

GRAN TURISMO 4 PS2
Test drive do melhor game de carro já feito

**HARVEST MOON
BACK TO NATURE** PS1
Guia de jogo:
Parte 1

SuperDicas

PlayStation



**ANTES DE
TODO MUNDO!**



TESTAMOS O PSP

- Análise profunda do console
- Reviews dos primeiros jogos
- Onde e como comprar o seu

HOME THEATER

Parte final: a escolha do melhor televisor

CLASSIC GAMING

Vagrant Story PS1

Legaia 2: Duel Saga PS2

ENTREVISTAS COM OS PRODUTORES

Vampire Chronicle: The Chaos Tower PSP • Mega Man X8 PS2

The King of Fighters '94 Re-Bout PS2

REVIEWS Viewtiful Joe 2 PS2 • Kuon PS2 • NFL Street 2 PS2

Virtua Quest PS2 • Miami Vice PS2 + Muitos outros...

#18 R\$ 4,90

ISSN 1679-5873



9 771679 587000



Playstation 2

apenas
R\$ 897,00
a vista



Game Cube

apenas
R\$ 650,00
a vista



Xbox

apenas
R\$ 950,00
a vista



Game Boy SP

apenas
R\$ 399,00
a vista



Playstation One

apenas
R\$ 375,00
a vista

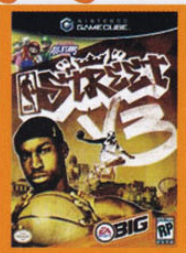


Netunia
.com.br

Lançamentos do mês



resident evil 4



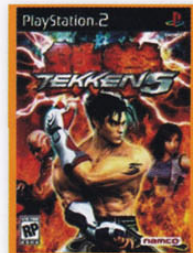
NBA street v3



Star Fox
assault



Mortal Kombat
deception



Tekken 5



Constantine



Gran Turismo 4



Midnight Club 3
dub edition



Top Gear
RPM Tuning



Forza
motorsport



Oddworld
Strangers Wrath



Street Fighter
Anniversary



Ace Combat
advance



Banjo
Pilot



Klonoa 2



Zelda
The Minish Cap

FINANCIAMENTO
promo
Capital
EM ATÉ 15X



Entregamos em
qualquer
lugar
do Brasil

Confira nosso catálogo eletrônico



by kenj

www.netunia.com.br



Winning Eleven 8

Tele vendas: Compre já

(1 1) 3825-7600

BELO INÍCIO DE ANO

No editorial da edição passada, não apenas fiz um balanço do ano que passou, como também citei alguns dos jogos e fatos que prometem balançar 2005. Para felicidade geral da redação e, por extensão, de nossos leitores, duas dessas novidades chegaram até nossas mãos logo nos dias que abriram o ano.

A primeira delas foi o nosso batalhado PSP, que fez parar toda a editora com sua qualidade inigualável e, como que por encanto, se tornou o objeto de desejo de todos que o tocaram – e aposto que se tornará o seu também depois dessa edição! Gastamos dezenas de horas com a nova arma da Sony para preparar a melhor, mais completa e esclarecedora cobertura sobre o portátil que você poderá encontrar.

A outra novidade que fez parar as máquinas foi o Gran Turismo 4, que chegou diretamente do Japão – como dissemos na edição anterior, não suportaríamos esperar pela versão americana. Nosso teste com a mais nova obra-prima de Kazunori Yamauchi e seu time de entusiastas automobilís-

ticos da Polyphony Digital confirmou aquilo que já desconfiávamos: nasceu o melhor jogo de carros da história!

Partindo dos devaneios futurísticos para o saudoso passado, iniciamos um detonado do viciante Harvest Moon: Back to Nature para o nosso amado PSone. E, para provar o nosso respeito pelos leitores possuidores do 32-bit, produzimos uma revista dedicada ao PS1, nascida a partir do bem-sucedido especial de 2004. Confira a novidade que chega às bancas uma semana depois dessa SDP e escreva contando a sua opinião.

Uma boa maneira de começar o ano, não? E pode apostar que essa é apenas uma vaga indicação do que estamos preparando para você ao longo de 2005. Como sempre digo: aguarde e confie.

Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



ÍNDICE

5

SDP-MAIL

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

8

PSNEWS

GT4 supera GT3, Tekken 5 traz versão original, Electronic Arts apoia o uso do Blu-ray e outras novidades.

10

PREVIEWS

Só filé: NARC, Project: Snowblind, Stella Deus, Notorious: Die to Drive e TimeSplitters 3.

12

ESPECIAL: PSP EXCLUSIVO!

Trouxemos o portátil da Sony em primeiríssima mão e o dissecamos em sete páginas.

20

CLASSIC GAMING

Mais dois clássicos: Vagrant Story (PS1) e Legaia 2: Duel Saga (PS2), em análise especial. E tem detonado online!

22

HARDWARE

Última parte da nossa cobertura sobre home theater, agora com todas as dicas para escolher o melhor TV.

28

SUPERDICAS

Tava na hora de mudar o texto dessa seção, mas ninguém lê isso mesmo... De qualquer forma: é a seção de DICAS!

35

ESTRATÉGIA: HARVEST MOON (PS1)

Primeira parte do detonado do game da fazenda, com um guia de jogo para você se tornar o mestre do campo.

40

REVIEWS

Sete games de PSP, Gran Turismo 4, três entrevistas e onze páginas. Onde você encontra melhores novidades?



Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 24 de fevereiro



CONSELHO EXECUTIVO

André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

SuperDicas

PlayStation

REDAÇÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Fabio Santana
Editor Assistente Felipe Azevedo
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelvin 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 Eschapiati
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 Pedrosa Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jaccon

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.



ANER

FALE COM A SDP!

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



REDAÇÃO

SuperDicas PlayStation –
SDP-mail

Rua Simão Dias da Fonseca, 93

Aclimação – São Paulo / SP

CEP: 01539-020

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

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

PARA ANUNCIAR

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

PROJETOS ESPECIAIS

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

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

OUTROS PRODUTOS

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

ACESSE O SITE DA SDP

www.superdicasplaystation.com.br

CARTA DO MÊS

Sony X Nintendo

Olá meus amados editores da Conrad, escrevo para dizer que estou meio decepcionado com a Sony. A Square Enix deveria desenvolver games só para os consoles da Sony. Eu me lembro que quando a Square estava em crise por causa daquele maldito filme que ousaram intitular Final Fantasy, a Sony comprou 19% das ações da Square, mas mesmo assim ela permite que a soft-house desenvolva jogos Final Fantasy para consoles Nintendo, e agora também Kingdom Hearts. Fiquei sabendo que o DS da Nintendo já ganhou uma versão de Final Fantasy III, e o PSP conseqüentemente deve ficar sem. Mas não é esse o motivo principal da minha decepção, a Sony não está tendo a qualidade que poderia ter. A maioria dos jogos que são multiplataformas, as piores versões são as do PlayStation 2. E dentre os três principais consoles o PlayStation 2 é o que dá mais problemas. Eu nunca ouvi um amigo meu dizer que o GameCube dele deu algum defeito. Já os meus amigos que têm PlayStation 2... alguns já trocaram de console umas 3 vezes! Estou pensando seriamente em trocar meu PS2 por um GameCube.

Paulo Victor Costa Rosas
Barra Mansa/RJ

Já que a Barra é mansa, você não deveria estar tão nervoso. Paulo, não há como a Sony impedir que a Square Enix desenvolva jogos para outras plataformas. Apesar de todo o amor que os jogadores de videogame demonstram por esta ou por aquela marca, o mundo dos games sempre vai girar em torno do velho vil metal. E há um dito popular que diz o seguinte: dezenove não é vinte. E também não é o suficiente para que a Sony mande e desmande na Square. Masafumi Miyamoto, o fundador e principal acionista da empresa, é quem dita as regras por lá e resolve quem vai jogar o que. O portátil DS, da Nintendo, vai ter um Final Fantasy? Vai sim, mas pode ficar tranquilo que, além do filme de animação Final Fantasy VII: Advent Children, o PSP vai ganhar outro FF, na forma de Final Fantasy VII: Crisis Core. Tá mais calminho? Quanto aos pontos negativos que você apontou sobre o PS2, discordamos de algumas coisas: nem todas as versões de jogos multiplataforma são piores no PS2. Alguns jogos podem não ser tão bonitos quanto as versões de Xbox ou de GameCube, mas quase todos possuem controles melhores do que as versões dos concorrentes. E se o PS2 de seus amigos vive quebrando, é provável que eles estejam utilizando muita pirataria. A única vez que o PS2 aqui da redação quebrou, foi quando um vacilão tropeçou no cabo de força e o console caiu no chão.

1 ou 2?

Achei um pequeno erro de "concordância". Na capa da edição #17 li o enunciado de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories com a sigla ao lado PS2, mas como todos sabem, e até foi confirmado dentro da revista, esse jogo é para PSone. Continuem com o grande trabalho que eu vou me esforçar para achar mais erros. Firmeza?

Bruno N. Bueno
via e-mail

Firmezaça! Só que vamos nos esforçar ainda mais para que erros dessa natureza ocorram com menos frequência. Errar nome de console na capa da revista não dá, né Bruno? Foi mancada mesmo e agradecemos por você ter escrito para cá apontando o deslize.

Cavaleira do PS2

A revista é excelente, o assunto do Home Theater é muito útil e bacana. Gosto muito de jogos de luta, principalmente se for um que eu conheça, então queria que, por favor, vocês respondessem uma pergunta: quando sai o jogo de luta dos Cavaleiros do Zodíaco para PS2? Se é que já saiu e eu não fiquei sabendo...

Isabela Kohutek
via e-mail

Calma, Bel. Ainda não saiu, mas a Bandai está prometendo Saint Seiya – Chapter Sanctuary para este ano. Até agora o lançamento está confirmado apenas para o Japão.

os melhores RPGs que estão bombando o PSone e PS2 no momento.

Frankyston Lins Nogueira
Barreira/Ceará.

Muito massa aquele especial de PSone, né não? Cinco games de presença que devem fazer parte do histórico gamístico de qualquer jogador que se preze. O gênero RPG nunca foi nem nunca será desprezado pela SDP – pode ficar tranquilo que sempre falaremos de jogos role playing por aqui. O novo especial de PSone já está pronto, mas quem sabe no próximo, o tema principal não seja exatamente esse que você sugeriu? Fique ligado!

Música para nossos ouvidos



Não parecem principes, mas fizeram a trilha sonora de WW

Primeiramente, queria parabenizar toda equipe da redação da revista SDP pelo excelente trabalho executado com exímia perfeição, que me enche de prazer a cada página lida. Escrevo com a intenção de matar minha curiosidade e descobrir o nome de algumas músicas de jogos que me chamaram muito a atenção devido à qualidade. Estou falando de Fatal Frame 2 e Prince of Persia: Warrior Within. Queria também implorar a presença de alguns pôsteres nos próximos números (nota do editor: o leitor deu uma lista com dez nomes de jogos).

Corey Taylor
São Lourenço/Minas Gerais

Sua carta também nos encheu de prazer, CT. E dizemos isso da maneira mais pudica possível, enquanto escutamos várias trilhas sonoras iradas. Legal ver que esse aspecto está ficando cada vez melhor nos games de hoje em dia. Também... com a capacidade de armazenamento das mídias atuais, é só a produtora escolher algumas bandas, pinçar músicas bem animais delas e colocar tudo dentro do game. Ou então contratar artistas para compor especialmente para o game e depois deixar tudo mundo de orelha em pé. No caso dos games que você citou, ocorrem as duas situações. Em Fatal Frame, a música principal é Chou (Butterfly) de Tsukiko Amano, e ganhou até videoclipe no Japão. Para Pop:WW, a Ubi Soft pagou os direitos de uso de duas composições da banda americana Godsmack, I Stand Alone e Straight Out of Line, duas pauladas no melhor estilo heavy metal. Pôsteres? O último que demos foi de Metal Gear Solid 3: Snake Eater na edição 12, e já estamos com saudades de dar esse tipo de brinde. Aguarde novidades muito em breve! ☺



Visite o site oficial do jogo em www.bandaigames.channel.or.jp/list/ps2_seiya/

Tubarão doido

Olá galera, como estão? Eu nunca soube por que fazem a seção Sharkzone com aqueles números loucos! E parabéns pelas suas revistas!

Samuel Desconsi
via e-mail

Aqueles números loucos são linhas de programação, Samuca. O GameShark e outros acessórios do mesmo tipo funcionam alterando algumas dessas linhas para que o código dê certo. Mas mais malucos ainda são os doentes que descobrem esses códigos...

Leitor especial

Como vai, galera da SDP? Como sou muito fã de vocês, apesar de ser um leitor novato, gostaria de dar uma sugestão que pode dar certo! Por que vocês não fazem um especial no estilo daquele que foi lançado no ano passado com Castlevania: Symphony of Night, Metal Gear Solid, Final Fantasy VII e VIII e Gran Turismo? Só que este especial seria para

SDP é limpeza

Estou muito feliz de enviar um e-mail para vocês porque gosto muito da SDP. Adorei o que vocês escreveram na edição 16, a matéria sobre a EGS 2004. E também a matéria sobre a faxina no PS2 da edição 12. De quem era aquele console, hein? E como vocês tiveram a idéia do correio técnico? Quase esqueci de elogiar a seção Play Dicas! Se não fosse por ela, a SDP ficaria cheia de propagandas (coisa que eu não gosto). Vocês até que poderiam fazer uma competição na seção para saber qual é a propaganda mais bonita...

Victor Lourenço
via e-mail

Humm... acho que nenhum leitor gosta de propaganda na revista, a não ser naquelas horas em que procura algum produto ou serviço. Só que você está esquecendo que sem propaganda, um veículo de comunicação não sobrevive, Victor. A Play Dicas é um espaço destinado aos anunciantes de varejo do setor e foi a melhor solução que encontramos para não espalhar muitos anúncios do tipo pela revista. Respondendo às suas perguntas, a seção Correio Técnico surgiu logo no começo da vida da revista (edição 4), pois recebíamos (e continuamos recebendo) várias correspondências de leitores com as mais variadas dúvidas cabeludas. Como nosso especialista em hardware, Quem Moo Woo, estava cansado da solidão causada por tanto apertar de parafuso, resolvemos dar uma nova motivação em sua vida. Aquele PS2 "limpinho" que você vê na matéria da edição 12 é de um cliente dele. Imagina como não é o banheiro do sujeito...

Guia de relacionamentos

Querida que vocês publicassem detalhadamente mais alguns truques e segredos de GTA: San Andreas. Tipo, onde ficam os cem pontos de pichação e como aumentar o progresso com as namoradas.

J. Neto
via e-mail

Já falamos tanto de San Andreas que até pegamos o sotaque californiano de Carl Johnson... chega né? Uma ou outra dica esperada, podemos até dar. Mas chega de minúcias e detalhes sobre as gangues de Los Santos, San Fierro e Las Venturas. A localização das cem pichações você encontra na EGM Brasil 34. E pra você não ficar bravo e de joystick na mão, aqui vai uma dica para se dar bem com a mulherada de GTA: leve-as para passear sempre que possível e pare no restaurante, bar ou lanchonete mais próximo da área que a namorada que estiver com você gostar (a inscrição "this area seems to suit her" vai aparecer na tela). Depois, volte para a casa dela o mais rápido possível.

Mulher escreve e corre

Quem disse que mulher não escreve para vocês? Acontece que a maioria das mulheres não gosta de assumir que gosta de jogar games, pois, em geral, no pensamento feminino games são coisas para os meninos desocu-

pados. Há uns oito anos, estava em dúvida sobre qual plataforma 32-bit eu queria, Saturn ou PlayStation. Como sempre gostei de jogos de corrida, meu irmão me levou para jogar em uma locadora um tal de Rage Racer. O jogo me impressionou, com as escolhas de cores e possibilidades de dar o nome da equipe e seu logotipo! A Namco acertou em cheio no gênero, e eu percebi que realmente o Play era o melhor videogame.

Mas depois disso, a Namco só me decepcionou em corridas. Será que a equipe de produção mudou? Pois ao contrário do que aconteceu com a série, Ace Combat só melhorou.

Quêzia Castellan
via e-mail

Opá! Péra lá, Quêzia! Com exceção de R: Racing Evolution, que é um lixo, a série de corrida da Namco só tem filé! Todos os RR do PSone são ótimos, o PS2 ganhou o volume 5 que não fica atrás, e o legado segue firme e forte com Ridge Racers no PSP. Pára de reclamar de barriga cheia, menina! A série de combate aéreo Ace Combat também é fantástica, mas em nossa opinião teve alguns altos e baixos durante sua vida e se recuperou recentemente com ACS.

Obrigado por perfumar um pouquinho nossas páginas com suas opiniões. Escreva sempre e peça a suas amigas para escreverem também! A carência chega a níveis altos quando se tem muito macho trabalhando junto...

Mulher escreve e beija

Como todo mês, fui à banca, comprei a minha SDP e fui ler as cartas. Nas Curtas, percebi que vocês estavam "protestando" porque a mulherada sumiu. Não se enganem! Desde que comprei minha primeira SDP, não consegui deixar mais de comprar. A mulherada também entende de games (pelo menos eu entendo). Muitos beijos para todos vocês!

Bruna Danielski Buteon
Criciúma / SC

É sempre bom ganhar beijo, ainda mais de catarinenses (na opinião de muitos, as mulheres mais lindas do Brasil!). Acho que vamos continuar "protestando" para que os beijos não parem nunca! Mandem mais beijos! Mandem mais beijos!

PCJ

Sou um fã de carteirinha da série GTA (para mim, o melhor jogo de PS2) e acabei de completar o Vice City. Estou muito a fim de me divertir com San Andreas, só que eu tenho um PC e, para conseguir jogar o SA, preciso ir até a locadora. Isso já está virando rotina e minha mãe quer que eu pare de ir tanto à locadora. Ouvi boatos de que San Andreas é exclusivo de PS2 e não sairá para PC. Pelo amor de Deus, falem que isso é mentira!

Thomas Santos Silva
Ipanema/MG

Curioso... pensei que Ipanema fosse ali, coladinho de Copacabana, no Rio de Janeiro. Enfim, fique tranquilo que GTA: SA está con-

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

Fatalidade carioca

Na edição 15, vocês deram as dicas dos Fatalities do Mortal Kombat Deception, dizendo que no fim da luta, quando aparece "Finish Him", ao apertar L1 aparece o "estilo de luta" Fatality. Tudo bem! Que mais? O que devo fazer para dar os Fatalities? Já fiz de tudo e nada acontece!

Robson Luiz
Rio de Janeiro/RJ

Como assim "que mais?", Robson? Mais explicadinho do que está ali, só se fossemos na sua casa para arrancar a cabeça do Baraka! Como você mora meio longe da gente, vamos tentar resolver o problema por aqui mesmo: você já deve ter percebido que, durante a luta, se o L1 for apertado, o estilo de combate do lutador muda entre os três disponíveis. Se você apertar esse botão enquanto "Finish Him!" estiver na tela, o estilo muda automaticamente para "Fatality" e o seu personagem pára de andar. Se nessa hora você não estiver no lugar correto para aplicar o Fatality, de nada adiantará fazer a sequência certa de comandos. Portanto, preste atenção nas dicas que demos (estão todas corretíssimas), inclusive na distância para os Fatalities, e lave o chão com o sangue de seus adversários!

Los Empacados

Estou jogando GTA: San Andreas, mas não consigo progredir. Passei a missão Los Sepulcros e salvei, mas agora o mapa não mostra para onde devo ir, como explica na SDP. Na revista, diz que o mapa indica o local certo, mas passei Los Sepulcros e o mapa não indica nada.

Luciano Gardin
via e-mail

Você nos deixou coçando a cabeça, Luciano... O jogo sempre indica no mapa os locais onde você pode dar início às missões. Independentemente do caminho que você preferiu seguir no game, a casa de Sweet continua identificada com um S no mapa depois de Los Sepulcros, e a próxima missão designada por ele se chama "Reuniting the Families". O único momento em que as indicações não aparecem no mapa é quando CJ está em algum ambiente interno. Volte até a casa de Sweet e confira se não há um marcador vermelho por ali.

Luz, câmera, Harry

Estou totalmente parada no jogo Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2), na parte em que Harry e Rony vão ajudar o Neville e aparecem aqueles monstrosinhos pequenos, que você tem que ficar jogando luzes neles. Tem alguma dica?

Jessica Carolina Rocha
São Bernardo do Campo/SP

Será que você está falando dos Hinkypunks? Parece que sim. Se forem eles que estiverem te causando essa dor de cabeça, é sinal que você já aprendeu o feitiço Lumos Duo. Para acabar com esses pestinhas, equipe Rony com Lumos Duo e Flipendo e prepare-se para a briga. Concentre-se em um deles, atinja-o várias vezes com Lumos Duo e espere até que ele apareça por inteiro. Mas tem que ser inteiro mesmo, não adianta ser aquela fumacinha rala. Quando o safado se materializar, Flipendo nele! Faça isso com os outros e acabou-se o problema.

firmandíssimo para o PC. A data de lançamento está prevista para junho deste ano e cariocas, mineiros e gente do mundo todo poderá experimentar as maravilhas da vida louca também no computador.

Monstro

Existe Pé-Grande no GTA: San Andreas? Se sim, onde ele fica?

Lucas fernandes
Fortaleza/CEI

Em San Andreas, não. Mas tem gente que jura que já viu um ser peludo de pés grande aqui pertinho, no Parque da Aclimação. E dizem que não é só o pé do bicho que é grande...



A imagem de cima é a verdadeira e a de baixo, uma montagem da net.

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.

Melhor opção para o PStwo

Tenho duas perguntas. 1) Comprei um PS2 e Final Fantasy X na Austrália, e simplesmente o jogo fica em preto e branco; por incrível que pareça, os DVDs daqui do Brasil rodam todos coloridos. Gostaria de saber o que está acontecendo. 2) Eu fui destravar meu PS2 e o cara disse que o melhor chip era o Crystal. Eu falei que li na revista que o melhor chip para colocar no PS2 era o Matrix e ele afirmou que o Crystal era melhor, e que o Matrix não era muito confiável. Resumindo: qual é o melhor chip para o PS2? Matrix ou Crystal?

Vinicius Mucarbel
Recife / PE

Vamos às repostas: 1) O que acontece é que, apesar do console ter como padrão o sistema de cores europeu (PAL-N/H), ao colocar um filme nacional, o sistema de cores é automaticamente chaveado para o padrão do DVD (NTSC, no caso). O mesmo acontece com os jogos. Se você rodar um jogo americano em seu console europeu (padrão adotado na Austrália), o sistema de cores será chaveado para o NTSC também, e você poderá jogar em cores sem problemas. 2) Um grande equívoco que percorre no mercado atualmente é que o Crystal Chip é melhor que os outros, alegando que ele não precisa da instalação de proteções no PS2, como o Matrix. Ledo engano! Se o console estiver propenso a queimar, e estiver sem proteções, vai queimar com qualquer chip, seja Matrix, Crystal Chip, DMS4 ou Venus. Escolha o chip pelos recursos (atuais e futuros) que eles possuem e leve em consideração o fator suporte também; com as constantes mudanças de hardware e firmware por parte da Sony e com mod-chips flexíveis como são os atuais, é normal que haja algum efeito colateral. Foi-se o tempo do "desbloqueou e pronto".

Quem é esse Crystal?

O problema é o seguinte: em 2002, comprei um PS2 destravado com o mod-chip Magic 2. Em dezembro último, resolvi instalar um mod-chip mais moderno. Baseado em seu review, escolhi o Matrix Infinity. Fui a uma assistência técnica aqui da região, e lá o técnico me indicou um mod-chip chamado Crystal. Disse que gostaria de instalar o Matrix, mas ele me disse que este estava saindo do mercado, e que o tal chip Crystal, além de ter as mesmas funções, era superior e da mesma fabricante. Na dúvida, resolvi não arriscar, pois já estava substituindo um mod-chip e não gostaria de ter que fazer uma nova

substituição (uma vez que não é nada barato). Por isso, gostaria de sugerir um review deste chip Crystal, se possível nos mesmos moldes do Matrix, ter sido a troca da placa do PS2?

Gustavo Augusto de Oliveira Martins
São Vicente / SP

Olá, Gustavo. O Matrix ainda está longe de sair do mercado. Eles estavam a todo vapor até há pouco tempo pesquisando soluções para os problemas de destravamento do PS2, e agora eles devem estar no desenvolvimento do firmware 1.4, que promete implementar outros recursos ao chip; e também há o possível desenvolvimento (em estágio avançado) de um mod-chip para o GameCube. Acho que, quanto a isso, você pode ficar descansado por enquanto. O Crystal Chip me parece um bom produto, mas ainda não tive oportunidade de testá-lo a fundo. Pelo menos em especificações, este já possui uma memória flash menor que a do Matrix ou do DMS4, o que pode ser uma desvantagem para agregar recursos. Ele é um produto relativamente novo e só o tempo dirá se ele veio para ficar ou se é só uma febre passageira. Hoje em dia, com todos os recursos que podem ser implementados (ou corrigidos) nos chips, é interessante levar em consideração o suporte que o fabricante dá ao seu produto. Atualmente, tanto a equipe do DMS quanto a do Matrix fornecem suporte aos seus chips. Assim que possível, farei um review deste chip também, para que possamos ajudar nossos leitores a escolherem seus produtos.

Problemas com o componente

Tenho um PS2 50001 com DMS3 e comprei um cabo de vídeo componente para ligar na entrada de vídeo componente 01 do televisor LG modelo Lafinon 72 (que adquiri há pouco tempo). Porém, após algum tempo de jogo, notei que a cor da TV começou a variar (perder a cor). O que pode estar acontecendo? O cabo é original, pode ser defeito nele? Ou algo com a TV?

Adilson S. Gusela
Via e-mail

Geralmente, quando o cabo de vídeo componente está com algum problema de conexão, a imagem pode ficar verde, cinza ou ficar piscando, como se estivesse tirando o cabo com a TV ligada, ou com as cores indo e voltando (com direito a fantasmínhas e



tudo). Um defeito como um "fade" de cores pode ser algo na TV ou no console. Já que a sua TV é HDTV Ready, é sempre bom verificar as configurações e conexões do PS2 e da TV. Vamos fazer um check-list:

- Verificar se, na Configuração do Sistema, o cabo configurado é o Y Cb / Pb Cr / Pr e não o RGB;
 - Verificar se a entrada de vídeo da TV não é conjugada (em algumas TVs, o A/V1, por exemplo, pode ser tanto vídeo composto, como S-Video ou vídeo componente). Se a entrada for conjugada, não conectar mais de um tipo de cabo nessa entrada (vídeo componente para o PS2 e S-Video para o DVD, por exemplo), pois o sinal de ambas as fontes pode interferir diretamente na imagem;
 - Verificar o tipo de entrada de vídeo componente. Os HDTV Ready mais baratos geralmente possuem duas entradas de vídeo componente: uma entrelaçada (normal) e outra progressiva (HDTV). A princípio, o PS2 deve ser conectado na entrada entrelaçada. Só se deve conectar o PS2 na entrada progressiva quando você for ativar o modo progressivo scan de alguns jogos que possuem suporte, ou para filmes (com o player configurado).
- Há um detalhe simples, mas que pode passar despercebido na ânsia de jogar: essa TV possui o recurso magic-eye, que altera os níveis de cor, brilho e contraste automaticamente de acordo com a iluminação ambiente – é bom manter esse recurso desligado. E não deixe de conferir mais detalhes interessantes na matéria de home theater dessa edição.

Luz assustadora!



Beleza, Quem! Parabéns pelo grande trabalho! Envio este e-mail para sanar de uma vez por todas algumas dúvidas: 1) Comprei o NA e coloquei o startup disc (1.0), com o chip (Matrix) desligado. Mas levei um susto: quando apareceu "loading" na tela, uma luz piscou dentro do PS2! Vocês mencionaram certa vez que havia um led que indicava acesso ao HDD, mas eu não tenho HDD! O que é aquela luz? 2) A mídia da marca Ridata é confiável? Como não a mencionaram no guia de mídias, fiquei em dúvida se vale a pena ou não.

Farias Patrick
Via e-mail

Opa, obrigado, estamos aqui pra isso. Quanto às dúvidas, é o seguinte: 1) Não se preocupe, essa luz amarela que parece um foguinho saindo da fonte do PS2 é o led de acesso ao HDD mesmo. Volta e meia, quando o hardware é testado, essa luz acende um pouco,

mas nada que preocupe (a não ser que você ouça um estouro). 2) A mídia Ridata é a Ritek G04 ou Ritek G05. Das mídias genéricas, ela é uma das que melhor se adaptam ao PS2. Mesmo assim, ela deve ser bem gravada, isso quer dizer: em baixa velocidade e com uma gravação bem homogênea (poeira pode fazer com que o laser não queime partes da mídia, formando algumas manchinhas).

Controle falsificado?

Tenho um PS2 modelo 50001 e acho que é destravado com o chip Mars (Libertador). Tenho vários jogos prensados e gravados, mas um deles não quer funcionar: Need For Speed Underground 2. Ele começa a apresentação e, na hora que pede para apertar Start, não acontece nada e ele continua passando a apresentação. Já tentei outros DVDs do mesmo jogo, de vários colegas meus, e acontece a mesma coisa. Será que o defeito está no console ou no chip? Obs.: os outros jogos que tenho rodam perfeitamente.

Leandro Luiz da Cunha
Carmo do Paranaíba / MG

Olha, é bem provável que o controle que você tem não seja o DualShock 2, e sim um controle alternativo, ou ainda um controle de PSone. Acontece que muitos jogos necessitam do controle original por estarem usando os recursos dos botões analógicos. Jogos como o NFSU2 e o Burnout 3 simplesmente não respondem a comandos de outros controles que não sejam compatíveis com o DualShock2. Tente pegar um controle de um colega que tem esse jogo funcionando e teste no seu PS2. Se funcionar, já sabe...

FPS como no PC

Como faço pra usar teclado e mouse no PS2? Peguei informações na web dizendo que, se eu colocasse um teclado e mouse USB nas portas frontais do console, funcionaria normalmente. Fiz isso e tentei jogar Medal of Honor: Rising Sun, mas não aconteceu nada, simplesmente nada. Como acho difícil jogar games de tiro em primeira pessoa com o controle, gostaria de poder jogar como no PC. Como faço?

Alonso Max
Via e-mail

O mouse e teclado USB realmente funcionam no PS2, só faltou um pequeno detalhe: apenas nos jogos ou programas que ofereçam suporte. Em algumas versões do GameShark, por exemplo, você pode utilizar qualquer teclado USB para digitar, mas nas últimas só o teclado da própria InterAct. No Codebreaker você pode usar qualquer teclado. Quanto aos jogos, que eu me lembre, o Star Trek: Elite Force dá suporte ao mouse, enquanto Medal of Honor não. Se você quiser pesquisar, no site da sony (www.us.playstation.com) você encontra a lista de periféricos que cada jogo suporta. Infelizmente, com o Rising Sun você vai ter que treinar mais a mira com o controle – não é tão ruim assim... (X)

Contravenção na palma da mão

GTA e Midnight Club também no PSP



Imagem da versão PS2 de Midnight Club 3

A produtora Rockstar Games anunciou recentemente que duas de suas séries mais famosas aparecerão no PSP: uma versão inédita de Grand Theft Auto, que se passa em Liberty City (a mesma cidade de GTA3), e Midnight Club, em uma conversão de Midnight Club 3: DUB Edition. Ambos os títulos estão sendo desenvolvidos pela Rockstar Leeds, antiga Mobius Entertainment, responsável pela versão portátil de Max Payne, em parceria com os estúdios North e San Diego, e devem chegar ao mercado em uma data próxima ao lançamento do console nos Estados Unidos e na Europa, que deve acontecer no final de março.

Na onda do Blu-ray

EA e Vivendi preferem o disco azul

Se depender da Electronic Arts e da Vivendi, o Blu-ray será mesmo a próxima mídia padrão a ser usada nos futuros aparelhos eletrônicos.

As duas produtoras se associaram à Blu-ray Disc Association (BDA), a associação de empresas desenvolvem e apoiam a mídia. Além delas, os estúdios Disney e a Sony, que já anunciou que usará o Blu-ray no PS3, também fazem parte da associação.

Para os que ainda não conhecem o Blu-ray, um disco de camada dupla pode armazenar até 50 gigabytes de dados.



Sinta o Kamehameha!

Empresa anuncia controle especial de DragonBall Z

A Wild Things Interactive lançará o joystick DragonBall Z Super Saiyan Glow Controller, que além de apresentar uma vibração incrível, também deixa o cabelo do personagem Goku, estampado na parte de cima, iluminado. O sistema de vibração foi energizado ao máximo, aumentando muitas vezes a força da tremedeira. As luzes internas se acendem conforme a intensidade dos movimentos. O DBZ Super Saiyajin Controller, que é pro-



duzido pela Nubytech Inc. e será lançado e distribuído na Inglaterra a partir do dia 1º de fevereiro, só é compatível com o PS2.

Corrida maluca

GT4 sai na frente de GT3 no Japão

A procura pelo jogo Gran Turismo 4 foi uma verdadeira corrida maluca no Japão. O game, lançado no dia 28 de dezembro de 2004, vendeu 1 milhão de unidades em apenas dois dias, superando seu predecessor, Gran Turismo 3 A-Spec – lançado em abril de 2001 –, que demorou três dias para alcançar esta marca. A Sony disse que, no total, a vendagem mundial da série já ultrapassou a marca de 36 milhões de cópias. A versão americana de GT4 deve chegar até março de 2005 e elevar ainda mais esses números.



Tekken 5²

Tekken original como bônus em Tekken 5

Tekken 5, uma das promessas para o PlayStation 2 em 2005, contará com o primeiro game da série como um bônus especial. A notícia vazou em comentários de lojistas japoneses, mas não ficou claro se este Tekken será uma cópia fiel do jogo lançado nos arcades, a mesma que apareceu no PSone, ou se será uma versão melhorada exclusivamente para acompanhar o novo jogo. Seja como for, esse mistério tem data certa para acabar: Tekken 5 será lançado no Japão no dia 31 de março e nós estaremos esperando sorridentes.



CURTAS

- A Sony anunciou que, em dezembro, o PS2 alcançou a marca de 80 milhões de unidades disponibilizadas no mundo inteiro. O PSone levou quatro meses a mais para atingir essa marca.

- Tsuyoshi Tanaka, produtor de Devil May Cry, revelou que Dante's Awakening, o terceiro game da série, ganhará uma versão para PSP. O jogo terá uma jogabilidade diferente da versão para PS2 e um sistema de câmeras aperfeiçoado. O produtor disse também que o próximo episódio da série só será lançado no PS3.

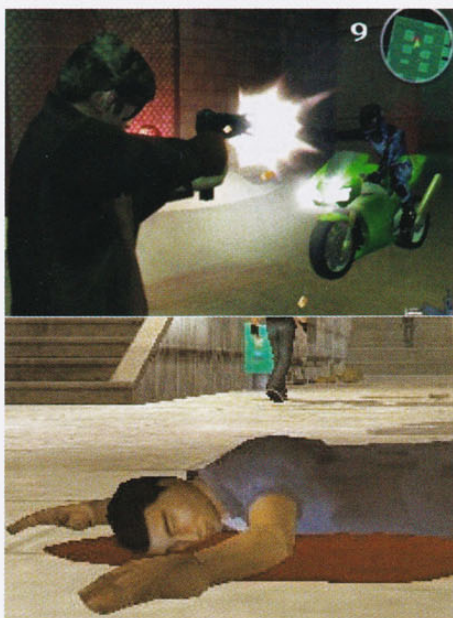
- A EA fechou um acordo com a Arena Football League (AFL), uma liga de futebol americano criada em 1987, para produzir games oficiais baseados nela pelos próximos quatro anos. O primeiro título deve ficar pronto para a temporada de 2006.

- O Projeto Pegasus, parceria entre a Namco e a Bandai, nada mais é do que um novo jogo da série Gundam. Esse trabalho conjunto renderá diversos títulos, desenvolvidos pela Namco e publicados pela Bandai. O primeiro deles será Kidou Senshi Gundam: Ichinen Sensou (Mobile Suit Gundam: One Year War), que contará a história do anime de 1979.

- Dia 24 de março de 2005 é a data definitiva para o lançamento de Killer 7, jogo de ação da Capcom, no Japão.

- A Atari prolongou a parceria com a FUNimation Productions para continuar desenvolvendo games da série Dragon Ball. A exclusividade da franquia permanecerá com a Atari pelos próximos cinco anos.

- Code Age é o projeto secreto da Square Enix, que começará com a publicação do mangá e deve se transformar em jogo. A primeira palhinha dessa nova empreitada surgiu no DVD comercializado com o jogo Dragon Quest VIII, no Japão. ☒



NARC

E por que não legalizar?

NARC merece atenção por vários motivos. Além de ser da Midway, empresa que se recuperou de uma fase negra após lançar títulos como Psi-Ops, NBA Ballers e MK: Deception, o game, que é baseado no clássico lançado em 1988 nos arcades, tem algumas das opções que mais fazem sucesso nos jogos atuais: cenários enormes, grande variedade de armas e golpes e liberdade de escolha. O jogador comanda um dos dois protagonistas – Jack Forzenski e Marcus Hill, policiais disfarçados que têm como missão desmantelar um cartel internacional de drogas conhecido como K.R.A.K. É possível atuar de duas maneiras diferentes: tratando os criminosos como manda o código policial ou usando métodos não tão corretos, como negociar com traficantes e abusar de força bruta. Mas o grande diferencial de NARC está mesmo em um assunto bem polêmico: o consumo de drogas. Após confiscar qualquer uma das cinco substâncias existentes no game, o jogador fica livre para fazer o que bem entender com elas. É possível levá-las como evidência da investigação ou, se preferir, usá-las para conseguir habilidades temporárias, como eliminar inimigos com apenas um tiro, por exemplo. O ponto negativo de fazer uso das drogas é que, assim como na vida real, o personagem corre o risco de ficar viciado, podendo perder os sentidos e desmaiar no meio da missão.

A parte sonora reflete muito bem o clima e a proposta do game. Na dublagem, os atores Michael Madsen, que dublou Tanner em Driv3r, e Bill Bellamy, que atuou no filme Um Domingo Qualquer, emprestam suas vozes aos personagens. Na trilha sonora, grupos e artistas conhecidos embalam a ação. De todas as músicas, Hits From The Bong, do Crypress Hill, é a mais conhecida.



INFO	PLAYSTATION 2
NARC	
Produção	Midway
Desenvolvimento	Point of View
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	Fevereiro de 2005, nos EUA

STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

Tradição acima de tudo

Naruki Fukushima, de Persona 2, é o designer de personagens. Hitoshi Sakimoto e Masaharu Iwata, que trabalharam em Final Fantasy

Tactics, são os compositores. Kamikaze Douga, de Breath of Fire V: Dragon Quarter, atua como produtor cinematográfico. As ilustrações ficam por conta do estúdio Kusanagi, que tem em seu currículo trabalhos para Xenosaga, Final Fantasy VIII, IX e X. A lista acima é apenas uma amostra das pessoas e empresas envolvidas na criação de Stella Deus: The Gate of Eternity, que chega aos EUA em maio. Mas se isso não é suficiente para você se interessar, saiba que o jogo é da Pinegrow, antiga Max Five, subsidiária da Atlus responsável por Hoshigami: Ruining Blue Earth,



um dos últimos RPGs lançados para PSone. Se ainda assim você não se convencer, então não há outra saída a não ser explicar o que ele tem para oferecer. Para quem curte RPGs estratégicos tradicionais, Stella Deus

é um prato cheio. Como não poderia ser diferente, o visual dos personagens é todo em 2D. O sistema de batalha também segue o estilo clássico. Além das lutas serem divididas por turnos, todas as ações necessitam de Action Points para serem realizadas. Novas habilidades podem ser aprendidas conforme os personagens ganham experiência. Contra inimigos mais poderosos, é possível combinar o poder dos membros da sua equipe para desferir ataques devastadores.

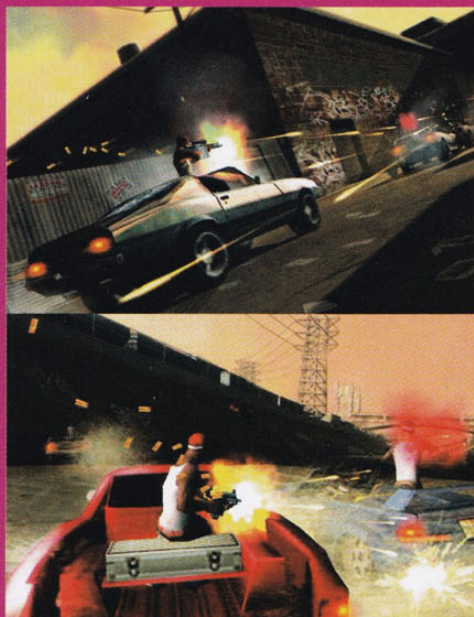
No Japão, Stella Deus já caiu nas graças dos jogadores. Agora só resta saber se isso também vai acontecer no Ocidente.

Bom, se levarmos em conta o sucesso de Disgaea: Hour of Darkness, também da Atlus, é bem possível que sim.

INFO	PLAYSTATION 2
STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY	
Produção	Atlus Software
Desenvolvimento	Pinegrow
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	Maio de 2005, nos EUA

NOTORIOUS: DIE TO DRIVE

Pé na tábua
e arma em punho



O subtítulo Die to Drive (Louco para dirigir) é bom, mas não explica totalmente a proposta do novo game de corrida da Ubisoft. O melhor mesmo seria "Drive or Die" (Dirija ou morra), já que o seu objetivo no jogo será participar de corridas, chegando em primeiro ou eliminando todos os adversários para vencer. O jogador começa controlando um trio de gângsters novatos na missão de ganhar respeito e dinheiro, muito dinheiro. Destruir os veículos inimigos em Notorious não será como em Burnouts ou Destruction Derbys da vida, onde é preciso usar seu próprio carango como arma. Um passageiro, posicionado na parte de trás do automóvel, pode usar diversos tipos de armas de fogo para fazer a limpeza nas pistas. E ao que tudo indica, os comandos serão bem simples. O veículo é guiado através da alavanca esquerda e dos botões superiores (R1, R2, L1 e L2), enquanto a alavanca direita e os demais botões servem para controlar a movimentação e as ações do personagem encarcerado da artilharia pesada. O game terá modos multiplayer para até quatro jogadores em tela dividida.

INFO	PLAYSTATION 2
NOTORIOUS: DIE TO DRIVE	
Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Gênero	Corrida
Expectativa	★★
Lançamento	Março de 2005, nos EUA



INFO	PLAYSTATION 2
PROJECT: SNOWBLIND	
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Crystal Dynamics
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Expectativa	★★★★
Lançamento	Fevereiro de 2005, nos EUA



PROJECT: SNOWBLIND

Que ele seja
melhor que Killzone...

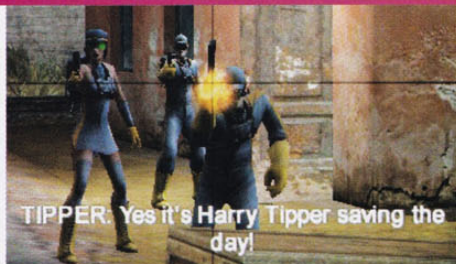
Para o designer Zak McClendon, duas coisas fazem de Project: Snowblind um FPS diferente dos demais: as armas e as habilidades usadas pelo personagem principal, Nathan Forst, um supersoldado do ano de 2065. Talvez essa não seja a melhor forma de descrever o jogo, afinal essas são as principais atrações em games do gênero, mas a variedade de equipamentos e ações prometidos é tão grande que fica difícil não acreditar nas palavras de McClendon.

Exceto pelas armas secundárias (apenas arremessáveis), todas as outras podem disparar de duas maneiras diferentes. Mas essa diferença não se restringe apenas à potência dos tiros, o efeito é completamente diferente. O tiro secundário da shotgun, por exemplo, lança bombas que grudam no alvo e explodem depois de um tempo. Além do arsenal mecânico, Frost pode desenvolver habilidades especiais que o ajudam nas missões que, aliás, são divididas em dois tipos: total war, batalhas nos moldes das guerras mundiais; e infiltration, que necessitam de furtividade para serem completadas.

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Eu sou você amanhã

Primeiro TimeSplitters a ter um modo para partidas multiplayer através da internet, Future Perfect vai contra aquela velha história de que uma pessoa não pode se encontrar com ela mesma em uma época passada, senão corre o risco de criar um paradoxo no tempo. Com uma história que, segundo a empresa, promete ser bem mais consistente do que a das duas versões anteriores, o game possibilita que o jogador, no comando do protagonista Cortez, lute ao lado de versões diferentes dele mesmo conforme viaja entre as eras existentes na aventura. Além dessa "auto-ajuda", Cortez contará com o auxílio de alguns personagens vistos em



TimeSplitters 2, como o robô R110 e Harry Tipper, o agente à la Austin Powers da área Atom Masher, e também poderá usar poderes psíquicos para cumprir certas missões. No que diz respeito à jogatina multiplayer, a opção online não é a única novidade. O modo para criação de arenas foi incrementado. Além das partes já existentes, novas construções, veículos controláveis, personagens, armas, objetivos e até condições climáticas poderão ser usadas para a customização dos mapas. ☒



INFO	PLAYSTATION 2
FUTURE PERFECT	
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Free Radical Design
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Expectativa	★★★★
Lançamento	Março de 2005, nos EUA

A revolução PORTÁTIL

Sony entra pra ficar no mercado dos consoles de bolso

Há dez anos, todos ririam da sua cara se você dissesse que a Sony seria a líder no mercado de videogames. Ainda assim, a empresa introduziu o PlayStation e conquistou o mundo, totalizando hoje mais de 180 milhões de consoles vendidos ao redor do globo (somando PlayStation, PSone e PlayStation 2) e assumindo a liderança isolada do segmento. No ramo dos consoles portáteis, a Nintendo tem reinado absoluta há 15 anos, desde que introduziu o Game Boy monocromático, em 1989. Ao longo desses anos, a família GB (do clássico ao GBA SP) alcançou quase duas centenas de milhões de unidades vendidas no mundo, enterrando quaisquer outros candidatos a ingressar no mundo dos videogames de bolso: Lynx da Atari, Game Gear da Sega, Turbo Express da Nec, WonderSwan da Bandai, NeoGeo Pocket da SNK e outros menos expressivos. A Sony, percebendo o potencial desse mercado, mas ciente do know-how e tradição da Nintendo, decidiu criar uma máquina de bolso que pudesse fazer frente à linhagem Game Boy e ao novato Nintendo DS – tarefa que, antes da virada de mesa no mercado de consoles domésticos, seria considerada impossível. E assim surgiu o PSP, ou PlayStation Portable, que traz todo o sucesso da marca e sua multifuncionalidade ao universo dos portáteis.

Por Fabio Santana

Lançamento concorrido

O PSP chegou ao Japão no dia 12 de dezembro de 2004, causando alvoroço. Os poucos felizardos que conseguiram garantir sua unidade no programa de reserva pegaram o prêmio tranquilamente. Porém, a grande maioria teve que encarar filas que se iniciaram na noite anterior. Na loja Yodobashi Camera, no distrito de Shinjuku, em Tóquio, às 5h00 da manhã, cerca de 1000 pessoas aguardavam pela abertura das portas, que ocorreria apenas uma hora mais tarde. O primeiro da fila era Tsukasa Arai, que chegou ao local às 11h30 do dia anterior. Sua espera de mais de 18 horas foi recompensada às 6h00, quando ele foi a primeira pessoa do mundo a comprar um PSP oficialmente, e recebeu sua unidade diretamente de Akikazu Fujisawa, presidente da Yodobashi Camera, e de Ken Kutaragi, o presidente da SCEI. Na ocasião, Kutaragi revelou que os planos da Sony eram de disponibilizar 500 mil unidades do portátil até o final do ano. Inicialmente, apenas 200 mil unidades chegaram às lojas, já que a Sony enfrentou problemas com a produção do chip gráfico do PSP. Nas semanas seguintes, novas remessas foram colocadas no mercado, e se esgotaram quase que instanta-

neamente. A Media Create, que acompanha o mercado de games no Japão, divulgou os números de vendagem semana a semana:

De 6 a 12 de dezembro: 160.019 unidades
De 13 a 19 de dezembro: 85.059 (total: 245.078)
De 20 a 26 de dezembro: 107.217 (total: 352.295)
De 27 de dezembro a 2 de janeiro: 129.957 (total: 482.252)

No dia 5 de janeiro, Ken Kutaragi pediu desculpas em nome da Sony pela escassez no mercado, mas afirmou com felicidade que conseguiu superar suas projeções iniciais: 510 mil PSPs foram colocados à venda até o final de 2004.



O que vem na caixa?

O PSP é comercializado em duas versões diferentes: o pacote comum e o mais valioso Value Pack. A caixa básica inclui o console, a bateria, o cabo de energia e a fonte para recarga (100/240V, com seleção automática de voltagem), bateria (sim, ela vem separada e você pode comprar uma avulsa) e manual. Já o pacote mais completo (o que adquirimos) vem ainda com um exclusivo fone de ouvido com controle remoto, um cordão para prender o PSP ao pulso, um estojo estofado para guardar o console nas horas vagas e um Memory Stick Duo padrão Magic Gate de 32MB para salvar os jogos e gravar outras coisas – é possível pegar qualquer outro cartão Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo (inclusive aquele da sua câmera digital), inserir no PSP e usar normalmente, seja para fotos, músicas, vídeos ou save de jogos; há Memory Sticks desses tipos de até 1GB.



Design do futuro

A face

O PSP foi criado para parecer um aparelho de alta tecnologia, caro e robusto. E esse é justamente seu visual. A face em material acrílico ultra-liso e brilhante, a cor preta e os botões transparentes com sensação de cristal tornam o portátil um aparelho prazeroso de se ver... Até surgirem as inevitáveis impressões digitais e outras sujeiras! É impressionante como este material atrai as indesejadas manchas, causando uma obsessão por limpeza a cada intervalo de jogo. Enquanto você está jogando, a iluminação da tela torna as manchas imperceptíveis, mas uma leve inclinação e você logo encontra dezenas de impressões digitais.

Do lado esquerdo da unidade, temos o direcional digital no layout consagrado pelo DualShock, um pouco menor que no controle dos consoles domésticos e com boas respostas aos comandos. Imediatamente abaixo dele está o disco analógico. Esta novidade difere das alavancas analógicas a que estamos acostumados, pois ele não tem inclinação, apenas desliza lateralmente. O ponto neutro parece ser demasiadamente amplo (você tem que deslocar bastante para que o objeto controlado se mova), e a sensibilidade, devido à pequena área de movimentação, é de difícil precisão. Mas você logo se acostuma.

Outra objeção é a proximidade dos dois dispositivos de controle. Não é difícil, nos momentos de maior agitação, você esbarrar no outro comando.

Do lado direito da face, temos os clássicos botões quadrado, triângulo, X e círculo, na mesma disposição que todos conhecemos, mas agora transparentes e sem as cores que vemos nos botões do DualShock. Este conjunto não é analógico, assim como todos os outros botões do aparelho.

Os botões L e R, na parte superior do PSP, são outra obra-prima do design, valorizando o visual do portátil com seu material de acrílico transparente.



Nosso majestoso PSP: note como brilha o material acrílico da face. Os botões em material transparente valorizam as linhas futuristas do design construído em volta da enorme tela.

Abaixo da gigantesca tela que fica ao centro da unidade, temos dois conjuntos de botões.

Do lado esquerdo, o Home serve para acessar o menu de sistema do console (durante um jogo, aparece uma mensagem pedindo confirmação se você quer realmente cancelar o game); os botões - e + de volume são auto-explicativos. Do lado direito do logo PSP, temos o botão de tela, representado pelo retângulo, que controla o nível de brilho da tela com iluminação traseira (com a bateria, são três níveis; se você encaixar a fonte, ganha um nível extra; se segurar este botão por alguns segundos, desliga a tela). O botão de nota musical alterna entre as quatro equalizações pré-definidas ou nenhuma, apenas para quando você estiver ouvindo MP3 (segurando durante um segundo ativa o Mute, mesmo durante jogos). Por fim, agora há os pequenos botões Select e Start, assumindo as mesmas funções de suas contrapartes do DualShock.

Ainda na face do aparelho, alinhados à parte inferior da tela, dos lados esquerdo e direito, há dois pequenos buracos que, apesar de não parecerem, são alto-falantes (sim, o PSP tem som estéreo sem necessidade de fone de ouvido).

Parte superior

Na parte superior, além dos botões L e R, temos um receptor infravermelho cuja aplicação ainda é desconhecida. No centro temos a porta USB (conector Mini-B) para conexão com um computador ou PS2 e, de cada lado dela, um pouco afastados, há conectores para afixar periféricos (como no Game Boy da Nintendo). Atrás da porta USB está o drive de UMD, que se abre arrastando a chave Open, próxima do botão R.

Parte traseira

Na traseira, o grande drive ocupa toda a parte central da unidade, e se abre com um mecanismo que parece frágil e suscetível a travadas e outros defeitos mecânicos. Ocupando inteiramente o lado esquerdo está a porta para a bateria, e do lado direito fica a pequena porta para o Memory Stick.

Parte inferior

Na parte de baixo temos, do lado esquerdo, a alça para fixar o cordão e, logo abaixo, a entrada para o fone de ouvido com conector para o controle remoto - curiosamente, o manual informa que essa entrada também aceita microfone, então fica a possibilidade de um futuro headset para partidas remotas. Do lado direito fica o conector para a alimentação externa (recarregador de bateria). Um pouco afastados do centro, há mais dois orifícios para os alto-falantes L e R (os da parte inferior geram som mais alto que os frontais). Entre os falantes fica a etiqueta com o número serial do aparelho.

Lateral esquerda

Na lateral esquerda da unidade temos a chave de LAN wireless, que serve para ativar o modo de rede sem fio do portátil (a posição padrão é desligada, para evitar acessos acidentais ao recurso que acabariam encurtando a vida da bateria desnecessariamente). Há também as luzes de acesso ao Memory Stick (a de cima, que pisca em laranja) e de acesso à rede sem fio (a de baixo, que pisca em verde).



Do lado esquerdo, você pode conferir o direcional digital e o curioso disco analógico (esse mesmo que parece um alto-falante). Na direita, o slot traseiro para o encaixe do Memory Stick Duo e a parte inferior da unidade, com conectores de fone e fonte, além da etiqueta com o serial.



O drive de disco se abre e o UMD é inserido com sua capa protetora. Note ainda o receptor infra-vermelho (esquerda), a porta USB (centro) e a chave Open (direita).

Ⓛ Lateral direita

A lateral direita do PSP guarda apenas a chave Power/Hold. Se movê-la para baixo, ela fica travada no modo Hold, que bloqueia todos os botões do portátil. Deslizando a chave para cima, você liga o aparelho. Quando estiver ligado, se você der uma leve deslizada para cima e segurar assim por um segundo, ativa o modo Sleep, que desliga a tela, os alto-falantes, o drive de UMD e a rede sem fio e mantém o PSP em estado de hibernação. Para voltar ao normal, basta deslizar a chave da mesma maneira, o que retornará exatamente ao último estado do PSP

(no mesmo ponto em que você deixou o jogo, por exemplo). A vantagem é que o prático modo Sleep tem grande autonomia de energia, ou seja, você pode deixar o aparelho nesse estado por dias consumindo uma quantidade ínfima da bateria. Se preferir, pode desligar realmente o PSP, segurando a chave Power durante dois segundos. Há ainda dois LEDs: o de Hold, que fica em amarelo, e a luz de Power, com vários estados: apagada indica que o aparelho está desligado ou em modo Sleep; piscando em verde indica bateria baixa; acesa em laranja, recarregando; acesa em verde, aparelho ligado.

UMD, a mídia compacta

A mídia do PSP é o exclusivo UMD, ou Universal Media Disc, um disco de 6 cm de diâmetro com capacidade de armazenamento de 1,8GB. O UMD é envolvido por uma capa protetora irremovível, com face transparente para deixar visível a impressão do disco e parte traseira totalmente transparente, com uma abertura para o leitor óptico realizar a leitura dos dados. Por enquanto, há apenas um tipo de UMD, para jogos, mas futuramente poderão ser encontrados outros dois tipos: de música e de vídeo. Ao inserir um UMD no PSP, o sistema automaticamente identifica o tipo de conteúdo e exibe um preview do produto. As caixas dos jogos (pelo menos as japonesas) também adotaram um esquema próprio: um pouco mais baixas e menos largas que uma caixa de DVD padrão. Atrás de cada embalagem, uma informação curiosa: o ícone de região 2 (mesma região atribuída ao Japão nos DVDs de filme). Isso indicaria trava de região para os jogos, a exemplo dos consoles domésticos? Provavelmente não, já que a própria Sony divulgou que seu PSP seria livre de travas de região para os jogos, apenas utilizando esse tipo de restrição para os UMDs de filme.



Impressões da redação



Eduardo Trivella

O PSP é aquele objeto que, quem tem, pode fazer inveja aos amigos. Lindo, bacana e multitarefa. A tela é maior do que eu imaginava e a resolução é algo fora do comum. Mas o que mais importa em um novo console, os games, até agora não me impressionou muito. Ainda não vi nada que me fizesse falar "nunca vi uma coisa dessas".



Pablo Miyazawa

O espaço para as mãos é muito pequeno e questiono a escolha da face de acrílico, que fica manchada de marcas de dedo muito facilmente. Por outro lado, a tela é uma das coisas mais impressionantes que já vi na vida. A possibilidade de ouvir música e ver vídeos também é perfeita. Mas ainda espero games que façam valer a compra.



Eric Araki

Os gráficos são superiores a qualquer portátil já produzido. Mas, depois de jogar por algum tempo, você percebe alguns incômodos. Nos direcionais, principalmente. Fora isso, ele é um portátil estranho para a realidade brasileira. Eu jogo um GBA tranquilamente num ônibus. Até um DS. Mas um PSP, que parece tão caro, seria pedir para ser assaltado.



Felipe Azevedo

O PSP não precisaria de nenhuma das suas funções extras (tocar MP3, rodar vídeos e servir de visualizador de imagens digitais) para fazer sucesso. Só a qualidade gráfica de seus jogos, a nitidez e o tamanho da tela já são suficientes para deixar qualquer um fascinado por ele. Só ainda não reservei um por causa das dívidas do fim do ano.

Configurando o sistema

O sistema operacional do PSP utiliza a interface XMB (Cross Media Bar) da Sony, adotada no PSX e nas últimas TVs da empresa. A interface se baseia num layout em cruz, com as opções principais numa linha horizontal e suas subcategorias em respectivas linhas verticais.

Curiosamente, o plano de fundo da tela de sistema muda de cor de acordo com o mês do ano: branco em janeiro, amarelo-claro em fevereiro, verde-claro em março, rosa em abril, verde em maio, roxo-claro em junho, azul-turquesa em julho, azul-escuro em agosto, roxo em setembro, amarelo em outubro, marrom em novembro e vermelho em dezembro. Ao ligar o aparelho pela primeira vez, você passa



O menu XMB: acessando a opção *Battery Information*, sob *Settings/System Settings*.

por um assistente de configuração no qual você escolhe entre os idiomas japonês e inglês para o sistema operacional do PSP (sim, as opções do menu ficam em inglês!), definir um nickname para a máquina (nome que será exibido para outros jogadores em aplicativos wireless), fuso horário e ajustar data e hora.

Em seguida, você é levado para a tela de sistema com menu XMB. A primeira de todas as categorias é *Settings*, onde você altera as configurações do console – tudo fica salvo numa memória flash embutida no portátil, independente de Memory Stick. Sob esse grupo, no topo da lista está a opção *Network Update*, que permite criar uma conexão com a internet via hotspot ou modem wireless para baixar atualização da BIOS do PSP.

A opção seguinte em *Settings* é *USB Connection*, que serve para fazer a conexão com computador (testamos a comunicação com Mac OS X e PC com Windows XP). Para tanto, basta conectar o cabo USB ao PSP e ao computador e, ao escolher esta opção, o sistema operacional automaticamente reconhece o PSP como um dispositivo USB e mapeia o Memory Stick como um drive de disco removível, permitindo que você explore seu conteúdo, mova, copie ou delete arquivos.

Abaixo vem *Video Settings*, onde você ajusta as configurações usadas para os UMDs de vídeo, assim



como num DVD player. Aqui você pode escolher o idioma padrão do menu, áudio e legendas entre as dezenas de opções de idiomas já estabelecidos no formato DVD-Vídeo, inclusive o português. Porém, esses idiomas deverão estar incluídos no filme em UMD para funcionarem. Será que teremos filmes em UMD no Brasil futuramente? Ainda sob *Video Settings*, há a opção *UMD Video Volume*, para você definir o volume do áudio dos filmes entre Normal, +1 e +2.

Em seguida vem *Photo Settings*, onde você tem apenas a opção de alterar a velocidade do slideshow.

A opção *System Settings* é a seguinte, e nela você pode redefinir o nickname do sistema, alterar o idioma da BIOS (inglês ou japonês) e também conferir algumas informações úteis. Em *Battery*



Ronny Marinoto

Não há dúvidas de que o PSP é o melhor hardware portátil: som e imagem de altíssima qualidade. Praticamente um PS2 com dimensões reduzidas. O grande problema a ser solucionado é a duração da bateria, que vai embora rapidinho. Ele também não apresenta novidades na maneira de se jogar.



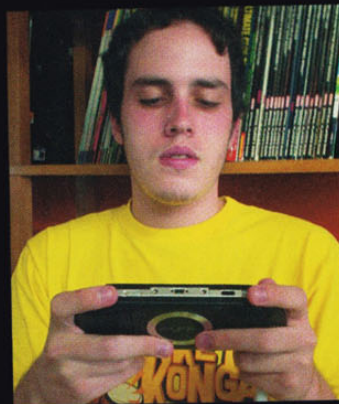
Gabriel Morato

O primeiro choque ao ver o PSP é sua tela – a melhor que eu já vi em um aparelho portátil, videogame ou não. Os gráficos 3D repetem a dose. A pegada dele é boa, mas o disco analógico decepcionou, assim como os botões *Select* e *Start*, que não se prestam para ação rápida. Apesar disso, sua política faz-tudo faz dele um pequeno notável.



Rodrigo Guerra

Tocar nesta pequena máquina foi uma grande emoção. Tudo o que eu esperava do PSP virou realidade. O aparelho é um pouco pesado, mas ainda assim confortável. O som é limpo, a imagem é deslumbrante e os jogos são fantásticos. Os dedos esbarram na tela deixando marcas, mas nada que uma flanela não resolva. É o portátil que tenho que ter.



Daniel Nieuwenhuizen

O design já tenta mostrar o que ele é: o mais tecnológico dos portáteis, com uma tela espetacular e botões transparentes contrastando com um visual preto reluzente. Os jogos de primeira geração já dão uma idéia do potencial gráfico e a quantidade de utilidades (MP3, foto e vídeo) prometem torná-lo um fiel companheiro do jogador.



Aqui vemos que o PSP realmente é pequeno para o seu poder: pouco maior que um DualShock 2. Logo abaixo, o Memory Stick Duo é menor que um Memory Card, e guarda muito mais dados.

Information você tem um relatório detalhado do estado da bateria, com indicação percentual da bateria restante, estimativa de horas restantes, indicação da origem de energia (bateria ou adaptador AC) e estado da bateria (em uso, recarregado ou carregada). Abaixo dessa opção vem Format Memory Stick, para formatar o cartãozinho – isso zera o conteúdo, mas já cria as pastas necessárias dentro do cartão –, Restore Default Settings, para voltar às configurações originais; System Information, que exibe o MAC Address da unidade, a versão da BIOS e o nickname escolhido; e About PSP, com as linhas legais da marca. Ainda em Settings, a próxima opção é Date & Time Settings, onde você pode ajustar data e hora, mudar o formato em que essas informações são exibidas, escolher o fuso-horário (para os Estados com horário de Brasília, é o GMT -03:00) e ativar horário de verão (Daylight Saving). Abaixo vem Power Save Settings, para configurar os recursos de economia de bateria. Aqui você pode

escolher em quanto tempo a tela vai desligar se inativa (padrão: 5 minutos), em quanto tempo o sistema entra automaticamente em modo Sleep (padrão: 10 minutos) e ligar ou desligar a economia em rede wireless. Em Sound Settings, você pode ativar o AVLS (Automatic Volume Limiter System – um limitador de volume), e desligar o som que o sistema faz quando você alterna entre as opções (Key Tone).

Em Security Settings, você pode estabelecer uma password de quatro dígitos e, com ela, poderá definir o Parental Control Level de Off a 11, o que controlará o conteúdo possível de ser acessado neste PSP. Isso funciona para UMDs de jogos (controlado pelo CERO japonês ou ESRB americano) e filmes, permitindo bloquear o acesso a discos com determinada censura.

A última opção da categoria Settings é Network Settings, onde você pode configurar o acesso do tipo Ad Hoc (acesso direto entre dois ou mais PSPs sem necessidade de um ponto de acesso – basta escolher os canais ou deixar em automático) e Infrastructure (comunicação entre sistemas através de ponto de acesso – necessário configurar uma conexão à internet via wireless).

As outras categorias no menu de sistema do PSP são Photo, Music e Video (que você verá adiante) e Game. Nesta última você pode inserir um UMD de jogo para iniciá-lo, como também pode acessar as opções Game Sharing (para receber dados de outro PSP via wireless, função que depende do jogo inserido), Save Data Utility (para visualizar os saves dos games, com opção de copiar os dados para outro Memory Stick – é necessário fazer trocas de cartões no processo –, apagar e visualizar informações sobre o save e o jogo a que ele pertence) e Memory Stick, que, segundo o manual, guarda os dados de update da BIOS, mas, curiosamente, ao ser escolhida, a opção indica “No Game Found”. Seria possível rodar games e, quem sabe, até aplicativos, talvez até emuladores, a partir do Memory Stick? Parece que sim.



Diversas comparações: o UMD e sua caixa confrontados com um jogo de PS2 e outro de GameCube japonês; o Memory Stick contra um cartucho de Nintendo DS e outro de GBA; por fim, o PSP contra seus concorrentes: o Nintendo DS (esquerda) e o GBA (direita), ambos da Nintendo.

Muito mais que um videogame

Além de rodar jogos, o PSP pode fazer outras coisas fantásticas através do menu de sistema em XMB. Na opção Photo, você pode visualizar fotos em JPG (outros formatos de imagens não são reconhecidos) contidas no Memory Stick. É possível criar álbuns através de pastas diferentes, passar as fotos em slideshow e também rotacionar, aplicar zoom e navegar pela foto com o disco analógico. Sob a categoria Music, você pode ouvir as músicas do Memory Stick ou em um UMD de áudio. É possível também criar pastas para diferentes categorias ou álbuns (mas não dá para criar pastas dentro de pastas). O PSP identifica apenas arquivos no formato MP3 e ATRAC3 (formato próprio da Sony), e oferece recursos básicos de um MP3 player: passar para a próxima faixa ou anterior, avanço ou retrocesso rápido, reprodução, pausa, parada e exibição das informações do arquivo de áudio no padrão ID3 Tags. Em Video você pode assistir a UMDs de filme ou arquivos de vídeo no Memory Stick. Porém, o PSP lê apenas arquivos com codec MPEG4 H.264 – nada de WMV, MOV, AVI... A Sony comercializa o programa Image Converter 2 para converter seus vídeos de qualquer formato para este codec, deixando-os prontos para o PSP, mas já surgiram



Você pode visualizar qualquer imagem em JPG na tela do PSP, inclusive as fotos de sua câmera digital. É possível aproximar, rotacionar e navegar pela imagem.

programas gratuitos que fazem o mesmo, tanto para Mac como para PC. É possível converter um filme de até duas horas em um arquivo de cerca de 350MB com qualidade aceitável, mas você preci-

sará de um Memory Stick maior. Tanto os arquivos de foto quanto as músicas e vídeos são transferidos para o Memory Stick através da interface USB com um computador.



À esquerda, assistindo um video na tela do PSP (sim, é um trailer de Resident Evil 4!); à direita, ouvindo músicas como se fosse um MP3 player.

Defeitos da primeira remessa

Um número considerável de consumidores reclamou dos mais variados problemas em seus PSPs logo após o lançamento. O defeito mais comum foi a "Síndrome do Pixel Morto". Esse problema é caracterizado por um pixel (um dos pontos que compõem a tela de cristal líquido) não-funcional, ou seja,

que fica sempre apagado. Os casos mais graves (e raros) encontrados tinham até três pixels mortos na mesma tela. Outros problemas menos comuns incluíam botões que afundavam e ficavam travados, botões barulhentos, controle analógico que não funcionava ou simplesmente caía da unidade,

mecanismo de UMD defeituoso (abria o compartimento sozinho, ocasionando, às vezes, a queda do disco), compartimento de disco que não se fechava completamente, aparelho que simplesmente não ligava, tela com bolhas de ar ou com poeira por dentro. O problema com os botões parece afetar com

mais frequência o botão quadrado, que, em algumas unidades, está em desalinho com a borracha de contato e, por isso, trava quando é apertado ou faz barulho – dos problemas citados, esse é o único presente no PSP que chegou às nossas mãos. A Sony deve corrigir os problemas nas próximas remessas. ☺



Vida útil da bateria

Uma das principais preocupações em relação ao PSP é a vida útil da bateria. Também, uma gigantesca tela com iluminação traseira, um drive de disco com leitor óptico, um adaptador de rede wireless e múltiplos processadores num aparelho portátil são o pesadelo de qualquer bateria. Por esse motivo, fizemos longos testes para avaliar quanto tempo o sistema pode sobreviver sob as mais diversas condições antes de precisar ser conectado a uma tomada.

Primeiro, é bom ressaltar que o PSP tem diferentes níveis controláveis de consumo, alternando entre os três níveis de brilho da tela. As partidas multiplayer aumentam drasticamente o gasto da bateria com o acesso à LAN wireless. A diferença entre usar o alto falante do sistema e o fone de ouvido se mostrou irrelevante em nossos testes. Observamos também que, com a carga no máxi-

mo, o consumo da bateria é menor. Conforme ela se aproxima do esgotamento, a drenagem é cada vez mais rápida.

Ridge Racers é o game da primeira leva que mais castiga a bateria. Com a tela em brilho máximo, nossas sessões resultaram numa média de 4h10m de jogo – de 100 a 0% de bateria. No brilho mínimo, essa média subiu para 4h50m. Curiosamente, no brilho médio, chegamos a uma estimativa de 5h05m de jogo.

Vampire Chronicle, um game mais leve em gasto de processador e acesso ao disco, chegou a uma média de 5h30m no brilho máximo e até 6h00 no nível médio de iluminação.

Lumines, um game leve em consumo, numa sessão de 4h20m, gastou apenas 45% da bateria com brilho máximo, gerando uma estimativa de 9h33m de jogo. Porém, em uma jogada partindo de 24% de bateria, calculamos uma média de 5h50m de jogo total (de 100 a 0%). No brilho mínimo, chegamos a uma média de 6h15m de jogo.

Dessa maneira, constatamos que a previsão da Sony de 4 a 6 horas de jogo era verdadeira, o que é uma marca considerável. Para carregar a bateria de 0 a 100% estando no modo Sleep, esperamos apenas 1h23m. É possível jogar enquanto carrega, aumentando esse tempo em até 40 minutos.

Para ouvir MP3, o sistema desliga a tela e deixa apenas o som, chegando a uma média de 10h00 de música lidas a partir do Memory Stick. Assistindo a vídeos a partir do cartão, chegamos a uma média de 5h00m com tela cheia e brilho no máximo. Os UMDs de filme deverão ter maior consumo, pelo acesso sob demanda ao disco (utilizando o motor do drive e o laser do leitor), mas a Sony promete cerca de 4h00m de filme, ou seja, mais que suficiente para assistir a qualquer filme.

Onde e como adquirir o seu

Devido à escassez de PSPs no lançamento e nas semanas seguintes, ninguém encontrava o aparelho nas lojas. Conseqüentemente, a lei da oferta e da procura se fez valer e, com alta demanda e poucas unidades, o preço do portátil foi às alturas. Em importadoras, o preço no final de dezembro de 2004 chegou aos absurdos US\$ 470 pelo pacote básico (originalmente cerca de US\$ 180) e US\$ 520 pelo Value Pack (normalmente US\$ 230), isso sem contar taxas de envio para o Brasil que variam de US\$ 80 a 150, dependendo da urgência da entrega. E ainda tem que levar em consideração o imposto sobre a mercadoria cobrado pela Receita Federal, que chega a 90% do valor da encomenda.

No início de janeiro, os preços caíram um pouco, mas ainda estavam bem salgados: cerca de US\$ 380 pelo pacote básico e US\$ 430 pelo Value Pack. Cada game estava sendo comercializado a cerca de US\$ 59 cada.

Os interessados em importar o aparelho do Japão, mesmo com os preços elevados, podem optar por algumas lojas online de confiança, como a NCSX (www.ncsx.com – baseada em Nova Iorque, nos EUA), Lik-Sang (www.lik-sang.com – baseada em Hong Kong) ou Play-Asia (www.play-asia.com – baseada em Hong Kong), todas em inglês, com remessa para o mundo todo, com possibilidade de compras através de cartão de crédito internacional.

Outra opção é esperar pelo lançamento da versão americana, que deve ocorrer até março, com preços similares aos preços originais no Japão, o que aumentará a oferta de PSPs no mercado e acabará com os preços abusivos.



Aqui está o objeto de nossas preocupações. Usado da maneira correta, o PSP oferecerá mais horas de uso. Para maior autonomia, sempre há a possibilidade de comprar uma bateria avulsa.

O portátil do futuro

Deu para perceber que a Sony não está para brincadeira? Ela acaba de entrar pra valer na guerra dos portáteis, e promete muito poder de fogo para conquistar mais esse filão do mercado de games.

Na seção de reviews dessa edição, você pode conferir a análise dos sete primeiros jogos que trouxemos do Japão. Vá reservando o dinheiro para adquirir esse indispensável objeto de desejo, e envie quaisquer dúvidas que você ainda possa ter sobre o portátil para o SDP-mail. Agora, com licença que preciso jogar mais PSP...



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: VALUEPACK

Válida de 27/01/05 a 24/02/05

Conteúdo online deste mês

- LEGAIA 2: DUEL SAGA (PS2):
detonado com história.
- MEGA MAN X8 (PS2):
detonado completo.

- VAGRANT STORY (PS1):
detonado com história.
- VIEWTIFUL JOE 2 (PS2):
detonado completo.

No ar a partir de 27/01/05. Alguns conteúdos online podem não estar imediatamente disponíveis, devido ao processo de produção.



DRAGONOON GAMES



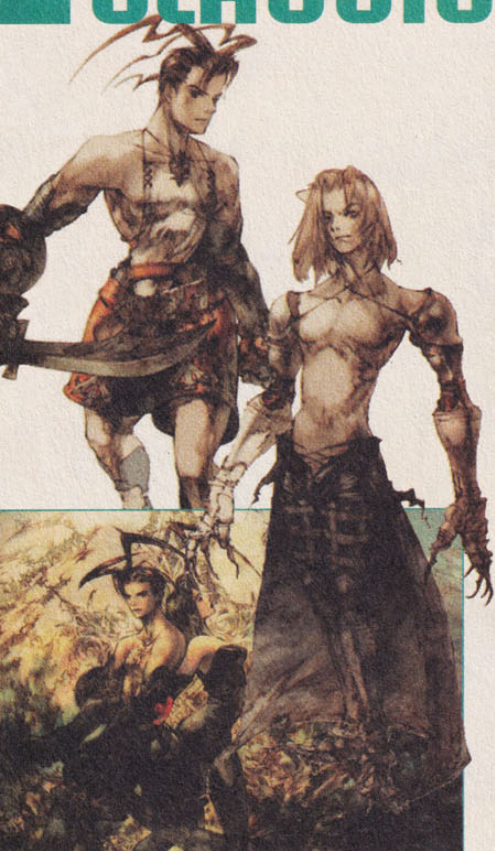
- **TUDO EM VÍDEO-GAMES**
- **FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA**
- **DESTRAVAMOS PLAY 2 NA HORA
(PREÇOS PROMOCIONAIS)**

**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.



SÓ A NATA DOS GAMES

O que rolou de melhor em todos os tempos você encontra aqui

Por André Leme e Rodrigo Guerra

Gosta de RPG? Então se prepare para curtir dois games que fizeram história: Vagrant Story, para PSone, e Legaia 2: Duel Saga, para PS2. Aqui, você confere as análises completas de cada um. Na net, pode utilizar nossos guias que, além de mostrarem tudo o que os games têm para oferecer, trazem a interpretação de todo o roteiro.

Vagrant Story

Sinopse

No reino de Valendia, em uma terra chamada Ivalice, espada e magia andam lado a lado. Trata-se de um mundo medieval onde segredos por becos e valas das cidades, Ashely Riot vive neste mundo. Ele é membro dos Valendia Knights of the Peace, um grupo de soldados que tem como objetivo maior manter a paz por toda Ivalice. Em uma missão, Ashley é mandado para a mansão do Duque Bardorba, que está sob a custódia de Sydney Lasstarot e seu culto religioso. Sua missão é simples: salvar o filho do Duque. Mas o pior acontece. Sydney consegue fugir e leva a criança. Conforme o herói segue o vilão para cumprir sua tarefa, o jogador descobre que Ashley sofre de amnésia. Aos poucos ele começa a recuperar a memória e o jogo se revela uma trama cheia de reviravoltas e traições, tudo muito bem orquestrado para manter o suspense até a última cena.

Bastidores

A maior parte da equipe que desenvolveu Vagrant Story já se conhecia de outros trabalhos. Entre suas criações anteriores estavam Final Fantasy Tactics e The Legend of Ogre Battle. A direção do jogo foi dividida entre Hiroshi Minagawa (Magical Chase, The Legend of Ogre Battle e Ogre Tactics) e Yasumi Matsuno (TLoTOB, OB e FFT), que também trabalhou na pro-



dução e na engenharia de combate. Akihiko Yoshida (TLoTOB, OB e FFT), o designer de personagens, foi o responsável pelas verdadeiras obras de arte contidas no manual e na capa do jogo. A música ficou sob os cuidados de Hiroshi Sakimoto que, por sinal, fez um trabalho espetacular. Por ter sido lançado em fevereiro de 2000, apenas um mês antes da chegada do PS2, no Japão, o jogo não recebeu muita atenção da mídia especializada. Mas isso não foi o suficiente para estragar o brilho do game, que é considerado até hoje um dos melhores RPGs já lançados.

O jogo

A história de Vagrant Story é um grande atrativo, mas o jogo oferece muitas outras coisas interessantes. A primeira delas é o sistema de criação de armas e armaduras. É possível desmontar as armas e combinar partes para montar um novo item, que pode ser mais forte ou mais fraco do que o anterior, dependendo dos materiais que você escolher. As possibilidades são quase infinitas. Outro grande fator positivo é o sistema de batalha,

que pode ser considerado uma versão aprimorada do visto em Parasite Eve. Ashley conta com movimentos que podem ser ligados a golpes que você determina nos botões quadrado, círculo e triângulo. Quando pressionados no momento certo, o personagem consegue realizar combos. Mas nem tudo fica a favor do jogador. Uma barra chamada Risk mostra as chances que ele tem de acertar os inimigos. Quanto mais cheia essa barra, menor são as chances de desferir efetivamente um golpe. O desafio do jogo se divide em duas coisas: chefões poderosos e puzzles inteligentes. Contra as criaturas do mal, não basta tentar encaixar combos atrás de combos, é preciso pensar em estratégias para poder vencer sem correr muitos riscos. Os enigmas a serem resolvidos quebram a rotina das batalhas sucessivas e consegue mexer com seus neurônios. É sempre complicado falar de jogos muito bons, mas tenha certeza de que Vagrant Story é uma verdadeira obra prima. Se você ainda não jogou, vá se confessar, pois você cometeu um pecado. Como se redimir? Consiga uma cópia e acompanhe a estratégia completa no nosso site.

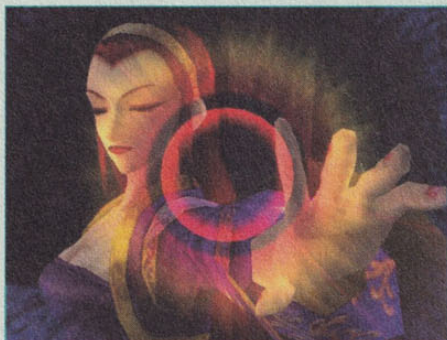
Por Rodrigo Guerra

INFO	PSONE
Gráficos: 9.5 Jogabilidade: 9.0 Som: 8.5 Replay: 10	
Nota	9.5
Produção	Square
Desenvolvimento	Square
Gênero	RPG
Região	EUA
Lançamento	Maio de 2000, no Japão

Legaia 2: Duel Saga

Sinopse

Um estranha pedra de onde jorra água infinitamente. Um rapaz com uma marca de nascença estampada no peito. Uma discriminação racial com resultados trágicos. Uma moça com poderes mágicos além da imaginação. Esse são alguns dos ingredientes que podem mudar o destino do planeta em Legaia 2. Lang, o protagonista, levava uma vida pacata com sua família adotiva até que estranhos acontecimentos fazem com que ele reflita sobre a marca em seu peito. Durante o desenrolar do enredo ele não só descobrirá a raça da qual se originou, como também perceberá que possui uma habilidade rara: a de definir o futuro da vida em seu planeta. O que ele não sabe é que ele não é o único. Avalon, um ser maligno, tem a mesma habilidade e pretende usá-la da pior maneira possível. Cabe a Lang e seus amigos Maya, Kazan, Sharon e Aine fazerem de tudo para que isso não aconteça.



Bastidores

Legaia 2 foi desenvolvido pela Contrail, a subsidiária da Sony que criou Wild Arms, Alundra 1 e 2 e o The Legend of Legaia original (todos de PS1), e pelo pessoal da Prokion, e foi lançado originalmente em novembro de 2001 no Japão. O game é dirigido por Natsumi Arisawa (designer de personagens do origi-



nal), o enredo é de Kazushige Inaba (designer do primeiro game) e as músicas são compostas por um trio infalível: Hitoshi Sakimoto (Final Fantasy Tactics/XII, Vagrant Story), Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger/Cross, Xenogears/Xenosaga) e Michiru Oshima (Arc the Lad: Twilight of Spirits).

O jogo

Apesar de sensacional, o primeiro episódio da série, Legend of Legaia, para PSone, demorou para ser descoberto pelos fãs de RPG, fato que não se repetiu com Legaia 2 – os fãs do gênero sacaram logo que o jogo era de primeiríssima qualidade. Um dos três melhores RPGs de sua época, Legaia 2 trouxe um visual mais caprichado, com gráficos claros e bem definidos. Mas o fator que mais fez diferença foi a movimentação da câmera, que dava um clima todo especial ao combate, alternando entre tomadas de vários ângulos diferentes e se aproximando da ação nos momentos certos. A jogabilidade, próxima da perfeição, era muito parecida com a do primeiro episódio, tanto nos comandos de combate, quanto no aprendizado de golpes marciais. Variedade é o que não falta no game: interatividade no roteiro, missões opcionais, minigames, combinação de armas, armaduras e acessórios, desenvolvimento de habilidades com equipamentos,



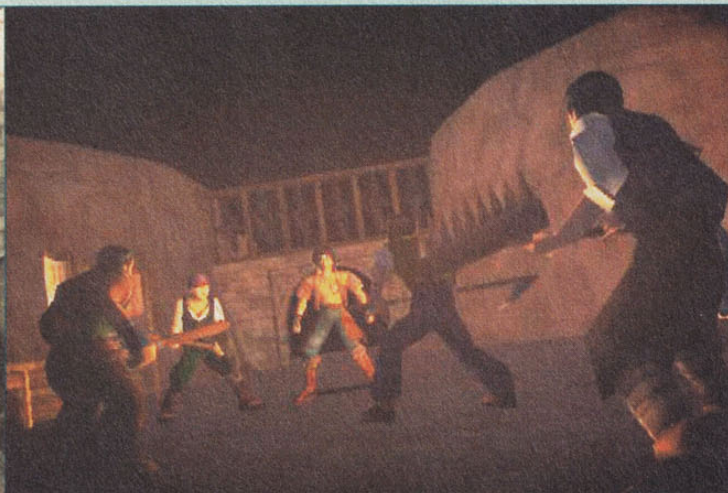
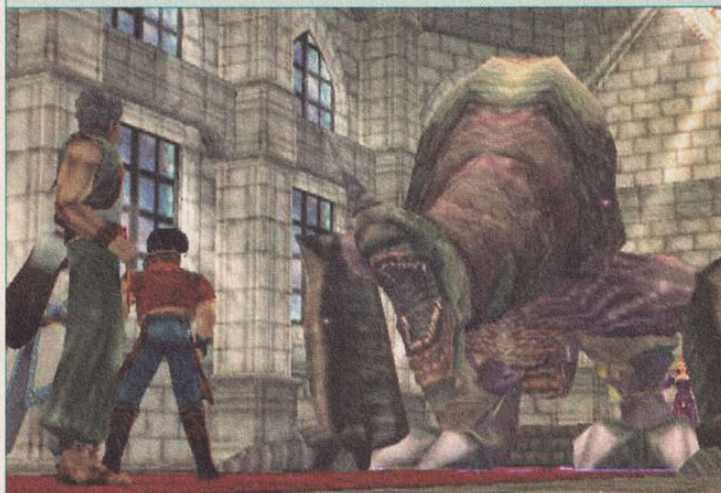
artes culinárias, torneios de luta, enfim, opções para todos os gostos.

Na minha opinião, ele só não recebe nota máxima porque o roteiro deixa um pouco a desejar, principalmente se comparado à misteriosa trama do episódio anterior. Mesmo assim, esse é um RPG que deixou seu nome gravado para sempre na linha do tempo. ⊗

Por André Leme



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10 Jogabilidade: 9.5 Som: 9.0 Replay: 9.5	
Nota	9.5
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Contrail / Prokion
Gênero	RPG
Região	EUA
Lançamento	Janeiro de 2002, nos EUA



MISSÃO: HOME THEATER

Como obter a melhor
qualidade de imagem

Parte 3

Por Quem Woo Moo

Gateway

Recapitulando: na SDP #15 introduzimos o fantástico mundo do home theater, com alguns conceitos básicos e definições; na edição passada, fomos a fundo no aspecto sonoro da aparelhagem. Agora, finalizamos com um passeio detalhado pelas características visuais necessárias para um completo cinema na sala de estar. E lembre-se, qualquer dúvida adicional, não hesite em recorrer ao querido Correio Técnico.

A questão do formato: 16:9 vs. 4:4

Uma dúvida muito comum que tenho recebido é quanto ao tipo de televisão a adotar em um bom home theater. Será que realmente vale a pena investir em uma TV widescreen (16:9) ou é bobagem? Quais os principais recursos necessários em uma TV? Pessoalmente, eu tenho uma queda por televisores widescreen, primeiro porque eu gosto de assistir a filmes

em seu formato original, e segundo porque também é bom pensar que em breve (nem tanto) esse formato será padrão das chamadas TVs digitais que estão entrando com força total em todos os países – e só não entrou no Brasil ainda porque o padrão a ser utilizado aqui não foi escolhido. Mas o que, afinal, é widescreen? Com certeza você já se perguntou por que

muitos DVDs a que você assiste ficam com tarjas pretas em cima e embaixo da tela – e não há Cristo que as remova, mesmo alterando as configurações do DVD player, o máximo que é possível são tarjas menores, mas com uma imagem esticada. Isso acontece porque o filme está sendo exibido no padrão widescreen, formato adotado pelo cinema, com uma área de exibição

horizontalmente maior. A única maneira de assistir sem as tarjas, ou pelo menos com elas bem menores, é utilizando uma TV widescreen. É bom ficar avisado de que nem sempre é possível se livrar das tais tarjas, já que há pelo menos três padrões de formato widescreen: o 16:9, o anamórfico e o 2.40:1. Nos dois primeiros há o preenchimento total da tela,

Burnout 3: Takedown

Vídeo composto



Vídeo componente



enquanto no formato 2.40:1, que tem uma área lateral maior ainda, não dá para escapar de ver pequenas tarjas, mesmo em um TV 16:9.

Outro porém dos televisores widescreen (além de serem mais caros) são as transmissões normais que chegam no padrão 4:3, o formato dos televisores normais. Neste caso, para visualizar a transmissão, você tem três escolhas:

1) Assistir no formato original 4:3 e visualizar duas tarjas laterais na imagem; 2) Escolher alguma opção de zoom que preencha a tela sem distorções, mas com perdas nas partes superior e inferior da imagem; 3) Preenche a imagem no formato 16:9, onde não há perdas visuais, mas a imagem fica achatada.

É recomendável que você veja todos esses recursos da TV antes de decidir pela compra. Em muitas lojas os vendedores vão teimar em mostrar só DVDs 16:9, com os quais não haverá problema algum. Desconfie: transparência e conhecimento é uma condição indispensável para profissionais desse ramo.

Plasma, cristal líquido e tubo

Atualmente no mercado há vários tipos de televisores: os normais tipo CRT (tubo), as TVs de retroprojeção e as TVs tipo LCD ou plasma. Em custo/benefício e qualidade de imagem, a melhor opção ainda é a TV convencional de tubo, apesar do grande espaço que ela ocupa e da limitação de tamanhos de tela (a maior fabricada é de 38 polegadas). As TVs de retroprojeção possuem telas de 40" a 100", mas elas também ocupam muito espaço e precisam de uma iluminação um pouco controlada e de uma distância mínima para ficar com um bom desempenho. Já as chamadas TVs flat (plasma e LCD) não ocupam muito espaço (é possível pendurá-las na parede) e possuem tamanhos que variam de 15" a 60", mas a qualidade de imagem ainda é um pouco inferior aos CRTs (de mesmo tamanho), e o principal inconveniente: são televisores extremamente caros no momento.

Mas a tendência é que, em breve, a imagem melhore e o preço caia bas-

S-Video



Progressive scan



tante, uma vez que os fabricantes apostam nesse tipo de TV como futuro padrão.

Benefícios interessantes

Quanto aos recursos da TV, se você for utilizar o receiver para centralizar o home theater, características como potência de som e opções surround são irrelevantes, uma vez que o som será processado pelo receiver. O importante é que você assegure que ela vai ter a melhor imagem possível, dando mais atenção aos tipos de entrada de vídeo que ela possui. Se tiver a entrada de vídeo componente, melhor, ou pelo menos uma entrada S-Video – confira nossa primeira matéria da série para distinguir estas entradas. Outro recurso muito bem-vindo é o suporte aos padrões progressive scan, tanto para jogos quanto para filmes. Esse padrão, que também será utilizado na TV digital, consiste em uma abordagem diferente na formação da imagem na tela e/ou um aumento na resolução da imagem. Ela funciona da seguinte maneira: nas TVs conven-

cionais, a imagem é formada de modo entrelaçado, isto é, primeiro todas as linhas ímpares que formam a imagem são montadas e, em uma segunda varredura, as linhas pares são montadas, completando a imagem. Em uma reprodução de DVD, chamamos esse recurso de 480i (480 linhas de resolução no modo entrelaçado).

Com o progressive scan temos o 480p (480 linhas de resolução no modo progressivo, ou não-entrelaçado); isto é, em vez da imagem se formar em duas varreduras, ela é formada de uma vez e, ainda que o número de linhas de resolução seja o mesmo, há a impressão de que é maior, além do ganho de nitidez e cores.

No padrão progressive scan ainda temos o modo 720p (720 linhas de resolução não-entrelaçadas) e o 1080i (1080 linhas de resolução entrelaçadas), que deverão ser utilizadas como padrão nos consoles da próxima geração.

O PS2 consegue reproduzir games nesses padrões, mas são relativamente poucos os que oferecem este progressive scan. Apesar disso, a

HARDWARE



Gran Turismo 4: à esquerda, em progressive scan 480p; à direita, em 1080i – este é o único jogo de PS2 a suportar tamanha resolução.

Ⓛ tendência é que isso se torne um recurso cada vez mais comum.

Ativando o progressive scan nos jogos

Em primeiro lugar, o jogo precisa oferecer suporte para o recurso. Segundo, você precisa ter o cabo de vídeo componente para o PS3. Terceiro e último, a TV também tem que ser compatível, isto é, além de ter a entrada de vídeo componente, ele precisa suportar o padrão progressive scan.

Então, para ativar o recurso, normalmente a função progressive scan faz parte do menu de opções (Options)

dos jogos. Quando você seleciona esta opção, geralmente o PS2 faz um teste de visualização e depois pede confirmação – se você não o fizer em alguns segundos, ele volta à configuração anterior.

Porém, alguns jogos como Burnout 3: Takedown e Guilty Gear XX deixaram o acesso ao progressive scan fora dos menus. Nesses casos, para ativar o recurso é necessário segurar os botões **▲ + X** durante a carga do jogo, para acessar um menu escondido. Coisa de louco, não? Até parece que o modo de varredura progressiva é um prêmio para quem descobrir como ativar...

Comparando a qualidade das imagens

Em nossa primeira matéria, discutimos os tipos de cabos que você pode comprar para fazer a conexão do PS2 para o receiver (ou TV), mas depois recebi muitas mensagens perguntando se o ganho de qualidade nas imagens realmente vale a compra de um cabo novo, e se esse ganho era realmente perceptível. Bom, nada melhor do que poder visualizar as diferenças e, para tanto, fizemos o possível para tirar algumas fotos diretamente da TV, pois se fosse em processo de captura, a imagem poderia não corresponder

com fidelidade à imagem mostrada; em contrapartida, uma foto pode não mostrar todos os detalhes das diferenças e, por isso, recomendamos que você veja a diferença ao vivo e em cores sempre que possível. Ao longo desta matéria você confere uma série de fotos tiradas diretamente de uma televisão, com as seguintes ligações disponíveis no PS2: cabo de vídeo composto, cabo de S-Video, cabo de vídeo componente e progressive scan (com vídeo componente). Todas as fotos foram tiradas com as mesmas configurações de brilho, contraste, nitidez e cores, ou seja, todas as variações são decorrentes da utilização dos cabos. Ⓛ

ATV Offroad Fury 2

Vídeo composto



Vídeo componente



S-Video



Progressive scan



Guilty Gear XX

Vídeo composto



Vídeo componente



S-Video

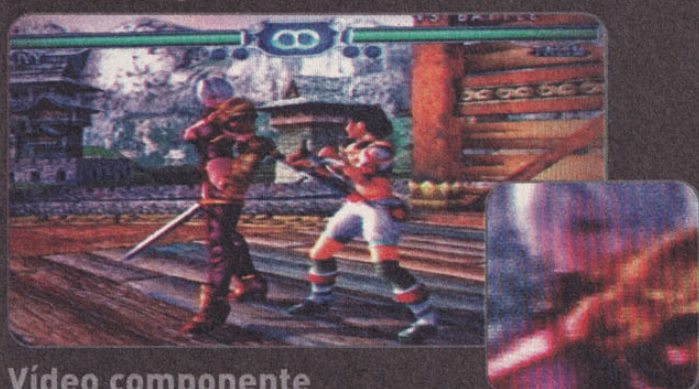


Progressive scan



Soul Calibur II

Vídeo composto



Vídeo componente



S-Video



Progressive scan



► Tabela de jogos ideais para home theater

A seguir, compilamos uma tabela de jogos que fazem uso de um ou mais recursos otimizados para home theater. Alguns títulos podem sofrer alterações de acordo

com a região onde o jogo foi lançado (PAL/USA/JAP). É relativamente normal, por exemplo, que um jogo tenha suporte ao progressive scan na versão européia

(PAL) e não na versão americana (USA).
Obs.: a lista não está completa, mas tentamos compilar o maior número possível de games com recursos especiais.

Nome do Jogo	Widescreen	Prog. Scan	Som				
Ace Combat 4	16:9	—	—	NBA 2K3	16:9	480p	—
Ace Combat 5:				NBA Street Vol. 2	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
The Unsung War	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	NCAA Football 2002	16:9	—	—
Ape Escape 2	16:9	—	—	NCAA Football 2005	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
ATV Offroad Fury 2	—	480p	—	NFL 2K3	16:9	480p	—
Beyond Good and Evil	—	480p	—	NFL Street	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
Bujingai: The Forsaken City	—	480p	—	NHL 2003	—	—	DTS
Burnout	16:9	—	Dolby Pro-Logic	Pirates:			
Burnout 2: Point of Impact	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	The Legend of Black Kat	—	—	DTS
Burnout 3: Takedown	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	Primal	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II
Caslevania:				R: Racing Evolution	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
Lament of Innocence	—	—	Dolby Pro-Logic II	Ratchet & Clank	—	—	Dolby Pro-Logic II
Catwoman	16:9	—	—	Ratchet & Clank:			
Crimson Tears	—	480p	Dolby Pro-Logic II	Going Commando	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II
Dog's Life	16:9	—	—	Rayman 3: Hoodlum Havoc	—	480p	—
Ecco the Dolphin	16:9	—	—	Red Dead Revolver	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
ESPN NFL 2K5	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	Rise To Honor	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II
F1 Career Challenge	16:9	—	—	Robotech: Battlecry	—	480p	—
F1 Championship 2001	16:9	—	—	Robotech: Invasion	—	480p	—
FIFA Soccer 2001	16:9	—	—	Showdown:			
FIFA Soccer 2003	16:9	—	DTS	Legends of Wrestling	—	480p	—
Final Fantasy XI	16:9	—	—	Shrek 2: The Game	—	480p	—
The Getaway	16:9	—	—	Sled Storm	16:9	—	DTS
Ghost Hunter	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	Smash Court:			
Ghost in the Shell:				Pro Tournament 2	16:9	480p	—
Stand Alone Complex	16:9	480p	—	SOCOM: U.S. Navy SEALs	—	480p	Dolby Pro-Logic II
Gran Turismo 3 A-Spec	16:9	—	—	SOCOM II: U.S. Navy SEALs	—	480p	Dolby Pro-Logic II
Gran Turismo 4	16:9	480p/1080i	Dolby Pro-Logic II	Soul Calibur II	16:9	480p	—
Grand Theft Auto 3	16:9	—	—	Splashdown:			
Grand Theft Auto: Vice City	16:9	—	DTS 4.1	Rides Gone Wild	16:9	480p	—
Grand Theft Auto:				SSX	16:9	—	—
San Andreas	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	SSX Tricky	16:9	—	DTS
Guilty Gear X	—	480p	—	SSX 3	16:9	480p	DTS 4.0
Guilty Gear Isuka	—	480p	—	Star Ocean			
I-Ninja	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	Till the End of Time	16:9	480p	—
Jak and Daxter	16:9	—	—	Star Wars: Bounty Hunter	—	480p	—
Jak II	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	Street Hoops	—	—	DTS
Jak 3	16:9	480p	Dolby Pro-Logic II	Syphon Filter:			
Katamari Damacy	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	The Omega Strain	—	480p	Dolby Pro-Logic II
Killzone	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	Tekken 4	—	480p	—
Madden NFL 2002	16:9	—	—	The Bouncer	—	—	Dolby Digital
Madden NFL 2003	16:9	—	—	Tony Hawk's Pro Skater 4	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
Madden NFL 2004	16:9	—	—	Transformers	16:9	—	Dolby Pro-Logic II
Madden NFL 2005	16:9	—	—	Triple Play 2003	16:9	—	—
Manhunt	16:9	—	Dolby Pro-Logic II	True Crime: Streets of LA	16:9	480p	—
Marvel vs. Capcom 2	—	480p	—	V-Rally	16:9	—	—
Mega Man X8	—	—	Dolby Pro-Logic II	Vampire Night	16:9	—	—
Metal Gear Solid 2:				Van Helsing	—	480p	—
Sons of Liberty	—	—	Dolby Digital	Vexx	—	480p	Dolby Pro-Logic II
Metal Gear Solid 2:				Viewtiful Joe 2	—	—	Dolby Pro-Logic II
Substance	—	—	Dolby Digital	Virtua Fighter 4 Evolution	—	—	—
Metal Gear Solid 3:				Wallace & Gromit in			
Snake Eater	—	—	Dolby Pro-Logic II	Project Zoo	16:9	—	—
Mortal Kombat: Deception	16:9	480p	—	Wipeout Fusion	16:9	—	—
Moto GP	16:9	—	—	WRC: World			
Moto GP 2	16:9	—	—	Rally Championship	16:9	—	—
				X-Files: Resist or Serve	16:9	—	Dolby Pro-Logic II

Tekken 4

Vídeo composto



Vídeo componente



S-Video



Progressive scan



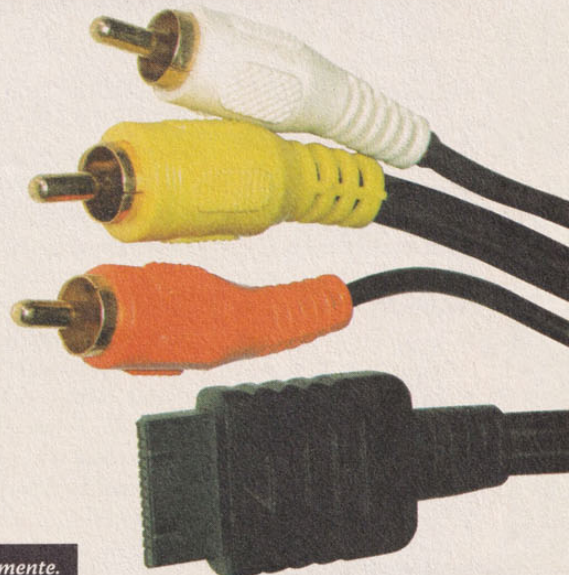
Cabo de vídeo componente



Cabo de S-Video



Cabo de vídeo composto



Acima, os diferentes cabos para o PS2. Não deixe de conferir a SDP #15 para configurar tudo devidamente.

Considerações finais

Como você já deve ter percebido, o que não falta no mercado são opções para montagem de seu home theater. Ele deve ser montado a partir de muita pesquisa e, se possível, de muito "test-drive". Visite o maior número possível de lojas especializadas e procure gastar algum tempo

com as demonstrações dos produtos. Antes de adquirir o seu tão sonhado HT, sempre se pergunte: "Qual a possibilidade de eu fazer um upgrade no sistema futuramente?". Como não é algo que se compre todo dia, é bom fazer um planejamento de médio prazo. Se há planos para melhoras,

talvez valha a pena investir um pouco mais em caixas de melhor qualidade para futuramente adquirir um receptor melhor, ou vice-versa. Lembre-se de que o sistema pode estar plenamente satisfatório agora, mas, depois de algum tempo, começamos a ficar mais exigentes. Se duvida disso, per-

gunte a si mesmo se estaria contente com os gráficos do PS1 hoje? Viu, viu? Brincadeiras à parte, espero que suas dúvidas tenham sido sanadas e que você esteja pronto para entrar na era do som e imagem digitais. Qualquer coisa, já sabe: envie suas dúvidas e sugestões para nosso Correio Técnico. ☒

SUPERDICAS PLAYSTATION 2

BATMAN: VENGEANCE Truques

No menu principal, aperte:

Batlauncher infinito: ●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2.

Batrang infinito: L1, R1, L2, R2.

Handcuff infinito: ■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2, L2.

Modo Cheat: L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●.

Todos os movimentos: L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R2.

Obs.: um som confirma a dica.



BATTLESTAR GALACTICA

Todos os Wingmen:

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Códigos

No menu de extras, entre com os códigos para habilitar as Battlestar Galactica mini-series:

Código 01: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←.

Código 02: ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →.

Código 03: →, →, →, ↓, ↓, ←, ←.

Código 04: ←, ↑, ←, ←, ↓, ←, ↑, ↓.

Código 05: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓.

Código 06: ↑, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, →.

Código 07: →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↑, ↑.



BLADE 2 Truques

No menu principal, segure L1 e aperte:

Dificuldade Daywalker: ←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✕.

Selecionar fases: ↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■.

Todas as armas: ■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.

Pause o jogo, segure L1 e entre com os seguintes códigos:

Energia infinita: ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●.

Habilitar personagens não jogáveis: ■, ●, ▲, ✕, ■, ●, ▲, ✕.

Munição infinita: ←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, ✕.

Rage infinita: ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Invencibilidade: receba todas as medalhas de ouro no modo Grand Prix Championships.

Modo Runaway: complete o modo Crash e receba todas as medalhas de ouro em todas as 15 pistas.

Modo Two Player Pursuit: complete o modo Pursuit 3.

Opção Face Off: vença todos os face offs no primeiro campeonato.

Veículo Classic 1970: vença o torneio Pursuit 2. (é preciso destruir o veículo Classic 1970 com o carro de polícia).

Veículo Custom Compact: vença o torneio Custom Series Qualifier.

Veículo Custom Coupe: vença o torneio Split Second Grand Prix.

Veículo Custom Muscle: vença o torneio Pursuit 6.

Veículo Custom Pickup Truck: vença o torneio Pursuit 5.

Veículo Custom Roadster: vença o torneio Point Of Impact Grand Prix.

Veículo Custom Sport: vença o torneio Speed Streak Grand Prix.

Veículo Custom SUV: vença o torneio Pursuit 4.

Veículo de polícia: vença o torneio Pursuit 1. Você deve destruir o carro dos criminosos.

Veículo Drivers Ed: vença o torneio Driving 101.

Veículo Gangster: vença o torneio Pursuit 3.

Veículo Hot Rod: vença o torneio Face Off 1.

Veículo Japanese Muscle: vença o torneio Face Off 3.

Veículo Super: vença o torneio Face Off 4.

Veículos 1997 Eclipse e 2001

Focus SVT: complete o modo Custom Championship e bata duas vezes o recorde.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

Habilitar personagens:

Android 16: jogando com Kuririn pela segunda vez no modo Dragon Universe, encontre o Android 16 nas planícies das Ilhas do Sul e leve-o até Bulma, em West City.

Android 17: Vença-o no modo Dragon Universe com Piccolo.

Android 18: Complete o modo Dragon Universe com Kuririn.

Bardak: Ao iniciar o modo Dragon Universe, vá até o Spacepod de Raditz e examine os três pontos de exclamação.

Brolly: Complete o modo Dragon Universe duas vezes e comece um novo jogo. Vença-o para torná-lo disponível na tela de seleção de personagens.

Captain Gyniu: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Cell: Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Cell Jr.: Vença-o na Dragon Arena quando for interrompido por ele. Certifique-se de ter level maior



que 20 e menor que 40.

Cooler: Depois de derrotar Freeza, SSJ Vegeta aparecerá no mesmo local onde estava a nave de Freeza e da Tropa Gyniu. Vença-o e, depois de conversar com Vegeta, vá até o ponto vermelho no mapa para enfrentar Cooler.

Dabura: Vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Dr. Gero: Vença-o no modo Dragon Universe com Yamcha.

Majin Buu: Complete o modo Dragon Universe com Goku.

Freeza: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Gogeta (Goku): Depois de vencer Brolly no modo Dragon Universe, desafie e vença Gotenks no modo The World Tournament Arena.

Gogeta SSJ4 (Vegeta): Selecione o Vegeta e, ao invés de lutar com o Kid Buu, encontre-se com Goku. Vença-o para receber a Fusion.

Gohan: Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Goku (SSJ4): Vença Kid Buu uma Super Spirit Bomb e siga em frente no modo Dragon Universe. Na saga de Majin Boo, ao invés de ir até Brolly, vá para as ilhas ao sul e procure os pontos de exclamação.

Goten: Vença-o no modo Dragon Universe com Gohan.

Gotenks: Compre-o no Skill Shop.

Great Saiyaman: Vença-o no modo Dragon Universe com Teen Gohan.

Mr.Satan: Ele fica com Piccolo, no deserto perto do Baba's Place, na saga de Majin Boo. Encontre Videll na Central City depois da conversa.

Kid Buu: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Kid Goku: Complete o modo Dragon Universe duas vezes com Goku e comece um novo jogo. Antes de encerrar o Nappa, examine a água perto da casa do avô do Goku.

Modo alternativo: complete o modo Dragon Universe com Brolly.

Kid Trunks: Vença Majin Buu no modo Dragon Universe com Vegeta.

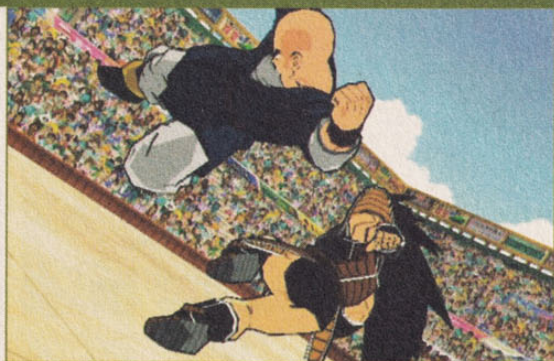
Super Buu: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Omega Shenron: Depois de ser convidado para lutar com Gotenks, no The World Tournament, visite Bulma na West City. Derrote Gotenks para que Omega Shenron apareça.

Recoom: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Saibaman: Vença Nappa no





modo Dragon Arena e assim que Saibaman interromper a luta, vença-o. Certifique-se de ter level maior que 10 e menor que 20.

Supreme Kai/Kaioшин: Encontre-o nas planícies ao norte do mapa, perto da cadeia de rochas, antes da última luta de Gohan no modo Dragon Universe.

Teen Gohan: Complete o modo Dragon Universe com Kid Gohan.

Trunks: Complete o modo Dragon Universe com Vegeta.

Uub: Vença Kid Buu com Goku usando a Super Spirit Bomb.

Vegeta: Vença-o no modo Dragon Universe com Goku.

Vegeta SSJ4: Compre-o no Skill Shop. É preciso ter o Black Membership Card. Modo alternativo: procure por Bulma na Central City após a luta com Broly.

Vegitto (Goku): Vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Vegitto (Vegeta): Vença Super Buu em sua luta contra Vegitto.

Videl: Siga até as planícies do sul e encontre-o perto da casa do avô de Goku.

Habilitar modos:

Modo Dragon Arena: Complete o modo Dragon

Universe com todos os 11 personagens, são eles:

- 1 - Goku
- 2 - Kid Gohan
- 3 - Teen Gohan
- 4 - Gohan
- 5 - Vegeta
- 6 - Piccolo
- 7 - Kuririn
- 8 - Tenchinhan
- 9 - Yancha
- 10 - Uub
- 11 - Broly

Cell Games Tournament:

Use qualquer personagem com level maior que 20 e menor que 30 e vença diversas lutas até Cell aparecer.

Itens, filmes e cápsulas:

Black Membership Card:

Complete o jogo pelo menos três vezes. Adquirir o Silver e o Gold Membership Cards para disponibilizá-lo no Skill Shop.



Gotenks: Pode ser encontrada no Skill Shop, depois de adquirir o Black Membership Card. Há uma cápsula para Goten e outra para Kid Trunks. Cada uma das cápsulas custa 10.000.

Freeza Space Ship: Disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

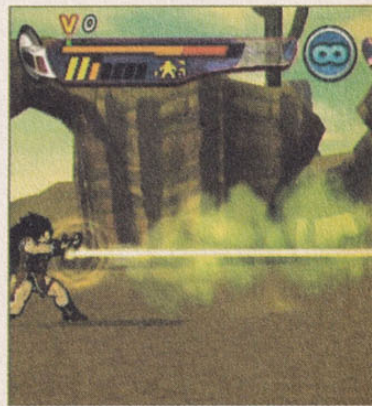
Cooler Space Ship: Disponível no Skill Shop após adquirir o Black Membership Card por 10.000.

Movie 00: Disponível no Skill Shop após adquirir todos os Ultimate Moves de todos os personagens.

Movie 01: Compre no Skill Shop

depois de adquirir o Movie 00.

Breakthrough: Compre-as por 75,000 cada no Skill Shop.



AVALANCHE



Financiamos para todo o



TeleVendas

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

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



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





Ⓢ BOMBERMAN WORLD Passwords

Na tela de passwords, entre com os números abaixo:

Fase extra (versus): 5656.

Fase extra (battle): 4989.

Modo Battle Royal: 1616.

Modo Maniac: 4622.

Fase 1-1: 2180.

Fase 1-2: 1986.

Fase 1-3: 1910.

Fase 1-4: 2911.

Fase 1-5: 1060.

Fase 2-1: 2008.

Fase 2-2: 0718.

Fase 2-3: 1704.

Fase 2-4: 1401.

Fase 2-5: 2701.

Fase 3-1: 0902.

Fase 3-2: 0209.

Fase 3-3: 2713.

Fase 3-4: 1068.

Fase 3-5: 3639.

Fase 4-1: 9174.

Fase 4-2: 0648.

Fase 4-3: 2736.

Fase 4-4: 0588.

Fase 4-5: 1891.

Fase 5-1: 6235.

Fase 5-2: 2238.

Fase 5-3: 1207.

Fase 5-4: 3021.

Fase 5-5: 0351.

COLONY WARS: VENGEANCE Passwords

Na tela de passwords, digite as seguintes palavras:

Arma primária sempre habilitada: Dark*Angel.

Desligar todas as dicas: Stormlord.

Infinita arma secundária: Chimera.

Infinito afterburner: Avalanche.

Infinito dinheiro: Hydra.

Invencibilidade: Vampire.

Modo Cheat: Blizzard.

Selecionar missão e animação: Demon.

Todas as aeronaves: Thunderchild.

Todas as armas: Tornado.

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.



Fase 09: OPEN_OCEAN

Fase 10: CATWALK

Fase 11: ISLAND_RUN

Fase 12: STEAL_PLANE

Fase 13: VALLEY_RUN

Fase 14: ROUGH_RIDE

Fase 15: PORT_FLYBY

Fase 16: UNDERGROUND

Fase 17: PIT_STOP

Fase 18: ICE_CREAM

Fase 19: COLD_FEET

Fase 20: DOOR_MAN

Fase 21: LOCKED_OUT

Fase 22: SLICEOMATIC

Fase 23: NOT_FRIENDS

Fase 24: LISTEN_IN

Fase 25: GENIUS

Fase 26: RED_LIGHT

CRITICOM Códigos

Na tela de Load/Save, entre com os seguintes códigos:

Ver os finais: TTAM.

Todas as fases:

Personagem	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Dayton	SIER	ETER	DIRAT
Delara	PHAN	KING	DCINO
Demonica	GONE	WORL	DANAR
Exene	SPHE	WING	ESCIN
Gorm	CHAM	MARV	GODNE
S.I.D.	ODTH	BATM	SOBRU
Sonork	PLAY	CHRO	SSISE
Yenji	SPID	STAR	YAHAM



CYBERIA Passwords

No terminal de passwords, digite as seguintes palavras:

Mostrar os créditos:

"TNRUB_SDC_NOILLIB_A"

ou

"_REEB_OROPPAS_KNIRD".

Fase 01: RIG_DOCK

Fase 02: MEET_GIA

Fase 03: SKEET_SHOOT

Fase 04: BIG_KISS

Fase 05: GOING_UP

Fase 06: ZAPPED

Fase 07: EASY_RIDE

Fase 08: BIG_SHOCK

Fase 27: DRUGSTORE

Fase 28: UNSAFE_DOOR

Fase 29: GRAFFITI

Fase 30: YOU_WITH_ME



CYBERSPEED Truques

Habilitar vaca: Na tela de seleção de veículos, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Mostrar informações de jogo: Em qualquer tela de menu, aperte ↑, ↓, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Ver animações: Na tela de

seleção de linguagem, aperte ●, ■, ▲, ◀, ▶, ↑, ↓, →, ←.

Passwords

Na tela de passwords, entre com as seqüências abaixo:

Habilitar vaca:

LLLLLLLLLLLLLLLL.

Superveículo:

VVVVVVVVVVVVVV.

Fase 02: JCBQCBBCBCDDBB.

Fase 03: JDBZCDDCCCDDBB.

Fase 04: JFB5DFDCCCFGBB.

Fase 05: JHBCFFCCCGJBB.

Fase 06: JFB5DFDCCCGJBB.

Fase 07: JJBKFGCCDHLBB.

Fase 08: JLBHGGCDDJLBB.



INCREDIBLE CRISIS Truques

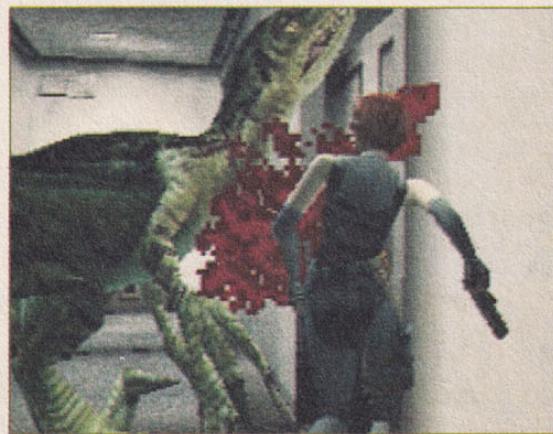
Efeitos sonoros secretos: Durante o jogo, aperte seguintes botões no segundo controle:

Boeing: ■

Drum: ●

Honk: ▲

Whistle: ✕



DINO CRISIS

Roupas alternativas:

Complete o jogo uma vez para receber as roupas Army e Battle. Complete o game duas vezes para receber a roupa Ancient.

Habilitar Grenade Gun:

Complete o jogo três vezes para ver todos os finais.

Modo Operation: WipeOut: Complete o jogo em qualquer dificuldade em menos de cinco horas.

HYBRID Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes dígitos:

Seleção de fases:

#W@N@W@RP6969696969.

Armas infinitas:

#W@NN@CH#@T69696969*.

Mostrar todo mapa:

B#RTH*W@RK*S#X*D#@TH.

Personagem com cabeça grande:

Durante o jogo, aperte ↓ ou ↑ no segundo controle.

Personagem em 2D: Durante o jogo, aperte ← ou → no segundo controle.

JET MOTO 3

Modo Stunt: Consiga todas as dez moedas no modo Season.

Habilitar Granny: Complete o jogo em primeiro na classificação geral na dificuldade Professional.

Truques

No menu principal, aperte as seqüências abaixo:

Modo Cheat: L1 + ←, R1 + ↑, L1 + ←, →, L2 + ▲, ▲, R1 + →, L1 + →, R1 + ↓, R1 + ▲

Todas as pistas: L1 + ▲, ←, ←, ▲, →, L1 + ▲, ●

Próxima dificuldade e fase: L1 + ●, L1 + ●, R1 + →



L1 + X, ▲, R1 + ↑, select
 Habilitar câmera fixa: ●, L1 + ▲, L1 + X, ←, L1 + ●, R1 + X, select
 Habilitar câmera rotatória: ●, L1 + ▲, L1 + X, →, L1 + ●, ←, select
 Todas as câmeras: L1 + ▲, ←, ←, ●, L1 + ▲, L1 + X, select

KAGERO: DECEPTION 2

Habilitar Evil Upper e Evil Stomp: Complete o jogo conseguindo o primeiro final.
 Habilitar Magic Sac: Complete o jogo conseguindo o segundo final.
 Habilitar Ardebaran Mask: Complete o jogo conseguindo o terceiro final.
 Habilitar Evil Kick: Complete o jogo conseguindo o quarto final.
 Habilitar Suezco: Consiga todos os quatro finais e salve o seu progresso no memory card.
 Habilitar Finais:
 Final 01: destrua todos os oponentes na Chapter 17 e

Chapter 21.
 Final 02: deixe ao menos uma pessoa escapar na Chapter 17, e destrua Keith na Chapter 24.
 Final 03: deixe ao menos uma pessoa escapar na Chapter 17, e não destrua Keith na Chapter 24.
 Final 04: destrua todos os oponentes na Chapter 17 e deixe ao menos uma pessoa

escapar na Chapter 21.

Truques

Teste de som:
 Na tela de título, aperte R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2.
 Obs.: Um som confirma que a dica funcionou.

Códigos

Aumentar Ark: No lugar do nome, escreva "Astarte". ☒

Todas as pistas: →, L1 + ▲, ●, L1 + ←

Todas as pistas (Stunt): ■, ▲, ↑, R1 + ↓, ▲

Todos os campeonatos: ■, L1 + ←, L1 + ▲, ■, ●, R1 + ↓, ■

Durante o jogo, entre com os seguintes códigos:

Pular volta: ←, L1 + ▲, L1 + ↑, select

Turbo infinito: L1 + →, R1 + ↓, R1 + ←, L1 + →, R1 + ↓, L1 + →, ▲, select

Recarregar turbo: R1 + →, L1 + ←, L1 + ▲, ←, select

Máximo de turbo: ▲, ↑, →, R1 + ■, L1 + ●, select

Modo Turbo Air: →, L1 + ●, ●, R1 + X, L1 + ←, ▲, select

Modo Flapping Hop: R1 + ←, ←, L1 + ▲, L1 + ↑, select

Modo Floating Hop: R1 + ←, ←, L1 + ●, L1 + ▲, ▲, select

Modo alta velocidade: L1 + →, R1 + ↓, ■, L1 + ▲, R1 + ↓, L1 + ←, select

Habilitar câmera TV: ●, L1 + ▲,



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



FATAL FRAME II: CRIMSON BUTTERFLY

Código mestre

94C43FA69CFE0E18

Energia infinita

2490B42014B4D698

Máximo de Bell Key

240033683C34C57A

Máximo de Black Bag

240032683CB4C5FA

Máximo de Bloody Ring

240033683CB4C57A

Máximo de Butterfly Key

244030683CB4C56A

Máximo de Crimson Ball

240032683C34C57A

Máximo de Crimson Wing Tome

244033683CB4C57A

Máximo de Design Plans

240030683CB4C56A

Máximo de DiamondLink Key

244030683CB4C5EA

Máximo de Diamond Stack Key

244030683CB4C57A

Máximo de Disaster Tome

244031683CB4C56A

Máximo de Doll's Head

24003368 3C34C5EA

Máximo de Doll's Left Arm

240031683C34C56A

Máximo de Doll's Right Arm

240033683C34C5FA

Máximo de Film Reel 1

240032683C34C5EA

Máximo de Film Reel 2

240032683C34C5FA

Máximo de Film Reel 3

240030683C34C56A

Máximo de Film Reel 4

240030683C34C57A

Máximo de Film Reel 5

240030683C34C5EA

Máximo de Film Reel 6

240030683C34C5FA

Máximo de Film Reel 7

240033683C34C56A

Máximo de Flash Light

244033683C34C5FA

Máximo de Ginger Key

244033683CB4C56A

Máximo de Glass Eyes

240031683C34C57A

Máximo de Hammer Key

244030683CB4C5FA

Máximo de Herbal Medicine

244030683C34C57A

Máximo de Kiryu Crest

240032683CB4C56A

Máximo de Light Key

244031683CB4C5EA

Máximo de Master's Key

240033683CB4C56A

Máximo de Miyako's Diary 1

244031683C34C5EA

Máximo de Miyako's Diary 2

244031683C34C5FA

Máximo de Moon Grass

244033683C34C56A

Máximo de Moon Incense

244033683C34C57A

Máximo de Octagon Key

240030683CB4C5FA

Máximo de Old Book

244032683CB4C56A

Máximo de Osaka Crest

240032683CB4C57A

Máximo de Osaka House Map

244032683CB4C5EA



Máximo de Paulownia Key

240030683CB4C5EA

Máximo de Red Cord Doll

240030683CB4C57A

Máximo de Ritual Tome

244031683CB4C57A

Máximo de Rusty Key

240032683C34C56A

Máximo de Sacred Water

244030683C34C5EA

Máximo de Shadow Key

244031683CB4C5FA

Máximo Spirit Stone Radio

240032683CB4C5EA

Máximo de Statue Photo

244032683CB4C57A

Máximo de Stone Mirror

244030683C34C5FA

Máximo de Taboo Tome

244033683CB4C5EA

Máximo de Tachibana Crest

240031683C34C5EA

Máximo de The Camera

of Obscura

244033683C34C5EA

Máximo de Tsuchihara Crest

240031683C34C5FA

Máximo de Twin Doll Heads

244032683CB4C5FA

Máximo de Twin Statue

Key L

244031683C34C57A

Máximo de Twin Statue Key R

244031683C34C56A

Máximo de Twin Tome

244033683CB4C5FA

Máximo de Type-14 Film

244032683C34C57A

Máximo de Type-61 Film

244032683C34C5EA

Máximo de Type-7 Film

245032683434C568

Máximo de Type-90 Film

244032683C34C5FA

Máximo de Type-zero Film

244030683C34C56A

BEACH VOLLEYBALL SUMMER HEAT

Código mestre

F0100008001F918F

Advanced Training

0026201C00000003

0026290A00000003

201E870C00000000

201E870800000000

201E452400000000

201E452800000000

Mini-game

0026201400000007

0026290B00000007

Roupa de banho (Abby)

10261FD00000FFFF

102628B40000FFFF

Roupa de banho (Tia)

10261FD60000FFFF

102628BA0000FFFF

Roupa de banho (Tina)

10261FEE0000FFFF

102628D20000FFFF

Habilitar tudo

(Advanced Training)

0026201E0000003F

0026290D0000003F

Habilitar tudo (Basic Training)

0026201D0000003F

0026290C0000003F

Roupa de banho (Artemis)

10261FF40000FFFF

102628D80000FFFF

Roupa de banho (Bradley)

10261FD80000FFFF

102628BC0000FFFF

Roupa de banho (Dummy-man)

10261FF00000FFFF

102628D40000FFFF

Roupa de banho (Enigma)

10261FF60000FFFF

102628DA0000FFFF

Roupa de banho (Hans)

10261FEA0000FFFF

102628CE0000FFFF

Roupa de banho (Hayley)

10261FDC0000FFFF

102628C00000FFFF

Roupa de banho

(Hephaestus)

10261FF20000FFFF

102628D60000FFFF

Roupa de banho (Incógnito)

10261FF80000FFFF

102628DC0000FFFF

Roupa de banho (Jéssica)

10261FE00000FFFF

102628C40000FFFF

Roupa de banho (Juliana)

10261FD20000FFFF

102628B60000FFFF

Roupa de banho (Lance)

10261FE20000FFFF

102628C60000FFFF

Roupa de banho

(Mannequin)

10261FEC0000FFFF

102628D00000FFFF

Roupa de banho (Pierre)

10261FE60000FFFF

Roupa de banho (Roxy)

10261FD40000FFFF

102628B80000FFFF

Roupa de banho (Max)

10261FE40000FFFF

102628C80000FFFF

Roupa de banho (Megan)

10261FDA0000FFFF

102628BE0000FFFF

Roupa de banho (Nicole)

10261FDE0000FFFF

102628C20000FFFF

Roupa de banho (Pedro)

10261FE80000FFFF

102628CC0000FFFF





AKUJI: THE HEARTLESS

Atravessar paredes

D00CA37EF5FE
8007425EA482
D00CA37EF5FE
8007424AA482
D00CA37EFAFE
8007425E2400
D00CA37EFAFE
8007424A2400

Energia infinita

D006981EA4C2
8006981E2400

Feitiços extras

80091C240001

Feitiços infinitos

(ao pegar)

800BA7440010

Invencibilidade

800BA74606CA

Opção Debug

300BA742000C

Todas as fases

800C4704000F

Vidas infinitas

800803462400

BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME

Adicionar 25% de energia (J1)

D00E2EDC0014
800E2EDC0005

Adicionar 25% de energia (J2)

D00E3A880014
800E3A880005

Adicionar 50% de energia (J1)

D00E3EDC0014
800E2EDC000A

Adicionar 50% de energia (J2)

D00E3A880014
800E3A88000A

Adicionar 75% de energia (J1)

D00E2EDC0014
800E2EDC000F

Adicionar 75% de energia (J2)

D00E3A880014
800E3A88000F

Barra power cheia (J1)

800E36D20064

Barra power cheia (J2)

800E427E0064

Barra power vazia (J1)

800E36D20000

Barra power vazia (J2)

800E427E0000

Continue infinito (J1)

3002D1A00005

Continue infinito (J2)

3002D1A10005

Destruir com um acerto (J1)

D00E2EDC0014
800E2EDC0001

Destruir com um acerto (J2)

D00E3A880014
800E3A880001

Energia infinita (J1)

800E2EDC0014

Energia infinita (J2)

800E3A880014

Itens finitos (J1)

800E2F2C0005

Itens finitos (J2)

800E3AD80005

Poder level 0 (J1)

800E36CC0000

Poder level 0 (J2)

800E42780000

Poder level 1 (J1)

800E36CC0001

Poder level 1 (J2)

800E42780001

Poder level 2 (J1)

800E36CC0002

Poder level 2 (J2)

800E42780002

Poder level 3 (J1)

800E36CC0003

Poder level 3 (J2)

800E42780003

Sem energia (J1)

800E2EDC0000

Sem energia (J2)

800E3A880000

Vidas infinitas (J1)

800E2EE00005

Vidas infinitas (J2)

800E3A8C0005

COOL BOARDERS 2001

Código mestre (1)

D00B11CC023A
800B11CE1000

Código mestre (2)

D00B1144000A
800B11461000

Chances infinitas

800778640000

Máximo de agilidade

3006BE220010

Máximo de fôlego

3006BE240010

Máximo de força

3006BE250010



Máximo de pulo

3006BE210010

Máximo de manobras

3006BE200010

Máximo de velocidade

3006BE230010

Máximo de pontos

800A68ECE0FF
800A68EE05F5

Sempre em primeiro

800A68920000

Tempo infinito

800A7F4C03B8

Todas as fases

8006BE34FFFF
8006BE36FFFF
8006BE38FFFF
3006BE3A00FF

Todas as medalhas

8006BE3CFFFF
8006BE3EFFFF

Todas as pranchas

3006BF0C00FF

Todos os personagens

8006C2FCFFFF

EXCALIBUR 2555 A.D.

Energia infinita (level 01)

801222E81000

Energia infinita (level 02)

801326881000

Energia infinita (level 03)

80125B981000

Energia infinita (level 04)

801252501000

Energia infinita (level 05)

801115781000

Energia infinita (level 06)

801254501000

Energia infinita (level 07)

80123A081000

Energia infinita (level 08)

801160B81000

Energia infinita (level 09)

80110ABC1000

Energia infinita (level 10)

8012D9441000

Energia infinita (level 11)

801323EC1000

Energia infinita (level 12)

80120F5C1000

Energia infinita (level 13)

800E1F801000

FANTASTIC FOUR (VERSÃO 1.99)

Continue infinito

800B9E980005

Energia infinita (J1)

800E038C0040
800E038E0040

Energia infinita (J2)

800E058C0040
800E058E0040

Energia infinita (J3)

800E078E0040

Energia infinita (J4)

800E098E0040

Invencibilidade

800910700001

Máximo de escudo (J1)

800E03A41C1C

Máximo de escudo (J2)

800E05A41C1C

Personagem grande

800910740002

Personagem médio

800910740001

Personagem pequeno

800910740000

Pular de fase

800910720001

Vidas infinitas (J1)

300BA1700003

Vidas infinitas (J2)

300BA1710003



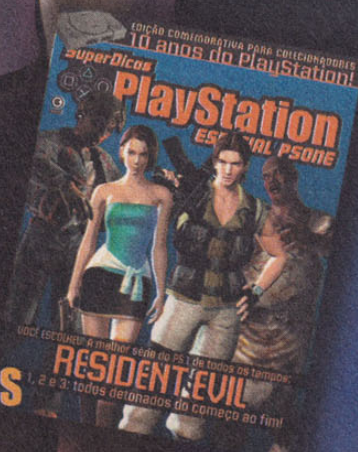
Leon S. Kennedy and Claire Redfield from the Resident Evil series. Leon is in the background, holding a handgun. Claire is in the foreground, wearing a light blue strapless top and a black skirt, holding a handgun in her right hand.

**POR CIMA DA CARNE SECA...
LITERALMENTE!**

Resident Evil, eleito pelos
gamers a melhor série para
PSOne de todos os tempos
em um Especial completo,
com todos os detonados!



Especial SuperDicas Playstation #02. JÁ NAS BANCAS





HARVEST MOON: BACK TO NATURE

Por Rodrigo Leone

Harvest Moon: Back to Nature traz todas as ferramentas necessárias

para você se tornar um fazendeiro de verdade. No papel de um jovem, seu objetivo é dar continuidade aos trabalhos que seu avô vem realizando há anos. Para que a pequena cidade onde a fazenda fica localizada o aceite como um morador da região, você deve provar que sabe, entre outras coisas, plantar, criar galinhas e ordenhar vacas, durante um período de três anos. Então, mãos à obra!



Direcional	Movimenta os personagens / Navega pelos menus
●	Cancela opções / Corre / Pula obstáculos
✕	Confirma opções / Ação.
■	Usa o item ou ferramenta equipada.
▲	Visualiza o inventário do personagem.
R1	Alterna entre os itens equipados.
R2	Guarda itens equipados na sacola.
L1	Assobia para o cachorro.
L2	Assobia para o cavalo.
START	Pausa / Visualiza as estatísticas do jogo.
SELECT	Visualiza o mapa

Stamina!!!

Não é só a fazenda que precisa de cuidados em HM. Caso você abuse do seu personagem nos afazeres, ele irá parar no hospital. Para que isso não ocorra, lembre-se sempre de:

- Comer os vegetais que plantar.
- Beber água ou alguma outra bebida.
- Dormir cedo.

As estações e o tempo

Os anos são divididos pelas quatro estações: verão, primavera, outono e inverno. Mesmo fazendo com que

você siga uma ordem diferente de eventos, elas não requerem que você mude da tática para continuar produzindo e cuidando da fazenda. O clima, por outro lado, pode mudar de um dia para outro, então é importante saber como agir para se prevenir de possíveis imprevistos.

Sunny Weather (tempo ensolarado): cuida da fazenda normalmente.

Cloudy Weather (tempo nublado): cuida da fazenda normalmente.

Rainy Weather (tempo chuvoso): não se preocupe em regar as plantas,

mas não se esqueça de recolher todos os animais.

Natural-disaster Weather (desastre natural): você não poderá sair de casa e perderá um dia inteiro de trabalho.

A fazenda

Conheça cada canto de sua fazenda para fazer um trabalho de primeira e conseguir conquistar os moradores da vila.

Casa (House): É aqui que você descansa, prepara refeições, guarda seus utensílios, assiste televisão e acompanha o calendário com os principais acontecimentos.

Galinheiro (Henhouse): Usado para proteger as galinhas de ataques de animais selvagens, aqui você pode alimentá-las ou utilizar a incubadora para criar um novo galinheiro.



Celeiro (Barn): Local usado para alimentar e cuidar de vacas e carneiros.

Depósito de lenha (Lumber Store): Guarde toda a lenha que você conseguir aqui. Use-a depois para construir cercas ou aumentar construções.

Estábulos (Stables): Seu cavalo fica aqui.



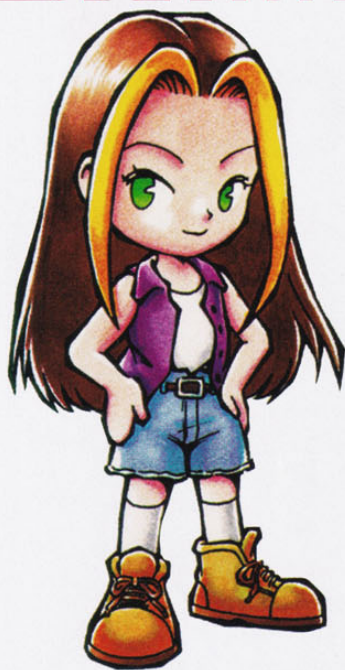
Moinho (Water Mill): Use a força da água para produzir ração para suas galinhas.

Córrego (Stream): Pesque e pegue água para usar na sua colheita.

Campo fértil (Fertile Field): Aqui você planta diversas variedades de vegetais, pode fazer pasto para seu cavalo ou vacas também.

Os animais

Saiba como conseguir os diversos tipos



de animais que você vai encontrar no jogo, e como cuidar deles.

Dog (Cão): Seu principal companheiro. Em duas temporadas ele se torna adulto e você pode propor cruzamentos aos moradores donos de outros caninos.

Cavalo (Horse): Para obtê-lo é preciso ir ao rancho Yodel e conversar com o proprietário. Ele pedirá para você cuidar do animal por um ano. Se conseguir cumprir a tarefa, ficará com ele. Para agradá-lo, compre o item Brush (Escova) e escove-o diariamente.

Galinha (Chicken): As primeiras galinhas podem ser compradas com Liliam por 1.500G. As próximas, no entanto, são criadas depois que surgem os primeiros ovos.

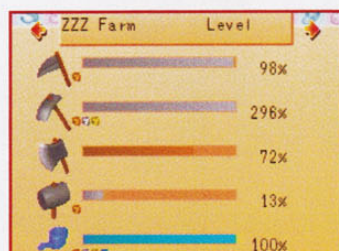
Vaca (Cow): Compre sua primeira vaca no rancho Yodel, pagando 6000G por ela. Use o item C.M. Potion para que ela dê crias. Para conseguir leite diariamente, alimente-as corretamente. Porém, não deixe de usar o item Milker na hora da ordenha.



Carneiro (Sheep): As únicas diferenças entre as vacas e os carneiros é que eles precisaram do S.M. Potion

para procriar. Além disso, em vez de leite, eles dão lã, que podem ser tosquiadas com o item Clipper.

Ferramentas e utensílios



É possível melhorar suas ferramentas com o passar do tempo. Utilize-as até atingir um determinado nível de experiência e você poderá modificá-las. Quando isso acontecer, tenha em mãos os minérios necessários para fazer os seguintes upgrades: Copper, Silver, Gold e Mystrile.



Martelo (Hammer): utilizada para destruir rochas.

Machado (Axe): serve para cortar madeira e produzir lenha.

Regador (WaterCan): regue seus vegetais com ele.

Foice (Sickle): corte a grama que crescer no campo para poder plantar sem problemas.



Enxada (Hoe): usada para arar a terra antes de plantar.

Cesta (Basket): recolha vegetais e itens sem precisar colocá-los no inventário.

Escova (Brush): serve unicamente para escovar seu cavalo.

Sino (Bell): toque-o para chamar as vacas do campo para perto de você.

Tosquiador (Clippers): para retirar a lã dos carneiros.

Extrator de Leite (Milker): assim que as vacas estiverem bem alimentadas, utilize o Milker para conseguir leite.

Vara de pescar (Fishing pole/rod): dispensa explicações.

Máquina de fazer queijo (Cheese Maker): transforme o leite ordenhado em queijo.

Máquina de fazer maionese (Mayonnaise Maker): em vez de queijo, faça maionese com essa máquina.

Tear (Yarn Ball Maker): faça uma bola de fios de lã usando esta máquina.

A vila

Muitos dos itens e serviços que você vai precisar para completar o jogo são encontrados na vila próxima à fazenda.

Aja Winery

Pode ser visitada das 9:00 da manhã ao meio dia

Não abre aos sábados

Uma adega onde você pode comprar produtos derivados de uva.

Wine: 300G.

Grape Juice: 200G.

Anna's House

Pode ser visitada das 10:00 da manhã às 5:00 da tarde

Aberta diariamente

Interaja com a Anna, Basil e Mary aqui.

Chickens Lil's

Pode ser visitada do meio dia às 4:00 da tarde

Não abre na segunda-feira

Este estabelecimento vende todos os



suprimentos necessários para você criar galinhas.

Chicken Feed: 10G.

Chicken: 1500G.

Animal Medicine: 1000G.

Church

Pode ser visitada a qualquer hora Aberta diariamente

Na igreja você pode encontrar com Carter o pastor e, esporadicamente, com Cliff. Você também pode usar o confessionário entre 1:00 e 4:00 da tarde, todas as segundas e terças-feiras.

Dock and Sea

Além de poder pescar, aqui você pode trocar idéias com Greg, que dá as caras no local todos os dias.

Doug's Place

Pode ser visitada das 8:00 da manhã às 9:00 da noite

Aberta diariamente

Converse com os moradores da vila que ocasionalmente aparecem no local ou compre os seguintes produtos:

• Comida

Set Meal: 500G.

Salada: 300G.

Apple Pie: 300G.

Cheesecake: 250G.

Cookie: 200G.

Water: grátis

ZZZ Farm			Amount shipped
30	22	9	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
0	0	0	
58	14	6	
0	0	0	

• Sementes

Cabbage Seeds: 500G.

Pineapple Seeds: 1000G.

Green Pepper Seeds: 150G.

Moon Drop Flower Seeds: 500G.

Toy Flower Seeds: 300G.

Pink Cat Flower Seeds: 600G.

Magig Red Flower Seeds: 600G.

Orangecup Flower Seeds: 500G

Ellen's House

Pode ser visitada das 10:00 da manhã às 5:00 da tarde

Aberta diariamente

Ellen, Stu e Elli são encontrados nessa residência.

Hospital



Pode ser visitado das 9:00 da manhã às 4:00 da tarde

Não abre na quarta-feira

Faça tratamentos ou adquira medicamentos para curar a fadiga.

• Serviços

Check-up: 10G.

• Remédios

Bodigizer: 500G.

Turbojolt: 1000G.

Bodigizer XL: 1000G.

Turbojolt XL: 1000G.

Mary's Library



Pode ser visitada das 10:00 às 4:00 da manhã

Não abre na segunda-feira

Consiga dicas importantes consultando os livros existentes na biblioteca da vila.

Mayor's House

Pode ser visitada das 10:00 às 5:00 da tarde

Aberta diariamente

Procurando pelo prefeito Thomas? Então visite a Mayor's House. Kano também pode ser encontrado no local.

Rose Square

A maior parte dos eventos da cidade acontece aqui, desde corridas de cavalos até concursos de culinária.

Saibara Blacksmith



Pode ser visitada das 4:00 às 10:00 da manhã

Não abre na quinta-feira

Além de comprar novos utensílios, é



aqui que você pode fazer upgrades em suas ferramentas. Para isso, equipe um item que pretende melhorar e, seguindo o minério escolhido, converse com Saibara.

Confira abaixo todos os itens disponíveis no local e o que é necessário modificar seus equipamentos.

• Itens

Brush: 800G.

Clippers: 1800G.

Milker: 2000G.

Mayonnaise Maker: 20000G. e um Adamantine Ore

Cheese Maker: 20000G. e um Adamantine Ore

Yarn Ball Maker: 20000G. e Adamantine Ore

Girls Present: 1000G. e um Orichalcum Ore

• Upgrades

Copper: 100% de experiência e 1000G.

Silver: 200% de experiência e 2000G.

Gold: 300% de experiência e 3000G.

Mystrile: 400% de experiência e 5000G.

Summer Lodge (funciona apenas no verão)

Pode ser visitado das 10:00 da manhã às 5:00 da tarde

Não abre na segunda-feira

No verão, aproveite para degustar algumas das iguarias vendidas aqui.

Snow Cone: 300G.

Roasted Corn: 250G.

Pasta: 300G.

Pizza: 200G.

Water: grátis.

Supermarket

Pode ser visitada das 9:00 da manhã às 5:00 da tarde

Não abre na terça-feira nem no domingo

Se precisar de ingredientes para cozinhar, sementes, sacolas ou outros itens variados, não deixe de visitar o supermercado local.



• Sementes

As sementes disponíveis variam conforme a estação. No inverno, porém, o local não as comercializa.

• Ingredientes

Curry Ponder: 50G.

Oil: 50G.

Flour: 50G.

Rice Balls: 50G.

Bread: 100G.

• Itens variados e sacolas

Blue Feather: 1000G.

Wrapping Paper: 100G.

Medium Rucksack: 3000G.

Large Rucksack: 5000G.

Basket: 5000G.

Fish Food: 20G.

Yodel Ranch

Pode ser visitada das 9:00 da manhã às 3:00 da tarde

Não abre às segundas-feiras

Compre bovinos, caprinos e tudo aquilo que você precisa para cuidar deles aqui.

Fodder: 20G.

C.M. Potion: 3000G.

S.M. Potion: 3000G.

Cow: 6000G.

Sheep: 4000G.

Bell: 500G.

Animal Medicine: 1000G. ☒



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

ELETROMÍL 20 anos
VÍDEO GAMES

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

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

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

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

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

TeleVendas
(19) 3242-0541
Desde 1992

Disk Games

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

PlayStation 2 X Box Game Cube
PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

PlayStation 2
XBOX
Nintendo Game Boy Advance
Nintendo Game Boy
Nintendo Game Boy Color
Nintendo Game Boy Advance SP

METRÓPOLE
Games

TUDO EM 12x
REDE SHOP
VISA Electron
MasterCard
Cheque
VISA

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

ANUNCIE AQUI

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

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

inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

NINTENDO PlayStation 2 XBOX

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

Especializada PlayStation
Game One
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 juro. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.

www.gameone.com.br - www.gameone.com.br
Av. Barão de Itapira, 1647 - Guanabara, Campinas/SP - CEP 13026-433 (19) 3236-6059

NO ANIVERSÁRIO DA
MID
GAMES
O PRESENTE É SEU!

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

NA COMPRA DE UM PS2
GRATIS
 UMA CAMISETA DA
 MID GAMES

PREÇOS
IMBATÍVEIS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA
 DESTRAVAMENTO DE GAMES NA HORA!
 JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO
 RETIRAMOS E ENTREGAMOS EM RESIDÊNCIA

FONE: 3361-8844

Rua Santa Efigênia, 495 - Loja 34 - CEP 01207-000 - S. Paulo
 Rua Santa Efigênia, 490 - Loja 54/55 - CEP 01207-000 - S. Paulo

www.mdgames.com.br

DRAGON GAMES

TUDO EM VÍDEO-GAMES
FINANCIAMOS ATÉ 15 VEZES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESTRAVAMOS PLAY 2 NA HORA
(PREÇOS PROMOCIONAIS)

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.

Netunia
www.netunia.com.br

Lançamentos do mês

Resposta 2
 R\$ 177,00 e frete

Resposta 3
 R\$ 150,00 e frete

Resposta 4
 R\$ 150,00 e frete

Resposta 5
 R\$ 150,00 e frete

Resposta 6
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 7
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 8
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 9
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 10
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 11
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 12
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 13
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 14
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 15
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 16
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 17
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 18
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 19
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 20
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 21
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 22
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 23
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 24
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 25
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 26
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 27
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 28
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 29
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 30
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 31
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 32
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 33
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 34
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 35
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 36
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 37
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 38
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 39
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 40
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 41
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 42
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 43
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 44
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 45
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 46
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 47
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 48
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 49
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 50
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 51
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 52
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 53
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 54
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 55
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 56
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 57
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 58
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 59
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 60
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 61
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 62
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 63
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 64
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 65
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 66
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 67
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 68
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 69
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 70
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 71
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 72
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 73
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 74
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 75
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 76
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 77
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 78
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 79
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 80
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 81
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 82
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 83
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 84
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 85
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 86
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 87
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 88
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 89
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 90
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 91
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 92
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 93
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 94
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 95
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 96
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 97
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 98
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 99
 R\$ 175,00 e frete

Resposta 100
 R\$ 175,00 e frete

Confira nosso
catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

Winning Eleven 8

Tele vendas: Compre já
(11) 3825-7600

Compras online
acesse:

TAURUS GAMES
www.TAURUSGAMES.com

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

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

MisterBros

PLAYSTATION 2
 SPIDER-MAN
 THE SILENT HILL
 THE SILENT HILL 2
 THE SILENT HILL 3
 THE SILENT HILL 4
 THE SILENT HILL 5
 THE SILENT HILL 6
 THE SILENT HILL 7
 THE SILENT HILL 8
 THE SILENT HILL 9
 THE SILENT HILL 10
 THE SILENT HILL 11
 THE SILENT HILL 12
 THE SILENT HILL 13
 THE SILENT HILL 14
 THE SILENT HILL 15
 THE SILENT HILL 16
 THE SILENT HILL 17
 THE SILENT HILL 18
 THE SILENT HILL 19
 THE SILENT HILL 20
 THE SILENT HILL 21
 THE SILENT HILL 22
 THE SILENT HILL 23
 THE SILENT HILL 24
 THE SILENT HILL 25
 THE SILENT HILL 26
 THE SILENT HILL 27
 THE SILENT HILL 28
 THE SILENT HILL 29
 THE SILENT HILL 30
 THE SILENT HILL 31
 THE SILENT HILL 32
 THE SILENT HILL 33
 THE SILENT HILL 34
 THE SILENT HILL 35
 THE SILENT HILL 36
 THE SILENT HILL 37
 THE SILENT HILL 38
 THE SILENT HILL 39
 THE SILENT HILL 40
 THE SILENT HILL 41
 THE SILENT HILL 42
 THE SILENT HILL 43
 THE SILENT HILL 44
 THE SILENT HILL 45
 THE SILENT HILL 46
 THE SILENT HILL 47
 THE SILENT HILL 48
 THE SILENT HILL 49
 THE SILENT HILL 50
 THE SILENT HILL 51
 THE SILENT HILL 52
 THE SILENT HILL 53
 THE SILENT HILL 54
 THE SILENT HILL 55
 THE SILENT HILL 56
 THE SILENT HILL 57
 THE SILENT HILL 58
 THE SILENT HILL 59
 THE SILENT HILL 60
 THE SILENT HILL 61
 THE SILENT HILL 62
 THE SILENT HILL 63
 THE SILENT HILL 64
 THE SILENT HILL 65
 THE SILENT HILL 66
 THE SILENT HILL 67
 THE SILENT HILL 68
 THE SILENT HILL 69
 THE SILENT HILL 70
 THE SILENT HILL 71
 THE SILENT HILL 72
 THE SILENT HILL 73
 THE SILENT HILL 74
 THE SILENT HILL 75
 THE SILENT HILL 76
 THE SILENT HILL 77
 THE SILENT HILL 78
 THE SILENT HILL 79
 THE SILENT HILL 80
 THE SILENT HILL 81
 THE SILENT HILL 82
 THE SILENT HILL 83
 THE SILENT HILL 84
 THE SILENT HILL 85
 THE SILENT HILL 86
 THE SILENT HILL 87
 THE SILENT HILL 88
 THE SILENT HILL 89
 THE SILENT HILL 90
 THE SILENT HILL 91
 THE SILENT HILL 92
 THE SILENT HILL 93
 THE SILENT HILL 94
 THE SILENT HILL 95
 THE SILENT HILL 96
 THE SILENT HILL 97
 THE SILENT HILL 98
 THE SILENT HILL 99
 THE SILENT HILL 100

ATENDIMENTO DE SEGUNDA A SÁBADO DAS 9H ÀS 18H
 SÁBADO DAS 9H ÀS 13H

WWW.MISTERBROS.COM.BR

ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos
Aceitamos Cheque -pré

REDE SHOP **VISA** **CAIXA**

AMERICAN EXPRESS **MasterCard** **Diners Club Internacional** **VISA Electron**

R. Mariano Sendras dos Santos s/n
(Edifício Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02)
Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ
Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068

ESTE MÊS

Como você já deve ter percebido, o grande atrativo desta edição é o PSP e seus primeiros games. A briga foi boa para ver quem conseguia ficar o maior tempo possível com o aparelho nas mãos para jogar títulos como Lumines (sem dúvida o mais disputado), Minna no Golf, Ridge Racers, Vampire Chronicles: The Chaos Tower e Metal Gear Acid. E como se a chegada do portátil da Sony não fosse suficiente para deixar a redação em polvorosa, poucos dias antes do fechamento recebemos em primeira mão uma cópia do aguardado Gran Turismo 4, que ganhou merecidamente o maior espaço da nossa seção.

PLAYSTATION 2

Armored Core: Formula Front	45
Gran Turismo 4	46
Kuon	49
Lumines	43
Mega Man X8	48
Metal Gear Acid	44
Miami Vice	49
Minna no Golf Portable	43
NFL Street 2	49
Pinball Hall of Fame:	
The Gottlieb Collection	49
Psyvariar 2: Ultimate Final	45
Ridge Racers	42
Shin Sangoku Musou	41
The King of Fighters '94 Re-Bout	50
Vampire Chronicle: The Chaos Tower ..	40
Viewtiful Joe 2	45
Virtua Quest	45



Entrevista com a produtora Minae Matsukawa

SuperDicas PlayStation: Conte um pouco sobre sua história com os videogames.

Minae Matsukawa: Entrei na Capcom em 2002 e comecei como produtora-assistente dos nossos games. Disney. Vampire Chronicle é meu primeiro game como produtora pra valer.

SDP: Quais foram suas funções no desenvolvimento de Vampire Chronicle: The Chaos Tower para o PSP? Você participou da versão para Dreamcast também?

MM: Como produtora, tenho como função gerenciar o atendimento à imprensa, o marketing, os custos e o conceito geral do jogo. No geral, ser um produtor de um game envolve cuidar da equipe, dos recursos e do orçamento. Eu não estava na Capcom ainda quando a versão para DC foi lançada.

SDP: O PSP tem sido considerado uma máquina

poderosa para gráficos em 3D, por isso, todo mundo está criando jogos com muitos polígonos. Afinal de contas, por que vocês preferiram criar um game em 2D?

MM: Nós queríamos um sistema portátil que pudesse capturar com fidelidade a versão arcade do game. O PSP nos deu essa oportunidade.

SDP: Fale um pouco de suas primeiras impressões sobre o PSP. Quais foram os maiores desafios em criar um game 2D para o portátil?

MM: As primeiras palavras ditas pela nossa equipe foram: "Uau, mas que tela grande! Que som incrível! Eu quero um!". Nós não tivemos nenhuma dificuldade em fazer a conversão do game para o PSP.

SDP: Quais aspectos do PSP deixaram sua equipe mais empolgada?

MM: Foi um aspecto do ponto de vista de progra-

Vampire Chronicle: The Chaos Tower



N uma plataforma tão claramente voltada para os jogos 3D, Vampire Chronicle: The Chaos Tower pode parecer aos desavisados como o patinho feio entre os títulos de estréia do PSP. Um jogo de luta 2D que faz uma espécie de compilação de toda a série Vampire (Darkstalkers, no ocidente), ele tem gráficos baseados em Vampire Savior, de 1997. Sete anos de idade poderiam condenar qualquer jogo a parecer ridículo num console moderno, mas este está longe de ser o caso aqui: a série permanece até hoje como um dos pontos altos na era de ouro dos jogos de luta 2D, com personagens luxuosamente animados e um estilo visual que, imitando os cartoons e animes, permanece atual e impressionante até hoje. Na verdade, dada a resolução e nitidez da tela do PSP, pode-se até dizer que Vampire nunca pareceu tão bonito quanto aqui. Mas ele não é apenas um rostinho bonito: trata-se de um jogo tão sofisticado, bem equilibrado e cheio de possibilidades de combos e estratégias quanto a Capcom era capaz de produzir.

The Chaos Tower é tudo que um fã da série ou lutador virtual pode querer. Ele não só traz o elenco completo de todos os jogos – fato que só aconteceu uma vez, numa versão para Dreamcast, como permite que você crie suas próprias cores para eles e escolha o sistema de qual capítulo da série quer usar na luta.

E não é só por oferecer um pacote completo de opções que ele chama a atenção: essa é a primeira

vez que um jogo de luta da Capcom ganha uma adaptação tão perfeita para um console portátil. A velocidade é a mesma do arcade, e literalmente todos os quadros de animação estão aqui. Não foi feita nenhuma concessão, porque o PSP é o primeiro console portátil que reúne CPU, memória e tela capazes de receber conversões perfeitas de jogos deste tipo. E existem até melhorias: você pode escolher se quer usar a proporção original dos gráficos, que ocupa 2/3 da tela, ou expandi-los para a tela toda, no modo widescreen. O único porém de Vampire Chronicle é o mesmo da maioria dos consoles que usam discos como mídia: o tempo de loading. Mais de dez segundos entre uma luta e outra, o que, na verdade, é um tempo até tolerável. O lançamento de Chaos Tower é um momento histórico para os fãs de jogos de luta 2D, por mostrar o potencial que o PSP oferece ao gênero. Pena que o próprio gênero já não seja mais tão apreciado quanto nos anos 90.

MARCEL R. GOTO



INFO	PSP
Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 9.0 Som: 7.5 Replay: 9.5	
Nota	9.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom P. Studio 5
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

mação: a Sony inicialmente nos disse que o PSP teria 8 MB de RAM, mas acabou tendo 32 MB. Isso nos ajudou muito!

SDP: The Chaos Tower para PSP foi baseado em Vampire Chronicle para Dreamcast, mas bem mais expandido. Dá pra dizer que vocês conseguiram recriar o jogo perfeitamente, todos os pixels, frames e efeitos sonoros?

MM: Sim, está tudo lá.

SDP: O que você tem a dizer sobre os botões do PSP, o layout, a configuração e sua sensibilidade? Você acha que Vampire Chronicle tira vantagem dessa organização de botões?

MM: O PSP lembra muito o controle do PS2 no que diz respeito a jogabilidade, então acho que as pessoas não terão muito problema em realizar os golpes. Mas, só como precaução, incluímos uma

configuração especial de botões que facilita a execução dos movimentos especiais.

SDP: O game tem load times muito longos, algo que não estamos acostumados a ver em jogos para portáteis. Por que isso acontece? Isso não ocorria em Vampire Savior para Saturn nem em Vampire Chronicle para DC. Por acaso isso acontece graças a "falta de memória" do console que está todo mundo falando por aí?

MM: Eu acho que o load time só é tão perceptível porque as lutas do game são mais curtas do que qualquer outro game lançado até agora para o PSP.

SDP: E o modo Chaos Tower? Qual sua relação com o Chronicle Mode?

MM: Quanto mais telas você passa no Tower Mode, mais itens são destravados no modo Chronicle.

Shin Sangoku Musou



O nome pode até soar como alguma ofensa à sua mamãe, mas você conhece este jogo. Ou pelo menos já ouviu falar dele. Ele é Dynasty Warriors, o jogo que inaugurou o estilo "pancadaria desmiolada" que tanto adoramos nos consoles de nova geração. Nas versões para PS2, você tinha de escolher um guerreiro e movê-lo por campos de batalha gigantescos, derrubando centenas de soldados inimigos com um movimento de espada. Os objetivos não são muito diferentes na versão para PSP, mas todo o resto é. Por razões de capacidade e de carregamento, o game ganhou alguns toques de estratégia. Agora você deve percorrer um tabuleiro que representa as áreas do mapa a serem conquistadas. Cada casa do tabuleiro tem uma função. Algumas recarregam suas energias, outras são castelos a serem tomados e outras são tesouros. Se na casa houver um grupo inimigo, você entrará no campo de batalha propriamente dito e poderá espancar seus oponentes sem parar. Por outro lado, o game continua bastante repetitivo (você só precisa eliminar o oficial do oponente para vencer o combate), e os slowdowns continuam constantes. Algumas vezes você chegará ao cúmulo de ver soldados desaparecerem e reaparecerem do nada no combate. Isso sem mencionar a impossibilidade de salvar seu progresso entre um episódio e outro, o que faz deste um jogo a ser jogado com calma e tempo de sobra – algo que nem de longe combina com um portátil. ☹

ERIC ARAKI



INFO	PSP
Gráficos: 5.0 Jogabilidade: 3.0 Som: 3.0 Replay: 2.0	
Nota	4.0
Produção	Koei
Desenvolvimento	Koei
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

Ridge Racers



É só uma coisa a declarar: não há game melhor para demonstrar a capacidade do PSP na remessa de lançamento! Ridge Racers mostra a que veio logo na longa apresentação em definição de DVD que exibe o novo visual de Reiko Nagase e toda a exuberância automobilística que o espera.

Portátil, mas com visual de gente grande

É impossível não ficar abismado com a qualidade, ainda mais valorizada pela tela do PSP. O jogo roda a 60 frames por segundo, com pistas cheias de detalhes e efeitos especiais, como o lens flare, prédios e carros, sombras ativas, pouca construção de cenários, motion blur, faíscas da lataria... Os programadores até se deram ao luxo de adicionar helicópteros e barcos tridimensionais passeando em certas partes dos cenários.

As superfícies reflexivas impressionam. A lataria e os vidros dos carros refletem o ambiente em níveis diferentes. Claro que a taxa de atualização, bem como a resolução dos reflexos, é baixa, mas, ainda assim, é um efeito mais poderoso do que em GT1 e 2, que apresentam apenas uma simulação de reflexos. Mas o visual também tem seu lado baixo, como linhas serrilhadas, mas que não chegam a incomodar. Os modelos dos carros não foram construídos com

alto número de polígonos, provavelmente para conseguir exibir vários veículos na tela e valorizar os detalhes das pistas. Algumas texturas não mostram resolução satisfatória, mas são disfarçadas por um filtro de suavização.

Som empolgante

A parte sonora acompanha a qualidade gráfica. As músicas são lidas diretamente do UMD, o que oferece uma melhor qualidade. O jogo divide sua trilha sonora em cinco "discos", cada um contendo seis músicas: Red, com composições originais no estilo eletrônico; Blue, que traz músicas no gênero jazz; Remix, com seis faixas clássicas com novos arranjos; e Classic1 e 2, que contêm as versões originais de 12 músicas. O narrador do game tem o típico espírito empolgado da série, cheio de frases que incentivam ou tiram uma com sua cara durante as corridas. Os carros têm sons próprios, sempre com resultados impressionantes.

O jeito arcade de ser

Os comandos são bem simples: X acelera, ■ freia, ▲ e ● mudam a marcha, L muda o ângulo de visão e R ativa o nitro. Para controlar o veículo, você pode usar tanto o direcional digital quanto o disco analógico.

A jogabilidade não poderia ser mais nostálgica: as curvas são feitas em drift, ou seja, com derrapagens. O comportamento do veículo depende do tipo de drift do carro: dynamic, mild ou standard.

As barras de nitro são preenchidas conforme você derrapa ou pula. Esse novo elemento dá um impulso extra ao veículo, essencial para vencer e obter os melhores tempos.

Modos de jogo

O modo principal é o World Tours, que o leva a diversos lugares para corridas que liberam extras. São três níveis: Basic Tour, com nove séries de corridas; Pro Tour, com mais 14 séries; e EX Tour, com as últimas 16 séries. Toda essa jornada consome uma ou mais dezenas de horas. Há também o Single Race, Time Attack e o multiplayer para até oito jogadores através do Wireless Battle.



Carros e pistas

RR traz o maior acervo de carros de toda a série: são seis classes com nove carros cada e mais uma especial, com outros quatro veículos. No total, são 58 carangos, mas você inicia o jogo apenas com três. O plural no título do jogo não está lá à toa. A razão para isso é que todas as 24 pistas são remakes das versões vistas em Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Rave Racer, Rage Racer, Ridge Racer Type-4 e Ridge Racer 5.

Um novo conceito portátil

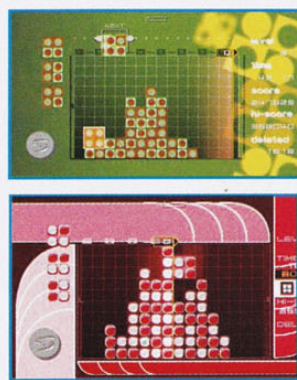
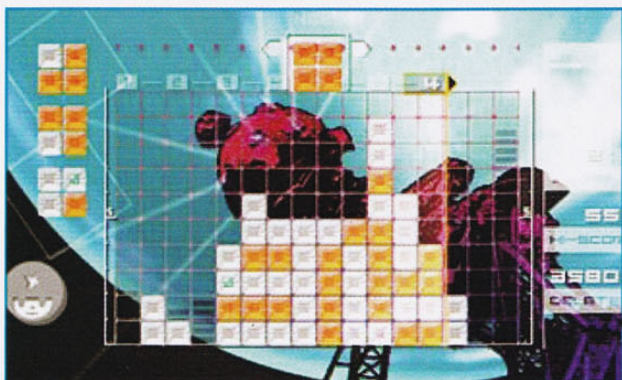
Ridge Racers oferece um conteúdo tão grande que se difere do que estamos acostumados em consoles de bolso. Ele tem um nível de capricho comparável aos melhores games de consoles domésticos. É o título obrigatório para qualquer um que sonha em comprar um PSP – e quem não sonha?

FABIO SANTANA

INFO	PSP
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 8.0
Som: 9.0	Replay: 9.0
Nota	9.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Corrida
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 8



Lumines

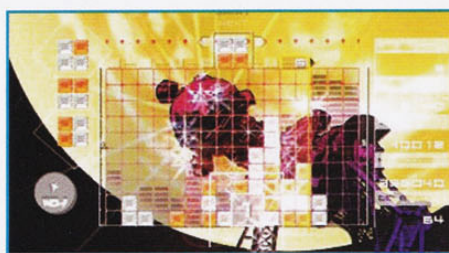


Quem nunca passou algumas horas jogando Tetris, Columns ou qualquer outra variação desses puzzles? Todos eles apresentam um sistema de jogo simples e fácil de entender, e um desafio progressivo, infinito e que busca uma única coisa: o maior placar de todos.

Lumines não foge muito à regra tradicional. Os gráficos são simples demais e o potencial do PSP só é usado para os efeitos especiais e papéis de parede das fases. Quando o assunto é a capacidade de armazenamento dos UMDs, porém, a coisa muda: as músicas têm uma qualidade absurda e são muito legais, seguindo a linha alegre e desencana da Katamari Damacy.

A grande novidade é o sistema de jogo, que utiliza muito bem a tela Widescreen do PSP. Blocos quadrados com quatro peças, que variam entre

duas cores, caem do alto da tela. Seu objetivo é encaixá-las para formar quadrados ou retângulos de uma mesma cor. Apesar de ser muito simples à primeira vista, as coisas ficam mais complicadas conforme você tenta investir em combos ou retângulos maiores. Como é de praxe em jogos do gênero, existe uma peça especial que, quando destruída, elimina todas as outras da mesma cor



que estejam ligadas a ela.

De todos os modos disponíveis, o melhor é o Challenge Mode. Nele, enquanto você faz pontos, as cores das peças, as músicas e os cenários mudam. Você também pode curtir um modo simplificado, que não muda de cenário, ou algumas corridas contra o tempo. Se conhecer outro sortudo com um PSP, aproveite para disputar algumas partidas em multiplayer e curtir ainda mais o jogo, um dos melhores do gênero destes últimos anos.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PSP
Gráficos: 7.0	Jogabilidade: 9.5
Som: 9.5	Replay: 9.0
Nota	9.0
Produção	Bandai
Desenvolvimento	Q Entertainment
Gênero	Puzzle
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Minna no Golf Portable

Esportes como golfe são muito populares no Japão e nos EUA. Já no Brasil, não conheço um infeliz que morra de amores por esse jogo esquisito. Talvez porque não seja algo lá muito simples de se praticar – pouca gente possui um gramado de centenas de metros quadrados no quintal de casa. Apesar de não ser o maior fã desse gênero, notei que seus games costumam pecar pela mesmice: é muito difícil encontrar diferenças entre um e outro. É sempre o velho papo de “escolha um taco, aplique a força, bata na bolinha e encaixe-a no buraco”. Também, nem daria para ser muito diferente. Pelo menos, Minna no Golf (que se chamará Hot Shots Golf quando sair no ocidente) se sai bem na maioria dos quesitos: é muito simples, bem bonito e bastante



divertido. Entender o esquema é fácil, mas conseguir aplicá-lo corretamente é que é a grande questão. Sorte e azar aqui também contam. Você errará tacadas fáceis o tempo todo e acertará buracos impossíveis totalmente sem querer. Assim como sua versão para PS2, jogar Minna no Golf não é uma questão de habilidade, mas de cérebro: vento, terreno, tipo de taco e força influenciam, e muito, na maneira com que sua bola voa pelo campo. É frustrante para os impacientes, mas jogadores mais empenhados vão curtir aprimorar suas tacadas buraco após buraco. Os personagens fofinhos, os belos cenários e a trilha sonora caprichada compensam o ritmo lento e a falta de grandes emoções. Assim como Lumines, este é o tipo de game que se sai

muito bem num portátil como o PSP. As partidas são curtas e não exigem muita habilidade com os botões, nem atenção exclusiva à tela. Entre tantos jogos lançados com o console, Minna no Golf consegue ficar bem acima da média. ☺

PABLO MIYAZAWA

INFO	PSP
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 7.0
Som: 8.5	Replay: 7.0
Nota	7.5
Produção	SCEI
Desenvolvimento	Clap Hanz
Gênero	Esporte
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 8



▶ Metal Gear Acid

A história de MGA rola no ano de 2016, nos Estados Unidos. Sequestradores dominam um avião e usam um produto químico que deixa todos os passageiros inconscientes. Entre eles, um candidato à presidência do país. A exigência dos criminosos é que um projeto chamado Pythagoras, que está sendo desenvolvido num complexo bioquímico localizado na ilha de Lobito, ao sul da África, seja cancelado. Os EUA tentam negociar, mas o governo local se recusa. Sem alternativa, uma equipe das forças especiais é enviada para a ilha. Para azar dos americanos, a equipe é atacada assim que chega ao local e a comunicação entre as duas nações é cortada de uma vez por todas. Como último recurso, o governo convoca uma pessoa para concluir a missão: ninguém mais, ninguém menos que Solid Snake. Por mais bem amarrada e intrigante, a trama não conta com uma participação tão grande do criador Hideo Kojima, por isso não é uma continuação oficial.



Metal Gear de Cartas

A grande diferença de MGA para as demais versões é que você usa cartas para comandar as ações do personagem. Os cenários são bem parecidos com os jogos anteriores, mas Snake não pode se movimentar livremente. A ação é dividida em turnos. Assim que o seu turno começa, você recebe cartas (previamente escolhidas no Deck Editor) e pode fazer duas ações, como equipar uma habilidade ou item, atacar ou recuperar energia. A movimentação também é feita através de cartas. Além das funções normais, todas elas concedem uma determinada quantidade de espaços por onde o personagem pode avançar. Portanto, o lance é saber quais cartas sacrificar durante a missão para conseguir completá-la sem problemas. Mas mesmo sendo um game de estratégia, MGA ainda apresenta muitos elementos de espionagem. Por exemplo, se você passar na frente de um inimigo, outros serão informados e virão atrás de você. Para derrubá-los, Snake pode usar armas, como as clássicas Socom e Famas, ou socos, uma ação que não gasta cartas (desde que você esteja próximo o suficiente da vítima).

Tudo isso parece muito complicado pra você? Pois



fique sabendo que não é. A curva de aprendizado é curta e, mesmo totalmente em japonês, em poucos minutos já é possível entender para que serve a maioria das cartas.

Aspectos técnicos

Como dito antes, os ambientes são bem parecidos com os dos jogos anteriores. Ou seja, todos são em 3D e muito bem construídos. O nível de detalhe dos personagens é bem alto. Os olhos, mesmo sem movimento, são bem visíveis. As ilustrações e o design ficou por conta de Tsubasa Masao, que trabalhou em Zone of the Enders: The 2nd Runner. Além disso, os efeitos de luz e sombra são de babar. Para fazer o reconhecimento de uma determinada área você pode usar os botões L e R, que servem para girar o cenário. O disco analógico (saiba mais na matéria de capa) é usado para movimentar o ângulo da câmera. Mesmo assim, nem sempre é possível visualizar uma área por completo. O som do jogo foi muito bem trabalhado. As músicas entram em um ritmo frenético quando você é visto, coisa típica da série. Os efeitos sonoros fazem você esquecer que está jogando um portátil. Existem pequenos pontos que poderiam ser melhorados, mas eles não atrapalham de maneira alguma a diversão. MGA é um título que vale a pena comprar, mesmo em japonês. Algo tão bom assim não aparece todos os dias.

RODRIGO GUERRA



INFO		PSP
Gráficos:	9.0	Jogabilidade: 9.5 Som: 9.0 Replay: 8.5
Nota	9.0	
Produção	Konami	
Desenvolvimento	Konami JPN	
Gênero	Estratégia	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1	

Armored Core: Formula Front



Talvez você não saiba, mas Armored Core é um dos maiores sucessos da From Software no Japão. A série se deu tão bem por aquelas bandas que chega a ser tão esperado quanto um novo Mega Man pelos japoneses. E não é de se estranhar. Todos os Armored Core trazem um complexo sistema de personalização de robôs, com dispersores de calor, geradores de energia, dromes auxiliares e tudo mais. Tudo bem complicado, mas que permitiam aos jogadores libertar seu lado engenheiro e criar combinações de configurações que podem gerar o máximo de aproveitamento das máquinas. Formula Front é uma versão simplificada da série normal. Mas, ao contrário do que você deve estar imaginando, a simplificação não acontece apenas nas possibilidades de personalização – você ainda pode realizar testes, combinações de armas, de geradores e de pernas para ver sua performance. A grande mudança é na jogabilidade: você não joga mais com o seu robô! Sua participação no game se resume apenas a montá-lo, definir o padrão de ações que ele irá realizar em determinadas situações e rezar para que suas escolhas surtam efeito contra os inimigos. A sensação é de estar assistindo à uma demonstração do jogo. Mas, acredite ou não, as coisas ficam ainda piores. Além da quantidade de textos e loadtimes ser abusiva, a animação sofre por causa de muitos slowdowns. Junte tudo isso e você terá um game que nunca irá comprar.

ERIC ARAKI



INFO	PSP
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 1.0 Som: 4.0 Replay: 1.0	
Nota	2.0
Produção	From Software
Desenvolvimento	From Software
Gênero	Estratégia
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 16

Viewtiful Joe 2

Após uma batalha cinematográfica (literalmente falando) para Joe se tornar um herói e resgatar sua namorada, uma nova ameaça surge para arruinar os diálogos engraçados e finais felizes dos filmes. Captain Blue foi transformado em uma estátua do Oscar e levado por um novo vilão conhecido como Black Emperor. Mas quem seria o homem por trás da máscara, capaz de arruinar a combinação entre ação e comédia? Para repetir o sucesso do game anterior, a Capcom incluiu mais um personagem jogável: Silvia, a namorada de Joe. Você pode alternar a ação entre eles a qualquer momento para usar suas características próprias – Joe pode agarrar e arremessar inimigos, enquanto Silvia usa uma arma com tiros teleguiados. Além disso, ela detém o poder Rec, que permite causar o triplo de dano. Eles também realizam golpes especiais juntos, basta



Virtua Quest



É impressão minha ou Virtua Quest é mesmo uma versão mais infantil de Fantasy Star Online? Pense

bem: que outro jogo obriga você a tirar uma licença de caçador (Hunter's License) para poder jogar? Que outro jogo faz com que você se conectar a um terminal para iniciar uma missão? Que outro jogo com essas duas opções anteriores tem um sistema de batalha em tempo real? Para mim, a história, o visual dos personagens e os ataques desferidos pelo protagonista funcionam apenas como uma casca, uma opção da Sega para tentar vender uma idéia já usada.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0 Jogabilidade: 6.0 Som: 5.5 Replay: 5.0	
Nota	5.0
Produção	Sega
Desenvolvimento	Sega AM2
Gênero	RPG de ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

segurar o botão de troca até o fim da barra VFX. Terminando o game uma vez, você ganha o minigame 37



Chambers. Junte a isso a diversão e o carisma do primeiro game, músicas bacanas, cenários ainda mais ricos em detalhes e muita ação. Pode ter certeza: VJ2 é capaz de render várias horas extras de jogatina em seu currículo gamístico.

GILSOMAR LIVRAMENTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 7.0 Som: 8.0 Replay: 7.0	
Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Clover Studio
Gênero	Ação
Região	EUA
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.

Psyvaria 2: Ultimate Final



Nos últimos anos a evolução dos jogos de tiro ficou abaixo de todos os outros gêneros. Não houve mudança radical ou inovadora nos gráficos,

som, diversão e nem mesmo na jogabilidade. Psyvaria 2 se mantém na moita: fases em progressão vertical, muitos inimigos, tiros vindos de todos os cantos e chefes insanamente difíceis. A todo momento a tela fica recheada de disparos inimigos e os jogadores têm uma fração de segundo para decidir seus movimentos. Conforme se esquivam dos tiros inimigos, os personagens marcam pontos e enchem uma barra que lhes dá imunidade temporária. Com apenas seis fases, o jogo dispõe também de um modo com dez missões, mas não tem opção para dois jogadores. >

RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 7.0 Som: 6.0 Replay: 7.0	
Nota	7.0
Produção	Success
Desenvolvimento	SCONEK Ent. Co.
Gênero	Tiro
Região	Japão
Nº de jogadores	1

REVIEWS

Gran Turismo 4



Será? Será? Que é uma cena em CG? Não! É uma cena renderizada a partir de modelo em tempo real no Photo Travel de Gran Turismo 4. Babou?

Ⓛ A história dos jogos de corrida pode ser dividida da seguinte maneira: antes e depois do lançamento de Gran Turismo. Esta série não só mudou totalmente a maneira como jogamos, como também fez com que passássemos a olhar o automobilismo de uma forma bem diferente.



Primeiras impressões

Depois da magnífica cena de abertura, a tela inicial do jogo toma conta da TV. O ponto de partida foi o Modo Arcade. As pistas foram divididas em quatro categorias: Original Course (pistas fictícias criadas pelos programadores da Polyphony Digital), Real Course (réplicas de autódromos reais espalhados pelo mundo), City Course (circuitos de rua em algumas das cidades mais conhecidas do planeta, como Nova Iorque e Mônaco) e Dirt Course (que traz pistas com terrenos variados).

Depois de selecionar a pista, a tela mostra dezenas de fabricantes de carro, muitas delas desconhecidas da grande maioria dos brasileiros e outras já bem fami-

liares, como a Volkswagen e Fiat, por exemplo. Ao entrar na corrida, a emoção toma conta de seu corpo. Os carros enfileirados, aguardando o sinal verde, aumentam ainda mais essa sensação. A partida começa e os veículos aceleram. Logo na primeira curva já é possível sentir o nível de complexidade do jogo. O centro de gravidade mostra a direção que o carro está derrapando. Se ignorá-lo e continuar acelerando, o carro pode sair da pista e perde muito mais velocidade do que um simples toque no freio. As curvas seguintes são mais fáceis de se fazer, pois o assistente de direção ajuda bastante – ele indica a marcha que você deve usar durante todas as curvas. Obviamente, nem esse assistente o ajudará se a tangência não for feita da maneira certa.

Dirigindo e comprando

No Gran Turismo Mode, você tem à disposição muitas marcas e modelos de carros, além de vários circuitos diferentes. Porém, nenhuma destas opções ficará acessível sem uma habilitação na mão. Portanto, a primeira coisa a ser feita é visitar a School. A primeira carta é a "B", e é justamente aqui que começa a brincadeira. Passar pelas lições é, ao mesmo tempo, fácil e difícil. Fácil porque na primeira ou segunda tentativa você já consegue uma taça de bronze. Difícil, pois é necessário muita prática (30 ou





GT4 não é apenas vitrine de bólidos que ainda nem chegaram ao mercado. É também um museu do carro. Taí o Fusca para provar.

mais tentativas) para conseguir o ouro. Depois de passar pelas provas, um carro é liberado. Com essa licença em mãos, já é possível fazer alguma coisa no modo de simulação, como ir para uma disputa ou, se sobrar dinheiro, gastar alguns trocados na loja de tunagem. A primeira opção é a mais viável, pois assim você consegue juntar mais dinheiro para comprar as peças para seu carro. De todas as coisas que você pode investir, o N2O, ou nitro, é a opção inédita que mais impressiona. Mas não pense que verá um efeito parecido com o de Need for Speed Underground. A velocidade do veículo aumenta (nada mais óbvio!), mas a tela continua tão nítida como sempre. O nitro também influi na queima de combustível, no desgaste dos pneus e na estabilidade.

Spec? O que é isso?

Nas corridas do modo Gran Turismo, quando você vence uma corrida, ganha, além da grana, os pontos Spec. São dois tipos diferentes: A e B. Estes pontos são ganhos dependendo da dificuldade da prova que você participa. Alcançando um determinado número de pontos, novas pistas e carros são habilitados no Arcade Mode. Não é uma regra, mas, na maioria dos casos, os pontos do tipo A liberam



novos carros, enquanto os do tipo B liberam as pistas. Por isso, vale a pena você correr em todas as provas para conseguir mais pontos e, assim, pode selecionar pistas como a Fuji 2005 e veículos como o Dodge Concept Car. Os itens abertos nesse modo ficam disponíveis tanto no Arcade Mode, quanto no Multiplayer.

Correndo com os amigos

Quando cansar de jogar contra o computador – o que é quase impossível de acontecer caso você seja fã da série –, poderá desafiar seus amigos em dois tipos de disputa. O primeiro, 2 Players Mode, oferece o mesmo de sempre: partidas com a tela de TV dividida. E, por incrível que possa parecer, não há sequer uma queda nos frames. O único problema é que como o campo de visão diminui muito, você é obrigado a usar a câmera de dentro do carro para conseguir mais precisão.

A segunda opção desse modo é jogar em rede contra até seis pessoas. Isso requer que sua trupe consiga seis televisores e seis PS2 com NA. Uma opção não muito acessível por essas bandas, mas que vale pela experiência única.

Vida de fotógrafo

O Photo Mode merece um destaque especial. Mesmo com todas as informações publicadas na edição anterior, quando destrinchamos a demo, novidades foram adicionadas na versão final. Para começar, é possível tirar fotos em lugares famosos, como o Grand Canyon e a Times Square. Com as fotos prontas, você pode imprimi-las usando algum modelo de impressoras da Epson. Basta



conectá-la na entrada USB do console. Se tiver oportunidade de fazer isso, experimente usar papel fotográfico e tinta especial. O nível de detalhes é tão impressionante que algumas pessoas poderão até pensar que é uma foto de verdade.

Revoluções Tecnológicas

Os gráficos não deram um salto tão grande como aconteceu de GT2 para GT3, mas, ainda sim, são estupendos. Diferentemente dos cenários, outros veículos não aparecem refletidos no seu carro, mas isso não pode ser considerado um defeito – a não ser que você seja detalhista demais. O visual fica ainda melhor quando o jogo é rodado em uma televisão de alta definição. GT4 é o primeiro título do Playstation 2 a usar a resolução de 1080i, a mesma suportada pelas atuais HD TVs. No aspecto sonoro, GT4 também revoluciona. A animação inicial é em Dolby Digital 5.1. Num Home Theater, você consegue distinguir de onde vem o som de todos os carangos. O som também é bom durante a jogatina: este é o primeiro game da série a usar o sistema Dolby Prologic II.

Gran Turismo 4 não é apenas um jogo, mas um novo divisor de águas. Nenhum outro jogo de corrida será o mesmo depois dele. Só aqui você verá a verdadeira capacidade de um PS2. **RODRIGO GUERRA**



INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 10	Jogabilidade: 10	Som: 10	Replay: 10
Nota	10		
Produção	SCEI		
Desenvolvimento	Polyphony Digital		
Gênero	Corrida		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 16		

Mega Man X8



Enquanto a Capcom tenta atrair novos jogadores colocando Mega Man em novas franquias e gêneros, a série X vai sendo deixada de lado. Como era de se esperar, X8 não foge nem um pouco da fórmula que consagrou o azulzinho: as fases continuam com um design retrô, a jogabilidade é simples e o sistema está mais do que batido. Mas, por mais contraditório que isso possa soar, esses também são os motivos de o game ter um certo charme. Mesmo com toda a base pré-histórica, as fases continuam legais, as lutas contra os chefes são muito boas e a dificuldade está em um nível per-



feito – o desafio não é frustrante nem impossível, mas exige uma boa habilidade com o controle. As partes de exploração também estão presentes. Portanto, se você terminar o jogo com 100%, pode se preparar para caçar cápsulas do Dr. Light e os Rare Metals por todos os cantos. Uma notável – e agradável – diferença é a ausência do principal motivo para a rejeição de X7: as seqüências onde o ângulo de visão fica atrás do personagem. Além de atrapalhar em certas situações, elas simplesmente não se encaixavam com o resto do jogo. Uma opção mantida – para alegria de uns e infelicidade de outros – foi a de poder escolher dois heróis e alternar entre eles durante um estágio. Depois de jogar por um bom tempo, dá para perceber que Mega Man X8 não traz nenhuma grande novidade que revolucione a série, mas continua sendo divertido e atrativo para quem curte uma boa aventura.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 9.0 Som: 8.0 Replay: 6.5	
Nota	7.5
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Entrevista com o produtor Tatsuya Kitabayashi

SuperDicas PlayStation: Conte um pouco sobre sua história com os videogames.

Tatsuya Kitabayashi: Entrei na Capcom em 1993 e trabalhei como programador em Breath of Fire 2. Fui promovido mais tarde a produtor assistente em Mega Man X7, o que foi um belo desafio. X8 é meu primeiro game como produto propriamente dito.

SDP: Qual foi seu papel no desenvolvimento de Mega Man X8? Quais foram suas principais tarefas no processo de criação?

TK: Eu era responsável por tudo, desde acompanhar o diretor do game até trabalhar com as equipes de marketing e assessoria de imprensa ao redor do mundo. É um trabalho bem desgastante.

SDP: Mega Man X7 não foi tão bem recebido pelos jogadores. O que vocês fizeram em Mega Man X8 baseado nas críticas do jogo anterior?

TK: Obviamente, pegar uma série tradicionalmente de ação e transformá-la em uma aventura em 3D não é nada fácil. Com o 3D você consegue gráficos melhores e mais opções, mas perde a jogabilidade sólida e a velocidade do game. Um de nossos objetivos principais foi focar mais em velocidade e jogabilidade, levando a série de volta às suas origens.

SDP: A série Mega Man possui uma base de fãs das mais exigentes. Uma prova disso é que esses jogadores costumam acompanhar atentamente o

enredo dos games. É difícil bolar idéias originais para um novo título?

TK: É mais difícil do que você imagina! Por exemplo, os fãs esperam que Sigma esteja no jogo. Eles também sempre esperam encontrar oito chefes. Estes são padrões os quais você é obrigado a incluir, mas que deixa menos espaço para nós criarmos.

SDP: Sobre a jogabilidade: X7 mudou bastante, mas X8 retornou às raízes da série de diversas maneiras. Foi difícil equilibrar o estilo clássico com as novidades?

TK: Bem, há algumas dificuldades que rolam durante a criação de um game, mas nada é tão difícil quanto a história. A jogabilidade de Mega Man é algo bem tradicional, então voltar às raízes significou facilidade na hora de implementar aquele velho estilo de jogo. Idéias para novos estilos nós temos aos montes. No departamento de Pesquisa e Desenvolvimento temos vários caras bem criativos, com capacidade de levar o jogo a muitas direções diferentes.

SDP: Os ataques em dupla (Tag Attacks) dão uma nova dimensão ao jogo. Como vocês criaram isso?

TK: Este conceito começou em X7, mas não teve a importância que merecia. Incluindo a opção "rescue" à dupla, torna-se ainda mais importante manter AMBOS vivos. Isso significa que o jogador precisa ter mais estratégia e equilíbrio para aproveitar os benefi-

cios de poder resgatar um personagem durante a batalha. Se você turbinar apenas um personagem, o outro morrerá muito rápido, o que irá impedi-lo de executar este movimento.

SDP: O game tem um sistema de power up divertido de usar, mas que torna complicado turbinar todos os personagens. Isso foi intencional?

TK: Isso foi feito para estender o jogo um pouco mais, mas também para ajudar os jogadores que acharam X7 muito difícil. Ao incluir este sistema, você sempre ganha experiência e pode ficar mais forte, não importa a maneira que você esteja no jogo.

SDP: X, Xero e Axl formam uma bela equipe. Qual o motivo de fazer cada um tão único?

TK: Em X7, Axl serviu como um "X temporário", já que o X não é um personagem jogável até a fase 8. Entretanto, em X8 nós sabíamos que dois personagens do tipo atirador não daria certo, então tivemos que diferenciar os dois personagens. É por isso que agora é bem diferente jogar com Axl.

SDP: Como funcionou o processo de balancear a dificuldade do jogo? Os alvos foram novos jogadores ou os fãs das antigas?

TK: Sem dúvidas, esse game é difícil. Então, ele é mais destinado ao jogador hardcore. Entretanto, o novo sistema de experiência torna o game bem acessível aos jogadores casuais também.

Kuon



Japão antigo, um lugar repleto de histórias de espíritos malignos e demônios. Um famoso Onmyouji (mago Yin Yang), Damon, é chamado para investigar os relatos de pessoas desaparecidas em um casarão abandonado. O problema é que o próprio sacerdote desaparece. Então, suas filhas resolvem descobrir o que há por trás desse mistério. Este é o panorama de Kuon, o mais novo game de horror da From Software – que ficou conhecida por estas bandas pelo ótimo



Echo Nights: Beyond. Kuon traz três capítulos, dois mostrando a história do ponto de vista uma das filhas do monge e, o último, do próprio Damon. Uma

das grandes sacadas aqui é a barra de pânico. Semelhante a de Eternal Darkness, a barra enche à medida que você passa por situações de perigo. Quanto maior a barra, piores são os efeitos. As alucinações vão desde vultos atravessando a tela até cadáveres enforcados que abrem os olhos em questões de segundo. O trabalho de câmera também dá um clima de desespero. A tela começa a ficar turva, os caminhos começam a desaparecer e tudo parece se tornar um obstáculo. Isso, somado ao canto de crianças vindo do nada, ao som dos Taikos, os tambores japoneses com som de trovão, e ao silêncio repentino, faz com que você fique tenso do começo ao fim do jogo. Fora isso, o game lembra muito Silent Hill e Fatal Frame, e você tem à sua disposição uma série de feitiços para usar contra os espíritos malignos que tentam se apossar de sua alma. O único problema de fato são os controles, que não se adaptam quando você muda de uma tela para outra. Você acabará indo e voltando de áreas diferentes antes de se acostumar.

ERIC ARAKI

NFL Street 2



Se NFL Street 2 é bom? Bem, isso depende do quanto você curtiu o primeiro, afinal o esquema de jogo continua o mesmo. Mas siga o meu conselho, mesmo que tenha torcido o nariz para a versão anterior, dê uma conferida nessa aqui.

Existem dezenas de opções inéditas, e elas vão desde novos modos de jogo até novidades na jogabilidade. Os personagens agora podem usar as barreiras laterais das quadras para realizar movimentos



estilosos, seja na hora do lançamento da bola, da recepção ou para se safar da defesa adversária. A barra Gamebreaker, que depois de acionada deixa a equipe mais

forte, agora tem dois níveis. O primeiro funciona como na versão original, ou seja, ainda existe a possibilidade de você



não conseguir roubar a bola ou marcar pontos. Com o segundo nível no máximo, porém, esse risco é praticamente nulo. No ataque, uma animação mostra uma jogada ensaiada em que o time ganha uma enorme vantagem. Na defesa, o time arma uma emboscada e rouba a bola. E o melhor é que tudo isso acontece automaticamente. Entre os novos modos, os mais divertidos são Crush the Carrier e Jump Ball Battle. Experimente-os se puder, pois valem muito a pena.

FELIPE AZEVEDO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 9.0
Nota	8.5
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Tiburon
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Pinball Hall of Fame: The Gottlieb Collection

Hall of Fame é um ótimo simulador de pinball. É tudo muito realista, a física aplicada na bola e na mesa transmite a sensação de estar jogando no shopping – claro que a jogabilidade no joystick não se equipara aos botões da cabine real. As máquinas são réplicas de grandes sucessos da década de 60, 70, 80 e 90. A mesa mais antiga, com placar mecânico e pouquíssimos elementos na área de jogo, é a Ace High e a mais recente é a Teed Off, de 1993, com corredores suspensos, muitas luzes e marcador de pontos digital. Como nos originais, completar os objetivos é um grande desafio, pois todos os cami-



nhos parecem levar ao centro dos flippers. O multiplayer suporta até quatro jogadores.

RONNY MARINOTO

Miami Vice



Pensar que esta série de TV brega serviu de inspiração para o enredo de um dos melhores games da história... só que pensar em GTA: Vice City antes de

jogar Miami: Vice é uma verdadeira blasfêmia. De semelhante, os games só tem o guarda roupa dos protagonistas – sendo que Tommy Vercetti de GTA e sua camisa florida mata a pau no quesito elegância. Como game de ação, Miami: Vice é patético como um terno cor-de-rosa choque. A movimentação dos personagens é dura, a câmera só atrapalha, as missões são simplórias de dar dó, o visual é terrivelmente limitado e o ritmo é tedioso a ponto de irritar. Parece um game com jeitão de anos 80 e visual de game para console 64-bit. Como documento histórico, não melhora muito. Nem os fãs ardorosos do seriado (eu, inclusive) vão se conformar com essa porcária.

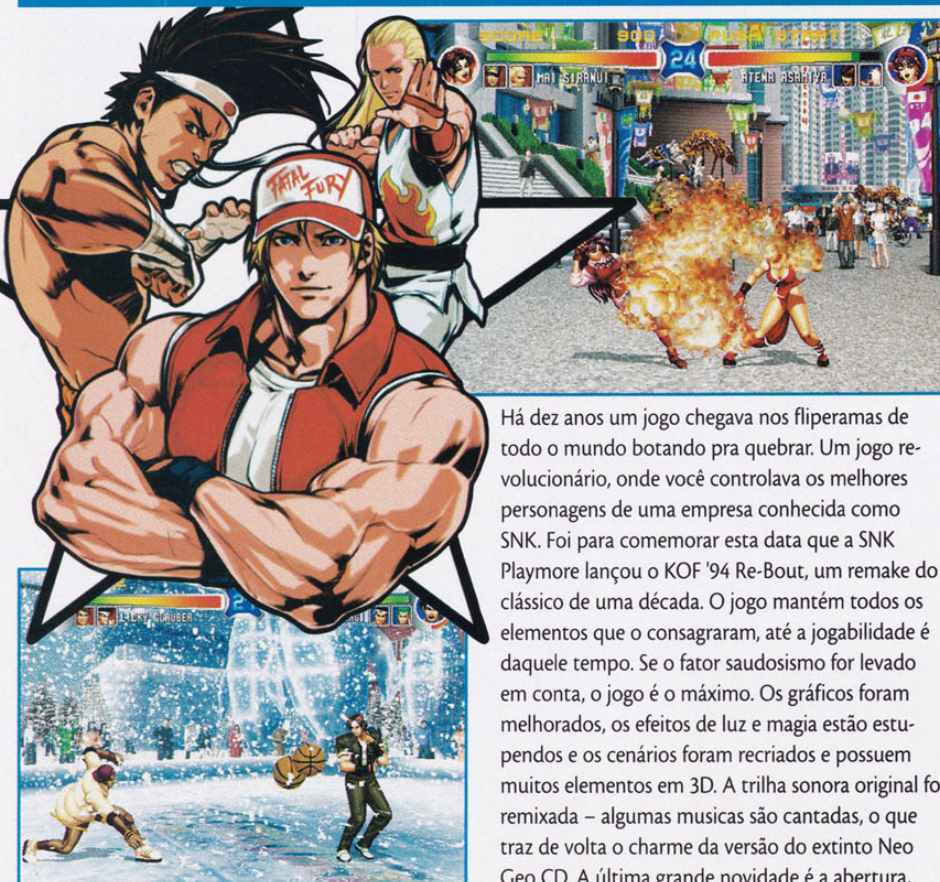
PABLO MIYAZAWA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0	Jogabilidade: 3.0 Som: 9.0 Replay: 4.0
Nota	7.0
Produção	Agetec
Desenvolvimento	From Software
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.5	Jogabilidade: 6.5 Som: 7.0 Replay: 7.0
Nota	6.5
Produção	Crave Entertainment
Desenvolvimento	FarSight Studios
Gênero	Pinball
Região	Europa
Nº de jogadores	1 a 4

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 4.0	Jogabilidade: 3.0 Som: 5.0 Replay: 3.0
Nota	4.0
Produção	Davilex
Desenvolvimento	Atomic Planet
Gênero	Ação
Região	Europa
Nº de jogadores	1

The King of Fighters '94 Re-Bout



Há dez anos um jogo chegava nos fliperamas de todo o mundo botando pra quebrar. Um jogo revolucionário, onde você controlava os melhores personagens de uma empresa conhecida como SNK. Foi para comemorar esta data que a SNK Playmore lançou o KOF '94 Re-Bout, um remake do clássico de uma década. O jogo mantém todos os elementos que o consagraram, até a jogabilidade é daquele tempo. Se o fator saudosismo for levado em conta, o jogo é o máximo. Os gráficos foram melhorados, os efeitos de luz e magia estão estupendos e os cenários foram recriados e possuem muitos elementos em 3D. A trilha sonora original foi remixada – algumas musicas são cantadas, o que traz de volta o charme da versão do extinto Neo Geo CD. A última grande novidade é a abertura,

toda feita em estilo anime. Tirando esses detalhes, porém, o resto continua igual, e este é o principal pecado do



jogo. Por quê? Porque a jogabilidade continua travada e, enquanto alguns bugs foram corrigidos, outros foram criados. Lembra do incrível dano feito pelos combos de quatro golpes? Pois então, até isso foi mantido. É como se estivesse jogando o mesmo game de dez anos atrás, só que um pouco mais bonito. O jogo original também vem incluso, para mas a impressão que dá é que a SNK fez isso só compensar o remake meia boca. Se você estava com saudades de KOF '94 e não conseguia achar um arcade perto da sua casa, dê uma olhada nesta versão.

RODRIGO GUERRA

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

Entrevista com o time KOF 10th Project da SNK Playmore

SuperDicas PlayStation: Quais eram os objetivos principais ao desenvolver KOF '94 Re-Bout?

Time KOF 10th: Nos concentramos nos seguintes pontos principais:

- Fazer um grande pacote para comemorar os 10 anos de KOF;
- Criar uma bela apresentação animada e seqüências especiais das sagas Orochi e NESTS;
- Incluir um modo arcade original;
- Criar sprites dos personagens em alta resolução e cenários em 3D;
- Fazer um modo online (sistema MMBB da KDDI).

SDP: Este é o 10º aniversário de KOF e, mesmo assim, é o primeiro ano sem um novo game na série principal. Por que vocês se concentraram em tantos games (KOF:NW, KOF:MI e KOF'94RB) em vez do verdadeiro KOF 2004?

KOF10th: Não é correto dizer que nos concentramos em KOF:NW, KOF:MI e KOF'94RB (em vez de) KOF 2004. Lamentamos não conseguir terminar KOF 2004 em 2004, mas nossa prioridade é lançar NeoGeo Battle Coliseum nos arcades antes. Porém, nosso time de desenvolvimento de KOF está atualmente trabalhando na seqüência para a trilogia que começou em 2003 (provisoriamente chamada de trilogia Ash) e eles estão fazendo o

melhor para criar um jogo fantástico para atender às expectativas dos fãs.

SDP: Os novos gráficos estão excelentes, principalmente nos sprites redesenhados em alta resolução. Vocês adicionaram novos frames de animação também? E quanto aos efeitos especiais?

KOF10th: Não adicionamos novos frames porque nosso conceito era reproduzir a jogabilidade do KOF'94 original nesse título de aniversário. Se tivéssemos feito isso, teríamos problemas com o balanço do game e isso tornaria o título totalmente diferente do KOF'94 original. A jogabilidade se manteve a mesma e fiel ao original, mas atualizamos os gráficos o máximo possível com o melhor de nossa habilidade. Criando, por exemplo, personagens em alta resolução, adicionando novos cenários, fazendo efeitos semitransparentes e adicionando coisas impressionantes quando você usa Super Deadly Moves.

SDP: As ilustrações também foram refeitas, não? Quem é o artista da vez?

KOF10th: O ilustrador é o Hiroaki, que fez as capas de KOF 2000, 2001 e 2002.

SDP: O sistema de jogo se manteve intacto ou vocês fizeram alguma alteração, como corrigir bugs e reajustar os níveis de dano?

KOF10th: Sim, fizemos alguns ajustes.

SDP: Falem um pouco sobre o conteúdo espe-

cial que vocês selecionaram para adicionar nesse remake para celebrar e preservar a história de KOF.

KOF10th: Já que é o décimo aniversário, vamos listar dez itens especiais: 1) Abertura animada; 2) Vídeos sobre as sagas Orochi e NESTS; 3) Mook da Gamest (um livro lançado pela revista japonesa de arcade Gamest, incluso no game original); 4) NeoGeo Pad 2 (controle para PS2 no design do controle de NeoGeo CD) e limpador de tela para telefone celular (estes são para a edição limitada); 5) Enciclopédia de KOF; 6) Modo online; 7) Músicas com novos arranjos (vindas da trilha sonora arranjada); 8) Gráficos melhorados; 9) Modo de edição de cores dos personagens; 10) Adição de personagens especialmente convidados.

SDP: Alguma possibilidade de uma versão americana de KOF'94RB?

KOF10th: Infelizmente, nada foi decidido para o mercado americano. Por favor, SNK, deixe nosso game chegar aos EUA! (risos)

SDP: Muito obrigado por nos ceder um pouco de seu tempo e parabéns pelo novo remake. Estamos ansiosos para jogar mais KOF no futuro!

KOF10th: É nosso prazer responder à entrevista. Sempre agradecemos pelo suporte aos nossos games e faremos o melhor para lançar excelentes KOFs no futuro. ☺

TOONAMI™



NO ANIVERSÁRIO DA

DAM



GAMES

O PRESENTE É SEU!

PS2

PS2 C/ MATRIX
50001

PS2 C/ MARS PRO
50001



XBOX

JOGOS P/ XBOX
PRENSADO
MÍDIA DOURADA

NA COMPRA DE UM PS2
GRÁTIS
UMA CAMISETA DA
MD GAMES

**PREÇOS
IMBATÍVEIS**

Venha Conferir!



**GAME BOY
ADVANCE**

- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA PRÓPRIA**
DESTRAVAMENTO DE GAMES NA HORA!
- **JOGOS E LANÇAMENTOS EM PRIMEIRA MÃO**
- **RETIRAMOS E ENTREGAMOS EM RESIDÊNCIA**

FONE: 3361-8844

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

www.mdgames.com.br



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: **evil_arthas**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Bruno Campos**

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

