

H ME THEATER Aparelhagem e guia de montagem para jogar games com qualidade de cinema

SuperDicas

Dos editores da **EGM BRASIL**

PS2 Station



NÓS JOGAMOS ANTES!

MORTAL KOMBAT Deception PS2

⊗ Todos os golpes e fatalities

THE LORD OF THE RINGS The Third Age PS2

⊗ Conheça o RPG de O Senhor dos Anéis

YU-GI-OH! Forbidden Memories PS1

⊗ Um tutorial que irá torná-lo um verdadeiro mestre duelista

CONFIRA AQUI O PRIMEIRO REVIEW NACIONAL DE

GTA: SAN ANDREAS

 PS2

⊗ Conheça todas as novidades e nosso veredicto sobre o game mais esperado do ano!

Reviews



FIFA Soccer 2005 PS2



Naruto: Narutimate Hero 2 PS2



BloodRayne 2 PS2



Tony Hawk's Underground 2 PS2

COM ENTREVISTA!

R\$ 4,90
Internet
Revista

#15 novembro de 2004

ISSN 1679-5673 00015

9 771679 587000



H-A

GAMES E AS

VENDA & ASSIS



GAMEBOY
ADVANCE



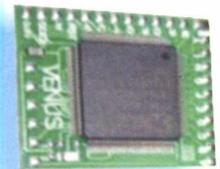
DECODIFICAMOS COM O QUE HÁ DE M

Rua Pamplona, 718 (Metrô Trianon-MAS)
Tel.: 11 3266.5165 — 3253.3

HLERA

SISTÊNCIA TÉCNICA

SISTÊNCIA TÉCNICA



OS APARELHOS

ELIOR NO MERCADO

01405-030 - Cerqueira Cesar - SP
09 - www.hleragames.cjb.net



modem imbutido
fonte externa
mais compacto

Netunia
.com.br

**NATAL
ANTECIPADO**

**NOVO
PS2**



Playstation 2
3x sem juros de
R\$ 299,00
ou à vista
R\$ 897,00



Game Cube
3x sem juros de
R\$ 216,00
ou à vista
R\$ 648,00



Xbox
3x sem juros de
R\$ 316,00
ou à vista
R\$ 948,00



**Game Boy
Advance SP**
3x sem juros de
R\$ 133,00
ou à vista
R\$ 399,00



**Game Boy
Advance**
3x sem juros de
R\$ 99,00
ou à vista
R\$ 299,00

FINANCIAMENTO
Capital
EM ATÉ 15X
no cheque



PS ONE
3x sem juros de
R\$ 126,00
ou à vista
R\$ 378,00



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

**SUPER
PROMOÇÃO**
3x sem juros de
R\$ 33,00
à vista R\$ 99,00



ONIMUSHA 2



DEVIL MAY
CRY 2



CRAZY TAXI



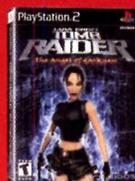
VIRTUA
FIGHTER4



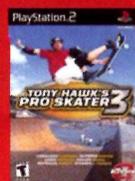
RESIDENT EVIL
CODE: VERONICA



SURFING
H3O



TOMB RAIDER



TONY HAWK'S
PRO SKATER 3



ONIMUSHA
WARLOADS

PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO A APROVAÇÃO DO CRÉDITO - PROMOÇÕES VÁLIDAS ATÉ O FINAL DO ESTOQUE



**METAL GEAR 3
SOLID SNAKE
EATER**



**GRAND
THEFT AUTO
SAN ANDREAS**



**LORD OF THE
RINGS THE
THIRD AGE**



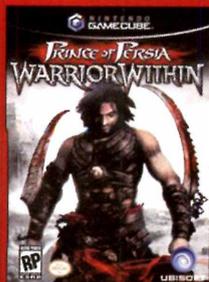
KILLZONE



**SONIC MEGA
COLLECTION
PLUS**



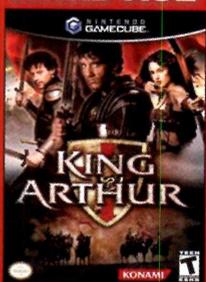
**RATCHET &
CLANK UP
YOUR ARSENAL**



**PRINCE OF
PERSIA WARRIOR
WITHIN**



**BATEN
KAITOS**



**KING
ARTHUR**



**NEED FOR
SPEED
UNDERGROUND 2**



**MARIO POWER
TENNIS**



**METROID
PRIME 2**



HALO 2



**KING OF FIGHTERS
2002/2003**



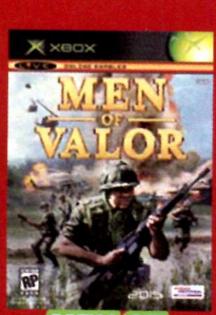
**CALL OF DUTY
FINEST HOUR**



**GOLDEN EYE
ROGUE
AGENT**



FIFA 2005



**MEN OF
VALOR**



**DONKEY
KONG
COUNTRY 2**



**METAL SLUG
ADVANCE**



**NEED FOR
SPEED
UNDERGROUND 2**



**SHAMAN KING
MASTER OF
SPIRIT**

Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

TELEVENDAS

(11)3825-7600

VENDAS ON-LINE

www.netunia.com.br

GAMES LEVADOS A SÉRIO

Ao longo das últimas semanas, tive uma experiência que me impressionou bastante: conferir as cartas da promoção "Redator da SDP!".

Para me explicar, eu poderia citar o crescimento da indústria dos games, os investimentos cada vez maiores em publicidade, os orçamentos milionários para produção de novos títulos, o faturamento que supera ramos tradicionalíssimos e blá, blá, blá... mas seria redundante, pois isso todos estão carecas de saber. O que me abalou foi notar o reflexo disso na cultura do brasileiro.

A cada redação, em cada depoimento, percebia o quanto o videogame se incorporou ao estilo de vida, ao cotidiano da família tupiniquim. Foram freqüentes os casos de leitores que se viam em desvantagem nas rodas de amigos, mas que melhoraram suas habilidades nos games com a SDP e, com isso, se tornaram mais populares. Semelhantes foram as histórias de jogadores que enriqueceram seu cabedal de conhecimentos e puderam, então, discutir com maior segurança os assuntos pertinentes. Mas, a mais notável manifestação do fenômeno videogame como cultura de massa é o

envolvimento familiar: crianças já nascem assistindo aos jogos, pequenos arriscam os primeiros comandos, adolescentes curtem seus games favoritos na companhia de namoradas e até os pais participam desse lazer eletrônico – afinal, os pais de hoje foram as crianças do Atari nas décadas de 70 e 80 (eu que o diga). E toda essa galera consome jogos, consoles, acessórios e, claro, busca informações sobre o assunto. Aí entra a SDP. Muito me comoveu o reconhecimento do nosso trabalho. Todos elogiaram a revista pela sua abordagem séria, porém descontraída, aprofundada, porém em linguagem inteligível. E eu só tenho a agradecer, em nome de toda a equipe, por essa aprovação, e me comprometer em seguir essa linha de respeito a você, leitor, e ao que tanto amamos: os games!



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

O futebol da EA ganha versão de rua, remake de King Kong ganha game da Ubi Soft e você ganha informação.

12

PREVIEWS

Tem Haunting Ground, Dirge of Cerberus, KOF '94 Re-bout e os novos The Getaway e Midnight Club.

14

CLASSIC GAMING

A saga de Raziél, contada pela primeira vez em português. Você não pode perder esses clássicos!

16

ESTRATÉGIA: MK: DECEPTION

Todos os golpes e fatalities de todos os personagens (inclusive secretos) do novo Mortal Kombat.

30

ESTRATÉGIA: YU-GI-OH! FM

Torne-se um mestre duelista em Forbidden Memories, o card game do PSone.

24

HARDWARE: HOME THEATER

Aprenda como ter a melhor experiência de jogo possível com seu PS2 e um cinema pessoal.

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: LOTR: THE THIRD AGE

A saga da Terra Média vira um RPG de proporções épicas, através das mãos habilidosas da Electronic Arts.

42

REVIEWS

GTA: San Andres. Precisa dizer algo mais?



Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 06 de dezembro



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos



REDAÇÃO

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

COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Fabio Michelin, Gilsomar Livramento, Maria Beatriz Sant'Ana, Pablo Miyzawa, Quem Woo Moo, Rodrigo Guerra, Ronny Marinoto (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte), Alessandra Lacerda (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

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

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Alberto Veiga, André Braga, 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

MARKETING

Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing/ Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/ Produto Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO

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

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jaccón

SuperDicas PlayStation, edição 15, novembro 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.



ANER

FALE COM A SDP!

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

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

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

PARA ANUNCIAR

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

PROJETOS ESPECIAIS

A SDP é o canal direto de comunicação com os fãs do PlayStation no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.

Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

OUTROS PRODUTOS

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

ACESSE O SITE DA SDP

www.superdicaspplaystation.com.br

CARTAS DO MÊS

Mais? Ou mesma coisa?

Olá, pessoal da SDP. O que estou mandando são somente dicas para a revista ficar cada vez melhor, então lá vai: 1) Colocar mais desenhos nas páginas: a revista fica meio chata somente com textos e poucas imagens; 2) Aumentar o tamanho das letras também seria bom; 3) Colocar uma seção de desenhos dos leitores; 4) Fazer promoções, valendo PS2, avaliando desenhos; 5) Ampliar o espaço para detonados; 6) Se a revista ficasse nos R\$ 3,90 seria muito bom. Agradeço a atenção e falou!

Denis Klismam Santos Barbosa
Via e-mail

Em primeiro lugar, gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Vocês se destacam das outras por falar de assuntos que as outras nem se atrevem a um pequeno comentário. Mas a SDP ainda pode melhorar. É muito legal encontrar matérias online e detonados, mas muitas pessoas não têm acesso à internet, por isso seria bom se vocês colocassem mais detonados na revista.

A outra sugestão é aumentar o número de páginas, mesmo que aumente o preço. O material já é ótimo, e aumentando as páginas terá ainda mais espaço para suas excelentes matérias.

Um abraço de seu mais novo leitor.

Marcus Vinicius de Souza
Petrópolis / RJ

Estes apelos do Denis (parente do jogador alemão?) e do Marcus representam muitos outros, de dois lados desse cabo de guerra. De um, os leitores que reivindicam o "upgrade" da SDP, com mais páginas, mesmo que com preço mais alto. Do outro lado, a galera que prefere a SDP com o atual número de páginas, sua alma de gigante e preço bem acessível. São opiniões totalmente contrárias umas às outras, e, como aqui o que vale é a democracia, gostaríamos de ter dados mais concretos sobre essa questão. Para isso, disponibilizamos uma enquete no portal de games da Conrad, o GameWorld. É só entrar em www.gameworld.com.br e votar logo na primeira página do site. A pesquisa ficará no ar de 5 a 19 de novembro, e pode ter certeza de que o resultado pesará bastante no destino de SUA revista SDP. Ah! Quem quiser pode aproveitar e também mandar cartas e e-mails para a redação com suas opiniões.

Abuso de substâncias ilícitas

Sua bênção, Madre Tereza! Aqui quem está mandando sou eu, viu? Não? Tu é mudo mesmo, hein? Bom (é contrário de mau, viu?), vamos às respostas: 1) Como a Jill do Resident Evil 1 tem cabelo loiro e olhos azuis e no Resident Evil 3 ela tem cabelo e olhos castanhos? 2) Como a Jill, em RE3, agüenta um tiro daquela bazuca do Nemesis? 3) Por que a maioria das minas de games e gibis têm peitões e olhos grandes. 4) O que o Fabio Santana fez para ter aquela cicatriz no pulso no ano passado? Bem, espero que vocês façam as minhas perguntas e que a doideira esteja com vocês.

Thales Henrique Daniel Borges
Barra dos Bugres / MT

Em Barra dos Bugres, duas coisas abundam: índios e pescadores. Ou você é índio e fuma um cachimbinho da paz ou é um belo pescador e contador de histórias, Thales. Bom (que interessante: é contrário de mau com "u", mas sinônimo de Malcom X... Ha, ha, ha, ha... Tá legal, essa foi fraca), a gente vive fazendo caridade, mas Madre Tereza aqui passou longe. Entretanto (e entre tanto humor nonsense), vamos procurar algumas perguntas para as suas respostas: 1) Tudo culpa do diretor de elenco, o desconhecido Toru Tateishi, que escalou "atores" de filme B para as cenas do game original. A atriz sofrível que interpretou a heroína, uma tal de Inezh, é que é loira; Jill sempre teve cabelos castanhos, basta olhar as ilustrações de RE1. Quanto aos olhos, nada que uma lente de contato não resolva. 2) Festim. 3) Olhos grandes para melhor exibir a expressão facial, seios fartos para alardear com maior



À esquerda, artes da Jill de RE1 e RE3. Acima, a atrizinha que interpretou a heroína em RE1.



Implante cibernético ou pura falta de habilidade futebolística? Um mistério de nosso editor...

fidelidade a inteligência dos produtores.

4) *Andou lendo a EGM #21 (dezembro de 2003), né? O Fabão diz que aquilo foi o resultado de uma partida de futebol em plena lua-de-mel (ele não tinha nada melhor pra fazer?), mas nós achamos que é balela. Na verdade, deve ter sido algum tipo de implante biónico para melhorar suas habilidades gamísticas. Infelizmente (para ele), não funcionou, he, he, he.*

Campeões de dúvidas

Parabéns por essa revista que cresce a cada mês. Ultimamente, não vejo muitas notícias sobre Resident Evil 4, nem pelo PSnews, nem através de perguntas de leitores curiosos (como eu). Sempre fui fã de carteirinha de Jill e cia., por isso gostaria de ver a sua volta e curtir horas e horas em frente à TV. Me deem uma luz.

Cássio Luis
Santarém / PA

Olá, pessoal. Gostaria de saber se já possui data de lançamento para o novo jogo de PS2 dos Cavaleiros do Zodíaco, e se já sabem mais alguma notícia. Já liberaram algumas fotos? Obrigado pela atenção.

Henrique Braga Moraes
Belo Horizonte / MG



Acima, Aldebaran de Touro enfrenta Seiya de Pégaso. Abaixo, uma tela da apresentação.



De cada 10 e-mails e cartas que chegam à redação, uns dois ou três vêm com perguntas de Resident Evil 4 e Cavaleiros do Zodíaco. Pois bem, vamos esclarecer de uma vez por todas: Resident Evil 4 é exclusividade do GameCube, e não será lançado para PlayStation 2 ou nenhuma outra plataforma, nem futuramente. Depois do contrato de exclusividade entre Capcom e Nintendo, ficamos apenas com a sub-série Outbreak (o que não é nada mau). Já as novas de CdZ são animadoras: o game está previsto para o segundo trimestre de 2005 no Japão, e está sendo desenvolvido pela Bandai (nos EUA, será lançado pela Atari) para PlayStation 2. Será um game de luta com gráficos poligonais e NÃO será baseado no último filme (Tenkai Hen, ou O Prólogo do Céu). Rumores indicam que ele abrangerá apenas as sagas dos cavaleiros de bronze e ouro, abrindo a possibilidade de múltiplas seqüências. Uma única e minúscula tela de jogo foi revelada até agora, em uma revista japonesa. A apresentação do game, toda em computação gráfica, foi exibida no estande da Bandai durante a TGS 2004 – e só. Pode ter certeza de que qualquer novidade adicional de Saint Seiya

aparecerá nas páginas da SDP, então, fique atento!

Memory Card que é minigame?

Sou muito fã de Final Fantasy VIII, mas não sei onde comprar um PocketStation. Vocês poderiam me ajudar?

Rodolfo Clep
Via e-mail

Para quem não sabe: o PocketStation é um PDA (Personal Digital Assistant) que a Sony lançou no Japão no dia 23 de janeiro de 1999 (o acessório nunca foi lançado nos EUA). Ele funciona como um Memory Card, mas sua principal característica é a de transferir para sua memória minijogos de alguns títulos de PS1, como Final Fantasy VIII, Street



Fighter Zero 3 e SaGa Frontier 2. Pouco maior que um Memory Card comum, o PocketStation tem uma telinha, quatro botões equivalentes ao direcional e um botão de ação.

No caso de FFXIII, a versão americana, apesar da SCEA nunca ter lançado o PocketStation, manteve o suporte ao acessório.

O Fabão, que tem o acessório e jogou o Chocobo World de FFXIII, disse que é cansativo ficar perambulando pelo mapa até achar inimigos e evoluir a ave. Em compensação, essa é a única maneira de conseguir as evoluções do GF secundário Boko the Chocobo, além do item Friendship para invocar o Moomba. Infelizmente, o PocketStation é muito difícil de encontrar (nosso editor disse que não se desfaz do item de sua coleção). Tente em sites internacionais de leilão, como o www.ebay.com.

HELP

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

Olá, pessoal. A edição #10 é simplesmente show de game, adorei as reportagens e as matérias, são todas objetivas e funcionais. Isso sem falar no prechinho camarada! Com certeza me tornarei um dos assinantes. Mas vamos ao que interessa! Tenho duas dúvidas. A primeira é sobre Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Na parte em que preciso fotografar o Metal Gear, Octacon nunca aceita as fotos front-left e front-right quando eu as envio. Vocês já detonaram esse game? Existe alguma posição específica para o zoom da câmera? A segunda dúvida é em Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Até hoje não sei onde fica o tal do botão L3. Meu joystick

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.
- SDP #14 – Alinhamento de canhão do PS2.
- No site – Review e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity.

Kit de limpeza

Saudações, Quem. Gostei muito da sua matéria sobre a limpeza do PS2, bem completa e detalhada, e como sempre limpo meu PC, fiquei encorajado a limpar meu PS2. No entanto, antes de começar, queria



pedir algo que senti falta na matéria: uma lista do material recomendado. Tipos de pincéis, lubrificantes para a gaveta, líquidos de limpeza usados, etc. Abraços.

Mauro Monte Nascimento
Santos / SP

Grande Mauro, realmente é um detalhe que passou despercebido, mas se você está acostumado a limpar o PC, não deve ter muitos problemas com o PS2. Vou fazer uma pequena lista de materiais que você pode utilizar – mas isto não quer dizer que você precise utilizar exatamente esses, ok?

- Pincel: para "varrer" a poeira, pode ser qualquer um, desde que não seja muito macio, para você não passar raiva com a poeira que não sai, nem muito duro, a ponto de sair lixando o PS2. Eu utilizo um pincel tigre amarelo (não sei se a cor quer dizer algum padrão de cerdas) de 50 mm. Esse dá conta do recado.
- Aspirador de pó ou compressor: para ajudar a tirar a poeira, o aspirador eu recomendo que seja utilizado em conjunto com o pincel; assim, a poeira não tende a só mudar de endereço, e você também evita de apanhar da mama quando ver a zona que você fez. O compressor? Se você tiver um daqueles compressores de ar dos bem potentes, ele funciona até melhor que o aspirador, e tira poeira até de lugares que você não sabe que tem. Nem é preciso dizer que, para usar um desses, tem que ser em uma área aberta e com bastante

espaço, né?
• Solução para limpeza de monitor: para a limpeza das lentes do canhão, há no mercado um produto da Basf que se destina à limpeza das telas de monitores com camada anti-reflexiva. Esse produto é muito bom para

limpeza das lentes também. Na falta, pode utilizar um pouco de álcool isopropílico.
• Vaselina líquida: este serve tanto para limpar o gabinete do PS2 quanto para lubrificar os trilhos do leitor e bandeja. Com esses itens dá pra limpar seu console sem medo.

Teima em não ler

Meu PS2 é um SCPH-30001 com Magic 3. Muitas vezes ele não reconhece um DVD de jogo na tela dos elétrons, mas só na tela de Rotina de Pesquisa, mas ao carregar o jogo ele mostra a mensagem "Incapaz de ler o disco", e então aparecem os comandos de DVD de filme na tela. Será o canhão ou o Magic que está com defeito? Ou ambos?

Diego Derivaldo dos Reis
Via e-mail

Uma das características do Magic 3 é exatamente esta, é o que chamamos de desestabilizar o Browser. O que acontece é que o chip trabalha com um tempo máximo de espera; se por acaso a mídia não for reconhecida e a carga iniciada dentro desse tempo, o chip não carrega mais o jogo e também não deixa o Browser funcionar direito, dando esses sintomas de "Incapaz de ler o disco", ou mesmo "A ler o disco" eternamente. Para carregar um jogo de PS2 com o Magic 3, necessariamente você precisa dar um reset com a mídia na gaveta. Se, mesmo com esse procedimento o jogo ainda não carregar, é bem provável que o canhão já esteja dando erro de leitura no reconhecimento da mídia. Com esse retry, o PS2 demora a reconhecer o jogo e o tempo de espera do chip estoura. Enfim, se com o reset o jogo entra, está normal (mesmo se em algumas vezes der problema); se nunca entrar o jogo, então é melhor levar o PS2 para um técnico dar uma olhada.

"Fantasmas"

Na maioria dos PS2 que vejo, inclusive no meu, ao ligar o aparelho com o Memory Card plugado ou qualquer outro acessório, aparecem torres de cores brancas na tela de apresentação da Sony, e quando ligo o aparelho sem Memory Card, apenas com os controles, não aparece nada. Será pelo chip ou é coisa do videogame mesmo?

Murillo Ferreira
Goiania / GO

Fique tranquilo, essas torres e cubos aparecendo é normal mesmo, isso apenas indica a utilização do Memory Card – quanto mais tempo utilizando, mais torres e cubos aparecem. Se você estiver cansado de ver as torres, é só apagar um bloco do MC chamado "System Configuration" – pode apagar sem medo, o próprio PS2 vai gravar um novo no próximo boot e esse arquivo não serve para muita coisa mesmo. Porém, dependendo do mod-chip que você tiver e do jogo que está tentando carregar, esse arquivo pode até atrapalhar se estiver muito "inchado"; se você estiver com problemas para rodar algum jogo (como THUG), tente apagar o arquivo para ver se o jogo entra.



Mais LAN

Adorei a matéria sobre LAN Party do PS2, porém, tenho algumas dúvidas: 1) Eu posso

é analógico, mas não encontro nada no menu de controle do jogo. Obrigado a todos e muito sucesso.

Cézar Santos Batista
São Paulo / SP

Só pelas suas dúvidas já dá para perceber que você realmente curte games de espionagem.

Mas pelas suas questões, podemos garantir que precisaria de anos de treino para se tornar um agente secreto.

Já detonamos MGS2, sim. No site da SDP, você confere a estratégia completa da versão Substance. Lá você encontra tudo, absolutamente tudo, para aproveitar ao máximo essa pérola do gênio Hideki Kojima.

O tal L3 a que você se refere nada mais é que outra função do analógico esquerdo. Para acioná-la, basta pressionar a alavanca como se fosse um botão.

Mais sangue...

Quero parabenizar a todos pela revista e pelo site, ambos recheados de matérias interessantes. Tenho

uma dúvida no Mortal Kombat: Deadly Alliance. Os personagens secretos Blaze e Mokap possuem Fatalities? Já procurei em tudo quanto é lugar e não achei nada. Por favor, quebrem esse galho para mim. Valeu.

Carlos Alexandre Fleck
Via e-mail

Carlos, mesmo que fôssemos macacos realmente gordos não poderíamos quebrar o seu galho. Infelizmente, nem Blaze nem Mokap têm Fatalities. O jeito é se contentar com as finalizações sangüinárias dos outros personagens, mesmo.

Meros detalhes

Galera, a SDP está ótima. Apesar disso, ainda continuo com dúvidas no game Soul Calibur 2. Sei que vocês fizeram uma estratégia na primeira edição e que publicaram dicas no site, mas até hoje não consegui habilitar os segredos 70, 79 e 80 da lista.



Espero que vocês possam me ajudar, pois já terminei todo o modo Weapon Master. Valeu!

Silvio A. Kato
Via e-mail

Silvio, os segredos que você quer habilitar são, respectivamente, o modo Extra Vs. Team Battle e duas versões (Home e Arcade) da animação de abertura. Ao contrário do que você pode estar pensando, esses segredos não são liberados completando o Weapon Master Mode. Confira abaixo como habilitá-los. Extra Vs. Team Battle: complete o modo Extra Team Battle.

Abertura Arcade: na dificuldade Extreme, jogue quatro vezes o modo Extra Time Attack. Abertura Home: com a opção No Recovery ligada, jogue quatro vezes o modo Extra Survival.

fazer uma LAN de PS2 com backups, mesmo que ela não esteja ligada à Internet? 2) E no caso dos consoles, eles podem ser desbloqueados sem que haja problemas na rede local sem Internet?

Cláudio R. de Oliveira
Via e-mail

Seguinte, Cláudio, para jogar em LAN, você não precisa se preocupar em usar jogos copiados ou consoles desbloqueados. Como você não precisa de uma conexão com a Internet nessa modalidade de jogo, também não vai haver autenticação com DNAs e, conseqüentemente, qualquer backup (por enquanto) com suporte ao multiplayer em LAN vai funcionar. Talvez o único inconveniente no caso é que vocês terão que gravar uma nova configuração do NA no Memory Card, e os startup-discs mais recentes só gravam a configuração se o DNAs for autenticado. Mas isso é facilmente contornado, gravando-se uma configuração a partir do setup de algum jogo, conforme mostramos no tutorial, ou mesmo com um startup-disc antigo, que não faz a verificação do DNAs antes de gravar. No caso do tutorial, a conexão com a Internet serve para um complemento da instalação, pois assim, uma ou outra pessoa que não quiser jogar na rede local, pode jogar na rede mundial, como é o caso de uma LAN House.

A conexão com a Internet também possibilita a jogatina na rede Xlink Kai (muito conhecida no Xbox).

Diretamente da parceira

Saudações, galera da SDP. Sou conhecida na EGM, maninha de você aí, e agora venho encher o saco aqui também. Primeiramente, parabéns a revista pelo conteúdo informativo e preço acessível.

"Segundamente", acho muito importante a seção sobre dúvidas de hardware, e é por isso que venho pedir uma dica. Tenho um PS2 com Magic 3, uso o DVD Region X para assistir DVDs e jogo normalmente. Acontece que alguns jogos teimam em

travar as cenas. Por exemplo, não consigo assistir a cena de abertura de Onimusha 3 até o final. O final de Kingdom Hearts também não pude ver, pois trava na cena da abertura da porta – já tentei uns dez discos diferentes e sempre trava no mesmo local. Podem me ajudar dizendo o seu parecer do problema? Outra coisa, é possível trocar esse mod-chip antigo por um mais atual, ou o modelo de PS2, por ser antigo, não aceitará um chip mais atual? Qual o chip indicado atualmente? Valeu a atenção e espero ter uma luz para a minha indagação.

Mekhet Montseghour
Caxias do Sul / RS

Primeiramente: aí, maninha, prazer em tê-la conosco, espero que esteja curtindo a filial aqui também. Segundamente: para o seu probleminha, podemos avaliar algumas coisas. Vamos por hipóteses:

1) Seu PS2 SEMPRESSE teve esse problema: se esses travamentos ocorrem desde que o seu PS2 foi desbloqueado, pode ser que tenham instalado um clone do Magic na época. Um dos problemas que o chip clone tem é justamente o travamento de determinados jogos e quadrados verdes aparecendo durante os filmes. Se for esse o caso, a solução



seria trocar o chip mesmo.

2) Seu PS2 ficou assim de uns tempos pra cá: nesse caso, o mais provável é que o canhão do PS2 esteja sujo, ou desalinhado, ou desgastado, ou com uma combinação qualquer desses itens. A primeira coisa a se fazer, seria uma faxina no conjunto óptico, junto com uma calibração (ambos com tutoriais publicados aqui). Se a manobra não resolver ou melhorar, é bom ir pensando em trocar o canhão. Quanto ao possível upgrade do chip, é interessante você descobrir que versão de PS2 você tem (tem tutorial publicado também), mas, em linhas gerais, os chips mais novos têm suporte para os PS2 desde o V3 até o V10. Do V3 para baixo diminui o leque de opções. Veja embaixo de seu PS2 se tem oito ou dez parafusos (conte os quadradinhos); se tiver oito você pode instalar Matrix, DMS3 ou Thunder sem problemas. Ah, se o canhão estiver em bom estado, vale a pena a troca do chip.

Espaçoso

Quero saber se existe um adaptador para ligar o Memory Card do PS2 no computador (assim ficaria com espaço praticamente infinito). Caso não saiba, qual outro meio de burlar os míseros 8 MB do Memory Card original?

Sem nome
Via e-mail

Um adaptador direto só tem para o PS1 e chama-se DexDriver; com ele você pode plugar o Memory Card e copiar para ou do PC sem problemas. Com o PS2 há vários modos de se fazer isso. Um é com o SharkPort, que interliga ambos via USB para o backup de Memory Card. Outra opção é utilizar o PS2Link + nPort para a interligação de ambos via rede. Mais uma alternativa seria backup no HDD, mas esse depende do mod-chip para não ficar muito complicado. Eis as opções, mas explicar como fazer exigiria um tutorial um pouco extenso. Se houver interesse do povo, podemos fazer uma matéria a respeito. ☒

CURTA

Bateu na porta errada

Eu gostaria de saber como e onde se encontra o Mew de Pokémon Red e Celebi de Pokémon Silver. Por favor, eu imploro!

Thiago Henrique Macedo
Castro
Rio de Janeiro / RJ

Hmmm... Você por acaso viu que o nome da revista é SuperDicas PLAYSTATION? Que tal tentar na NW?

Outdoor? Não!

Não era muito fã de revistas, porque na época em que eu jogava, no início do PS1, as revistas eram pior que televisões: só propaganda. Vocês mudaram isso.

Marley Maurício Da Silva
Via e-mail

Publicidade também é vital para a rentabilidade da revista, Marley (afinal, sem essa tal de rentabilidade, não há razão de existir um produto). O que a gente luta para manter é o equilíbrio. Não adianta ter só propaganda e nada de conteúdo!

Requisitos

Gostaria de saber quais são os pré-requisitos para trabalhar na redação da SDP.

João Gabriel
Via e-mail

Não ter vida social, gostar de games e ter um conhecimento específico MUITO vasto, varar noites trabalhando, escrever bem... Mencione a ausência de vida social!

Filosofia de jogador

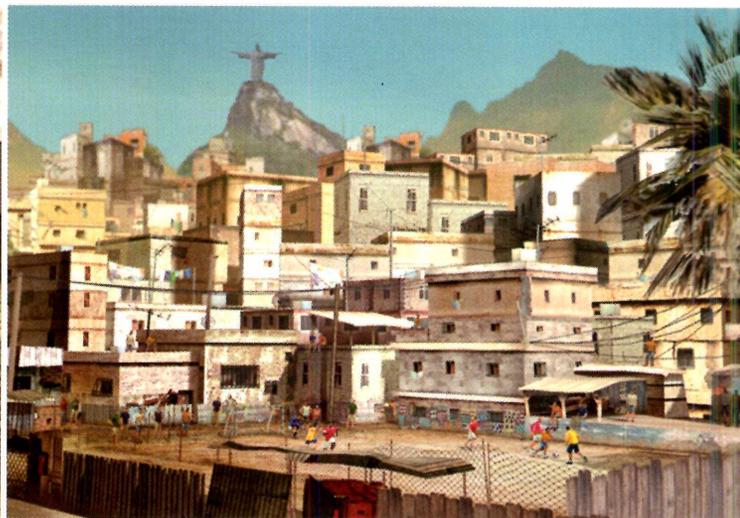
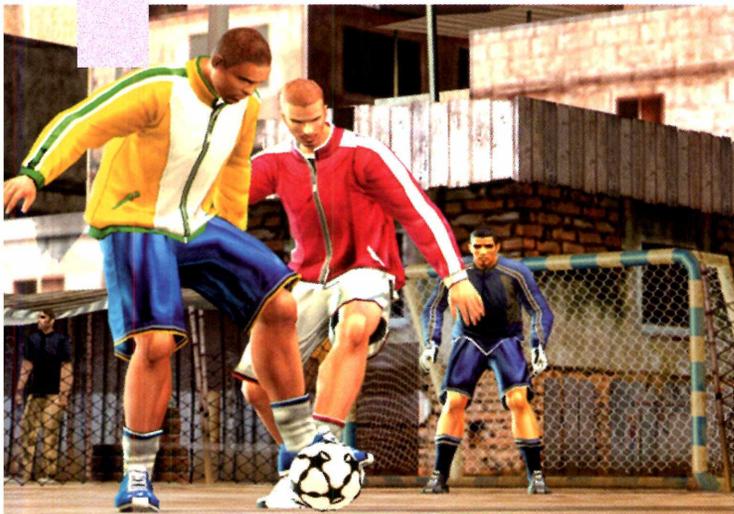
Vocês são os que repetitivamente fazem, portanto, a excelência não é um feito, mas um hábito.

Wagner Gomes de C.
Marconsin
Uberlândia / MG

Quem diria, revista de games também faz leitor filosofar? Valeu pelo elogio, Wagner! Pode contar com nosso voto para sua entrada na academia de letras.

Futebol moleque

EA anuncia versão Street de FIFA Soccer



Depois de basquete (NBA Street) e futebol americano (NFL Street), FIFA Street é a mais nova cartada da Electronic Arts para aproveitar o sucesso de sua série de esportes de rua. Projetado pelo estúdio canadense da EA, o game trará partidas do bom e velho futebol de quatro contra quatro, em ambientes bem diferentes: os estádios gigantescos da versão original dão espaço a ruas, becos, estacionamentos e outros terrenos planos e abertos o suficiente para

uma boa pelada. Um morro carioca é um dos destaques das primeiras imagens liberadas. É possível construir a reputação dos jogadores através de desafios, para assim melhorar a performance das equipes. Truculência e pouco respeito às regras do esporte também estão no cardápio. "Estamos criando um game cujo foco é na atitude vale-tudo e na habilidade individual, o que acredito ser a alma de cada torcedor", explica o produtor Will Mozel.



Macacos me mordam... King Kong vira game graças à Ubisoft



Da esquerda para a direita: o roteirista Jacques Exertier, Michel Ancel, Peter Jackson e o produtor Xavire Poix

Se você leu a edição #9 da SDP já sabe que o diretor Peter Jackson, da trilogia O Senhor dos Anéis, não só está filmando uma nova versão do clássico filme King Kong, como também está trabalhando em um jogo baseado nele. O que você não sabia, porém, é que a produtora do título será a Ubisoft. O jogo está sendo desenvolvido pela mesma equipe que trabalhou em Beyond Good & Evil, liderada por Michel Ancel, criador de Rayman, e conta com a colaboração do estúdio canadense da empresa, a Ubisoft Montreal, responsável pelas renomadas séries Splinter Cell e Prince of Persia.

A Wingnut Films, produtora de Peter Jackson, também está auxiliando a empresa para ter certeza de que o jogo seja o mais fiel possível ao longa-metragem. A Ubisoft pretende lançar o game no dia 14 de dezembro de 2005, data de estréia de King Kong nos cinemas norte-americanos.

EGS está aí!

Conrad estará no maior evento de games do Brasil



São Paulo vai ser a sede brasileira dos games de 19 a 21 novembro, no Expo

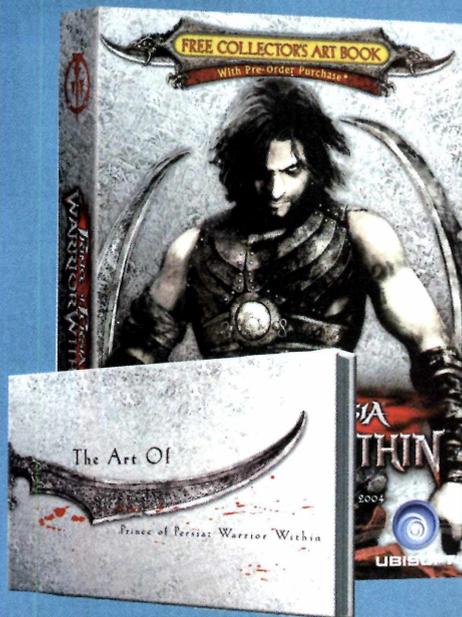
Center Norte. A EGS (Electronic Game Show) vem diretamente do México para o Brasil, e reunirá gigantes dos games como Electronic Arts, Atari e Vivendi. É a oportunidade ideal para você jogar lançamentos em primeira mão e conhecer os redatores de sua revista favorita. Sim! A SDP estará lá, no estande da Conrad Editora, realizando torneios, distribuindo brindes e exibindo muitos vídeos de jogos. As portas abrirão ao público a partir das 10h00 e a entrada será de R\$ 20,00. Mais informações em www.electronicgameshow.com.

Arte interior

Promoção do novo PoP dá livro ilustrado como bônus

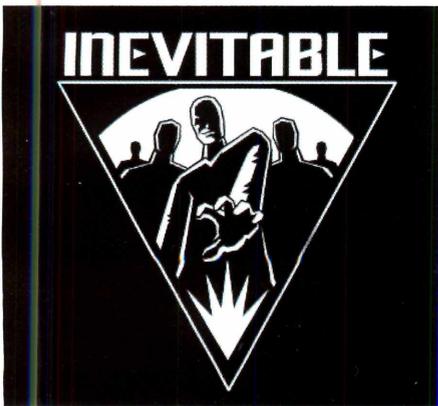
Que tal comprar o aguardado Prince of Persia: Warrior Within e, de sobra, levar um livro exclusivo com dezenas de ilustrações do jogo? Pois é isso que a Ubisoft está oferecendo as fãs com a promoção iniciada no último dia 8 de outubro. Nos Estados Unidos, quem reservar uma cópia do jogo nas lojas virtuais GameStop, Electronics Boutique e Game Crazy já garante uma cópia do livro. São 36 páginas recheadas de imagens em alta resolução e com vários comentários do produtor e do ilustrador oficial.

Ao que tudo indica, Prince of Persia: Warrior Within será vendido por \$39,99, dez dólares a menos do que o preço normalmente cobrado pelos jogos de PS2.



Expandindo os horizontes

Midway compra desenvolvedora de Area 51



Ao invés de construir um estúdio de desenvolvimento de jogos na cidade de Austin, no Texas, como havia divulgado há algum tempo, a Midway preferiu comprar um. A empresa adquiriu a Inevitable Entertainment, desenvolvedora que atualmente está trabalhando no game de tiro em primeira pessoa Area 51, previsto para fevereiro de 2005. A partir de agora, a companhia passa a ser conhecida como Midway Studios Austin. Area 51 é o terceiro jogo desenvolvido pelo estúdio, que foi criado em 2000.

Os dois outros títulos são Tribes: Aerial Assault e The Hobbit, lançados para PS2 em 2002 e 2003, respectivamente. ☒

CURTAS

- A Square Enix espera distribuir 4 milhões de cópias do RPG Dragon Quest VIII, para PS2, no Japão.

- Kessen III, o terceiro jogo da série, já tem data de lançamento marcada no Japão: 23 de dezembro. Uma edição limitada, intitulada Kessen III Treasure Box, será lançada no mesmo dia.

- Izumi Kawanishi, da Sony, confirmou que o firmware do PSP poderá ser atualizado através de um software. Além de isso, ele revelou que o portátil usará o sistema anti-shock, usado para prevenir erros de leitura provenientes de choques ou movimentos bruscos. O aparelho tem data de lançamento prevista para dezembro, no Japão.

- A empresa Broadsword Interactive anunciou que está desenvolvendo uma versão para PSP do game de corrida Wreckless: The Yakuza Missions. A versão original, para PS2, foi lançada em novembro de 2002.

- Segundo rumores, a Sony pode adotar a versão de 8cm do disco Blu-ray em vez da de 12cm no PS3. A mídia, que será usada em uma nova linha de filmadoras da empresa, é capaz de armazenar 15GB de dados – 12GB a menos do que o outro modelo.

- O game Katamari Damacy, da Namco, para PS2, ganhou o prêmio de melhor design na edição deste ano do Japanese Industrial Design Promotion Awards. Esta é a primeira vez que um jogo eletrônico fatura tal premiação.

- A Epson anunciou que suas impressoras USB PM-G920 e PM-G820 serão compatíveis com o jogo Gran Turismo. Ao conectar a impressora na entrada USB do PS2, o jogador poderá imprimir imagens usando a opção Photo Mode existente no jogo.

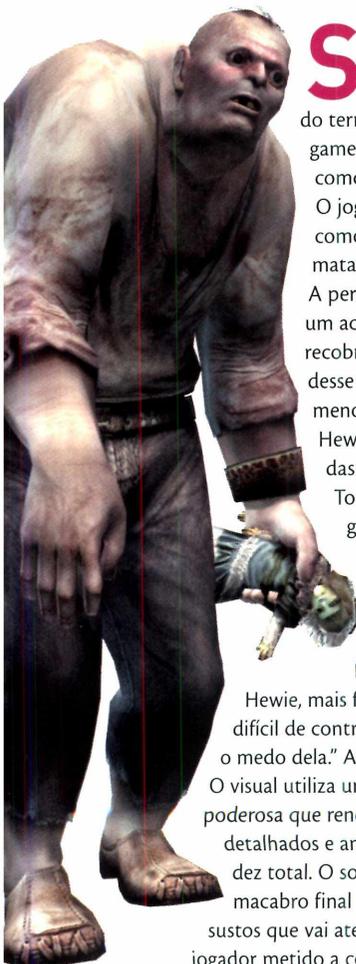
- Juiced, o game de corrida que ficou no limbo depois que a Acclaim abriu falência, teve seus direitos comprados pela THQ. A empresa pretende lançá-lo no início do ano que vem, depois de fazer algumas modificações, claro.

- O jogo Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, da Vivendi, foi proibido de ser comercializado na Austrália. Magna Cum Laude não é o primeiro jogo a ser banido no país. Manhunt e Grand Theft Auto, ambos da Rockstar Games, também fazem parte dessa lista.



HAUNTING GROUND

A Capcom adora assustar as criancinhas



Survival horror está em moda nos dias de hoje. Quase toda softhouse tenta a mão no gênero, mas a Capcom, com suas séries Resident Evil, Dino Crisis, Clock Tower e Onimusha, pode ser considerada a rainha do terror. Prepare a água com açúcar, pois a empresa logo mais lançará outro game que segue por essa estrada: Haunting Ground, também conhecido como Demento no Japão.

O jogo se desenrola como um filme de mistério onde o objetivo é descobrir como você foi parar em uma ilha junto com uma aberração que quer te matar de susto, ou de outras formas mais horrendas ainda.

A personagem principal é Fiona Belli, uma gurria de 18 anos que sobrevive a um acidente de carro em que seus pais não tiveram a mesma sorte. Ela só recobra a consciência em um castelo na ilha e deve encontrar uma saída desse inferno particular. Lógico que essa não será uma tarefa fácil, muito menos tranqüila, mas a pequena contará com a ajuda de seu fiel cãozinho Hewie, o qual contribui com novas mecânicas para o jogo: você precisará das habilidades de ambos os personagens para continuar respirando.

Todd Thorson, marqueteiro da Capcom, afirma que este não é um típico game de survival horror: "Haunting Ground é uma arrepiante aventura com uma característica única. Os jogadores devem utilizar as habilidades e o elo entre os dois personagens a fim de progredir em uma história intensa e cheia de suspense".

Como assim, Todd? Vocês já não fizeram coisa parecida em Resident Evil 0? "Quanto mais o jogador desenvolver a relação entre Fiona e Hewie, mais fácil serão os comandos do cachorro. Por outro lado, Fiona será mais difícil de controlar se passar muito tempo próxima dos inimigos, situação que reflete o medo dela." Ahh, agora sim!

O visual utiliza uma engine poderosa que renderiza personagens detalhados e animados com fluidez total. O som dá o toque macabro final neste festival de sustos que vai aterrorizar todo jogador metido a corajoso que resolver enfrentá-lo.

INFO	PLAYSTATION 2
HAUNTING GROUND	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 1
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	Metade de 2005, no Japão



DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Por essa, ninguém esperava!

Se você perguntar aos fãs da série Final Fantasy qual o melhor jogo da saga, mais de 90% deles responderá "Final Fantasy VII", com várias exclamações na frase.

Sabendo dessa predileção, a Square Enix prepara uma invasão de novos produtos que levam a marca FFXIII. Dirge of Cerberus é o mais recente deles, e apesar de muitos detalhes a respeito da jogabilidade ainda estarem em segredo, já se sabe que a história acontece três anos após o final do jogo original. Isso situa Dirge um ano depois da história do filme em CG, Advent Children, e dez anos depois dos eventos que rolam no jogo para celulares, Before Crisis. Que confusão hein!

Para quem é fã de FF, mas não se preocupa tanto com esse lance de linha do tempo, vamos ao que interessa: Vincent Valentine é o personagem principal e, pelas poucas imagens do jogo em ação que foram divulgadas até agora, parece que Dirge será um game de aventura/tiro em terceira pessoa, com alguns segmentos em primeira pessoa. Alguém aí já tinha imaginado algo parecido para a série Final Fantasy?



INFO	PLAYSTATION 2
DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Sem previsão

THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT

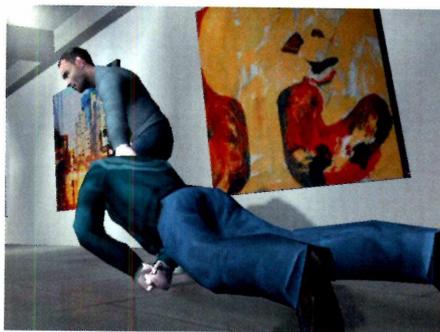
Mas é só para o Japão



Na recente Tokyo Game Show, a SNK deu uma pequena amostra do remake de seu grande sucesso de dez anos atrás. O game parece manter a mesma jogabilidade do The King of Fighters original, mas os gráficos estão bem mudados. O problema é que não estão à altura de um console poderoso como o PS2: as arenas, por exemplo, parecem que foram retiradas de um game de luta do PSone. Os personagens foram redesenhados, mas ainda precisam de um certo trabalho para ficarem aceitáveis. Alguns problemas de transição nos cenários evidenciam que o game deve passar por muita coisa antes de ser lançado. Fora as mudanças nos gráficos (que por enquanto não agradaram), a grande novidade de Re-Bout serão as partidas online através da rede japonesa KDDI. E a exemplo dos games posteriores da série, também será possível editar seu trio, em vez de ficar atado a times pré-definidos. A SNK não planeja lançar este game fora do Japão, mas se eles deixarem o remake bem bonitinho e legal de jogar, vamos rezar para que essa decisão mude.

INFO PLAYSTATION 2 THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT

Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	Dezembro de 2004, no Japão



INFO PLAYSTATION 2 THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Produção	Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento	Studio Soho/SCE Studios London
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	Janeiro de 2005, nos EUA



THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Quem gosta de segunda-feira?

No começo do ano que vem, os jogadores de PS2 poderão tentar mais fugas alucinadas em seus consoles. A história da seqüência de The Getaway, que se passa dois anos após o original, segue as aventuras do boxeador amador Eddie O'Connor. Os criadores estão prometendo mais ênfase no stealth, carros licenciados, IA inimiga e um sistema de combate muito melhorado, com novos golpes e armas. As ruas de Londres também estarão bem mais povoadas, com mais personagens para interagir e ações bem mais variadas. Em Black Monday, você poderá encarnar um entre três personagens. O sargento Ben Mitchell é um policial que vive no limite, e Eddie é um cara que se envolveu em algumas tretas erradas no passado e ficou com a ficha suja. As histórias dos dois se fundem perto do final do jogo e podem ter conclusões diferentes dependendo de algumas escolhas feitas durante a aventura. A terceira personagem é uma mulher que é destravada quando o jogador completa o game com os outros dois.



INFO PLAYSTATION 2 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Produção	Rockstar Games
Desenvolvimento	Rockstar San Diego
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Janeiro de 2005, nos EUA

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Mais corridas ilegais

Esse "DUB" no subtítulo do terceiro game da série Midnight Club diz respeito à revista de mesmo nome, que é considerada a bíblia dos apaixonados por veículos modificados. A publicação americana está ajudando no desenvolvimento e daí já pra ter uma idéia do alto grau de tunagem que estará presente no novo game da Rockstar.

Mas o jogo não é só ostentação automobilística, se você adorou a correria insana, com saltos quase intermináveis por ruas movimentadas do último jogo, vai pirar o cabeção nesta nova seqüência. Ainda mais porque há a promessa de muito mais adrenalina, velocidade e controles melhorados, especialmente para as motocicletas. Isso sem falar nas acrobacias possíveis com os veículos, que também serão em maior número. Como nos jogos anteriores, as corridas acontecem em cidades (Detroit, San Diego e Atlanta) com várias rotas alternativas e não é preciso seguir um caminho pré-determinado para chegar à vitória. ☒

REVIVENDO VELHOS CLÁSSICOS

Não consegue entender a história? A SDP te dá uma força...

Por André Leme e Gilsomar Livramento

A revolucionária seção da SDP que relembra jogos que fizeram história, e que traz ainda uma completa interpretação da trama, continua arrasando entre os leitores. Depois de vários sucessos, chegou a vez de Soul Reaver, uma renomada série de ação que até hoje já rendeu cinco episódios nos consoles da Sony.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Sinopse

Em um momento esquecido pelo tempo, o Círculo dos Nove, uma seita secreta formada por feiticeiros, tinha a responsabilidade de proteger os sagrados Pilares de Nosgoth, que preservavam o equilíbrio da vida no planeta. Entretanto, um empecilho resistia contra tudo e todos: um vampiro. Antes um nobre entre os homens, Kain foi amaldiçoado e se tornou o último dos vampiros.

Mil anos se passaram desde que ele fez a escolha de não se matar para restabelecer o equilíbrio com a regeneração dos Pilares de Nosgoth. Neste lugar,

Kain cria seu império. Com a expansão de seus domínios, ele nomeia seis vampiros como seus tenentes: Raziel, Turel, Dumah, Rahab, Zephon e Melchiah. Era previsto que Kain evoluiria. Porém, Raziel evolui primeiro, ganhando um imponente par de asas. No Santuário dos Clás, tomado por ódio e inveja, Kain rasga as asas de Raziel e ordena a sua execução. Raziel é lançado para dentro das turbulentas águas do lago da morte, onde afunda e se debate em agonia.

Séculos se passam. Raziel, ainda vivo, é surpreendido pela voz de Elder God, o senhor do submundo, que explica que ele foi poupado da destruição total. Para iniciar sua vingança, Elder God o ensina a romper a barreira entre a vida e a morte usando a Roda do Destino. Assim começa a jornada do anjo da morte.

Bastidores

Soul Reaver é o sucessor de Blood Omen: Legacy of Kain. O game original foi desenvolvido pela Silicon Knights, produzido pela Crystal Dynamics e distribuído pela Activision. Posteriormente, numa batalha jurídica, os direitos sobre o game ficaram com a produtora Crystal Dynamics, e não com os criadores. Assim, de Soul Reaver em diante, todos os games da série foram desenvolvidos pela Crystal Dynamics, sem muita diferença na qualidade. Amy Hennig foi a diretora e uma das roteiristas. O elenco de produção também conta com Seth Carus, Richard Lemarchand e Jim Currey, além de Kurt Harland, como designer de som. Todos com experiências em outros episódios da série. As animações de CG ficaram a cargo do estúdio Glyph X.

O jogo

Os cenários são totalmente 3D e esbanjam qualidade e uma versatilidade fantástica, principalmente por permitir ao jogador transitar entre dois mundos diferentes graças à Roda do Destino. No mundo dos mortos, ela serve para acumular espíritos e usá-los para romper a barreira entre a vida e a morte, fazendo com que Raziel tenha seu corpo materializado. No mundo dos vivos, ela se torna um indicador que mostra quanto tempo o protagonista pode se manter materializado.

De uma maneira inteligente, o game leva o jogador a solucionar puzzles, combater inimigos com várias armas diferentes e finalizá-los com golpes fatais. Outro ponto bacana é que Raziel ganha novas habilidades durante a aventura. Adicione a tudo isso uma jogabilidade equilibrada, um enredo cativante e surpreendente, uma trilha sonora adequada e uma narrativa de alto nível.

Destrichar esse jogo é a oportunidade de conhecer a fundo um grande clássico. Acredite, ele deixa no chinelo muitos games da era atual.

Gilsomar Livramento



INFO	PSONE
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 7.0
Som: 8.5	Replay: 3.5
Nota	8.5
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Crystal Dynamics
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Agosto de 1999, EUA

Soul Reaver 2: Legacy of Kain

Sinopse

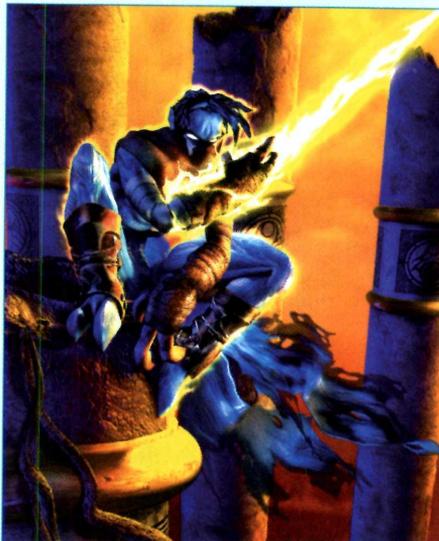
No segundo episódio, Raziel volta dois mil anos no passado de Nosgoth, aproximadamente trinta anos antes de Kain ressurgir como um vampiro, para tentar obter sua vingança.

Lá, ele se encontra com Moebius, conhecido como Time Streamer, que revela muitos fatos que Raziel desconhecia, como a irmandade de Sarafan e o massacre promovido pelo vampiro Vorador. Raziel e Moebius fazem uma aliança com o objetivo de deter o plano maligno de Kain, que consiste em destruir os Pilares de Nosgoth, pelo fato de controlarem toda a vida do planeta.

Bastidores

O game foi dirigido por Amy Henning, sendo também responsável pelo enredo. A produção ficou por conta de Rosaura Sandoval, bastante experiente em outros episódios da série (Legacy of Kain: Soul Reaver, Blood Omen: Legacy of Kain e Legacy of Kain: Defiance).

Riley Cooper, também marcou presença nas versões anteriores, foi o líder da equipe responsável pelo design do jogo. Outros membros do time são Richard Lemarchand, que foi designer-chefe ao lado de Cooper, Kris Zimmerman na direção do elenco, Kurt Harland e Jim Hedges na direção de som e composição musical. As animações em CG, assim



como em Legacy of Kain: Soul Reaver, foram criadas pela Glyph X, Inc.

O jogo

Quem acompanha a série desde sua criação vai ficar muito satisfeito com a evolução gráfica deste episódio, que conta com gráficos renderizados, imagem bem definida e cores suaves.

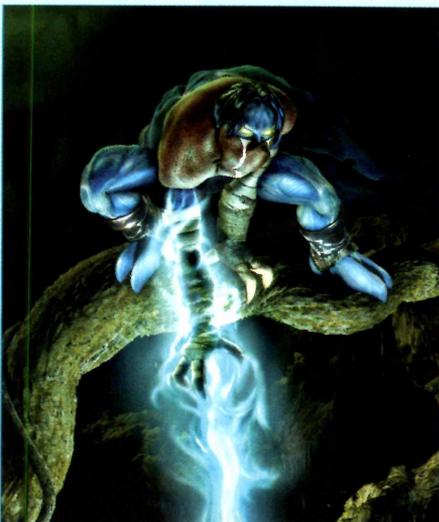
O enfoque da câmera é outro fator que agrada, pois ela não deixa o jogador sem visão da ação. Além disso, é possível ainda fazer alguns ajustes manuais em situações que o ângulo pode atrapalhar. A jogabilidade também é muito boa, principalmente o recurso de luta cara a cara. Mas o aspecto que mais se sobressai e chama atenção é o enredo. Ele foi caprichosamente escrito, sem se desviar da linha de raciocínio lançada no início da série.

Não pense, no entanto, que SR2 é uma maravilha completa. Se você procura adrenalina, ação incessante e exploração, esse não é o jogo mais indicado. Como os cenários são muito amplos, sem muita interação e com lutas esporádicas, o jogo pode fazer você ficar com sono em menos de duas horas. Apesar dos contras, Soul Reaver 2 é adorado por muitos e merece ser mantido vivo nas lembranças de todos os gamemaniacos. ☒

André Leme



A saga do vampiro Raziel, o anjo da morte, tenete de Kain, quase destruído pela inveja de seu superior, parte numa saga de vingança e ordem. Esta epopéia do devorador de almas fica muito melhor quando você joga toda a série, então, reserve boas horas de seu tempo.



INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 7.5 Som: 6.0 Replay: 4.0

Nota	7.5
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Crystal Dynamics
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Outubro de 2001, EUA

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Por Fabio Santana

O rei da violência está de volta, ainda mais completo

Deadly Alliance foi um episódio feliz na história de Mortal Kombat, e Deception apenas melhora a reputação da série, melhorando e ampliando aquilo que o quinto game já fazia bem. Agora, a gama de lutadores e golpes está ainda maior; então, nada melhor que um guia completo para você habilitar toda a galera desse "kapítulo" e conhecer todos os golpes. Mãos à obra!

Comandos

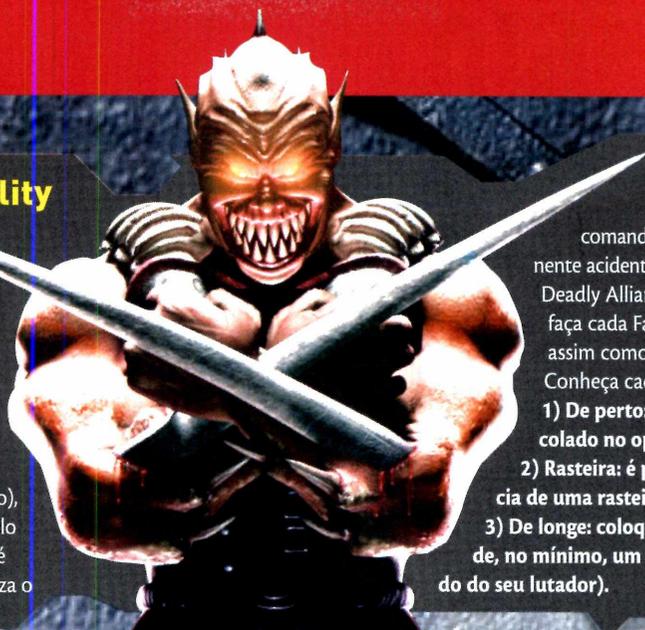
Obs.: todos os comandos são para o seu personagem do lado esquerdo da tela; caso esteja do outro lado, inverta as direções laterais.

- : andar para frente
- ←: andar para trás
- ↑: andar para o plano traseiro
- ↓: andar para o plano frontal
- ↗: pular para frente
- ↖: pular para trás
- : ataque 1

- ▲: ataque 2
- ✖: ataque 3
- : ataque 4
- R2: defesa
- R1: mudar estilo de luta
- Start: pausa

Como realizar um Fatality

No final de uma luta, as palavras "Finish Him!" aparecem na tela, e esse é o momento de executar o oponente com um golpe fatal: os famigerados Fatalities, que tornaram a série famosa. Neste momento, você tem um curto espaço de tempo para realizar o comando do Fatality desejado, e você pode fazer isso apertando L1 até aparecer o "estilo de luta" Fatality (que só aparece nessa ocasião), ou inserir o comando sem estar com esse estilo selecionado. Se optar pela segunda maneira, é bom que você segure a defesa enquanto realiza o



comando, evitando, assim, acertar o oponente acidentalmente. Porém, ao contrário de Deadly Alliance, Deception exige que você faça cada Fatality em uma distância específica, assim como os MKs de antigamente. Conheça cada uma:

- 1) De perto: você precisa estar totalmente colado no oponente.
- 2) Rasteira: é preciso estar exatamente à distância de uma rasteira.
- 3) De longe: coloque seu personagem a uma distância de, no mínimo, um pulo para trás (ou dois, dependendo do seu lutador).

Golpes

A lista inclui os 12 personagens iniciais e os 12 secretos, descrevendo o método para habilítá-los. Os golpes especiais independem do estilo de luta. Os fatalities devem ser realizados na distância correta.

Ashrahl

Golpes especiais

Heavenly Light: ↓ → + 1
Lightning Blast: ↓ ← + 1
Spin Cycle: ↓ ↑ + 3
Nature's Torpedo: → → + 4

Fatalities

Fatality 1: ↓ ↓ ↑ ↑ + 2 (de perto)
Fatality 2: → ↓ → ↓ + 2 (rasteira)
Hara Kiri: ↑ ↓ ↑ ↑ + 2

Baraka

Golpes especiais

Flying Shard: ↓ ← + 1
Mutant Blades: → → + 3
Chop Chop Blades: ↓ ↑ + 3

Fatalities

Fatality 1: → ↑ ↓ + 2 (de perto)
Fatality 2: → ↓ ← + 2 (rasteira)
Hara Kiri: ↓ ← ← + 4

Bo'Rai Cho

Golpes especiais

Puke: ← → + 2
Monkey Flips: ↓ ← + 1
Belly Bash: → → + 4
Earthquake: ↓ ↑ + 3

Fatalities

Fatality 1: ↓ ↑ → + 2 (rasteira)
Fatality 2: ↑ ← → + 3 (rasteira)
Hara Kiri: ← ← → + 2

Dairou

Golpes especiais

Tombstone Drop: → ← ↓ + 1

Stealthy Shadows: ↓ ↑ + 3

Iron Leg: ↓ ← + 2

Fatalities

Fatality 1: ↓ ↑ ← ← + 1 (rasteira)
Fatality 2: ↓ ↓ ← + 3 (de perto)
Hara Kiri: ← ← ↓ + 1

Darrius

Golpes especiais

Tricky Blast: ↓ ← + 4
Twisty Kick: ← → + 4
Chest Cruncher: ← → + 1
Target Practice: → → + 3

Fatalities

Fatality 1: ↑ ↓ ← → + 3 (rasteira)
Fatality 2: ↓ → → ↑ + 1 (de perto)
Hara Kiri: ← → + 2

Ermac

Golpes especiais

Mystic Float: ↓ ↑ + 3
Mystic Bomb: durante o Mystic Float, ↓ + 3
Dive Kick: durante o Mystic Float, → + 3

Telekinetic Throw: → ← + 2
Telekinetic Slam: ← ↓ ← + 4
Hado-Energy: ↓ ← + 1

Fatalities

Fatality 1: ↓ ← ← ↓ + 3 (rasteira)
Fatality 2: ↓ ← ↓ + 4 (rasteira)
Hara Kiri: ↓ ↑ ↑ ↓ + 3

Havik

Como habilitar: abrir o caixão JS na Krypt (chave em H4 do Chaosrealm, dentro da cabana).

Golpes especiais

Torso Spin: ↓ ← + 1
Diving Corpse: ↓ → + 1
Crackling Legs Projectile: ← → + 2

Head Snap: ← → + 2

Corpse Taunt: → ← + 4

Fatalities

Fatality 1: ↓ → → ↑ + 4 (de perto)
Fatality 2: → → → ← + 2 (rasteira)
Hara Kiri: → ↑ ↑ ↑ + 2

Hotaru

Como habilitar: abrir o caixão OJ na Krypt (chave em H1 do Orderrealm, das 4:00 am às 2:00 pm).

Golpes especiais

Grasshopper: ↓ → + 4
Lava Burst: ↓ ← + 1

Fatalities

Fatality 1: → ↑ ← ↓ + 1 (rasteira)
Fatality 2: ↓ → ← → + 2 (de perto)
Hara Kiri: ↑ ← ← ← + 2

Jade

Como habilitar: abrir o caixão OI na Krypt, que custa 2.417 Jade Koins.

Golpes especiais

Vanishing Winds: ← → + 1
Blazing Nitro Kick: ← → + 4
Razor-Rang: ↓ ← + 3
Dodging Shadows: ← → + 2

Fatalities

Fatality 1: ← → ↑ + 1 (rasteira)
Fatality 2: ← → → → + 2 (de perto)
Hara Kiri: → → → ← + 2

Kabal

Golpes especiais

Raging Flash: ← → + 4
Plasma Blast: ↓ → + 1
Nomad Touch: ↓ ← + 2

Fatalities

Fatality 1: → ↑ ↑ ↑ + 3

(de perto)

Fatality 2: ↑ ↑ ↓ ↓ + 2

(de perto)

Hara Kiri: → ↑ ↑ ↓ + 2

Kenshi

Como habilitar: abrir o caixão ON na Krypt (chave em C3 do Earthrealm).

Golpes especiais

Telekinetic Slam: ← ↓ ← + 1
Telekinetic Toss: ↓ ← + 4
Telekinetic Push: → → + 2
Tele-Fury: ← → + 3

Fatalities

Fatality 1: → → ← ← + 2 (rasteira)
Fatality 2: ↑ → ← → + 2 (rasteira)
Hara Kiri: ↓ ← ← → + 4

Kira

Como habilitar: abrir o caixão SH na Krypt (chave em H2 do Earthrealm, em uma cabana, entre 1:00 am e 4:00 am).

Golpes especiais

Black Dragon Ball: ← → + 4
Kiss of Death: ← → + 1
Night Shade: ↓ → + 1

Fatalities

Fatality 1: ← → → ← + 4 (de longe)
Fatality 2: ↑ → ↓ ← + 3 (rasteira)
Hara Kiri: → ← ↑ ← + 3

Kobra

Golpes especiais

Windmill Kick: ↓ ← + 4
Burning Fist: ↓ → + 2



Tele-Punch: ↓← + 2
 Chi-Blast: ↓→ + 1
 Crouching Chi-Blast: ↓← + 1

Fatalities

Fatality 1: ↓←→↓ + 4 (de perto)
 Fatality 2: →←→→ + 2 (de perto)
 Hara Kiri: ↑↑←← + 2

Li Mei

Como habilitar: abrir o caixão PD na Krypt (chave em F7 do Outworld, dentro de uma cabana).

Golpes especiais

Nova Blast: ↓← + 1
 Carnival Spin: →↓ + 3
 Flying Fury: →→ + 2
 Flipping Heel Kick: ↓← + 4

Fatalities

Fatality 1: →→→→ + 1 (rasteira)
 Fatality 2: ↑←→→ + 4 (rasteira)
 Hara Kiri: ↑↓↑↓ + 3



Liu Kang

Como habilitar: abrir o caixão OT na Krypt (chave em G8 de Edenia, mas só aparece às 12:00 am de Thursday para Friday, atrás da tenda, e depois de terminar o modo Konquest).

Golpes especiais

High Flying Kick: →→ + 4
 Low Fireball: →→ + 1
 High Fireball: →→ + 2
 Bicycle Kick: ↓→ + 3

Fatalities

Fatality 1: ←←←→ + 2 (rasteira)
 Fatality 2: →→↑↑ + 3 (rasteira)
 Hara Kiri: ↓↓↑↓ + 3



Mileena

Golpes especiais

Rolling Thunder: ←↓ + 4
 Soaring Sai: ↓→ + 2
 Kick From Above: →→ + 4

Fatalities

Fatality 1: →→↓↓ + 1 (rasteira)
 Fatality 2: ↑↑→→ + 3 (de longe)
 Hara Kiri: ←↓→← + 1



Noob Smoke

Como habilitar: abrir o caixão DM na Krypt, que custa 3.642 Onyx Koins.

Golpes especiais

Smokeycut (apenas como Smoke): →→ + 4
 Stinky Cloud (apenas como Smoke): ↑↓ + 1
 Dark Assassin (apenas como Smoke): ↓← + 2
 Death From Above: →→ + 3
 Dark Shadows: ↓← + 3



We Live (apenas como Noob):

↓← + 2
 Darkness (apenas como Noob): ↑↓ + 1

Fatalities

Fatality 1 (apenas como Noob): ←→←→ + 4 (rasteira)
 Fatality 2 apenas como Smoke: ↑↓↓→ + 2 (rasteira)
 Hara Kiri: ↓↑↑↓ + 4

Nightwolf

Golpes especiais

Spirit Arrow: ↓← + 1
 Rhino Charge: →→ + 4
 Lightning From Above: ↓↑ + 1
 Reflector: ←→ + 2

Fatalities

Fatality 1: ←→←→ + 1 (de longe)
 Fatality 2: ↓↓↓↑ + 2 (rasteira)
 Hara Kiri: ↑↑↑↑ + 3

Raiden

Como habilitar: abrir o caixão MA na Krypt (chave em E3 do Orderrealm, você deve derrotar Raiden, mas apenas depois de terminar o modo Konquest).

Golpes especiais

Lightning Bolt: ↓← + 1
 Lightning Dash: →→ + 4
 Teleport: ↓↑ + 3
 Shocking Touch: →→ + 2

Fatalities

Fatality 1: ←↓→↓ + 1 (rasteira)
 Fatality 2: ↑↓→→ + 1 (de longe)
 Hara Kiri: →↑↑← + 1

Scorpion

Golpes especiais

Bloody Spear: ←→ + 1
 Hellfire: ↓← + 2
 Backflip Kick: →← + 3
 Teleport Attack: ↓← + 3

Fatalities

Fatality 1: →↓→→ + 1 (rasteira)
 Fatality 2: →←→← + 1 (de perto)
 Hara Kiri: ↓↓↑← + 1

Shujinko

Como habilitar: terminar o modo Konquest.

Golpes especiais

Icy Breeze: ↓→ + 1
 Flaming Fist: ↓→ + 2
 Flying Jinko: →→ + 4
 Flip Scissor Kick: ↓← + 3
 Spear: ←→ + 1
 Slide: →← + 3
 Opponent Slam: ←↓← + 4

Fatalities

Fatality 1: ↑↓↓→ + 3 (de perto)

Você precisa abrir o caixão LF na Krypt (chave em C8 do Outworld, dentro da caverna).

Fatality 2: ←↑→→ + 1 (de perto)

Você precisa abrir o caixão SQ na Krypt (chave em D4 do Orderrealm).

Hara Kiri: ↓←↓← + 3
 Você precisa abrir o caixão KK na Krypt (chave em A8 do Earthrealm às 12:00 am do dia 16 de cada mês).

Sindel

Como habilitar: abrir o caixão SJ na Krypt (chave em D1 do Netherrealm, entre 9:00 pm e 4:00 am).

Golpes especiais

Banshee Scream: →→ + 1
 Star Screamer: →→ + 3
 Sliding Foot Grab: ←→ + 1

Fatalities

Fatality 1: ←→→← + 1 (rasteira)
 Fatality 2: ↑↑←→ + 3 (rasteira)
 Hara Kiri: →↑↑↓ + 4

Sub-Zero

Golpes especiais

Ice Clone: ↓← + 1
 Freeze Ball: ↓→ + 3
 Cold Shoulder: ←→ + 4

Fatalities

Fatality 1: →←↓→ + 2 (de perto)
 Fatality 2: ←↓→↓ + 1 (rasteira)
 Hara Kiri: ↓↑↓↑ + 2

Tanya

Como habilitar: abra o caixão DI na Krypt (chave em A3 do Outworld, na caverna de gelo, das 7:00 pm às 12:00 am).

Golpes especiais

Human Cannon Drill: →→ + 2
 Air Fire Blast: ↓→ + 2
 Surging Blast: ↓← + 2
 Split Flip Kick: ↓← + 4
 Find Me: ↑↓ + 1

Fatalities

Fatality 1: →↓↓↓ + 1 (de perto)
 Fatality 2: ↑←→↑ + 2 (de perto)
 Hara Kiri: ↓↓→↑ + 3

ACHA QUE ACABOU?

MK: Deception é grande demais! Na web você encontrará um guia completo para o modo Konquest. Confira na última página como ter acesso.

PROMOÇÃO

Redator da SDP!

Conheça o nosso mais novo colaborador



Que tal a capa bacanuda que o Falco desenvolveu? O cara tem futuro.

Essa foi a mais bem-sucedida promoção da SDP até hoje! Foram milhares de cartas de leitores querendo abocanhar essa vaga de redator da SDP – mesmo que por apenas seis meses –, além dos outros cobiçados prêmios, é claro. Absolutamente todos que participaram merecem os nossos parabéns, pois fritaram os neurônios para bolar os mais geniais textos. Tivemos desde textos eruditos, cheios de referências a períodos históricos e lendas mitológicas, até poemas, passando por declarações de amor, raps, mensagens de paz na Terra, muitos elogios à revista e à equipe, e as mais inusitadas histórias de vida. Foi uma tarefa grata conferir carta por carta!

Mas foi no último minuto do segundo tempo que conseguimos eleger o grande vencedor: Ederson Fabrício Falco, um curitibano de 22 anos. Seu empenho, conhecimento, criatividade, humor e organização conquistaram a todos aqui na redação. Não contente em redigir a sua redação, Fabrício fez a sua própria edição de SDP! Ele mesmo desenvolveu layouts, diagramou as páginas, escreveu matérias, inventou e respondeu cartas, deu dicas,



Olha só as páginas estilosas que esse maluco produziu. E tá ali a redação vencedora também. O "resto" foi apenas um bônus.

fez seu próprio (e ousado) editorial, confeccionou a capa, desenvolveu anúncios e, claro, enfiou a sua redação no meio de tudo isso de forma muito inteligente. Depois, imprimiu tudo em gráfica e mandou pra gente, com cópia dos arquivos em CD. Futuramente, você poderá apreciar mais da criatividade deste leitor transformado em redator. A todos que participaram: parabéns mais uma vez e aguardem mais promoções.

1º Desafio Nacional SDP

Os melhores jogadores de PlayStation do Brasil!

Depois de uma bateria de desafios, finalmente podemos conhecer os grandes campeões do 1º Desafio Nacional SDP:

Categoria PS1

Luiz Alberto Steffens
São José / SC



Seu desempenho foi sensacional! Na primeira etapa, ele foi o primeiro colocado em Gran Turismo 2 e, na hora de consolidar seu recorde em público, conseguiu, em 15 minutos, uma volta de 0'58.215 em Laguna Seca; ainda um tempo melhor do que o do segundo colocado em GT2.

Na segunda etapa, o catarinense de 20 anos barbarizou: conquistou o primeiro lugar em Medal of Honor: Underground e Tony Hawk's Pro Skater 3, ficou em segundo em Tekken 3 e Einhänder e foi o quarto colocado em Dance Dance Revolution Konamix, somando um total final de 45 pontos (sete a mais que o segundo colocado na classificação geral).

Categoria PS2

Marcelo Ribeiro Azeredo
Maricá / RJ



Participando da etapa mais concorrida, a de Gran Turismo 3 A-Spec, o fluminense de 22 anos saiu com um quarto lugar. Mas isso foi o suficiente para ele se qualificar para a segunda etapa e treinar como louco nos cinco games adicionais do campeonato. Seu desempenho foi histórico: primeiro lugar com louvor em THPS3 e DDRMAX2 (neste, faltaram apenas dois comandos para ele acertar TODOS em Perfect), e segundo nos outros três games: Soul Calibur II, R-Type Final e Medal of Honor: Frontline. Saiu com 47 pontos, somente dois pontos acima do segundo colocado na classificação final (que levou duas das outras três primeiras posições de Marcelo).

Todos os participantes do campeonato estão de parabéns, em especial aqueles que se classificaram para a segunda etapa. Até o 2º Desafio Nacional SDP...

Um agradecimento especial a todas essas pessoas que também contribuíram para que o campeonato fosse um sucesso: Jean Gustavo Moreira Costa (São Luís / MA), Leomir de Assis Barcelos (Duque de Caxias / RJ), Inelvis Amaro Kutschenko (Maringá / PS), Ramon Wagner Dias do Nascimento (Parnamirim / PE), Ricardo Zella dos Santos (Araucária / PR), Edilson Lehmkühl (Balneário Camboriú / SC), Eduardo Marcelino Gonçalves (São Paulo / SP), Gláucio Henrique Menegheli (Cacoal / RD), Maurício Pereira da Silva (São Paulo / SP) e Marcelo Pereira da Silva (São Paulo / SP).

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Parte 1 de 2

Estratégia e diversão com as cartas no 32-bit da Sony

Por Fabio Michelin

Ucesso absoluto na TV, Yu-Gi-Oh! também rendeu um game divertido no PSone. Forbidden Memories mescla os monstros das cartas com elementos estratégicos e, para você não fazer feio, preparamos um guia caprichado. Confira agora a primeira parte desse tutorial.



Combate

Pontos de Vida

Você e seu oponente começam as batalhas com uma certa quantidade de energia (Pontos de Vida, ou Life Points). Essa energia pode ser diminuída de três maneiras. Uma é detonando monstros do baralho inimigo que estejam na Posição de Ataque.

A segunda maneira é atacando o tabuleiro do inimigo assim que tiver destruído suas cartas. O terceiro jeito acontece quando um inimigo ataca uma de suas cartas e não consegue passar pela defesa. Isso acontece quando os pontos de ataque são menores que os de defesa.

Defesa

Para se defender escolha uma boa carta de defesa e deixe-a deitada no tabuleiro. Ela pode ficar com a face para cima ou para baixo. Dependendo da sua potência de defesa e a potência do atacante, você conseguirá evitar o golpe e causar dano em seu inimigo.

Dano

Sempre que não houver cartas inimigas na mesa você poderá atacar. Para isso, escolha uma carta e ataque o tabuleiro inimigo (esse é o modo mais eficaz). O dano varia de acordo com o poder de ataque da carta. Mas seja cuidadoso porque se você atacar uma carta e seu ataque não furar sua defesa, quem tomará o dano será você. Só será possível atacar o tabuleiro se não houver nenhuma carta na mesa colocada em posição de defesa.

Tipos de Cartas

Cartas de Magia

São cartas que, como o nome mesmo diz, podem usar magias e há vários tipos de efeitos. Algumas devem ser equipadas nos monstros de mesmo elemento para, assim, deixá-los mais fortes ou aumentar a defesa.



Cartas de Armadilha

São cartas que devem ser lançadas na mesa sempre com a face para baixo, caso contrário, não funcionarão. Assim, quando um oponente realizar alguma ação, como atacar, a carta se acionará sozinha e provocará dano ao inimigo. Use e abuse dessas cartas porque elas são, muitas vezes, a chave para a vitória.

Carta de Magia Ritual



Elas têm o poder de sacrificar monstros da sua própria mesa. E qual vantagem você leva nisso? Depois de sacrificar a cartas, elas invocam uma outra poderosa. Há várias combinações com resultados diferentes.



Cabe a você analisar a situação e usá-la da melhor maneira.

Guardian Star

São estrelas que protegem os monstros e são definidas quando você joga uma carta. Você poderá optar entre duas diferentes. Elas também definem a afinidade de ataque e defesa, algo como fogo contra água, água contra eletricidade e assim por diante. Para você não ficar boiando, aqui vai a lista das melhores combinações de ataque. A estrela do lado esquerdo (a que tem prioridade) é a atacante e a da direita a que vai receber o ataque.



SUN	—	MOON
MOON	—	VENUS
VENUS	—	MERCURY
MERCURY	—	SUN
SATURN	—	URANUS
URANUS	—	PLUTO
PLUTO	—	NEPTUNE
NEPTUNE	—	MARS
MARS	—	JUPITER
JUPITER	—	SATURN

Monstros

No game, há vinte tipos diferentes de monstros, e cada um tem vantagens (+500 de AP e DP) ou desvantagens (-500 de AP e DP) de acordo com o terreno em que estão. Veja a lista:

Winged Beast: + mountain
Spellcaster: + dark
Fish: + sea
Thunder: + mountain / sea
Zombie: + wasteland
Machine: - sea
Rock: + wasteland
Beast Warrior: + forest / prairie
Insect: + forest
Fairy: - dark
Sea Dragon: + sea
Beast: + forest
Reptile: —
Fiend: - dark
Plant: + forest
Dinosaur: + wasteland
Pyro: - sea
Warrior: + prairie
Aqua: + sea
Dragon: + mountain

Como montar seu baralho?



Cada baralho (Deck) contém quarenta cartas que podem variar de acordo com sua estratégia predileta ou sua disponibilidade de cartas. O melhor aqui é balancear o máximo possível. Uma boa combinação é um baralho que contenha monstros fortes para ataque e defesa, pelo menos cinco cartas de magia para serem usadas e combinadas nos monstros e mais cinco cartas de armadilhas (Trap). Assim será bem mais fácil detonar os monstros fortes do adversário.

Como realizar rituais

Ritual é o processo de invocar um monstro poderoso com a utilização de uma carta de Magia Ritual, mais o sacrifício de três monstros específicos de nível menor. Para realizar um ritual com sucesso, é necessário, em primeiro lugar, ter na mesa os

três monstros necessários para o processo. Depois, basta utilizar a carta de Magia Ritual correspondente, que deverá estar na sua mão, e os três monstros na mesa serão sacrificados e uma única carta poderosa de Monstro Ritual entrará em jogo. Mas tome cuidado com cartas do oponente que podem inibir o seu ritual.

É importante ressaltar que, ao final do duelo, o Monstro Ritual resultante do processo não entrará para o seu Deck. Não adianta realizar rituais para obter Monstros Rituais, você precisa conseguir essas cartas de outra forma.

E como saber quais monstros você precisa sacrificar para realizar um ritual? Simples: confira a nossa lista com todas as 24 Magias Rituais e as cartas necessárias para realizar cada uma (muitas você pode conseguir através de Passwords, consulte a lista completa de cartas na próxima edição para obtê-las).

Exemplo

Nº - Magia Ritual

Nº - Monstro Ritual (ATK/DEF - Nível)

Nº - Sacrifício 1

Nº - Sacrifício 2

Nº - Sacrifício 3

Se você quiser utilizar a carta de Magia Ritual chamada Curse of Millennium Shield (número 665), por exemplo, consultando a lista, você perceberá que é necessário ter, na mesa, os monstros Prevent Rat, One-eyed Shield Dragon e Armored Rat. Então, você poderá usar o Curse of Millennium Shield, que está na sua mão, e os três monstros serão sacrificados, dando origem ao poderoso Millennium Shield.

665 Curse of Millennium Shield

362 Millennium Shield
(0/3000 - 5)

255 Prevent Rat
296 One-eyed Shield Dragon

629 Armored Rat

666 Yamadron Ritual

357 Yamadron Ritual
(1600/1800 - 5)

029 Mountain Warrior

031 Koumori Dragon

101 Wings of Wicked Flame

667 Gate Guardian Ritual

374 Gate Guardian (3750/3400 - 11)

371 Sanga of the Thunder

372 Kazejin

373 Suijin

670 Black Luster Ritual

364 Black Luster Soldier
(3000/2500 - 8)

027 Beaver Warrior

038 Gaia the Fierce Knight

058 Kuriboh

671 Zera Ritual

360 Zera the Mant
(2800/2300 - 8)

085 King of Yamimakai

298 Wicked Dragon with the
Ersats Head

377 Ryu-Kishin Powered

673 War-Lion Ritual

356 Super War-Lion
(2300/2100 - 7)

201 Frenzied Panda

403 Leogun

483 Garvas

674 Brastry Mirror Ritual

365 Fiends Mirror (2100/1800 - 5)

186 Fiends Reflection #2

261 Wicked Mirror

595 Fiends Reflection #1

675 Ultimate Dragon Ritual

380 Blue-Eyes Ultimate Dragon
(4500/3800 - 12)

001 Blue-Eyes White Dragon

001 Blue-Eyes White Dragon

001 Blue-Eyes White Dragon

676 Commencement Dance

701 Performance of Sword

(1950/1850 - 6)

249 Water Omotics

395 Dancing Elf

511 Bean Soldier

677 Hamburger Recipe

702 Hungry Burger
(2000/1850 - 6)

014 Battle Steer

295 Bioplant

547 Griggle

678 Revival of Sengenjin

703 Sengenjin (2750/2550 - 7)

003 Hitotsu-me Giant

064 Tiger Axe

453 Millennium Golem

679 Novox's Prayer

704 Skull Guardian (2050/2550 - 7)

160 M-Warrior #1

161 M-Warrior #2

535 Kimakiriman

680 Curse of Tri-Horned Dragon

705 Tri-Horned Dragon
(2850/2350 - 8)

006 Feral Imp

047 Torike

571 Black Dragon Jungle King

691 Revival of Serpent Night Dragon

706 Serpent Night Dragon
(2350/2400 - 7)

168 Darkfire Dragon

294 Dragoness the Wicked Knight

604 Obese Marmot of Nefariousness

692 Turtle Oath

710 Crab Turtle (2550/2500 - 8)

089 Catapult Turtle

451 Kanikabuto

449 30,000-Year White Turtle

693 Contract of Mask

720 Mask of Shine and Darkness
(2000/1800 - 6)

102 Mask of Darkness

182 Masked Clown

220 Masked Sorcerer

694 Resurrection

of Chakra

709 Chakra (2450/2000 - 8)

178 Claw Reacher

269 Versago the Destroyer

288 Dark Artist

695 Puppet Ritual

715 Psycho Puppet

(2000/2350 - 7)

166 Mysterious Puppeteer

405 Saber Slasher

416 Blocker

696 Javelin Beetle Pact

717 Javelin Beetle (2450/2550 - 8)

052 Hercules Beetle

480 Kuwagata Alpha

533 Kwagar Hercules

697 Garma Sword Oath

716 Garma Sword (2550/2150 - 7)

239 Vishwar Randi

378 Swordstalker

521 Succubus Knight

698 Cosmo Queen Prayer's

708 Cosmo Queen (2900/2450 - 8)

266 Princess of Tsuguri

635 Queen's Double

638 Queen of Autumn Leaves

699 Revival of

Skeleton Rider

719 Dokurorider (1900/1850 - 6)

146 Temple of Skulls

479 Cockroach Knight

485 Korogashi

700 Fortress Whale Oath

718 Fortress Whale (2350/2150 - 8) ☺

- Ⓛ 436 White Dolphin
- 441 Mech Bass
- 542 Misairuzame
- 721 Dark Magic Ritual**
- 722 Magician of Black Chaos**
(2800/2600 - 8)
- 007 Winged Dragon #1
- 035 Dark Magician
- 417 Blast Juggler



O segredo das fusões

Para se tornar um bom duelista, é fundamental que você explore todos os recursos de seu Deck. Um dos principais recursos para obter a vitória é a fusão. Ela consiste na combinação de duas cartas para formar outra mais poderosa e, ao contrário do Card Game real, não precisa da carta Polymerization e nem existem cartas específicas de fusão. Veja como realizar fusões:

- 1)** Colocar duas cartas em jogo ao mesmo tempo, fazendo uma jogada chamada Combo Play. Para realizá-la, é necessário escolher as cartas que serão utilizadas: na hora de usá-las, você deve colocar o direcional para cima para marcar as cartas que serão colocadas na mesa através de Combo Play. Depois de fazer isso, basta apertar X para realizar essa jogada combinada. Se a combinação resultar numa fusão, a nova carta será invocada na mesa. Caso contrário, apenas a última carta marcada será baixada para a mesa, a outra vai para o cemitério.
- 2)** Colocar uma carta da sua mão sobre outra que já esteja na mesa. Se o resultado for uma fusão, a combinação irá gerar a nova carta. Se não, a carta colocada vai para o cemitério. Assim como nos rituais, as cartas resultantes das fusões não são adicionadas ao seu Deck no final do duelo. Há diferentes tipos de fusão e a possibilidade de combinações entre as cartas são praticamente infinitas. O ideal é experimentar.

Mas fique atento: nem todas as cartas podem ser combinadas, e algumas valem mais sozinhas do que em fusões. Para você entender melhor, confira os tipos de fusão e alguns exemplos de cada um:



Fusão genérica

Este tipo de fusão depende apenas dos tipos de cartas envolvidas. Um monstro do tipo Plant, por exemplo, combinado com outro do tipo Warrior, dá origem ao monstro Bean Soldier (1400/1300). Mas não é tão simples assim. Se um dos monstros usados na combinação possuir ATK superior ao Bean Soldier (mais de 1400), então, e a fusão não funcionará. Algumas fusões podem ter mais de um resultado e, nesse caso, a carta gerada é sempre a mais fraca entre as opções com ATK maior que as duas cartas usadas na fusão. Uma combinação de Dragon + Zombie, por exemplo, pode gerar um Dragon Zombie (1600/0), ou um Skelgon (1700/1900) ou um Curse of Dragon (2000/1500). Se pegarmos, como Dragon, o Blackland Fire Dragon (1500/800) e, como Zombie, um Wood Remains (1000/900), o resultado será um Dragon Zombie, já que ambas têm ATK menor de 1600. Se substituirmos o Blackland Fire Dragon por um Crawling Dragon #2 (1600/1200), o resultado será um Skelgon, já que esse Dragon usado na fusão tem a mesma força do Dragon Zombie e, como o monstro gerado deve ser mais forte que os dois combinados, o próximo da lista é o Skelgon. Seguindo essa mesma regra, se você utilizar um Meteor Dragon (1800/2000) e um Shadow Specter (500/200), receberá um Curse of Dragon, que é mais forte que os dois. Agora, se você combinar B. Dragon Jungle King (2100/1800) e Zombie Warrior (1200/900), as duas cartas não resultarão em fusão, pois o

Dragon em questão tem ATK superior ao Curse of Dragon, que é a possibilidade mais forte para fusão com esses tipos de monstro. É importante dizer que algumas cartas possuem um tipo secundário, não listado no jogo, mas que deve ser levado em consideração na hora de realizar fusões genéricas. No exemplo acima, o Crawling Dragon #2 é usado como Dragon, mesmo sendo listado no jogo como Dinosaur. Mas esse subtipo é levado em consideração apenas para fusões ou para equipar cartas, ele não ganha bônus em terreno do tipo montanha, como o tipo Dragon verdadeiro. Nesses subtipos existem classes como Elf, Animal, Turtle e Female - tais grupos têm regras próprias para fusões genéricas.

Exemplos de fusão genérica

- [Animal] + [Female] = Nekogal #2 (1900/2000)
- [Aqua] + [Thunder] = Bolt Escargot (1400/1500)
- [Beast] + [Turtle] = Turtle Tiger (1000/1500)
- [Dinosaur] + [Machine] = Cyber Saurus (1800/1400)
- [Dragon] + [Plant] = B. Dragon Jungle King (2100/1800)
- [Elf] + [Warrior] = Celtic Guardian (1400/1200)
- [Fairy] + [Female] = Dark Witch (1800/1700)
- [Spellcaster] + [Zombie] = Magical Ghost (1300/1400)
- [Warrior] + [Insect] = Cockroach Knight (800/900)
- [Zombie] + [Fish] = Corroding Shark (1100/700)

Fusão semigenérica

Este gênero de fusão é parecido com o anterior, mas, em vez de combinar dois monstros pelo tipo, um deles é específico. Um exemplo é o Mammoth Graveyard (1200/800) que, se for combinado com qualquer outro monstro do tipo Zombie, dá origem ao Great Mammoth of Gold Fine (2200/1800).

Exemplos de fusão semigenérica

- Bolt Escargot/Penguin + [Dragon] = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
- Clown Zombie + [Reptile] = Soul

- Hunter (2200/1800)
- Fungi of the Musk + [Fiend] = Darkworld Thorns (1200/900)
- Key Mace + [Rock] = Mystical Sand (2100/1700)
- Monsturtle + [Rock] = Boulder Tortoise (1450/2200)
- Monsturtle + [Spellcaster] = 30,000-Year White Turtle (1250/2100)
- Sword Arm of Dragon + [Zombie] = Curse of Dragon (2000/1500)
- Time Wizard + [Dragon] (>2400) = Thousand Dragon (2400/2000)

Fusão de monstros

Aqui, a regra é combinar dois monstros específicos. Uma 30,000-Year White Turtle (1250/2100) combinada com um Petit Dragon (600/700), por exemplo, sempre vai gerar um Spike Seadra (1600/1300), independente do tipo de ambos. Alguns monstros não possuem grandes fusões com outros monstros, mas ainda podem ter muitas possibilidades de fusões genéricas.



Exemplos de fusão de monstros

- Abyss Flower (750/400) + Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
- Bean Soldier (1400/1300) + Shadow Specter (500/200) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
- Dark Prisoner (600/1000) + Celtic Guardian (1400/1200) = Dark Elf (2000/800)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Droll Bird (600/500) = Crimson Sunbird (2300/1800)
- Little Chimera (600/550) + Armaill (700/1300) = Flame Cerebrus (2100/1800)
- Mystical Elf (800/2000) + Labyrinth Wall (0/3000) = Mystical Sand (2100/1700)
- Shining Friendship (1300/1100) + Sleeping Lion (700/1700) = Garvas (2000/1700)

- The Immortal of Thunder (1500/1300) + Crawling Dragon (1600/1400) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)

Fusão mágica

As fusões mágicas envolvem qualquer combinação de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, e dessas com monstros. O resultado pode variar bastante, entre cartas mágicas e monstros. Confira alguns exemplos.



Exemplos de fusão mágica

- Book of Secret Arts (Equipamento) + Mooyan Curry (Magia) = Hamburger Recipe Ritual (Ritual)
- Dark Energy (Equipamento) + Dark Piercing Light (Magia) = Black Luster Soldier Ritual (Ritual)
- Dragon Treasure (Equipamento) + Megamorph (Equipamento) = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (Ritual)
- Elegant Egotist (Equipamento) + Key Mace (400/300) = Cursebreaker (Magia)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Umi (Magia) = Legendary Sword (Equipamento)
- House of Adhesive Tape (Armadilha) + Ancient Elf (1450/1200) = Elf's Light (Equipamento)
- Jirai Gumo (2200/100) + MetalMorph (Equipamento) = Launcher Spider (2200/2500)
- Umi (Magia) + Machine Conversion Factory (Equipamento) = Fortress Whale's Oath (Ritual)
- Wasteland (Magia) + Follow Wind (Equipamento) = Breath of Light (Magia)
- Winged Trumpeter (Equipamento) + Cyber Shield (Equipamento) = Commencement Dance Ritual (Ritual)



Bom desempenho, boas cartas

O seu desempenho contra um duelista em uma partida é avaliado e, ao sair vitorioso, um Rank é atribuído à sua performance. As cartas que você recebe após os duelos dependem desse Rank: quanto mais alto, mais chances de conseguir cartas raras. Outro aspecto afetado pelo Rank é a quantidade de Starchips recebidos a cada vitória. Confira as avaliações e a quantidade de Starchips ganhas:

S-POW: 5 STARCHIPS
A-POW: 4 STARCHIPS
B-POW: 3 STARCHIPS
C-POW: 2 STARCHIPS
D-POW: 1 STARCHIP

S-TEC: 5 STARCHIPS
A-TEC: 4 STARCHIPS
B-TEC: 3 STARCHIPS
C-TEC: 2 STARCHIPS
D-TEC: 1 STARCHIP

Os Starchips são utilizados para comprar as cartas através de Passwords. Como algumas têm um custo bem alto, você terá que duelar bastante e conseguir muitos S-Tecs e S-Pows para acumular Starchips. A maioria das cartas poderosas custam 999999 Starchips – são, praticamente, impossíveis de se comprar, ou você pretende conseguir 200 mil S-Tecs? De qualquer forma, confira as condições para obter os melhores Ranks:

Para conseguir um S-Pow

- Você deve vencer o duelo com o menor tempo possível.
- Perder poucos Pontos de Vida (você deve ter algo entre 7000 contra duelistas fracos e 6000 contra os mais fortes).
- Não use Cartas de Magia (Raigeki, Crush Card, etc.).
- Não usar muitas Cartas de Equipamento (Dragon Treasure, Bright Castle, etc.).
- Não fazer fusões. Se realizar alguma, usar as cartas que já estão na mesa, jogando outra carta em cima (e não em Combo Play).



- Derrote o oponente em menos de seis turnos ou menos.

O Rank do tipo Pow é dado para duelistas que dão demonstrações de poder. Se você obedecer todas as condições, terá grandes chances de conseguir um S-Pow. Caso não conseguir realizar uma ou outra exigência, poderá acabar o duelo com um A-Pow ou menor.

O Rank S-Pow possibilita a aquisição de monstros raros e poderosos mas, ainda que tenha esse desempenho, as chances são pequenas. Para conseguir algumas cartas, você precisa duelar mais de 100 vezes. Consultando a lista das cartas raras que cada duelista fornece (na próxima edição), procure pelos monstros desejados e tente fazer muitos S-Pows até conseguir.

Para conseguir um S-Tec Contra oponentes que usam fusão:

- Não use fusões em Combo Play – apenas em cartas que já estejam na mesa.
 - Não ataque – a menos que seja contra um duelista forte com cartas poderosas.
 - Use muitas Cartas de Magia, Armadilha e Equipamento.
 - Tenha poucos Pontos de Vida.
- #### Contra oponentes que não usam fusão:
- Não use fusões em Combo Play – apenas em cartas que já estejam na mesa.
 - Ataque.
 - Use muitas Cartas de Magia, Armadilha e Equipamento.

- Tenha poucos Pontos de Vida.
- Detone seu oponente quando você estiver sem cartas para comprar – mas separe os ataques em vários monstros fracos, não apenas um poderoso.



O Rank do tipo Tec avalia a sua capacidade de resistência em um duelo, e é dado aos jogadores que suportam muitos turnos e ganham pela paciência. O segredo é ganhar do oponente fazendo-o ficar sem cartas. O Rank S-Tec permite a você conseguir cartas raras e poderosas de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, mas as chances são poucas. Na lista de cartas raras fornecidas pelos duelistas (na próxima edição), procure pelas cartas mágicas que você precisa e faça muitos S-Tecs até consegui-las. ☒



Continua na próxima edição...

Cinema em casa

Aprenda a montar seu próprio Home Theatre



Por Quem Woo Moo

Cá estava eu, em uma bela sexta-feira chuvosa, acabando de chegar em casa. Nada como descansar depois de mais um dia de trabalho e de encarar o longo e "prazeroso" trânsito de São Paulo. Abro a porta me arrastando, vou largando minhas coisas pelo caminho, tentando chegar até o meu bom e velho sofá. Tão longe... "Tenho que colocar o sofá mais perto", penso eu. Depois de fatídicos sete passos, alcanço meu sofá e me desmonto nele. Com um esforço hercúleo, olho para a mesinha de centro e vejo meu PS2, estrategicamente instalado lá para se adequar à lei do mínimo esforço. "Acho que não vou conseguir jogar".

Ligo o console de qualquer jeito, para

não perder o costume e fico alguns minutos acompanhando o movimento dos elétrons na tela do Browser, meio que em um êxtase (nota do editor: o Ministério da Saúde adverte: PS2 dá barato). Acho que a Sony colocou aqueles elétrons para nos hipnotizar e gravar mensagens subliminares em nosso subconsciente. Não me surpreenderia se eu começasse a ficar com vontade de comprar mais produtos Sony. Enfim, despertado do êxtase e decido colocar um filme para assistir. Saco meu estojinho e escolho um filminho básico, com muitas mortes e explosões para desestressar. Pego os controles na mesinha e ligo o receiver, o subwoofer e configuro o filme para rodar em DTS e progressive scan. Começo a assistir ao filme com um telão

e o som do jeito que eu gosto, de preferência que faça a casa tremer e os móveis do vizinho andarem sozinhos. Em meio às explosões e aos restos humanos passeando pela tela da TV, me dei conta de que muitos usuários de videogame volta e meia me questionavam quanto aos métodos de se montar um home theater, aproveitando o console como um DVD Player, ou mesmo para tirar o máximo de proveito dos jogos. Em homenagem ao meu vislumbre profético, comecei a tecer este tutorial de home theater. Espero que os usuários experientes gostem e que os novatos consigam entrar no mundo do som digital, pois, como sempre digo aos meus amigos, o som já é 50% de qualquer filme ou jogo..

Entendendo o conceito

Como de costume, não iremos fazer somente um tutorial de "ligue aqui, conecte acolá e reze pra funcionar". Vamos explicar os conceitos de um home theater. Assim, você pode mexer em algo entendendo o porquê dessa ou daquela configuração.

Muitos relacionam o HT como sendo somente o som. Mas, como o próprio nome diz, o conceito do home theater é trazer todas as vantagens de um cinema – tanto o som e imagem quanto a decoração e montagem do ambiente – para o conforto de sua casa. Isso mesmo: para quem leva isso a sério, o planejamento de um HT começa no espaço onde se pretende montar os equipamentos. *Leva-se em consideração* se ele vai precisar de tratamento acústico, de luminosidade ou coisas do tipo. O próximo passo seria definir o tipo de

equipamentos e móveis que irão povoar o espaço para finalmente configurar e aproveitar.

Como os itens de decoração e tratamento acústico estão fora da grande maioria dos orçamentos aqui, vamos focar no áudio, aproveitando o vídeo que vocês já possuem.

Som digital X som analógico

Primeiro, vamos entender a diferença entre o som digital e o som analógico, algo muito importante para você dominar todos os padrões de encapsulamento do som. A grosso modo, o som analógico é gravado diretamente no formato de áudio. Isso inclui fitas cassetes e discos de vinil. O som digital, como o próprio nome diz, é gravado no formato binário (seqüências de 0 e 1). Um ótimo exemplo desse formato é o CD. Antigamente, quando houve a migra-

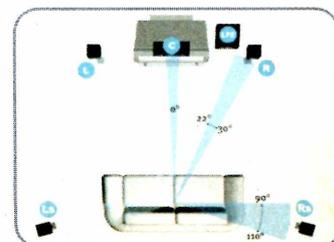
ção dos discos para os CDs, a única e grande vantagem do formato digital sobre o analógico era que o formato digital estava livre de interferências e ruídos, muito comuns nos dispositivos analógicos. Com o tempo, a evolução do sistema digital mostrou que o formato é muito mais versátil e com uma enorme maleabilidade. Tanto que agora temos desde conversões puras de sinais analógicos para o digital, como sinal analógico em digital com um processamento do som e, claro, o áudio puramente digital, todos com suas próprias padronizações. Vamos ver algumas delas.

Mono / estéreo

Estes padrões todos conhecem. Eles ainda são amplamente utilizados em nossos meios de comunicação e possuem seus correspondentes analógicos (capturados in natura) e digital (con-

versão simples). Quando um sinal analógico sofre uma conversão simples e trafega de um equipamento para outro, como do videogame para um receiver, o transporte dos dados é feito por um padrão chamado PCM. Além do mono e estéreo, este padrão também dá suporte a codificações multicanais, mas sem compactação.

Dolby Digital e Pro Logic II



Esta foi a primeira evolução no que se refere ao tratamento do som para a aplicação em home theaters. O proces-

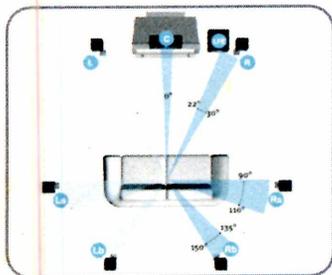


so consiste em capturar o sinal analógico, tratá-lo e, a partir dele, dividir e distribuí-lo em um conjunto

de cinco caixas, sendo duas frontais, uma central, duas traseiras (que na verdade funcionam como uma só, já que o som que vai para elas é o mesmo) e um subwoofer passivo – ou seja, uma caixa só para os sons graves e que não é amplificada.

Recentemente, este padrão tem sofrido melhorias. A Dolby lançou o padrão Pro Logic II, que funciona do mesmo modo, tratando um sinal analógico. A diferença é que agora o som é distribuído em um conjunto de 5.1 caixas, com as mesmas especificações do 5.1 Digital: duas frontais, uma central, duas traseiras e um subwoofer. A diferença é que agora as traseiras são independentes e o subwoofer ativo. Claro que a performance do PLII não é igual ao Dolby Digital, mas em se tratando de um sinal analógico, chega perto.

Dolby Digital EX 7.1



Com a introdução do Dolby Digital, deu-se início a uma nova revolução nos sistemas de home theater. A idéia do formato era bem simples e inovadora: como o ouvido humano só captava frequências de 20 a 20.000 hertz, a Dolby simplesmente suprimiu frequências fora dessa faixa e criou uma taxa de compressão de dados para maior qualidade e versatilidade do sistema.

Com o DD foi introduzido também o conceito de subwoofer ativo. Como os sinais graves são os que consomem mais potência dos amplificadores, tiveram a idéia de um amplificador somente para

a caixa que reproduz os sinais graves. Isso por dois motivos: os sistemas com o subwoofer passivo (sem amplificação) normalmente apresentavam distorções quando eram mais exigidas, e caixas full-range (que podem reproduzir todas as frequências) são bem caras.

Por isso o sistema é chamado 5.1. São cinco caixas, mais um subwoofer amplificado. Além do subwoofer ativo, o Dolby Digital trazia uma exigência de caixas com resposta de frequência melhor do que nos sistemas Pro Logic.

Todo esse conjunto fez com que os home theaters dessem um grande salto qualitativo, fazendo com que os sistemas de som caseiros rivalizassem com os sistemas de cinema – e, em muitos casos – eram ainda melhores.

Para desfrutar de um som Dolby Digital, é necessário que todas as conexões entre os aparelhos sejam digitais, ou que pelo menos em uma das conexões (normalmente o receiver) tenha um decoder Dolby Digital para interpretar os sinais do padrão, liberados pelo DVD. Como em toda área da tecnologia, o Dolby Digital sofreu um upgrade recentemente. Foi introduzido o padrão 6.1 e o 7.1, que contam agora com as cinco caixas usuais, mais uma ou duas centrais na parte traseira do sistema, para aumentar o envolvimento do usuário.

DTS



Como o Dolby Digital, o DTS também é um padrão totalmente digital, com o mesmo padrão 5.1 ou 6.1 do Dolby Digital. A diferença é que a compressão dos dados é menor. Conseqüentemente, alguns detalhes sonoros que podem passar despercebido no DD podem ser notado no DTS. A calibração das caixas também é diferente, dando um tom mais encorpado ao áudio. Por serem duas tecnologias concorrentes, é difícil saber qual é a melhor. Em linhas gerais, para DVDs de shows e musicais, o DTS tem uma performance melhor. Nos filmes, o DD tem um timbre mais natural, mas isso também depende de como o DVD foi masterizado – cada caso é um caso.

A exemplo do DD, o DTS também precisa de um decoder. É bom ficar atento



Este selinho, escrito THX, quer dizer que o produto que você está querendo comprar tem o aval da Lucasfilm, qualidade garantida.

aos receivers mais antigos. Geralmente eles não possuem um decoder para o DTS, pois ele foi adotado tempos depois do DD.

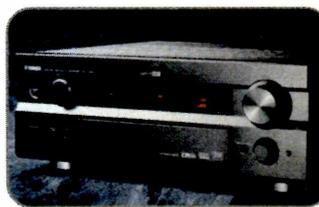
0 PlayStation 2

E como fica o PS2 nessa sopa de padrões? É simples: o PS2 não tem decoder Dolby Digital ou DTS. Tudo o que ele faz é liberar o sinal digital pela conexão óptica. Então, para desfrutar de um som digital com o PS2, é necessário que você ligue o PS2 em um receiver que tenha o decoder, de preferência um que já tenha tanto o DD quanto o DTS.

A escolha dos cabos também é importante para você tirar o máximo de proveito de seu console, como veremos mais à frente. Por fim, fica a dúvida: "como ficam o áudio analógico e digital? Tenho que utilizar ambas as entradas (digital e analógica)?" Quanto a isso você pode ficar tranqüilo: o PS2 converte o som analógico (estéreo/mono) e envia através de PCM pelo cabo óptico.

0 receiver

A escolha de um bom receiver é o primeiro passo para um bom home



theater. Há no mercado receivers para todos os gostos e bolsos. Estude e pesquise bem cada um, antes de decidir a compra. Se possível, visite o máximo de casas especializadas e ouça bastante, pois além de ter uma boa qualidade, o receiver tem que satisfazer o

seu gosto pessoal quanto à equalização, recursos e controles.

Como vamos utilizar um PS2 como a central de mídias do receiver, anote pelo menos um pré-requisito para o seu receiver: ele necessariamente tem que possuir uma entrada de som óptica, senão não vai ser possível ligar o som digital do PS2. Se também quiser a melhor qualidade de vídeo, compre um receiver (e uma TV) com entrada de vídeo componente, que traz uma série de vantagens sobre a TV convencional, como veremos adiante.

Quanto à complexidade, os receivers mais completos (como esse da foto) atuam como centrais para conectar vários equipamentos de som e vídeo, servindo de chaveadores. Também existem os receivers mais simples, mas não tãããão baratos, que só possuem entrada de áudio, fazendo com que você tenha que ligar o vídeo diretamente na TV. Quando se tem pouca coisa, isso não chega a ser um incômodo. Mas, à medida que os equipamentos se multiplicam na sala, mais falta você sentirá desses recursos avançados. Fique atento também aos tipos de conexão que você irá escolher para a ligação do PS2 ao receiver e deste para a TV. Elas devem ser do mesmo tipo. Por exemplo, se você ligar o PS2 no receiver com um cabo S-Video, a conexão do receiver com a TV deve ser S-Video também, a não ser que o seu receiver tenha conversão de sinais para entrada e saída.

Caixas acústicas



Igualmente importante é a escolha das caixas. De nada adianta comprar o melhor receiver do mercado se as caixas não forem de qualidade semelhante. Lembre-se que para o DD o ideal é que todas as caixas sejam full-range. Mas, como isso é muito caro, tente escolher um bom conjunto de caixas + subwoofer que se complementem bem. Não se deixe levar pelo tamanho das

caixas. Existem caixas de ótima qualidade de todos os tamanhos, bem como ruins também. Tenha em foco o uso principal das caixas, se para filmes e jogos ou para música. Caixas compactas de materiais diferentes da madeira têm uma boa performance para filmes, enquanto para música, caixas de madeira possuem um timbre melhor.

Outras soluções

Para quem está começando no mundo do home theater e procura soluções mais baratas, talvez seja



interessante conferir soluções como estas da Creative. Elas possuem o básico: um amplificador (não muito potente, é claro), um decoder DD/DTS e entrada óptica. Talvez sejam a solução mais barata, seguida dos home theater in-a-box, no qual fabricantes tradicionais como a Sony,

Pioneer e Yamaha disponibilizam pacotes completos com o receiver + caixas de modelos básicos mais em conta.

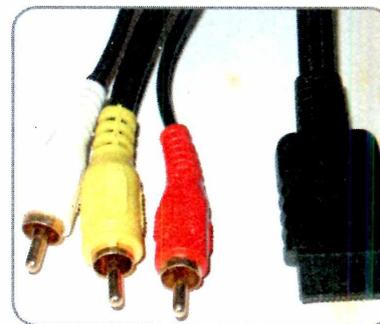
Cabos

Para uma boa performance do conjunto, é bom que a sua conexão do

PS2 com a TV seja a melhor possível. Veja abaixo os cabos disponíveis para o console.

Vídeo composto

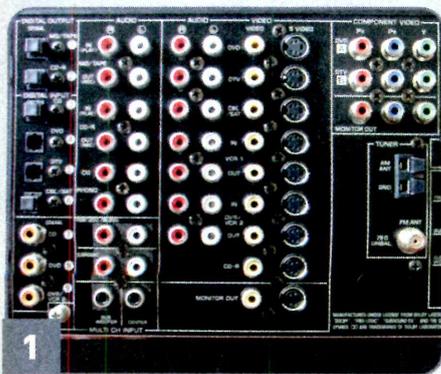
Cabo que acompanha o PS2 original. Dentre as opções de cabo, essa é a mais básica. É normal visualizar interferências na imagem. Pode ser usado em conjunto com o cabo óptico também.



Montagem e configuração

Após toda essa explicação, fica fácil a gente montar o HT, certo? Para a montagem, siga o roteiro a seguir. Vamos fazer a opção mais complexa, que é o receiver. Para as soluções mais simples, é só ligar o vídeo diretamente na TV e o som no aparelho que comprar.

1) Atrás do receiver, escolha uma das entradas. Normalmente, o PS2 fica no DVD, já que ele vai tomar o lugar deste. Escolha o tipo de conexão e conecte. Neste exemplo, escolhi o vídeo componente e cabo óptico.



2) Conecte o cabo de vídeo componente na entrada correspondente ao DVD, conforme mostra a figura. Conecte também o cabo óptico na entrada óptica.



3) Ligue a saída Monitor Out na entrada correspondente na TV.



4) Ligue as caixas em seus respectivos conectores. Não inverta a polaridade e preste atenção na identificação dos conectores no receiver. Repare na foto. Os conectores de áudio são os pinos maiores.

5) Depois de tudo conectado, é só ligar tudo. Se você der sorte, vai ver a tela dos elétrons do PS2. Feito isso, é só conferir a configuração do PS2, obedecendo aos

seguintes passos. Depois que o PS2 inicializar, entre em Configuração do Sistema e verifique o modo de tela. Configure de acordo com a sua TV, em 4:3 (TV normal) ou 16:9 (TV widescreen).





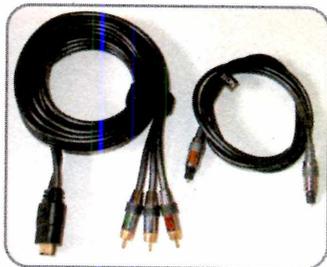
S-Video

Este cabo melhora a nitidez da imagem do PS2. Se sua TV tiver essa entrada, o cabo é bem recomendado. Pode ser usado em conjunto com o cabo óptico também.

Vídeo componente + cabo óptico de áudio

Esta é a melhor solução que você

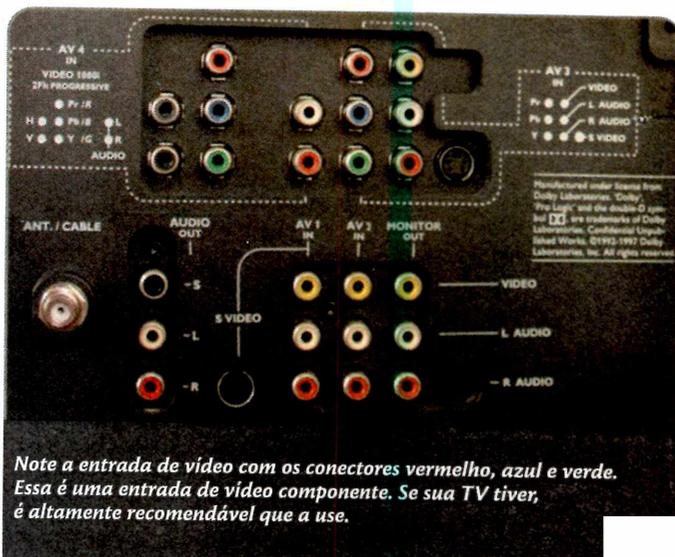
pode ter: um cabo óptico para poder desfrutar do som DD/DTS e um cabo de vídeo componente para o sinal de vídeo.



Como este cabo é padrão para as futuras HDTVs, seu sistema de cores acaba por fazer a correção de cores para os jogos PAL (europeus) que ficam preto e branco nas TVs normais. A utilização desse cabo também melhora muito a nitidez na tela e ressalta as cores, deixando-as mais

vivas. A opção de progressive scan do DVD Player também só pode ser selecionada utilizando este cabo. Enfim, tanto para a jogatina como

para o home theater, esta é a melhor opção. Mas fique atento: a TV precisa ter uma entrada dessas. Conforme mostra a figura abaixo:



Note a entrada de vídeo com os conectores vermelho, azul e verde. Essa é uma entrada de vídeo componente. Se sua TV tiver, é altamente recomendável que a use.

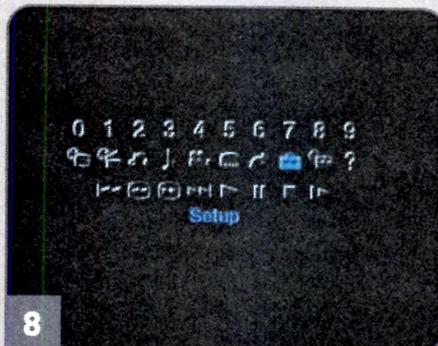
6) Verifique se a saída óptica está habilitada (opção Digital Out = On).



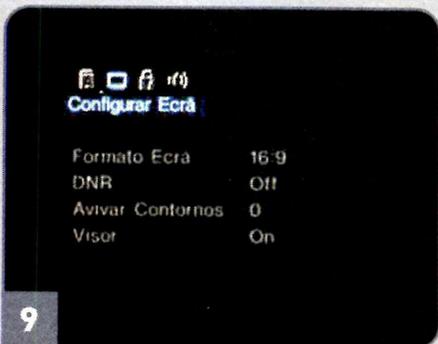
7) Configure o tipo de cabo especial padrão Y Cb / Pb Cr / Pr (cabo de vídeo componente).



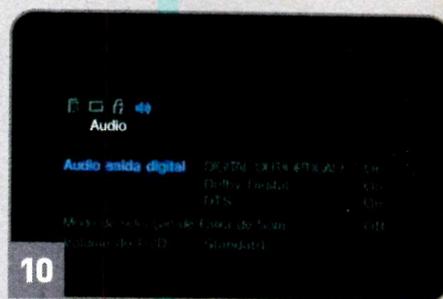
8) Depois dessa configuração, carregue qualquer filme. Assim que ele começar a rodar, pressione ● várias vezes para parar. Desse modo, o menu do player deve aparecer. Selecione Setup.



9) Em Configurar Ecrã (tela), verifique novamente o formato da sua TV.



10) Nas opções de áudio, certifique-se de que as opções Dolby Digital e DTS estejam ligadas. Quando acabar, pressione Eject para gravar a configuração.



Finalizando

Pronto! Você está preparado para entrar no mundo do som digital. Garanto que, tanto para os jogos quanto para os filmes, a diferença com esta configuração será muito grande. Depois vai ser difícil se acostumar com o som normal. Experimente jogar GTA:VC, que tem som DTS 4.1, ou mesmo ativar o suporte Dolby Pro Logic II dos jogos mais recentes. Você vai perceber uma diferença considerável. Ou melhor, nem é preciso ir muito longe. Tente jogar um título comum, como Final Fantasy VIII do PSOne. O som dele é apenas digital estéreo, mas veja a diferença que o som pode fazer em um jogo que já é ótimo.

O conteúdo deste tutorial é uma introdução ao mundo do home theater. Eu preferi não entrar em detalhes – como configurar corretamente um receiver ou dimensionar o seu home theater, por exemplo –, por serem assuntos extensos e complexos. Mas, como você sabe, o Correio Técnico está aí para tirar suas dúvidas. Estou aguardando você lá! ☺

SUPERDICAS PLAYSTATION 2

ALL-STAR BASEBALL 2002

Equipes bônus:

Selecione o modo exhibition e aperte **L2 + R2** para habilitar as equipes Dingers e Islanders. Se tudo der certo, você ouvirá um som confirmando a dica. A equipe Dingers também pode ser habilitada no modo Practice. Aperte **L1 + L2 + R1 + R2** na tela de seleção desse modo para que a equipe apareça perto do time Cooperstown Legends.

AQUA AQUA

Habilitar modo Story Puzzle:

Complete todas as missões do modo Training.

Habilitar modo Vs. Puzzle:

Complete todas as missões do modo Training.

Habilitar era Mesozoico:

Complete a era Paleozoic no modo Story Puzzle.

Habilitar era Cenozoico:

Complete a era Mesozoic no modo Story Puzzle.

Habilitar Ancient Civilization:

Complete a era Cenozoic no modo Story Puzzle.

Habilitar Hidden Future:

Consiga o rank Master em todos os quatro estágios do modo Story Puzzle.

DAVID BECKHAM SOCCER

Equipe Manchester Eleven:

No modo Train With Beckham, selecione Professional Player Certificate e consiga 20 pontos na prova Target Free Kicks.

Equipe World All-Stars:

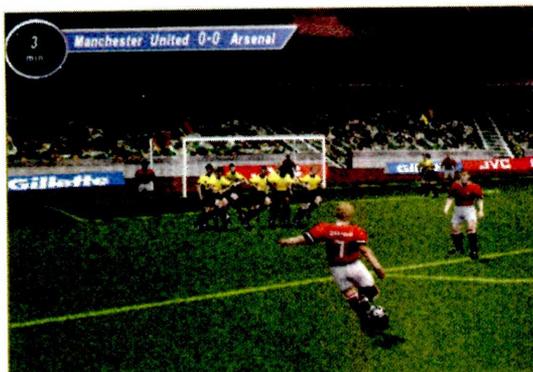
No modo Train With Beckham, selecione Professional Player Certificate e consiga 20 pontos na prova Target Passing.

Equipe England Eleven:

No modo Train With Beckham, selecione Professional Player Certificate e consiga 20 pontos na prova Target Crossing.

Jogos clássicos:

No modo Train With



Beckham, selecione Professional Player Certificate e consiga 15 pontos na prova Target Shooting. Selecione a opção Classic Match no modo Arcade para acessar os jogos American Samoa vs. Australia, Brazil vs. Italy, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds e Italy vs. England.

Estádios extras:
No modo Train With Beckham, selecione Professional Player Certificate e complete a prova Panel Bash em menos de dez segundos. Selecione a opção Game Settings no modo Friendly Series para acessar os estádios Aztec Arena e Bouncy Castle.

DEUS EX: THE CONSPIRACY

Truques

Modo Cheat:

Na tela Goals/Notes/Images, aperte **L2, R2, L1, R1, start, start, start**.

EYE TOY: GROOVE

Músicas secretas:

Jogue em todas as 20 músicas para habilitar cinco faixas adicionais: Gotta Get Through This, Keep On Moving, Aserjeré, Rubberneckin e Addicted To Bass.

Dificuldade Master:
Selecione qualquer música e consiga rank A para habilitar a dificuldade master da música selecionada.

JOGOS HOME-MADE Battle Of The Gods:

Jogue as músicas Praise you, Rubberneckin e Addicted to Bass na dificuldade Hard. É necessário já ter habilitado as músicas secretas.

Dance Like Hell:

Jogue as músicas Addicted To Bass no modo Master.

Danceathon:

Jogue todas as 25 músicas em seguida em qualquer modo.

Drybone:

Selecione o modo Calorie e consiga queimar 10, 15 ou mais de 20 calorias.

Goldie Oldie:

Jogue as músicas Dance To The Music, Jungle Boogie, YMCA, We Are Family e Let's Groove.

New Years Groove:

Jogue as músicas Jumpin, Hooray, Hooray, Hustler Groove e Rubberneckin.

Pain In The Neck:

Jogue a música Praise You na dificuldade Master.

FIRE BLADE

Minigame Sniper Rifle:

Complete a Campaign 1.

Minigame EMP Cannon Range:

Complete a Campaign 2.

Minigame Cow Bouncing:

Complete a Campaign 3.

Minigame Assassination:

Complete a Campaign 4.

FIRE PRO WRESTLING Z

Habilitar Atsushi Onita:

Complete o modo Story com Mitsuha Misawa, Keiji Mutoh, Shinya Hashimoto e Masahiro Chono.

Habilitar Kazushi Sakuraba:

Complete o modo Story com Atsushi Onita.

LEGENDS OF WRESTLING

Habilitar Captain Lou Albando:

Complete o modo Career usando um personagem Hated Legend.

Habilitar Dory Funk:

Complete o modo Career usando Terry Funk.

Habilitar David Von Erich e Michael Von Erich:

Complete o modo Career usando Kevin Von Erich.

Habilitar Fritz Von Erich:

Complete o modo Career usando Kerry Von Erich.

Habilitar Ivan Koloff:

Complete o modo Vs. Tourney.

Habilitar Jimmy Hart:

Complete o modo Career usando um personagem Loved Legend.

Habilitar King Kong Bundy:

Complete o Southeast Territory no modo Career.

Habilitar Mr. Fuji:

Complete o Tag Team Belts no modo Tourney.

Habilitar Robert Gibson e Ricky Morton:

Complete o modo Tag Tournament.

Habilitar Sabu:

Complete o modo Career usando The Sheik.

Arenas extras:

Complete o jogo no modo Career para habilitar as arenas Back Lot, Gym, Beach Resort, e Casino no modo Exhibition.

Cores alternativas:

Na tela de seleção de personagem, aperte **●** em vez de **✖**.

Truques

Todos os lutadores:

No menu principal, aperte **↑, ↓, ←, →, ←, →, ▲, △, ■**.



MX SUPER FLY

Habilitar Cameron Steele:

Consiga o troféu World's Longest Jump.

Habilitar Superfly:

Consiga o troféu Crane's Eye View.

Habilitar veículo Custom Fish:

Consiga o troféu Dominate 250cc Pro Race Season.

Habilitar veículo Custom Playa:

Consiga o troféu Dominate 125cc Pro Race Season.

Habilitar veículo Special Fire:

Consiga o troféu Dominate 250cc Pro Freestyle Season.

Habilitar veículo Special Tiger:

Consiga o troféu Dominate 125cc Pro Freestyle Season.

Habilitar barras (Eltra Track Editor):

Consiga o troféu Dramatic Entrance.

Habilitar objetos (Eltra Track Editor):

Consiga o troféu Acumule the Impossible Stoppie.

Habilitar rampas (Eltra Track Editor):

Consiga o troféu Impossible Wheelie.

Habilitar plataformas (Extra Track Editor):

Consiga o troféu Cross Training.

Habilitar minigame Balloon Toss:

Consiga o troféu Safety First. **Habilitar minigame Wheelball:** Consiga o troféu Mega Stunt.

Truques

No menu principal, aperte:

Modo Cheat: **▲, L1 + ←, ■, ▲, L1 + →, R1 + ↓, R1 + →, select.**

Evento 250cc Freestyle: **↑, L1 + ↑, ■, L1 + →, L2 + ↓, L1 + ←.**

Todas as pistas: **▲, →, L1 + R1, ■ + ●, L2 + ●, ■.**

Todos os veículos: **L2 + ■, L1 + →, L2 + ●, L1 + ←, ■.**

Todos os corredores: **→, L1 + →, ↓, L1 + ←, →, ■.**

CROSSBOW Truques

Invencibilidade: **■, ●, ←, →, ●, ■.**

Máximo de poder (Rune): **↑, ↓, ←, →, ■, ●.**



SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Galeria Sketch:

Complete o jogo na dificuldade Easy.

Galeria Background:

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Galeria Model:

Complete o jogo na dificuldade Hard.

Truques

Espada Crystal:

Durante o jogo, segure ↓ no analógico esquerdo + ↑ no analógico direito e aperte ✖, ●, ■, ▲.

Máximo de Zen:

Durante o jogo, segure ← no

analógico esquerdo + → no analógico direito e aperte ●, ✖, ■, ▲.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Truques

Invisibilidade:

Pause o jogo e aperte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Veículo transparente:

Pause o jogo e aperte ←, →, ↓, →, ↑, ←, L2.

Veículos mais leves:

Pause o jogo e aperte L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Sem gravidade:

Pause o jogo e aperte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Aumentar tempo:

Pause o jogo e aperte R1, L1, L2, R2, →, →, →.

Diminuir tempo:

Pause o jogo e aperte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

Aumentar Frame Rate:

Pause o jogo e aperte R3, L3,

L3, L3, R3, ←, ●, ←.

SPLASHDOWN Truques

Tela de códigos:

No menu principal, selecione Options, segure R2 e rapidamente aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●.

Códigos

Na tela de códigos, escreva:

AI no Máximo: AllOutAI.

Desligar knocked: TopBird.

Jogar Time Trial contra F-18: F18.

Jogar Time Trial contra o personagem escolhido: SEADOO.

Jogar Time Trial contra UFO: Ibelieve.

Máxima performance:

PmeterGo.

Pistas Hard e AI normal:

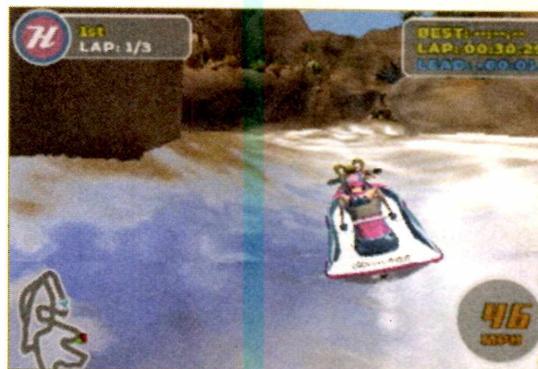
Hobble.

Todas as pistas: Passport.

Todas as roupas: LaPinata.

Todos os finais: Festival.

Todos os personagens: AllChar.



Habilitar Steve e pista Bermuda:

Complete o jogo na dificuldade Hard.

Pista secreta: Colete 100 balões no modo Countdown.

Obs.: respeite o uso das letras maiúsculas e minúsculas.

STARSKY AND HUTCH Códigos

Modo Cheat:

No lugar do nome, escreva VADKRAM.

Truques

Durante o jogo, aperte:

Câmera trêmula: ↑, ↑, →, →, R1, R2, L1, L2.

Invisibilidade: ↑, →, ↓, ←, L3, ←, →, ←.

Personagem com cabeça grande:

▲, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲.

Personagem lento: ↑, ↑, ↓,

↓, ✖, ●, ▲, ■.

Veículo engraçado: ↑, ✖, ↓,

▲, ←, ●, →, ■.

Veículo gigante: L1, L1, ←, →,

L3, L3, L3, L3.

GAMEWORLD

O SITE DE GAMES DA CONRAD, INTEIRAMENTE REFORMULADO!

- + fóruns
- + opinião
- + conteúdo
- + interatividade
- + colaboradores...

... incluindo você!

E a próxima atualização é por sua conta!

Agora você pode (e deve!) fazer parte do GW, o maior portal de games do Brasil. Você irá escrever notícias, comentar notas já publicadas e muito mais! Acesse www.gameworld.com.br e deixe sua marca entre os maiores especialistas de games do Brasil!





1 ON 1 Habilitar King:

Complete o jogo usando todos os personagens, inclusive Oscar e Mash.

Habilitar Dr. T:

Comece um jogo no modo Story e avance até Dr. T. aparecer.

70'S ROBOT ANIME GEPPEY-X Truques

Na tela de título, entre com as seguintes combinações:

Habilitar Star Geppy-X: ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ▲

Modo 64/74 Shiki: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ▲

Modo Atlancer: ←, →, →, ↓, ←, ←, →, ▲

Modo Queen Fairy: ←, →, ←, ↓, ↓, →, →, ▲

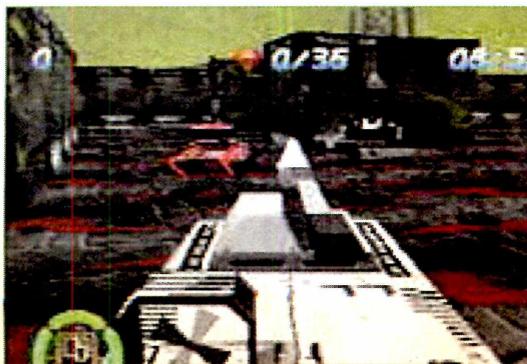
Modo Wild John: ↑, ↓, →, ↑, ↓, →, ↑, ▲

Ver animações: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ▲

ASSAULT RIGS Truques

Todas as armas e itens:

Durante o jogo, aperte ←, →, ←, →, ←, →, ↑, ↓



↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓. Uma frase confirma a dica.

Invencibilidade:

Durante o jogo, aperte ←, ←, ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, →. Uma mensagem confirma a dica.



Passwords

Na tela de passwords, entre com as seqüências a ↓:

Fase 02 (Nextgen): ■, ✕, ■, ✕, ▲, ■

Fase 03 (Thisway): ▲, ■, ■, ●, ●, ▲

Fase 04 (Joyjoy): ▲, ■, ▲, ▲, ●, Fase ▲

Fase 05 (Noddy): ■, ▲, ▲, ▲, ✕, ▲

Fase 06 (Wastelands): ▲, ■, ●, ●, ✕, ■

Fase 07 (Vertigo): ✕, ■, ■, ■, ●, ▲

Fase 08 (Gemtower): ▲, ■, ✕, ■, ▲, ▲

Fase 09 (Bridge): ■, ▲, ■, ✕, ▲, ✕

Fase 10 (Obliterate): ▲, ▲, ●

■, ✕, ■

Fase 11 (Arena): ▲, ▲, ✕, ▲, ●, ■

Fase 12 (PBM): ●, ■, ▲, ▲, ▲, ●

Fase 13 (Ramps): ▲, ■, ●, ✕, ▲, ■

Fase 14 (Oasis): ▲, ▲, ✕, ■, ■, ✕

Fase 15 (Halls): ●, ✕, ▲, ▲, ▲, ▲

Fase 16 (Coaster): ●, ■, ●, ●, ●, ■

Fase 17 (Mine): ▲, ▲, ▲, ●, ▲, Fase ■

Fase 18 (Look): ↑, ■, ●, ■, ✕, ■, ▲

Fase 19 (Deadline): ✕, ✕, ■, ✕, ▲, ●

Fase 20 (Fort): ✕, ■, ✕, ▲, ▲, ■

Fase 21 (Stairway): ▲, ■, ▲, ■, ▲, ▲

Fase 22 (Park A Lot): ■, ■, ▲, ●, ■, ▲

Fase 23 (Zamcam): ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ▲

Fase 24 (Shoot Me): ▲, ■, ■, ▲, ▲, ▲

Fase 25 (Wild): ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■

Fase 26 (Oil Rig): ■, ●, ●, ✕, ●, ✕

Fase 27 (Right Way): ✕, ●, ■, ▲, ▲, ■

Fase 28 (Waste Two): ■, ●, ■, ■, ■, ■

Fase 29 (Dodge): ▲, ■, ●, ✕, ●, ●

Fase 30 (Air): ■, ●, ✕, ●, ✕, ▲

Fase 31 (Jump): ●, ■, ✕, ▲, ●, ▲

Fase 32 (Room 101): ▲, ■, ✕, ●, ■, ✕

Fase 33 (Firepower): ✕, ✕, ▲, ✕, ✕, ■

Fase 34 (Wave): ✕, ●, ■, ●, ●, ■

Fase 35 (Push Off): ●, ▲, ✕, ▲, ✕, ▲

Fase 36 (Perimeter): ✕, ▲, ▲, ✕, ✕, ■

Fase 37 (Spiral): ✕, ▲, ▲, ✕, ▲, ■

Fase 38 (The Castle): ■, ▲, ■, ▲, ■, ✕

Fase 39 (Fortress): ■, ✕, ▲, ✕, ✕, ▲

Fase 40 (Lifts Ahoy): ▲, ✕, ▲



●, ■, ✕

Fase 41 (Push Me): ●, ✕, ▲, ●, ▲, ■

tos: ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓

COLLEGE SLAM Truques

Habilitar equipes secretas:

Na tela de título, aperte ←, ↑, ●, ↑, ↓, ↑, →, ▲

Na tela Tonight's Matchup, entre com os seguintes códigos:
Personagens pequenos: ▲, ▲



▲, ▲, ▲, ▲, ▲

Habilitar Whirlwind: ←, →, ←, →, passe, arremesso.

Mãos rápidas: ←, ▲, ●, ●, ↑

Máximo poder: ▲, ↓, ▲, →

Melhorar arremessos: ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ▲

Melhorar velocidade: →, →, →, →, →, →, ←

Melhorar turbo: ↓, ▲, ↓, ↓, ↑

Melhorar dunks: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Melhorar arremessos de três pon-

tos: ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓

COOL BOARDERS 2001 Códigos

Habilitar todas as fases e personagens:

Na tela onde você digita o seu nome, escreva giveall.

Truques

Manobras especiais para todos os personagens.

(s) = Segurar

Barrett Christy: (s) ✕, L2, R2, L1

Jeremy Jones: (s) ✕, R1, R1, R2

Jussi Oksanen: (s) ✕, R2, R2, R2, L2

Kevin Jones: (s) ✕, L2, L2, R2, R2

Michele Taggart: (s) ✕, L2, R1, L1, L1

Nate Cole: (s) ✕, R1, L2, R1

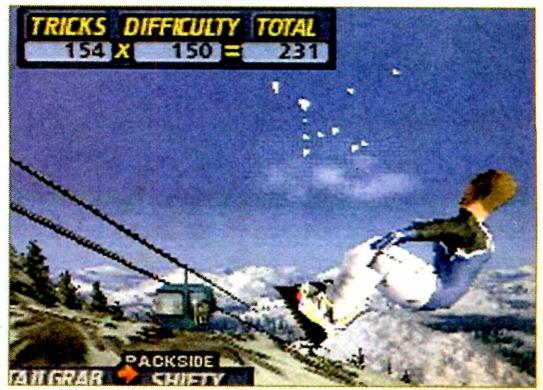
Scotty Wittlake: (s) ✕, R2, L2, L1

Tara Dakides: (s) ✕, R1, L2, L2, L1

Todd Richards: (s) ✕, L1, R1, L2, R1

Travis Parker: (s) ✕, L1, L1, R2

pu Papu: Vença o torneio Green Gem Cup no modo Arcade. ☒



Brasil

RAGNARÖK

ONLINE RPG™

Você vai
viver uma
história
sem fim!

Mas não precisa
se preocupar.
Você não vai
estar sozinho...

mais de 3
milhões de
jogadores em
dezenas de
países



Uma nova experiência Multiplayer
Online cheia de desafios



Descubra a emoção de formar grupos
e clãs, interagindo com milhares de
pessoas em tempo real



São dezenas de personagens, centenas
de mapas e milhares de itens

Jogo em fase de teste gratuito*

Existe um mundo novo esperando por você!

Acesse www.levelupgames.com.br

NECESSÁRIO CONEXÃO COM A INTERNET

LEVEL UP!

www.levelupgames.com.br

perez & damiani

*consulte nosso site para maiores informações.
© Level Up Informática S.A. - Copyright 2008 - Brazil, Cors & Level Up
Todos os direitos reservados

SHARKZONE PLAYSTATION 2

DEF JAM VENDETTA

Código mestre
F455BE3F36C4D1E

Habilitar Aarii (jogador 1)
041031683634D328

Habilitar Aarii (jogador 2)
0450116836B4C1E8

Habilitar Briggs (jogador 1)
041030683634D328

Habilitar Briggs (jogador 2)
0450106836B4C1E8

Habilitar Capone (jogador 1)
0410336836B4D398

Habilitar Capone (jogador 2)
041011683634C158

Habilitar Carla (jogador 1)
045012683634D338

Habilitar Carla (jogador 2)
0410126836B4C1F8

Habilitar Chukklez (jogador 1)
041031683634D3B8



Habilitar Chukklez (jogador 2)
041012683634C178

Habilitar Cruz (jogador 1)
041033683634D3A8

Habilitar Cruz (jogador 2)
0450116836B4C168

Habilitar Dang (jogador 1)
041031683634D308

Habilitar Dang (jogador 2)
0450116836B4C1C8

Habilitar Deebo (jogador 1)
0410316836B4D398

Habilitar Deebo (jogador 2)
0410126836B4C158

Habilitar Deja (jogador 1)
0410316836B4D3B8

Habilitar Deja (jogador 2)
0410126836B4C178

Habilitar D-mob (jogador 1)
0410306836B4D388

Habilitar D-mob (jogador 2)
041013683634C148

Habilitar DMX (jogador 1)
0410336836B4D338

Habilitar DMX (jogador 2)
041013683634C1F8

Habilitar Drake (jogador 1)
041033683634D3B8

Habilitar Drake (jogador 2)
0450116836B4C178

Habilitar Funkmaster Flex (jogador 1)
0410316836B4D328

Habilitar Funkmaster Flex (jogador 2)
041011683634C1E8

Habilitar Ghost Face Killah (jogador 1)
0410336836B4D3B8

Habilitar Ghost Face Killah (jogador 2)
041011683634C178

Habilitar Headache (jogador 1)
0410306836B4D308

Habilitar Headache (jogador 2)
041010683634C1C8

Habilitar House (jogador 1)
0410326836B4D3B8

Habilitar House (jogador 2)
041010683634C178

Habilitar Iceberg (jogador 1)
0410326836B4D308

Habilitar Iceberg (jogador 2)
041012683634C1C8

Habilitar Joe Budden (jogador 1)
0410316836B4D318

Habilitar Joe Budden (jogador 2)
041011683634C1D8

Habilitar Keith Murray (jogador 1)
0410336836B4D388

Habilitar Keith Murray (jogador 2)
041011683634C148

Habilitar Ludacris (jogador 1)
0410336836B4D328

Habilitar Ludacris (jogador 2)
041013683634C1U8

Habilitar Manny (jogador 1)
0410316836B4D338

Habilitar Manny (jogador 2)
041011683634C1F8

Habilitar Masa (jogador 1)
041031683634D318

Habilitar Masa (jogador 2)
0450116836B4C1D8

Habilitar Method Man (jogador 1)
0410306836B4D398

Habilitar Method Man (jogador 2)
041013683634C158

Habilitar Moses (jogador 1)
0410326836B4D388

Habilitar Moses (jogador 2)
041010683634C148

Habilitar N.O.R.E. (jogador 1)
0410336836B4D308

Habilitar N.O.R.E. (jogador 2)
041013683634C1C8

Habilitar Nyne (jogador 1)
0410326836B4D328

Habilitar Nyne (jogador 2)
041012683634C1E8

Habilitar Omar (jogador 1)
0410316836B4D3A8

Habilitar Omar (jogador 2)
0410126836B4C168

Habilitar Opal (jogador 1)
045012683634D328

Habilitar Opal (jogador 2)
0410126836B4C1E8

Habilitar Peewee (jogador 1)
041031683634D338

Habilitar Peewee (jogador 2)
0450116836B4C1F8

Habilitar Penny (jogador 1)
045012683634D318

Habilitar Penny (jogador 2)
0410126836B4C1D8

Habilitar Pockets (jogador 1)
0410326836B4D3A8

Habilitar Pockets (jogador 2)
041010683634C168

Habilitar Proof (jogador 1)
041030683634D3B8

Habilitar Proof (jogador 2)
0450136836B4C178

Habilitar Razor (jogador 1)
0410306836B4D318

Habilitar Razor (jogador 2)
041010683634C1D8

Habilitar Redman (jogador 1)
0410306836B4D3B8

Habilitar Redman (jogador 2)
041013683634C178

Habilitar Ruffneck (jogador 1)
041031683634D3A8

Habilitar Ruffneck (jogador 2)
041012683634C168

Habilitar Scarface (jogador 1)
0410316836B4D308

Habilitar Scarface (jogador 2)
041011683634C1C8

Habilitar Sketch (jogador 1)
0410326836B4D318

Habilitar Sketch (jogador 2)
041012683634C1D8

Habilitar Snowman (jogador 1)
0410326836B4D398

Habilitar Snowman (jogador 2)
041010683634C158

Habilitar Spider (jogador 1)
041033683634D318

Habilitar Spider (jogador 2)
0450136836B4C1D8

Habilitar Steel (jogador 1)
041033683634D398

Habilitar Steel (jogador 2)
0450116836B4C158

Habilitar T'ai (jogador 1)
045012683634D308

Habilitar T'ai (jogador 2)
0410126836B4C1C8

Habilitar Tank (jogador 1)
041030683634D388

Habilitar Tank (jogador 2)
0450136836B4C148

Habilitar WC (jogador 1)
0410336836B4D3A8

Habilitar WC (jogador 2)
041011683634C168

Habilitar Zaheer (jogador 1)
0410306836B4D328

Habilitar Zaheer (jogador 2)
041010683634C1E8

Energia infinita (jogador 1)
249A740864B4C58C

249A740864B4C5A8

249A740864B4C59C

249A770864B4C51C

249A770864B4C58C

Energia infinita (jogador 2)
24DA560864B4D71C

24DA560864B4D73C

24DA560864B4D78C

24DA540864B4D70C

24DA540864B4D71C

Todos os personagens A
441630687624D308

3942D7E19BABB1E0

Todos os personagens B
4456106876A4C1C8

3942D7E19BABB1E0

Vitória instantânea -
jogador 1 (aperte select + L2)

D4A03E37BD78CCF6

0410372934B4E50C

Vitória instantânea
D4A03E37BD78CCF6

0410372934B4E50C

```

> 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



electronic game show



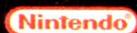
PATROCINADORA OFICIAL

19 A 21 DE NOVEMBRO

EXPO CENTER NORTE

SÃO PAULO, BRASIL

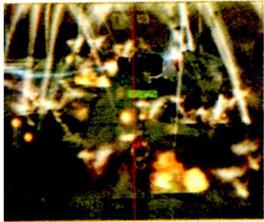
www.electronicgameshow.com



PARCEIRO OFICIAL
DE CONTEÚDO



SHARKZONE PSONE



EXPENDABLE

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

Grenade infinita (jogador 1)

800A64780063

Munição infinita

(jogador 1)

500012020000

800A63C803E7

800A63BE03E7

Vidas infinitas (jogador 1)

800A63640063

Vidas infinitas (jogador 2)

800A69BC00063

Continue infinito

(jogador 1)

800A06180005

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

800B6B820100

800B6B860001

HOT SHOTS GOLF 2



Hole-in-One (1º buraco)

D3046A660001

80046A660001

Hole-in-One (2º buraco)

D3046A680001

80046A680001

Hole-in-One (3º buraco)

D3046A6A0001

80046A6A0001

Hole-in-One (4º buraco)

D3046A6C0001

80046A6C0001

Hole-in-One (5º buraco)

D3046A6E0001

80046A6E0001

Hole-in-One (6º buraco)

d3046a700001

80046A700001

Hole-in-One (7º buraco)

D3046A720001

80046A720001

Hole-in-One (8º buraco)

D3046A740001

80046A740001

Hole-in-One (9º buraco)

D3046A760001

80046A760001

Hole-in-One (10º buraco)

D3046A780001

80046A780001

Hole-in-One (11º buraco)

D3046A7A0001

80046A7A0001

Hole-in-One (12º buraco)

D3046A7C0001

80046A7C0001

Hole-in-One (13º buraco)

D3046A7E0001

80046A7E0001

Hole-in-One (14º buraco)

D3046A800001

80046A800001

Hole-in-One (15º buraco)

D3046A820001

80046A820001

Hole-in-One (16º buraco)

D3046A840001

80046A840001

Hole-in-One (17º buraco)

D3046A860001

80046A860001

Hole-in-One (18º buraco)

D3046A880001

80046A880001

Finalizar torneio (aperte

R1 + R2 + L1 + L2)

D004AD08000F

8004666C0012

Habilitar modo Pro

D20D364E0002

800D364E0002

Habilitar modo Semi Pro

D20D364E0001

800D364E0001

Habilitar modo Top Pro

D20D364E0004

800D364E0004

Habilitar modo Tour Pro

D20D364E0003

800D364E0003

Máximo de pontos (Pro)

80046BDC270F

Máximo de pontos

(Semi Pro)

80046BDA270F

Máximo de pontos

(Top Pro)

80046BD8270F

Máximo de pontos

(Tour Pro)

80046BDE270F

Máximo de pontos Fall

(Pro)

80046BE4270F

Máximo de pontos Fall

(Semi Pro)

80046BE2270F

Máximo de pontos Fall

(Top Pro)

80046be0270f

Máximo de pontos Fall

(Tour Pro)

80046BE6270F

Máximo de pontos Winter

(Pro)

80046BEC270F

Máximo de pontos Winter

(Semi Pro)

80046BEA270F

Máximo de pontos Winter

(Top Pro)

80046BE8270F

Máximo de pontos Winter

(Tour Pro)

80046BEE270F

Vencer partida

(jogador 1)

D1046B5E0001

80046B5E0001

Vencer partida (jogador 2)

D1046B5EFFFF

80046B5EFFFF

LEGEND OF LEGAIA

Aumentar AP em 100

(Gala)

8008503E0064

Aumentar AP em 100

(Noa)

80084C240064

Aumentar AP em 100

(Vahn)

800848160064

Controlar câmera (L2, R2

ou L2 + R2)

D007B7C00001

1007B7900005

D007B7C00002

1107B7900005

D007B7C00003

8007B6F400A0

D007B7C00000

8007B6F40230

Máximo de AGL (Gala)

8008504003E7

8008505203E7

Máximo de AGL (Noa)

80084C2C03E7

80084C3E03E7

Máximo de AGL (Vahn)

8008481803E7

8008482A03E7

Máximo de ATK (Gala)

8008504203E7

8008505403E7

Máximo de ATK (Noa)

80084C2E03E7

80084C4003E7

Máximo de ATK (Vahn)

8008481A03E7

8008482C03E7

Máximo de HP (Gala,

apertar L2)

D007B7C00001

8008503403E7

D007B7C00001

8008503603E7

D007B7C00001

8008504C03E7

Máximo de HP

(Noa, apertar L2)

D007B7C00001

80084C2003E7

D007B7C00001

80084C2203E7

D007B7C00001

80084C3803E7

Máximo de HP (Vahn,

apertar L2)

D007B7C00001

8008480C03E7

D007B7C00001

8008480E03E7

D007B7C00001

8008482403E7

Máximo de INT

(Gala)

8008504A03E7

8008505C03E7

Máximo de INT (Noa)

80084C3603E7

80084C4803E7

Máximo de INT (Vahn)

8008482203E7

8008483403E7

Máximo de LDF (Gala)

8008504603E7

8008505803E7

Máximo de LDF (Noa)

80084C3203E7

80084C4403E7

Máximo de LDF (Vahn)

8008481E03E7

8008483003E7

Máximo de MP (Gala) -

apertar L2

D007B7C00001

8008503803E7

D007B7C00001

8008503A03E7

D007B7C00001

8008504E03E7



SE VOCÊ NUNCA
TEVE MEDO DO ESCURO

AGORA TERÁ



PROTEJA A LUZ DE AETHER DA INVASÃO DE UM MUNDÓ SOMBRIO. ESTEJA PREPARADO, POIS EM UM MOMENTO
VOCÊ É O CAÇADOR, NO OUTRO É A CAÇA. ENCONTRE UMA FORMA DE SOBREVIVER A ISSO E VOCÊ PODE
ACHAR UMA FORMA DE SALVAR O PLANETA. NOVAS ARMAS. NOVO MODO MULTIPLAYER.

SÓ PARA  NINTENDO
GAMECUBE™

© 2004 Nintendo. TM, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas Nintendo.
© 2004 Nintendo. Jogo e Nintendo GameCube vendidos separadamente. www.nintendo.com

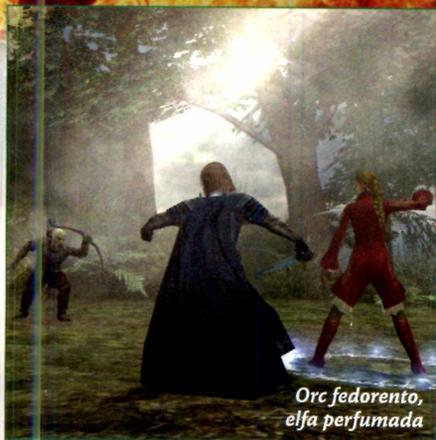
THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

O RPG retorna às suas origens em mais um game de O Senhor dos Anéis

A Terra dos Elfos está distante, mas lá é meu destino. Valfenda... um nome mítico e intrigante. Será que é naquela floresta que conseguirei encontrar Boromir? Se a viagem não fosse o suficiente, tenho que me preocupar com os orcs. Será que eles não desistem? Há quatro dias eles me perseguem... E não estão dispostos a voltar para a terra maldita de Mordor de mãos abanando. Será possível que o Senhor das Trevas realmente despertou? Será que Boromir conseguiu obter o Um Anel? Muitas dúvidas acercam minha mente, e é isso que me fez me descuidar. Terei que enfrentar essa horda de orcs assassinos agora...

Por Rodrigo Guerra, Cavaleiro de Rohan

INFO	PLAYSTATION 2
THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	2 de novembro, EUA



*Orc fedorento,
elfa perfumada*

Se você acha que os três filmes e games de O Senhor dos Anéis não foram o suficiente para saciar a sua vontade de conhecer melhor a Terra-Média, pode ficar feliz. The Lord of the Rings: The Third Age está chegando e, com ele, novos personagens, novas cenas e mais do mundo mágico que compõe a maior saga cinematográfica de todos os tempos.

A Terceira Era

Com os filmes de O Senhor dos Anéis, o mundo pôde conhecer com riqueza de detalhes o universo criado pelo escritor J.R.R. Tolkien. As aventuras da Sociedade do Anel cativaram legiões de pessoas, que instantaneamente se tornaram fãs da série literária. Porém, com o desfecho da trilogia cinematográfica, os fãs ficaram órfãos dos jogos baseados neste mundo fantástico. Pensando nisso, a Electronic Arts preparou o game que todo mundo esperava: The Third Age, um verdadeiro RPG baseado na saga.

No game, o fim da Terceira Era será vista pelos olhos das outras pessoas que ajudaram – ou atrapalharam – Frodo e seus amigos. Elfos, Anões, Rohirrins, Ents e claro, os Hobbits serão as estrelas. Os feitos da Sociedade chegarão a estes personagens como feitos míticos, dignos de uma canção. A história gira em torno do cavaleiro Berebor, um guerreiro de Gondor que busca saber o destino de seu príncipe, Boromir. Essa busca o leva até Rivendell (ou Valfenda, na tradução brasileira), onde ele descobre que seu amo faz parte da Sociedade do Anel e que eles estão a caminho de Mordor.

No caminho, ele enfrentará as forças do mal, passando por lugares que foram mostrados nos filmes e em outros que são conhecidos somente pelos leitores dos livros.

A Terra-Média

J.R.R. Tolkien criou um universo mágico no qual o bem e o mal vivem lado a lado. Esse mundo é chamado Terra-Média, um local onde diversos povos e culturas coexistem e interagem entre si.

*A grandiosidade
de Minas Tirith, a
Cidade Branca*



Barad-dûr é o local onde reside Sauron, o Senhor das Sombras. Dali, ele observa toda a Terra-Média, procurando um Anel e a pessoa que o carrega. Essa torre está localizada em Mordor, onde a força da escuridão é tão forte que nem a luz do sol consegue passar por suas nuvens.

Se você quer conhecer um cavaleiro na Terra-Média, seu destino é Rohan, lar dos nobres Rohirrins, que também sabem lutar como grandes guerreiros. Próximo deste reino está Helm's Deep, a fortaleza do reino de Rohan, onde os Rohirrins se reúnem em tempos de perigo. O local, bastante conhecido por quem assistiu As Duas Torres, foi transportado para The Third Age com grande riqueza de detalhes.

Em Isengard, vemos o que era um vale lindo e florido se transformar em ruínas, lar de Saruman e suas tropas malignas. Ali perto encontra-se Fangorn, a floresta onde moram os Ents, as árvores vivas, um local onde a magia e o medo tomam conta de quem passa sob suas árvores.

Já em Lothlórien conhecemos o lar de Galadriel,

também conhecida como Narya, portadora de um dos anéis entregues aos Elfos. A eternidade cerca o local e enche de vida quem quer que passe por essas terras.

A "Cidade Branca", como também é chamada Minas Tirith, é a capital onde Aragorn e o herói do jogo, Berebor, nasceram. É o local onde se passa uma grande batalha de proporções épicas.

As Minas de Moria abrigaram o lar dos anões, povo que foi expulso de seu lar pelo maligno Balrog. Não poderia faltar Rivendell (ou Valfenda), lar dos lindos e eternos elfos. Lá vivem Elrond e Arwen, e é de lá que parte o navio com destino à terra dos sonhos.

O Condado também estará presente, e lá, a paz reina em absoluto. Veremos as "tocas" onde os Hobbits moram e fazem suas doze refeições diárias, terra que Frodo, Sam, Pippin e Merry deixaram, mas nunca se esqueceram.

Estes locais representam somente uma pequena parte de toda a Terra-Média, mas muito mais poderá ser visto durante a aventura... >

*Troll de armadura?
Tá com nada. Traz
logo o Balrog!*



► O Poder do Bem e do Mal

A força das trevas pode influenciar Berethor durante a aventura. A cada passo, os exércitos do mal tentam impedir que ele ajude a Sociedade do Anel. E a cada desafio vencido, será possível entender como foi criada a estratégia para impedi-lo. Isso mesmo: você também poderá jogar ao lado das forças do mal.

A maneira como isso será aplicado no jogo não estava bem clara até o fechamento desta edição, mas já atíça a curiosidade de todos os fanáticos por RPG. Ou vai dizer que você nunca pensou em jogar no lado dos vilões em um RPG? Pois seu lado malvado será saciado nesta versão da história nunca imaginada por Tolkien e seus seguidores. Este modo especial prevê que você possa jogar com todos os tipos de monstros do mal, desde os insignificantes Orcs até o gigantesco Balrog (a capa desta edição da SDP). Se isso não for o suficiente para acalantar o seu lado maligno, prepare-se. Existem cenas de monstros e criaturas que não foram usadas nos filmes e serão mostradas pela primeira vez neste game. Isso é ou não um bom motivo para ser mau?

Elementos da aventura

Se aventurar na Terra-Média será uma experiência única em The Third Age. Alguns elementos foram projetados especialmente para aquelas pessoas que acham que RPG é sinônimo de jogo chato e parado. A exploração pelo mundo é feita com visão em terceira pessoa, com personagens e cenários construídos e elaborados a partir da engine gráfica dos outros games Lord of the Rings. Isso cria toda uma familiarização para quem já jogou os títulos da série. Alguns cenários foram reaproveitados e novas áreas foram adicionadas. As Minas de Moria estão ainda maiores,

*Idrial e Berethor
vão lutar lado
a lado contra
esse Nazgûl*



a batalha de Minas Tirith é ainda mais densa e Mordor está mais assustadora do que nunca.

Tudo isso se torna melhor aproveitado com o sistema de mapa, que mostra a localização de caminhos, itens e inimigos. Assim, não existe a possibilidade de ficar perdido em um corredor ou em uma floresta, por exemplo. O jogador sempre sabe qual é sua localização na Terra-Média.

Mas o que faz um RPG ser realmente bom é seu sistema de batalha. E foi nisso que a EA trabalhou exaustivamente nesse game. À primeira vista, pode parecer que o sistema de batalha de The Third Age é comum. Mas o que o diferencia de outros RPGs semelhantes é a versatilidade, já que cada raça de personagens possui ataques únicos, poderes especiais e combinações de ataques.

Você deve estar pensando: "já vi isso em diversos jogos do gênero". A novidade aqui é a importância da formação durante as lutas. Os elfos são excelentes arqueiros, então suas habilidades permitem que eles fiquem de longe e ataquem com precisão. Os anões são lentos, mas poderosíssimos, e os humanos são

grandes espadachins. Dessa forma, diversas formações podem ser criadas para melhor vencer o adversário: cercar um inimigo, usar pilares para se esconder dos arqueiros Orcs, e assim por diante. Mas não pense que será simples e fácil. O inimigo poderá ter a mesma idéia e mandar sua estratégia por água abaixo.

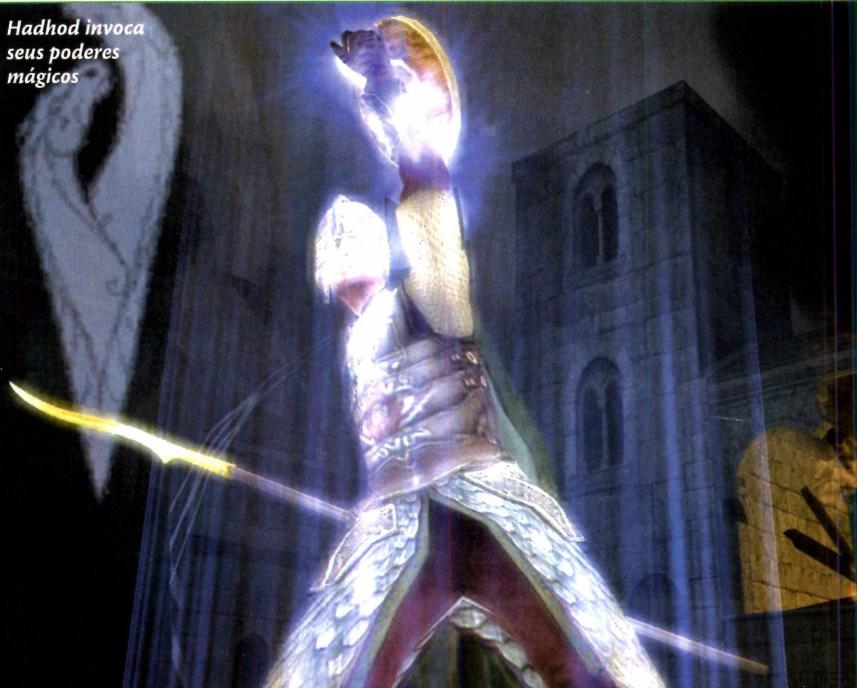
A evolução dos personagens funciona de forma parecida com games como Baldur's Gate. Depois de enfrentar um inimigo e derrotá-lo, você ganhará pontos de experiência, que chegando a valores pré-determinados farão com que seus personagens aumentem seus atributos. Mas não é só isso. Você ganha também pontos de habilidades, com as quais você pode "comprar" novos poderes. E finalmente, em The Third Age você poderá construir suas próprias armas e itens. Depois de derrotar um monstro, você ganha itens que pode juntar para construir uma espada, um arco ou até mesmo criar uma poção de cura.

A EA afirma que serão inúmeras as possibilidades à disposição do jogador.



*Extraordinária
coerência entre o visual
do jogo e dos filmes*

*Hadhod invoca
seus poderes
mágicos*



Protagonistas e heróis

O que seria de um jogo de RPG sem personagens cativantes e carismáticos? Veja quem são os personagens principais desta aventura:



BERETHOR, GUARDA DA FORTALEZA DE GONDOR

Sexo: masculino

Raça: Gondoriano

Boromir lutou ao lado de Berethor durante a batalha de Osgiliath. Tempos depois, ele é compelido a encontrar Boromir nas distantes terras do norte, seguindo em direção a Valfenda. Sua viagem o deixa no rastro da Sociedade do Anel e consegue vários aliados para assim auxiliar seu príncipe, Boromir, e os outros membros do grupo.



IDRIAL DE LOTHLÓRIEN

Sexo: feminino

Raça: Elfa

Idrial serve à senhora Galadriel em horas de extrema necessidade. Ela encontra Berethor no sul de Valfenda e o ajuda em uma batalha contra os Nazgûl. Os dois se tornam grandes amigos e então ela decide seguir o gondoriano até as florestas de Lothlórien para avisar os outros elfos sobre o grande mal que está por vir.



ELEGOST DE DÚNEDAIN

Sexo: masculino

Raça: Homem de Dúnedain

Elegost é um cavaleiro que defende a terras do leste do Condado. Como Aragorn, ele é um ótimo guerreiro e aprendeu a andar numa floresta sem fazer barulho nem chamar a atenção de monstros. Ele e o anão Hadhod se unem a Berethor para chegar a Minas Tirith e encontrar um grande amigo.



HADHOD DO CLÃ DE FUNDIN

Sexo: masculino

Raça: Anão

A terra natal de Hadhod é Moria, embora ele e seus parentes tenham se retirado dali há muitos anos. Agora ele tem a chance de voltar ao seu lar e tentar recuperar partes de seu passado.



MORWEN DE PENMARK

Sexo: feminino

Raça: Dama de Rohan

Morwen foi encontrada numa região próxima às planícies de Rohan. Sua vila foi destruída pelas forças de Saruman. Agora ela vaga pelo mundo em busca de outras pessoas de sua família – e do passado que eles compartilham.



EAOODEN DE RIDDERMARK

Sexo: masculino

Raça: Rohirrim

O cavaleiro Eaothen é o último amigo encontrado pelo grupo de Berethor, o que acontece durante uma grande batalha que rola em Helm's Deep. Ele é o cavaleiro da Guarda Real de Rohan, uma classe que somente os mais experientes e sagazes rohirrins conseguem alcançar. Eaothen carrega um grande segredo e não revela detalhes – só diz que seu destino é Osgiliath.

Com essa demanda de personagens vindos de toda a Terra Média, o que podemos esperar é uma aventura grandiosa. Até os Hobbits terão alguma participação no game, mesmo porque o Condado, terra natal dos pequeninos, é cenário confirmado. Gandalf, Gimli, Éomer, Éowyn, Legolas e até o rei de Rohan, Théoden, serão personagens importantes para a história. Os malvados também estarão presentes nesta epopeia; como será possível jogar com os monstros aliados de Sauron, ficaria estranho não relacioná-los nesta lista. Os Goblins são criaturas pequenas e feias que dói. Andam sempre em bandos na companhia dos Orcs e dos Uruk-hai, que são a linha de frente do exército das forças do mal e são encontrados por todas as partes deste mundo fantástico. A graça de jogar com as forças do mal não se resumirá a jogar com os peões. Que tal se você pudesse controlar Saruman, O Branco, ou o general das forças de ataque contra Minas Tirith, Gothmog? Sim, eles serão personagens que você poderá comandar quando estiver fazendo as buscas do lado negro. do game. Animador, não?



Por que os anões parecem todos iguais?

Magia e fantasia

A grandiosidade mágica de The Third Age é comparável à de Final Fantasy. Os personagens possuem diversas habilidades mágicas, que vão desde criar pequenas chamas até invocar seres fantásticos para ajudar na batalha. Com a possibilidade de criar armaduras, espadas e qualquer outro item ou equipamento com habilidades mágicas, o game consegue fazer com que você fique mais ligado a cada novo acontecimento. A magia também está intimamente ligada aos personagens e cenários. Cada passo de um elfo ou cada ataque de um guerreiro pode ser considerado magia. Criaturas mágicas, como os Ents ou os Dragões de Fogos-de-Artifício, estarão prontas para ajudá-lo em momentos mais difíceis. A fantasia chega ao seu ponto máximo quando vemos criaturas mágicas como os Olifantes e águias gigantes percorrendo os céus da Terra-Média. Enfim, The Third Age promete sintonizar toda a magia do mundo de O Senhor Dos Anéis e recontar a história que todos conhecemos. Se o pessoal da Electronic Arts vai conseguir concretizar esse sonho, só saberemos após jogar essa aventura por inteiro. Você está pronto? ☒



Os Nazgûl voltam a causar medo com suas asas e cara feia

A lenda de O Senhor dos Anéis

Mesmo com o sucesso mundial de tudo relacionado a O Senhor dos Anéis, muita gente ainda não jogou os títulos que precederam The Third Age. E vale a pena lembrar que os games possuem cenas que não foram exibidas nem nas versões especiais em DVD.

Em The Fellowship of the Ring (da Vivendi Universal Games, desenvolvido pela Surreal Software), vemos como Frodo tornou-se o portador do Um Anel e a trilha que o leva até a terra dos elfos, terminando na separação da Sociedade do Anel.

Já em As Duas Torres (da Electronic Arts), Frodo e Sam continuam seu caminho em direção às terras de Mordor, enquanto o resto do grupo luta para conter as forças de Sauron. A saga termina de forma brilhante em



O Retorno do Rei (também da EA), mostrando mais uma batalha épica entra as forças do bem contra o mal em Minas Tirith, enquanto o Um Anel é jogado na lava do Monte da Perdição.

Esses fatos são mostrados com riquezas de detalhes, em um cenário lindo levado à vida com personagens marcantes e carismáticos. A EA conseguiu fazer com que toda a magia do filme fosse transportada para os games com grande maestria, em jogos de ação imbatíveis.

Agora, chegou a hora de mostrar essa história por outros olhos, através de outros personagens, em outro gênero de jogo. The Third Age tem tudo para ser um novo épico na história de O Senhor dos Anéis nos videogames.

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



DRAGONOON GAMES

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- CDS EM PROMOÇÃO

Sedex para todo o Brasil

Tel. 11 3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br
 Rua Silvania, 157 - São Paulo - SP
 (trav. Av. Sto. Amaro) - alt. 1.501

Não Temos Filiais.

HIPER PROMOÇÃO!

DESTRAVAMENTO 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



Initial Games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!



www.inicialgames.com.br

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

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

NUMERO 1 EM PLAYSTATION!

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais com dois anos de garantia. Autorizada das marcas: VITEC, Thunders, Messiah 2 PRO e DMS.

Assistência técnica especializada.

O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Parcelamento em até 16 vezes com o menor juro. Confira! (página e análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

www.gameone.com.br
 Av. Barão de Iguaporã, 1647, Guarubera, Campinas/SP CEP 13020-433 ☎ (19) 3236-6059

Disk Games

TeleVendas (19) 3242-0541

Desde 1992

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



Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br

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



ELETROMIL

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

NO ANIVERSÁRIO DA

MID

GAMES

O PRESENTE É SEU!



PS2 C MATRIX 50001
PS2 C MARS PRO 50001

PREÇOS IMBATÍVEIS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
DESTRAVIMENTO DE GAMES NA HORAS!
JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO
RETRABALHO E ENTREGAMOS EM RESIDÊNCIA

FONE: 3361-8844

Rua Santa Efigênia, 425 - Loja 34 - CEP 01207-000 - S. Paulo
Rua Santa Efigênia, 490 - Loja 54-55 - CEP 01207-000 - S. Paulo

www.midgames.com.br



NOVO PS2

modern embudo forte exterior mais compacto

Playstation 2: R\$ 299,00
Game Cube: R\$ 216,00
Xbox: R\$ 316,00
Game Boy Advance: R\$ 133,00

TUDO EM 3X SEM JUROS no cartão de crédito

SUPER PROMOÇÃO 3x sem juros de R\$ 33,00 CADA

PS ONE: R\$ 126,00

Game Boy Advance: R\$ 99,00

PS ONE: R\$ 479,00

REDE SHOP: VISA, MasterCard, American Express, Citicard

TELEVENDAS (11) 3825-7600

VENDAS ON-LINE www.netunia.com.br

ANUNCIE AQUI

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

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



METRÓPOLE

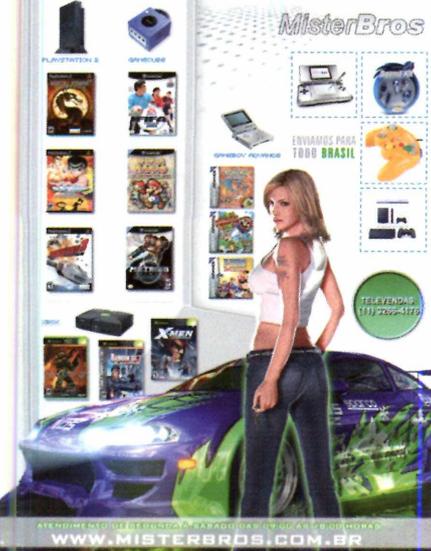
Games

TUDO EM 3x SEM JUROS

REDE SHOP: VISA, MasterCard, American Express, Citicard

VIA DURO SANTA TRIGENTA, 66 - BOX 410/412

TEL: (11) 3328 6823
(11) 3328 6824



MisterBros

Playstation 2, Game Boy Advance, Xbox

ENTRADA PARA TODO BRASIL

TELEVENDAS: (11) 2055-1175

www.misterbros.com.br

Compras online acesse:

www.TAURUSGAMES.com

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

Televendas:
(11) 62357079
(11) 62351423

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

Fratello Games

As melhores ofertas estão na Fratello Games!!!

SEU PAGAMENTO ?? em ATÉ 12x !!

Game Cube: R\$ 67,00

PS II

GAME BOY SP

X-BOX

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Distribuidor de Peças e Maquiagem no Brasil. Preços especiais para técnicos. Visite nosso site e confira nosso Catálogo Eletrônico.

www.FRATELOGAMES.com.br

Fone: (11) 3362-2200 / 3362-2201 / 3362-2202 / 3362-2203 / 3362-2204 / 3362-2205 / 3362-2206 / 3362-2207 / 3362-2208 / 3362-2209 / 3362-2210 / 3362-2211 / 3362-2212 / 3362-2213 / 3362-2214 / 3362-2215 / 3362-2216 / 3362-2217 / 3362-2218 / 3362-2219 / 3362-2220 / 3362-2221 / 3362-2222 / 3362-2223 / 3362-2224 / 3362-2225 / 3362-2226 / 3362-2227 / 3362-2228 / 3362-2229 / 3362-2230 / 3362-2231 / 3362-2232 / 3362-2233 / 3362-2234 / 3362-2235 / 3362-2236 / 3362-2237 / 3362-2238 / 3362-2239 / 3362-2240 / 3362-2241 / 3362-2242 / 3362-2243 / 3362-2244 / 3362-2245 / 3362-2246 / 3362-2247 / 3362-2248 / 3362-2249 / 3362-2250 / 3362-2251 / 3362-2252 / 3362-2253 / 3362-2254 / 3362-2255 / 3362-2256 / 3362-2257 / 3362-2258 / 3362-2259 / 3362-2260 / 3362-2261 / 3362-2262 / 3362-2263 / 3362-2264 / 3362-2265 / 3362-2266 / 3362-2267 / 3362-2268 / 3362-2269 / 3362-2270 / 3362-2271 / 3362-2272 / 3362-2273 / 3362-2274 / 3362-2275 / 3362-2276 / 3362-2277 / 3362-2278 / 3362-2279 / 3362-2280 / 3362-2281 / 3362-2282 / 3362-2283 / 3362-2284 / 3362-2285 / 3362-2286 / 3362-2287 / 3362-2288 / 3362-2289 / 3362-2290 / 3362-2291 / 3362-2292 / 3362-2293 / 3362-2294 / 3362-2295 / 3362-2296 / 3362-2297 / 3362-2298 / 3362-2299 / 3362-2300 / 3362-2301 / 3362-2302 / 3362-2303 / 3362-2304 / 3362-2305 / 3362-2306 / 3362-2307 / 3362-2308 / 3362-2309 / 3362-2310 / 3362-2311 / 3362-2312 / 3362-2313 / 3362-2314 / 3362-2315 / 3362-2316 / 3362-2317 / 3362-2318 / 3362-2319 / 3362-2320 / 3362-2321 / 3362-2322 / 3362-2323 / 3362-2324 / 3362-2325 / 3362-2326 / 3362-2327 / 3362-2328 / 3362-2329 / 3362-2330 / 3362-2331 / 3362-2332 / 3362-2333 / 3362-2334 / 3362-2335 / 3362-2336 / 3362-2337 / 3362-2338 / 3362-2339 / 3362-2340 / 3362-2341 / 3362-2342 / 3362-2343 / 3362-2344 / 3362-2345 / 3362-2346 / 3362-2347 / 3362-2348 / 3362-2349 / 3362-2350 / 3362-2351 / 3362-2352 / 3362-2353 / 3362-2354 / 3362-2355 / 3362-2356 / 3362-2357 / 3362-2358 / 3362-2359 / 3362-2360 / 3362-2361 / 3362-2362 / 3362-2363 / 3362-2364 / 3362-2365 / 3362-2366 / 3362-2367 / 3362-2368 / 3362-2369 / 3362-2370 / 3362-2371 / 3362-2372 / 3362-2373 / 3362-2374 / 3362-2375 / 3362-2376 / 3362-2377 / 3362-2378 / 3362-2379 / 3362-2380 / 3362-2381 / 3362-2382 / 3362-2383 / 3362-2384 / 3362-2385 / 3362-2386 / 3362-2387 / 3362-2388 / 3362-2389 / 3362-2390 / 3362-2391 / 3362-2392 / 3362-2393 / 3362-2394 / 3362-2395 / 3362-2396 / 3362-2397 / 3362-2398 / 3362-2399 / 3362-2400 / 3362-2401 / 3362-2402 / 3362-2403 / 3362-2404 / 3362-2405 / 3362-2406 / 3362-2407 / 3362-2408 / 3362-2409 / 3362-2410 / 3362-2411 / 3362-2412 / 3362-2413 / 3362-2414 / 3362-2415 / 3362-2416 / 3362-2417 / 3362-2418 / 3362-2419 / 3362-2420 / 3362-2421 / 3362-2422 / 3362-2423 / 3362-2424 / 3362-2425 / 3362-2426 / 3362-2427 / 3362-2428 / 3362-2429 / 3362-2430 / 3362-2431 / 3362-2432 / 3362-2433 / 3362-2434 / 3362-2435 / 3362-2436 / 3362-2437 / 3362-2438 / 3362-2439 / 3362-2440 / 3362-2441 / 3362-2442 / 3362-2443 / 3362-2444 / 3362-2445 / 3362-2446 / 3362-2447 / 3362-2448 / 3362-2449 / 3362-2450 / 3362-2451 / 3362-2452 / 3362-2453 / 3362-2454 / 3362-2455 / 3362-2456 / 3362-2457 / 3362-2458 / 3362-2459 / 3362-2460 / 3362-2461 / 3362-2462 / 3362-2463 / 3362-2464 / 3362-2465 / 3362-2466 / 3362-2467 / 3362-2468 / 3362-2469 / 3362-2470 / 3362-2471 / 3362-2472 / 3362-2473 / 3362-2474 / 3362-2475 / 3362-2476 / 3362-2477 / 3362-2478 / 3362-2479 / 3362-2480 / 3362-2481 / 3362-2482 / 3362-2483 / 3362-2484 / 3362-2485 / 3362-2486 / 3362-2487 / 3362-2488 / 3362-2489 / 3362-2490 / 3362-2491 / 3362-2492 / 3362-2493 / 3362-2494 / 3362-2495 / 3362-2496 / 3362-2497 / 3362-2498 / 3362-2499 / 3362-2500 / 3362-2501 / 3362-2502 / 3362-2503 / 3362-2504 / 3362-2505 / 3362-2506 / 3362-2507 / 3362-2508 / 3362-2509 / 3362-2510 / 3362-2511 / 3362-2512 / 3362-2513 / 3362-2514 / 3362-2515 / 3362-2516 / 3362-2517 / 3362-2518 / 3362-2519 / 3362-2520 / 3362-2521 / 3362-2522 / 3362-2523 / 3362-2524 / 3362-2525 / 3362-2526 / 3362-2527 / 3362-2528 / 3362-2529 / 3362-2530 / 3362-2531 / 3362-2532 / 3362-2533 / 3362-2534 / 3362-2535 / 3362-2536 / 3362-2537 / 3362-2538 / 3362-2539 / 3362-2540 / 3362-2541 / 3362-2542 / 3362-2543 / 3362-2544 / 3362-2545 / 3362-2546 / 3362-2547 / 3362-2548 / 3362-2549 / 3362-2550 / 3362-2551 / 3362-2552 / 3362-2553 / 3362-2554 / 3362-2555 / 3362-2556 / 3362-2557 / 3362-2558 / 3362-2559 / 3362-2560 / 3362-2561 / 3362-2562 / 3362-2563 / 3362-2564 / 3362-2565 / 3362-2566 / 3362-2567 / 3362-2568 / 3362-2569 / 3362-2570 / 3362-2571 / 3362-2572 / 3362-2573 / 3362-2574 / 3362-2575 / 3362-2576 / 3362-2577 / 3362-2578 / 3362-2579 / 3362-2580 / 3362-2581 / 3362-2582 / 3362-2583 / 3362-2584 / 3362-2585 / 3362-2586 / 3362-2587 / 3362-2588 / 3362-2589 / 3362-2590 / 3362-2591 / 3362-2592 / 3362-2593 / 3362-2594 / 3362-2595 / 3362-2596 / 3362-2597 / 3362-2598 / 3362-2599 / 3362-2600 / 3362-2601 / 3362-2602 / 3362-2603 / 3362-2604 / 3362-2605 / 3362-2606 / 3362-2607 / 3362-2608 / 3362-2609 / 3362-2610 / 3362-2611 / 3362-2612 / 3362-2613 / 3362-2614 / 3362-2615 / 3362-2616 / 3362-2617 / 3362-2618 / 3362-2619 / 3362-2620 / 3362-2621 / 3362-2622 / 3362-2623 / 3362-2624 / 3362-2625 / 3362-2626 / 3362-2627 / 3362-2628 / 3362-2629 / 3362-2630 / 3362-2631 / 3362-2632 / 3362-2633 / 3362-2634 / 3362-2635 / 3362-2636 / 3362-2637 / 3362-2638 / 3362-2639 / 3362-2640 / 3362-2641 / 3362-2642 / 3362-2643 / 3362-2644 / 3362-2645 / 3362-2646 / 3362-2647 / 3362-2648 / 3362-2649 / 3362-2650 / 3362-2651 / 3362-2652 / 3362-2653 / 3362-2654 / 3362-2655 / 3362-2656 / 3362-2657 / 3362-2658 / 3362-2659 / 3362-2660 / 3362-2661 / 3362-2662 / 3362-2663 / 3362-2664 / 3362-2665 / 3362-2666 / 3362-2667 / 3362-2668 / 3362-2669 / 3362-2670 / 3362-2671 / 3362-2672 / 3362-2673 / 3362-2674 / 3362-2675 / 3362-2676 / 3362-2677 / 3362-2678 / 3362-2679 / 3362-2680 / 3362-2681 / 3362-2682 / 3362-2683 / 3362-2684 / 3362-2685 / 3362-2686 / 3362-2687 / 3362-2688 / 3362-2689 / 3362-2690 / 3362-2691 / 3362-2692 / 3362-2693 / 3362-2694 / 3362-2695 / 3362-2696 / 3362-2697 / 3362-2698 / 3362-2699 / 3362-2700 / 3362-2701 / 3362-2702 / 3362-2703 / 3362-2704 / 3362-2705 / 3362-2706 / 3362-2707 / 3362-2708 / 3362-2709 / 3362-2710 / 3362-2711 / 3362-2712 / 3362-2713 / 3362-2714 / 3362-2715 / 3362-2716 / 3362-2717 / 3362-2718 / 3362-2719 / 3362-2720 / 3362-2721 / 3362-2722 / 3362-2723 / 3362-2724 / 3362-2725 / 3362-2726 / 3362-2727 / 3362-2728 / 3362-2729 / 3362-2730 / 3362-2731 / 3362-2732 / 3362-2733 / 3362-2734 / 3362-2735 / 3362-2736 / 3362-2737 / 3362-2738 / 3362-2739 / 3362-2740 / 3362-2741 / 3362-2742 / 3362-2743 / 3362-2744 / 3362-2745 / 3362-2746 / 3362-2747 / 3362-2748 / 3362-2749 / 3362-2750 / 3362-2751 / 3362-2752 / 3362-2753 / 3362-2754 / 3362-2755 / 3362-2756 / 3362-2757 / 3362-2758 / 3362-2759 / 3362-2760 / 3362-2761 / 3362-2762 / 3362-2763 / 3362-2764 / 3362-2765 / 3362-2766 / 3362-2767 / 3362-2768 / 3362-2769 / 3362-2770 / 3362-2771 / 3362-2772 / 3362-2773 / 3362-2774 / 3362-2775 / 3362-2776 / 3362-2777 / 3362-2778 / 3362-2779 / 3362-2780 / 3362-2781 / 3362-2782 / 3362-2783 / 3362-2784 / 3362-2785 / 3362-2786 / 3362-2787 / 3362-2788 / 3362-2789 / 3362-2790 / 3362-2791 / 3362-2792 / 3362-2793 / 3362-2794 / 3362-2795 / 3362-2796 / 3362-2797 / 3362-2798 / 3362-2799 / 3362-2800 / 3362-2801 / 3362-2802 / 3362-2803 / 3362-2804 / 3362-2805 / 3362-2806 / 3362-2807 / 3362-2808 / 3362-2809 / 3362-2810 / 3362-2811 / 3362-2812 / 3362-2813 / 3362-2814 / 3362-2815 / 3362-2816 / 3362-2817 / 3362-2818 / 3362-2819 / 3362-2820 / 3362-2821 / 3362-2822 / 3362-2823 / 3362-2824 / 3362-2825 / 3362-2826 / 3362-2827 / 3362-2828 / 3362-2829 / 3362-2830 / 3362-2831 / 3362-2832 / 3362-2833 / 3362-2834 / 3362-2835 / 3362-2836 / 3362-2837 / 3362-2838 / 3362-2839 / 3362-2840 / 3362-2841 / 3362-2842 / 3362-2843 / 3362-2844 / 3362-2845 / 3362-2846 / 3362-2847 / 3362-2848 / 3362-2849 / 3362-2850 / 3362-2851 / 3362-2852 / 3362-2853 / 3362-2854 / 3362-2855 / 3362-2856 / 3362-2857 / 3362-2858 / 3362-2859 / 3362-2860 / 3362-2861 / 3362-2862 / 3362-2863 / 3362-2864 / 3362-2865 / 3362-2866 / 3362-2867 / 3362-2868 / 3362-2869 / 3362-2870 / 3362-2871 / 3362-2872 / 3362-2873 / 3362-2874 / 3362-2875 / 3362-2876 / 3362-2877 / 3362-2878 / 3362-2879 / 3362-2880 / 3362-2881 / 3362-2882 / 3362-2883 / 3362-2884 / 3362-2885 / 3362-2886 / 3362-2887 / 3362-2888 / 3362-2889 / 3362-2890 / 3362-2891 / 3362-2892 / 3362-2893 / 3362-2894 / 3362-2895 / 3362-2896 / 3362-2897 / 3362-2898 / 3362-2899 / 3362-2900 / 3362-2901 / 3362-2902 / 3362-2903 / 3362-2904 / 3362-2905 / 3362-2906 / 3362-2907 / 3362-2908 / 3362-2909 / 3362-2910 / 3362-2911 / 3362-2912 / 3362-2913 / 3362-2914 / 3362-2915 / 3362-2916 / 3362-2917 / 3362-2918 / 3362-2919 / 3362-2920 / 3362-2921 / 3362-2922 / 3362-2923 / 3362-2924 / 3362-2925 / 3362-2926 / 3362-2927 / 3362-2928 / 3362-2929 / 3362-2930 / 3362-2931 / 3362-2932 / 3362-2933 / 3362-2934 / 3362-2935 / 3362-2936 / 3362-2937 / 3362-2938 / 3362-2939 / 3362-2940 / 3362-2941 / 3362-2942 / 3362-2943 / 3362-2944 / 3362-2945 / 3362-2946 / 3362-2947 / 3362-2948 / 3362-2949 / 3362-2950 / 3362-2951 / 3362-2952 / 3362-2953 / 3362-2954 / 3362-2955 / 3362-2956 / 3362-2957 / 3362-2958 / 3362-2959 / 3362-2960 / 3362-2961 / 3362-2962 / 3362-2963 / 3362-2964 / 3362-2965 / 3362-2966 / 3362-2967 / 3362-2968 / 3362-2969 / 3362-2970 / 3362-2971 / 3362-2972 / 3362-2973 / 3362-2974 / 3362-2975 / 3362-2976 / 3362-2977 / 3362-2978 / 3362-2979 / 3362-2980 / 3362-2981 / 3362-2982 / 3362-2983 / 3362-2984 / 3362-2985 / 3362-2986 / 3362-2987 / 3362-2988 / 3362-2989 / 3362-2990 / 3362-2991 / 3362-2992 / 3362-2993 / 3362-2994 / 3362-2995 / 3362-2996 / 3362-2997 / 3362-2998 / 3362-2999 / 3362-3000 / 3362-3001 / 3362-3002 / 3362-3003 / 3362-3004 / 3362-3005 / 3362-3006 / 3362-3007 / 3362-3008 / 3362-3009 / 3362-3010 / 3362-3011 / 3362-3012 / 3362-3013 / 3362-3014 / 3362-3015 / 3362-3016 / 3362-3017 / 3362-3018 / 3362-3019 / 3362-3020 / 3362-3021 / 3362-3022 / 3362-3023 / 3362-3024 / 3362-3025 / 3362-3026 / 3362-3027 / 3362-3028 / 3362-3029 / 3362-3030 / 3362-3031 / 3362-3032 / 3362-3033 / 3362-3034 / 3362-3035 / 3362-3036 / 3362-3037 / 3362-3038 / 3362-3039 / 3362-3040 / 3362-3041 / 3362-3042 / 3362-3043 / 3362-3044 / 3362-3045 / 3362-3046 / 3362-3047 / 3362-3048 / 3362-3049 / 3362-3050 / 3362-3051 / 3362-3052 / 3362-3053 / 3362-3054 / 3362-3055 / 3362-3056 / 3362-3057 / 3362-3058 / 3362-3059 / 3362-3060 / 3362-3061 / 3362-3062 / 3362-3063 / 3362-3064 / 3362-3065 / 3362-3066 / 3362-3067 / 3362-3068 / 3362-3069 / 3362-3070 / 3362-3071 / 3362-3072 / 3362-3073 / 3362-3074 / 3362-3075 / 3362-3076 / 3362-3077 / 3362-3078 / 3362-3079 / 3362-3080 / 3362-3081 / 3362-3082 / 3362-3083 / 3362-3084 / 3362-3085 / 3362-3086 / 3362-3087 / 3362-3088 / 3362-3089 / 3362-3090 / 3362-3091 / 3362-3092 / 3362-3093 / 3362-3094 / 3362-3095 / 3362-3096 / 3362-3097 / 3362-3098 / 3362-3099 / 3362-3100 / 3362-3101 / 3362-3102 / 3362-3103 / 3362-3104 / 3362-3105 / 3362-3106 / 3362-3107 / 3362-3108 / 3362-3109 / 3362-3110 / 3362-3111 / 3362-3112 / 3362-3113 / 3362-3114 / 3362-3115 / 3362-3116 / 3362-3117 / 3362-3118 / 3362-3119 / 3362-3120 / 3362-3121 / 3362-3122 / 3362-3123 / 3362-3124 / 3362-3125 / 3362-3126 / 3362-3127 / 3362-3128 / 3362-3129 / 3362-3130 / 3362-3131 / 3362-3132 / 3362-3133 / 3362-3134 / 3362-3135 / 3362-3136 / 3362-3137 / 3362-3138 / 3362-3139 / 3362-3140 / 3362-3141 / 3362-3142 / 3362-3143 / 3362-3144 / 3362-3145 / 3362-3146 / 3362-3147 / 3362-3148 / 3362-3149 / 3362-3150 / 3362-3151 / 3362-3152 / 3362-3153 / 3362-3154 / 3362-3155 / 3362-3156 / 3362-3157 / 3362-3158 / 3362-3159 / 3362-3160 / 3362-3161 / 3362-3162 / 3362-3163 / 3362-3164 / 3362-3165 / 3362-3166 / 3362-3167 / 3362-3168 / 3362-3169 / 3362-3170 / 3362-3171 / 3362-3172 / 3362-3173 / 3362-3174 / 3362-3175 / 3362-3176 / 3362-3177 / 3362-3178 / 3362-3179 / 3362-3180 / 3362-3181 / 3362-3182 / 3362-3183 / 3362-3184 / 3362-3185 / 3362-3186 / 3362-3187 / 3362-3188 / 3362-3189 / 3362-3190 / 3362-3191 / 3362-3192 / 3362-3193 / 3362-3194 / 3362-3195 / 3362-3196

ESTE MÊS

Nesta edição, a seção Reviews sofreu uma mudança aos 45 minutos do segundo tempo. Tudo por culpa de GTA: San Andreas, a esperada continuação da série milionária da Rockstar Games, que estava prevista para o dia 26, pouco tempo depois da data do nosso fechamento. Tínhamos duas opções: fechar com a capa de The Lord of the Rings: The Third Age ou sacrificar alguns dias de gráfica

para conseguir GTA o mais rápido possível. Optamos pela segunda e, felizmente, tudo correu bem.

Jogamos

San Andreas antes de todo mundo! Confira a primeira análise nacional do game a seguir. Até o mês que vem.



PLAYSTATION 2

GTA: San Andreas	42
Tony Hawk's Underground 2	46
Mortal Kombat: Deception	47
BloodRayne 2	48
Naruto: Narutimate Hero 2	48
Katamari Damacy	49
Metal Slug 4	49
TOCA Race Driver 2	49
Mega Man X: Command Mission	50
Shin Megami Tensei: Nocturne	50
Tales of Symphonia	50

Grand Theft Auto: San Andreas

Pronto para jogar sua vida social no lixo? É bom que esteja, pois Grand Theft Auto: San Andreas chegou. Revolucionando mais uma vez a indústria, o terceiro game da série mais polêmica de todos os tempos traz novidades que não acabam mais. E a SDP, como sempre, sai na frente das concorrentes com o primeiro review brasileiro do título. Não descobrimos se ele realmente é o jogo mais aguardado de 2004, mas temos certeza de que ele é o melhor.

Bode expiatório

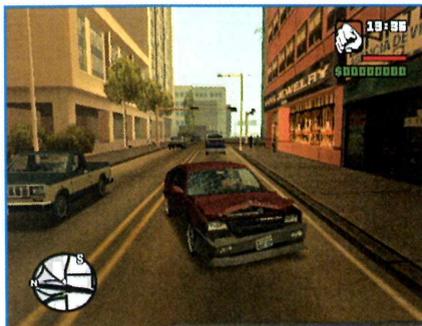
Talvez você não saiba (o que achamos quase impossível), mas a trama rola no início da década de 90. Carl Johnson, que há cinco anos largou a vida do crime e saiu de Los Santos, agora vive em Liberty City, a cidade de GTA3. Ao receber um telefonema de seu irmão mais velho, Sweet Johnson, dizendo que sua mãe foi assassinada, Carl arruma as malas e segue para sua cidade natal Los Santos, onde é surpreendido por dois policiais corruptos, Frank Tenpenny e Eddie Polaski, que o acusam de assassinato, roubam seu dinheiro e o jogam em um beco qualquer (o jogo começa exatamente a partir deste ponto).

CJ encontra o caminho de casa, no bairro de

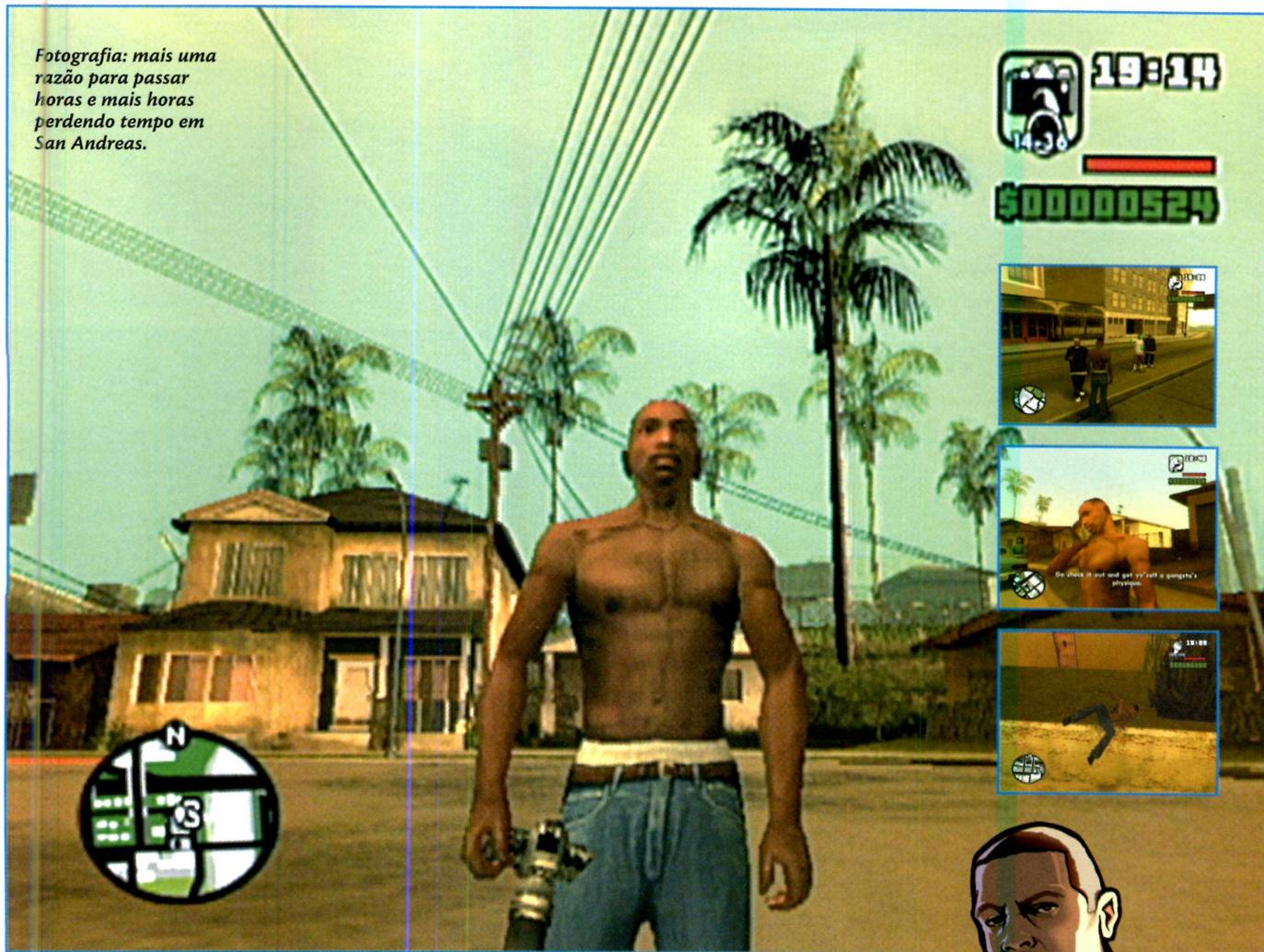
Ganton, mas ao chegar lá percebe que a situação está ainda pior. Sweet e Kendal, sua irmã mais nova, mal conseguem se entender. Sua gangue, a Orange Grove Families, até então uma das mais poderosas da cidade, está em decadência. Os que não foram mortos em confrontos contra outras facções optaram por deixar o grupo. Algum tempo se passa e CJ recebe outra ligação. É Hernandez, um terceiro policial envolvido em maracutaia. Ele diz para Carl não tentar sair da cidade, pois todas as saídas possíveis estão bloqueadas. Sem escolha, o protagonista resolve dar suporte a seus parceiros a fim de vingar a morte de sua mãe, provar sua inocência e dominar as ruas de San Andreas.

Em DVD-5, mas super completo

A notícia de que GTA: SA seria em DVD-9 não era verdadeira. Isso não significa, porém, que o game não seja tão grande como anunciado. Pelo contrário, o jogo é enorme, absurdamente enorme. Não chegamos a cometer a insanidade de cronometrar o tempo necessário para abrir no mapa toda a área ao redor da cidade inicial, Los Santos, mas não arriscaríamos chutar menos de 30 minutos.



Fotografia: mais uma razão para passar horas e mais horas perdendo tempo em San Andreas.



Metamorfose ambulante

San Andreas é uma grande metamorfose. O jogo muda constantemente em diferentes aspectos. Alguns efeitos, por exemplo, deixam o game bem realista. Em horários que o sol está forte, o calor faz com que a imagem fique toda distorcida. Outro efeito surge quando começa a chover. A tela fica completamente granulada, com um efeito parecido com o da série Silent Hill. O último efeito é o conhecido Blur, que afeta a imagem quando você dirige em alta velocidade, principalmente nas rodovias que cruzam o estado.

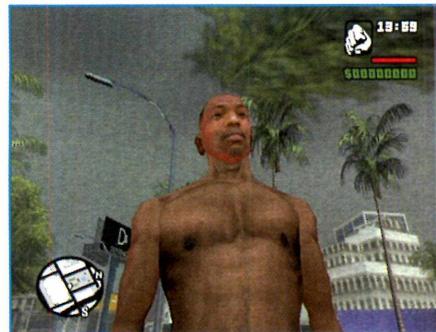
E por falar em rodovias, elas são outro exemplo das mudanças do game. Ao contrário das demais vias, elas sempre são bem movimentadas. A velocidade dos veículos, assim como na vida real, é maior do que dentro das cidades. A atitude dos motoristas também é diferente das vistas até hoje. Parar, a pé, no meio de uma estrada é o mesmo que pedir para ser atropelado. Sendo assim, é extremamente fácil provocar acidentes incríveis. Experimente largar um carango em uma delas para ver o resultado. Você não vai se arrepender. ▶



REVIEWS



CJ passeia normalmente por sua vizinhança mostrando suas habilidades sobre a magrela.



Perdemos aproximadamente dois dias só para explorar todos os cantos de Los Santos.

▶ Você é o que você come

É importante lembrar que, ao andar de bike, CJ aumenta sua massa muscular, o que melhora a potência de seus golpes e o deixa mais resistente. Mas existem outras formas de se exercitar. Há inúmeros ginásios espalhados pelas cidades onde

você pode desenvolver o físico do personagem. Diferente do que muitos pensavam, o sistema de alimentação não é nada de muito extraordinário. A idéia é simples: você perder energia e precisa se alimentar para recuperá-la. O problema é que a quantidade de alimentos que você come pode refletir na

condição física de CJ. Quanto mais gordo, mais lento ele fica, dificultando a realização de movimentos e a fuga. Mas se você não quer ver CJ em sua versão esférica, nem pense em comer dezenas de refeições de uma só vez. Tudo o que você vai conseguir é sujar o chão com vômito.



Som na caixa!

Jogar GTA sem escutar um som de resposta não tem a menor graça. Felizmente, a trilha de San Andreas não deixa a desejar em relação às versões anteriores. No total, existem 11 estações de rádio, sendo que apenas uma não é especializada em música. Se você não sabe o que escutar enquanto piloto os carangos, confira a lista com todas as músicas presentes no jogo. Tem som pra tudo quanto é gosto.



Master Sounds 98.3
(Soul, Groove e Funk)
DJ: Johnny "The Love Giant" Parkinson

Charles Wright - Express Yourself
Maceo And The Macks - Cross The Tracks (We Better Go Back)
Harlem Underground Band - Smokin' Cheeba Cheeba
The Chakachas - Jungle Fever

Bob James - Nautilus
Booker T And The MGs - Green Onions
The Blackbyrds - Rock Creek Park
Bobby Byrd - Hot Pants
Bobby Byrd - I Know You Got Soul
James Brown - Funky President
James Brown - The Payback
Lyn Collins - Think About It
Lyn Collins - Rock Me Again And Again
Maceo And The Macks - Soul Power 74
The JB's - Grunt
War - Low Rider
Gloria Jones - Tainted Love
Sir Joe Quarterman - So Much Trouble In My Mind



K-DST (Rock 'n' Roll)
DJ: Tommy "The Nightmare" Smith

Foghat - Slow Ride
Creedence Clearwater Revival - Green River
Heart - Barracuda

Kiss - Strutter
Toto - Hold The Line
Rod Stewart - Young Turks
Tom Petty - Running Down A Dream
Joe Cocker - Woman To Woman
Humble Pie - Get Down To It
Grand Funk Railroad - Some Kind Of Wonderful
Lynyrd Skynyrd - Free Bird
America - A Horse With No Name
The Who - Experience Front
Boston - Smokin'
David Bowie - Someone Up There Likes Me
Eddie Money - Two Tickets To Paradise
Billy Idol - White Wedding



Bounce FM (Funk)
DJ: "The Funktipus"

Zapp - I Can Make You Dance
Kool And The Gang - Hollywood Swinging
Ohio Players - Love Rollercoaster

Rick James - Cold Blooded
Maze - Twilight
Fat Back - Yum Yum
Isley Brothers - Between The Sheets
Ronnie Hudson - West Coast Poplock
Lakeside - Fantastic Voyage
George Clinton - Loopzilla
Dazz Band - Let It Whip
Cameo - Candy
Ohio Players - Funky Worm
MFSB - Love Is The Message
Johnny Harris - Odyssey
Roy Ayers - Running Away
The Gap Band - You Dropped A Bomb On Me



K-ROSE (Country)
DJ: Mary-Beth Maybell

Jerry Reed - Amos Moses
Conway Twitty And Loretta Lynn - Louisiana Woman, Mississippi Man
Hank Williams - Hey Good Lookin'

Juice Newton - Queen Of Hearts
Asleep At The Wheel - The Letter That Johnny Walker Read
The Desert Rose Band - One Step Forward
Willie Nelson - Crazy
Patsy Cline - Three Cigarettes In The Ashtray
Mickey Gilley - Make The World Go Away
Ed Bruce - Mamma Don't Let Your Babies Grow Up To Be Cowboys
Merle Haggard - Always Wanting You
Whitney Shafer - All My Exes Live In Texas
Eddie Rabbit - I Love A Rainy Night
Statler Brothers - New York City
Statler Brothers - Bed Of Roses



CSR 103.9 (Soul e Swing)
DJ: Philip "PM" Michaels

SWV - I'm So Into You
Soul II Soul - Keep On Movin
Samuelle - So You Like What You See
En Vogue - My Lovin'
Johnny Gill - Rub You The Right Way

Bem-vindo a Los Conrados

Para entrar no clima, a equipe da SDP formou sua própria gangue e quase disputou na bala para decidir quem levaria o jogo na primeira semana.

Eduardo Trivella

Vai começar tudo de novo! Sempre que um novo GTA aparece em minha vida, eu sumo da vida dos outros. Não descanso enquanto não consigo 100%. E olha que dessa vez, tá mais para 300%! Quem jogou os dois games no PS2 se acostuma logo de cara, já que a interface mudou pouco à primeira vista. Novidades como o controle da câmera, bateladas de minigames, maior interação com pedestres e a melhor história da série fazem com que o fã da série se sintam como uma criança em uma loja de brinquedos. Esses pilantras aí do lado que não merecem nada.

Nota: 10

Ronny Marinoto

O que poderia ser melhor que poder rodar por uma cidade inteira e decidir sua vida da maneira que quiser? Em GTA: SA, Carl Johnson pode jogar videogame em casa, sair para a rua só de cuecas, arrumar brigas, roubar carros e dirigir em alta velocidade, pegar umas garotas para se divertir, se exibir em uma pista de dança, andar de bicicleta, trator, motocicleta, ou ficar só de boqueira apreciando o movimento. San Andreas tem o maior mapa de jogo que já vi e, além dessas opções, conta gráficos, som e jogabilidade de excelente qualidade.

Nota: 10

Fabio Santana

O game é GRANDE! Em todos os sentidos! É impressionante a qualidade da arquitetura, a quantidade de coisas pra fazer, o nível cinematográfico da produção... Tudo! O leque de possibilidades é tão vasto, que se você for um cara disperso, acaba abandonando uma tarefa para realizar uma distração qualquer. Realmente, Vice City é um jogo maravilhoso. Mas estamos falando de San Andreas, então, multiplique isso por 10 e você terá uma vaga idéia do universo criado pela Rockstar. Um conto urbano e contemporâneo que já marcou época.

Nota: 10

Pablo Miyazawa

Grand Theft Auto: San Andreas. O nome é pomposo, assim como o status de sua produtora: após tantos sucessos, a Rockstar Games pode se dar ao luxo de fazer o que bem quiser em seus games. Suas únicas obrigações são surpreender, fazer nosso queixo cair lá embaixo, nos fazer rir à toa a cada descoberta. Parabéns, Rockstar, vocês conseguiram de novo. Cada quilômetro rodado em San Andreas é um passeio por um mundo único e surreal, no qual a liberdade total impera. Não há nada como poder fazer o que quiser sem nos preocuparmos com nada.

Nota: 10

Além de força e resistência, outros atributos podem ser aumentados, como mira, direção de veículos e principalmente o fôlego, já que correr, nadar e pedalar mais depressa dependem exclusivamente disso. Mas usar essas opções é chave para melhorá-las cada vez mais. Portanto, use e abuse deles para evoluir constantemente seus atributos.

Dominando o pico

O aspecto que mais evoluiu em relação às versões anteriores foi a câmera. Em vez de entrar no modo de visão em primeira pessoa, ele agora serve para controlar a câmera, tanto a pé como em um veículo. Esse controle do ângulo de visão também afeta no sistema de ataques. Além de travar a mira, você pode controlá-la manualmente para atirar na direção que bem entender. Porém, se você preferir (ou se for necessário) eliminar alguém sem chamar atenção, basta agachar, se aproximar lentamente e desferir o ataque em seguida. Dependendo da arma, CJ dará cabo da vítima instantaneamente. Para explorar ainda mais os cenários o jogador conta

com a habilidade de se pendurar em beiradas. Sendo muitos itens secretos encontrados em lugares altos, a habilidade se torna obrigatória. CJ pode ainda pular muros e grades para chegar a locais de difícil acesso ou fugir entre casas e becos quando está sendo perseguido por policiais ou inimigos.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 9.0
Som: 10	Replay: 10
Nota	10
Produção	Rockstar Games
Desenvolvimento	Rockstar North
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

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



Ralph Tresvant - Sensitivity
Guy - Groove Me
Aaron Hall - Don't Be Afraid
Boyz II Men - Motown Philly
Bell Biv DeVoe - Poison
Today - I Got The Feeling
Wreckx n' Effect - New Jack Swing
Bobby Brown - Don't Be Cruel

SF-UR (House e Deep House)
DJ: Hans Oberlander

Jornanda - Make My Body Rock
808 State - Pacific
The Todd Terry Project - Weekend
Night Writers - Let The Music Use You
Marshall Jefferson - Move Your Body
Maurice - This Is Acid
Mr Fingers - Can You Feel It?
A Guy Called Gerald - Voodoo Ray
Cultural Vibe - Ma Foom Bey
Ce Ce Rogers - Someday
Robert Owens - I'll Be Your Friend

Frankie Knuckles - Your Love
Joe Smooth - Promised Land
28th Street Crew - I Need A Rhythm
Raze - Break 4 Love
Fallout - The Morning After

Radio Los Santos
(Hip Hop moderno)
DJ: Julio G

Too Short - The Ghetto
2 Pac - I Don't Give A F**k
Compton's Most Wanted - Hood Took Me Under
Dr Dre - Nuthin' But A G Thang
Dr Dre - F**k Wit Dre Day
Dr Dre - Deep Cover
Kid Frost - La Raza
Cypress Hill - How I Could Just Kill A Man
The Doc - It's Funky Enough
NWA - Always Into Something
NWA - Express Yourself
Ice Cube - It Was A Good Day

Ice Cube - Check Yo Self
Easy E - Easy-Er Said Than Done
Above The Law - Murder Rap
Da Lench Mob - Guerrillas In The Mist

Playback
(Hip Hop clássico)
DJ: MC Forth Right

Kool G - Road To The Riches
Big Daddy Kane - Warm It Up Kane
Spoonie G - The Godfather
Masta Ace - Me And The Biz
Slick Rick - Children's Story
Public Enemy - Rebel Without A Pause
Eric B And Rakim - I Know You Got Soul
Rob Base And DJ EZ Rock - It Takes Two
Gang Starr - BY5
Biz Markie - The Vapours
Brand Nubian - Brand Nubian
Ultramagnetic MCs - Critical Breakdown

K-Jah Radio West
(Reggae, Ragga e Dub)
DJs: Marshall Peters und Johnny Lawton

Black Harmony - Don't Let It Go To Your Head
Blood Sisters - Ring My Bell
Shabba Ranks - Wicked Inna Bed
Buju Banton - Batty Rider
Augustus Pablo - King Tubby Meets Rockers Uptown
Dennis Brown - Revolution
Willie William - Armagideon Time
I Roy - Sidewalk Killer
Toots And The Maytals - Funky Kingston
Dillinger - Cocaine In My Brain
The Maytals - Pressure Drop
The Pliers - Bam Bam
Barrington Levy - Here I Come
Reggie Stepper - Drum Pan Sound
Black Uhuru - Great Train Robbery
Max Romeo And The Upsetters - Chase The Devil

RADIO X
(Rock alternativa)
DJ: Sage

Helmet - Unsong
Depeche Mode - Personal Jesus
Faith No More - Midlife Crisis
Danzig - Mother
Living Colour - Cult Of Personality
Primal Scream - Movin' On Up
Guns N' Roses - Welcome To The Jungle
L7 - Pretend We're Dead
Ozzy Osbourne - Hellraiser
Soundgarden - Rusty Cage
Rage Against The Machine - Killing In The Name
Jane's Addiction - Been Caught Stealing
The Stone Roses - Fool's Gold
Alice In Chains - Them Bones
Stone Temple Pilots - Plush

Ⓛ Tony Hawk's Underground 2



uma razão de ser. Agora, para tentar agradar o maior número de jogadores, THUG2 reúne os dois esquemas de jogo de uma vez só. O modo Story é baseado em uma louca turnê mundial organizada por Tony Hawk e Bam Margera, dos seriados Jackass e Viva La Bam. Você, como um amador desconhecido, é selecionado para participar da tal gincana disputada pelos times liderados

É incrível como a Activision consegue melhorar a série de skate mais famosa dos videogames em cada nova versão. Todos os anos um jogo é lançado, trazendo novidades que ninguém, a não ser o pessoal da Neversoft, conseguem imaginar. Em 2002, THPS4 estreou um novo sistema de jogo. As velhas sessions de dois minutos deixaram de existir. O jogador era livre para andar pelos cenários e podia começar os objetivos quando quisesse. No ano passado, THUG foi além. O modo principal passou a ser baseado em uma história. Todas as missões tinham

pelos dois profissas. As sessions cronometradas são ressuscitadas no Classic Mode, que traz algumas das fases mais populares das versões anteriores e mais de 100 missões diferentes, dentre elas as clássicas Collect S-K-A-T-E e Find the Secret Tape. As novidades, como sempre, também aparecem nas manobras. Com o novo movimento Natas Spin, realizado pelo skatista Natas Kaupas no início da década de 80, o personagem pode conseguir girar em cima de um objeto circular, como um hidrante ou uma lata de lixo. Uma nova maneira de modificar as



manobras aéreas é desferir Backflips, Fronflips e Rolls. Isso mesmo, você não precisa mais encher a barra de especial para realizá-las, basta segurar o círculo ou quadrado e pressionar duas vezes o direcional no sentido que você pretende girar.



Entrevista com o produtor Kevin Mulhall

SuperDicas PlayStation: Olá e obrigado por ceder um pouco do seu tempo. Antes de mais nada, conte-nos como você entrou para a indústria de games e para a equipe da série Tony Hawk's. Qual a sua função no desenvolvimento de THUG2?

Kevin Mulhall: Meu nome é Kevin Mulhall, sou o produtor de Tony Hawk's Underground 2 e já estou na indústria dos games faz nove anos. Alguns dos títulos em que trabalhei são Tony Hawk's Pro Skater 3 e 4, Tony Hawk's Underground 1 e 2, Spider-Man (PS1), Wu-Tang: Shaolin Style e Thrill Kill. Comecei a trabalhar com a Neversoft cinco anos atrás como produtor em Spider-Man.

SDP: Depois de mudar totalmente o esquema de jogo nas versões THPS4 e THUG, por que a empresa optou por trazer de volta as velhas sessions de 2 minutos? Isso foi um pedido dos fãs ou idéia da própria equipe?

KM: Há muitos fãs da jogabilidade tradicional de THPS (isto é, cronômetro de dois minutos, letras S-K-A-T-E, fitas secretas etc) que ficaram tristes com a mudança de estilo. Nós ouvimos os fãs, lemos os fóruns e tomamos decisões de design com base na reação dos consumidores em relação aos jogos anteriores. Então, em vez de voltar totalmente às sessions de dois minutos, decidimos

acrescentá-la como uma parte separada, porém equivalente, de THUG 2.

SDP: A história do modo Story é praticamente uma mistura entre dois episódios (The Scavenger Hunt e Mardi Gras) do programa Viva La Bam, estrelado pelo próprio Bam Margera, não?

KM: O jogo não é realmente baseado em episódios do Viva La Bam, mas alguns objetivos do modo Story foram inspirados em vários elementos desse programa, assim como em outros projetos do Bam. Contratamos um roteirista profissional com uma idéia geral daquilo que queríamos para escrever nossa história. Ele pegou nossas idéias e escreveu o roteiro com base nelas. Dá pra sacar que muita coisa tem a ver com Bam e suas doideiras, mas a história e o conceito foram criados especificamente para THUG2.

DP: Você disse em uma entrevista que, desta vez, a equipe preferiu usar veículos menores e que fizessem os mesmos caminhos do skate, do que repetir a fórmula usada na versão anterior. Embora isso aconteça, a velocidade deles é alta demais e a quantidade de manobras é mínima, o que dificulta muito a realização de combos. Ninguém da redação gostou de jogar as missões dos personagens que usam esses veículos. Como os fãs estão reagindo a isso?

KM: Tivemos e sempre teremos reações positivas e negativas em relação a todas as inovações da série Tony Hawk. Até agora, a reação aos veículos menores tem sido, na maior parte, positiva. Os jogadores gostam de dar um tempo no skate do modo Story para tirar um lazer com os outros tipos de veículos. Nosso objetivo era fazer veículos menores que fizessem os mesmos caminhos do skate, mas não estava nos planos fazê-los com controles iguais a de um skate.

SDP: Ah, nós também achamos a opção de pichar paredes um tanto quanto inútil. Exceto para cumprir os objetivos e aumentar o status dos personagens, nunca paramos de jogar para redecorar nossos picos favoritos. Você não acha que ela deveria estar melhor integrada à jogabilidade?

KM: A pichação foi idealizada para trazer variedade, não para ser necessariamente uma parte essencial do game. Uma parte da cultura skatista reside no grafite, por isso quisemos adicionar esse elemento. Conseguimos integrar a grafiteagem no game, mas não no nível que talvez vocês estivessem esperando. **SDP: As manobras Wallplant e Sticker Slap são praticamente as mesmas. A única diferença agora é a função de colar adesivos. Isso foi escolhido para fazer com que os jogadores a usassem com mais frequência?**

A ação está mais dinâmica. Além do skatista inicial, outros três personagens podem ser usados em uma mesma fase.

Infelizmente, alguns deles usam veículos ao invés de skate, o que dificulta muito no cumprimento de alguns objetivos.

O efeito Focus adiciona um quê de Matrix ao jogo. Ele desacelera a ação, facilitando o equilíbrio, e aproxima a câmera dos pés do personagem, o que deixa o visual dos movimentos bem mais irado.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 10
Som: 8.5	Replay: 10
Nota	9.0
Produção	Activision
Desenvolvimento	Neversoft Entertainment
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2 (até 8 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.

KM: Quando acrescentamos as mecânicas do Wallplant em THUG, as fases já estavam em construção, então não tivemos bastante tempo para integrar a manobra nas seqüências de skate. Em THUG2, queríamos que o Wallplant fosse uma parte essencial das seqüências. Mudamos isso para o Sticker Slap para podermos mostrar aos jogadores aonde usar a manobra, encorajando-os a realizá-la em locais e objetivos específicos.

SDP: Exceto por THUG2, todas as versões anteriores da série traziam cenas de skatistas profissionais tirados de vídeos oficiais lançados anteriormente. Obviamente, quem já havia os assistido, não tinha nada de novo para ver. Não seria mais interessante incluir uma opção para que o jogador editasse seus próprios vídeos?

KM: É uma ótima idéia, e um pedido que já ouvimos antes. Teremos que considerar essa opção em uma futura versão de Tony Hawk.

SDP: Nós realmente ficamos furiosos quando não conseguimos realizar grandes combos, da mesma forma que o skatistas ficam quando eram as manobras na vida real. A opção Freak Out passa essa sensação de raiva com perfeição. Quando surgiu a idéia de colocá-la no jogo?

KM: Introduzimos isso ainda nos estágios iniciais do desenvolvimento de THUG2, pois quando jogávamos a versão anterior e tomávamos um chão no meio de um grande combo, ficávamos com vontade de atirar o controle na televisão. Então, desde o começo, sacamos que precisávamos criar um controle que permitisse ao jogador aliviar a tensão depois quando isso acontece. Além disso, todos os skatistas profissionais perdem a cabeça quando isso rola na vida real, portanto isso era perfeito para o jogo.

SDP: Existe alguma opção ou manobra que não entrou na versão final do jogo?

KM: Sempre há algumas opções que não funcionam corretamente, por isso são cortadas no final do ciclo de desenvolvimento. Nós também temos uma longa lista de opções e pedidos que gostaríamos de usar (ela cresce a cada ano), mas não podemos incluir todas.

SDP: O que podemos esperar do próximo jogo da série? Algo focado mais no esporte ou no estilo de vida relacionado ao skate?

KM: É muito cedo para entregar o ouro, mas já posso adiantar que estamos analisando idéias para o próximo game. Vocês e seus leitores terão que esperar. Nesse meio tempo, espero que curtam Tony Hawk's Underground 2!

Mortal Kombat: Deception



Mortal Kombat chegou a rivalizar Street Fighter e KOF nos Arcades, até que cada série tomou seu destino. A turma do Ryu não aparece mais em títulos novos, KOF é lançado todo ano e domina os arcades, enquanto MK passou por uma crise e alguns fiascos. As coisas começaram a melhorar na versão anterior, e em Deception a série voltou à glória. A pancadaria continua do jeito que todos gostam: sangue, tripas e pedaços voando para todos os lados, sem contar os fatalities que dilaceram cruelmente o adversário (agora são dois por personagens, mais um suicídio e estágios com mortes interativas). Se cansar de lutas sem sentido, ainda é possível curtir alguns outros extras: um jogo de xadrez, um de puzzle similar ao Super Puzzle Fighter (Capcom) e um modo Konquest ampliado. Este último tenta simular um RPG de ação, colocando o jogador como um lutador desconhecido, que deve passar por todos os reinos



para treinar com lutadores famosos, além de coletar moedas e cumprir missões. Apesar de tanta coisa, não fiquei

impressionado com este título. Talvez os controles estranhos ou a demora para me acostumar com o sistema de combos tenham atrapalhado, mas, mesmo assim, Deception é disparado a melhor versão 3D da franquia.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 8.0
Som: 8.0	Replay: 10
Nota	8.5
Produção	Midway
Desenvolvimento	Midway
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

ACHA QUE ACABOU?

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

Naruto: Narutimate Hero 2

O quanto você vai gostar de NNH2 depende de qual elemento mais o agradou no primeiro NNH. Se você gostou do modo Story, NNH2 é perfeito. Ele segue (de forma bem simplificada; quem assistiu ao anime pode se decepcionar) a história das sagas de Orochimaru, de Itachi Uchiha e do filme "A Princesa do Gelo", numa espécie de mini-RPG. Você pode conversar com os personagens da série, participar de minigames e colecionar miniaturas de todos eles.

Agora, se você gostava dos combates e de ver os jutsus de seus personagens favoritos, então vai acabar se decepcionando. Tudo



bem que existem quase três vezes mais personagens do que no game anterior – incluindo

do versões especiais de certos lutadores, como Naruto e seu poder da Kyuubi liberado –, porém mais de 70% das animações são recicladas do game anterior. Além disso, muitos personagens de um mesmo time (Gaara, Temari e Kankuro, por exemplo) têm jutsus, onde outros personagens aparecem na tela e executam suas habilidades. Ou seja, mais reciclagem. O sistema de combate em si foi simplificado. Enquanto em NNH você precisava pressionar rapidamente a combinação correta de botões (fazendo as vezes dos selos), agora você só precisa apertar um botão. Seja como for, Narutimate Hero 2 é um bom game de luta. Mesmo que não seja fã da série, experimente. Você pode acabar se tornando um.



ÉRIC ARAKI

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0	Jogabilidade: 6.0 Som: 6.0 Replay: 7.0
Nota	8.0
Produção	Bandai
Desenvolvimento	CyberConnect 2
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

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



BloodRayne 2



Para quem curtiu o primeiro jogo, BloodRayne 2 é um prato cheio. Você vagueia pelas fases e vai fatiando os inimigos enquanto procura pela saída ou cumpre uma pequena tarefa. A heroína tem diversas maneiras de acabar com os adversários, sempre com muito sangue. Dá para destruir quase tudo no cenário e o efeito das coisas arrebentando ficou bom. Desta vez, além das lâminas presas nos braços, Rayne carrega um arpão para "laçar" os inimigos e também pistolas, submetralhadoras e lançador de granadas (que podem evoluir). A mutilação de corpos ganhou novos malabarismos e efeitos que reforçam as cenas: são 14 "fatalities" diferentes.

Rayne tem o poder de retardar o tempo, além da Aura Vision, para localizar passagens secretas, e o Blood Rage, que deixa a heroína mais rápida e furiosa.



Também é possível interagir com elementos do cenário para ganhar o Bonus Carnage: jogue o inimigo na lareira para morrer queimado, atire-o pela janela do décimo andar, mande-o para o ar para cair sobre um chifre e até faça picadinho dele atirando-o contra uma hélice.

Durante a exploração das áreas, Rayne se mostra uma ótima ginasta ao se balançar em barras, escalar postes e deslizar sobre cabos. Os gráficos são muito bons em personagens e animações, mas os cenários estão "apagados" demais. O game ganha longevidade com uma extensa lista de extras (tem roupa sensual para a personagem, movimentos especiais, vídeos, fotos e diversos truques divertidos).

BR2 é o tipo de jogo com o qual você se empolga e tem vontade de terminar numa jogada só. Vale a pena se sujar um pouco com esse game sangüinário.

RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 8.5
Nota	8.5
Produção	Majesco
Desenvolvimento	Terminal Reality
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Katamari Damacy



Uma das gratas surpresas de 2004, Katamari Damacy. Você controla uma bola que precisa ser empurrada por cenários cheios de

objetos variados (brinquedos, ferramentas, bichos...). A montanha de tralhas gruda e torna-se cada vez maior, permitindo que peças mais avantajadas também façam parte da esfera. O objetivo é criar a maior bola de lixo possível para agradar um monarca efeminado com delírios de grandeza. Parece bobagem, mas é sensacional e ainda é muito complexo, apesar do visual meio datado. A física é elaboradíssima e leva em conta também o formato dos objetos que se acumulam, tornando o empurra-empurra um exercício estratégico dos mais estimulantes. Já virou clássico.

PABLO MIYAZAWA

INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 5.0 Jogabilidade: 9.0 Som: 9.0 Replay: 10

Nota	9.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Puzzle
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Metal Slug 4



Esse é para aqueles que vivem reclamando que não se fazem mais games como antigamente: Metal Slug 4 é o "próprio" game das antigas! A clássica série de Side-Scrolling é ação pura, com muitos tiroteios 2D, chefes gigantes, caminhos alternativos e vários veículos para controlar e detonar. No entanto, dois problemas devem ser apontados: atirar em diagonal é um lixo com o direcional digital do PS2, e os continues infinitos diminuem bastante o desafio. Mesmo assim, o jogo é perfeito para multiplayer e, como diria um sábio amigo meu, Metal Slug é Metal Slug. E sempre será.

EDUARDO TRIVELLA

INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 7.0 Som: 8.0 Replay: 7.0

Nota	7.5
Produção	SNK
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

FIFA Soccer 2005



Já faz algum tempo que a série FIFA está tomando de goleada no desafio contra Winning Eleven, e a versão 2005 do futebol da Electronic Arts não apresenta inovações suficientes para virar este placar.

Alguns elementos, como a liga com dezesseis times brasileiros (Corinthians, Palmeiras, São Paulo, Santos, São Caetano, Flamengo, Fluminense, Vasco, Botafogo, Bahia, Vitória, Grêmio, Internacional, Cruzeiro,

Atlético Mineiro e Atlético Paranaense), as músicas dos três artistas nacionais na trilha sonora (Ivete Sangalo, Marcelo D2 e Inverga + Num Kebra), o visual dos jogadores e os nomes oficiais, dão brilho extra ao game. FIFA 2005 também apresenta opção para jogo online e um modo de carreira, onde além do desafio dentro de campo, você sofre a pressão de manter seu emprego como técnico da equipe. Mas só isso não basta. A jogabilidade ficou comprometida por um problemático sistema de marcação, pela física distorcida da bola (leve demais) e pela falta de dribles e jogadas. O jogo não tem o radar que indica a localização de todos os atletas em campo e você vê apenas os que aparecem na tela. Na tentativa de fugir da rotina futebolística de WE, vale conferir. Mas não espere por uma qualidade da primeira divisão.

RONNY MARINOTO



INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 7.5 Som: 8.0 Replay: 7.5

Nota	7.5
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2 (até 8 online)

TOCA Race Driver 2



Só o visual do jogo já garante 50% da sua nota. Mesmo sendo um game de corrida em autódromos, ele não deixa de ser interessante (depois dos "Undergrounds" da vida, jogos em pistas acabaram perdendo um pouco da graça!). Durante o campeonato, você pode escolher entre 35 modelos de carros, que vão desde esportivos a utilitários customizados. As marcas associadas ao game são bem legais, mas quase cai da cadeira quando pode digirir um Ford Mustang Cobra R. Para os amantes do tuning, nada melhor do que dirigir um Mitsubishi 3000 GT, certo? São 56 circuitos ao redor do mundo, onde o jogador pode conferir um novo estilo entre gráficos, motores, inteligência artificial e tudo mais que poderia ser melhorado em relação ao primeiro jogo. Sorte dos felizes proprietários do PlayStation 2, já que a versão para a plataforma conta com circuitos diferentes e uma estrutura absurda para o campeonato.

BEATRIZ SANT'ANA



INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 8.5 Som: 7.0 Replay: 8.0

Nota	8.5
Produção	Codemasters
Desenvolvimento	Codemasters
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2 (8 online)

▶ Mega Man X: Command Mission



Quando ouvi falar sobre Command Mission pela primeira vez, achei que era mais um caça-níqueis, uma forma de reviver a franquia usando tudo aquilo que estava na moda, como os gráficos em cel-shading. Por sorte, queimei a língua. Trata-se de um RPG de qualidade, criado por um time muito competente. Apesar de uma história sem inspiração de cenários repetitivos, o jogo faz o suficiente para deixá-lo entretidos e, desta maneira, aproveitar a melhor parte do game: o sistema de combate. Além da maioria dos inimigos serem baseadas nos Mavericks dos jogos de plataforma, as lutas contam com combos, ataques em equipe, transformações e um sistema de troca de personagem. Além disso, cada um dos sete personagens – incluindo quatro inéditos – possui um golpe especial exclusivo. A única tristeza é que os chefes, criados especialmente para esta versão, não deixam armas como antigamente. A não ser que você não curta RPGs pouco complexos, sem dramas pessoais, flashbacks, amnésia ou outras coisas do tipo, Megaman X: Command Mission é uma boa pedida.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 8.5 Som: 9.0 Replay: 7.0
Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Std 3
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

ACHA QUE ACABOU?

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

Shin Megami Tensei: Nocturne

No Japão existe uma variante dos RPGs convencionais muito pouco conhecida por aqui: o RPG do horror moderno, misturando o mundo como conhecemos com demônios, seres humanos possuídos e estudantes prontos para salvar o planeta. O maior representante deste gênero é a série Megami Tensei ("Ressurreição da Deusa"), da Atlus, que já rendeu treze episódios para várias plataformas. Dois desses episódios, Persona 1 e 2, deram as caras por aqui, mas foram completamente esquecidos. Nocturne é o mais recente episódio da saga. Aqui você é um estudante transformado em demônio e que deve fazer o mundo voltar ao que era antes. Claro, muitos fãs de RPGs mais convencionais, como Final Fantasy e cia, podem torcer o nariz para Nocturne. Afinal, ele



não é um jogo bonito. Mas a profundidade está em outro aspecto: o sistema de demônios.

Num misto de "Pokémon" e "Call of Cthulhu", você deve negociar com os demônios para que eles entrem em seu grupo. Alguns pedem itens, outros somas em dinheiro, outros simplesmente o ignoram. Uma vez "capturados", você pode torná-los mais fortes ou combiná-los. Há mais de trezentos demônios diferentes – Odin, Shiva e até o próprio Coisa-ruim podem fazer parte do seu time. Se você gosta de jogos com milhares de coisas para fazer, curte um enredo medonho e não é um pastor, não deixe de jogar.

ERIC ARAKI

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0	Jogabilidade: 5.0 Som: 7.5 Replay: 7.0
Nota	7.0
Produção	Atlus
Desenvolvimento	Megaten Team
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Tales of Symphonia



A série Tales of Symphonia não é tão conhecida como Final Fantasy, não tem personagens extremamente profundos, muito menos um enredo que precise de guia para entender, mas mesmo assim é muito divertida. Grande parte da curtidão vem dos cenários muito coloridos, com cara de desenho animado, e dos milhares de seres que habitam o universo e podem interagir. Um pedaço maior ainda de

toda a diversão é o sistema de batalha em tempo real: seu grupo luta com os inimigos em um cenário 2D e todos os golpes são desferidos na hora que você pressiona o botão; não existem turnos, ordem ou qualquer coisa do tipo. O mais próximo de um sistema tradicional é o tempo exigido antes de lançar algum feitiço. Fora do quebra-pau, o enredo começa bem fraco e cheio de clichê até ficar realmente bom, e é quase no fim do game que a trama sobre os dois mundos começa a fazer sentido e a luta para mantê-los em equilíbrio e harmonia pode ser levada a sério. Mas lembre-se: se quiser realmente curtir o enredo, trate de preparar seu japonês, pois a Namco ainda não se pronunciou sobre uma versão americana. ☒

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 9.0 Som: 8.0 Replay: 9.0
Nota	8.5
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco Tales Studio
Gênero	RPG
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 4



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: NAZGUL

Válida de 05/11/04 a 05/12/04

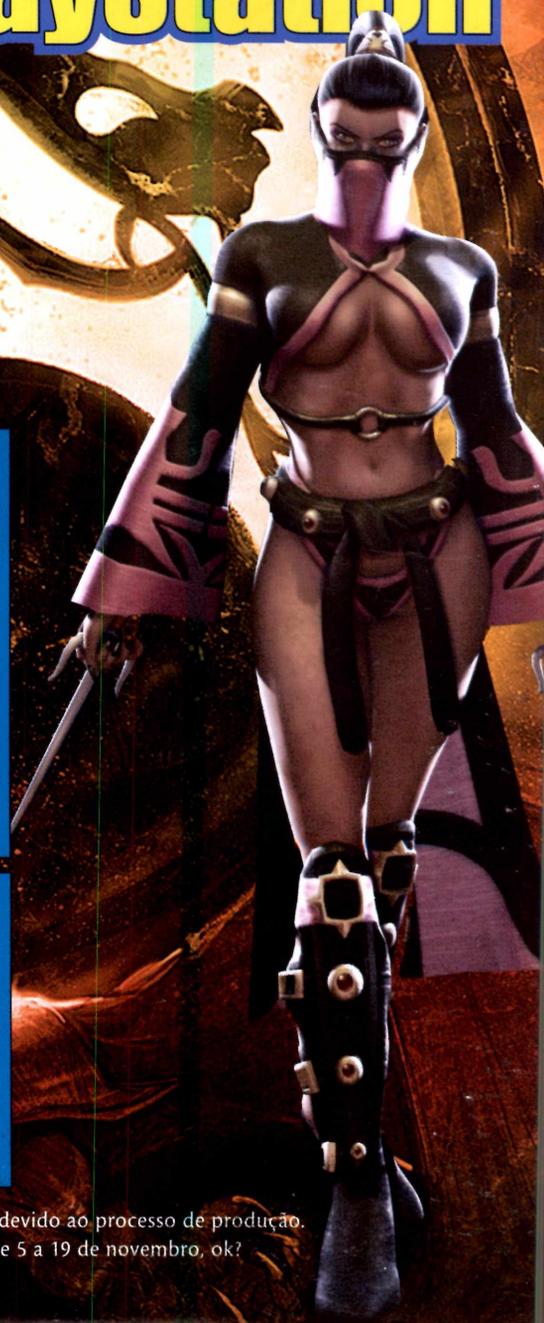
O que eu encontro no site?

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:

- **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2):** review em vídeo e muitas imagens.
- **GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (PS2):** detonado completo.
- **MEGA MAN X: COMMAND MISSION (PS2):** trailers legendados em português.
- **MORTAL KOMBAT: DECEPTION (PS2):** guia para o modo Konquest.
- **NARUTO: NARUTIMATE HERO 2 (PS2):** guia de jogo.
- **SOUL REAVER (PS1):** detonado com história.
- **SOUL REAVER 2 (PS2):** detonado completo.
- **THUG2 (PS2):** detonado para o Classic Mode.
- **YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES (PS2):** detonado completo.

No ar a partir de 05/11/04. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção. E não deixe de votar na pesquisa de opinião do site www.gameworld.com.br, que ficará no ar de 5 a 19 de novembro, ok?



NO ANIVERSÁRIO DA

MD

GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2



XBOX

JOGOS P/ XBOX
PRENSADO
MÍDIA DOURADA

PS2 C/ MATRIX
50001

PS2 C/ MARS PRO
50001

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