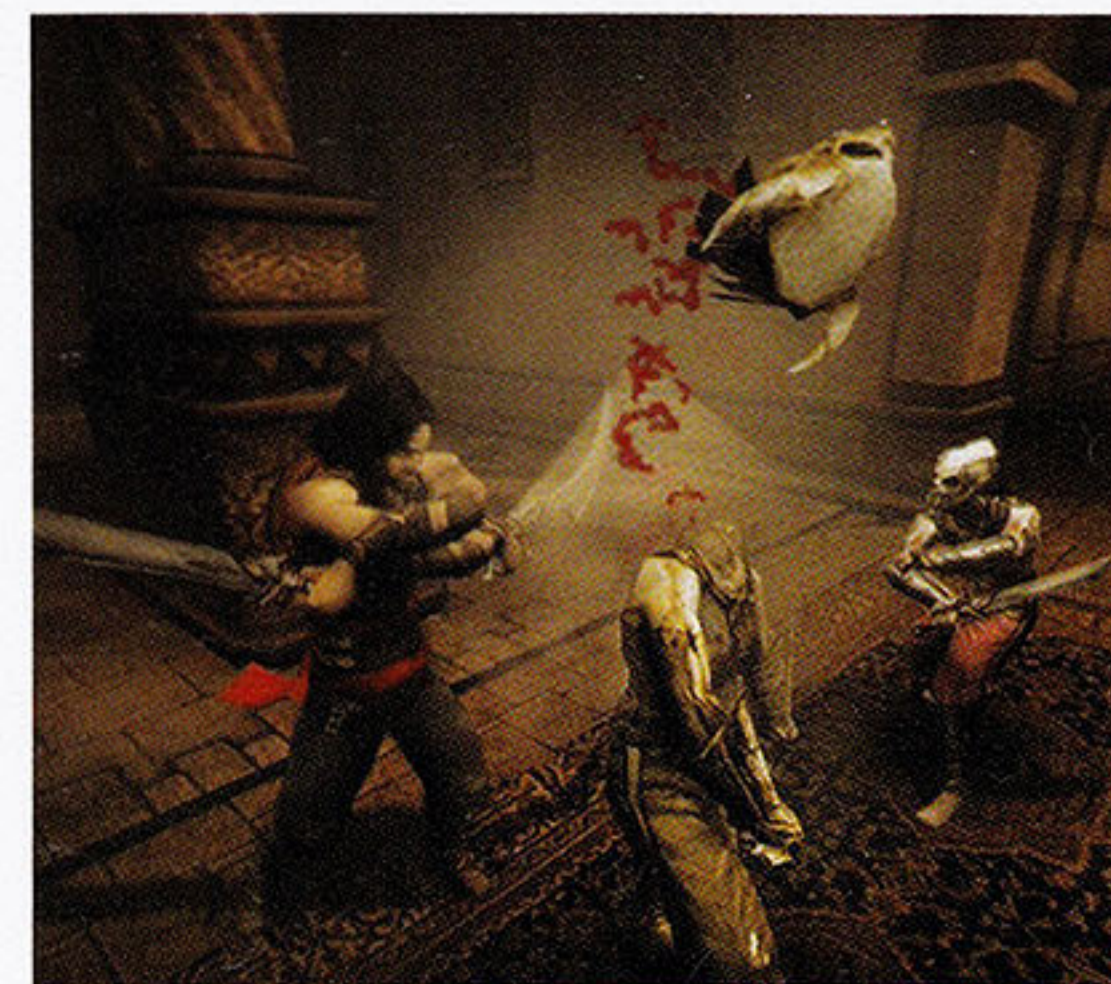
Não se sabe como, mas a UBI Soft conseguiu melhorar as animações: Prince parece estar mais leveiro em suas piruetas e, entre outras novidades, pode descer escorregando quando agarra uma cortina ou coisa do gênero.

O único aspecto um pouco criticado no jogo passado foi o combate; não por ser ruim, mas por se mostrar um tanto quanto repetitivo. A equipe de desenvolvimento espera aparar também essa ares-

ta e deixar o game redondinho, com inovações como decapitações, giros em postes e tudo o mais que dá torcicolo até em quem está apenas assistindo. Para apimentar ainda mais as batalhas, também será possível usar contra os inimigos as armadilhas que Prince deve evitar, como aqueles espinhos que saem do chão. Outra grande notícia é que a aventura não será mais tão linear: ao progredir pelas fases, o jogador pode escolher entre diferentes objetivos e seguir seu caminho. E nessas, o príncipe vai ganhando novos combos, armas e poderes do tempo (será possível até usar duas cimitarras simultaneamente).

Em novembro, saberemos se esse príncipe tem linhagem nobre para se tornar um rei de verdade ou se acabará virando apenas um sapo. Só não nos peça para beijar um barbudo mal encarado como esse.

INFO	PLAYSTATION 2
Prince of Persia: Warrior Within	
Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	Novembro de 2004





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Mais rápido e mais tunado

Batata. Quem jogou o primeiro Underground viu logo de cara que o game tinha potencial para originar uma seqüência. E é isso mesmo que a EA está preparando!

Em NFSU2, o cartão de visita é a modelo Brooke Burke, apresentadora de um programa de tunagem do canal E!, que faz o papel da deliciosa organizadora de corridas, Rachel. Mas o game não é só mulher bonita.

A EA começou a trabalhar nele logo depois que o primeiro ficou pronto, e pelo visto a intenção era exagerar. Enquanto o jogo anterior trazia mais ou menos 40km virtuais de pistas, o novo game tem por volta de 200km! E todo esse terreno estará dividido em cinco distritos conectados por um extenso sistema de auto-estradas. Como a área de jogo é muito grande, a exploração será incentivada por Rachel, que dá dicas onde é possível encontrar outros corredores, lojas de peças etc.

Serão perto de 150 corridas diferentes que podem ser disputadas de uma maneira mais flexível, com bem menos linearidade do que da última vez.

INFO PLAYSTATION 2

Need for Speed Underground 2

Produção	Eletronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Novembro de 2004



WWE SMACKDOWN! VS. RAW

Machos em fúria

Os dois programas de luta livre de maior sucesso da TV norte-americana estão no ringue do novo game da THQ. Os personagens são lutadores atuais e passados dos dois programas, incluindo alguns que já nem estão mais entre nós, como Andre the Giant.

A produtora recentemente mostrou um protótipo do game em desenvolvimento e, com exceção do esperado modo online, foi possível dar uma sapeada em coisas como criação de eventos pay-per-view e até de cinturões, que poderão ser apostados via net. O jogador que ganhar a partida leva o cinturão para seu cartão de memória.

O sistema de combate sofreu alterações e agora conta com imobilizações que podem ser revertidas e muitas mecânicas novas de jogo. É possível também escolher o estilo do lutador – sujo, honesto ou neutro – o que afeta o desempenho com base na barra de energia de estilo. Exemplificando: se o jogador escolher o estilo sujo e preencher a barra, poderá executar um ataque especial com alguma arma ou qualquer coisa do gênero.



INFO PLAYSTATION 2

NWWE Smackdown! VS. Raw

Produção	THQ
Desenvolvimento	Yukes
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Novembro de 2004

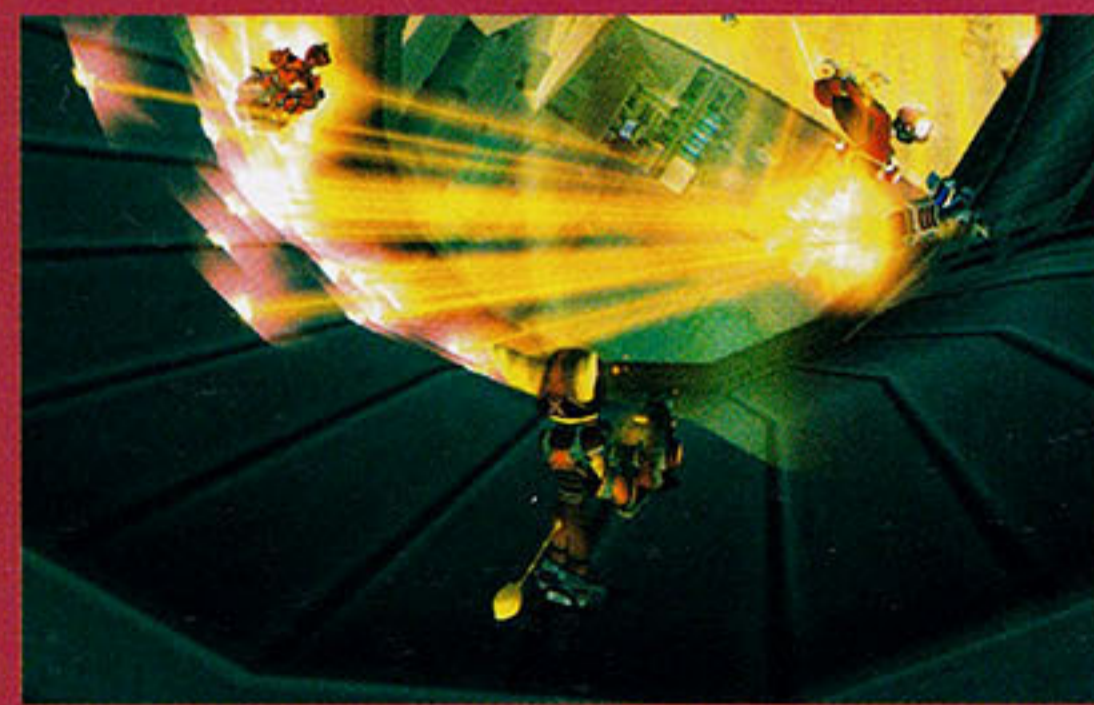


RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

A dupla agora ataca na rede

O novo game da dupla Ratchet e Clank traz novidades na jogabilidade da série, como partidas multiplayer, online e offline. A fim de reestabelecer a paz na galáxia, os jogadores retornam ao Planet Veldin, cenário do game original.

Para realizar a tarefa, o arsenal de Up Your Arsenal traz mais de 20 armas (nem todas ficam disponíveis no multiplayer) com quatro níveis de melhorias, além de vários veículos e muitas bugigangas de alta tecnologia. Para justificar todo esse poder de fogo, a desenvolvedora Insomniac promete um número de inimigos simultâneos na tela 50% maior do que do último jogo. E por conta disso, a dupla de personagens contará com a ajuda de uma terceira figura: o Captain Qwark, que tem um poder chamado Q-Force e pode hackear computadores e obrigar os inimigos a obedecerem ordens, isso sem contar a arma que transforma os outros em ovelhas. O game também terá cinco minigames que podem ser encontrados durante o progresso no jogo e que foram batizados de "vid-comics", nos quais o jogador controla os personagens em cenários 2D.



INFO PLAYSTATION 2

Ratchet & Clank: Up Your Arsenal

Produção	SCEA
Desenvolvimento	Insomniac
Gênero	Plataforma
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Novembro de 2004

CLASSIC GAMING

CLÁSSICOS DO

TERROR

A hora e vez de entender os jogos de horror

Por André Leme e Daniel Nieuwenhuizen

Se existe uma série que mete muito medo nos videogames, essa série é Silent Hill. Recheadas de muito mistério, as histórias de cada versão, além de extremamente perturbadoras, são pra lá de complicadas. Então, nada melhor do que uma estratégia completa e com história para sanar as dúvidas dos mais necessitados. Só não podemos garantir um sono tranquilo depois de tanto suspense.

Silent Hill

Sinopse

Entre as milhares cidades dos EUA, existe uma em especial chamada Silent Hill, um local com um passado sinistro, recheado de acidentes estranhos. Atualmente em plena recuperação, a cidade é con-

siderada um centro turístico, um lugar calmo onde as pessoas podem levar a família para passear e visitar parques e rios. Foi com a idéia de relaxar que Harry Mason resolveu levar sua filha, Cheryl, para lá. No caminho, porém, os dois sofrem um acidente de carro e acabam se separando. Harry é encontrado por Cybil, uma policial local. A menina, no entanto, permanece desaparecida. É assim que começa a trama de Silent Hill, um dos games mais assustadores já lançados para PSone. O roteiro é digno dos melhores filmes de terror existentes e surpreendente a cada passo.

Bastidores

Totalizando mais de um milhão de cópias vendidas no mundo todo, SH viu a luz do dia pela primeira vez nos Estados Unidos, no dia 31 de janeiro de 1999. No Japão, o game chegou dois meses depois, mais precisamente em 4 de março, onde ultrapassou a marca de 300 mil unidades comercializadas. De toda a equipe envolvida no desenvolvimento do jogo, três figuras se destacam: Gozo Kitao, Keiichiro Toyama e Akira Yamaoka.

Kitao, diretor da KCET, produtor executivo de Contra: Shattered Soldier, Silent Hill 3, e produtor de Shadow of Destiny, ficou encarregado da produção. Toyama, que recentemente trabalhou no também assustador Siren, foi quem dirigiu o game. Yamaoka, que na quarta versão assumiu o cargo de Kitao, atuou assim como em todos os outros episódios futuros, como diretor de som.

O jogo

Quando o game foi lançado, muita gente chegou a considerá-lo como um clone de Resident Evil. Mas não demorou muito para que o jogo provasse o contrário, começando por um sistema totalmente diferente: inventário ilimitado, uma lanterna para iluminar os lugares escuros e um rádio de bolso, que emite um chiado aterrorizador toda vez que algum inimigo se aproxima.

A trama não se baseia em experiências genéticas

nem tenta assustar o jogador com coisas se quebrando todo momento.

Ao contrário, ela traz histórias de rituais satânicos capazes de aterrorizar qualquer um, principalmente pelos ambientes extremamente claustrofóbicos.

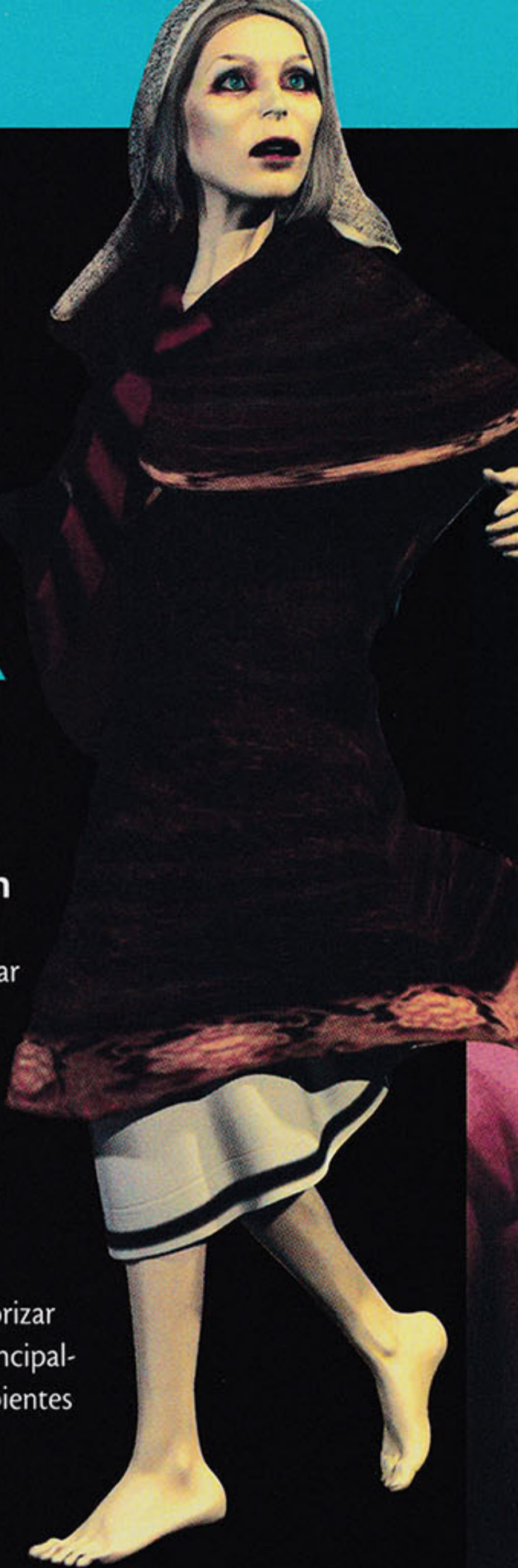
A escassez de munição acaba tornando necessário o uso de armas brancas. A vantagem é que elas funcionam melhor do que as de RE.

A dificuldade dos quebra-cabeças é altíssima (o puzzle do piano é, até hoje, um dos mais pedidos na seção Help). Para completar, SH conta com vários finais diferentes e muitas áreas para explorar.

Por Daniel Nieuwenhuizen



INFO		PSONE
Silent Hill		
Nota	8.5	
Produção	Konami	
Desenvolvimento	KCET	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Lançamento	Janeiro de 1999, EUA	



Silent Hill 2



Sinopse

James Sunderland, o protagonista do jogo perdeu sua esposa, Mary vítima de uma doença fatal. No entanto, detalhes sobre sua morte nunca vieram à tona. Três anos mais tarde, James, que perdeu o interesse pela vida e seguiu tomado por um vazio infinito, recebe uma carta escrita por ninguém mais, ninguém menos que Mary.

Atordado com a possibilidade de sua amada ainda estar viva, James decide ir até o encontro marcado, para conferir se aquilo é real ou se tudo não passa de uma brincadeira de mal-gosto. Chegando em Silent Hill, ele percebe que o local, na verdade, é habitado por monstros sinistros. Durante sua busca, o herói encontra pessoas pra lá de neuróticas e infelizes, verdadeiras almas penadas sem rumo, e enfrenta muitos pesadelos, tais como o de proteger uma mulher chamada Maria, um clone perfeito de sua esposa.

Bastidores

O segundo episódio – o primeiro para PS2 – fez mais sucesso nos Estados Unidos, que chegou no dia 24 de setembro de 2001, do que no Japão. Assim como a versão anterior, SH2 vendeu mais de um milhão cópias. A diferença é que essa marca foi alcançada em somente um mês de lançamento.

Gozo Kitao e Akira Yamaoka, que já haviam trabalhado no primeiro game, permaneceram nos mesmos postos: Kitao como produtor e Yamaoka com diretor de som. Além deles, novos membros deram as caras. Akihiro Imamura, programador de sistema em Silent Hill e subprodutor de Silent Hill 4, foi quem produziu o game. A direção ficou por conta de Masashi Tsuboyama, que foi designer de gráfico em Silent Hill e diretor de arte e designer chefe em Silent Hill 4. Outro designer de SH, só que de cenários e monstros, cuidou da direção de arte, Masahiro Ito, que também fez o mesmo trabalho no terceiro game da série.



Por fim, o roteiro. A obra foi concebida pela mente de Hiroyuki Owaku, programador de inimigos e eventos de SH, e que depois escreveu a história Silent Hill 3.

O jogo

SH2 acirrou ainda mais a disputa entre a Konami e a Capcom pelo reino do horror.

O game não se prima por sustos repentinos ou adrenalina descontrolada - característica da série Resident Evil -, mas aposta em ambientes psicóticos e sombrios, que mantêm um clima de suspense e insegurança. O enredo consegue ser tão abstrato que pode levar o jogador a pensar nas mais inusitadas hipóteses para tentar entender a trama.

São muitas as características aproveitadas do primeiro episódio tais como: a lanterna para iluminação de trechos escuros, a possibilidade de se explorar certos pontos da cidade, a demarcação de áreas e eventos no mapa, o irritante rádio de bolso que capta interferência quando há inimigos por perto, as versões natural e infernal de certos lugares da cidade, vários quebra-cabeças complicados e algumas armas.

A trilha sonora ficou devendo e as lutas não são tão emocionantes. Os inimigos, mesmo bizarros, são pouco efetivos na hora dos confrontos. Por outro lado, o número de itens espalhados pela cidade aumentou significativamente, o que deixou a exploração bem menos entediante. ⊗

Por André Leme



INFO	PLAYSTATION 2
Silent Hill 2	
Nota	8.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Setembro de 2001, EUA

PROMOÇÃO

1º Desafio Nacional SDP

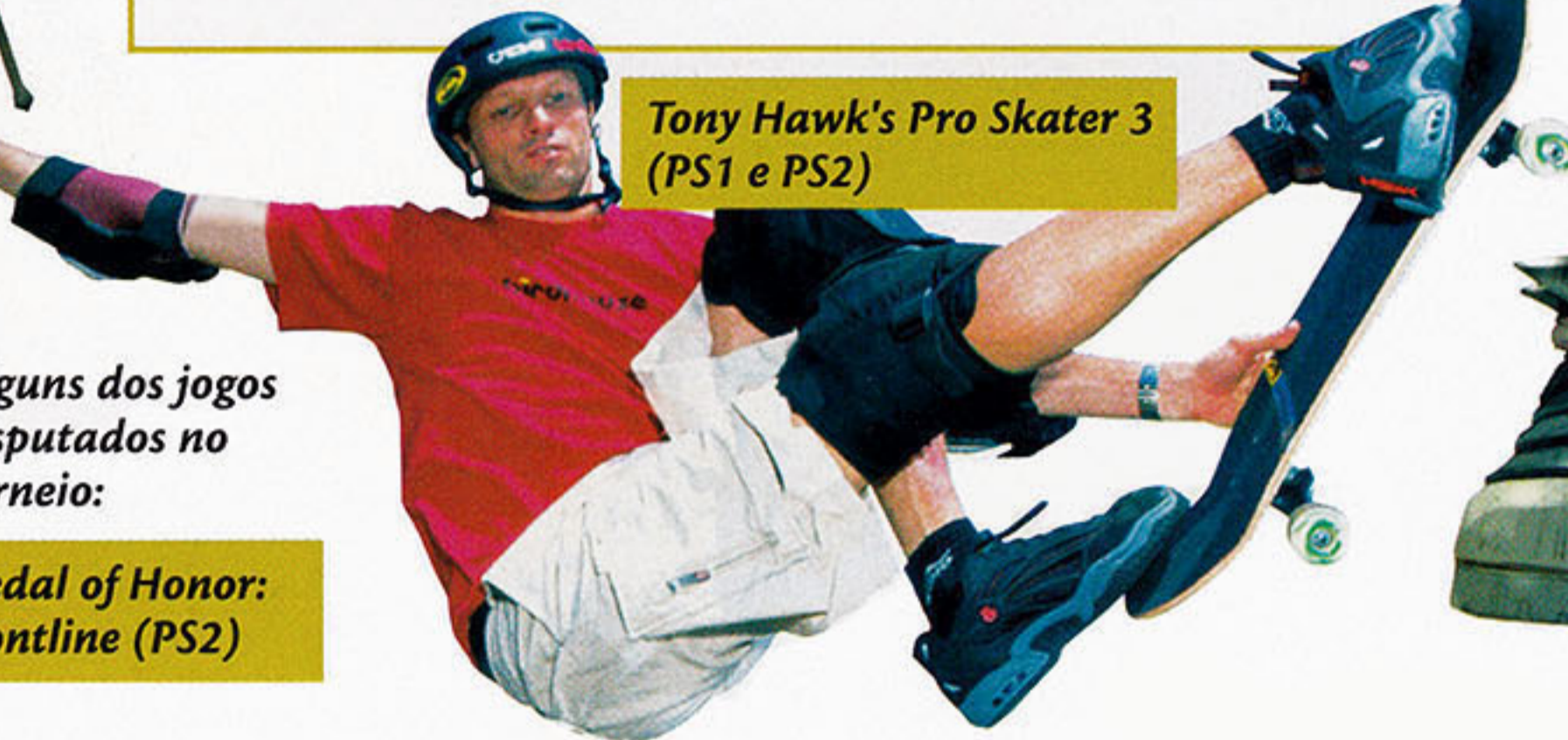
Comunicado

A segunda etapa foi um sucesso absoluto, inclusive com torcida organizada e muita comemoração em algumas das praças. Até o fechamento dessa edição não foi possível determinar o grande vencedor do 1º Desafio Nacional SDP. Estamos computando os dados e, na próxima edição, o Brasil conhecerá quem é o melhor jogador de PlayStation 1 e 2 em território nacional! Aguarde...

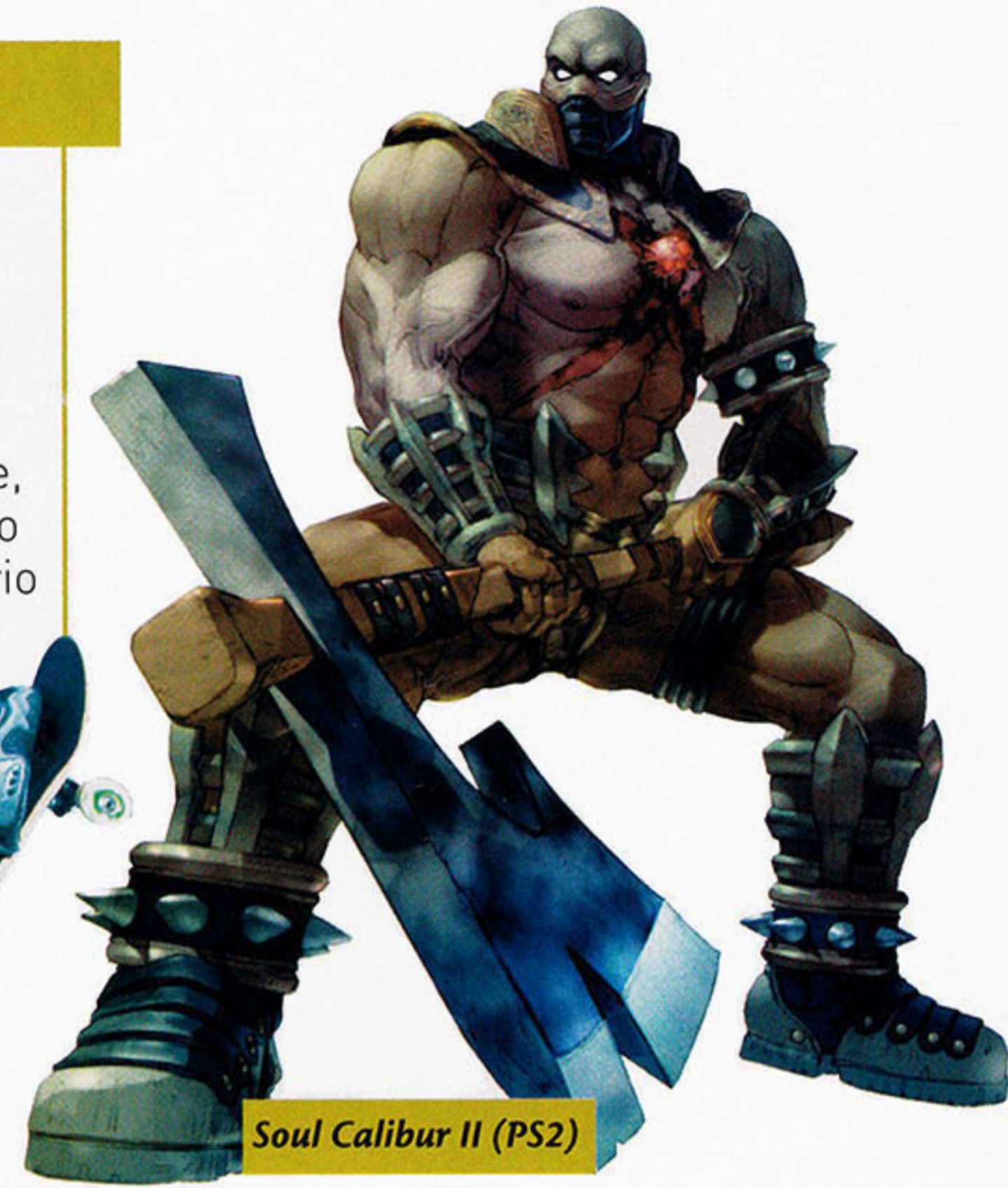


Alguns dos jogos disputados no torneio:

Medal of Honor: Frontline (PS2)



Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS1 e PS2)



Soul Calibur II (PS2)



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

Tel: 3607-3468

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**



MEMORI CARD Ps2
ORIG. COM 6 MESES DE GARANTIA



CONTROLE Ps2
ORIG. COM 3 MESES DE GARANTIA

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.



Matrix



Venus



Tudo por um PSP!

O PSP já tem dono. Ou melhor, donos. Depois de dois meses e de uma enxurrada de cartas, finalmente conseguimos escolher os três felizardos que ganharão o futuro portátil do Sony assim que ele for lançado nos Estados Unidos. Parabéns a todos os participantes e especialmente aos vencedores.

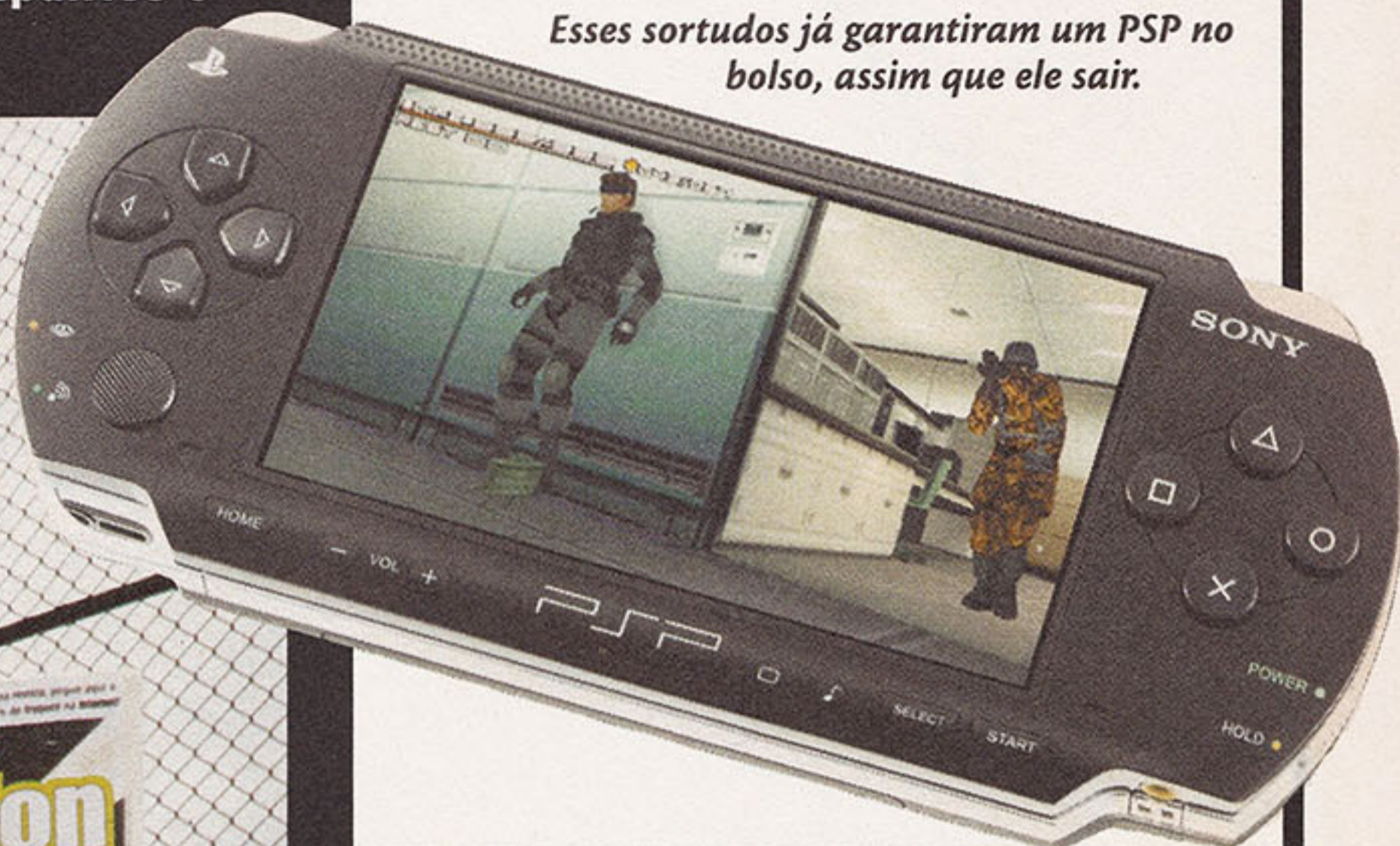
SuperDicas PlayStation

Esses sortudos já garantiram um PSP no bolso, assim que ele sair.



Walmir da Silva Santos Guarulhos / SP

Além de pagar mico em plena Avenida Paulista e ainda correr o risco de ser linchado por desconhecidos, nosso Homem-PSP teve um baita trabalho para criar a fantasia.



Everaldo Pereira de Lima – Diadema / SP

Ainda não descobrimos se essa tatuagem é de verdade ou apenas henna. Mesmo assim, adoramos a idéia.



Michel Faraco – Criciúma / SC

Dizem que uma imagem vale por mil palavras. Para nós, a foto de Michel só vale por sete: "Eu leio a SDP até debaixo d'água!"

As séries de anime convertidas em jogos nunca fizeram tanto sucesso como nos dias atuais. Digimon World 3 não é diferente. Com uma jogabilidade aconchegante para um RPG e um enredo complexo, capaz de deixar os menos avisados de cabelo em pé, DW3 ganhou uma gama enorme de fãs. Como não gostamos de ficar para trás, aprontamos esta estratégia maneira. Se você é fã desses fofinhos, porém mortais bichinhos, é hora de botar a mão na massa!

DIGIMON WORLD 3

Por Rômulo Máthei



CONTROLES:

Direcional: movimentação
● : opções de combate

Start: visualizar menu

▲ : cancelar opções
✖ : confirmar opções / conversação

Kusanagi City

Aguarde até que o personagem entre automaticamente no Digimon Center. Após os diálogos, escolha seu grupo e vá para o Digimon World. Carregue seu grupo no balcão principal de informações, fale com Terry e Ivy e saia para a cidade.



Asuka City

Antes de mais nada, saiba que é necessário conversar com todo mundo. Faça isso sempre que chegar a um local novo para assim, não deixar passar nenhuma informação importante que impeça seu avanço na aventura.

Depois de lutar com o velhinho que fica próximo à porta, siga para o INN (hotel da cidade, onde você se cura e salva seu progresso), desça a escada e fale com a mulher que está limpando as estantes.



Saia pela porta localizada atrás dela e siga pelo túnel no caminho da esquerda. Quando chegar ao nível mais baixo da cidade, vá para o prédio amarelo e fale com Divermon e ganhe o item Folder (uma pasta para guardar Cards). Tente entrar no prédio ao lado. Caso não consiga agora (pois isso depende do carisma de seus Digimons), volte mais tarde. Saia de Asuka City e siga para Central Park.

Centra Park

Como já foi dito, não se esqueça de conversar com todos os personagens no local. Use o Leomon's Gym para desenvolver suas criaturas pelo menos, até o level 5. Feito isso, vá para o noroeste e continue pelo caminho em zigue zague na colina para chegar em Plug Cape.



Plug Cafe

Tenha cuidado, pois os monstros daqui são mais fortes. Desça, converse com o garoto que estará chutando um árvore. Volte para Central park e siga para o sul até chegar em Shell Beach.



Shell Beach

Fale com o velhinho, que pedirá alguns itens a fim de criar uma vara de pesca para você. Volte para Asuka City

Asuka City

Descanse e salve seu progresso. Fale com a moça da limpeza e pegue a carta do garoto que chutava a árvore. Entregue-a para ele e retorne para a cidade. Converse com a recepcionista do Lamb Chop e saia da cidade.

Setor Leste

Entre pela floresta ao leste de Central Park e siga até chegar ao Divermon's Lake. Desça a escada ao lado da ponte, fale com Divermon e continue até Wind Prairie. Converse com Veemon, perto da entrada da floresta, siga-o até Kicking Forest, aperte o botão X e encontre-o entre as árvores. Assim você conseguirá o item Kicking Boots.

Volte à Wire Forest e continue para o norte. Na Protocol Forest, enfrente alguns Dokugumons até conseguir o item Spider Web. Ⓛ

- Retorne a Asuka City, compre um Bamboo Spear e volte para falar com o velho pescador de Shell Beach.



Volte para Wind Prairie e siga para o norte até Seiryu City. Converse com todos, retorne à Protocol Forest e siga pelo caminho escondido entre as árvores à direita. Em Protocol Ruins, prossiga pelo caminho da direita e enfrente Pharaomon.



Após derrotá-lo, caia pelo barranco à esquerda e fale com Seiryu Leader. Antes de enfrentá-lo você terá de derrotar Master Tyranomon, que fica ao norte de Kicking Forest. Fiuque por lá e faça isso. Depois, retorne para Seiryu City.

Na Seiryu Tower, converse mais uma vez com Seiryu Leader e siga para East Station, ao sul de Kicking Forest. Lute contra a garota e examine o painel. De volta à Seiryu City, fale com Agumon e vá para Asuka City. Fale com Guilmon no segundo andar do INN e siga para o Forest INN. Converse com outro Guilmon e prossiga novamente para Seiryu City. Pegue o Blue Card com o Guilmon que fica no INN da cidade e siga para East Station. Chegando lá, você descobrirá que o cartão é falso. Retorne à Seiryu City e fale com Guilmon. Em seguida, vá para Forest INN, entre pelo subterrâneo e colete cartão verdadeiro. Agora sim. Volte à East Station e continue para o setor Sul.



Setor Sul

Desça e vire à direita para avistar a Forest INN. Salve e descanse. Siga para Jungle Grave (ao Sul). Após desafiar Zanbamon, seu monstro fugirá e você precisará voltar ao INN da Tranquil Swamp. Fale com Gatomon e vá para a Shaman House (na mesma área). Prossiga para a South Station e continue até Seiryu City. Fale com Agumon. Vá até Protocol Ruins e converse com Baronmon. Ele fica na grande torre da esquerda. Com a dica, volte à Asuka City.



Fale com todos e vá para as docas (em Asuka Bridge). Assim que Sepikimon falar com você, volte à cidade e converse com Etemon perto da árvore, no centro da cidade. Vá para Divermon's Lake.

Converse com o homem encapuzado, volte para Asuka City e fale novamente com Etemon. Acompanhe-o até os esgotos e colete a máscara.

Volte para o setor Sul e entregue a máscara na Shaman House. Tente enfrentar Zanbamon, que fugirá. Atravesse o caminho para chegar em Phoenix Bay e siga para o norte até Suzaku City. Antes, porém, aumente o level de suas criaturas até 20.



Suzaku City

Após falar com todo mundo na cidade, detone a Suzaku Leader. Você voltará para Asuka City depois disso. Converse com todos e procure por Etemon. Ele fica nos esgotos e pode estar fantasiado de humano. Pegue a roupa de Digimon e siga para o Admin. Centre. Depois da conversa, volte ao Setor Sul, em Phoenix Bay. Fale com a menina e prossiga para o Bios Swamp. Verifique a parte de trás da cabana para adquirir um item. Vá para Shaman House, converse com o monstro e siga para as

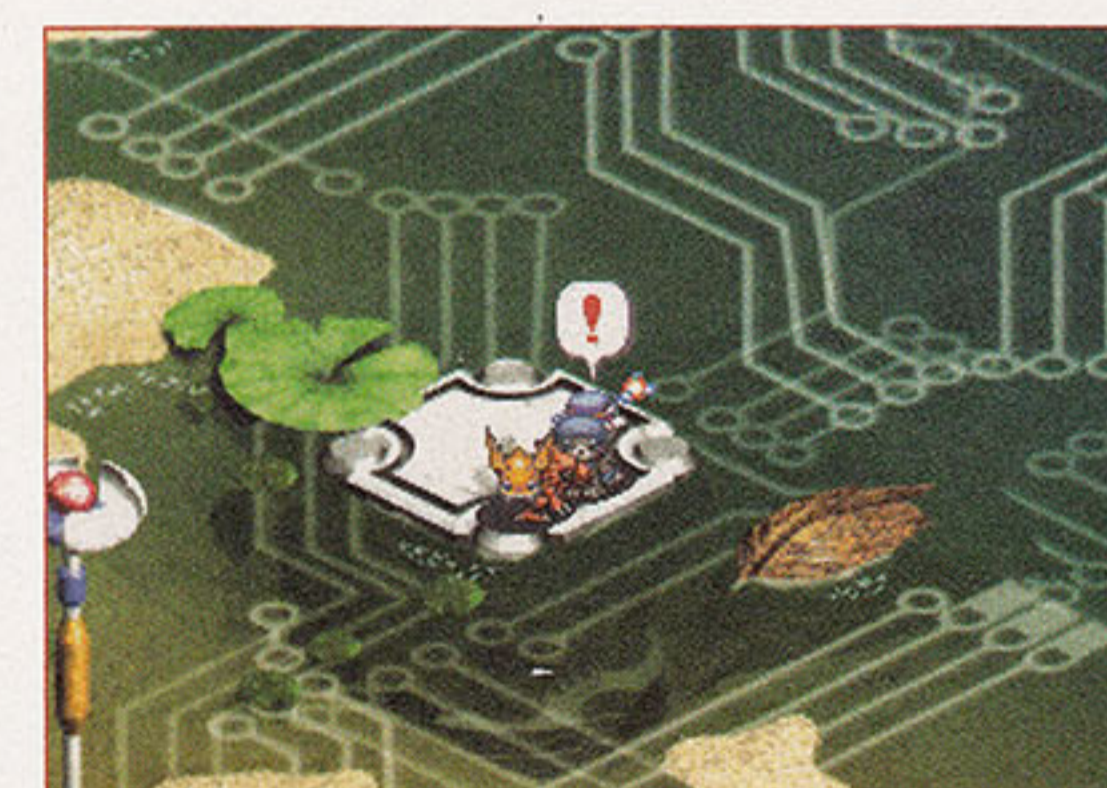
Protocol Ruins. Lá, converse com Baronmon, que fará uma bomba usando o item TNT Ball (caso não tenha esse item, detone alguns Triceramons em Plug Cape ou Tyrano's Valley). Volte para o Bios Swamp e pegue o item Digi-Egg of Sincerity.



Volte à Suzaku City, desça até o porto da cidade, chame o submarino e pegue o Crossbow.



Volte para Phoenix Bay e siga até Ether Jungle. Atravesse a floresta, ignorando o Shrine, até chegar na praia. Chame o submarino e continue para Byakko City, no Setor Oeste.



Byakko City

Desafie o falso líder da cidade e, após derrotá-lo, escape do calabouço com a ajuda de Numemon. Desça até achar o Pelche Oasis, salve seu progresso e siga para direita até North Badlands, onde você poderá usar o submarino e voltar à Plug Cape. Compre itens em Asuka City e fale com o homem que fica em cima do Leomon's Gym, em Central Park. Volte para Plug Cape e pegue o submarino para Pelche Oasis. Salve o jogo e prossiga para Mobius Desert. Agora, siga alternando pelos caminhos esquerda/cima e esquerda/baixo, até Mirage Tower.

Entre, compre armas e desafie o verdadeiro líder de Byakko City. Derrote-o e siga para Dum Dum Factory, ao norte.



Acompanhe Numemon pela fábrica. Ele deixará itens nos Duct Rooms 01, 04, 02 e 03. Depois, circule pelo local até que ele vá para a Control Room. Siga-o e desafie HiAndromon. Desça pelas escadas e entre nos esgotos. Salve a garota do ataque e, depois da animação e da luta com o guarda, continue sua jornada para Asuka City.



Ao ver os portões fechados na cidade, chame o submarino nas docas e entre pelo esgoto. Siga em frente e derrote Datamon. Fale com ele novamente e volte para a Secret Room em Dum Dum Factory.



Fale com Kail e prossiga para o Setor Sul em Suzaku City. Na sala onde você derrotou o líder da cidade, converse com Renamon, desça a escada e chame o submarino. Vá para Suzaku UG Lake. Fale com as duas pessoas de capuz e você voltará à Secret Room de Dum Dum Factory. De lá, vá para a Control Room, em Asuka City, e fale com Datamon. Saia do local, entre na primeira porta à direita e suba, enfrentando os guardas até chegar à prisão da torre.

Volte para a Master Room e verifique duas vezes as paredes para formar a palavra MONSTER. Derrote a Game Master e vá para Byakko City, no Setor Oeste.



Como sempre, fale com todo mundo. Entre na Underground Cave e encontre o general, que ordenará que você ache o Bulbmon. Corra para a South Station, em Bulk Swamp, converse com o velhinho perto da estação. Agora, vá para Suzaku City, fale com Patamon e siga para Jungle Shrine, em Ether Jungle. Após falar com Suzaku Leader, entre no Bug Maze e siga o caminho vermelho. Mantenha-se à esquerda para achar uma escada secreta. Continue até chegar ao Bug Maze Pit, enfrente Bulbmon e, em seguida, prossiga para a direita. Continue até o Forest INN.



Siga para Qing Long City (onde seria a cidade de Seiryu) e confronte o líder da cidade. Pegue o Blue ID, vá para Shell Beach e pegue o submarino até o Setor Sul. Na cidade de Zhu Que (ou Suzaku), derrote o líder para conseguir o Red ID. Volte para a sala onde você enfrentou o mestre, desça a escada, pegue o submarino e pegue o Digi-Egg of Knowledge.

Vá para Asuka City, converse com habitantes e siga para Plug Cape. Utilize o Digi-Egg mais recente no pequeno buraco no chão para chegar até o continente ao Norte.

Siga para direita e passe pela Snow Mountain, pela Freeze Mountain e pelo Battle Gate, sempre avançando para o Norte. Na Gebu City, desafie o Genbu Leader para ganhar o último distintivo e, assim, enfrentar o poder de A.O.A.



Volte para Boot Mountais e vá para a esquerda a fim de encontrar Kulon Mine. Treine seus monstros no Gym e desça a escada próxima de Makoto para chegar à Kulon Pit. Salve o jogo no Kulon Armory e avance pelas três dungeons (Ice, Fire e Dark).

Aproveite a oportunidade para aumentar o level de seus monstros para 45 ou mais. Cumprida a missão, fale duas vezes com a mulher no INN para voltar ao mundo real. Enfrente o único oponente no local e retorne para Asuka City. Bata um papo com Lisa, siga para o servidor de Amaterasu (pelo Forest Shrine) e continue até a Mirage Tower (no mesmo lugar onde ele fica no outro servidor). Aqui, antes de falar com qualquer outra pessoa, converse com o líder Chuck. Depois de checar o local onde era Baikko City (agora Bai Hu), fale com Lisa mais uma vez. Volte para Bai Hu e enfrente o líder. Vá para a antiga Genbu City (Xuan Wu City) e enfrente também o líder de lá. Vasculhe Amaterasu City, combatendo todos os inimigos, e vá para Qing Long City. Fale com Nicky e entre no buraco no chão da Kicking Forest de Amaterasu, para chegar em Asuka Central Park. Siga para Seiryu City e converse com Airdramon. Vá para a Login Room de Amaterasu City e volte ao servidor de Asuka na Master Room. Novamente, retorne para Amaterasu. Cure-se, equipe-se e vá para Master Room.

Confronto Final

A partir da agora você não pode mais voltar. Mova-se ao redor do mestre e destrua os blocos no caminho para encontrar os tele-transportadores verdes. Lute três vezes com Lord Megafeth e prepare-se para a batalha final com Gallaticamon:

1º Forma (Cauda)

Cuidado com os contra ataques e cure-se sempre que possível.

2º Forma (Corpo)

Cuidado, Ragnarok Cannon pode reduzir seu HP para 1.

3º Forma (Cabeça)

Tenha em seu estoque muitos itens de cura e evite os ataques físicos. Concentre-se em suas magias e combinações de monstros. Se tudo correr bem, 30 minutos são necessários para vencê-lo. Boa sorte! ☒

Alinhamento de canhão

Aprenda a calibrar o canhão do seu PS2

Por Quem Woo Moo

Atendendo a zilhões de pedidos que andaram abarrotando a caixa do Correio Técnico, formulamos uma matéria para desvendar os mistérios do conjunto óptico do PS2. Já que em uma matéria anterior explicamos como limpar o canhão, com detalhes que não se vê nem em algumas oficinas de assistência técnica, nada mais natural do que agora, escancarar todo o segredo da peça mais polêmica do PlayStation 2. Polêmica porque ela (e isso pode ser tanto o canhão propriamente dito, como seus componentes periféricos ou o gabinete) está envolvida em muitos dos mitos que cercam o console da Sony. Por exemplo, uma vez, quando eu conversava por MSN com um futuro companheiro de jogatina que estava querendo comprar um PS2, ele me perguntou: "Quais os problemas que eu posso ter futuramente com o console?". Depois de pensar muito, respondi: "Bom, se o con-

sole for destravado, você pode ter problemas com instalação e com o canhão. O resto não costuma dar tanto problema, a não ser que você ligue o console em 220V ou jogue-o pela janela". Com isso já dá para se ter uma idéia da importância de um conjunto óptico bem conservado e alinhado.

Como a maioria dos leitores (e muitas oficinas) não deve ter acesso a ferramentas como osciloscópio ou um medidor de laser, vamos focar a matéria para dar o maior número de informações possível, com o mínimo de ferramentas disponível.

Quando alinhar?

Ao contrário do que dizem muitos técnicos Brasil a fora, não é necessário alinhar o canhão toda vez que se desbloqueia um PS2. O alinhamento original de fábrica geralmente funciona a contento, tanto com as mídias originais, quanto para DVD-R e CD-R. Somente é necessário fazer o alinhamento do canhão caso jogos (testados) comecem a apresentar travamentos em CGs, erros de leitura ou sinais de desgaste.

Antes de partir para o alinhamento em si, é obrigatório efetuar uma limpeza no conjunto óptico, para ter certeza que os sintomas citados acima não são resultantes de acúmulo de sujeira.

E se você é daqueles que querem alinhar o canhão só para tentar melhorar a performance do PS2, aconselho a nem tentar, a não ser que você tenha absoluta certeza do que está fazendo. Você corre o risco de deixar o canhão pior que o original. Pois, apesar de parecer simples, um alinhamento pode ser muito trabalhoso, e se não for bem conduzido, pode fazer com que o conjunto óptico deixe de funcionar. Dependendo do tipo de ajuste a ser feito, não é aconselhável que pessoas que não tenham nenhuma experiência em eletrônica (pelo menos alguma familiaridade) sigam os passos indicados nas próximas páginas.

Material de teste

Como disse anteriormente, este tutorial vai se focar nos usuários que não possuem ferramentas como o osciloscópio que, além de exigir conhecimento para o manuseio, é bem caro. Já que não teremos instrumentos que meçam os sinais do canhão, temos que ter à mão, pelo menos, um bom conjunto de mídias para teste, de preferência já testadas em outros consoles e guardadas somente para esse fim. Para evitar que riscos ou degradação influenciem no alinhamento, é importante testar vários jogos, pois cada um se comporta de uma maneira única e testa diferentes aspectos do conjunto óptico. Vamos à pequena lista de material:

- PlayStation 2
- Conjunto de chaves Phillips e Torx (se possível)
- SDP #12 (com roteiro de limpeza do canhão)
- Caneta para retro-projetor
- Multímetro
- Jogo em DVD-R – Mortal Kombat V
- Jogo em DVD-R – Soul Calibur II
- Jogo em DVD-R – GTA3 ou GTA:VC
- Jogo em DVD-R – Silent Hill 2
- Jogo em DVD-R – Manhunt
- Jogo em DVD9 – Xenosaga
- Jogo de PSone
- Jogo original

Para cada mudança na calibração, é preciso testar todo o conjunto de mídias relacionadas na lista. Para você saber o que está testando, veja a tabela a seguir com o tipo de teste:

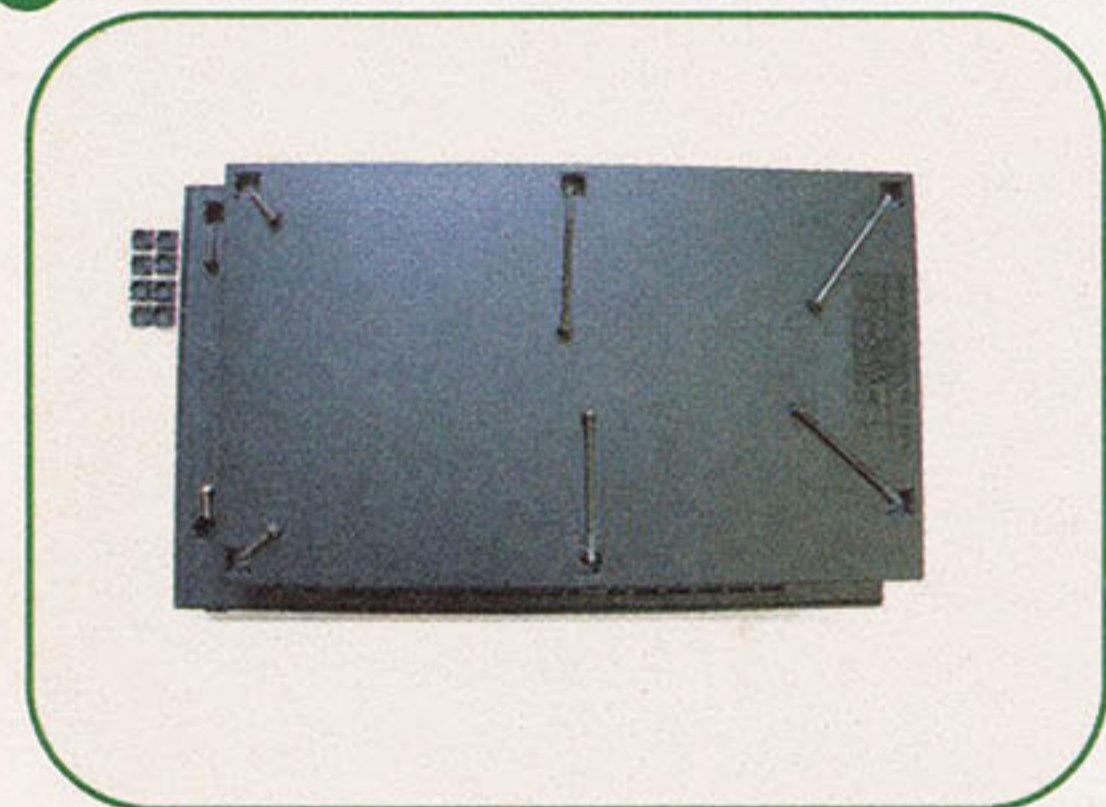
JOGO	O QUE TESTA?
Mortal Kombat: V	CG de abertura: testa leitura seqüencial no final da mídia (não pode ocorrer clip).
Soul Calibur 2	CG de abertura: testa leitura seqüencial no final da mídia (não pode ocorrer clip).
Silent Hill 2	Clip de abertura: testa leitura seqüencial no meio da mídia. Carregue o jogo e aguarde o clip passar. Não pode haver travamentos durante o clip nem nas CGs iniciais do jogo: teste do banheiro e do cemitério.
GTA3 ou GTA:VC	Durante o jogo: testa leitura aleatória sob demanda. Pegue um carro e corra pela cidade sempre trocando as estações do rádio (as texturas não podem ficar azuladas, as pistas não podem sumir e as mudanças na troca de estações não devem demorar muito).
Manhunt	CGs iniciais e começo do jogo: testa um pouco de leitura sob demanda e CGs em espaços aleatórios do disco (não pode haver travamentos).
Xenosaga (DVD9)	CG inicial e batalhas: testa acesso aos dois layers do disco e leitura seqüencial do segundo layer não pode haver refoco o conhecido barulho tec-tec do laser nem travamentos.
Jogo de PSone	Testa o acesso em mídias de CD com mudanças drásticas de rotação. Não podem ocorrer falhas no tracionamento da mídia nem refoco do laser.
Jogo original	É importante testar pelo menos uma mídia original em DVD, pois pode acontecer de a regulagem ficar muito alta no início da mídia (perto do anel central). Se isso ocorrer, você perceberá mais facilmente com uma mídia original, já que o canhão vai encostar na mídia e surgirá um risco circular início dela.

Agora que já sabemos o que é preciso, vamos colocar a mão na massa. A primeira coisa a fazer é abrir o PS2. Se você possui a SDP#12 esta é uma boa hora para ler a matéria sobre limpeza, pois lá você encontra todos os passos detalhados. Para o pessoal que não tem, vamos colocar a seguir um guia resumido.

Abrindo o PS2

Siga os seguintes passos para a abertura do console:

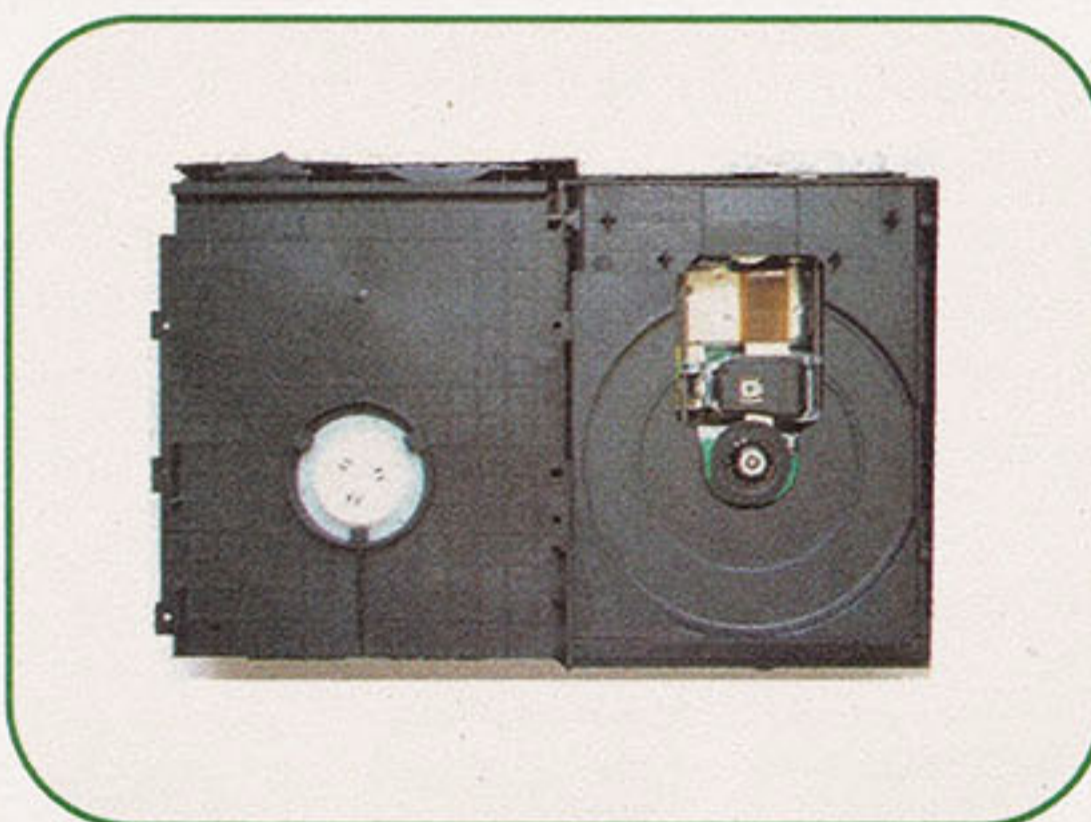
- 1 Remova os parafusos da parte inferior do PS2;



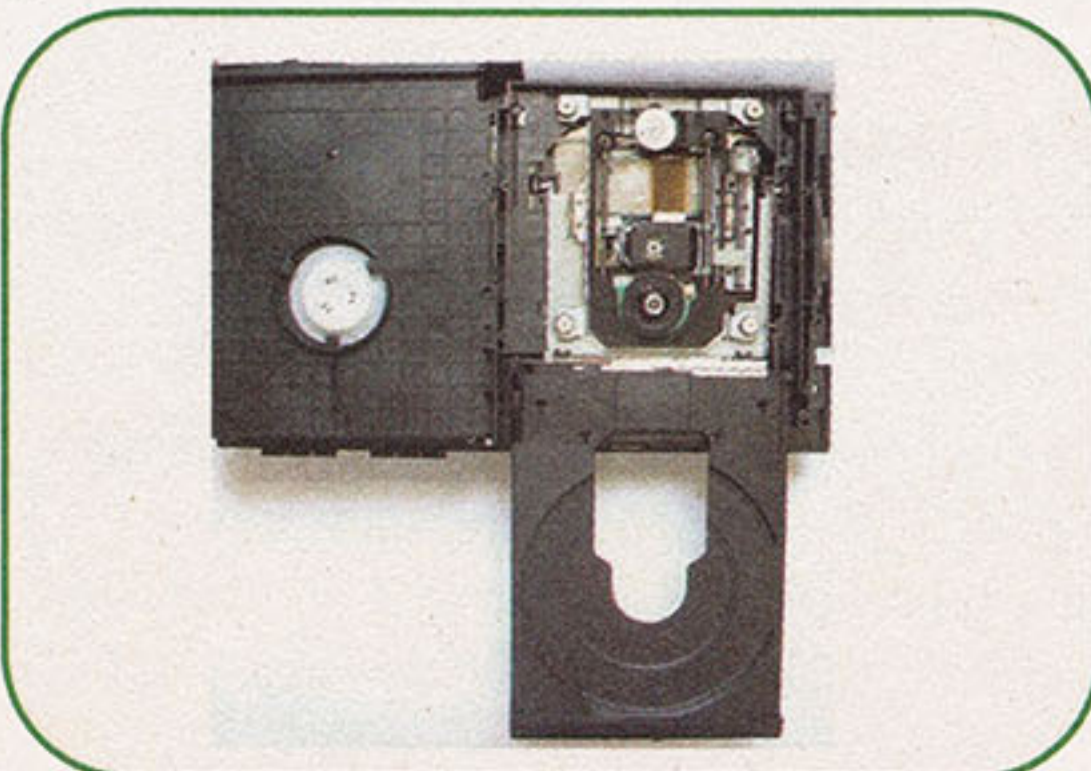
- 2 Vire o PS2 para cima e levante a tampa do lado esquerdo, tome cuidado com o cabo flat, que fica do lado direito da tampa e liga os botões Reset e Eject;



- 3 Retire os parafusos da tampa do gabinete do leitor e solte a tampa;

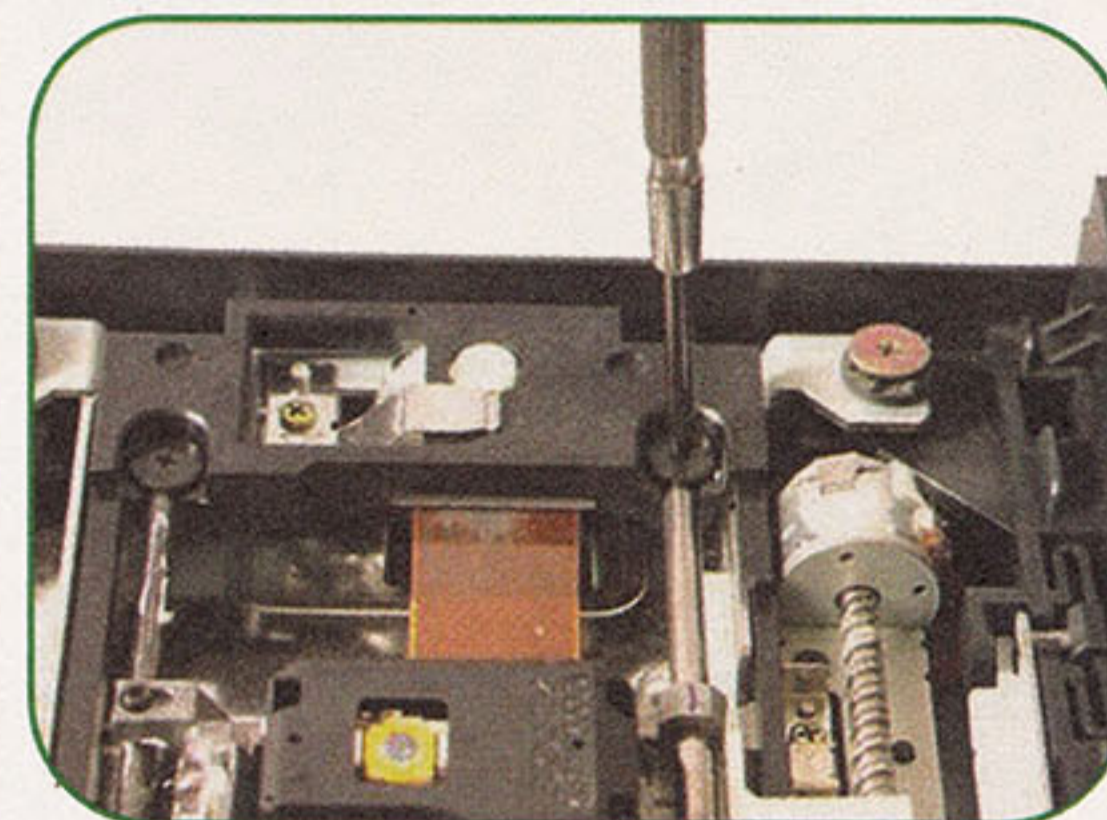


- 4 Coloque o PS2 na tomada e ligue-o com o botão Eject. Assim que a gaveta abrir, desligue o console pela chave de trás. É nesta posição que a maioria dos ajustes são feitos.

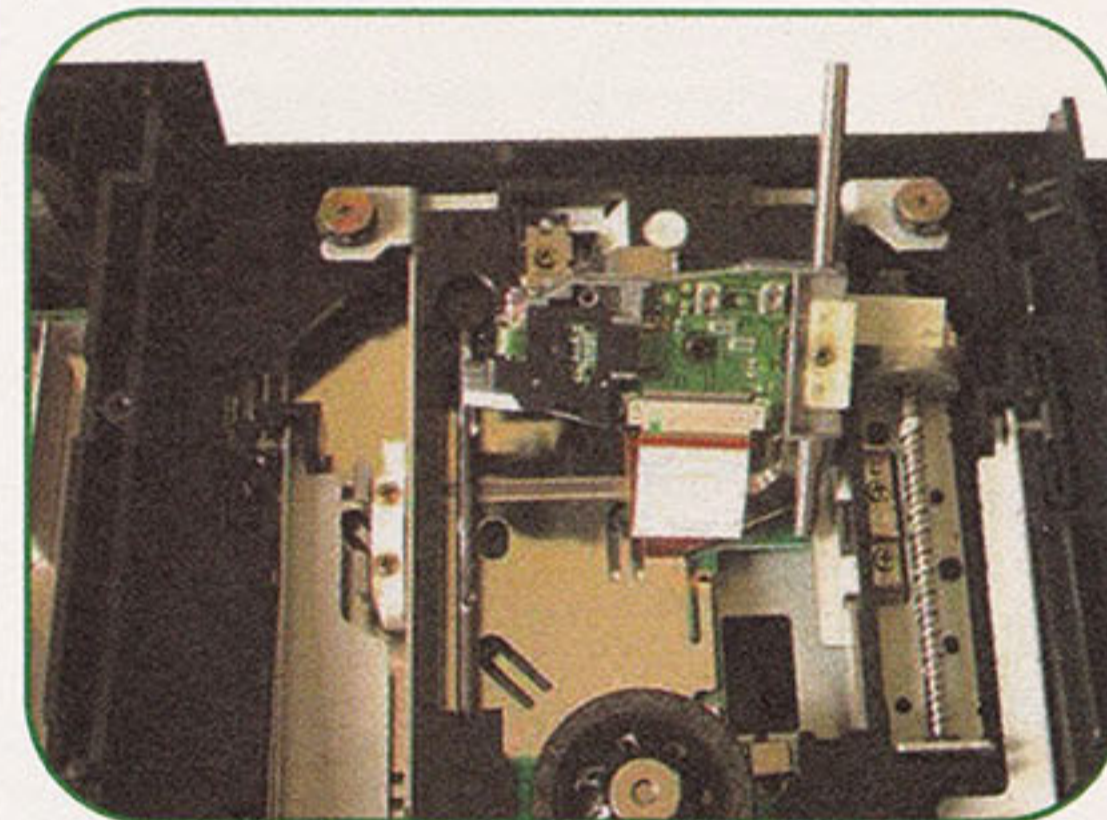


Caso seja necessário retirar o canhão, siga os passos abaixo:

- 1 Primeiro retire o parafuso que prende o trilho da direita, conforme mostra a foto abaixo;



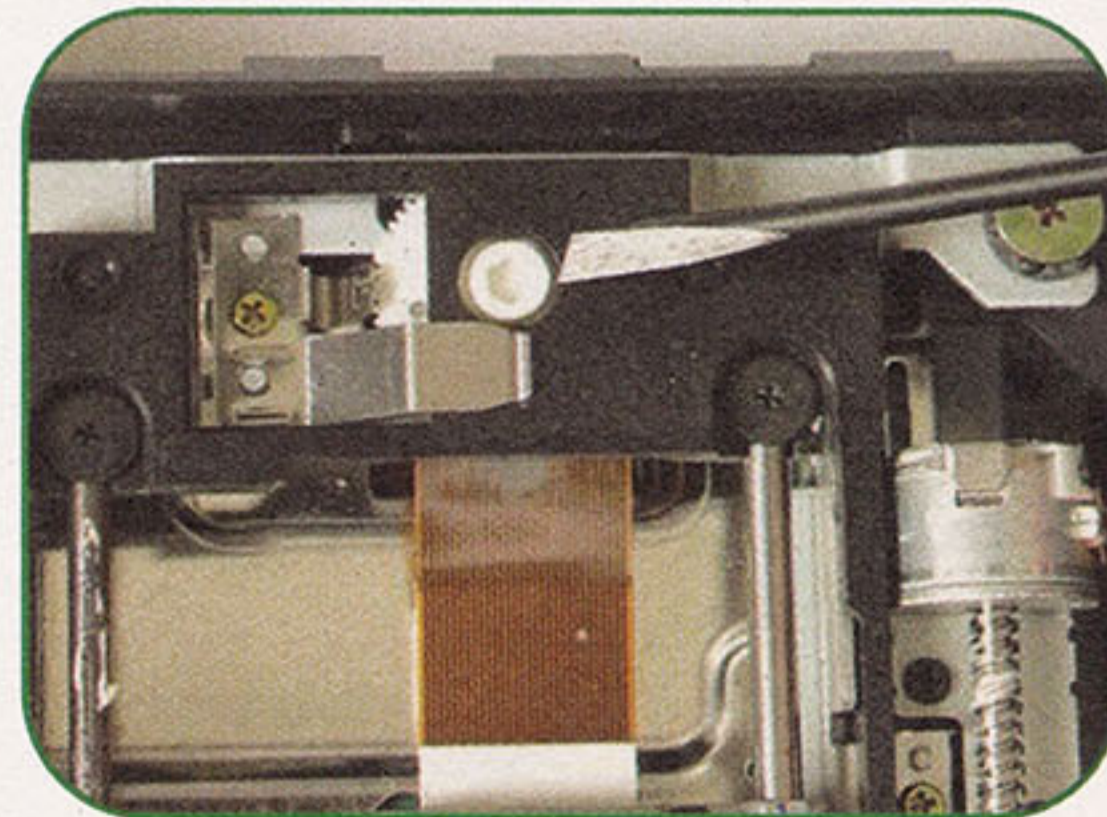
- 2 Levante o trilho, vire o canhão e retire o cabo flat que liga o canhão à placa do PS2. Tente sempre manusear o canhão pelas extremidades metálicas, evitando encostar o dedo na lente e no circuito da parte inferior;



Identificando os pontos de ajuste

Com o PS2 aberto você já pode visualizar os itens em que é possível efetuar ajustes. São eles:

•Azimute

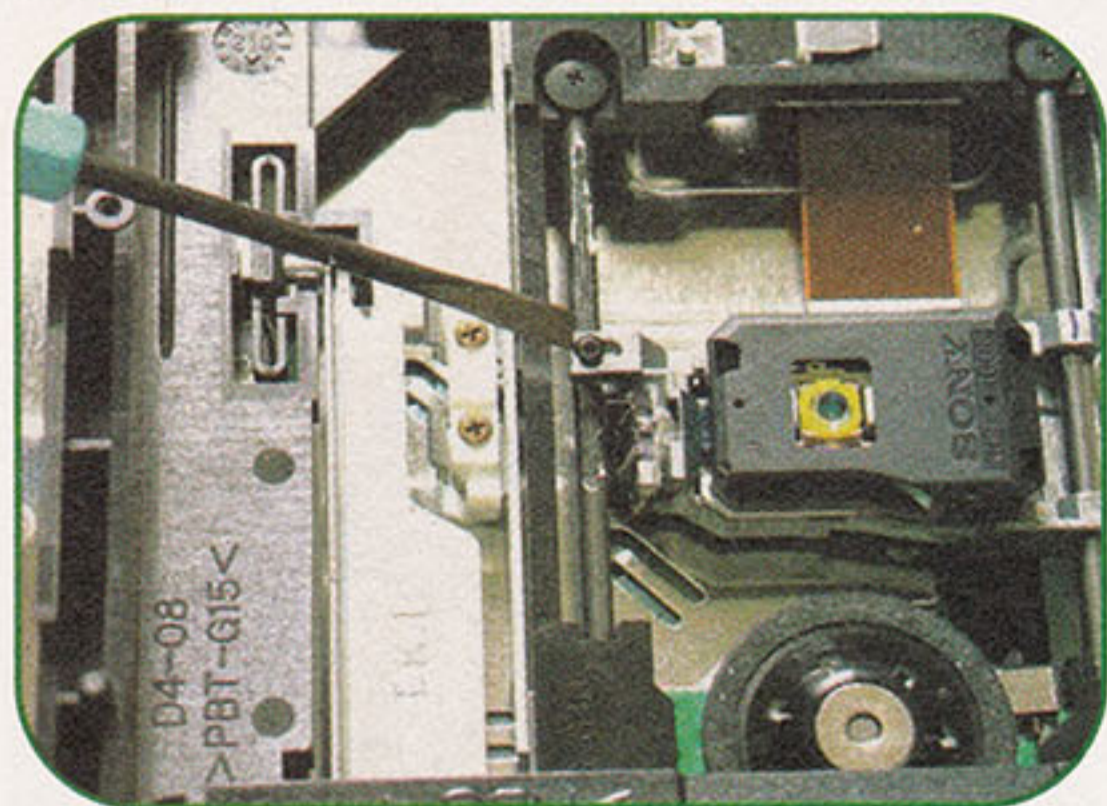


A regulagem do azimute é uma engrenagem branca, localizada na parte de trás do gabinete do leitor. Essa é a principal regulagem a ser feita. Ele é responsável pelo alinhamento do laser, da angulação e do distanciamento do canhão em relação a algumas partes da mídia.

Só como referência, azimute é o alinhamento da gravação com o componente reproduzidor. ▶

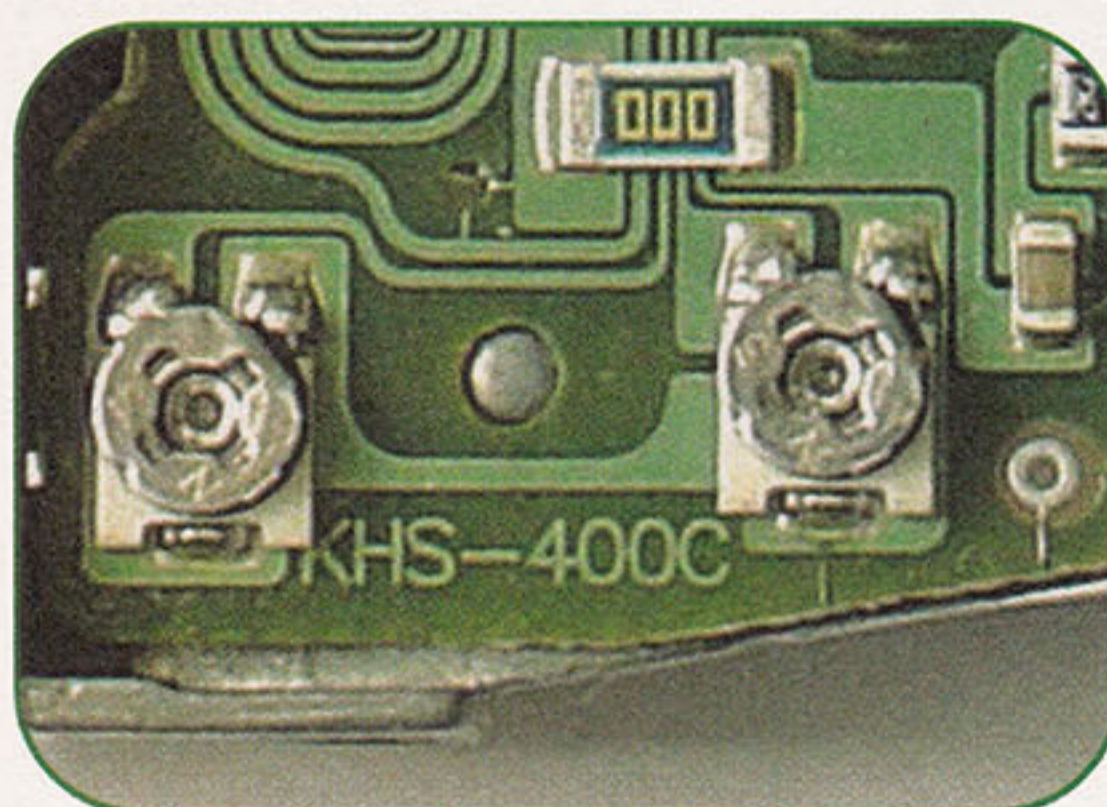
- Ⓛ O mesmo acontece com o CD, só que ao invés da cabeça de leitura, temos um canhão de laser.

•Altura



Localizado do lado esquerdo do canhão, conforme mostra a figura acima, este pequeno parafuso regula a altura do canhão e também o ângulo lateral do feixe. Este parafuso só deve ser alterado em uma eventual troca de canhão ou se o mesmo estiver visivelmente solto.

•Potência do emissor



Estes dois trimpots, localizados na parte inferior do canhão, regulam a potência do laser que o diodo emissor do canhão vai liberar. Um trimpot controla a potência para CDs (esquerda) e outro para os DVDs (direita). Eles não devem ser alterados, a não ser em última instância, onde nenhum alinhamento deu resultados satisfatórios. Dependendo do estado do canhão, o aumento da potência dos diodos pode inutilizar de vez o canhão, portanto só altere seus valores se você estiver pensando em trocar o canhão.

Tipos de canhão

O PS2 conta com quatro modelos de canhões no momento, que podem (ou não) ser intercambiáveis. É bom saber como reconhecê-los (caso precise trocá-lo) e quais opções você pode dispor para a troca, já que a compra de uma nova unidade pode ser um pouco complicada.

•Canhão KHS-400B



Esse modelo de canhão é encontrado desde as primeiras até a quarta versão do PS2. Apesar de ser um modelo considerado bom, não tem uma margem muito grande de regulagem de potência, principalmente entre as versões 1 a 3 do console. Atualmente, é difícil achar dessas unidades com boa qualidade para troca. É possível trocá-la pelo modelo 400C, desde que este seja de boa qualidade. Caso contrário, o canhão poderá não conseguir focar mídias dual-layer quando instaladas no lugar de um de 400B.

•Canhão KHS-400C



É o modelo mais utilizado atualmente, podendo ser encontrado desde a versão 5 até a 10. Ele é praticamente igual ao modelo 400B, mas seu perfil é bem mais baixo. Portanto, apesar de ser possível colocar um 400C no lugar de um 400B, o mesmo não acontece na ordem contrária, por causa da altura do canhão. Como o gabinete do leitor não é igual e não prevê a altura extra do modelo 400B, o canhão pode riscar a mídia que for colocada.

•Canhão KHS-400R



Encontrado nos PS2 versões 5 a 7, este modelo tem a fama de ser o pior canhão de todos e é comum encontrá-lo em consoles reconicionados de fábrica. Não é possível instalar um 400C ou um 400B no lugar, apenas o HD7, outro canhão igualmente mal falado.

•Canhão HD7



Este é o modelo encontrado em alguns PS2 versões 9 e 10. Dizem que ele foi escolhido pela Sony para redução de custos, mas estranhamente, pelo menos aqui no Brasil, ele é o mais caro.

Preparando o terreno

Para diminuir as chances de algo errado acontecer é bom tomar algumas medidas de precaução:

- 1 Com uma caneta para retro-projetor, marque a posição original do azimute. Assim, para qualquer eventualidade, é sempre possível voltar à posição original.

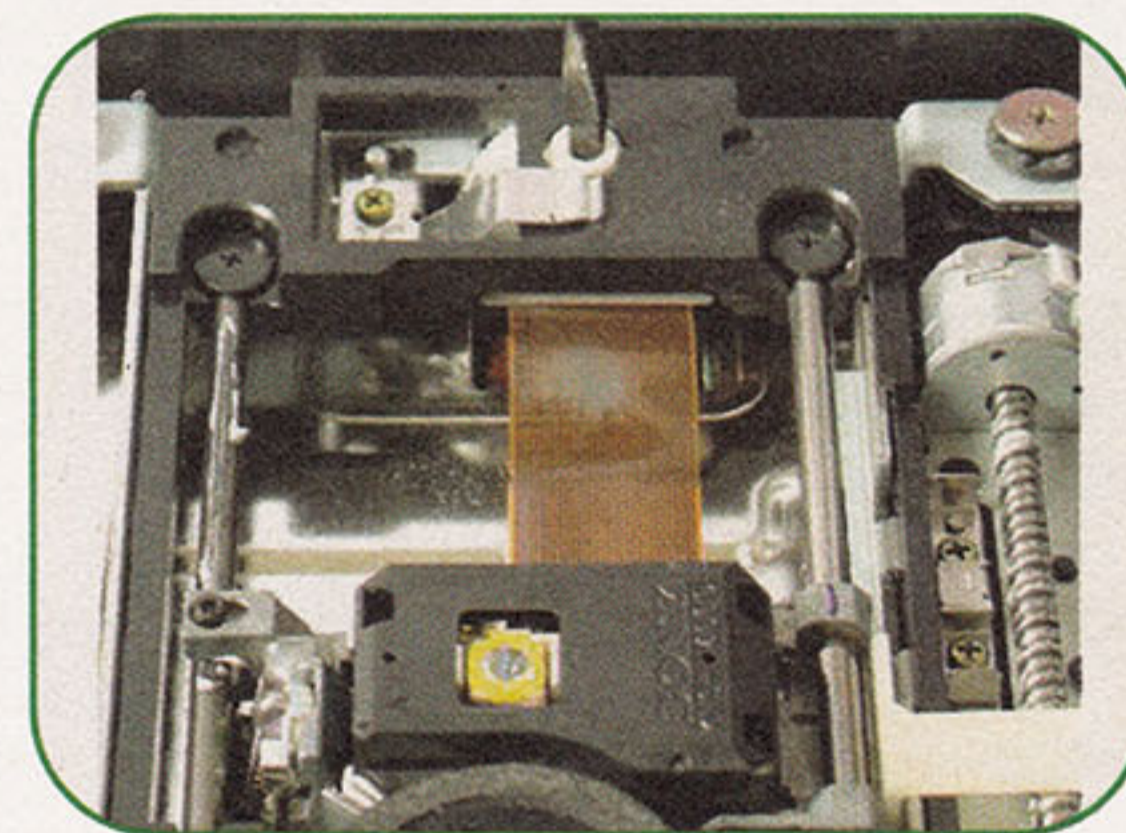
- 2 Se você tiver um paquímetro, meça a altura que o canhão fica em relação ao trilho esquerdo.

- 3 Com um multímetro na escala de 10K ou 20K (ohms), anote os valores dos dois trimpots do canhão.

Alinhando

Hora de começar o alinhamento. Antes, porém, é essencial que seja aplicado o tutorial de limpeza (da SDP #12), pois não adianta tentar alinhar o canhão com ele sujo. Além disso, pode ser que o problema seja só por culpa da sujeira mesmo.

Com tudo devidamente limpo, vamos continuar.



•Regulando o Azimute

Selecione o jogo MKV para fazer o teste inicial. Além de testar bem a leitura no final da mídia, ele faz algumas leituras aleatórias durante o carregamento. Com a gaveta aberta é fácil identificar um retry, já que a rotação do disco cai bastante e é seguida de um ruído característico.

Para colocar o jogo com o gabinete aberto, é preciso retirar um disco branco que fica na tampa do gabinete do leitor. Ele possui um ímã que prende o CD no motor. Somente nas primeiras versões do PS2 não é possível fazer isso, pois é difícil tirar esse disco. Para essas versões de PS2 o melhor é colocar a tampa a cada regulagem.

Para regular o azimute, precisamos girar a engrenagem branca do conjunto óptico. Até a quarta versão do PS2 é possível fazer isso com a mão, pois a engrenagem fica exposta. Mas, da versão 5 em diante, é preciso utilizar alguma ferramenta que se encaixe no centro da engrenagem, conforme mostra a foto acima.

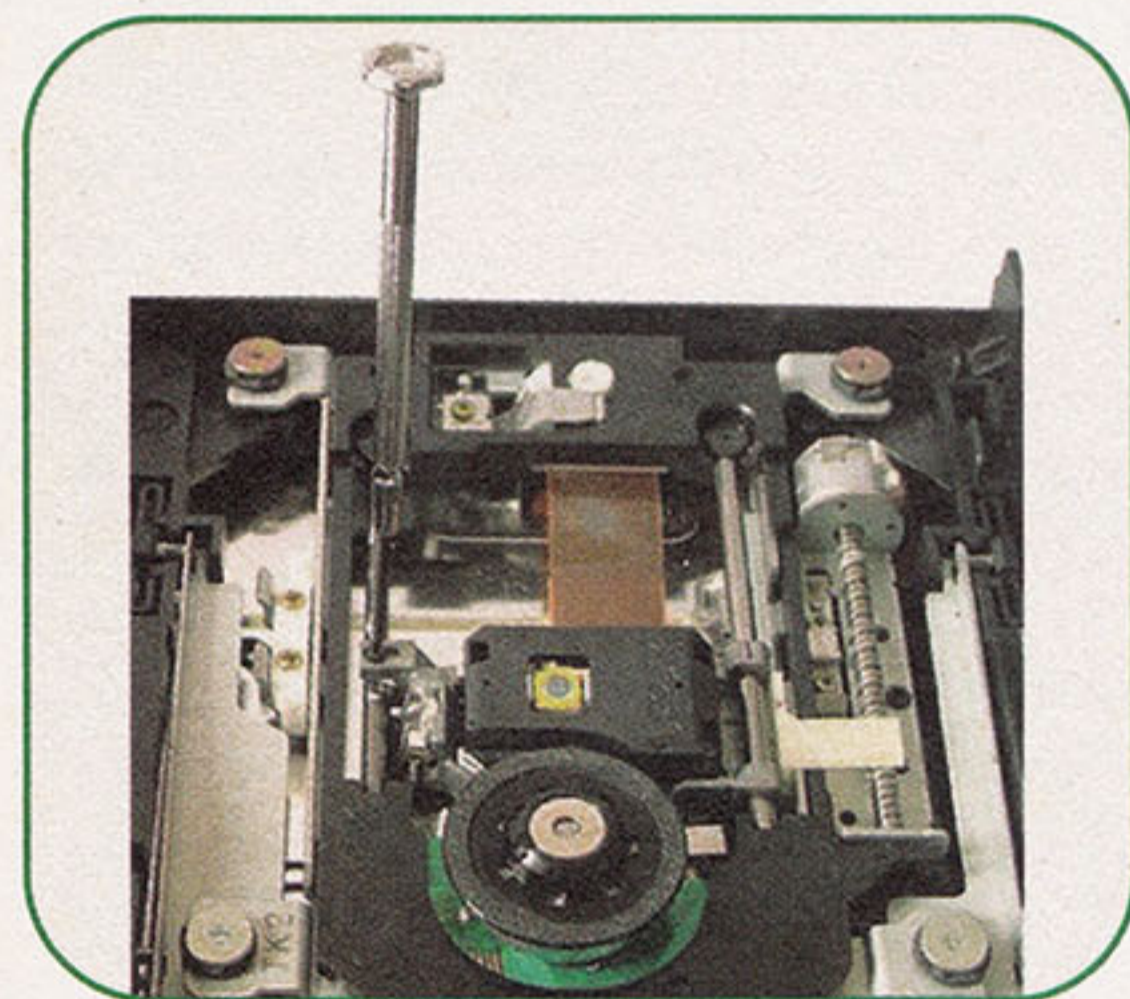
Esta engrenagem controla a inclinação de todo o conjunto óptico, com uma atenção especial nos dois trilhos por onde o canhão corre. Eles estão dispostos de tal modo que, se você inclinar demais o conjunto, o canhão pode ficar muito perto na parte central da mídia e muito longe no final. Ou vice-versa. Isso acontece porque o conjunto inclina de maneira semelhante a uma gangorra, onde a parte "fixa" fica aproximadamente no meio da mídia. Desse modo, altera-se, além da distância do canhão em relação a mídia, o ângulo e o alinhamento do

laser, tudo de uma vez. Primeiramente, tente girar a engrenagem no sentido anti-horário para ver se a leitura melhora, tente sempre avançar, no máximo, dois ou três dentes por vez. Teste o carregamento e a CG de abertura de MK5. Fique atento a possíveis retries e assista à CG até o fim. Uma vez que você ache uma posição com resultados satisfatórios, teste todos os discos que indicamos, principalmente um GTA e o jogo de PS1. O GTA, por utilizar a leitura aleatória, e o jogo de PS1, para testar a leitura em CD. Isso porque nem sempre uma boa regulagem para DVD funciona tão bem para CD. Se a regulagem piorar, retorne à posição original e tente girar a engrenagem no outro sentido.

Não é possível efetuar este tipo de calibragem nas primeiras versões do PS2, pois elas possuem um controle automático de azimute. Mesmo que você altere a configuração, ela voltará ao normal no próximo Reset.

Nos PS2 mais novos (modelos 50001), o ajuste do azimute é um pouco mais complicado, uma vez que há dois engrenagens a serem reguladas, localizadas nas extremidades de cada trilho do canhão. O princípio, no entanto, é o mesmo.

•Regulando Altura

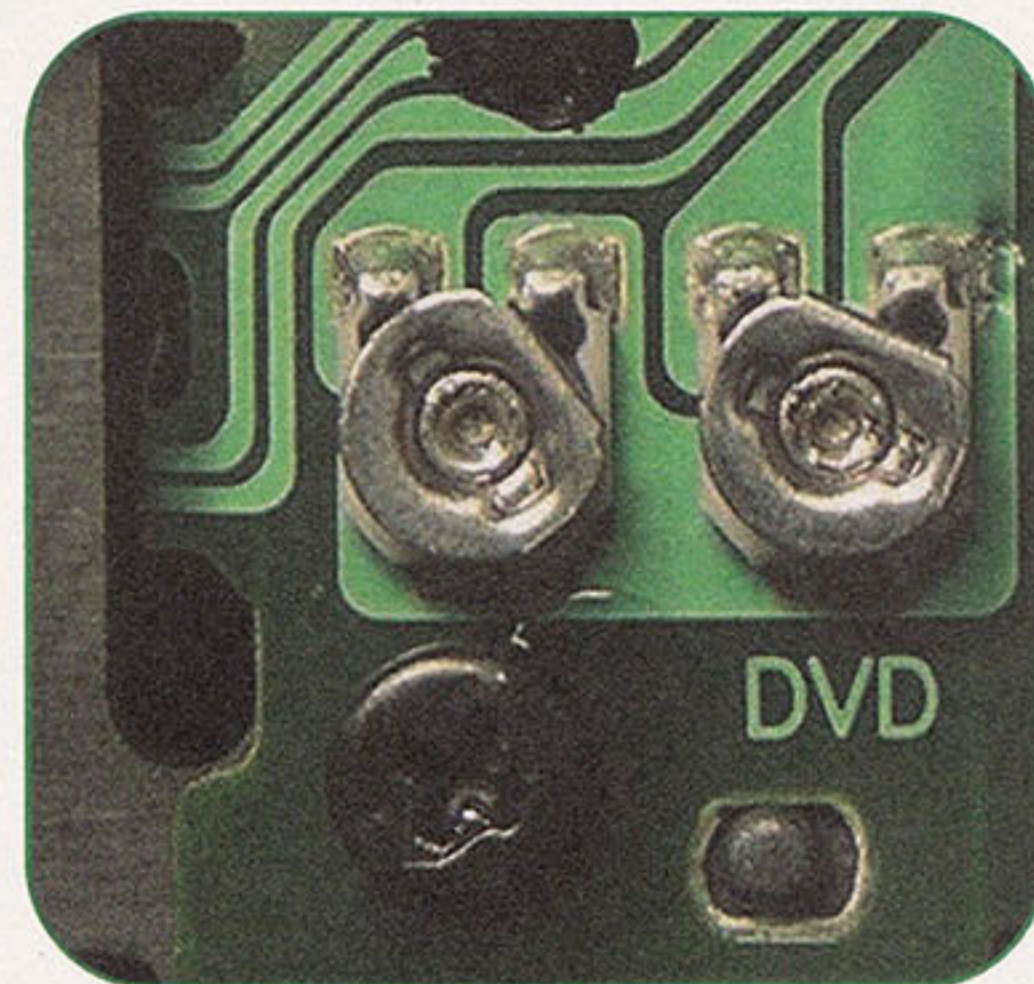


Se você já encontrou a melhor regulagem do azimute, mas ainda não está satisfeito com os resultados, o próximo passo é tentar regular a altura do canhão. Isso é feito com uma chave de fenda pequena ou com uma chave Torx de precisão. É recomendável que o parafuso não seja alterado mais do que 1/4 de volta por tentativa. Cuidado para não subir demais o canhão, quando ele fica muito próximo à mídia, além de riscá-la, o comportamento do PS2 pode mudar, fazendo com que o motor do canhão fique girando em falso.

Assim que conseguir o melhor posicionamento do canhão, é bom fixar o parafuso com um pouco de cola, ou mesmo esmalte. Antes de fechar o PS2, se possível, coloque um pouco de graxa branca no trilho, para evitar maiores atritos do parafuso com o trilho.

Se você reparar bem, o lado esquerdo do canhão não é fixo ao trilho, é por isso que a leitura das

mídias pode variar quando se coloca o PS2 deitado ou em pé. Dependendo da posição do console, o ajuste de altura pode ser levemente modificado, mas não há muito com que se preocupar.



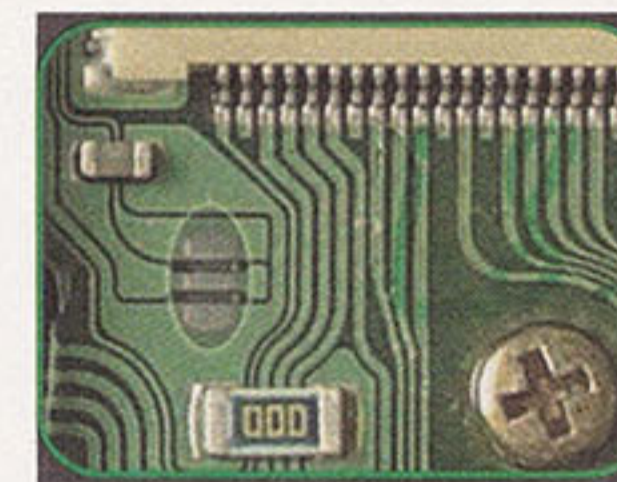
•Alterando a potência do laser

Ainda não está contente? Então é hora de tentar aumentar a potência do laser. Esse é um passo arriscado, uma vez que o canhão pode parar de funcionar dependendo de seu estado. E, mesmo que funcione, saiba que está é uma solução temporária, pois aumentando a potência do canhão, automaticamente estaremos diminuindo sua vida útil. Para entender o porquê disso, podemos pegar um exemplo de uma lâmpada que é fabricada para trabalhar em uma rede de 110V. Se a ligarmos em uma rede de 127V, a princípio, ela funcionará até melhor e com mais brilho do que um própria para 127V. Mas essa tensão extra que faz a lâmpada brilhar com mais intensidade, também acelera seu desgaste. Sendo assim, provavelmente ela irá queimar muito antes do que deveria. Com o canhão é a mesma coisa, aumentar a potência significa injetar mais tensão no diodo emissor, e essa tensão vai fazer com que ele dure menos.

Para regular, use uma chave de fenda pequena para girar o trimpot equivalente à mídia que você quer calibrar. Use o multímetro para medir a sua alteração – quanto menor o valor da resistência (girar no sentido horário), maior será a tensão liberada para o laser e, assim, maior a potência emitida pelo canhão. Teste sempre pequenas alterações, algo em torno de 50 em 50 ohms, e nunca regule o trimpot para algo abaixo de 600ohms, ou você pode correr o risco de queimar o chip BA da placa do PS2. Lembre-se que regular uma potência muito alta também vai piorar a leitura, pois o circuito do PS2 interpretará sinais muito altos como ruído. Nesses casos, um osciloscópio é muito interessante, já que podemos visualizar se o sinal está muito alto ou não. Na falta do instrumento, a saída é muita paciência e testes. Se, mesmo depois de toda a limpeza e calibração, você ainda não obtiver um bom resultado, comece a pensar com mais carinho em uma troca de canhão.

Canhão novo X canhão reconcondicionado

Teoricamente, trocar o canhão seria uma tarefa fácil. Bastaria comprar outro, colocar no lugar do antigo, alinhar e pronto. Quem dera fosse tão simples assim. O que acontece é que canhões realmente originais praticamente não existem, tanto aqui no Brasil como lá fora. O que é mais comum de se achar por aí são unidades reconcondicionadas ou novas, mas fabricadas por terceiros, geralmente sem nenhum controle de qualidade.



Nos canhões originais, o jumper anti-estático vem soldado. Esta solda deve ser retirada quando o canhão for instalado.

O mesmo acontece com este parafuso, que deve ser retirado do canhão para ser trocado.



Conseqüentemente, o percentual de peças defeituosas é bem grande e a durabilidade também não é a mesma do canhão original. É relativamente normal comprar um canhão "novo" que simplesmente não funciona. Quando isso acontece, não há outra alternativa senão trocar a unidade novamente. Os canhões reconcondicionados geralmente possuem uma margem de calibração bem mais estreita, dificultando um pouco mais o alinhamento. Portanto não se preocupe se, a princípio, o alinhamento for bem mais difícil que o canhão original. Como reconhecer um canhão original? É difícil diferenciar, mas via de regra, os canhões originais sempre vêm com uma solda para proteção antiestática embaixo do canhão. Além disso, o parafuso para o ajuste de altura não acompanha o leitor. São diferenças que, à primeira vista, não dizem muita coisa, mesmo porque qualquer vendedor mal intencionado pode deixar seus produtos idênticos. Para quem possui mais experiência com o PS2, é fácil identificar o original instalando o canhão.

Comentários

Antes de colocar a mão na massa e sair calibrando seu conjunto óptico, prepare o espírito: os testes podem demorar de 10 minutos a 10 horas. O importante é ter paciência e testar bem antes de fechar. Uma vez que o acesso a instrumentação específica para o serviço é difícil, o melhor método de se fazer o alinhamento é pela tentativa e erro. Para quem gosta de ficar desmontando aparelhos eletrônicos, essa atividade pode render horas de entretenimento. E não se esqueça: você tem o Correio Técnico para esclarecer eventuais dúvidas e mandar suas sugestões. ☒

ALPINE RACER 3



Pista Cybertrick Monster:
Complete o modo Tournament.

BIONICLE



Habilitar Takua Nuva:
Complete o jogo usando todos os seis Toa.
Itens bônus:
Complete uma fase conseguindo todos os Lightstones com cada um dos Toa para habilitar opções extras no menu.

BLOWOUT

Passwords
Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Ativar fator de tempo: CHARLIEAL-PHANOVBEBERECHO.
Aumentar level (arma): FRIEND-LIESTGODINGALAXY.
Infinita munição: FISHINABARREL.
Inimigos congelados: CHAR-LIEOSCARLIMADELTA.
Invencibilidade: NOPAINNOCANE.
Personagem com cabeça grande: BUTTCHEATCANSURPRISE.
Personagem com pé grande: DEADREDPARTYSHOES.
Pular de fase: YESTERDAYYOURZE-BRADIE.
Recarregar energia: CANEREADY-TOROCK.
Seleção de fases: 00LLEVELCHEAT-CODE.
Todas as armas: CHARLIEHUS-TLEOVERDRESSEDROME0.
Todas as portas destrancadas: ANYANDALLCODE.
Obs.: Uma mensagem confirmará a dica.

CONFLICT ZONE



Truques
Ter \$10,000:
Pause o jogo e aperte **X, ←, →, ↑, ↓**.
Ter 100 Population:
Pause o jogo e aperte **X, →, →, ←, ↑**.
Obs.: Uma mensagem confirmará a dica.

CORVETTE
Todas as fases:
Selecione a opção "Change Name", e escreva XOPENSEZ.
Modo Custom Corvette:
Vença todas as corridas no modo C3 Career.

CRIMSON SEA 2



Habilitar Bow Rahn:
Complete a missão Original Menace conseguindo rank "S".
Habilitar Diez:
Complete a missão Diez, Woman Warrior conseguindo rank "S".
Habilitar Shami:
Complete a missão Princess Shami conseguindo rank "S".
Habilitar Fashion Ring:
Complete o jogo pelo menos uma vez.
Habilitar B Ability:
Complete a missão A Town In Panic conseguindo rank "S".
Habilitar G Ability:
Complete a missão Operation Network conseguindo rank "S".
Habilitar HP Booster 2:
Complete a missão Deadly Energy mission with an all "S" rank.

Habilitar NP Ability:
Complete a missão Remnants Of Times Past conseguindo rank "S".
Habilitar NP Booster 2:
Complete a missão Rescue Daisy conseguindo rank "S".
Habilitar NP Converter 1:
Complete a missão Poisoned Una conseguindo rank "S".
Habilitar NP Converter 2:
Complete a missão Fiery Seguido Base conseguindo rank "S".
Habilitar Replicator:
Complete a missão Crimson Sea conseguindo rank "S".
Habilitar Reserve 2:
Complete a missão Soul Of Semplice conseguindo rank "S".
Habilitar Siphon 1:
Complete a missão The Stolen IAG Badge conseguindo rank "S".
Habilitar Siphon 2:
Complete a missão A New Menace conseguindo rank "S".
Habilitar Surge 1:
Complete a missão The Prototype conseguindo rank "S".
Habilitar Surge 2:
Complete a missão The Menace Hordes conseguindo rank "S".
Habilitar Trainer 1:
Complete a missão Prestsite in Darkness conseguindo rank "S".
Habilitar Trainer 2:
Complete a missão Valley Stalker conseguindo rank "S".
Habilitar Vipa Suit 2:
Complete a missão Lab at Movindo conseguindo rank "S".
Habilitar Vitalizer 1:
Complete a missão The Crafty Menace conseguindo rank "S".
Habilitar Vitalizer 2:
Complete a missão Battle Of The Minefield conseguindo rank "S".

CY GIRLS



Habilitar Benigumo e Coffy:
Complete o jogo de Aska.
Habilitar X:
Complete o jogo de Ice.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Truques
Na tela do menu principal, aperte:
Modo Cheat: **↑, →, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, ↓, ■**.
Habilitar Mike Dias: **↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ■**.
Habilitar Amish Guy: **↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ■**.
Todas as bikes: **↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ■**.
Todos os temas (Park Editor): **↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, ■**.
Todos os objetos (Park Editor): **↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, ■**.
Todos os filmes: **↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, ■**.
Habilitar manobras (Amish Guy): **←, →, ↑, ↑, →, ↓, →, →, ■**.
Habilitar bikes (Colin Mackay): **↓, ↓, →, →, →, →, →, ↑, ■**.
Habilitar fases (Colin Mackay): **↑, ↑, →, ←, ↑, →, →, ↑, ■**.
Habilitar manobras (Colin Mackay): **←, →, →, ↑, ←, →, →, ↑, ■**.
Habilitar bikes (Dave Mirra): **↓, ↓, ↑, →, ↑, →, ↑, ↑, ■**.
Habilitar fases (Dave Mirra): **↑, ↑, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, ■**.
Habilitar manobras (Dave Mirra): **←, →, ↑, ↑, ←, →, ↑, ↑, ■**.
Habilitar bikes (Joey Garcia): **↓, ↓, ↑, →, ←, ←, ↓, →, ■**.
Habilitar fases (Joey Garcia): **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, ■**.
Habilitar manobras (Joey Garcia): **←, →, ↑, →, ↓, ↑, ↓, →, ■**.
Habilitar bikes (John Englebert): **↓, ↓, ←, ↑, ←, ↑, ←, ←, ■**.
Habilitar fases (John Englebert): **↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, ←, ←, ■**.
Habilitar manobras (John Englebert): **←, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ■**.
Habilitar bikes (Kenan Harkin): **↓, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↓, ↓, ■**.
Habilitar fases (Kenan Harkin): **↑, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ■**.
Habilitar manobras (Kenan Harkin):

Harkin): ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ■.
 Habilitar bikes (Leigh Ramsdell): ↓, ↓, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ←, ■.
 Habilitar fases (Leigh Ramsdell): ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, ←, ■.
 Habilitar manobras (Leigh Ramsdell): ←, →, ↓, ←, ←, →, ↓, ←, ■.
 Habilitar bikes (Mike Laird): ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, ↑, →, ■.
 Habilitar fases (Mike Laird): ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, →, ■.
 Habilitar manobras (Mike Laird): ←, →, →, →, ←, →, ↑, →, ■.
 Habilitar bikes (Rick Moliterno): ↓, ↓, ↑, ←, ←, ←, ←, ↑, ■.
 Habilitar fases (Rick Moliterno): ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ←, ←, ↑, ■.
 Habilitar manobras (Rick Moliterno): ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←, ↑, ■.
 Habilitar bikes (Ryan Nyquist): ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ■.
 Habilitar fases (Ryan Nyquist): ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓, ■.
 Habilitar manobras (Ryan Nyquist): ←, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.
 Habilitar bikes (Scott Wirch): ↓, ↓, →, ↑, ↓, ↓, ←, →, ■.
 Habilitar fases (Scott Wirch): ↑, ↑, →, ↑, ←, ←, ←, →, ■.
 Habilitar manobras (Scott

Wirch): ←, →, →, →, ↑, ↓, ←, →, ■.
 Habilitar manobras (Slim Jim): ←, →, ↓, ←, ↑, ←, →, ←, ■.
 Habilitar bikes (Tim Mirra): ↓, ↓, →, ←, ↓, →, ↓, ↑, ■.
 Habilitar fases (Tim Mirra): ↑, ↑, →, ↓, →, ←, ↓, ↑, ■.
 Habilitar manobras (Tim Mirra): ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ■.
 Habilitar bikes (Todd Lyons): ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, ■.
 Habilitar fases (Todd Lyons): ↑, ↑, ↓, ↑, →, →, ←, ↓, ■.
 Habilitar manobras (Todd Lyons): ←, →, ↓, ↓, ←, →, ←, ↓, ■.
 Habilitar bikes (Troy McMurray): ↓, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ■.
 Habilitar fases (Troy McMurray): ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ↑, →, ↑, ←, ■.
 Habilitar manobras (Troy McMurray): ←, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ←, ■.
 Habilitar bikes (Zach Shaw): ↓, ↓, ←, ↓, ↑, →, →, ↓, ■.
 Habilitar fases (Zach Shaw): ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.
 Habilitar manobras (Zach Shaw): ←, →, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, ■.
 Habilitar roupa de competição (Colin Mackey): ↑, ↓, →, ↓, ↑, →,

→, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Dave Mirra): ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Joey Garcia): ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ■.
 Habilitar roupa de competição (Kenan Harkin): ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Leigh Ramsdell): ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ■.
 Habilitar roupa de competição (Luc-E): ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ■.
 Habilitar roupa de competição (Mike Laird): ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, ■.
 Habilitar roupa de competição (Rick Moliterno): ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Ryan Nyquist): ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.
 Habilitar roupa de competição (Scott Wirch): ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Tim Mirra): ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ■.
 Habilitar roupa de competição (Todd Lyons): ↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ■.
 Habilitar roupa de competição (Troy McMurray): ↑, ↓, ←, ↓, →, ←, ↑, ←, ■.

Habilitar roupa de competição (Zach Shaw): ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.
 Habilitar filmes (Colin Mackey): ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ■.
 Habilitar filmes (Dave Mirra): ←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑, ■.
 Habilitar filmes (Joey Garcia): ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, ↓, ■.
 Habilitar filmes (Kenan Harkin): ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ■.
 Habilitar filmes (Leigh Ramsdell): ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, ■.
 Habilitar filmes (Mike Laird's): ←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, →, ■.
 Habilitar filmes (Rick Moliterno): ←, ←, ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ■.
 Habilitar filmes (Ryan Nyquist): ←, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ■.
 Habilitar filmes (Scott Wirch): ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, →, ■.
 Habilitar filmes (Tim Mirra): ←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ■.
 Habilitar filmes (Todd Lyons): ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, ■.
 Habilitar filmes (Troy McMurray): ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ←, ■.
 Habilitar filmes (Zach Shaw): ←, ←, ←, →, ←, ↓, →, ↓, ■. 

A CIDADE FOI TOMADA. NÃO HÁ ESPERANÇAS. PARA QUEM PERDER A EGM PC, CLARO.

VOCÊ NO CONTROLE DE

HALF-LIFE 2



E MAIS:

DOMINE SEU PC: OVERCLOCK DE PLACA DE VÍDEO
 TUTORIAL: CRIE SEU MOD DE COUNTER STRIKE
 A MAIOR COBERTURA DE CYBER SPORTS DO BRASIL
 RAGNAROK - DRIV3R - VAMPIRE

WCG2004 - COBERTURA COMPLETA

NAS BANCAS EM 15/10/04
 WWW.GAMEWORLD.COM.BR



3XTREME



Códigos:

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card", aperte esquerda ou direita e escolha "Codes". Nesta tela, entre com os seguintes códigos:

Habilitar Bink: BINK.

Habilitar Blue Car: BLUECAR OU BLUELINE.

Habilitar Dominique: DOMINIQUE.

Habilitar Geep: GEEP.

Habilitar Lug Nut: LUGNUT.

Habilitar Nyub: NYUB.

Habilitar Red Car: REDCAR OU RED-LINE.

Habilitar TP: TP.

Habilitar White Car: WHITECAR OU WHITELINE.

Todas as pistas

(Exhibition): VOUEUR.

Todas as pistas (Freestyle): TRIXXY.

Personagens alienígenas:

ASTROMEN.

Personagens humanos: RATPACK.

Personagens monstros: SCREAM.

Todos os personagens: GENEPOOL.

Todos os veículos: SMOKEY.

40 WINKS



Todas as dreamkeys:

Pause o jogo quando estiver na "House Hub", então segure Select e aperte ●, L1, L2, L1, L2.

Todos os Winks:

Pause o jogo quando estiver na

"House Hub", então segure Select e aperte ←, ↓, →, →, →.

Recarregar vidas:

Pause o jogo e então segure Select e aperte L1, ↑, →, L2, ↑.

Recarregar Moons:

Pause o jogo e então segure Select e aperte ↑, L2, ←, R2, ←.

Recarregar Zzz's:

Pause o jogo e então segure Select e aperte →, L1, ↑, R1R1, L1.

Personagens com cabeça grande:

Pause o jogo e então segure Select e aperte L1, ↑, →, L2, ↑. Solte Select, depois segure Select novamente e aperte L1, ↑, →, L2, ↑.

APOCALYPSE

Truques

Pause o jogo, segure L1 e aperte:

Selecionar fases: ▲, ↑, ✖, ↓ (*).

Modo Debug: ↓, ↓, ▲(*).

Invencibilidade: ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓ (*).

Vidas infinitas: ▲, ●, ✖, ■ (*).

Todas as armas: ■, ●, ↑, ↓, ✖, ■ (*).

Todas as armas e munição infinita: x, ▲, ● (*).

Recarregar energia: ■, ✖, ▲, ●.

(*): Um som confirmará as dicas.

BOMBERMAN PARTY EDITION



Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

- Códigos para o modo Modern:

Habilitar fase 1: 15E82097.

Habilitar fase 2: 45E82097.

Habilitar fase 3: 65E85097.

Habilitar fase 4: 95E85097.

Habilitar fase 5: F5EB0097.

Habilitar fase 6: H5EB2097.

Habilitar fase 7: F5EB7097.

Habilitar fase 8: H0EB7997.

Habilitar fase 9: 60EB2A97.

Habilitar fase 10: 90EB2A97.

Habilitar fase 11: 60EB7A97.

Habilitar fase 12: 40EBGA97.

Habilitar fase 13: B1EB0A97.

Habilitar fase 14: D1EB0A97.

Habilitar fase 15: B1EB5A97.

Habilitar fase 16: D1EB5D97.

Habilitar fase 17: 13EB0C97.

Habilitar fase 18: 93EB0C97.

Habilitar fase 19: 63EB5C97.

Habilitar fase 20: 93EB5C97.

Habilitar fase 21: F3EB0C97.

Habilitar fase 22: H3EB0C97.

Habilitar fase 23: F3EB5C97.

Habilitar fase 24: H3EB5C97.

Habilitar fase 25: 63EB0D97.

Habilitar fase 26: 93EB0D97.

Habilitar fase 27: 63EB5D97.

Habilitar fase 28: 93EB5D97.

Habilitar fase 29: F3EB0D97.

Habilitar fase 30: H3EB0D97.

Habilitar fase 31: F3EB5D97.

Habilitar fase 32: H3EB5D97.

Habilitar fase 33: 61EB0G97.

Habilitar fase 34: 91EB0G97.

Habilitar fase 35: 61EB5G97.

Habilitar fase 36: 91EB5G97.

Habilitar fase 37: F1EB0G97.

Habilitar fase 38: H1EB0G97.

Habilitar fase 39: F1EB5G97.

Habilitar fase 40: H1EB5G97.

Habilitar fase 41: 61EB0H97.

Habilitar fase 42: 91EB0H97.

Habilitar fase 43: 61EB0H97.

Habilitar fase 44: 91EB5H97.

Habilitar fase 45: F1EB0H97.

Habilitar fase 46: H1EB0H97.

Habilitar fase 47: F1EB5H97.

Habilitar fase 48: H1EB5H97.

Habilitar fase 49: 63EB0G97.

Habilitar fase 50: 93EB0G97.

- Códigos para o modo Retro:

Habilitar fase 1: 10E82293.

Habilitar fase 2: 45E82093.

Habilitar fase 3: 65E85093.

Habilitar fase 4: 95E85093.

Habilitar fase 5: F5EB0093.

Habilitar fase 6: H5EB2093.

Habilitar fase 7: B5EBE093.

Habilitar fase 8: D5EBE293.

Habilitar fase 9: 15EBA493.

Habilitar fase 10: 45EBA493.

Habilitar fase 11: 15EBE493.

Habilitar fase 12: 95EBE493.

Habilitar fase 13: F5EBC493.

Habilitar fase 14: H5EBC493.

Habilitar fase 15: F5EBG493.

Habilitar fase 16: H5EBG493.

Habilitar fase 17: 67EBC293.

Habilitar fase 18: 48EB0293.

Habilitar fase 19: 18EB5293.

Habilitar fase 20: 98EB5293.

Habilitar fase 21: F8EB0293.

Habilitar fase 22: H8EB0293.

Habilitar fase 23: B8EB5293.

Habilitar fase 24: D8EB5293.

Habilitar fase 25: 18EB0493.

Habilitar fase 26: 48EB0493.

Habilitar fase 27: 68EB5493.

Habilitar fase 28: 98EB5493.

Habilitar fase 29: F8EB0493.

Habilitar fase 30: H8EB0493.

Habilitar fase 31: B8EB5493.

Habilitar fase 32: D8EB5493.

Habilitar fase 33: 16EB2793.

Habilitar fase 34: 46EB2793.

Habilitar fase 35: 66EB5793.

Habilitar fase 36: 96EB5793.

Habilitar fase 37: F6EB0793.

Habilitar fase 38: H6EB0793.

Habilitar fase 39: B6EB5793.

Habilitar fase 40: D6EB5793.

Habilitar fase 41: 16EB0893.

Habilitar fase 42: 46EB0893.

Habilitar fase 43: 16EB5893.

Habilitar fase 44: 46EB5893.

Habilitar fase 45: B6EB0893.

Habilitar fase 46: D6EB0893.

Habilitar fase 47: B6EB5893.

Habilitar fase 48: D6EB5893.

Habilitar fase 49: 18EB0793.

Habilitar fase 50: 48EB0793.



BUBSY 3D

Códigos

Na tela "Load and Save", entre com os seguintes códigos:

Seleção de fases: XMVLCHTMSB.

Começar com 99 vidas: BXMUCHOLIFE.

Seleção de fases e 99 vidas:

XALLBUGCR.

Todas as rocket parts: XT0OROCKER.

Selecionar shape: XURASNAKER.

Adicionar coordenadas na tela
Paws:XDBUGLOCNC.

Teste de som

Entre com um dos códigos a seguir na tela "Load and Save":

BUBSYHITXA
BUBSYBOPXA
BUBSYCNTXA
BUBSYDOGXA
BUBSYCARXA
BUBSYGLDXA
BUBSYHIHXA
BUBSYIDLXA
BUBSYPOWXA
BUBSYSCRXA
BUBSYUFOXA
BUBSYH20XA
BUBSYW00XA
BUBSYWOLXA
BUBSYWORXA

BUST-A-GROOVE 2

Fase bônus:

Consiga um "Fever Time" em cada uma das fases para habilitar o estágio Pander.

Habilitar Columbo:

Complete o jogo usando Shorty no modo Normal.

Habilitar ChiChi & Sally:

Complete o jogo usando Capoeira no modo Normal.



Habilitar Robo-Z Gold:

Habilite Columbo e ChiChi & Sally, então complete o jogo usando qualquer personagem no modo Mix e enfrentando Pander.

Habilitar Pander:

Complete o jogo no modo Normal usando Robo-Z Gold e enfrentando Pander.

Habilitar Hustle Kong:

Faça Fever Time nas quatro primeiras fases jogando com qualquer personagem e você enfrentará Hustle Kong na quinta fase, então termine o jogo (*).

Habilitar Michael Doi:

Faça Fever Time nas quatro primeiras fases jogando com qualquer personagem e você enfrentará Michale Doi na quinta fase, então termine o jogo (*).

Habilitar McLoad:

Faça Fever Time nas quatro primeiras fases jogando com Comet, para

enfrentar McLoad, então termine o jogo.

Habilitar Sushi Boy:

Faça Fever Time nas quatro primeiras fases jogando com qualquer personagem e você enfrentará Sushi Boy na quinta fase, então termine o jogo (*). (*) : Estes personagens aparecem aleatoriamente na quinta fase do jogo, caso ainda não tenham sido habilitados.

COLIN MCRAE RALLY

Códigos

No lugar do nome, escreva:

Baixa gravidade: MOONWALK.

Customizar Replay: DIRECTORCUT.

Desligar colisões: GHOSTRIDER.

Fases ao contrário: SKCART.

Habilitar personagem Nicky Grist: BACKSEAT.

Habilitar todas as pistas: OPENROADS.

Habilitar todos os veículos: SHOEBOXES.

Habilitar veículo Green Jelly: BLANCMANGE.

Habilitar veículo instável: MAGFLOAT.

Jogar com neblina: PEASOUPER.

Jogo mais rápido: MORE00MPH.

Pilotar do lado direita do cockpit: WHITEBUNNY.

Todas as fases noturnas: NIGHTRIDER.

Veículos metálicos: TINFOILED.

Veículos miniatura: DIDDYCARS.

Virar com as quatro rodas: TROLLEY.

Virar com as rodas traseiras: FORKLIFT.

CONTRA: LEGACY OF WAR

Truques

Na tela de título, entre com os seguintes códigos:

Habilitar jogo Bamboo Gyruus: L2, L1, ←, →, R1, R2.

Habilitar jogo Bamboo Tron Tank: R2, R1, →, ←, L1, L2.

Continues infinitos:

L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.

Selecionar arma: L2, R2 L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. Já durante o jogo, aperte ■ + ▲ para selecionar as armas.

Selecionar fases: L2, R1, L1, R2, ←, →, círculo, quadrado, R2, L2.

Teste de som: R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.

Ver animações: L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →.

Vidas extras: L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Já durante o jogo, aperte ● + ▲ para ganhar vidas. ⊗

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 consciente, compre apenas produtos nacionais.

PowerControl
O Único 100% Nacional

Vendemos também

Outros produtos:

- Controle Simples USB

- Controle Simples SERIAL

- Controle Duplo SERIAL

- Controle Analógico USB

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



DISTRIBUIDOR AUTORIZADO:

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

Fone/Fax: 3337 7485 - 3362 1389

CAPCOM VS SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM

Código mestre
F410BE7AD77C4CD6

Barra 'a' (jogador 1)
0410B5283670F558

Barra 'c' (jogador 1)
0490B5283670F558

Barra 'k' (jogador 1)
0410B528B670F558

Barra 'n' (jogador 1)
0490B528B670F558

Barra 'p' (jogador 1)
0490B5283670F55A

Barra 's' (jogador 1)
0410B5283670F55A

Defender tudo (jogador 1)
04D0326936F0C7FA

Defender tudo (jogador 2)
04D0326936F0E7FA

Defesa automática (jogador 1)
0450326936F0C7F8

Defesa automática (jogador 2)
0450326936F0E7F8

Defesa automática para chutes (jogador 1)
04D03269B6F0C7FA

Defesa automática para chutes (jogador 2)
04D03269B6F0E7FA

Destruir com apenas um golpe (jogador 1)
1450B72836F0D558

Destruir com apenas um golpe (jogador 2)
1450962836F0D7D8

Energia infinita (jogador 1)
0450306936F0C74A

Energia infinita (jogador 2)
0450306936F0E74A

DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

Código mestre
F4009B6EBC34874C

Ano 1806
14009D77BF789E02

Munição infinita
1410B032B770852A

Power gem infinita
1410B232B77085BA

HP infinito
24A19878B130CE40

Necrystal infinito
1410B232B770859A

Ooze infinito
1410B032B770850A

Ouro infinito
2403FA86FE61CCAA

Spirit infinito
1410316A97F0C70E

Máxima energia
2440B938BEF0859A

Máximo de EXP
2403FA86FE61CC0A

Máximo de força
2440B938BEF0858A

Máximo de pesquisa
2403FB86FE61CC2A

Máximo de economia
2403FB86FE61CC3A

Máximo de intelecto
2440B938BEF085AA

Máximo de military
2403FB86FE61CC1A

DESTRUCTION DERBY: ARENAS

Código mestre
94D13BA212E652B0

Habilitar Brennan
04509228363467DC

Habilitar Cadence
045090283634474C

Habilitar Carver
045090283634476C

Habilitar Cassandra
045090293634476C

Habilitar Crane
045090283634475C

Habilitar Fortune
045090283634676C

Habilitar Fortune
045090293634475C

Habilitar Jeremiah
045090293634474C

Habilitar Johnson
04509229363467DC

Habilitar Mako
04509228363467FC

Habilitar Makucha
045090293634676C

Habilitar Mariah
04509228363447DC

Habilitar Noire
045090283634675C

Habilitar Red Widow
04509229363447DC

Habilitar Scratch
045090283634674C

Habilitar Set
04509228363447fc

Habilitar Toffee
04509229363467FC

Habilitar Underdog
045090293634675C

Habilitar veículo secreto 1
045090283634477C

Habilitar veículo secreto 2
045090283634677C

Habilitar veículo secreto 3
045090293634477C

Habilitar veículo secreto 4
045090293634677C

Habilitar veículo secreto 5
04509028363447CC

Habilitar Victim
04509229363447FC

Habilitar Yin Yang
045090293634674C

Nitro infinito
24D017281434C36C

Máximo de pontos
244C6E6EDAF30CE3

Todas as fases (modo Destruction Bowl)
144FCA97EB0F0E47
144FCA96EB0F0E67

Todas as fases (modo Wrecking Racing)
140FE997EB8F0EE7
140FE996EB8F0ED7
140FE997EB8F0ED7
140FE996EB8F0EF7
140FE997EB8F0EF7
144FCA96EB0F0E47

DEVIL MAY CRY 2

Código mestre
F450B6287A7C4D16

Habilitar amuleto Aerial Heart
0410142914F075BC

Habilitar amuleto Aqua Heart
0410142914F055BC

Habilitar amuleto Chrono Heart
0410172814F0552C

Habilitar amuleto Electro Heart
0410172914F0750C

Habilitar amuleto Flame Heart
0410172814F0750C

Habilitar amuleto Frost Heart
0410172914F0550C

Habilitar amuleto Healing Heart
0410172814F0752C



Habilitar amuleto Offense Heart
0410172914F0552C

Habilitar amuleto Quick Heart
0410172814F0550C

Todos os amuletos
1410142914F015BC
2411572814F0150C
1411572814F0152C
0410172914F0552C

Devil Trigger infinita
1410927395F0117E
241DD2F291E011CF

Energia infinita
245DF1F29160114F
1450B1729570116E

Tempo infinito
14401E369DF80C16

Todas as armas
1410B17A957013CE

Todos os personagens
14403E2F9CF013CE

R: RACING EVOLUTION

Código mestre
945518A0932E58E0

Capítulo 1 (Racing Life)
2490136814F0C1AA

Capítulo 2 (Racing Life)
2490136814F0C19A

Capítulo 3 (Racing Life)
2490136814F0C1BA

Capítulo 4 (Racing Life)
2490116814F0C10A

Corrida extra 01
2450326894F0D32A

Corrida extra 02
2450326894f0d31a

Corrida extra 03
2450326894F0D33A

Corrida extra 04
2450326894F0D38A

Corrida extra 05
2450326894F0D3AA

Corrida extra 06
2450326894F0D39A

Corrida extra 07
2450326894F0D3BA

Corrida extra 08
2450306894F0D30A

Corrida extra 09
2450306894F0D32A

Corrida extra 10
2450306894F0D31A

Corrida extra 11
2450306894F0D33A

Corrida extra 12
2450306894F0D38A

Corrida extra 13
2450306894F0D3AA

Corrida extra 14
2450306894F0D39A

Pontos de recompensa infinitos

2441AEAC9B768139

2443AE869A74C88B

24DAF60A1675C1A8

24D1B68E9256C199

241135E812F65716

24D196B4BD3CD52D

24D133F4BFBCD5DD

Todos os veículos

2450B6A81274C109

24DAF60A1675C128

24D2F6881256C119

24D131A8127643D4

Todos os veículos na garagem

2450B6A81274C109

24DAF60A1675C128

24D2F6881256C119

24D131A8127643D4





Compre um ingresso antecipado e concorra a um sorteio de um GameCube!

Apenas: R\$ 12,00

HERE COMES THE NEW CHALLENGER

T2 Studio



gamecon e3we 2004
www.gamecon.com.br



intel®
CHALLENGE



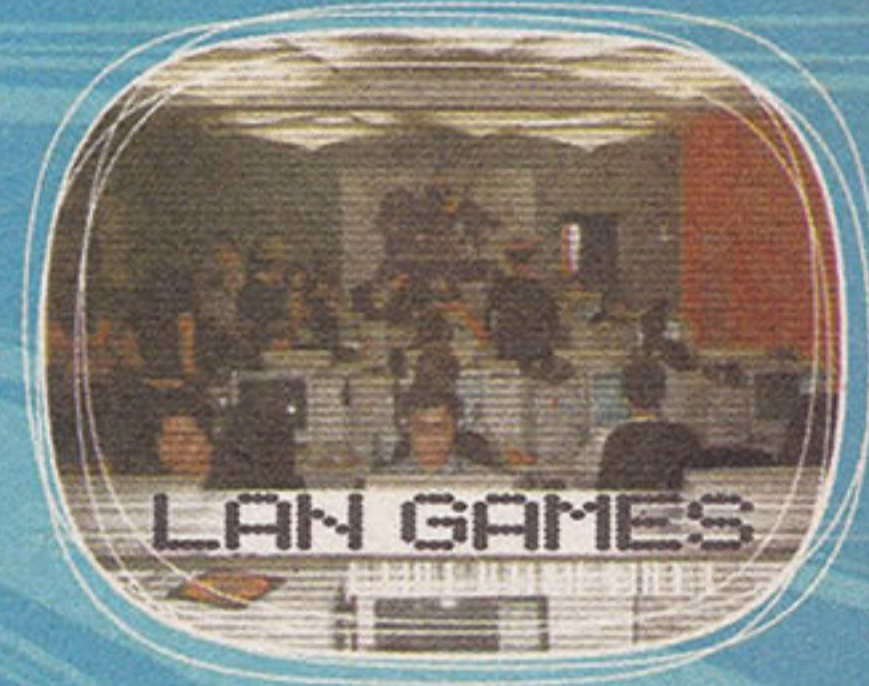
CAMPEONATO NARUTO 2



20 horas de FREE PLAY

Premiação nunca vista em campeonatos

VAI FICAR DE FORA?



E MAIS

O fim da festa é sempre melhor!



HIROSHI WATARI
Ator de Spielvan Sharivan e Boorman



TSUTSUI TAKUMI
Ator de Jiraiya

ANIMEGOL
AGRADECIMENTO OSCAR DA DUBLAGEM
Circuito Cosplay



- Anime Quiz
- Animekê
- Exibição de animes
- Shows de bandas
- Card Games
- Palestras
- Workshops
- Teatro Cosplay



RPG FESTIVAL 2004
www.rpgfestival.com.br

Um evento nota 10

Realização e promoção:

Apoio:



Universidade Anhembi-Morumbi
Campus Centro - R. Dr. Almeida Lima, 1134 - São Paulo - SP
Próximo à estação Bresser do Metrô

23 e 24 de outubro
R\$ 12,00 Horário: 10:00 ~ 20:00
Mais informações: (11) 3207-0432 de 2ª à 6ª das 9:00 às 20:00

COOL BOARDERS 4



Habilitar Cool
300675810001

Habilitar Crusty
300675830001

Habilitar Eddie
3006757E0001

Habilitar Honey Brown
300675820001

Habilitar Irving
300675800001

Habilitar Mars
3006757F0001

Aumentar pontuação
(J1, 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

Expendable
800B6B820100
800B6B860001

Habilitar Laser Site
(jogador 1)
800A63F80001

Habilitar Laser Site
(jogador 2)
800A65A500001

Habilitar Orbs (jogador 1)
800A63520003

Habilitar Orbs (jogador 2)
800A69AA0003

Energia infinita
(jogador 1)
800A69EE0063

Energia infinita
(jogador 2)
800A63960063

Munição infinita
(Grenade, jogador 1)
800A64780063

Munição infinita
(jogador 1)
500012020000
800A63C803E7
800A63BE03E7

Munição infinita
(jogador 2)
500012020000
800A6A2003E7
800A6A1603E7

Vidas infinitas (jogador 1)
800A63640063

Vidas infinitas (jogador 2)
800A69BC0063

Continue infinito
(jogador 1)
800A06180005

Grenade infinita
(jogador 2)
800A6AD00063

Máximo de pontos
(jogador 1)
800A63446E7F
800A63460651

Parar o tempo
800A0834012B

Tiros rápidos (jogador 1)
800A63840000

Tiros rápidos (jogador 2)
800A69DC0000

Todas as chaves
800B6BAC0500

Todos os Passcards
800B6B840101

G-POLICE (VERSAO 3.2)

Habilitar fase 01
8008F1780000

Habilitar fase 02
8008F1780001

Habilitar fase 03
8008F1780002

Habilitar fase 04
8008F1780003

Habilitar fase 05
8008F1780004

Habilitar fase 06
8008F1780005

Habilitar fase 07
8008F1780006

Habilitar fase 08
8008F1780007

Habilitar fase 09
8008F1780008

Habilitar fase 10
8008F1780009

Habilitar fase 11
8008F178000A

Habilitar fase 12
8008F178000B

Habilitar fase 13
8008F178000C

Habilitar fase 14
008F178000D

Habilitar fase 15
008F178000E

Habilitar fase 16
008F178000F

Habilitar fase 17
008F1780010

Habilitar fase 18
008F1780011

Habilitar fase 19
008F1780012

Habilitar fase 20
008F1780013

Habilitar fase 21
008F1780014

Habilitar fase 22
008F1780015

Habilitar fase 23
008F1780016

Habilitar fase 24
008F1780017

Habilitar fase 25
008F1780018

Habilitar fase 26
008F1780019

Habilitar fase 27
008F178001A

Habilitar fase 28
008F178001B

Habilitar fase 29
008F178001C

Habilitar fase 30
008F178001D

Habilitar fase 31
008F178001E

Habilitar fase 32
008F178001F

Habilitar fase 33
008F1780020

Habilitar fase 34
008F1780021

Habilitar fase 35
008F1780022

Habilitar fase 36
008F1780023

Habilitar missões secretas
(modo Training)
80093990003F

Habilitar sirenes
800930380001

6000 Epp infinito
800F5CDA0063

6000 Rockets infinito
800F5CBA0063

Bomba Cluster infinita
800F5CBC0063

Bomba Drop infinita
800F5CE20063

Epp infinito
800F5CD80063

Escudo infinito
801EEE4C1389

Míssil Firestreak infinito
800F5CB00063

Míssil Hyper infinito
800F5CAC0063

Lasers infinitos
800F5CD40063

Plasma Beam infinito
800F5CD20063

Rockets infinitos
800F5CB80063

Míssil Starburst infinito
800F5CB40063

Suprimentos infinitos
800F5CE40063

Invencibilidade
8008DBDC0001

Todas as armas e munição
infinita
8008F1E00001

Tráfego rápido
800988C00001



MEGA MAN 8

Astro Crush infinita
801B1ED00001

Flame Sword infinita
801B1EC80001

Flash Bomb infinita
801B1EB40001

Homing Sniper infinita
801B1ECC0001

Ice Wave infinita
801B1EBC0001

Mega Ball infinita
801B1EB00001

Thunder Claw infinita
801B1EB80001

Tornado Hold infinita
801B1EC00001

Water Balloon infinita
801B1EC40001

Astro Crush infinita
801B1ED22800

Flame Swords infinita
801B1ECA2800

Flash Bombs infinita
801B1EB62800

Homing Snipers infinita
801B1ECE2800

Ice Waves infinita
801B1EBE2800

Mega Balls infinita
801B1EB22800

Thunder Claws infinita
801B1EBA2800

Tornados infinita
801B1EC22800

Water Balloons infinita
801B1EC62800

Todas as armas
500009040000
801B1EB00001

Todas as armas infinitas
500009040000
801B1EB22800

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Desligar o tempo
800C1CE80100

Infinito Cash
800BDC960090

Máxima pontuação
(modo Tournament)
800BDC9A0063

Todos os troféus (modo
Racing)
800BE33C0101
800BE33E0101
800BE3400101

Todos os troféus (modo
Tournament)
800BDFE80101
800BDFEA0101
800BDFEC0101
800BDFEE0101
800BDFFF0101

Todos os troféus (modo
Weekend)
800BE1580101
800BE15A0101
800BE15C0101
800BE15E0101
800BE1600101

Veículos extras
800BD6580007

Vitória fácil
800C1CE8FFFF



POKÉMON WORLD TODOS OS EXTRAS DE FIRERED E LEAFGREEN
ESTRATÉGIAS PIKMIN 2 • F-ZERO LEGENDS

SELO Nintendo OFICIAL

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY • GAMECLUBE • NINTENDO G4

Nintendo®

World

DONKEY KONGA BATUCADA MALUCA DO MACACO BATUTA

BOHITAI 2 MAIS BRONZEADO DO QUE NUNCA

74

GAMES • HARDWARE
TECNOLOGIA

EGM
PC

DESENVOLVIMENTO
CRIE MAPAS DE CS
Tutorial com o maior especialista do Brasil

ZIFF DAVIS MEDIA

EDIÇÃO DE ESTREIA
DOS EDITORES DA EGM
E SEUS AUTORES
AUTORIZADOS
EM TODAS AS BANCAS DO BRASIL

METROID
PRIME 2: ECHOES
TODAS AS NOVIDADES QUE VOCÊ PRECISA SABER!

nas bancas
07/₁₀

CONRAD EDITORA
TODAS AS PLATAFORMAS
DE GAMES PRA VOCE!

nas bancas
15/₁₀

nas bancas
25/₁₀

nas bancas
14/₁₀

O GAME MAIS ESPERADO DO ANO

HALF-LIFE 2

ALINHAMENTO DE CANHÃO Saiba como alinhar o leitor óptico do PS2 e dar uma nova vida ao seu console

TESTAMOS A PLACA DOS SEUS SONHOS: **ATI X800**

- OVERCLOCK DE PLACA DE VIDEO
- O PC IDEAL PARA O X800
- CPL e WCG GAMERS VIRAM PROFISSIONAIS

• A...
• A...
• A...

• Gran Turismo 4 ps2
• Metal Gear Solid 3: Snake Eater ps2
• Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII ps2
• E outras novidades do evento.

Classic Gaming

- Review especial na revista
- Detonado com história na web: Silent Hill ps1
- Silent Hill 2 ps2

Digimon World 3 ps1

- Detonado completo para essa digiaventura do PSone

RESIDENT EVIL
OUTBREAK FILE #2
ESTRATÉGIA COMPLETA PARA A VERSÃO JAPONESA, COM TODOS OS SEGREDOS!

Reviews

- Def Jam Fight for NY ps2
- Sly 2: Band of Thieves ps2
- Burnout 2: Online ps2
- E-Motion Legend ps2

R\$ 4,50

#14 novembro de 2004

CONRAD EDITORA

RAGNAROK CD GRÁTIS

A revista #1 para PC • PS2 • Xbox • GameCube

EGM

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

SuperDicas Dos editores da EGM BRASIL

PlayStation

TOKYO GAME SHOW 2004

- Gran Turismo 4 ps2
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater ps2
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII ps2
- E outras novidades do evento.

Classic Gaming

- Review especial na revista
- Detonado com história na web: Silent Hill ps1
- Silent Hill 2 ps2

Digimon World 3 ps1

- Detonado completo para essa digiaventura do PSone

RESIDENT EVIL
OUTBREAK FILE #2
ESTRATÉGIA COMPLETA PARA A VERSÃO JAPONESA, COM TODOS OS SEGREDOS!

Reviews

- Def Jam Fight for NY ps2
- Sly 2: Band of Thieves ps2
- Burnout 2: Online ps2
- E-Motion Legend ps2

R\$ 4,50

#14 novembro de 2004

CONRAD EDITORA

Tranque as portas,
feche as janelas e
prepare-se para
novos momentos
de tensão

BIOHAZARD OUTBREAK FILE #2

Se você não agüenta esperar pela versão americana ou já se enroscou em algum Scenario, eis o seu guia de sobrevivência definitivo para o novo game da série Resident Evil. Aqui, você encontra todos os passos necessários para escapar com vida de Raccoon City. Mais uma vez...

Por Gilsomar Livramento

Controles Básicos

Direcional ou alavanca esquerda	Mover personagem / Navegar pelos menus
Start	Abrir inventário / Pular animações
Select	Abrir menu / Pausar o jogo
●	Ação
▲	Visualizar o mapa
R1 ou R2	Empunhar arma / Posição de ataque
L1	Recarregar arma
L2	Comunicar-se com os aliados

Combinações

R1 ou R2 + ●	Atacar
R1 + L1 + ●	Andar e atacar
R1 ou R2 + ✕	Usar habilidade do personagem
Direcional ou alavanca esquerda + ✕	Correr
↓ + ●	Pisar no inimigo caído no chão
↓ + ✕	Girar 180°

Comunicação

Combinar perguntas e respostas aumenta a confiança de seus aliados, o que faz com que eles o ajudem com mais frequência. Portanto, sempre que alguém pedir ajuda, faça-o se tiver oportunidade. Responda Yes ou No quando fizerem perguntas. Existem várias formas de dialogar, mas isso depende das combinações de perguntas, respostas e das ações entre seu personagem e os demais personagens.

Comando

Comando	Ação
■	Pergunta / Comentário
Esquerda (alavanca direita)	Help
Direita (alavanca direita)	Thanks
↑ (alavanca direita)	Go
↓ (alavanca direita)	Come On
R3	Wait
L2 + esquerda (alavanca direita)	Chamar NPC 1
L2 + cima (alavanca direita)	Chamar NPC 2
L2 + direita (alavanca direita)	Chamar NPC 3 (apenas online)
L2 + ↓ (alavanca direita)	Yes
L2 + R3	No



O objetivo da estratégia é mostrar apenas os pontos mais importantes de cada Scenario. Fica por sua conta coletar armas, munição e itens para distribuí-los entre seus companheiros durante a exploração das demais áreas não citadas. Para maior segurança, recomenda-se salvar o jogo sempre que possível.

Scenario 1 – Wild Things

Procure arma e munição, pegue o mapa e um file no mural em frente ao Elephant Restaurant. Depois disso, entre no estabelecimento. Arrombe a porta que fica atrás da mesa ao fundo para entrar na cozinha. Dentro do balcão, pegue o item Chain Cutter. Volte ao ponto inicial da fase e examine as correntes do portão. Se elas não se abrirem, use o Chain Cutter e descarte-o em seguida. Na área South Concourse, depois que o elefante aparecer, seja rápido para pegar o mapa no mural e entrar pela porta no final do caminho ao lado. Em North Concourse, entre no Office e continue para o Inner Office, onde você encontra a Elephant Key e mais um file.



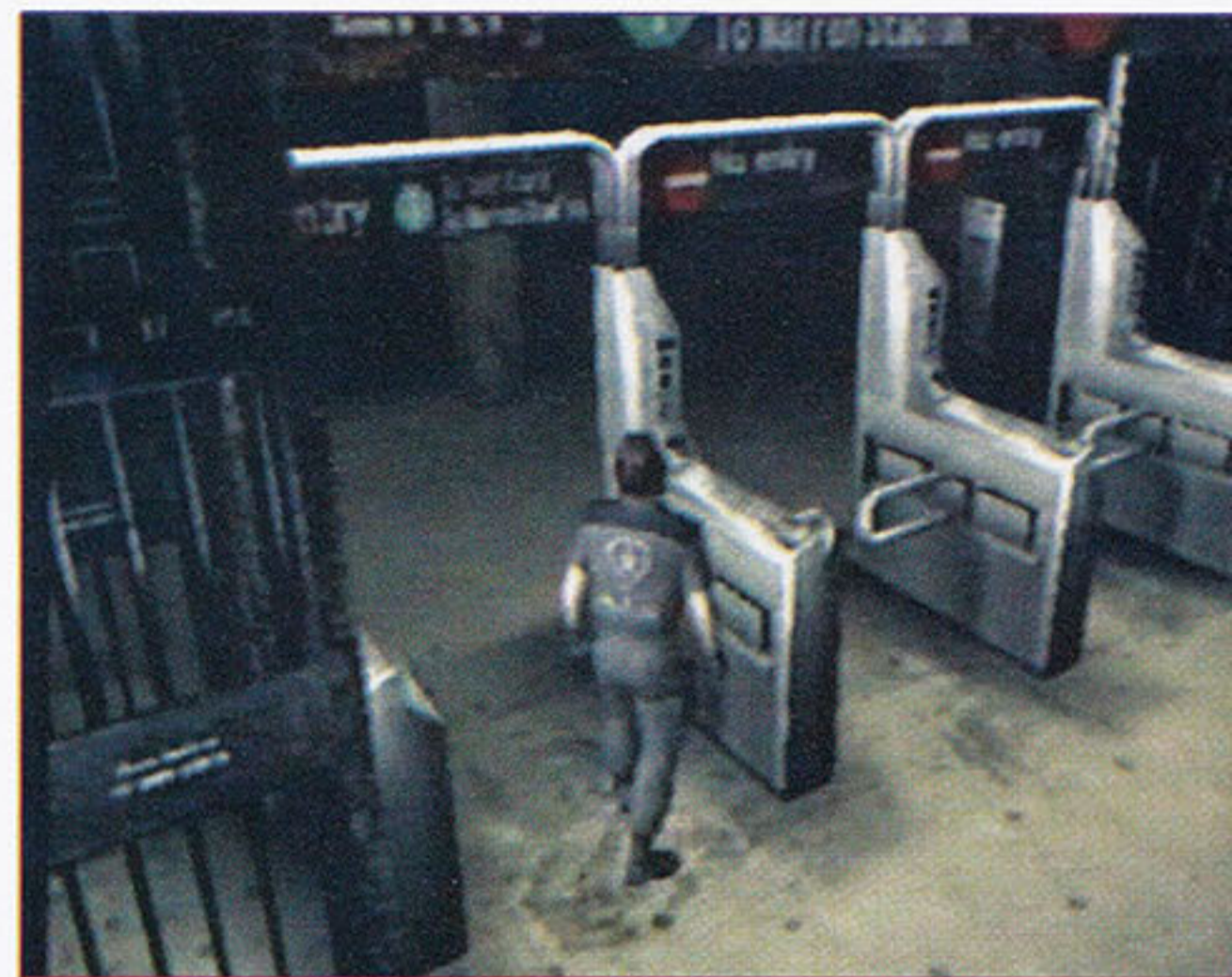
Saia do local e entre pela porta mais próxima até chegar em East Concourse. Siga à direita da tela e use a chave para entrar na Elephant Stage. O plano aqui é fazer com que o elefante entre jaula. Quando isso acontecer, suba pela escada, pegue um file e acesse o computador para trancar a jaula. Saia pela porta, desça o lance de escadas e entre pela porta à esquerda para entrar mais uma vez na Elephant Stage. Recolha o Lion Red Emblem, volte pela porta anterior e examine a parede adiante para entrar no Terrarium Dome. Cruze a área pela parte de cima e continue pelo porta.



Em Lakeside Area, entre na água e nade para o outro extremo, tomando cuidado com o crocodilo. Ao chegar na área Path in Front of Observation

Deck, arraste-se pelo buraco na cerca e, chegando em Front Gate Plaza, mate o leão zumbi e use o item Lion Red Emblem na estátua para abrir caminho. Antes de seguir em frente, arme-se e equipe itens de cura. Se você prendeu o elefante, seu inimigo será um leão zumbi. Caso contrário você terá de enfrentar o gigantesco paquiderme. Ao vencê-lo, entre no vagão.

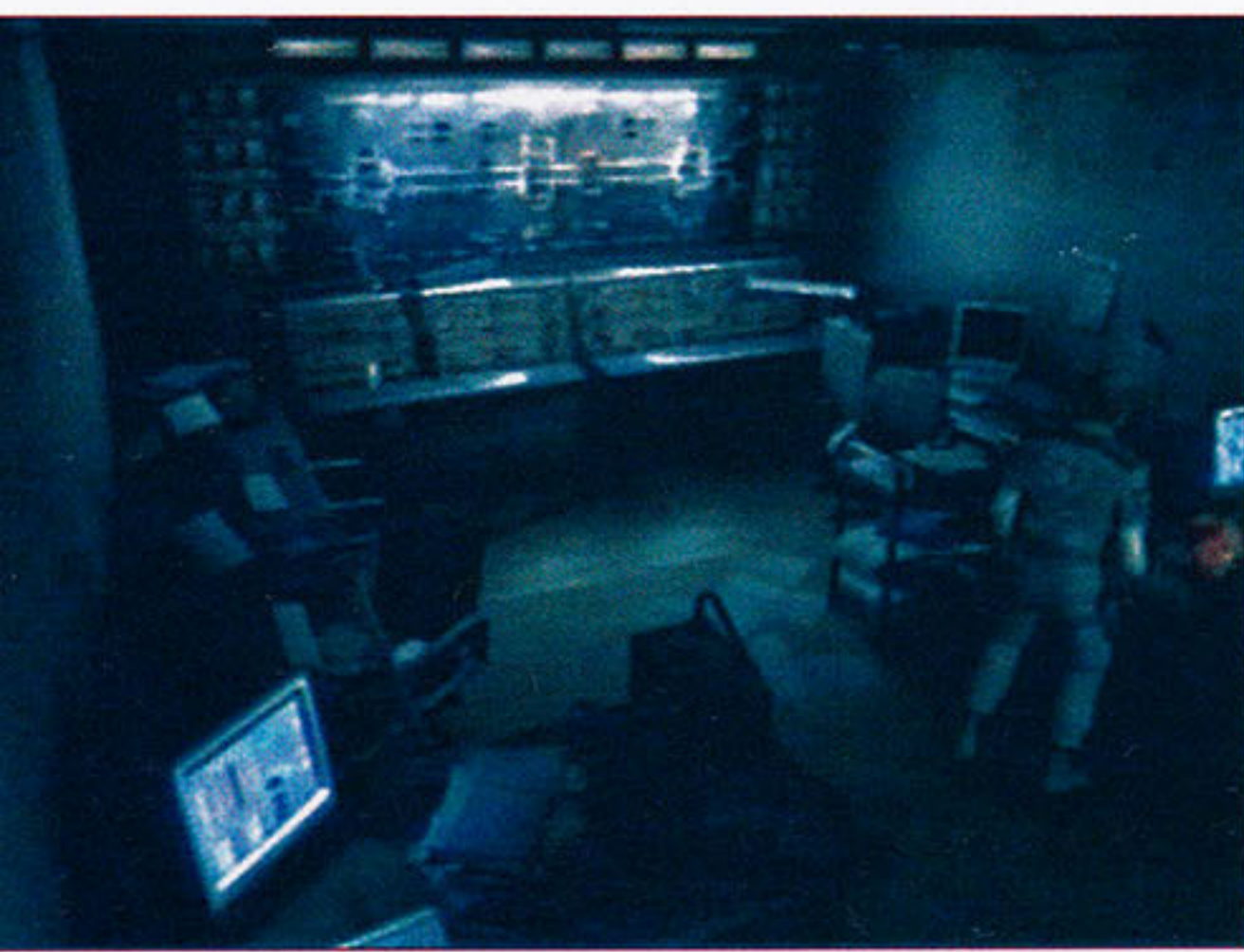
Scenario 2 – Underbelly



Pegue os itens e siga para a área West Ticket Gate. Passe por uma das catracas procure pelo mapa e desça as escadas ao lado para chegar à Platform. Entre no Subway Car para encontrar itens e a Employee Key. Se a chave não estiver lá, estará com um de seus aliados. Com ela em mãos, saia e suba pela escada em frente àquela que você usou anteriormente. Em East Concourse, avance até a área East Ticket Gate e passe pela catraca adiante. Procure um file na lata de lixo tombada ao lado da cabine, volte pela catraca e use a chave para destrancar a porta em frente à escada da esquerda. Descarte a chave e entre na Employee Passage.



Destranque a outra porta no final do corredor e entre pela lateral mais próxima, acessando a Control Room, onde você encontra o mapa. Visualize-o e note duas portas juntas, uma de frente para a outra. Explore-as. Uma delas é a Men's Staff Restroom, onde você acha um file com quatro letras destacadas em verde. Decore-as. Volte ao corredor e entre para a Break Room (a porta junto à esquina). Verifique os armários e insira a senha de quatro letras quando for necessário. Ⓛ



▶ Colete a B2F Key, procure por um file e saia pelo outro lado. Entre pela porta mais próxima para voltar à Breaker Room. Procure por mais dois files e marque bem este lugar. Saia e use a chave para abrir a porta azul no final do corredor, entrando na área Stairwell. Prossiga até a B2 Passage e continue para a Emergency Power Room. Lá, pegue a Valve Handle, mas não acione a força do painel ainda. Volte para a B2 Passage e entre pela porta na parte inundada. Use a Valve Handle no registro acima da escada na Pump Room. Procure por um novo file junto à porta.

Ao sair, pegue a Elder Brother (a placa de metal mais próxima da porta) e visite a Emergency Power Room. Agora sim você deve acionar o painel de força. Em seguida, vá até Breaker Room e mexa no painel para resolver o puzzle. O objetivo é colocar os números destacados em amarelo, em ordem decrescente, até chegar ao 10. Feito isso, vá para a Platform, derrote a pulga gigante e entre no Subway Car. Chame seus companheiros e espere a animação. Saia e siga o fim da plataforma pela lateral do trem. Assim você avista o lugar onde deve usar a Elder Brother.



Retorne imediatamente para a área Employee Passage e entre na Storage Room. Caso não esteja jogando com David, pegue a Repair Tape e vá mais uma vez para a Pump Room. Use o item recém-adquirido no cano quebrado e, então, a Valve Handle, para abrir o registro novamente. Volte para a Platform e procure a Younger Brother ao lado dos destroços do outro trem. Use-a Younger na lateral do Subway Car e entre, armado, no mesmo. Uma pulga gigante levará seu personagem ou um dos aliados, neste último caso, desça nos trilhos e siga

pelo túnel. Descarregue suas armas na criatura, sempre desviando dos demais inimigos. Vencendo a batalha, você terá menos de um minuto para entrar no Subway Car e concluir o Scenario. Caso não consiga, pegue a Emission Tower Key no lugar do Subway Car e faça o caminho inverso até a Emergency Power Room. Abra a porta no final do corredor e prossiga pelo caminho linear. Na Underground Emergency Passage, pegue a Wheel Object e, na área Ventilation Tower, tome cuidado com as pulgas. Suba os lances de escada até chegar ao topo. Use a Wheel Object para habilitar a escada de fuga.

Scenario 3 – Flashback

Vasculhe a cabana e pegue o que achar necessário. Tente sair para que Al apareça e guie-o até o hospital abandonado. Do lado de fora, examine a lateral da cabana para pegar um file. Continue seguindo Al ao longo do caminho e derrube apenas inimigos que chegarem muito perto de você. Ao cruzar a ponte, você chegará no Hospital Back Gate.

Explore o local à procura de um novo file e entre em seguida. Do Main Building 1F Hall, siga até o final do corredor e prossiga pela porta por onde Axe Man aparecerá. Não gaste munição, pois ele fugirá se você tentar atingi-lo. Na Reception Office, destrua a caixa ao lado e procure por um file e pelo mapa. A porta do outro lado o levará até a Examination Room. Antes de voltar ao Main Building 1F Hall, não deixe



de pegar o item Syringe. Siga pela porta no final do corredor, mas não suba a escada. Avance até o Auxilliary Building 1F Hall, entre pela primeira porta ao lado (Locker Room), recolha um file e saia. Desça pela escada no final do corredor e mais adiante, use a Syringe na planta para poder entrar na Pharmacy. Pegue outro file e use a Syringe na máquina ao fundo. Com ela recarregada, deixe-a com um de seus companheiros. Pegue também a Auxilliary Building Key no local.

Faça o caminho inverso, subindo o lance de escada e usando a chave na próxima porta. Cruze o corredor e suba a escada. Então, suba pela vegetação para chegar na Maintenance Access Route. Acerte as duas plantas venenosas para ter acesso à escada de metal. Suba por ela. Axe Man aparecerá novamente. Livre-se dele com a ajuda de seus aliados ou siga adiante. Com a

Syringe ainda em seu inventário, continue subindo rumo ao Auxilliary Building Rooftop. No telhado, use rapidamente a Syringe na planta gigante e desça antes que as vespas o ataquem.

Faça o caminho de volta, descendo pela escada de metal e, mais adiante, desça pela nova passagem da Maintenance Access Route. Na Auxilliary Building 2F Hall, desça pelo buraco seguinte para chegar na Storage Room. Recolha a Administrator Key e ignore a porta ao fundo. Saia pela outra que fica perto de onde você caiu. Entre pela porta no final do corredor e então, pela que fica ao lado. Fique atento com Axe



Man no corredor seguinte e saia pela porta no outro extremo, voltando até a Main Building 1F Hall. Suba a escada, destrua a caixa para pegar um file e entre pela porta mais próxima. No Administrator's Office, use a chave para destrancar a porta e pegue tudo o que puder. Procure um file e examine a parede junto à estante para revelar uma passagem. Procure por outro file aqui. Ao chegar na Auxilliary Building 3F, pegue outro file e saia pela porta. Passe pelas plantas venenosas e desça pelo buraco do outro lado, caindo na Room 202. Pegue uma Syringe e, ao sair do quarto, entre na Room 203. Use a Syringe na planta e descarte o item logo em seguida. Saia pela porta do outro lado e desça pela escada em frente. No fim do corredor, entre na Auxilliary Building F Hall pela porta à direita.

Desça outro lance de escada, equipe suas melhores armas e itens de cura e prossiga para a Intensive Care Unit. Evite os tentáculos da planta mutante e fique a uma distância razoável. Descarregue suas armas na ferida do monstro. Ao término da batalha, o teto do local desabarará. Saia da sala e suba pela escada. Entre pela primeira porta que encontrar e, no corredor, siga pela porta à esquerda de seu personagem. Na Auxilliary Building 1F Hall, ignore Axe Man e entre pela primeira porta no corredor. Saia pela porta ao fundo.





Scenario 4 – Desperate Times

Antes de começar, uma nota importante: em alguns ambientes do departamento será liberado um gás que faz com que o vírus contamine rapidamente seu corpo. Para impedir isso, saia da sala assim que o alarme tocar ou pegue o item Nerve Gas Neutraliser, um objeto circular com tarja amarela que pode ser encontrado aos montes em quase todos os ambientes. Pegue a Unicorn Medal na fonte e um file atrás do policial Marvin. De frente para a fonte, entre pela porta à esquerda para chegar na Reception Desk. Pegue um novo file sobre o banco – ele contém a senha do cofre – e examine o resto do local. Saia da sala e entre pela porta ao lado da entrada principal do departamento. Inicialmente, siga pelo corredor e entre pela porta no final. No Hallway, você encontra um de seus aliados, que estará carregando



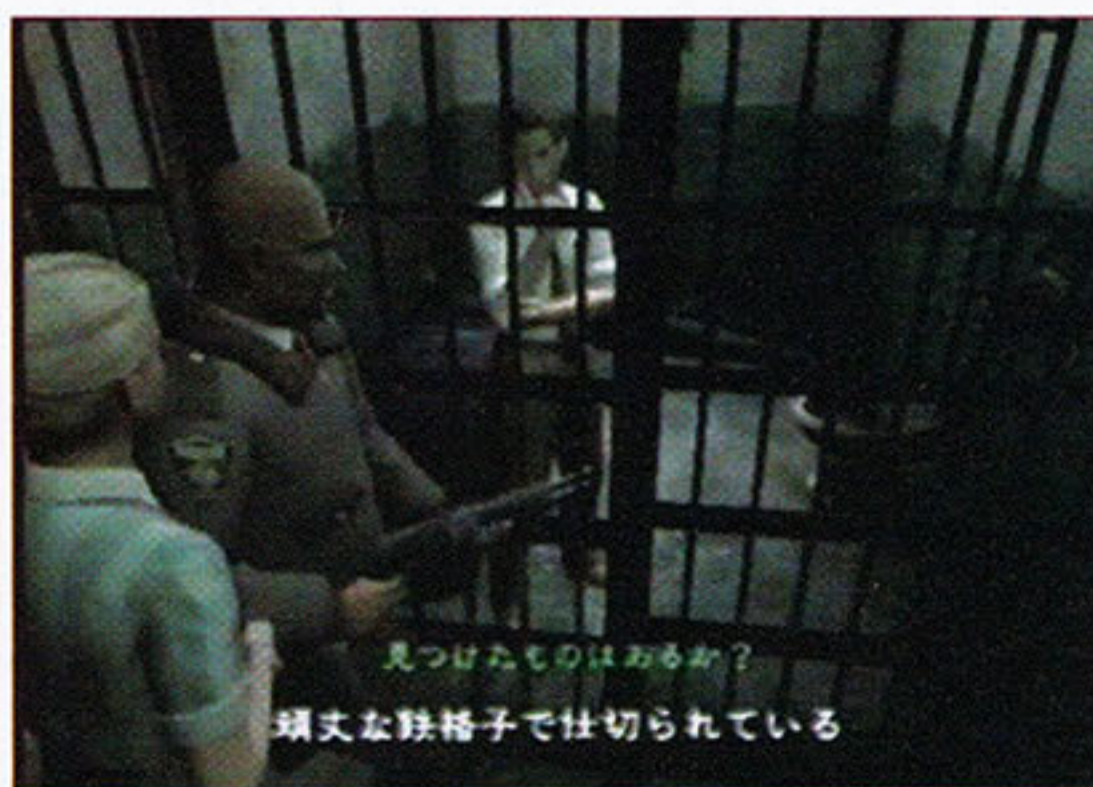
uma das cinco Pieces (objeto que lembra uma meia-lua com uma jóia). Pegue-a e volte para a Main Hall. Então, use-a na fonte. Volte ao ponto onde encontrou seu aliado e use a

Unicorn Medal sob o quadro no fundo para revelar um compartimento secreto. Volte para a 1F Lobby e entre pela porta dupla (East Office)

Procure files na sala e um terceiro na saleta ao lado. Use a senha para abrir o cofre (indicada anteriormente) e pegue mais uma Piece. Use-a na fonte e volte para o local onde o encontrou. Mais adiante, siga pela porta do lado direito e entre pela outra do andar superior. Entre na Waiting Room e empurre o baú. Volte até a Main Hall e use a Piece na fonte. Eventualmente você encontrará outro aliado que carrega mais uma Piece. Caso ele esteja morto, pegue-a na Witness Interrogation Room.

Suba pela escada de metal e entre pelo outro lado da Waiting Room. Use a caixa para pegar outra Piece sobre o armário. Volte para a East Office e entre pela porta do lado esquerdo. Passe pela Night-Duty Room e desça pela escada.

Na bifurcação do corredor, vá para a direita e entre na Substation Room. Examine a gaveta da mesa para conseguir o Secret File. Pegue o mapa no painel ao fundo.



Saia do local e entre pela porta no final do corredor, rumo ao Underground Parking Garage. Procure por mais um file e entre pela porta do outro lado. Visite a Holding Cells no fim do corredor, fale com o repórter Ben e entregue o Secret File para receber a última Piece. Volte ao Underground Parking Garage e empurre uma caixa atrás do carro à direita. Siga pela passagem que foi revelada. Da Police Station Front Entrance, siga para o Main Hall e use a Piece na fonte. Após a animação, arme-se e vá para a Police Station Front Entrance. Marvin será ferido por um zumbi e depois entrará no departamento. Algum tempo

depois, o lugar será invadido por vários zumbis. Sua tarefa é simples: sobreviver até ser resgatado pela policial Rita.

Scenario 5 – End of the Road



Você começa na Waiting Room. Pegue o que puder e saia pela porta ao fundo. Examine o painel próximo do corpo e decore os três números marcados com sangue. Siga pela porta junto ao fogo no fim do corredor. A partir deste ponto, fique esperto com os Hunters. Entre para a Reference Room, vasculhe-a para achar um file e colete o mapa próximo ao computador. Não se esqueça de pegar também a Experimentation Chamber Key.

Faça o caminho inverso até a Waiting Room, use a chave na porta ao lado e, chegando na Experimentation Chamber, procure por outro file. Saia pela porta ao fundo e examine o painel no final do corredor. Você deve criar todas as combinações possíveis com os três números indicados no painel ensangüentado, por exemplo: 853, 385, 538, etc. Uma delas será a senha de acesso, então lembre-se dela.



Ao abrir a passagem, volte pelo corredor e entre pela porta com a inscrição A-03 ao lado. No novo corredor, siga para o lado esquerdo do personagem e digite a senha para ter acesso a uma sala com itens. Independente disso, entre pela porta ao lado da que você veio (Laser Emission Room). Primeiro, procure por um file na máquina ao fundo. Depois, acione o computador junto ao vidro para desativar os raios. Feito isso, saia imediatamente da sala e entre pela porta à esquerda, voltando à Central Passage 2. ▶

- Ⓛ Deste ponto, entre pela primeira porta, próxima do de onde você usou a senha pela primeira vez, e chegará até o outro lado da Laser Emission Room. Passe antes que os raios sejam acionados e siga para a Central Passage 3.



Aproxime-se do fogo no corredor e pegue o ID Card Lv 1. Use-o no painel da porta no lado oposto para voltar à Central Passage 2. Siga até o final desse corredor e use o cartão mais uma vez. De volta à Central Passage 1, use o cartão no painel junto ao corpo para ter acesso ao Experimentation Lab. Livre-se do cartão. Suba o lance de escadas adiante e, na Observation Mazzanine, pegue o MO Disk sobre a mesa. Procure um file junto à porta, saia por ela em seguida e siga pelos corredores até chegar na Central Passage 1. Continue para a área Mainframe, use o MO Disk na máquina ao fundo, faça o caminho de volta até a Observation Mazzanine e use-o no computador à esquerda. Depois, use-o novamente no painel que o cientista Carter estiver usando. Dispense-o em seguida. Mister X será libertado e o ajudará contra os Hunters. Saia pela porta oposta de onde você veio e vasculhe o Experimentation Lab. Siga para a porta seguinte e, no corredor, continue pela porta próxima do fogo. Na East Passage 1, entre pela porta no final do próximo corredor. Note que a parede à esquerda está danificada.



Siga pela porta no final desse novo corredor e entre pela primeira porta no caminho. Chegando na Nursery, procure por um file e colete a Crowbar ao fundo. Ignore a Grenade Launcher ao lado da porta. Saia e volte até a parede danificada da East Passage 2. Use a Crowbar para abrir caminho pela parede e entrar na Special Research Room. Pegue o file e a GL Dummy. Dispense a Crowbar e volte até a Nursery. Pegue a Grenade Launcher e coloque a GL Dummy

no lugar. Saia e prossiga para a East Exit. Tyrant ficará fora de controle e você terá que pará-lo. Use tudo o que tiver e esquive-se de seus golpes quando estiver muito perto. Volte até a Special Research Room (use o buraco na parede) e saia pela porta ao fundo. Utilize o novo cartão para abrir a porta no corredor seguinte. O caminho a seguir o levará até a Drainage Area, onde Tyrant aparecerá mais uma vez. Você pode tentar derrotá-lo aqui ou mais tarde, usando o controle remoto das bombas em seu corpo.

Entre na Maintenance Room, continue pela porta seguinte, procure o Remote Control e equipe-o se Tyrant ainda estiver atrás de você. Para causar maiores danos ao inimigo, use o Remote Control como uma arma. Com Tyrant no chão, entre pela porta azul do outro lado da ponte. Procure por um file na Floodgate Control Room e depois empurre a caixa para abrir uma passagem. Desça por ela. Livre-se da aranha gigante e suba na caixa ao fundo. Prossiga pelo buraco de ventilação na parede até chegar na Old Waterway. Investigue o local antes de pular no buraco junto à Blue Herb. Ao encontrar a cientista Linda, uma animação ocorrerá. Se você for arrastado pela água junto com Linda, terá de entrar no prédio



Apple Inn, levá-la até a Main Street e encarar minas terrestres e snipers e Tyrant. Caso isso não aconteça, pegue a Valve Handle na parede à direita e volte pelo mesmo caminho.

Ao chegar na North Waterworks, use a Valve Handle no painel ao lado da escada e suba por ela em seguida. Entre pela porta à direita e continue pela porta mais adiante, voltando até a Maintenance Room. Use a Valve Handle na máquina, volte até a North Waterworks, mas não desça na água. Utilize a Valve Handle no painel embaixo da lâmpada para baixar uma escada ao fundo. Suba por ela para chegar até a Main Street South, onde enfrentará Tyrant novamente. Use tudo o que tiver para acabar com ele, inclusive o Remote Control para explodir as bombas em seu corpo. Para isso, é necessário que seus aliados distraiam os inimigos.

Derrotando a criatura, explore a área e siga pelo caminho junto à luz para chegar na Main Street North. Explore os arredores e entre no helicóptero para pegar equipamento e um file. Feito isso, continue pela rua e suba pelo lance de escada adiante. Você chegará na Behind The Residential Area. Pegue o Mine



Detector junto ao corpo e equipe-o para saber a proximidade das minas terrestres. Para evitá-las, aproxime-se com cautela e acione-as. Siga pela rua e entre no Office Building Warehouse, à direita do caminhão. Mais adiante, uma nova animação ocorrerá e você terá três minutos para buscar a cientista Linda e levá-la para o helicóptero na Main Street North. Para chegar ao Apple Inn, mantenha o Mine Detector equipado e continue avançando. O caminho é linear, então preocupe-se apenas com as bombas.

Ao entrar no Apple Inn, carregue Linda até o helicóptero antes do tempo se esgotar. Caso não consiga, retorne ao Office Building 1F. Um zumbi derubará a porta, permitindo que você suba até o telhado do prédio. Chegando na área Rooftop - Elevated Railing, deixe Linda, pule para a construção ao lado e prepare-se para a batalha final. Tyrant será absorvido pelo monstro Nyx. O lugar tem armas e equipamentos espalhados, então faça o seguinte para vencer: atire no monstro até que ele fique de joelhos. Depois, permaneça na frente dele e atire em seu peito (o ponto fraco).

Vale usar o Remote Control. Depois do confronto, volte até Linda e verifique a chapa de metal no meio do percurso para usá-la como ponte. Carregue-a até o caminhão e entre nele em seguida. ⓧ



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.

> EXPO_CENTER_NORTE.MAP.....LOADED
 > MAIORES_EMPRESAS_DE_JOGOS_DO_PLANETA.SYS.....LOADED
 > NOVEMBRO_19-21.DAT.....LOADED
 > TORNEIOS_PARA_PC_CONSOLES_E_CELULARES.BIN.....LOADED

> WAITING FOR PLAYER 1



A Maior Feira de Jogos da América Latina agora no Brasil



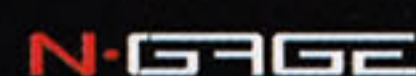
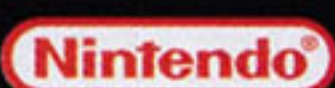
PATROCINADORA OFICIAL

19 A 21 DE NOVEMBRO

EXPO CENTER NORTE

SÃO PAULO, BRASIL

WWW.ELECTRONICSGAMESHOW.COM



PARCEIRO OFICIAL
 DE CONTEUDO



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



MASTER GAME

LOCAÇÃO E VENDA
JOGOS, CONSOLES
E ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
CARD GAMES



R. Guilherme Morsch, 243
Centro - Canoas - RS
Fone: (51) 472 6788
www.mastergamecanoas.com.br

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames[®]

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2



- DESBLOQUEIO
- △ UNIDADE ÓTICA
- ⊗ TRANSCODIFICAÇÃO
- FONTE
- VENDA

Atendemos todo 

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

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

ANUNCIE AQUI

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

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



METRÓPOLE
Games

TUDO EM ATÉ 12x 

VISA Electron  

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



inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!



www.inicialgames.com.br

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

ADAPTADOR DE CONTROLE DE PLAYSTATION PARA COMPUTADOR USB

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



Veremos também outros produtos: Controle Simples USB, Controle Simples 2.4GHz, Controle Simples 2.4GHz com Antena USB

Enviamos para todo Brasil

Seja um cidadão consciente, compre apenas produtos com certificação USB

PowerControl
O Melhor para o seu computador

Indicador oficial de certificação USB

NO ANIVERSÁRIO DA

MD GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2 / MATRIX 50001
PS2 / MARS PRO 50001

NA COMPRA DE UM PS2
GRATIS
UMA CAMISETA DA MD GAMES

PREÇOS
IMBATÍVEIS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
DESTRAVIMENTO DE GAMES NA HORA!
JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO
RETIROS 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

H-LERA

GAMES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PS2
GAMEBOY ADVANCE
XBOX

DECODIFICAMOS OS APARELHOS
COM O QUE HÁ DE MELHOR NO MERCADO

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

Fratello Games

Mês das CRIANÇAS??
As melhores ofertas estão no Fratello Games!!!

SEU PAGAMENTO??
em ATÉ 12x!!

Game Cube
PS II
KIT PS II
X-BOX
GAME BOY SP

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:
Orçamentos sem compromisso e na hora,
Contamos com uma oficina própria e com
técnicos treinados e qualificados para a
instalação dos ModChips mais confiáveis
do mundo; ISSA, VOCÊ NÃO PODE PERDER!

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil. Preços especiais para técnicos.

Visite nosso site e conheça nosso Catálogo Eletrônico

FRATELLOGAMES

Loja 1 - Rua Sta. Efigênia, 290 - Jd. Anália - São Paulo - SP - 01207-000
Fone: (11) 3302-2206/3333-2002 Fax: (11) 3328-0418
Loja 2 - Rua Sta. Efigênia, 304 - Jd. Anália - São Paulo - SP - 01207-000
Fone: (11) 3302-2206/3333-2002 Fax: (11) 3328-0418

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NIDI

Desde 1992

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

Fone: 5538-6914 / 5034-0971
Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

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

PowerTEC

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GAMES
MAIS BEM PREPARADA DE OSASCO

LABORATÓRIO PRÓPRIO E NO LOCAL

PlayStation 2
XBOX

Desbloqueamos na hora!
COM GARANTIA DE 1 ANO

AGORA NÃO PRECISA MAIS IR TÃO LONGE
PELO SEU GAME.

Tel: 3607-3468

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
De Terça a Sexta das 13:00 às 18:00
Sábados das 13:00 às 16:00
Domingo Fecho - FÉRIAS

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

HIPER PROMOÇÃO!

DESTRAVIMENTO

R\$ 180,00

com Certificado de Garantia de um ano

POWER GAMES

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

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, VOCÊ ENCONTRA AQUI!

Vendemos via SEDEX

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

Disk Games

TeleVendas (19) 3242-0541

Desde 1992

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

PlayStation 2
X Box
Game Cube
PlayStation One
Game Advance SP

Tudo em até 12x

www.diskgames.com.br

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

ESTE MÊS

A invasão começou. A enxurrada de jogos, que costuma lotar as prateleiras das lojas no final do ano, já começa a dar sinais de vida. Ainda tem muita coisa boa por vir, é verdade, mas não há como passar batido por Biohazard Outbreak File #2, Def Jam: Fight For New York e Burnout 3: Takedown, três games obrigatórios na coleção de qualquer jogador.

E para melhorar ainda mais a promessa feita na edição passada (textos maiores, mais imagens e informações extras, lembra?), optamos por incluir notas específicas para cada aspecto dos games; Gráficos, Jogabilidade, Som e Replay. Uma mudança simples, mas que demonstra claramente nosso compromisso com a SDP: trazer a melhor informação e inovar sempre que possível. Boa leitura!



Biohazard Outbreak File #2

O game anterior caiu nas graças dos jogadores e por isso a Capcom não dormiu no ponto, que lançou a extensão File #2 sem que a primeira versão sequer completasse um ano de idade.

Agora, os jogadores têm um desafio ainda maior. Pode-se escolher um dos oito personagens já conhecidos para destrinchar cinco novos cenários que mostram outros pontos de Raccoon City. Isso sem contar a área de treinamento, o J's Bar.

Na prática, File #2 tem tudo de seu antecessor, isso também inclui os muitos load times ao transitar entre os ambientes. A única melhoria visível é na movimentação dos personagens e em suas sombras. Além disso, existem alguns extras e mais elementos que aumentam o desafio.

O sistema de comunicação entre os personagens também sofreu alterações sutis. O comando "Use" foi acrescentado no menu dos aliados. Dessa forma, o

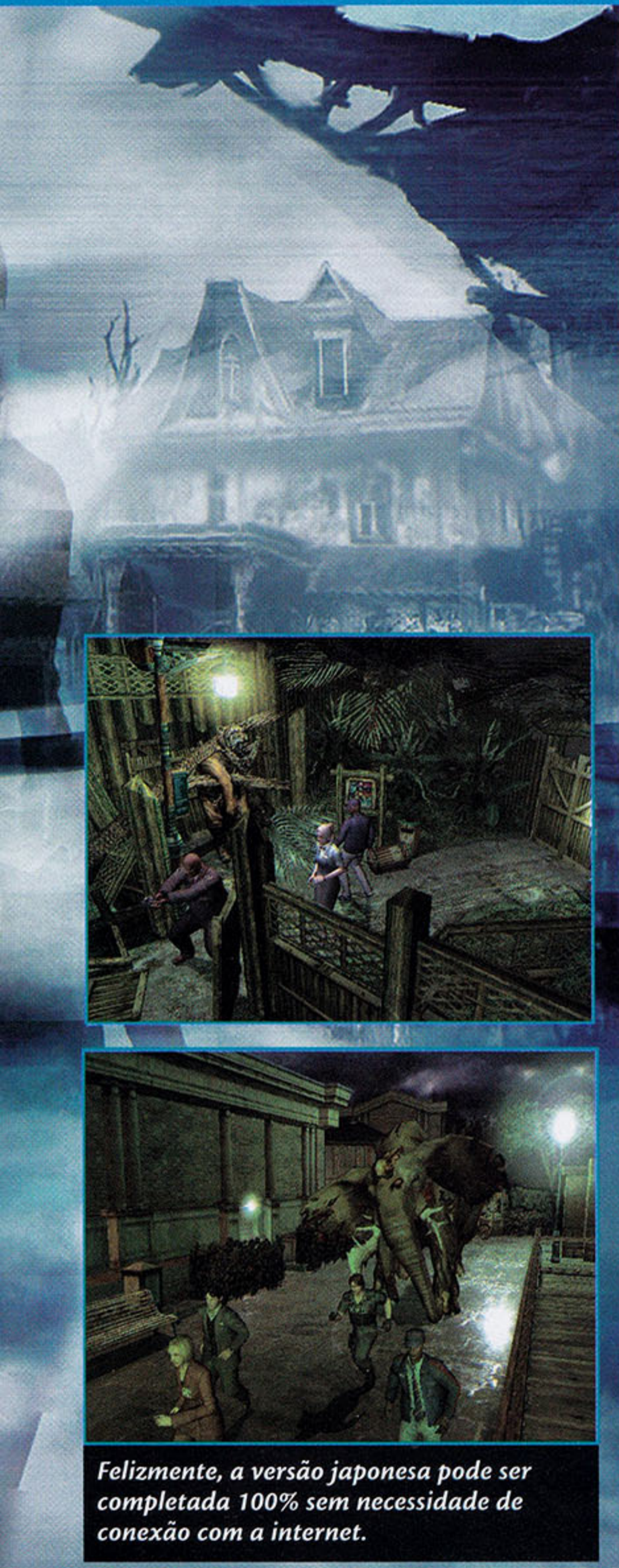
jogador pode instruir seus companheiros a usarem certos itens quando for necessário.

Outro lance legal é que em cada cenário o jogador pode escolher quais os outros dois personagens que o acompanharão, obtendo assim novas possibilidades de exploração, já que cada um conta com habilidades particulares. E por falar nisso, vale lembrar que cada um deles começa a fase com um item exclusivo. Cindy, por exemplo, carrega um torniquete, que enquanto estiver no inventário, impede que ela sangre por causa de ataques inimigos. George, por outro lado, possui uma arma chamada Capsule Shooter. Com ela, o médico pode disparar remédios em forma de cápsulas para curar seus acompanhantes a distância.

Diferente de todas as versões já lançadas da série, no novo jogo é possível andar e atirar simultaneamente. A quantidade de objetos que podem ser

PLAYSTATION 2

Asterix & Obelix: Kick Buttix	47
Biohazard Outbreak File #2	44
Burnout 3: Takedown	46
Def Jam: Fight For NY	48
King Of Colosseum 2	47
Second Sight	50
Sly 2: Band Of Thieves	49
Star Wars: Battlefront	50
Street Racing Syndicate	47
Terminator 3: The Redemption	50
X-Men: Legends	49



Felizmente, a versão japonesa pode ser completada 100% sem necessidade de conexão com a internet.

Todos os oito personagens possuem habilidades próprias e um equipamento inicial exclusivo, que também pode ser usado por seus aliados. Vale lembrar que algumas das habilidades funcionam melhor quando o personagem está na condição de NPC

Alyssa Ashcrist

Habilidade 1: esquiva rápida do ataque inimigo
 Habilidade 2: possui mira precisa, causando maior dano ao inimigo.
 Item inicial: Stun Gun
 Vantagem:: possui quatro Lockpicks diferentes, permitindo arrombar algumas portas e armários.

Cindy Lennox

Habilidade 1: esquiva de qualquer ataque inimigo.
 Habilidade 2: pode curar os aliados sem precisar entregar o item a eles (condição NPC).
 Item inicial: Tourniquet
 Vantagem:: possui uma bolsa onde pode carregar até três herbs de cada tipo.

David King

Habilidade 1: usar suas ferramentas como arma
 Habilidade 2: realizar combos usando armas brancas
 Item inicial: Lighter
 Vantagem:: pode combinar itens para criar novas armas.

George Hamilton

Habilidade 1: consegue derrubar o inimigo com um empurrão.
 Habilidade 2: possui recuperação mais eficaz do que os outros personagens.
 Item inicial: Capsule Shooter
 Vantagem:: possui um "Mixing Set" que transforma herbs em cápsulas com maior eficácia.

Jim Chapman

Habilidade 1: se jogar no chão e fingir de morto, enganando qualquer inimigo.*
 Habilidade 2: possui maiores chances de não ser

atacado pelos inimigos.

Item inicial: Luck Coin
 Vantagem:: a moeda fazer com que ela sofra menos dano ao ser atacado por um inimigo

Kevin Ryman

Habilidade 1: pode afastar os inimigos com chutes frontais.
 Habilidade 2: com armas de fogo, derruba inimigos com mais facilidade.
 Item inicial: .45 clip
 Vantagem:: começa com uma .45 Handgun própria.

Mark Wilkins

Habilidade 1: assumir posição de defesa durante um ataque.
 Habilidade 2: causa maiores danos ao inimigo usando armas brancas.
 Item inicial: Handgun ammo
 Vantagem:: começa com uma 9mm Handgun própria.

Yoko Suzuki

Habilidade 1: pode fugir rastejando para longe do inimigo.
 Habilidade 2: pode carregar oito itens em sua mochila.
 Item inicial: Talisman
 Vantagem: por ser a única a carregar oito itens, oferece muitas vantagens, tanto na condição de personagem, quanto na de NPC.



usados como armas, além das armas de fogo, foi duplicado. Da mesma maneira, a variedade de inimigos ficou ainda maior. Por fim, outro fato bacana, principalmente para quem não tem como jogar online: é possível completar 100% em todos os cenários sem a necessidade se conectar. Menos mal, pois para jogar online na versão japonesa é preciso

pagar. Sendo assim, vamos torcer para que a versão americana, prevista para o início de 2005, também siga o mesmo caminho.



Prepare-se para perder mais algumas noites de sono!
GILSOMAR LIVRAMENTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 6.5 Som: 8.5 Replay: 9.0
Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production St. 1
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1 (até 4 online)

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.



NEAR MISS

Não se iluda com esta imagem: a graça de Burnout 3 está nos acidentes. Principalmente naqueles em que você está envolvido.

▶ Burnout 3: Takedown

Me falaram que palavrões são proibidos na SDP, mas eu estou com muita vontade de escrever aquela sigla de três letras que é usada quando alguém se espanta com alguma coisa, tipo... PQP!! Que jogo bom dos infernos!

Burnout 3 é satisfação imediata, o mais puro exemplo dos arcades em um console doméstico. O jogo já começa rápido e furioso, com algumas pistas abertas e alguns carros disponíveis. Qualquer um dos traçados é emocionante e cheio de caminhos diferentes, graças à tecnologia Renderware; e todos os carros são velozes logo de cara, diferentemente de jogos como Street Racing Syndicate e Need for Speed Underground, onde é preciso jogar bastante para ter acesso aos carrões mais irados. Aqui, desde o começo você tem a sensação de que colocou uma ficha na máquina e o dinheiro foi muito bem aproveitado. O prato principal do jogo é o modo Burnout 3 World Tour e é ali que você vai passar a maior parte do tempo. O primeiro território a ser explorado é a América do Norte (depois vem Europa e Oriente) e



as corridas são as mais variadas possíveis. Entre outras coisas, existem corridas onde se compete com mais um monte de carros pela primeira posição, provas de eliminação que põem pra fora o último colocado em cada volta, rachas onde o prêmio é o carro do perdedor e, é claro, demonstrações de destruição para moer os veículos do jogo. Ah, e tudo isso também é possível online.

Quem já é veterano da série sabe que quanto mais leis de trânsito forem desrespeitadas, mais velocidade seu carro ganhará. A grande novidade é justamente o "takedown" do título: pilote agressivamente, forçando

seus adversários para fora pista, batendo na traseira deles e sendo o mais sujo possível. Sua recompensa vem em forma de boost, que faz o carro literalmente voar pela pista. E se por acaso você arrebentar a cara em um muro de concreto, firmeza. Ainda é possível controlar o carango para conseguir um "aftertouch takedown" e sair rasgando logo depois do acidente. Burnout 3 não conta com o nível de tunagem e detalhes encontrados em títulos como aqueles dois citados no meio desse texto, mas para quem procura diversão e velocidade absurdas, esta é, seguramente, a opção mais indicada.

EDUARDO TRIVELLA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10	Jogabilidade: 10 Som: 9.0 Replay: 10
Nota	10
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Criterion
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2 (até 8 online)

As inúmeras faces da velocidade

A incrível sensação de velocidade e adrenalina reinam em Burnout 3. Mas não são esses os únicos motivos de seu sucesso. A grande variedade de tipos de disputa também é responsável por isso. Confira cada um deles:

Race:

Corrida normal. O vencedor é aquele que chega em primeiro, claro!



Face Off:

Quer pilotar o carango irado do seu adversário? Então acelere e cruze a linha chegada antes dele.

Eliminator:

Funciona como uma corrida normal, mas com um detalhe: a cada volta, o último colocado é desclassificado.

Road Rage:

Para completar uma Road Rage, tudo o que você precisa fazer é destruir a quantidade de oponentes indicada no início da corrida. Satisfação garantida ou seu modo Crash de volta.

Time Attack:

O tempo é curto e o percurso é longo. Use e abuse do boost para chegar à linha de chegada antes do limite de tempo.

Grand Prix:

Campeonato de corridas clássicas. Vence aquele que somar mais pontos após o último percurso.



Crash:

Originário da versão Point of Impact, este modo é um dos mais bacanas do jogo. O objetivo é causar o maior estrago possível nas movimentadas avenidas e cruzamentos ao redor do planeta. Faça a pontuação necessária para conseguir uma medalha e habilitar uma nova área.

Street Racing Syndicate



Não dá para negar: depois do tuning, todos os jogos de corrida, além da velocidade, passaram a dar extrema importância para a customização. Outro fator são as corridas "underground", ou de rua. Street Racing Syndicate usa essa fórmula. O game é dividido em três modos: arcade, que permite escolher o carro e a área da corrida; multiplayer, em tela dividida; e o street, no qual você começa como um "ninguém" e depois de muita dedicação vira o "gostoso" do pedaço. Outras novidades: comprar e negociar carros e peças,



habilitar corridas, ganhar pontos de habilidade, além das mulheres em volta do seu carro depois da vitória.

Asterix & Obelix: Kick Buttix



Game de plataforma, cenários fáceis de se explorar, ótima história, jogabilidade boa e gráficos regulares. Acho que esta é a combinação mais utilizada nos jogos de videogame. O jogador controla Asterix e Obelix na missão de surrar todos os romanos que pintarem no caminho. Até mesmo o cachorro Ideiafix entra na briga, mordendo o traseiro dos soldados de Cesar. Entre uma fase e outra, pequenas tarefas devem ser realizadas para liberar passagens que levam para novas áreas do mapa. O jogo utiliza a visão em terceira pessoa e, apesar de muito divertido, é mais indicado ao público infantil.

RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos:	7.0
Jogabilidade:	7.0
Som:	7.0
Replay:	6.5
Nota	7.0
Produção	Atari
Desenvolvimento	Estrange Libellules
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1



O jogo é bonito, interessante, divertido, porém manjado demais. Existem cerca de 50 carros licenciados, como Nissan,

Toyota, Mitsubishi, Lexus, Subaru, e Volkswagen. Infelizmente, a Honda não está presente. Um erro, pois quem conhece de tuning sabe que não existe marca melhor para tal atividade. A inteligência artificial do jogo é bem desenvolvida, e você terá a impressão que seus adversários têm as mesmas idéias que você. A sorte é que eles cometem erros. Dá para se divertir.

BEATRIZ SANT'ANA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos:	7.0
Jogabilidade:	7.5
Som:	7.0
Replay:	8.0
Nota	8.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Eutechnyx
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

King of Colosseum 2

KoC2 é destinado a um público pra lá de especial: os profundos conhecedores da luta livre japonesa. Portanto, se você não está familiarizado com nomes como Mr. Otani, Fugofugo Yumeji ou Keiji Mutoh, prefira os jogos mais conhecidos do



gênero. Além de contar com uma lista de personagens absurdamente grande – 140 no total – e de um sistema de golpes intuitivo e desafiante. O jogo, diferente da versão anterior, não é dividido em dois discos. Todas as federações estão disponíveis desde o início. Item de colecionador.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos:	8.0
Jogabilidade:	8.0
Som:	6.0
Replay:	5.0
Nota	7.5
Produção	Spike
Desenvolvimento	Vail
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Def Jam: Fight For NY

Só depois de duas semanas de muito sofrimento consegui encontrar o verdadeiro potencial de Fight For New York. Além de ter ficado mais difícil, a série sofreu mudanças drásticas. Como fã de games de luta livre, joguei Vendetta - e todos os demais jogos do gênero desenvolvidos pela AKI - até a exaustão. Ou seja, como os comandos nunca haviam mudado até então, sempre soube como vencer as lutas com facilidade. Em Fight For NY, pelo menos até a vigésima luta no modo Story, foi outra. As modificações feitas no sistema de golpes não podem ser conferidas logo de cara. Só depois de avançar um bocadinho na história - e de perder a paciência inúmeras vezes - você começa a receber os primeiros toques de como tudo funciona. Daí eu me pergunto: e se eu não tivesse continuado o jogo no modo principal? Bem, possivelmente ficaria decepcionado e daria uma nota bem baixa, pois na minha opinião, essa é a grande falha do jogo. Sem contar, claro, a impossibilidade de configu-



rar os botões. Para compensar esses problemas, DJ:FFNY tem vários outros atrativos. O primeiro é a quantidade de lutadores baseados em astros reais da música e do cinema norte-americano. Ao lado dos rappers Busta Rhymes, Ludacris, Snoop Dogg, entre outros, aparecem outras caras conhecidas, como o roqueiro Henry Rollins e o ator Danny Trejo, que atuou nos filmes Um Drinque no Inferno e Anaconda, e emprestou sua voz ao personagem

Umberto Robina, de GTA: Vice City, e a modelo Carmen Electra, vedete do momento nos games (ela também aparecerá em NFSU2).

A outra grande novidade do jogo é a possibilidade de criação e customização dos personagens. Os detalhes para a criação do rosto (formato do nariz, dos olhos, etc) são bem limitados. No entanto, a quantidade de roupas e outras opções para cuidar do visual são bem vastas. Só de cortes de cabelo existem 41 tipos diferentes. De blusas, camisas e jaquetas então, nem se fala. Até jóias podem fazer parte do guarda-roupa. Mas se é bacana personalizar seu visual, saiba que durante as lutas de nada vale uma camiseta irada, um brinco absurdamente caro ou uma barba bem feita. Na hora do quebra-quebra ganha quem souber usar melhor as variações de golpes de cada um dos cinco estilos de luta existentes. Você começa com apenas um, mas pode acrescentar outros dois assim que consegue a quantidade necessária de pontos para comprá-los



A não ser que você seja muito bom, fuja do oponente quando ele entrar no modo Blazin'.

no ginásio. Além disso, é preciso conhecer bem as vantagens de cada estilo e saber o momento e as maneiras certas para nocautear os oponentes. O esquema é bater até que a barra de energia dele entre no modo "Danger". Depois, basta escolher uma das opções: realizar um golpe usando o cenário, os personagens secundários, uma arma, um movimento específico de um determinado estilo ou, obviamente, o golpe especial do lutador disponível somente quando a barra Blazin' está ativada.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10	Jogabilidade: 7.0 Som: 8.0 Replay: 9.0
Nota	8.5
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	AKI Corporation
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

A nova receita para o quebra-pau

Aprender a jogar Fig For New York não é uma tarefa muito fácil. E isso serve para qualquer um: os que nunca colocaram as mãos nos jogos de luta livre da AKI ou aqueles que já estavam acostumados com os comandos de Vendetta. Isso porque, além de mudanças no sistema de golpes, o jogo não traz um tutorial nem uma opção para visualizar a função dos botões logo no início. Se você ainda sabe como se defender de uma maneira eficaz ou como realizar golpes mais fortes, continue lendo.

Um dos segredos para vencer as lutas com mais facilidade no jogo é reverter ataques e escapar de agarrões. Em Vendetta, isso era feito com o uso de dois botões, L1 e R1. Bastava pressionar o botão correspondente (L1 para agarrões e R1 para golpes diretos) no momento certo para ver o oponente se dar mal. Agora, as coisas são um pouco diferentes. O R1 ainda protege contra socos e chutes, o problema é que, como se apertá-lo na hora certa não fosse difícil o bastante, você deve também usar o direcional, pressionando-o na direção do oponente.

Safar-se dos agarrões, no entanto, ficou mais fácil. É só realizar um golpe normal na hora em que o adversário tenta segurá-lo e pronto. Mas aí você pergunta: "e o L1, não presta pra nada?" Claro que sim. É só com ele que o lutador desfere seus movimentos mais fortes. Portanto, se você ainda joga Vendetta frequentemente, nem perca tempo tentando segurar os botões de ataque em DJ:FFNY.



X-Men: Legends



Cansei de jogar games X-Men ruins. Aliás, o que não falta no mercado é jogo de super-herói que fica muito atrás da expectativa de seus fãs. Infelizmente, não me diverti com Legends como esperava, um híbrido de pancadaria com RPG que lembra muito o chatíssimo Baldur's Gate. Apesar de ser o game mais fiel aos mutantes que já joguei, achei aborrecedor, pouco inspirado e repetitivo. A câmera não ajuda, os cenários são pobres (apesar de interativos) e há irritantes "paredes invisíveis", um artifício cada vez mais usado e que demonstra a preguiça absurda dos programadores atualmente. Custava colocar uma parede de verdade ali? O roteiro é bem fiel aos quadrinhos, mas a execução é ingênua: os diálogos são pífios e a dublagem é canastrona. Ao que parece, ainda pensam que games baseados em quadrinhos precisam

ser infantilóides (como se adultos não formassem a maioria esmagadora de leitores de HQ). São detalhes bobos que prejudicam um game que tinha tudo para agradar muito. Pelo menos, a mistura de ação com elementos de RPG é bem executada e o modo multiplayer compensa os problemas técnicos.



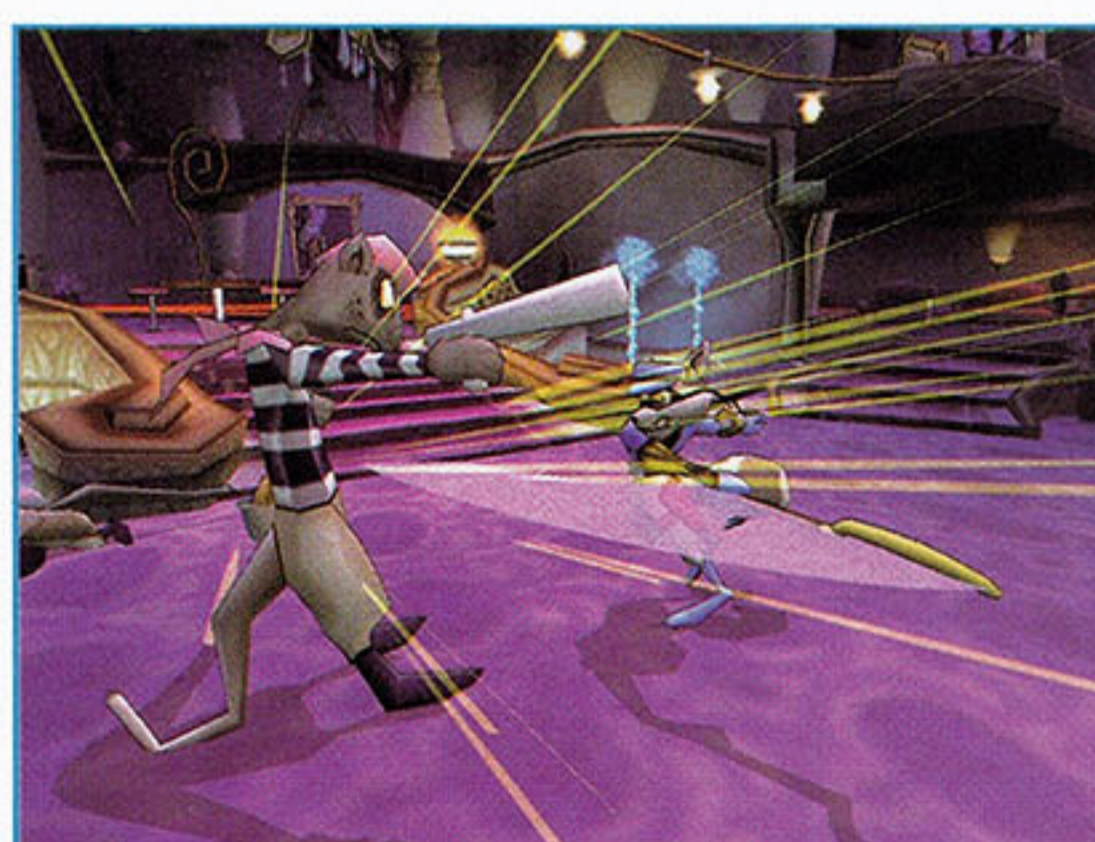
PABLO MIYAZAWA

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
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 6.0 Som: 6.5 Replay: 7.0
Nota	6.0
Produção	Activision
Desenvolvimento	Raven Software
Gênero	RPG de ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Sly 2: Band of Thieves



Sly Cooper está de volta. Esta segunda versão faz um bom uso de tudo o que Sly conseguiu em Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, quando se tornou um ladrão profissional, além de trazer novos movimentos e combos. Em Sly 2, o personagem encara desafios piores a cada momento, dois anos depois da primeira parte. A exploração e a total liberdade de movimentos são os pontos fortes deste título. Os amigos do protagonista - Bentley e Murray - agora aparecem como personagens jogáveis, cada um com habilidades



únicas. Sly cuida para que todos trabalhem juntos, enquanto Bentley prefere cuidar de tarefas mais complicadas, como demolições, por exemplo. Murray pode ser considerado o lutador da turma. Outra grande inovação é a possibilidade de escolha dos personagens. Ao longo do jogo você poderá escolher entre os três para aproveitar melhor as características que cada um oferece, dependendo da situação em que estiver. Esta sequência apresenta o mesmo estilo da primeira, com aquele ar de história em quadrinhos misturada com animação digital. ▶

BEATRIZ SANT'ANA

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
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 7.0 Replay: 7.5
Nota	8.0
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Sucker Punch
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Second Sight



O ex-candidato à Presidente da República e atual candidato à Prefeitura de São Paulo, José Serra, poderia ser o designer de Second Sight, já que foi ele quem promulgou a lei dos genéricos e não existe game mais genérico do que esse. Alguns podem até me chamar de exagerado, mas depois de jogar Psy-Ops: The Mindgate Conspiracy, fica difícil engolir uma pílula como essa. Tudo o que era novidade naquele jogo, acaba sendo reciclado aqui, e na maioria das vezes, os resultados não são satisfatórios. Os poderes psíquicos que existem em um, existem no outro, e são muito mais legais de serem usados no game da Midway. Sem contar o esquema de alternar as fases em um tipo de "flashback", coisa chupada descaradamente de Psy-Ops. A história de SS é interessante e desperta a



curiosidade, mas a jogabilidade não contribui para que você se esforce a fim de chegar ao final do jogo. Os puzzles são bobos, o personagem principal muitas vezes trava em barreiras invisíveis e a IA inimiga é ridícula. O que dizer de um "esquadrão de emboscada" que não te enxerga passando ao lado dele sem nenhuma espécie de camuflagem ou preocupação em se esconder?

EDUARDO TRIVELLA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0	Jogabilidade: 6.0 Som: 7.0 Replay: 4.0
Nota	6.5
Produção	Codemasters
Desenvolvimento	Free Radical
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Terminator 3: The Redemption

Certas franquias clássicas deveriam permanecer só na memória dos jogadores. Infelizmente, algumas empresas insistem em desenterrá-las e, assim, queimar mais o filme das pobres coitadas. Dessa vez, não foi esse o caso. Os games Terminator nunca foram lá essas coisas, por isso ninguém esperava muito deste The Redemption. Apesar do enredo dos mais batidos ("Exterminador bonzinho precisa salvar John Connor no passado para ele sobreviver no futuro"), aqui ele é inédito e interessante. O estilo lembra muito 007: Everything or Nothing, misturando tiroteio em terceira pessoa, pancadaria e pilotagem de veículos. Para a sorte dos fãs, o game é divertido e bastante fiel ao que se vê nos cinemas, principal-



mente em relação às seqüências de ação. O ritmo é de tirar o fôlego, urgente, e dá a sensação de que uma verdadeira guerra futurista deve ser. Mesmo com tanta coisa rolando na tela ao mesmo tempo, não há lentidões ou outros defeitos aparentes. E diga o que quiser, tenho certeza que não é o governador da Califórnia que dubla sua contra-parte cibernética no game: Schwarza devia estar bem ocupado caçando terroristas e mandou um dublê de voz em seu lugar.

PABLO MIYAZAWA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 7.5 Replay: 6.0
Nota	7.0
Produção	Atari
Desenvolvimento	Paradigm Entertainment
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Star Wars: Battlefront

Após uma enxurrada de games Star Wars sem muito sentido, finalmente surge algo novo e diferente. Em Battlefront, o jogador vai direto ao olho do furacão, seja guerreando na lata de um robô do império, na pele de um guerreiro rebelde ou até assumindo o controle de veículos e canhões. Tudo acontece muito rápido (entre as estatísticas do jogo tem até um item que marca o tempo máximo que o combatente conseguiu se manter vivo) e nem sempre dá para ver de onde partiu o tiro fatal. Após ser atingido, o jogador pode reencarnar rapidamente escolhendo entre diferentes unidades do mesmo exército - cada um portando armas e equipamentos exclusivos. Os cenários são amplos e possuem tantos elementos que o radar acaba se tornando um amontoado de sinais. Ter um monte de gente envolvida na mesma batalha lhe



garante alvos múltiplos, mas lembre-se que isso também significa estar na mira de um número equivalente de inimigos. Nessa situação, tentar se defender é inútil e sua morte pode ser tão rápida quanto a de uma formiga. A diversão é limitada no modo singleplayer e o destaque fica com o modo multiplayer online, para até 16 jogadores. ☒

RONNY MARINOTO



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 8.5
Nota	8.0
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Pandemic Studios
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2 (até 16 online)

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: THANATOS

Válida de 15/10/04 a 05/11/04

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:

- BIOHAZARD OUTBREAK FILE #2 (PS2): extras do detonado.
- SILENT HILL (PS1): detonado com história.
- SILENT HILL 2 (PS2): detonado com história.
- SLY 2: BAND OF THIEVES: detonado completo.
- X-MEN LEGENDS (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 15/10/04. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



NO ANIVERSÁRIO DA

DAM



GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2

PS2 C/ MATRIX
50001

PS2 C/ MARS PRO
50001



XBOX

JOGOS P/ XBOX
PRENSADO
MÍDIA DOURADA

NA COMPRA DE UM PS2

GRÁTIS

UMA CAMISETA DA
MD GAMES

PREÇOS IMBATÍVEIS

Venha Conferir!



GAME BOY ADVANCE

- **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

OFERTAS SUJEITAS A DISPONIBILIDADE DE ESTOQUE - FOTOS ILUSTRATIVAS



Retro

AVENGERS

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

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [anderbass](#)

Revista: [evil_arthas](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br

