

← 0 poder do PLAYSTATION 3

• Porque o sucessor do PS2 vai revolucionar!

• Primeiras imagens dos jogos da próxima geração!

SuperDicas



PS1

HARVEST MOON: BACK TO NATURE

Detonado completo
para o RPG rural

WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL

PS2

A nova opção para o melhor game de futebol do planeta!

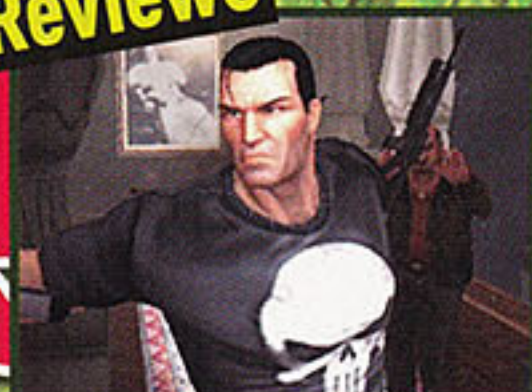
- Conheça as diferenças entre as versões
- Lista completa de comandos, jogadas e dribles
- Guia definitivo para se dar bem na Master League

Hardware

GUIA DEFINITIVO
PARA O
PStwo

- Análise do console
- Opções de destravamento
- Soluções para evitar que queime
- Dicas de conservação

Reviews



The Punisher
PS2



Project Altered
Beast PS2



Tenchu: Fatal
Shadows PS2



Mercenaries
PS2

#19 R\$ 4,90

ISSN 1679-5873



9 771679 587000



Playstation 2

apenas
R\$ 930,00
a vista ou em 3x



Game Cube

apenas
R\$ 650,00
a vista ou em 3x



Xbox

apenas
R\$ 950,00
a vista ou em 3x



Game Boy SP

apenas
R\$ 417,00
a vista ou em 3x



Playstation One

apenas
R\$ 390,00
a vista ou em 3x



Nintendo DS + 2 JOGOS

apenas
R\$ 1090,00
a vista ou em 3x



Netunia
.com.br

0113825-7600

Lançamentos do mês



Mario Party Advance



Mega Man Anniversary 10



Rave Master



Warrior Ware Twisted!



Ace Combat advance



Dragon Ball Z



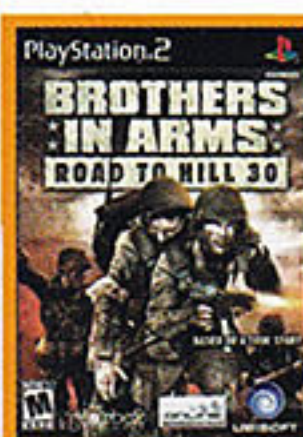
FIFA Street



Mortal Kombat Deception



Splinter Cell Chaos Theory



brothers in arms



Devil May Cry 3



Dragon Ball Z Jager



FIFA Street



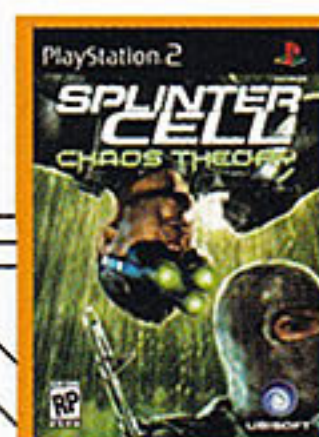
Gran Turismo 4



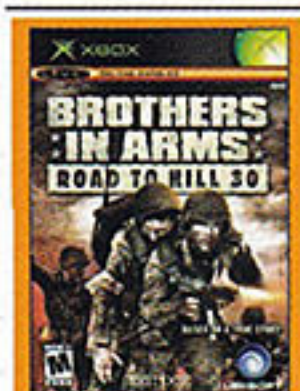
Narc



Tekken 5



Splinter Cell Chaos Theory



brothers in arms



First To Fight



DOOM 3



Dragon Ball Z



FIFA Street



Mega Man Anniversary Collection



Narc



Republic Commando



Splinter Cell Chaos Theory

www.netunia.com.br



A REVISTA ESSENCIAL PARA O JOGADOR DE PC

EGM

#3

PC

GAMES • HARDWARE
TECNOLOGIA

EGM
PC



RAGNARÖK
O GAME PREFERIDO DE 120 MIL BRASILEIROS!

JOGOS ONLINE

CONHEÇA OS GAMES
QUE ESTÃO DOMINANDO
O MUNDO:

• WORLD OF WARCRAFT
• LINEAGE II
• EVERQUEST 2
• FINAL FANTASY XI
• E MAIS!

Monte seu PC

De R\$ 1500 a 10 mil:
Descubra qual computador cabe no seu orçamento

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTORES: RUI BARROS



CONRAD
EDITORA

O MELHOR DO MUNDO ONLINE. JÁ NAS BANCAS!

A PRÓXIMA GERAÇÃO

Um dos destaques dessa edição (além da chegada de Winning Eleven 8 International, para o comprometimento das nossas horas de trabalho) é o PlayStation 3. O ano mal começou e a Sony, juntamente com as consorciadas IBM e Toshiba, correu para revelar ao mundo o ousado processador Cell, que irá turbinar não apenas o sucessor do PS2, mas também diversos outros aparelhos eletrônicos, de PDAs e televisores a supercomputadores.

Com os dados revelados nas mãos, elaboramos uma matéria visando traduzir todos os dados técnicos que exibem a capacidade do Cell e confrontar algumas de suas grandezas com outros consoles e processadores, para facilitar a compreensão de sua capacidade. O PlayStation 3 propriamente dito ainda não foi revelado formalmente, mas pode apostar que ele vai abalar o mercado de games. Softhouses terão que se adaptar às novas tecnologias e custos elevados de produção, e jogadores terão acesso a recursos inéditos.

O curioso é que essa aproximação da mudança de geração tem impactos diferentes sobre as pessoas. Enquanto

alguns se empolgam com cada novidade, outros ficam com a preocupação: "Meu console atual se tornará obsoleto?". A esses últimos, de imediato posso dizer que essa transição não se realizará tão cedo: 2006 deve marcar a chegada dos três gigantes ao mundo. Em longo prazo, adiciono, o suporte ao PlayStation 2 se prolongará ainda por alguns anos. A SDP, garanto, já está se preparando para essa nova era. Um exemplo disso? Esta edição, que aborda equilibradamente todas as plataformas da Sony: falamos sobre a chegada do PSP aos EUA, contamos as novidades sobre o PS3, destrinchamos a nova versão de WE8 para PS2 e detonamos Harvest Moon para PS1. Aqui ninguém fica e nem nunca ficará de fora. Durma sossegado e até a próxima SDP.



Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



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 Kelven Frank

COLABORADORES

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Pablo Miyazawa, Quem Woo Moo, Rafael Silva, Rodrigo Guerra, Rodrigo Leone, Ronny Marinoto (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

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

PRODUÇÃO GRÁFICA

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

WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora Luciana Eschiapatti
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
Gerente de Produto André Faure

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 19, março de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

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

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

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

Impressão: Plural
Distribuição: DINAP

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



ANER

ÍNDICE

6

PSNEWS

Todos os detalhes sobre a chegada do portátil PSP nos EUA, além de outras notícias quentíssimas.

8

PREVIEWS

Tem do futebol moleque de FIFA Street aos labirintos de Mercury, passando por outros games promissores.

10

ESPECIAL: MELHORES DE 2004

A redação elegeu os melhores games de PS2 de 2004, mas os leitores também decretaram seu ranking.

12

CLASSIC GAMING

Mais dois clássicos: Dino Crisis (PS1) e Silent Hill 3 (PS2), em análise especial. E tem detonado online!

14

ESPECIAL: O PODER DO PS3

Entenda por que o próximo console da Sony vai mudar para sempre os videogames como os entendemos.

19

SDP-MAIL

Agora em nova localização, mas com o espaço privilegiado de sempre aos nossos amados leitores.

22

HARDWARE

Agora não serão mais centenas de cartas perguntando: "É verdade que o PStwo é frágil?" – talvez apenas dezenas.

28

SUPERDICAS

Aqui você encontra as melhores dicas para PS1 e PS2. Quem sabe em breve o PSP também ganhe um espaço?

35

ESTRATÉGIA: HARVEST MOON (PS1)

A galera do 32-bit tem voz ativa na SDP! Pediram e aqui está: o RPG de fazenda do PSone detonado.

38

ESTRATÉGIA: WE8 INTERNATIONAL

Diferenças entre as diferentes versões para você não ficar perdido, guia para a Master League e comandos.

46

REVIEWS

Remessa mais curta de jogos, típica dessa temporada de início de ano, mas tem coisa legal ali no meio.



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

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: MASTERLEAGUE

Válida de 24/02/05 a 28/04/05

Conteúdo online deste mês

- DINO CRISIS (PS1): detonado com história.
- HARVEST MOON: BACK TO NATURE (PS1): listas complementares.
- MERCENARIES (PS2): detonado completo.
- SILENT HILL 3 (PS2): detonado com história.

No ar a partir de 24/02/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, 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.

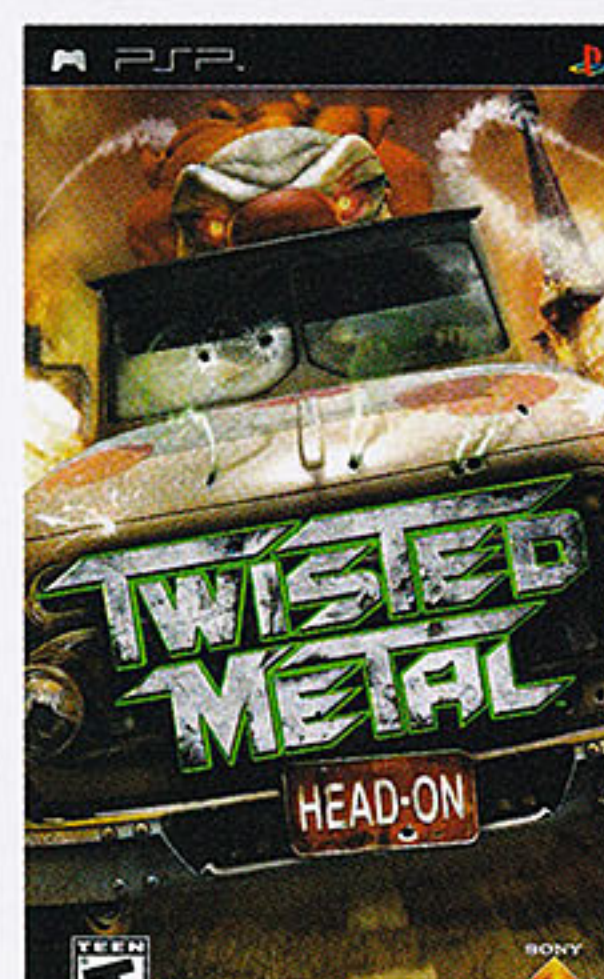
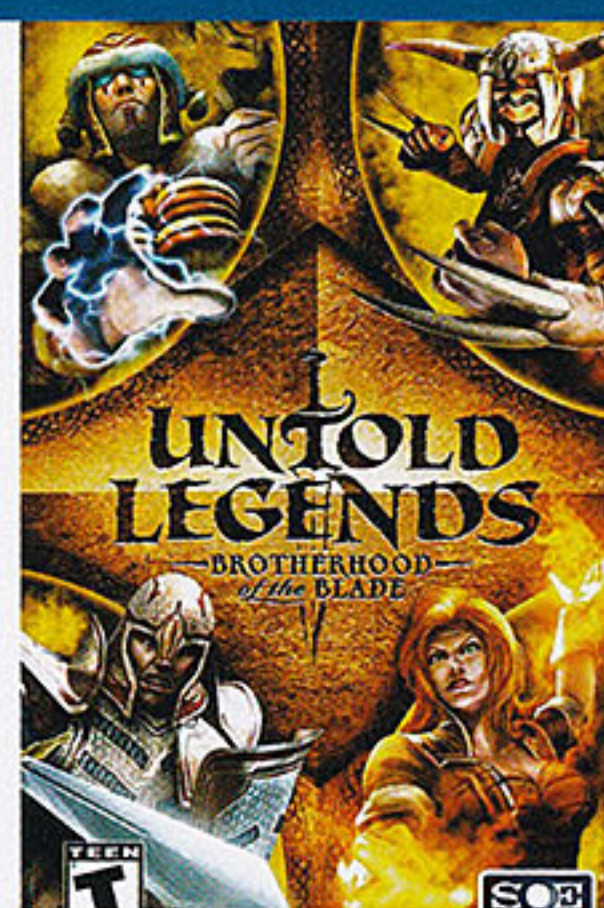
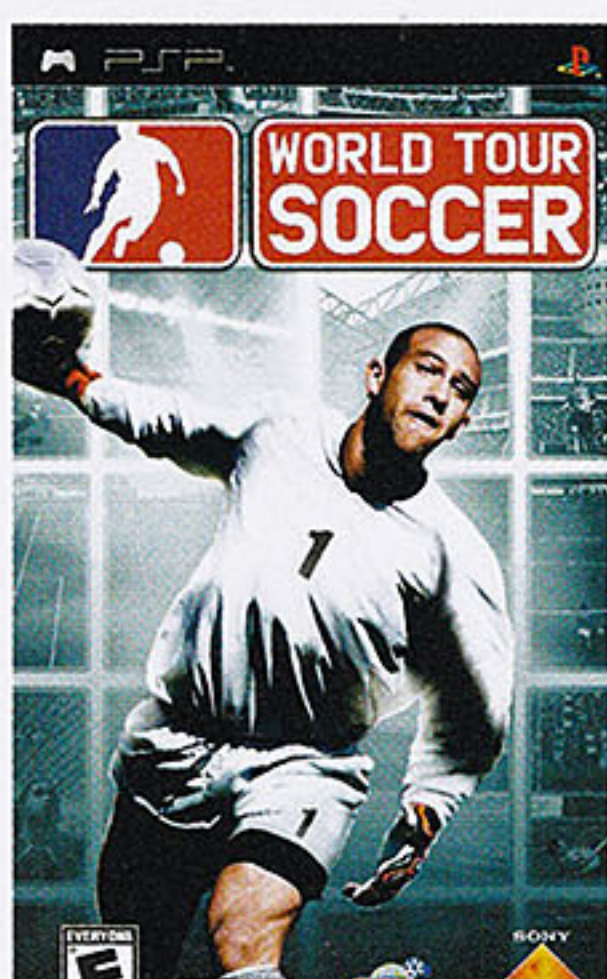
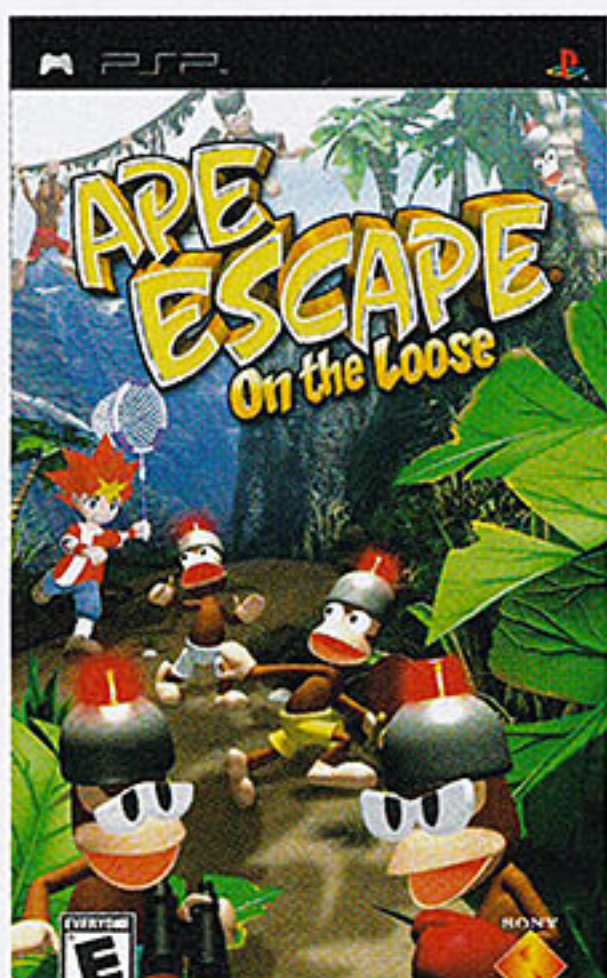
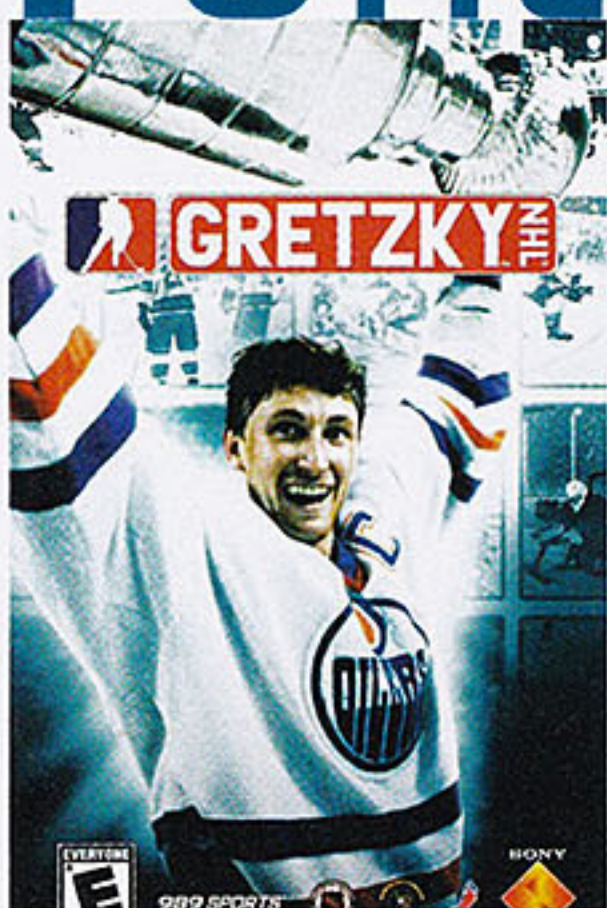
Falta pouco

Sony divulga preço e data de lançamento do PSP nos EUA

Finalmente a Sony anunciou a notícia que todo mundo estava esperando: a data de lançamento e o preço sugerido do PSP nos Estados Unidos.

Confirmado para chegar às prateleiras norte-americanas no dia 24 de março, o portátil, que será comercializado apenas em um pacote, equivalente ao Value Pack japonês, custará US\$249.99 (cerca de R\$655). Além de todos os itens inclusos na embalagem japonesa, a versão ocidental trará um disco demonstrativo e uma flanela para a limpeza da tela do aparelho. Além disso, toda a primeira remessa do console – a Sony pretende disponibilizar um milhão de unidades até o fim de março, virá acompanhada com uma versão em UMD do filme Spider-Man 2. A quantidade de títulos disponíveis no dia de lançamento também será maior que no Japão. Em vez de doze, os compradores poderão escolher entre 24 jogos diferentes, que serão vendidos a US\$39.99 (aproximadamente R\$105). A lista é a seguinte: Ape Escape: On the Loose (SCEA), ATV Offroad Fury: Blazin' Trails (SCEA), Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower (Capcom), Dynasty Warriors (Koei), FIFA 2005 (Electronic Arts), Gretzky NHL (SCEA), Lumines (Ubisoft), Metal Gear Acid (Konami), MLB (SCEA), MVP Baseball (Electronic Arts), NBA (SCEA), NBA Street Showdown (Electronic Arts), Need for Speed Underground Rivals (Electronic Arts), NFL Street 2 Unleashed (Electronic Arts), Rengoku: Tower of Purgatory (Konami), Ridge Racers (Namco), Smartbomb (Eidos Interactive), Spider-Man 2 (Activision), Tiger Woods PGA Tour (Electronic Arts), Tony Hawk's Underground 2 Remix (Activision), Twisted Metal: Head On (SCEA), Untold Legends: Brotherhood of the Blade (Sony Online Entertainment), Wipeout Pure (SCEA) e World Tour Soccer (SCEA).

Novidades e opções inéditas nos jogos também marcam a chegada do PSP nos EUA. Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower, que na versão oriental trouxe um modo multiplayer para apenas dois jogadores, poderá ser disputado por até quatro pessoas ao mesmo tempo. Outro exemplo é Metal Gear Acid, que ganhará um modo multiplayer. Por fim, cinco games – MLB, NBA, Gretzky NHL, ATV Offroad Fury e Twisted Metal – terão suporte para partidas online. Para isso, os jogadores precisarão conectar o portátil na internet através de pontos de conexão WiFi. Vale lembrar que, até agora, nenhum jogo lançado no Japão traz esse suporte. Com a chegada do PSP aos EUA, será mais fácil encontrá-lo em lojas nacionais. Mas se prepare para economizar uma grana: é bem provável que ele seja vendido entre R\$1200 e R\$1500.



Rumo ao topo

Electronic Arts pode comprar mais ações da Ubisoft



UBISOFT

De acordo com uma notícia publicada recentemente no site da agência de notícias Reuters, a Electronic Arts, que em dezembro comprou 20% das ações da produtora Ubisoft, pretende aumentar ainda mais sua participação como acionista da empresa francesa.

Ao que tudo indica, essa decisão foi tomada em janeiro

após uma conferência onde participaram os diretores da EA e alguns analistas financeiros.

Aparentemente, a Electronic Arts, que hoje é a companhia que detém o maior número de ações da Ubisoft, quer começar a apitar nos negócios da criadora de Splinter Cell e Rayman.

OSCAR dos Games

Divulgados os ganhadores da votação anual da AIAS

A Academy of Interactive Arts and Science, que promove o Annual Interactive Achievement Awards, considerado o Oscar da indústria de entretenimento eletrônico, divulgou a lista com os jogos vencedores deste ano. Confira abaixo os títulos lançados no PS2 que faturaram prêmios.

Melhor jogo de ação: Prince of Persia: Warrior Within

Melhor jogo de aventura: Grand Theft Auto: San Andreas

Melhor jogo de esporte: Tony Hawk's Underground 2

Melhor jogo de luta: Mortal Kombat: Deception

Melhor jogo de corrida: Burnout 3: Takedown

Melhor jogo de simulação: ESPN NFL 2K5

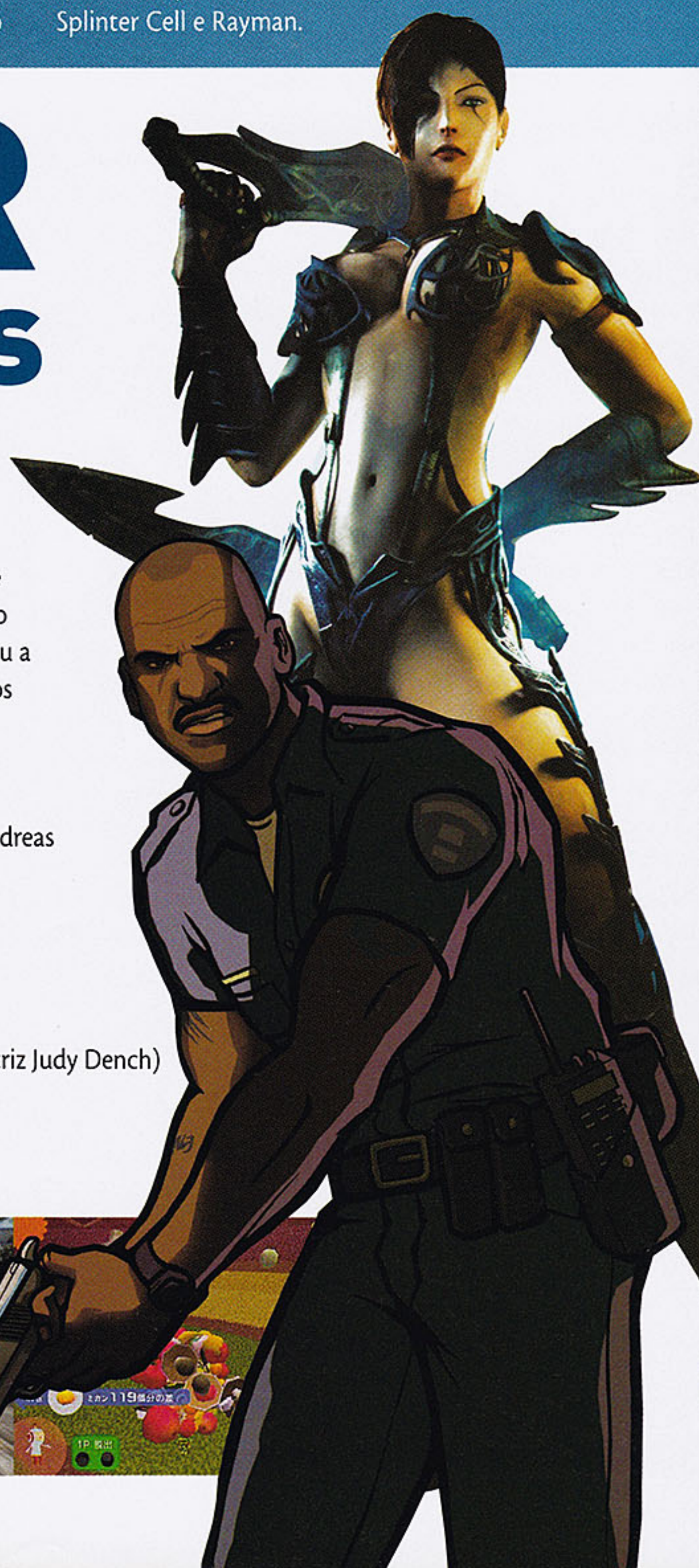
Melhor jogo infantil: Sly Cooper 2: Band of Thieves

Melhor atuação feminina: GoldenEye: Rogue Agent (atriz Judy Dench)

Melhor design: Katamari Damacy

Melhor trilha sonora: Grand Theft Auto: San Andreas

Jogo de console mais inovador: Katamari Damacy



CURTAS

- Em uma entrevista cedida ao site Newsarama.com, o escritor Greg Pak revelou o nome do projeto que está sendo desenvolvido por uma parceria entre a Marvel e a Electronic Arts. Segundo ele, o jogo, que colocará alguns dos heróis mais ilustres da editora lutando contra personagens inéditos criados pela EA, se chamará Marvel Nemesis: The Imperfects.

- A Koei anunciou que Winback, que ganhou uma versão para PS2 depois de ser lançado originalmente no N64, ganhará uma continuação exclusiva para o console.

- Romancing Saga: Minstrel Song, da Square Enix, será lançado no Japão no dia 21 de abril. Quem reservar uma cópia do jogo receberá como brinde um CD com 14 músicas da série.

- Além de Castlevania: Curse of Darkness, que você confere o preview nesta mesma edição, a Konami anunciou no evento Komani Gamer's Day, um novo game baseado nas Tartarugas Ninjas: Teenage Mutant Ninja Turtles Melee. Pelo subtítulo, pode-se presumir que ele será um jogo de luta. Depois do evento, a empresa revelou outro jogo: Crime Life: Gang Wars, que deverá funcionar como a série Grand Theft Auto.

- Namco e Capcom, duas das maiores produtoras japonesas de games, anunciaram o desenvolvimento de Namco X Capcom, um RPG que juntará personagens de ambas as empresas. A Monolith Software, responsável pela série Xenosaga, está trabalhando no título.

- Assim como a Konami, a Capcom anunciou, em seu evento anual para gamers, o jogo Beat Down: Fists of Vengeance. Em desenvolvimento pela Cavia, a mesma de Drakengard, o game terá cinco personagens jogáveis e colocará o jogador em uma batalha contra uma gangue chamada Los Sombras. ⊗



FIFA STREET

Gol-caixote é o que liga!

Agora só falta a EA levar Tiger Woods para jogar golfe na rua. Depois de NBA Street (basquete) e NFL Street (futebol americano), chegou a vez do esporte preferido dos brasileiros ganhar uma versão "rua". Os jogos FIFA, assim como os da série Winning Eleven da Konami, estão mais para simulação do que para arcade, e o nome Street na embalagem quer dizer que o realismo dará lugar à fantasia. Em FIFA Street, quase todas as regras do futebol são colocadas de lado, e o que vale é a criatividade para escapar das restrições que imperam nos gramados



e construir as jogadas mais loucas e marcar os gols mais espetaculares, usando até as paredes como se fosse outro jogador para tabelar e fazer piruetas incríveis. Aqui também veremos o Gamebreaker, que é um marcador que vai sendo aumentado a cada jogada maluca, e quando estiver cheio, o jogador poderá executar aquela jogada que nem o Pelé, Maradona ou David Beckham jamais sonharam. Serão dez "quadras" espalhadas pelo mundo (como, por exemplo, as ruas de Amsterdã e até uma favela brasileira), que refletem a cultura e o espírito de cada região. Será que os gringos da EA pensam que somos todos favelados? Deixa pra lá. Como a ordem é futebol arte, os controles propiciam embaixadinhas, dribles em que se pisa na bola e até cambalhotas. Vários países estarão representados através de seus maiores craques e, como nos outros jogos da série Street, menos jogadores estarão em campo: quatro para cada lado. Dependendo de sua performance, você poderá contratar

astros de renome para participar de sua pelada urbana. Vai ser uma boa para o Ronaldinho Gaúcho, que deve estar meio cansado de tanta bajulação e vida boa jogando nos gramados perfeitos da Europa e poderá ser visto no ambiente em que deu início a sua bem sucedida carreira. E se não quiser bater uma bola com esses craques milionários, é só construir um perna-de-pau no modo Create-a-Player, treiná-lo e colocá-lo junto aos feras.

INFO PLAYSTATION 2

FIFA STREET

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Esportes
Expectativa	★★★★★
Lançamento	22 de fevereiro de 2005

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

A lei da inércia



Com o lançamento marcado para logo depois de Gran Turismo 4 chegar às prateleiras americanas, Enthusia terá muito trabalho para cruzar a linha de chegada em primeiro lugar.

Para correr de igual para igual com o bólido da Polyphony Digital, Enthusia conta com alguns aditivos no motor, em especial o sistema Visual Gravity System (videogames), que indica para qual direção a força centrífuga está puxando o carro. O VGS mostra um círculo com quatro retângulos dentro, que representam os quatro pneus. Eles ficam em pontos fixos, sendo que os dois da frente podem virar para a esquerda e direita, enquanto um ponto amarelo se move ao redor do círculo. O ponto combina a inércia direita, esquerda, frontal e traseira em uma visão 2D daquilo que está acontecendo com o carro.

Muito útil e realista, resta saber se mesmo com visuais tão apurados quanto esses das fotos, o jogo se comporta tão bem nas mãos quanto GT4.

INFO PLAYSTATION 2

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami Studios
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★
Lançamento	8 de março de 2005

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Demônios em batalha



Koji Igarashi e seus escravos da escuridão, ou melhor, sua equipe de produção, estão quase terminando mais um capítulo da aparentemente imortal série Castlevania. Curse of Darkness gira em torno do novo herói chamado Hector, que era pupilo de Dracula, mas que em certo ponto discordou dos ideais do mestre e se rebelou. Depois dessa traição, os eventos mostrados em Castlevania 3 (NES) aconteceram – CoD é situado três anos após o enredo desse antigo jogo. O game trará muito mais elementos de aventura do que Lament of Innocence, o mais recente jogo da série a sair para um console Sony e que se mostrou muito linear para o gosto exigente dos fãs.

Os mapas serão conectados e um novo sistema de níveis regido pelo acúmulo de experiência será implementado. Mas, segundo Igarashi, a maior novidade fica por conta da habilidade que o herói tem de criar demônios e depois controlá-los, usando-os em batalhas ou para transpor obstáculos.

Toda a imprensa quer saber mais sobre esse promissor sistema, mas Igarashi não abre o bico. Pois ele que queime no inferno! – só depois que o jogo for lançado, é claro.



INFO	PLAYSTATION 2
CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS	
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Aventura
Expectativa	★★★★
Lançamento	segunda metade de 2005



INFO PLAYSTATION 2 SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação/Stealth
Expectativa	★★★★
Lançamento	29 de março de 2005



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

A única teoria do caos com resultado positivo

A série Splinter Cell já conta com dois excelentes títulos lançados e a briga entre os fãs de Sam Fisher e os de Snake (de Metal Gear Solid) está quase alcançando as proporções da eterna briga Sony X Nintendo. Disputas à parte, o fato é que SC está para ganhar o terceiro game e, pelo andar da carruagem, este parece ser o trabalho mais ambicioso de todos os tempos da Ubisoft. Como sempre, o single player promete, mas é para o multiplayer que todas as atenções se voltam quando o assunto é Splinter Cell. O modo cooperativo offline traz dois agentes Splinter Cell (a Ubi não divulgou suas identidades), e é totalmente independente da campanha para um jogador. Há quatro missões exclusivas que não podem ser jogadas solo e, mais importante, não poderão ser cumpridas se não houver um verdadeiro trabalho de equipe.

O multiplayer online traz novamente uma dupla de espões contra dois mercenários em onze enormes mapas, sendo que cinco deles são mapas remodelados de Pandora, um dos melhores títulos multiplayer da história.

MERCURY

Mais um puzzle viciante no PSP

Lumines foi lançado junto com o PlayStation Portable e provou que um game não precisa ter gráficos estonteantes ou tecnologia de ponta para levar os jogadores à loucura. Mercury parece seguir pelo mesmo caminho: se você já jogou games de tipo Marble Madness ou Super Monkey Ball, sabe mais ou menos o que lhe aguarda neste novo game. O objetivo é guiar uma bolha de mercúrio por labirintos observando as leis da gravidade. Os poderes do PSP são postos à prova nos visuais do jogo, produzindo deformações e reflexos na bolha de metal líquido enquanto você a move pela tela. Lembra da cena final de Exterminador do Futuro 2,



quando Schwarzenegger vira uma poça de gosma líquida? Em Mercury, os efeitos são até mais bonitos que no filme do governador californiano. Originalmente, o game traria um sensor de movimento, para que o jogador controlasse a bola de mercúrio inclinando o PSP, mas na feira CES, que rolou em janeiro deste ano em Las Vegas, não havia nem sinal do tal sensor. Estamos torcendo para que ele apareça no produto final, pois seria mais um atrativo para um jogo que promete impressionar. ☒

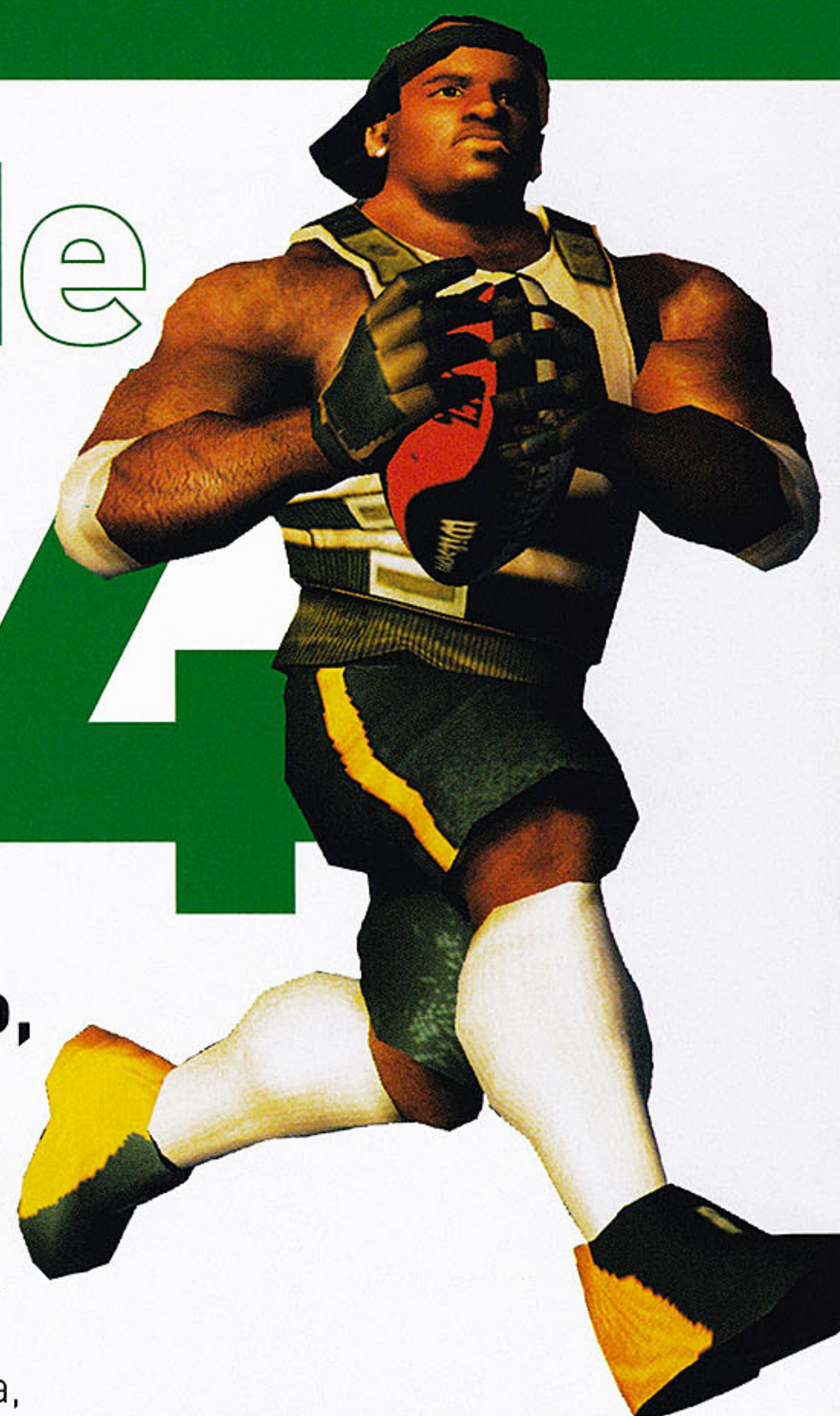


INFO	PLAYSTATION 2
MERCURY	
Produção	Ignition Entertainment
Desenvolvimento	Awesome Studios
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★
Lançamento	24 de março de 2005

Melhores de 2004

Os melhores títulos do ano passado, agora na opinião dos leitores

Depois que a edição #17 chegou às bancas, o site da SDP foi bombardeado. Não, não estamos falando de hackers, mas sim das pessoas que participaram da votação para a escolha dos melhores jogos de 2004. Para você ter uma idéia, a quantidade de gente que acessou o site foi tão grande que o recorde de visitação foi batido em menos de quinze dias. A seguir, confira os cinco primeiros colocados de cada categoria.



Melhor game de 2004

1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
35,76%
2. Grand Theft Auto: San Andreas
31,24%
3. Need for Speed Underground 2
9,96%
4. World Soccer Winning Eleven 8
7,09%
5. Onimusha 3: Demon Siege
6,26%
- Outros
9,69%



Melhor game de ação

1. Prince of Persia: Warrior Within
46,04%
2. Spider-Man 2
20,24%
3. James Bond 007: Everything or Nothing
13,46%
4. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
5,34%
5. Jak 3
4%
- Outros
10,92%



Melhor game de aventura

1. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
43,26%
2. Grand Theft Auto: San Andreas
17,36%
3. Onimusha 3: Demon Siege
16,03%
4. Resident Evil Outbreak
9,45%
5. Driv3r
5,24%
- Outros
8,66%

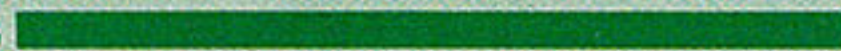
Melhor game de esporte convencional

1. World Soccer Winning Eleven 8
71,83%
2. FIFA Soccer 2005
13,77%
3. NBA Live 2005
4,83%
4. Fight Night 2004
2,77%
5. Athens 2004
2,36%
- Outros
4,44%



Melhor game de esporte não-convencional

1. NFL Street 2

68,55% 

2. NBA Ballers

8,22% 

3. NBA Street Vol. 2

8,01% 

4. ATV Offroad Fury 3

4,52% 

5. Tony Hawk's Underground 2

4,11% 

Outros

6,59% 



Melhor game de simulação

1. Ace Combat 5: The Unsung War

67,00% 

2. The Urbz: Sims in the City

20,14% 

3. Airforce Delta Strike

3,49% 

4. Armored Core: Nexus

3,18% 

5. Star Trek: Shattered Universe

3,18% 

Outros

3,01% 



Melhor game de corrida

1. Need for Speed Underground 2

66,90% 

2. Burnout 3: Takedown

25,79% 

3. TOCA Race Driver 2

1,64% 

4. Crash 'N' Burn

1,54% 

5. NASCAR 2005: Chase for the Cup

1,23% 

Outros

2,90% 

Melhor game de RPG

1. Final Fantasy XI

44,70% 

2. The Lord of the Rings: The Third Age

20,34% 

3. X-Men Legends

11,61% 

4. Star Ocean: Till the End of Time

10,79% 

5. Mega Man X: Command Mission

4,31% 

Outros

8,25% 

Melhor game de tiro espacial

1. Gradius V

44,09% 

2. R-Type Final

21,17% 

3. Strikers 1945 I & II

9,66% 

4. Victory Wings: Zero Pilot Series

7,81% 

5. Espgaluda

4,11% 

Outros

13,16% 



Melhor game de tiro em primeira pessoa

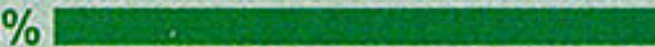
1. Killzone

28,05% 

2. Call of Duty: Finest Hour

22,61% 

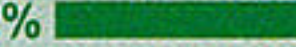
3. GoldenEye: Rogue Agent

20,76% 

4. Tom Clancy's Rainbow Six 3

10,99% 

5. Time Crisis: Crisis Zone

8,42% 

Outros

9,17% 

Pior game do ano

1. Astro Boy

21,17% 

2. Catwoman

17,26% 

3. Teenage Mutant Ninja Turtles 2

13,36% 

4. The Guy Game

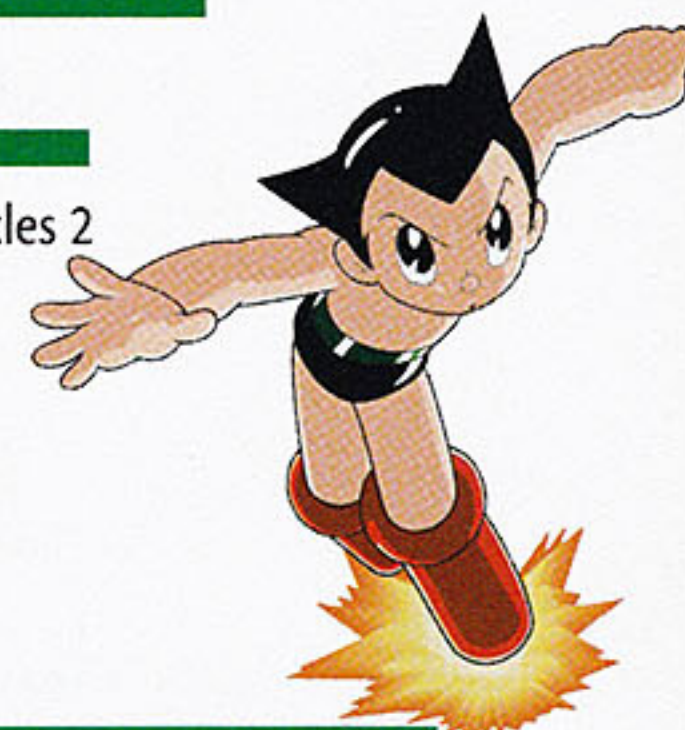
9,76% 

5. McFarlane's Evil Prophecy

9,66% 

Outros

28,79% 

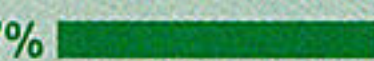


Melhor game de estratégia

1. Front Mission 4

46,55% 

2. Worms 3D

17,57% 

3. La Pucelle: Tactics

11,92% 

4. Phantom Brave

6,26% 

5. Naval Ops: Commander

4,72% 

Outros

12,98% 



Melhor game de luta

1. Dragon Ball Z Budokai 3

28,98% 

2. Mortal Kombat: Deception

25,59% 

3. Def Jam: Fight for NY

17,36% 

4. The King of Fighters 2002 & 2003

6,78% 

5. Street Fighter Anniversary Collection

6,37% 

Outros

14,92% 

Gata do ano

1. Brooke Burke como Rachel Teller, em Need for Speed Underground 2

34,12% 

2. EVA, em Metal Gear Solid 3: Snake Eater

28,87% 

3. Carmen Electra, em Def Jam: Fight for NY

13,25% 

4. Shannon Elizabeth como Serena St. Germaine, em James Bond 007: Everything or Nothing

7,91% 

5. Rayne, em BloodRayne 2

5,24% 

Outros

10,61% 

Melhor game de variedades

1. Yu-Gi-Oh! Monster Capsule Coliseum

42,85% 

2. Katamari Damacy

20,45% 

3. Dance Dance Revolution Extreme

15,72% 

4. Dog's Life

5,75% 

5. Sega SuperStars

5,03% 

Outros

10,20% 

CLÁSSICOS ETERNOS

Nem tudo aquilo que é bom dura pouco

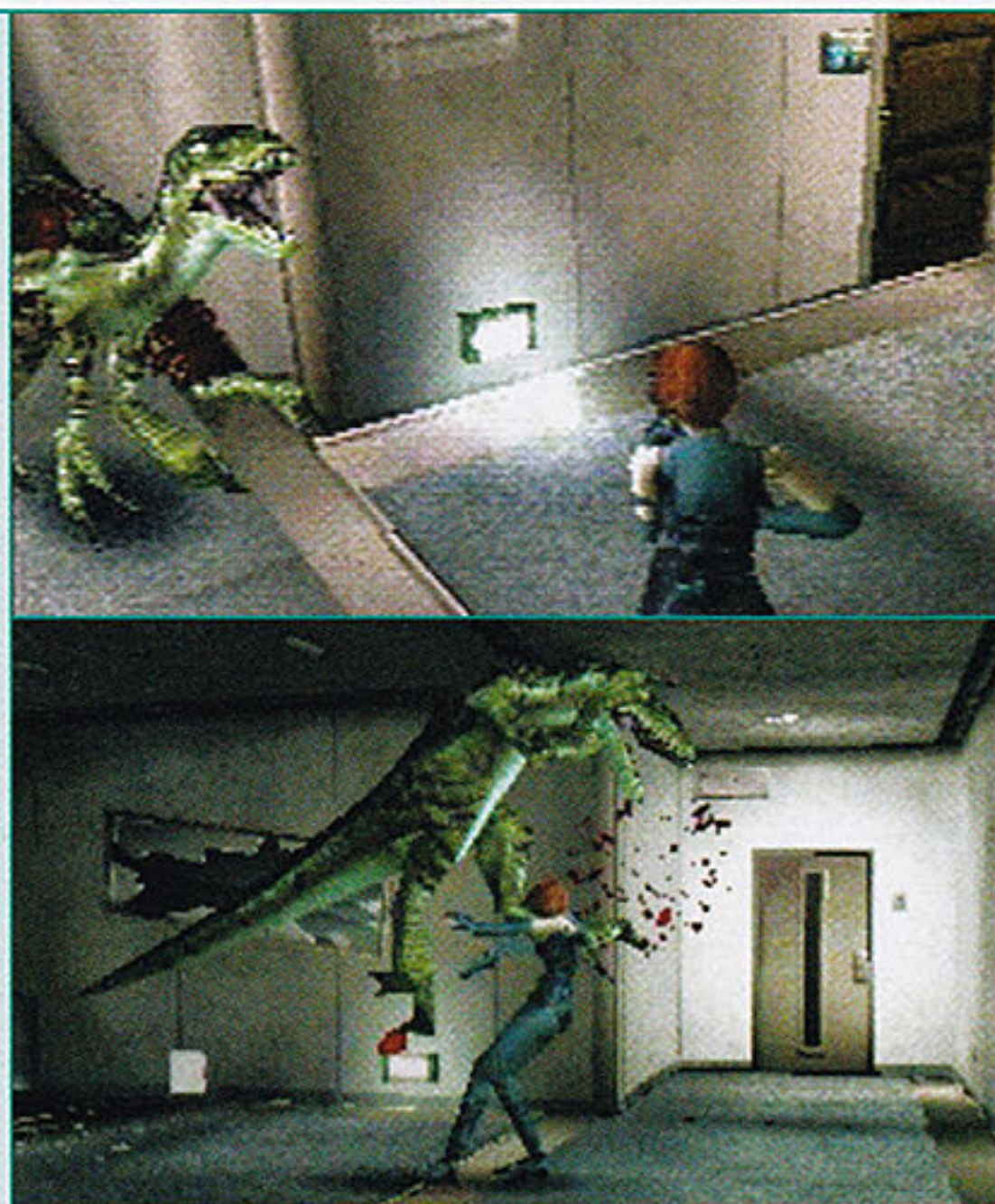
Se você acha que vamos deixar o medidor de adrenalina baixar, está muito enganado. Sustos, com Silent Hill 3, e criaturas pré-históricas, em Dino Crisis, esperam por você nesta edição. Mas não se preocupe: nem mesmo o medo que você irá sentir jogando fará com que você não entenda a trama toda.



Dino Crisis

Sinopse

Dr. Eduard Kirk, um renomado cientista, é o responsável por um projeto de pesquisa no qual ele pretende desenvolver uma forma de energia limpa e inesgotável batizada de Third Energy. Em seu teste preliminar, algo deu errado e uma enorme explosão dizimou cerca de 150 trabalhadores do laboratório. Agora, três anos após ter sido dado como morto num acidente de carro, o doutor retorna e utiliza uma ilha isolada no Pacífico para dar continuidade ao seu experimento. Certo de que todas as precauções para que o primeiro erro não acontecesse novamente, Kirk acaba estabelecendo uma conexão entre a era atual e o período dominado pelos dinossauros. Suspeitando de anormalidades na ilha, o



governo norte-americano convoca um grupo de soldados de elite para investigar o local. Ao chegarem lá, a surpresa: a ilha, que antes era totalmente deserta, agora está infestada de ferozes répteis gigantes.

Bastidores

Produzido e dirigido por ninguém mais, ninguém menos que Shinji Mikami, o ilustre criador da série de terror mais famosa do planeta (sim, estamos falando de Resident Evil), Dino Crisis vendeu um total de 677 mil unidades no mundo todo, sendo que as primeiras 319 mil cópias foram comercializadas em sua semana de lançamento no Japão. Ao lado de Mikami, que também atuou como produtor executivo em Devil May Cry, trabalharam os designers de personagens Kazunori Tazaki e Yasuyo Kondo que, além de exercerem a mesma função no episódio seguinte, atuaram, respectivamente, em Resident Evil Code:

Veronica X e Devil May Cry. Para supervisionar esse elenco, ninguém melhor do que o lendário criador da série Street Fighter: Yoshiki Okamoto.

O jogo

Dois fatores fizeram de Dino Crisis um jogo de sucesso: um sistema de jogo extremamente parecido com o de Resident Evil e a figura dos dinossauros, que tomaram o lugar dos já conhecidos zumbis do outro survival horror da Capcom. O nível de desafio também era maior. Ao contrário dos mortos-vivos, que se movimentavam com lerdeza, os ferozes lagartos eram ágeis e bem mais resistentes. Para dificultar ainda mais, a munição para combatê-los era bem escassa, o que forçava o jogador a avaliar o melhor momento para usar um tiro de tranquilizante ou um disparo letal. Por essa razão, o jogo acabava dando uma sensação maior de adrenalina, já que era preciso passar a maior parte da aventura fugindo dos inimigos. No quesito exploração, DC não era tão bom quanto RE. Em compensação, os puzzles eram bem bolados e desafiavam a inteligência e a malícia do jogador. DC pode não ser o jogo de seus sonhos, mas com certeza vai ficar pra sempre na lembrança dos gamemaniacos.

Por André Leme

INFO	PSONE
Gráficos: 8.5	Jogabilidade: 7.0
Som: 6.0	Replay: 6.0
Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 4
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Setembro de 1999

Silent Hill 3

Sinopse

O primeiro Silent Hill fez fama por ser o primeiro jogo de terror a fugir do esquema de Resident Evil. Ele trazia uma história muito complicada, que envolvia dimensões alternativas, rituais demoníacos, troca de crianças com poderes mágicos e um monte de outras coisas que, sem dúvida, deixaram infinitas interrogações na cabeça de jogadores do mundo inteiro. Ciente disso, a Konami tratou de produzir um jogo para resolver esse problema e, de quebra, dar um novo gás à série.

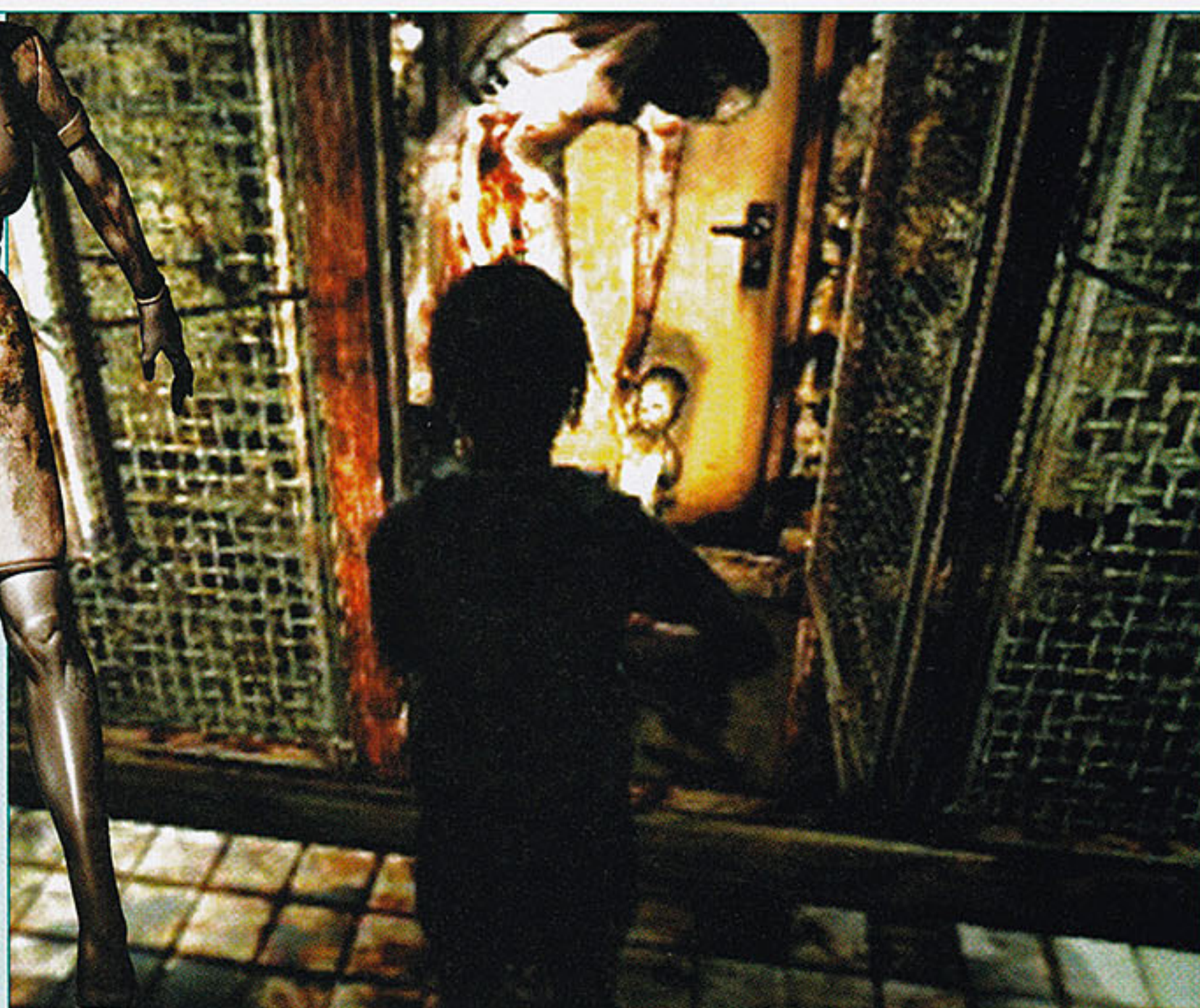
Assim nasceu o terceiro SH, que coloca você no papel de Heather, uma garota que vai parar na famosa cidade de Silent Hill e acaba envolvida em uma série de eventos bizarros e sucessivos.

Bastidores

Assim como aconteceu com SH2, o diretor do terceiro episódio foi um membro da equipe que trabalhou numa posição de pouco destaque na versão anterior. Nesse caso, Kazuhide Nakazawa, que participou do segundo jogo trabalhando na movimentação dos personagens – o diretor de SH2 foi Masashi Tsuboyama, designer de cenários do primeiro jogo.

A direção de arte ficou por conta de Masahiro Ito, que fez o mesmo serviço em SH2 e fez parte do time de programadores que desenvolveu o épico Shenmue, lançado em 2000.

Akira Yamaoka, o diretor de som, também teve seu nome creditado em outros títulos da Konami. Entre



eles estão os dois primeiros jogos da série, Snatcher, do gênio Hideo Kojima, e Castlevania: Symphony of the Night, tido até hoje pelos fãs da família Belmont como o melhor jogo da série.

Infelizmente, mesmo com um time desse calibre, Silent Hill 3 não vendeu tão bem quanto o seu antecessor direto – SH2 vendeu aproximadamente 650 mil unidades, enquanto SH3 não chegou nem a ultrapassar a marca dos 250 mil.

O jogo

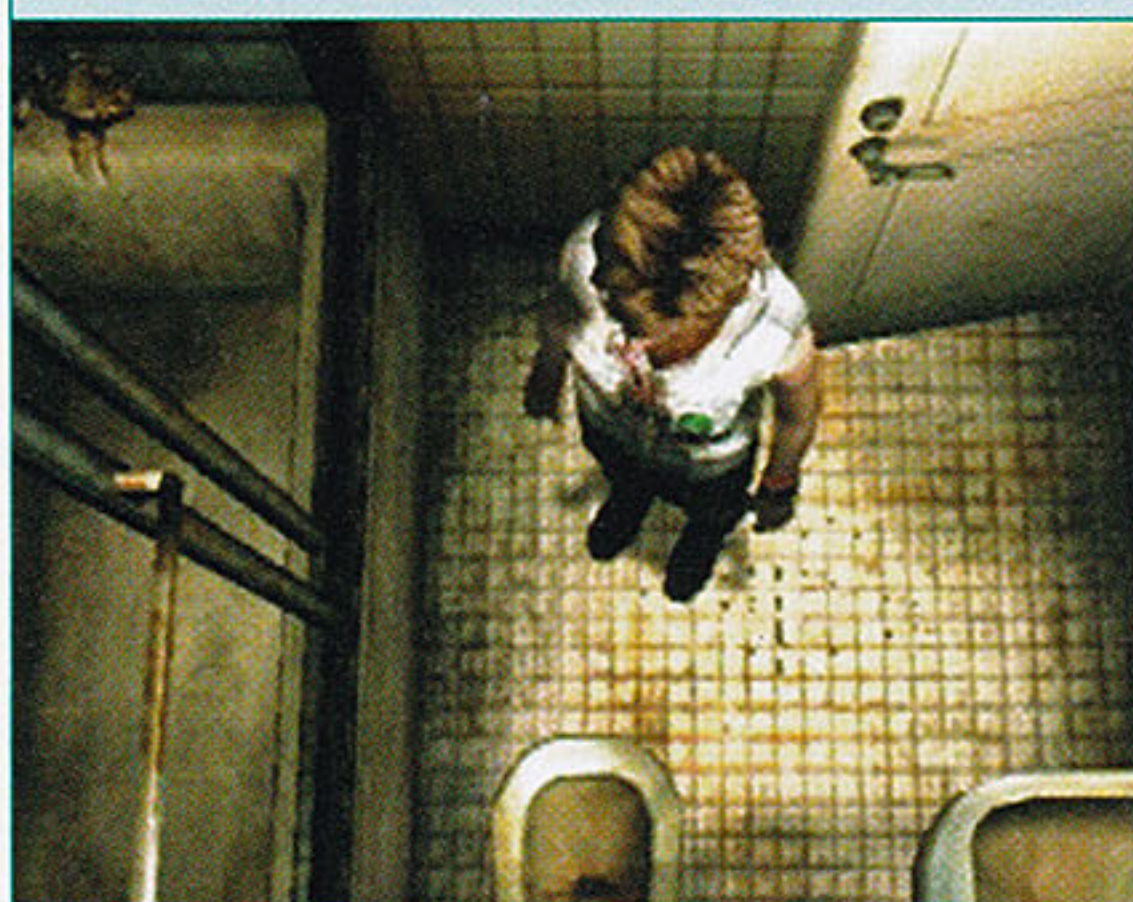
Silent Hill 3 é o segundo título da série lançado para Playstation 2. Com gráficos mais caprichados, jogabilidade e história de primeira, além de um sistema excelente, que deixa o jogador escolher o nível de dificuldade dos inimigos e dos quebra cabeças, não demorou muito para ele se consagrar na lista de melhores games do gênero para o atual console da Sony.

De todas as versões, esta é a mais curta e também a

que apresenta o menor número de finais diferentes. Felizmente, isso não afeta muito no fator replay do jogo, principalmente por causa dos inúmeros extras, que incluem roupas novas, armas poderosas e até um nível de dificuldade que aumenta progressivamente até alcançar um patamar quase impossível. Portanto, apague as luzes, aumente o volume da TV e prepare suas armas – e também seu psicológico. Está na hora de invadir a cidade! (X)

Por Daniel Nieuwenhuizen

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 8.5 Som: 9.0 Replay: 9.5	
Nota	9.0
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Ação
Região	EUA
Lançamento	Agosto de 2003



O poder do PlayStation 3

Saiba por que o próximo console da Sony vai mudar a indústria dos games

Por Fabio Santana



A Unreal Engine 3 da Epic está pronta para a próxima geração. Um de seus recursos: a versão wireframe desse cenário tem 500 mil polígonos, enquanto a cena renderizada em tempo real tem visual detalhado, graças a um mapa de detalhes que contém 200 milhões de polígonos na origem.

Não é novidade que a guerra pela próxima geração de consoles já começou. As armas já são conhecidas: Revolution da Nintendo, Xenon da Microsoft e Next PlayStation da Sony, todos apenas codinomes sem design ou jogos concretos, mas que estão se desenvolvendo no momento em que você lê estas linhas. Nos últimos tempos, a Sony tem revelado gradualmente informações sobre seu próximo console, que não-oficialmente chamamos de PlayStation 3. Mergulhe agora na próxima geração e descubra como ela mudará o mundo dos games para sempre.

Cell, o processador do futuro

Em 2002, durante a Game Developers Conference, o diretor de tecnologia da Sony Computer Entertainment, Shin'ichi Okamoto, já dizia que o foco no desenvolvimento do PlayStation 3 era a computação distribuída. O objetivo era multiplicar por 1000 a potência do PlayStation 2, e afirmou que isso não era possível apenas com avanços de hardware: "A Lei de Moore é lenta demais para nós. Não podemos esperar 20 anos para chegar a um ganho de 1000 vezes na performance do PlayStation".

Okamoto se referia à convenção estabelecida em 1965 por Gordon Moore, co-fundador da Intel, de que a quantidade de transistores por polegada quadrada em circuitos integrados dobra a cada 18 meses (originalmente, a previsão era de um ano, mas o padrão aceito atualmente é esse). Durante décadas, essa Lei tem se mostrado infalível, mas parece que isso não era suficiente para os planos da Sony com seu próximo PlayStation. Os primeiros passos para extrapolar com a tese de Moore foram dados em março de 2001, quando a Sony anunciou uma parceria com a IBM e a Toshiba. O objetivo: desenvolver, em cinco anos, um microprocessador multipropósitos para o consumidor final com capacidade

de processamento na casa dos teraflops (algo alcançado apenas pelos supercomputadores multimilionários compostos por milhares de processadores). As três empresas noticiaram um orçamento de US\$ 400 milhões e o empenho de mais de 300 engenheiros na então recém-inaugurada fábrica em Austin, no Texas, para a produção do chip. Seu nome: Cell, o coração do próximo console da Sony e diversos outros produtos eletroeletrônicos.

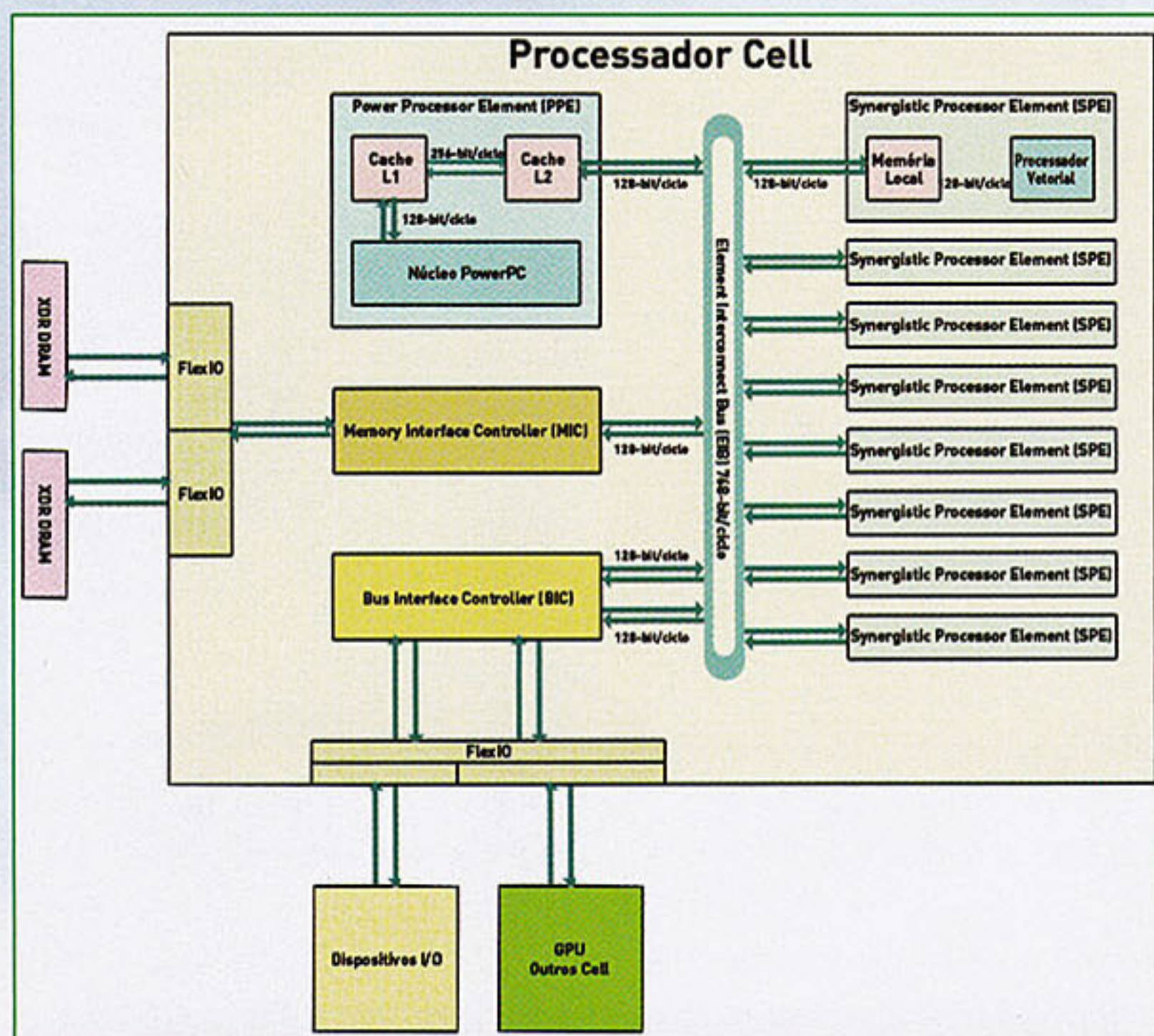
A célula se revela

Quatro anos depois de estabelecidas as bases para a concepção do Cell, o chip milagroso está à beira da realidade.

Os primeiros e ininteligíveis detalhes se revelaram com um registro de patente do Cell nos EUA, sob número 20020138637 (ou, simplesmente, patente '637), arquivado em 22 de março de 2001 e publicado em 26 de setembro de 2002. Um registro atualizado e mais detalhado foi publicado em 26 de outubro de 2004, sob o número 6809734 (ou apenas '734), também arquivado em 22 de março de 2001. Com a linguagem técnica própria de engenheiros da área e organização redundante típica de patentes, os

Yoshio Masubuchi, Jim Kahle (segurando uma lâmina de Cell) e Masakazu Suzuoki durante a ISSCC 2005.





Este é um diagrama que demonstra o funcionamento de um processador Cell no PlayStation 3. Uma obra-prima da engenharia!

documentos não eram claros para o entendimento geral, mas o aficionado por tecnologia Nicholas Blachford conseguiu desvendar boa parte dos detalhes escondidos naquelas dezenas de páginas, publicando-os num extensivo artigo na internet.

Outras fontes de informação foram a coletiva convocada pelo grupo STI (Sony, Toshiba e IBM) em 29 de novembro de 2004, onde detalhes vagos sobre o microprocessador foram revelados; e a palestra realizada na ISSCC 2005 (International Solid-State Circuits Conference), em São Francisco, Califórnia, neste último dia 7 de fevereiro, sobre o modelo de processamento do Cell.

No evento, Jim Kahle, diretor de tecnologia para o Cell da IBM, Masakazu Suzuoki, vice-presidente de desenvolvimento de microprocessadores da SCEI e Yoshio Masubuchi, diretor de engenharia da Toshiba Corporation, apresentaram os primeiros fatos concretos sobre a produção do Cell e suas promissoras características.

Os componentes do Cell

O Cell é um processador multi-núcleos⁽¹⁾ de multi-encadeamento⁽²⁾ composto de um Power Processor Element (PPE, ou Elemento de Processador Power), oito Synergistic Processor Elements (SPEs, ou

Elementos de Processador Sinérgico), um Memory Interface Controller (MIC, ou Controlador de Interface da Memória) e diversos barramentos para o fluxo de instruções / dados – apenas lembrando que essa configuração não é definitiva, mas apenas indicada na patente como a “configuração preferível”.

Em testes de laboratório, o Cell alcançou frequências de operação acima dos 4GHz, o que já ultrapassa o pico de 3,8GHz do Pentium 4 mais rápido já fabricado. Contudo, a velocidade na unidade final irá depender da fabricante, de acordo com as necessidades de consumo de energia, por exemplo.

1: Ou multi-core, a última tendência no ramo de chips, que consiste em um circuito integrado com diversos processadores anexados para um ganho de performance e redução de consumo, visando a eficiência no processamento paralelo. Cada Cell tem, ao todo, nove núcleos. Em comparação, o Pentium 4 e o Athlon 64 estão para chegar ao mercado doméstico com versões de dois núcleos.

2: Ou multi-threading, no qual o sistema operacional pode executar diferentes partes de um programa, chamados threads ou cadeias, simultaneamente.

O gerenciador do sistema: PPE

O PPE é o processador principal do

Cell, mas pouco foi dito sobre ele até então. Sabemos que ele é um processador de 64-bit de arquitetura Power⁽³⁾ da IBM com VMX⁽⁴⁾. Este Power é uma unidade ordenada⁽⁵⁾ capaz de processar duas cadeias simultaneamente, e conta com 32KB de cache de nível 1 (L1 cache) e 512KB de nível 2 (L2 cache)⁽⁶⁾. O PPE é um processador poderoso por si só, mas não é aí que está o segredo do Cell! Ele serve apenas como um controlador para a verdadeira fonte de poder dessa obra da engenharia da computação: os SPEs.

3: Nomenclatura usada pela IBM para seus processadores da série PowerPC (como o 970, inserido na poderosa série G5 da Apple) e POWER (utilizado em supercomputadores). O Gekko do GameCube é uma modificação de PowerPC.

4: Vector Multimedia Extensions (também conhecido como AltiVec): uma série de instruções SIMD utilizada nos processadores Power, semelhante ao SSE (1, 2 e 3), da Intel e ao 3DNow!, da AMD. Todos esses são conjuntos de instruções SIMD (Single Instruction, Multiple Data, ou Instrução Simples, Dados Múltiplos), que permitem a uma única instrução processar vários pedaços de dados simultaneamente.

5: In-order, que processa as instruções na ordem em que elas são transmitidas, o que vai contra quase todos os processadores atuais, que são do tipo “fora de ordem” (out-of-order), que recebem e distribuem as instruções conforme vão ficando prontas para serem processadas, evitando paradas por dados não disponíveis.

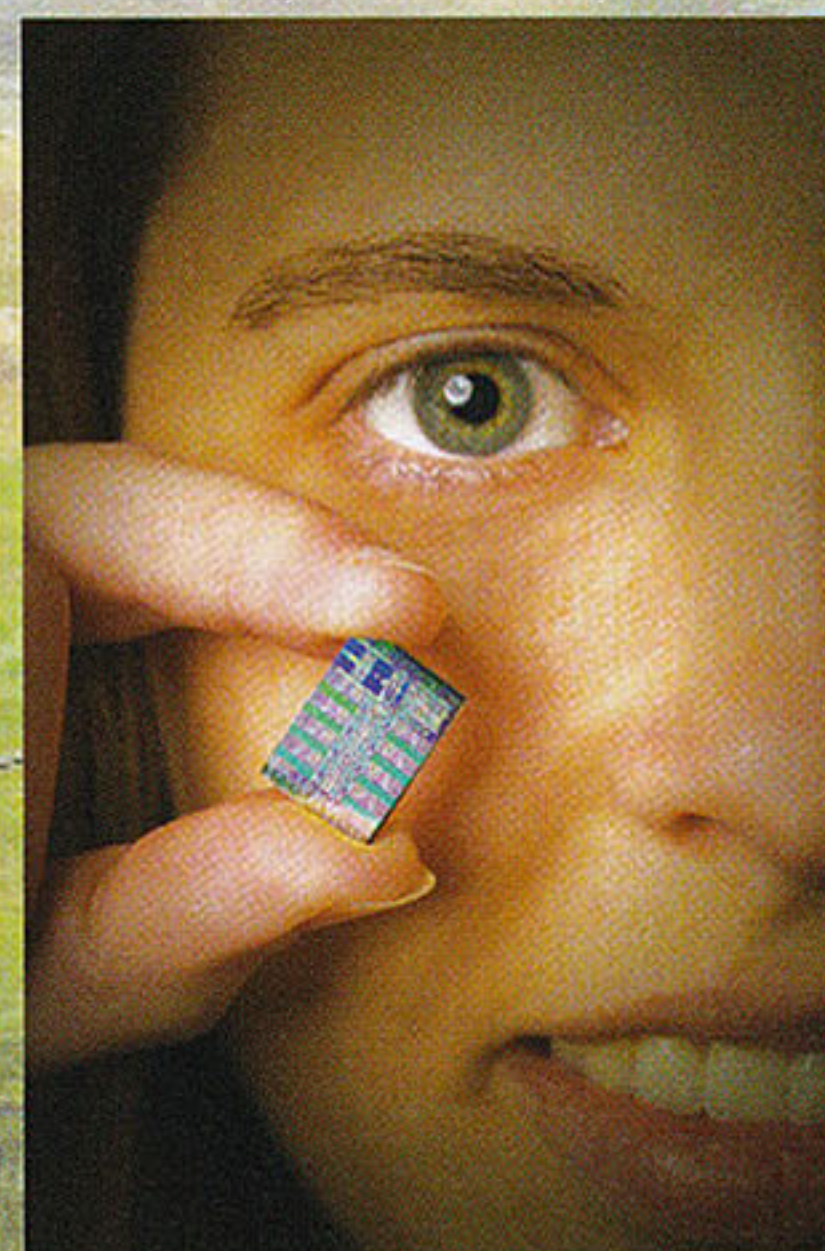
6: Em comparação, o GameCube tem 64KB de L1 e 256KB de L2, o Xbox tem 32KB de L1 e 128KB de L2 e o PlayStation 2 tem 24KB de L1 (nada de L2). Dos processadores mais comumente conhecidos, a última geração de Pentium 4 adota 16KB de L1 e 1MB de L2, o Athlon 64 tem 128KB de L1 e também 1MB de L2 e o PowerPC 970 possui 96KB de L1 e 512KB de L2. A memória cache é muito mais rápida que a memória RAM principal, e serve para guardar as instruções e dados acessados com maior frequência, diminuindo, assim, os acessos demorados à memória principal.

Os músculos do Cell: SPEs

Cada uma dessas unidades é um processador vetorial (ou processador SIMD, que realiza múltiplas operações simultaneamente com uma única instrução) ordenado, duplo processa- do (ou dual issue, que pode lidar com

duas instruções por ciclo do processador) de 64-bit totalmente independente contendo 128 registradores⁽⁷⁾ de 128-bit e uma memória local de 256KB. Esse espaço de armazenamento local evita o acesso direto à memória principal (o que seria muito mais lento), mas também tem um funcionamento diferente de um cache convencional. Um cache comum mantém pequenos trechos de dados acessados com maior frequência, pronto para o acesso pelo processador e, se esse não encontrar o dado requisitado no cache, tem que esperar alguns ciclos até que o dado seja buscado, desperdiçando velocidade de processamento. A memória local de um SPE tem a velocidade extrema de um cache, mas, como é dedicada, não necessita do moroso processo de verificação. Há a possibilidade de a memória local de um SPE ser compartilhada com outros SPEs e, nesse caso, há um mecanismo de coerência que marca os dados como passível de leitura ou não, e qual SPE tentou chamá-los, evitando, assim, desperdício de recursos (um SPE poderia, por exemplo, chamar os dados de uma memória que outro SPE tentaria, em vão, acessar posteriormente, tendo que gastar tempo buscando novamente os dados).

A memória local de cada SPE tem, ainda, uma arquitetura DMA (Direct Memory Access, ou Acesso Direto à Memória) dedicada, que cuida da movimentação de informações entre a



Este é o tamanho de um chip Cell: 234 milhões de transistores em 221 mm².

memória principal e o conjunto de registradores. Esse DMA é capaz de lidar com até 16 solicitações pendentes, ou seja, as informações são colocadas numa fila e esperam ser processadas, evitando paradas enquanto o processador está ocupado e, mais uma vez, agilizando todo o processo. Além do DMA, há uma MMU (Memory Management Unit, ou Unidade de Manutenção de Memória) em cada SPE, responsável por funções relacionadas à memória como a tradução de endereços virtuais para endereços físicos, proteção de memória e controle de cache. As instruções SIMD de cada SPE têm 128-bit de largura e podem ser processadas em até 16 vias: 4 elementos simultâneos de 32-bit, 8 elementos simultâneos de 16-bit ou 16 elementos simultâneos de 8-bit. O que isso significa? Imagine que, para gerar imagens 3D, o processador precisa fazer diversos cálculos. As instruções para estes cálculos são agrupados em palavras de 8 ou mais bits. Para fazer um objeto se mover de um local para o outro, em vez do processador realizar diversas vezes incrementos de um em um elemento de 8-bit, ele faz de 16 em 16 – ou, para instruções mais complexas, de 16 ou 32-bit, as operações simultâneas são de 8 em 8 e 4 em 4, simultaneamente. Isso agiliza o processamento de todo tipo de aplicativo.

7: Registrador é um dispositivo de memória temporária para receber, armazenar e transferir conjuntos de

dados, como uma instrução, um endereço de armazenamento ou qualquer tipo de dado a ser processador por uma unidade de processamento. Algumas instruções podem incluir registradores como parte da instrução, como, por exemplo, determinar que dois registradores sejam somados e depois armazenados em outro registrador. O tamanho do registrador define o tamanho dos dados que podem passar por ele – no caso dos registradores das APUs do Cell, instruções ou dados de até 128-bit podem ser armazenados.

O fluxo de informações

Ao contrário do que se pode pensar, as informações não são transmitidas a um SPE diretamente pelo PPE. Em vez disso, os SPEs têm comunicação entre eles e o resto do sistema através do Element Interconnect Bus (EIB, ou barramento de interconexão de elemento). Este barramento, como o nome diz, faz a ligação entre os elementos (L2 do PPE com SPEs) e desses com o resto do sistema através de duas outras interfaces. O EIB é composto por quatro anéis de dados com tags de 64-bit capazes de transferir dados a 96 bytes (768-bit) por ciclo e de lidar com até 100 solicitações pendentes. As outras duas interfaces são o Memory Interface Controller (MIC, ou Controlador de Interface com a Memória) e o Bus Interface Controller (BIC, ou Controlador de Interface com o Barramento). O MIC faz o transporte de dados entre a memória principal do sistema e os elementos processadores através do EIB a 16 bytes (128-bit) por ciclo, enquanto o BIC tem dois caminhos de 16 bytes (128-bit) por ciclo com o EIB para transferir informações de duas outras interfaces:

uma coerente para SMP (Symmetric Multi-processing, ou Multi-processamento Simétrico – ou seja, para interconectar vários processadores Cell, bem como para ligar um Cell ao processador gráfico) e outra não coerente para I/O (In/Out, ou Entrada/Saída – lida com todos os dispositivos de

entrada e saída, como controles, memory cards, possíveis dispositivos USB, prováveis processadores adicionais para rodar jogos de PS2 e PS1, etc.). A interface que liga o MIC à memória principal e o BIC a outros dispositivos externos é o FlexIO da Rambus (a Sony e a Toshiba assinaram um contrato com a empresa americana em janeiro de 2003). Esse barramento é a solução mais rápida disponível no mercado para o transporte de dados, capaz de rodar a taxas de até 6,4 GHz, concedendo a cada Cell um volume de transferência de dados de 100 GB/s (25,6 GB/s a 3,2 Gbps entre o MIC e a memória principal⁽⁸⁾ e 76,8 GB/s a 6,4 Gbps entre o BIC e os dispositivos externos). A memória RAM principal do sistema será do tipo XDR (eXtreme Data Rate), também da Rambus, capaz de rodar oito vezes mais rápido que o modelo atual promovido pela Intel em seu Pentium 4, chegando a frequências absurdas de 3,2 a 8,0 GHz. Serão dois chips de memória, mas de quantidade ainda não determinada.

8: Para efeitos comparativos, o Xbox tem uma largura de banda da memória principal de 6,4 GB/s, o PlayStation 2 tem 3,2 GB/s e o GameCube 2,6 GB/s.

Processamento distribuído

A grande arma do Cell para superar por uma longa margem todos os processadores atualmente disponíveis no mercado é o processamento em paralelo, tomando vantagem da sua natureza multi-núcleos. O funcionamento do Cell se baseia em dois conceitos: software cells e hardware cells. O primeiro contém dados e programas conhecidos como apulets, além de outras instruções que indicam os requerimentos para processar os apulets, como a quantidade de memória exigida, o número de SPEs a serem usados, etc. As hardware cells são os elementos processadores que irão resolver as software cells, ou seja, os SPEs. O PPE recebe as informações e transmite as software cells, mas não faz o trabalho de determinar qual irá para onde. Essa tarefa é do MIC, que recebe as software cells e distribui para os SPEs disponíveis no chip ou na rede, cuidando também de realizar qualquer leitura ou gravação desses



dados na memória principal. Quando um SPE recebe uma software cell, ela computa as instruções e joga de volta para o MIC, que devolve tudo mastigado a quem interessar (outro SPE, para o PPE, para algum dispositivo I/O ou para o processador gráfico). Os processadores atuais adotam um processo similar na forma dos processadores vetoriais, mas a diferença é que esses geralmente funcionam como co-processadores embutidos, compartilhando os recursos da CPU, enquanto na arquitetura Cell, os SPEs são processadores totalmente independentes, com sua própria memória, o que agiliza absurdamente o processo de computação. Mas isso é só uma parte da história...

A arquitetura Cell foi construída com foco total na computação distribuída e, portanto, permite que diversos processadores Cell estejam interconectados, intercambiando informações num esforço conjunto de processamento. Assim, múltiplos Cell podem estar numa mesma placa, ou até mesmo numa rede local ou mundial! Como as software cells não têm endereço específico, o MIC pode enviá-las para qualquer SPE disponível em toda a rede de processadores Cell e, como essa arquitetura foi planejada desde o início, não há a necessidade de reescrever o programa para distribuir as cadeias entre os múltiplos núcleos; o conjunto de Cell faz isso sozinho flexivelmente, não importa se a quantidade de Cell na rede aumentar ou diminuir. Em cada Cell, o PPE é capaz de processar duas cadeias (threads) simultaneamente e cada SPE (cuja nomenclatura não é à toa, já que fazem um esforço sinérgico para atingir alta performance) pode lidar com uma cadeia, total-



Maravilhas da Unreal Engine 3: um personagem com 5.287 polígonos com visual de um modelo com 2 milhões. E isso em tempo real!



Um cenário construído com a Unreal Engine 3. Veja como a luz volumétrica com 64-bit de cores envolve os objetos.

izando dez cadeias processadas simultaneamente por chip Cell – e com os barramentos de alta performance adotados, o transporte das informações não será problema. Através dessa estrutura de processamento paralelo, cada chip Cell é capaz de realizar 256 GFLOPS⁽⁹⁾, ⁽¹⁰⁾, ⁽¹¹⁾. Poderoso? E que tal se dissermos que o PlayStation 3 terá, provavelmente, QUATRO processadores Cell? Isso alcança a meta sonhada por Ken Kutaragi de um sistema doméstico capaz de 1 teraflop! Esse ganho descomunal de performance só pôde ser atingido graças à engenharia ousada do Cell, que resolveu todos os gargalos que impediam o avanço a passos largos dos processadores convencionais.

9: Pontos flutuantes são uma notação para representar números decimais (ao contrário dos Integer, ou Inteiros). PF são formados por uma mantissa que especifica os dígitos do número e um expoente que define sua grandeza, ou seja, a posição do ponto decimal. O número 57.340.000, por exemplo, é representado como 5734E4 (5734 mais quatro casas decimais à direita), enquanto o 0,0025 fica como 25E-4 (quatro casas decimais depois da vírgula, terminando em 25).

10: FLOPS significa Floating Point Operations per Second, ou Operações com Pontos Flutuantes por Segundo. Os cálculos de PF são usados em todos os tipos de processamento que exigem precisão, principalmente para aplicativos 3D. Assim, uma performance boa nessa área é uma boa indicação do poder de processamento.

11: Como o GFLOPS indica operações na casa dos bilhões, cada Cell é capaz de 256 bilhões de operações com pontos flutuantes por segundo. Para efeitos comparativos, a Emotion Engine do PlayStation 2 é capaz de

realizar 6,2 GFLOPS, o Xbox faz 2,93 GFLOPS na CPU e 80 GLOPF na GPU e o GameCube alcança 1,94 GFLOPS no Gekko e 8,6 GFLOPS no Flipper. No cenário atual dos computadores, um Pentium 4 de 3,8 GHz consegue 15 GFLOPS, enquanto um PowerPC 970 (G5) Xserve dual-core de 2.0 GHz chega a 30 GFLOPS. Das GPUs, os processadores mais poderosos na atualidade, a Radeon X800 XT da Radeon faz 145 GFLOPS, enquanto a GeForce 6800 Ultra da nVidia alcança 100 GFLOPS.

Processo de fabricação

Durante a apresentação da tecnologia Cell na ISSCC 2005, os representantes da Sony, Toshiba e IBM apresentaram uma lâmina (wafer nos EUA, batizada assim pela montagem em camadas) composta por chips Cell, bem como o chip propriamente dito.

Cada chip Cell tem 221 mm² de área e será fabricado, inicialmente, com transistores de 90 nm⁽¹²⁾ (nanômetros). São 234 milhões de transistores por chip⁽¹³⁾, montados em oito camadas com conectores de metal e cobre com técnica de montagem SOI⁽¹⁴⁾. Apesar de parecer pequeno, o chip é considerado grande para os padrões atuais, mas deve ser reduzido com um possível processo de fabricação de 65 nm até o Cell entrar em produção em massa para o PlayStation 3 (provavelmente até o final de 2005). Tantos transistores trabalhando a uma taxa de operação elevada devem gerar um calor absurdo, necessitando de uma solução de refrigeração eficiente. Pensando nisso, os engenheiros criadores do Cell implementaram uma tecnologia de manutenção de gasto de energia e dez sensores digitais de temperatura por chip. Para dissipar o calor, ventoinhas poderosas deverão ser adotadas.

12: 1 nanômetro equivale a 1 milésimo de micron, que é igual a 1 milésimo de milímetro, ou seja, 1 nm = 0,000001 mm. Para efeitos comparativos, um fio de cabelo humano tem 100 microns de espessura. O PlayStation 2 começou a ser fabricado com tecnologia de 0,25 micron (250 nm), depois com 0,18 micron (180 nm), 0,15 micron (150 nm) e, hoje, na forma de PStwo, chega aos 90 nm. O PSX (o PS2 multimídia japonês) e o PSP também são fabricados com transistores de 90 nm.

13: Compare: na primeira remessa do PS2 (0,25 micron), o Emotion Engine tinha 10,5 milhões de transistores

numa área de 240 mm² e o Graphics Synthesizer 42 milhões em 282 mm²; no modelo PStwo (90 nm), tudo está integrado num chip de 86 mm² e 53,5 milhões de transistores. O Xbox tem o processador gráfico NV25 com 60 milhões de transistores e sua CPU de 9 milhões em 100 mm². A GPU Flipper do GameCube tem 51 milhões de transistores em 106 mm², enquanto a CPU Gekko tem 21 milhões em 45 mm². Nas atuais CPUs de computadores, o Pentium 4 Extreme Edition de 3,4 GHz tem 178 milhões de transistores, o Pentium 4 Prescott tem 125 milhões em 122 mm², o PowerPC 970 (G5) tem 58 milhões de transistores, o Athlon 64 4000+ tem 105,9 milhões em uma área de 193 mm². Nas GPUs, a GeForce 6800 Ultra tem 222 milhões de transistores e a Radeon X800 tem 160 milhões. Nenhum desses processadores alcança a quantidade de transistores de um Cell.

14: Silicon On Insulator (Silício No Isolador). É um processo de manufatura que consiste em inserir uma camada de óxido de silício (material isolante) entre o substrato de silício e a camada de silício contendo os transistores. Esse processo ajuda a reduzir a corrente elétrica necessária para alternar os transistores, aumentando a velocidade (até 15%) e reduzindo o consumo (até 20%) em relação ao tradicional processo CMOS.

Desafio para os programadores

O pioneirismo do Cell tem um custo: dificuldade de programação. Engenheiros que desenvolveram o processador tiraram todas as funções que costumam ocupar os processadores e moveram essas tarefas para o software, ou seja, para os programadores. Isso significa um aumento no ciclo de desenvolvimento de jogos e, provavelmente, orçamentos cada vez maiores, mas não é totalmente ruim. Claro que os programadores terão muito mais trabalho, mas também um controle maior sobre o fluxo de informações, dando maior flexibilidade para aproveitar o hardware ao máximo de acordo com o tipo de aplicativo a ser processado.

A potência do Cell permitirá a criação de jogos com recursos jamais vistos. Kazunori Yamauchi, da Polyphony Digital, prevê que o próximo Gran Turismo, já na nova geração, apresentará pela primeira vez demonstração realística de danos nos carros e física melhorada que permitirá, por exemplo, capotagens (coisas que ele não

implementou antes por falta de tecnologia e por preciosismo, já que seu time busca a perfeição em qualquer elemento apresentado no jogo). Durante a E3 2004, na coletiva da Sony, o engenheiro chefe da empresa, Masa Chatani, falou um pouco sobre as possibilidades que o processador Cell oferecerá. No campo da inteligência artificial, por exemplo, poderemos ter um algoritmo de comportamento para cada inimigo, mesmo com centenas, talvez milhares deles simultaneamente. Na geração atual, todos os inimigos utilizam uma mesma rotina de reação, enquanto no PS3, cada um poderá ter uma personalidade diferente. Na física dos mundos digitais, poderemos ver uma utilização melhorada de engines como a revolucionária Havok (de Half-Life 2), que calcula a densidade de cada objeto para determinar como ele reage a colisões, além de uma interatividade com os cenários sem precedentes.

O Cell oferecerá poder de sobra para atingir tais paradigmas e muitos mais, mas tudo dependerá da criatividade e perseverança dos programadores e do tempo e dinheiro disponíveis pelas softhouses.

Este é um modelo poligonal em tempo real construído pela Epic para demonstrar sua Unreal Engine 3.

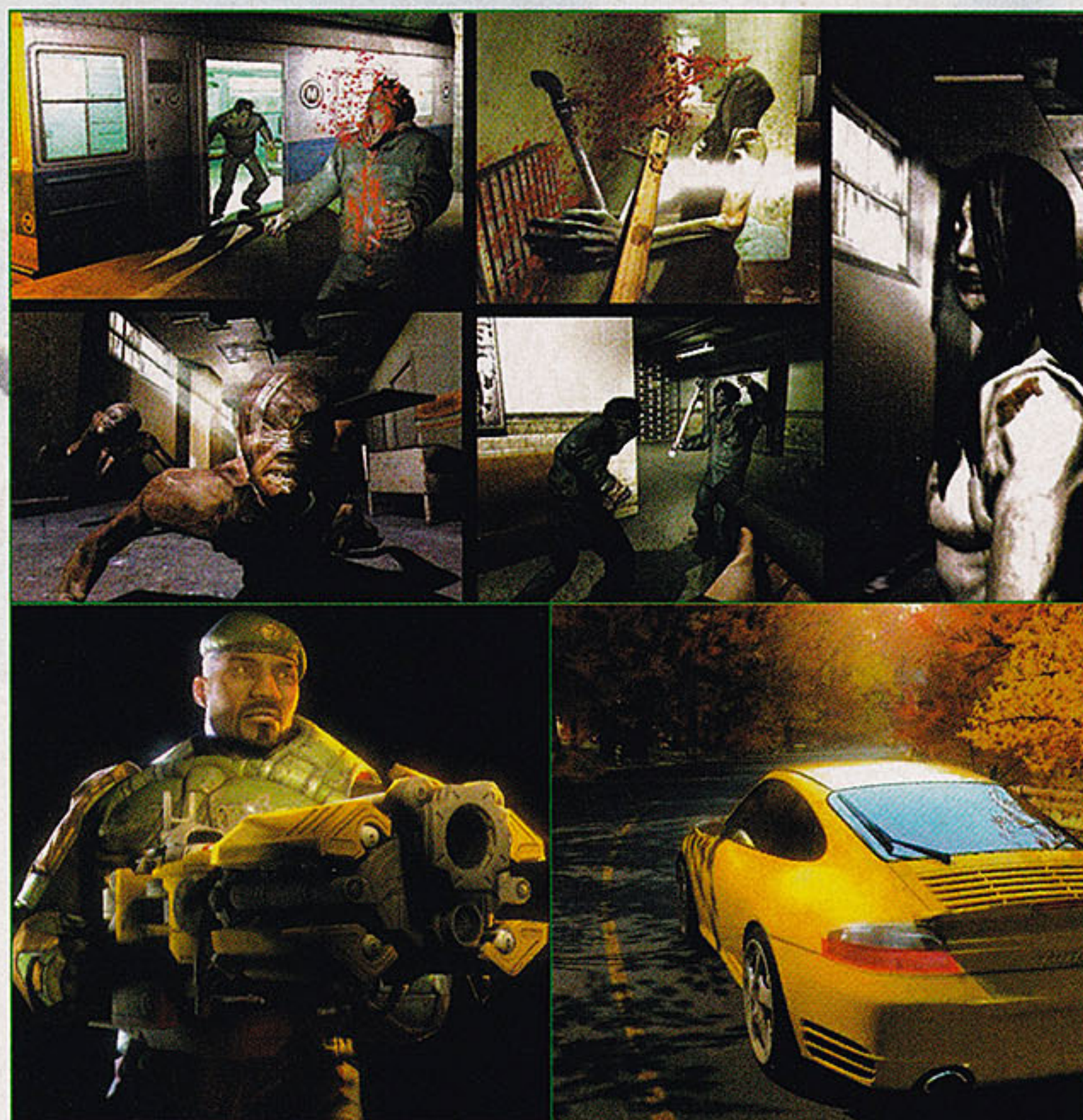


Ⓢ Processador gráfico

O Cell é capaz de computar todo tipo de instrução, inclusive computação gráfica. Porém, a Sony quis tirar esses cálculos pesados, inerentes ao processamento gráfico, das costas do Cell, deixando-o livre para diversas outras tarefas igualmente importantes. A parceria com a nVidia (algo inédito no desenvolvimento da GPU de um console Sony) foi anunciada em dezembro de 2004, mas as duas empresas estão trabalhando na GPU do PS3 há mais de dois anos. O processador gráfico será uma versão personalizada da próxima série GeForce, que será introduzida até o final de 2005. Centenas de engenheiros têm trabalhado há vários anos para desenvolver a nova geração de GPU da nVidia, e essa versão para o console da Sony vai se beneficiar dessa tecnologia, que promete fazer uso do DirectX 9 e Shader Models 3. Essa versão para PS3 está sendo modificada para trabalhar em perfeita harmonia com a arquitetura Cell. O acordo prevê, na verdade, um licenciamento da tecnologia da nVidia por parte da Sony, ou seja, a gigante do ramo de GPUs desenvolve o processador e o kit de desenvolvimento para as soft-houses, enquanto a Sony fica responsável pela produção dos chips.

Outras características

Além do fantástico Cell e da promissora GPU da nVidia, o PS3 realizará outros avanços. A já anunciada adoção da mídia Blu-ray (BD-ROM) é um deles. Com esse disco, será possível armazenar até 25 GB de dados em uma única camada e até 50 GB em discos de camada dupla (os DVD-ROMs atuais armazenam 4,7 GB em camada simples e 8,54 GB em camada dupla). A geração atual de consoles viu um ganho no padrão de imagem e som, principalmente com o Xbox, que permite scan progressivo de 1080i e som Dolby Digital 5.1 em jogo como padrões. Com isso, o consumidor se tornou mais exigente, tornando a



Em cima, imagens de Condemned, da Sega. Embaixo, à esquerda uma renderização da Midway usando a Unreal Engine 3, e à direita uma imagem conceitual da EA do que pode ser um NFS da próxima geração.

no PS2, enfrentando uma batalha acirrada com a Microsoft e sua comunidade Live! Para o PS3, a empresa deve apresentar uma noção melhor de comunidade e disponibilizar recursos online ainda mais interessantes para bater de frente com o know-how da empresa do Xbox. A compatibilidade com os jogos de PS2 e PS1 é também uma aposta segura. Seja pela adição de processadores dedicados na interface I/O (como o PS2 fez para rodar jogos de PS1), seja através de emulação (já que o Cell oferece recursos e flexibilidade para isso), é quase certo que você poderá jogar seus games atuais no próximo console. O controle do console não deve mudar, já que o padrão DualShock já é consagrado pelos milhões de usuários de PlayStation. Esperamos apenas um upgrade na forma de DualShock 3. No campo "não-convencional", o PS3 também é promissor. Há uma patente registrada pela Sony, por exemplo, que permite jogar games de PS3 no PSP! Os dados seriam computados pelo console e então jogados para o portátil através de rede sem fios, permitindo controlar o game na telinha do PSP. E a integração com outros aparelhos deve oferecer ainda mais

vantagens pela escalabilidade do Cell. Se você tiver uma HDTV, um computador e um receiver com processadores Cell, todos eles poderão trabalhar em conjunto para processar ainda mais informações e, quem sabe, até melhorar os jogos. As possibilidades para o futuro são muitas...

E quando teremos o PS3?

Se a Sony seguir o cronograma apresentado na PlayStation Meeting 2004, o console final, ou pelo menos demos técnicas do PS3 devem ser apresentados ao mundo até o final do ano fiscal de 2004 (até 31 de março de 2005), os produtores de games receberiam a primeira versão do kit de desenvolvimento (geralmente com uma emulação baseada nas especificações anunciadas) no início do ano fiscal de 2005, o console seria apresentado formalmente ao mundo durante a E3 2005 (em maio; rumores indicam que haverá demos jogáveis) e a segunda versão do kit de desenvolvimento (provavelmente com o hardware final)

seria entregue a partir de setembro de 2005, com mais jogos apresentados na TGS 2005 (em setembro).

Baseando-se nessas previsões, não há a menor possibilidade de o PS3 chegar ao mercado ainda esse ano. A Sony vai precisar de uma linha de lançamento recheada de jogos importantes, e a criação desses jogos deve abranger um ciclo de, no mínimo, um ano. Assim, um chute raciocinado colocaria o lançamento do console no Japão em março de 2006 (exatamente cinco anos após o lançamento do PS2), com um lançamento nos EUA meses depois. Mesmo sem o kit de desenvolvimento nas mãos, algumas empresas já começaram a criar jogos para a próxima geração. Um exemplo é a Electronic Arts que, inclusive, apresentou imagens conceituais do que deve parecer a próxima geração de jogos, além de ter anunciado planos para um game Madden logo no lançamento do PS3 e de estar trabalhando numa versão de The Godfather para a próxima geração. A Sega acabou de revelar Condemned, um game de terror com visão em primeira pessoa desenvolvido pela Monolith (a empresa americana responsável por Aliens vs. Predator 2 e The Matrix Online para PCs) para os futuros consoles, enquanto a Blizzard adiou seu StarCraft Ghost para lançá-lo na nova remessa de videogames, e a Midway acabou de licenciar a Unreal Engine 3 para criar jogos da próxima geração. Com uma perspectiva de lançamento a médio prazo, fica a pergunta: "Ainda vale a pena ter/adquirir um PS2?". A resposta é simples e direta: definitivamente! Basta lembrar que alguns dos melhores games de PS1 saíram depois que o PS2 tinha chegado ao mercado (Final Fantasy IX, Vagrant Story, Chrono Cross, THPS4, Breath of Fire IV...), e a própria Electronic Arts anunciou a intenção de oferecer suporte ao PS2 até, pelo menos, 2010. Seja como for, a família PlayStation está para evoluir com um novo integrante, e quem ganha com isso somos nós, gamers. Fique seguro de que todas as formas de PlayStation continuarão aparecendo nas páginas da SDP. Aliás, novas páginas reveladoras sobre o PS3 podem aparecer a qualquer momento. Aguarde...

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

A SDP não curte o PSP?

Estou mais para dar uma bronca do que fazer uma crítica. Como leitor e consumidor da revista, tenho esse direito! Não compreendo por que vocês são tão duros com o PSP, e com o Nintendo DS fazem vista grossa. Não sou daqueles fanáticos pela marca Sony, pois até tenho muitos produtos da Nintendo. Porém, sou consumidor e não aceito enganações.

O DS não tem opções úteis fora os jogos, não entendo o porquê dessa proteção excessiva com a Nintendo, e com o PSP essa desqualificação. Sei que vocês têm que apontar os erros, mas o DS talvez tenha os mesmos erros e eles nem são citados. Lembro-me de quando comprei o Game Boy Advance e todas as revistas diziam ser o portátil que viria pra ficar, com qualidade gráfica superior ao Nintendo 64. E o que aconteceu foi que fiquei injuriado – a imagem é pior que o SNES, e os jogos duram menos que as pilhas usadas para jogar games repetidos. Creio que o DS seguirá pela mesma rota (com o preço de um GameCube), me sinto comprando um Super Nintendo camuflado. A Nintendo sabe como tirar o dinheiro dos consumidores: depois de três meses, lançaria um GB-DS Advanced, com tecnologia que poderia ter sido integrada ao primeiro DS. Enquanto a Sony me pareceu querer fazer valer o seu primeiro portátil. Entendo que a falta de games nessa primeira etapa é grande, mas a Nintendo com o DS vai apenas pisar na bola de novo comigo e com todos que comprarem o primeiro modelo. E do que vale um brinquedinho tão inútil quanto uma canetinha para riscar uma tela que nada acrescenta ao jogo? Somente uma facilidade inútil e horas a menos de pilhas ou baterias. Que me desculpem os nintendistas, pois o GameCube é o ápice dos jogos divertidos, mas os portáteis da Nintendo só foram inovadores na era preto-e-branco.

Espero não ser publicado só porque os nintendistas da redação da revista PlayStation se sentiram agredidos com o e-mail. Posso ter escrito asperamente, mas quero dizer que gosto muito da revista, que tem ótimas idéias, como por exemplo, o correio técnico. Parabéns e desculpem pela agressividade.

"Hiq"

Via e-mail

Não ficamos aborrecidos por causa da agressividade que você demonstrou em seu e-mail. Afinal, como você mesmo disse, seu papel de consumidor o coloca no direito de reclamar. Só que existem reclamações fundamentadas e outras não. A sua nos parece completamente sem fundamento. Quer saber o que realmente nos deixou aborrecidos? Termos sido chamados de nintendistas. Não que as palavras nintendista, sonysta ou coisa parecida signifiquem alguma ofensa, mas os termos vinculam pessoas a uma marca, a uma falta de imparcialidade que, sinceramente, não existe em nossa equipe. Talvez o fato de não termos que gastar um só tostão para jogar (e ainda ganharmos para isso) nos tenha colocado em uma posição privilegiada. Como nosso bolso não é afetado pela compra de caros consoles ou jogos, não precisamos defender com unhas e dentes este ou aquele produto, o que nos dá a chance de analisar friamente tudo aquilo que é colocado no mercado e apontar todos os seus defeitos e qualidades. Foi exatamente isso que fizemos com os portáteis PSP e DS.

E, para ser mais sincero ainda, sua bronca está cheia de afirmações absurdas, que mostram que você não está lendo nossas revistas da forma correta e que não está enxergando um palmo à frente do nariz. Depois de uma profunda análise de nove páginas sobre o PSP intitulada "A revolução portátil", você tem coragem de dizer que desqualificamos o aparelho? Você não acha que é hora de trabalhar um pouco a sua compreensão de texto? A Stylus é uma canetinha/brinquedinho inútil que nada acrescenta ao jogo? Você está de brincadeira, não? O GBA tem imagem inferior ao SNES e só possui jogos repetidos? Faça-me o favor...

Mas não faz sentido falar sobre consoles Nintendo em uma revista chamada SuperDicas PlayStation, assim como não faz sentido falar sobre a Sony nas páginas da Nintendo World. Ambas as publicações são produzidas pelas mesmas pessoas (e outras revistas de games da Conrad também), mas ao contrário do que você pensa, elas não são redigidas por fanáticos, e sim por jornalistas que têm um grande amor pelos games em geral, não importando a marca que carregam. Lógico que uma revista é feita para o leitor, então nada mais natural que o texto nela contido seja voltado a esse leitor. SDP = informações para o consumidor PlayStation; NW = informações para o consumidor Nintendo (só está faltando uma revista voltada ao consumidor Xbox. Quem sabe em breve?...), mas isso não quer dizer que um integrante da redação que seja especializado em Nintendo vá odiar tudo que leva a marca Sony, e vice-versa. Somos pagos para jogar videogames e escrever sobre eles, dando a nossos leitores o melhor conteúdo possível em troca do dinheiro por eles investido.

Esperamos que você não tenha ficado aborrecido com essa resposta. Ela foi mais uma "abrida de olhos" do que uma bronca. Paz na Terra aos jogadores de boa vontade.

A guerra sem fim

Quero parabenizá-los pela ótima revista, mas realmente estou escrevendo para falar sobre o leitor Paulo, que reclamou do seu PS2 na seção de cartas da SDP 18. Ele disse que poderia trocá-lo por um GameCube por causa das vantagens. Mas na minha opinião, o GC oferece pouquíssimas

mas vantagens no que diz respeito a jogos de personagens clássicos (Mario, Zelda, Pokémon e outros) e a gráficos melhores. Já o PS2 possui uma vasta quantidade de games, jogos exclusivos (MGS3, FFXII, GTA SA) e jogos online (RE Outbreak, FFXI e vários outros).

Por isso eu amo meu PS2 e não largo dele

por nada! Valeu pessoal da SDP, e continuam sendo a melhor revista de PS2!

Felipe Rafael Ferreira
Ourinhos/SP

Ahhh... a velha guerrinha Sony x Nintendo! Pra dizer a verdade, estamos meio cansados dessa batalha, mas o que seria dos games se não fosse essa disputa tão ardorosa e apaixonante dos fãs? Só não vamos exagerar, falou moçada!

Milhas e milhas distante

Sou um novo leitor desse mundo de fantasia que é a SDP. O alcance de vocês é tão grande, que a revista é vendida aqui em Macapá, o extremo do Brasil, onde passa a linha do Equador!

Ainda neste ano, abrirei uma empresa de videogames e revenderei as revistas SDP e EGM Brasil. Quando for inaugurada, eu mando as fotos. Até lá, espero que o crescimento de vocês seja constante. Prometo que mandarei convites para todos os integrantes da SDP para um workshop na área de games que espero realizar em minha cidade, e espero que vocês venham cobrir esse evento, pois conquistaram minha confiança de leitor.

Marcos Lemos
Macapá/AP

Putz... quantos quilômetros será que separam a Aclimação (bairro de São Paulo onde fica a Conrad Editora) de Macapá? Seja quantos forem, tenho certeza de que é bem longe. Vamos combinar o seguinte: você abre sua empresa, promove o seu evento, tira uma porção de fotos bacanas e manda pra cá, que a gente promete publicar na seção de cartas. Afinal, um leitor tão simpático e quase internacional, merece aparecer aqui mais vezes.

Diga a senha

Vocês podem "ainda" não me conhecer, mas acho que meu nome não é estranho para a galera da Nintendo World (alguns até são "agentes duplos", não? Hahaha). Comprei o meu PS2 no último natal e não vou mais perder nenhuma edição da SPD. Estou escrevendo para falar sobre o conteúdo virtual da revista e o tal sistema de senhas, que vem no interior das edições. Afinal, como elas funcionam? Citando o meu caso como exemplo, eu ainda não comprei a SPD 18 (a que fala do PSP), mas tenho a imediatamente anterior a ela, que tem o detonado do Metal Gear Solid 3 (jogão! jogão!! JOGÃO!!!) e fala sobre o GT4.

Sem enrolar mais, é o seguinte: por que a senha desta edição que eu tenho ("skyline") ainda é reconhecida pelo site, sendo que já há uma edição mais recente nas bancas?

Mário Henrique de Oliveira
Araguaína/TO

E quem não conhece o Mário? Você não é aquele que... bom, deixa pra lá... Isso está acontecendo porque, como numa padaria, nosso lema é "Servir bem para servir sempre". Resolvemos dar mais uma lambuja a nossos

queridos leitores e, a partir de fevereiro de 2005, uma senha fica valendo para dois meses, ou seja, vale a senha da edição que está em banca e a da edição anterior a ela. Nós não somos bonzinhos demais? Ahh, e não somos apenas "agentes duplos". Às vezes fazemos papel de agentes triplos e até quádruplos, pois aqui, o trabalho não acaba nunca!

Detonaram o detonado

De uns meses para cá tenho lido e admirado a revista devido ao conteúdo e pelo modo como vocês analisam e informam sobre o mundo dos jogos, sem lero-lero, sem muita propaganda etc. De repente, dou de cara com a edição 18 e, qual a minha surpresa? Nenhum jogo de PS2 detonado! Não sei se sou chato, mas isso foi uma falta de respeito, pois considerando o índice baixo de pessoas que têm acesso à internet, o que é uma realidade brasileira, estas não podem se dar ao luxo de buscar as matérias desses jogos na internet. Eu tenho acesso, mas e os outros?

Daniel Dias
via email

Você não é chato. Chato é ter que deixar de fora da revista artigos que temos muita vontade de publicar, em razão de decisões editoriais tomadas por falta de espaço. A edição passada apresentou a primeira parte da estratégia de Harvest Moon (PSone) e uma enorme matéria dissecando o PSP, por isso ficamos sem páginas disponíveis para detonar algum game de PS2. Pedimos desculpas se você se sentiu prejudicado, mas de forma alguma isso foi falta de respeito, pois se falharmos de um lado, compensamos do outro. Para que não haja mais discórdia, dê uma conferida na estratégia de Winning Eleven 8, que começa na página 38. Garanto que ela está, literalmente, show de bola!

Olha o passarinho!

Estou escrevendo porque gostaria de um esclarecimento para duas questões: 1º: seria possível a Sony lançar um periférico para o super portátil PSP que o transformaria em uma câmera digital? Na minha opinião, o PSP tem todos os requisitos para isso: uma grande tela, Memory Stick, vários botões e as melhores câmeras digitais são da Sony. 2º: na edição 18 da revista, na resposta da carta do mês, vocês falam de um Final Fantasy VII: Crisis Core para PSP. Eu já ouvi falar de Dirge of Cerberus, Before Crisis e Advent Children, mas é a primeira vez que ouço sobre esse Crisis Core. Essa informação é real? Vem de fontes confiáveis? Pois, se for, eu terei que correr atrás de dinheiro para comprar o meu PSP!

Jessé Gonçalves Dias
Várzea Paulista, SP

A Sony ainda não falou nada sobre transformar o PSP em câmera digital, mas nossa opinião é a mesma que a sua: condições para isso existem, ainda mais, porque a interface USB pode servir para muitos propósitos. Quanto à segunda questão... como assim "essa informação é real? Vem de fontes confiáveis?" Por acaso, a SDP não é a fonte mais

confiável que você conhece? Pode dar os seus pulinhos para juntar a grana necessária para comprar o PSP, pois Crisis Core vai ser lançado, sim! Pouco foi falado sobre o jogo, mas já sabemos que ele fugirá um pouco do padrão da série e será um RPG de ação.



Imagem do site teaser de Final Fantasy VII: Crisis Core, para PSP

Zoando com o mulhério

Gostaria de sugerir uma reportagem meio diferente dos padrões, mas que gerou uma boa discussão no fórum do qual participo: jogos para se jogar com namoradas ou esposas. Elas geralmente fazem o charminho de "ou o game ou eu", mas devemos demonstrar que videogame não é coisa de nerd. Os games sugeridos pelos membros do fórum são:

- Shrek 2
- Senhor do Anéis - O Retorno do Rei
- Burnout 3: Takedown (acreditem: tem uns cinco membros que levam surras de suas esposas neste game de corrida)

Sem nome
Via e-mail

Em nossa opinião, todos os games devem ser jogados em companhia de namoradas e esposas. Assim, sempre vai ter aquela pausa salvadora pra um cafuné quando você estiver de saco cheio de tanto apanhar da The Boss em MGS3. Na edição 32 da EGM Brasil, você pode encontrar algo bem parecido com o que sugeriu. A matéria se chama "Encontre o Ponto Game Dela" e dá dicas para fazer sua companheira se interessar mais pelo seu segundo hobby favorito: os games.



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

Espionagem sabotada

Antes de mais nada, parabéns pela revista, ela está ótima. Minha dúvida é sobre Metal Gear Solid 3. Estou jogando com ajuda do detonado da edição #17 e cheguei na frente do depósito onde The End aparece pela primeira vez. Na estratégia, está escrito que eu posso atirar no papagaio que fica no ombro do velho, mas já tentei localizá-lo de várias maneiras diferentes e nada. Como o tempo é curto, não dá para nadar até a outra plataforma, portanto tenho que mirar do lugar onde Snake começa e derrubar o guarda que fica na frente do velhote. O problema é que assim que eu disparo ele foge. Eu até consigo atirar de novo, mas não vejo nenhum pássaro no outro ombro dele. Esse papagaio realmente existe? Se sim, onde ele fica e como eu faço para atingi-lo? Valeu aí!

André Luiz
Florianópolis/SC

Em MGS3, já venci a batalha contra The End usando uma arma normal e uma de tranquilizante, mas não consegui a camuflagem dele. Como faço para consegui-la?

Philippe Silva
via e-mail

Olá pessoal. Estou jogando MGS3, mas não consigo salvar o jogo. No início aparecem dois saves, mas agora já estou no quartel general dos Cobra Units e ainda não vi nenhum. O que eu faço? Me ajudem!

Thiago Ramos
Peruibe/SP

E a gente pensando que era só a história de MGS que gerava dúvidas no pessoal. Mas enfim... André, pedimos desculpa por todo esse transtorno. A estratégia realmente indica que o papagaio fica no ombro de The End, mas não é exatamente lá onde ele está. Para visualizá-lo, use a SDV e olhe para cima. Ele estará voando para o alto, quase saindo da tela. E assim como todas as outras aves que você encontra na floresta, acertá-lo não é uma tarefa muito fácil, portanto seja paciente. Se mesmo assim não conseguir derrubá-lo, não se preocupe, pois você pode fazer isso durante a batalha contra o chefe.

Philippe, conseguir essa camuflagem não é tão difícil quanto matar o papagaio que o André tanto procura, mas com certeza é um dos maiores desafios do jogo. O que você precisa fazer é usar o Thermal Goggles para avistar as pegadas e o Directional Mic para escutar a respiração do inimigo. Siga as pistas para se aproximar dele por trás sem fazer barulho e use a visão em primeira pessoa para apontar a arma na cabeça dele. Ele deitará no chão, mas depois de alguns segundos usará uma Stun Grenade e fugirá. Repita esse esquema mais duas vezes e ele entregará o uniforme.

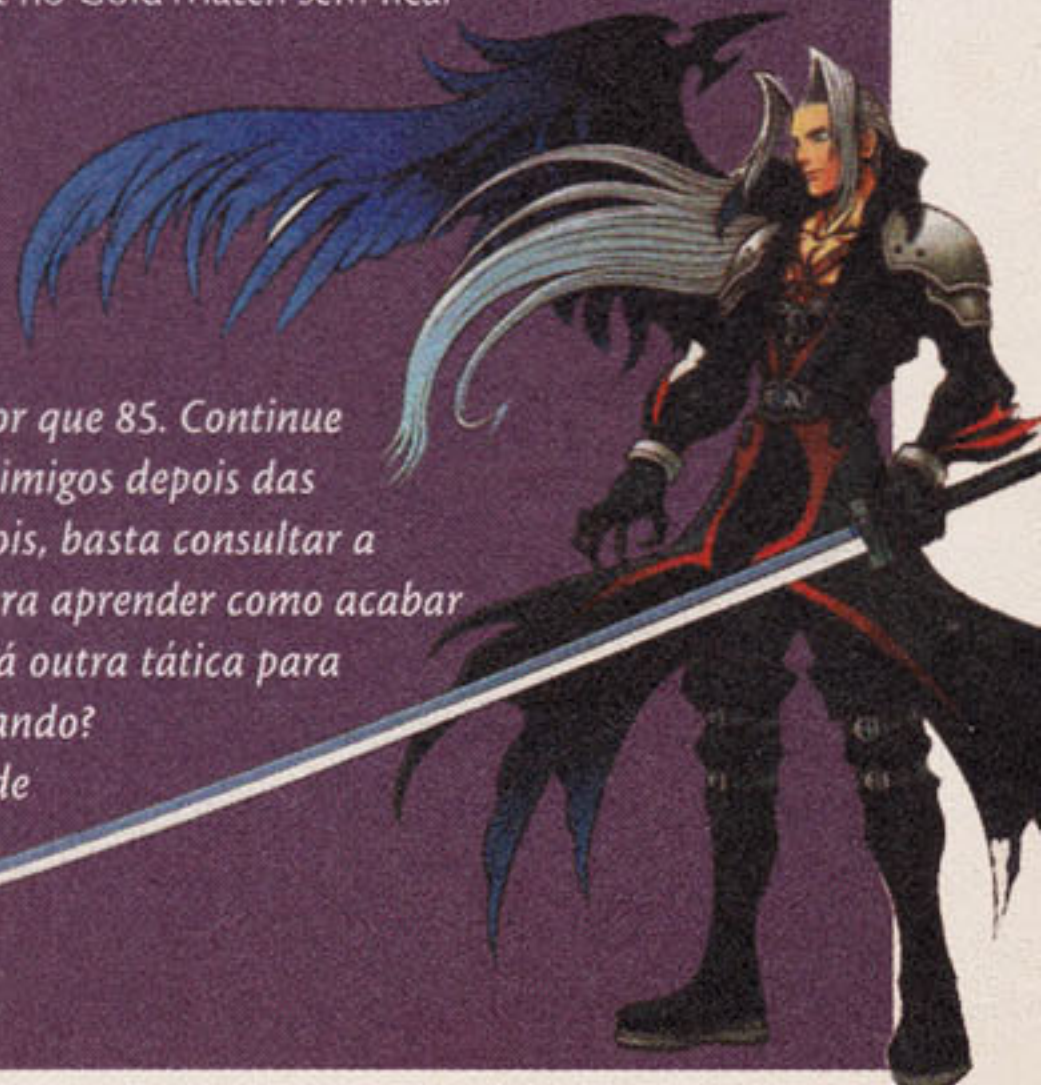
Por fim, vamos à dúvida mais intrigante de todas. Thiago, ainda não conseguimos entender de onde você tirou a idéia de ter visto pontos de save no jogo. Eles não existem. A única maneira de salvar o seu progresso é apertar o Select, selecionar a opção Para-Medic na lista de frequências do rádio e pressionar círculo. Apenas fique esperto com um detalhe: sempre carregar o save, Snake surgirá no início da área em que você entrou pela última vez. Ou seja, todos os inimigos locais que você eliminou antes de salvar reaparecerão.

Problemas no coração

No jogo Kingdom Hearts, como faço para derrotar Sephiroth no Platinum Match do Coliseum? Já estou no nível 74 e não consigo fazer nem um arranhão nele. Gostaria de saber também se existe um jeito mais fácil de derrotar o Ice Giant no Gold Match sem ficar apenas rebatendo os blocos de gelo.

Sem nome
via e-mail

Senhor anônimo, nem pense em enfrentar Sephiroth enquanto seu nível não estiver maior que 85. Continue absorvendo as esferas verdes que caem dos inimigos depois das batalhas até alcançar o nível necessário. Depois, basta consultar a estratégia completa do jogo no site da SDP para aprender como acabar com ele. Sobre o Ice Giant, infelizmente não há outra tática para vencer a batalha. Mas do que você tá reclamando? Essa é a melhor batalha para ganhar pontos de experiência. Normalmente, é possível conseguir cerca de 9000 pontos só aqui.



CORREIO TÉCNICO

Por Quem Moo Woo, especialista em hardware

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

Dúvidas sobre DVD 9

Há pouco mais de uma semana, comprei o jogo Xenosaga (alternativo). Ao chegar em casa, doido pra jogar, quase tive um enfarte quando reparei que o CD era um Ridata de apenas 4,7 GB de espaço total. Pensei em voltar à loja e verificar o incidente, pois Xenosaga foi lançado em DVD 9, mas achei melhor testar o jogo. Logo após o logo do PS2 desaparecer, apareceu uma tela colorida dizendo que aquele era um DVD 9-Rip e pedindo para eu apertar Start. Depois, o jogo rodou normalmente e pude jogar sem problemas. Mas tenho algumas dúvidas: 1. O DVD 9-Rip pode prejudicar o canhão do meu PS2? 2. Existe alguma perda no jogo devido a esse processo? 3. Meu PS2 é um modelo 39001 com o mod-chip Libertador. É possível rodar jogos em DVD 9 com ele? Muito obrigado pela atenção e até a próxima!

Lucas Saldanha (Kasparov)
Piracicaba/SP

Realmente, uma das coisas mais difíceis de achar agora são os jogos prensados em DVD 9. Após o lançamento de Xenosaga e Metal Gear Solid Substance (ambos nessa mídia), era até relativamente comum de se encontrar. Mas não é o que se pode falar hoje, já que eles simplesmente sumiram das prateleiras. Vamos ver se a história se repete com Gran Turismo 4. Você deve ter reparado que as CGs do seu Xenosaga estão com uma qualidade sofrível. Saiba que isso não foi à toa. Para que todo o jogo coubesse em um DVD-R, os vídeos foram todos compactados. O jogo em si está completo e sem cortes, ao contrário do que acontece normalmente com os jogos ripados.

Apesar de completo, o jogo não escapou de ter um bug por causa da "ripagem": há uma sala (não me pergunte exatamente qual) na qual o jogo trava se o personagem Junior não estiver no seu grupo na primeira vez que você entrar nela.

Se você procurar o game em DVD 9 prensado (se tiver alguma dúvida para reconhecê-la, consulte o guia de mídias da SDP #07), tome cuidado na compra. Muitos lotes do jogo vieram com problemas de travamentos nas CGs. Era comum encontrar cópias que travavam na CG em que a Shion está segurando uma xícara. Quanto a ser prejudicial ao canhão: este jogo em questão não prejudica, já que não há nenhuma leitura muito pesada. Quanto ao Libertador, não dá para dar uma resposta muito precisa, uma vez que este nome foi dado para vários modelos de chip (a maioria

Mars). As primeiras versões não rodam DVD 9 nem com reza. Alguns modelos intermediários rodam se você acender uma velinha. Já os últimos (Mars-pró, por exemplo) rodam sem problemas.

PS2 falsificado?

Existe PS2 pirata? Na tarja atrás do meu console (aquela que diz o modelo) está escrito "Made in China". Eu achava que ele fosse somente fabricado no Japão e nos EUA. Por favor, respondam minha pergunta, pois acho que muita gente compra o console sem perceber isso.

moandor_play2online
Via e-mail

Uma das únicas coisas que você pode afirmar com certeza é que não existe pirataria (por enquanto) nos consoles. As inscrições "Made in China/Japão/USA" realmente indicam o país no qual o PS2 foi fabricado, mas todos em fábricas da própria Sony ou locais homologados pela empresa para a fabricação. Mas existem os consoles "refurbished", que são aqueles que foram vendidos, deram problema e foram devolvidos ao fabricante. Como eles não podem voltar ao mercado como "novos", eles retornam ao mercado na condição de "recondicionados", um pouco mais barato e com outra embalagem. Não é difícil prever que muitos espertos comprem esses consoles usados, trocam a caixa por uma igual a original e vendem como novos. O único problema desse tipo de produto é que as probabilidades de apresentarem problemas novamente são grandes.

Viciado em Home Theater

Desde que a SDP começou a publicar matérias sobre Home Theater, eu não penso em outra coisa. Procurei por aparelhos mais baratos da marca Creative e Logitech, mas não achei algum que tivesse saída óptica. Acabei decidindo comprar um da marca Gradiente, mas surgiu uma grande dúvida. O modelo que pretendo comprar, o DVD Home Theater Solution HTS-760, me parece não ter um receiver. O próprio aparelho de DVD faz o papel do receiver, tendo todas as entradas necessárias. O que quero saber é se conseguirei ligar o PS2 na TV (ou seja, no aparelho de DVD que faz o papel de receiver). Estou totalmente confuso quanto a isso. Estou com receio de o HT servir apenas para filmes do próprio aparelho de DVD.

Marcelo Pereira Dias
São Paulo/SP

Marcelo, o modelo HTS-760 possui uma entrada óptica, o que já possibilitaria a interligação com o PS2. O que não ficou muito claro é se o HT possui o recurso de conversão entre as entradas X saídas de vídeo, uma vez que ele só possui duas entradas A/V (quando o fabricante indica A/V, geralmente quer dizer entrada de vídeo composto). Se o receiver não tiver o recurso de conversão, a saída Video Component deve

ser aproveitada somente pelo DVD player interno. Uma boa dica é sempre tentar baixar o manual do aparelho na internet, que geralmente os fabricantes deixam à disposição no site (infelizmente não conseguimos baixar este, porque os links se mostraram com problemas). Na pior das hipóteses, você terá que ligar o Audio no receiver e o Video direto na TV, para ter mais qualidade. De qualquer jeito, seria possível aproveitar o receiver do sistema com o PS2, daí, no caso, você passaria a ter dois DVD-players à disposição. Mas vamos dar outra opção na mesma faixa de preço. Há um Receiver dedicado da própria Gradiente, o HT Esotech, (veja mais em <http://www.gradiente.com/site/produtos/index.asp?id=68>). É um sistema mais completo e com uma amplificação mais robusta, mas você teria que adquirir o set de caixas à parte. Se você garimpar bastante, poderá montar um HT melhor que o sistema HTS-760 gastando a mesma coisa.

Questão de posição

Tenho um PSone que comprei em 2001. O problema é que alguns jogos travam toda vez que vou jogar. Somente alguns funcionam normalmente. O estranho é que quando viro o console de cabeça para baixo, os jogos que antes não funcionavam agora funcionam. O que está rolando?

Rolinkin
Via e-mail

Esse é o defeito padrão do PS1. O que acontece é que o trilho por onde o canhão corre se desgasta. Os jogos travam, porque o canhão não consegue focar a mídia direito quanto passa pelo buraco. Já experimentou enfiar uma linha na agulha, em pé, dentro de um ônibus em movimento? Pois é, é a mesma coisa que o seu canhão tenta fazer com a mídia. Virando o console de ponta cabeça, o canhão não vai se apoiar no trilho, por isso os jogos voltam a funcionar. Pelo menos até a hora em que o canhão não agüentar mais trabalhar nessa posição. Ai, você será obrigado a trocar o conjunto óptico do PS1. Entendeu?

Interação PS2/PC

Ouvi dizer que se você colocar um Pen Memory do computador no seu PS2, ele consegue armazenar os jogos, funcionando como um Memory Card. Queria saber se é verdade e se isso pode prejudicar o aparelho. Muito obrigado pela atenção.

Richie_Mcphée
Via e-mail

Não acredite em tudo o que você escuta. Não é possível utilizar um Pen Drive para gravar seus saves diretamente. Mas, em conjunto com programas específicos, como o Codebreaker 8, é possível utilizá-lo para fazer backups de seus saves ou até importar códigos de jogos ou saves da internet para seu Memory Card. No GT4, também é possí-

vel utilizar um Pen Drive para capturar imagens do jogo. Tenha em mente que, para esse tipo de recurso funcionar, não é o PS2 que deve fornecer o suporte ao Pen Drive, e sim o jogo. Já que 99,9% dos jogos só dão suporte a gravações dos saves no Memory Card, comprar um Pen Drive não é uma boa idéia, a não ser que você queira fazer backups. Você pode conectar qualquer dispositivo USB ao PS2 sem se preocupar em danificar o console, mas lembre-se de que além do console, algum jogo ou aplicativo precisa ter o suporte para o dispositivo conectado (headset, teclado, mouse, Pen Drive, HD, volante, tambor, câmera, Eye Toy, etc...).

Problemas com DNAs

Estou vivendo um inferno para configurar o meu PS2 para jogar online (usando Velox). Já tentei fazer uma ligação de rede entre ele e o PC, mas sem sucesso. O mais perto que consegui foi fazendo o seguinte: eu conecto o PC ao modem via USB e o PS2 ao modem pelo cabo de rede. O PS2 até reconhece a conexão, mas parece não conseguir trocar dados. Na autenticação de DNAs, recebo a mensagem de erro 610. Vocês poderiam me dar uma luz?

Rafael Guimarães
Via e-mail

Se você está tentando acessar a net conectando o PS2 diretamente no modem, a primeira coisa que você deve verificar é se o provedor não amarra a distribuição do IP ao endereço MAC da placa de rede, o que no caso estaria vinculado à placa de rede do micro. Se for esse o caso, a melhor solução é o compartilhamento da internet a partir do micro ou roteador Broadband. Temos uma matéria detalhada para esse procedimento na SDP #8. Os erros de DNAs da série 600 geralmente indicam erros de configuração e DNS. Se você tiver algum jogo que não tenha autenticação de DNAs, como o ATV2 ou SOCOM, tente configurar sua rede a partir desses jogos. Você pode gravar uma configuração automática do NA a partir desses jogos, sem ter que fazer a autenticação com o DNAs. O CD do Startup Disc também possui algumas ferramentas úteis para verificar o funcionamento da configuração, como o ping. Basicamente, você tem que verificar os seguintes itens para o pleno funcionamento de qualquer conexão com a internet:

- O PS2 pegou um endereço IP? Caso positivo, anote os dados, IP / Mask / Gateway / DNS.
 - O seu micro consegue enxergar o PS2? "Pingue" o IP e veja se ele retorna.
 - O PS2 consegue enxergar o Default Gateway? Use a ferramenta ping do Startup Disc.
 - O PS2 consegue enxergar os servidores de DNS? Usar a ferramenta Ping do Startup Disc.
 - O PS2 consegue enxergar o site www.playstation.com? Use a ferramenta ping do Startup Disc. Nesse caso você pode configurar outra URL.
- Se a resposta for positiva para todas as perguntas acima, o PS2 deve ficar on-line sem problemas. ☒

Por dentro do PStwo

Respondemos a todas as perguntas sobre a nova máquina **Por Quem Woo Moo**

Conforme prometido em nossa matéria anterior sobre o PStwo, apresentamos agora um estudo mais detalhado sobre o novo console. Desde seu lançamento, a máquina tem gerado muitas dúvidas e reclamações por parte dos usuários e técnicos. As mais comuns dizem respeito ao seu aquecimento excessivo e aos destravamentos.

Já que a Sony encerrou a fabricação do modelo antigo do PS2 (mas ainda é possível encontrar alguns por aí), o PStwo inundou o mercado brasileiro. Mas muitos técnicos ainda estão receosos em destravar o console devido ao risco de queima do canhão (assunto que abordamos na matéria anterior). Afinal, qual proteção é realmente eficaz? Qual o melhor chip para instalar no PStwo? E o que o PStwo oferece a mais ou menos em relação ao seu irmão mais velho? O console pode ter diminuído de tamanho, mas será que agrega mais valores como a Sony diz? Vale a pena trocar o modelo antigo pelo novo? Essas e mais outras perguntas serão respondidas nas páginas a seguir.

Dimensões x Aquecimento

Para quem ainda não viu um PS2 Slim de perto, aqui vai uma dica: pegue uma régua e trace as seguintes dimensões em um papel: 23 cm de largura, 15 cm de profundidade e 2,8 cm de altura. Pois esse é o tamanho total do console. Se comparar com o PS2 "antigo", verá que o Slim é cerca de três vezes menor que seu irmão mais velho. Para alcançar esse nível de compactação, a Sony mexeu em praticamente todos os componentes. Os processadores passaram a ser encapsulados com uma tecnologia de 90nm, que é a utilizada nos processadores de última geração. Isso permite não só a diminuição do tamanho do processador, mas que ele seja

mais eficiente, barato e consuma menos energia. Além disso, a fonte de alimentação tornou-se externa e o sistema de gaveta do leitor foi descartada, tudo em prol da economia e da compactação do produto. A princípio, ter a fonte de alimentação fora do gabinete poderia contribuir para um menor aquecimento interno do console. Isso poderia ser verdade, se a placa mãe não esquentasse tanto. O que pudemos constatar, mesmo com o console bloqueado, é que o console começa a esquentar bastante após 30 a 40 minutos ligado, seja jogando ou assistindo a um filme. Talvez no Japão isso não aconteça, mas aqui, onde temos tem-

peraturas médias mais altas, a história é outra. Em nossos testes o console esquentou por duas vezes, o suficiente para desligar sozinho (uma forma de proteção do próprio console). Apesar do PStwo estar em um local bem arejado, o ambiente já estava bem quente, algo em torno de 30 graus. Nessas condições, a ven-

tilação interna se demonstrou um tanto ineficiente. Neste dia, improvisamos um cooler de processador e montamos um pequeno túnel de vento, para haver a retirada do ar quente do console - desse modo, ele não desligou mais. Nos demais dias, com o clima mais ameno, o problema não mais ocorreu.



Cooler no detalhe, solução de notebook.

Internamente, a solução utilizada para a ventilação da placa mãe é a mesma utilizada nos notebooks. Ela conta com um dissipador com uma área grande e um cooler que joga o ar para os lados. O ar quente acaba saindo por trás do console.

Normalmente o sistema dá conta do recado, mas em dias muito quentes talvez seja uma boa idéia dar uma mãozinha para ele.

Network Adapter

Uma das vantagens mais evidentes do PSTwo em relação ao antigo PS2 é que ele já incorpora a interface de modem e de rede, enquanto no modelo anterior era preciso comprar o pacote online ou o Network Adapter à parte. Os conectores para a linha telefônica e para a rede estão localizados na parte traseira do console, junto às saídas de vídeo e áudio digital. Por dentro, notamos que a interface do modem não está agregada diretamente à placa-mãe, e sim a um módulo à parte. Podemos citar um ponto positivo e um negativo desta escolha. O positivo é que este tipo de interface (modem) está mais sujeito a

queimas por picos de tensão que trafegam pelos cabos atingidos por raios (o que não acontece pouco no Brasil). O fato de estar localizado em um módulo independente facilita a manutenção, já que não é necessária a troca de toda a placa-mãe se o módulo queimar. O ponto negativo é que o módulo à parte ocupa uma área que podia ser ocupada por um maior dissipador (para o processador), o que tornaria a ventilação interna um pouco mais eficaz.

Com HD ou sem HD, eis a questão

Desde que o HDloader foi lançado, a nova onda dos usuários de PS2 tem sido a instalação de um HD alternativo para instalar e rodar seus jogos a partir dele, sem a preocupação de desgastar o canhão do console, ou jogar o Final Fantasy XI na internet com o kit de HDD original. Com o PSTwo, esses planos foram brutalmente frustrados (pelo menos por enquanto). No Slim, a Sony varreu qualquer suporte ao HD para debaixo do tapete, o que foi uma surpresa, já que o Final Fantasy XI



Repare o freio na parte superior do gabinete, perto da abertura do leitor.

tinha sido lançado há pouquíssimo tempo, sendo que o game requer a instalação do HDD. Com certeza o pessoal da Square Enix não deve ter ficado feliz com essa história, já que, oficialmente, não haverá mais suporte ao HDD. Do lado dos alternativos, há uma movimentação para o desenvolvimento de um HDloader com suporte a periféricos USB. O projeto tem até um nome, "usb-loader", mas se isso vai se concretizar ou não, ainda é uma incógnita.

Até hoje não sabemos ao certo se o USB do PSTwo seria compatível com a versão 1.1 ou a 2.0. A própria Sony evita responder sempre que é perguntada sobre o assunto, mas é provável que seja a versão 1.1 mesmo. Em teoria, mesmo que a USB seja 1.1, sua taxa de transferência é aproximada a de um DVD a 1x, o que já causaria loadings bem mais demorados, mas, ainda assim, possível de ser feito. Nos resta aguardar para ver se vamos poder desfrutar das vantagens do HD no PSTwo. Não sabemos porque a Sony descartou o HD desse jeito, já que eles poderiam ao menos ter adicionado o suporte para os HDs de notebook. Provavelmente, isso é um

indício de que não haverá o suporte ao HD no PlayStation 3. É uma pena.

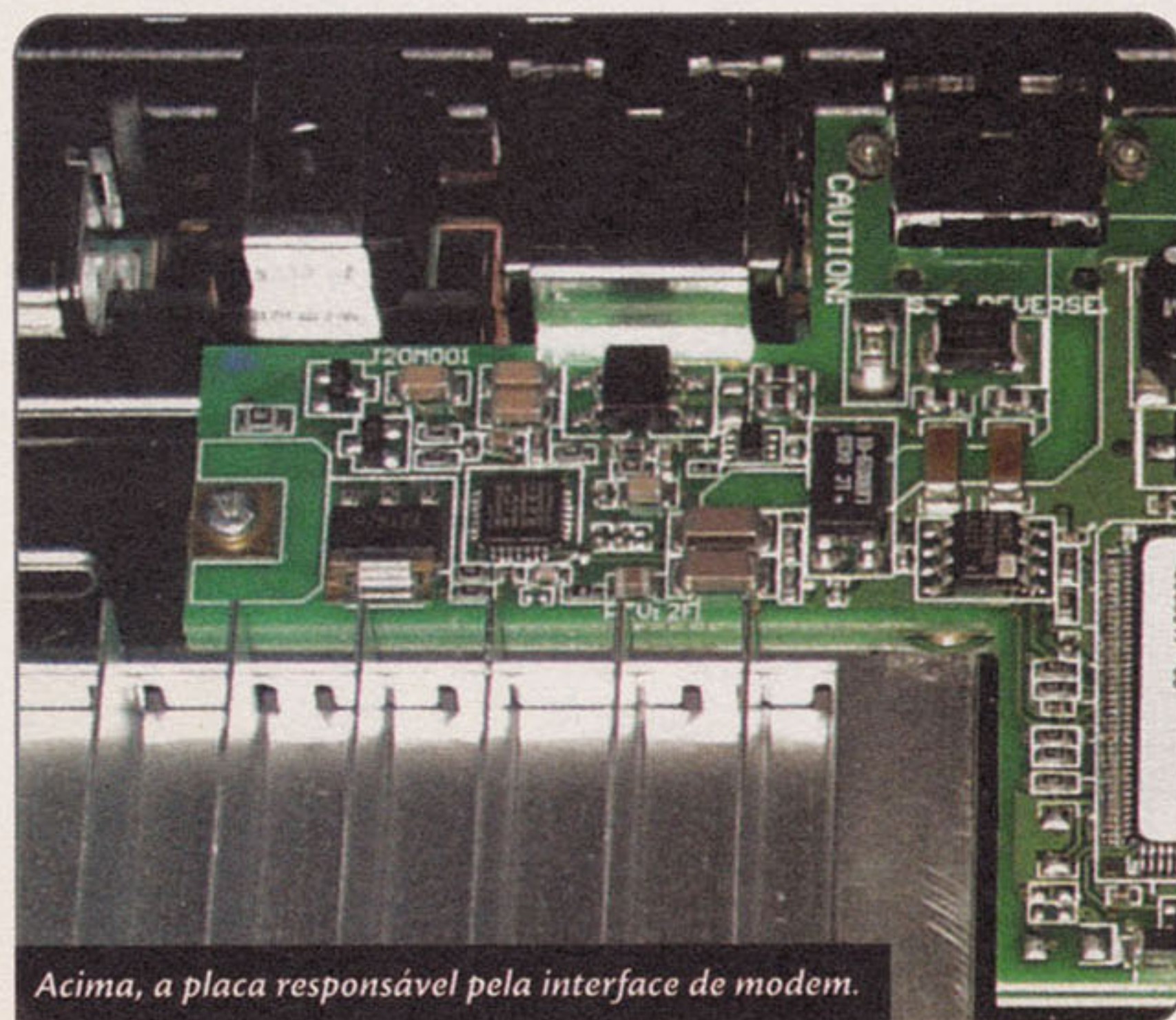
Outros recursos

E o que mais mudou? A resposta é... quase nada. Podemos dizer que o Slim é uma miniaturização dos modelos 50001. O sensor do controle remoto continua presente e o controle do 50001 funciona sem problemas no Slim, com a exceção da tecla "Eject" que obviamente não irá funcionar mais, visto que isso agora é manual (igual ao PSone).

Como a gaveta do leitor não existe mais e o console não tem mais como saber quando o botão Eject será pressionado (agora é manual), o PSTwo não vai parar a rotação da mídia antes da tampa ser aberta. Para minimizar o problema, foi implementado um freio mecânico para a mídia, que é acionado toda vez que a tampa do leitor é aberta. Se você por acaso pressionar o botão Eject no meio do jogo ou filme, provavelmente deve ver o freio em ação. Para não desgastar essa peça, que não é lá muito resistente, é aconselhável que se dê um Reset antes de tirar qualquer mídia. Ao fazer isso, o console pára a mídia antes de inicializar novamente. ⑤



Conectores traseiros do PSTwo: na ordem, modem, rede, áudio digital, vídeo e alimentação. Acima de tudo, a fresta por onde o ar quente sai do console.



Acima, a placa responsável pela interface de modem.



Na parte superior, o botão Eject (mecânico) e o Reset. Na parte inferior, duas saídas USB (1.1?) e no canto direito o sensor do controle remoto.

Ⓢ O recurso de Progressive Scan para o DVD player também está presente no PSTwo. Quem possuir uma TV que suporte o recurso pode aproveitar a qualidade extra que o modo oferece, desde que tenha o cabo vídeo-composto também.

Tanto o Memory Card como o controle são os mesmos que os modelos anteriores do PS2 utilizam, podendo, inclusive, ser intercambiados sem qualquer problema.

O leitor

O conjunto óptico foi um dos itens que mais sofreu mudanças. Em comparação com os modelos anteriores, todo o conjunto foi bem simplificado. Seguindo uma tendência das unidades de notebooks, não há mais espaço para regulagens de altura ou azimute como estávamos acostumados. Este canhão é do tipo "colocou, tem que funcionar". Essa mudança também traz aspectos positivos e negativos. O lado positivo é que simplifica a manutenção em uma eventual troca da unidade (que está bem salgada no mercado de peças, cerca de R\$ 350,00). Por outro lado, se houver diferenças de azimute a serem corrigidas, a compensação será toda feita pelos circuitos de tracking e focus do leitor. Por consequência, isso vai forçar mais o conjunto do leitor óptico, podendo levar a um superaquecimento do conjunto.

Outro detalhe que chama a atenção é

que está de volta um problema bem manjado para quem possui uma das primeiras versões do PS1: uma das extremidades do canhão, que possui superfície de plástico, corre em uma superfície de metal. Por conta disso, o apoio do canhão, que é de plástico, pode começar a gastar, e por consequência deixar o canhão em desnível, nesses casos é normal acontecerem travamentos e erros constantes de leitura, portanto, o melhor a fazer é sempre deixar esta área de contato bem engraxada.

Vale ressaltar que os conjuntos ópticos têm ficado mais sensíveis a partir do modelo 50001 do PS2, e com o Slim não é diferente. Uma das causas pode ser do procedimento simplificado de reconhecimento das mídias, adotados a partir do 50001, que deixa o reconhecimento das mídias muito mais rápido. Em contrapartida, essa mesma rapidez pode não dar tempo de o conjunto óptico conseguir um alinhamento mais eficaz com os diferentes tipos de CDs e DVDs. É relativamente normal de um determinado jogo travar durante os CGs e apresentar erros de leitura que se normalizam após o Reset. Esse é um exemplo típico do alinhamento automático funcionando precariamente. Você ainda pode diminuir a incidência dos problemas ligando a opção "diagnóstico" na bios do PS2: aperte o botão triângulo na tela dos "elétrons" e o mesmo botão na tela que mostra a versão do con-

sole. A opção Diagnostico On / Off irá aparecer na tela. Pressione X e escolha "On". Em seguida, aperte O até voltar à tela inicial. Em seguida, entre na tela do browser (rotina de pesquisa), insira a mídia e espere que ela seja reconhecida. Se quiser, retire a mídia e coloque novamente para um novo processo de reconhecimento. Assim que o jogo ou filme começar a rodar ou o Reset ser pressionado, o diagnóstico será automaticamente desligado. Esse procedimento pode ser feito em qualquer modelo de PS2, podendo ser tanto em um console lacrado como desbloqueado - desde que o chip estabilize o browser. Abordaremos outros problemas em potencial mais adiante.

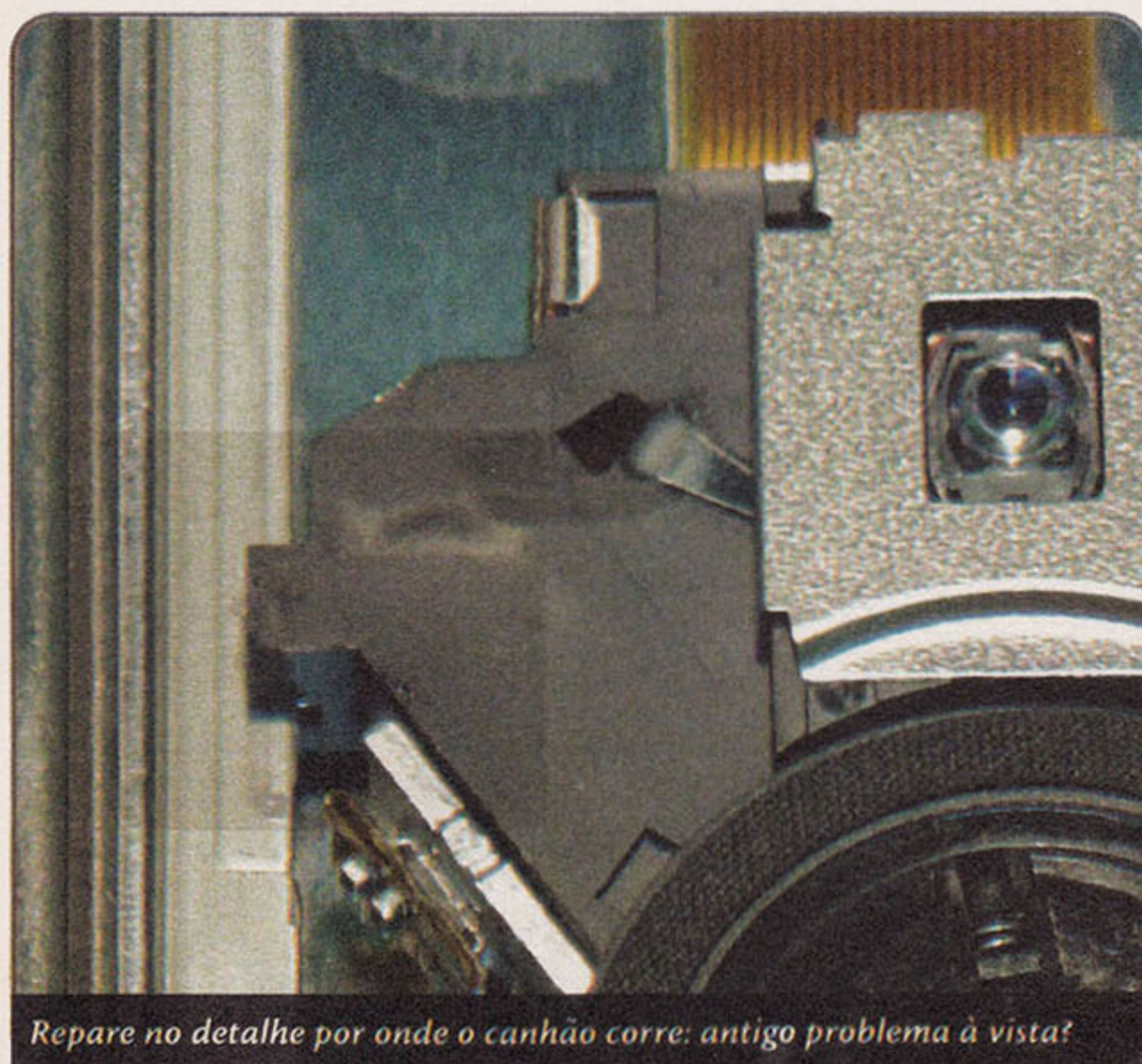
Desbloqueio

É aqui que mora o perigo! O destravamento para o PSTwo ainda é um assunto delicado. Muitas oficinas ainda não se atrevem a destravar o console Slim por medo das "queimas" que costumam ocorrer. O que acontece? Alguns travamentos têm acontecido sem motivo aparente, e apesar de travado, o controlador de DVD continua enviando sinais de releitura para o canhão. Quando ocorre o problema, as bobinas do canhão esquentam tanto que entram em curto e chegam a derreter a lente. O pior é que alguns consoles (não todos) parecem ter uma pré-disposição para que o problema aconteça. Já recebi relatos de consoles lacrados (sem desbloqueio) que não

conseguiram ler mais nada após algumas horas de uso. Para esses consoles, portanto, o destravamento iria apenas antecipar a queima do canhão. Isso quer dizer que as queimas não dependem do mod-chip em si: elas podem acontecer na instalação de qualquer mod-chip, seja o Matrix, o Crystal Chip, o DMS4, o Venus ou até mesmo em consoles sem mod-chip, mas em uma escala muito menor.

Mas em quais situações os leitores ópticos queimam? Com a ajuda de vários usuários e técnicos dentro e fora do Brasil, pudemos identificar três situações nas quais o problema ocorre:

1. durante os resets. Durante as trocas de jogos, costuma ocorrer o que podemos chamar de mechacon bug (falha no controlador mecânico): o reset pára de funcionar e o controlador de DVD não pára de enviar pulsos para o canhão, que acaba superaquecendo e queimando.
- 2: é a mesma falha do mechacon, mas ocorre durante o jogo e é igualmente destruidora.
- 3: também ocorre durante o jogo, mas não é falha do mechacon: o problema é causado por sucessivos erros de leitura, fazendo com que o canhão aqueça, mas de uma forma um pouco mais gradual do que nos erros de mechacon. Nessa situação, o canhão vai se degradando e já não consegue ler muita coisa em poucas horas. Veja nas fotos abaixo, o que pode acontecer com o PSTwo:



Repare no detalhe por onde o canhão corre: antigo problema à vista?



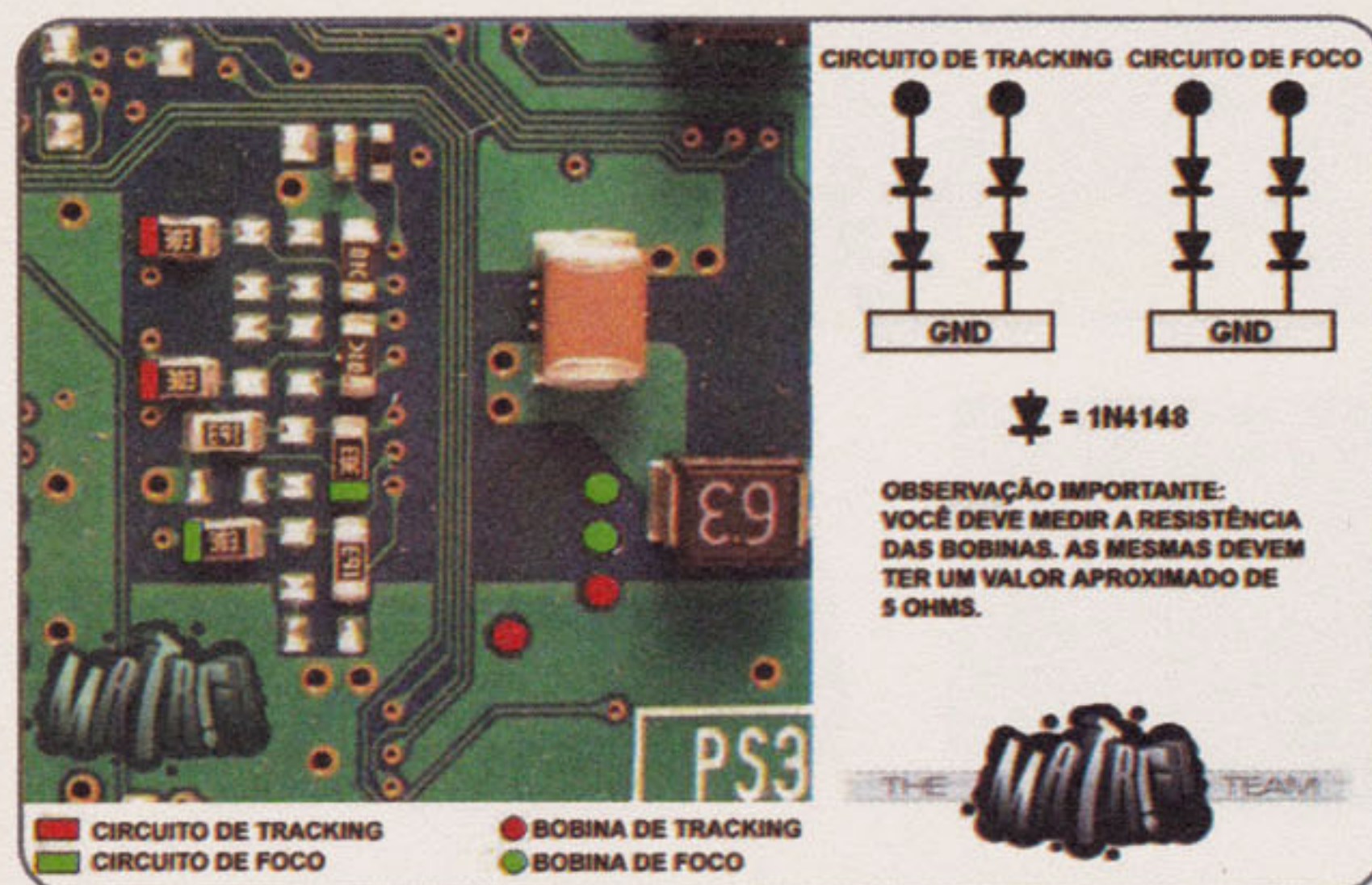
Este canhão está zero bala...



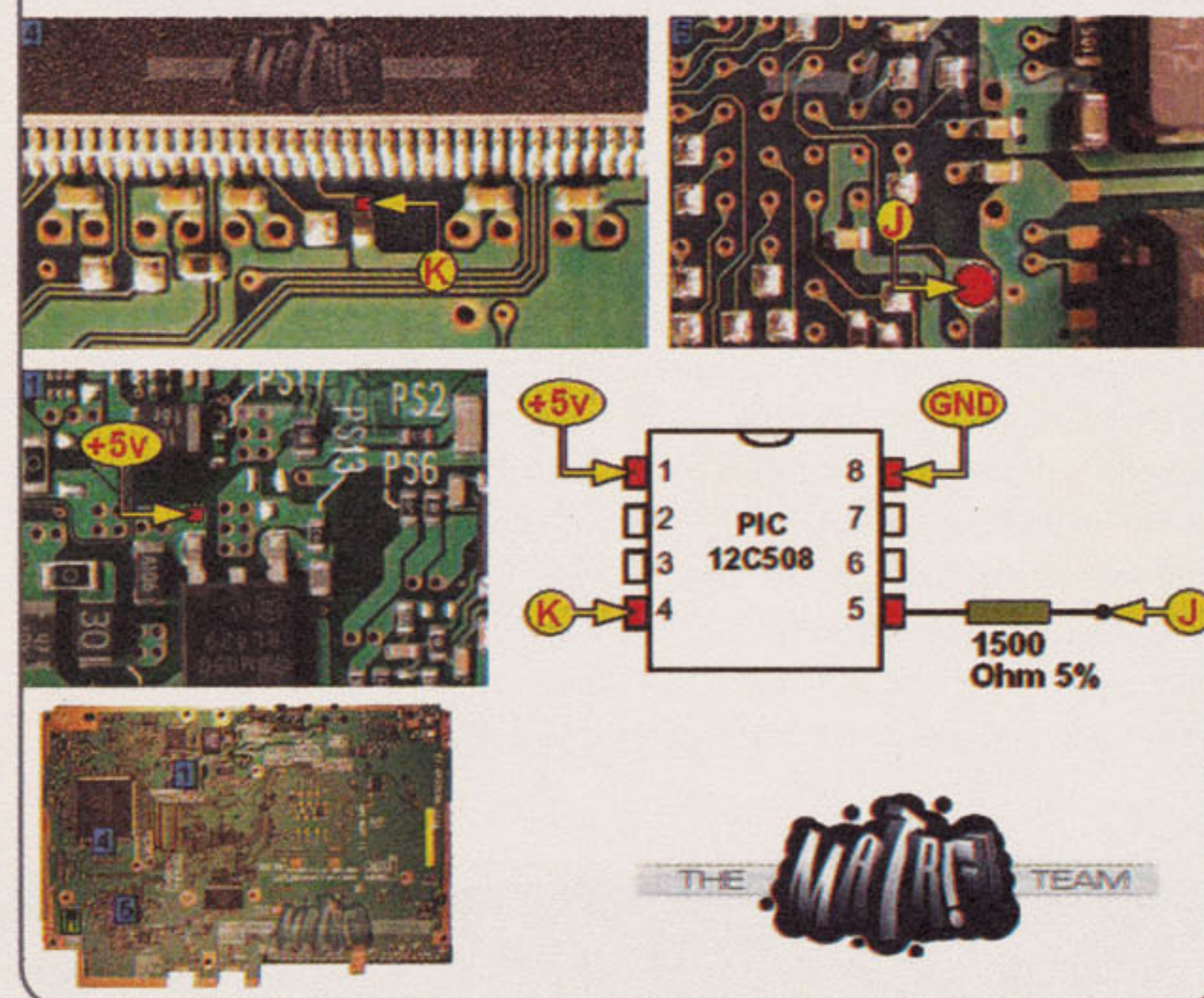
...e este passou por um travamento no mechacon.

Na matéria anterior, apresentamos uma solução do Matrix Team para prevenir a queima do canhão. De lá para cá, outras soluções foram apresentadas, cada um com suas vantagens e desvantagens. Vamos aproveitar para comentar cada uma dessas soluções para apontar qual solução estará sendo aplicada em seu console.

Matrix-Fix: (diodos e PIC) - Origem: www.modchipbrasil.com.br



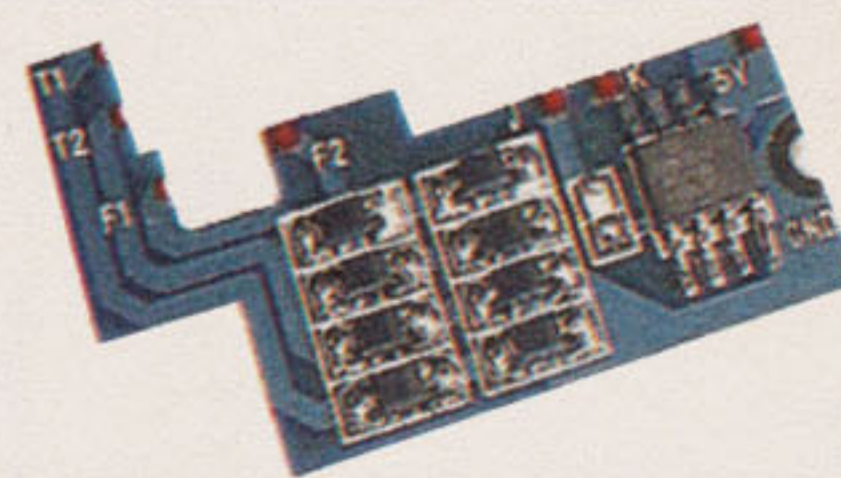
V12 Matrix-fix with PIC12C508



Este foi a primeira solução a ser divulgada e que também foi amplamente copiada até pelos seus concorrentes. A solução é dividida em dois circuitos que podem ser aplicados em conjunto ou não. Os diodos têm a intenção de limitar a voltagem de trabalho do canhão, nunca permitin-

do que exceda a uma margem segura. O PIC (um micro-controlador que deve ser gravado), por sua vez, monitora um sinal do controlador de CD/DVD do PSTwo, para identificar a ocorrência de um erro de mechacon. Uma vez identificado, ele desliga o console antes que algo seja danificado. Podemos dizer que é uma solução estável, que pode prevenir 95% dos casos de queima. Tanto que as cópias dos circuitos se espalharam rapidamente pelas lojas especia-

lizadas em spare-parts e até distribuídas pelos chips concorrentes. Algo que esse fix pode não prever é o aumento de corrente aplicado pelo controlador de DVD, quando acontecem os erros de leitura. A seguir, veja alguns exemplos de circuitos comercializados que derivam do Matrix-Fix:



Neofix V12: solução que incorpora os dois circuitos do Matrix-Fix em uma placa, certamente facilita bastante a instalação.



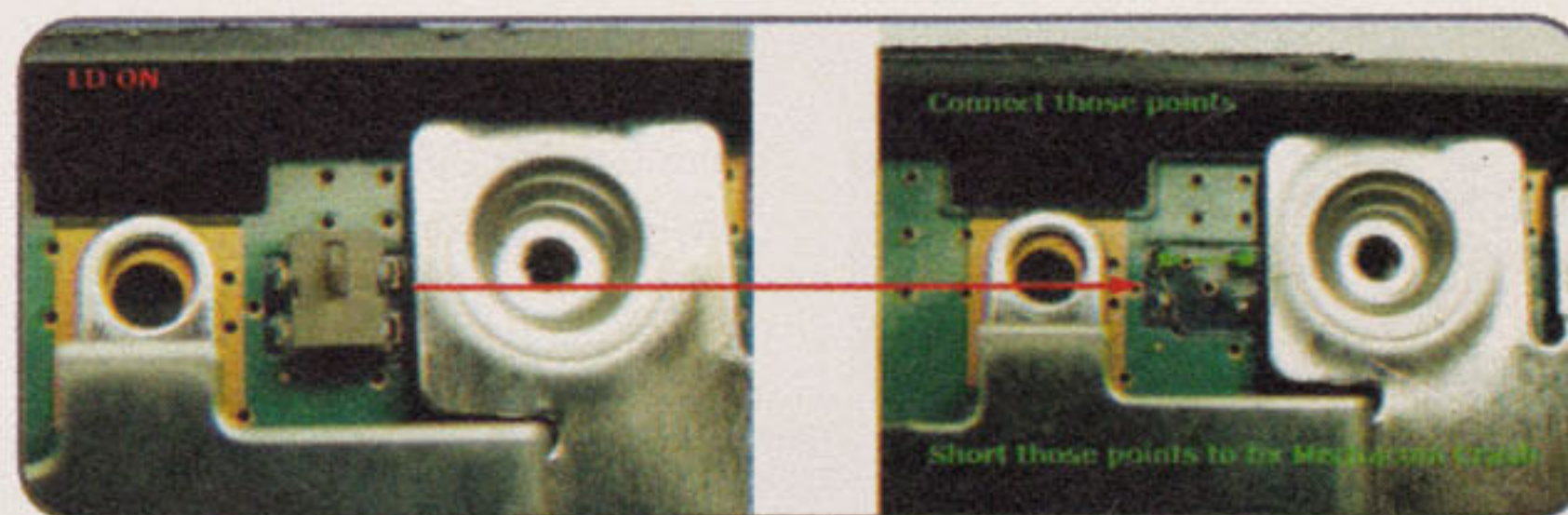
Crystal Chip pcb: placa distribuída pela Crystal Chip com a solução dos diodos. Também é o Matrix-Fix, mas sem o PIC.

Current-Limit Fix: (limitador de corrente) - Origem: fórum inglês

Esta solução consiste em adicionar um circuito regulador para tentar diminuir a corrente de trabalho do circuito do controlador de CD/DVD. Notem que a solução geralmente é oferecida em conjunto com a solução dos diodos que vimos antes (Matrix-Fix) e a aplicação deste circuito diminui a corrente de um setor inteiro da placa do PSTwo, podendo apresentar mais efeitos colaterais do que realmente proteger o console. Muitas mídias devem parar de funcionar



quando esta solução for aplicada. Também há dúvidas se ela sozinha (sem os diodos) possa prevenir a queima do canhão.

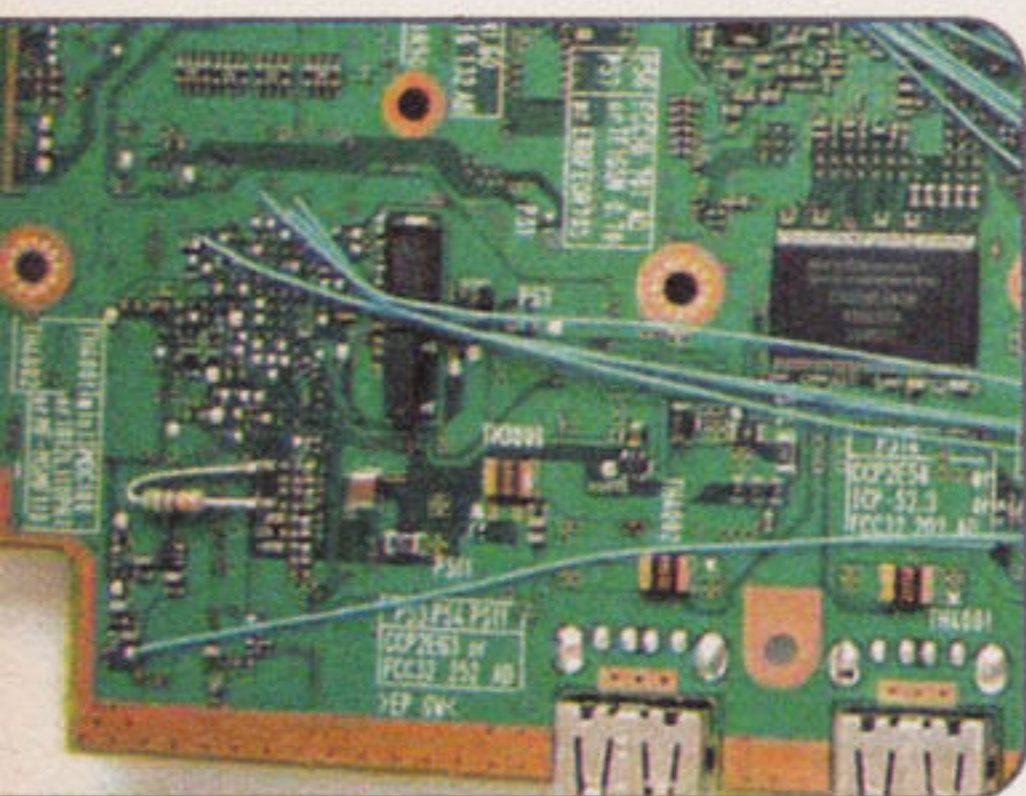


Pupazzo-Fix Origem: Itália

Este fix é bem simples e consiste em fixar um sinal de "laser próton", que é enviado para o controlador de CD/DVD sempre em "on", e normalmente é enviado assim que você fecha a tampa do leitor. Mas o que dizem os autores deste fix é que um atraso do envio desse sinal seria a

causa dos erros de mechacon do PSTwo. Assim, se o sinal for mantido sempre ligado, não haveria mais atrasos do sinal e, conseqüentemente, não haveria mais travamentos do mechacon. A explicação pode fazer algum sentido nas situações onde o canhão queima na troca dos jogos, ®

Ⓜ mas o que dizer das situações onde há travamentos do mechacon durante o jogo? Caso alguém queira testar essa solução, pode fazê-la sem medo, já que não há contra-indicações. A solução é simples, mas há sérias dúvidas quanto sua eficiência. Somente um acompanhamento de longo prazo pode confirmar se a manobra é realmente eficaz.



SummOne Fix

Origem: Itália

Esta solução também é bem simples de ser implementada e consiste na adição de um resistor ligado ao circuito de foco (que trabalha mais), limitando a corrente somente no circuito de bobinas do canhão e evitando que ele queime quando houver o aumento de corrente enviado pelo controlador de DVD. Pela simplicidade e eficiência, esta opção tem sido bem elogiada pelos técnicos ao redor do mundo, mas ela também não é garantia de tranquilidade. Como ela não atua ativamente nos casos de erros no mechacon (é uma proteção passiva), ainda será necessária a intervenção do usuário em caso de travamento do mechacon.

Bem mais fininho, o PS2 slim manteve as duas entradas de controle, duas de Memory Card e duas portas USB.



Você desembolsou uma pequena fortuna para comprar seu PS2two bonitinho, então não quer que ele queime. Nada melhor que seguir os nossos conselhos para ser feliz.



A placa-mãe do PSTwo

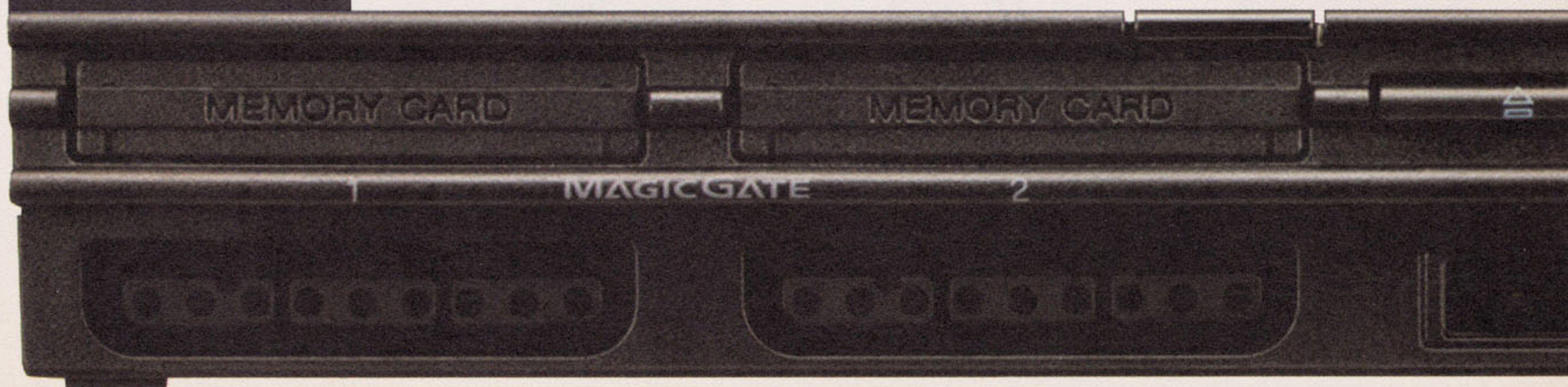
Apesar de possuir pouco tempo de vida, já há revisões da placa mãe feitas pela Sony. A placa em si é a mesma, mas vários componentes foram redimensionados. Seria uma revisão de fábrica para os problemas de queimas, talvez? Já que a aplicação dos circuitos de proteção pode ser diferente para as placas revisadas, elas foram classificadas como V12 (as primeiras) e V12.1 (placa revisada). No caso, tanto a instalação do PIC do Matrix-Fix, quanto do resistor do SummOne-Fix obrigam o redimensionamento do circuito para que as

proteções funcionem de modo transparente. Quando as proteções não são perfeitamente compatibilizadas com a placa, é provável que o usuário tenha dificuldades com a leitura de certas mídias ou para conseguir ligar o console.

Modchips

Visto que o modchip não tem muita relação com as queimas (apesar de acelerar o processo, já permitem o uso de mídias alternativas), você pode escolher o chip que melhor o sirva, desde que ele seja otimizado para o V12. Alguns chips como o Vênus (V9/V10) chegam a funcionar

no V12, mas desestabilizam o browser e não funcionam por completo: recursos como desbloqueio de regiões de filmes ficam inativos, e com o tempo, podem surgir outros efeitos colaterais de um chip não-otimizado. Os modchips como o Matrix Infinity, DMS4 e Crystal já possuem compatibilidade atestada pelos fabricantes. Para citar um exemplo, chips como o Matrix já possuem um bom parque de consoles instalados sem problemas, é claro, com as devidas proteções. Um colega chegou a reportar que sua loja já havia liberado mais de 240 unidades do PS2 Slim + Matrix





Na parte traseira, a entrada para a fonte, cabo A/V, a saída de áudio digital e a entrada para o cabo de rede no Network Adapter, que já vem embutido.

sem que nenhum problema tivesse ocorrido. Isso com certeza é um alívio, tanto para o lojista como para o usuário.

Engana-se redondamente quem pensa que um ou outro chip está livre de problemas como a queima do canhão no PSTwo, uma vez que o

problema ocorreu até em consoles lacrados em uma escala bem menor. De preferência, todas as instalações devem adotar um ou mais circuitos de proteção, pois nunca se sabe qual o console que possui maior pré-disposição para os problemas no mechacon. Há pouco tempo,

aliás, usuários reportaram que, em visitas a lojas, muitos especialistas comentavam que o Crystal Chip é melhor que os demais, porque ele não precisa de circuitos de proteção. Sem entrar no mérito da qualidade do chip (que, aliás, parece ser bom), tais afirmações são, no mínimo,

curiosas, uma vez que o próprio fabricante do chip também distribui uma placa com as proteções do diodo - que você pode conferir nesta mesma matéria. Portanto, até que saia um chip milagroso ou que a Sony reveja seu projeto, é melhor prevenir do que remediar.

Dicas de conservação

Mantenha seu PSTwo funcionando



Sempre deixe o console em um local bem ventilado e longe de concentradores de pó (carpetes e coisas do gênero). Em dias muito quentes, evite utilizar o videogame por um período muito grande ou reforce a ventilação do mesmo.



Use sempre mídias de qualidade. Caso note travamentos e loadings muito demorados, não insista no uso dessa mídia. É melhor jogar a mídia fora do que o videogame.



Caso haja um travamento no qual a imagem congela e você não consegue mais o controle do jogo, desligue o console rapidamente pela tomada.



Com uma lupa, verifique a lente do canhão. Ela deve estar sempre livre de poeiras e gordura.

Comentários

O novo console da Sony é pequeno e frágil, mas no que se refere a recursos, quase nada mudou em relação ao modelo antigo. Somente o abandono do suporte ao HD deixa uma sensação ruim - imagine só como ficou a equipe de Square Enix que desenvolveu Final Fantasy XI!

Como deu para notar, a maioria das soluções para a proteção do leitor óptico do PSTwo tem como objetivo a preservação do canhão em caso de erro no mechacon, e não prevenir que o erro ocorra. A única exceção é a solução Pupazzo-Fix (que também é chamado de Switch-Fix). Mas a solução tem sua eficiência questionável: se algum técnico quiser implementar em seu console, mal não irá fazer. Você deve estar se perguntando: qual proteção devo instalar no PSTwo? A melhor solução que testamos foi um mix das várias soluções de proteção. O PIC é quase que obrigatório, já que é a única proteção ativa que existe até

o momento. Fora isso, também é preciso eleger uma ou mais soluções para proteger o canhão dos travamentos no mechacon enquanto o PIC não age. É bem provável que muitos dos usuários do PSTwo nunca cheguem a presenciar um travamento do mechacon (controlador mecânico), já que não são todos os consoles que possuem a pré-disposição para o problema. Mas para os técnicos que trabalham com os destravamentos, todo cuidado é pouco. O melhor a fazer é se cercar de garantias e instalar todas as proteções - pelo menos até que o projeto seja revisado e as proteções não se façam mais necessárias. Por que essas proteções não conseguem prevenir que os travamentos no mechacon aconteçam? Porque isso requer um estudo muito mais detalhado de todo o sistema do leitor óptico, o levantamento dos diagramas de blocos e cartas de tempo dos circuitos etc... e isso leva tempo! No próximo mês tem mais! ☒





BEYOND GOOD AND EVIL



Habilitar minigame Marble

Consiga 88 pérolas.

BIG MUTHA TRUCKERS Códigos

Na tela de options, entre com os seguintes códigos:

Aumentar dinheiro:

LOTSAMONEY.

Desligar damage: 6WL.

Fase bônus: JINGLEBELLS.

Imunidade diplomática:

VICTORS.

Modo Cheat: CHEATING-

MUTHATRUCKER ou ATJCEHJM).

Navegação automática:

USETHEFORCE.

Pedestres pequenos: DAISHI.

Seleção de fases: LAZYPLAYER.

Tempo infinito:

PUBLICTRANSPORT.

Veículo Evil: VARLEY.

Veículo mais rápido:

GINGERBEER.



BIONICLE



Habilitar Takua Nuva

Complete o jogo usando todos os seis Toa.

Itens bônus

Complete uma fase conseguindo todos os Lightstones com cada um dos Toa para habilitar opções extras no menu.

BLACK AND BRUISED

Habilitar King Khan: vença o torneio Top Contender.

Habilitar Matador: vença o torneio Intercontinental.

Habilitar Odiva:

vença o torneio Pro.

Habilitar Old Master:

vença o torneio World Championship.

Habilitar Training Robot: complete o modo Training.

Truques

Na opção Cheat, entre com as seqüências abaixo:

Arena Scrap Yard: ●, R1, ●, R1, ✕, ✕.

Disponibilizar itens: start, ✕, ●, ✕, ●, ✕, ●, start.

Invencibilidade: start, ✕, ✕, ●, ●, R1, R1, start.

Modo Conversation: start, R1, x, ●, R1, R1, start.

Modo Turbo: start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, start.

Roupas alternativas: ✕, R1, ●, ■. Alternativa, complete o modo Life para habilitar a roupa do boxeador selecionado.

Todos os boxeadores: ✕, ●, ■, ■, R1, R1, start.

Todos os personagens (modo Life): ✕, ■, ●, R1, ✕, ■, ●, R1.

Torneio Intercontinental: ✕, ✕, ✕, ●, ●, ■, ■.

BLOODRAYNE Passwords

Na tela de passwords, entre com as seqüências abaixo:

Comitê suicida:

JUGGYDANCESQUAD.

Desmembrar oponentes:

INSANEGIBSMODEGOOD.

Ganhar tempo: NAKEDNASTY-DISHWASHERDANCE.

Invencibilidade:

TRIASSASSINDONTDIE.

Mostrar armas:

SHOWMEMYWEAPONS.

Paralizar o inimigo:

DONTFARTONOSCAR.

Recarregar Bloodlust:

ANGRYXXXINSANEHOOKER.



Recarregar energia:

LAMEYANKEEDONTFEED.

Selecionar fases: ONTHELEVEL.

Obs.: uma mensagem confirma a dica.

BOMBASTIC

Modo Classic: consiga a maior pontuação no modo Trial ou Quest.

Modo Advanced: complete o modo Quest.

Modo Theater: complete o modo Quest.

Modo Time Attack: complete o modo Quest receben-co rank Perfects.

Modo Second Quest: complete o modo Quest receben-co rank Perfects.



Passwords

Na tela de passwords, entre com as seqüências abaixo:

Desafio 01: BbrMjXSbnB3.

Desafio 02: mqH7aHQUHC3.

Desafio 03: APCyfybXJd3.

Desafio 04: ijEhJTtETe3.

Desafio 05: hfjYWUKb343.

Desafio 06: J3P8rFqETf3.

Desafio 07: U8mnPYmG7QW.

Desafio 08: GVfHSiQW8m5.

Desafio 09: QQRniVF6tM5.

Desafio 10: TQXYRyXhdm5.

Desafio 11: mDHHitPhinX.

Desafio 12: hfjYWUKb343.

BRITNEY'S DANCE BEAT



Video Baby One More Time

Consiga mais de 9999 pontos no modo Audition.

Habilitar Britney Spears

Complete o modo Audition.

Video final

Vença o Britney Quis.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON



Galeria de artes e extras

Complete o jogo e salve para habilitar a opção Extras, no menu principal.

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Habilitar localidades

125th Street Station: derrote Trejo no modo Story.

7th Heaven: derrote Bonecrusher no modo Story.

Club DTP em 7th Heaven: derrote Ludacris no modo Story.

Club 357: derrote Ice T no modo Story.



High Stakes em Club 357:

derrote Redman no modo Story.

Club Murder: derrote Crack no modo Story.

Crow's Office: derrote Crow no modo Story.

Gun Hill Garage: derrote Magic no modo Story.

Hunt's Point Scrapyard: derrote Teck no modo Story.

After Hours em Hunt's Point:

derrote as equipes de Magic e Crack no modo Story.

Red Hook Tire Co.: derrote Sticky Fingaz no modo Story.

The Babylon Club: derrote Sean Paul no modo Story.

The Chopshop: derrote a equipe de Chopshop no modo Story.

The Dragon House:

derrote Chiang, Masa e Santos no modo Story.

The Gauntlet: derrote Lil Flip no modo Story.

The Heights: derrote N.O.R.E.

no modo Story.

The Red Room: derrote WC no modo Story.

Habilitar confrontos

Cage: derrote Crack no modo Story.

Demolition: derrote Magic no modo Story.

Inferno: derrote Sticky Fingaz no modo Story.

Ring Out: derrote Chiang,

Masa e Santos na Dragon House no modo Story.

Subway: derrote Danny Trejo no modo Story.

Window: derrote Crow no modo Story.

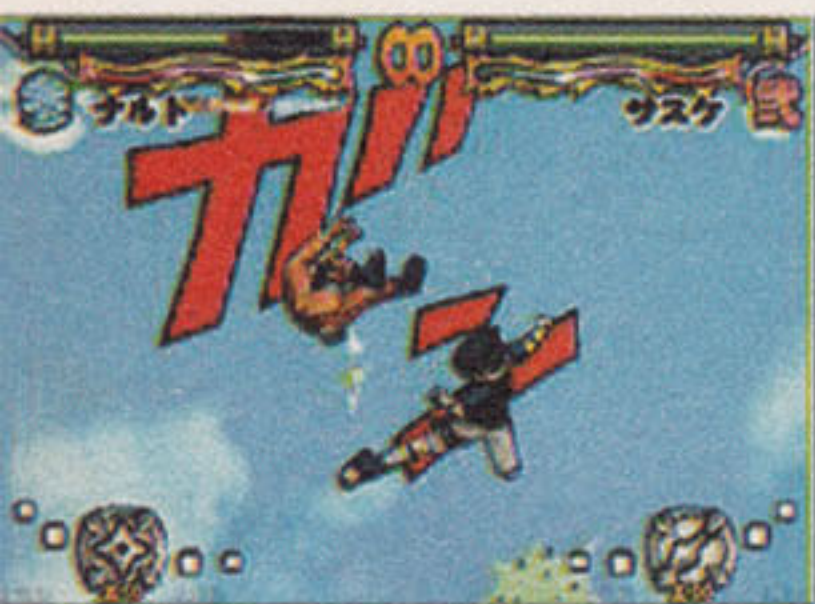


Aumentar Reward

No menu Extras, selecione a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir:

Crooklyn, GetStuff, Duckets, TheSource ou NewJack.

Obs.: cada código só pode ser usado uma única vez.



NARUTO: NARUTIMATE HERO

Personagens extras

- Habilitar Gaara:** complete o modo Story com Zabuza Momochi.
- Habilitar Haku:** complete o modo Story com Hinata Hyuuga.
- Habilitar Hinata Hyuuga:** complete o modo Story com Neji Hyuuga.
- Habilitar Neji Hyuuga:** complete o modo Story com qualquer personagem.
- Habilitar Orochimaru:** complete o modo Story com Garaa.
- Habilitar Zabuza Momochi:** complete o modo Story com Haku.

Truques

Roupas alternativas:

na tela de seleção de personagens, segure L1 + R1 enquanto escolhe o personagem.

NEO CONTRA

Habilitar galeria: complete o jogo recebendo rank A.

Habilitar teatro: complete o jogo recebendo rank B.

Habilitar Music Box: complete o jogo.



Habilitar Bill II e Jaguar II:

complete a fase 7 recebendo rank S.

Habilitar Lucia: complete o jogo em menos de 20 minutos na dificuldade Easy.

Filme secreto: complete a fase 7 recebendo rank S.

Melhor final: complete a fase 7.

Habilitar fase 6: complete a fase 5 recebendo rank A.

Habilitar fase 6 (Training): complete a fase 6.

Habilitar fase 7: complete a fase 6 recebendo rank A.

Habilitar fase 7 (Training): complete a fase 7.

Habilitar conjunto de armas D: complete a fase 5.

Habilitar conjunto de armas E:

complete a fase 6.

Habilitar conjunto de armas F: complete a fase 7.

Truques

Vidas extras: na tela de título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3.

PITFALL: THE LOST EXPEDITION



Truques

Na tela de título, segure

L1 + R1 e aperte:

Habilitar a versão original de Pitfall: ●, ●, ←, →, ●, ■, ✕, ↑, ●.

Habilitar a versão original de Pitfall 2: Lost Caverns: ←, →, ←,

→, ▲, ▲, ▲.

Habilitar Nicole: ←, ↑, ↓, ↑, ●, ↑, ↑.

Modo Bottomless Canteen: ←, ■, ●, ↓, ■, ✕, ■, ●.

Modo Hyper Punch: ←, →, ●, ↑, ●, →, ←.

RAYMAN ARENA

Códigos

No lugar do nome, digite a palavra indicada e então aperte L2 + ● + ■:

Todas as fases: ALLRAYMANM.

Todas as fases (Battle): ALLFISH.

Todas as fases (Race): ALLTRIBES.

Todos os personagens: PUPPETS.

Todos os skins: CARNIVAL.

Tela com efeito de filme antigo: OLDTV.

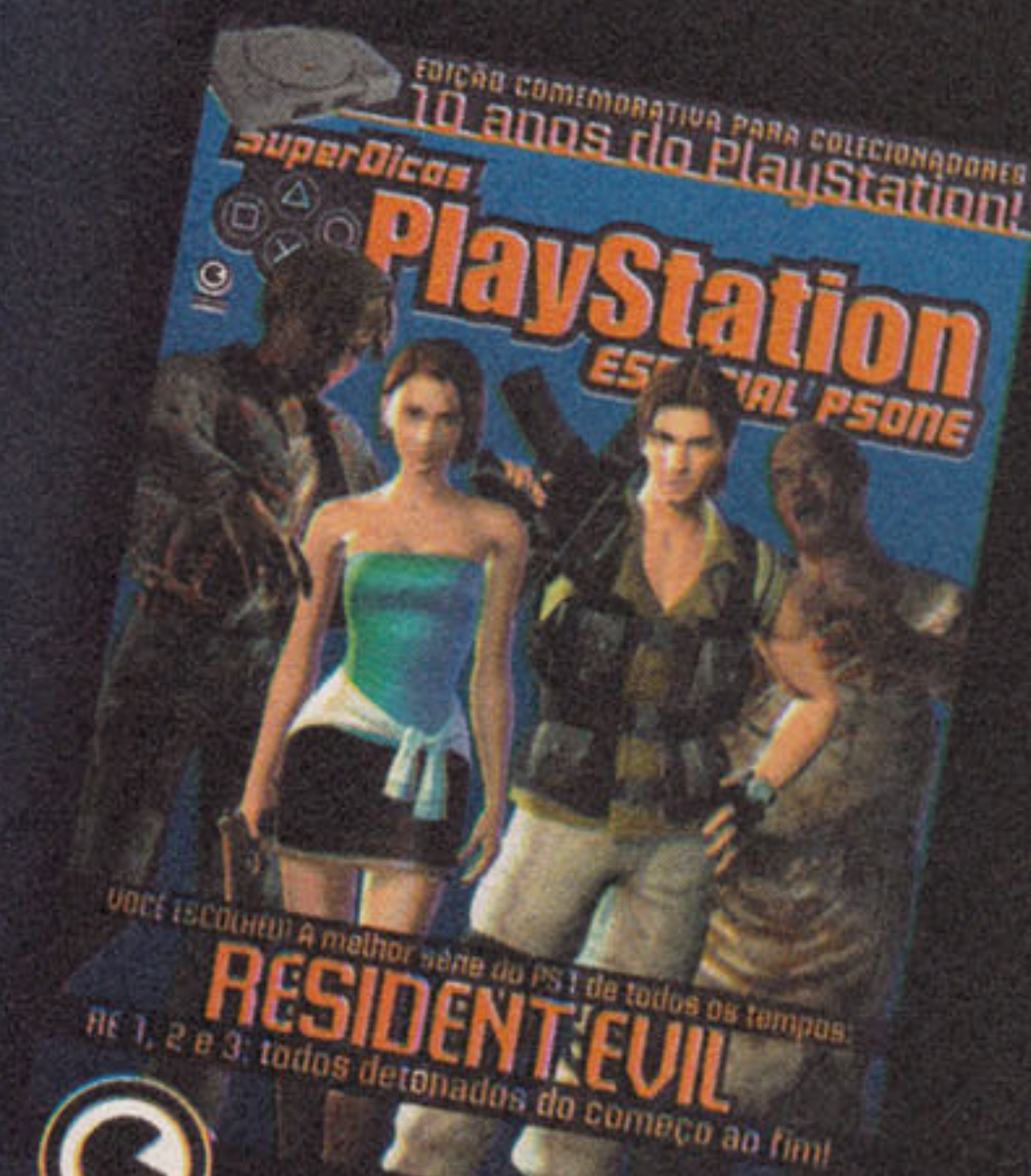


EDIÇÃO DE COLECIONADOR

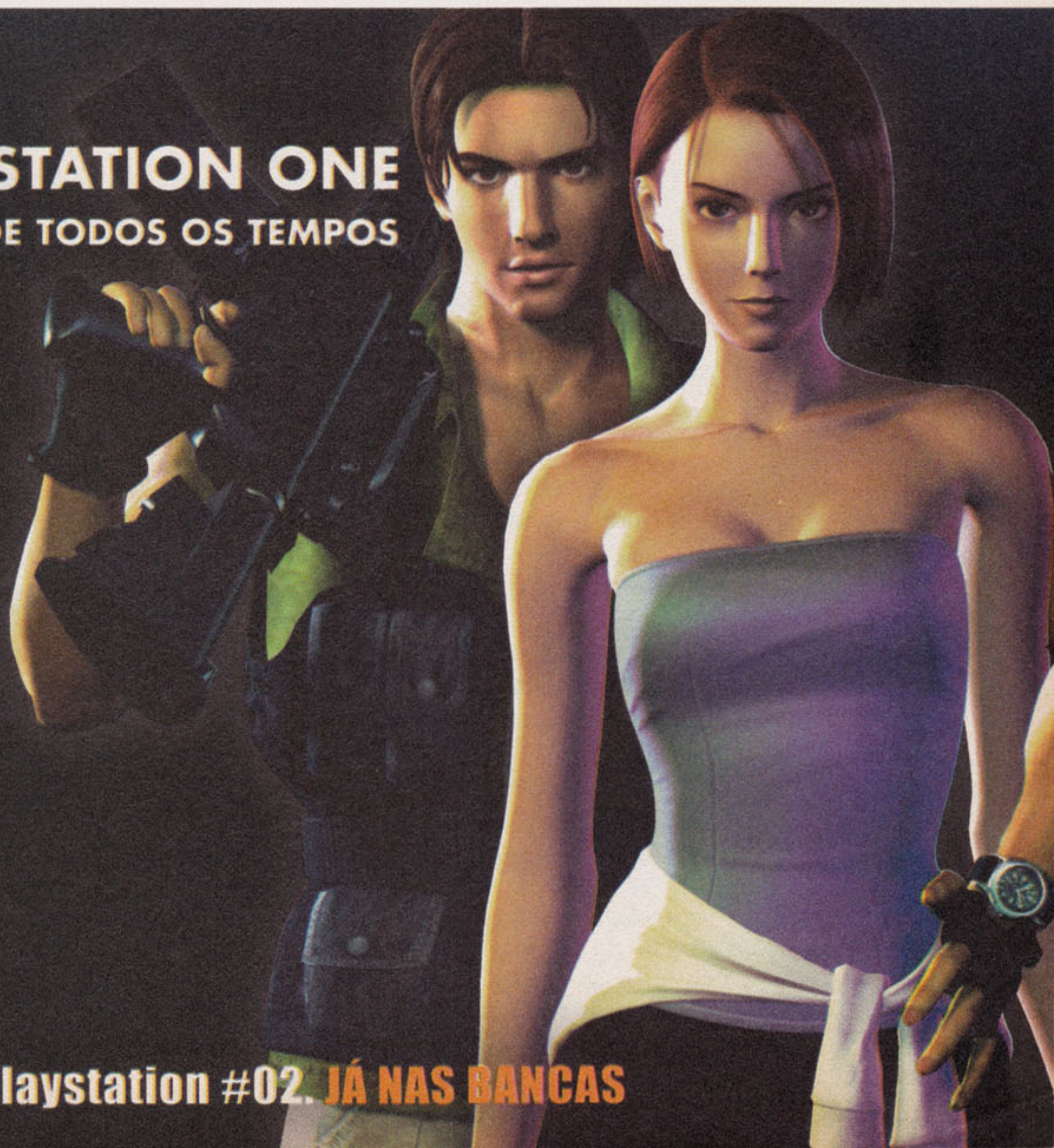
10 ANOS DE PLAYSTATION ONE

O CONSOLE MAIS VENDIDO DE TODOS OS TEMPOS

Tudo sobre **Resident Evil**, eleito pelos gamers a melhor série para **PSOne**, e mais **572 dicas** para 38 jogos do momento!



Especial SuperDicas Playstation #02. JÁ NAS BANCAS



THE BOMBING ISLANDS

Passwords

Habilitar fases

Na tela de passwords, entre com a seguinte sequência:

Habilitar fase 02: Q (O), J (C), 10 (O), K (C), 6 (P).

Habilitar fase 03: 5 (C), 7 (O), 9 (C), K (P), 6 (P).

Habilitar fase 04: 5 (C), 4 (O), 2 (O), J (E), 6 (O).

Habilitar fase 05: 4 (C), K (P), 6 (C), K (P), 6 (O).

Habilitar fase 06: J (P), J (E), 6 (O), 9 (P), 2 (O).

Habilitar fase 07: 7 (O), 4 (P), 6 (C), Q (C), 9 (C).

Habilitar fase 08: 8 (P), Q (C), 2 (C), 8 (C), 5 (P).

Habilitar fase 09: 8 (C), Q (C), 8 (O), k (P) 6 (O).

Habilitar fase 10: 3 (O), 3 (P), A (E), 10 (C), 7 (O).

Habilitar fase 11: Q (O), 7 (C), 9 (O), 4 (E), 7 (O).

Habilitar fase 12: K (C), 7 (C), 7 (P), 9 (E), 6 (O).

Habilitar fase 13: Q (P), 2 (P), 2 (E), 8 (O), 5 (P).

Habilitar fase 14: 5 (P), A (O), J (C), 8 (P), 2 (O).

Habilitar fase 15: 5 (P), A (C), J (P), J (E), 4 (C).

Habilitar fase 16: 2 (P), K (O), 4 (O), 7 (E), 5 (P).

Habilitar fase 17: J (P), Q (E), 3 (P), 8 (O), 5 (P).

Habilitar fase 18: 2 (P), 6 (P), J (E), A (P), 4 (P).

Habilitar fase 19: A (O), 4 (E), 9 (P), 8 (P), 2 (O).

Habilitar fase 20: 8 (C), 8 (P), 10 (C), 9 (P), 6 (O).

Habilitar fase 21: Q (P), Q (E), 6 (C), 5 (E), 6 (C).

Habilitar fase 22: 6 (P), Q (P), 6 (O), 9 (P), 2 (O).

Habilitar fase 23: Q (O), 10 (O), 9 (E), 8 (P), 2 (O).

Habilitar fase 24: 3 (P), 9 (O), K (C), 2 (C), 5 (E).

Habilitar fase 25: 6 (P), 7 (C), 2 (E), 8 (C), 5 (P).

Habilitar fase 26: 6 (P), 9 (E), A (C), 10 (C), 7 (O).

Habilitar fase 27: 3 (P), K (P), 6 (C), Q (C), 7 (O).

Habilitar fase 28: 4 (P), 9 (O), 2



(C), 8 (O), 5 (P).

Habilitar fase 29: 8 (C), 8 (P), 6 (E), K (P), 6 (O).

Habilitar fase 30: K (P), 7 (E), 10 (O), Q (C), 2 (O).

Habilitar fase 31: 9 (O), 6 (E), 5 (P), K (C), 6 (P).

Habilitar fase 32: Q (C), 6 (C), Q (E), 5 (E), A (P).

Habilitar fase 33: 8 (P), 6 (O), 2 (E), 8 (C), 5 (P).

Habilitar fase 34: 5 (O), 7 (C), 4 (O), A (E), 5 (O).

Habilitar fase 35: 6 (O), 3 (E), K (O), 9 (E), 6 (E).

Habilitar fase 36: 7 (P), 6 (P), Q (C), 2 (P), 5 (E).

Habilitar fase 37: A (P), A (O), 9 (P), J (C), 6 (O).

Habilitar fase 38: 9 (O), 5 (O), 3 (E), 6 (P), 9 (C).

Habilitar fase 39: A (O), J (O), 5 (E), Q (C), 9 (C).

Habilitar fase 40: 2 (P), 2 (E), A (E), 8 (C), 5 (P).

Habilitar fase 41: 10 (E), 2 (O), Q (P), 8 (E), A (P).

Habilitar fase 42: 3 (O), 10 (P), A (C), 2 (E), 6 (E).

Habilitar fase 43: 3 (P), J (E), 4 (P), 5 (P), 5 (O).

Habilitar fase 44: 10 (E), 2 (O), 10 (O), 9 (P), 6 (O).

Habilitar fase 45: 8 (P), K (P), 4 (C), 7 (E), 5 (P).

Habilitar fase 46: 3 (O), 10 (P), 4 (C), Q (P), 9 (O).

Habilitar fase 47: 10 (O), 10 (O), 6 (E), A (E), 5 (O).

Habilitar fase 48: 3 (P), 8 (E), 3 (C), 8 (O), 5 (P).

Habilitar fase 49: 7 (P), 9 (E), 2 (E), 8 (C), 5 (P).

Habilitar fase 50: 2 (P), 4 (E), 2 (O), 9 (E), 6 (E).

Habilitar fase 51: J (P), 3 (C), 6 (E), 7 (E), 7 (C).

Habilitar fase 52: 7 (P), 8 (O), 8 (C), J (C), 6 (O).

Habilitar fase 53: 9 (E), 5 (C), 2 (O), 8 (E), A (P).

Habilitar fase 54: 9 (P), 7 (O), 2 (C), 6 (P), 8 (C).

Habilitar fase 55: 5 (O), Q (E), 5 (C), 5 (O), 7 (C).

Habilitar fase 56: A (E), 8 (C), A (E), 5 (O), A (P).

Habilitar fase 57: 8 (C), 5 (O), 8 (C), 8 (E), J (C).

Habilitar fase 58: 9 (O), 7 (P), 4 (C), 3 (O), Q (P).

Habilitar fase 59: 6 (E), 4 (E), 2 (P), 9 (E), 2 (O).

Habilitar fase 60: 2 (O), 9 (E), 5 (C), 5 (O), A (E).

Legenda:

C: copas E: espadas

O: ouro P: paus

COLONY WARS



Passwords

Na tela de passwords, digite as seguintes palavras:

Desligar todas as dicas:

All*cheats*off.

Infinita arma primária:

Tranquillex.

Infinita arma secundária:

Memo*X33RTY.

Infinito escudo:

Hestas*Retort.

Selecionar fases:

Commander*Jeffer.

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

CYBER TIGER

Truques



Habilitar tela de passwords:

Na tela onde você escolhe a fase, aperte ●.

Passwords

Habilitar fases:

Habilitar fase Cyber Badlands:

hareso.

Habilitar fase Cyber Canyons:

namopi.

Habilitar fase Cyber Sawgrass:

secare.

Habilitar fase Cyber Summerlin:

poraso.

Habilitar todas as fases: poqaki.

K-1 REVENGE



Habilitar Master Ish

Complete o jogo no modo single player usando qualquer personagem.



Truques

Teste de som: na tela de título, segure Start e aperte L1 + L2 + Select + ↓.

Habilitar Animal: selecione o modo single player e, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em cima de Stan The Man.

Em seguida, segure L1 e aperte Start.

Cor alternativa (personagem):

coloque o cursor em cima de um personagem e aperte L1 + ●.

KILLER LOOP



Truques

No menu principal, segure start e aperte:

Habilitar H&K Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←.

Habilitar H&K Class 4: ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →.

Habilitar Pulse Class 2: ↑, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←.

Habilitar Pulse Class 3: ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, →.

Habilitar Pulse Class 4: ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, ←.

Habilitar Reac Class 1: ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

Habilitar Reac Class 3: ↓, →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, ←.

Habilitar Reac Class 4 e modo Faster (25%): ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, →.

Habilitar Sinus Class 2: ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →.

Habilitar Sinus Class 3 e modo Killer Loop: ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←.

Habilitar Sinus Class 4: ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑, →.



Todas as pistas: ↑, ←, ↓, ←,
↑, ←, ↓, →.

KILLING ZONE

Truques

Jogar com o chefe: no menu principal, segure L1 + R2 + ● + start durante cinco segundos. Agora, selecione o modo single player e escolha qualquer personagem.



↓, L1, L2, ↓, ■, X.

Aumentar número de pontos: comece um jogo no modo Arcade, pause e aperte ■, ↑, ↓, L2, ↓, R1, ▲, X, ▲.

Aumentar o tempo: comece um jogo no modo Arcade, pause e aperte ●, L1, ▲, ▲, ●, X, ▲, ↓.

KULA WORLD

Truques

Jogar na fase de bônus: comece um jogo no modo Arcade, pause e aperte ↑, ▲, L2,



Gráficos com névoa: comece um jogo no modo Arcade, pause e aperte →, ●, L2, ↓, ●, R1, ●, ■, ●.

MTV SPORTS: PURE RIDE

Truques

Habilitar filmes Oakey e Halfpipe: jogando no modo Specialist, complete os Halfpipe events.

Habilitar filmes Bones e Slopestyle: jogando no modo Specialist, complete os Slopestyle events.

Habilitar filmes Pecker e Big Air: jogando no modo Specialist, com-

plete os Big Air events.

Habilitar filme e prancha Brad Schuffele: jogando no modo Tour Challenge, complete Etnies Thirty-Two.

Habilitar filme e prancha Marc Montoya: jogando no modo Tour Challenge, complete Swiss Army Open.

Habilitar filme e prancha Blaise Rosenthal: jogando no modo Tour Challenge, complete Sims.

Habilitar filme e prancha Michele Taggart: jogando no modo Tour Challenge, complete MTV Sports Finals.



Nintendo®
World

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

SuperDicas
PlayStation

EGM
PC



RAGNARÖK

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES

www.uzgames.com.br
tel.: (11) 6914-6640

CONRAD EDITORA



DINOSAUR

Energia infinita (Aladar)

8006118C03E7

Energia infinita (Flia)

800611C803E7

Energia infinita (Zini)

8006115003E7

Máximo de berries

80060C2C03E7

80060C2E0000

Máximo de energia (Aladar)

8006119003E7

Máximo de energia (Flia)

800611CC03E7

Máximo de energia (Zini)

8006115403E7

Máximo de experiência (Aladar)

800611887000

Máximo de experiência (Flia)

800611C47000

Máximo de experiência (Zini)

8006114C7000

Máximo de fruit

80060C3003E7

80060C320000

Máximo de level (Aladar)

800611840009

Máximo de level (Flia)

800611C00009

Máximo de level (Zini)

800611480009

Máximo de life crystals

80060C3C03E7

80060C3E0000

Máximo de lightning

80060C4003E7

80060C420000

Máximo de rocks

80060C3403E7

80060C360000

Máximo de status (Aladar)

8006119403E7

8006119803E7

8006119C03E7

800611A003E7

Máximo de status (Flia)

800611D003E7

800611D403E7

800611D803E7

800611DC03E7

Máximo de status (Zini)

8006115803E7

8006115C03E7

8006116003E7

8006116403E7

G-DARIUS (VERSÃO 3.2)



Bolas de captura infinitas (J1)

800BAC2A0400

Bolas de captura infinitas (J2)

800BB3360400

Continues infinitos (J1)

800ABD800003

Invencibilidade (J1)

800BA6A200E2



Invencibilidade (J2)

800BADA00E2

Máximo de armas (J1)

800BAC280402

Máximo de armas (J2)

800BB3340402

Máximo de bombas (J1)

800BAC080202

Máximo de bombas (J2)

800BB3140202

Máximo de mísseis (J1)

800BABD80502

Máximo de mísseis (J2)

800BB2E40502

Nunca perder armas (J1)

8004FA9A2400

Nunca perder bombas (J1)

8004F9222400

Nunca perder míssil (J1)

8004F79E2400

Todos os filmes (opção movie)

800D5D18001F

Vidas infinitas (J1)

800BA69E0003

Vidas infinitas (J2)

800BADAA0003

HOT SHOTS GOLF (VERSÃO 3.2)

Ganhar level rápido

80101F44FFFF

Habilitar Buzz

30101EF60001

Habilitar Daryl

30101EF70001

Habilitar Iceman

30101EF90001

Habilitar Mary

30101EF00001

Habilitar Ralf

30101EF40001

Habilitar Raul

30101EF80001

Habilitar Sam

30101EF30001

Habilitar Susan

30101EF50001

Habilitar Taku

30101EF10001

Habilitar Yuki

30101EF20001

Personagem secreto

(apertar L2)

D01038640001

80101DB40909

D01038640001

80101DB60909

Power Hits infinitos (J1)

30101D97000C

Power Hits infinitos (J2)

30101D98000C

Power Hits infinitos (J3)

30101D99000C

Power Hits infinitos (J4)

30101D9A000C

Todas as fases

80101F480005

Todos os personagens

500005020000

80101EF00101

Vencer torneio

80101E780000

50001E020000

80101E3800FF

80101E7400FF

80101E7600FF

XENOGARS

Aprender habilidades depois das lutas (Citan)

8006DA78FFFF

8006DA7AFFFF

8006DA7CFFFF

8006DA7EFFFF

8006DA80FFFF

8006DA82FFFF

8006DA84FFFF

8006DA86FFFF

Aprender habilidades depois das lutas (Fei)

8006D930FFFF

8006D932FFFF

8006D934FFFF

8006D936FFFF

8006D938FFFF

8006D93AFFFF

8006D93CFFFF

8006D93EFFFF

Ganhar level rápido

8006D8E40001

EP infinito

8006D8F00063

8006D8F20063

Gold infinito

8006EF5A000F



HP infinito

8006D8EC03E7

8006D8EE03E7

Itens infinitos

801DBC322400

Itens extras

500036020000

8006F5C40101

500036020202

8006F65A0201

Modo debug

8004F34C0000

Desabilitar batalhas aleatórias

8009D64C0010

Todos os itens

8006F5C40101

8006F5C60101

8006F5C80101

8006F5CA0101

8006F5CC0101

8006F5CE0101

8006F5D00101

8006F5D20101

8006F5D40101

8006F5D60101

8006F5D80101

8006F5DA0101

8006F5DC0101

8006F5DE0101

8006F5E00101



Carteira do Estudante Jovem Pan. + Vantagens para você.



Badauí
CPM 22



Atenção, atenção, baladeiros de plantão! Chegou a Carteira do Estudante Jovem Pan UNE/UBES. Agora, você pode curtir e ainda economizar uma boa grana. Meia entrada em cinemas, teatros e eventos. Além de muitos descontos, shows e baladas exclusivas da Jovem Pan. Tudo isso e muito mais vantagens pra você. Faça já a sua. Confira os benefícios e compre on-line no site. www.estudantejp.com.br

* As cidades participantes são: São Paulo, BH, Porto Alegre.

www.estudantejp.com.br



jogue duas horas e **ganhe** a terceira.



alugue dois filmes e **ganhe** mais 1 do catálogo.



até **30%** de desconto na bilheteria.



ganhe um estágio on-line na "faixa".



50% na pizza grande. Compre uma Pizza e leve outra (2 por 1).*



7% de desconto nos produtos e parcelamento em até 3x sem juros.



50% de desconto nas recargas acima de R\$ 15,00.



compre um e **ganhe** outro.



Ganhe **10%** de desconto nos títulos das Editoras Nobel, Marco Zero e Studio Nobel.



10% em livros e 5% de desconto em qualquer outro produto do site.

Faça sua carteira pelo site ou se preferir preencha o formulário no verso.

Consultar lojas participantes.

Carteira do Estudante

Formulário de Solicitação da Carteira de Identificação Estudantil



2005

Carteira do Estudante Jovem Pan (R\$ 30,00)

Acesse: www.estudantejp.com.br

SOBRE O ESTUDANTE

Nome Completo

Nome Completo da Instituição de Ensino

Sigla:

Curso

Matrícula

Ano

Semestre

Data de Nascimento:

____/____/____

Turno:

☐ Manhã

☐ Tarde

☐ Noite

☐ Integral

**COLE
AQUI SUA
FOTO 3x4**

Escreva o nome
atrás da foto.

ESCOLARIDADE

☐ Ensino Fundamental (da 1ª a 8ª série) ☐ Ensino Médio (do 1º ao 3º colegial) ☐ Cursinho ☐ Ensino Superior ☐ Pós-graduação ☐ MBA

DADOS PESSOAIS

R.G.

CPF

Sexo

☐ Masculino

☐ Feminino

Endereço residencial:

Número

Complemento

Bairro

Cidade

U.F.

CEP

____-____

D.D.D.

Telefone

____-____

Celular

____-____

E-mail

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

1º Preencher todos os campos do formulário.

2º Anexar a esta ficha os seguintes documentos:

- Cópia do RG
- Cópia legível do comprovante de matrícula do ano vigente ou da mensalidade
- 1 Foto 3x4
- Comprovante de depósito no valor de R\$ 30,00

O depósito poderá ser feito em nome de Estepe Adm. e Part. Ltda nos bancos: Bradesco -

Agência: 0156 / Conta Corrente: 175679-6 Itaú -

Agência: 0646 / Conta Corrente: 54851-1

Atenção: Envie toda a documentação acima para:

Estepe - Caixa Postal 65136

CEP 01318-970 - São Paulo - SP.

Ou se preferir faça sua carteira pelo site:

www.estudantejp.com.br

Sua carteira será enviada para a sua residência num prazo de 10 dias após o recebimento da documentação.

A diferença já começa aqui. Escolha o modelo da sua Carteira:

Para estudantes do ensino fundamental, médio ou cursinho:



() Minha opção



() Minha opção

Para estudantes universitários, de pós-graduação ou MBA:



() Minha opção



() Minha opção

Assinatura do aluno ou responsável

Declaro para os devidos fins, a veracidade das informações por mim fornecidas, ciente da responsabilidade criminal prevista.

Data da Solicitação ____/____/____

☐ Não autorizo o envio de mala direta, promoções e shows da Carteira do Estudante Jovem Pan 2005.

HARVEST MOON: BACK TO NATURE

PARTE 2

Por Rodrigo Leone

Na edição passada você pôde conferir a primeira parte do nosso guia. Tudo o que você precisava saber sobre as diferentes áreas da sua fazenda, as funções de cada ferra-

menta e os produtos comercializados em todos os estabelecimentos estavam lá. Agora, é hora de você aprender como usar tudo isso a seu favor durante os três primeiros anos do jogo.

Seu primeiro objetivo é iniciar uma plantação, portanto comece limpando uma porção de terra, aproximadamente uma área de 9 x 9 quadrados. Feito isso, vá ao Supermarket e compre dois pacotes de sementes de Turnip (nabo). Plante-as em seguida. Cuidar dos animais também é importante. Acostume-se a brincar com seu cão cerca de 5 a 8 vezes por dia. Da mesma forma, cavalos, vacas e carneiros também merecem atenção. Escove-os de 10 a 12 vezes ao dia.

Ano 1

Primavera

Dias: 1 a 7

Siga plantando suas sementes e cuidando do seu cachorro. A partir do 3º dia você poderá conversar com Barley, que fica no Yodel Ranch, para começar a cuidar do cavalo dele.

Sempre que tiver tempo, siga até a mina para encontrar Gold ou Mystrile para vendê-los mais tarde. Fora da mina, você pode também colher flores, que servem para presentear sua garota.



Dia: 8

Dia do Goddess Festival. Cuide das tarefas diárias e depois vá para o evento que está acontecendo na praça.

Dias: 9 a 14

Regue sua plantação e cuide dos seus animais. Quando colher os primeiros nabos, compre sementes de Cucumber (pepino) e Potato (batata) e plante-as. Visite a mina para mais escavações e, ao sair, colha algumas flores.



Dia: 15

Neste dia o prefeito pedirá para você entregar três nabos para o festival de culinária que acontecerá no próximo dia 22. Portanto, passe a acumular dinheiro nos próximos dias para comprar um medium rusack e poder estocar os três legumes em seu inventário. Por fim, continue com suas tarefas diárias.

Dias: 16 a 20

Reponha sempre as sementes que germinarem e cuide dos animais. Assim

que tiver 3000G, compre o item indicado anteriormente. Sempre que puder, gaste o resto do dia na mina para conseguir mais minérios.

Dia: 21

Plante e regue suas sementes, dê atenção aos animais e colha flores para sua garota. Às 4:00 da tarde, vá à casa do prefeito para entregar os nabos.

Dia: 22

Finalmente o dia do festival de culinária. Depois de fazer todas as suas obrigações, vá para a praça principal.

Dias: 23 a 30

Prossiga com suas tarefas para manter a fazenda funcionando normalmente.

Verão

Dia: 1

Depois de realizar suas tarefas diárias, siga até a praia para participar do festival de natação.

Dia: 2

Assim que você sair de sua casa, Barley dirá que a filha dele, May, está desaparecida.

Após finalizar suas tarefas, compre dois pacotes de sementes de Corn (milho) e um de Onion (cebola), plante-as e regue-as.

Às 6:00 da tarde, siga até as docas para encontrar May. Converse com ela e selecione a opção "Listen To Her Story".

Dias: 3 a 6

De agora em diante, além de dar presentes para sua namorada, passe a presentear também os moradores da vila. Caso tenha dinheiro, compre mais um pacote de sementes de cebola.

Dia: 7

Quando tiver tempo livre, vá para a praça prestigiar o festival Sumo Chicken.

Dias: 8 a 11

Continue com a tática de sempre e trabalhe na mina à procura de Copper, para fazer um upgrade no Water Can (regador).

Por volta do dia 9, visite o Inn depois da 1:00 da tarde para comprar um pacote de sementes de Pink Cat Flower. 🐾



Ⓛ Dia: 12

Até às 10:00 da manhã, preocupe-se com as suas obrigações. Depois desse horário, participe do festival do tomate, organizado na praça principal.

Dias: 13 a 19

No dia 13, não deixe de regar as plantas até antes das 10:00 da noite, pois só depois desse horário você poderá fazer um upgrade no regador. Como esse processo demora três dias, siga cuidando de seus animais.

Agora você também poderá produzir Honey (mel), mas não se esqueça de replantar sementes depois de colher os vegetais novos.

Dia: 20

É dia do festival da vaca no Yodel Ranch. Termine seus serviços e siga para o local.

Dias: 21 a 23

Vá para o Chicken's Lil e compre uma galinha e dois pacotes de Chicken Feed (ração). Daqui para frente, alimentar seu novo animal também deve fazer parte da sua lista de tarefas diárias. Caso necessite, você pode usar o moinho para produzir ração a partir de milho. Quando a galinha botar o primeiro ovo, coloque-o na incubadora. Assim, você não precisará mais comprar novos animais desse tipo. O tempo necessário para que os ovos choquem é de três dias.



Dia: 24

Cumpra seus afazeres e, às 6:00 da tarde, vá para a praia visitar os festival de fogos de artifício.

Dias: 25 a 30

Entre esses dias, você pode ir às docas para falar com Greg e conseguir a Fish Rod (vara de pescar). Use-a para pescar dois peixes pequenos no riacho que existe na sua fazenda. Coloque-os no lago que fica ao lado do moinho e passe a alimentá-los diariamente. Fish

Food (comida para peixes) pode ser encontrada no Supermarket.

• Outono

Dias: 1 a 2

Para começar bem nessa nova estação, use a Sickie (foice) para retirar os vegetais da estação anterior, já que eles não irão mais germinar.

Caso você tenha treinado seu cachorro, Won irá vender o item Dog Ball.

Certifique-se de usá-la sempre que puder.

Cuide dos animais e minere para encontrar Copper. Leve-o para Saibara para fazer um upgrade no seu Axe (machado).

Compre dois pacotes de Eggplant (berinjela) e dois de Sweet Potato (batata-doce) para começar uma nova colheita. Na montanha, você pode colher Mushrooms (cogumelos) para vender mais tarde. Estoque-os na sua dispensa se preferir.



Dia: 3

Depois do expediente, às 6:00 da tarde, vá para a igreja curtir um som no festival de música.

Dias: 4 a 8

Ao colher os vegetais, guarde uma batata-doce. De resto, compre um pacote de sementes de Grass (grama) e mais dois de batata-doce. Não se esqueça de fazer uma média com a sua namorada.

Dia: 9

Lembra daquela batata-doce que guardou? Pois bem, depois de cumprir seus deveres na fazenda, fale com o prefeito e entregue o tubérculo para ele. Depois disso, o festival de colheita terá início.

Dias: 10 a 13

Durante esses dias, compre uma vaca no Yodel Ranch e um Milker (extrator de leite) com Saibara. Assim como os demais animais da fazenda, trate de ali-

mentar e dar atenção à vaca diariamente.



Dia: 14

Neste dia o prefeito irá pedir sua ajuda para colher as uvas amanhã, aceite, pois irá render um bom dinheiro, em seguida continue com as tarefas diárias e depois compre ração para os animais.

Dia: 15

Ao terminar suas tarefas, aguarde até às 9:40 da manhã e siga para a Aja Winery para ajudar o prefeito.

Dias: 16 a 20

Mantenha o plantio sempre regado e presenteie diariamente sua garota.

Dia: 21

Assim que acabar com suas obrigações na fazenda estiverem terminadas, vá para o festival do carneiro.

Dias: 22 a 30

Nesse meio tempo você terá que realizar diversas tarefas diferentes: juntar dinheiro para comprar um Large Rucksack, aumentar o galinheiro, conseguir mais minérios, estrear o item Milker (assim que sua vaca se tornar adulta) e, no último dia, se livrar das sementes atuais, pois elas não servirão no inverno, a estação mais difícil do ano.

• Inverno

Dias: 1 a 9

Tenha em mente que agora você deverá se dedicar ainda mais a seus animais, pois a baixa temperatura impossibilita o cultivo de vegetais. Portanto, é essencial que você tenha uma bela produção de ovos e de leite. Aproveite também a mina de inverno, que agora estará aberta.

No dia 9, Zak dirá que, no dia seguinte, haverá uma corrida no festival de cães. Se você treinou seu cachorro, aceite o convite.

Sempre que for possível, coloque seu cavalo para tomar sol.

Dia: 10

Com todos os afazeres em dia, rume para a praça principal para participar do festival canino.

Dias: 11 a 22

Nada de mais. Siga cumprindo suas tarefas e presenteando sua namorada.

Dia: 23

Hoje é dia de ir à casa da garota com quem você pretende se casar. Caso o status de coração esteja na cor púrpura ou em uma mais avançada, ela o convidará para um encontro com a família dela.

Dia: 24

Termine seus trabalhos e vá conhecer a família de sua futura esposa.

Dias: 25 a 30

Mantenha a fazenda funcionando normalmente e dê presentes para a sua namorada. No dia 30, ao meio dia, vá para a Mother Hill's e fale com todo mundo. Por fim, converse com Saibara e curta o pôr-do-sol.

Anos 2 e 3

A grande diferença entre o primeiro e os demais anos é que você terá que dar ainda mais atenção para a sua namorada. Presenteie ela sempre que for possível para fazer com que seu status de coração fique vermelho. Quando isso acontecer, ofereça-lhe o item Blue Feather para propor o casamento. Em uma semana você já será um homem comprometido.



Continue presenteando-a durante uma estação inteira e, mais cedo ou mais tarde, ela dirá que está sem fome e com náuseas. É isso mesmo: você se tornará papai em breve! Manter um bom relacionamento com os outros habitantes da vila e trabalhar para aumentar sua casa também

devem estar no topo da sua lista de prioridades.

Se tudo correr bem, no final do terceiro ano o prefeito finalmente o nomeará um morador oficial da região.

Vida em sociedade

Para conseguir ganhar a confiança dos outros habitantes da vila é preciso conhecer as preferências de todos eles. Confira abaixo as listas com os gostos de cada um.

Cortejando a mulherada

Suas possíveis pretendentes são Ann, Elli, Karen, Mary e Popuri. A seguir, você tem as melhores opções de presentes para ganhar o coração daquela que preferir.

Ann:
flores em geral
Egg

Elli:
flores em geral

Karen:
Moon Drop Flowers
Wine

Mary:
Red Grass
Green Grass
Blue Grass
Bamboo Shoots

Popuri:
Pink Cat Flowers
Egg Milk



Carisma acima de tudo

Não é apenas o mulhério que precisa de atenção. Fazer com que seus vizinhos gostem de você é algo indispensável para poder ser aceito oficialmente no local. A lista abaixo indica apenas os melhores itens para presentear os personagens. Como alguns deles não têm preferências, consulte as listas completas no site da SDP para saber o que usar como presente.

Anna:
Aniversário: dia 23 (Outono)
O que mais gosta: Magic Red Flower, Moon Drop Flower, Orangecup Fruit, Pink Cat Flower e Toy Flower.

Barley:
Aniversário: dia 17 (Primavera)
O que mais gosta: Spa-Boiled Egg e Rice Balls.

Basil:
Aniversário: dia 11 (Verão)
O que gosta mais: Blue Grass, Green Grass, Mushroom, Poisonous Mushroom, Truffle e Wild Grape.

Carter
Aniversário: dia 20 (Outono)
O que mais gosta: Bread, Curry Powder, Fish, Flour, Oil, Orangecup Fruit e Wine.

Cliff:
Aniversário: dia 6 (Verão)
O que gosta mais: nada.

Doctor
Aniversário: dia 17 (Outono)
O que mais gosta: Bamboo Shoot, Blue Grass, Magic Red Flower, Poisonous Mushroom, Red Grass e Wine.

Doug
Aniversário: dia 11 (Inverno)
O que mais gosta: Bamboo Shoot, Curry Powder, Flour, Green Grass, Honey, Fish, Mushroom, Oil, Truffle e Wine.

Duke
Aniversário: dia 15 (Inverno)
O que mais gosta: Bread, Grape Juice e Wine.

Ellen
Aniversário: dia 13 (Inverno)
O que mais gosta: Corn, Curry Powder, Eggplant, Green Grass, Green Pepper, Mayonnaise, Oil, Onion, Pineapple, Potato e Turbojolt.

Gotz
Aniversário: dia 2 (Outono)
O que mais gosta: Bodigizer, Curry Powder, Fish, Flour, Honey, Lumber, Oil e Wine.

Gray
Aniversário: dia 6 (Inverno)
O que mais gosta: Ore.

Greg
Aniversário: dia 29 (Primavera)
O que mais gosta: nada.

Harris
Aniversário: dia 4 (Verão)
O que mais gosta: Turbojolt e Wine.

Jeff
Aniversário: dia 29 (Inverno)
O que mais gosta: Bamboo Shoot, Bodigizer e Turbojolt.

Kai
Aniversário: dia 22 (Verão)
O que mais gosta: Bodigizer, Bread, Flour, Oil, Turbojolt e Wine.

Kano
Aniversário: dia 2 (Inverno)
O que mais gosta: Bamboo Shoot, Blue Grass, Grape Juice, Green Grass, Honey, Mushroom, Poisonous Mushroom, Red Grass, Truffle, Wild Grape e Wine.

Lillia
Aniversário: dia 19 (Primavera)
O que mais gosta: Blue Grass, Bodigizer, Green Grass, Truffle e Wild Grape.

Louis
Aniversário: dia 2 (Primavera)
O que mais gosta: Honey.

Manna
Aniversário: dia 11 (Outono)
O que mais gosta: Fish, Honey, Moon Drop Flower, Orangecup Fruit e Pink Cat Flower.

May
Aniversário: dia 26 (Inverno)
O que mais gosta: Fished-up Garbage, Grape Juice, Honey, Lumber, Magic Red Flower, Moon drop Flower, Orangecup Fruit, Pink Cat Flower e Toy Flower.

Thomas
Aniversário: dia 25 (Verão)
O que mais gosta: Bamboo Shoot, Truffle e Wine.

Rick
Aniversário: dia 27 (Outono)
O que mais gosta: Bodigizer, Honey, Turbojolt e Wine.

Saibara
Aniversário: dia 11 (Primavera)
O que gosta mais: Bamboo Shoot.

Sasha
Aniversário: dia 30 (Primavera)
O que mais gosta: nada.

Stu
Aniversário: dia 5 (Outono)
O que mais gosta: Honey, Orangecup Fruit, Wild Grape e Yarn Ball.

Won
Aniversário: dia 19 (Inverno)
O que mais gosta: nada.



Zack
Aniversário: dia 29 (Verão)
O que mais gosta: Bodigizer, Turbojolt e Wine. ☒

ACHA QUE ACABOU?

Até parece! Visite o site da SDP para conferir listas completas com as sementes mais raras e todos os possíveis presentes para os residentes do vilarejo.

WINNING ELEVEN 8

INTERNATIONAL

Por Daniel Nieuwenhuizen

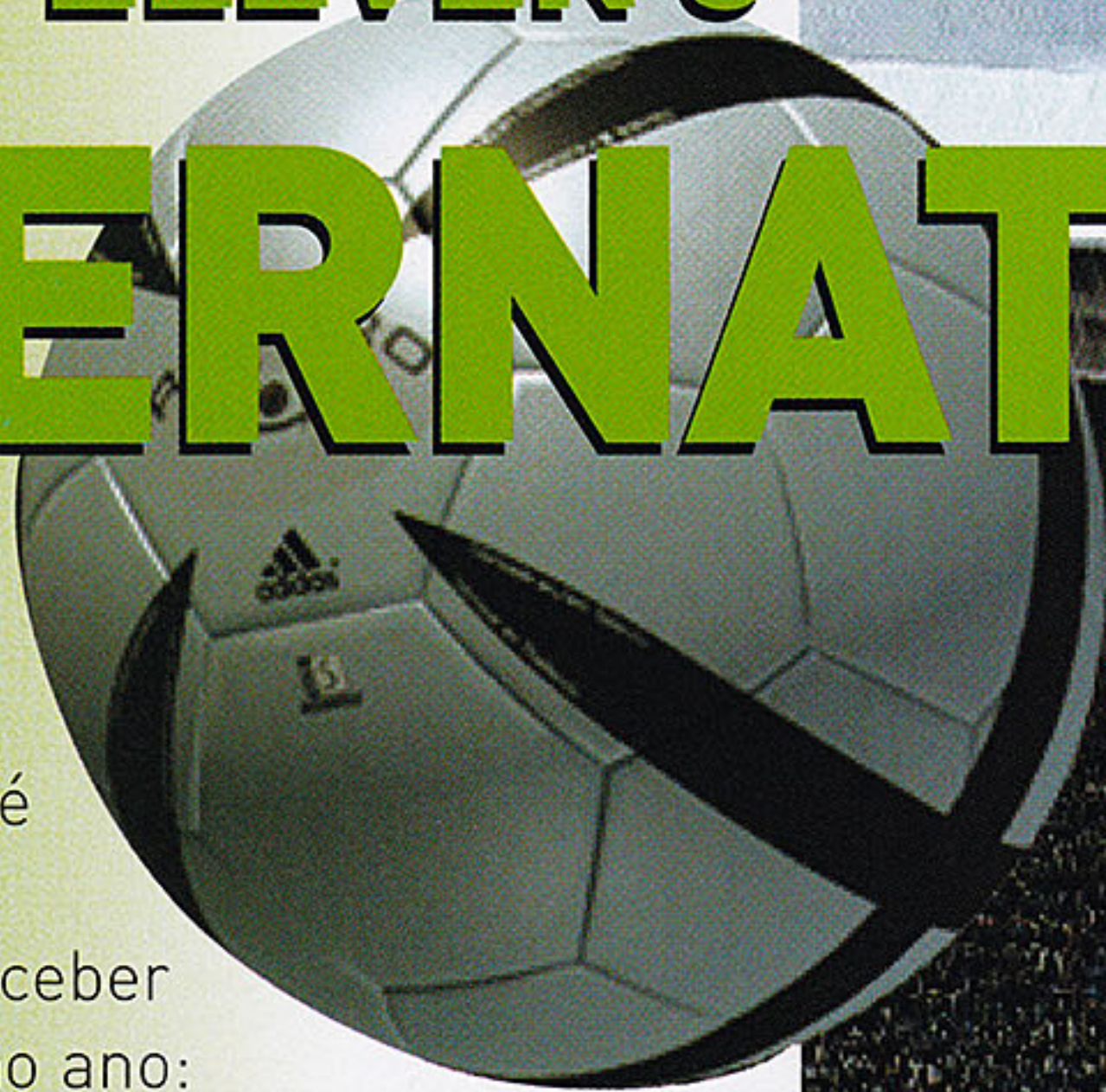
Winning Eleven é uma série famosa por receber vários títulos no mesmo ano: são versões para a liga japonesa, para o público europeu, para os americanos e até uma versão com correções para os japoneses, que costumam receber o game antes. Desta vez não foi diferente: a terra do sol nascente viu uma versão primária, o pessoal do velho mundo conferiu uma melhorada e o americano recebe, pelo menos até agora, a definitiva.

Qual versão escolher?

Antes de mais nada, é preciso saber algumas coisas:

- A primeira versão é conhecida somente como Winning Eleven 8 e foi lançada no Japão como sucessora direta de WE7 International.
- Pro Evolution Soccer 4 é o equivalente europeu de WE8, mas é sucessor direto do PES3, que era semelhante ao WE7 original japonês. Ou seja, o velho continente não conheceu a versão International.
- Winning Eleven 8 International é o único tipo de WE8 lançado nos EUA e representa uma versão melhorada do PES4, que já tinha passado por algumas atualizações para ficar superior ao original.
- Correndo por fora existe a versão J-League, que contém os times da liga japonesa. Esta conta com menus e algumas opções diferentes, mas usa o mesmo sistema dos outros games, o que o torna atrativo somente para fãs do futebol nipônico ou jogadores obcecados pela série.

Esclarecidos os principais motivos de confusão, vamos às diferenças entre o WE8 original e esta versão, a International. Para começar, a fluência de jogo recebeu algum trabalho e está um pouco mais rápida e ágil. Para não ficar para trás, a inteligência artificial foi melhorada, mas não o suficiente para corrigir a mania dos zagueiros de seguirem o jogador controlado, ou as besteiras na hora de sair jogando. Outro que parece não ter recebido mais "QI eletrônico" é o juiz, que continua inventando impedimentos para jogadores fora de lance, trocando o lado de laterais e escanteios, e errando faltas e vantagens. Felizmente essas cobranças de bola parada foram caprichadas e tiveram uma redução de slowdowns considerável— que





infestavam o original. Outra coisa legal são as opções de customização, que estão bem trabalhadas e permitem ao jogador mais criativo uma infinidade de combinações. O modo Master League está lá e contém os mesmos elementos que o tornaram um vício entre os jogadores mais aficionados, além das novidades trazidas nesta oitava versão. Como sempre, o destaque é o modo Versus que consegue prender qualquer um que goste de futebol virtual, nem que seja um pouquinho, por horas e horas na frente da tela. Em contrapartida, as disputas só podem ocorrer pessoalmente, já que a modalidade online foi removida e ficou só para os japoneses, que devem receber a versão WE8 Liveware Evolution (provavelmente com os upgrades de WE8I) em breve.

Se quiser saber o veredicto final sobre a edição de WE, confira nosso review completo na página 46.

Fundamentos da Master League



Master League é o modo mais divertido para jogar sozinho, e recebeu diversas melhorias na nova versão de WE. Confira agora como administrar seu time, tomar conta dos jogadores, treinar e cumprir todos os compromissos.

Investir em novatos ou procurar talentos?

Antes de iniciar uma tentativa de contrato, você pode analisar a dificuldade de negociação com um jogador. Para isso, repare na quantidade de estrelas que ficam ao lado do nome deles e tente negociar com os mais fáceis, já que eles não exigem ofertas generosas. O jogo permite que você procure por jogadores fáceis de serem contratados e ajuda a montar um time rapidamente. Para quem prefere bancar o empresário, o modo Talent Search é uma boa.

Nele, você pode procurar jogadores, independente da dificuldade de negociação, de acordo com suas preferências. São várias opções, entre elas driblador, jogador para contra-ataque e cabeças de área. Por isso, vale a pena examinar seu time e buscar corrigir as deficiências dele contratando jogadores específicos para as posições que necessitam de reforços. Então, use e abuse do Talent Search.

Se ao invés de buscar talentos você preferir algo extremamente específico, a terceira opção de busca permite encontrar jogadores de acordo com suas habilidades específicas e salário, o que é bem útil para um clube iniciante que não pode bancar as maiores estrelas.

Também é possível realizar uma busca em todos os clubes e até se informar sobre quais jogadores estão insatisfeitos com a situação no atual clube, o que pode gerar uma boa negociação. Lembre-se de sempre manter controle sobre a validade dos contratos e ficar esperto para não perder bons jogadores.



Ⓢ É hora de pegar pesado!

Nesta nova versão você pode revelar novos craques ao invés de ficar dependente de contratações caríssimas para evoluir o time. Claro que não é moleza, exige um bom planejamento técnico. Para criar feras da bola, procure sempre jogadores com pouca idade e que apresentem boas habilidades.

Os jogadores jovens levam muita vantagem, já que evoluem as habilidades rapidamente e tendem a ficar muito fortes rapidamente. Para evoluí-los não existe nenhum segredo: coloque-os para jogar sempre, invista neles em treinos e evite derrotas ou cartões vermelhos que os impeçam de jogar. Note que algumas características nunca evoluem, como, por exemplo, a agilidade.

Outra novidade em WE8 é o envelhecimento de jogadores. Conforme as temporadas passam, seus boleiros envelhecem e, depois de um tempo, partem para a aposentadoria. Durante esse amadurecimento, eles começam a ganhar menos experiência após cada partida e perto do fim da carreira eles param completamente de evoluir. Note que algumas habilidades se tornam inerentes ao jogador, principalmente as que dizem respeito à técnica e pensamento. Por exemplo: ataque e precisão de passes e chutes nunca diminuem. Porém, tudo o que diz respeito ao físico, como a resistência, fica pior com o tempo.

Com exceção dos jogadores especiais, que mantêm um nível de evolução e regressão estável, a maioria deles costuma aprender muito até os 30 anos e, a partir daí, começa a diminuir o ritmo e estagnar.

Evoluindo

Os jogadores costumam evoluir conforme agem de acordo com suas funções no campo, ao invés de aprenderem jogando. Ou seja, seu zagueiro não evolui muito marcando gols, mas melhora seu rendimento se conseguir roubar muitas bolas e acertar carrinhos. Já o goleiro precisa defender o maior número de bolas. Os laterais e meio campistas aprendem com passes e cruzamentos, já os atacantes precisam armar jogadas que resultam em gols e os centroavantes, óbvio,

precisam colocar a pelota nas redes adversárias.

Por sorte, não é necessário ser extremamente rigoroso com isso, e você pode evoluir muitos craques jogando de formas variadas. Seu zagueiro pode driblar à vontade e aprender alguma coisa, mesmo que não da mesma forma e com o mesmo rendimento que um meio campista ou um centroavante.

Outro truque pra manter um time sempre equilibrado é usar todos os seus jogadores. Deixar algum deles muito tempo parado ou no banco pode resultar em uma regressão; o que pode ser trágico, principalmente se você necessitar de algum deles em uma situação de urgência. Outra coisa que costuma atrapalhar bastante são as contusões, portanto passe longe de adversários violentos e não pense que "cavar" uma falta é uma boa idéia, já que ela pode custar caro para seu craque.

Entre as temporadas, aproveite para jogar muitos amistosos e realizar treinamentos. Os últimos são fundamentais, principalmente porque costumam render bastante para a maioria dos jogadores (inclusive para os mais velhos). Entre as opções de treinar individualmente e com o time, a melhor coisa a fazer é manter um equilíbrio entre cada uma, já que elas trabalham técnicas e atuações em jogo de formas diferentes.

Resumindo: treine todos os seus jogadores de todas as formas possíveis e aprenda a jogar sozinho e em equipe.



Saiba com quem você está jogando

Um dos principais fatores para criar um time do zero e se sair bem é o planejamento. Além de conhecer seu time e as características de cada jogador como a palma da mão, você precisa analisar os adversários antes de cada jogo. Veja o posicionamento deles, suas estratégias (se usam mais contra-ataque ou linha de impedimento, por exemplo) e procure neutralizar o jogo deles com as diversas maneiras disponíveis nas suas opções de formação.

Uma boa maneira de neutralizar contra-ataques é usar um líbero e um cabeça de área logo à frente. Assim você pode subir com seu zagueiro

principal e contar com outro na cobertura. Esta técnica tem um porém: seu time fica vulnerável à abertura pelas pontas em ataques normais e, principalmente, a lançamentos longos pelas laterais, já que o impedimento passa a ser mais raro. Já para neutralizar a linha de impedimento, você pode tentar recuar um atacante habilidoso que consiga dominar a bola e driblar o zagueiro ou colocar homens que saibam chutar muito bem. Em muitos casos, os laterais costumam chutar muito bem e vale a pena colocá-los no lugar do centroavante quando o time adversário estiver abusando do impedimento ou a área estiver muito cheia de zagueiros.



Administrando seu time

A parte mais legal de cuidar de um time é vê-lo crescer e conquistar títulos. Para chegar a esse nível, entretanto, é necessário tomar cuidado com suas

finanças. Negocie seus jogadores com cautela e dê preferência para o pagamento dos salários (que é realizado anualmente) do que para novos craques. Progredindo, seus jogadores vão passar por várias copas e divisões.

Depois de começar a disputar, você vai poder conferir sua posição nos rankings mundiais e ao atingir certas condições, poderá mudar de divisão e disputar novas taças, que geram mais dinheiro e mais fama, que por sua vez

criam novas possibilidades de jogo. Para curtir a Master League em sua integridade, você tem que ser um excelente empresário, um ótimo técnico e, sobretudo, um excepcional jogador dentro de campo.

Comandos básicos

Do beabá até os lances mais bonitos, a SDP ensina tudo para você dar um show nos gramados.

Defendendo

- : carrinho
 - : pressionar a marcação e recuar o goleiro
 - ▲: avançar o goleiro
 - ✕: roubada de bola / jogo de corpo
 - L1: muda o cursor de jogador
 - R1: correr
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: movimenta o jogador

Em Posse de Bola

- : lançamento ou cruzamento
 - : chute
 - ▲: enfiada de bola rasteira
 - ✕: passe
- L1, L2 e R2: os três botões são usados em combinações – para lances especiais – ou para dribles e fintas.
- R1: correr
(ao receber um passe, aperte R1 para matar a bola no peito, se ela vier pelo alto, ou para dar um corta-luz, se ela vier rasteira)
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: movimenta o jogador

Cobrando Faltas

- : lançamento ou cruzamento
 - : chute direto
 - ▲: enfiada de bola rasteira
 - ✕: passe simples
- L1 e R1: chuta a bola mais baixo ou mais alto, respectivamente
faz a bola ir mais baixa
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: ← e → ajustam a posição do batedor, enquanto ↑ e ↓ alteram a força e altura do chute
- Select: alterna entre chutar direto ou dois modos de cobrança ensaiada.

Defesa durante as faltas

- : adianta a barreira
- : faz a barreira pular
- ✕: deixa a barreira imóvel

L1: troca o cursor de jogador

Escanteios

- : cobrança de escanteio
 - : cabeçada (depois do cruzamento)
 - ▲: rola a bola
 - ✕: no ar, dá um passe de cabeça; na marca de escanteio, toca para o jogador mais próximo.
- L1: troca de jogador
- R1: cruzamento com efeito
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: movimenta o jogador

Defesa durante os escanteios

- : carrinho ou chute para frente (dependendo da posição)
 - : cabeçada para frente (dependendo da posição)
 - ▲: toque de cabeça à frente do jogador
 - ✕: toque de cabeça
- L1: trocar de defensor
- R1: correr
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: movimentar o defensor

Lateral

- : lançamento longo
 - ▲: enfiada de bola
 - ✕: lançamento curto
- L1: troca de receptor
- R1: faz o receptor correr
- Direcional digital ou analógico
esquerdo: movimenta o jogador

Cobrança de Faltas

Além da cobrança tradicional, agora é possível apertar **Select** para chamar outro jogador e realizar uma cobrança de falta ensaiada. Existem diversas maneiras de bater a falta, usando seu companheiro para cobrar de uma forma que não seja direta, em

mais de um toque, o fazendo com que ele faça uma barreira visual para o adversário enquanto você cobra direto. Confira abaixo as possibilidades:

- Select:** na primeira vez, chama um parceiro. Na segunda, muda o lado do batedor da frente.
- R3:** pressione para determinar a força com que o jogador da frente rola a bola para o outro, depois aperte o botão referente à ação que quer tomar: passe, cruzamento ou chute.
- L1 + ■: chute direto (jogador da frente)
- L1 + ○: cruzamento (jogador da frente)
- L1 + ✕: passe (jogador da frente)
- L1 + ▲: enfiada de bola rasteira (jogador da frente)



Jogadas Especiais

- L1 + ✕: o jogador toca a bola para outro e corre para receber, mas a bola não é passada para ele.
- L1 + ✕, ✕: a mesma jogada anterior, só que desta vez o jogador passa a bola, corre e recebe de volta.
- L1 + ✕, ▲: mais uma pequena diferença na jogada. O jogador toca a bola, corre e recebe um passe em profundidade.
- L1 + ✕, ○: outro tipo de 1-2. Neste, o jogador toca, corre e recebe a bola pelo alto.
- L1 + ✕, ○, ○: o jogador toca a bola, corre, recebe e termina o lance com

um lançamento rápido.

- L1 + ✕, ○, ○, ○: o jogador toca a bola, e o receptor do passe devolve a bola rasteira, dando um passe com força para o jogador selecionado por você.
- L1 + ▲: uma enfiada de bola pelo alto
- L1 + ■: se estiver longe do gol, o jogador joga a bola por cima do adversário. Se estiver de frente para o goleiro, tenta fazer um gol por cobertura.
- L1 + ○: lançamento pelo alto visando um jogador.
- L1 + ○, ○: lançamento a meia altura visando um jogador.
- L1 + ○, ○, ○: lançamento rasteiro visando um jogador.
- L1 + R3: lançamento. A pressão colocada no R3 é equivalente à força do lançamento.
- L2 + R1: avança o time inteiro para o ataque.
- L2 + R2: recua o time inteiro para a zaga.
- L2 + ○ ou ■ ou ▲ ou ✕: esta combinação aciona uma estratégia específica, configurada anteriormente no menu "Formation Settings". É possível acionar mais de uma tática simultaneamente. Use a criatividade e aproveite as possibilidades ilimitadas.
- R1 + R2: enquanto estiver correndo com o botão R1, aperte R2 e mais alguma direção no controle. O jogador adiantará a bola para onde estiver correndo. Essa combinação ainda serve para tirar seu jogador de um lance, dominar a bola e até executar um mirabolante "drible da vaca".
- + ✕: enquanto estiver defendendo, mantenha ambos os botões pressionados para que um companheiro de time fique na sobra. (D)



Dribles

L1, L1, L1: o jogador pedala algumas vezes e finaliza adiantando a bola
R2, R2: uma rápida passada de pé, ótima para enganar os adversários



■ + ✕: o jogador ameaça chutar e termina com um corte para onde o direcional estiver apontado.

Cortar mais de uma vez: quando passar a bola, mantenha ✕ pressionado. Sem soltar o botão, espere o novo jogador receber e aperte ■ quantas vezes quiser para continuar cortando. Quando enjoar, pare de pressionar ✕ e dê seguimento ao lance normalmente.



R2 + ↑ ou ↓: o jogador arruma a bola e fica de → pra ela, como no futsal. Complemente o movimento:

R1 + R2 + frente: o jogador termina a jogada, ameaça uma corrida e no fim volta.

R2 + ↑ ou ↓ e ←: o jogador fica de frente à bola, encara o zagueiro e recua puxando a bola.

Girar em cima da bola: aça um giro de 360° com o analógico direito, para qualquer um dos lados.

R2 + trás: quando receber a bola no peito ou mais alta, domine com essa combinação para dar um chapéu para trás.

→ + ↑: o jogador adianta a bola, ao mesmo tempo em que troca de perna.

✕ + R1: passe a bola e aperte R1 quando seu jogador estiver para recebê-la. Ele vai abrir as pernas e deixar passar.

R1: enquanto estiver correndo, solte R1 para começar a andar e depois



aperte de novo. O jogador vai dominar a bola.

R2: se estiver de costas para o gol, aperte R2 quando receber a bola. O jogador vai virar, ficando de frente.

L1 + R1: se apertar os dois botões enquanto estiver parado, o jogador empurra a bola um pouco para o lado.

R1 + R2: ao receber um passe, aperte os dois botões para deixar a bola passar por baixo das pernas e depois correr atrás dela.

Elástico: para realizar este lance, você não pode estar correndo nem segurando R2. Quando estiver de frente para um adversário, aperte para um dos lados, depois para trás e, para terminar, dê um toque para frente. Finta de corpo: quando estiver parado, dê dois toques rápidos para ↑ ou para ↓.

Pedalar com a bola parada: mantenha R1 pressionado e dê dois leves toques para frente no analógico direito.

Jogadas

Preparar o Cruzamento

Quando estiver correndo na lateral, segure R2, solte o direcional e rapidamente aperte para alguma das direções.

Preparar o Chute

Quando estiver próximo da área, aperte L1 e R1 simultaneamente para adiantar a bola. Dessa forma, seu jogador ganha mais espaço para tomar impulso e chutar.



Ginga

Quando estiver andando com a bola, aperte **R2** para pará-la e rapidamente aperte duas vezes para ↑ ou para ↓.

Balãozinho

Mantenha **R1** pressionado e coloque o analógico direito para ↑ ou para ↓.

Bater de letra

Corra para o lado contrário da perna principal do jogador: destros para esquerda, canhotos para a direita.

Use o direcional para apontar o segundo pau e aperte ■.

Cabeçada

Quando for subir para cabecear, segure **R1** para pular mais alto.

Parar antes de bater na bola

Quando pressionar os botões ■ para chutar ou ● para cruzar, aperte **R2** antes de soltar.

Marcar de frente / Provocar dividida

Segure **R2** enquanto estiver marcando um atacante adversário.

Falta

Aperte Select novamente e troque a posição do jogador próximo à bola.

Jogo de corpo

Antes de chegar até a bola, aperte o direcional na direção correspondente àquela que você está correndo e para ↓, ao mesmo tempo.

Passe de Letra

Antes de tocar, mire diagonalmente em relação às costas do jogador e aperte ▲.

Visualizar o posicionamento do goleiro

Antes de chutar, pare de mexer no direcional e aperte **R2** algumas vezes.

Passe forte

Mantenha ✕ pressionado, ao invés de apenas apertar o botão.

Passar o pé em cima da bola e gingar

Comece a passar o pé em cima da bola (aperte **L1** ou **R2** diversas vezes), depois aperte para a → (← no caso de canhotos) e para ↓.

Passar o pé em cima da bola e tocar

Realize o mesmo movimento anterior, só que ao invés de → e ↓, pressione ↑ e ↓.

Sair com o goleiro no pênalti

Aperte duas vezes para ↓ e seu goleiro dá um passe para frente na hora de pular.

Proteger a Bola

Antes de receber uma bola, aperte e mantenha pressionados os botões **R1** e **R2** para que o jogador comece a proteção. O lance é similar àquele que os zagueiros fazem na linha de fundo, esperando que a bola saia sem que o atacante tome a sua frente.

Brincadeiras com a Bola

Enquanto estiver segurando **R1**, aperte **L1** uma vez para deixar a bola rolar para frente. Também é possível apertar **R1**, soltar e rapidamente pressionar **L1**. Com essa última combinação, o jogador apenas ameaça adiantar a bola, mas não chega a fazê-lo. ⊗



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

ELETROMÍL **20** anos DAM

VÍDEO GAMES

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL *de tradição em games*

O Melhor Preço e Maior Garantia

COMPRA - VENDA - TROCA - CONserto DE VÍDEO GAMES

OS MELHORES JOGOS E LANÇAMENTOS, *Vendemos via SEDEX*
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**

**Jogos para
Playstation 2,
Game Cube e
X-Box.**

**O resto é com você.
Vai encarar?**

Meka

www.mekagames.com.br

**Compras
online e
acesse:**

TAURUS GAMES

www.TAURUSGAMES.com

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

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

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 PS2 PlayStation XBOX

www.inicialgames.com.br

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

AVANÇADO

**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 !!**

LCO GAMES

PS2 by MD

PS2 - DESTRAVAMENTO EM DOMICÍLIO

TOTAL GARANTIA NO SERVIÇO

OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

SEDEX PARA TODO BRASIL

Tel. (11) **6483-4023**

ALEXANDRE

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.

Disk Games

TeleVendas (19) 3242-0541

Desde 1992

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

PlayStation 2 X Box Game Cube

PlayStation One Game Advance SP

Tudo em até 12 x

www.diskgames.com.br

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

METRÓPOLE Games

TUDO EM 12x

REDE SHOP

VIA DUTO SANTA TRIGÊNTA, 66 - BOX 410/412

TEL: (11) 3328 6823

(11) 3328 6824

VISA Electron MasterCard Cheque Eletrônico

MisterBros

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL

TELEVENDAS: (11) 3255-4176

ATENDIMENTO DE SEGUNDA A SÁBADO DAS 10H ÀS 18H

WWW.MISTERBROS.COM.BR

www.photomania.com.br

OS MELHORES GAMES P/ PS2 - GAME CUBE - PC

METAL GEAR SOLID 3

PHOTOMANIA

GAMES

(11) - 3208-9762

Av. Liberdade, 363 - 2º andar - loja 220 SOGO PLAZA SHOPPING

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

Futebol e violência (não os dois juntos, que fique bem claro) são os destaques das análises desta edição. A bola rola redondinha em World Soccer Winning Eleven 8 International, a versão norte-americana do jogo mais recente da melhor série do esporte já criada.

A brutalidade, por outro lado, fica por conta de Frank Castle (nome real do personagem Justiceiro, da Marvel Comics), que ganha um jogo com ação ininterrupta, cheio de interação com os cenários e que transporta com perfeição toda a agressividade do herói na hora de combater aos criminosos de Nova Iorque. Mas a jogatina não pára por aí. Quem procura RPG pode conferir Champions: Return to Arms e Suikoden IV. Quem curte liberdade fica com Mercenaries. Até os mais safados têm vez, graças a Playboy: The Mansion.

PLAYSTATION 2

Champions: Return to Arms	50
Growlanser Generations	49
Mercenaries	49
Playboy: The Mansion	49
Project Altered Beast	50
Tenchu: Fatal Shadows	47
The Punisher	48
Suikoden IV	50
World Soccer Winning Eleven 8 International	46

World Soccer Winning Eleven 8 International



Ronaldinho "Fenômeno" está no game, mas só vai fazer bonito dentro de campo se você aprender todas as novas jogadas dessa nova versão.





Muita gente nem bem se adaptou às novidades de WE8 e eis que já temos a versão International. As poucas inovações explicam o curto período de tempo entre um jogo e outro. Na verdade, International é uma versão "melhorada" de WE8, com a adição da licença oficial das ligas Espanhola, Italiana e Holandesa, animação na hora de fazer as substituições (não acontece se você trocar três jogadores ao mesmo tempo), modo de treino mais extenso, Master League com a possibilidade de disputar o campeonato com a formação atual dos clubes, novas animações para dribles, faltas e pênaltis, nova abertura, mais velocidade de jogo e AI turbinada. E por falar nela, a Inteligência Artificial é aspecto mais influente dessa versão. Qualquer time adversário, seja a forte seleção brasileira ou a inexpressiva Arábia Saudita, ataca e defende de maneira organizada. A postura em campo reflete cada situação da partida. Antes, os times continuavam tocando a bola no meio de campo mesmo se estivessem perdendo de 3 x 0. Agora, com o novo esquema tático, se o placar for um magro 1 x 0, o time já parte para o ataque na busca pelo empate. Afinal, assim é o verdadeiro futebol.

Se comparada com a versão original, International parece passar em câmera acelerada. A bola está mais viva, os passes mais espertos e os jogadores mais rápidos. Por conta dessa velocidade e de outros detalhes, a jogabilidade foi bastante alterada e você vai precisar se adaptar novamente ao tempo de bola. No início será comum fazer e receber muitas faltas. Os atributos das seleções e clubes foram revistos e nem todos os times tem o mesmo desempenho que no original – mesmo assim a França ainda é a mais equilibrada. Mas como uma caixinha de surpresas nem sempre traz coisas boas, o jogo também tem seus problemas. O juiz ainda inverte alguns laterais e não marca certas faltas. Os zagueiros batem cabeça em momentos inoportunos e seu goleiro faz muitos erros, o que irrita bastante. Fora de campo, dá para escolher entre duas línguas diferentes para menus (Inglês e Espanhol) e cinco idiomas para a narração (Inglês, Espanhol, Italiano, Francês e Alemão). Este é um espetáculo que realmente vale o preço do ingresso.

RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.5	Jogabilidade: 9.5
Som: 9.0	Replay: 9.5
Nota	9.0
Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 8

Tenchu: Fatal Shadows



A série Tenchu chegou de maneira discreta e foi cativando os fãs até se tornar um dos games obrigatórios na lista de qualquer gamer que se preze. Se você faz parte desse grupo, com certeza vai gostar de Fatal Shadows, que tem uma qualidade gráfica interessante, trilha sonora bacana, apesar de repetitiva, e uma jogabilidade equilibrada e viciante.

Matar discretamente e cobrir evidências de sua presença são fatores que o instigam a jogar diversas vezes numa mesma missão em busca da perfeição. Além disso, só realizando os Stealth kills você consegue



obter os Scrolls que dão novas habilidades às protagonistas Ayame e Rin. Além de missões específicas para

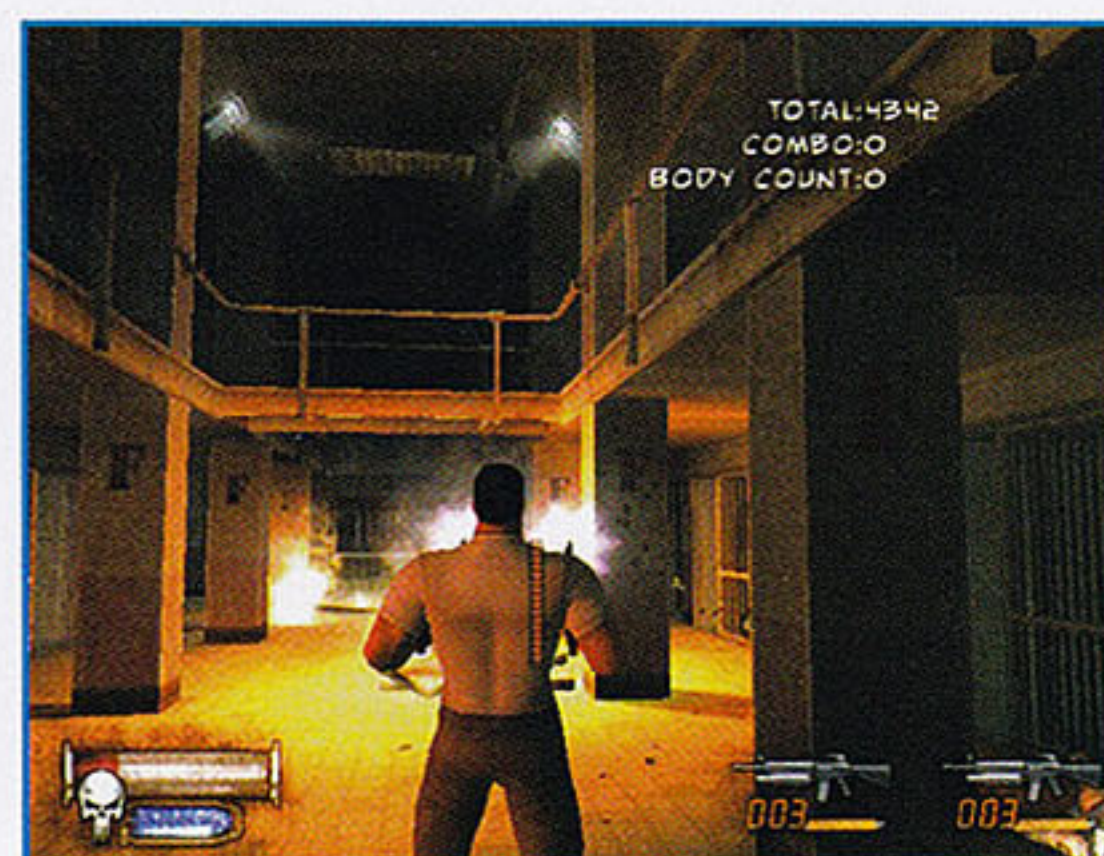
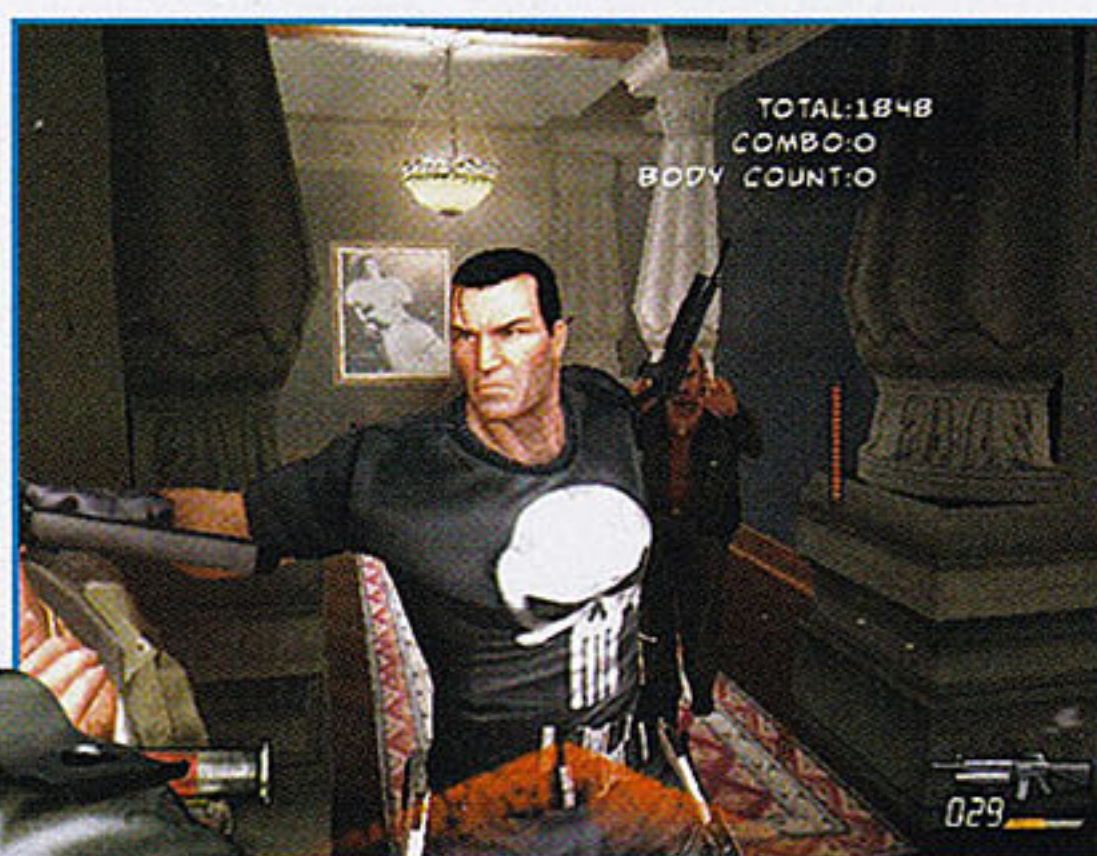
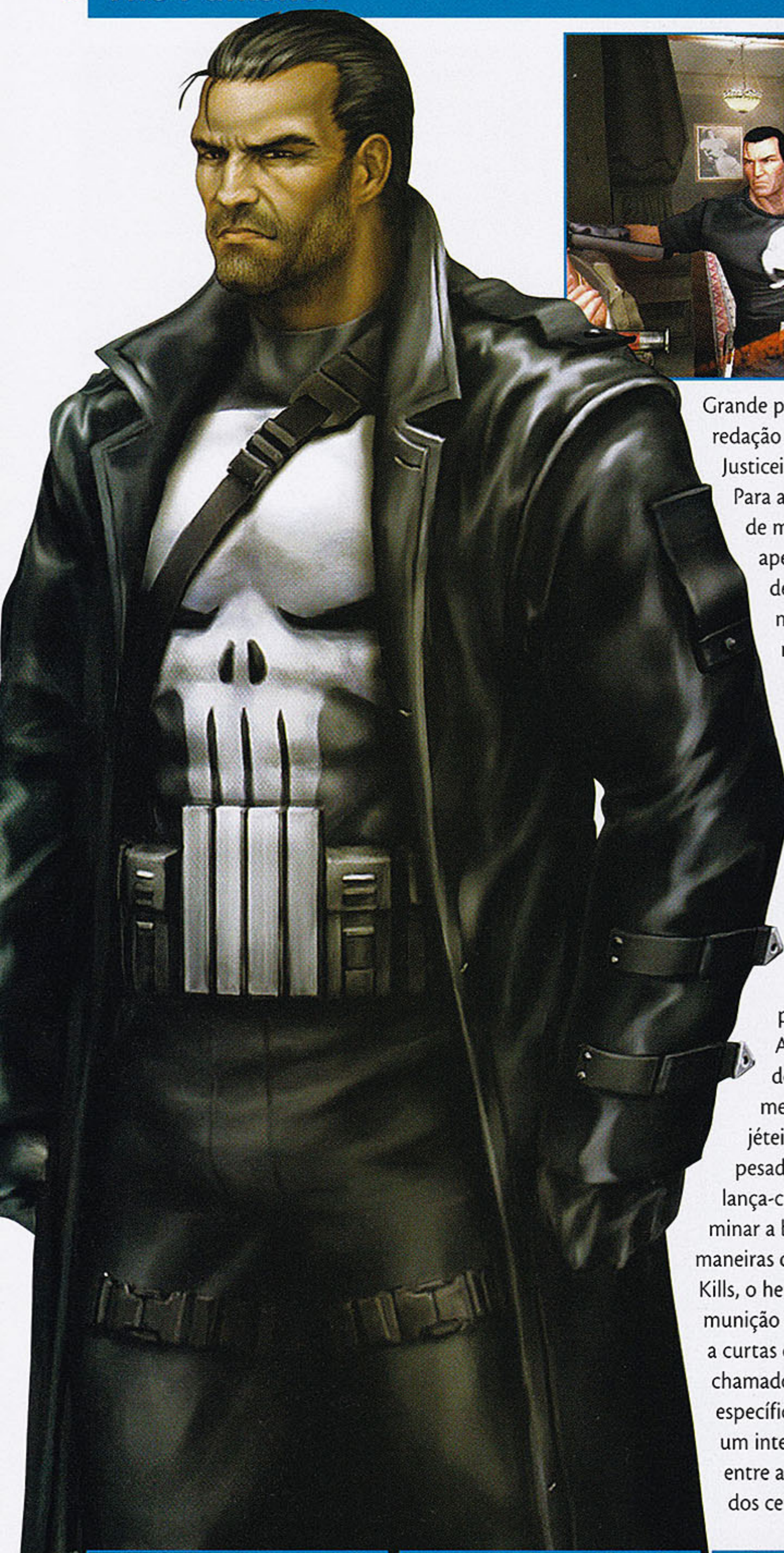
cada uma delas, existem também missões secretas. Você ainda pode escolher entre três níveis diferentes de dificuldade, um modo de seleção de missões, treinamento, batalhas contra chefes, e muito material extra sobre a produção do game. Só achei uma pena o jogo não trazer um modo para criação de arenas para disputas multiplayer. (D)

GILSONAR LIVRAMENTO



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0	Jogabilidade: 3.0
Som: 6.0	Replay: 7.0
Nota	8.0
Produção	Sega
Desenvolvimento	From Software
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

▶ The Punisher

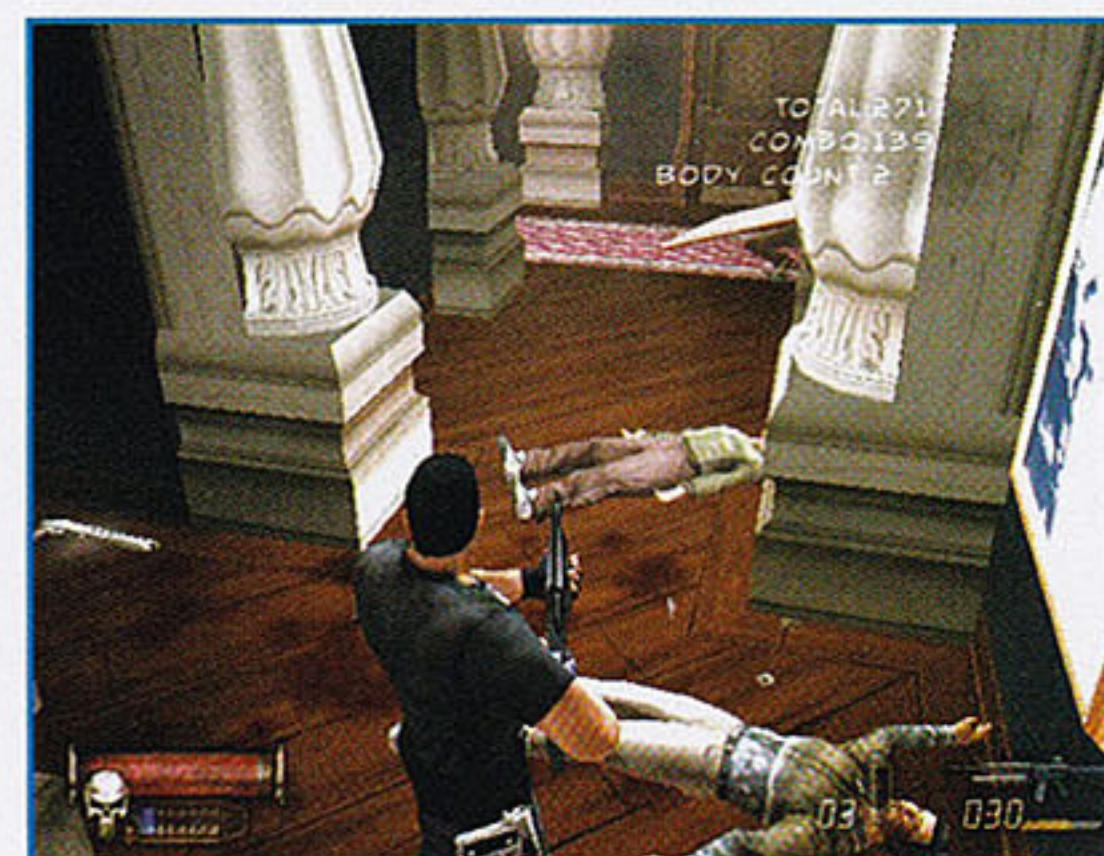


Grande parte do pessoal da redação que viu o novo jogo do Justiceiro torceu o nariz para ele. Para alguns, a violência, além de muito alta e gratuita, serve apenas para esconder a falta de inovações do título. Eu não penso assim. Aliás, não só eu, mas todo mundo que conhece a história do personagem. Ele é um cara sem piedade, que não mede esforços e nem pensa nas consequências quando o assunto é eliminar criminosos. Portanto, nada mais normal do que passar toda essa agressividade para o jogador. Além de um arsenal variado, composto por pistolas, metralhadoras, rifles, projéteis e até armamentos mais pesados, como lança-mísseis e lança-chamas, é possível exterminar a bandidagem de inúmeras maneiras diferentes. Com os Quick Kills, o herói poupa tempo e munição ao realizar ataques letais a curtas distâncias. Há também os chamados Special Kills, pontos específicos que proporcionam uma interação não muito feliz entre as vítimas e alguns objetos dos cenários.

Mas nem tudo se resolve com morte no game. Um sistema inovador de interrogações faz com que você consiga informações importantes depois de ameaçar certos inimigos. Para isso, além de quatro técnicas padrão (Gun Tension, Face Smash, Choke e Punch), Castle tem à disposição dezenas e mais dezenas de locais onde ele pode forçar os bandidos a abrirem o bico. Praticamente tudo, aquários cheios de piranhas, fornalhas, turbinas, trituradores, portas, janelas e até beiradas de muretas viram instrumentos de tortura nas mãos dele. E o melhor é que essa lista aumenta a cada nova missão e você quase não vê um mesmo objeto em fases distintas.

Para deixar o jogo no clima certo, inimigos conhecidos das histórias do herói dão as caras na aventura, como Wilson Fisk, o rei do crime, Mercenário e Retalho. Mas esses não são os únicos personagens do universo Marvel que fazem aparições. Nick Fury, Viúva Negra e Demolidor (apenas como Matt Murdock) também marcam presença. Com tudo isso, é fácil afirmar: de todos os games do Justiceiro já lançados até hoje, este com certeza é o melhor.

FELIPE AZEVEDO



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.5	Jogabilidade: 8.0
Som: 8.0	Replay: 7.0
Nota	8.5
Produção	THQ
Desenvolvimento	Volition, Inc.
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Mercenaries



O que aconteceria se, em GTA, você pudesse ordenar um ataque cirúrgico de bombas guiadas a laser direto na cabeça de seus inimigos e mandar um quartirão inteiro pelos ares? A produtora Pandemic Studios trouxe a resposta para essa pergunta ao misturar um pouco da série da Rockstar com uma pitada de Battlefield e ainda por cima adicionar muitas outras novidades em uma mistura explosiva.

Em Mercenaries, você pode encarnar três funcionários de uma "empresa" que presta serviços militares durante um golpe de Estado numa Coreia futurista. Cada um deles tem uma especialidade,

mas no final das contas isso não faz muita diferença na hora de concluir as missões.

Os objetivos do game são divididos em cartas de baralho, cada uma simbolizando um dos comparsas do general Song, o ditador que trouxe todo o caos para o país onde o jogo se passa. Cabe ao jogador capturá-los vivos ou mortos, o problema é que mortos eles valem apenas metade da recompensa – um mau negócio para um mercenário.

Apesar de ser bem mais linear do que GTA, você pode escolher o que fazer e quando fazer, inclusive com pequenas missões separadas da história principal, dando aquela sensação de liberdade que já é moda nos games de hoje.

Uma grande sacada do game é o Merchant of



Menace, um site onde o personagem pode encomendar produtos que vão desde caixotes com munição e itens de cura, passam por uma variedade de tanques e carros totalmente armados, até ataques de mísseis num local pré-determinado. Mas, infelizmente, nem tudo é perfeito. A inteligência artificial dos inimigos não é muito elaborada, e é possível notar uma inconsistência nas missões, tornando algumas cartas extremamente fáceis de se capturar e outras bem mais complicadas. Mesmo assim, Mercenaries é uma ótima pedida para quem gosta de destruir coisas.

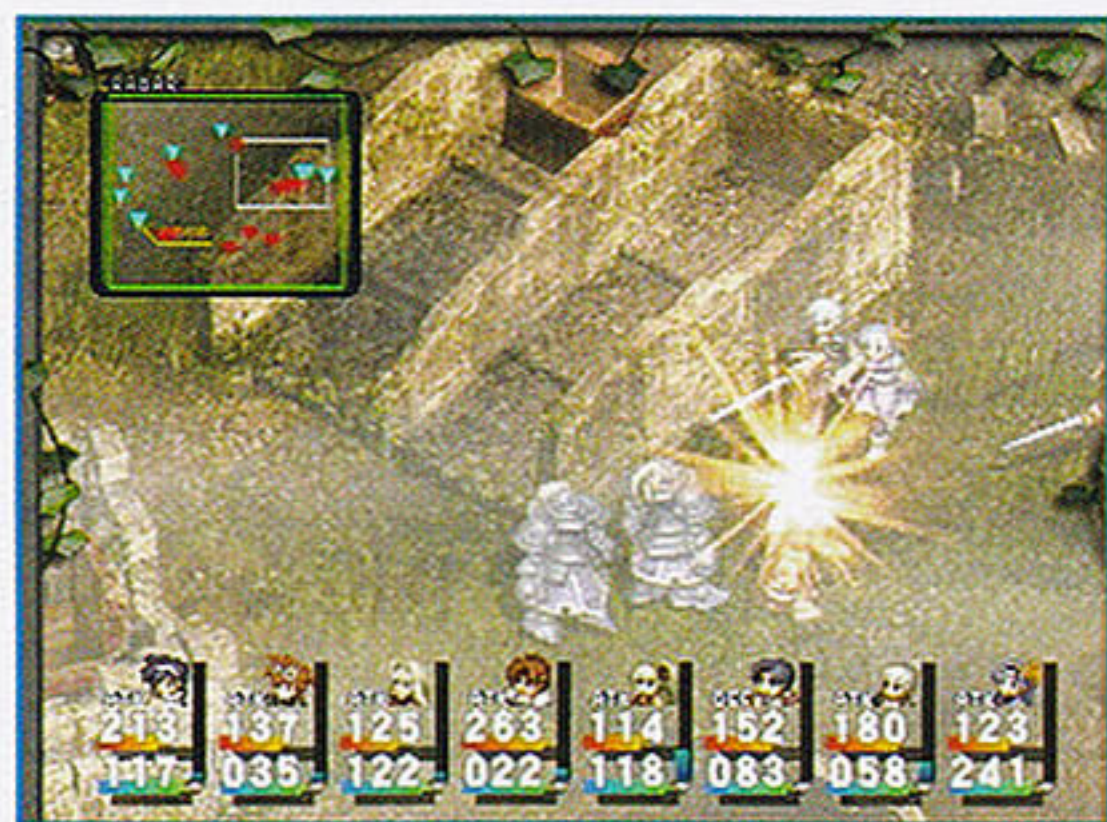
RAFAEL SILVA

ACHA QUE ACABOU?

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

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 7.0 Som: 7.5 Replay: 7.0	
Nota	8.0
Produção	Lucas Arts
Desenvolvimento	Pandemic Studios
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Growlanser Generations



Growlanser Generations traz os dois episódios mais recentes da série nascida em 99, no PSone. A série apresentava um sistema de combate inovador, unindo movimentação em tempo real e ações determinadas por uma barra de tempo, mesmo assim, ela era apenas uma série mediana. Por outro lado, foi a tradição da equipe de produção, responsável pela famosa série Langrisser, quem impulsionou a saga e a tornou um sucesso estrondoso da Atlus. No ocidente, essa história não é muito diferente. O jogo mediano se tornou uma obra de arte nas mãos da



Working Designs, conhecida pelo primor de suas conversões, principalmente em relação ao impecável trabalho de

dublagem. Generations não traz nada que você ainda não tenha visto num game do gênero: sistemas de níveis, personagens carismáticos, enredos intrigantes, tudo muito convencional. O único problema mesmo são as alusões feitas ao primeiro jogo, que jamais chegou a este lado do mundo. Aqueles que nunca jogaram Growlanser original não sentirão a mesma emoção dos fãs ao encontrarem Carmine nem entenderão ao presenciarem o rei Elliotte lutando pelo povo. Ainda assim, vale a pena conferir um trabalho feito por mãos talentosas.

ERIC ARAKI

INFO	PS2
Gráficos: 5.0 Jogabilidade: 6.0 Som: 9.0 Replay: 3.0	
Nota	8.0
Produção	Working Designs
Desenvolvimento	Career Soft
Gênero	Estratégia
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Playboy: The Mansion



É indiscutível a importância da revista Playboy, pioneira em seu gênero, no modo como o mundo passou a enxergar a sexualidade. Pena que The

Mansion dificilmente vai ter alguma importância na maneira como veremos os games daqui pra frente. Existem situações, como sessões de fotos com Playmates e consumação de atos sexuais (com alguma roupa, mas não deixa de ser sexo) que não existem em nenhum outro produto de entretenimento eletrônico interativo que eu conheça. Por outro lado, a falta de algo que mostre o dia passar, a interação limitada com objetos (você pode comprar e posicionar móveis pela mansão, mas não pode mudá-los de lugar) e gráficos insossos deixam claro que este é apenas um clone um pouco mais sacana de The Sims. ▶

EDUARDO TRIVELLA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 5.0 Jogabilidade: 6.5 Som: 7.0 Replay: 7.0	
Nota	6.5
Produção	ARUSH Entertainment
Desenvolvimento	Cyberlore Studios
Gênero	Simulação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

► Suikoden IV



A série Suikoden não se deu bem na nova geração. A terceira versão criou um universo totalmente poligonal e prometia muito, principalmente pelo Trinity System, porém falhou na hora de contar a história e no seu tedioso sistema de combates. Agora, a



Konami tenta se redimir desses erros fazendo a série voltar às suas origens com lutas rápidas, muita exploração, ponto

de vista de apenas um personagem e algumas de suas marcas registradas como as batalhas em grupo, construção de fortalezas e, é claro, as 108 estrelas do destino. Todas essas opções poderiam impressionar qualquer jogador casual, mas é na hora de jogar que Suikoden IV peca de verdade. Não é divertido explorar os mares, o barco se movimenta com lentidão, as lutas aleatórias são exageradas e a história não engrena de jeito nenhum. Os inúmeros personagens, que costumavam ser um grande atrativo, são fracos e não se desenvolvem ao longo da partida, o que dá a impressão de que eles só foram incluídos no jogo para fazer volume. Quer um conselho? Então finja que Suikoden ainda não foi lançado nesta geração.

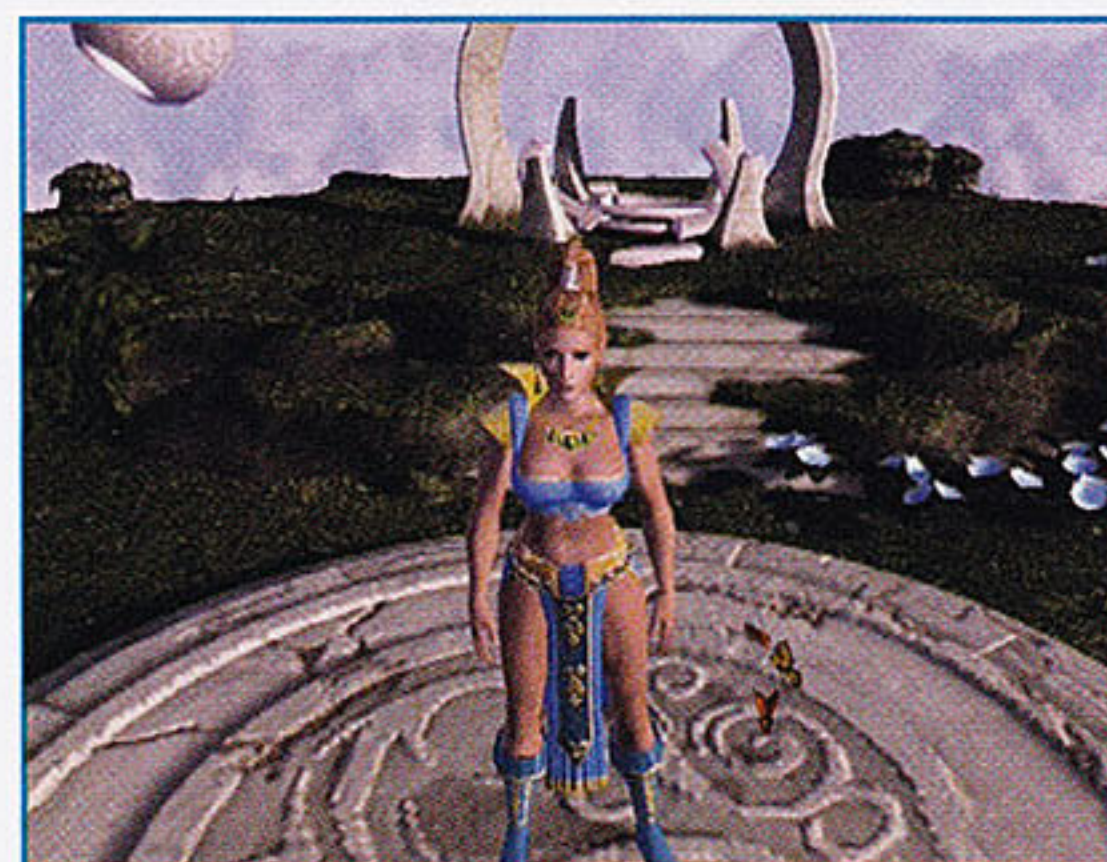
DANIEL NIEUWENHUIZEN



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 7.5 Som: 7.5 Replay: 7.0	
Nota	7.0
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Champions: Return to Arms

Há um ano o gênero RPG de ação estava em baixa. Os poucos jogos que foram lançados na época deixavam os fãs carentes. Foi então que a Snowblind surgiu e lançou Champions of Norrath, que fez relativo sucesso. Bastou isso para que o mercado fosse infestado por este tipo de jogo. Hoje, temos cerca de 10 jogos deste tipo, todos divertidos, mas nenhum muito inovador. Return to Arms segue o mesmo estilo de seu predecessor, mas traz duas raças novas, mais itens e magias. Mas é só isso que difere da versão anterior? Não, a trama é o grande atrativo aqui. Ela é dividida em duas partes: o lado do bem e o do mal. No início do jogo, você tem a oportunidade de se aliar às forças do mal e, assim, pode presenciar como os personagens se movem e como as



decisões deles afetam aqueles que os vêem. Outra característica bacana é a opção de importar personagens de CoN para evolui-los ou usá-los em partidas online. RtA pode até satisfazer os fãs, mas se você é uma pessoa que não faz parte dessa trupe e está atrás de inovação, esqueça.

RODRIGO GUERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 8.0 Som: 8.0 Replay: 7.0	
Nota	7.0
Produção	Sony Online Ent.
Desenvolvimento	Snowblind Studios
Gênero	RPG de ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 4

Project Altered Beast



Quem encarar este game pensando encontrar referências ao bom e velho clássico do Mega Drive ficará decepcionado. Project Altered Beast não é o que se pode chamar de remake: é, sim, uma releitura da história do herói que se transforma nas mais diversas bestas-fera em sua luta contra as forças do mal. Confesso que fiquei frustrado ao notar a ausência do tema de abertura inesquecível e dos efeitos sonoros hilários (quem não se lembra de pérolas como "power up!" e "rise from your graaaaave!"). Daquele Altered Beast bacana só sobraram as trans-



formações – exibidas em cenas em CG assustadoras e bastante caprichadas. O estilo de jogo é batido: cenários tridimensionais amplos,

inimigos surgindo aos borbotões, pancadaria inesgotável e um enredo metido a sério, inspirado assumidamente em Metal Gear Solid 2. A coisa só ganha alguma graça quando o herói se transforma em alguma criatura pavorosa. Aí, sai de baixo. Pena que a alegria dure pouco, já que não é possível bancar o monstro o tempo todo. ⊗

PABLO MIYAZAWA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 6.0 Som: 7.0 Replay: 6.5	
Nota	6.5
Produção	Sega
Desenvolvimento	Sega WOW
Gênero	Ação
Região	Japão
Nº de jogadores	1

13
MARÇO
de 2005

10^ª FEST COMIX

**NÃO
PERCA!!**



QUADRINHOS * MANGÁS * ROCK * TATTOO * GRAFFITI * TOYS * CDs * DVDs * VHS

Mais de

200 Mil
Revistas em Oferta!

Descontos de
20% a 50%
Superpromoções
Revistas a partir de

Lançamentos
As mais recentes novidades
com preço muito especial!

R\$ 1,00



ENTRADA
R\$ 2,00



No Prédio da Gazeta • Av. Paulista, 900 • Horário: Das 10H às 19H
CONTATOS: Site: www.comix.com.br • E-Mail: comix@comix.com.br • Fone: (11) 3083-2142

2005.
A ODISSÉIA DA EMOÇÃO
COMEÇA AQUI !



GAMES

MUITOS GAMES E JOGOS ESPERAM POR VOCÊ

NOVO

PS2
SLIM



**PREÇOS
IMBATÍVEIS**

Venha Conferir!



GAME BOY ADVANCE SP

NINTENDO DS



PSP



XBOX



N-GAGE

• 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

www.mdgamesps2.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: Mickhall

Revista: anderbass

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

