

SuperDicas

Dos editores da EGM BRASIL



PlayStation



EXCLUSIVO!

GRAN TURISMO 4 PS2

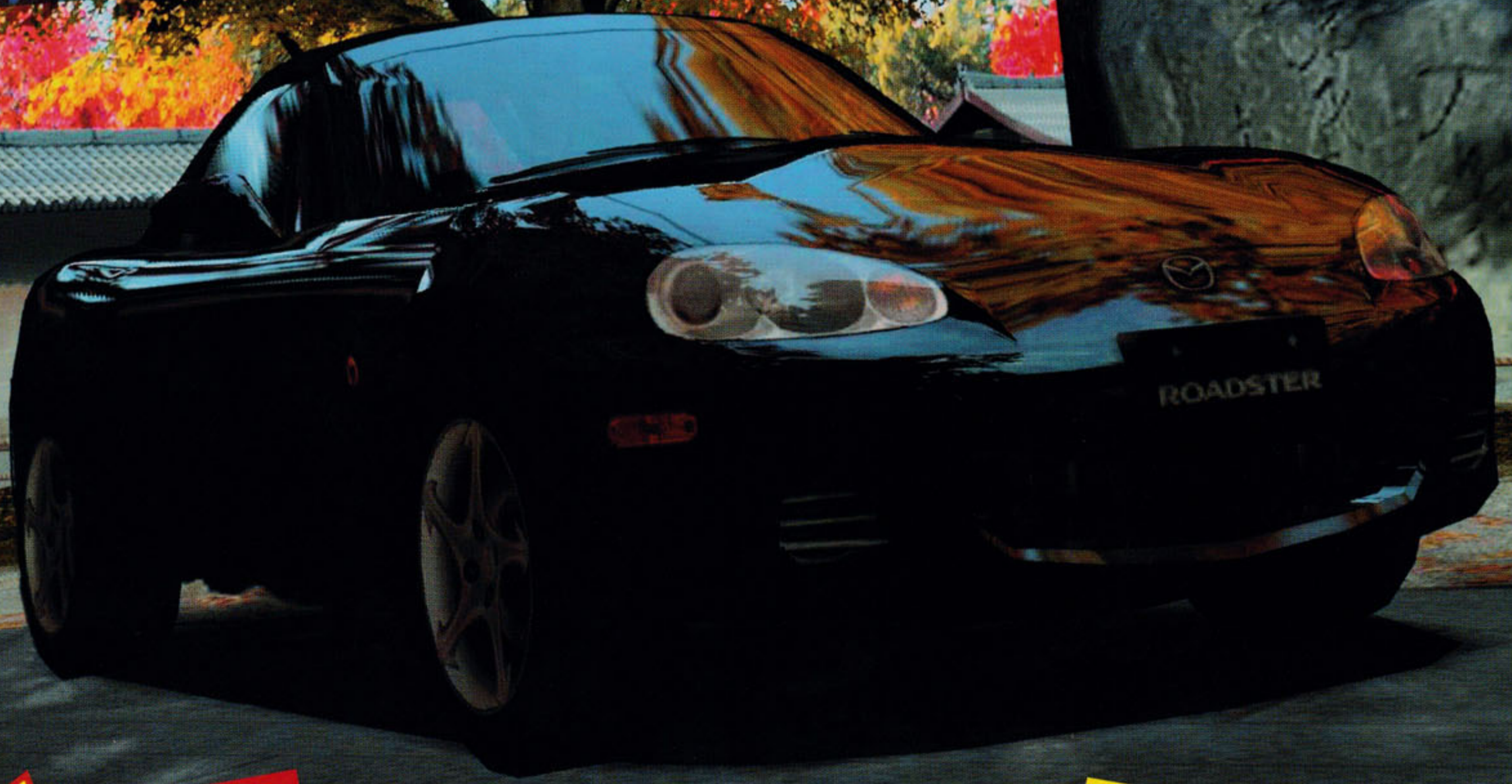
Primeiras impressões do melhor game de corrida de todos os tempos

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories PS2

Lista completa de cartas e passwords

Home Theater: Segunda Parte

Como obter a melhor qualidade de som



MELHORES DE 2004
Elegemos os games do ano!

Reviews



Prince of Persia: Warrior Within PS2



Dragon Quest VIII PS2



GoldenEye: Rogue Agent PS2

COM ENTREVISTA!



Capcom Fighting Evolution PS2

#17 janeiro de 2005
R\$ 4,90

ISSN 1679-5873
00017

9 771679 587000



Netunia
.com.br



Novo
PS2

**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

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**



**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



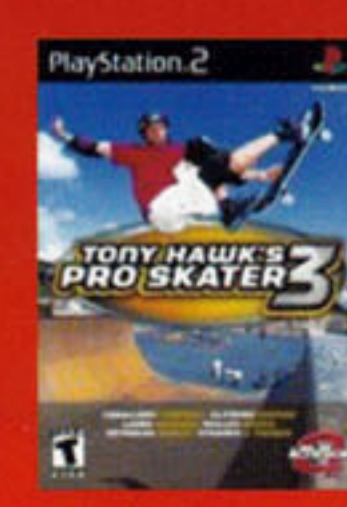
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



SURFING H30



TOMB RAIDER



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



VIRTUA FIGHTER 4



FORMULA ONE 2001



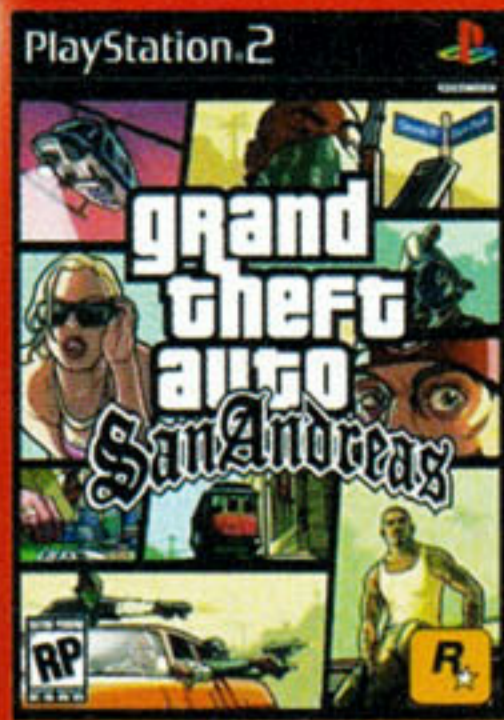
ICO



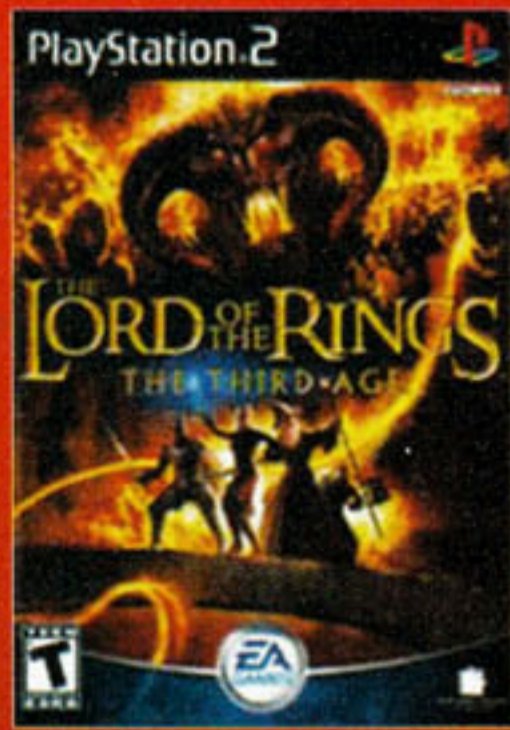
NBA LIVE 2003



**METAL GEAR 3
SOLID SNAKE
EATER**



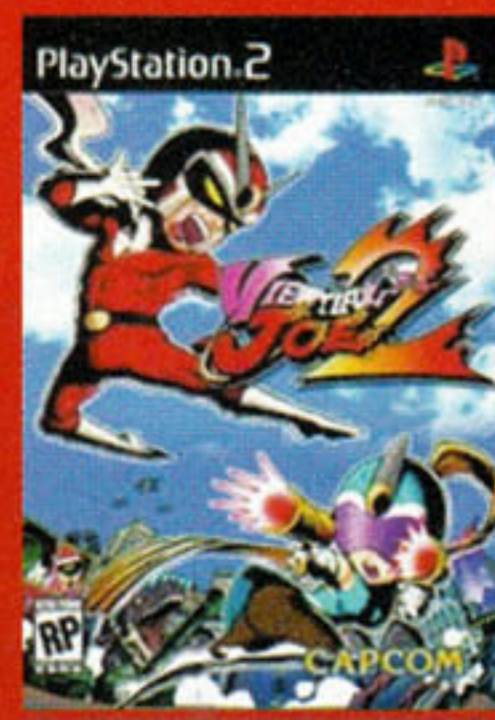
**GRAND
THEFT AUTO
SAN ANDREAS**



**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**



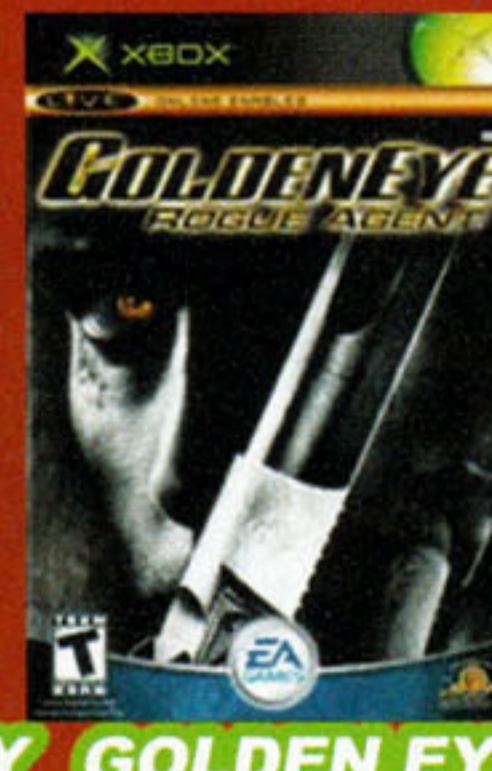
HALO 2



**THE KING OF
FIGHTERS
2002/2003**



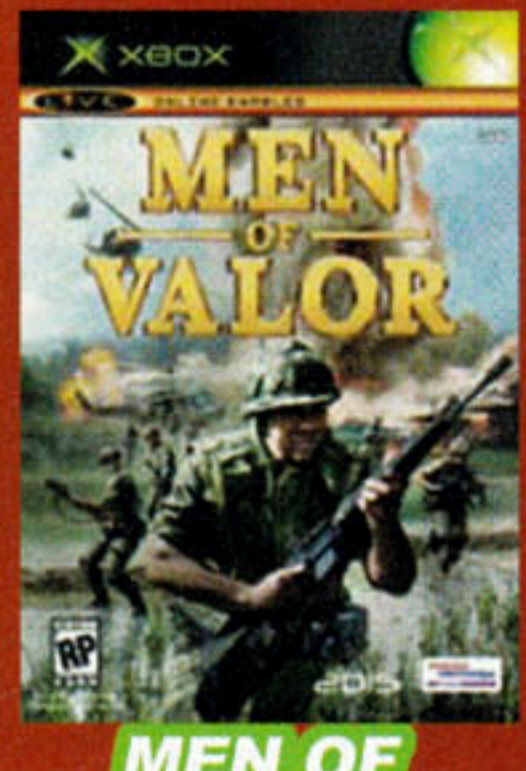
**CALL OF DUTY
FINEST HOUR**



**GOLDENEYE
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

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PARA PARCELAMENTO OU FINANCIAMENTO, SUJEITO À APROVAÇÃO DE CRÉDITO

QUE VENHA 2005!

Meu, que ano foi esse? 2004 chegou timidamente, mas cedo começou a esquentar com a chegada de Resident Evil Outbreak, Onimusha 3 e Final Fantasy XI, que já renderam muita lenha para queimar até a tão esperada E3. Direto de Los Angeles, trouxemos as novidades que fariam o resto do ano e início do próximo e, enquanto esperávamos por mais na TGS, recebemos outras singularidades, como Winning Eleven 8 e Burnout 3. Então foi aberta a temporada de fim de ano, e, ao mesmo tempo em que curtíamos a EGS, a enxurrada de títulos inesquecíveis caiu sobre nossas cabeças: vieram Sly 2, GTA: San Andreas, Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, Jak 3, Need for Speed Underground 2, Metal Gear Solid 3, Prince of Persia: Warrior Within, Viewtiful Joe 2. As capacidades do PlayStation 2 foram levadas a um nível antes inimaginável, provando que a máquina ainda tem uma boa reserva de tónus vital. Antes de o Papai Noel recolher suas renas, ainda testemunhamos o lançamento do aguardado portátil da Sony, o PSP, no Japão, com sua primeira leva de games promissores. A linha PlayStation completou dez anos com mais de 175

milhões de consoles vendidos no mundo e, mesmo com tal longevidade, 2004 foi um dos anos mais profícuos para a família Sony. O crem de la crem desse retrospecto você confere em nossa eleição dos melhores de 2004, nessa edição, mas nossos olhos já estão voltados para o futuro. 2005 promete. O PSP chegará aos EUA, o PS3 será revelado e uma nova remessa de jogos de PS2 mais uma vez elevará os paradigmas da plataforma: nossos holofotes apontam para Gran Turismo 4, Tekken 5, God of War e Wanda and the Colossus. Venha o que vier, nós estaremos lá para, mais um ano, levar a você informação de qualidade, com seriedade e bom-humor em harmonia. Feliz 2005 e um obrigado especial aos leitores que nos enviaram cartões e mensagens de Natal e Ano Novo.



Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos



REDAÇÃO

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

COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Fabio Michelin, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rodrigo Guerra, Ronny Marinoto (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andressa Nozue, Andreza S. Francisco, 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 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 Jacon

SuperDicas PlayStation, edição 17, janeiro de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

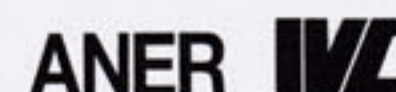
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc., fone: (11) 3346-6191, fax: (11) 3346-6078, ou e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

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

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

Impressão: Plural
Distribuição: DINAP

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



ÍNDICE

5

SDP-MAIL

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

8

PSNEWS

Sony anuncia parceria com a nVidia para o chip gráfico do PS3, Ada Wong aparece em RE4 e outras quentinhas.

10

PREVIEWS

Só filé: Wanda and the Colossus, Shadow of Rome, Wild Arms the 4th Detonator, Dark Watch e DBZ Sagas.

12

ESPECIAL: GRAN TURISMO 4

Jogamos a última versão demo do game antes do lançamento final. E as impressões são as melhores...

16

CLASSIC GAMING

O clássico dos clássicos, Final Fantasy VII, e o rei das espadas, Onimusha 3, em análise especial.

18

ESPECIAL: MELHORES DE 2004

A redação da SDP se mancomunou e elegeu os principais games de PS2 do ano.

20

ESTRATÉGIA: METAL GEAR SOLID 3

10 páginas pra você terminar o game do Cobra Pelada de uma vez por todas.

30

SUPERDICAS

Truques, dicas, códigos, malícias e muitos outros sinônimos para PSone e PlayStation 2.

35

ESTRATÉGIA: YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES

Como conseguir todas as cartas do game.

38

HARDWARE

Home Theater é um troço complicado. Por isso, resolvemos estender o assunto e, dessa vez, vamos falar tudo de som.

44

REVIEWS

Tem desde a seqüência de Prince of Persia até uma entrevista cabulosa de Capcom Fighting Evolution.



Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 27 de janeiro

FALE COM A SDP!

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



REDAÇÃO

SuperDicas PlayStation –
SDP-mail

Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo / SP
CEP: 01539-020

E-mail: cartas.sdp@gameworld.com.br

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

PARA ANUNCIAR

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

PROJETOS ESPECIAIS

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

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

OUTROS PRODUTOS

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

ACESSE O SITE DA SDP

www.superdicasplaystation.com.br

CARTA DO MÊS

Deus abençoe os games

Oi, paz e bem! Meu nome é Marcelo, tenho 27 anos e jogo desde os dez, quando ganhei meu primeiro videogame, o Atari.

Passei por todas as gerações de consoles e minha vida focou dois pontos marcantes: os jogos e a fé.

Um dia me senti chamado a tomar uma decisão importante na vida: dedicar-me à vida sacerdotal.

Tornei-me padre e, mesmo com esse chamado, não queria deixar minha outra realização: os games. Pensei, "será que vou conseguir conciliar as duas coisas?". Quando cheguei no seminário, levei escondido meu Sega Saturn (que, na época, estava em alta). Senti que o pessoal (e principalmente o meu superior) não era fã de games, mas descobri outro seminarista que também jogava.

Com o tempo, descobriram o meu gosto por games. Rolaram muitas críticas e preconceitos bobos, como achar que videogame é coisa de criança. Mas superei tudo isso e, no fim das contas, acabei fazendo muitos seminaristas curtirem games também. Até meu superior um dia tirou uma partida de The King of Fighters '97 comigo! Lógico, deixei ele ganhar!

Hoje tenho minha paróquia, sou padre desde maio de 2003, tenho um PlayStation 2 e jogo com meus paroquianos nas minhas folgas. Alguns deles estranharam esse meu gosto (principalmente as beatas!), mas mostrei para eles que videogame nada mais é do que uma forma de se divertir, de se sentir bem consigo mesmo e de compartilhar bons momentos com os amigos, e que tanto a nossa felicidade quanto a fraternidade são desejos do coração de Deus!

Considero-me um bom Padre, pois amo a minha vocação e nela me realizo. Amo minha paróquia e meus paroquianos, faço missas, atendo confissões, faço casamentos, batizados, visito os doentes e levo esperança a eles. Tenho uma vida de oração e compromisso com a fé, mas nas segundas-feiras detono em Soul Calibur II. Espero que tenham gostado desse relato da minha vida e quero aproveitar para mandar uma bênção a toda equipe da revista SDP e pedir que continuem detonando os games mais animais do PlayStation.

Pe. Marcelo Augusto
Via e-mail

Uma história de vida peculiar, sem dúvida, mas que mostra, de maneira patente, que o videogame é um passatempo para todos, sem distinção de raça, classe social, gênero, profissão... O preconceito ainda está incutido nos que desconhecem a mídia relativamente nova, mas esses estão se tornando minoria, pois o assunto tem sido tratado com o profissionalismo merecido. O relato do nosso amigo padre é uma bem-vinda contribuição nessa empreitada de conscientização popular. Ficamos muito felizes pelo seu sucesso na missão de promover uma sociedade livre de preconceitos e que se interage mais – tudo isso através do videogame. Agradecemos a bênção de coração, Pe. Marcelo, e aproveitamos para convidá-lo a tirar uns contras com a gente aqui na redação qualquer dia – mas fique avisado: não vamos facilitar, porque não somos santos, he, he, he.



Tem alguma coisa contra samurais digitais na Bíblia? Não? Então vamos jogar!

Errar é humano

Compro sempre a revista e nunca tinha reparado nos erros dela, mas estava lendo a análise do Need for Speed Underground 2 na SDP #16 quando dei uma olhada nas fotos e percebi que duas delas são do primeiro NFSU. Isso foi um erro ou foi proposital?

Gustavo
Via e-mail

Foi de propósito, Gustavo, pra ver se o pessoal estava esperto. E já que você estava atento, vai aí abaixo uma imagem do NFSU2 mesmo.



Cadê a senha?

Gostaria de saber onde acho a senha da SDP #16. Comprei a revista, a folhiei inteira, procurei na contracapa, capa, verso, dentro das páginas, enfim, tudo. Ou estou cego ou minha revista veio com defeito. Por favor, não precisam me mandar a senha, mas me ajudem comunicando onde tenho que procurar na revista.

Ivan Nagy
Via e-mail

Falha nossa não ter mudado o texto das caixas de conteúdo online, que dizem para você conferir a senha na última página da revista. A página da senha realmente mudou de lugar, mas não deixou de existir não, Ivan.

Por incrível que pareça, essa foi uma dúvida MUITO comum. Pô, galera, que tal procurar direitinho dentro da revista? Quem, ainda assim, não encontrar, vai aí uma dica: 19 é o número mágico.

▶ 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

Criminoso escorregadio

Olá, pessoal da SDP. Parabéns pela revista. Gostaria que me ajudassem com Star Ocean: Till the End of Time e GTA: San Andreas. Em SO3, estou numa parte onde há uma tubulação de água em um lago congelado. Toda hora eu caio. Como faço para passar? Em GTA: SA, como faço para controlar três amigos? E para invadir casas? Já passei da mis-

são Home Invasion, mas não prestei atenção. Abraços e valeu pela ajuda!

Sem nome
Via e-mail

Senhor anônimo #547, sua dificuldade no lago congelado de Till the End of Time pode ser resolvido facilmente. Para evitar escorregões e, conseqüentemente quedas, ande sobre o gelo segurando o botão X. A quantidade de membros da sua gangue que você pode recrutar aumenta conforme sua barra de Respect fica maior. O próprio jogo indica quando você será capaz de chamar um novo capanga para acompanhá-lo. Para invadir casas, você precisa fazer o seguinte: entre 8 da noite e 6 da manhã, pegue o caminhão



Galeria de machões

Opa, opa! Olha lá minha dúvida devidamente respondida na revista! Valeu, o QWM resolveu meus problemas direitinho. E estou curtindo muito, vocês aí da maninha da EGM Brasil. Aliás, eu já falei lá na EGM que falta homem na revista, mas o que falta lá, tem aqui, tchê! A capa da SDP #14 com o Kevin do RE Outbreak File #2 tava de matar, e na do GTA, em vez de colocar aquela mulher de top, como de praxe, colocaram os dois traficantes. Ponto pra vocês de novo! Agora só falta um pôster, hein? Quando finalmente sair o DMC3, espero ver o Dante aí também. Valeu pela atenção e não se preocupem que eu sei que mensagem não publicada é mensagem lida também.

Mekhet Montsehgour (Kelly Reis)
Caxias do Sul / RS

Pô, Mekhet, tudo bem que a gente reclamou da ausência da mulherada aqui na edição passada, mas chegar relacionando os cuecas que já desfilaram sua masculinidade em nossas capas pode acabar pegando mal pra gente. Periga de a SDP ganhar fama de núcleo floral da redação. Para nos defender nessa causa, lá estão Ashe na capa da #14 e Yuna e Rikku na #04. E se o Dante figurar em uma de nossas futuras capas, esteja certa de que não foi por causa de seu calção de couro ou de sua camisa aberta, mas porque seu game é cool!



Calça colada e peito de fora não são exatamente nosso padrão de beleza, mas que os gráficos são bonitos, isso são.

Boxville, que está estacionado no corredor do condomínio próximo à academia de Los Santos, e pressione o R3. Depois, é só fazer a limpa nas residências que preferir. Tudo com muita cautela, é claro.

Boleiro nota 10

Pessoal, em primeiro lugar quero parabenizá-los pela ótima revista. Apesar de ser bem barata, ela tem um conteúdo ótimo, principalmente as dicas de conservação e limpeza do PS2. Apenas acho que vocês deveriam ser mais críticos quanto às notas. O 10 sai com muita facilidade. Gosto muito do jogo NBA Ballers. Já tentei vencer um adversário de todas as formas possíveis, mas até hoje não consigo. O estágio é num navio. Fiz mais de 500 pontos e nada. Quando a barra House fica no máximo, a torcida começa a gritar esse nome. Seria isso uma jogada que eu preciso fazer? Se for, como é? Por favor, me ajudem. Um forte abraço a todos dessa maravilhosa revista.

Cristiano Lopes
Recife / PE

Cristiano, não conseguimos entender sua crítica sobre essa suposta facilidade com que a nota 10 aparece na revista. Em 16 edições, somente cinco jogos levaram essa nota. A quantidade de games avaliados por edição varia entre 14 e 20, o que dá, aproximadamente, 200 títulos até hoje. Sendo assim, apenas 3% de todo esse amontoado de jogo



levou, merecidamente, o cobiçado 10 da nossa equipe.

Mas deixando esse assunto de lado, vamos falar de NBA Ballers. Não temos certeza se essa é a solução certa, afinal você esqueceu de dizer o nome do adversário e o modo em que está jogando. Segundo a sua descrição, tudo indica que você precise ganhar a partida usando um movimento do tipo Bring Down the House. Para realizá-la, encha barra House, aproxime-se da cesta e, mantendo os botões R1 e R2 pressionados, aperte o triângulo. A tabela será destruída e você vencerá o jogo automaticamente.



Michael já brincava com crianças em Moonwalker.

Herói ou vilão?

Por acaso alguém pode me explicar por que ninguém lançou nenhum jogo para PS2 do Michael Jackson?! Tenho que dizer que sou fã dele, claro, mas digo que, pela legião de fãs que ele tem por todo esse mundo, imagino que o game seria bem vendido. Sei que já existia o Moonwalker, mas isso foi há séculos. Bem, fica a pergunta.

Tiago
Via e-mail

Como nenhuma produtora não pensou nisso antes? Vejamos, poderiam fazer um RPG em que o herói Michael partiria em busca de sua verdadeira identidade e teria que descobrir o mistério da transformação cromática cutânea, ou um game de plataforma onde ele teria que coletar máscaras e enfrentar chefes para encontrar a jóia suprema: seu nariz perdido! Ou que tal um simulador de tribunal com minigames onde o protagonista se depararia com monstruosos pais revoltados, teria que encarar os sub-chefes jurados e vencer o chefe

final, o juiz. Não? É, parece que a melhor opção mesmo seria um game de viagem no tempo para aprender o ABC como um dos Jackson 5, encarar zumbis no clipe de Thriller ou fazer performances ao som de Smooth Criminal.

CONCURSO DE FOTOS EM SAN ANDREAS

Prove a sua criatividade como fotógrafo virtual da bandidagem e mande pra gente as melhores fotos que você já tirou em GTA: San Andreas (com a câmera do jogo). Serão três categorias: paisagem, curiosidades e humor. As fotos mais bacanas serão publicadas com o seu nome aqui no SDP-mail. Basta tirar uma foto (real) de sua foto (no jogo) e enviar pra gente por carta ou e-mail (o endereço está no começo da seção). Valem fotos digitais ou revelações. Vamos lá, cada tiro é um flash!



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

SDP #16 - Problemas do PStwo

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

GameShark no HDD

Conforme vem sido relatado nesta tão conceituada revista (e, por que não falar, a melhor do gênero) com relação ao não funcionamento de GameShark utilizando o HDAdvance / HDLoader, devo contestar, pois consigo utilizar códigos para jogar games previamente gravados no HD, e de uma forma bem simples. Pensei em enviar imagens do procedimento, mas, pela simplicidade, vou apenas comentar:

- 1) Carregue o GameShark (ou Xploder, ou CodeBreaker, o que você tiver) no PS2 normalmente;
- 2) Escolha o jogo na lista ou insira um novo código para o game que você tem instalado no HD;
- 3) Quando for solicitado a inserir o jogo no compartimento do PS2, simplesmente coloque o disco do HDLoader / HDAdvance no lugar do game (isso fará com que o programa seja carregado em vez do game);
- 4) No menu do programa, escolha o game para o qual você acabou de ativar os códigos no GameShark e pronto.

Devo informar que nem todos os jogos aceitam essa dica. No momento, estou utilizando a dica para os seguintes jogos: Ace Combat 5, Leisure Suit Larry, Killzone, Burnout 3 e Mortal Kombat: Deception.

Patrick Coimbra de Oliveira Dias
Via e-mail

Testamos o procedimento e realmente funciona com alguns jogos. É bom ver os usuários antenados, já que, por mais que façamos testes, algo sempre acaba escapando. Talvez por estarmos sempre procurando uma solução mais cômoda ao usuário final, como jogar o GS no HD também e modificar seus códigos para buscar a imagem no HD e coisas do tipo, não tivemos a idéia de testar algo assim. Fica a dica para nossos outros leitores.

Talvez em breve uma solução mais amigável esteja em nossas mãos. Há uma nova versão de CodeBreaker em desenvolvimento que pode estar dando suporte ao HDD. Se realmente funcionar, vai ser como juntar o queijo com a goiabada.

Por um home theater melhor

Olá, QWM. Acompanhei sua matéria sobre home theater na SDP #15 e pairaram algumas dúvidas. Nos jogos com suporte a Dolby Pro Logic e Dolby Pro Logic II, o cabo utilizado para aproveitar tais efeitos é o próprio cabo RCA original (esquerdo e direito)? Ou necessito de um cabo óptico, assim como eu precisaria para utilizar o Dolby Digital e o DTS, assistindo a um filme no PS2, por exemplo? Tenho um PS2 39001 e um som Panasonic AS-AK78 com entrada multi-channel (aquelas que utilizam seis cabos RCA para disponibilizar o efeito 5.1). No manual do aparelho de som está escrito que ele reconhece todos os formatos (Dolby Pro Logic, Dolby Pro Logic II, Dolby Digital e DTS). Outra dúvida que me tira o sono é se ele só reconhece esses formatos se o aparelho em questão estiver ligado nessa bendita entrada multi-channel (entrada utilizada nos primórdios para super áudio CDs). Você pode me ajudar?

Juliano de Moraes Bassetto
Santo André / SP

Juliano, acho que a matéria sobre home theater deixou sérias dúvidas para o pessoal, tanto que estamos publicando um complemento da matéria nesta e na próxima edições. Ao mesmo tempo, vamos tirando algumas dúvidas por aqui. Tanto o Dolby Pro Logic quanto o Dolby Pro Logic II (e o DPLIIlex) usam o sinal analógico mesmo, ou seja, é um sinal estéreo que passa por uma série de filtros para se adequar ao padrão DPL. Apesar de poder utilizar os cabos RCA, o Dolby Pro Logic também tem um ganho perceptível quando utilizado um cabo digital (óptico ou coaxial). Principalmente no PS2, alguns sons que não são perceptíveis com o cabo comum (geralmente os graves) podem ser reparados com cabo digital (onde, no caso, o som trafega via PCM no cabo óptico). Quanto a outra dúvida, quando ligar algo (um DVD player, por exemplo) em uma dessas entradas multi-canais, tenha em mente que você só estará utilizando o estágio de amplificação do equipamento. O decoder que você estará utilizando é do próprio DVD player (no exemplo), pois é exatamente ele

quem vai distribuir o som nas seis saídas do player - o Mini System só vai amplificar mesmo. Muitos receivers de ponta também possuem essas entradas, para o caso de você querer utilizar um módulo de decoder à parte, e não o DSP do receiver.

Mídia riscada

Lendo a matéria sobre o alinhamento de canhão, me ocorreu uma dúvida: é possível que o canhão do PS2 arranhe a mídia devido a uma queda (do console)? Explico: tenho (ou tinha) o game Metal Gear Solid 2, que estava rodando quando um parente engatou o pé no fio do controle e trouxe o console para o chão (a queda foi pequena). A partir daí o game nunca mais rodou normalmente e apareceram alguns riscos. O console continuou rodando outros jogos, como Onimusha 3; Splinter Cell: Pandora Tomorrow, etc. Imagino que a mídia, se é que foi arranhada pelo canhão, está irrecuperável; mas, e o canhão?

Leandro Bauer Vieira
Porto Alegre / RS

É possível sim. O conjunto óptico do PS2 é montado com algumas partes encaixadas que podem ser deslocadas com uma queda e deixar o canhão mais alto. Normalmente, fica uma marca circular na mídia quando coisas do gênero ocorrem e isso geralmente risca todas as mídias (ou grande parte delas), além da leitura parecer piorar também. Se é só o MGS2 que está marcado, é provável que tenha sido marcada somente pela queda, então não há com o que se preocupar. Quanto ao canhão, há duas hipóteses: se a mídia foi riscada durante o jogo, é provável que o que se encostou à mídia tenha sido somente a capa de proteção do canhão - nesse caso não há problemas; mas, se a mídia foi riscada enquanto estava na fase do reconhecimento, há uma grande possibilidade da lente ter encostado na mídia e tê-la riscado. Dependendo de como isso afetar a lente, no pior dos casos, a troca do canhão é inevitável.

Desgaste de canhão

Destraivei meu PS2 (um modelo 30001, V5/V6) com Thunder há uma semana e, quando estava para destravar, o cara de lá (lugar confiável, acho) disse que meu canhão (opa! O do PS2!) estava um pouco desgastado e, por isso, não daria garantia ao console, só no desbloqueio. Mesmo sendo Data Code 1D, meu PS2 foi comprado no começo do ano passado (novo), e até então só tinha e usava jogos originais, e por isso fiquei "encucado". O PS2 nunca deu sinais de desgaste, nem barulho, nem demora para entrar os jogos ou coisas assim. Por isso quero saber se foi só "jogada" para eu trocar o canhão ou não. Obrigado.

Ajury Neto
Via e-mail

O Data Code 1D significa que o seu PS2 foi fabricado no final de 2001. Se ele foi comprado no começo de 2003, então teve um intervalo de quase dois anos para ser vendido. Se

ele é realmente novo, ficou nas prateleiras bastante tempo, ou é um dos PS2 recondicionados de fábrica vendidos com caixa branca escrito refurbished ou com mochilas de "brinde", e que podem ter saído com um canhão já um pouco utilizado.

Fora isso, o desgaste do canhão, mesmo com mídias originais, depende de fatores de conservação (poeira, umidade, uso contínuo, etc.) e só é possível verificar se um canhão está um pouco desgastado abrindo e testando com um aparelho que mede a intensidade do laser, ou com um set de mídias de referência. Quando se trata de canhão de PS2, nem tudo é tão simples. Sem ver o estado do seu canhão não é possível afirmar se tentaram te passar 171 ou não. Apesar de não ter respondido do jeito que você estava esperando, espero ter apresentado dados que o ajudem a chegar a uma conclusão, afinal, eu estou aqui para complicar, e não simplificar - he, he, he.

Lags em partidas online

Tenho um PS2 com NA e conexão Speedy 128 Light, compartilhada com o PC (um Pentium II de 200 MHz). O jogo ATV Offroad Fury 2 aparenta pequenos lags, 007 Everything or Nothing também, mas no Need for Speed Underground não. Eu queria saber se a configuração do PC interfere na velocidade da conexão com os games ou se é só a conexão com a Internet mesmo? Os lags atrapalham no desenvolvimento do jogo, ou seja, a pessoa que tem uma conexão um pouco inferior tem menos chances de ganhar?

Rafael Silva
Via e-mail

Rafael, quanto a configuração do compartilhamento, com o Speedy ou qualquer outro provedor que utilize o PPPoE (discador para banda larga), você tem que compartilhar a conexão do discador, e não das conexões locais (placas de rede); não é necessário outro programa adicional. O Sygate que você usou é um firewall pessoal (programa que evita invasões no micro), e se ele não foi muito bem configurado, pode trazer mais problemas do que segurança. Experimente desinstalar ele por um tempo (só desativar não resolve) para ver se a conexão melhora. Sua banda larga é de 128 Kbits, o que dá uma média de 16 Kbytes/s de tráfego na rede. Podemos dizer que essa é uma taxa mínima para o jogo online e não há muito problema se a conexão estiver com uma taxa estável durante o jogo, mas se ficar caindo (com alguém fazendo download no micro ou o servidor demorar a responder), os lags aparecem, e com certeza ele prejudica o desenrolar do jogo, já que seus dados demoram mais para chegar ao servidor do que os outros.

Em tempo: um Pentium II de 200 Mhz é mais do que suficiente para o compartilhamento. O gargalo da banda larga deve estar na configuração, no firewall ou na taxa de tráfego instável. ☒

PS3 total

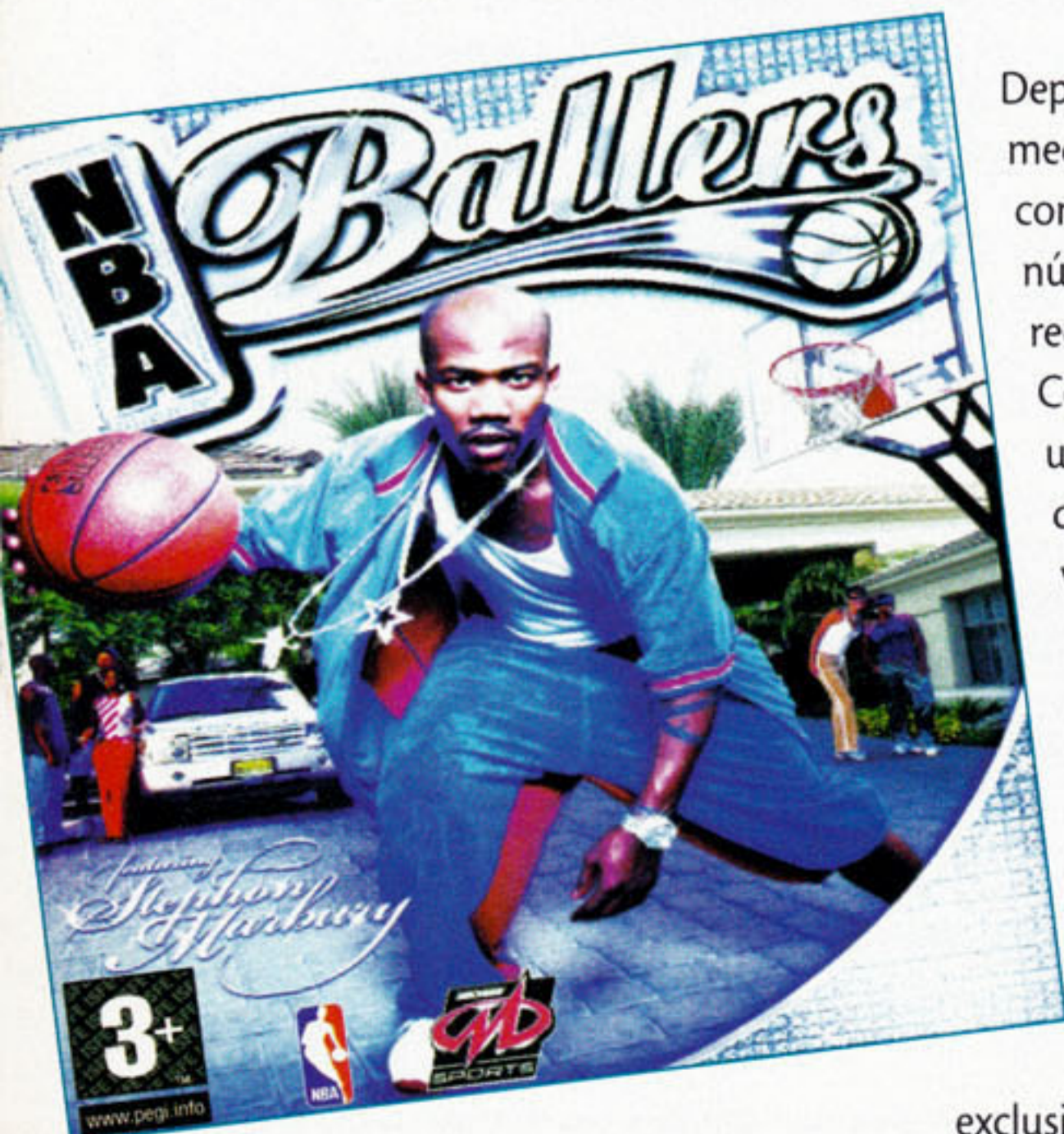


Novidades sobre o sucessor do PS2

Duas importantes notícias sobre o PS3 foram liberadas pela Sony no mês passado. A primeira delas é que o Cell, o processador do console, desenvolvido em parceria com a IBM e a Toshiba, será mais fácil de programar do que os chips usados no PSone e no PS2. Segundo H. Peter Hofstee, um pesquisador da IBM, o novo chip não só beneficiará os desenvolvedores por ser mais estável, mas também porque diminuirá bastante o tempo necessário para a renderização das animações. A segunda informação é sobre o acordo feito entre a Sony e a nVidia, que desenvolve as placas de vídeo GeForce, para a criação de um processador gráfico para o futuro console. Apesar de a notícia ter sido publicada recentemente, as duas companhias vêm trabalhando juntas há dois anos. Para Jen-Hsun Huang, presidente da nVidia, a combinação entre a tecnologia gráfica de sua empresa e o poder do chip Cell possibilitará a criação de imagens que irão surpreender os consumidores. Essa é a primeira vez que outra empresa trabalha junto a Sony para desenvolver a tecnologia usada em seus consoles.

Midway e seus milhões

Mais de um milhão de cópias de NBA Ballers e Midway Arcade Treasures no mundo todo



Depois de passar alguns anos lançando apenas jogos medianos, a Midway voltou a fazer sucesso entre os fãs com produções de qualidade. Prova disso são os números alcançados com dois de seus games mais recentes: NBA Ballers e Midway Arcade Treasures. Conforme um nota publicada pela empresa, mais de um milhão de cópias de ambos os títulos foram disponibilizadas para venda mundial. NBA Ballers e Midway Arcade Treasures foram lançados, respectivamente, em abril de 2004 e em novembro de 2003. Nenhum dos games é exclusivo para PS2.



1º Desafio Nacional SDP

Melhores jogadores de PlayStation do Brasil recebem seus prêmios



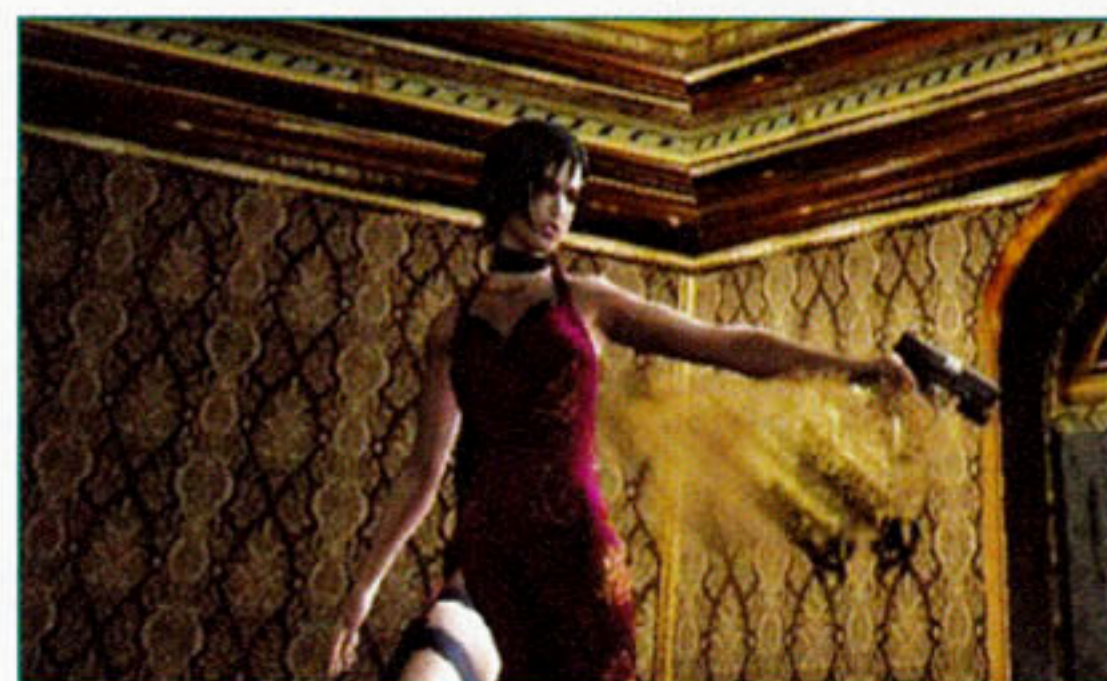
Marcelo Ribeiro Azeredo (acima), do Rio de Janeiro, e Luiz Alberto Steffens (abaixo), de Florianópolis, receberam, no dia 27 de novembro, seus merecidos prêmios após terem vencido o 1º Desafio Nacional SDP. Além de um game original e de um troféu, os dois vencedores levaram para casa o tão cobiçado cheque de R\$ 2.000. A equipe da SDP parabeniza os ganhadores e agradece a todos os demais participantes.



A volta dos que não foram

Personagem misteriosa de RE2 reaparece no novo episódio da série

Ada Wong, a personagem que cruza o caminho de Leon em Resident Evil 2, supostamente procurando por seu namorado John, um funcionário da Umbrella desaparecido há seis meses, dará as caras em Resident Evil 4, previsto para o final de 2005. A aparição foi confirmada pela produtora, a Capcom, que liberou imagens (versão GameCube) de uma seqüência onde ela, com um visual renovado, aparece tentando render Leon dentro de uma mansão. A participação da personagem em RE4 é uma grata surpresa, já que o interesse amoroso de Leon foi dada como morta em RE2. Agora sabemos de quem era aquela silhueta que jogava o Rocket Launcher para você no final do game...



CURTAS

- Uma versão mais barata de The King of Fighters 2001, da SNK Playmore, será lançada para PS2 no Japão no dia 17 de fevereiro. O game custará 2800 ienes (cerca de U\$ 28).
- Conforme a Agetec, a versão americana de Wild Arms: Alter Code F para PS2, foi adiada para março do ano que vem.
- Rise of the Kasai, seqüência de The Mark of Kri, não terá mais o modo multiplayer online prometido pela Sony. Em vez disso, os personagens controlados por inteligência artificial ajudarão os protagonistas no modo principal.
 - Se você é realmente fã de Dragon Ball e curte os games da série Budokai, prefira esperar pelo lançamento da versão japonesa do terceiro jogo, que deve acontecer no dia 10 de fevereiro. Além dos lutadores normais, personagens extras dos longa-metragens e da saga GT estarão disponíveis.
- Com MGS3: Snake Eater, a Konami espera alcançar, até fevereiro do ano que vem, a marca de 20 milhões de cópias vendidas mundialmente da série Metal Gear. Atualmente, a quantidade de unidades comercializadas é de 14,63 milhões.
- A Namco revelou que todas as cópias da primeira leva do game Ridge Racers, para PSP, virão acompanhadas de um adesivo como brinde. A empresa pretende vender 300 mil unidades do título no Japão.
- A versão européia de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, da Konami, terá opções exclusivas. A primeira é a dificuldade European Extreme. A segunda são os modos Duel, para que o jogador possa enfrentar os chefes quando bem entender depois de terminar o game pela primeira vez, e Demo Theater, onde será possível assistir todas as animações. A chegada de Snake na Europa está marcada para março.
- A Capcom finalmente anunciou o dia da chegada de Devil May Cry 3, para PS2, ao mercado no Japão: 17 de fevereiro.
- Má notícia para os fãs de Final Fantasy VII. O lançamento do filme Final Fantasy VII Advent Children foi adiado para 2005. Nenhuma data definitiva foi divulgada pela Square Enix. ☒



WANDA AND THE COLOSSUS

Quanto maior o tamanho, maior o tombo

Você jogou Ico? Muitos não jogaram e perderam uma das grandes surpresas do início deste século. Para esses desafortunados, uma boa notícia: as mesmas cabeças pensantes que deram ao PS2 um dos jogos mais originais de sua extensa gamoteca estão atualmente trabalhando em outro título que pretende ser tão impactante quanto Ico.



Wanda and the Colossus tinha antes o codinome Nico (New Ico? Ou Ico 2, já que em japonês "ni" significa 2? Quem sabe?) e recentemente a Sony divulgou detalhes e imagens do novo projeto, que não é uma seqüência direta de Ico, mas tem similaridades. O grande mote do jogo, nas palavras

dos próprios designers e produtores, é "combater um inimigo gigante".

A história tem como personagem central um jovem que vaga por uma terra antiga, e começa com ele colocando o corpo de uma garota que perdeu a alma em cima de um cavalo. Depois de uma pequena jornada, os dois aparecem em um templo e o rapaz, ao levar o corpo da garota para um altar, ouve uma voz dizendo o que deve fazer para ressuscitá-la: matar as feras gigantes que residem naquela terra.

Como em Ico, o mundo que deve ser explorado pelo herói é um lugar praticamente desabitado: não há ninguém ali a não ser ele, seu cavalo e as criaturas gigantes que devem ser enfrentadas. Elas podem assumir várias formas (humanos, pássaros etc.) e suas habilidades variam de tipo para tipo.

Ao chegar perto de um monstrengo, o jogador deve apertar R1 para escalar a criatura e descobrir um ponto fraco para ser explorado com ataques. Certos gigantes descem a espada no herói, deixando a guarda livre para a escalada – mas tenha certeza de que nem todos os acessos serão assim tão claros. Depois de subir, é preciso muita estratégia e raciocínio para permanecer montado, já que algumas partes dos monstros abrem e fecham conforme o jogador realiza ações diferentes.

O game está sendo desenvolvido desde que Ico foi finalizado e, por enquanto, só tem previsão de lançamento para o Japão.

Mas se o primeiro game serve como indicação, uma versão ocidental pode ser divulgada em breve. Vamos torcer, pois esse promete!

INFO	PLAYSTATION 2
WANDA AND THE COLOSSUS	
Produção	SCEI
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	AVENTURA
Expectativa	★★★★
Lançamento	2005, no Japão



SHADOW OF ROME

Ave César!

A Capcom disse que Onimusha 3 seria o último game da série, mas isso não quer dizer que a empresa vai abandonar uma engine tão boa quanto a dele.

O novo game de ação roda na mesma estrutura de Oni 3 e conta a história do imperador romano Júlio César, ao mesmo tempo em que introduz dois novos heróis, Agrippa e Octavianus, no clássico cenário.

Mas enquanto o jogo de samurais só fica na ação, SoR traz muitos elementos de stealth: Agrippa cuida da parte da pancadaria no Coliseu, tirando onda de gladiador, e Octavianus dá uma de Sam Fisher e se esgueira pelos palácios em busca de pistas para limpar o nome do pai de seu amigo, que foi injustamente acusado de assassinar Júlio César.

Os combates contam com a ajuda do público do Coliseu, que fornece armas cada vez melhores conforme ficam mais empolgados com a chacina. A exploração envolve objetivos como matar um senador, roubar suas roupas e fugir do palácio.



INFO	PLAYSTATION 2
SHADOW OF HOME	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	fevereiro de 2005, nos Eua

WILD ARMS: THE 4TH DETONATOR

Tudo mudou

Existem algumas séries que confundem os fãs só com seus nomes. Wild Arms é campeã nesse quesito. O primeiro game saiu para PSone, e o mesmo console ganhou WA 2 algum tempo depois. O PS2 ficou com Wild Arms 3, um remake do primeirão, chamado WA: Alter Code F, e o mais recente da série, WA: The 4th Detonator, que anteriormente era conhecido como WA: Another Code F.

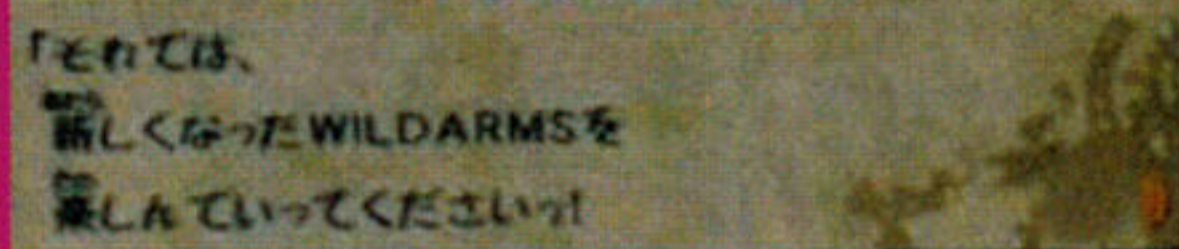
4th Detonator traz segmentos de ação com progressão lateral, algo nunca visto antes na série. O jogador vai precisar pular por plataformas e abismos e até se pendurar por cordas, como num típico game do gênero plataforma. Ele até poderia ser considerado um RPG de ação se não fosse pelos combates estratégicos que aparecem a todo instante. Quando isso acontece, a tela mostra seis hexágonos, com cinco deles cercado o sexto. Cada um deles representa uma área do campo de batalha, e os personagens e inimigos são posicionados ali, mas não podem dividir o mesmo espaço, o que significa que só podem avançar um hexágono a cada rodada do combate. Como deu pra perceber, tudo está mudado no novo game e isso deve ser suficiente para manter acesa a paixão dos fãs da série.



INFO PLAYSTATION 2

DARKWATCH

Produção	Sammy Studios
Desenvolvimento	Sammy Studios
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	Março de 2005, nos EUA



INFO PLAYSTATION 2

WILD ARMS: THE 4TH DETONATOR

Produção	SCEI
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	Março de 2005, no Japão

DARKWATCH

Zumbis bandoleiros

Alguns games muito aclamados antes de serem lançados acabam decepcionando a grande maioria dos jogadores, como foi o caso de Killzone, que se mostrou um game apenas mediano mesmo depois de ser chamado de "Halo-killer" pela mídia internacional.

Darkwatch, um game que pode fazer esse caminho no sentido inverso.

A melhor coisa, segundo quem já jogou, são os controles. Eles não diferem muito do típico FPS – R1 atira, a alavanca esquerda move o personagem, a direita controla a visão etc. –, mas a combinação de físicas e sensibilidade o tornam único em seu gênero.

O game mistura cenários que lembram o velho-oeste e elementos de jogos de terror, como ondas e ondas de zumbis loucos para levar chumbo nos cornos.

A ação varia entre primeira e terceira pessoa e não dá descanso a seu dedo indicador, lembrando em certos momentos o excelente Red Dead Revolver. Aliás, se Darkwatch ficar no nível desse game da Rockstar, com certeza fará sucesso.

DRAGON BALL Z: SAGAS

Kamehameha!

Pela primeira vez na série os jogadores poderão explorar o mundo de DBZ da forma que quiserem. O game mescla ação e aventura com elementos de RPG e tem um enredo que passeia pelas sagas Saiyajin e Cell, levando os jogadores da Terra até Namek e muito além em uma aventura de seis grandes missões com muita briga, ataques à distância e ambientes destrutíveis. Sagas também será o primeiro título DBZ a trazer um modo cooperativo para dois jogadores, que poderão escolher entrar na pele de Goku, Gohan ou Piccolo, enfrentando inimigos como Raditz, Nappa, Capitão Ginyu, Frieza e Cell. Variedade é o nome do jogo!

Lógico que os poderes do Ki serão usados a todo momento, enchendo a tela com efeitos gráficos de babar. E não se espante se eles forem melhores do que na clássica série de animação, que convenhamos, não é lá aquela coisa em termos visuais. ☒



INFO PLAYSTATION 2

DRAGON BALL Z: SAGAS

Produção	Atari
Desenvolvimento	Avalanche Software
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	Março de 2005, nos EUA

ESPECIAL

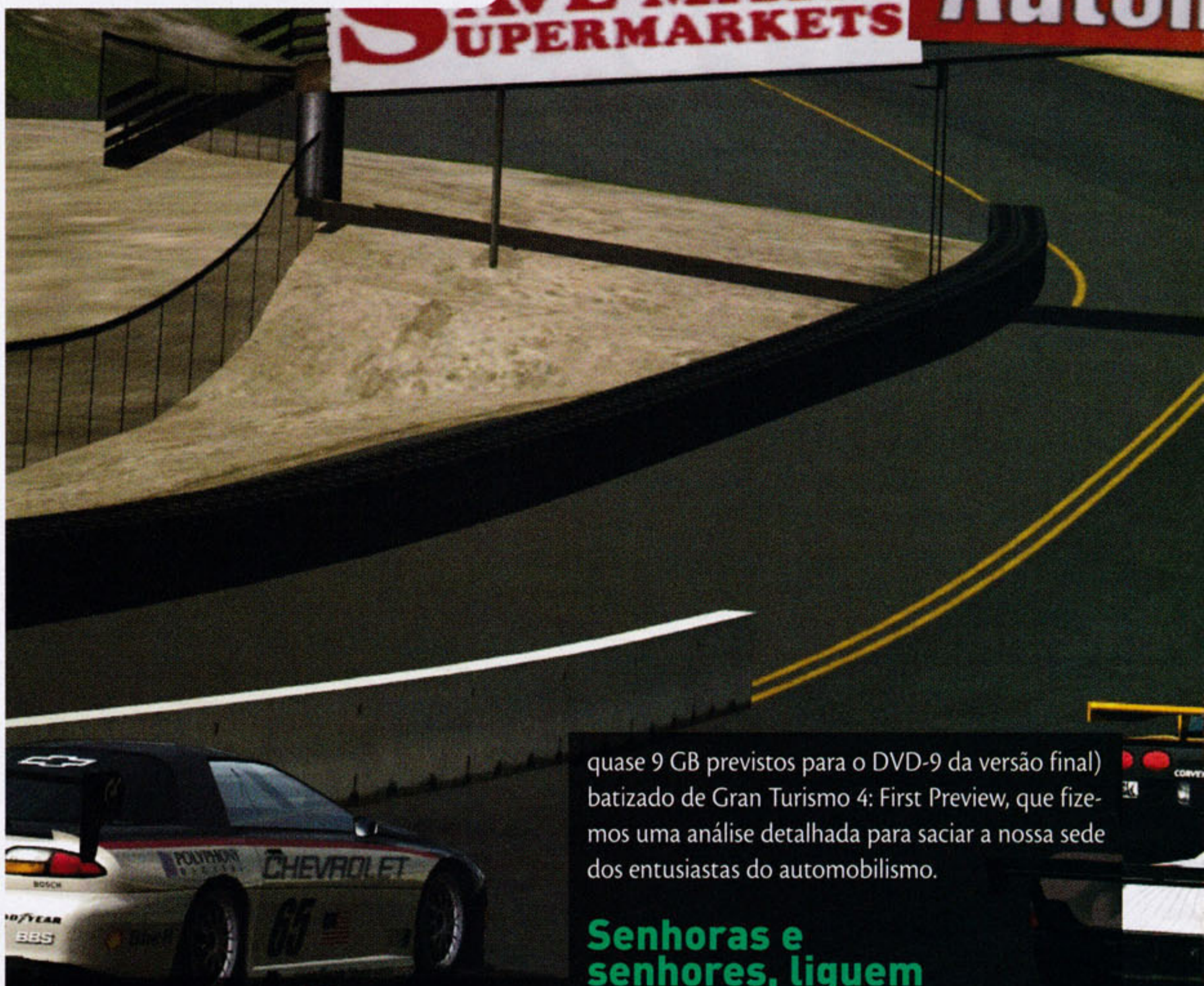
Gran Turismo 4

**Fabuloso e realista.
Bem-vindo ao
mundo de GT4!**

Por Rodrigo Guerra

Dezembro deveria ser o mês em que colocaríamos as mãos no tão aguardado Gran Turismo 4, depois de mais de três anos de expectativa desde o lançamento do, até hoje insuperável, GT3 A-spec. Infelizmente, o pai da obra, Kazunori Yamauchi, veio trazer a má notícia: no Japão, em vez do lançamento em 3 de dezembro, o game chegaria apenas em 28 de dezembro. Nos EUA, pior ainda: no lugar da previsão para 14 de dezembro, apenas uma vaga tentativa para "o primeiro trimestre de 2005". Com isso, o que seria um fim de ano queimando borracha se tornou um Natal em marcha lenta... Mas não totalmente.

INFO	PLAYSTATION 2
GRAN TURISMO 4	
Produção	SCEI
Desenvolvimento	Polyphony Digital
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★★
Lançamento	28 de dezembro, no Japão



Um novo aperitivo

Para compensar a ausência do game, a Polyphony Digital fez uma parceria com a revista japonesa The PlayStation que, em sua edição de dezembro, além de publicar um preview especial do game com guia de carros e entrevista com Kazunori, ofereceu um disco com a mais atualizada demo de GT4. Imediatamente, fomos atrás da revista para experimentar um pouquinho do que jogaremos por meses em breve.

E o que esse demo tem de diferente em relação a Gran Turismo 4 Prologue (lançado no Japão em 28 de dezembro de 2003, vendendo mais de meio milhão de unidades)? Apesar de muito menor, o disco da revista japonesa apresenta a engine gráfica e física da versão definitiva do game, em vez de um upgrade em relação a GT3, como foi GT4P. Além disso, há uma prévia de um dos conceitos mais esperados deste título: o Photo Mode. São tantas novidades no pequeno DVD (apenas 1,22 GB dos

quase 9 GB previstos para o DVD-9 da versão final) batizado de Gran Turismo 4: First Preview, que fizemos uma análise detalhada para saciar a nossa sede dos entusiastas do automobilismo.

Senhoras e senhores, liguem seus motores

Em GT4P, o foco principal era mostrar um novo conceito de provas que testavam todas as suas habilidades. Já o First Preview foca a atenção do jogador nos detalhes das novas pistas, no comportamento dos carros e da nova inteligência artificial. São três modos de jogo: Single Race, Time Trial e Photo Mode. O primeiro é o modo de competição contra outros pilotos controlados pela IA e o Time Trial é uma corrida livre pelas pistas para conseguir o melhor tempo, inclusive com ghost da sua melhor volta. O problema é que, em ambos os modos, você é limitado por um frustrante relógio que conta 150 segundos até o Game Over, interrompendo a sua jogada, seja lá onde estiver (é claro que hackers trabalharam rapidamente para encontrar uma maneira ilegal de remover o limite de tempo do demo, disponibilizando uma patch na Internet). No menu de opções, logo de cara você pode alternar do idioma japonês para o inglês (que



No disco *First Preview*, apenas três pistas estão disponíveis, mas em categorias diferentes: Nürburgring da vida real, a fictícia Trial Mountain e o circuito de rua George V, em Paris.



ótimo!), além de poder ativar o modo de tela 16:9 (widescreen), ligar ou desligar as músicas e vibração no controle e mudar o sistema de medida entre o métrico e o americano (milhas). Infelizmente, não há opção para dar save ou mudar a codificação de som (que, no demo, é estéreo simples).

Olha o passarinho

Imagine a seguinte situação: você pega o seu carro supertunado e disputa uma corrida com duelos ferrenhos, faz uma ultrapassagem incrível na última curva e assume a liderança na reta final. Mesmo com o replay salvo, você imagina, aquela ultrapassagem merecia uma foto no porta retratos da sua cabeceira. Em GT4 Isso será possível.

Este demo inclui apenas uma das duas opções do Photo Mode: o Photo Travel, que permite a você levar seus carros a cenários pré-definidos ao redor

do mundo (neste disco, apenas duas das quinze localidades prometidas estão presentes: Marunouchi e Sagano) e tirar fotos com recursos profissionais: é possível escolher a teleobjetiva (apenas na versão final), programar vários níveis de desfoque, aplicar filtros e estilos (como foto em preto-e-branco ou sépia), posicionar a câmera em vários locais e em qualquer ângulo, mover o carro no cenário, rotacioná-lo ou mudar a angulação das rodas e, depois de preparar a imagem perfeita, clicar para obter uma linda foto em alta resolução. Então, você pode dar saída para uma impressora USB (o demo apenas inclui drivers para algumas impressoras da Epson; não sabemos se a versão final incluirá maior compatibilidade). Como o Photo Travel não trabalha com os cálculos complexos de uma corrida em tempo real, apenas com o necessário para criar uma imagem bonita, os cenários são extremamente detalhados e a qualidade gráfica das fotos fica ainda superior aos já imbatíveis replays.

O outro modo para fotógrafos que estará presente na versão final é o Photo Drive, que faz exatamente o que descrevemos há pouco: permite que você registre em foto qualquer momento de uma corrida previamente realizada.



A demo da revista japonesa ainda inclui replays em pistas não jogáveis, como Costa di Amalfi, Mônaco e este surpreendente evento de rali na neve.

Máquinas dos sonhos

Kazunori Yamauchi confirmou mais de 700 carros para a versão final de GT4, divididos em sete categorias: Latest Cars (as últimas novidades), Concept Cars (os carros conceituais), Memorable Cars (lendas automobilísticas), Racing Cars (bóldos de corrida), Historic Cars (exemplares que marcaram a história do automóvel), Street Racers (veículos de racha) e Unique Cars (os carros exclusivos). Essas categorias cobrem desde o fusquinha até o amado Skyline, sem contar alguns curiosos como o Audi Le Mans Quattro, a Chevrolet Silverado SST Concept e até o DMC DeLoeran. Todas as características de todos os carros foram transportadas com a maestria já conhecida, a ponto de regravar os sons de motores, para maior fidelidade – agora você sabe o motivo de tantos adiamentos.

Pelos cinco carros que pudemos experimentar no demo, dá para sentir que cada carro tem física particular e apropriada, dirigibilidade e sons distintos. Prepare-se para conhecer as máquinas disponíveis no First Preview na página 15.

As arenas

Falar dos carros foi bem divertido, mas onde é que eles vão correr? Simplesmente numa lista sem precedentes de circuitos: mais de 50, divididos em pistas reais, traçados originais, circuitos de rua e pistas de rali.

Entre os circuitos reais (a categoria com maior número de pistas), teremos alguns bem conhecidos da série, como Laguna Seca Raceway e Tsukuba Circuit, além de algumas novidades, como a pista alemã de Nürburgring Nordschleife, e também surpresas agradáveis, como a Fuji Speedway 2005, que só abre na vida real em abril de 2005 – quem sabe alguns pilotos comecem os testes em GT4?

Nos circuitos de rua, as gratas novidades são Hong Kong, Paris, Seul e, para alegria dos fãs da Fórmula 1, Mônaco. As pistas de rali agora incluem o Grand Canyon (já visto em GT4P) e um surpreendente passeio nos Alpes suíços.

No disco demo da revista japonesa, apenas três pis-

tas estavam disponíveis para você competir: a inédita e desafiante Nürburgring Nordschleife (absurdamente longa: 20,84 km), a manjada Trial Mountain (3,98 km) e o circuito de rua George V (2,49 km), em Paris. Mesmo com o limite de 150 segundos do demo, você consegue terminar pelo menos uma volta nas duas últimas, mas para aproveitar cerca de 75% do traçado alemão, você deve corrê-lo uma vez normalmente e outra vez na contramão.

Foto-realismo como nunca antes

GT3 teve um salto surpreendente em comparação aos predecessores do PS1. GT4 não representa o mesmo salto, mas ainda assim a diferença é grande. Depois de todos esses anos de espera podemos ver que cada dia valeu a pena. As texturas foram desenvolvidas e estão apresentando mais detalhes que em GT3 ou GT4P, assim como os modelos poligonais dos carros e efeitos como o reflexo do cenário na lataria dos veículos e pistas molhadas. Falando tecnicamente, podemos dividir o jogo em três áreas gráficas distintas: em jogo, no replay e Photo Mode. No demo, quando jogamos uma corrida, vemos tudo fluir maravilhosamente bem. Alguns detalhes são lindos, como o disco de freio ficando vermelho quando a frenagem é acionada. Porém, alguns elementos não são exibidos, como a fumaça que os pneus criam quando derrapam. Mas, como falamos de uma versão de demonstração, não podemos levar isso em conta.

No replay, como de hábito, tudo fica ainda mais definido. Vemos partículas de poeira voar e fagulhas saindo quando o chassi do carro bate no piso. Essa beleza é possível porque o jogo não precisa calcular a sua jogabilidade e a dos adversários, sobrando memória e processador para dedicar aos gráficos. Já no Photo Mode, a coisa é ainda mais fabulosa, pois os carros estão parados e é possível ver o trabalho que a equipe da Polyphony Digital teve em desenvolver cada um dos veículos. Podem-se ver os detalhes de dentro das lanternas, o reflexo dos espelhos retrovisores e muito mais. É de tirar o fôlego.



Nova sensação de pilotagem

GT não é um jogo no estilo arcade: ele sempre foi sobre simulação da realidade. Você não pode nem pensar em fazer curvas a 200 km/h, a não ser que queira passear na grama e dar de cara com o muro de proteção. Mas, para aqueles que já estão acostumados à fórmula, um aviso: GT4 é exigente, muito exigente! Ainda bem!

É claro que você consegue fazer algumas curvas sem tangência correta ou com a velocidade maior, o problema é que isso torna progressivamente mais difícil o controle do veículo. Mas agora você tem um recurso extra para ajudar no domínio das máquinas: o medidor de centro de gravidade. Este recurso permite que você veja o comportamento do carro a cada inclinação lateral, seja uma curva, seja uma simples mudança de faixa. O recur-



so é uma tentativa bem-sucedida de representar graficamente aquilo que antes só existia intuitivamente, que era a inércia aplicada ao veículo, e como isso altera o seu centro de gravidade. Assim, é possível controlar melhor a velocidade durante uma curva aberta ou fechada.

Vamos exemplificar como funciona esse sistema. Imagine que você está realizando uma curva aberta. Antes de o carro perder a tangência, o centro de gravidade vai todo para o lado oposto da curva, o que também é representado na barra na parte inferior da tela. Caso a aceleração seja mantida, o carro vai derrapar para fora da curva. Caso haja total desaceleração, a barra de gravidade vai pender para o outro lado bruscamente, podendo ocasionar um giro do carro. Finalmente, a melhor maneira de recuperar a estabilidade é manipular o centro de gravidade para ele retornar ao ponto mediano, ou seja, através de ajuste fino da aceleração, suavizando o toque no acelerador analógico e mantendo a rotação do motor. É claro que cada curva, pista e carro agem sobre a barra de gravidade de forma diferente, por isso, o treino será indispensável, mesmo para os veteranos.

Agora, devemos tocar em um ponto que é o fraco da série. Quem jogou games de corrida no estilo arcade lançados neste ano (principalmente Burnout 3: Takedown) vai sentir que o game roda em "câmera lenta". Estranho dizer isso, mas a velocidade não é vista, e sim sentida através dos controles e da agilidade necessária para controlar o carro. Ou seja, a sensação de rapidez é sentida pelo tato; visualmente, o jogo fica rápido somente em carros que ultrapassam os 200 km/h.

Uma diferença que notamos em relação à versão Prologue foi a ausência da penalidade. No demo comercial do ano passado, quando o jogador batia num adversário ou em uma parede a uma velocidade considerável, ele era penalizado com um limite de 50 km/h por dez segundos. Já em First Preview este sistema não está disponível – o game apenas faz um belo efeito de blur no momento do impacto mais forte.

Não, não é uma CG. É somente uma bela foto tirada no modo Photo Travel e, portanto, renderizada a partir de uma cena poligonal em tempo real. Quem diria que o PS2 ainda teria tanto fôlego?



As máquinas que você controla na demo



Mazda RX-8 Type S '03

O RX-8 é um dos carros mais fáceis de se controlar, é veloz e aceita os comandos de maneira rápida e eficiente.



Nissan Skyline GT-R(R34) Nür-Special '04

Este é com certeza o carro mais rápido da demonstração que rolou aqui na redação. Porém, tanta potência exigia domínio do controle. Os sons do carro são os mais fiéis já ouvidos em um game de corrida, e seu visual também é o mais bonito de todos.



Mazda Savanna RX-7 GT-X '90

O "pai" do RX-8. Este carro é bom no controle das manobras, porém, a baixa velocidade é o que mais frustra neste modelo antigo.



Toyota MR2 1600 G-Limited Super Charger '96

Este carro é preciso e um pouco mais rápido que o RX-8. Adicionando um som mais forte, chega a dar medo.



Nissan Skyline GT-R V-spec II (R34) Nür(R34)I '02

O bom e velho Skyline volta com tudo. Continua sendo o melhor carro em todos os aspectos.

Linha de chegada

Graças ao perfeccionismo de Kazunori Yamauchi, GT4 passou por uma série de atrasos. O pessoal da Polyphony Digital enfrentou problemas técnicos e, por causa desta mania de perfeição, o modo online foi descartado – mas ainda haverá suporte para partidas entre até seis jogadores via LAN.

Quando você estiver lendo esta matéria, o game já deverá ter sido lançado no Japão (se nenhuma catástrofe tiver acontecido, ocasionando um novo adiamento), e nós, como bons amantes da velocidade, não suportaremos a espera até a versão americana.

Espere por uma análise completa em breve. ☒



SÓ JOGOS DA MELHOR QUALIDADE

Aqui você não precisa saber inglês para entender a história

Por André Leme

Em sua sexta edição, a seção Classic Gaming chega com dois roteiros simplesmente majestosos. O primeiro é Final Fantasy VII, um clássico absoluto que já completou sete anos de vida. O segundo, Onimusha 3: Demon Siege, lançado no começo deste ano, com certeza é o melhor da série. Precisa dizer mais alguma coisa?

Final Fantasy VII

Sinopse

Shinra, uma poderosa organização que detém o monopólio da energia em todo o planeta, tem um único objetivo: aumentar seu poder às custas da necessidade que as pessoas têm desse bem. Sua base de operações fica em Midgar, onde ela possui oito reatores que geram uma energia chamada Mako, o que provoca danos irreparáveis ao sistema ecológico (Lifestream) do planeta.

Para evitar estragos maiores e tentar restaurar o equilíbrio no ecossistema, surge o Avalanche, um grupo cujo propósito é destruir os reatores da empresa. Dentre os membros da equipe está Cloud, um mercenário traidor da Shinra que não conhece muito bem sua própria origem.

Mas gerar energia não é única atividade da organização. Em seus laboratórios, pesquisas são feitas por

Hojo, um cientista que combina a Mako com células de um organismo alienígena conhecida como Jenova e cria Sephiroth, um ser que age por conta própria e que planeja usar a suprema magia negra Meteor para atrair um gigantesco meteoro na direção do planeta.

Bastidores

O sucesso de FFVII pode ser medido pelos números alcançados com suas vendas. De todas as 3,28 milhões de cópias da primeira versão, lançada no Japão no dia 31 de janeiro de 1997, mais de 2 milhões foram comercializadas na semana inicial. Além disso, outras 438 mil unidades da versão International – com o conteúdo extra da versão norte-americana – foram vendidas por lá. Nos Estados Unidos, o jogo, produzido pela SCEA, chegou seis meses depois e, diferente dos episódios até então lançados para os consoles da Nintendo, não tinha cenas censuradas. 2,45 milhões de unidades foram vendidas entre os americanos. Mundialmente, a quantia ultrapassa os 9,2 milhões. O criador da série, Hironobu Sakaguchi foi o produtor. Yoshinori Kitase, que dirigiu Chrono Trigger, outro clássico da Square, ficou responsável pela direção. Antes disso, ele havia co-dirigido FFVI.

Mais tarde, Kitase exerceu a mesma função em FFVIII, X e X-2. Tetsuya Nomura, que hoje dirige os games da série Kingdom Hearts, e que foi diretor de arte de FFVI, atuou como designer de personagens, cargo que também desempenhou no episódio seguinte e nas versões mais recentes, X e X-2.

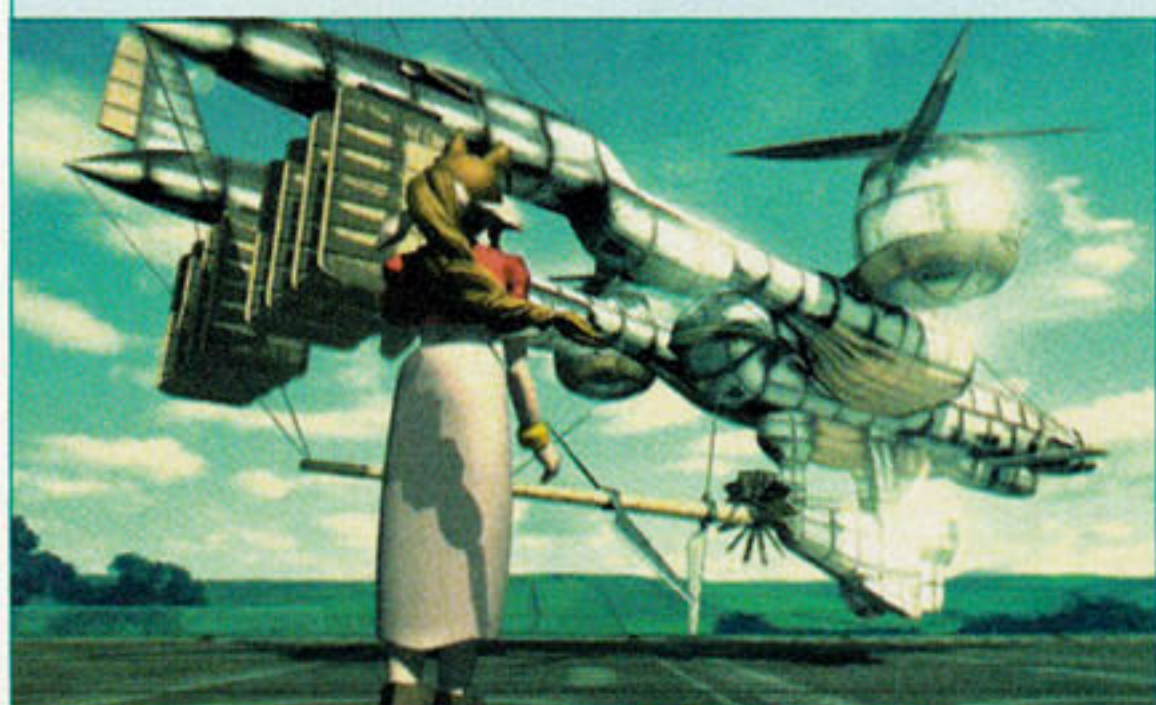
A direção de arte ficou nas mãos de Yusuke Naora, que além de The Bouncer e Unlimited Saga, atualmente é encarregado dessa mesma função no filme

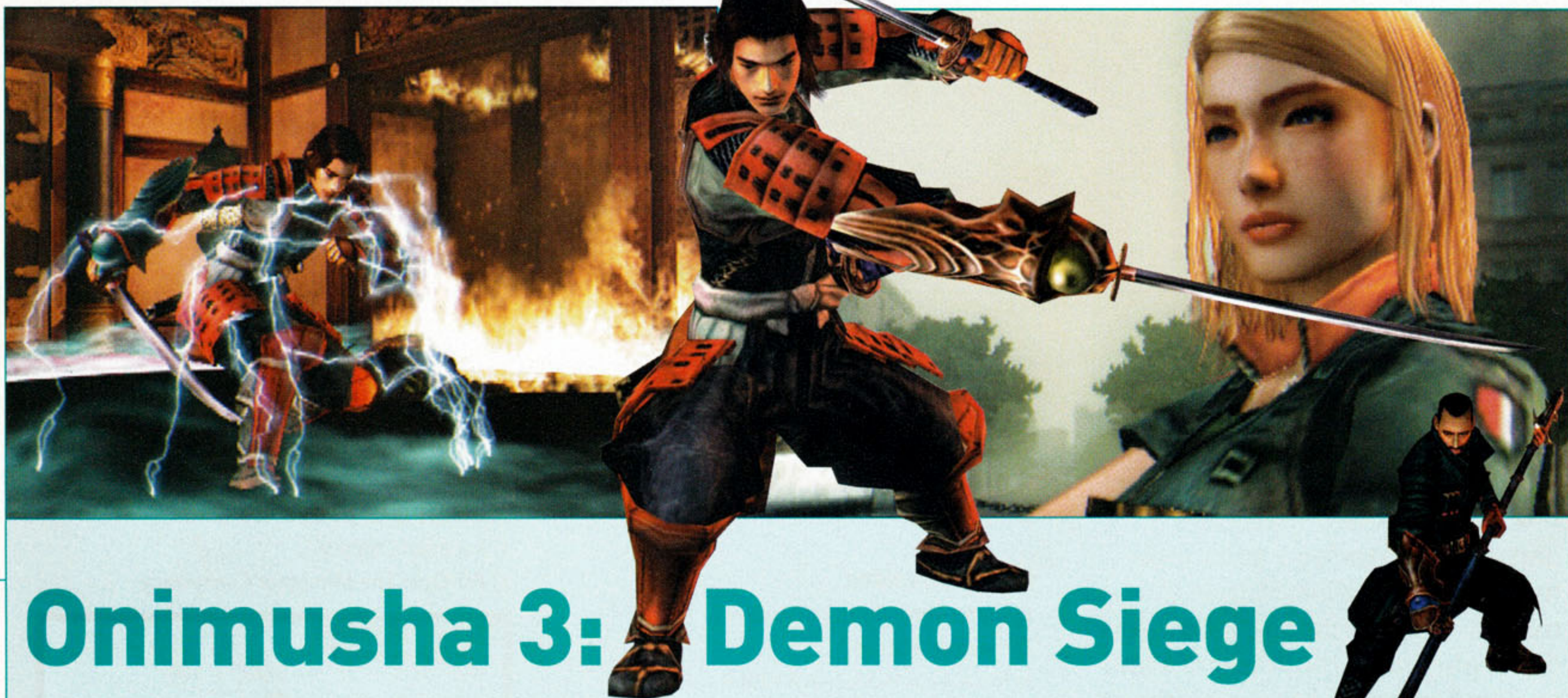
FFVII: Advent Children. Yoshitaka Amano, sinônimo de FF quando o assunto é arte, teve um papel de pouco destaque em nese episódio. Além do logo, ele fez apenas algumas ilustrações. Na trilha sonora, nenhuma novidade. Nobuo Uematsu permaneceu como compositor principal da série.

O jogo

FFVII foi um marco na história dos RPGs. Não há quem não o conheça e poucos são os que não passaram horas quebrando a cabeça para terminá-lo. Na época em que foi lançado, o jogo apresentou gráficos e um roteiro de altíssima qualidade, além de uma trilha sonora fantástica, uma das melhores produzidas até hoje. O título contava ainda com outros elementos que prendiam a atenção do jogador, tais como a aquisição e evolução das Materias, invocações de seres mitológicos, muitos puzzles e sidequests, e diversos minigames interessantes, tudo isso somado a um prático sistema de menus, combates emocionantes e chefes secretos pra lá de poderosos. Se você nunca teve a oportunidade de jogar essa pérola, saiba que com todos esses ingredientes FFVII oferece mais de 60 horas de pura diversão e põe no chinelo muitos games da era atual.

INFO	PSONE
Gráficos: 10	Jogabilidade: 9.5
Som: 10	Replay: 9.0
Nota	10
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Squaresoft
Gênero	RPG
Região	EUA
Lançamento	Agosto de 1997, nos EUA





Onimusha 3: Demon Siege

Sinopse

1582, Japão feudal. Com um novo plano em mente, Nobunaga retorna do inferno ainda mais poderoso. Nesse momento, entra em cena Samanosuke Akeshi, o herói desaparecido do primeiro episódio da saga, que é transportado acidentalmente para o futuro.

2004, Paris. Jacques Blanc, um oficial do serviço secreto francês, é convocado para investigar estranhos acontecimentos. Segundo informações, grupos de monstros estão invadindo a cidade. Ao chegar no local indicado, Jacques é levado para o Japão no ano de 1582.

Distantes, mas com um mesmo objetivo, os dois personagens contam com a ajuda da fada Ako para se comunicarem entre si e precisam trabalhar cooperativamente para ultrapassar obstáculos e retornar às suas respectivas épocas.



Bastidores

A terceira e última parte da trilogia de ação da Capcom é bem recente. Seguindo a tradição da empresa, o game chegou às prateleiras japonesas primeiro, mais precisamente no dia 26 de fevereiro deste ano. No entanto, o lançamento norte-americano não demorou muito: apenas dois meses mais tarde Onimusha 3 já dava as caras nos EUA.



Apesar de vender bem menos do que as versões anteriores - 544 mil no Japão e 183 mil nos EUA - Demon Siege conta com uma equipe de desenvolvimento invejável. Na produção, aparece Keiji Inafune, o produtor do primeiro episódio e criador de ninguém mais, ninguém menos do que Mega Man. Atualmente, ele está produzindo Shadow of Rome. Minoru Nakai, que na versão anterior foi designer de eventos, dirigiu o jogo. Assim como em seus antecessores, animações em computação gráfica do game foram feitas pelo estúdio ROBOT Communications. A diferença, porém, é que todas as seqüências foram dirigidas por dois especialistas em cinema: Takashi Yamazaki, diretor de longas japoneses de ação, e Donnie Yen, coreógrafo e artista marcial, que dirigiu as cenas de luta.

O visual e as vozes dos personagens são de atores reais. Akechi Samanosuke foi modelado a partir do astro Takeshi Kaneshiro. Jean Reno, ator de filmes como Ronin, Missão: Impossível e O Profissional, empresta suas características a Jacques Blanc.

A direção de dublagem ficou por conta de Kris Zimmerman, diretora de elenco das famosas séries Soul Reaver e Metal Gear Solid.

O jogo

É quase impossível imaginar alguém que não tenha gostado desse fenomenal game da Capcom. Com gráficos alucinantes, batalhas em tempo real, muita adrenalina, efeitos e três protagonistas diferentes - Jacques, no passado, e Samanosuke e Michelle, no futuro - Onimusha 3 conquistou os fãs dos jogos de ação. Mas esses não são os únicos atrativos do jogo. A movimentação, a resposta rápida aos comandos, os ângulos de câmera, os puzzles com dificuldade na medida certa e o menu principal, bem simples e rápido, também contribuíram muito para que a jogabilidade do jogo se aproximasse da perfeição.

Além da história, Demon Siege traz desafios extras, como o modo Training e a famosa arena Dark Realm, com diversos tipos de inimigos. Acredite, não é todo dia que você encontra um jogo desse naipe, portanto não deixe de jogá-lo caso não o tenha feito até hoje. ☒



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10	Jogabilidade: 10 Som: 9.0 Replay: 9.0
Nota	10
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 2
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Abril de 2004, nos EUA

OS MELHORES DE 2004

A equipe da SDP escolheu os melhores games de PS2 do ano

Vivemos um dos melhores anos da história do videogame, nos quais jogamos alguns dos melhores games já lançados – principalmente nestes últimos dois meses. Com tanta coisa boa, foi difícil eleger os melhores do ano no PlayStation 2, mas reunimos os maiores especialistas em games do Brasil e, está aqui o resultado! Confira e colabore também para eleger os melhores games de 2004 segundo os leitores. É só visitar o site da SDP.

Melhor game de 2004

- 1) Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 2) Grand Theft Auto: San Andreas
- 3) Burnout 3: Takedown
- 4) Need for Speed Underground 2
- 5) Prince of Persia: Warrior Within
- 6) Onimusha 3: Demon Siege
- 7) Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- 8) Final Fantasy XI
- 9) World Soccer Winning Eleven 8
- 10) Gradius V

Melhor multiplayer

- 1) Final Fantasy XI



- 2) Burnout 3: Takedown
- 3) Need for Speed Underground 2
- 4) World Soccer Winning Eleven 8
- 5) Resident Evil Outbreak

Melhor história

- 1) Metal Gear Solid 3: Snake Eater

- 2) Grand Theft Auto: San Andreas
- 3) Silent Hill 4: The Room
- 4) Prince of Persia: Warrior Within
- 5) Star Ocean: Till the End of Time

Mais inovador

- 1) Grand Theft Auto: San Andreas
- 2) Katamari Damacy
- 3) Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 4) Final Fantasy XI
- 5) Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Melhor visual

- 1) Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 2) Burnout 3: Takedown
- 3) Onimusha 3: Demon Siege
- 4) Prince of Persia: Warrior Within
- 5) Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Melhor trilha sonora original

- 1) Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 2) Star Ocean: Till the End of Time
- 3) Prince of Persia: Warrior Within
- 4) Onimusha 3: Demon Siege
- 5) Guilty Gear Isuka

Melhor trilha sonora licenciada

- 1) Grand Theft Auto: San Andreas



- 2) Need for Speed Underground 2
- 3) Burnout 3: Takedown
- 4) Tony Hawk's Underground 2
- 5) Def Jam: Fight for NY

Decepção do ano

- 1) Driv3r
- 2) Cy Girls
- 3) Capcom Fighting Evolution

- 4) Catwoman
- 5) Killzone

Melhor surpresa do ano

- 1) Katamari Damacy
- 2) Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



- 3) X-Men Legends
- 4) Phantom Brave
- 5) La Pucelle: Tactics

Pior do ano

- 1) McFarlane's Evil Prophecy
- 2) The Guy Game
- 3) Malice
- 4) Catwoman
- 5) Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ☒

QUEM VOTOU: Fabio Santana (editor da SDP), Felipe Azevedo (editor assistente da SDP), Pablo Miyazawa (editor executivo da EGM Brasil), Eduardo Trivella (editor da EGM Brasil), Eric Araki (editor da Nintendo World), Ronny Marinoto (editor assistente da Nintendo World), Odair Braz Junior (editor de conteúdo do site Gameworld), Marcelo Barbão (coordenador editorial do núcleo de games da Conrad Editora), Homero Letonai (designer gráfico), André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Doan Bregantino, Gilsomar Livramento, Jefferson Kayo, Marcel R. Goto, Quem Woo Moo, Rodrigo Guerra e Rodrigo Leone (colaboradores).

ACHA QUE ACABOU?

Curtiu? Discordou? Manifeste você também a sua opinião! No site da SDP você poderá votar nos seus melhores games de 2004. O resultado será publicado na SDP #19.

SENHA

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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: SKYLINE

Válida de 06/01/04 a 26/01/04

Conteúdo online desse mês:

- CALL OF DUTY: FINEST HOUR (PS2): detonado completo.
- FINAL FANTASY VII (PS1): detonado com história.
- GOLDENEYE: ROGUE AGENT (PS2): detonado completo.
- METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER (PS2): tradução de enredo, todos os sapos e guia de camuflagens.
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE (PS2): detonado com história.
- THE GETAWAY: BLACK MONDAY (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 06/01/04. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

Melhores de 2004

Não se esqueça de votar nos seus melhores games de PlayStation 2 de 2004 no site da SDP!

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

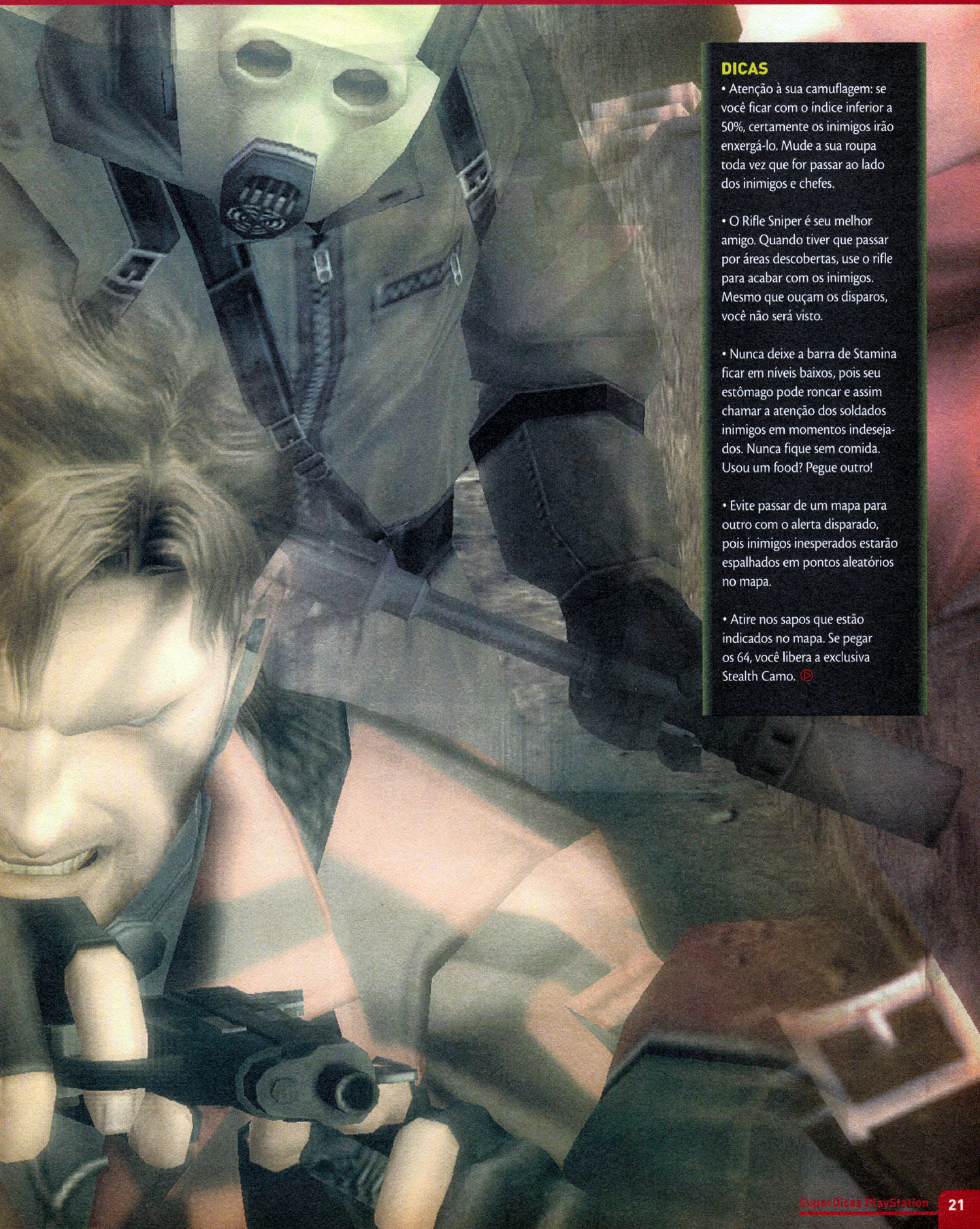


Chegou a hora de você terminar o melhor game do ano. Neste detonado, você vai conseguir encontrar todos os segredos, e ainda, se divertir sem ter que se preocupar com informações essenciais que tirariam a graça da aventura. Veja nas próximas páginas como detonar a nova criação de Hideo Kojima e, quem sabe, conseguir a maior classificação no final: Fox Hound.

Por Rodrigo Guerra

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Detone do início ao fim a nova aventura de Hideo Kojima



DICAS

- Atenção à sua camuflagem: se você ficar com o índice inferior a 50%, certamente os inimigos irão enxergá-lo. Mude a sua roupa toda vez que for passar ao lado dos inimigos e chefes.

- O Rifle Sniper é seu melhor amigo. Quando tiver que passar por áreas descobertas, use o rifle para acabar com os inimigos. Mesmo que ouçam os disparos, você não será visto.

- Nunca deixe a barra de Stamina ficar em níveis baixos, pois seu estômago pode roncar e assim chamar a atenção dos soldados inimigos em momentos indesejados. Nunca fique sem comida. Usou um food? Pegue outro!

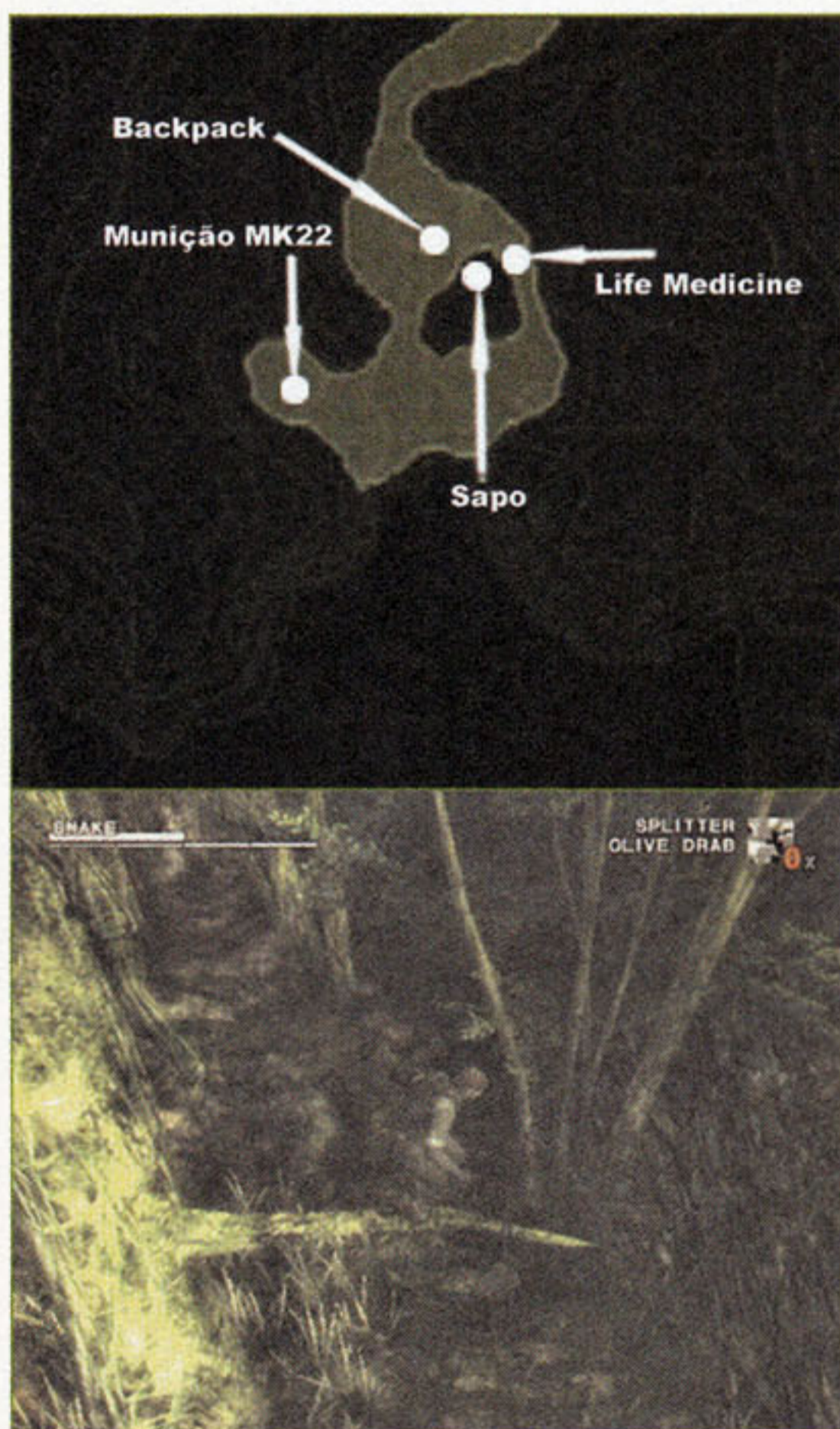
- Evite passar de um mapa para outro com o alerta disparado, pois inimigos inesperados estarão espalhados em pontos aleatórios no mapa.

- Atire nos sapos que estão indicados no mapa. Se pegar os 64, você libera a exclusiva Stealth Camo. 🎮

Ⓢ Virtuous Mission

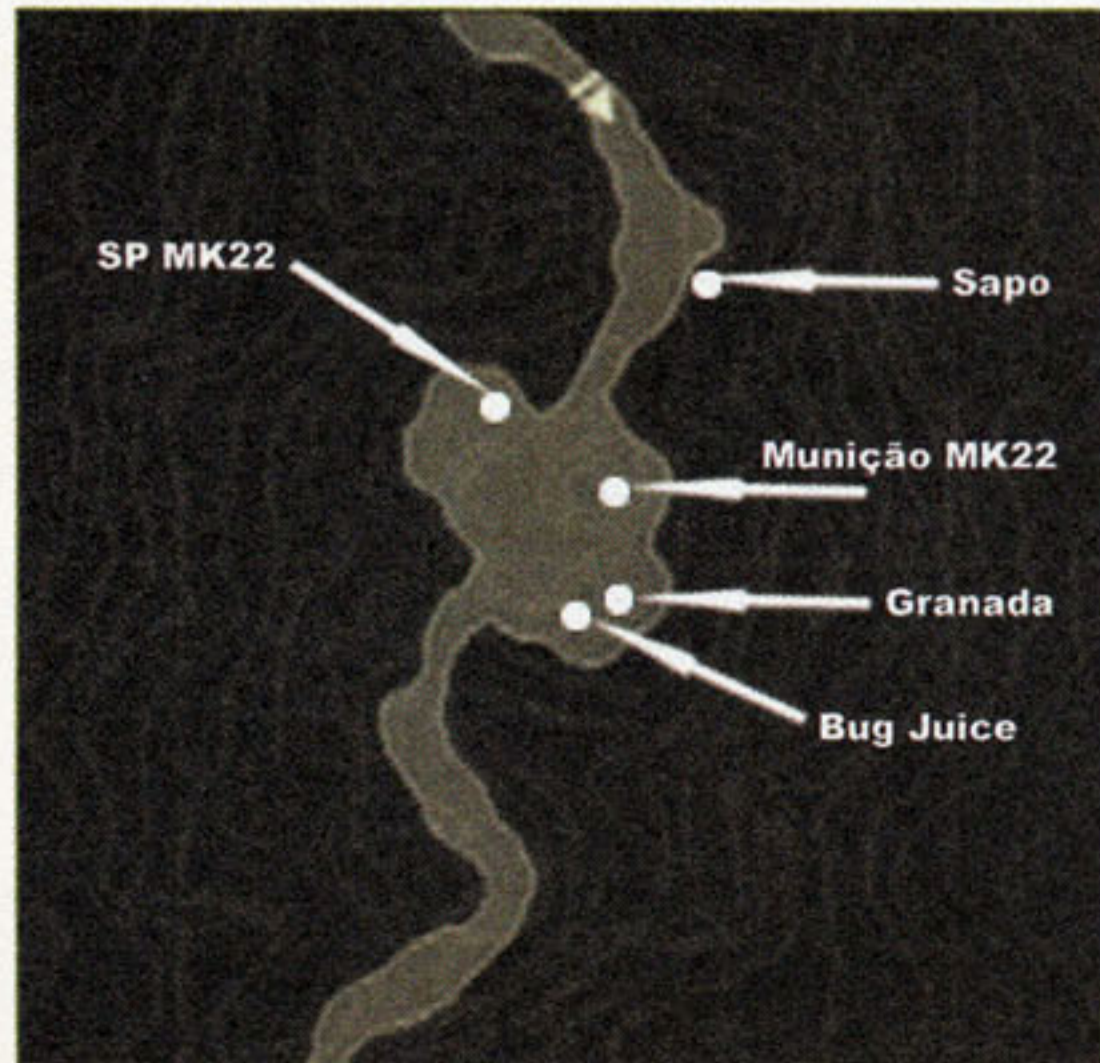
Dremuchi South

Depois da cena de abertura e da conversa no rádio, você tem dois caminhos a escolher: rastejar por baixo da árvore logo à frente, ou pela esquerda. De qualquer forma, você deve pegar a mochila que fica em cima da árvore, bem no meio da clareira. Para isso, suba nela usando o **▲**. Ao chegar ao galho, aperte **▲** novamente quando estiver em cima dela. Depois de pegar a mochila, você pode pegar os itens deste cenário e seguir em frente.



Dremuchij Swamp

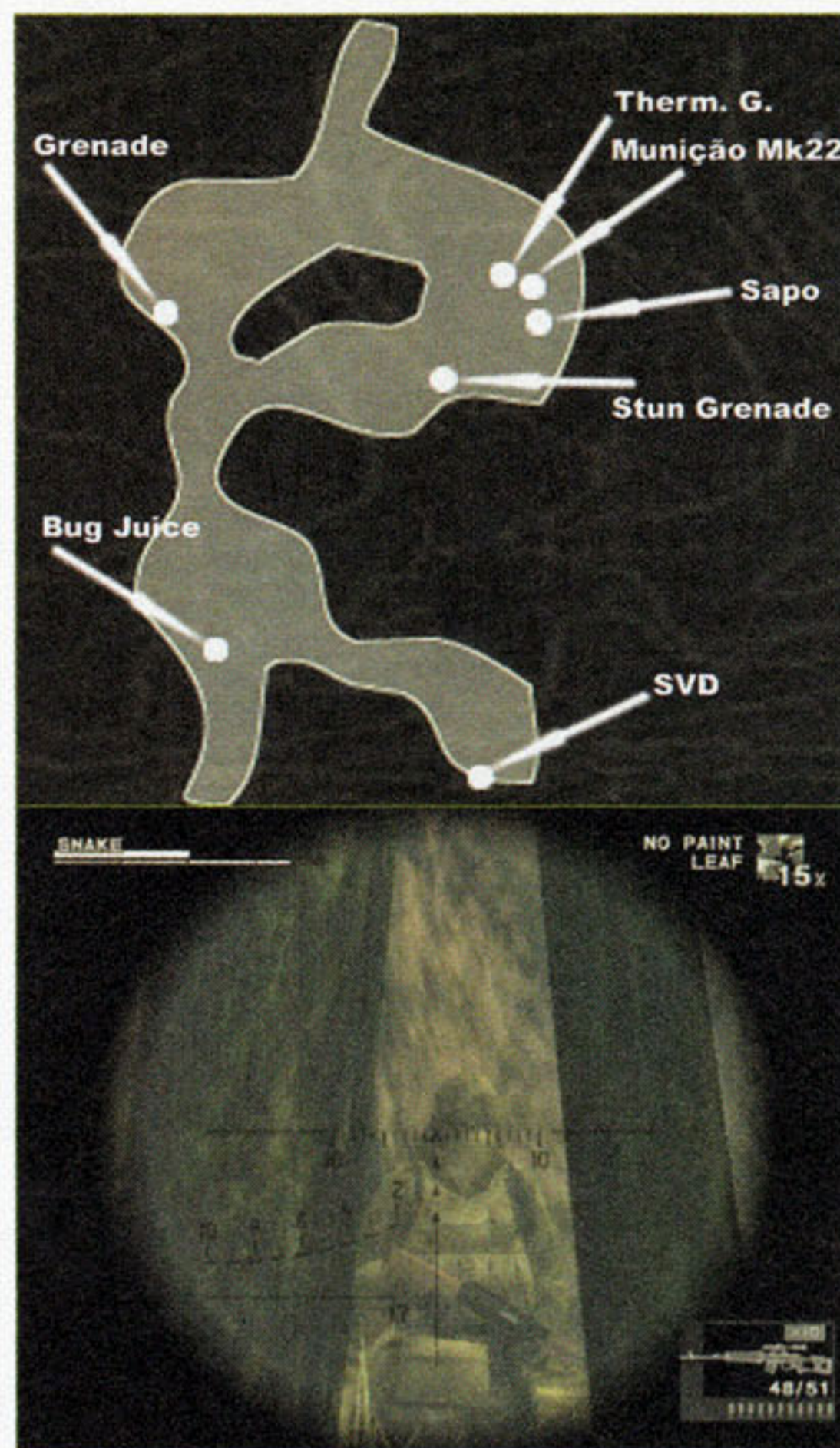
A área central deste mapa possui areia movediça. Cuidado ao se mover na areia, pois Snake pode acabar se afogando. Fique atento ao se mover neste cenário, pois você pode dar de frente com jacarés que ficam escondidos sob a grama.



Dremuchij North

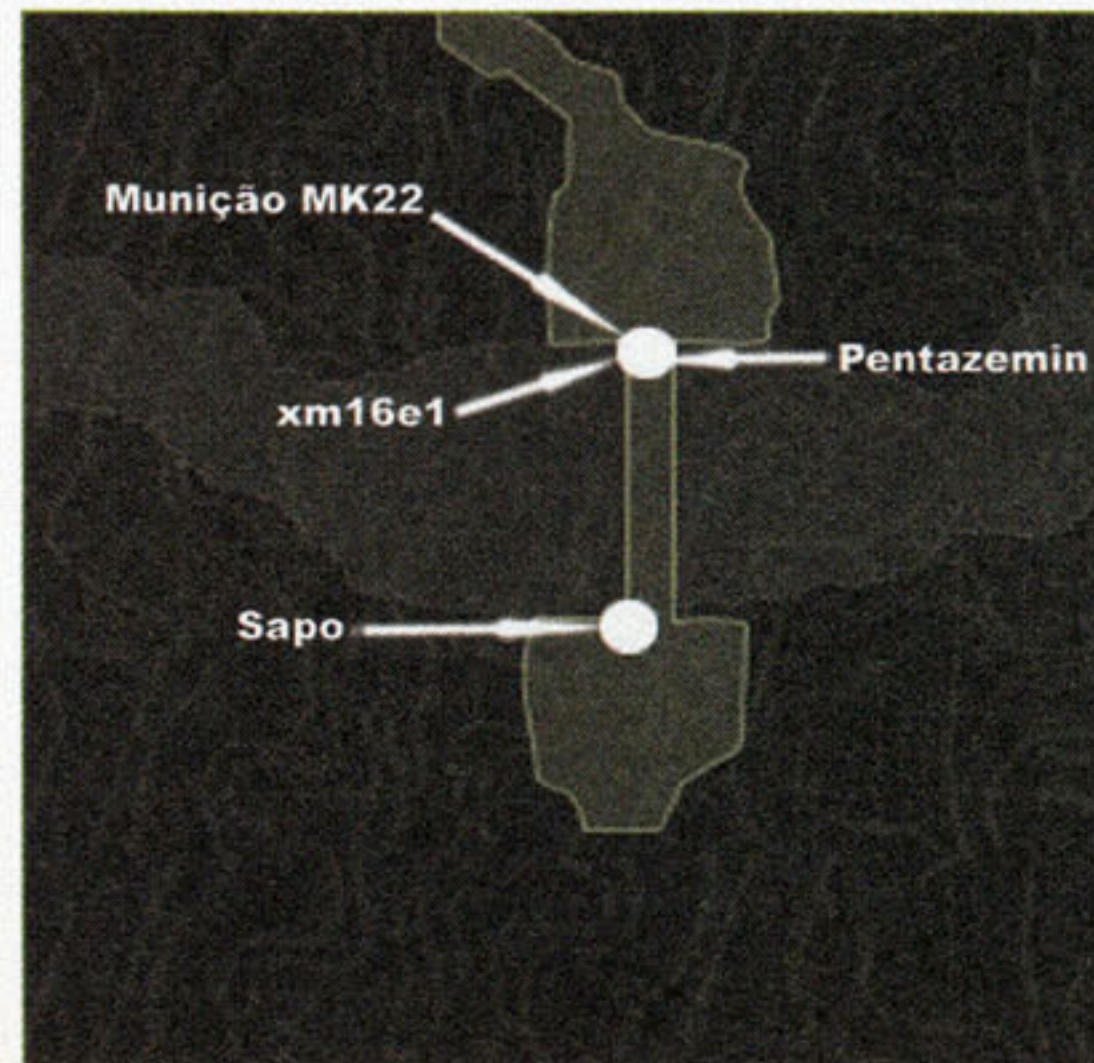
Aqui você vai encontrar os primeiros inimigos. Se você jogou o demo, sentirá falta do rifle Sniper. Mas não se desespere. Siga para a trilha que fica à direita para pegar o rifle. Depois de pegá-lo, volte para o ponto inicial.

Você verá dois inimigos a partir deste ponto. Mate-os quando eles estiverem em cima da grama para evitar que outros soldados os vejam.



Dolinovadno

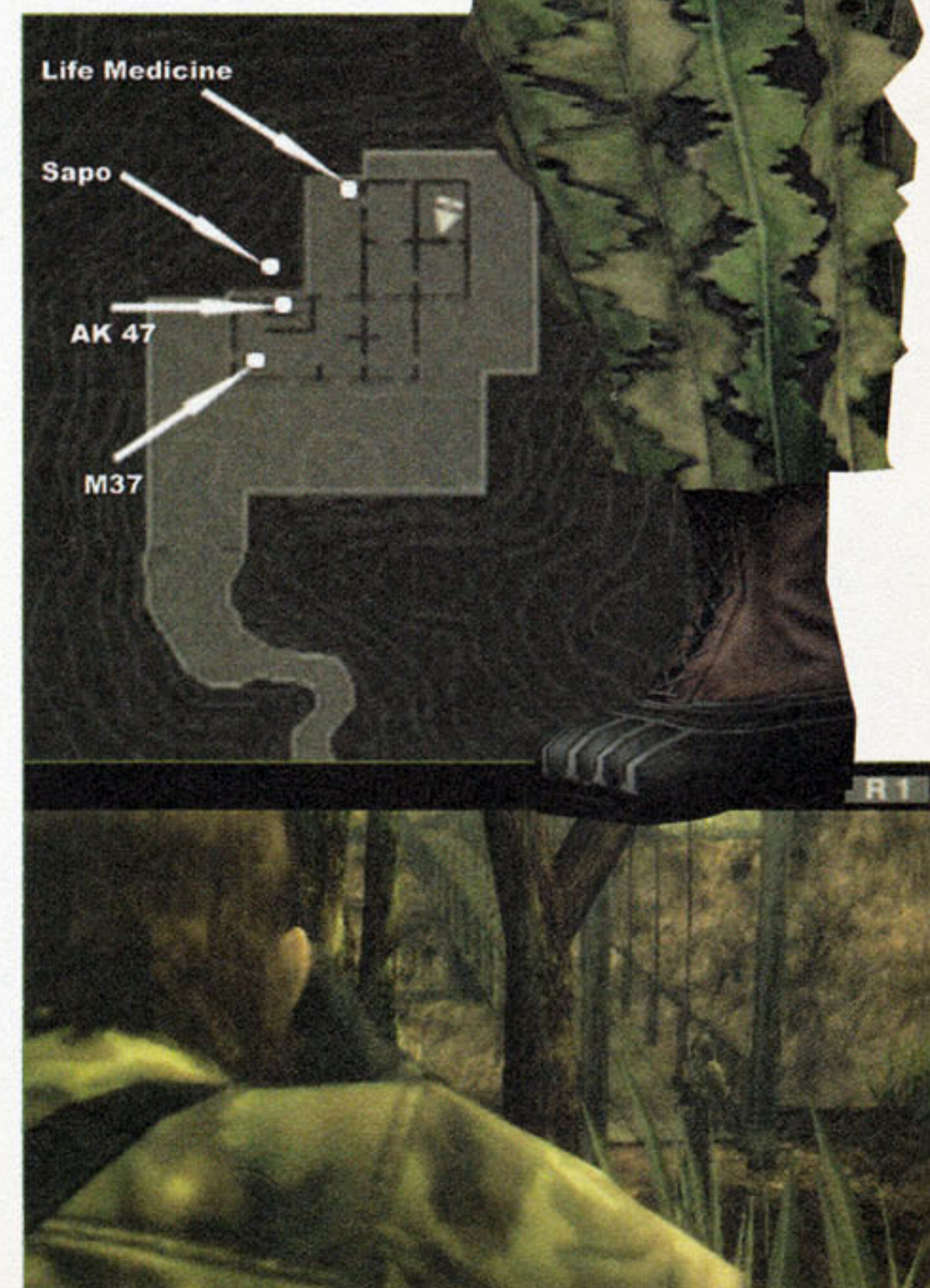
Assim que Snake chega ao cenário, ele encontra uma colméia de abelhas. Use-a para fazer o soldado fugir. Deite e atravesse a ponte, tomando cuidado para não ser visto. Depois de passar pela ponte, coloque os dois soldados para dormir e pegue os itens que estão embaixo da ponte usando a descida que está à esquerda. Depois, siga para o norte até chegar em Rasvet.



Rasvet

Depois da conversa com o Major, siga para a grama que fica atrás do muro. Deite-se e coloque os dois soldados para dormir. Siga pela direita junto à cerca. Assim que passar a cerca, siga para o norte cautelosamente. Logo você verá um soldado atrás da casa. Coloque-o para dormir, daí suba a escada da esquerda para chegar ao telhado. De lá de cima, coloque mais um soldado para dormir e depois siga para sul até cair. No final, passe pela porta.

Após a cena de animação, volte para Dolinovadno. Depois da briga duríssima, você deverá curar Snake. Para isso, entre no Survival Viewer e depois na opção Cure. Para curar ossos quebrados (Broken Bone), use splint e bandage. Para os cortes (cuts), use disinfective, Styptic, bandage e suture kit. Feito isso, assista a cena que acaba com a missão Virtuous.



Snake Eater Mission

Dremuchij East

Depois, siga para esquerda para assistir a uma outra cena.

Em seguida, você tem que escolher rápido o que fazer: voltar para as outras áreas para pegar os sapos.

Eles se encontram nos mesmos locais em que estavam na missão Virtuous.

Depois disso, siga para Dolivadno e pegue uma camuflagem em baixo da ponte.

Siga para Rasvet.



Rasvet

A área está sem patrulha. Você pode se mover sem se preocupar com os soldados. Pegue o sapo no buraco debaixo da escada e a Paint que fica perto dos barris atrás da casa. Depois, siga para o local onde estava Sokolov e pegue o sapo. Em seguida, volte para fora da casa para assistir à cena.

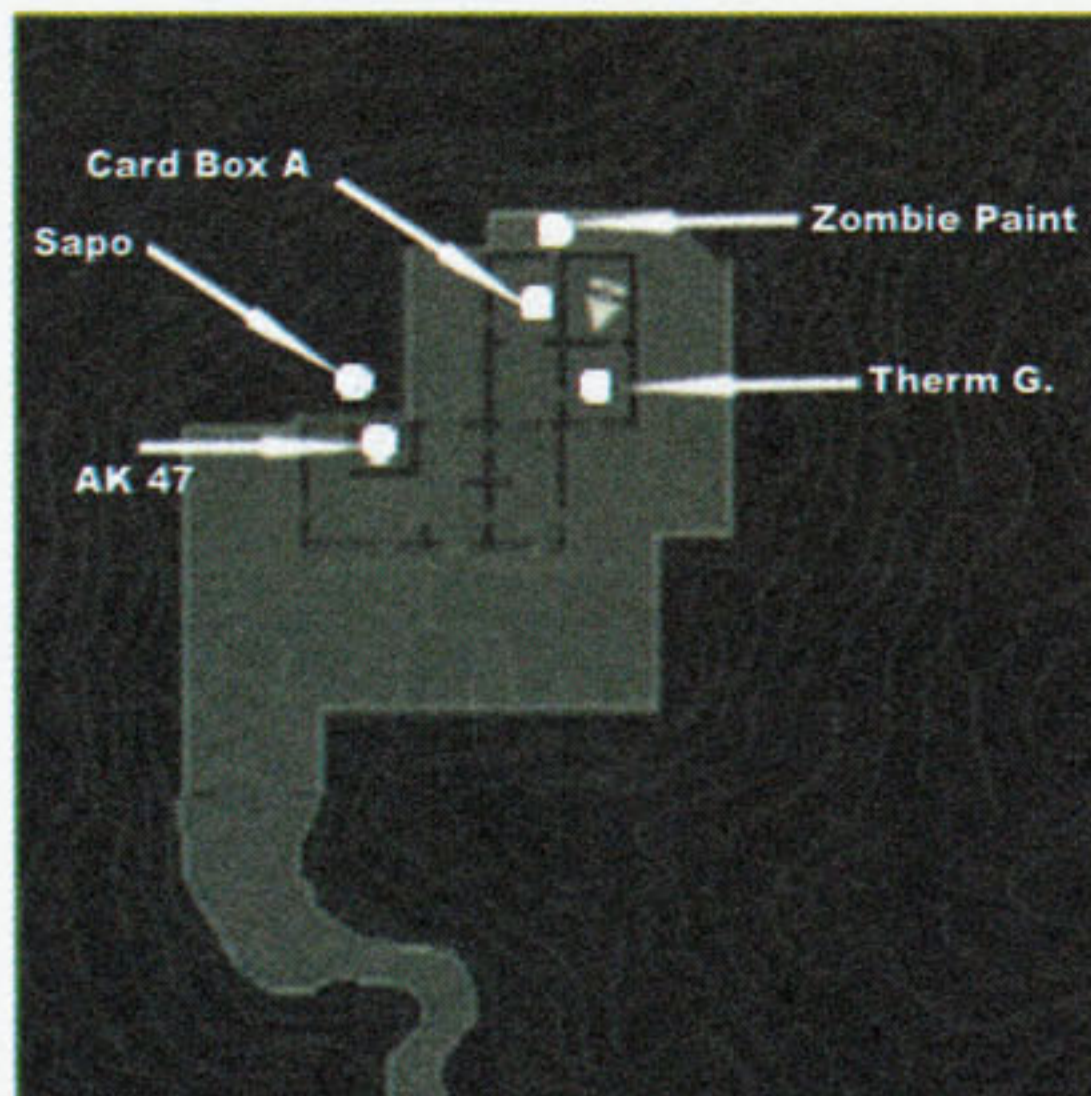
Depois, salve o game.

Faça isso para rolar outra

cena. Agora, você terá que matar (ou colocar para dormir) os soldados, dependendo da dificuldade em que você estiver jogando (de 4 a 16 deles).

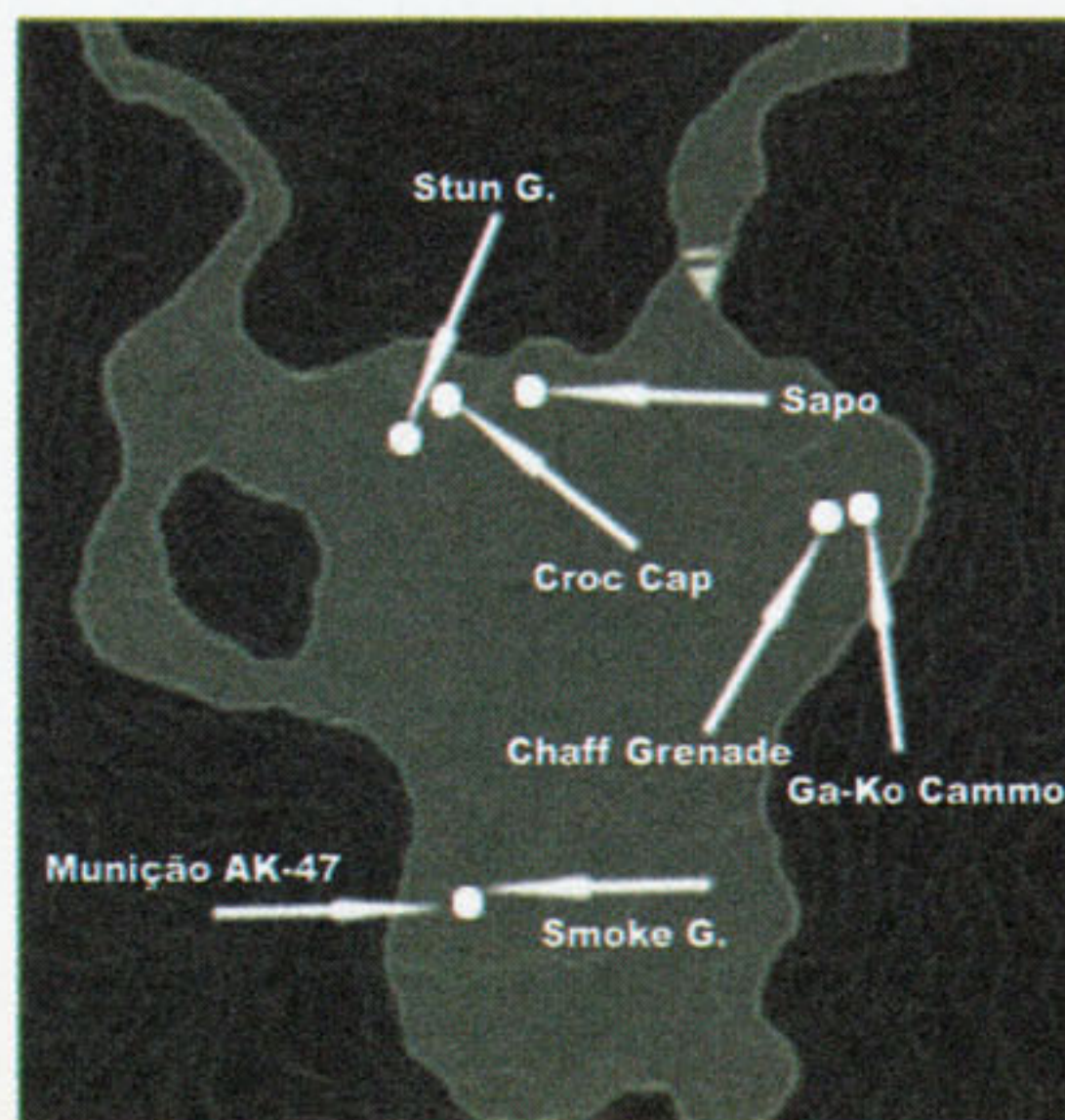
Fique embaixo da cama, espere que eles derrubem a porta e atire na virilha dos dois primeiros soldados. Mais dois aparecerão, derrube-os. Os outros estarão nos arredores da casa. Detone-os e siga para a parte

de trás da casa para rolar mais uma cena. Depois dela, siga para o portão e continue para Chyornyj Prud.



Chyornyj Prud

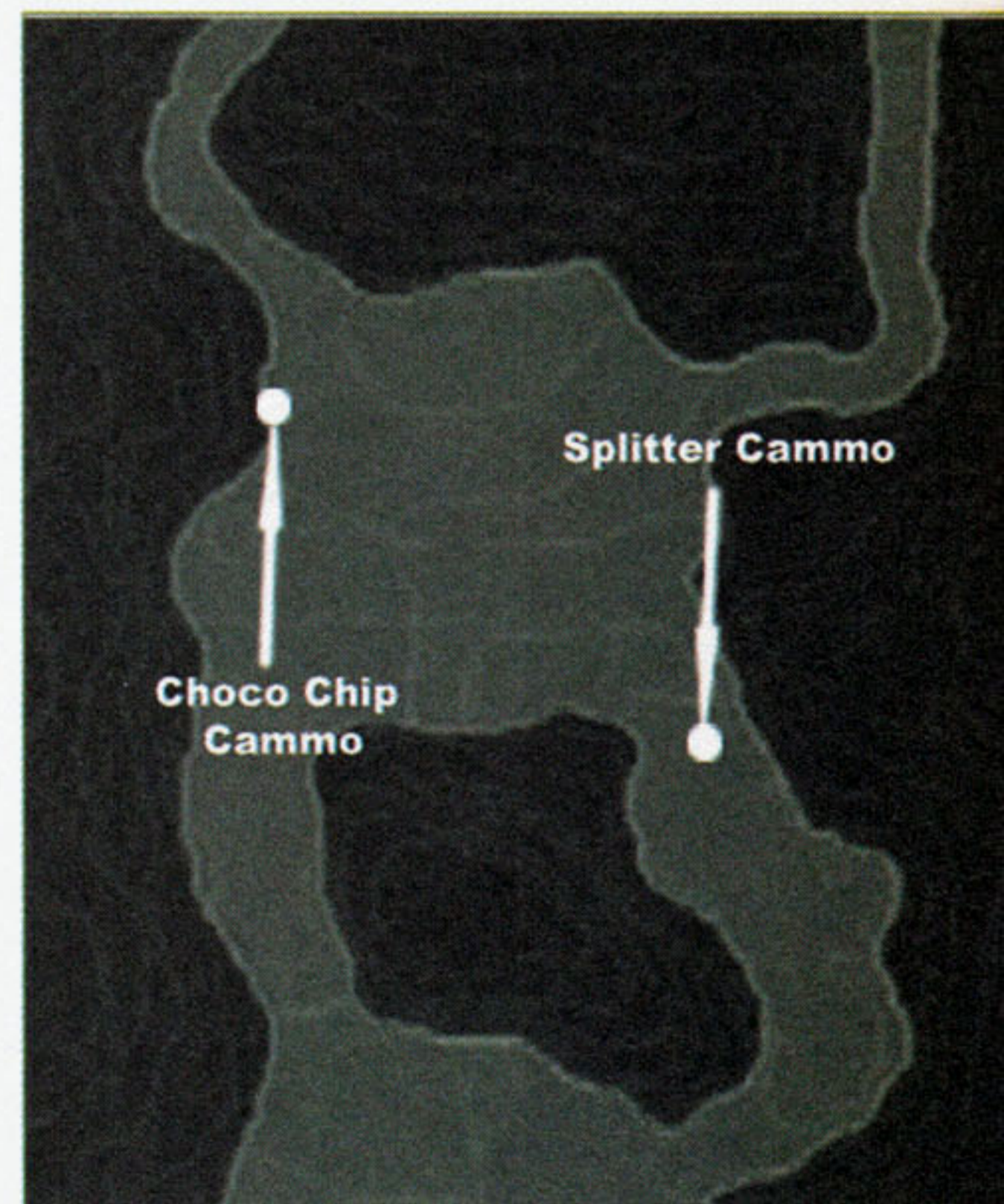
Cuidado quando entrar no rio. Sanguessugas podem grudar em você e farão você perder muita Stamina. Para pegar o Croc Cap, siga para a esquerda do mapa e nade por baixo dos troncos. Saindo do outro lado, suba na árvore e se cure. Com a Stamina cheia, siga para cima da árvore e se pendure no fio. Quando estiver em cima do outro fio, aperte o botão X e, em seguida, aperte ▲ para se segurar no outro fio. Siga até chegar à elevação em que se encontra o Item. Se usar o mapa, os outros são fáceis de encontrar. Siga para esquerda e entre na próxima área.



Bolshaya Past South

Passe por baixo da cerca elétrica usando a abertura da direita. Cuidado com as minas terrestres. Para evitá-las, use o Mine Detector ou o Thermal Google. Siga para esquerda. No fim, suba na árvore e passe para o outro lado da cerca.

Cuidado com o cachorro. Não use tiros tranqüilizantes: atire para matar. Siga pelo gramado à direita e tome cuidado com os soldados. Se necessário, dispare tranqüilizantes neles. Mas faça isso somente em caso de necessidade extrema, pois você vai precisar destas balas na próxima área.



Bolshaya Past Base

Chegando na base, tenha em mente não chamar a atenção em hipótese alguma. Em cima da instalação principal você encontra a utilíssima Water Cammo. Embaixo da ponte da esquerda, você encontra a Snow Paint. Nas cabanas você encontrará itens muito úteis. Não esqueça de pegá-los antes de seguir para o próximo mapa. (D)



Chernoya Peschera Cave Branch

Depois da batalha, Snake cai em uma caverna. O efeito aqui é bem divertido, pois enquanto ele não se acostuma com a escuridão, é difícil de enxergar qualquer coisa. Mas logo será possível ver toda a tela. Tome cuidado com os escorpiões e com as cobras venenosas. Você pode usar o Thermal Goggles para saber os caminhos, mas isso retarda a sua adaptação à pouca luminosidade. Não esqueça de pegar o NVG – ele será muito útil no futuro.



Chernoya Peschera Cave

Esta caverna tem dois corredores e um item indispensável, a Snow Cammo. Para pegar a camuflagem, siga pelo corredor da direita. No fim, você vai ver uma parede com um buraco embaixo. Entre no buraco e pegue este item. Volte e siga o caminho da esquerda para enfrentar um chefe.



Chefe: The Pain

Este chefe é bem difícil de detonar usando somente a MK22, mas não impossível. O melhor a se fazer é ficar dentro da água o maior tempo possível. Logo, The Pain vira até a borda e você conseguirá disparar três tiros nele. Quando Snake estiver com a metade da barra de stamina, siga para um dos cantos para pegar munição e oxigênio. Quando o silenciador acabar não coloque outro, pois as abelhas sempre alertarão The Pain onde você estará. Não adianta disparar contra o chefe quando o corpo dele estiver coberto de abelhas. Quando ele estiver protegido, jogue uma Stun Grenade nele para que as abelhas saiam de perto. Nesse momento, você pode atirar mais vezes. Repita a operação até a energia

dele acabar. Tome cuidado quando ele disser "Tommy Gun", pois nessa hora vai disparar usando uma metralhadora muito forte. Quando isso ocorrer, entre na água e siga para a plataforma do outro lado. Tome cuidado também quando ele disser "Grenade!", pois as abelhas virão pra cima de você com uma granada. Faça o mesmo que antes, pule na água e siga para a plataforma do outro lado. Depois da batalha do chefe, pegue todas as munições e itens do cenário e siga para a próxima área.



Ponizovje South

Tome cuidado com os sentinelas voadores. Eles são facilmente enganados usando o Croc Cap assim que a luz da máquina chegar perto do local. Siga em frente até chegar em uma bifurcação e entre para a esquerda.



Ponizovje West

Neste local você pode tomar conta dos dois soldados usando a MK22. Depois, entre nas cabanas para pegar o rifle SDV e as munições. Guarde esta arma no seu acervo, pois você deverá usá-la em instantes. Volte para Ponizovje South e siga para a entrada ao norte.

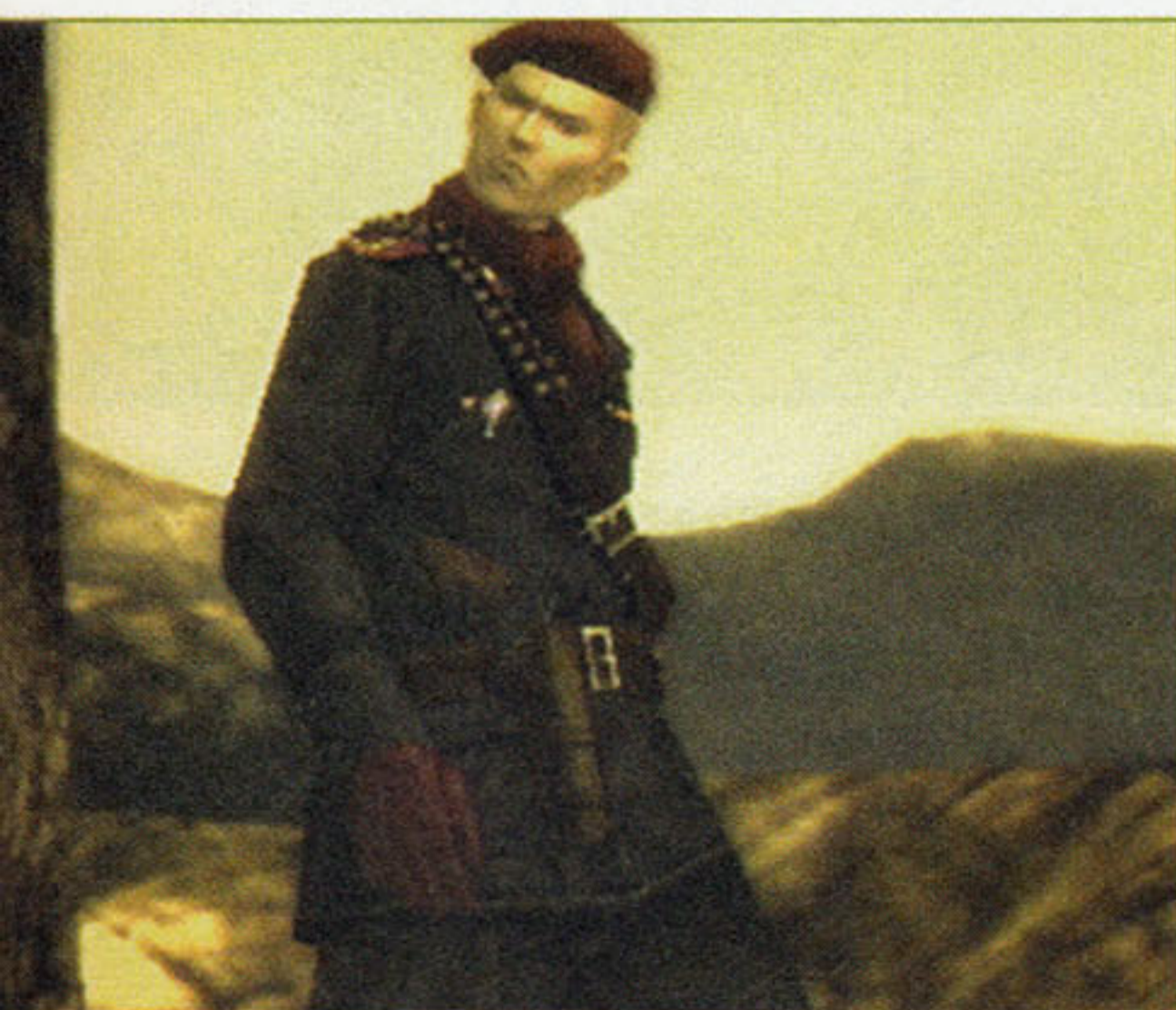
Ponizovje North

Depois da cena animada, equipe o SDV e mire no papagaio que fica no ombro do velho. Dispare contra o bicho, para assim poupar muito trabalho em uma batalha vindoura. Você pode escolher matar o sujeito de uma vez, mas se fizer isso, perderá uma das melhores batalhas do jogo. A opção é sua! Use o rifle para acabar com os quatro soldados e siga para o depósito depois que todos eles estiverem eliminados.

► Bolshaya Past Crevice

Chefe: Ocelot

Ocelot aprendeu a usar os revólveres com maestria. Porém, ele fica excitado na hora de carregar as balas e deixa a guarda baixa. Este é o momento em que você pode aproveitar para acertá-lo. Partir de frente para ele é pedir para levar tiros, portanto, esqueça o combate direto e aproveite as oportunidades. Quando Ocelot ficar embaixo das árvores, acerte a colméia mais próxima de onde ele estiver. Assim, você cria mais uma alternativa para atacá-lo. Cuidado com as cobras que ficam nos cantos do cenário. Elas são venenosas! Se for picado, não esqueça de aplicar Serum para se curar. Os homens de Ocelot atirarão, caso você use a AK-47 ou outras armas que não sejam pistolas. Se optar por eliminar Ocelot usando apenas a MK 22, você ganha o uniforme Animals.



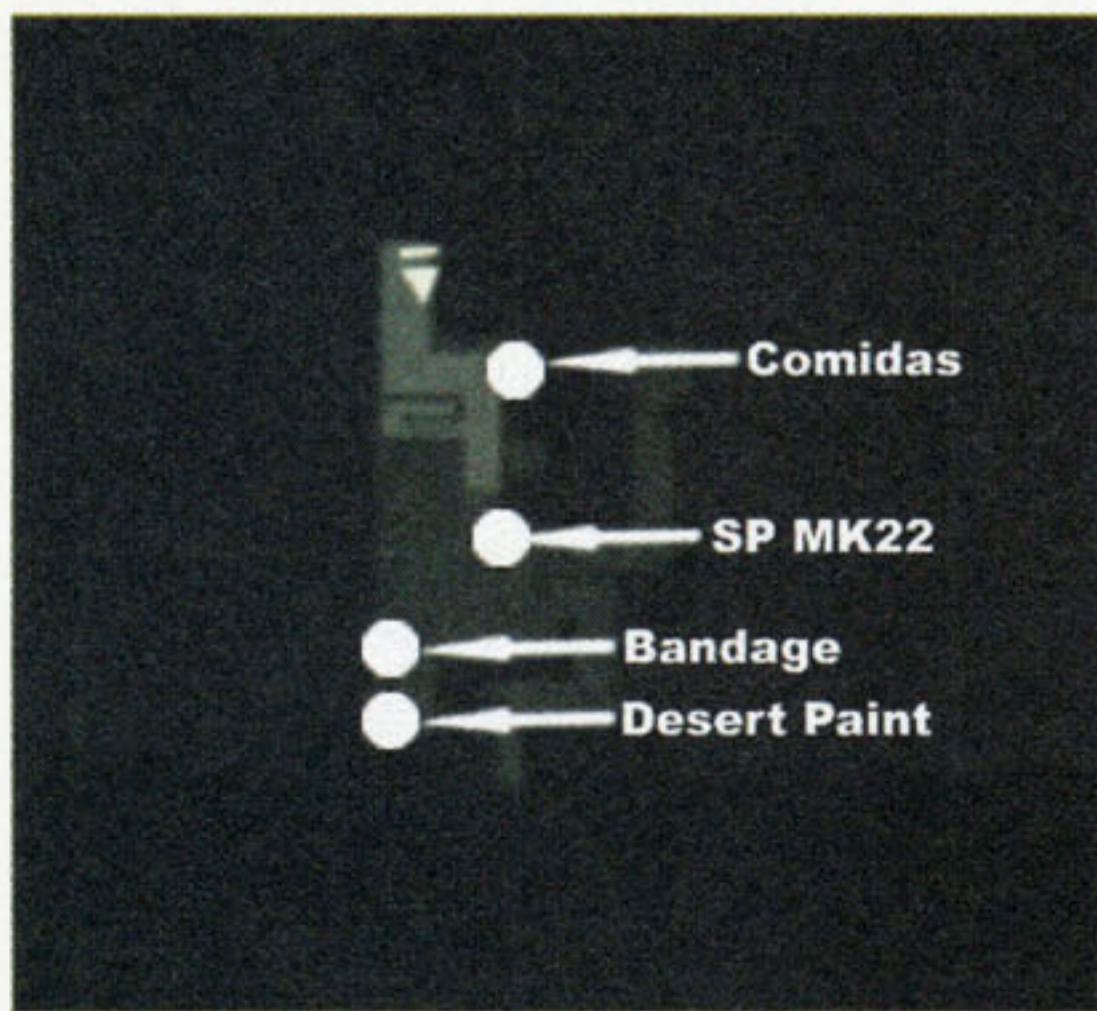


He may be a child, but he's definitely one of yours!



Warehouse

Tome cuidado com este depósito: qualquer som pode fazer com que o alarme seja soado. Por isso, deixe o rifle de lado e use a MK22 para acabar com os dois soldados que ficam no andar térreo. Depois de colocar os dois para dormir, desça a escada e se esconda perto das caixas da esquerda. Você verá mais dois soldados, um no andar de cima e outro ainda no térreo. Coloque o do andar térreo para dormir e use o rifle para matar o soldado do andar de cima. Não se esqueça de vasculhar todos os cantos para pegar os itens e depois suba para ir à próxima parte.



Graniny Gorky South

Tome cuidado: esta área é recheada de armadilhas e você terá que tomar cuidado para não cair em uma delas. Use o Thermal Goggles para evitar as cordas que se espalham por todos os cantos. A saída do cenário fica do outro lado do mapa.

Graniny Gorky Lab, Exterior

O laboratório é guardado por uma cerca elétrica, dois soldados e um cachorro. Mate o cachorro e siga se rastejando para a esquerda, tomando cuidado com as cobras venenosas.

Siga para o buraco que fica no canto esquerdo da cerca e passe por ele. Continue na direção norte e pegue o silenciador para a MK22. Se quiser, você pode interrogar os soldados para pegar um código para o rádio, ou simplesmente entrar na abertura que fica próxima à grama onde você pegou o silenciador.



Graniny Gorky Lab, Inside the Walls

Este cenário é protegido por três guardas. Um deles estará perto de você, portanto coloque-o para dormir o quanto antes. Esconda o soldado e use o rifle para acabar com o soldado que fica perto do muro vermelho. Siga para o norte e vire para leste. Um soldado aparecerá. Use o rifle para acabar com ele e siga para a porta que fica na área central para entrar no laboratório.

Existe outra entrada perto da parede vermelha, onde você matou o segundo soldado.

Esta entrada possui uma camuflagem social, a Oyama.

Não esqueça de pegar os itens e o sapo desta área antes de entrar na base inimiga.

Graniny Gorky Lab

Assim que entrar no prédio entre no modo Survival Viewer e use a camuflagem de cientista (tire a pintura do rosto).

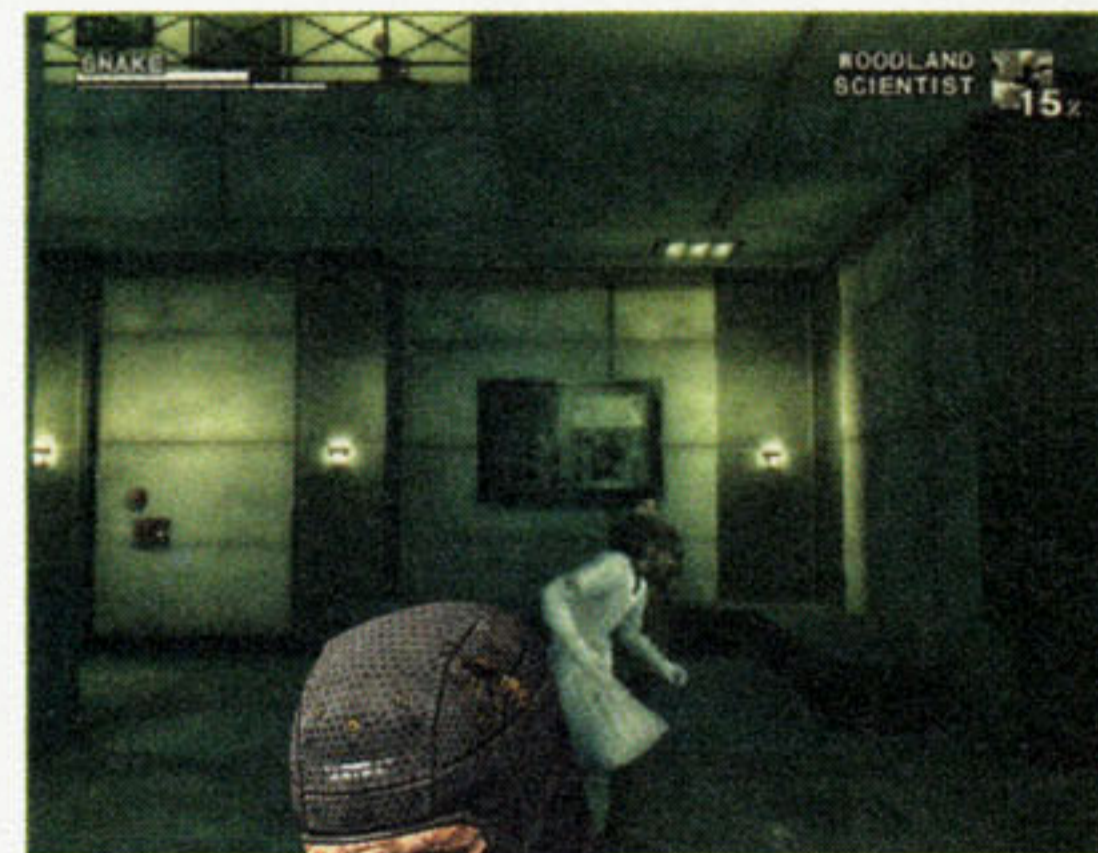
Com este disfarce, você poderá enganar os soldados inimigos – mas não poderá fazer o mesmo com os cientistas. Se algum cientista lhe vir, ele soará o alarme e você estará em maus lençóis. Caso veja um cientista, não o enfrente. Fuja antes que ele o perceba ou deixe um livro (book) no caminho para distraí-lo.

Siga para o salão principal e desça pela escada. Tome muito cuidado para não esbarrar em um soldado e evite ser visto rastejando, agachado ou encostado na parede, pois isso será o mesmo que falar para o soldado que você é um espião.

Siga até o fim do corredor e entre na porta da esquerda. Você verá um cientista. Daí, siga pela porta da direita. Assim que você passar pela porta, equipe um Card Box e siga pelo corredor sob a caixa. Entre pela porta da esquerda para assistir a uma cena.

Agora, você terá que sair do laboratório.

Siga com a mesma cautela de antes e dirija-se para Graniny Gorky South.



► Graniny Gorky South

Chegando nesta área você assistirá a uma longa cena e terá que enfrentar The Fear.

Chefe: The Fear

Antes de enfrentá-lo, a primeira coisa que você deve fazer é se curar, já que The Fear disparou em você um dardo envenenado. Faça isso no menu Survival Viewer. Em seguida, equipe o Thermal Goggles para localizar o vilão.

Vá para a plataforma central do mapa para localizar Fear. Ele ficará pulando de uma árvore para outra. Após o terceiro ou quarto salto, ele vai parar e tentará disparar em você. Este é o momento para atirar nele. Se você estiver atirando com a MK22, preste muita atenção quando a barra de Stamina dele estiver pela metade. Nessa hora, o inimigo tentará pegar alguns itens para recuperar a energia. Se Fear atirar em você, cure rapidamente o ferimento, pois até a velocidade de Snake fica prejudicada com os dardos espalhados pelo corpo. Se você não acertá-lo por algum tempo, ele surgirá por trás e lhe dará um soco que causa muito dano. Fique ligado.

Ao derrotar Fear com disparos tranquilizantes, você ganhará uma das melhores camuflagens do jogo. Porém, ela consome muita Stamina. Use-a com sabedoria. Siga para Warehouse e, ao chegar lá, siga para a escada que leva para o rio. Antes de entrar na porta pela qual você veio, siga pela porta ao lado para chegar em Svyatogomyj West.



Svyatogomyj West

Tome muito cuidado com este cenário.

Os inimigos estão bem camuflados e podem lhe surpreender logo de cara. Tome cuidado também com as armadilhas que ficam à esquerda: elas podem chamar a atenção dos guardas e isso não será nada legal. Seguindo ao norte você chegará em Svyatogomyj West.

Svyatogomyj East

Este local já deve ser conhecido para quem assistiu aos trailers de MGS 3 (a famosa casa de madeira). Suba para a esquerda e chegará a uma elevação. De lá, dá para ver os arredores da casa e encontrar um bom ponto para brincar de Sniper. Mate

todos os soldados e entre na casa para pegar mais armas e munições. Embaixo da casa você pega mais uma camuflagem. Siga para o oeste e dirija-se para o norte. Você terá que enfrentar mais um chefe, The End.

Svyatogomyj South

Chefe: The End

Caso você não tenha matado o velho no rio, será preciso enfrentá-lo agora. Se prepare para uma longa batalha: esta será uma caçada onde somente um dos dois pode sobreviver: Snake ou The End.

A batalha ocorre em três mapas e é bom que você tenha em mente que o velho sempre estará esperando para atirar em você. Caso você tenha matado o papagaio do chefe, as coisas serão mais fáceis. Do contrário, tente localizar o bicho: uma tarefa difícil, mas recompensadora. Outra boa dica é usar a camuflagem de Fear, que lhe deixa virtualmente invisível.

Se End lhe vir, ele irá atirar em você. Nesse momento, não marque bobeira. Use suas técnicas de camuflagem e entre no mapa para ver de onde o tiro veio. Siga para o local marcado em vermelho no mapa. Quando estiver chegando perto, equipe o AP Sensor e use a visão em primeira pessoa para saber a direção a seguir. Assim que encontrá-lo, dispare três tiros e o velho cairá. Quando ele se levantar, vai tentar jogar uma Stun Grenade. Não se intimide e atire mais duas vezes. O bom velhinho vai fugir.

Equipe o Thermal Goggles para seguir as pegadas do chefe e saber sua localização. Repita a operação até ele morrer. Se você matou o papagaio, ele não conseguirá recuperar a barra de Stamina. Caso contrário, você não poderá perdê-lo de vista, ou seus esforços serão inúteis. Se você usar apenas a MK22 além da camuflagem, você ganhará o rifle que The End usou durante a luta.

Brincar de Sniper é uma boa tentativa para aqueles que gostam de uma boa caçada ou cansaram de brincar de gato e rato. Preste atenção em cada detalhe do mapa usando a visão em primeira pessoa. Quando você vir um efeito de Lens Flare, equipe o SDV e olhe na direção do reflexo. É ali que End se encontra.

Matá-lo assim é bem difícil, mas ao mesmo tempo é super divertido. Tome cuidado para não ficar muito tempo parado, pois o chefe virá pelas suas costas e vai dar um disparo e o deixará inconsciente. Para evitar surpresas, equipe o AP Sensor. Assim que o velho estiver próximo, o sensor vai apitar e você terá uma chance de evitar o disparo.

Caso The End consiga fazê-lo dormir, você voltará para o laboratório. Ele não usa disparos letais, por isso você terá que voltar para a floresta e enfrentá-lo novamente até acabar com a raça do velho. Isso pode levar horas, portanto não fique nervoso. A paciência é uma virtude!

Após acabar com o The End, uma passagem se abrirá. Siga a passagem para entrar num túnel. Suba a longa escada para chegar em Krasnogorje Mountainpath.



Krasnogorje Mountainpath

Este cenário montanhoso esconde inimigos. Tome cuidado com a ondulação, já que soldados inimigos podem estar atrás de um morro e você pode não vê-los. O melhor a fazer é dirigir-se para a esquerda assim que entrar neste mapa. Neste local, você poderá ver quase todos os soldados. Primeiro, elimine aqueles que estão mais perto de você e depois os outros – os mais próximos para os mais distantes, nessa ordem. Repare que existem soldados com RPG Launcher: estes são perigosos, por isso mate-os antes que seja visto!

Use o uniforme Choco-Chip para conseguir um índice de camuflagem superior a 60%. Assim, o helicóptero não conseguirá visualizá-lo. Mas se você for visto, não será fácil despistar os soldados! Depois que todos os soldados forem mortos, siga para norte para entrar no próximo mapa.



Krasnogorje Mountainside

Siga a mesma tática do mapa anterior. Se você for visto, não pense duas vezes: suba numa metralhadora e derrube os helicópteros e soldados que aparecerem. Assim que conseguir abrir caminho, siga para a caverna que fica no meio da subida e esconda-se. Lá, você conseguirá dar conta dos soldados que aparecerem sem dificuldades.

Suba a montanha para entrar na base, mas tome cuidado com o helicóptero. Se possível, ande rastejando para não ser visto pelo piloto e, assim, evitar uma batalha na qual você tem poucas chances de sobreviver.



Krasnogorje Mountaintop

A esta altura, você deve estar com pouca munição para o rifle. Mas não se preocupe: é fácil passar deste cenário sem muita dificuldade. Primeiro cuide dos soldados que ficam na parte mais distante do mapa com o rifle. Os outros mais próximos, você pode disparar com a MK22 e colocá-los para dormir.

Suba com cuidado e entre nas cabanas para pegar mais armas e munições. Mais uma vez, tome muito cuidado com o helicóptero. Você vai reparar que existem trincheiras. Dentro delas encontram-se soldados que você pode não ter visto. Cuidado dobrado aí: siga o caminho das trincheiras até chegar na cabana. Lá dentro, você encontrará itens e munições. Suba as escadas para assistir a uma cena.

Depois, retorne para a cabana e pegue os itens do andar superior. Saia da cabana para encontrar novos inimigos. Estes adversários carregam lança-chamas. Em hipótese alguma atire nos tanques que eles carregam nas costas. Dispare na cabeça para que eles não ofereçam perigo.

Caso você chame a atenção deles, esconda-se nos cantos. Eles vão disparar rajadas de fogo que vão cobrir os corredores. Ataque somente depois que as chamas estiverem apagadas, para não sofrer grandes danos. Passando pelos soldados, siga para a porta que estava fechada (veja no mapa o local marcado com o X) para ter acesso à próxima área.

Krasnogorje Mountainruins

Este cenário possui diversos itens e morcegos. Tome cuidado, pois estes bichos podem envenená-lo.

Desça a escada e siga ao norte. Logo você encontrará o chefe, The Fury.

Chefe: The Fury

Este vilão é bem chato: ele dispara rajadas de fogo igual aos soldados que você encontrou há pouco e faz com que você fique quase sem saída. Este cenário possui diversos barris que podem ser usados tanto por você quanto pelo chefe. A dica para derrotá-lo é ficar nas extremidades dos corredores e usar o Night Vision Goggles.

Com o equipamento, você poderá ver onde é que o chefe se esconde. Atire sempre nas costas dele. Três disparos fazem com que ele caia (tanto faz se for de MK22 ou qualquer outra arma). Depois de derrubar Fury, siga por um corredor (desde que não seja o corredor em que Fury se encontra) até chegar na extremidade oposta para repetir a operação.

Se a munição acabar, não se desespere. Siga para o norte e vire à direita. Lá você encontrará mais balas para esta arma. E não se preocupe em usar silenciador, porque depois que cair, ele irá segui-lo. É por este motivo que você deve correr para o lado oposto toda vez que derrubar o vilão. Não esqueça de se curar todas as vezes que ele lhe acertar, pois as queimaduras retardam a sua recuperação. Depois de acabar com ele, você verá uma cena. Siga o corredor até o fim e suba a escada para chegar à próxima área.



Groznyj Grad Southwest

Estamos chegando às últimas horas de jogo e as coisas não serão fáceis daqui pra frente. Se você tiver com poucos silenciadores, tente acertar diretamente na cabeça dos inimigos.

Suba a escada e tome cuidado com os soldados de patrulha. Aqui, você é alvo fácil e não tem o Soliton Radar para lhe ajudar, por isso, antes de dar um passo, verifique se a área está limpa (usando a visão em primeira pessoa) antes de seguir em frente. Siga para o norte. Caso você esteja confiante em suas habilidades, pegue os itens que estão espalhados pelo mapa. Se tiver pouca munição, siga para o seu objetivo, pois você poderá passar ali mais tarde.

Groznyj Grad Northeast

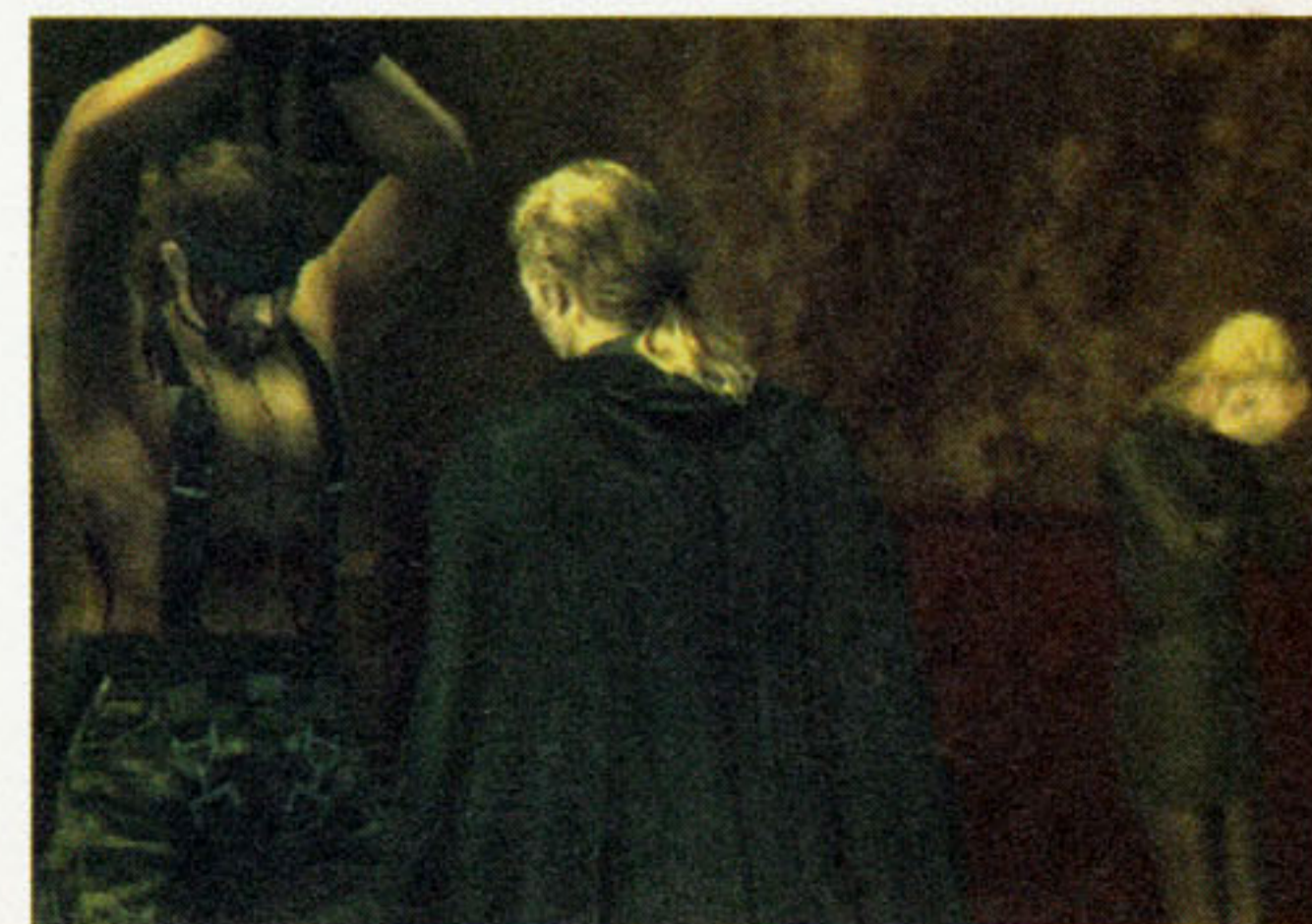
Siga com cautela pelo corredor que fica a noroeste e tome muito cuidado com o guarda que faz a ronda, atire na cabeça dele com a MK22 para conseguir passar sem problemas, se você conseguiu passar por The End sem usar armas letais você pode usar o rifle dele

para colocar todos os guardas para dormir atirando deste ponto. Assim, você estará livre para pegar todos os itens e ninguém vai ouvir os disparos do rifle.

Siga para o norte e entre no prédio. Assim que passar pela porta, decida rapidamente o que fazer: se disfarçar de cientista ou colocar o guarda para dormir com um disparo da MK22. Se você optar por se disfarçar, siga ao norte e suba a escada o mais rápido possível. Assim, os cientistas não o notarão. Caso escolha colocar o soldado para dormir, esteja preparado para atirar nos cientistas também. Eles sairão da porta à esquerda a qualquer instante, por isso, coloque-os em estado de sono profundo antes de continuar.



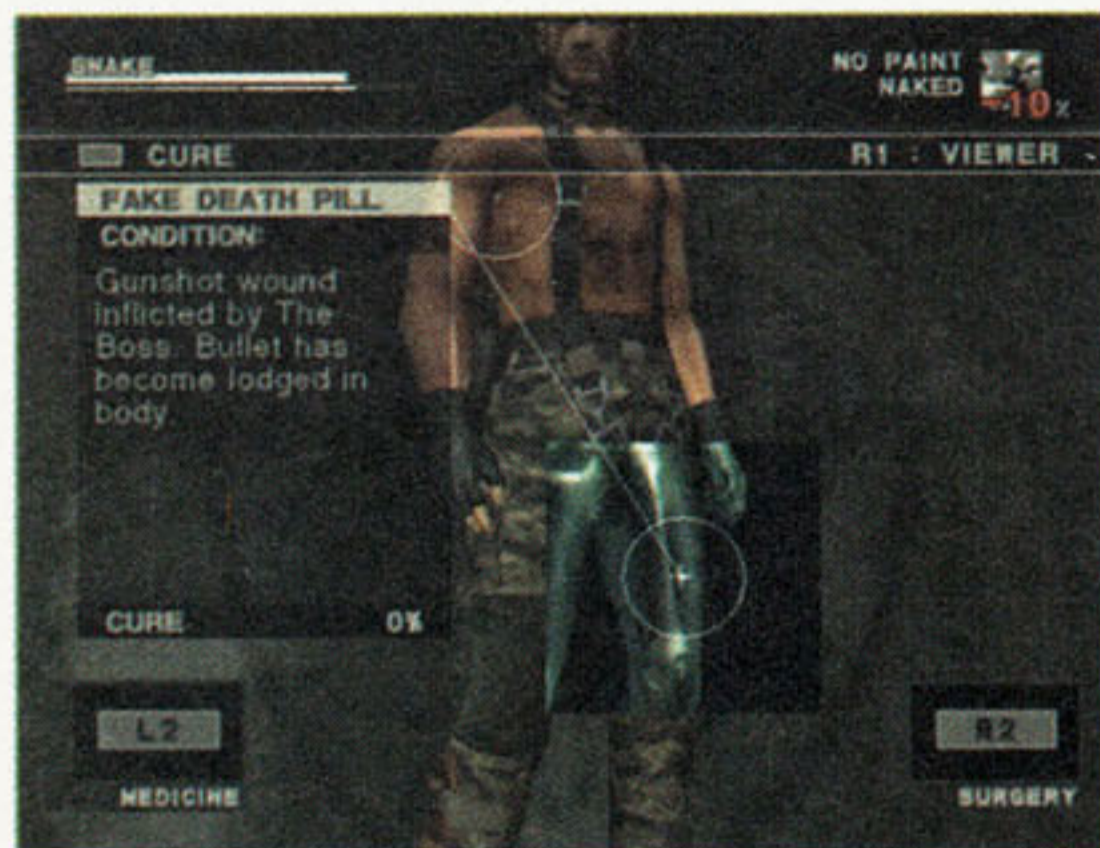
Você pode ir para a direita e subir a escada. No andar de cima, você vai encontrar um guarda. Se interrogá-lo, ele dirá uma frequência de rádio que abre uma porta no andar de baixo (a frequência é aleatória). A porta fica próxima à escada, ao norte do ponto de inserção. Ela guarda uma arma chamada Scorpion, ótima para ser usada em situações de stress (alerta). Suba as escadas ao norte do ponto de inserção, entre na porta e siga para o vestiário. Lá, você encontrará com Raidenovich, (ele aparece somente em status normal. Se estiver em Caution ou Alert, ele não aparece). Atire com a MK22 para fazê-lo dormir e carregue-o até a parte mais ao sul do vestiário. Após a cena, entre no menu Survival Viewer e vista o uniforme de oficial e coloque a máscara. Siga para a porta da esquerda para chegar em um corredor. Continue à esquerda para assistir a uma longa cena. Mantenha o botão R1 apertado para aprender um segredo (também aleatório).



Cell

Snake está preso, desarmado e bastante machucado. Antes de tudo, você deve curar o herói. Existem diversas maneiras para sair da cela:

1. Use a Fake Death Pill. Quando a tela de Continue surgir, não escolha Continue: pressione o botão L2 quando o soldado verificar o que aconteceu e, então, use a Revival Pill.



2. Use a frequência que Sorrow mostrou para a cela abrir.

3. Entre no Survivor Viewer e aperte o botão R1. Gire Snake por diversas vezes. Saia do Survivor Viewer para Snake vomitar. O guarda irá limpar a cela. Bata nele para sair.

4. Quando o guarda trazer a comida, jogue-a de volta para e aperte o botão R1 para iniciar uma conversa.

Existem outras formas de sair da cadeia, então tente todas as maneiras que você conseguir imaginar. Depois siga para a próxima área.

Dica 1: não tire o transmissor das costas de Snake para assistir a uma cena adicional mais à frente.

Dica 2: salve o game na prisão e pressione o Reset em seu PS2. Daí, use o último Save que você gravou para jogar um minigame muito divertido.



Groznyj Grad

Saindo da prisão, Snake estará em Groznyj Grad Southwest. Siga para direita e pegue o Card Box no corredor que fica ao lado da prisão. Tome cuidado para não ser visto. Volte para a porta da cela à esquerda até chegar na parede. Depois, suba para entrar em Groznyj Grad Southwest, sempre tomando muito cuidado para não ser visto. Siga com todo cuidado do

mundo para o norte e entre pela cerca de onde existem uns canos e caixas d'água. Passe por baixo dos canos e desça a escada para entrar no esgoto.

Depois da conversa com Eva, siga para o norte. Você verá que existem grades que impedem que você siga em frente, nas paredes ao lado há aberturas em que Snake pode passar rastejando. Passe por elas sempre que chegar a um beco sem saída. Cuidado com os cães, que tentarão impedir que Snake siga em frente. Chegando ao final do túnel, assista à cena e prepare-se para enfrentar The Sorrow.

The Sorrow

Por incrível que pareça, é impossível matar este chefe. Mas não se intimide e siga em frente e tente não morrer antes de chegar ao fim do rio. Preste muita atenção no que Sorrow diz durante a batalha, você ficará surpreso! No fim do rio, pegue a camuflagem Spirit e morra. Durante a tela de Continue, não aperte a opção Continue, e sim o botão L2. Daí, use a Revival Pill. Após a cena, você poderá continuar o jogo.



Tikhogornyj

Se você retirou o transmissor das costas de Snake, a área estará limpa e sem soldados. Mas se você seguiu nossa dica, encontrará alguns soldados de Ocelot. Não se desespere: use o uniforme Spirit que você pegou na batalha contra Sorrow. Ela vai lhe dar 90% de índice de camuflagem quando estiver se rastejando. Assim, os soldados não o verão. Siga até o norte e use a beirada que fica ao lado da cachoeira para entrar na caverna que fica atrás dela. Como você não retirou o transmissor, assistirá uma cena engraçadíssima com Eva e Snake. Depois, siga em direção ao norte e suba a escada para continuar a cena.



Groznyj Grad Northeast

Siga para dentro do laboratório e se disfarce de cientista para passar despercebido pelos guardas, lembrando que os cientistas inimigos vão soar o alarme caso o vejam. Cuidado com eles!

Siga até o vestiário e encontre mais dois uniformes dentro dos armários. Depois, entre pela porta da esquerda para entrar na garagem de Shagohod.



Groznyj Grad

A missão de Snake é colocar as bombas C3 nos tanques de combustível. A quantidade varia de dois a oito, de acordo com o nível de dificuldade escolhido. Para facilitar a sua missão, use o disfarce de técnico. Assim, os guardas não o reconhecerão, mas se outros mecânicos o virem, irão soar o alarme e seu disfarce irá para o brejo.

Cuidado! Nunca dispare uma bala quando estiver perto de um tanque, ou será fim de jogo! Os tanques estão espalhados pelo cenário e não será difícil encontrá-los. Depois de colocar todas as bombas, assista à cena. Depois, é hora de enfrentar Volgin.

Chefe: Volgin



Você tem somente cinco minutos para passar deste chefe. Volgin parte para cima de Snake e tenta acertar uma seqüência de golpes. Depois, ele dispara um raio no herói. Se estiver muito longe, ele irá disparar uma rajada de balas. Antes de começar a batalha, use o uniforme de oficial e coloque a máscara. Volgin ficará confuso pensando que Snake é Raidenovich (Raikov). Aproveite-se da confusão e equipe o rifle tranqüilizante (ou a MK22) para dar uma seqüência de disparos e assim tirar um quarto da barra de Stamina de Volgin. Após isso, ele voltará ao normal e irá tentar matar Snake. Só que agora você está na vantagem! Quando ele vir com a seqüência de socos, esquive-se

dos dois primeiros e use o CQC para derrubá-lo. Quando ele estiver deitado, dispare três tiros com a MK22 e saia de perto. Quando ele se levantar, irá disparar o raio. Se você estiver muito longe, ele usará balas contra Snake. Depois deste ataque (seja ele qual for), Volgin virá pra cima de Snake. Basta repetir a rotina até que ele perca mais um quarto da barra de Stamina. Depois da cena animada, prepare-se para a segunda parte da briga.

Além das seqüências anteriores, Volgin tem mais um golpe sujo: ele se cobre com balas e dispara para todas as direções. Quando ele fizer isso, deite-se no chão e espere-o atirar. Levante-se e tente chegar mais perto dele. Não encoste enquanto a tela estiver azul. Quando ele fizer a seqüência de socos, esquive-se e espere-o perder a eletricidade para atacar. Assim, você consegue derrotá-lo sem demora.



Perseguição

Após a cena, você estará montado na moto de Eva. Aqui não tem segredo: espere Eva parar e mate todos os soldados. Use a metralhadora mais forte que você tiver. Depois que matar todos os soldados, ela continuará em frente. Quando chegarem a uma pista, derrube todos os motoqueiros e não se preocupe com Shagohd: Eva pilota muito bem. Depois da perseguição, Snake usará o SDV para destruir a ponte. São duas bombas e Eva lhe dará a localização. Depois de destruí-las, uma cena animada irá surgir, abrindo espaço para você enfrentar Shagohod.

Chefe: Shagohod parte 1

É preciso atirar nas costas da supermáquina. Você terá que usar o RPG Launcher: dispare um tiro no parafuso que fica no lugar das rodas para a máquina parar. Quando ficar nas costas do robô, dispare um míssil nela. Espere ficar na frente do monstro e repita a operação até acabar com ele. Ou quase...



Chefe: Shagohod parte 2

Repare que existem três metralhadoras (turrets) nos cantos do cenário. Siga para uma delas e entre. Dispare contra Volgin até ele se virar para atacá-lo. Neste momento, largue a metralhadora e corra para o outro canto. Eva vai chamar a atenção de Volgin e você poderá repetir a operação até Thunderbolt morrer. Assista à cena.



Perseguição Parte 2

Quando tudo parecia que acabaria bem, os soldados inimigos voltam a incomodar. Nesta parte você não precisa se preocupar com os veículos aéreos: basta matar os soldados quando Eva parar. A perseguição vai rolar até uma clareira.

Depois da cena animada, Snake deve curar Eva. Feito isso, siga sempre em direção ao sul. Eventualmente, soldados aparecerão e verão Eva (não há como passar despercebido), portanto, tome cuidado para não acertar a garota e só siga em frente quando o status voltar a Evasion ou Caution (ele ficará assim permanentemente daqui pra frente).

A garota não conseguirá andar se a barra de status dela ficar abaixo de 3/4. Nestes momentos, dê alguma coisa para ela comer e siga em frente. Logo vocês chegarão ao lago, onde Snake terá que enfrentar Boss.



Chefe: The Boss

Assim que a batalha começar, corra para trás e salte antes que Boss acerte você. Entre no Survival Viewer e use o uniforme Snow (Não dissemos que ele seria muito útil?) e use alguma pintura de rosto de cor branca. Equipe o Motion Detector e tente ficar o mais distante possível. Nunca fique de pé: rasteje-se pelo campo de flores, fique agachado e aperte R1 + R2 + L2 e prepare-se para usar o rifle tranqüilizante (se não tiver, use a MK22 mesmo). Você ficará com o índice de camuflagem em 60%. Logo Boss aparecerá. Use este momento para disparar três tiros nela e saia rapidamente desta posição. Vá para o mais longe que puder e repita a operação.

Nunca, em hipótese alguma, tente usar o CQC contra Boss. Snake não é páreo para enfrentá-la no combate corpo-a-corpo. Caso sua munição acabe, use metralhadoras para derrubá-la e corra para chutá-la quando ela estiver caída. Se você conseguir acabar com a Barra de Stamina de Boss, ganhará de presente um novo uniforme.

Outra alternativa, é colocar Claymores perto de todas as árvores (15) e esperar Boss se matar sozinha. Mas assim, você não conseguirá o uniforme e corre o risco de não passar por ela a tempo. Depois da batalha contra ela, você ainda confere um final interativo e emocionante.



Parabéns, você terminou a aventura, descobriu as motivações que levaram Big Boss a se tornar um vilão e, de quebra, compreendeu mais sobre toda a origem dos Patriotas. Mas preste atenção à ligação que ocorre logo depois dos créditos finais: será que significa que mais um game Metal Gear Solid está vindo aí? Isso, somente Hideo Kojima pode dizer... ☒

ACHA QUE ACABOU?

Mas não mesmo! No site da SDP você encontra a tradução completa do enredo, localização de TODOS os sapos e um manual de camuflagem. Confira como ter acesso na página da senha.

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.



SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Truques

Selecionar missão:

Na tela de seleção de missões, aperte: ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1, ↑.

Invencibilidade:

Pause o jogo e aperte: ↑, ↓, ←, →, L2, R2.

Munição infinita:

Pause o jogo e aperte: ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, R2, L2.

THE MARK OF KRI

Truques

Na tela de Press Start, aperte:

Invencibilidade (Rau): ■, ●, ✕, ■, ●, ✕, ●, ✕, ■, ●, ✕.

Um som confirmará a dica.

Energia máxima: ✕, ✕, ✕, ✕, ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●.

Arrows infinitas: ✕, ●, ■, ■, ✕, ■, ●, ●, ✕, ■, ■, ✕.



Inimigos mais fortes: ✕, ●, ■, ■, ✕, ■, ●, ●, ✕, ●, ●, ✕.

Inimigos mais fracos: ✕, ●, ●, ■, ✕, ■, ■, ●.

Desabilitar AI: ✕, ●, ●, ●, ✕, ■, ■, ■, ✕, ●, ■, ✕.

Desabilitar AI: ✕, ●, ●, ●, ✕, ■, ■, ■, ✕, ●, ■, ✕.

Desabilitar AI: ✕, ●, ●, ●, ✕, ■, ■, ■, ✕, ●, ■, ✕.

Desabilitar AI: ✕, ●, ●, ●, ✕, ■, ■, ■, ✕, ●, ■, ✕.

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Truques

Modo Cheat Gnome:

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

Um som confirmará a dica.

Dinheiro extra:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte L1, R2, →, ■, L3.

Todos os objetos:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte L2, R2, ↑, ▲, L3. Para desabilitar este truque, pause o jogo e aperte L3, ▲, ↑, R2, L2.

Todos os locais de visita:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte R2, R3, L3, L2, R1, L1. Para desabilitar este truque,

pause o jogo e aperte L1, R1, L2, L3, R3, R2.

Todos os sociais:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte L1, R1, ↓, ✕, L3 + R3.

Para desabilitar este truque, pause o jogo e aperte R3 + L3, ✕, ↓, R1, L1.

Melhorar motivos:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte L2, R1, ←, ●, ↑.

Para desabilitar este truque, pause o jogo e aperte ↑, ●, ←, R1, L2.

Habilitar figura team:

Habilite o truque Modo Cheat Gnome. Pause o jogo e aperte L3, R3, R1, R2. Para desabilitar este truque, pause o jogo e aperte R2, R1, R3, L3.



Arma Gonzo: ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.

Aumentar insanity: →, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2.

Aumentar negative karma: ←, ←, ↓, ↑, R2.

Comitê suicida: ↓, ↓, ↓, ↓.

Figura Dirty Family: ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2.

Figura New Family: ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.

Figura Wrinkled Family: ↑, ↑, →, ↑.

Habilitar Grenades: →, →, →, ←, ←, ←.

Habilitar Molotov: ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.

Máximo de energia: ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.

Máximo de munição (Shotgun): ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.

Máximo de munição (Xombium Bottle): →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

Máximo de munição: →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2.

Modo filme antigo: ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2. aperte start para anular este efeito.

Modo psicodélico: ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.

Todos os itens e armas (exceto arma Gonzo): ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.

Obs.: uma mensagem confirma a dica.

Obs.: uma mensagem confirma a dica.

Obs.: uma mensagem confirma a dica.



THE SCORPION KING

Truques

Todos os bônus:

Pause o jogo e aperte: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, R2.

Máximo de energia e armas:

Pause o jogo e aperte: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

Personagem com cabeça grande:

Pause o jogo e aperte: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, R2.

Inimigos pequenos:

Pause o jogo e aperte: ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■.

Obs.: um som confirma a dica.



THE SUFFERING

Truques

Durante o jogo, segure L1 + R1 + ✕ e aperte:



RUNE: VIKING WARLORD
Truques

Invencibilidade: ■, ●, ←, →, ○, ■

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



Combinação de itens

Combine os seguintes objetos para obter os seguintes itens:

Item	Objeto(s) 1	Objeto(s) 2			
Ancients' Pledge	Ral Ort Tal	Shield	Despair	Pul Cham Lum Pul Ort	Melee Weapon
Armageddon	Amn Jo Cham, Sol Amn Ith	Axe, Club, Polearm, Hammer	Dread	Lem El Ko Hel	Melee Weapon
Blood	Jo Ber El Um	Spear, Axe, Sword	Dream	Ral Eth	Helm
Bone	Lum Eld	Spear, Wand	Duress	Shae Um Thul	Armor
Bramble	Eth Ral	Armor	Edge	Ber Ort	Axe, Sword, Dagger
Brand	El Hel Ral Ith	Scepter, Sword	Elation	Nef Vex El	Helm
Breath of Dying	Jo Tal Ist Lo Ort Lem	Weapon	Enigma	Cham Ber Ith	Armor
Broken Promise	Tal Ohm Dol	Weapon	Enlightenment	Thul Eld	Helm
Call to Arms	Thul Ith Thul Mal	Weapon	Envy	Ko Tir	Helm
Chains of Honor	Tir Amn El Ort	Armor	Eternity	Pul El Tal Lem Ber	Melee Weapon
Chance	Lo Ral	Weapon	Exile	Tal Nef Tir Thul	Shield
Chaos	Sur Ort Eld Shae	Armor	Faith	Fal Cham Um Ral	Shield
Crescent Moon	Eld Hel Um	Axe, Sword, Polearm	Famine	Eld Vex Eld Tir Lem	Axe, Club
Darkness	Tal Amn Gul Nef Thul	Melee Weapon	Flame Pul	Eth Tal	Sword
Daylight	Amn Tir Jo	Melee Weapon	Fortitude	Shae Eth Tir	Club, Hammer, Mace, Scepter
Death	Dol Lem Nef Tal Eth	Weapon	Fortune	Eth Amn Sur Hel Vex	Dagger
Deception	Ko Dol Eth	Dagger	Friendship	Shae Tal	Shield
Delerium	Lem Ort Po	Helm	Fury	Jo Gul Eth	Melee Weapon
Desire	Lo Ort Ith	Helm	Gloom	Gul Ith Shae	Axe
			Glory	Mal Fal Tal Eld	Melee Weapon
			Grief	Lum Ist Eld Eld	Bow and Crossbow
			Hand of Justice	Ko Eld Zod Sur Um Po	Mace, Scepter
			Harmony	Sol Zod Hel	Armor
			Hatred	Ral Thul Pul Po Tal	Melee Weapon
			Heart of the Oak	El Nef Eth Hel	Staff, Club
			Heaven's Will	Mal Hel Ko Shae Amn Ko	Scepter
			Holy Tears	Ist Ral Tal Gul	Scepter
			Holy Thunder	Tal El Eld Eth	Scepter

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NIDI
Desde 1992



Limpeza da lente gratuita

► **Conserto: 6 meses de garantia**

► **Destravamento: 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

2XTREME

Todas as manobras

Skateboard

- Easy – Board Grab – ■, ▲
- Medium 1 – Kickflip – ■, ●, ▲
- Medium 2 – Heelflip – ■, ●, ▲
- Hard – Frontflip – ■, ✕, ▲, ●
- Special – 360 Spin – ▲, ✕, ■, ●

Snowboard

- Easy – Board Grab – ■, ▲
- Medium 1 – Another Grab – ■, ●, ▲
- Medium 2 – 360 Spin – ■, ●, ▲
- Hard – Rodeo Flip – ■, ✕, ▲, ●
- Special 1 – Frontflip – ▲, ■, ✕, ●

Mountain bike

- Easy – Split – ■, ▲
- Medium 1 – 360 Spin – ■, ●, ▲
- Medium 2 – Backflip – ■, ●, ▲
- Hard – Tailwhip – ■, ✕, ▲, ●
- Special 1 – Tabletop – ✕, ■, ▲, ●
- Special 2 – Dismount – ✕, ●, ■, ▲

In-Line Skates

- Medium 1 – Air Unity – ■, ●, ▲
- Medium 2 – Split – ■, ●, ▲
- Hard – 360 Spin – ■, ✕, ▲, ●
- Special 1 – Frontflip – ●, ■, ✕, ▲

C12: FINAL RESISTANCE



Truques

- Pause o jogo, segure L2 e entre com os seguintes códigos:
- Ataque com arma secundária:** ↑, ↓, ←, →, ▲, ✕, ■, ●.
- Habilitar escudo:** ↑, ←, →, ▲, ■, ●.
- Invencibilidade:** ↑, ←, ↓, →, ▲, ■, ✕, ●.
- Modo Stealth:** ✕, ✕, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ✕, ✕.
- Munição infinita:** ↓, ←, →, ✕, ■, ●. Todas as armas: ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ●, ✕.

CART WORLD SERIES

Códigos

- No lugar do nome, entre com as seguintes palavras:
- Apenas rodas:** WHEELS.
- Corrida ao pôr-do-sol:** SUNNYSKY.
- Corridas de duas voltas:** GEK.
- Desligar colisão:** BANZAI.
- Invencibilidade:** IMMORTAL.
- Modo Night:** NIGHTRID.
- Opções extras:** PUSHBUTT.
- Pinturas alternativas:** ROOSTER.
- Pistas no espaço:** SPACERID.
- Pistas retorcidas:** EPILEPTI.
- Pneus largos:** FAT TIRE.
- Selecionar número de veículos:** MAXCARS#. (O símbolo “#” indica o número de veículos escolhidos. A letra A equivale a 1, a B a 2, e assim por diante).
- Todas as pistas:** WTFIN.
- Veículo leve:** FEATHER.
- Veículo pesado:** RAD BRAD.
- Veículo superleve:** FLOAT.
- Veículo superpesado:** STONE.
- Vencer corrida:** WINNER.

CONTRA: LEGACY OF WAR

Truques

- Na tela de título, aperte:
- Bamboo Gyuss:** L2, L1, ←, →, R1, R2.
- Bamboo Tron Tank:** R2, R1, →, ←, L1, L2.
- Continue infinito:** L2, R2, L1, R1, ←, →, →, ←.
- Seleção de armas:** L2, R2, L1, R1, ↑, ↓, ↓, ↑. (Aperte ■ + ▲ para selecionar o armamento).
- Seleção de fases:** L2, R1, L1, R2, ←, →, ●, ■, R2, L2.
- Teste de som:** R2, R1, L1, L2, ↑, →, ↓, ←.
- Ver filmes:** L2, L1, R1, R2, ↑, ←, ↓, →.
- Vidas extras:** L2, R2, L1, R1, ↓, ↑, ↑, ↓. Aperte ● + ▲ para receber vidas extras.

DARK FORCES

Passwords

- Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
- Seleção de fases:** P3NDLDQNY2.
- Todas as armas:** F6HJT0V.
- Fase 02:** VCJGG7WM
- Fase 03:** WBDP7RMN

- Fase 04:** BVHMCQ8
- Fase 05:** !32ZNIQHT3
- Fase 06:** GV8KFI66KL
- Fase 07:** X8MJ47R3X
- Fase 08:** LMZRK4!R3D
- Fase 09:** BR2WYK2CQJ
- Fase 10:** GBNLJ4G0
- Fase 11:** T2GDTJG5JT
- Fase 12:** H2DCTKH40S
- Fase 13:** PYPYRQP58LD
- Fase 14:** RT2W121V7J

DARKLIGHT CONFLICT

Truques

- Opções extras:** No menu principal, aperte ↓, ↓, ↑, ■, ←, ←, L1, R1, ●

Passwords

- Gun Pod Training:** KXCSSSDSC
- Basic Combat Skills:** PHPPXDDJH
- Primary Weapon Training:** PJVQXHDJH
- Missile Training:** MHMGTLWBW
- Heavy Weapon Training:** HHMTVCMPD
- Advance Weapon Training:** WVCHDWVCK
- Tractor Training:** HKMBVXMPD
- Simulated Battle:** QJCSLDDV
- Journey Back to War Drum:** GDQLPPVHT
- Route Forging:** QLLTSHDDV
- Defend The Drum:** LVCVLHDMQ
- Power Mining:** QCTJSBDDV
- Defend The Boffins:** QVMXJCLTM

- Killer Comets:** PMLPWCDJH
- The Birth of Hyperspace:** XKVPBWMGJ
- Robots in Space:** GVJHQTDVV
- Surprise Ovon Attack:** CVHBSSVVB
- Patrol:** LPMCWWVCK
- Farewell Iris I:** KQPKBBMGJ
- Convoy:** GHDMJTLTM
- Hiding in Rocks:** LSMJPSDSC
- Space Pirates!:** XVJKBSVCK
- Hyperspace Missiles:** LHHBXSUVX
- Mining:** CSDWHMVQP
- Free Trading:** PQHBHPVQP
- Ship Yards in Space:** MTHLVQDJH
- The Ovon Gift:** MVXTVSDJH
- Human Reconnaissance:** GCBBPDDDDV
- Farewell Iris II:** LKPJBLVCK
- Battle of the Motherships:** HKTTSKLKS
- The Edge of Darkness:** WKVSDXMGJ
- The Alliance:** KWCTBBDWL
- Mining for Victory:** PDCQVCVLG
- Heaven's Crossroads:** QDSJXTLBW
- Ovon Power:** HVLLMDDSC
- Solar Winds:** DHHMXBLBW
- Race Meeting:** HKXLWLVVX
- Rescue The Commander:** TMQPXSDDSC
- Farewell Iris III:** WPGLLCDWL
- The Outpost:** VWKTGXDMQ
- The Big Guns:** VBKMJJMGJ
- Trojan Horse:** VGLVJDMGJ
- Long Range Threat:** MSQVCCCLTM

- The NET:** SQDVQHDJH
- Bomb The Mothers:** HGTJWGDSC
- Excel:** HJPGKLVCK
- Darklight:** DGGPTXVVB
- The End?:** XCWCSDMPD
- The Escape Home:** SDQTBVJQP

DIE HARD

Truques

- Durante o jogo, pause e coloque o cursor na opção “quit”, segure R2 e pressione os comandos abaixo:
- Aumentar granadas (50):** →, ■, ↓, ●.
- Aumentar munição (15):** ↓, ■, ■, →.
- Efeitos sonoros estranhos:** ●, ●, ■, ■, →.
- Inimigos voadores:** ↓, ■, ▲, ↓.
- Invencibilidade:** →, ↑, ↓, ■.
- Modo Fat:** →, ■, ■, ↓.
- Modo Silly:** ↓, ●, ●, ↓, ▲, ↓.
- Modo Skeleton:** ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, →, →, →, →.
- Mostrar coordenadas:** ←, ●, ↓, ■.
- Munição infinita e armas:** →, ↑, ↓, ↓, ■, →.
- Reverter controles:** →, ■, ▲, →.

Passwords

- Fase Reception (jogo 5% completo)**
- ZN1!6HTWZJ!HF
- GK5N5W7CX7JZR
- V!CYHPZRV!CXH
- KZRV!CYHPZRVJ

CRUSADER: NO REMORSE

Passwords

- Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
- Máxima energia:** LOSR. Ignore a mensagem de código inválido e, durante o jogo, aperte ■ + R1.
- Máximo inventário:** LOSR. Ignore a mensagem de código inválido e, durante o jogo, aperte ● + R1.
- Figures bonus:** XXXX.

Dificuldade	Mama's Boy	Weekend Warrior	Loose Cannon	No Remorse
02	FWQP	GWQP	HWQP	JWQP
03	PLRQ	QLRQ	RLRQ	SLRQ
04	SZNF	TZNF	SZNF	VZNF
05	TD5S	VD5S	WD5S	XD5S
06	J1BT	K1BT	L1BT	M1BT
07	K2CV	L2CV	M2CV	N2CV
08	N3DW	P3DW	Q3DW	R3DW
09	M4FX	N4FX	M4FX	P4FX
10	XSGZ	ZSGZ	0SGZ	1SGZ
11	C6H0	D6H0	F6H0	G6H0
12	D7J1	F7J1	G7J1	H7J1
13	F8K2	G8K2	H8K2	J8K2
14	FGL3	GGL3	HGL3	JGL3
15	JFM4	KFM4	LFM4	MFM4
Bônus	LRTN	MRTN	NRTN	PRTN

(jogo 10% completo)

T41X_3_4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J

Fase Office

(jogo 15% completo)

Q_1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S_

Fase Maintenance #1

(jogo 21% completo)

Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ

Fase Computers #1

(jogo 26% completo)

F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P_

Fase Executive #1

(jogo 31% completo)

74225VHK7WVMW
H7GRVLC LH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ

Fase Construction #2

(jogo 36% completo)

TN1ZN9JCSJ_XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J

Fase Office #2

(jogo 42% completo)

H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ

Fase Ballroom

(jogo 47% completo)

3D231ZZ!23CK!
8BS_QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ

Fase Maintenance #2

(jogo 52% completo)

W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFPRQ
ZWCFPPQQVWCF_

Fase Office #3

(jogo 57% completo)

942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J

Fase Construction #3

(jogo 63% completo)

TJ2HGH_DSD1DP
Z_VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6_

Fase Vault

(jogo 68% completo)

DX22HW5SGZPQ7
_Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ

Fase Computers #2

(jogo 73% completo)

BX21PND98VGP_
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ

Fase Executive #2

(jogo 78% completo)

XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S_Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML

Fase Office #4

(jogo 84% completo)

RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!_

Fase Maintenance #3

(jogo 89% completo)

FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR_

Fase Computers #3

(jogo 94% completo)

B42_RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J

Obs.: Todos os passwords habilitam 15 vidas e 999 de munição. O símbolo "_" indica espaço.

DEADLY SKIES

Truques

Seleção de fases:

Na tela de título, aperte **L2**, **L1**, **▲**, **↑**.

Habilitar F-19:

Na tela de seleção de aeronaves, aperte **↑**, **↓**, **R1**, **●**, **■**, **←**, **L1**.

Habilitar F-117:

Na tela de seleção de aeronaves, aperte **■**, **R1**, **R2**, **■**, **↑**, **■**, **L2**.

Habilidade S infinita:

Durante o jogo, aperte **→**, **↓**, **←**, **↑**, **▲**, **Select**, **←**, **→**, **✖**.

Arma Laser:



Durante o jogo, aperte **←**, **↑**, **→**, **▲**, **Select**, **←**, **→**, **✖**.

Mísseis teleguiados:

Durante o jogo, aperte **→**, **↓**, **←**, **↑**, **▲**, **Select**, **R1**, **R2**, **✖**.

FROGGER

Truques

Pause o jogo e digite as seguintes combinações:

Habilitar todas as zonas:

→, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **●**.

Habilitar todos os levels:

→, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **▲**, **■**, **↓**.

Vidas infinitas:

→, **■**, **▲**, **■**, **▲**, **✖**.



ELE TEM APENAS 13 ANOS,
UM SKATE,
DUAS CAMISETAS
E ALGUNS GRAUS DE MIOPIA.

ELE ACABA DE DESCOBRIR
QUE É O MAGO MAIS PODEROSO
DO UNIVERSO.

E AGORA VAI TER QUE
SALVAR O MUNDO.

DE NEIL GAIMAN & JOHN BOLTON

OS LIVROS DA MAGIA

um romance de Carla Jablonski



NAS MELHORES BANCAS E LIVRARIAS
www.conradeditora.com.br

O sonho não acabou.

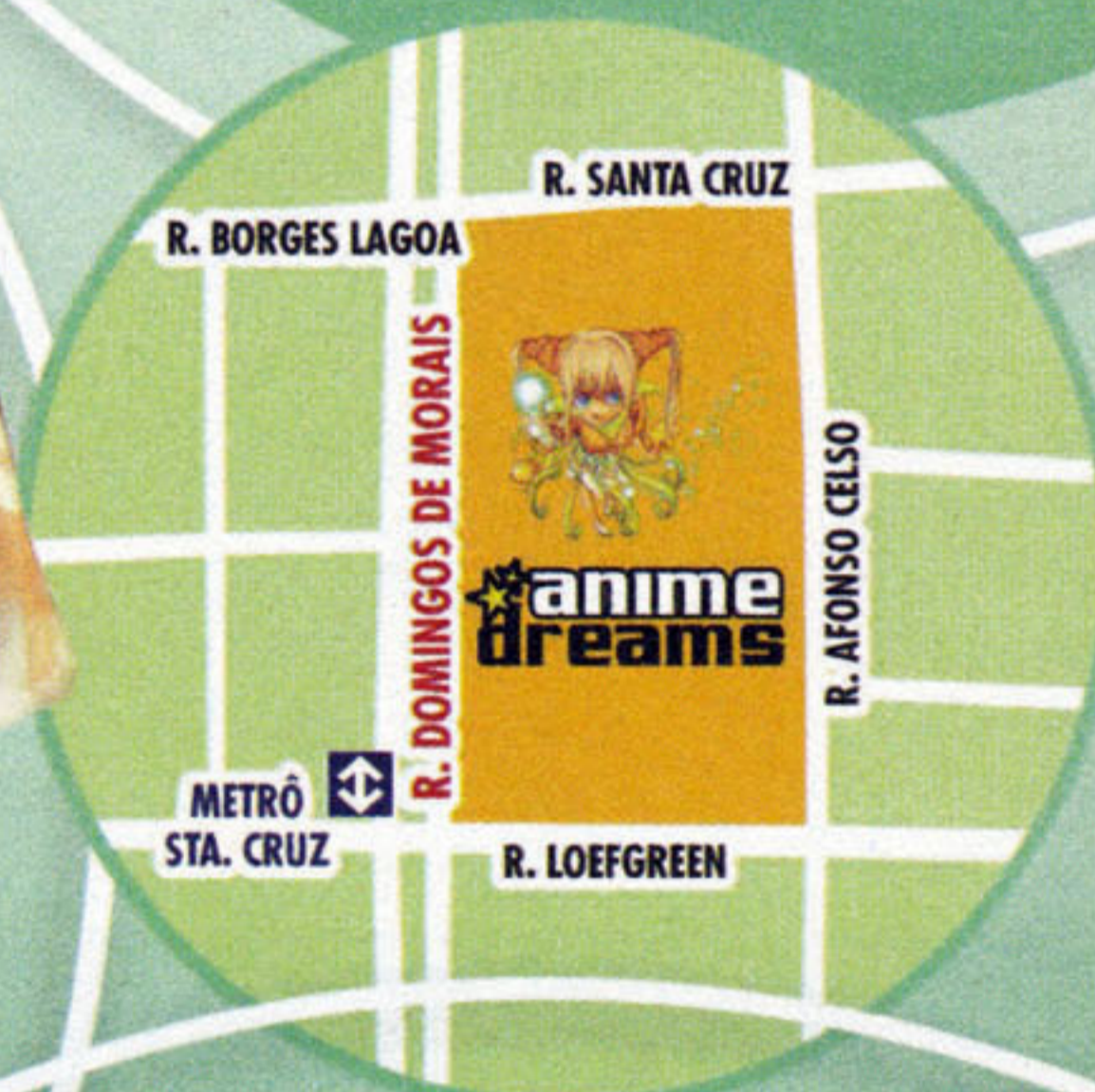
**anime
dreams** 2005
ANIME SONHOS DREAMS

**21, 22 e 23
de Janeiro**

Das: 10:00 às 20:00hs

**Local: COLÉGIO MARISTA
ARQUIDIOCESANO**

**Rua Domingos de Moraes,
2565 - São Paulo
(Ao lado do metrô
Santa Cruz)**



**Reserve já o
seu Ingresso!**

**Antecipado 1 dia
R\$8,00**

Na porta R\$10,00

**Antecipado 3 dias
R\$20,00**

Postos de venda oficiais:

Shinozaki (São Paulo)

Loja 01: Rua Galvão Bueno, 40 - lj. 25 - metrô Liberdade

Fone: (11) 3277-7522

Loja 02: Av. Liberdade, 363 - lj. 231 - metrô Liberdade

Fone: (11) 3341-7756

AreaE - Escola de mangá (São Paulo)

Rua da Glória, 279 - cj. 55 - metrô Liberdade

Fone: (11) 3207-7624

Nausica - Escola de mangá (São Bernardo do Campo)

Rua Uberaba, 44 - Rudge Ramos

Fone: (11) 4368-9173

Fonomag (São Paulo)

Rua da Glória, 242 - metrô Liberdade

Fone: (11) 3104-3329

Animangá (São Paulo)

Rua Loeffgreen, 859 - metrô Santa Cruz

Fone: (11) 5083-3180

Dream Animes (São Paulo)

Shopping Plaza Sogo

Rua Galvão Bueno, 40 - lj 115 - metrô Liberdade

Comix (São Paulo)

Alameda Jaú, 1998 - Jardins - metrô Consolação

Fone: (11) 3083-3142

Unit Zero (São Paulo)

Rua Domingos de Moraes, 1877 - metrô Vila Mariana

Fone: (11) 5908-0213



Atividades:

ANIME GOL
ANIMESTÚDIO
FANZINE EXPO
PRESS START
ANIME QUIZ
ANIME FUTURE
CARD GAMES
PUMP IT UP!

ARENA MEDIEVAL E RPG
SHOWS DE BANDAS
FESTIVAL DOS SONHOS
EXIBIÇÕES E PALESTRAS
ESTANDES E EXPOSIÇÕES
CONCURSO DE ANIMEKÊ*
CONCURSO DE COSPLAY*
CONCURSO DE ILUSTRAÇÃO*

* Confira as regras no site.

**Consulte outros postos
de venda no nosso site**

www.animedreams.com.br

ou ligue para:

(11)3207-0432



MISSÃO: HOME THEATER

Melhore ainda mais
seu cinema em casa!

Parte 2

Por Quem Woo Moo

Quando nossa primeira matéria de Home Theaters saiu na SDP #15, recebemos muitas dúvidas sobre a montagem do sistema. Qual receiver tem melhor custo-benefício, como escolher os equipamentos, que tipos de caixas acústicas comprar, se podemos aproveitar algo do Mini System que está dando sopa na sala, qual a diferença entre um subwoofer ativo e passivo (hmm, fio-terra também?), detalhes sobre os tipos de cabos, quais as suas vantagens...

Enfim, aquela era uma matéria que pedia uma complementação. Algo que achei bem interessante foi o envolvimento de familiares que normalmente não dão muita bola para videogames, mas se mostraram interessados em montar um home theater. Esses pais e mães viram que montar um desses é algo viável, quebrando o conceito de que um sistema de HT é exclusividade de quem tem grana. Claro, os melhores equipamentos ainda estão longe dos bolsos da família de

classe média baixa, mas isso não quer dizer que um sistema sem eles seja ruim. Com um pouco de criatividade e escolhendo os módulos certos, é possível obter um bom resultado. Agora, vamos entrar em alguns detalhes que não puderam ser vistos antes. Claro que não vamos chegar ao exagero da salinha da foto acima, mas vamos montar um HT de respeito. PS2? Claro que essa matéria tem tudo a ver; afinal, vamos tentar detalhar o que faltou para ele também, pode ficar tranquilo.

Receiver x Amplificadores x Modulares

Vamos começar falando do coração de um home theater: o equipamento que se encarrega de integrar todos os outros equipamentos, que pode ser um receiver, um amplificador ou até mesmo um sistema modular. "Mas receiver e amplificador não são a mesma coisa? E o que seria sistema modular?" Calma, calma. Vamos a uma breve explicação das funcionalidades de cada um, com suas vantagens e desvantagens.

Receiver

Se formos dar uma definição ao receiver, podemos dizer que é um equipamento que tem como objetivo agregar o maior número de recursos de áudio e vídeo a preços competitivos. O conceito dele não é nada novo. Os mais velhos devem se lembrar dos antigos receivers que tinham toca-fitas, sintonizador AM/FM e acompanhavam uma vitrola de vinil em cima (ah, sessão nostalgia).

Claro que, com o passar do tempo e o avanço da tecnologia, muitos recursos foram descartados e outros foram agregados. A aposta dos fabricantes para esse tipo de equipamento é tamanha que atualmente há um leque de equipamentos que atende a todo o mercado, desde o básico aos que se equivalem a sistemas modulares topo de linha. Basicamente, um receiver agrega funções de sintonizador AM/FM,

decodificador digital, chaveador de áudio/vídeo e amplificador. Porém, para lançar produtos com custo mais acessível, muitos equipamentos não possuem os recursos de vídeo, ou até agregam um DVD player. Caso você esteja procurando uma opção barata, fique muito atento aos tipos de entradas suportadas pelo aparelho. No PS2 é obrigatória a existência de uma entrada óptica para a conexão do som 5.1, que muitos receivers de

baixo custo não possuem. Nem todo equipamento com poucos recursos é necessariamente mais barato. Para poderem lançar produtos de "baixo custo", os fabricantes podem optar na economia em vários itens do projeto, tal como componentes do amplificador, DSP (chip que processa o áudio), tipos e quantidade de entradas e por aí vai. Os mais baratos geralmente não possuem os recursos de vídeo. Se você optar por um desses, terá que fazer a conexão de todas as fontes de vídeo diretamente na TV, PS2, VCR, computador, etc... Claro que, se você não possui muitas fontes de vídeo, isso não é algo que preocupe. Mas, a partir de três fontes, já é interessante pensar em um receiver melhor, uma vez que alternar conexões com muita frequência acaba danificando a entrada da TV (e os cabos) em pouco tempo. Vamos comentar alguns recursos comuns em receivers para você poder filtrar quais interessam para você:

Chaveamento de áudio e vídeo

Este recurso está presente em praticamente todos os bons receivers. Sua principal função é justamente centralizar todas as fontes multimídia para facilitar o uso e a interface com a TV. Por exemplo, você pode ligar o PS2, um CD player, a TV a cabo, a filmadora, um videokê e um VCR, todos no receiver que vai ligado à TV. Deste modo, você pode utilizar qualquer um desses equipamentos somente ligando a TV e selecionando o equipamento que quer usar, sem precisar trocar os cabos. O único porém nesse recurso é que a maioria dos receivers não faz conversão do tipo de entrada. Isso quer dizer que se você liga o seu PS2 com um cabo S-Video no receiver, outro cabo S-Video terá que ir para a TV. O mesmo acontece com os cabos de vídeo composto ou vídeo componente.

Conversor de entrada

Este recurso está presente em equipamentos mais novos, e é algo que simplifica bastante a instalação. Com ele, o tipo de saída não depende da entrada. Posso muito

bem ter um VCR conectado ao receiver com um cabo de vídeo composto, e sair com um cabo S-Video para a TV sem problemas. O sinal de vídeo composto vai ser convertido em S-Video e enviado para a TV. Note que, apesar da conversão, a qualidade de imagem melhora. Este recurso é muito útil para quem possui somente uma entrada na TV, ou para quando o receiver ficar longe da TV, ou se ele for ligado a um projetor pendurado no teto. Em vez de passar vários cabos até o projetor, pode se passar somente um.

Entrada 5.1

A entrada para o áudio digital pode se dar de duas maneiras: a primeira é pelo cabo óptico e a segunda é pelo cabo coaxial. Os receivers mais antigos e mais baratos geralmente oferecem apenas a entrada coaxial, por isso a entrada para o 5.1 é um detalhe importante a ser visto, já que o PS2 só tem saída de áudio digital óptica. Alguns receivers também disponibilizam entradas discretas para cada canal independente. Mas isso apenas para o caso do usuário não querer utilizar o decoder interno.

Decoder Dolby Digital e DTS

Conforme dissemos na matéria anterior, o sistema de home theater tem que possuir um decoder para processar os sinais digitais. Hoje em dia todos os receivers possuem tanto o decoder Dolby Digital quanto o DTS e Pro Logic II. Mas os mais antigos que ainda podem estar a venda só possuem o Dolby Digital. Não se iluda com produtos que oferecem dezenas de programações DSP pré-configuradas (semelhante às equalizações); na prática, geralmente escolhemos mais ou menos cinco para todas as ocasiões e esquecemos do resto.

Auto ajuste

Alguns equipamentos (os não-tão-baratos) possuem um sistema de auto-ajuste das caixas acústicas. Ele basicamente é um microfone colocado no lugar do ouvinte e, ao sele-

cionar um teste no receiver, ele começa a se auto-ajustar de acordo com a sala, tipo de caixas, distância, reverberação sonora e o crossover do subwoofer.

Apesar de pouco utilizado (apenas na instalação e em poucas ocasiões), esse recurso é uma mão na roda para fazer o setup correto do receiver, desobrigando a utilização de um decibelímetro para o ajuste das caixas. Na falta do recurso e de um decibelímetro, deixe todas as caixas calibradas igualmente e regule a frequência de corte para o subwoofer de acordo com o manual.



Receiver Denon: esse é de responsa, mas prepare o bolso!

Marcas

Em se tratando de home theater, nem todas as marcas mais conhecidas no mercado são as melhores. Empresas como Sony, Philips, Gradiente e Pioneer, por exemplo, são grandes fabricantes de produtos tipo entry-level, ideal para quem está começando. Para quem procura algo com mais qualidade, pesquise produtos da Marantz, Elite, Denon, Onkyo e Yamaha (entre outras tantas marcas).

Amplificador

Esta é uma opção intermediária, entre o receiver e o sistema modular, mas que já está caindo em desuso. Este equipamento nada mais é do que um receiver sem o recurso de sintonizador AM/FM, mas que costumam ser mais potentes que os receivers.

Sistema modular

Imagine que, em vez de ter apenas um receiver no centro do home theater, você tem um módulo especí-

fico para substituir cada recurso do receiver. Um módulo para amplificação, um para pré-amplificação, um decoder etc. ... Que vantagem há nisso? Para integrar todos os recursos de um receiver, é necessário fazer alguma compactação e até mesmo sacrificar algum componente. Por isso, módulos independentes e dedicados a uma única função funcionam melhor do que num agregado. Ganha-se muito em qualidade, mas o custo do sistema sobe consideravelmente. O sistema modular é mais indicado para audiófilos, que não se contentam com pouco.

Caixas Mágicas!

Depois de escolher o receiver é a vez de selecionar as caixas acústicas. Há milhares delas no mercado. O ideal mesmo é que você ouça o conjunto de caixas em um ambiente parecido com o de onde as caixas serão instaladas, para que você tenha uma boa idéia de qual desempenho elas terão em seu espaço e, mais importante, se o timbre delas será do seu gosto. Antes de comprar as caixas tenha em mente uma pergunta: "quero caixas melhores para filmes ou música?". Dependendo do material em que são montadas, as caixas possuem um tipo de performance. Geralmente, caixas de madeira são melhores para música, por obterem um timbre mais suave, enquanto caixas de outros compostos se dão melhor para filmes. Na página seguinte, vamos comentar os modelos de caixas existentes no mercado para que você possa definir qual se encaixa melhor em seu espaço (e bolso).



1 Caixas compactas

Em um home theater devemos tomar muito cuidado para diferenciar caixas compactas (pequenas em tamanho) de caixas tipo "small" (resposta de frequência baixa). Confuso? É simples: o ideal para um sistema de som digital (DD/DTS) é que todas as caixas sejam do tipo "large", quer dizer, que consigam bons resultados em todas as faixas de frequência (20Hz~20kHz).

As caixas que não se enquadram nessa definição são definidas como "small", o que não quer dizer necessariamente pequena em tamanho. Algumas caixas "pequenas" podem ter um desempenho melhor que caixas grandes. Claro que ter todas as caixas "large" é um ideal dificilmente utilizado pelo alto custo de implantação. Mas essa seria a solução ideal, seja para filmes, seja música. Voltando às caixas compactas, podemos dizer que são caixas satélites (pequenas e, geralmente, precisam ser fixadas na parede ou suspensas por pedestais). São ideais para espaços pequenos e geralmente são caixas otimizadas para filmes. Mas não pense que, por serem pequenas, elas são mais baratas. Algumas caixas de boa qualidade podem custar mais de R\$ 3 mil!

2 Caixas bookshelf

As caixas tipo bookshelf são maiores que as compactas e podem ser colocadas em cima de móveis como um raque ou estante. Os amantes da música podem encontrar nessas caixas opções interessantes. Algumas caixas deste modelo possuem um desempenho tão bom que quase podem ser classificadas de "full-range" (caixas que cobrem todas as frequências).

3 Subwoofer

Esta caixa é uma das que merece atenção especial. O subwoofer só vai reproduzir os sons graves e subgraves, que são muito utilizados em efeitos de explosões e batidas nos filmes. Há dois tipos de subwoofer: o passivo e o ativo. O passivo é uma caixa extra ligada a uma das saídas do receiver. Normalmente, este tipo de caixa é ligado junto às caixas frontais. Já o subwoofer ativo é uma caixa que tem seu próprio amplificador e, por isso mesmo, tem uma performance melhor. "Por que só essa caixa precisa de amplificação própria?" Porque os sons graves consomem mais energia que as demais faixas de frequência. Para se conseguir um desempenho satisfatório sem distorções ou clipping é necessário que ela tenha uma amplificação própria. A escolha dessa caixa deve ser feita com as demais, uma vez que ela pode servir de complemento para compactas ou apenas um reforço para full-range. Tenha em



mente que um sub-ativo é pré-requisito tanto para o Dolby-Digital quanto para o DTS.

4 Caixas tipo torre

Como o nome diz, essas são caixas maiores, geralmente com três ou mais alto-falantes. São caixas feitas para serem instaladas no chão mesmo. A maioria das caixas "full-range" é desse modelo, até porque elas precisam acomodar alto-falantes com boas respostas para as baixas frequências, que geralmente são grandes. É bom frisar que nem sempre tamanho é sinônimo de qualidade, pois o mercado está lotado de caixas enormes, porém péssimas. Verifique sempre a procedência das caixas e observe as especificações.

5 Outros modelos

Fora estas classes principais, podemos achar outros tipos de caixas. As in-wall servem para ser embutidas na parede ou teto. Há também caixas

feitas para ambientes externos, feitas com material especial para suportar as condições climáticas. Nessa modalidade podem-se encontrar caixas no formato de rochas para combinar com a decoração do jardim.



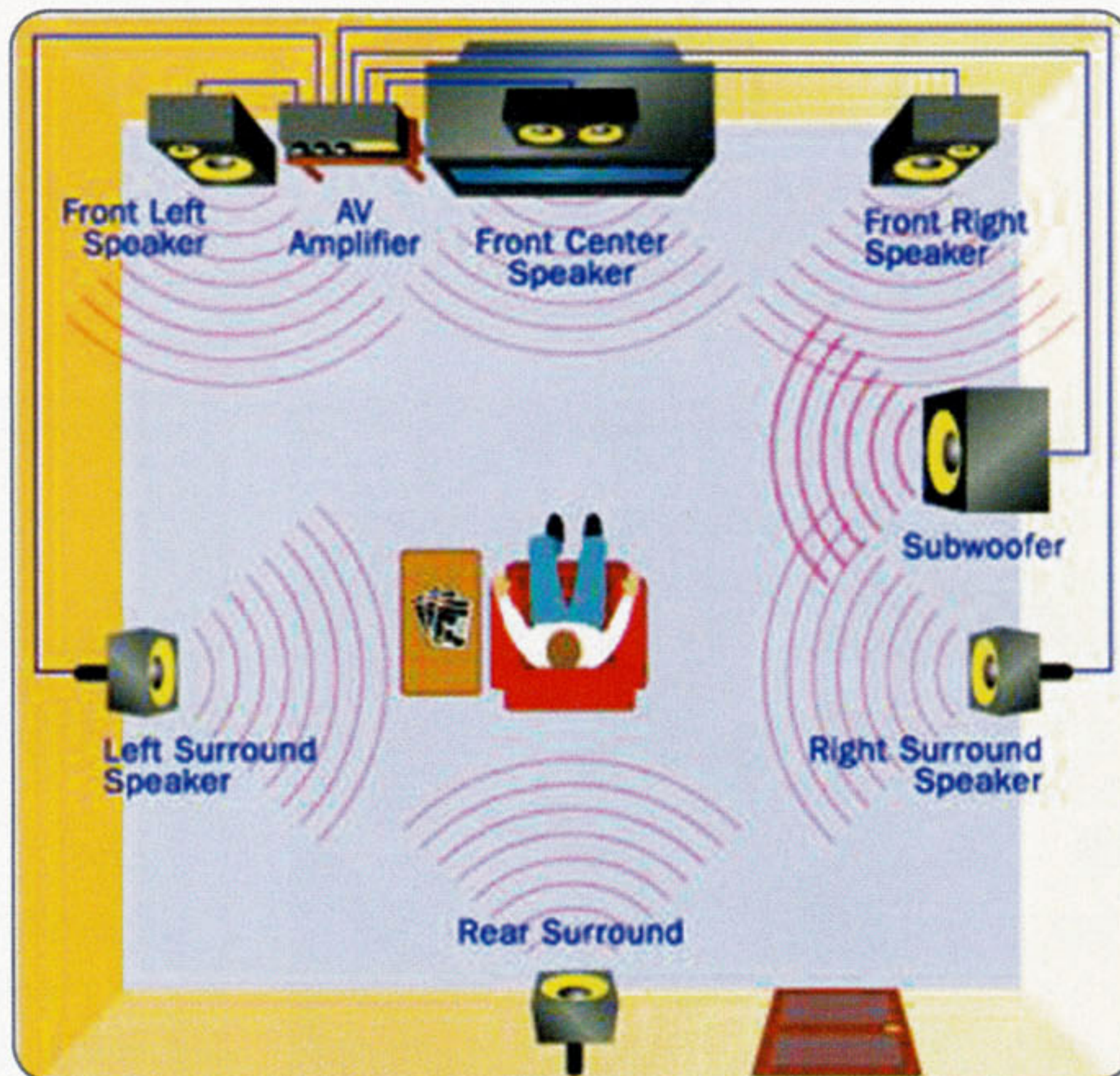
Dispondo as caixas

Para tirar maior proveito das caixas, sejam elas quais forem, é preciso estar atento a algumas regras de instalação. Há várias recomendações, mas vamos colocar somente as principais:

- As caixas frontais e a central não devem ficar em uma posição recuada em relação à tela.
- Os tweeters de todas as caixas devem ficar aproximadamente na altura da cabeça da pessoa que estará assistindo ao filme (ou jogando).
- O subwoofer deve ficar no chão e não dentro de algum móvel. Não há melhor posição para posicioná-lo. É recomendável que você teste em vários pontos da sala até que você tenha a sensação de que os sons graves estão saindo das caixas frontais.

Setup do receiver

Depois que o receiver estiver instala-



do e as caixas conectadas, o próximo passo é fazer um setup correto. Note que não há configuração padrão para que ele funcione direito. Tudo vai depender muito do conjunto de

caixas que foi comprado. De nada adianta configurar as caixas frontais como "large" se as que você comprou não forem "full-range". Isso irá fazer com que o receiver libere

freqüências que a caixa conseguirá reproduzir.

O contrário também é válido: não adianta conectar uma caixa "full-range" e configurar como "small". Isso fará com que a caixa seja subutilizada, já que o receiver irá bloquear as freqüências baixas e a caixa nunca será plenamente utilizada. O setup do subwoofer também é importante, pois você pode direcionar os graves somente para o subwoofer, ou para as caixas frontais, ou para ambos. Um setup errado aqui também pode diminuir a performance do conjunto.

Cada receiver tem seu próprio meio de configuração. Procure no manual como instalar e configurar as caixas. Os receivers que possuem o auto-setup já configuram isso e muito mais automaticamente. ⊗

Na próxima edição: a conclusão desta matéria! Saiba qual a melhor televisão para se adequar ao home theater e a lista de jogos que utilizam melhor o potencial de sua aparelhagem. Não perca!



DRAGOON 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

Não Temos Filiais.

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

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos

Aceitamos Cheque -pré



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



DIMENSÃO GAMES

DESTRAVAMENTO EM DOMICÍLIO



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

TEL.: 9162-1226
8272-4239

TeleVendas (19) 3242-0541

Disk Games

Desde 1992

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

Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br

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

inicial games

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

www.inicialgames.com.br

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

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

• O MELHOR E MAIS COMPLETO 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 - www.gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433 (19) 3236-6059

ANUNCIE AQUI

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

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

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 BOY SP X-BOX

Os melhores Mod Chips do mercado aqui no Fratello

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

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

LANÇAMENTO CRYSTAL CHIPS

www.fratellogames.com.br

Loja 1 - Rua São Ifigênia, 236 - 1º andar - São Paulo - SP - CEP 01207-001 - Fone: (11) 3343-2296/3333-2092 Fax: (11) 3224-9418
Loja 2 - Rua São Ifigênia, 304 - São Paulo - SP - CEP 01207-001 - Fone: (11) 3343-2296/3333-2092 Fax: (11) 3224-9418

ELETROMÍL 20 anos DAM

VÍDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL de tradição em games

O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA - CONserto DE VÍDEO GAMES

OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, Vendemos via SEDEX

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

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

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

Netunia.com.br

NATAL NETUNIA

NOVO PS2 modem imbutido fonte externa mais compacto

Playstation 2 3x sem juros de R\$ 299,00 mais frete R\$ 897,00

Game Cube 3x sem juros de R\$ 216,00 mais frete R\$ 648,00

Xbox 3x sem juros de R\$ 316,00 mais frete R\$ 948,00

Game Boy Advance SP 3x sem juros de R\$ 133,00 mais frete R\$ 350,00

Game Boy Advance 3x sem juros de R\$ 99,00 mais frete R\$ 297,00

PS ONE 3x sem juros de R\$ 126,00 mais frete R\$ 378,00

TUDO EM 3X SEM JUROS no cartão de crédito

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

CRASH TAG TEAM, DEVIL MAY CRY 2, ONIMUSHA 2, CHAMBERLAIN, RESIDENT EVIL, SUNRISE, TOMMY RABBIT, STAFF FIGHTER'S, VIRTUA FIGHTER

METAL GEAR 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 2003, CALL OF DUTY FINEST HOUR, GOLDEN EYE ROGUE AGENT, FIFA 2003, MEN OF VALOR

DONKEY KONG COUNTRY 2, METAL SLUG ADVANCE, NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, SHAMAN KING MASTER OF SPIRIT

TELEVENDAS (11) 3825-7600

VENDAS ON-LINE www.netunia.com.br

PlayStation 2

METRÓPOLE Games

TUDO EM 3X SEM JUROS

REDE SHOP

VIA DURO SANTA IFIGÊNIA 66 BOX 410/412

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

VISA, MasterCard, Cheque Eletrônico

Compras online acesse:

TAURUS GAMES

www.taurusgames.com

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

Televendas: (11) 62357079 (11) 62351423

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

MisterBros

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

TELEVENDAS (11) 3256-4176

ATENDIMENTO DE SEGUNDA A SÁBADO DAS 09:00 AS 18:00 HORAS

www.misterbros.com.br

NO ANIVERSÁRIO DA

MD GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2 PS2 C/ MATRIX 50001 PS2 C/ MARS PRO 50001

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

PREÇOS IMBATÍVEIS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA

DESTRAVIMENTO DE GAMES NA HORA!

JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO

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

ESTE MÊS

Não é porque ficamos intimidados pela cara feia do renovado herdeiro do trono da Pérsia que colocamos seu novo jogo no lugar principal da nossa seção de análises este mês. *Warrior Within* é mesmo de babar, seja em relação aos gráficos, à jogabilidade ou ao clima. Mas se você é daqueles que acha que cara feia é fome, não se preocupe. O ano pode ter acabado, mas isso não significa que todos os jogos importantes já tenham sido lançados. *Capcom Fighting Jam*, *GoldenEye: Rogue Agent*, *The Getaway: Black Monday*, *Alien Hominid* e o fantástico *Dragon Quest VIII* fazem parte da lista de opções que você tem para começar o ano. Nem todos são tão bons quanto imaginávamos, mas essa é apenas a nossa opinião. Agora é hora de você dar a sua.

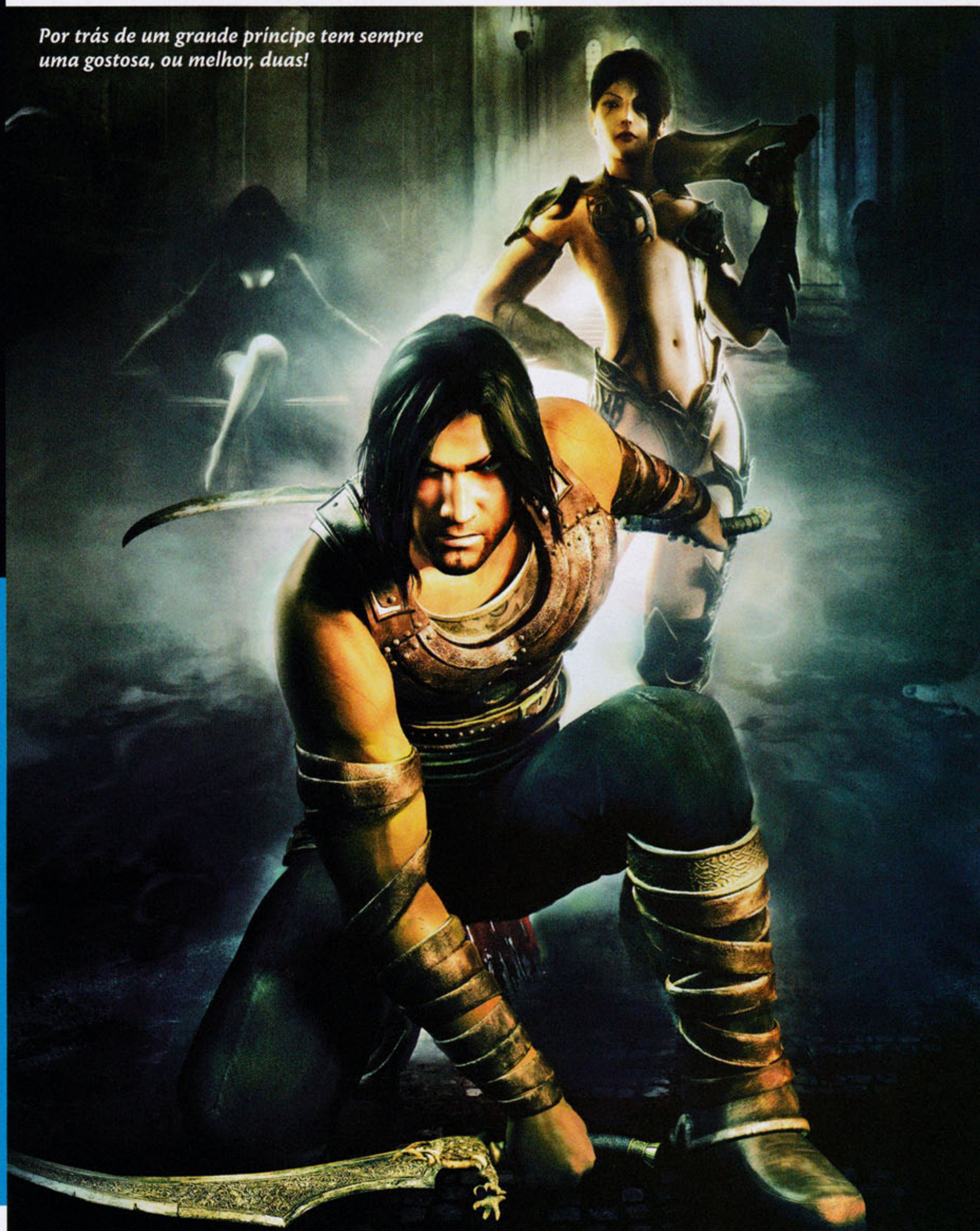
PLAYSTATION 2

<i>Alien Hominid</i>	50
<i>Atari Anthology</i>	47
<i>Backyard Wrestling 2</i>	47
<i>Call of Duty: Finest Hour</i>	49
<i>Capcom Fighting Evolution</i>	46
<i>Crash 'N' Burn</i>	50
<i>Dragon Quest VIII</i>	48
<i>Fight Club</i>	47
<i>Ghost Recon 2</i>	50
<i>GoldenEye: Rogue Agent</i>	49
<i>King Arthur</i>	50
<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	44
<i>The Getaway: Black Monday</i>	48

Prince of Persia: Warrior Within

A história de *Warrior Within* começa alguns anos após o desfecho de *The Sands of Time*. Ao libertar as Areias do Tempo e usar a Adaga do Tempo para escapar da morte, o príncipe criou um desvio na linha do tempo, o que fez com que as coisas não acontecessem como deveriam. Agora, para que tudo volte ao normal, o príncipe deve morrer. Ele passa a ser perseguido por Dahaka, uma criatura imortal que possui um único objetivo: matá-lo. O príncipe retorna para a Babilônia, sua terra-natal, e conversa com um conselheiro para tentar descobrir uma saída para essa cilada. Mas a triste notícia de que seu destino está escrito é confirmada: mais cedo ou mais tarde ele morrerá. Sua única chance então é retornar no tempo e evitar que as Areias do Tempo sejam criadas, assim sua última aventura não acontecerá e Dahaka desaparecerá. Mas essa não será uma tarefa fácil, pois precisará invadir a Ilha do Tempo, uma fortaleza muito bem guardada por soldados e armadilhas, para evitar a ação de Shahdee, uma subordinada da Imperatriz do Tempo que fará de tudo para detê-lo.

Por trás de um grande príncipe tem sempre uma gostosa, ou melhor, duas!





O Príncipe não está para brincadeiras

Ninguém merece viver com um chato como Dahaka em seu encaço, e o príncipe está no limite de sua paciência. A culpa por ter liberado as areias também ajudou a mudar seu comportamento e ele está obsecado em reparar seu erro. Em poucas palavras: agora ele é um cara sem noção. Para mostrar essa atitude no personagem, os produtores desenvolveram um novo sistema de combate baseado em combos. Dependendo da seqüência de botões que você aperta, é possível decaptar os inimigos, cortá-los ao meio ou sangrá-los em diversos outros pontos. Você também pode desarmá-los e usar suas armas junto a espada principal para realizar golpes realmente mortais. O detalhe é que essas armas secundárias ficam inutilizadas após algumas pancadas, obrigando você a trocá-las constantemente. Além disso, dá para usar paredes e colunas para realizar novos movimentos especiais, deixando a ação bem mais dinâmica em relação ao jogo anterior.



No início, o jogador recebe instruções de como pegar armas do chão ou executar uma seqüência de combos, por exemplo.

E, claro, o herói continua mandando muito bem nas acrobacias e mostra que ainda tem medo de altura.

O príncipe não possui mais a Adaga do Tempo, mas ainda conta com os seus poderes. O principal continua sendo o de retroceder alguns segundos no tempo para corrigir movimentos em falso. E como se isso não fosse suficiente, agora também é possível desacelerar o tempo das coisas, um poder muito eficaz para se safar de determinadas armadilhas ou passar por portas que se fecham rapidamente. Mas não são só os poderes que auxiliam o herói em sua jornada. Kaileena, uma guerreira salva pelo herói que retribui o favor indicando os caminhos para que ele possa chegar ao núcleo da fortaleza, além de lhe entregar espadas poderosas em momentos específicos.

Múltiplos finais

Se você acha que tudo sempre acaba bem para o príncipe, está enganado. Os produtores do jogo confirmaram que Warrior Within pode ter vários desfechos diferentes. Tudo depende do seu desempenho e das ações que comete no passado. Ao voltar no tempo e interferir nas ações normais, você cria uma nova linha do tempo que afeta o futuro, ou seja, o presente que você já conhece. As mudanças influenciam na história, nos personagens, nos ambientes e muito mais. Warrior Within é imperdível para quem acompanhou, ou não, a primeira parte da saga do príncipe. Mesmo sem causar tanta surpresa como em The Sands of Time, o game é uma grande obra de arte.

RONNY MARINOTO

A perseguição de Dahaka

Fugir de Dahaka é uma das partes mais desesperadoras do jogo. No início, a perseguição é bem curta, mas pode se prolongar por até trinta segundos. O som pauleira e a mudança de cor da tela indicam que o monstro está se aproximando. E é nesse momento que o pânico toma conta, fazendo você perder o rumo se demorar muito para pensar. É uma sensação incrível, que dá medo e ao mesmo tempo instiga você a jogar de novo até conseguir passar.

Mais energia e tanques de areia

Fora do caminho principal, o jogador pode encontrar corredores cheios de armadilhas e desafios. A recompensa no final desses trechos é um pedaço a mais de energia na barra – algo nada fácil de se conseguir. Já os tanques de areia, que possibilitam o uso das habilidades especiais do tempo, são ganhos ao completar alguns trechos da aventura. Normalmente, eles são recebidos quando o jogador faz a passagem do tempo.

Água da vida

Não dá para medir o tamanho da alegria quando você encontra uma daquelas bicas d'água no jogo. Além de recuperar toda sua energia, elas também servem como save point. Para demonstrar a importância delas para nós da redação, selecionamos alguns apelidos que criamos: santo bebedouro, água milagrosa, banho de sal grosso, fonte da juventude, poço da brahma, água de cheiro, suco porreta, água de chuva, bica do reforço, chorinho, refresco e chama o velho. ➤

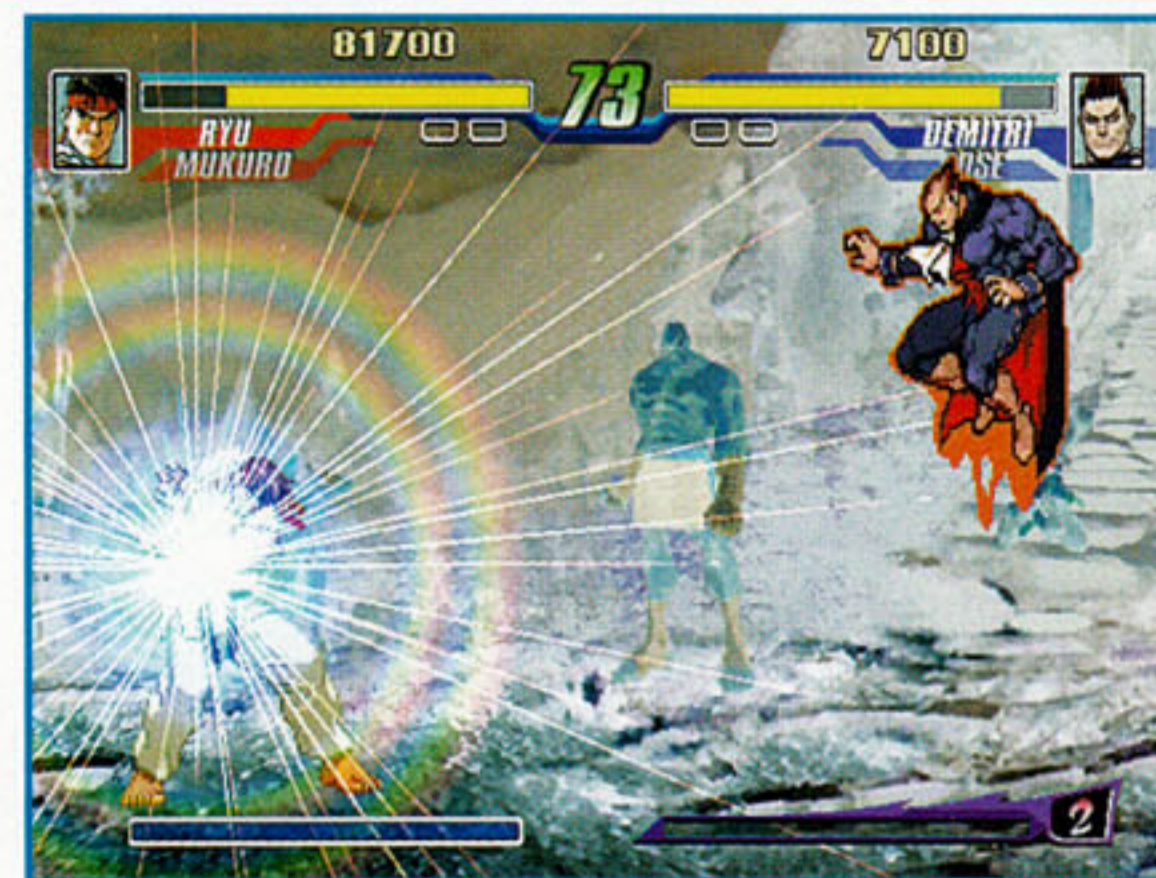


INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.5	Jogabilidade: 9.0 Som: 9.0 Replay: 8.5
Nota	9.5
Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1



Capcom Fighting Evolution

É interessante ver como a Capcom e a SNK Playmore estão em sintonia ultimamente. Ambas desenvolveram suas versões do crossover das duas empresas e, agora, as duas criam os crossovers de seus próprios games, a Capcom com Capcom Fighting Evolution e a SNK Playmore com NeoGeo Battle Coliseum. Só que, ao contrário de sua "rival", que está incluindo muitos personagens originais, redesenhando outros antigos, fazendo uma boa seleção dos representantes de muitos games diferentes e realizando um bom trabalho de cenários, a Capcom seguiu pelo caminho mais fácil. Infelizmente, a empresa escolheu cinco games e simplesmente transportou os sprites originais para cá, com resolução e qualidade de animação variáveis (SFIII e Red Earth, por exemplo, vieram da placa CPS3,



superior à CPS2 dos outros games). Não apenas isso, mas também criou cenários sem inspiração e praticamente estáticos, reciclando ilustrações em diferentes estilos de games antigos no plano de fundo. Para piorar as



Entrevista com o produtor Yoshinori Ono

SuperDicas PlayStation: Muito obrigado por nos ceder uma entrevista. Poderia contar um pouco sobre sua trajetória no desenvolvimento de games?

Yoshinori Ono: Eu já trabalho no mundo dos games há mais de dez anos e trabalhei em todos os tipos de jogos.

SDP: O jogo foi desenvolvido pelo Capcom Production Studio 2. Quais foram alguns dos jogos de luta em que os membros da equipe já trabalharam anteriormente?

YO: O diretor é o mesmo que trabalhou no planejamento de Street Fighter III e 3rd Strike. O diretor de 3rd Strike também trabalhou aqui em CFE.

SDP: Capcom Fighting Evolution surgiu a partir de Capcom Fighting All-Stars, o jogo de luta 3D de arcade que foi cancelado. Por que o game original foi cancelado e o que restou dele em CFE (além de Ingrid, é claro)?

YO: Bem, na verdade ele não foi feito a partir de Fighting All-Stars – aquele era um game totalmente diferente que foi cancelado na metade da produção. Ele nunca foi lançado. No máximo, o conceito de CFE veio do desejo de fundir os sistemas de luta de vários games de luta da Capcom. Com tantos sis-

temas de personagens no jogo, nós achávamos necessário incluir novos personagens, mas fomos em frente e colocamos Ingrid, de qualquer forma.

SDP: Os lutadores de CFE vêm de cinco games diferentes e, é claro, alguns populares ficaram de fora. Como foi o processo de escolha para o elenco final? Houve pressão dos fãs?

YO: Fizemos de tudo para colocar os personagens mais populares. Além disso, tentamos incluir lutadores que melhor refletissem os sistemas de luta de seus games. Por exemplo, achamos que Demitri representava melhor o estilo de luta de Darkstalkers, e que Ryu melhor refletia o estilo de Street Fighter II. Alex retrata melhor o estilo de Street Fighter II, então, deixamos o Ken de fora. Foi mal, Ken!

SDP: Outros games de luta da Capcom, como Rival Schools, Power Stone, Star Gladiator, Cyberbots e Final Fight foram cogitados para CFE?

YO: Se fizermos outro game como esse, seria algo em que eu gostaria de pensar. Nós escolhemos os personagens deste game com o objetivo de fazer com que todos os lutadores e sistemas diferentes se mesclassem bem uns com os outros.

SDP: Street Fighter III e Guilty Gear X estabeleceram novos patamares para gráficos 2D em jogos de luta. CFE parece pegar os sprites (e vozes) dos personagens diretamente de seus games de origem, com resultados variados. Por que eles não foram redesenhados com a tecnologia atual?

YO: Nós fizemos o jogo assim para preservar a experiência de jogo clássica que tornou os games originais tão populares. Além disso, apesar de Street Fighter III e Guilty Gear serem jogos excelentes, não quisemos caminhar naquela direção.

SDP: Com sistemas de jogo de cinco games, deve ter sido um desafio e tanto ajustar e balancear a jogabilidade. Nos contaria um pouco sobre essa tarefa?

YO: O fato de os lutadores de Street Fighter serem muito fortes fez com que sentíssemos algumas dificuldades no começo. Em particular, Ryu de Street Fighter II era soberano. Se o colocássemos num ringue com todos os fortões da WWE, ele com certeza detonaria todos eles. Outro problema que enfrentamos foi manter fidelidade aos movimentos característicos de cada personagem – tínhamos que ter certeza de que nada fosse perdido.

coisas, o game só tem três modos de jogo e ausência praticamente total de extras. Contudo, a qualidade dos sistemas originais de jogo e o trabalho de balanceamento fazem valer alguns bons duelos entre os amigos amantes da pancadaria.

FABIO SANTANA



Duvido que Rose fosse sua personagem favorita em Street Fighter Alpha, ou Leo em Red Earth, se é que você jogou essa raridade.

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0 Jogabilidade: 8.0 Som: 6.5 Replay: 4.0	
Nota	6.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	CPS2
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Atari Anthology



Coletâneas de jogos antigos são um negócio arriscado. Apesar do valor histórico, elas proporcionam muito pouco quando o assunto é diversão. É o caso de Atari Anthology, uma coleção caprichada que exalta os bons tempos que não voltam mais. São mais de oitenta games divididos por categorias (arcade, esportes, corrida, ação), cada uma com opções extras que deixam o jogo mais lento, rápido ou psicodélico, além de um bônus saudosista sensacional: a reprodução completa dos manuais de instruções originais lançados nos EUA. Mas por mais nostálgico que eu seja, é impossível jogar a maioria dos games por mais de dez segundos sem se entediar. Vale pelo documento histórico, mas não pela diversão proporcionada.

PABLO MIYAZAWA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 5.0 Jogabilidade: 5.0 Som: 5.0 Replay: 5.5	
Nota	6.0
Produção	Atari
Desenvolvimento	Digital Eclipse
Gênero	Coletânea
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Fight Club

Na melhor das hipóteses, Fight Club serve como exemplo de como NÃO se deve fazer um game de luta. Ele tem algumas animações e modelos de personagem decentes e uma interface mediana inspirada pelo trabalho de câmera do filme, mas todo o resto parece um game feito por adolescentes querendo clonar Tekken em casa. Os controles são duros, não existe equilíbrio nas lutas e o sistema de combate está, no mínimo, cinco anos desatualizado. É bom para dar risadas, mas você não vai querer jogar esse lixo.

HOMERO LETONAI



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 3.0 Som: 5.5 Replay: 2.0	
Nota	2.5
Produção	VU Games
Desenvolvimento	Genuine
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Na segunda etapa, tivemos que ajustar os ataques e sistemas de dano para balancear as forças de cada lutador.

SDP: Você considerou adicionar modos de jogo e elementos destraváveis adicionais para aumentar o fator replay?

YO: O game foi criado para os fãs de arcade no Japão, então, em vez de colocar nossos esforços em modos de jogo adicionais e extras para habilitar, escolhemos lançar o game para os fãs o mais rápido que podíamos. Quanto aos elementos adicionais, há os modos Vs. e Training. Mas, como eu disse, a ênfase realmente não estava em elementos extras – é um game de pancadaria!

SDP: Há planos para uma sequência de CFE?

YO: Bem, gostaríamos de ouvir o que os leitores por aí têm a dizer sobre isso – o que você acha? Estou ocupado aprendendo todos os tipos de golpes – talvez esses golpes sejam de grande valia para criar games futuros!

SDP: Obrigado pelo seu tempo e parabéns pelo seu trabalho em CFE. Estamos ansiosos para jogar outros grandes games de luta da Capcom.

YO: Eu é que agradeço pela oportunidade.

Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood



Cair de costas em um monte de tachinhas com certeza é mais perigoso do que jogar BW2. Mas não se iluda. Passar algumas horas na frente da TV testando esse game pode ser uma experiência bem dolorosa. Assim como na primeira versão, o wrestling praticamente não existe aqui. Sim, os personagens realizam os famosos agarrões, mas são os ataques com arma que reinam na maior parte das lutas. A lista de personagens aumentou. Alguns dos mais conhecidos lutadores do cenário underground da luta livre norte-americana aparecem no elenco, como New Jack, Supreme, Zandig, Ruckus e Vic

Grimmes. Nunca ouviu falar deles? Então procure por vídeos das federações XPW, CZW e ECW. Por falar em vídeos, eles são o único



ponto realmente alto de BW2. Os clips com cenas desses malucos tendo lâmpadas fluorescentes quebradas nas costas, pulando de alturas impensáveis ou caindo em cima de armações de arame farpado são de impressionar até mesmo os mais céticos em relação à modalidade.



FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0 Jogabilidade: 6.0 Som: 8.5 Replay: 5.0	
Nota	5.5
Produção	Interactive
Desenvolvimento	Paradox Entertainment
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Dragon Quest VIII

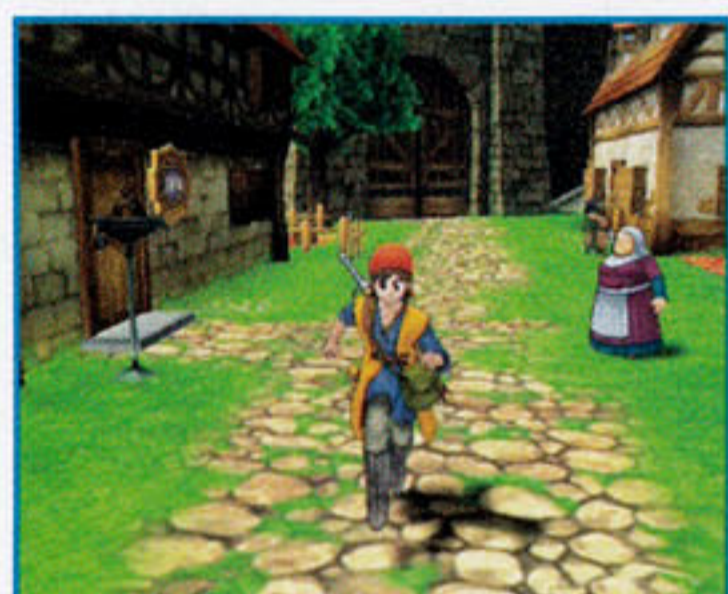


É uma pena o idioma japonês não ser tão difuso quanto o inglês. Muito mais gente poderia aproveitar as maravilhas da vida, como apreciar toda a magia do fabuloso Dragon Quest VIII. A série é sub-aproveitada pelo público ocidental, mas, no Japão, DQ é religião. Como o primeiro capítulo da franquia para PS2, DQVIII representa uma abordagem totalmente dife-

rente de modernização. Enquanto Final Fantasy progrediu com toques cinematográficos, gráficos realísticos e diálogos falados, DQVIII foi criado para ser uma experiência moderna com sabor de clássico. Percorrer o mundo de DQVIII é como jogar uma versão anime de qualquer outro DQ. Os gráficos em cel-shading são ainda melhores que os de Dark Cloud 2, graças aos personagens de Akira Toriyama e seu Bird Studio. Menus no simplório estilo tradicional, efeitos sonoros selecionados reminiscentes da era 8-bit e ausência de dublagem complementam o toque de nostalgia. O aspecto evolutivo, além de se manifestar nos gráficos e no áudio, que surpreende com as composições orquestradas de Koichi Sugiyama, também aparece na jogabilidade. Esta incorpora muito de Final Fantasy XI, desde o perfeito controle livre de câmera até o gigantesco mundo. A progressão de tempo (manhã, tarde, noite) de DQIII está de volta, mas agora você pode teste-

munhá-la em tempo real, mesmo durante batalhas ou dentro de cidades – o que influencia locais que você pode acessar, eventos que podem acontecer e inimigos que você vai enfrentar. As batalhas continuam ativas por encontros aleatórios e, à primeira vista, a perspectiva é a clássica; porém, logo você percebe que, pela primeira vez, seus personagens aparecem realizando suas animações de ações. O sistema de jogo evoluiu bastante, com um nível de personalização inédito na série, alcançado através da distribuição de pontos nas proficiências com diferentes armas. As atrações também não acabam, e vão desde a criação de monstros até passatempos em cassinos. Mais uma vez, é uma pena que o idioma japonês seja pré-requisito para explorar as mais de 100 horas de diversão de DQVIII, e uma versão americana ainda é só uma esperança.

FABIO SANTANA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0	Jogabilidade: 10 Som: 9.0 Replay: 10
Nota	10
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD9) / Level 5
Gênero	RPG
Região	Japão
Nº de jogadores	1

The Getaway: Black Monday

Os membros da equipe de Getaway devem ter feito algo de muito ruim em suas vidas passadas, pois já é a segunda vez que eles dão com os burros n'água. O primeiro jogo era incrível. Ele chamava a atenção por trazer uma Londres recriada em seus mínimos detalhes – um morador poderia encontrar facilmente sua casa – um enredo bem trabalhado, repleto de ação e com alguns bons toques de stealth, bem no estilo dos thrillers ingleses. O problema foi que, um mês antes do lançamento, GTA: Vice City caiu nas graças do povo, ofuscando completamente o brilho do jogo.

Agora, dois anos mais tarde, a história se repete. Se não fosse por causa de outro jogo começado com a letra G, o novo Getaway seria um jogo incrível. Black Monday é exatamente o que o original foi, só que melhorado. A cidade de Londres continua lá, porém com novas áreas a serem exploradas, ambientes atualizados e muito mais. Não há barras de energia ou mapas na tela, você ainda precisa se guiar pelas dicas sutis. Não sabe o caminho para o museu? Fique de olho na seta indicativa e siga na direção em que ela apontar. Quer saber o estado de saúde do seu personagem? Então preste atenção na respiração dele. O sistema de combate ficou melhor. Além disso, cada personagem luta de uma maneira diferente. Há mais veículos, mais ambientes, mais opções de interatividade. Mas é impossível jogá-lo sem lembrar de San Andreas. Até mesmo os diálogos, repletos de palavrões, parecem deslocados. Você não se sentirá cercado por londrinos branquelos, mas sim rodeado de niggas e gangstas. Getaway 2 pode até não ser um jogo lançado para concorrer com GTA, mas os fãs da série da Rockstar conseguirão pensar dessa forma. E contra uma pedra como San Andreas, é difícil que ele tenha alguma chance.

ERIC ARAKI



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0	Jogabilidade: 6.0 Som: 5.0 Replay: 6.0
Nota	7.0
Produção	SCEE
Desenvolvimento	Studio Soho
Gênero	Ação
Região	Europa
Nº de jogadores	1

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira a página da senha para saber como acessar o site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.



Call of Duty: Finest Hour



Quando soube que Call of Duty ganharia uma versão para PS2, rezei para que ela não fosse uma conversão direta do PC. Por sorte, parece que os produtores nem cogitaram essa idéia. Finest Hour é exclusiva para consoles e mostra a Segunda Guerra de uma maneira muito legal: você controla soldados de diferentes nacionalidades, lutando em vários países onde a guerra aconteceu, e não apenas no eixo EUA/Alemanha, como acontece sempre. O que ajuda bastante na variedade de ambientes são os gráficos que, apesar de não serem fabulosos, conseguem recriar cenários complexos, cheios de explosões, tiros e soldados. Você sempre fica acompanhado de outros combatentes que, por incrível que pareça, não fazem muita besteira e acabam ajudando muito em algumas



missões. Mas se jogar sozinho é divertido, não espere o mesmo se pretende jogar com outros gamers através do modo online.

O jogo é quase o mesmo, só que a pouca variedade de mapas e tipos de disputa acaba deixando o jogador desinteressado rapidamente. Quem estava precisando de uma nova dose do Holo-causto depois do mediano MOH: Rising Sun, COD: FH é a melhor pedida.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 8.5 Som: 8.0 Replay: 7.0
Nota	8.0
Produção	Activision
Desenvolvimento	Spark Unlimited
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 16 (online)

ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira a página da senha para saber como acessar o site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

GoldenEye: Rogue Agent



Devo confessar que estava bem reticente em relação a esse "game do 007 que não é do 007". Tive a oportunidade de jogá-lo durante a E3 e a impressão foi a pior possível. Jogabilidade dura, gráficos mal acabados e um enredo bizarro demais me fizeram temer pelo pior: a tentativa bem intencionada de beber da fonte de um clássico (GoldenEye 007, do finado N64) tinha ido pro vinagre.

Não demorou muito para meu temor se confirmar: pelo menos durante a fase de abertura, Rogue Agent mostra-se um modorrento e insípido game de tiro em primeira pessoa como tantos outros que adoro ignorar. Controlar a mira é um sacrifício, o andamento é lerdo e morre-se a toda hora tentando enxergar (sem conseguir) de onde vem o tiro. No entanto, essa é só a primeira impressão. Alguns detalhes podem ser regulados, como o recurso de mira automática e configuração das alavancas, o que permite ao jogador se familiarizar rapidamente com o esquema tradicional



ACHA QUE ACABOU?

Esta matéria tem páginas virtuais! Confira a página da senha para saber como acessar o site da SuperDicas PlayStation, com mais informações.

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 7.0 Som: 8.0 Replay: 7.5
Nota	7.5
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Los Angeles
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 8 (online)

do gênero, baseado em tiroteios descerebrados, missões intuitivas e pouca explicação. A partir da segunda fase – que é quando o protagonista ganha seu famoso olho dourado e passa para o lado dos bandidos, tudo se torna mais ágil e interessante. Admito que o fato do protagonista não ser 007, e sim um agente renegado que passa para o lado dos vilões, me incomodou. Já estamos acostumados a fazer papel de bandido, mas neste caso é difícil engolir a idéia: a falta de carisma do anti-herói cria antipatia imediata e tira qualquer resquício de charme que o game poderia ter – e charme, quando se trata de James Bond, é tudo. As cenas animadas entre cada missão e a contextualização com os enredos dos filmes antigos vale 70% da nota: quem é fã dos filmes nos tempos de Sean Connery vai babar nas referências e na presença dos vilões mais bacanas como Goldfinger, Dr. No, Oddjob e as fatais Pussy Galore e Xenia Onatopp (vilã do GoldenEye original). Confira, mas não espere por outro clássico. ▶

PABLO MIYAZAWA



▶ Tom Clancy's Ghost Recon 2



Se a Ubisoft continuar neste ritmo, a empresa vai mudar de nome para Tom Clancy's Ubisoft. Não param de chegar às lojas toneladas de jogos que usam o nome do autor como sinônimo de sucesso. Ghost Recon 2 não é exceção, e aposta muito mais nessa idéia do que qualquer outra coisa. O jogo não chega a ser péssimo, mas fica bem perto do ruim –

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 7.5 Som: 7.0 Replay: 5.7
Nota	6.5
Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Red Storm
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 16 (online)

diferente dos antigos trabalhos de Tom Clancy. Depois de enfrentar alguns load times, as impressões iniciais, como sempre, são muito boas: controles agradáveis e simples, gráficos bonitos e uma apresentação de fazer inveja. Mas não demora muito para que os problemas de verdade comecem a aparecer. Em pouco tempo as fases se tornam repetitivas e boa parte estratégica vai embora. E o modo multiplayer segue por esse mesmo caminho. Apesar de parecer divertido inicialmente, ele é muito limitado e não chega nem aos pés de outros títulos. Ou seja, se você não é fanático pela série, pelo gênero, ou apenas está atrás de novidades em relação a partidas online, procure outro jogo.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



King Arthur



Games baseados em bons filmes nem sempre resultam em bons games – Matrix é o melhor exemplo. Mas e filmes mais ou menos?

Claro, games mais ou menos. King Arthur apresenta uma ação decente baseada na mais pura apertação de botões: os inimigos lotam a tela e é preciso descer o cacete em todos enquanto segue um caminho pré-definido. Quem jogou os dois últimos games de O Senhor dos Anéis sentirá a semelhança imediata, principalmente no esquema de construção de novos golpes entre os estágios. Vinte minutos de cenas originais do filme ajudam na contextualização de quem não foi ao cinema, mas a falta de variedade torna a experiência desinteressante em pouco tempo.

PABLO MIYAZAWA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 6.5 Som: 9.0 Replay: 6.0
Nota	6.5
Produção	Konami
Desenvolvimento	Krome Studios
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Crash 'N' Burn



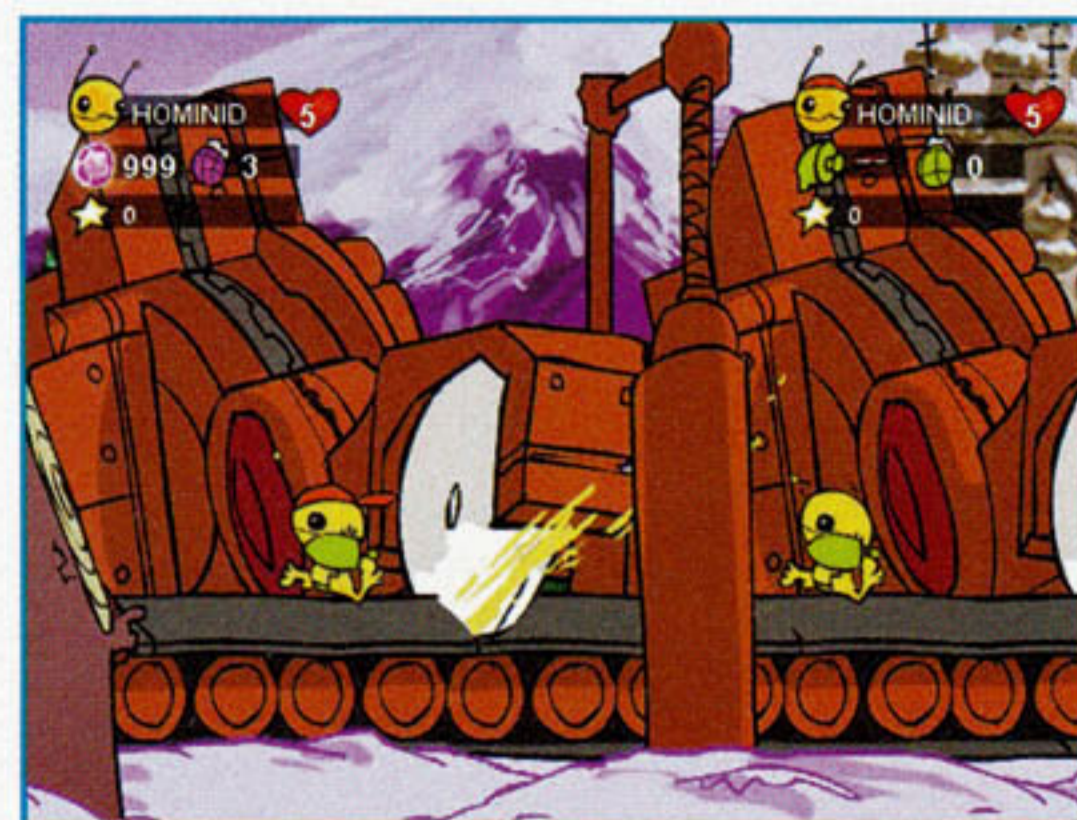
É até covardia comparar Crash 'N' Burn com Burnout 3, mas isso é inevitável. Se você colocar os dois games lado a lado num retão, B3 rala CnB desde a

saída até o final, e ainda tem tempo de parar para reabastecimento. Gráficos, velocidade, jogabilidade, som... tudo é muito melhor no game da EA. A seu favor, CnB tem algumas características únicas, como carros pegando fogo na pista, manchas de óleo que tiram a aderência dos pneus e corridas kamikaze, com veículos vindo na contra-mão. Se o melhor jogo de corrida de 2004 (precisa dizer qual é?) tivesse sido lançado depois desse aqui, a nota final poderia ter sido ligeiramente maior.

EDUARDO TRIVELLA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 8.5
Nota	6.0
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Climax Studios
Gênero	Corrida
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 16 (online)

Alien Hominid



Insanidade alienígena: taí uma ótima definição para essa surpresa da desconhecida produtora O3 Entertainment, desenvolvida pela mais desconhecida ainda The Behemoth. AH segue as aventuras de um alien tosco que caiu na Terra depois de ter sua nave alvejada por agentes do FBI durante uma viagem espacial. Daí pra frente, é só dar tiro para todo lado e usar de muita violência descabida na esperança de conseguir tomar a nave de volta das mãos dos homens de preto e fugir desse nosso planetazinho hostil.

Alien Hominid nasceu como jogo em Flash na Internet e graças a alguma inteligência alienígena superior agora pode ser aproveitado no seu PS2. No estilo da clássica série Metal Slug, os gráficos são em 2D, a progressão de fases é lateral e o número de coisas acontecendo na tela ao mesmo tempo beira o absurdo. Aliás, tudo neste jogo lembra os games MS: upgrades de arma caem na sua frente quando você mais precisa, vários veículos podem ser usados durante as missões e os continues são limitados. O único defeito, se é que pode ser chamado assim, é que ao completar uma fase, a próxima fica automaticamente disponível na tela de seleção de fases, o que faz com que o jogo não dure muito tempo. Pena. ⊗

EDUARDO TRIVELLA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 9.5 Som: 7.0 Replay: 6.5
Nota	8.0
Produção	O3 Entertainment
Desenvolvimento	The Behemoth
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2



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



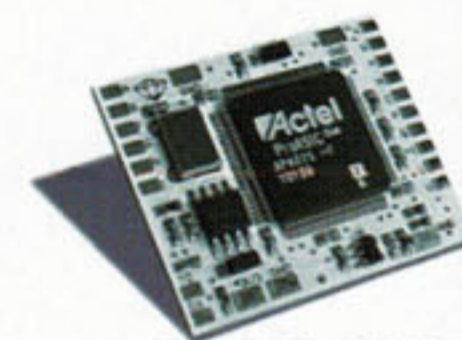
Chip VÊNUS
Oficina Credenciada



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

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

The background features a large, dark, metallic helmet with a glowing green visor, set against a starry space background. A bright circular light emanates from behind the helmet.

METROID[®]
P R I M E 2
ECHOS
RETRO
AVENGERS

**EXCLUSIVO PARA
NINTENDO
GAMECUBE™**



**NINTENDO
GAMECUBE™**



RETRO AVENGERS WELKO



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 DE REVISTAS ANTIGAS.

A PRESERVAÇÃO DO ACERVO SE FAZ ATRAVÉS DE UM PROCESSO MINUCIOSO DE DIGITALIZAÇÃO E RESTAURAÇÃO DOS EXEMPLARES, POR ISSO ELAS CHEGAM AO NOSSO PÚBLICO COM QUALIDADE IMPECÁVEL.

É UM TRABALHO GRATUITO E DISPONIBILIZADO NA INTERNET, SEM ÔNUS AO LEITOR. POR ISSO, QUALQUER VALOR COBRADO PELAS REVISTAS NÃO DEVE SER ACEITO - DENUNCIE !

PARA MANTER ESTE TRABALHO EM PLENA ATIVIDADE CONTAMOS TAMBÉM COM AS DOAÇÕES PROPORCIONADAS PELOS ILUSTRES LEITORES. CONTAMOS COM VOCÊS !

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Douglas Ielker**

Revista: **Cleyton Simpson**

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

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

