

**PStwo**

Conheça os prós, contras e soluções para o novo modelo do PS2

ARRASAMOS NA

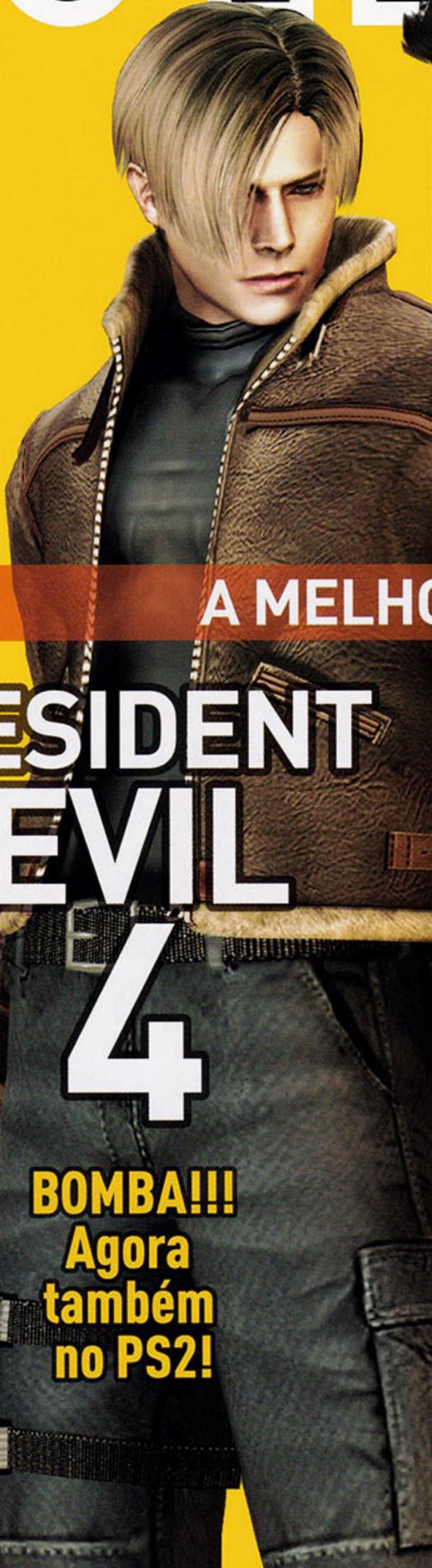
**EGS**  
electronic game show

**SuperDicas**

Dos editores da **EGM BRASIL**



# PlayStation



A MELHOR TEMPORADA DA HISTÓRIA!

## RESIDENT EVIL 4

**BOMBA!!!**  
Agora também no PS2!

## METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

**6 PÁGINAS:**  
análise completa da obra de Hideo Kojima!

## GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

**Detonado completo para TODAS AS MISSÕES!**

**VAI FALTAR TEMPO PRA JOGAR TANTO GAME!**

**REVIEWS COM ENTREVISTAS:**

NFSU2 • The Lord of the Rings: The Third Age  
The King of Fighters 2003 • Neo Contra

**E MAIS ANÁLISES QUENTÍSSIMAS:**

Ace Combat 5 • ATV Offroad Fury 3 • Crash Twinsanity • Jak 3 • Killzone  
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal • Rumble Roses • Spyro: A Hero's Tail

**#16** dezembro de 2004 **R\$ 4,90**

ISSN 1679-5873



9 771679 587000



Netunia  
.com.br



Novo  
**PS2**

modem imbutido  
fonte externa  
mais compacto

**NATAL  
NETUNIA**



**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\$ 297,00**

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

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



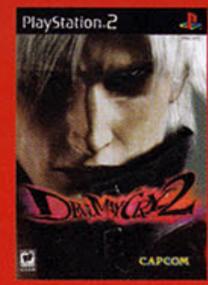
**EM ATÉ 15X  
no cheque**

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

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



**CRAZY TAXI**



**DEVIL MAY CRY 2**



**ONIMUSHA 2**



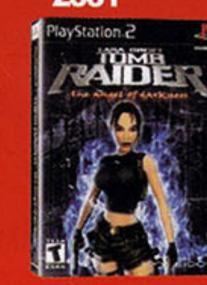
**ONIMUSHA WARLOADS**



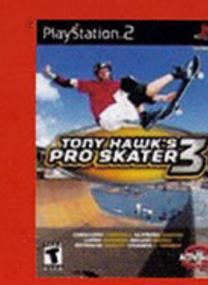
**RESIDENT EVIL CODE: VERONICA**



**SURFING H3O**



**TOMB RAIDER**



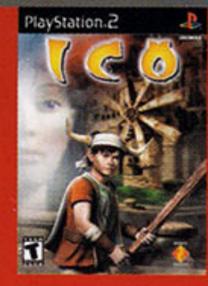
**TONY HAWK'S PRO SKATER 3**



**VIRTUA FIGHTER 4**



**FORMULA ONE 2001**



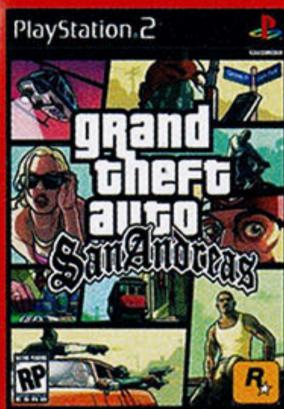
**ICO**



**NBA LIVE 2003**



**METAL GEAR 3  
SOLID SNAKE  
EATER**



**GRAND  
THEFT AUTO  
SAN ANDREAS**



**LORD OF THE  
RINGS THE  
THIRD AGE**



**KILLZONE**



**VIEWTIFUL  
JOE 2**



**RATCHET &  
CLANK UP  
YOUR ARSENAL**



**PRINCE OF  
PERSIA WARRIOR  
WITHIN**



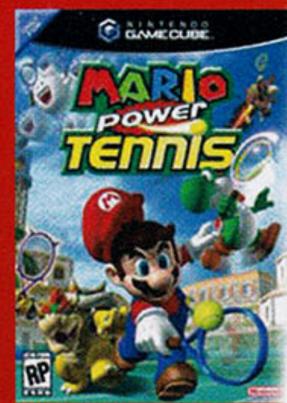
**BATEN  
KAITOS**



**KING  
ARTHUR**



**NEED FOR  
SPEED  
UNDERGROUND 2**



**MARIO  
POWER  
TENNIS**



**METROID  
PRIME 2**



**HALO 2**



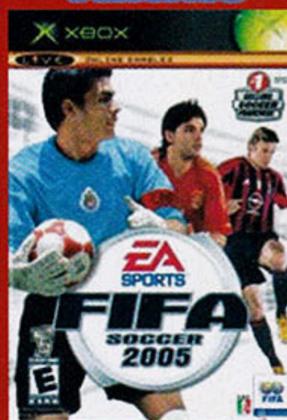
**KING OF FIGHTERS  
2002/2003**



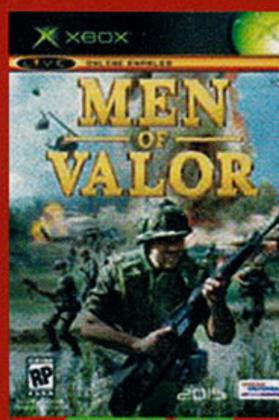
**CALL OF DUTY  
FINEST HOUR**



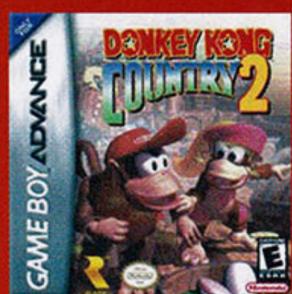
**GOLDEN EYE  
ROGUE  
AGENT**



**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**

## Balanco da EGS 2004

Como a Conrad Editora estava com um estande enorme na feira, fui escalado para trabalhar lá. Mas acho que nem poderia usar o termo "trabalhar". Entrar na faixa, jogar uma porrada de games e conversar com os leitores foram "tarefas" prazerosas. Mas o aspecto mais interessante da feira acho que foi o abstrato: a entidade intangível conhecida por "potencial", que pairou sobre o evento durante seus quatro dias. Conversas foram travadas, negócios provavelmente fechados e olhos atentos examinaram tudo. A mídia não-especializada – programas de rádio e TV, cadernos de jornais, colunas de revistas, sites da Internet – cobriu o acontecimento com atenção jamais dispensada ao segmento aqui no Brasil. Pudera, nunca tivemos um evento de tamanha magnitude. A EGS 2004 pode despertar o potencial adormecido que o mercado brasileiro de games possui. Essa área mal-aproveitada e pouco compreendida (não por nós, mas pelos veículos de massa) vive o momento do provável estopim para a sua devida valorização e conseqüente progresso. Softhouses nacionais, por exemplo, começam a ganhar prestígio, e o interesse dos jogadores em seguir carreira na área é

crescente. O concurso promovido pelo Ministério da Cultura, o Jogos BR, teve o resultado de sua primeira etapa anunciado na feira pelo próprio ministro Gilberto Gil. As grandes fabricantes de software e hardware já estabelecidas no Brasil tiveram seus estandes invadidos por milhares de jogadores, e, aparentemente, algumas empresas estrangeiras já passaram a considerar com mais carinho a possibilidade de se instalarem por aqui. Ainda há muitas barreiras que inibem a expansão do negócio de games no Brasil, mas a iniciativa para melhorar esse quadro foi tomada e portas devem se abrir. Mas não pense que esse crescimento depende só dos gigantes; o papel principal é o seu, como consumidor. E aí? Qual é o seu nível de interesse e comprometimento para que isso aconteça? Conte pra gente.



**Fábio Santana**  
fabio@conradeditora.com.br

## ÍNDICE

- 5 SDP-MAIL**  
Problemas com o seu PS2? Quer dar um alô para a redação ou xingar alguém? Este é o canal.
- 8 PSNEWS**  
A Conrad Editora agitou a EGS 2004, Bandai faz doce com Cavaleiros do Zodíaco e outras notícias.
- 10 PREVIEWS**  
Namco ataca de Tekken 5, Midway vem de Area 51 e Nippon Ichi apresenta outro RPG-estratégico-cômico.
- 12 ESPECIAL: RESIDENT EVIL 4**  
BOMBA: RE4 vem para PS2 também. Fizemos uma retrospectiva pra ninguém ficar boiando.
- 18 HARDWARE**  
As novas sobre a chegada do modelo compacto do PS2, suas características, defeitos e soluções.
- 20 ESTRATÉGIA: GTA: SAN ANDREAS**  
Oito páginas recheadas com os segredos para você concluir todas as missões.

- 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.
- 38 REVIEWS**  
Seis páginas, três análises, uma obra-prima: MGS3... E outros "games do ano" também.



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



**CONSELHO EXECUTIVO**  
André Forastieri  
Cristiane Monti  
Rogério de Campos



### REDAÇÃO

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

### COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Maria Beatriz Sant' Ana, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rodrigo Guerra, Ronny Marinoto (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte), Camila Dourado (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 Jaccon

SuperDicas PlayStation, edição 16, dezembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

### ATENDIMENTO AO LEITOR

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

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

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

Impressão: Plural  
Distribuição: DINAP

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



## 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](mailto:cartas.sdp@gameworld.com.br)

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

### PARA ANUNCIAR

Para anunciar na SDP, entre em contato com [publicidade@conradeditora.com.br](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto:assinaturas@conradeditora.com.br).

### OUTROS PRODUTOS

Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse [www.lojaconrad.com.br](http://www.lojaconrad.com.br).

### ACESSE O SITE DA SDP

[www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br)

## CARTA DO MÊS

### Manual prático anti-picaretagem

Sou o orgulhoso dono de um dos primeiros PS2, comprei uns oito meses depois do lançamento nos EUA. O aparelho tem pouco uso, calculo algo em torno de 200 horas. Resolvi destravar o console e escolhi uma empresa que me pareceu idônea. Liguei e disse que meu PS2 era de modelo antigo e fui informado de que não haveria problemas.

Quando cheguei na loja, o técnico pegou o aparelho. Antes de mais nada, olhou o número de série e falou que o conjunto ótico já estava gasto (!!!). Contestei e disse que ele não poderia afirmar isto sem ligar o aparelho para testar. Ao colocar um CD original, o técnico afirmou: "Viu? Demorou para entrar o jogo, o conjunto está gasto". Eu rebati: "Nunca foi rápido, para mim está normal". Então ele tirou o CD e, sem dar reset, colocou um jogo em DVD e disse: "Viu? O DVD está baleado, tem que trocar o conjunto óptico, não vai funcionar o destravamento".

Irritado, apertei o Reset e o jogo entrou normalmente.

O técnico então me disse que o destravamento deixa o leitor mais carregado e, se ele destravasse, eu não ia nem conseguir usar os jogos originais. Inconformado e extremamente desconfiado, mandei executar o serviço mesmo assim. Voltei em uma hora e fui informado de que realmente não funcionou e que não conseguiria usar para nada. Pedi para fechar o aparelho, paguei pelo serviço e estava decidido a trazer o aparelho de volta para a retirada do chip. Ao chegar em casa, resolvi ligar o aparelho para testar, e qual não foi a minha surpresa ao ver que ele funcionava perfeitamente com originais e com backups. Às vezes ele não reconhece uma cópia, mas, se insistir, ele aceita. A única coisa que não funciona mais é a leitura de CDs de PSone, mas como tenho um aparelho, prefiro jogar nele a jogar no PS2.

De qualquer maneira, fiquei indignado por ter sido enganado pelo técnico que queria trocar o canhão com pouco uso por outro e me cobrar R\$ 300,00, quase o que paguei no aparelho. Só espero que durante o destravamento ele não tenha substituído a peça por outra.

Mas o meu objetivo principal em contar esta história é sugerir à SDP que faça uma matéria alertando o leitor sobre as possíveis picaretagens, contendo dicas do que perguntar e como avaliar se a loja está tentando enganar o cliente ou não.

Marcelo R. Lang  
Via e-mail

*Com a palavra, o mestre Quem Woo Moo: "Marcelo, realmente faltou um pouco de transparência nos serviços da loja. Fica difícil aprovar o serviço se a pessoa que atende não inspira confiança. No seu lugar, acho que nem mandaria executar o serviço. Mas se eu puder dar umas dicas, a primeira delas é saber qual a versão do seu PS2. Isso é o começo de tudo, já que, sabendo qual modelo você tem, você pode ter uma idéia dos chips que são compatíveis com ele, o modelo da BIOS e placa-mãe e, possivelmente, qual o tipo do canhão que está instalado. O que acontece bastante é que os modelos mais antigos do PS2 (do V1 aos primeiros V4) praticamente não possuem mais margem de calibração por estarem em seu máximo 'de fábrica', por isso esses modelos são estigmatizados de 'fracos', mas não é bem assim. É verdade que, se o canhão não estiver em bom estado, nenhum desbloqueio vai funcionar 100%, mas se ele estiver bom, não há razões para não desbloquear. Outra dica é saber qual chip você quer colocar, anotando inclusive os modos de operação para testá-los na retirada. Tente pesquisar bem o assunto antes de desbloquear, até para mostrar à pessoa que o atender que você não é totalmente leigo. Isso já inibe muitos picaretas a tentar empurrar um presente de grego".*

### Quem tem medo de trovão?

Era mais um dia daqueles em que a única coisa que se escutava eram as gotas de chuva caindo sobre o telhado e alguns trovões frouxos. Não podia ser mais chato. Eu tinha três opções: 1) dormir (coisa que um ser humano normal não faz às 16h), 2) ligar a TV e assistir àquele filme da Sessão da Tarde pela milésima vez ou 3) plugar meu PS2 na tomada e explodir as cabeças de alguns zumbis. Nem preciso dizer qual das três opções escolhi, né? Pois bem, lá estava eu, volume no máximo, cabeças podres de zumbis pra lá e pra cá. "Isso

é o que se deve fazer num dia chuvoso", penso eu. Resolvo, então, fazer um esforço e olhar para o relógio ao meu lado. Vejo que já são 18h e percebo que os trovões, antes frouxos, agora estão fortes e medonhos. Nesse momento, cometo o pior erro da minha vida: continuo jogando, afinal estava muito "ocupado" detonando zumbis para lembrar de desligar o videogame.

O dia aos poucos foi ficando escuro por causa das nuvens carregadas, mas eu nem me importava. De repente, uma explosão. Minhas vistas escurecem. Apagão! Neste momento, o

que seria minha última opção acaba sendo a única restante. Vou dormir às 19h, pensando no que teria sido aquela explosão.

No dia seguinte, fico sabendo que a causa do apagão foi um raio que caiu próximo à minha casa. Muito impressionado, fico esperando a eletricidade voltar. Decido, então, terminar o jogo. E qual não foi a minha surpresa ao perceber que já havia apertado o botão Reset umas 15 vezes e nada do jogo funcionar. Não tendo outra opção, levo meu PS2 a um técnico e recebo a notícia: meu PS2 havia queimado. A causa: uma sobrecarga causada pelo maldito raio. Naquele momento, a tristeza tomou conta de mim. Lá se iam meus momentos de diversão e alegria, meu PS2 perde a vida de uma forma tão trágica. Ao final, fica a lição que eu gostaria de passar a todos os gamemaniacos que amam seus PS2: nunca jogue videogame em dias de chuva. Um conselho: vá dormir.

"car.ccg"  
Via e-mail

*Já dizia o velho ditado: "Quem tá na chuva é pra se molhar". Me lembro de uma vez que perdi um Atari pelo mesmo motivo. Depois disso, se vejo a janela respingada, já tiro tudo da tomada. Tá o car.ccg como mais um triste exemplo desses acontecimentos fortuitos, que podem ser facilmente evitados. Afinal, nem um PS2 pode contra as forças da natureza. Fica o exemplo.*

## O observador



Fala, galera da SDP, tudo beleza? Reparei que na edição #13 não veio escrito que a revista é formada por "Editores da EGM Brasil e Nintendo World" e na edição #14 só veio "Dos editores da EGM Brasil". Por acaso houve ou haverá alguma separação? Se puderem saciar a minha curiosidade, ficarei agradecido.

Leonardo dos Santos Oliveira  
Rio de Janeiro / RJ

*Recado anotado na agenda: "Nunca subestime o olhar atento de leitores perspicazes". Parabéns pela observação e pela iniciativa de inquirir, Leo. Boa oportunidade para esclarecer que não houve e nem haverá separação alguma. Aqui todo mundo trabalha juntinho e numa interação gostosa (no bom sentido). Prova disso é que você continua vendo as ilustres presenças das revistas irmãs na SDP, e dessa na NW e na EGM. A conjunção desses talentos (os maiores especialistas de games do Brasil estão reunidos aqui) é o motivo da qualidade de nossas revistas. ☺*



## ▶ CURTAS Falta de mulher

Notei que nas últimas quatro edições houve apenas uma carta de leitora. O que está acontecendo com as leitoras desse Brasil guaraní? Esse é um protesto que faço aqui, pois sei que o mundo não se faz somente de homens, e acredito que isso seja válido no mundo dos games também.

Márcio José Jorge de Sá Filho  
Fortaleza / CE

*Também protestamos! Cadê a mulherada que joga PlayStation nesse Brasilzão?*

## Outbreak sem LAN

Li a matéria sobre jogar o PS2 em LAN e achei muito legal, mas ficou uma dúvida: é possível usar esse recurso para jogar com backups? Eu e meu amigo temos o game Resident Evil Outbreak e gostaríamos de jogar juntos.

Reinaldo Henrique Müller  
Taquara / RS

*A dúvida de oito entre dez leitores que escrevem com dúvidas sobre a matéria de LAN no PS2. Que fique bem claro: multiplayer no RE Outbreak, só online! A lista completa de jogos que oferecem suporte a LAN está no site da SDP.*

## Sai, asquerosa!

Uma barata pode realmente entrar no PlayStation 2?

Auron  
Via e-mail

*Primeiramente, é uma honra receber uma mensagem sua, ó poderoso espírito materializado conhecido por Auron. Ainda mais sobre uma questão filosófica de vital importância para a humanidade. Como em grandes centros urbanos a proporção é de 200 baratas para cada pessoa (quem quiser, pode ficar com as minhas, não faço questão), é muito provável que uma delas esteja rondando a sua sala ou quarto e, se você se alimentar perto do console e deixar algumas migalhas dentro do PS2, uma cascuda pode facilmente adentrar no aparelho, já que seu esqueleto é flexível como borracha. Malditas cucarachas!*

## Do arco da velha

Olá, pessoal da SDP. Espero que vocês estejam todos muito bem e já fazendo outra revista melhor que a anterior, como de praxe. Estou enviando essa carta com teor de desabafo, pois não consigo acreditar que os anos vão passando, as coisas evoluindo e ainda existe gente que acredita na superstição de que "videogame estraga televisão". Pois bem, meu pai já estudou eletrônica e no curso de videocassete dele há uma breve explicação sobre videogame. Lá é dito que, como no caso do videocassete, o videogame age como uma espécie de "estação de TV" portátil. Levando em consideração tudo isso e sendo inteligente, concluímos que, se videogame estragasse televisão, videocassete também o faria, e o mesmo poderia ser dito das transmissões dos canais abertos ou pagos.

Parece que revivemos os tempos em que os escravos, quando revoltados, destruíam a plantação durante a noite e culpavam o Saci: só os mais desinformados acreditam! Bom trabalho a todos.

Fabio Richard Gonçalves  
Sandovalina / SP

*Essa é do tempo em que a gente colocava uma "fita" no videogame e jogava até enjoar, porque não tinha final mesmo; do tempo em que videogame era passatempo de desocupado. Quem com mais de 25*

*anos nunca teve que agüentar uma dessa do pai ou da mãe? Por incrível que pareça, ainda tem gente que acredita nessa lenda até hoje. Valeu pelo serviço de utilidade pública, Fabio.*

## Confusão esclarecida

No dia 1º de novembro, vi em um site de confiança que a Capcom tinha anunciado Resident Evil 4 para o PS2, mas, quando a edição de novembro da SDP saiu, vocês falaram que não iria sair nunca um RE4 pro PS2 por causa da Nintendo. Eu queria que vocês esclarecessem essa dúvida que está se espalhando!

Eugifran Moreira  
Via e-mail

*Você e mais dezenas de milhares de leitores ficaram confusos com a coincidente publicação de nossa resposta à carta do Thales e a simultânea divulgação da Capcom de que Resident Evil 4 não era mais exclusivo para GameCube. O problema é que, até o dia 1º de novembro, a Capcom jurava pela mãe de Shinji Mikami que RE4 era exclusivo para GameCube, e nunca sairia para nenhum console. Na verdade, parece mesmo que a equipe de produção trabalhava com essa filosofia em mente, até terem que engolir a decisão das altas patentes da empresa. Mas como estamos sempre antenados, nessa edição você pode ver a cobertura completa desse acontecimento histórico. Sim, RE4 viverá no PlayStation 2 também!*

## HELP

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

## Complicado, mas nem tanto

E aí, pessoal da SDP, beleza? Ajudem-me, eu imploro: na fase The Holy City Of Jerusalem, do jogo Knight Of The Temple: Infernal Crusade, o jogo fala algo sobre astrologia em um puzzle muito complicado. O que eu faço?

Alan J. Garcia  
Londrina / PR

*Caro Alan, esse puzzle não é tão complicado como você pensa que é. Para resolvê-lo é preciso girar as rodas para alinhar três símbolos na ordem certa. Portanto, usando as válvulas no local, gire a roda da direita até que o símbolo parecido com a letra M e o que lembra uma cruz fiquem na posição correta. Depois, basta girar a roda da esquerda para alinhar o último símbolo, o único com forma circular. Mas fique atento: nessa roda há duas imagens iguais. A que você precisa colocar na seqüência é a que tem o fundo branco.*

## O segredo está no pão

A SDP é, sem sombra de dúvidas, a melhor revista sobre games do Brasil.

Depois das edições anteriores, não imaginei que vocês pudessem melhorar tanto, mas então chega às bancas a edição #14, que arrebenta. Daí não teve jeito: fui obrigado a me tornar assinante. Minha dúvida é sobre o jogo Legend of Legaia, do PSone. Cheguei na cidade Sol, venci Gaza, vasculhei Uru Mais, Buma e os arredores, mas não consigo descobrir como continuar a aventura. Valeu!

Fernando Ferreira Demarque  
Via e-mail

*Soru Bread é o nome do item que você deve conseguir para dar continuidade à jornada. Esse pão é vendido na padaria da cidade e custa muito caro. Como você precisa de oito unidades, certifique-se de ter, no mínimo, 800 moedas.*

*Com todos os Soru Breads em mãos, procure pelas Sage Chests para trocá-los por novos itens.*

## Mecânica e matemática

Primeiro gostaria de parabenizar pela grande ajuda que vocês têm dado aos leitores.

Agora vamos ao que interessa. Em Medal Of Honor: Frontline, na fase The Golden Lion, como faço para desabilitar o caminhão?

Obrigado e um abraço!

Frederico  
Via e-mail

*Caminhão não, caminhões. Existe um pátio cheio de veículos que devem ser sabotados para que você possa habilitar um novo objetivo. Mas para isso, você precisa coletar o item Mechanics' Tools, que fica dentro de uma sala com portas verdes. Ela fica nas proximidades do pátio e não é difícil de ser encontrada.*

## Desafio de Gran Turismo

Jogo Gran Turismo 1, 2, 3, 4, 5... Ops, se depender de mim, vou jogar até ficar banguela dos dedos e surdo dos olhos e escrever até "erradro". Sou cadastrado num site francês ([www.lecoyote.net/gtweb](http://www.lecoyote.net/gtweb)) de recordes de Gran Turismo, mas quero que mais brasileiros que andam bem coloquem seus tempos. E isso serve para o Trio do Dedo Calejado do Mukifus's da SDP #12, se é que eles andam mesmo.

Glaucio Henrique Menegheli  
Cacoal / RO

*Olha o cara! Depois do 1º Desafio Nacional SDP, onde se revelaram os melhores jogadores brasileiros de Gran Turismo 3, o Glaucio tem a ousadia de lançar um desafio a toda comunidade de rachadores do Brasil. Depois dessa*

*provocação, tomara que o ranking francês fique cheio de bandeirinhas verde e amarelas. Querem aumentar mesmo a presença tupiniquim nos redutos de GT pelo mundo? Então enviem seus melhores tempos para os seguintes sites:*

*<http://gtquiz.s10.xrea.com/cgi-bin/gt4p/gt4p.cgi> (site japonês com rankings de GT4 Prologue)*

*[http://www.cyberscore.co.uk/game.php?game\\_id=5](http://www.cyberscore.co.uk/game.php?game_id=5) (site inglês com rankings de vários jogos)*

*<http://db.granturismo.de/> (site alemão com rankings de GT3, GT Concept e GT4 Prologue) No segundo site que citamos, Pedro Fialho Cordeiro (Mucuri / BA), nosso melhor jogador brasileiro de GT3 durante o 1º Desafio Nacional SDP, detém o melhor tempo na pista de Laguna Seca. É uma boa oportunidade para aqueles que já estão treinando para o 2º Desafio Nacional SDP.*

## 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 "SuperDicas 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.

SDP #15 - Home Theater, parte 1

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

### Enrolado

Comprei um PS2 30001 com um chip Magic 3 e com o leitor bichado. Levei para um técnico consertar. Ele disse que tinha que trocar o leitor (uma tal de "caveirinha") e que era bom trocar o mod-chip também. Paguei para ele colocar um Thunder. O aparelho não ficou 100%, mas estava rodando filmes e PSone normalmente, utilizando os procedimentos do chip para cada um. Utilizei a garantia porque o aparelho não estava rodando alguns jogos. Quando liguei o aparelho novamente, naquela telinha onde se vê a versão do console, apareceu SCPH 39001. O aparelho não rodou mais filmes em DVD nem o DVD Key. Segurei o Reset até acender a luz azul e só um jogo de PSone rodou. Jogos gravados em gravadora LG também não funcionaram. Jogos de PS2 rodaram muito bem, mas não são reconhecidos na tela do Browser. O técnico disse que era porque o Thunder estava desconfigurado e, para configurar, era necessário soldar novamente e fazer uma nova programação. Quanto ao modelo 30001 ter virado 39001, ele diz que

não trocou a placa. E então, o que aconteceu e o que eu faço?

Wagner Gomes de Cena Marconsin  
Uberlândia / MG

Pelo relato, você agora tem três problemas: o primeiro é que o chip pode não ser o Thunder, pois a versão que trava o Browser já deixou de existir há algum tempo, e o procedimento para jogos de PSone não é o citado. Segundo, para aparecer o SCPH 39001, necessariamente houve troca da placa-mãe, uma vez que esses dados ficam na BIOS do console. E terceiro, pelo que deu para entender, o canhão não está muito bom, e se for a tal caveirinha, você vai ter que contar um pouco com a sorte para achar um canhão 100% - esse modelo é o mais enjoado de se achar. O que você faz? No mínimo pedir para ele abrir o console na sua presença para ver se, pelo menos, o chip é o Thunder. Depois, negociar uma solução.

### Placa trocada

Mandei meu PS2 para consertar e o técnico da loja disse que o chip tinha queimado. Era um Magic 3.1. Mandei trocar por um Thunder V9. Quando o aparelho voltou, a configuração estava errada: era um modelo 39001 e veio como um 30001R. Rapidamente fui à loja e exigi que o problema fosse resolvido. Nota: a mudança foi interna, mas não me passaram o que aconteceu exatamente. Pode ter sido a troca da placa do PS2?

Flávio  
Via e-mail

Olá, Flávio. Se você notar bem, nessa edição teve um colega que reclamou exatamente do contrário. Vai ver vocês foram à mesma loja e as suas placas foram invertidas - imagina, hein? E os dois casos vieram parar na SDP; estatisticamente, as chances de isso acontecer devem ser de uma em 800 mil, mas vai saber, acho que vou jogar na Mega Sena. O 30001-R é uma placa VS, e o 39001 é V7, portanto, a placa que apareceu é mais antiga que a sua. Só um detalhe que me chamou a atenção: não é possível instalar um Thunder V9 no seu PS2, ele deve ser o Thunder Ver 1 que acompanha o DVD Key.

### Canhão e osciloscópio

Mais uma vez estou aqui enchendo o saco do QWM. Quando eu olhei a matéria sobre alinhamento de canhão do PS2, notei que você citou algo sobre osciloscópio no tutorial, e, como eu domino o aparelho bem e tenho um em casa, gostaria de saber o que eu deveria analisar em um canhão, pois não entendo muito sobre unidades ópticas.

Eduardo da Silva Carvalho  
Rio de Janeiro / RJ

Eduardo, o osciloscópio é mais utilizado para verificar se o ganho do canhão está OK e também para verificar o alinhamento. Em todas as placas do PS2, há um ponto de teste

no qual podemos monitorar o comportamento do canhão quando está em atividade, como mostra a foto abaixo. Para tanto, você vai precisar de um scope de pelo menos 20 MHz, podendo ajustar para 20mV e .2µs. Com isso dá pra brincar bastante. Note que, se você aumentar muito o ganho do canhão, vai haver um clipping do sinal. Se isso acontecer, retorne um pouco a calibração.



programa para rodar MP3, VCD, JPGs e DivX? 6) Gostaria de navegar na Internet com o PS2, mas não acho o navegador em lugar nenhum. Será que vocês podem me dizer o nome dele e onde posso encontrá-lo? Obrigado por tudo.

Ronaldo André Silveira  
Grão-Pará / SC

### Controle fantasma

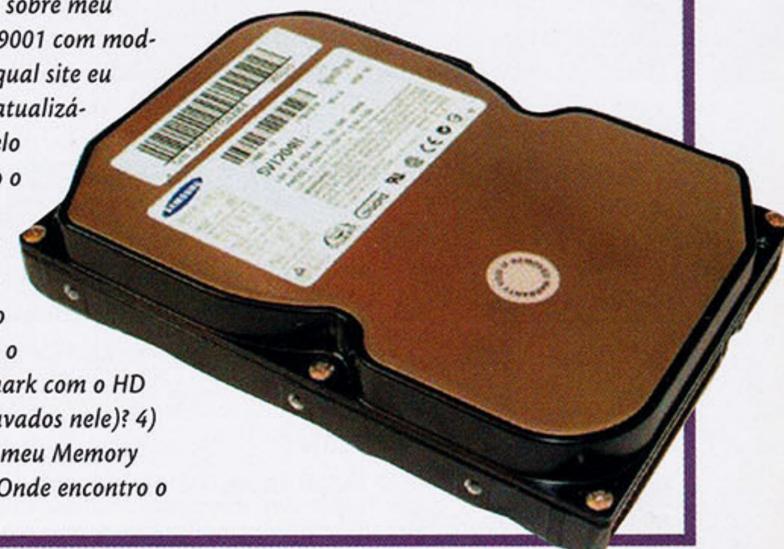
E aí, galera da SDP, será que vocês podem me ajudar? Meu PS2 vem apresentando problemas: 1) Às vezes o controle faz alguns movimentos involuntários, como ir para baixo ou para a esquerda sem que eu aperte nada. Já testei outros controles e o problema não é está neles. 2) Quando eu ligo meu PS2, aparece uma faixa na parte de cima da tela e a imagem fica tremendo e, depois de uns dez minutos, desaparece e fica normal. Obs: meu console é destravado com Magic V, e eu só uso jogos em mídias prensadas. Valeu e continuem assim.

Alan Gilberto Teixeira de Góes  
Sorocaba / SP

Se os controles estão ok, é possível que haja algum problema na instalação do chip ou na montagem do PS2. Alguma parte da fiação pode estar encostando onde não deve ou gerando interferências na placa do PS2 ou, ainda, o flat que interliga o circuito do controle com a placa mãe do PS2 pode estar com mau-contato. Verifique se o controle também está vibrando corretamente e, se possível, leve a um técnico de confiança para fazer uma avaliação do problema.

### Dúvidas de HD

Estou com algumas dúvidas sobre meu PlayStation 2, um modelo 39001 com mod-chip Matrix Infinity. 1) Em qual site eu encontro o programa para atualizá-lo? Como posso fazer isso pelo Memory Card? Como acesso o Infinity Manager? 2) Estou utilizando um HD Samsung de 120 GB ATA 100 de 7200 RPM e um HDLoader versão Free. Preciso desfragmentar o HD? 3) Como uso o GameShark com o HD (para os jogos que estão gravados nele)? 4) Posso transferir os saves de meu Memory Card para o HD? Como? 5) Onde encontro o



# EGS 2004

**Maior evento de games já realizado no Brasil foi sucesso total**

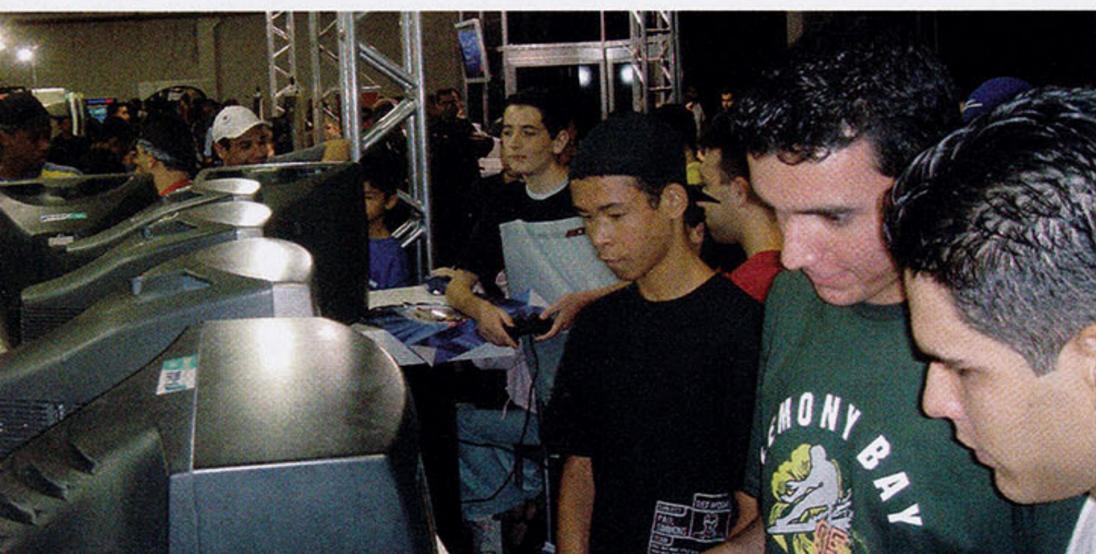
Por Fabio Santana

**E**m novembro, no cenário nacional de games, não se falou em outra coisa senão na EGS 2004 – a Electronic Game Show, evento trazido diretamente do México, onde já teve três edições anuais de grande sucesso. Realizado entre os dias 19 e 21 de novembro (com um dia pré-evento exclusivo para imprensa e negócios) no Expo Center Norte, em São Paulo. O acontecimento atraiu 22 mil pessoas, segundo os organizadores – algo impressionante para um evento exclusivamente de games com ingresso acima do esperado: R\$ 20,00 para cada dia.

## Muita badalação

Com uma sensação de mini-E3, a EGS 2004 arrasou com diversos torneios (havia onze mega-arenas espalhadas ao redor do pavilhão, com áreas dedicadas aos torneios individuais, a maioria de games de PC) e exibição de novidades nos vários estandes: estavam lá grandes empresas que lançam jogos de computador aqui no Brasil, como a Electronic Arts, Microsoft, Atari, Activision, Ubisoft, companhias de hardware como a ATI (exibindo o fantástico Half-Life 2 em seu processador gráfico Radeon 9600 Pro) e estandes de lojas trazendo os últimos lançamentos para consoles.

Os visitantes puderam curtir pela primeira vez jogos esperadíssimos para PS2, como Capcom Fighting Evolution, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Prince of Persia: Warrior Within e Winning Eleven 8 International.



## Todo mundo ganhou

A EGS 2004 foi muito mais que um importante evento dedicado a games no Brasil. Ela representa, talvez, um marco no segmento do mercado nacional, pois atraiu a atenção da mídia não-especializada, de grandes executivos interessados em investir no setor e de empresas estrangeiras supostamente interessadas em instalar filial no Brasil.

Seja qual for a dimensão desse impacto, uma coisa é certa: a EGS 2005 já está garantida e nós estaremos lá (e não vemos a hora de isso acontecer).



Bate-papo concorrido com o pessoal da Conrad Editora. Eric Araki, ao lado do Fabão, não parava de falar.

## A Conrad estava lá

Com um estande invejável de 99 m2, nossa editora, a maior no segmento de games no Brasil (desnecessário dizer isso, né?), não se contentou em montar uma "banca" para vender revistas.

Durante os três dias de acesso ao público, procuramos estreitar os laços com nossos leitores através de mesas-redondas com os editores da EGM Brasil, Nintendo World, SuperDicas PlayStation e do portal Gameworld, realizamos jogos de perguntas e respostas sobre conhecimentos gerais de games e promovemos torneios que geraram duelos ferrenhos.

Tivemos a grata oportunidade de conversar com a galera, tiramos uma porrada de fotos e até distribuimos autógrafos – quem diria?



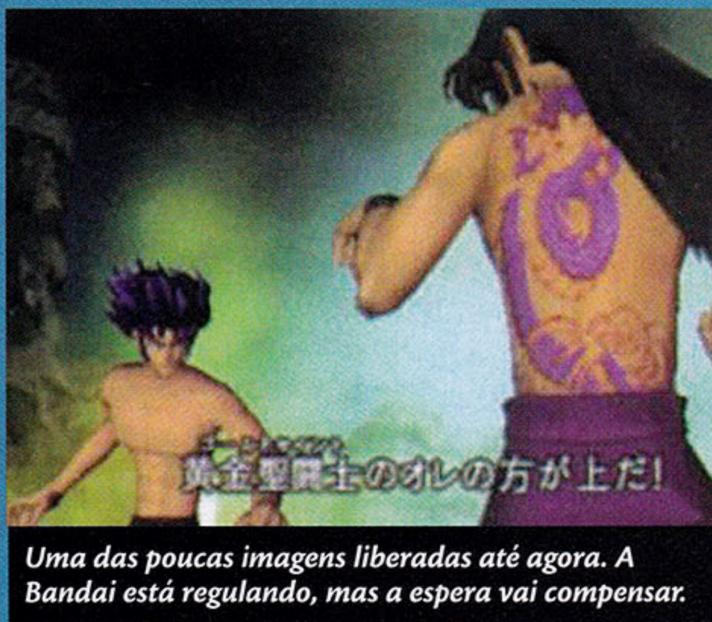
O estande da editora promoveu torneios e exibiu trailers de games que reuniram multidões. Ei! Não é o Pablo ali de costas?

# Faça elevar o cosmo no seu... PS2!

## Cavaleiros do Zodíaco prometem arrasar em novo título

Se você não conhece os Cavaleiros do Zodíaco, espero que tenha trazido boas fotos da sua viagem de oito anos pela Sibéria. Os guerreiros de Atena foram uma das maiores febres na TV dos últimos tempos, e foram a porta de entrada para uma infinidade de animes que chegaram ao Brasil. Desde aquela época, todos se perguntam se poderão ver seus heróis na tela de seus videogames. Para os pacientes que conseguiram agüentar até hoje, aqui vai a boa notícia: acompanhando a campanha para reavivar a fama de Cavaleiros do Zodíaco no Japão (que inclui uma novíssima série de bonecos, já a venda por aqui, a série Cavaleiros do Zodíaco: Saga G e os OVAs com a Saga de

Hades), a Bandai prepara um game dos heróis. Saint Seiya será um game de luta que retratará os principais acontecimentos da série, como a Guerra Galática, a batalha contra os Cavaleiros de Prata e a escalada das Doze Casas. Pelas imagens é possível ver que vários personagens clássicos estarão disponíveis, como Seiya, Shiryu e todos os cavaleiros de ouro. O jogo ainda não tem previsão de lançamento, mas em se tratando de um game de luta da Bandai, já podemos ficar ansiosos.



Uma das poucas imagens liberadas até agora. A Bandai está regulando, mas a espera vai compensar.



# Ridge Racer na palma da mão

## Namco revela novas informações para o game de PSP

Ridge Racer foi o campeão soberano dos jogos de corrida de PlayStation até a chegada do onipotente Gran Turismo. Mas nem por isso a versão para o PSP está sendo menos esperada pelos fãs. E com razão, já que a Namco está trabalhando em diversos modos para explorar as capacidades do portátil. Um deles é o World Tours

Mode, em que até doze jogadores podem jogar ao mesmo tempo, sem fio, competindo pelo título de campeão mundial. Além disso, o jogo terá novos circuitos, incluindo vários remakes de trajetos da série toda. A própria Reiko Nagase, a modelo de Type 4 estará de volta, com novo visual e modelito, para deixar os jogadores babando. Apenas para completar a diversão, o jogo pré-histórico de arcades, Rally X (mais conhecido por "carrinho que solta gases"), estará disponível como extra.



## CURTAS

- Apesar de Kojima afirmar que MGS3 fecharia a trilogia de MGS, a Konami anunciou estar produzindo o quarto game da série. Como MGS3 mal foi lançado, nada se sabe sobre o enredo, os personagens ou coisas do gênero. É esperar para ver.

- A Capcom liberou informações sobre novos personagens de seu hit Devil May Cry 3. Além de Dante e seu irmão Vergil, agora há a caçadora de demônios durona como um homem, Lady, e o braço direito de Vergil, Arkham.

- A Sony européia anunciou estar desenvolvendo o EyeToy: Kinetic para PS2. Trata-se de um jogo de aeróbica e outras atividades para se manter em forma, utilizado juntamente com o periférico EyeToy. O jogo virá com uma lente para ampliar o enquadramento da câmera, o que permitirá ao jogador executar exercícios de corpo inteiro. Entre as atividades disponíveis estão Tai Kwon Do, Kick Boxing, aeróbica, caratê e outros. O jogo está sendo desenvolvido em parceria com a NIKE Motionworks.

- A Working Designs revelou estar interessada em levar para os States o remake de Dragon Force, que será lançado pela série Sega Ages (os remakes de clássicos da Sega) no Japão, em janeiro.

- Final Fantasy XII não chegará dentro do ano fiscal de 2004, como prometido pela Square Enix. Isso significa que o game chegará ao Japão algum dia depois de 31 de março de 2005.

- A empresa taiwanesa Mitac Precision Technology afirmou ter recebido pedidos da Sony para produzir chassis para o PSP. A MPT vai produzir 700 mil unidades para o lançamento, com expectativa de 10 milhões de unidades no primeiro ano de produção. ☒

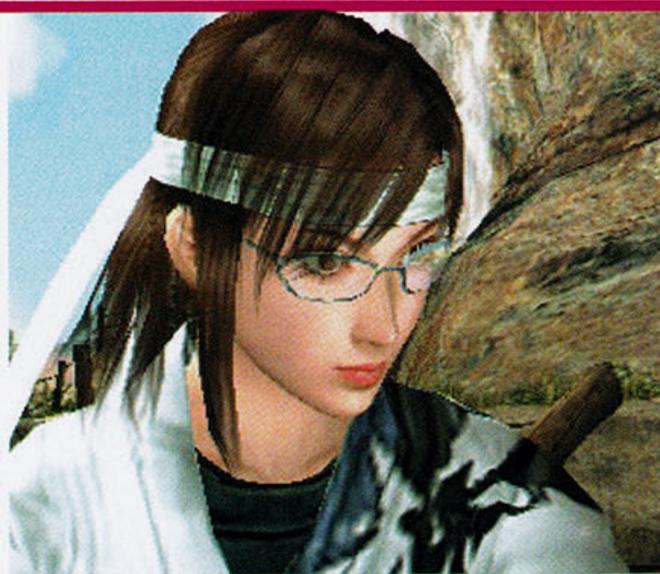
## TEKKEN 5

### Um novo e revolucionário torneio

**N**ão é qualquer game de luta que chega à sua sexta edição com a vitalidade que Tekken 5 vem demonstrando. A nova engine gráfica dá um espetáculo de sombras, luzes, reflexos, cores e texturas aplicadas em cenários paradisíacos e personagens quase reais. Entre as novidades estão três lutadores: Raven (mestre no estilo de luta Ninjutsu), Asuka Kazama (domina o estilo de luta Kazama tradicional) e Feng Wei (estilo de luta Chinese Kenpo).

O sistema de combate apresenta duas defesas (alta e baixa), dois socos e dois chutes (esquerda e direita) e virá acompanhado de novos movimentos como Long Range Throw (agarrão de longa distância), Crouch Status (movimento que corta o ataque inimigo) e Jump Status (enquanto estiver no ar o lutador ficará fora do alcance dos golpes inimigos). Todos os personagens terão combo de dez hits, até mesmo os que não possuíam esta seqüência em jogos anteriores, como Craig Marduk.

Jogando no modo Story o jogador enfrentará Devil Jin como sub-chefe no oitavo estágio (com direito



a raio e asas demoníacas) e Jinpatchi (o pai de Heihachi) na batalha final (um chefe apelão que tira 45% de sua energia com uma magia). Cada personagem terá suas próprias cenas em CG, como já é tradição.

Tekken 5 contará com um modo de jogo original para evolução de personagens, semelhante ao utilizado em Virtua Fighter 4, da Sega. Com isso, você poderá personalizar seu lutador com aplicação de chapéus, acessórios ou mesmo alterar a cor de suas roupas. A versão arcade chegou ao Japão em novembro (em dezembro aos EUA), enquanto a versão doméstica está prevista para março de 2005, ou seja, um intervalo bem menor do que os habituais sete ou oito meses entre o original e a conversão.

INFO	PLAYSTATION 2
<b>TEKKEN 5</b>	
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Março de 2005, no Japão

## AREA 51

### Segredo militar

Acidentes em instalações militares já não são novidades na vida real, quanto mais nos videogames. A base militar conhecida como Area 51, localizada no deserto de Nevada, Estados Unidos, oficialmente funciona apenas como local de testes militares. Mas alguns afirmam que lá são realizados estudos sobre a vida em outros planetas e que até corpos dos alienígenas encontrados no território norte-americano estão sendo dissecados e examinados ali – e é isso que nos interessa.

O jogador será um membro do pequeno grupo das Forças Especiais que foi enviado para a Area 51 com a missão de esclarecer um acidente ocorrido com uma roupa considerada à prova de contaminação, mas que não resistiu a um certo tipo de vírus. Logo que chega à base, o grupo inicia a busca pela origem e a cura dessa infecção que pode dizimar a raça humana. Serão oito fases de tiro em primeira pessoa e o jogador contará com quinze armas diferentes (arsenal humano e alienígena). Os mistérios vão sendo solucionados conforme o jogador avança, passando pela sala de autópsias e o laboratório de pesquisas de alienígenas.



Os aliens da Area 51 foram projetados pelo Stan Winston Studios, responsável pelo design de criaturas para os filmes Aliens, Predador e Parque dos Dinossauros. As opções de jogo serão as mais comuns: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag e Humans vs. Alien Mutant Team Deathmatch, além de um modo multiplayer online para até dezesseis jogadores.

Depois da decepção causada por Killzone, esse pode ser o título que virá salvar os amantes do gênero no PlayStation 2.

INFO	PLAYSTATION 2
<b>AREA 51</b>	
Produção	Midway
Desenvolvimento	Inevitable Entertainment
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Abril de 2005, nos EUA



# PHANTOM KINGDOM

## Mais um game estratégico da Nippon Ichi

Phantom Kingdom será muito parecido com o RPG Tático Phantom Brave (chega a ser difícil identificá-los olhando apenas as telas de jogo) produzido pela Nippon Ichi, que também é responsável pelos títulos Disgaea e La Pucelle: Tactics. A empresa se tornou especialista neste gênero, com seu humor distinto e gráficos inconfundíveis. Você assumirá o papel de Xeta, o rei demônio, que deseja formar um novo reino e, para isso, deverá recrutar um time de guerreiros, desafiar outros deuses e dominar novos territórios. Um sistema inteligente vai alterar a ação durante as batalhas, que serão baseadas em turnos, dependendo dos equipamentos que seu grupo estiver utilizando. Personagens desenvolverão habilidades especiais e os cenários de confronto serão gerados aleatoriamente, mudando a configuração dos terrenos cada vez que o jogador entrar na área.

Quatro classes de personagens estarão disponíveis: guerreiro, mago, espadachim e Prinny (criaturas que são lançadas e explodem sobre o inimigo). Será possível invocar "edifícios" para fornecer armas e personagens para a batalha, mas esse benefício também será utilizado pelo inimigo. Alguns guerreiros se juntarão ao grupo já no início do jogo e outros deverão ser recrutados durante a aventura, mediante circunstâncias pré-determinadas.

Até agora apenas outros dois "deuses" foram revelados: Plum e Valvolga. O lançamento da versão americana já foi confirmado pela NISA. ☒



INFO	PLAYSTATION 2
<b>PHANTOM KINGDOM</b>	
Produção	Nippon Ichi Software
Desenvolvimento	Nippon Ichi Software
Gênero	Estratégia
Expectativa	★★★
Lançamento	Primeiro trimestre 2005, no Japão



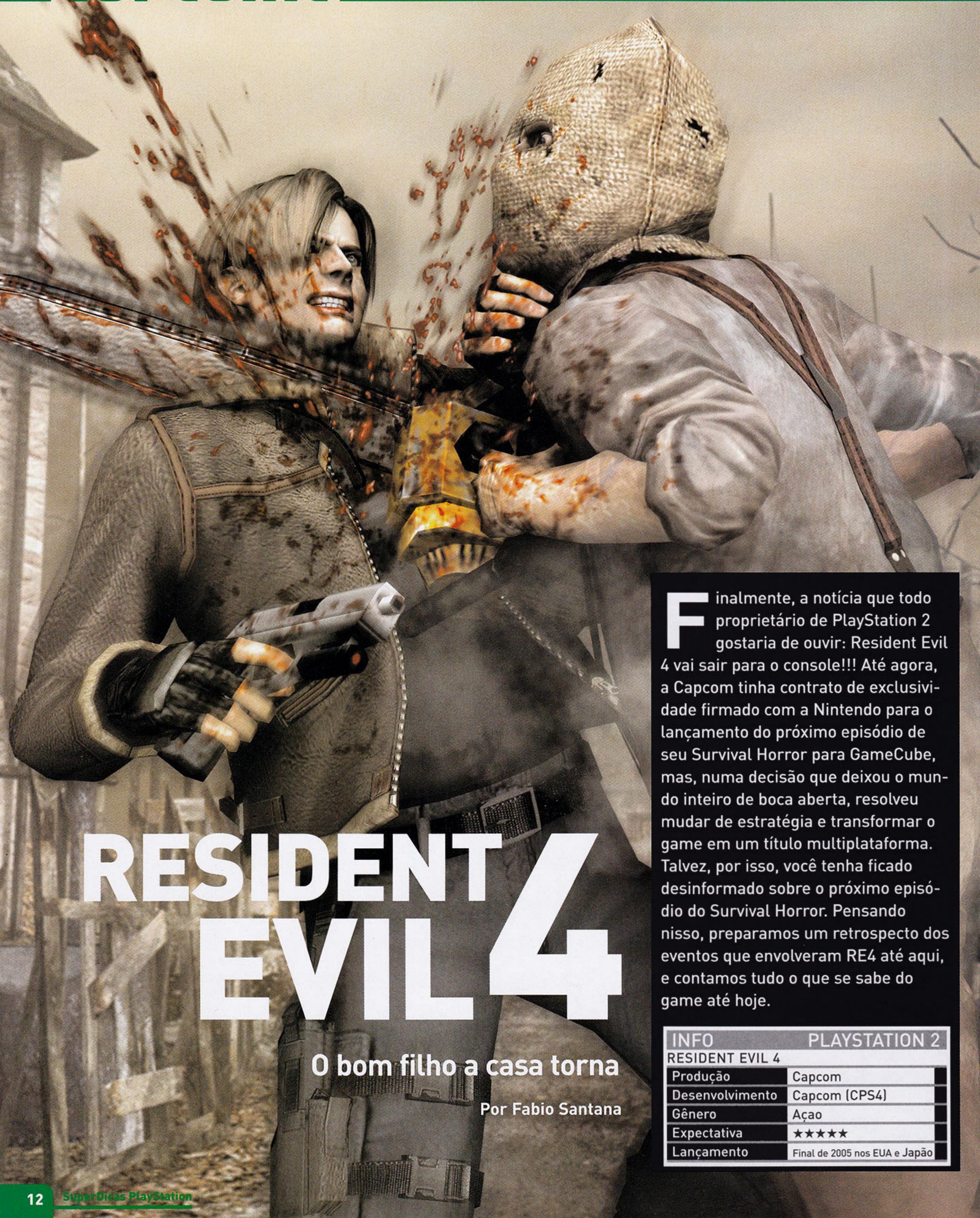
# DRAGONOON GAMES

- **TUDO EM VÍDEO-GAMES**
- **FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA**
- **DESTRAVAMOS PLAY 2 (PREÇOS PROMOCIONAIS)**
- **DVDS / CDS ORIGINAIS**

**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**



# RESIDENT EVIL 4

O bom filho a casa torna

Por Fabio Santana

**F**inalmente, a notícia que todo proprietário de PlayStation 2 gostaria de ouvir: Resident Evil 4 vai sair para o console!!! Até agora, a Capcom tinha contrato de exclusividade firmado com a Nintendo para o lançamento do próximo episódio de seu Survival Horror para GameCube, mas, numa decisão que deixou o mundo inteiro de boca aberta, resolveu mudar de estratégia e transformar o game em um título multiplataforma. Talvez, por isso, você tenha ficado desinformado sobre o próximo episódio do Survival Horror. Pensando nisso, preparamos um retrospecto dos eventos que envolveram RE4 até aqui, e contamos tudo o que se sabe do game até hoje.

INFO	PLAYSTATION 2
RESIDENT EVIL 4	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom (CPS4)
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Final de 2005 nos EUA e Japão

## O que você perdeu até agora?

Resident Evil nasceu no PlayStation em 22 de março de 1996, quando foi lançado no Japão (apenas oito dias depois, o game chegou também aos EUA). Seu enredo intrigante, clima de filme B, jogabilidade diferenciada e puzzles inteligentes conquistaram o mundo e renderam milhões de cópias. Posteriormente, o original fez seu caminho para o Sega Saturn e PC, mas não obteve vendas astronômicas como no console da Sony. O segundo game foi o mais bem-sucedido de todos, e ganhou conversões para PC, Dreamcast e, mais recentemente, GameCube. Da mesma forma, Resident Evil 3: Nemesis fez sucesso primeiro no PlayStation, para depois ganhar versões para PC, Dreamcast e GameCube.

Isso mostra que a série sempre teve um caráter multiplataforma, contudo, sempre chegou antes no console da Sony, o qual é responsável pela maioria das mais de 25 milhões de cópias que Resident Evil já vendeu no mundo todo. Então o que levou a Capcom a tornar a franquia uma exclusividade Nintendo e depois voltar atrás? Foi uma longa seqüência de eventos que vamos analisar agora.

### 2 de março de 1999

A Sony Computer Entertainment Inc. realizou uma conferência à imprensa para revelar o coração de seu aguardado PlayStation 2: a CPU Emotion Engine. Várias demonstrações técnicas foram exibidas, impressionando o mundo.

### 13 de setembro de 1999

Outra conferência da SCEI, desta vez para revelar o design final do PS2, suas especificações definitivas, plano de lançamento e primeiros jogos.

### 22 de setembro de 1999

Biohazard 3: The Last Escape é lançado no Japão para PlayStation, vendendo 1.005.020 cópias apenas na primeira semana. Logo depois, em 11 de novembro, o game chegou aos EUA com o nome de Resident Evil 3: Nemesis.

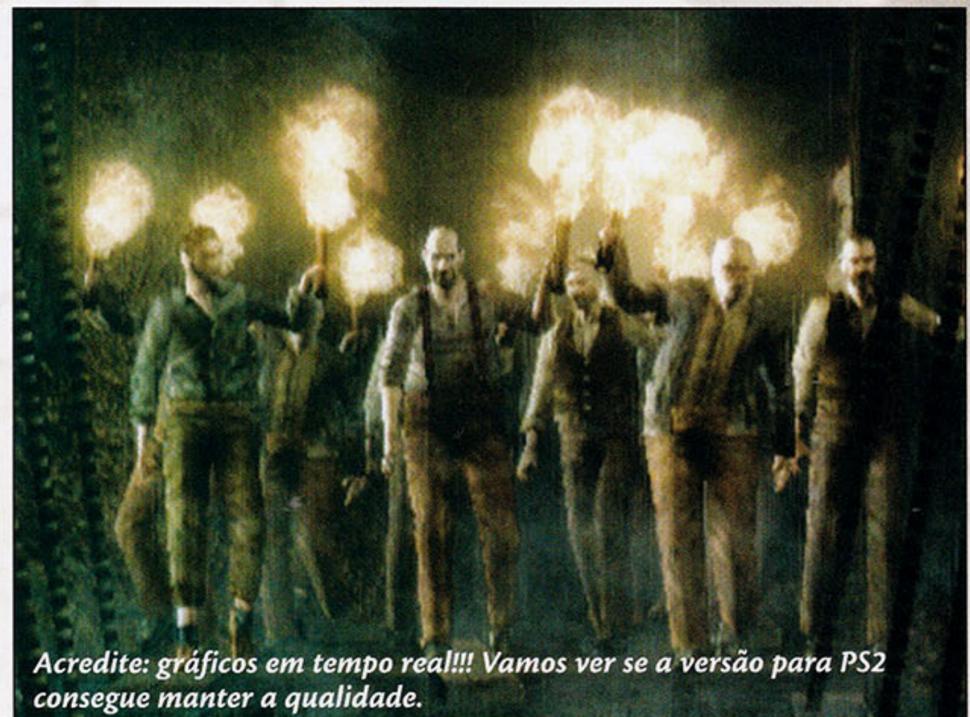
### 2 de dezembro de 1999

É realizado, em Las Vegas, o primeiro Capcom Gamers Day, evento dedicado a exibir os futuros games da empresa.

A Capcom divulga uma lista com os perfis de seus principais produtores, entre eles, Shinji Mikami, o criador de Resident Evil. Na relação de jogos em que Mikami está trabalhando, um chama a atenção: uma seqüência de Resident Evil para PlayStation 2.

Na verdade, o próximo episódio da série estava sendo produzido para o PSOne e, pelo conceito original, se passaria num navio. Porém, com o anúncio do PS2, o time decidiu mudar de planos.

Trabalhando como produtor executivo do novo game, Mikami queria simplesmente revolucionar a série. Seu conceito: jogabilidade focada na ação, ambientação gótica e inimigos demoníacos. Utilizando o nome de Resident Evil 4, Mikami enfrentou a resistência de seus colegas de trabalho e, por isso, demitiu alguns deles durante o desenvolvimento, até chegar a Hiroyuki Kobayashi (programador de RE1 e 2,



*Acredite: gráficos em tempo real!!! Vamos ver se a versão para PS2 consegue manter a qualidade.*

planejador de Dino Crisis e RE3, e produtor de Dino Crisis 2) como produtor, e Hideki Kamiya (diretor de RE2), como diretor.

Então, o projeto progride nos moldes dos conceitos desejado por Mikami e, dessa maneira, se torna tão único que já não se podia identificar traço algum de Resident Evil nele. Ainda assim, era algo com potencial. Foi então que a equipe percebeu que tinha uma nova franquia nas mãos.

### 3 de fevereiro de 2000

É lançado, no Japão, Biohazard – CODE: Veronica, para Dreamcast, o primeiro da série a não estrear numa plataforma Sony. O game vende 306.778 unidades na primeira semana de lançamento, somando um total de 403.964 cópias até hoje no Japão. Chega aos EUA no dia 29 de fevereiro, onde consegue somar mais 351.926 cópias.

### 7 de setembro de 2000

A Capcom anuncia oficialmente que o seu Resident Evil 0 para Nintendo 64 foi cancelado, e que o game será desenvolvido para GameCube.

### 15 de novembro de 2000

Quase um ano depois da insinuação de sua produção, a Capcom revela, no Japão, o destino de seu projeto Resident Evil 4: o game tornou-se tão diferente que se transformou em um título inédito, Devil May Cry. Nenhum substituto para o projeto original é anunciado.

### 27 de fevereiro de 2001

A Capcom dos EUA também confirma o lançamento de Devil May Cry, o ex-Resident Evil 4.

### 23 de agosto de 2001

Devil May Cry estréia no Japão, onde vende 352.668 cópias somente na primeira semana, somando um total de 569.763 unidades vendidas. Nos EUA, o título chega em 17 de outubro, onde chega à marca de 1.070.470 cópias vendidas. Dante, o novo herói, consegue obter a fama, e a Capcom, uma franquia de sucesso.

### 12 de setembro de 2001

A Capcom surpreende o mundo numa coletiva realizada em conjunto com a Nintendo. O objetivo? Anunciar o contrato de exclusividade de todos os episódios futuros de Resident Evil para GameCube. No total, seis títulos foram anunciados: RE, RE2, RE3, RECV, RE0 (anteriormente um game de N64) e RE4. Na ocasião, Shinji Mikami e Shigeru Miyamoto palestraram, e imagens do remake de RE foram exibidas. A comunidade PlayStation ficou mais triste a partir desse dia.

### 22 de março de 2002

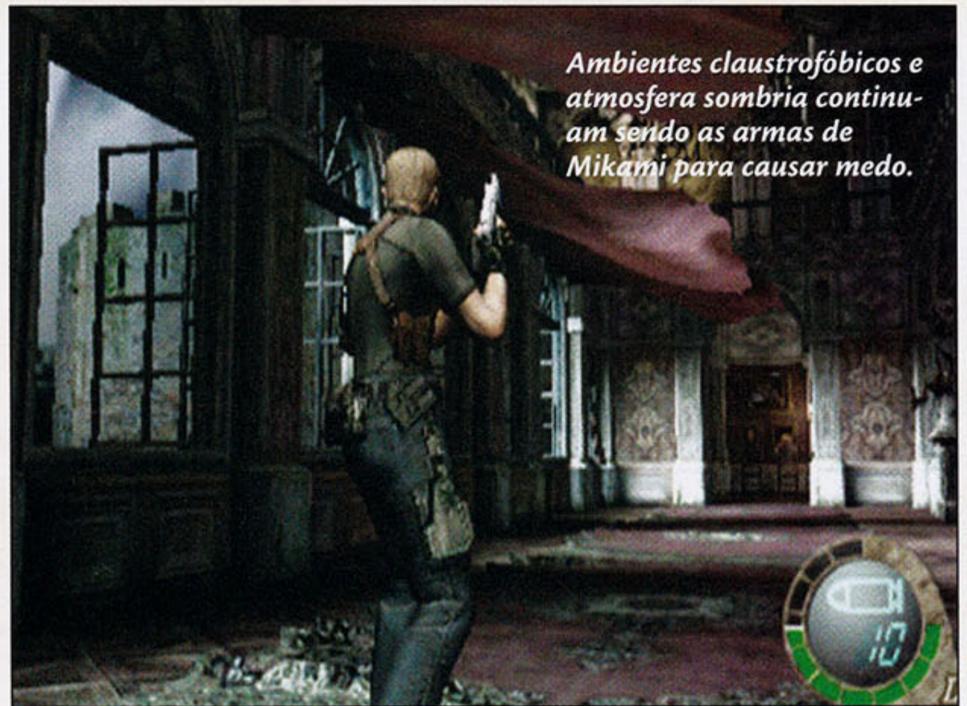
O remake do Resident Evil original é lançado para GameCube, no Japão, alcançando vendas iniciais de 119.019 unidades, e um total de 267.470 cópias vendidas por lá. Nos EUA, o game aporta em 30 de abril de 2002, somando mais 467.300 cópias.

### 21 de maio de 2002

Durante a coletiva de imprensa da Sony para a E3 2002, a empresa revela os



*Quem tem medo do Tyrant ou do Nemesis? Espere só até encarar El Gigante!*



*Ambientes claustrofóbicos e atmosfera sombria continuam sendo as armas de Mikami para causar medo.*

planos online para o PS2 e, entre os jogos, aparece um curto vídeo de Resident Evil Online. A Capcom mal comentou sobre a aparição de um game da série no console da Sony, mesmo depois do acordo de exclusividade com a Nintendo, apenas citou que o PS2 era a plataforma ideal para a natureza online do título.

A Nintendo não se pronunciou sobre o assunto. Enquanto isso, RE0 foi revelado ao público pela primeira vez.

### 10 de novembro de 2002

Resident Evil 0 é lançado nos EUA, onde atingiu vendas totais de 423.489 unidades. No Japão, o game foi lançado em 21 de novembro, com vendas iniciais de 190.394 unidades, totalizando 388.644 cópias vendidas até hoje.

### 14 de novembro de 2002

Outro dia de grandes novidades: o anúncio do que ficou conhecido como "Capcom Big 5". A empresa realizou uma mega conferência para divulgar

cinco títulos exclusivos para o GameCube, todos desenvolvidos pelo Capcom Production Studio 4: Dead Phoenix (cancelado), P.N. 03 (jogo fraco, fracasso de vendas), Viewtiful Joe (posteriormente lançado também para PS2), Killer 7 (ainda não lançado, mas agora um título de PS2 também) e Resident Evil 4. Esta foi a primeira vez que o quarto game da série foi exibido ao mundo, num curto vídeo que deixou todos de queixo caído.

A seqüência mostrava Leon S. Kennedy, um dos heróis de RE2, se infiltrando na Umbrella Corporation e enfrentando perigos como uma misteriosa névoa negra. Os gráficos em tempo real já eram alguns dos mais belos já vistos em um videogame. Na época, Shinji Mikami servia apenas de consultor para o título, Hiroyuki Kobayashi era o produtor e a direção era de Hiroshi Shibata (que trabalhou antes em RE3, mas nunca como diretor). A data de lançamento divulgada: 200X.

### 3 de abril de 2003

O jornal japonês Nikkei News publica uma matéria dizendo que a Capcom estaria reavaliando o contrato de exclusividade com a Nintendo para os jogos de GameCube, citando Resident Evil como exemplo de títulos com alto custo de produção e que não estavam alcançando as vendas esperadas. No dia seguinte, a Capcom reiterou em seu site que RE, RE0 e RE4 continuavam sendo exclusividades do GameCube.

### 13 de maio de 2003

Na coletiva de imprensa da Nintendo para a E3 2003, Shinji Mikami apareceu em um vídeo e avisou: "Don't pee your pants!" (não molhe as calças). Os espectadores não conseguiram obedecer ao aviso com o novo vídeo de RE4, mostrando, dessa vez, criaturas fantasmagóricas, enquanto Leon vaga por corredores escuros empunhando uma lanterna.

Um dia antes, na coletiva da Capcom, Hiroyuki Kobayashi reforçou: "O próximo Resident Evil 4 será exclusivo para o GameCube". Em compensação, Resident Evil Outbreak (agora com nome definitivo), desenvolvido pelo Capcom Production Studio 1 para PlayStation 2, foi sensação.

### 12 de novembro de 2003

Biohazard Outbreak chega ao Japão com vendas iniciais de 208.617 unidades, somando um total de 438.413 cópias vendidas até hoje. Aos EUA, o game chegou apenas em 30 de março de 2004.

### 28 de janeiro de 2004

"Eu sei que vocês viram muitos vídeos de Resident Evil 4 na E3 do ano passado. Mas adivinhem? Eu quero que esqueçam tudo o que viram. Esta é a estréia mundial do novo estilo de Resident Evil 4." – Hiroyuki Kobayashi, produtor do game, durante o Capcom Gamers Day 2004.

Durante este evento dedicado à imprensa, em 28 de janeiro (mais de oito meses depois da última vez em que algo foi divulgado sobre o título), Kobayashi mostrou um novo RE como ninguém nunca viu antes. O grande público não pôde então apreciar as novidades, reveladas a portas fechadas e sob jura de sigilo. A primeira (e mais importante) mudança foi na direção do game, que passou para as mãos do criador da série: Shinji Mikami (a última vez em que ele assumiu este papel foi no remake de RE para GC). Segundo Kobayashi, a decisão foi tomada logo



*Este é o prefeito da vila de psicopatas. Balas não causam nem cócegas nele.*



Armas muito mais variadas. Esta é a visão do rifle sniper, com direito a mira-laser.



após a última E3, porque o game estava parecido demais com qualquer outro Resident Evil. Não que isso fosse ruim, mas o produtor disse que não era o suficiente. O padrão poderia ser aceito por qualquer empresa, mas não pela equipe do CPS4.

#### 17 de março de 2004

A Capcom libera a imprensa para falar a respeito do novo RE4, mostrar as imagens e exibir o vídeo inédito do que Mikami estava preparando. O mundo ficou chocado com a qualidade.

#### 12 de maio de 2004

A imprensa (nós, inclusive) pôde experimentar a primeira demo jogável de RE4 durante a E3 2004.

#### 25 de setembro de 2004

Pela primeira vez, o grande público pôde jogar um pouco de RE4 (mesma demo da última E3), durante a TGS 2004, no Japão. Um novo (e ainda mais empolgante) trailer também fez sua estréia.

#### 1º de novembro de 2004

Finalmente, a polêmica notícia: RE4 deixará de ser exclusividade do

GameCube e será lançado, também, para PS2. Através de nota à imprensa em seus sites oficiais japonês e americano, a Capcom revelou seus planos de lançar uma versão para o console da Sony no final de 2005, quase um ano após o lançamento para o GameCube.

Como você pôde perceber, a novela Resident Evil 4 já se estende por mais de cinco anos, nos quais o jogo mudou de conceito, equipe e plataforma por diversas vezes. Ao longo desses eventos, foi possível perceber alguns dos motivos para essa decisão drástica da empresa.

*Leon S. Kennedy, agora agente do governo americano, seis anos depois do seu tempo de RPD*



## E o lance da exclusividade?

A respeito da decisão de lançar uma versão de RE4 para PS2, mesmo depois de divulgar a exclusividade para o GC por tanto tempo, a nota da Capcom à imprensa apenas citou que "Desde que RE4 foi anunciado para GC em 2001, muitos fãs do mundo inteiro pediram que o jogo fosse lançado também em outras plataformas. Esses usuários nos fizeram transformar RE4 um jogo multiplataforma". Posteriormente, a nota adiciona: "Chegamos a essa conclusão após debatermos sobre as necessidades dos consumidores, ambientes de mercado e várias outras opiniões de acionistas e investidores. Esperamos que essa decisão crie nova demanda e expanda a base de fãs, e também, que gere renda extra".

Com um ciclo de desenvolvimento tão longo e um orçamento sem precedentes na série, é evidente que a empresa deveria tomar uma medida para tornar o título lucrativo. Os três primeiros games no PS1 romperam facilmente a marca das milhões de

unidades vendidas, tanto no Japão

quanto nos EUA (RE1 tem 1,3 milhão no Japão e 1,88 nos EUA; RE2 vendeu 2,3 milhões no Japão e 1,74 nos EUA; e RE3

alcançou 1,55 milhão no Japão e 1,05 milhão nos EUA),

enquanto os episódios inéditos para o GameCube ficaram abaixo das expectativas.

Mas e o tão divulgado contrato de exclusividade com a

Nintendo, como fica? A Capcom tem dado algumas boas explicações. A principal delas é a diferença entre as datas de lançamento de ambas as versões de RE4.

"Quando RE4 for lançado em janeiro, ele será exclusivo para o GameCube por muitos meses. A versão para PS2 não deverá ser lançada até o final de 2005", nos disse uma representante da Capcom. Quanto à posição da

Nintendo sobre o assunto, ela adicionou: "A Nintendo e a Capcom têm sido parceiras estratégicas já há muito tempo. Nós discutimos isso com eles e eles entenderam a nossa decisão".

Após a notícia-bomba, rumores começaram a circular pelo mundo de que a decisão da empresa desagradou ao time de produção, e chocou muitos funcionários dentro da Capcom. Os boatos inclusive indicam que parte da equipe do Capcom Production Studio 4 deixará a empresa assim que acabar a versão GameCube – o que inclui Shinji Mikami e Hideki Kamiya, que serão transferidos para o Clover Studio (equipe da Capcom responsável por Viewtiful Joe 1 e 2).

Perguntamos à representante da empresa que time de desenvolvimento cuidaria da versão PS2 de RE4:

"Nenhum detalhe está disponível no momento". Suspeito...

Sobre a suposta insatisfação causada pela decisão de expandir o game para outra plataforma, a representante da Capcom apenas respondeu: "A

Capcom não comenta rumores ou conjecturas". Duplamente suspeito... O fato é que a Capcom tem razão sobre a exclusividade temporária de RE4 no GC, já que, no console da Nintendo, o game está previsto para 11 de janeiro de 2005 nos EUA (27 de dezembro no Japão), e a versão PS2 está programada para o final de 2005.

## A reinvenção do horror

Depois que Mikami assumiu como diretor de RE4, logo após a E3 de 2003, ele realizou mudanças radicais no título, começando pelo enredo.

O jogo se passa em 2004, seis anos após os eventos em Raccoon City, que culminaram com o fim da Umbrella Corporation. Agora, Leon S. Kennedy é um agente do governo americano, e foi convocado pelo presidente para resgatar sua filha raptada, Ashley Graham.

As investigações levam o herói a uma vila misteriosa em pleno continente europeu. No local, Leon procura interrogar os moradores, mas não é bem recebido. Na verdade, apesar de parecerem humanos, os habitantes do lugar se comportam de forma estranha e hostil. Sem pestanejar, quando notam a intromissão do agente, 





*Não seria um verdadeiro RE sem encontros com personagens misteriosos.*

▶ eles o atacam com intenções assassinas. Não demora muito e Leon se vê cercado por dezenas de homens ensandecidos, vítima de uma verdadeira caçada humana.

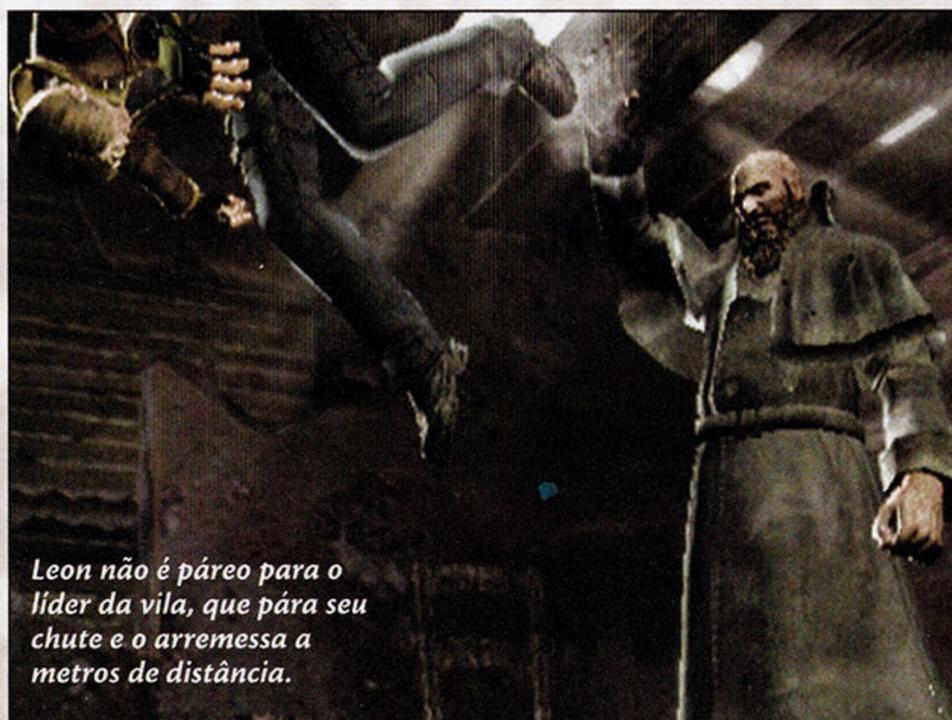
Mikami e Kobayashi juram de pés juntos que esses inimigos não são zumbis, e nem estão infectados por nenhum tipo de vírus. Contudo, eles também não se comportam como humanos. Quando toca o sino da igreja da vila, todos se recolhem para lá, abandonando a caçada a Leon.

Intrigante também é a aparição do prefeito da vila, uma figura sombria, de estatura descomunal, com um olho azul e outro vermelho, uma longa barba e vestido com um sobretudo que lembra o Nemesis de RE3. Tiros não causam nenhum

dano no chefe da vila.

Eventualmente, a busca de Leon o levará a outros lugares, como um castelo onde encontrará monges conhecidos como Hereges, membros de uma seita chamada Los Iluminados.

A história ainda envolve criaturas demoníacas como El Gigante, o colosso de três metros de altura libertado pelos habitantes da vila para esmagar Leon, e a serpente Lake Master. E, para piorar a situação, Leon se vê afetado por uma



*Leon não é páreo para o líder da vila, que pára seu chute e o arremessa a metros de distância.*

espécie de doença que o faz tossir sangue e perder os sentidos. São esses frutos da mente de Mikami que renovarão a série RE, causando medo com maestria, mesmo em ambientes diurnos.

## Jogabilidade renovada

Por mais surpreendente que seja, a mudança no enredo é apenas a menor de todas. As novidades impactantes estão mesmo na jogabilidade. Como o game é 100% poligonal em tempo real (ao contrário dos gráficos pré-renderizados de RE1, 2 e 3), Mikami optou por uma câmera fixada atrás de Leon. Dessa maneira, apesar do esquema de controle ser o mesmo de sempre (cima anda para frente, baixo para trás e esquerda e direita viram o personagem), a movimentação ficou muito mais intuitiva. É possível também alternar entre três distâncias de câmera, sendo uma para investigação em primeira pessoa.

O novo RE4 roda o tempo todo em WideScreen. Em TVs comuns (4:3), o game vai rodar no modo Letterbox, ou seja, com faixas pretas em cima e embaixo da tela, para exibir todo o campo de visão. Já em TVs WideScreen, RE4 vai rodar no modo 16:9 real, preenchendo toda a área de visualização.

O campo de visão extenso também foi uma sugestão do diretor Mikami, possibilitando um novo sistema de combate. Segurando o botão R, à moda clássica, Leon saca sua arma. Porém,



agora, a perspectiva fica sobre o ombro do personagem, e a mira-laser permite mirar inclusive nos inimigos que estão acima ou abaixo de você.

Assim, é possível atingir partes específicas dos inimigos, que reagem conforme a área afetada – você pode deixar inimigos mancos, desarmá-los, explodir suas cabeças ou simplesmente atirar nos projéteis arremessados.

E, por falar em inimigos, eles agora são muito mais rápidos e inteligentes que os zumbis de antigamente. Eles se esquivam de tiros, chamam reforços, traçam estratégias para cercá-lo, enfim, fazem os comedores de cérebro infectados pelo T-Virus parecerem australopitecos.

Existe o tradicional botão com a função de correr, e foi adicionado um botão de ação com funções dependentes das circunstâncias. Isso significa que, ao se aproximar de uma janela, esse





inventário possui um determinado número de espaços, e cada item ocupa um número diferente de espaços de acordo com o seu tamanho e forma. Outra novidade é a função da personagem Ingrid Hannigan, uma espécie de conselheira de

botão serve para atravessá-la; ao lado um móvel, pode-se movê-lo; sobre uma escada com inimigos se aproximando, você pode empurrá-la; e assim por diante.

Progredindo pelos locais ermos do ambiente europeu, você acumula pesetas (a antiga unidade monetária espanhola; os inimigos também falam espanhol – indicações do país em que o horror se passa?) – seja matando inimigos, seja encontrando a grana em caixas e outros objetos destrutíveis dos cenários.

O dinheiro será usado em lojas de armas para adquirir novos equipamentos, ou em lojas de itens, para renovar seu estoque. Por falar em itens, agora é possível recuperar energia através de alimentos como peixes e ovos. A exemplo de Parasite Eve, as armas poderão ser remodeladas para aumentar poder de fogo, precisão e outros atributos.

A tela de inventário também recebeu novidades. Ao longo do jogo, você poderá aumentar o tamanho do inventário, que funciona nos moldes do clássico jogo de PC Diablo: cada

Leon, que dá a ele dicas e diretrizes através de um comunicador que lembra o codec de Metal Gear Solid. Contudo, há muitos elementos clássicos suficientes para classificar o novo Survival Horror como um legítimo Resident Evil, como as máquinas de escrever para salvar o seu progresso (Ink Ribbons não serão mais necessários) e puzzles que envolvem chaves e emblemas.

A nova jogabilidade somada ao fim dos Load Times (a transição entre salas é instantânea) mostra o novo foco do jogo: a ação. Mas nada disso diminui o objetivo principal: fazer o jogador se esconder debaixo da cama de tanto medo! O produtor Hiroyuki Kobayashi promete entre 12 e 15 horas de jogo recheadas de sustos e apreensões.

## A longa espera

Finalmente os donos de PS2 podem comemorar o retorno da verdadeira série Resident Evil aos consoles da Sony, mas ainda terão que enfrentar uma longa espera até poderem apreciar toda a maestria de RE4. Quase um ano separa o lançamento da versão

GameCube da versão PlayStation 2, e a Capcom ainda está sendo muito escassa nos detalhes.



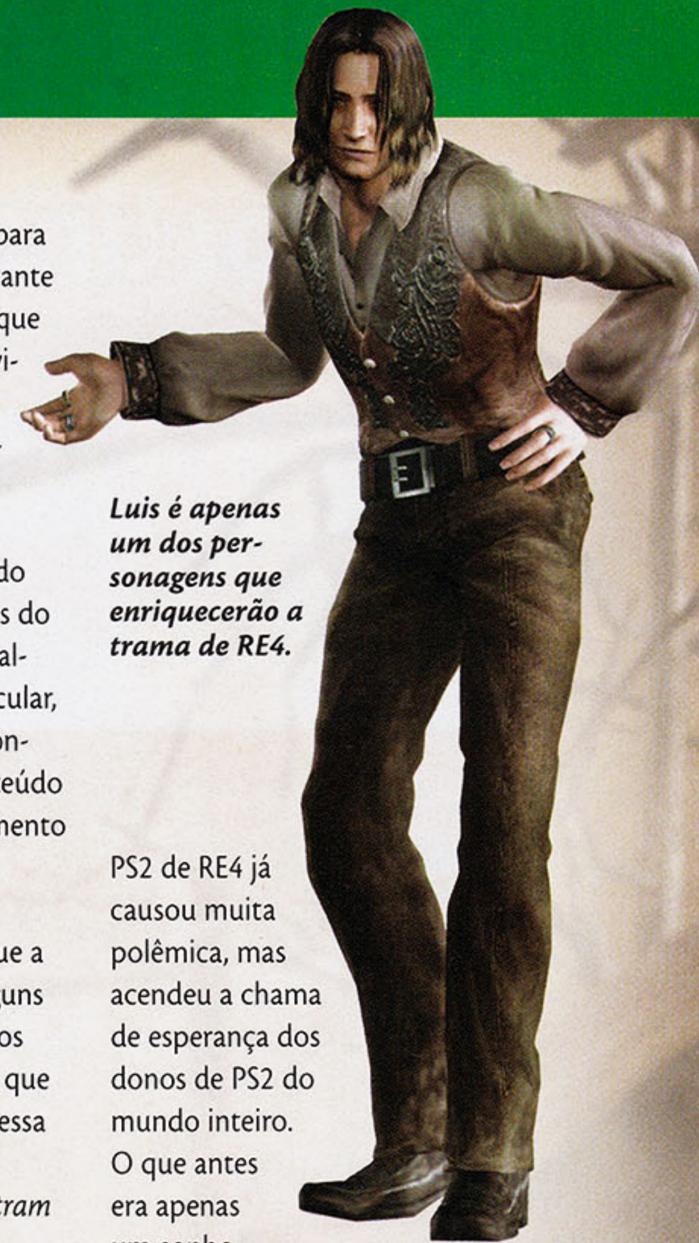
Sobre características exclusivas para compensar a espera, a representante da empresa apenas nos contou que "A versão PS2 está em desenvolvimento, então, não podemos comentar sobre qualquer assunto específico agora. Contudo, a equipe de desenvolvimento da Capcom com certeza fará de tudo para maximizar as características do hardware do PS2 enquanto trabalham no jogo". Só nos resta especular, com certa segurança, que, no console da Sony, RE4 oferecerá conteúdo extra não encontrado no lançamento original.

A maior dúvida fica mesmo em relação à qualidade gráfica, já que a versão GameCube apresenta alguns dos gráficos mais bonitos já vistos em um console doméstico. Será que a equipe conseguirá reproduzir essa qualidade no hardware do PS2? (Nota: todas as imagens que ilustram esta matéria são da versão para GameCube.)

A notícia repentina de uma versão

*Luis é apenas um dos personagens que enriquecerão a trama de RE4.*

PS2 de RE4 já causou muita polêmica, mas acendeu a chama de esperança dos donos de PS2 do mundo inteiro. O que antes era apenas um sonho, agora é a mais doce (e assombrosa) realidade. ☒



*Aproveite essa chance, pois não haverá muitas oportunidades para apreciar os cenários com os Hereges no encalço de Leon.*



## PStwo: lindo, pequeno e... frágil?



Conheça as qualidades e os defeitos (e soluções) do novo modelo de PS2

Por Quem Woo Moo

**A** Sony acaba de lançar o mais novo modelo de PS2; mais compacto, mais atraente e versátil, mas com seu leque de problemas. Junto à agradável chegada do PStwo (apelido que pegou, apesar de não ser o nome oficial do novo aparelho), veio uma chuva de dúvidas, que vamos procurar esclarecer com nossos primeiros testes.

### Console mais sensível

De maneira similar ao que aconteceu com os PS2 dos modelos 50001, depois de destravados, alguns PStwo (não todos) tiveram o conjunto óptico danificado após algum tempo de uso. Inicialmente, as atenções naturalmente foram voltadas para o desbloqueio, mas, depois de muita pesquisa, vimos que não era bem isso. O PStwo, apesar de ser um projeto novo, inclusive com a compactação do Emotion Engine e do Graphics Synthesizer em um só chip, ainda utiliza a antiga solução dos controladores do conjunto óptico (LAs) e um canhão que aparentemente é ainda mais sensível que os dos modelos anteriores. Com isso, a probabilidade de problemas com um destravamento sem algum circuito de proteção é muito grande.

### Solução do problema

O pessoal do TMT (The Matrix Team) foi o primeiro (e único, por enquanto) a apresentar uma solução para um circuito de proteção ao conjunto óptico. A idéia é simples: limitar a tensão enviada para as bobinas do canhão, evitando que elas sejam superaquecidas com o uso de mídias de backup. Uma solução similar à aplicada nos consoles V9 / V10 para proteger o conjunto óptico.

Para os técnicos de plantão, vamos dar uma canja e apresentar o circuito (1 e 2).

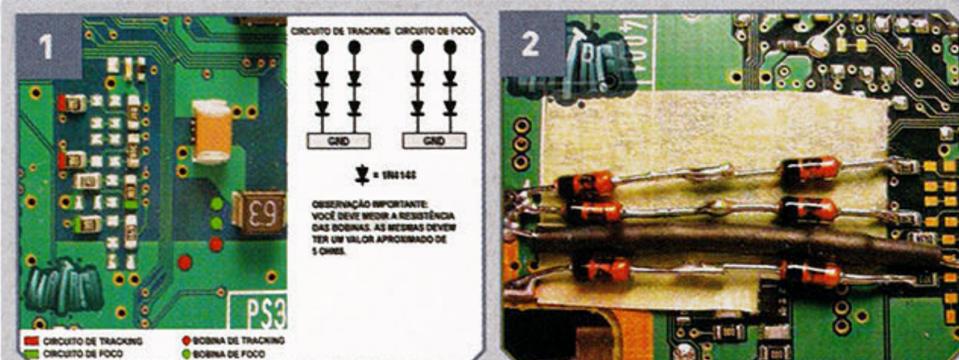
### Outro vilão da história

Analisando alguns PStwo queimados, verificamos que a fonte dele liberava mais tensão que os 8,5 v necessários (liberava aproximadamente 9,5 v com carga). Não chegamos a medir a saída da fonte com o osciloscópio para verificar o fator de ripple também, mas com certeza é um fator a mais que pode influenciar na queima do console. Recomendo aos técnicos que também verifiquem este item; afinal, quanto mais garantias, melhor para o profissional e melhor para o cliente.

### Prevenção é o melhor remédio

Se você já possui um PStwo e já estiver desbloqueado, informe-se na loja, onde você adquiriu o console, se o Matrix-FIX foi aplicado e fique atento a qualidade da mídia que vai colocar no console. Se notar algum erro de leitura, como travamentos durante o jogo e loadings muito demorados, não utilize mais a mídia – o preço da persistência pode ser caro.

Se você ainda não desbloqueou, teste o máximo possível antes de fazê-lo. De preferência, deixe rodando



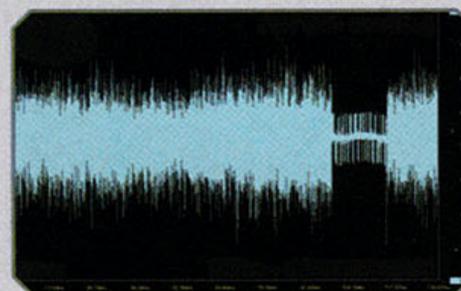
Analisados com um osciloscópio, os sinais de foco e tracking ficam da seguinte maneira:



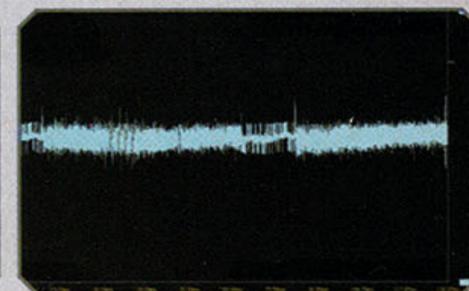
Sinal de foco antes do circuito de proteção



Sinal de foco depois que o circuito é instalado



Sinal do tracking antes da correção



Sinal do tracking depois do circuito instalado

do algum filme gravado em DVD-R (ou RW) por algumas horas, e quando finalmente for fazer o desbloqueio, sempre peça para instalar o circuito do Matrix-FIX (não se

esqueça da fonte). Aguarde um review completo do PStwo em breve, e lembre-se: para qualquer dúvida, o Correio Técnico está à sua disposição. ☒

# SENHA

## SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

[www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br)

Usando a senha abaixo você tem acesso a todo o banco de detonados e especiais do site da SDP, além do conteúdo online desse mês.

**Senha: VOYEVODA**

Válida de 06/12/04 a 06/01/05

### Conteúdo online deste mês:

- DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3 (PS2): como habilitar todos os segredos.
- JAK 3 (PS2): detonado completo.

- RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL (PS2): detonado completo.
- THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 06/12/04. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



### Gameworld

Se quiser ficar bem informado sobre o mundo dos games ou saber o que a galera da redação está fazendo todos os dias, acesse [www.gameworld.com.br](http://www.gameworld.com.br), o maior portal de games do Brasil.

# AVALANCHE



GARANTA SEU FELIZ NATAL!!!  
PLANTÃO TODOS OS DIAS.  
LIGUE AGORA !!!

## Financiamos para todo o

## TeleVendas

0XX(11)6852-2879  
6852-2881  
6852-2881  
3104-4327

Rua 15 de Novembro, 240 - Centro São Paulo/SP



# PS2



## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Saiba como completar todas as missões do melhor game da série

Felipe Azevedo

**E**xplorar a gigantesca área de San Andreas é uma das coisas mais prazerosas de se fazer no jogo. Mas você já parou para tentar completar alguma missão da história? Sim, sabemos que isso é difícil, especialmente pela quantidade quase infinita de opções extras presentes no game. Mas você quer saber o final da trama, não? Então confira nossa estratégia.

## In The Begining

### In The Begining

Ao ser jogado para fora do carro, pegue a bicicleta e siga em direção ao ícone "CJ" no radar. 01

### Big Smoke/Sweet & Kendl

Use a única bicicleta disponível e mantenha-se na cola dos seus companheiros. Procure não ficar emparelhado com o veículo inimigo para não ser alvejado pelos disparos. Depois do encontro, siga Ryder até sua vizinhança e pare na marca vermelha. Entre na sua casa para continuar o jogo.



### Ryder

Entre no carro e dirija até o Barber Shop. Entre e escolha um novo corte de cabelo. Ao sair, entre na pizzaria do outro lado da rua e compre uma refeição. Depois da animação, entre rapidamente no carro e volte para a casa de Ryder.

## Sweet (01)

### Tagging Up Turf

Siga para o local indicado para Sweet picar sobre o logo da gangue rival. Encontre os outros dois logos nas redondezas (pontos verdes) e piche sobre eles. Volte ao carro e vá para o novo destino. Piche mais dois locais, corra para o novo ponto e pule as duas grades. Use a caixa de madeira ao lado para subir na construção e piche o último logo. Desça, entre no carango e volte para sua vizinhança.

### Cleaning The Hood

Acompanhe Ryder até a casa de B-Dup. Depois, siga para encontrar o traficante e elimine-o. Por fim, entre a boca de fumo e livre-se de todos os inimigos. Para finalizar, retorne para a vizinhança.



### Drive-Thru

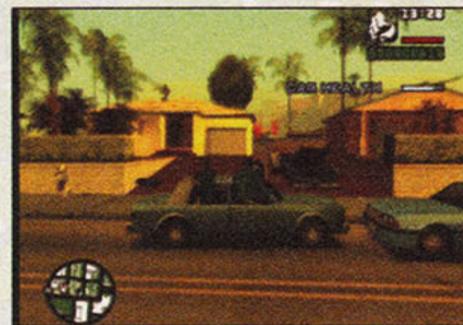
Leve seus parceiros até a lanchonete Cluckin' Bell e assista à animação. Quando o carro inimigo surgir, persiga-o e fique o mais próximo que puder para que seus companheiros possam atirar. Destrua o carro e elimine os inimigos antes que eles cheguem a sua área, caso contrário, a missão falhará. Retorne à casa de Sweet e depois dê uma carona para Smoke.

### Nines And AKs

Vá ao beco para encontrar Emmet. Destrua todas as garrafas e o carro. Em seguida, leve Smoke para casa. Sweet telefonará. Entre na loja Binco indicada, compre uma peça de roupa verde e saia para completar a missão.

### Drive-By

Siga até o ponto amarelo e então aproxime-se do vermelho para eliminar os membros da gangue Ballas. Continue o mesmo processo até acabar com todos. Agora, fuja da polícia e acelere até a garagem Pay 'N' Spray indicada. Sem os gambês na sua cola, volte para a sua área.



### Sweet's Girl

Pegue um carro com quatro portas e dirija o mais rápido que puder até o destino. Lá, fuzile todos os inimigos, atenda o telefone e estacione o veículo no lugar certo. Despiste os carros que tentarão impedi-lo e fuja para a casa de Sweet.

### Cesar Vialpando

Consiga o carango no local demarcado no mapa, entre na garagem, faça alguma modificação (se quiser) e vá para a Unity Station. Usando a alavanca direita, acione a suspensão do veículo no momento em que as setas passarem pelo círculo na parte inferior da tela.

## Ryder

### Home Invasion

Com o caminhão, vá para a casa demarcada e entre. Movimente-se com

cautela para não fazer muito barulho. Você precisa encontrar e levar para o caminhão, no mínimo, três caixas com armamento. Feito isso, leve o caminhão para a garagem.



### Catalyst

Ao chegar no túnel onde está o trem, livre-se dos Vagos e então proteja-se dos Ballas que chegarão em seguida. Suba na parte de trás do trem e, enquanto ele se move, jogue dez caixas para Ryder. Para facilitar, posicione o centro da mira exatamente sobre o rosto de Ryder e lance os itens com força total. Com todas as caixas no carro, acelere até o Pay 'N' Spray e entre para despistar a polícia. Volte à vizinhança.

### Robbing Uncle Sam

Vá para Ocean Docks, pule o muro em frente, elimine os guardas e atire no painel de controle para abrir o portão. Faça o mesmo no galpão mais ao fundo. Entre, livre-se de mais dois guardas, suba na empilhadeira e use-a para colocar 6 caixas dentro do caminhão (há 2 caixas do lado de fora do galpão). Caso a energia de Ryder esteja muito baixa, pare o que estiver fazendo e lhe dê cobertura. Assim que todas as caixas estiverem no caminhão, fuja para o beco indicado. Caso os soldados se aproximem do seu veículo, toque a buzina para que Ryder jogue algumas caixas com explosivos para destruí-los.



## Big Smoke

### OG Loc

Dirija até o presídio para encontrar OG Loc e então siga para o ponto indicado no radar. Toque a campainha da casa e,

assim que o morador fugir pela porta dos fundos, use a moto para persegui-lo. Elimine-o quando ele parar na quadra de basquete. Leve OG Loc até a lanchonete Burger Shot indicada no radar para completar a missão.

### Running Dog

Leve Smoke até o ponto de encontro e, depois da animação, corra atrás do fugitivo para eliminá-lo. Fique atento aos outros rivais que surgem no caminho.

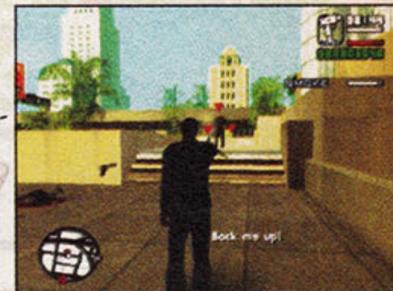
### Wrong Side Of The Tracks

Na Unity Station, após a animação, suba na moto e, acompanhado de Smoke, siga o trem. Fique o mais próximo possível dos inimigos que estão sobre o trem para que Smoke meta bala neles. Tome cuidado com os obstáculos e com os trens que surgem na direção contrária. Todos os rivais devem ser eliminados antes que a locomotiva atravesse a ponte. Para terminar, leve Smoke de volta para casa.



### Just Business

Leve Smoke até o Atrium e, quando entrar, fuzile todos os inimigos. Saia pela porta dos fundos e continue enfrentando mais inimigos. Com todos no chão, os dois personagens fugirão usando uma moto. Como Smoke pilotará, você será o encarregado de se livrar dos inimigos. Preocupe-se principalmente com as motos.



## OG Loc

### Life's A Beach

Vá para a praia e converse com a DJ. Dê duas respostas positivas para começar a dançar. Aperte os botões que surgem na parte inferior da tela para fazer 4000 pontos. Responda positivamente à garota e entre no furgão dela em seguida. Acelere para que ela pule do veículo. Estacione-o na garagem indicada pelo ponto amarelo.

### Madd Dogg's Rhymes

Entre na mansão de Madd Dogg pela porta dos fundos e avance na surdina, dando cabo dos inimigos sem chamar atenção. Use as sombras para não ser visto. Ao coletar o livro de rimas no estúdio de gravação, faça o caminho de volta. Volte ao Burger Shot para entregar o livro a OG Loc.

### Management Issues

Roube o carro certo e estacione no local indicado, entre nos outros dois veículos. Acompanhe-os calmamente até o teatro e pise fundo quando os passageiros entrarem. Siga para o pier em Verona Beach, acelere em direção à praia e pule do carro antes de ele cair no mar.

### House Party

Converse com OG Loc, faça um novo corte de cabelo ou compre uma roupa nova e, entre 20:00 e 06:00, vá para a festa no novo local. Agora, tudo o que você precisa fazer é proteger sua vizinhança do ataque dos Ballas. Eles surgem pela frente, sobre a ponte e depois pelas laterais.



## Cesar Vialpando (01)

### High Stakes, Low-Rider

Com um carro do tipo Low-Rider (o mesmo que você pegou na missão Cesar Vialpando de Sweet), encontre Cesar. Acompanhe-o até o grid de largada. Vença a corrida para cumprir o objetivo. 17

## C.R.A.S.H (01)

### Burning Desire

Encontre os policiais na lanchonete, saia e colete os coquetéis molotov escondidos por Temppeny. Siga para East Los Santos, livre-se dos gangsters ao redor do edifício indicado e lance coquetéis dentro das cinco janelas do local. Uma garota aparecerá na janela e você deverá salvá-la. Entre no sobrado e avance com cautela. Colete o extintor e use-o para abrir caminho entre o fogo. Ao encontrá-la, saia rapidamente pela porta que entrou. Leve-a para casa em seguida.



### Gray imports

No local indicado, elimine os inimigos e destrua o painel para entrar no armazém. Avance com cuidado para não ser surpreendido pelos oponentes escondidos e suba a escadaria no fundo do local. O contrabandista fugirá. Corra atrás dele para eliminá-lo antes que ele se afaste muito de CJ.

## Sweet (02)

### Doberman

Na loja Ammu-Nation indicada, compre bastante munição e siga para Glen Park. Dê uma volta de carro para avistar alguns membros da gangue Ballas e elimine-os a pé para dar início ao confronto. Três grupos de inimigos virão para atacá-lo. Livre-se do primeiro, procure por energia e colete à prova de balas nas redondezas, antes que o próximo apareça. Repita a mesma tática até dominar o território.

### Los Sepulcros

Recrute dois membros da sua gangue (um deles deve ser o indicado pela seta azul) e entre no carro. Dirija até o cemitério antes do término do tempo. Lá, pule o muro e aproxime-se dos seus comparsas. Agora, fuzile Kane (o ponto vermelho no radar) antes que ele fuja. Enquanto Sweet busca o carro para fuga, elimine os demais inimigos. Depois, é só entrar no veículo e fugir para casa.



### Reuniting The Families

Entre no veículo e dirija até o local indicado. Entre rapidamente no hotel quando a polícia chegar. Avance pelos corredores livrando-se dos soldados até encontrar Sweet.

Agora, em cima do edifício, fuzile o helicóptero para derrubá-lo e siga Sweet para encontrar Ryder e Big Smoke no carro. Debulhe as viaturas até o fim da perseguição.

### The Green Sabre

Ao sair da casa de Sweet, Cesar telefonará para CJ. Encontre-o no beco indicado e assista à animação. Depois disso, corra para o local onde Sweet está e derrube todos os Ballas que tentarem atacar.

## C.R.A.S.H (02)

### Badlands

Comece comprando armamento na Ammu-Nation mais próxima e então suba a montanha até a cabana. Assim que você se aproximar, agentes do FBI atacarão e a vítima fugirá em um carro. Pegue a moto estacionada no local e persiga-o montanha abaixo, fuzilando o veículo para que ele pule para fora. Elimine-o, fotografe o corpo e volte ao ponto inicial. Vale lembrar que se você for rápido o suficiente, pode eliminar a vítima antes mesmo de ela entrar no veículo.



## Catalina (01)

### First Date

Assim que Cesar telefonar, siga em direção ao ícone "?" para encontrar Catalina. Agora você tem quatro missões para escolher.

### Small Town Bank

Alterne a mira nos reféns até que o alarme seja acionado. Debulhe-os e destrua os caixas eletrônicos em seguida. Colete o dinheiro e saia do local dando cobertura a Catalina. Livre-se dos policiais e, em seguida, siga sua companheira. Quando o caminho for bloqueado, Catalina cairá. Desça da motocicleta e elimine todos os policiais. Pegue qualquer veículo e leve Catalina ao esconderijo.

## The Truth (01)

### Body Harvest

Ao chegar na fazenda indicada, avance até a plantação e roube a ceifadeira certa (o ponto azul no radar). Leve-a até o armazém de The Truth fugindo dos caipiras, que tentarão impedi-lo.

## Cesar Vialpando (02)

### King In Exile

Apenas assista à animação.

## Catalina (02)

### First Base

Assista à animação e complete mais uma das missões restantes de Catalina.

### Tanker Commander

Depois de tentar assaltar o posto de gasolina, Catalina resolverá roubar o tanque com combustível. Entre no caminhão e dê ré em direção ao tanque para engatá-lo. Fuja para o ponto demarcado no mapa, mas vá com cuidado: você não pode deixar o medidor de energia do caminhão ficar vazio nem deixar que o tanque se solte do cavalo.



### Gone Courting

Assista à nova animação.

### Local Liquor Store

Ao chegar em frente à loja de bebidas, CJ e Catalina vêem alguns bandidos roubando o local. Para não

sair com as mãos abanando, você deve perseguí-los para roubar o dinheiro carregado por eles. Mantenha-se o mais próximo que puder para que Catalina possa atirar neles. Depois de derrubados, cada um deixará cair uma maleta. Livre-se de todos antes de coletá-las ou você correrá o risco de falhar a missão.

### Made In Heaven

Assista à animação.

### Against All Odds

Após assistir à animação, entre na casa de apostas e instale os explosivos na porta do cofre. Assim que roubar todo o dinheiro, saia do local. Seu nível de procura estará relativamente alto. Dirija até o Pay N' Spray mais próximo (em Dillimore) para diminuí-lo e depois siga para o esconderijo.

## Cesar Vialpando (03)

### Wu Zi Mu

Com um carro veloz, siga para o novo ponto no mapa para participar de uma corrida. Chegue em primeiro para completá-la.

### Farewell, My Love...

Mais uma corrida, agora contra Catalina, que vem acompanhada de um velho conhecido dos fãs de GTA3. O circuito é o mesmo da missão anterior, só que no sentido contrário.

## The Truth (02)

### Are You Going To San Fierro?

Para não ser pego pela polícia, The Truth precisa destruir toda sua plantação de maconha. Ajude-o equipando o lança-chamas para queimar as ervas antes do término do tempo. Depois disso, um helicóptero sobrevoará o local. Use o lança-foguetes para derrubá-lo. Por fim, entre no carro de The Truth e dirija até a garagem em San Fierro.



## CJ (01)

### Wear Flowers In Your Hair

O objetivo desta missão é fazer você se familiarizar com as ruas da nova cidade. Apenas dirija para os locais indicados para conhecer alguns novos personagens (Jethro, Dwayne e Zero) e retorne à garagem.

### 555 We Tip

Vá para o Vank Hoff Hotel e estacione na marcação vermelha. Acompanhe o manobrista até o estacionamento no subterrâneo e detone-o para conseguir sua roupa. Volte à frente do hotel e aguarde o carro certo (um Merit azul escuro). Entre, acelere até sua garagem para colocar as drogas no veículo e retorne ao estacionamento, parando na vaga indicada. O carro deve ser estacionado sem nenhum arranhão. Suba para a rua e vá ao ponto indicado

### Deconstrucion

Kendl foi desrespeitada pelos operários da construção que fica atrás de sua garagem de CJ, e você precisa acabar com a azaração. Suba num veículo Dozer e destrua as cinco construções temporária antes do término do tempo. Fique atento para não encostar nos barris explosivos que ficam nas proximidades. Assim que os cinco estiverem no chão, empurre o banheiro para dentro do buraco e, de ré, estacione o Cement Truck ao lado na marca vermelha para soterrá-lo com cimento.



## Syndicate (01)

As missões do Syndicate aparecem pela primeira vez na sua garagem, mas os ícones e a localização mudam conforme você avança no jogo.

### Photo Opportunity

Dirija até Red Country e entre no carro de Cesar. Dalí, vá para Angel Pine e pare no local indicado. Suba no topo da construção mais próxima e

posicione-se na marca vermelha. Seu objetivo agora é fotografar o rosto dos quatro membros do Syndicate assim que eles saírem de seus veículos. Cada um deles surge de um local diferente, então fique atento.



### Jizzy

Wu Zi Mu quer que você visite Jizzy B, o cafetão que faz parte do Syndicate. Jizzy enviará CJ em uma série de pequenas missões. A primeira é levar uma prostituta para o local indicado. A segunda, localizar e eliminar um gigolô em menos de 2 minutos. Depois disso, Jizzy telefonará para dizer que alguns homens estão espancando uma de suas garotas. Vá até lá e fuzile-os. A última missão é destruir a limusine que levará a última garota de programa. Antes de mais nada, livre-se do veículo que faz a escolta. Depois, aproveite as ladeiras da cidade para alcançar o carro principal.

### T-Bone Mendez

Pegue um carro e siga para o ponto azul no mapa. Ao chegar próximo da van emboscada, os bandidos se separarão em motos. São quatro membros, cada um carregando um pacote. E você, claro, tem que recuperar todos. O esquema é: por trás, chegar o mais perto possível de cada um deles e pressionar rapidamente o L1 para agarrar os pacotes. Retorne à boate após coletar todos.

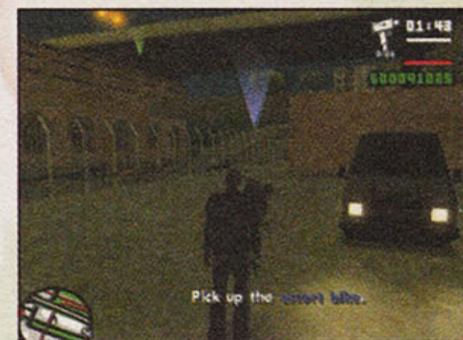
### Mike Toreno

Mike Toreno, mais um membro do Syndicate, está sendo mantido refém. Para que seus companheiros o encontrem, ele mantém o celular ligado. O problema é que a bateria está acabando e você só tem 5m30s para localizá-lo. A cada ponto que você chega, um novo surge no mapa. No fim, você entrará no aeroporto. Fique de olho no medidor que surge no canto da tela, ele indica a distância que você está em relação a Toreno. Ao avistar os

sequestradores, acompanhe-os até que eles parem para atacá-lo. Livre-se deles e tome cuidado para não atingir Toreno. Em seguida, fuzile a van para destruí-la. Agora é hora de fugir. Assim que você passar pela marca vermelha, seu medidor de procura ficará com três estrelas. Procure o Pay N' Spray mais próximo e então volte para a boate.

### Outrider

Vá para o ponto amarelo no radar e assista à animação. Toreno pedirá que você abra caminho pelas ruas de San Fierro para que uma van possa chegar ao destino sem sofrer danos. Siga para o novo local, colete o rifle Sniper e o lança-foguetes, suba na moto e acelere até a primeira emboscada. Detone todos os veículos e inimigos e avance ao próximo ponto. Repita o mesmo processo até completar a missão.



## C.R.A.S.H. (03)

### Snail Trail

Agora você tem que eliminar um jornalista que está investigando Tempenny e Polaski. Pegue o rifle Sniper no ponto indicado e persiga o trem até Los Santos. A primeira parada dele é na Market Station, em Vinewood, então siga pelos trilhos e aguarde-o lá. Assim que ele entrar no táxi, roube um veículo e acompanhe-o de uma distância razoável. Ele descerá no porto de Santa Maria Beach. Aproxime-se aos poucos e use o rifle Sniper para meter uma bala em sua cabeça. Livre-se do cara com quem ele estava conversando da maneira que preferir.



## Ⓢ Syndicate (01)

### Ice Cold Killa

Volte à sua garagem entre 20:00 e 6:00 para encontrar com Cesar. Pegue um veículo e siga à boate de Jizzy. Suba pelas tábuas entre os andaimes e continue em frente. Desça no topo da construção e entre pela janela aberta. Avance sorrateiramente e desça até onde Jizzy está. Depois da animação, elimine os guardas e saia do local. Entre no carro e persiga o fugitivo. Aniquile-o e recolha seu telefone celular.



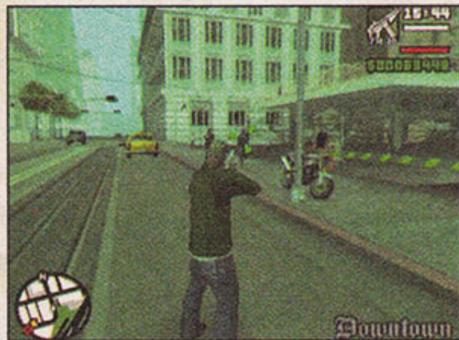
### Pier 69

Ao iniciar a missão, equipe o rifle Sniper e derrube todos os Rifas que ficam sobre as construções do cais. Depois da seqüência animada, troque o rifle por uma arma menor e corra em direção ao ponto vermelho (T-Bone) e livre-se dele.

Ryder é sua próxima vítima. Mergulhe no mar e siga-o. Suba em uma das lanchas e elimine-o.

### Toreno's Last Fight

Vá para o heliporto, fuzile os inimigos e pegue o lança-foguetes assim que o helicóptero levantar vôo. Volte à rua e siga a aeronave. No viaduto principal, acelere para ganhar vantagem, deixe o veículo, equipe o lança-foguetes e espere o helicóptero se aproximar. Se sua mira for boa, um disparo é suficiente para derrubá-lo.



## Wu Zi Mu

### Mountain Cloud Boys

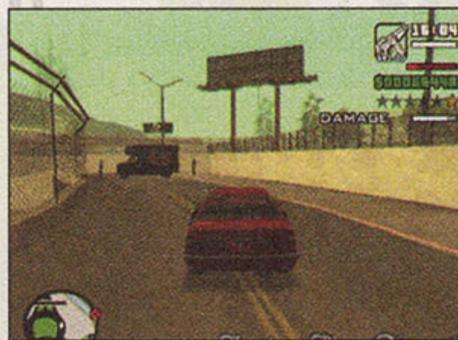
Leve Woozie até o local indicado e acompanhe-o pelos becos. Quando os membros da gangue Da Nang Boys

chegarem, proteja Woozie enquanto avance para voltar à rua. Com todos os oponentes eliminados, entre no carro e dirija ao redor dos novos veículos inimigos. Faça isso até que Woozie destrua todos eles. Para finalizar, vá para o ponto amarelo no radar.

### Ran Fa Li

No início, essa missão é bem fácil: basta entrar no estacionamento do aeroporto e pegar o carro indicado. A parte difícil vem depois, quando você tenta sair do local: todas as saídas principais estão fechadas pela gangue Da Nang Boys.

Dê uma volta pelo aeroporto e eventualmente você encontrará um caminho livre para sair. Do lado de fora, fuja dos inimigos e siga em direção a área Esplanade e continue até o ponto amarelo.



### Lure

Sua função aqui é atuar como isca para confundir os Da Nang Boys. Como eles pensam que é Ran Fa Li quem está no carro, você não pode sair do veículo em momento algum durante a perseguição.

Ao chegar na marca vermelha, a perseguição começa e você deve seguir o caminho indicado pelos checkpoints. Preocupe-se com a barra de dano do carango. Se ela ficar muito baixa, os perseguidores descobrirão que tudo não passa de uma armação.

### Amphibious Assault

Você só poderá realizar esta missão se sua capacidade de segurar a respiração debaixo d'água estiver razoavelmente alta.

Siga para as docas e pare sobre a marca vermelha. Você precisa subir a bordo do grande navio ancorado no mar, mas deve passar sem ser visto pelas lanchas que patrulham as redondezas.

Nade em frente e mergulhe para pegar a faca. Continue pelo canal, passando pelos checkpoints até sair em alto mar.

Avance com cuidado e fique de olho no movimento das lanchas. Se fizer barulho enquanto estiver na superfície, afunde para não ser visto. Evite os holofotes ao se aproximar do navio e nade por baixo dele para subir as escadas do outro lado.

Avance sem ser visto, surpreendendo e degolando todos os inimigos no caminho. Prossiga para o interior do navio e continue pelos corredores até o local indicado no mapa. Instale o microfone, saia da embacação e volte às docas com a mesma estratégia que usou no começo.

### The Da Nang Thang

Na primeira parte, a bordo do helicóptero, fuzile o maior número de inimigos que conseguir, já que ele será atingido e cairá no mar. Quando isso acontecer, nade até o navio e avance entre os contêineres, eliminando todos os oponentes que encontrar. Desça pela passagem e prossiga até encontrar o contêiner indicado no radar. Destrua o cadeado para libertar os reféns e volte ao convés. Siga para o ponto vermelho até encontrar o líder da gangue na cabine de controle. Use a espada para fatiá-lo e retorne ao convés mais uma vez para recontratar os reféns.



## Syndicate (02)

### Yay Ka-Boom-Boom

Dirija até o ponto amarelo para pegar o carro com explosivos. Vá para a fábrica de crack e pare um pouco antes do grande portão. Desça do carro e elimine os dois guardas. Quando o portão se abrir, elimine mais inimigos, volte ao carro e dirija até o fundo do terreno. Entre no armazém usando a rampa e prossiga até a marca vermelha. Estacione o carro, ative os explosivos e saia do veículo. Agora você tem 40 segundos para sair do armazém antes que tudo vá pelos ares. Se tiver usando um colete à prova de balas, apenas corra sem se preocupar com os disparos inimigos. Caso contrário, seja

rápido para matá-los.

Do lado de fora, avance com cautela até o portão principal e enfrente mais adversários. Roube o carro que surgirá. Para sair da fábrica, volte ao fundo do terreno e acelere em direção à rampa formada pelos escombros do galpão ao lado.

## Toreno

### Monster

Hora de testar sua habilidade como piloto. Dirigindo o Monster, passe pelos 35 checkpoints em menos de 6m30s. Para facilitar, saiba que o veículo não tem freio de mão, mas sim um sistema de controle das rodas traseiras.

### HighJack

Ao encontrar com Cesar, suba na moto e acelere em direção ao ponto indicado no radar. Trata-se de um caminhão em movimento. Emparelhe-se com a cabine e mantenha a velocidade para que Cesar possa pular para forçar o motorista a sair do veículo. Após isso, entre no caminhão e dirija até a garagem indicada.



### Interdiction

Depois da animação, vá para o deserto (mais precisamente na área El Castillo del Diablo). Pare na marca vermelha, pegue o lança-foguetes, escolha um dos dois veículos e suba ao novo ponto no radar.

Um helicóptero se aproximará e outros tentarão derrubá-lo. Proteja o primeiro, disparando foguetes contra as aeronaves inimigas. Feito isso, suba no veículo e siga para o ponto verde no mapa. Colete o item e corra para a garagem.

### Verdant Meadows

Apenas compre o cemitério de aviões na área Verdant Meadows por \$80 mil.

## Airstrip

### Learning to Fly

Consiga pelo menos uma medalha de bronze em todas as aulas da esco-

la de avião (o S vermelho ao lado da Safe House).

### N.O.E.

Sabendo que CJ já pode pilotar, Toreno pede que ele voe até Angel Pine para fazer uma entrega. O chato desta missão é que você não pode ser pego pelos radares, o que significa que é preciso voar a uma baixa altitude. Outro detalhe é ter que completar o objetivo em menos de 10 minutos.

No local indicado, passe por dentro da argola vermelha para fazer a entrega e volte para o cemitério de aviões. Sim, ainda sem ser pego pelos radares.



### Stowaway

Depois da animação, acelere a motocicleta e desvie dos barris para entrar no avião pela rampa traseira antes que ele levante vôo.

Dentro da aeronave, avance com cuidado, para não ser derrubado pelos barris que continuam a cair, e elimine todos os inimigos sem usar armas de fogo. Pegue o pára-quadras que um deles estava vestindo e instale um explosivo em qualquer ponto do avião. Pule para fora, abra o pára-quadras e pouse sem maiores complicações.



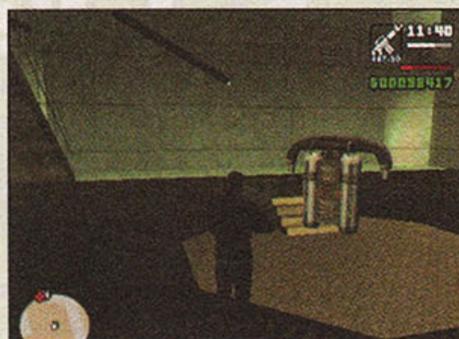
### Black Project

The Truth está de volta. E para dificultar sua vida, ele quer que você se infiltre na Area 69, uma base do exército localizada no meio do deserto, para roubar um equipamento secreto. A chave para o sucesso aqui é não ser visto pelos soldados nem ser pego pela luz dos holofotes. Há duas

maneiras de entrar na área subterrânea da base: 1) acionar os portões principais na cabine de controle e ser rápido para entrar antes que eles se fechem; 2) partir para o plano B, que consiste em entrar pela tubulação de ar após ser descoberto. Seja qual for sua opção, é preciso entrar na base antes das 5h30 da manhã.

Dentro do local, avance pelos corredores e salas até encontrar um cientista. Elimine-o para conseguir um Keycard. Use-a para abrir a porta em frente à marca vermelha no canto do laboratório.

O próximo passo é descer uma enorme escada vigiada por vários soldados. Seja cauteloso e elimine o maior número de inimigos que puder antes de avançar. No fundo, pegue o Jetpack e siga as instruções para pilotá-lo. Voe para cima e saia pela abertura no alto. Siga para Arco del Oeste para reencontrar The Truth.



### Green Goo

Usando o Jetpack, voe em direção ao ponto indicado no radar. No trem em movimento existem três caixas. Você deve destruir todas elas para encontrar o item Green Goo. Não pense, porém, que a tarefa será fácil, pois o trem é protegido por inúmeros soldados.

### Casino (01)

Assim como as missões do Syndicate, estas variam de lugar e de ícone conforme você as completa.

### Fender Ketchup

Sua primeira missão desta nova lista é assustar um cara que está amarra-



do em cima do capô do carro. Faça todas as barbaridades que quiser (dirigir na contra-mão, realizar cavalos-de-pau), mas tome cuidado para não bater o veículo de frente. Encha a barra no alto da tela e volte ao cassino.

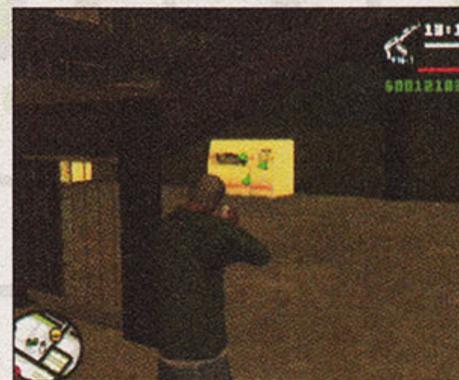
### Explosive Situation

Siga para a pedreira (indicada no radar pelo ponto amarelo). Lá, você terá 2m30s para passar por cima das caixas (pontos verdes), usando o veículo Dumper, e recolher todos os explosivos. Depois disso, você verá que guardas bloquearam as saídas principais. Pegue a moto indicada e passe pelos checkpoints para fugir do local. Vá para o novo ponto e complete a missão.



### You've Had Your Chips

Assim que você entrar no galpão, os inimigos atacarão sem dó. Sua tarefa é destruir todas as máquinas existentes no local. Para não se arrepender, elimine todos os oponentes antes de partir para as máquinas. Retorne ao cassino assim que cumprir seu objetivo.



### Don Peyote

The Truth precisa que você resgate duas pessoas que estão perdidas no deserto. Pegue um veículo com quatro portas e siga para lá. Assim que eles entrarem no carango, vá para o novo ponto no mapa. Lá, os fazendeiros tentarão matá-los. Impeça que isso aconteça e então acelere para o cassino Caligula's Palace.

### Intensive Care

Para encontrar a vítima que você deve sequestrar, é preciso bater com seu veículo nas três ambulâncias indicadas no radar a fim de descobrir em qual delas o personagem está. Assim que localizá-lo, continue atacando a ambulância até que ela pare. Assuma a direção e fuja para o armazém indicado antes que os veículos inimigos o alcancem.

### C.R.A.S.H. (03)

#### Misappropriation

Após o encontro com Tempenny em Prickle Pine, vá para Aldeia Malvada para mais uma queima de arquivo. Assim como a missão Badlands, a vítima foge assim que os agentes do FBI são alertados. A diferença é que dessa vez a perseguição é feita de helicóptero.

Permaneça na cola dele e pouse no heliporto quando ele fizer o mesmo. Fuzile-o e colete o dôssie.



### Casino (02)

#### The Meat Business

Acompanhado de Rosenberg, dirija até local indicado no mapa e entre na fábrica. Depois da animação, inúmeros mafiosos atacarão. Sua principal preocupação é manter Rosenberg vivo, portanto seja rápido para derrubar os inimigos. Aguarde até que seu companheiro apague o fogo e avance em seguida. Prossiga aos poucos, eliminando os oponentes conforme eles forem surgindo. Siga até o fim do último corredor para sair. Pegue um carro e volte ao cassino.

### Fish in a Barrel

Assista à animação

### Madd Dogg

#### Madd Dogg

Assim que obter o controle sobre CJ,

pegue o caminhão Walton mais próximo (ponto azul) e pare na marca vermelha. Acompanhe a movimentação de Madd Dogg para que ele caia na caçamba do veículo. Agora, com muito cuidado, siga para o hospital indicado no mapa.

## Casino (03)

### Free Fall

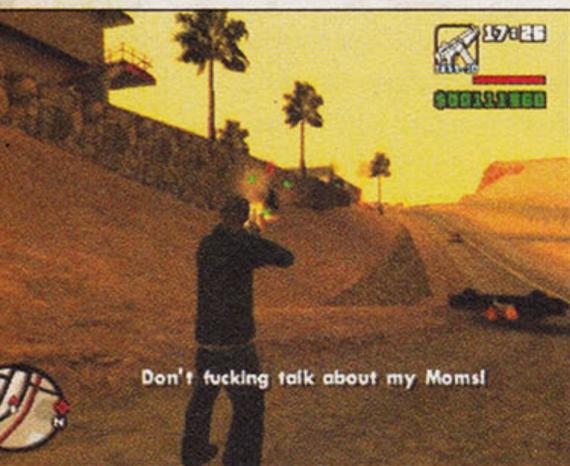
Vá para o aeroporto e roube um avião. Voe em direção ao novo ponto no radar. Ao avistar o avião, seja rápido para passar pela argola vermelha antes que ele se aproxime demais da cidade. Dentro da aeronave, use os botões R2 e L2 para se proteger atrás das paredes, e o L1 para atirar. Elimine todos os passageiros e tripulantes para assumir o controle do avião. Pouse-o no aeroporto para cumprir a missão.



## C.R.A.S.H. (04)

### High Noon

Encontre Tempenny na área Las Brujas e assista à animação. Tempenny fugirá e você terá que eliminar Polaski. Não é preciso fazer algo específico, então debulhe-o da maneira que achar mais conveniente.



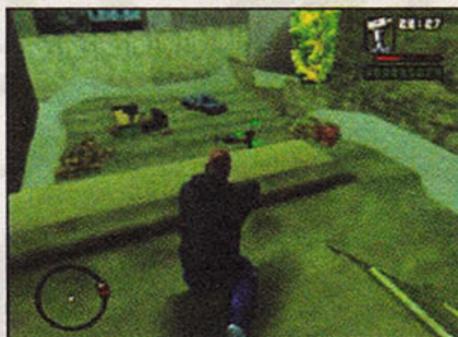
## Casino (04)

### Saint Mark's Bistro

Roube um avião e voe em direção ao ponto indicado. Depois da sequência animada, você aparecerá automaticamente dentro do restaurante Saint Mark's Bistro, em Liberty City. A

idéia aqui é simples: percorrer toda a área do estabelecimento e meter bala em qualquer um que encontrar pela frente.

Após eliminar o último inimigo, pouse o avião no aeroporto de Las Venturas.



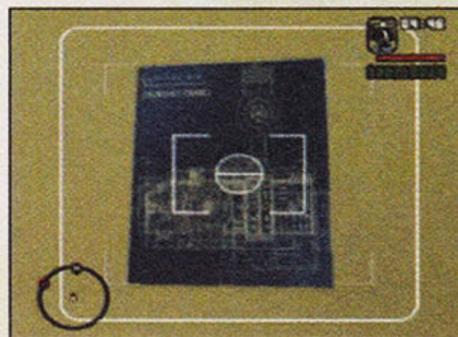
## Heist

### Architectural Espionage

Antes de mais nada, vá até o ponto vermelho e elimine um turista para conseguir uma câmera fotográfica. Agora, vá em direção ao ponto amarelo. Entre no edifício sem ter nenhum arma ou item equipado. Aproxime-se da recepcionista e responda as perguntas usando o direcional digital. Pressione esquerda para a primeira, direita para a segunda, e esquerda novamente para a última. Dessa forma você poderá subir aos escritórios.

Suba até o ponto amarelo e, depois da mensagem, desça ao novo local indicado no radar. Destrua os condicionadores de ar, esconda seus itens e retorne ao andar superior. Fotografe a planta que está na parede e prepare-se para sair do edifício sob o ataque de vários policiais.

Fuja para o cassino o mais rápido que puder.



### Key to Her Heart

Pare na marca vermelha para ver a funcionária entrando no carro. Siga-a sem levantar suspeitas até o Sex Shop. Entre no local logo após ela. Depois da animação, entre no provador para conseguir uma roupa de sadomasoquista. Saia, volte ao carro e continue seguindo-a. Assim que ela entrar na casa,

fique aguardando na porta. Quando um careca carregando um consolo rosa se aproximar, espanque-o, colete o item e entre na casa em seguida. Millie se tornará sua namorada.

Mesmo terminando a missão, você terá que aumentar a barra de progresso de namoro com a garota para conseguir o Keycard que dá acesso ao cofre do cassino onde ela trabalha. Para isso, usando a roupa de sadomasoquista, visite-a todos os dias às 2:00. Depois de algum tempo você poderá entrar na casa para coletar o cartão.



### Dam and Blast

Pegue o avião Nevada e ganhe altitude para passar por dentro da argola vermelha. Pule e abra o pára-quadras para aterrissar no próximo ponto indicado. Dê cabo de todos os guardas, entre no edifício, suba as escadas e detone mais policiais. Instale os explosivos e corra para a saída.

### Cop Wheels

O plano é o seguinte: enquanto Little Lion, o braço direito de Woozie, dirige um Packer pela rodovia principal ao redor de Las Venturas, você precisa roubar quatro motocicletas HPV 1000 (da polícia). Elas são indicadas por pontos vermelhos no radar. Após pegar uma, acelere até o caminhão e, com ele em movimento, estacione-a na rampa. Repita esse esquema com as demais motocicletas. Evite atirar nos policiais se eles se moverem quando você se aproximar. Se você tiver mais que uma estrela na barra de procura, a situação pode ficar bem complicada.

### Up, Up, and Away!

Vá para o depósito KACC Military Fuels e aguarde no portão. Assim que o veículo dentro do local se aproximar, os portões se abrirão. Aproveite para entrar nesse momento. Avance eliminando os soldados e entre no galpão à esquerda. Continue

até chegar ao heliporto e então roube o helicóptero. Voe para o novo local e use o ímã para suspender o carro-forte indicado. Em seguida, voe até o Aircraft Graveyard, solte o veículo na marca certa e depois pouse o helicóptero.

## Breaking the Bank at Caligula's

Tudo pronto para o grande roubo! Certifique-se de estar vestindo um colete à prova de balas antes de iniciar a missão.

Ao passar pela entrada de funcionários do cassino você terá quatro minutos para abrir caminho para o resto da equipe. Use o Keycard no painel e entre. Vá para a sala indicada e jogue uma granada de gás no tubo de ventilação. Acione o visor noturno assim que as luzes apagarem, desça a escadaria e use a empilhadeira para abrir o portão.

Seu limite de tempo agora é de sete minutos. Use um explosivo para destruir os geradores e proteja seus companheiros até o cofre. Faça o mesmo enquanto eles estiverem recolhendo o dinheiro. Escolte-os até os veículos de fuga e então use o elevador para chegar ao topo da construção. Elimine os guardas que surgem no caminho, pegue o pára-quadras no local indicado e pule em direção ao heliporto em frente. Voe até o Aircraft Graveyard. Caso você não consiga alcançar o heliporto, fuja de carro. Mas não se arrisque em dirigir até o destino sem antes para em um Pay N' Spray.

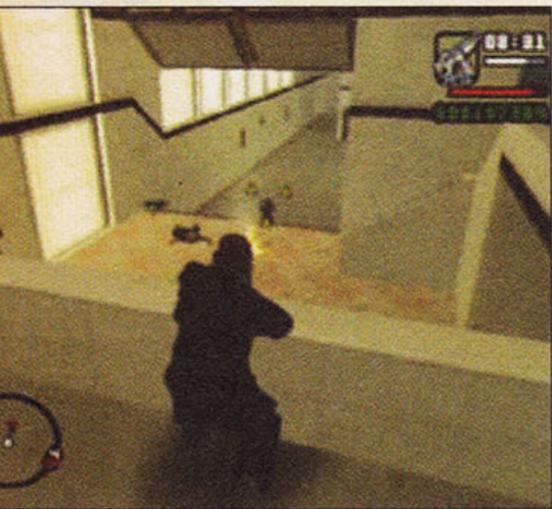
## CJ (02)

### A Home in the Hills

A mansão de Madd Dogg foi tomada por Big Poppa, um traficante da gangue Vagos. Quando toda a equipe pular do avião, abra o pára-quadras e pouse no heliporto da mansão. Debulhe com todos os inimigos que surgirem e, em seguida, entre pela porta no andar inferior. Percorra os cômodos, passando fogo em todos que curzar seu caminho. No final, Big Poppa fugirá



de carro e você, como já fez inúmeros vezes até agora, terá que eliminá-lo.



### Vertical Bird

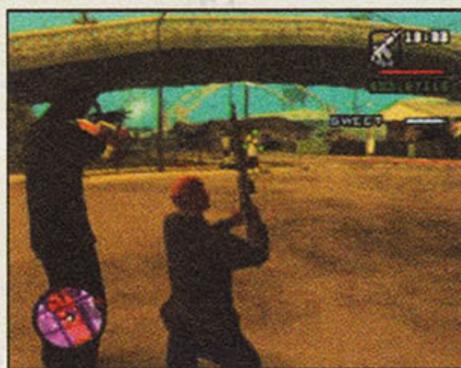
Toreno faz uma aparição de surpresa e ordena que você o acompanhe. Na praia, suba na lancha e siga até o navio ancorado ao lado da área Easter Basin, em San Fierro. Entre pela abertura traseira e avance cautelosamente. Tente não ser visto até chegar ao ponto indicado no mapa.

Suba até o hangar e roube qualquer um dos jatos. Levante vôo, mude a direção dos jatos usando a alavanca analógica direita e siga em direção ao Aircraft Graveyard. Será preciso destruir os jatos inimigos e os navios próximos da represa Sherman Dam antes de pousar o avião no local indicado.



### Homecoming

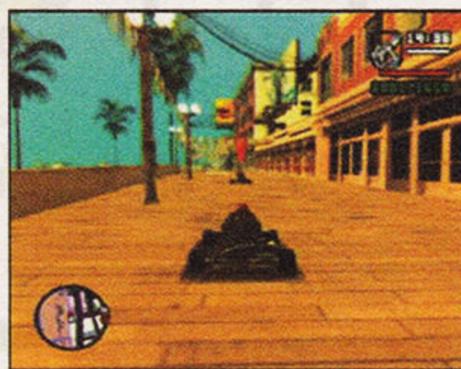
Pegue Sweet na delegacia, leve-o para casa e dê uma volta pela vizinhança para se livrar dos traficantes. Comece uma guerra de gangue com a gangue Ballas e vença para retomar a área.



### Cut Throat Business

Madd Dogg descobriu que OG Loc está usando suas rimas e quer vingança. Leve-o até o local indicado no radar e, assim que OG fugir, suba no Vortex e persiga-o. Não é possível eliminá-lo, então se preocupe apenas em não perdê-lo de vista.

No pier de Verona Beach, pegue o Kart para continuar a perseguição.



### Sweet (03)

#### Beat Down on B-Dup

B-Dup agora mora em Glen Park, uma área comandada por Ballas. Comece uma guerra, vença e depois elimine os inimigos que protegem a frente da casa para poder entrar.



### Grove 4 Life

Acompanhado de Sweet, domine pelo menos dois novos territórios comandados por gangues rivais.



### The End

#### Riot

Depois da animação, apenas leve Sweet até sua vizinhança.



### Los Desperados

Cesar precisa da sua ajuda para reestruturar sua gangue, a Varios Loz Astecas. Para isso, você precisa acompanhá-lo por um bairro dominado pela gangue Vagos.

Recrute dois membros da sua gangue e siga até Unity Station para encontrar dois parceiros de Cesar.

Prossiga pelas passagens entre os edifícios até chegar em um beco. Continue em frente e, na última esquina, fuzile o cara que atira foguetes de cima da casa antes de enfrentar os demais rivais.



### End of the Line

Para realizar a última missão do jogo você deverá comandar uma certa quantidade de territórios. Siga ven-

cendo as guerras até receber uma ligação de Sweet.

Estacione no local indicado, saia do carro e desça até a rua inferior. Roube o tanque da Swat, siga para a fábrica e acelere para destruir a parede.

Continue em frente e entre pela porta no fim do corredor.

A partir daqui você terá que subir vários andares recheados de inimigos. Não se esqueça de pegar o colete à prova de balas que cai do cara que fica atrás do balcão no começo da cada andar. Na última sala você irá encontrar Smoke, que tentará liquidá-lo. Suba as escadas e esconda-se no banheiro quando o confronto começar. Fuzile-o sempre que ele aparecer e fique atento aos outros inimigos.

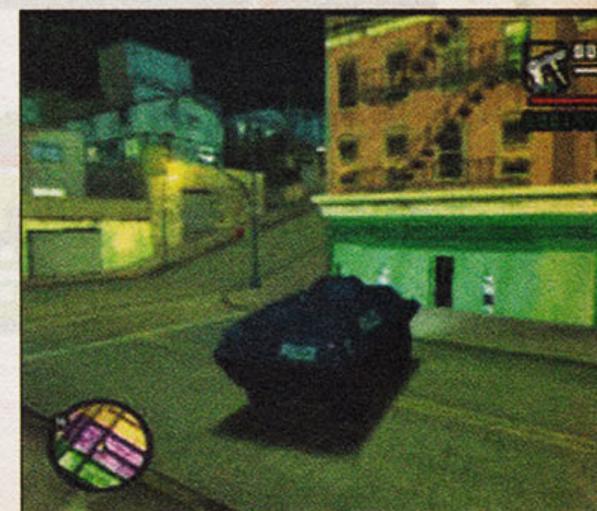
Após derrotá-lo, Tempenny dará as caras e fugirá depois de incendiar o local. Colete o extintor e o visor noturno e desça em direção à saída. Você tem sete minutos. Use o visor para encontrar o caminho, mas desative-o quando se aproximar de um foco de incêndio.

Apague-o usando o extintor e siga em frente.

Fora da fábrica, Tempenny fugirá em um caminhão de bombeiro.

Siga-o. Aproxime-se o máximo que puder, mas não tente pará-lo de jeito nenhum. Após algum tempo de perseguição um policial aparecerá em cima do veículo e tentará derrubar Sweet, que está preso na escada magirus. Nesse momento, pise fundo e chegue perto do caminhão para salvá-lo.

Na última seqüência, Sweet assume a direção e você fica encarregado de atirar em todos os policiais que tentarem impedi-lo. Por fim, Tempenny perderá o controle e cairá do viaduto. ⊗





## BURNOUT 3: TAKEDOWN

### Habilitar veículos

#### Assassin Compact:

Consiga 15 takedowns.

#### Assassin Muscle:

Consiga 30 takedowns.

#### Assassin Coupe:

Consiga 60 takedowns.

#### Assassin Sports:

Consiga 100 takedowns.

#### Assassin Super:

Consiga 150 takedowns.

#### Hotrod:

Consiga medalha de ouro em todos os "special events".

#### Custom Compact:

Consiga 10,000 Burnout points.

#### Custom Coupe:

Consiga 50,000 Burnout points.

#### Custom Muscle:

Consiga 25,000 Burnout points.

#### Custom Sports:

Consiga 100,000 Burnout points.

#### Custom Super:

Consiga 200,000 Burnout points.

#### Compact DX:

Consiga 4 medalhas de ouro.

#### Muscle DX:

Consiga 10 medalhas de ouro.

#### Coupe DX:

Consiga 18 medalhas de ouro.

#### Sports DX:

Consiga 25 medalhas de ouro.

#### Super DX:

Consiga 32 medalhas de ouro.

#### Muscle Type 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Silver Lake Compact

Grand Prix.

#### Coupe Type 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Muscle Grand Prix.

#### Sports Type 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Coupe Grand Prix.

#### Tuned Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Downtown Race 1.

#### Tuned Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard Face-Off.

#### Tuned Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Race.

#### Tuned Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Race 2.

#### Tuned Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Island Paradise Face-Off.

#### Modified Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Face-Off.

#### Modified Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 1.

#### Modified Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Race.

#### Modified Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 2.

#### Modified Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Golden City Face-Off.

#### Compact Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 1.

#### Muscle Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 2.

#### Coupe Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 1.

#### Sports Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 2.

#### Super Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Gold Medal GP.

#### Dominator Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Face-Off.

#### Dominator Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 2.

#### Dominator Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 1.

#### Dominator Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Face-Off.

#### Dominator Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Dockside Face-Off.

#### Heavy Pickup:

Acumule 1 milhão em dinheiro.

#### 4WD Racer:

Acumule 2 milhões em dinheiro.

#### SUV Deluxe:

Acumule 5 milhões em dinheiro.

#### 4WD Heavy Duty:

Acumule 10 milhões em dinheiro.

#### B-Team Van:

Acumule 15 milhões em dinheiro.

#### INT Express Delivery Truck:

Acumule 20 milhões em dinheiro.

#### Tractor Cab:

Acumule 30 milhões em dinheiro.

#### Longnose Cab:

Acumule 50 milhões em dinheiro.

#### City Bus:

Acumule 70 milhões em dinheiro.

#### Trash Truck:

Acumule 90 milhões em dinheiro.

#### Fire Truck:

Habilite todas as crash headlines.

#### Custom Coupe Ultimate:

Consiga medalha de ouro em todos os crash events.

## Circuitos

### Circuito oval:

Consiga todos os signature takedowns.

#### U.S. Circuit Racer:

Consiga medalha de ouro no circuito Super GP.

#### World Circuit Racer:

Consiga medalha de ouro em todas os race events.

## Signature Takedowns

### Avalanche!:

Consiga um takedown na lateral da ponte no circuito Alpine.

### Berth Trauma:

Consiga um takedown na marina no circuito Riviera.

### Catch the Tour Bus:

Consiga um takedown nos ônibus estacionados no circuito Island Paradise.

### Euro Tram Ram:

Consiga um takedown no bonde no circuito Winter City.

### Gate Crasher:

Consiga um takedown nas paredes do portão no circuito Vineyard's.

### Gone Fishin':

Consiga um takedown jogando seu oponente para fora da pista pouco depois do trailer estacionado no circuito Silver Lake.

### Grapes of Wrath:

Consiga um takedown no caminhão de vinho.

### Hit the Split:

Consiga um takedown na parede da entrada do túnel no circuito Downtown.

### Home Wrecker:

Consiga um takedown na motor home.

### Market-Stalled:

Consiga um takedown no mercado no circuito de Golden City.

### Paid the Price:

Consiga um takedown nas cabines de pedágio no circuito Alpine.

### Pillar Driller:

Consiga um takedown nos pilares de sustentação do trilho de trem no circuito Downtown.

### Riviera Roustabout:

Consiga um takedown no monumento no circuito Riviera.

### Rumble in the Jungle:

Consiga um takedown na pista de terra no circuito Island Paradise.

### Ship Wreck:

Consiga um takedown no porto no circuito Dockside.

### Snowed Under:

Consiga um takedown no carro de neve.

### Tram Ram:

Consiga um takedown no bonde no circuito Waterfront.

### Truck Torpedo:

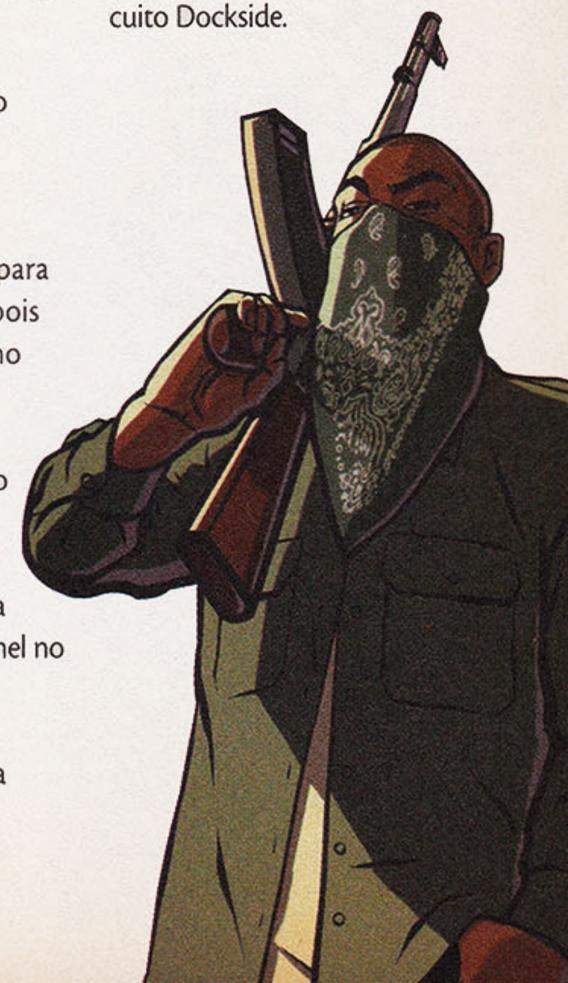
Consiga um takedown em um veículo que carrega barcos de velocidade.

### Tuk-Down:

Consiga um takedown no Tuk-Tuk.

### Tunnel of Shove:

Consiga um takedown no suporte do túnel no circuito Dockside.



### Headlines

No modo Crash, consiga o total indicado:

#### Alpine Smash!:

\$900,000 no circuito Alpine.

#### Bayside Blitz!:

\$900,000 no circuito Waterfront.

#### Dockside Ridge Ruin!:

\$1,000,000 no circuito Dockside.

#### Downtown Demolition!:

\$650,000 no circuito Downtown.

#### Golden City Madness!:

\$750,000 no circuito Golden City.

#### Grape Harvest Crushed!:

\$850,000 no circuito Vineyard.

#### Riviera Wreck!:

\$750,000 no circuito Riviera.

**Silver Lake Lunacy!:** \$600,000 no circuito Silver Lake.

#### Trouble In Paradise!:

\$750,000 no circuito Island Paradise.

**Winter City Frozen!:** \$800,000 no circuito Winter City.

### Truques

#### Selecionar música:

Durante a corrida, segure L2 + R2.

### GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

#### Truques

**\$250,000 e máximo de energia:** R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Tráfego intenso:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2

**Veículos invisíveis:** ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1

**Cometer suicídio:** →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

**Destruir veículos próximos:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1

**Veículos mais rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1

**Relógio mais rápido:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲

**Aumentar velocidade de jogo:** ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■

**Barcos voadores:** R2, ●, ↑,

L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲

**Baixar nível de procura:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

**Pedestres armados:** R2, R1, X, ▲, X, ▲, ↑, ↓

**Direção perfeita:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

**Aumentar nível de procura:** R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←

**Diminuir velocidade de jogo:** ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

**Habilitar Rhino:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲

**Habilitar Stretch:** R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Habilitar Bloodring Banger:** ↓, R1, ●, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←

**Habilitar Caddy:** ●, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ●, X

**Habilitar Hotring Racer 1:** R1, ●, R2, →, L1, L2, X (2x), ■, R1

**Habilitar Hotring Racer 2:** R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2

**Habilitar Rancher:** ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2

**Habilitar Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →

**Habilitar Trashmaster:** ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →

**Código para armas 1:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Código para armas 2:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

**Código para armas 3:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

### POOL PARADISE

#### Habilitar Laser Sight:

Compre-o na loja por \$100.

#### Habilitar HUD Goggles:

Compre-o na loja por \$5,000.

#### Habilitar Stuffed Dodô:

Compre-o na loja por \$2,500.

#### Habilitar minigame Coconut Shy:

Compre-o na loja por \$3,000.

#### Habilitar minigame Skeepool:

Compre-o na loja por \$3,000.

#### Habilitar minigame Hidden Cave:

Compre-o na loja por \$5,000.

#### Habilitar minigame Darts:

Compre-o na loja por \$4,000.

#### Habilitar minigame Dropzone:

Compre-o na loja por \$8,000. 



# PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada  
Vendas de Peças e Acessórios

**III NIDI**  
Desde 1992



Limpeza da lente gratuita

▶ **Conserto: 6 meses de garantia**

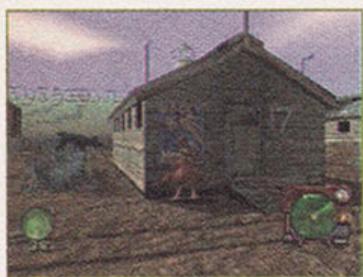
▶ **Destramamento: 1 ano de garantia**



Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

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



## CHICKEN RUN

Habilitar opção bonus ending  
Consiga as secret pictures e medalhas de ouro em todos os minijogos.

## COLONY WARS 3: RED SUN



### Códigos

Vá até a tela "Home Station" e aperte R2, R2, L2, L2, R1, R1, select, select. Agora, entre com os seguintes códigos:

**Armas nunca aquecem:** ROCKWROK.  
**Desligar todas as dicas:** All Cheat Off.



**Munição infinita:** Sly n Devious.

**Afterburner infinito:** Jalferezi.

**Escudo infinito:** Awrate.

**Pular missão:** Quickie.

**Todas as aeronaves:** Greyam Beard.

**Todas as armas carregadas na aeronave:** Big Daddy.



**Todas as armas:** Armoury.  
**Obs.:** respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

## COURIER CRISIS



### Códigos

Na tela "load/save", entre com os seguintes códigos:

**Movimentos livres:**

HANOILBKJO.

**Habilitar STS-1:**

IFKFKFKGKJ.

**Habilitar Zaskar:**

FDFKFKHCJK.

**Habilitar Pantera:**

KFKFKFOEKJ.

**Habilitar Gorilla:**

SAVAGEAPES.

**Habilitar Fish:**

FINALSDFIN.

**Habilitar Alien:**

XFIFTYONEX.

**Fase 01:** EFLCFCGKJ.

**Fase 02:** IFLCIFCCKI.

**Fase 03:** MFLCIFCOKJ.

**Fase 04:** AFLCIFCCKJ.

**Fase 05:** FHCLFIGCJL.

**Fase 06:** FLCLFICIL.

**Fase 07:** FPCLFIOCJL.

**Fase 08:** FDCLFIKCJL.

**Fase 09:** KFLCFCGII.

**Fase 10:** OFLCIFCCII.

**Fase 11:** CFLCIFCOIJ.

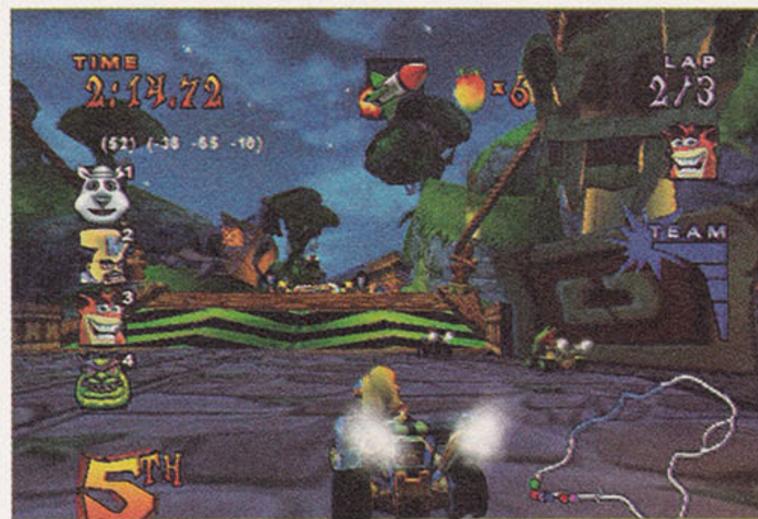
**Fase 12:** GFLCIFCKIJ.

**Fase 13:** FFCLFIGCJJ.

**Fase 14:** FJCLFICCIJ.

**Fase 15:** FNCLFIOCJJ.

## CRASH TEAM RACING



### Habilitar fase Turbo Track:

Consiga todas as gems jogando no modo Adventure.

### Habilitar personagem Fake

**Crash:** Vença o torneio Purple Gem Cup no modo Arcade.

**Habilitar personagem**

**Komodo Joe:** Vença o torneio Blue Gem Cup no modo Arcade.

**Habilitar personagem Papu Papu:** Vença o torneio Green Gem Cup no modo Arcade.

**Habilitar personagem**

**Pinstripe:** Vença o torneio Yellow Gem Cup no modo Arcade.

**Habilitar torneio Blue Gem Cup:** Consiga as quatro blue gems jogando no modo Adventure.

**Habilitar torneio Green Gem cup:** Consiga as quatro green gems jogando no modo Adventure.

**Habilitar torneio Purple Gem Cup:** Consiga as quatro purple gems jogando no modo Adventure.

**Habilitar torneio Red Gem Cup:** Consiga as quatro red gems jogando no modo Adventure.

### Habilitar torneio Yellow

**Gem Cup:** Consiga as quatro yellow gems jogando no modo Adventure.

### Truques

No menu principal, segure L1 + R1 e aperte:

**Habilitar opção Scrapbook:**

↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, ▲, →.

**Habilitar personagem Dr.**

**N. Tropy:** ↓, ←, →, ↑, ↓,

→, →.

**Habilitar personagens invisíveis:** ↑, ↑, ↓, ←, ←, ↑.

**Habilitar personagem**

**Komodo Joe:** ↓, ○, ←, ←,

▲, →, ↓.

**Habilitar personagem Papu**

**Papu:** ←, ▲, →, ↓, →, ○,

←, ←, ↓.

**Habilitar personagem**

**Penta Penguin:** ↓, →, ▲, ↓,

←, ▲, ↑.

**Habilitar personagem**

**Pinstripe:** ←, →, ▲, ↓, →, ↓.

**Habilitar personagem**

**Ripper Roo:** →, ○, ○, ↓, ↑,

↓, →.

**Habilitar todas as fases:** →,

→, ←, ▲, →, ↓, ↓.

**Item Bomb infinito:** ▲, →,

↓, →, ↑, ▲, ←.

**Item Mask infinito:** ←, ▲,

→, ←, ○, →, ↓, ↓.

**Item Wumpa Fruit infinito:** ↓, →, →, ↓, ↓.

**Jogar o demo do game Spyro - The Dragon 2:** ↓, ○, ▲, →.

**Ver a barra de turbo:** ▲, ↓, ↓, ○, ↑.

## CRIME KILLER

### Passwords

Na tela de passwords, entre com as seqüências abaixo:

**Fase 2:** ○, ■, X, ▲, X, ▲, ■, ▲, ■, ▲.

**Fase 3:** ○, ○, ■, X, ▲, ○, ○, ○, ○, ○.

**Fase 4:** ○, ○, ■, ▲, ○, ○, ■, ▲, ■, X.

**Fase 5:** ▲, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ■, ▲.

**Fase 6:** ■, ▲, ■, ▲, ○, ■, X, X, X, ▲.

**Fase 7:** ○, ○, ○, ○, ■, X, ▲, ○, ○, ○.

**Fase 8:** ■, ▲, ■, X, ▲, ■, X, ▲, ■, X.

**Fase 9:** X, X, ▲, ○, ■, X, ▲, ■, ▲, ○.

**Fase 10:** ○, ▲, ○, ○, ■, X, ▲, ○, ○, ○.

**Fase 11:** ■, ▲, ■, ▲, ○, ○, ■, ▲, ■, ▲.

**Fase 12:** ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ○, ■, ▲, ■.

**Fase 13:** X, X, X, ▲, ○, ○, ○, ■, X, X.

**Fase 14:** X, X, X, X, ▲, ○, ■, X, X, X.

**Fase 15:** X, ▲, ■, X, X, ▲, ○, ■, X, X.

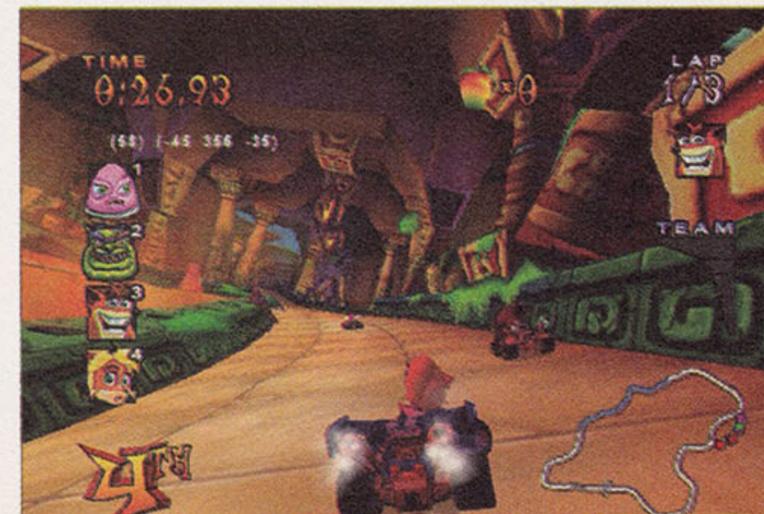
**Fase 16:** X, ▲, ○, ■, ▲, ■, X, ▲, ■, ▲.

## DINO CRISIS 2

### Bônus No Damage:

Complete uma área sem perder nenhuma energia.

**Habilitar personagens:**



Complete o jogo pelo menos 1 vez conseguindo todos os 11 dino files.

**Máximo de munição:**

Complete o jogo pelo menos 1 vez conseguindo todos os 11 dino files para receber o VCS card.

**Habilitar modo Dino**

**Coliseum:** Complete o jogo pelo menos 1 vez.

**FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX**  
Truques



**Habilitar galeria de arte 1:** na tela com o menu principal do cd1, entre com a seqüência ←, →, ↑, ↑, ↓, ●.

**Habilitar galeria de arte 2:** na tela com o menu principal do cd2, entre com a seqüência ↑, ↑, R1, R1, ■.

**Habilitar galeria de arte 3:** na tela com o menu principal do cd3, entre com a seqüência L1, R2, L1, R2, L1, ■.

**Habilitar menu de truques:** depois de terminar o jogo, salve e inicie uma nova partida através do mesmo save e escolha Hana para jogar.

**Acione o painel logo no início do jogo e entre com os seguintes códigos:**

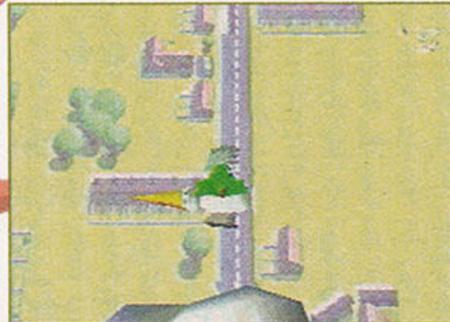
**Habilitar munição infinita:** 61166

**Habilitar personagem cabeçudo:** 10397

**Habilitar todas as armas:** 11692

**FROGGER**  
Truques

Durante o jogo, pause e digite as seguintes combinações:



**Habilitar todas as zonas:** →, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ●.

**Habilitar todos os levels:** →, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ▲, ■, ↓.

**Vidas infinitas:** →, ■, ▲, ■, ▲, X.

**HERCULES**  
Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

**Fase The Hero's Gauntlet:** Serpent, Medusa, Coin, Medusa

**Fase Centaur's Forest:** Centaur, Hercules Silhouette, Minotaur, Archer

**Fase The Big Olive:** Centaur, Coin, Serpent, Hercules Silhouette

**Fase Hydra Canyon:** Coin, Gladiator Helmet, Coin, Soldier

**Fase Medusa's Lair:** Archer, Pegasus, Archer, Centaur

**Fase Cyclops Attack**

**Gladiator:** Helmet, Pegasus, Hercules Silhouette, Fase Archer

**Fase Titan Flight:** Soldier, Coin, Coin, Thunder Bolt.

**Fase Passageway of Eternal:** Torment Medusa, Soldier, Centaur, Pegasus.

**Fase Vortex of Souls:** Soldier, Lightning Bolt, Soldier, Centaur.

**Fase End:** Pegasus, Soldier, Centaur, Soldier.

**POCKET FIGHTER**  
Truques

**Habilitar Akuma:** Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ryu e aperte ←.

**Habilitar Dan Hibiki:** Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ken e aperte →.

**Resetar jogo:** Durante o jogo, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. ⊗

# VIDA LOUCA



**SUPERPÔSTER COM UM MAPA DE SAN ANDREAS, INCLUINDO TODAS AS QUEBRADAS, INIMIGOS E SEGREDOS DO GAME MAIS ESPERADO DO ANO**

**SÓ R\$ 3,50**



JÁ NAS BANCAS  
[WWW.GAMEWORLD.COM.BR](http://WWW.GAMEWORLD.COM.BR)



## CULDCEPT



**Código mestre**  
94d1bab693660428

**Máximo de Magic - jogador 1 (segure select e aperte L1)**  
d4c0bf779ebc1c02  
24103572b7b4955a

**Máximo de Magic - jogador 2 (segure select e aperte R1)**  
d4c0bf779fbc1c0a  
24101672b734957a

**Mínimo de Magic - jogador 1 (segure select e aperte L2)**  
d4c0bf779fbc5c02  
2490356836b4d558

**Mínimo de Magic - jogador 2 (segure select e aperte R2)**  
d4c0bf679fbc1c02

**Todas as medalhas**  
240fe9d6ebcb8c57  
240fe9d6ebcb8c77

**Todos os cards**  
4457904876e0c57c  
5934d3f98fa991c0

## JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

Atenção: Use o código mestre para cada tipo de modo (Driving ou Action).

**Código mestre (Action)**  
94d035a0f636145a

**Código mestre (Driving)**  
94951cfe982e0862

**Completar fase (A Long Way Own)**  
0450942a36f445bc

**Completar fase (A Show of Force)**  
0450b62a36f4470c

**Completar fase (A Simple Exchange)**  
0410b62a36f4473c

**Completar fase (Ambushed)**  
0410b72a36f447ac

**Completar fase (An Old Friend)**  
0410962a36f4452c

**Completar fase (Battle in the Big Easy)**  
0450b72a36f4479c

**Completar fase (Dangerous Descent)**  
0450952a36f4472c

**Completar fase (Death of an Agent)**  
0410972a36f445bc

**Completar fase (Deaths Door)**  
0450b42a36f447ac

**Completar fase (Diavolo's Plan)**  
0450962a36f447bc

**Completar fase (Everything or Nothing)**  
0450972a36f4478c

**Completar fase (Faded Splendor)**  
0450b52a36f447bc

**Completar fase (Ground Zero)**

0450952a36f445ac

**Completar fase (Mardi Gras Mayhem)**  
0450b72a36f4471c

**Completar fase (Mi6 Interlude)**  
041097283674453c

**Completar fase (Mi6 Interlude)**  
0450b4283674472c

**Completar fase (Mi6 Training)**  
045096283674459c

**Completar fase (Red Line)**  
0410b42a36f4478c

**Completar fase (Red Underground)**  
0450962a36f4471c

**Completar fase (Sand Storm)**  
0410942a36f4451c

**Completar fase (Serena St.Germaine)**  
0410952a36f4458c

**Completar fase (The Final Card)**  
0450942a36f4473c

**Completar fase (The High Road)**  
0410b52a36f4479c

**Completar fase (The Kiss Kiss Club)**  
0450b52a36f4473c

**Completar fase (The Machinery of Evil)**  
0410b42a36f4470c

**Completar fase (The Platinum War)**  
0450972a36f4470c

**Completar fase (The Pontchartrain Bridge)**  
0410b72a36f4472c

**Completar fase (The Ruined Tower)**  
0410942a36f4459c

**Completar fase (Train Chase)**  
0450952a36f4450c

**Completar fase (Vertigo)**  
0410962a36f445ac

**Habilitar itens, recompensas e truques**  
244fef96eb4f1c97  
244fef96eb4f1cb7

**Bateria infinita (modo Action)**  
e4d2bc2cb5649dac  
2481aaaa9f9c79c  
2481b8aa1f9c73d

**Bateria infinita (modo Driving)**  
e4c3b52c306ccc34  
24d833e88434d5c6  
24c833ea8c14d5fd

**Energia infinita (modo Driving)**  
24ccb6ae8f448108  
24daf60a1675c128  
24ccb6ae0f448119  
e4863522fc7cc6b4  
24d1b5e832365170  
24d1b0f4bffc41d9  
2440b160b3ee4150

**Munição infinita (modo Action)**  
e4c3bc273574e444  
24c13feab6b49a95  
249197f4bf7c57a9

**Munição infinita (modo Driving)**  
d4001d369fbc8a46  
249115b49fbcc34d

**Premiação Platinum (A Long Way Down)**  
04509428367465bc

**Premiação Platinum (A Show of Force)**  
0450b6283674670c

**Premiação Platinum (A Simple Exchange)**  
0410b6283674673c

**Premiação Platinum (Ambushed)**  
0410b728367467ac

**Premiação Platinum (An old Friend)**  
041096283674652c

**Premiação Platinum (Battle in the Big Easy)**  
0450b7283674679c

**Premiação Platinum (Dangerous Descent)**  
045095283674672c

**Premiação Platinum (Death of an Agent)**  
04109728367465bc

**Premiação Platinum**

**(Deaths Door)**  
0450b428367467ac

**Premiação Platinum (Diavolo's Plan)**  
04509628367467bc

**Premiação Platinum (Everything or Nothing)**  
045097283674678c

**Premiação Platinum (Faded Splendor)**  
0450b528367467bc

**Premiação Platinum (Ground Zero)**  
0450952a367465ac

**Premiação Platinum (Mardi Gras Mayhem)**  
0450b7283674671c

**Premiação Platinum (Red Line)**  
0410b4283674678c

**Premiação Platinum (Red Underground)**  
045096283674671c

**Premiação Platinum (Sand Storm)**  
041094283674651c

**Premiação Platinum (Serena St.Germaine)**  
041095283674658c

**Premiação Platinum (The Final Card)**  
045094283674673c

**Premiação Platinum (The High Road)**  
0410b5283674679c

**Premiação Platinum (The Kiss Kiss Club)**  
0450b5283674673c

**Premiação Platinum (The Machinery of Evil)**  
0410b4283674670c

**Premiação Platinum (The Platinum War)**  
045097283674670c

**Premiação Platinum (The Pontchartrain Bridge)**  
0410b7283674672c

**Premiação Platinum (The Ruined Tower)**  
041094283674659c

**Premiação Platinum (Train Chase)**  
045095283674650c

**Premiação Platinum (Vertigo)**  
04109628367465ac

## SPHINX AND THE CURSED MUMMY

**Código mestre (Action)**  
f453be2efe644416

**Habilitar Air Smash**  
25d0b1281474d70e

**Habilitar Chain Charge**  
25d0b3281474d7be

**Habilitar Continuous Sweep**  
25d0b3281474d73e

**Habilitar Glide**  
25d0b3281474d72e

**Habilitar High Voltage Grapple**  
25d0b3281474d71e

**Habilitar Hyper Dash**  
25d0b3281474d79e

**Habilitar Juggle Finish**  
25d0b3281474d7ae

**Habilitar Level Maps**  
25d0b1281474d72e

**Habilitar Sweep Finish**  
25d0b3281474d78e

**Energia infinita**  
2491148804d4410d

**Chaves infinitas**  
1500b1281cf4d73e

**Robomice infinito**  
0550912a1474d7bc

**Scurry infinito**  
2490b32834f4559c

**Máximo de animais coletados**  
1540b4681c74d50e

**Máximo de level (Redmond)**  
0550b22a94f4d73e

**Máximo de level (Spanx)**  
0550b22a94f4d72e





# TECGAMES

VENDA DE APARELHOS E  
ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

SEDEX  
P/ TODO BRASIL

A Tecgames deseja a todos os seus Clientes um  
Feliz Natal e Próspero Ano Novo.....

Designer: Júlio Cesar

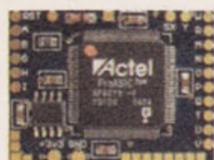


FINANCIAMENTO  
**Losango**  
Muito mais que crédito.

## ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA DESTRAVAMENTOS E CONSERTOS



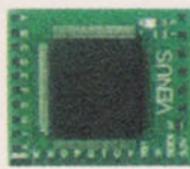
Chip NASA  
Oficina Credenciada



Chip MATRIX  
Oficina Credenciada



Chip DMS PLUS  
Oficina Credenciada



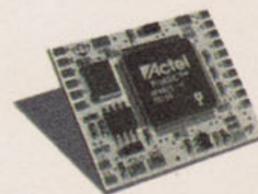
Chip VÊNUS  
Oficina Credenciada



LEITOR PS2  
400C



BA5815FM



CRYSTAL CHIP  
Destrava mod. 70012  
com segurança



Trabalhamos com Peças e Mod-Chips Originais  
Somos Oficina Credenciada pela PS2 Mod-Chips Brasil



Preços especiais para Revendedores

Destravamos Ps2 e Xbox na Hora

Visite: [www.tecgames.com.br](http://www.tecgames.com.br)

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 20 - 22  
tels: (11) 3362.0036 - (11) 221.2307



## FINAL FANTASY ORIGINS

### Códigos Final Fantasy 1

**Gil infinito**  
800be070e0ff  
800be07205f5

**Personagem 1**  
**HP infinito**  
800bde6403e7  
800bde6603e7

**Máximo de ACC**  
800bde7e03e7

**Máximo de AGL**  
300bde790063

**Máximo de END**  
300bde7b0063

**Máximo de EVA**  
800bde8003e7

**Máximo de EXP**  
800bde60e0ff  
800bde6205f5

**Máximo de INT**  
300bde7a0063

**Máximo de Level**  
300bde5e0063

**Máximo de Luck**  
300bde7c0063

**Máximo de MP (Level 1)**  
300bde680063  
300bde700063

**Máximo de MP (Level 2)**  
300bde690063  
300bde710063

**Máximo de MP (Level 3)**  
300bde6a0063  
300bde720063

**Máximo de MP (Level 4)**  
300bde6b0063  
300bde730063

**Máximo de MP (Level 5)**  
300bde6c0063  
300bde740063

**Máximo de MP (Level 6)**  
300bde6d0063  
300bde750063

**Máximo de MP (Level 7)**  
300bde6e0063  
300bde760063

**Máximo de MP (Level 8)**  
300bde6f0063  
300bde770063

**Máximo de STR**  
300bde780063

## XENOGARS

**Aprender habilidade após cada luta (Citan)**

8006da78ffff  
8006da7affff  
8006da7cffff  
8006da7effff  
8006da80ffff  
8006da82ffff  
8006da84ffff  
8006da86ffff

**Aprender habilidade após cada luta (Fei)**

8006D930ffff  
8006D932ffff  
8006d934ffff  
8006d936ffff  
8006d938ffff  
8006d93affff  
8006d93cffff  
8006d93effff

**Ganhar level rápido**  
8006d8e40001

**EP infinito**  
8006d8f00063  
8006d8f20063

**Gold infinito**  
8006ef5a000f

**HP infinito**  
8006d8ec03e7  
8006d8ee03e7

**Itens infinitos**  
801dbc322400  
**Itens extras**  
500036020000  
8006f5c40101  
500036020202  
8006f65a0201

**Modo debug**  
8004f34c0000

**Sem batalhas aleatórias**  
8009d64c0010

**Todos os itens (1)**  
8006f5c40101  
8006f5c60101  
8006f5c80101  
8006f5ca0101  
8006f5cc0101  
8006f5ce0101  
8006f5d00101  
8006f5d20101  
8006f5d40101  
8006f5d60101  
8006f5d80101  
8006f5da0101  
8006f5dc0101  
8006f5de0101  
8006f5e00101



## SPYRO: YEAR OF THE DRAGON (VERSÃO 3.2)

**Código mestre (versão 1)**

d007af6c023a  
8007af6e1000  
D00784640008  
800784662400

**Código mestre (versão 2)**

d007aee4000a  
8007aee61000  
D00784640008  
800784662400

**Baixa gravidade (apertar L1)**  
d007143afbff  
110703300100

**Fase Agent 9's Lab**  
30071fd10001

**Fase Bamboo Terrace**  
30071fbd0001

**Fase Bentley's Outpost**  
30071fc80001

**Fase Bugbot Factory**  
30071fd30001

**Fase Buzz's Dungeon**  
30071fb70001

**Fase Charmed Ridge**  
30071fc60001

**Fase Cloud Spires**  
30071fb20001

**Fase Country Speedway**  
30071fbe0001

**Fase Crystal Islands**  
30071fcc0001

**Fase Desert Ruins**  
30071fcd0001

**Fase Dino Mines**  
30071fcf0001

**Fase Enchanted Towers**  
30071fbb0001

**Fase Evening Lake Worlds e Evening Lake Home**  
30071fc20001

**Fase Firewords Factory**  
30071fc50001

**Fase Frozen Altars**  
30071fc30001

**Fase Harbor Speedway**  
30071fd00001

**Fase Haunted Tomb**  
30071fce0001

**Fase Honey Speedway**  
30071fc70001

**Fase Icy Peak**  
30071fba0001

**Fase Last Fleet**  
30071fc40001

**Fase Midday Gardens Worlds e Midday Garden Home**  
30071fb90001

**Fase Midnight Mountain Worlds e Midnight Mountain Home**  
30071fcb0001

**Fase Molten Crater**  
30071fb30001

**Fase Mushroom Speedway**  
30071fb50001

**Fase Scorch's Pit**  
30071fc90001

**Fase Seashell Shore**  
30071fb40001

**Fase Sgt. Byrd's Base**  
30071fbf0001

**Fase Sheila's Alp**  
30071fb60001

**Fase Sorceress' Lair**  
30071fd20001

**Fase Sparx Worlds e Crawdad Farm**  
30071fb80001

**Fase Spider Town**  
30071fc10001

**Fase Spike's Arena**  
30071fc00001

**Fase Spooky Swamp**  
30071fbc0001

**Fase Starfish Reef**  
30071fca0001

**Fase Sunny Villa**  
30071fb10001

**Fase Sunrise Spring Worlds e Sunrise Spring Home**  
30071fb00001

**Habilitar demo Crash Bash (imediatamente)**  
d002aae8c634  
8002aaf4d72b  
D002aae8c634  
8002aaf60c01  
D0074ea8e212  
80074eaa2400

## JUDGE DREDD

**Energia infinita (jogador 1)**  
800da99203e8

**Energia infinita (jogador 2)**  
800da9da03e8

**Munição infinita (jogador 1)**  
800da9a00803

**Munição infinita (jogador 2)**  
800da9e80803



**Tocar não é legal.**

Ou assim nos ensinaram. Não toque...

Em mim, no seu nariz, na tinta fresca,  
na prataria da sua avó. Não adiantava reclamar,  
você não podia tocar. Mas eles estavam errados.

Todos eles. Por que não tocar no que você  
quiser? E se você pudesse tocar os seus  
jogos? E se pudesse fazer algo saltar,  
atirar ou correr apenas com um simples toque?

Fala sério, tocar o jogo é controlar  
o jogo. E quando falamos em controlar,  
falamos de controle com precisão.

Um toque de sorte e você é o mestre do  
universo. Um toque fora e você já era.

Então esqueça tudo o que já te ensinaram e  
repita conosco. Tocar é legal.

**Tocar é legal.**



**NINTENDO DS™**

controle de toque • bate-papo sem fio • controle de voz • jogabilidade sem fio

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

**ELETROMIL** **20** anos DAM  
**VÍDEO GAMES**  
**A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL** *de tradição em games*  
**O Melhor Preço e Maior Garantia**  
**COMPRA - VENDA - TROCA - CONCERTO DE VÍDEO GAMES**  
 OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, *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](http://www.eletromilgames.com.br)

**2005 Feliz Natal e um Próspero 2005**

Faça suas compras de NATAL e parcelas em até **12x!**

**Fratello Games**

Game Cube PS TWO PSII PS One GAME JOY SP X-BOX

Os melhores Mod Chips do mercado aqui no Fratello

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ. Oramentos sem compromisso e na hora. Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo. *essa você não pode esperar!*

**LANÇAMENTO CRYSTAL CHIPS**

[www.fratellogames.com.br](http://www.fratellogames.com.br)

Loja 1 - Rua São Afonso, 295 - 2º andar São Paulo - SP  
 Fone: (11) 3362-2306/3333-2092 Fax: (11) 3324-9418  
 Loja 2 - Rua São Afonso, 304 - 1º andar  
 Fone: (11) 3361-2783

**METRÓPOLE**  
**G a m e s**

TUDO EM 12x REDE SHOP

VIA DUTO SANTA IFIGÊNIA, 66 - BOX 410/412  
 TEL: (11) 3328 6823  
 (11) 3328 6824

VISA Electron MasterCard Cheque Eletrônico

Compras online acesse:

**TAURUS GAMES**

[www.taurusgames.com](http://www.taurusgames.com)

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

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

**NO ANIVERSÁRIO DA**  
**MDG GAMES**  
**O PRESENTE É SEU!**

PS2 PS2 U/ MATRIX 50001 PS2 U/ MARS PRO 50001 XBOX

NA COMPRA DE UM PS2 **GRATIS** UMA CAMISETA DA MD GAMES

**PREÇOS IMBATÍVEIS**

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, 495 - Loja 34 - CEP 01207-000 - S. Paulo  
 Rua Santa Efigênia, 490 - Loja 54/55 - CEP 01207-000 - S. Paulo  
[www.mdgames.com.br](http://www.mdgames.com.br)

Especializada PlayStation

[www.GameOne.com.br](http://www.GameOne.com.br)

**A NÚMERO 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: VTEC Thunder, Messiah 2 PRO e DMS3.

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 juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

[sac@gameone.com.br](mailto:sac@gameone.com.br) - [www.gameone.com.br](http://www.gameone.com.br)  
 Av. Barão de Itapura, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433 (19) 3236-6059

**inicial games**  
**SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!**

NINTENDO PS2 PlayStation XBOX

[www.inicialgames.com.br](http://www.inicialgames.com.br)

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

# DIMENSAO GAMES

## DESTRAVAMENTO EM DOMICÍLIO

*Temos o Melhor Preço!*

- VENDAS DE APARELHOS
- OS MELHORES CHIPS DO MERCADO
- GARANTIA NA COMPRA

TEL.: **9162-1226**  
**8272-4239**

# ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré

REDE SHOP VISA CAIXA

AMERICAN EXPRESS MasterCard Diners Club Internacional VISA Electron

R. Mariano Sendras dos Santos s/n  
(Edifício Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)  
Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ

Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068

# ANUNCIE AQUI

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

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

TeleVendas (19) 3242-0541

# Disk Games

Desde 1992

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

PlayStation 2 X Box Game Cube

PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até 12 x

[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

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

# MisterBros

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

TELEVENDAS (11) 3299-4176

WWW.MISTERBROS.COM.BR

# Netunia .com.br

## NATAL NETUNIA

modem imbutido fonte externa mais compacto

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\$ 297,00

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 CADA a partir de R\$ 99,00

TELEVENDAS (11) 3825-7600

VENDAS ON-LINE [www.netunia.com.br](http://www.netunia.com.br)

## ESTE MÊS

Hideo Kojima continua nos surpreendendo. MGS3 chegou na redação e cativou a equipe. E um game tão importante não poderia ter uma análise convencional, por isso decidimos dividi-la entre três especialistas de áreas diferentes, avaliando separadamente os aspectos que formam a obra. Como se não bastasse, ainda pintaram, quase todos de uma vez, os jogos mais esperados do ano em diversos gêneros. Não deu outra: jogamos extensivamente o nosso “material de trabalho” e corremos atrás de novas entrevistas com as equipes de produção, para você entender os games pelos olhos de quem os criou.

### PLAYSTATION 2

Ace Combat 5: The Unsung War .....	45
ATV Offroad Fury 3 .....	45
Crash Twinsanity .....	47
Dragon Ball Z: Budokai 3 .....	49
Jak 3 .....	47
Killzone .....	50
Metal Gear Solid 3: Snake Eater .....	38
Need for Speed Underground 2 .....	44
Neo Contra .....	50
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal .....	47
Rumble Roses .....	49
Spyro: A Hero's Tail .....	47
The King of Fighters 2003 .....	48
The Lord of the Rings: The Third Age .....	46



## METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER

### Análise técnica Por Fabio Santana

#### Bem-vindo à selva – uma muito bonita, por sinal

Quando Sons of Liberty foi lançado para PlayStation 2, em novembro de 2001, após mais de dois anos de expectativa (o que remonta a antes mesmo do console ser lançado), ele simplesmente quebrou todos os limites tecnológicos do console, sendo considerado até hoje um dos games mais bonitos já criados. Três anos depois, a equipe da Konami Computer Entertainment Japan, sob a tutela do detalhista e nunca satisfeito Hideo Kojima, consegue repetir a façanha: transpassar todos os limites imaginados para a plataforma e impor um novo padrão de qualidade para os desenvolvedores de games.

#### Um mundo digital vivente

Snake Eater apresenta um ambiente digital de perfeição tamanha que parece respirar por conta própria. A talentosa equipe de artistas e programadores parece não conhecer limites – na verdade, a única coisa que os impede de avançar mais é a tecnologia atual, que ainda não permite estimular os sentidos além dos dois já alcançados.

Para reviver todo o drama que levou Jack a se tornar o temido Big Boss, a Konami levou o game para a conturbada e charmosa década de 60 e, como cenário para a trama, o melhor lugar possível: a selva. Naturalmente, esse ambiente estabelece desafios de causar pesadelos em qualquer equipe de criação digital. Porém, nesse aspecto, como em todos os outros da obra, a sintonia entre pesquisadores de campo, artistas gráficos, engenheiros sonoros e programadores foi total.

O resultado é o ambiente selvagem mais convincente de nossa era. Árvores estão dispostas de maneira aparentemente aleatória (visualmente), porém planejada (para a jogabilidade), a vegetação,

terrenos e geografia são os mais variados possíveis. Se você estiver se perguntando: “Mas só tem mato no jogo?”, fique tranquilo, pois há muitos outros ambientes, tanto fechados quanto ao ar livre. Cavernas, rios, pântanos... Cada área natural é única, incentivando mais a exploração. Prisões, escritórios, laboratórios... Os cenários de concreto são ainda mais detalhados que os de MGS2. Mais do que na flora, o fator minimalista do pessoal



*Os gráficos das cenas de animação não têm competidores à altura no PlayStation 2. Tudo é em tempo real, mas com qualidade de CG!*

da KCEJ é sentido na fauna que dá vida ao mundo de Snake Eater. Cada vez que você adentra um local, uma olhada no indicador de movimento indicará dezenas de pontos, seres vivos os mais variados: sapos, pássaros, cobras, morcegos, peixes, aranhas... Cada lugar tem o seu próprio ecossistema e é inacreditável como o jogo lida com todos os cálculos simultâneos para rodar tudo isso.

Nos personagens humanos, a qualidade também se elevou a um novo patamar. Os modelos poligonais ganharam mais adornos e detalhes cosméticos, como globos oculares independentes (em MGS2, os olhos eram parte da textura do rosto). Aqui é um dos poucos casos em que mais polígonos não significa menos objetos na tela – é claro que você não verá mais de 50 soldados alinhados como no Tanker em MGS2, mas, na hora do jogo, conflitos com outros oito ou dez inimigos são comuns.

A cada minuto de jogo você percebe que não foram economizados recursos para atingir a perfeição. Na animação, por exemplo, a equipe não se limitou às rotinas habituais como corrida, caminhada, tiro, queda, etc., mas deu o passo a mais com captura de movimentos de detalhes como corpos voando em explosões e os mais pequenos trechos de combate corpo a corpo (agora muito melhor explorado). As minúcias chegam ao absurdo: projéteis individuais voam pela tela e agitam a vegetação na trajetória percorrida!

A qualidade fica realmente patente na ausência quase total de defeitos gráficos comuns: nada de clipping (você não vê os objetos se construindo no horizonte), nada de fog (não há neblina escondendo o limite do cenário visível), nada de slowdown (câmera-lenta? aqui não)... Tudo está ali, em frente a

seus olhos, de uma maneira tão robusta e assustadora que desviam seus olhos dos serrilhados muito bem maquiados e dos ocasionais defeitos de sincronização de tela.

Até aqui, tudo já estaria perfeito, mas ainda há os efeitos especiais. Reflexo de ambiente e personagens em superfícies reflexivas, distorção de calor que acompanha as chamas realísticas, distorção de água, múltiplas origens de luz que agem sobre cenário e personagens e influenciam as sombras, luzes volumétricas envolventes que rivalizam Splinter Cell: Pandora Tomorrow (do Xbox e PC), efeitos de partículas à exaustão.

Além da perfeição não é o bastante: com a progressão de tempo (afinal, o game transcorre por dias), cada cenário tem um visual diferente durante os variados períodos do dia – e, juntamente com o visual, muda também a fauna ativa. A coerência parece ser o tema regente da obra.

Na hora das cenas de animação roteirizadas, onde cálculos de jogabilidade em tempo real não precisam ser computados, tudo fica ainda mais bonito. Os ângulos de visão dramáticos foram escolhidos com sabedoria, as animações pré-definidas são perfeitas – principalmente as animações faciais, com expressões fiéis às emoções apresentadas – os cenários parecem ganhar definição, a sensação de profundidade é maior com blur nos planos traseiros... Parece coisa de CG mesmo, mas o botão triângulo está ali para provar que é tudo em tempo real: segure-o e você poderá controlar a câmera, algo impossível para cenas de filme.

## Maestria auditiva

Ouvir MGS3 é como experimentar um filme, mas com biblioteca sonora muito mais vasta. A começar pela trilha sonora composta por Harry Gregson-Williams, responsável por músicas de filmes como Shrek 1 e 2, Jogos de Espiões, Inimigo do Estado e Armageddon, além de compositor de MGS2, retorna com todo seu talento musical e sua trilha orquestrada.

Os temas dos personagens (destaque para a música

de Ocelot, com leve influência western) se alinham à personalidade de cada um de maneira genial e as músicas de jogo, interativas à moda de MGS2 (variavam em tempo real de acordo com as circunstâncias), estão muito mais emocionantes.

A música principal do game, Snake Eater – abstracted camouflage –, composta e executada por Norihiko Hibino (MGS2, Twin Snakes e ZOE), com vocais de Cynthia Harrel (a cantora do tema final de Castlevania: Symphony of the Night, I'm the Wind), é uma grata referência aos filmes de 007 dos anos 60. Canção tatuada na memória.

A dublagem segue o padrão que consagrou a série. A diretora de elenco Kris Zimmerman (MGS1 e 2) cuidou pessoalmente para que cada linha de diálogo fosse gravada com a entonação e tempos corretos – e olha que são extensivas horas de diálogos, todos falados. Os dubladores, muitos veteranos (como David Hayter, o eterno Snake) e muitos estreantes, estão todos de parabéns pela fidelidade ao projeto idealizado por Kojima, com precisão de sotaques e personalidades.

Os efeitos sonoros de armas foram gravados de equipamentos da época e o ambiente à sua volta parece real com os sons de animais, vegetação e fenômenos naturais. Passe uma noite num acampamento na mata e você saberá como soam as florestas de MGS3.

A tecnologia de som pela qual tudo chega a seus ouvidos é a Dolby Pro Logic II. Durante o jogo, isso representa um ganho de qualidade, já que, até MGS2, você ouvia tudo em estéreo comum. Aqui, é possível identificar a origem do som à frente, dos lados e atrás (sem separação de som para as caixas traseiras), o que influencia a jogabilidade. Mas o som Dolby Digital 5.1, o qual o PS2 não é capaz de dar saída em jogo, faz falta. Seria excelente identificar com precisão a origem de som em cinco canais reais.

A diferença de padrão sonoro é percebida com maior sensibilidade nas cenas de animação, já que as de MGS2 adotavam o padrão DD5.1, enquanto as de Snake Eater acompanham o padrão de jogo: o DPLII. 

## Avaliação de gráficos

### Gráficos: 10

Cenários vastos, detalhados e cheios de vida. Explorados por modelos poligonais bem definidos mostram uma das engines gráficas mais robustas do console.

### Animação: 10

A precisão de um bom trabalho de captura de movimentos, além das expressões faciais mais convincentes já vistas em tempo real.

### Efeitos: 10

Uma conjunção de efeitos gráficos impressionantes jamais reunidos em um só jogo de PS2. Puxam toda a energia do Graphics Synthesizer.

## Avaliação de som

### Trilha sonora: 10

Harry Gregson-Williams mais uma vez cativa com seus temas e faixas interativas. A música principal do game é outra surpresa agradável.

### Efeitos sonoros: 9.0

Qualidade impecável, mas a separação em 5.1 canais faz falta. Uma pena que o PS2 não possa adotar esse padrão em jogo.

### Dublagem: 10

Padrão MGS de qualidade. Os personagens ganham vida e personalidade nas vozes talentosas dos dubladores.



*Os membros da unidade Cobra oferecem algumas das mais memoráveis batalhas contra chefes de todos os tempos.*

## Análise de jogabilidade

O exército de um homem só

Por Gilsomar Livramento

Quem acompanha a série Metal Gear Solid desde o PSone sabe que cada game recebe uma infinidade de mudanças, e MGS3:SE não é exceção – na verdade, este representa o maior salto em termos de jogabilidade na trilogia.

### Malabarismos na selva

Os fãs sentirão diferenças em pequenos detalhes na movimentação do personagem, que se tornou ainda mais realista e fluente. Todos os movimentos encontrados no game anterior estão presentes, alguns adaptados, e muitos inéditos foram adicionados, como escalar árvores ou se pendurar em galhos e atirar ao mesmo tempo.

Além de socos e chutes, dependendo da arma que você equipar, ganhará um ataque extra usando o quadrado. Mas legal mesmo é o CQC (Close Quarter Combat), que são técnicas de combate corpo a corpo. Com esse sistema você pode imobilizar o inimigo ou arremessá-lo ao chão, entre outras possibilidades como interrogar ou apontar a arma para ele. Equipado com uma arma de pequeno porte (pistolas), pode-se usar o inimigo como escudo e atirar ao mesmo tempo. A rendição dos inimigos pode ser feita surpreendendo-o por trás e empunhando arma, ou mesmo quando ele estiver caído no chão. Para conseguir itens, dê um tiro de raspão e ele tremerá. No quesito furtividade, além de se preocupar com os guardas, você terá que evitar cachorros, que podem farejá-lo e levar todos os inimigos até você.

Atenção triplicada quando batalhar contra os chefes, pois cada um exige uma condição diferente que o obriga a ser paciente e esperto. A batalha contra The End, por exemplo, pode levar horas se você não descobrir como surpreendê-lo, ou até mesmo ficará preso



árvore, mato, morro, planície, rio, cachoeira, pântano, montanha, a chuva caindo... a qualidade e a diversidade são tão incríveis que o jogador às vezes se perde. A riqueza de detalhes é tamanha que pequenos insetos podem ser encontrados escondidos na grama. Usar a visão em primeira pessoa será algo comum, além da alavanca analógica esquerda para deslocar a câmera e visualizar um pouco mais do ambiente. A interatividade com o cenário também oferece possibilidades infinitas – só para citar uma, você pode distrair inimigos derubando colméias próximas a eles, fazendo com que abelhas os ataquem.

## Furtividade levada a um novo nível

Usar todos os recursos do ambiente a seu favor é quase uma necessidade, e é aí que entra a camuflagem. Você terá as opções Face (para pintar o rosto ou usar máscaras) e Uniform (roupas coloridas ou disfarces). Para saber qual a camuflagem adequada para o ambiente, tanto os uniformes quanto as pinturas faciais apresentam um índice positivo ou negativo, que afetam suas chances de se mesclar ao ambiente. Conforme você encosta-se a lugares parecidos com sua camuflagem ou se arrasta no meio do mato, ativando automaticamente a visão em primeira pessoa, suas chances de sumir da vista inimiga serão maiores. Além de obter novas camuflagens no game, você também poderá baixar algumas da internet – o único recurso online do game.

## Leis da sobrevivência

Sempre fique atento com sua barra de Stamina (abaixo do HP). Ela determina a sua disposição física e dependerá de alimentação para repor energias – caso contrário, você poderá desmaiar de fome e comprometer a recarga de HP. Sua alimentação será à base de animais, insetos, frutas e cogumelos (depois de coletados, entre na opção Food e bom apetite). Caso tenha problemas estomacais ou seja envenenado, entre na opção Cure e acione a janela de medicamento (L2) ou de recursos de tratamento (R2), pois tratar os ferimentos diminuirá o gasto excessivo de energia de Snake.

Aliás, o sistema de cura é algo revolucionário nos games, pois exige que você trate ferimentos de bala, flechas, cortes, fraturas e queimaduras através do menu Cure. É necessário saber, além das medições corretas, a ordem da aplicação. Um corte,



por exemplo, precisa ser desinfetado, depois passado anti-séptico, suturado e fechado com bandagem.

## Extras para tomar o seu tempo

Além de tantos recursos que o game oferece, Hideo Kojima e equipe usam bastante criatividade para acrescentar muitos extras aos game, como as piadinhas e referências a outros games da série, e uma caçada intrigante a sapos de brinquedo espalhados por todo o game, que podem revelar segredos quando localizados e acionados.

Não sendo suficiente, já pensou em ver Snake perder suas férias e ser enviado para uma missão onde deverá caçar macacos? Pois é, esse é o minigame Snake Vs. Monkeys, onde você caça os símios do game Ape Scape e pode estabelecer recordes para habilitar mais segredos. Além disso, você também habilita mais níveis de dificuldade e ganha itens ao terminar o game, habilitando também a opção Briefing (ao longo do jogo) e Camera, para tirar fotos.

Todos os aspectos da jogabilidade são utilizados de maneira tão natural e se integram de maneira tão uniforme que você se sentirá em casa na selva. E passará dezenas de horas se divertindo com esse mundo imprevisível.

## Avaliação de jogabilidade

<b>Controle: 8.0</b>	Os controles estão ótimos, mas podem confundir quando você quer derrubar um inimigo após imobilizá-lo, o que pode irritar bastante os jogadores iniciantes.
<b>Interface: 8.0</b>	A interface está bacana, com visual estilo anos 60 e layout funcional. Os menus do jogo são intuitivos e de rápido acesso.
<b>Câmera: 9.0</b>	A visão fica distante durante quase todo o game, mas a fuga de moto mostra ângulos de câmera simplesmente incríveis!

eternamente no combate contra The Sorrow se não descobrir o segredo. Pensar antes de agir é uma obrigação (consultar o rádio também ajuda).

## Um arsenal na mochila

A quantidade de equipamentos também aumentou, mas não pense que eles estarão todos ativos. É necessário escolher quais deles estarão acessíveis nas janelas de seleção, e para isso você deve acessar a opção Backpack.

Na categoria Item, você terá alguns recursos indispensáveis, como o Sonar (detecta formas de vida quando pressionado R3) e o Motion Detector, que mostra movimento nas proximidades. Além disso, há outros que ajudam bastante, como a Fake Death Pill (pílula usada para simular sua morte) ou a cabeça de crocodilo usada como disfarce dentro da água.

Na categoria armas, por exemplo, temos uma M37 (finalmente, uma shotgun), Smoke Grenade (granada de fumaça), Cig Spray (gás do sono disfarçado de cigarro) e uma Single Action Army (um revólver similar ao usado pelo jovem Ocelot), além de equipar ou desequipar silenciadores em algumas armas.

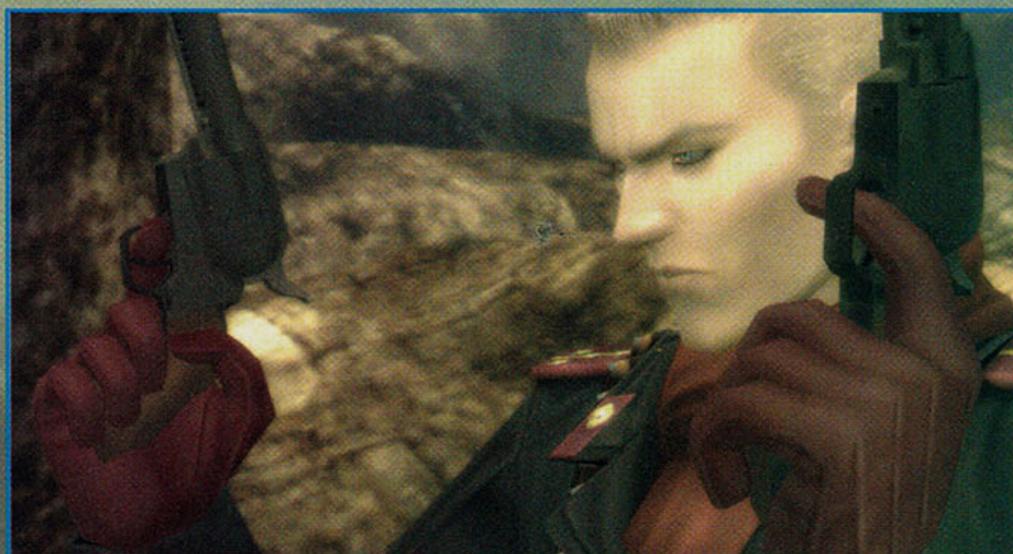
## Parque de diversões selvagem

Talvez o ponto mais divertido do game seja explorar os ambientes, principalmente as florestas. Cada

## ▶ **Análise de enredo** Por Rodrigo Guerra **Não pela honra, mas por você**

Existem certas dúvidas que conseguimos esclarecer quando olhamos para trás. Perscrutando o passado, conseguimos consertar erros, avaliar o quanto foi aprendido e esquecido e, com isso, traçarmos planos para melhorar em nossas futuras ações. Isso é uma das facetas da sabedoria, e Snake Eater vem para provar isso. Lidando com questões morais, ideológicas e fatos históricos, a nova obra de Kojima vem para, mais uma vez, revolucionar a maneira de desenvolver uma história através da mídia digital.

*Ocelot (à extrema direita) é vítima de algumas das passagens mais hilárias do game – principalmente com essa gata de moto aqui.*



### **A era da espionagem**

A década de 60 foi o ápice da espionagem. Espiões das grandes potências (China, EUA e URSS), assim como agentes duplos, estavam infiltrados por todas as partes, tudo graças à Guerra Fria, o conflito não declarado entre o bloco comunista oriental e o maior expoente capitalista mundial.

Os boicotes econômicos e políticos entre os disseminadores da nova ordem econômica – União Soviética, China e Cuba – e as potências ocidentais como EUA e Inglaterra aumentaram ainda mais a tensão da Guerra Fria.

Como se não bastasse, essa guerra deu a largada para

a Corrida Espacial, na qual os soviéticos saíram na frente, enviando Yuri Gagarin para a órbita da Terra em 12 de abril de 1961.

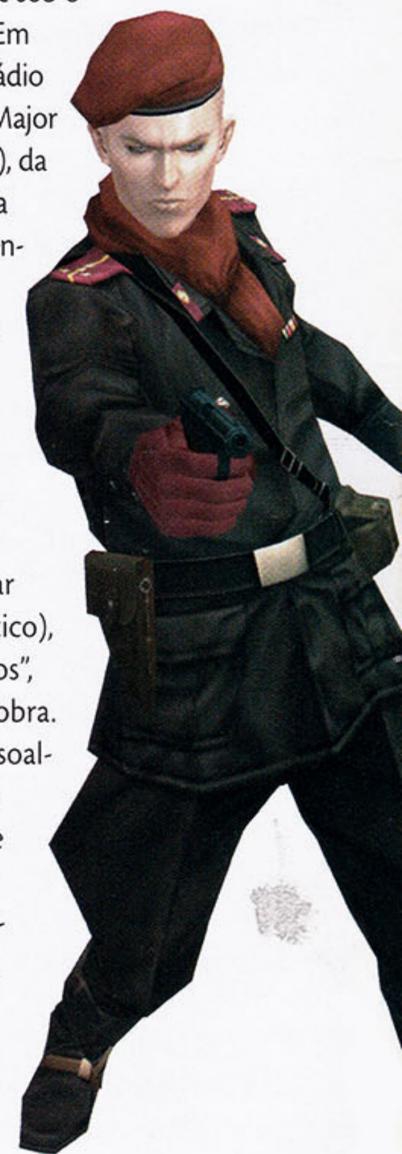
E este é o palco onde se desenrola a história de MGS3, um ambiente onde qualquer passo em falso ou decisão errada pode levar à Terceira Guerra Mundial...

### **Virtuoso e comedor de cobra**

24 de agosto de 1964, a FOX – uma subdivisão da CIA – inicia a Virtuous Mission. Objetivo: entrar em território soviético e resgatar Sokolov, um cientista em poder da nação da foice e martelo, e trazê-lo

de volta para o território americano.

Jack, soldado de desempenho excepcional, é destacado para a missão, na qual age sob o codinome de Naked Snake. Em campo, recebe suporte via rádio do encarregado da missão, Major Zero (codinome Major Tom), da especialista em sobrevivência Para-medical, e da própria mentora de Jack, The Boss. Ao resgatar Sokolov, Snake tem sua primeira grande surpresa e decepção: sua tutora debanda para o lado de Volgin, coronel da GRU e líder da facção Brezhnev (que visa derrubar Krushchev do poder soviético), juntamente com seus “filhos”, os membros da unidade Cobra. The Boss ainda se livra pessoalmente de Jack, deixando-o quase morto, e o bando de Volgin parte com o Shagohod, o tanque desenvolvido por Sokolov, capaz de disparar mísseis nucleares. No processo, a base onde o cientista estava sendo mantido é destruída pelo coronel,



que “testa” uma das ogivas trazidas pela Boss. O “incidente” causa um mal-estar entre EUA e URSS, e cabe ao próprio Snake, quatro dias de tratamento depois, voltar ao território soviético e provar a inocência dos americanos. A operação Snake Eater consiste em resgatar Sokolov, destruir o Shagohod, livrar-se de Volgin e, o grande dilema: matar The Boss, sua mentora.

É aí que o jogo realmente começa, e Jack vai passar por uma situação que jamais imaginaria. Movido pelo seu patriotismo, ele segue em frente, mesmo tendo que passar por cima das suas convicções. A genialidade de Hideo Kojima está em cada passagem dessa obra, seja na riqueza de informações históricas, geopolíticas e culturais de época, seja no desenvolvimento da trama, muito mais fácil de digerir que em MGS2. Fique avisado: aqui não há lapsos de tempo e nem troca de heróis.

## Protagonista e deuteragonistas

Uma das principais características deste jogo são seus personagens cativantes, cheios de sentimentos e convicções, de aspectos os mais convincentes. A começar pelo protagonista, Naked Snake. O que levaria o soldado patriota e leal a se tornar o lendário Big Boss?

A vida de Snake começa a virar de cabeça para baixo quando ele vê sua tutora, The Boss, deserter para o lado inimigo. Some a isso a surra que ela aplica em um confuso Jack no fim da “Missão Virtuosa”. Snake nunca se sentiu tão traído, mas o destino começa a mostrar que isso é apenas o começo. Muitas outras reviravoltas acontecem durante o jogo, e essas mudanças nos fazem entender os motivos que transformaram o herói em vilão, passamos a enxergar o “Grande Chefe” com outros olhos.

Como qualquer game de Kojima, há diversos outros personagens que dão vida ao enredo. A principal aqui é The Boss, a mulher que tornou a espionagem tática em realidade. Ela é, literalmente, “A Chefe”, é ela que impõe respeito e temor sobre qualquer outro personagem, inclusive sobre o líder dos revoltosos soviéticos, Volgin. O motivo da deserção? “Lealdade até o fim”, e ela inquiri Snake: “E você, lealdade a mim, ou ao seu país?”.

O coronel Thunderbolt, como Volgin é conhecido no Ocidente, é o típico sádico: cruel, louco e muito forte. Seu prazer é torturar pessoas com socos e com a eletricidade que seu corpo libera. E ele faz questão de enfatizar que a palavra compaixão não existe em seu vocabulário. Seu objetivo é fazer com que a Guerra Fria se aqueça, tomando a União Soviética com a ajuda de uma máquina de batalha imbatível.

É aí que entra Sokolov, o cientista responsável pela criação do Shagohod – a máquina “pai” de Metal Gear. Sokolov não concorda em desenvolver esta arma, mas não tem opção, pois sua vida está em jogo. Ajudando Snake durante a operação Snake Eater, a misteriosa EVA dá o tom picante na trama. Em alusão

paradoxal aos eventos bíblicos, a “Eva” tenta seduzir a “Serpente” num jogo de resistência e rendição.

Ocelot, ainda um garoto, por seus talentos já goza dos privilégios da alta patente: ele é major do GRU – o Diretório Principal de Inteligência – e líder da unidade Ocelot dos Spetsnaz, a elite do GRU. Seus encontros com Snake o colocam em embaraço, pois o herói o humilha sem muito esforço. Ainda assim, Ocelot aprende muitos truques com o admirado (e não assumido) rival, que o poupa em virtude de seu potencial.

Os chefes do jogo, membros da unidade Cobra – The Pain, The Fear, The End e The Fury – são menos explorados que os chefes de MGS1 e 2, mas ainda assim são vitais para o desenrolar da aventura. A única exceção é The Sorrow, que pincela a história com sua presença sóbria, representa um dos aspectos mais intrigantes do game.

Há muitos outros personagens menores que completam este elenco fantástico, mas se fôssemos citar todos, seria necessário mais de uma revista.

## Toque de gênio

É melhor que seu inglês esteja em dia, pois o volume de informações que MGS3 passa é descomunal, mas de uma maneira envolvente. As mais de 20 horas que você passa no controle de Snake são bem recompensadas com uma história densa, de interpretação descomplicada e esclarecedora aos fãs da série.

A saga do Big Boss revela os segredos do soldado lendário numa narrativa sobre honra e companheirismo, mas também agitado por traições e intrigas e enfeitado pelo florescer de um amor no campo de batalha.

Com convicção, digo que esse é um daqueles raros jogos que você precisa terminar diversas vezes, como um filme clássico. E digo mais: é o tipo de história que foi feita para uma mídia interativa como é o entretenimento digital – mídia essa que Kojima e sua equipe dominam. MGS3 é um conto inesquecível. ▶

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10	Jogabilidade: 9.0
Som: 10	Replay: 9.5
<b>Nota</b>	<b>10</b>
<b>Produção</b>	Konami
<b>Desenvolvimento</b>	KCEJ
<b>Gênero</b>	Ação
<b>Região</b>	EUA
<b>Nº de jogadores</b>	1

## Avaliação de enredo

<b>Personagens: 10</b>	Uma coisa é certa: seja pelo ódio, seja pelo amor, as peças que conduzem a trama cativam.
<b>Envolvimento: 10</b>	A história é tão instigante que será difícil estabelecer um ponto de descanso para você desligar o videogame e continuar depois.
<b>Evolução: 10</b>	A história jamais esfria. Há sempre uma nova dose de revelações, em medidas calculadas matematicamente.



Este é Shagohod, o tanque nuclear precursor do Metal Gear.



## Need for Speed Underground 2

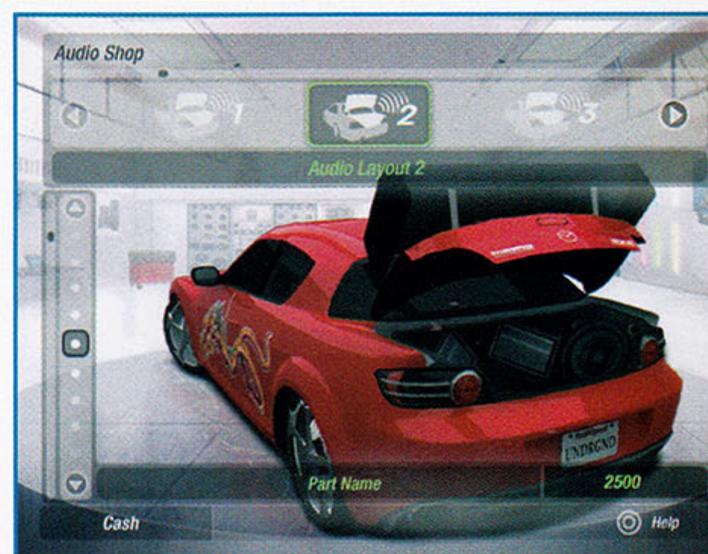


Após jogar muitas e muitas horas de Need for Speed Underground 2, minha conclusão é óbvia: a fama é um prato viciante. Apesar dos diversos modos de competição disponíveis, a graça está no divertidíssimo modo Story, no qual o objetivo de vida é ganhar reputação, fama, fortu-



na e polpudos contratos publicitários. O enredo, apesar de pouco inspirado, é bacana: você é o novato em uma cidade fictícia chamada Bayview que precisa se impôr perante os valentões da metrópole, agenciados por uma versão "manequim" de Brooke Burke (que já dispensa apresentações). A graça aí é sair do ostracismo para o estrelato, queimando o asfalto e ganhando rios de grana enquanto todo mundo diz que você é um cara legal. Controlar o carro em altíssima velocidade se tornou mais simples que no primeiro Underground, o que torna este um produto excelente para os novatos na série: não é preciso ser o rei do volante para completar os desafios iniciais – a curva de aprendizado é rápida e não frustra. Trilha sonora empolgante, visual fantástico e bilhões de customizações (para os mais pacientes) tornam o pacote quase perfeito: só o excesso de load times entre cada missão enche um pouco a paciência. Se GTA: San Andreas tivesse o visual exuberante e a jogabilidade precisa de NFSU 2 durante as cenas motorizadas, eu não precisaria de mais nenhum game para o resto da vida.

PABLO MIYAZAWA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.5	Jogabilidade: 9.5 Som: 9.5 Replay: 9.5
Nota	9.5
Produção	Electronics Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4 (online)

## Entrevista com o produtor associado Justin Wiebe

**SuperDicas PlayStation: Obrigado por nos ceder um pouco do seu tempo. Fale-nos sobre você: quando entrou para a indústria de games e em quais games já trabalhou?**

**Justin Wiebe:** Fiz minha estréia em 1996, como piloto de testes no game NHL 97. Com o passar dos anos, cheguei à posição de produtor, onde pude tomar parte nas funções de planejamento dos títulos da franquia Need for Speed.

**SDP: Qual foi sua função no desenvolvimento de Need for Speed Underground 2?**

**JW:** Trabalhei em todos os aspectos de design com o restante da equipe de produção. Cada um de nós era responsável por determinada área.

**SDP: Quais foram as principais características que vocês melhoraram em relação ao original?**

**JW:** Adotamos uma estratégia radicalmente nova em NFSU 2, desenvolvendo um mundo aberto de corridas de rua. Nosso objetivo era criar uma cultura tuning mais realista, que capturasse a essência de se tornar um corredor de elite. À medida que os jogadores progredem, novos personagens vão sendo encontrados, seus carros vão sendo aperfeiçoados e eles descobrem o mundo underground da cultura da tunagem.

**SDP: O novo modo Story tem algumas características impressionantes: uma enorme cidade com cinco distritos diferentes, mais de 200 quilômetros de estradas e ruas, mais de 150 corridas e 180 pistas. Como vocês conseguiram desenvolver um game tão grande em apenas um ano?**

**JW:** O planejamento de Underground 2 começou quando a equipe ainda trabalhava no Underground

original. Como tínhamos uma equipe tão boa, ferramentas fantásticas e uma visão bem clara daquilo que queríamos, conseguimos montar tudo em pouco mais de um ano. A meta imediata era desenvolver um game de corrida que puxasse o jogador para dentro do mundo da tunagem, dando mais liberdade de escolha a ele.

**SDP: Games de jogabilidade aberta parecem ser a nova moda nos dias de hoje, e Underground 2 segue essa linha. Quais foram os principais desafios ao desenvolver uma experiência tão diferente da versão anterior?**

**JW:** Criar um game desse tipo é um trabalho duro. Tivemos que inventar um sistema bastante flexível para atender as necessidades de cada jogador. Fomos obrigados a criar ferramentas e mecanismos de autoriação para possibilitar uma experiência muito intensa, que os jogadores podem descobrir da sua própria maneira. O desafio foi desenvolver bastante conteúdo para que a experiência fosse diferente das demais.

**SDP: No gênero "racha", a série Tokyo Highway Battle introduziu o conceito de "provocar" rivais para disputar corridas. Street Racing Syndicate também bebe nessa fonte. NFSU2 também foi baseado neste conceito? O que o difere da concorrência?**

**JW:** Nosso objetivo principal com o modo Outrun foi simplesmente descobrir como tirar vantagem do mundo aberto, então aparecemos com essas corridas que não possuem limitações. O que faz de nosso modo Outrun algo tão especial e diferente dos ou-

tros é que as corridas começam imediatamente depois do jogador desafiar seu oponente, sem nenhum load! Temos corridas que duram mais de 15 minutos e que passam pelo mundo inteiro.

**SDP: NFSU tinha apenas corridas noturnas. Por que não incluir também corridas diurnas na seqüência?**

**JW:** Need for Speed Underground tem tudo a ver com rachas noturnos. O game é fiel à essa cultura.

**SDP: Há mudanças de gênero na seleção de músicas na trilha sonora deste ano?**

**JW:** O áudio é uma das áreas que nós quisemos melhorar ainda mais. A trilha sonora deste ano traz uma variedade de músicas que deve agradar a todo mundo. Também gastamos um bom tempo ajustando o mix de músicas e novos sons de motores para que o áudio não ficasse atrás de nenhum outro título este ano.

**SDP: Quais foram os maiores avanços alcançados com a IA adversária?**

**JW:** A IA foi completamente trabalhada este ano para tirar vantagem do mundo aberto e para fazer com que o jogador se sinta recompensado ao comprar acessórios para seu carro. No ano passado, se o jogador comprasse um turbo, os adversários automaticamente igualavam a performance e o jogador não sentia aquele impulso extra. Agora, se um jogador instala uma nova peça, notará um ganho significativo em relação à IA.

**SDP: Com tantas opções, a física deve ser muito mais complexa desta vez. Quais foram os principais desafios nos acertos da nova engine?**



## ATV Offroad Fury 3

A situação é a seguinte: fim de ano, pouca grana e muitos, mas muitos jogos bons. Entre os principais lançamentos estão, Metal Gear Solid 3, Need For Speed Underground 2, GTA: San Andreas e The Lord of The Rings: The Third Age. Nessa mesma data, ATV Offroad Fury 3, o terceiro game da série (dado como brinde no pacote do PS2 que já vem com o Network Adapter), chega às lojas. Agora vem a pergunta: qual desses títulos escolher? Bom, se você fosse como eu, possivelmente ficaria em dúvida sobre os quatro primeiros, descartando Offroad Fury 3



sem pensar duas vezes. Mas essa seria realmente a melhor coisa a fazer? É óbvio! Não que o jogo seja ruim ou



inferior às versões anteriores, mas a verdade é que perto de tantas outras coisas boas, é difícil ter vontade de jogá-lo. Além disso, outro detalhe deixa o game bem menos interessante: a falta de novidades. Exceto pela inclusão de novos modelos de quadriciclos e pistas inéditas, o resto é exatamente o mesmo de ATV Offroad Fury 2, que por sinal também era igual ao primeiro game da série.

FELIPE AZEVEDO

**JW:** A nova engine foi projetada para permitir a customização e a flexibilidade da tunagem. Este ano, é possível tunar mais de 25 ajustes individuais para cada carro por modo de jogo. Por exemplo, os jogadores vão querer aumentar a aceleração e controle para as corridas Street X, mas aumentarão a pressão aerodinâmica e a velocidade máxima para as corridas de arrancada.

**SDP:** Existem muito mais carros licenciados nesta seqüência. Há alguma outra licença que vocês gostariam de incluir?

**JW:** Há muitos carros bem bacanas que adorariamos colocar no game, mas no final das contas, escolhemos aqueles que acreditamos ser significativos para o game. Tivemos boas respostas durante nossa fase de testes e acredito que vocês vão achar que fizemos ótimas escolhas.

**SDP:** O que podemos esperar para o próximo capítulo da série? Ele vai chegar à próxima geração de consoles?

**JW:** Não estou autorizado a revelar nenhum segredo por enquanto, mas posso dizer que estamos trabalhando em algumas coisas incríveis que estão nos deixando bem empolgados. Acho que vocês vão pirar quando virem o que nós vamos aprontar futuramente!

**SDP:** Você gostaria de mandar uma mensagem aos fãs brasileiros de NFSU?

**JW:** Gostaria de agradecer a todos pelo apoio e dedicação à franquia Need for Speed, e gostei muito de saber o que todos pensam sobre Underground 2.

## Ace Combat 5



Jogos de simulação de vôo nunca foram o meu forte, mas tenho que admitir que Ace Combat 5 conseguiu superar todas as minhas expectativas. Eu pensava que o jogo seria mais um daqueles games chatos que vira e mexe aparecem. Felizmente, eu estava enganado. Controlar um avião neste simulador é muito simples, por incrível que pareça. Em menos de 15 minutos de jogo consegui entender como fazer os movi-



mentos básicos e em menos de uma hora já pensava que era um pássaro. Este é o Gran Turismo da aviação. Os aviões são réplicas dos

modelos reais, todos os detalhes deles estão lá, até os sons foram capturados para dar uma sensação de realidade. A beleza



está em tudo o que se vê, desde as cenas em CG até os detalhes das gotas de água que passam por seu cockpit quando se está em vôo. A ação nas primeiras fases é lenta, para acompanhar o seu aprendizado, mas basta seguir um pouco no enredo para sentir que o desafio é bem cabeludo. Se nunca pensou em jogar um game deste tipo, jogue Ace Combat e sintase como um ás indomável!

RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.5	Jogabilidade: 9.0 Som: 8.0 Replay: 7.5
Nota	9.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Simulador de vôo
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

## ▶ The Lord of the Rings: The Third Age



A Terceira Era é um jogo de RPG que, à primeira vista, é uma cópia de Final Fantasy X. Isso porque o sistema de batalha é muito parecido. Tirando este detalhe, vemos que o buraco é mais embaixo e o jogo se desenrola de maneira muito particular. O desenvolvimento das habilidades dos personagens é muito conciso e torna-se desnecessário ficar ganhando experiência em certos pontos do mapa, o que já dá alguns pontos para o game. Para evoluir uma habilidade, você precisa usar outras da mesma classe. Assim, fica fácil conseguir técnicas poderosas.

Os equipamentos são inúmeros e, ao contrário de diversos games deste estilo, não são comprados

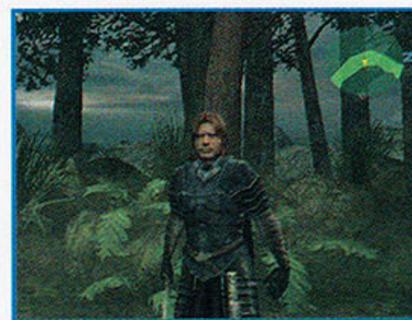
em lojas. Na verdade, não existe uma só loja por toda a extensão do jogo. Os itens são encontrados nos baús espalhados pelos mapas. O melhor de tudo é ver as inúmeras cenas tiradas direto do filme, narradas com maestria por Sir Ian McKellen, o Gandalf. Você verá cenas que nunca foram exibidas nos DVDs do Brasil. Praticamente a cada passo que você der, vê uma cena. O Evil Mode, que era tão promissor, não é tão divertido assim. Na verdade, você não enfrenta inimigos, mas participa de batalhas obrigatórias onde os controla. Se você derrotar os mocinhos, consegue itens (que não são essenciais).

Pena que os personagens criados para o game não são tão carismáticos quanto os dos filmes. Fica difícil escolher um personagem favorito, pois eles não têm um aprofundamento de personalidade, e as cenas mostram apenas A Sociedade do Anel.



Nas raras cenas em tempo real vemos uma Elfa arrogante, um guerreiro que precisa de ajuda e por aí vai. Se o jogo fosse volta-

do realmente para estes personagens e suas características fossem melhor desenvolvidas, seria uma obra-prima. O game é divertido sim, mas não faz jus ao título que carrega.



RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 8.0 Som: 9.5 Replay: 7.0
Nota	<b>7.5</b>
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Redwood Shores
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.

## Entrevista com o produtor executivo Steve Gray

**SuperDicas PlayStation: Obrigado por nos ceder uma entrevista. Poderia nos dizer um pouco sobre sua história na indústria dos games?**

**Steve Gray:** O primeiro game que fiz foi para IBM PC. Depois disso, trabalhei na indústria cinematográfica e mais tarde voltei ao games. Dirigi Parasite Eve para a Square, trabalhei em Final Fantasy VII e em alguns games bem ruins que não vou nem falar. Mais recentemente, participei na criação de The Two Towers, The Return of the King e, agora, The Third Age.

**SDP: Qual sua função no desenvolvimento de The Third Age?**

**SG:** Produtor executivo, o que significa que fui responsável por supervisionar todos os aspectos da produção do game.

**SDP: Como foi concebida a história de The Third Age?**

**SG:** Ela é baseada nos filmes. Pegamos elementos dos três longas e expandimos em cima deles.

Trabalhamos em conjunto com a New Line Cinema para assegurar a autenticidade das histórias.

**SDP: Existe muita expectativa por esse game. Há muita pressão na criação de uma história paralela à trilogia de O Senhor dos Anéis? Como vocês enfrentaram isso?**

**SG:** Houve muita pressão dos fãs e também da própria equipe para assegurar que a história fosse fiel aos filmes. Tentamos nos concentrar em fazer o me-

lhor e mais interessante game que pudéssemos.

**SDP: Quase todas as raças da Terra-média estão nesse jogo, mas os Hobbits não. Por que?**

**SG:** Precisávamos limitar o alcance do jogo – ele já é bem longo do jeito que está. Então decidimos nos concentrar principalmente na parte da história que cerca os eventos vividos por Aragorn, Legolas, Gimli e Gandalf.

**SDP: O sistema de batalha e magia foi inspirado por outros títulos? O que torna esse sistema único?**

**SG:** Como já trabalhei na Square, é justo dizer que sou um grande fã desse estilo de jogo. A série Final Fantasy sempre foi uma forte influência em meu pensamento sobre games, mas não há nenhum game específico que eu tenha seguido ao produzir The Third Age. Há muitas características exclusivas no game, como a Leadership Skill Tree e jogar do lado do mal.

**SDP: Qual foi o local da Terra-média mais difícil de recriar no game?**

**SG:** Os ambientes mais difíceis de criar foram, provavelmente, Osgiliath e Minas Tirith, pois você tem sempre uma visão de grande parte dessas cidades. A floresta de Eregion também foi bem desafiadora.

**SDP: Como foi para reeditar as cenas dos filmes? Quanto tempo levou para finalizar esse trabalho?**

**SG:** Gastamos pelo menos seis meses reeditando as cenas do filme para criar mais de 110 novos segmentos. Depois, Sir Ian McKellen gravou a narração de todas essas partes. Foi muito desafiador, mas por outro lado, há muito material ótimo dos filmes para se trabalhar.

**SDP: Como foi o desafio de ajustar e equilibrar os personagens e inimigos principais?**

**SG:** Equilibrar um RPG é provavelmente a tarefa mais difícil. Passei meses enfiado em uma sala com os designers de batalha, ajustando os personagens e fases.

**SDP: Os caras do mal nunca foram tão bem desenvolvidos em outro RPG. Como esse conceito foi criado?**

**SG:** Pareceu uma idéia tão legal detonar o jogo na pele de um Uruk-Hai, ou melhor ainda, do Balrog. Foi muito trabalho extra, mas achamos que valeu a pena.

**SDP: Existem planos de novos jogos nesta amada e famosa franquia?**

**SG:** Não posso me comprometer com nenhum game no momento, mas continuamos muito empolgados com O Senhor dos Anéis.

**SDP: Gostaria de mandar uma mensagem para os fiéis fãs brasileiros dos games The Lord of the Rings?**

**SG:** Paz, amigos! Joguem o game!

## Ratchet & Clank: Up Your Arsenal



A SDP é responsável por encurtar ainda mais meu tempo livre neste final de ano. Como se já não bastasse o monte de jogos ótimos que estou jogando este mês, Up Your Arsenal acabou caindo no meu colo um pouco antes do fechamento, revelando-se outro game obrigatório, especialmente para quem curte uma aventura cheia de variações e gráficos arrebatadores. Para se divertir de verdade, esqueça os personagens bestas – Ratchet é muito chato e Clank consegue ser mais pentelho do que ele. O game rola no estilo (leia-



se “bem parecido com”) de um antigo jogo da Rare chamado Jet Force Gemini, a ação não pára nunca e sua tela frequentemente estará entulhada por tiros, explosões e inimigos vindos de tudo quanto é lado. O mais incrível é que, além de ser um excelente game 3D, UYA traz um divertidíssimo e muito bem-feito game 2D: um dos personagens secundários, o Capitão Quark, possui seu próprio game de scroll lateral (dividido em vários capítulos) que não fica devendo nada a antigos sucessos de videogames das gerações passadas.

**EDUARDO TRIVELLA**

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0	Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 8.0
Nota	<b>8.5</b>
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Insomniac Games
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 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.

## Spyro: A Hero's Tail



Spyro deve salvar o dia no Reino dos Dragões, e como era de se esperar, segundo os produtores, este game sofreu algumas melhoras.

Agora eu me pergunto: onde estão essas melhoras? Vai ser difícil engolir este game, já que os chefes são absurdamente fáceis (para não dizer ridículos). Se você está acostumado com a série, sabe como se dar bem nos ambientes do game. O visual é legal, os gráficos também. Porém, o que segura qualquer pessoa em frente a um videogame é a jogabilidade, coisa que esqueceram nesta versão. Fique longe, por favor!

**BEATRIZ SANT'ANA**



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 6.0 Som: 7.0 Replay: 5.0
Nota	<b>6.0</b>
Produção	Vivendi Universal
Desenvolvimento	Eurocom
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

## Crash Twinsanity



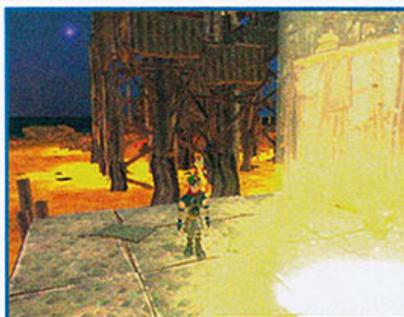
Neste episódio, o carismático Crash se aliará ao vilão Dr. Neo Cortex na luta contra dois gêmeos alienígenas,

que pretendem destruir a ilha onde vivem. Com gráficos 3D de alto desempenho, trilha sonora tudo a ver com Crash, modo de cooperação entre Crash e Cortex e ainda mais dois personagens jogáveis, sem mencionar o quesito exploração, já que os cenários são amplos e há mais diamantes a serem encontrados por fase, Twinsanity está dando toda a pinta de ser um forte candidato ao primeiro lugar dentre todos os oito títulos já lançados para o PlayStation!

**ANDRÉ LEME**

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 9.0 Replay: 7.5
Nota	<b>8.5</b>
Produção	Vivendi Universal
Desenvolvimento	Traveller's Tales
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

## Jak 3



Sly 2 chegou e arrebou. Mas além dele, este final de ano trouxe outros dois jogos do mesmo estilo para o PS2,

dando ótimas opções para os donos do console. A disputa é forte entre os novos jogos de Sly, Ratchet & Clank (review acima) e Jak & Daxter, mas foi esta dupla que acabou ficando no lugar mais alto do pódio. Apesar de estar enquadrado no gênero plataforma, não é este o forte de Jak 3. O grande barato do jogo são as partes veiculares, os carros são muito divertidos de controlar e cada um possui alguma habilidade e poderio bélico que os diferencia dos demais. Dar grandes saltos com o Dune Hopper em uma trilha de ilhas por cima do mar é coisa fina! Os objetivos, em sua maioria, seguem uma linearidade, mas de vez em quando você pode dar uma relaxada e cumprir missões do tipo “achar a jóia em tempo recorde”. Jak enfrenta seus inimigos na porrada ou na base da bala, com armas que podem ser aperfeiçoadas. Daxter, por outro lado, fica encarregada de tarefas menores, como explorar locais em que seu parceiro não pode entrar. Jak 3 é

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.5	Jogabilidade: 8.5 Som: 8.0 Replay: 8.5
Nota	<b>9.0</b>
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Naughty Dog Software
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

muito bom, mas perde alguns pontos por ter uma câmera que não permite liberdade total (que também trava



com frequência em paredes) e por não possuir um comando que centralize rapidamente o ângulo de visão, o que prejudica muito o combate.

**EDUARDO TRIVELLA**

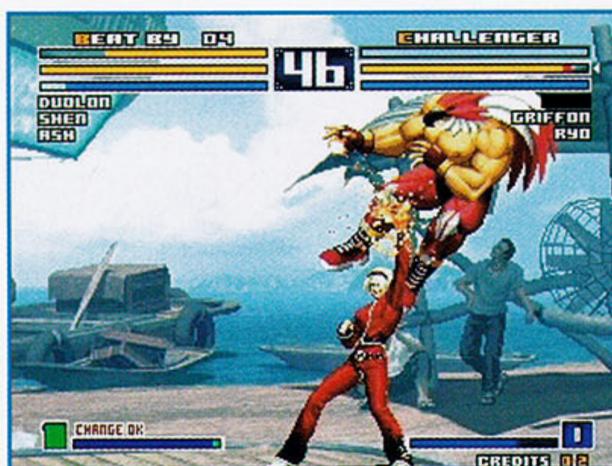
### ACHA QUE ACABOU?

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

## Ⓢ The King of Fighters 2002 & 2003



Desde o fim da SNK, KOF nunca foi o hit que era. Da edição 2001 para cá, a série vem perdendo aos poucos tudo o que fazia dela o concorrente digno de Street Fighter. Técnica, enredo, carisma. Um bom exemplo disso é KOF 2003 – o outro game da coletânea que chega aos EUA, KOF 2002, foi lançado no Japão no ano passado, e analisado na SDP #09. 2003 copia descaradamente o estilo crossover da Capcom, com trocas de personagem



durante a luta. Além disso, ele inicia um novo ciclo no enredo, com um novo (e nada carismático, por assim dizer) protagonista, o "backstreet boy" Ash Crimson. Muito da técnica também foi mandada às favas aqui. Os golpes fortes com C+D desapareceram e muitos dos combos de cancelamento deixaram de funcionar. Agora, imagine que a conversão para PS2 consegue ser ainda pior que o original. O jogo parece ter sido feito às pressas por um



## Entrevista com a equipe da SNK Playmore

**SuperDicas PlayStation:** Olá. Antes de mais nada, poderia falar um pouco sobre você?

**Mieno:** Eu entrei para a SNK depois de uma carreira numa empresa de games para PC. Estive envolvido nas versões arcade de SVC Chaos e KOF'03.

**SDP:** Qual foi a sua função no desenvolvimento de KOF'02 e '03 para PlayStation 2?

**Mieno:** Outro time de desenvolvimento cuidou das versões PS2. Porém, os orientei quanto a mensagens e personagens adicionais. Além disso, outras pessoas da equipe original auxiliaram o time do console em gráficos adicionais e animação de personagens.

**SDP:** Nona fez as artes de KOF'02 e Falcoon foi o ilustrador de KOF'03. O que os fãs acharam dos dois e como foi o processo de criação de personagens?

**Mieno:** Alguns fãs se surpreenderam com a diferença entre o estilo anterior e o novo. Contudo, nós conseguimos tornar personagens clássicos ainda mais atraentes criando-os a partir de ângulos diferentes.

**SDP:** As conversões de KOF para consoles domésticos têm adotado quase os mesmos padrões desde KOF: Dream Match 1999 para Dreamcast (que introduziu os cenários 3D), às vezes com menos extras (como músicas remixadas), outras com coisas novas (como personagens exclusivos). Você não acha que é hora de adicionar elementos mais interessantes e inovadores nas versões de console de KOF, para aumentar o fator replay?

**Hosoya:** Como você pôde ver em KOF:MI, nós queremos expandir esse mundo além das conversões de arcade. Além disso, acreditamos que é hora de fazer mudanças no KOF de arcade. Independente de qualquer coisa, você verá uma grande mudança na série KOF nos próximos um ou dois anos.

**SDP:** Já que falamos em trilhas sonoras remixadas, as conversões de KOF'01 e '02 para PS2 não tinham este importante elemento, e KOF'03 trouxe de volta as músicas com novos arranjos. Essa trilha foi executada pela mesma equipe que trabalhou nos KOFs anteriores, ou são novos talentos?

**Hosoya:** O arranjo foi feito por um time diferente, e estamos satisfeitos com a qualidade.

**SDP:** Os novos cenários 3D proporcionam um efeito interessante. Quais são os principais desafios em criá-los?

**Ukiyotei:** O maior deles é conseguir manter o equilíbrio entre os cenários e os personagens, já que estes continuam sendo 2D.

**SDP:** KOF não é só sobre lutas. Ele sempre teve uma história complexa e, enquanto KOF'02 foi outro "Dream Match", '03 introduziu um novo capítulo na saga. Ele está sendo divulgado como o início de uma nova trilogia, depois que os episódios de Orochi e NESTS acabaram. Você poderia falar um pouco a respeito dessa nova trilogia?

**Mieno:** O herói do novo capítulo é um personagem nunca visto nos episódios anteriores. Você não sabe ainda se ele é bom ou mau, mas ele é muito talentoso e tenta conseguir alguma coisa através do torneio KOF... Além disso, há um time que tenta usar o poder de Orochi que foi selado, composto por Mukai e outros. Ash Crimson, o time dos Três Tesouros Sagrados (Kyo, Iori e Chizuru) e a equipe de Mukai são realmente importantes para esse novo capítulo. KOF'03 foi muito misterioso, mas você verá um grande desenvolvimento da história no próximo título. Não perca.

**SDP:** KOF'03 ainda introduziu talvez o mais revolucionário sistema da série: o Multi-Shift. Ele foi

inspirado em outros games similares?

**Mieno:** É verdade que nós jogamos muitos games nesse gênero, mas não há um título específico no qual nos inspiramos. Tivemos longas discussões sobre como ajustar a velocidade, vários personagens e modo de time de KOF. Das nossas longas sessões, chegamos a esse novo sistema.

**SDP:** A versão para PS2 de KOF'03 tem um modo 3-contra-3 no clássico formato de time. Isso foi um pedido dos fãs ou uma decisão da equipe?

**Ukiyotei:** A versão arcade busca novas direções, mas decidimos adicionar esse modo para os nossos fãs hardcore poderem curtir a versão doméstica tanto quanto a versão arcade.

**SDP:** KOF'03 é o último da série desenvolvido originalmente para o hardware do NeoGeo MVS. Os futuros episódios da série principal serão desenvolvidos para a placa Atomiswave, como o KOF: NeoWave?

**Hosoya:** Uma seqüência para KOF'03 está sendo desenvolvida para Atomiswave, mas não temos planos decididos para depois disso.

**SDP:** Já estamos no final de 2004 e a SNK ainda não anunciou o KOF'04. Não teremos um novo episódio da série principal esse ano? Além disso, com a introdução de KOF:MI (e sua recém-anunciada seqüência) e KOF:NW, o game anual continuará representando a série principal?

**Hosoya:** O lançamento de NeoGeo Battle Coliseum virá primeiro, então não teremos um novo KOF nesse ano. KOF:MI é a versão doméstica e KOF:NW é um título extra, então eles não estão relacionados ao desenvolvimento da série para arcade. Nesse momento, não podemos dizer como e quando iremos lançar seqüências no futuro.

time amador – algo bastante grave, se contarmos que o original já foi lançado há mais de um ano. Aqui existe um sistema de combate clássico, “um de cada vez”, mas nele, os especiais de líderes desaparecem e os golpes C+D não voltam. Os cenários, apesar de 3D, são péssimos. A galeria de imagens é fraca, e as músicas remixadas são, no mínimo, risíveis. Enfim, se você é fã da série, jogue, mas prepare-se para o desgosto. Pelo menos, são dois jogos pelo preço de um.

ERIC ARAKI

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0	Jogabilidade: 6.5 Som: 5.0 Replay: 4.0
Nota	5.0
Produção	SNK NeoGeo
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

**SDP: A SNK Playmore anunciou uma série de compilações de KOF para PS2 no mercado japonês (uma com '95, '96 e '97, e outra com '98, '99 e '00), todas com suporte online. Estes games terão os mesmos extras habituais (cenários 3D, modos de jogo e personagens extras, trilhas sonoras remixadas...)?**

**Hosoya:** Esses títulos são para fãs hardcore, então eles serão conversões 100% diretas do arcade, não terão elementos adicionais.

**SDP: Há planos para lançar essas duas compilações nos EUA? Se sim, elas continuarão com suporte online?**

**Hosoya:** Online é apenas para o mercado japonês com o sistema Multi Matching BB fornecido pela KDDI no Japão.

**SDP: A SCEA parece relutante em lançar títulos 2D para PS2 nos EUA, aprovando-os apenas na forma de compilações. Você acha que os jogadores Ocidentais e Orientais têm gostos diferentes nesse aspecto, ou é apenas uma política da SCEA?**

**Hosoya:** Acreditamos que eles têm gostos diferentes em gênero e estilo. Por isso, estamos fazendo o melhor para desenvolver títulos que todos no mundo possam curtir.

**SDP: KOF tem uma grande (e fiel) legião de fãs aqui no Brasil. Você gostaria de mandar a eles uma mensagem?**

**Mieno:** Muito obrigado por dar suporte à série KOF. Ficamos orgulhosos por existir um número tão grande de fãs brasileiros. Agora estamos celebrando o décimo aniversário de KOF, e a série vai crescer ainda mais no futuro. Curtam KOF'02 e '03 no PS2 agora e aguardem pela nova sequência. Obrigado!

## Rumble Roses

A Yuke's Media Creation, ao lado da Aki Corporation, divide o primeiro lugar no pódio quando o assunto é jogos de luta livre. Responsável pela famosa série Smackdown!, a empresa agora tenta algo bem diferente do que os fãs da modalidade estão acostumados a ver em seus títulos mais recentes:



saem os brutamontes bombados que vestem cuecas de couro e ficam somente as mulheres e as poucas peças de roupa usadas por cada uma delas. A ideia é ousada e agrada grande parte dos homens, porém fica devendo no quesito principal: a luta livre em si. Quase todos os golpes são inéditos, o problema é que eles são poucos. Em apenas duas ou três partidas é possível usar todos os movimentos disponíveis para cada personagem. A pequena variedade de tipos de disputa (apenas dois) e os enredos banais das tramas do modo Story também são pontos negativos. O destaque, sem dúvida, vai para o



modo Gallery, onde os mais afoitos podem passar horas e mais horas vislumbrando as curvas virtuais das belíssimas lutadoras do game.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 7.0 Som: 6.0 Replay: 4.0
Nota	6.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	Yuke's Media Creation
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

## Dragon Ball Z Budokai 3



Entre os diversos títulos baseados em Dragon Ball Z, a série Budokai pode ser considerada a melhor. Além de ter os gráficos mais bonitos, ela aproveita todos os recursos do sistema para criar uma experiência única de pancadaria, entretendo o jogador do início até o fim. A terceira versão não só traz versões controláveis de boa parte dos personagens do desenho animado e a opção de "fusão", como também apresenta outras novidades. Além de novos tipos de golpes, foi incluído o Hyper Mode, que dá acesso à técnica mais



poderosa de todas: o ultimate move. Mas a melhor inovação dessa versão é mesmo o Dragon Universe. Esse

modo permite ao jogador explorar todo o universo do jogo e participar de pequenos eventos, algo bem similar ao Konquest de Mortal Kombat: Deception. Recomendo Budokai 3 para todos aqueles que gostam de games de luta. E faço o mesmo, só que em dobro, aos fãs de Akira Toriyama.



DANIEL NIEUWENHUIZEN

### ACHA QUE ACABOU?

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

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0	Jogabilidade: 8.5 Som: 8.5 Replay: 9.0
Nota	8.5
Produção	Atari
Desenvolvimento	Dimps
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 8

## Neo Contra



Uma das séries mais antigas da Konami, Contra chega ao seu segundo game para PlayStation 2. Parte do seu

estilo se perdeu no tempo por causa do avanço da tecnologia gráfica (o visual 2D sempre deu muita personalidade à série), mas o essencial - ação ininterrupta durante as fases - ainda reina absoluto em Neo Contra.

Bill Rizer está de volta e agora vem acompanhado de Jaguar, um soldado cheio de marra. Em suas missões, sempre com o objetivo de matar os alienígenas invasores, os guerreiros precisam de muita habilidade para escapar de tiros e investidas inimigas. Diferente do conceito que sempre foi utilizado na série, as armas não são mais obtidas ao acertar uma

letra que passa voando na tela. O jogador já inicia a fase portando três ataques diferentes: uma arma principal, uma secundária e um poder especial, todos com munição infinita. São apenas sete estágios, divididos em área de conflito com inimigos menores e chefe final, que raramente tem menos de duas formas para serem destruídas. Uma boa estratégia é travar a mira e selecionar as diferentes armas com os botões laterais. Ótimo jogo para quem gosta de desafios.

**RONNY MARINOTO**

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 7.5 Som: 7.0 Replay: 7.0
<b>Nota</b>	<b>7.0</b>
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

## Killzone



O auto-proclamado "Halo killer" não é páreo para a fama que conquistou. Não que seja ruim, muito pelo contrário, ele é um jogo realmente muito bom, mas não está livre de problemas - alguns deles primários. A principal qualidade do título da Guerrilla Games está em sua atmosfera, isto é, no clima que consegue construir através de belíssimos cenários e eventos que geram tensão. Os gráficos são impressionantes por um lado - construções, animação de troca e recarga de armas, modelos poligonais, texturas - e pecaminosos por outro - queda de frame rate, construção de cenário próxima, neblina para esconder limitações e imperdoável troca repentina de modelos detalhados por outros simples, que acontece a poucos passos de distância. A trilha sonora orquestrada é impecável, mas a dublagem está longe de se alinhar a esse padrão. A jogabilidade também acompanha a tendência: recheada de tiroteios emocionantes, mas prejudicada por IA estúpida, aliada ou inimiga. A campanha solo é longa e pouco envolvente, mas o multiplayer, on ou offline, brilha com cenários que proporcionam sessões frenéticas de tiroteio. Os pequenos detalhes são motivos que separam um jogo muito bom de um fantástico e, infelizmente, Killzone é carente desse cuidado especial. ⊗

**FABIO SANTANA**



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 9.0 Replay: 8.0
<b>Nota</b>	<b>7.5</b>
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Guerrilla Games / SCEE
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 16 (online)

## Entrevista com o produtor Nobuya Nakazato

**SuperDicas PlayStation: Qual o desafio de trabalhar em um novo episódio de uma franquia tão amada?**

**Nobuya Nakazato:** Meu grande desafio em Neo Contra foi manter vivo o mundo da série, e ao mesmo tempo inovar o sistema de jogo.

**SDP: Em sua opinião, o que determina a autenticidade de um game Contra?**

**NN:** Quis que os jogadores sentissem um misto de satisfação e realização. É difícil manter tudo em harmonia em um jogo como esse, mas acredito que fizemos um bom trabalho. A guerra é o tema principal, mas não quisemos exagerar na violência, então colocamos algumas partes cômicas. Esses são os três elementos (guerra, violência e humor) que resultam em um genuíno game Contra.

**SDP: Por que vocês decidiram situar a história em um futuro tão distante?**

**NN:** Como o sistema de jogo é tão único e diferente dos jogos anteriores, decidimos mudar a ambientação também.

**SDP: Conte-nos um pouco sobre o processo de criação dos personagens.**

**NN:** Eu apenas dei instruções à equipe sobre os pontos principais (tipo de ataque e o tamanho dos inimigos), mas fora isso, deixei tudo a cargo de meus designers. Eu não me concentro em um aspecto em particular, prefiro focar na variedade de tipos de inimigos e seu impacto no jogador.

**SDP: A embalagem japonesa traz uma linda ilustração em CG. A americana, por sua vez, tem uma ilustração assinada por Jim Lee. Você acha que isso atrai a atenção de um público maior?**

**NN:** A ilustração feita por Jim Lee foi um trabalho tão incrível que até os fãs japoneses queriam uma. Eu só tenho a agradecer a ele pela participação.

**SDP: O game recebeu um selo de "Maiores de 15 Anos" no Japão e "Adulto" nos EUA. Você acha que isso afeta as vendas?**

**NN:** Como nossos consumidores são jogadores hardcore, atraídos por jogos Contra do passado, estamos satisfeitos que o jogo tenha sido classificado como "Adulto". Se fosse "Livre", não seria um game Contra de verdade!

**SDP: Como foi a tarefa de equilibrar a dificuldade do jogo?**

**NN:** Atualmente, vejo dois tipos diferentes de jogadores: o hardcore e o casual. Em se tratando do ajuste de dificuldade, foi um enorme desafio. Quisemos deixar o game difícil o bastante para os jogadores hardcore e, ao mesmo tempo, fácil para os novatos.

**SDP: Alguns elementos clássicos de jogabilidade, como o pulo e os power-ups voadores, não entraram no jogo. Por quê?**

**NN:** Percebemos que o pulo deixou a jogabilidade um tanto incômoda, portanto decidimos deixá-la de fora. Se não tivéssemos feito isso, não poderíamos criar algo novo.

**SDP: A equipe se preocupou em corrigir os erros de Shattered Soldier? Em que pontos Neo Contra melhorou em relação a seu antecessor?**

**NN:** Shattered Soldier era uma compilação ou então o game Contra 2D definitivo. Com Neo Contra, buscamos uma evolução, portanto, é difícil comparar os dois. O que os jogadores verão é que muita ação e emoção estão presentes nos dois jogos!

**SDP: Existe algo que você não conseguiu implementar em Neo Contra e que gostaria de incluir em um próximo jogo?**

**NN:** Pessoalmente, gostaria de voltar ao mundo 2D e ver uma versão mais avançada dele.

# NO ANIVERSÁRIO DA

DAM

# MD

# GAMES

## O PRESENTE É SEU!

### PS2

PS2 C/ MATRIX  
50001

PS2 C/ MARS PRO  
50001



### XBOX

JOGOS P/ XBOX  
PRENSADO  
MÍDIA DOURADA

NA COMPRA DE UM PS2

## GRÁTIS

UMA CAMISETA DA  
MD GAMES

### PREÇOS IMBATÍVEIS



### GAME BOY ADVANCE

Venha Conferir!

- **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

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

perez & damiani

\*consulte nosso site para maiores informações.

Level-Up Interativo S.A. Copyright © 2004 - Gravity Co. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



GRAVITY



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](http://www.levelupgames.com.br)

NECESSÁRIO CONEXÃO COM A INTERNET

**LEVEL UP!**  
[www.levelupgames.com.br](http://www.levelupgames.com.br)



# Retro

## AVENGERS

### Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: [evil\\_arthas](#)

Editada por: [anderbass](#)

Revista: [anderbass](#)

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

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

[retroavengers.com.br](http://retroavengers.com.br)

