

NOVA

SuperDicas

PlayStation

**MEGA
PROMOÇÃO**



Concorra a
3 PS2

GRAN TURISMO 4 PS2

- Manual de direção

FIFA STREET PS2

- Torne-se o craque das ruas
- Entrevista exclusiva

ALUNDRA PS1

- Detonado, parte 1

HARDWARE

- Soluções para extrapolar os limites do Memory Card

DEVIL MAY CRY 3 PS2

- Detonado completo
- Fases secretas
- Todos os extras

**283
DICAS!!!**

Previews

- Cavaleiros do Zodíaco PS2
- SOCOM 3: U.S. Navy SEALs PS2
- Tales of Legendia PS2
- E muito mais...

20 Reviews + ANÁLISES DE PS1



Tekken 5
PS2



Musashi: Samurai
Legend PS2



Shadow of Rome
PS2



Ys: The Ark of
Napishtim PS2

#20 R\$ 4,90

ISSN 1679-5873





lançamentos do mês



DOOM 3 **JADE EMPIRE** **UNREAL CHAMPIONSHIP 2** **MUSTANG RACING** **DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN** **AREA - 51**



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



MIDNIGHT CLUB 3 **DEAD TO RIGHTS II** **METAL SLUG 5** **SEGA HITS PHANTASY STAR TRILOGY** **PSYCHO NAUTS**



PLAYSTATION 2
apenas
R\$ 930,00
a vista ou em 3x



SPLINTER CELL CHAOS THEORY **GHOST RECON 2** **FIFA STREET** **DONKEY KONG JUNGLEBEAT** **DIGIMON 4 DIGIMON WORLD**



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



POPEYE RUSH FOR SPINACH



TWISTED!



POKÉMON EMERALD VERSION



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



NINTENDO DS + 2 JOGOS
apenas
R\$ 1090,00
a vista ou em 3x



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



(11) 3825-7600
www.netunia.com.br



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

SuperDicas PlayStation

REDAÇÃO

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

COLABORADORES

André Leme, André Luiz Varajão,
Daniel Nieuwenhuizen, Doan Bregantino,
Eduardo Trivella, Eric Araki, Felipe Azevedo,
Gilsomar Livramento, Pablo Miyazawa,
Quem Woo Moo, Ricardo Cruz, 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 20, abril 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.



EDITORIAL

O INÍCIO DA REVOLUÇÃO

Meu papel como o cara que aparece na foto aqui todos os meses não é o de inventar uma pose diferente a cada edição, mas o de defender os seus interesses como leitor. E foi ouvindo milhares e milhares de leitores que chegamos a essa edição histórica da SDP. O que há de tão especial nela? Muita coisa...

Para permitir mudanças substanciais, o primeiro passo foi o crescimento da revista: das já insuficientes 52 páginas, passamos a 64 páginas mensais. Porém, era necessário prezar por algo muito mais importante que o ganho de espaço: o menor preço do mercado. E, depois de muitas contas e negociações, conseguimos unir as páginas extras com o mesmo preço: R\$ 4,90.

Partindo para as mudanças, o primordial era oferecer uma revista substancialmente melhor, e não apenas a velha SDP, só que maior – você notou a palavra “Nova” que acompanha o logo da revista na capa? Para isso, introduzimos novas seções: Spotlight para você conhecer em detalhes os sucessos futuros, Lançamentos com a lista completa de tudo o que vem por aí, Online Station para dar o tratamento que o jogo em rede merece, Arena como mais um

canal dedicado ao leitor e Entrevista, algo que você já está acostumado, mas agora num espaço exclusivo. Nesse processo todo, os felizes donos de PS1 tiveram atenção especial. Não apenas mantivemos as páginas de dicas e detonados já pertencentes ao console, como inauguramos uma área reservada para análises dos clássicos do 32-bit. Sem contar outras pequenas novidades, como os selos dos Reviews e alguns ajustes visuais aqui e ali. Tudo isso só aconteceu porque você pediu, mas, como o título ali em cima sugere, este é apenas o começo dos novos tempos. Marcando o nascimento dessa fase, elaboramos uma promoção que será veiculada nesta e nas próximas duas edições, juntamente com pesquisas para conhecer melhor suas idéias sobre a SDP. Portanto, esse ciclo somente será concluído na SDP #23, o fruto da sua opinião. Conto com a sua participação.



Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br

ÍNDICE

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 4 | PSNEWS
Tem novas do PSP nos EUA e uma surpresa na Sony. | 35 | HARDWARE
Pare de chorar com a falta de espaço no Memory Card. |
| 6 | SPOTLIGHT
NOVA SEÇÃO: em destaque, Cavaleiros, agora no PS2. | 40 | ONLINE STATION
NOVA SEÇÃO: variedades sobre a jogatina em rede. |
| 8 | PREVIEWS
SOCOM 3, Psychonauts, Destroy All Humans e mais... | 42 | SDP-MAIL
O espaço todo seu: pergunte, sugira, elogie, critique. |
| 10 | LANÇAMENTOS
NOVA SEÇÃO: acompanhe todos os próximos games. | 45 | ARENA
NOVA SEÇÃO: prove que é bom e ainda fature prêmios. |
| 13 | ESTRATÉGIA: ALUNDRA (PS1)
Primeira parte do caminhar dos sonhos no 32-bit. | 46 | SUPERDICAS
Tá difícil? Uma dicazinha não vai fazer mal algum. |
| 18 | ESTRATÉGIA: GRAN TURISMO 4 (PS2)
Conheça a diferença entre um motorista e um piloto. | 52 | REVIEWS
Análises dos lançamentos, com selos supertransados. |
| 24 | ESTRATÉGIA: FIFA STREET (PS2)
Toda a ginga do futebol moleque num guia impecável. | 60 | RETROVIEWS
NOVA SEÇÃO: pediu, tá aqui! Games de PS1 analisados. |
| 28 | ESTRATÉGIA: DEVIL MAY CRY 3 (PS2)
Dante passa o diabo para fazer bonito em 20 missões. | 62 | ENTREVISTA
NOVA SEÇÃO: um bate-papo sobre The Punisher. |

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 28 de abril

Novidades no lançamento do PSP

Sony revela mais detalhes da chegada de seu portátil aos EUA

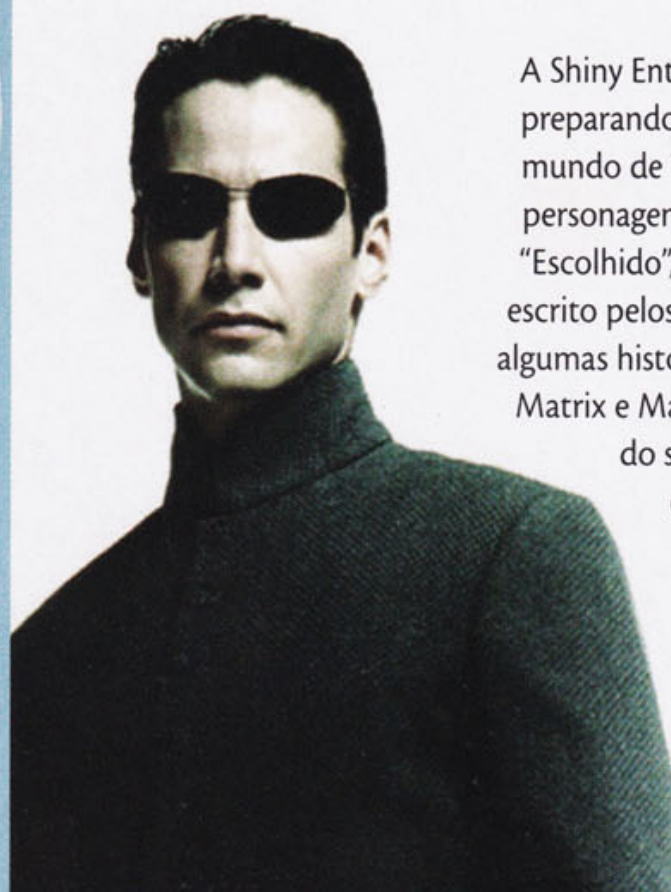
A Sony anunciou que, no dia 24 de março – data do lançamento do PSP americano –, 1 milhão de aparelhos estarão disponíveis para compra. A SCEA tinha pronunciado anteriormente que este número seria alcançado somente em 31 de março, fim do ano fiscal. Agora a estimativa da Sony é produzir e vender 3 milhões de unidades no mundo todo até esta data. Para impulsionar as vendas dos aparelhos, estará incluso no Value Pack o UMD do filme Homem-

Aranha 2, o primeiro filme a usar esta nova mídia. Outros filmes também foram anunciados, mas serão lançados somente em abril. Hellboy, Resident Evil: Apocalypse, Triplo X e Era Uma Vez No México serão vendidos por US\$ 19,90. Já O Clã das Adagas Voadoras (com a participação de Takeshi Kaneshiro, a voz de Sanosuke de Onimusha) será vendido por US\$ 28,95. Estes títulos chegarão ao Japão com o preço de 3.900 ienes – algo em torno de US\$ 35.



The Matrix: Path of Neo

O Poder do Escolhido em suas mãos



A Shiny Entertainment e a Atari estão preparando um novo jogo baseado no mundo de The Matrix. Porém, desta vez o personagem principal será o próprio “Escolhido”, Neo. O roteiro do game foi escrito pelos irmãos Wachowski e contará algumas histórias que aconteceram entre Matrix e Matrix Reloaded. Pouco foi revelado sobre Path of Neo, a não ser que contará com a participação de toda a equipe do filme – incluindo os atores – e novas cenas exclusivas para o jogo. Mais detalhes serão revelados na próxima E3.

Sega: a saga continua Empresa japonesa passa

A Sega está passando por mais uma grande bateria de mudanças, para se adaptar aos novos tempos. A companhia foi dividida em três setores distintos: Global Entertainment (GE), que cuidará da produção de games para consoles; New Entertainment, (NE) responsável pela criação de novos conteúdos para arcades e consoles; e Amusement (AM), para desenvolvimentos de jogos para arcades. Todas essas divisões serão lideradas por Hisao Oguchi (vice-presidente executivo da Sega Sammy Holdings) e Yukio Sugino (ex-gerente geral da divisão de pesquisa e desenvolvimento). Veja como ficaram os estúdios de criação de games:

Estúdio GE (administrado por Yuji Naka)

- Depto. #1:** liderado por Akinori Nishiyama (Sonic Advance), trabalhando em projetos não anunciados.
- Depto. #2:** liderado por Akira Nishino (Sakura Taisen), trabalhando em Sakura Taisen V para PS2.

- Depto. #3:** liderado por Yuji Naka (Sonic), trabalhando em Phantasy Star Universe (sem plataforma definida).
- Mobile Content:** liderado por Kazunari Tsukamoto (Blood Will Tell), trabalhando em novos games e tecnologia móvel.
- Sega Studio USA:** liderado por Takashi Iizuka (Nights: Into Dreams, Sonic Heroes), trabalha-

do em projetos não anunciados.

- Sega Studio China:** liderado por Makoto Uchida (Project: Altered Beast), trabalhando em projetos não anunciados.

Estúdio AM (administrado por Hiroshi Kataoka)

- Depto. #1:** liderado por Atsushi Seimiya (Shinobi), trabalhando

Revolução na Sony!



Novo diretor executivo da empresa é ocidental

A Sony Corporation nomeou o seu primeiro diretor executivo de origem ocidental, Howard Stringer (foto).

Norte-americano de 63 anos, ele entrou na empresa em 1997 e foi presidente da rede de televisão CBS. Ajudou a aumentar os lucros da

Sony através da sua participação na administração e compra da Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), na diretoria executiva dos filmes da série Homem-Aranha e também em outras áreas da empresa. Stringer entrou no lugar de Nobuyuki Idei e foi aprovado pelos acionistas. Mesmo sem conhecer o idioma japonês, o executivo americano tem a missão de fazer a Sony retomar o crescimento no mercado de eletroeletrônicos, no qual a companhia mantém o mesmo patamar há cinco anos. Depois deste anúncio, a Sony revelou também que Ken Kutaragi deixou o cargo de vice-presidente e vai se concentrar somente na presidência da divisão de videogames. Estas mudanças reforçam ainda mais a Sony no mercado financeiro. No dia em que anunciou estas mudanças, o mercado valorizou as ações do grupo em 1,54%.



Front Mission Online

Batalhas robóticas na rede

Depois do sucesso de Final Fantasy XI, a Square Enix prepara outro MMORPG: Front Mission Online. Em desenvolvimento desde 2003, o jogo será lançado para PS2 e PC no dia 12 de maio, apenas no Japão. Os preços já foram fixados: o pacote de instalação custará 7.140 ienes (US\$ 68) e a assinatura mensal será de 1.344 ienes (US\$ 13).



CURTAS

- Existem rumores de que a Konami estaria trabalhando num novo jogo de ação chamado Konami Wai Wai World 3. Este jogo seria a continuação de Konami Wai Wai World 2, lançado em 1988. O game seria totalmente em 3D e teria presença de personagens de vários jogos da produtora, como Suikoden, Gradius e Metal Gear Solid.
- A Konami anunciou que Metal Gear Solid 4 já está em fase de pré-produção e será feito para consoles da próxima geração. Yoji Shinkawa será o diretor de arte, Ken'ichiro Imaizumi será o produtor. Desta vez Hideo Kojima participará somente como produtor executivo, deixando o cargo de direção em aberto.
- O produtor de Resident Evil 4, Hiroyuki Kobayashi, anunciou à revista japonesa Famitsu que está trabalhando num novo projeto, Sengoku Basara. Ele revelou que o jogo será baseado na guerra civil japonesa que rolou no século XVI. A arte está nas mãos de Makoto Tsuchibayashi, que trabalhou em Devil May Cry.
- A Square Enix patrocinou um show de lançamento do disco Heavy Metal Thunder da banda Sex Machinegun. Aproveitando a festa, a patrocinadora declarou que criará um jogo chamado Heavy Metal Thunder para o PS2, além de um programa de TV com o nome do álbum.
- A Sony anunciou que está interrompendo a produção do PSX – console que reúne as funções de PS2 e gravador de DVD e, além disso, possui um HD interno. O aparelho foi lançado em dezembro de 2003 no Japão.
- Sony japonesa admite que o PSP tem um problema com o botão quadrado. Depois de acionado, o botão emperra e não volta à posição normal. A empresa diz que fará o conserto do aparelho gratuitamente, basta levá-lo a alguma autorizada no país.
- Existem boatos rolando sobre um jogo baseado no filme Taxi Driver (de 1976). Segundo estes boatos, a Majesco é a produtora e o game teria toques de Crazy Taxi (Sega), só que bem mais violento – seguindo o clima do filme.
- Depois do lançamento de GT4, seus principais concorrentes – Enthusia (PS2, Konami) e Forza Motorsport (Xbox, Microsoft) – adiaram suas datas de lançamento. Os dois jogos chegarão ao mercado somente em maio. Seria isso uma demonstração de medo da concorrência? ☒

por mais uma fase de reorganização

em novos títulos e tecnologia para arcades.

- Depto. #2:** liderado por Hiroshi Kataoka (Fighters Megamix), trabalhando em novos títulos e tecnologia para arcades.
- Depto. #3:** liderado por Mie Kamagai (Virtua Tennis), trabalhando em novos títulos e tecnologia para arcades.
- Racing Games:** liderado por Kenji

Arai (Initial D: Arcade Stage), trabalhando em Sega Rally 2005 para PS2.

- Sports Design:** liderado por Takyuki Kawagoe (Panzer Dragoon), trabalhando em títulos de baseball para o Japão.
- Family Entertainment:** liderado por Hiroshi Uemura (Beetle Mushi King), trabalhando em títulos infantis e tecnologia para arcades.

Estúdio NE (administrado pelo líder de cada departamento)

- Depto. #1:** liderado por Toshihiro Nagoshi (Daytona USA), trabalhando em SpikeOut: Battle Street para Xbox.
- Depto. #2:** liderado por Yu Suzuki (Virtua Fighter, Shenmue), trabalhando em Shenmue Online para PC.

Saint Seiya: Chap

Os guerreiros de Atena farão o



Copyright "Saint Seiya Daizen" © 2001 by Masami Kurumada/Homesha

Onde você estava em 1994? Se você tiver mais de dez anos, com certeza neste ano estava assistindo uma das maiores febres da TV brasileira. Foi nesse ano que Cavaleiros do Zodíaco estreou na Rede Manchete. Os guerreiros de Atena deram o ponta-pé inicial para um dos maiores sucessos infanto-juvenis que já passaram por aqui, e foram os precursores da mania anime/mangá, que hoje atinge a milhares de adeptos. Depois de um tempo longe das telinhas, os defensores finalmente voltaram. E desta vez parece que não vão embora tão cedo. Nos States o anime estreou e já acumula uma grande quantidade de fãs. No Japão, houve o evento de comemoração dos vinte anos dos santos cavaleiros, com o lançamento da série em DVD, da Saga G, da nova série de bonequinhos e dos OVAs (filmes lançados diretamente para vídeo), que concluem a série. E, claro, no Brasil, tudo isso se refletiu por causa da re-estréia da série na TV e do lançamento de uma infinidade de guias e enciclopédia dos cavaleiros. Claro que um sucesso assombroso como esses atrai uru... digo, produtores de games. A Bandai foi quem abocanhou o direito de produção do jogo de Cavaleiros do Zodíaco. Saint Seiya: Chapter Sanctuary já tem data de lançamento prevista para abril no Japão e traz tudo para ser o game definitivo do universo dos defensores de Atenas.

Faça elevar o cosmo no seu PS2

A Bandai está em foco nos últimos anos. Ela se tornou o maior nome na produção de jogos baseados em anime. Basta ver jogos baseados em Naruto, One Piece, Bleach e outros. Por isso, não poderia ser outra empresa a produzir um game dos cavaleiros. Chapter Sanctuary abrange a segunda temporada da saga: a subida das doze casas e a batalha contra os Cavaleiros de Ouro. Seiya, Shiryu, Shun, Ikki, Hyoga e mais de vinte personagens memoráveis foram todos modelados em 3D para se enfrentarem nas batalhas,



A Bandai optou por usar gráficos convencionais em vez do cell shading dos games de Naruto ou Bleach. À direita, Shaka detona os cavaleiros.



Todas as principais cenas do anime estão presentes. Aqui, Seiya queima seu cosmo e encara Aldebaran. Abaixo, Aiolia mata Cassios.



INFO	PLAYSTATION 2
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	
Produção	Bandai
Desenvolvimento	Dimps
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★
Lançamento	7 de abril, no Japão

ter Sanctuary

seu PS2 tremer

Por Ricardo Cruz



Aldebaran de Touro, ou a dramática luta entre Hyoga e Kamus de Aquário, estarão reproduzidos em 3D no game, para fazer o jogador realmente entrar no clima do Santuário e se dar bem na subida até o quarto do Mestre. Para os japoneses isso será ainda mais emocionante: essas cenas em 3D foram produzidas sob a supervisão do diretor original da série e os dubladores também são os clássicos do anime original.

Tudo o que os fãs querem

Os japoneses são mestres em fazer um esquema de marketing capaz de vender qualquer coisa. No entanto, no caso do game dos Cavaleiros, o produto promete ter uma qualidade indiscutível, mais do que suficiente para fascinar os fãs. Só saberemos ao certo em abril, quando o jogo chega no Japão. Infelizmente, ainda não existe previsão de lançamento no Ocidente. É esperar pra ver.

O apressado não come cru

Os primeiros japoneses que reservarem o game serão agraciados com uma miniatura do Seiya (peça limitada da série de miniaturas oficiais da Bandai, lançada em larga escala no Japão) e com um case no formato da caixa da armadura de Sagitário – a grande peça chave da fase da história que o jogo se passa. Esse case que pode ser acoplado nas costas do mini-Seiya tem a capacidade para guardar até oito Memory Cards.



Mais games de Saint Seiya

Embora Saint Seiya: Chapter Sanctuary seja o jogo definitivo e mais esperado dos Cavaleiros, ele não foi o único. Nos anos 80 os defensores ganharam vários cartuchos para o Nintendo 8 bits que nunca chegaram ao Ocidente. Confira quais foram os games de Saint Seiya lançados até hoje:

Saint Seiya: Ougon Densetsu (Saint Seiya: A Lenda Dourada)

Console: Famicom

Seiya começa seu treinamento para se tornar o Cavaleiro de Pégaso. Assim como no início do desenho, ele precisa enfrentar Cássios para conseguir a armadura e começar a enfrentar os perigos do Santuário. Primeiro e mais desinteressante jogo dos Cavaleiros.



Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsuhen (Saint Seiya: A Lenda Dourada, Conclusão)

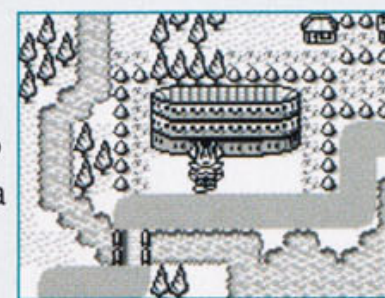
Console: Famicom

Seqüência direta do primeiro jogo. Agora Seiya e os cavaleiros de bronze precisam passar pelas doze casas e enfrentar o mestre Ares. Apesar dos gráficos melhores, a jogabilidade continuou precária e o jogo sem graça.

Saint Seiya Paradise

Console: Game Boy

De todos os games de Saint Seiya lançados é o que abrange mais sagas: começa com a Guerra Galáctica e vai até a luta contra Poseidon. O estilo de jogo lembra os primeiros Zelda.



Saint Seiya: Ougon Densetsuhen - Perfect Edition

Console: Wonder Swan

É basicamente o remake do primeiro jogo, só que com novos e ótimos gráficos e, também, com uma jogabilidade mais amigável. Até músicas e vozes foram incluídas na versão, que não decolou pela falta de popularidade do portátil.

Saint Seiya: Typing Ryuuseiken

Console: PC

RPG com imagens desenhadas pelo character design original da série, Shingo Araki. Aqui, a história começa com a Guerra Galáctica e vai até a corrida pelas doze casas.





SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs

Desta vez, os marinheiros nadam!

Quando foi lançado, o primeiro game da série SOCOM chegou chutando tudo e causando uma revolução nos games online. Depois de mais ou menos um ano, SOCOM II apareceu e a febre foi a mesma. Ainda hoje, existem pessoas que jogam tanto o primeiro quanto o segundo game. Mesmo assim, essas mais de seis milhões de pessoas que compraram um (ou os dois) dos games não param de clamar por um terceiro título.

E não é que, depois de mais de dois anos de hiato na série, o terceiro game acaba de ser anunciado? E a julgar pela expectativa dos fãs, a Zipper Interactive vai ter um trabalhão para agradar esses soldados de poltrona. Segundo os criadores, a meta é levar a série adiante em termos de inovação e bombar o modo para um jogador, deixando-o no mesmo nível da experiência multiplayer. Algo que está sendo muito bem trabalhado é a nova interface, que será sobreposta à tela do jogo e permitirá consultas e preparações para as missões sem que se abandone o jogo para entrar em algum menu. A nova opção de personalização permite a conexão de mais de 21 acessórios ao arsenal de 31 armas, totalizando em mais de novecentas combinações possíveis.

A IA também é uma das grandes preocupações da Zipper, tanto para os SEALs quanto para os inimigos. Os aliados serão mais fáceis de controlar graças à inclusão de comandos sensíveis ao contexto que, entre outras coisas, permitem que você os "mova" para locais específicos simplesmente posicionando a mira e apertando **X**. Equilíbrio é fundamental para uma boa experiência, por isso, ambos os lados da batalha terão acesso a novas armas – os terroristas recebem o versátil rifle de assalto RPK e os SEALs ganham o potente lança-granadas M5. Também há a habilidade de pilotar diferentes veículos, como Humvees e barcos de ataque do lado do bem e tanques e caminhões do lado do mal. Os SEALs agora também sabem nadar e isso dará um novo sabor às missões em que a furtividade é primordial. Por enquanto, parece que o game está no caminho certo, pena que os detalhes do modo multiplayer ainda são escassos.



INFO PLAYSTATION 2

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALs

Produção	SCEA
Desenvolvimento	Zipper Interactive
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	segundo semestre de 2005, nos EUA

PSYCHONAUTS: THE SAGA OF GOGGALOR

Treine sua mente



Você tem saudades da época de ouro dos adventures? Ou nunca jogou nenhum desses games? Qualquer que seja o caso, o ex-LucasArts e atual Double Fine Productions, Tim Schafer, acredita que ainda existe mercado para esse tipo de jogo. Em Psychonauts, você faz o papel de Rasputin, um jovem mancebo que foge de casa e entra de gaiato em um campo de treinamento psíquico, a fim de treinar sua mente, ganhar novos poderes e se tornar um psiconauta, seja lá o que for isso...

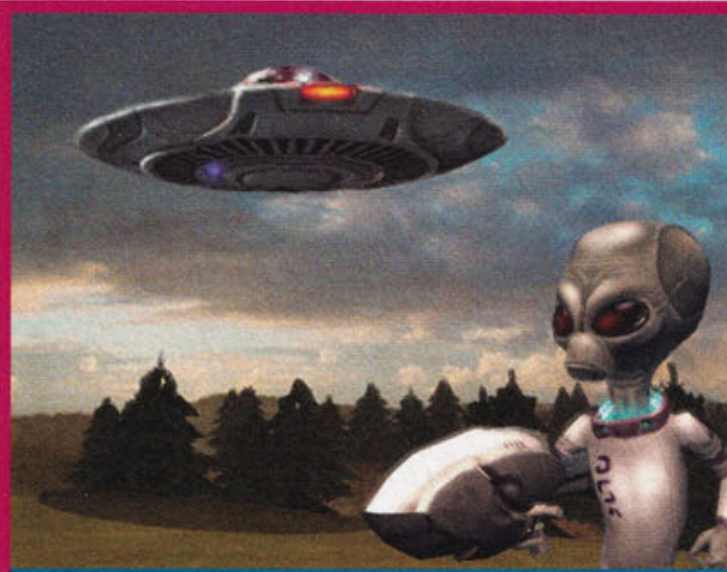
O game traz elementos de plataforma e adventure, aquele gênero onde o importante é trocar muita idéia com todo mundo e colecionar todo tipo de quinquilharia. Psychonauts tem a pretensão de ser o game mais engraçado desde Conker's Bad Fur Day (Nintendo 64) e, com o pessoal que trabalhava nos antigos games da LucasArts por trás do projeto, pode ser que isso realmente aconteça. Piadas visuais se sucedem uma após a outra durante o jogo: dê só uma conferida no visual e veja se a bizzaria não está falando alto por aqui.



INFO PLAYSTATION 2

PSYCHONAUTS: THE SAGA OF GOGGALOR

Produção	Majesco Games
Desenvolvimento	Double Fine Productions
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	19 de abril de 2005



DESTROY ALL HUMANS

É o fim do mundo

Tranquem as portas e escondam suas filhas – os aliens estão chegando para destruir os humanos! Crypto Spodium 137 é um ET que pertence a uma raça em extinção chamada Furlon e deve recarregar o DNA de seu povo, apanhando material genético que foi implantado na raça humana.

Só isso já seria insanidade suficiente para o enredo, mas a Pandemic resolveu ir além e ambientou o game durante a década de 1950, quando o mundo vivia uma paranóia de abduções e invasões alienígenas. Como se não bastasse a superioridade bélica dos aliens (por que será que os ETs estão sempre à nossa frente?), Crypto também pode usar seu disco voador para dar rasantes por cima das cabeças da humanidade. E como um bom alienígena maroto, o anti-herói utiliza objetos disponíveis da época para infernizar ainda mais a vida dos pobres terráqueos. Ainda faltam dois meses para o lançamento, mas Destroy All Humans já mostra todos os sinais de um dos games-surpresa do ano.



INFO PLAYSTATION 2

DESTROY ALL HUMANS

Produção	THQ
Desenvolvimento	Pandemic Studios
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	24 de maio de 2005



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Encolheu, mas não diminuiu!

Logo será possível reviver a experiência skater dos consoles em um sistema portátil de peso! THUG2 Remix traz o próprio Tony Hawk e seu camarada Bam Margera causando muita destruição em cima da prancha com rodinhas, em inéditas fases urbanas como Las Vegas, Santa Cruz, Kyoto e Atlanta. Serão treze cenários no modo para um jogador e dez games multiplayer sem fio para até quatro jogadores. Os jogos que levam o nome do maior skatista de todos os tempos já tiveram versões portáteis, mas nenhuma delas pôde ser comparada aos primos de consoles domésticos. THUG2 Remix, ao que tudo indica, vai elevar à enésima



potência o nível do skate virtual portátil. Mesmo problemas como frame rate baixo e construção de objetos, que seriam normais em um game portátil com elevado nível de detalhes, parecem não existir. E para completar, Remix não é apenas uma versão miniatura do game lançado para consoles no final do ano passado: novos modos de jogo e novidades no modo história também estão presentes. O que mais você quer para incluir esta maravilha em sua lista de games obrigatórios?

INFO PSP

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

Produção	Activision
Desenvolvimento	Shaba Studios
Gênero	Esporte
Expectativa	★★★★
Lançamento	24 de março, nos EUA



TALES OF LEGENDIA

Anime, cinema e RPGs se encontram

Os jogadores que fizeram a pré-compra de Tales of Rebirth puderam conferir um vídeo de um novo game da Namco intitulado, na época, apenas de "Project Melfes". No final de fevereiro, a empresa falou mais sobre o projeto e revelou seu verdadeiro nome: Tales of Legendia, mais um game da famosa série.

O novo RPG exclusivo para PS2 segue as aventuras de Senel Coolidge e sua irmã Shirley quando os dois saem de casa em um pequeno barco e vão parar em uma gigantesca ilha, sendo engolidos por uma tempestade. Pouco depois, os distraídos irmãos percebem que a ilha é, na verdade, um enorme navio!

A Namco está apostando muito neste novo capítulo da série e até contratou um nome bem em evidência atualmente em Hollywood: Kazuto Nakazawa, que, entre outras coisas, dirigiu o videoclipe de Breaking the Habit, da banda Linkin Park, e foi diretor de animação da porção anime do filme Kill Bill Vol. 1, de Quentin Tarantino. Vem coisa boa por aí! ☒



INFO PLAYSTATION 2

TALES OF LEGENDIA

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco Tales Studio
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	segundo semestre de 2005, no Japão

LANÇAMENTOS

A próxima onda

Acompanhe as datas de seus games mais esperados

A lista definitiva para facilitar a sua vida: todos os games que estão chegando ao mercado (EUA e Japão), nos próximos meses, para PlayStation 2 e PSP. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos favoritos. **Obs.:** as produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PlayStation 2

Estados Unidos

Abril

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Rise of the Kasai	SCEA	Ação	05
Spy vs Spy	Jack of All Games	Ação	05
Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	Ação	12
Digimon World 4	Bandai	RPG	12
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Corrida	12
Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Ação	12
Cold Winter	Vivendi Universal	Tiro em 1ª pessoa	19
Psychonauts	Majesco	Ação	19
Area 51	Midway	Tiro em 1ª pessoa	25
Finny the Fish & the Seven Waters	Natsume	RPG	26
Predator: Concrete Jungle	Vivendi Universal	Tiro em 1ª pessoa	26
Stella Deus	Atlus	RPG	26

Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
25 To Life	Eidos Interactive	Ação	02
The Warriors	Rockstar Games	Ação	02
Darkwatch: Curse of the West	Sammy Studios	Tiro em 1ª pessoa	03
Enthusia Professional Racing	Konami	Corrida	03
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts	Ação	05
Arc the Lad: End of Darkness	Namco	RPG	10
Haunting Ground	Capcom	Ação	10
Metal Slug 4 & 5	SNK	Ação	10
	Playmore USA		
Wild Arms: Alter Code F	Agetec	RPG	10
Madagascar	Activision	Ação	18
Atelier Iris: Eternal Mana	NIS America	RPG	24
Destroy All Humans	THQ	Ação	24

Japão

Abril

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Jikuu no Naka de	Koei	Estratégia	01
WRC4	Spike	Corrida	01
Backyard Wrestling 2	Eidos	Luta	07
Kidou Senshi Gundam: Ichinen Sensou	Bandai	Ação	07
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	Bandai	Luta	07
Space Battleship Yamato: Nijuu Ginga no Houkai	Bandai	Estratégia	07
Pro Baseball Spirits 2	Konami	Esporte	07
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Ação	07
SuperLite 2000 Action Yoshinoya	Success	Ação	07
Kaitou Sly Cooper 2	SCEI	Ação	14
Mycom Best:	Mainichi	Tabuleiro	14
Majjong Haou Dankyuu Battle	Communications		
Remote Control Dandy SF	Konami	Ação	14
Saikyou Toudai Shougi Special 2	Mainichi Com.	Tabuleiro	14
Simple 2000 Series Vol. 76:	D3 Publisher	Aventura	14
The Hasou Eigo no Tabi			
Simple 2000 Series Vol. 77:	D3 Publisher	Aventura	14
The Hasou Kankokugo no Tabi			
Tengai Makyuu III: Namida	Hudson	RPG	14
... and he said	NEC Interchannel	Simulador	21
Baseball Life 2005	Namco	Esporte	21
Constantine	Marvelous Entertainment	Aventura	21

Demento	Capcom	Aventura	21
Fragrance Tale	Takuyo	Simulador	21
Jikuu Bouken Ki Zentrix	Bandai	Luta	21
Romancing SaGa: Minstrell Song	Square Enix	RPG	21
Tokyo Bus Guide 2	Success	Simulador	21
Angel's Feather: Kuro no Zan'ei	GN Software	RPG	28
Bouken-ou Beat: Darkness Century	Bandai	RPG	28
Dear My Friend:	Views	Aventura	28
Love Like Powdery Snow			
Eien no Aseria: Kono	Nippon Ichi	Estratégia	28
Daichi no Hate de	Software		
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	RPG/Ação	28
Hello Kitty no PikoPiko Daisakusen	Hamster	Ação	28
Lovely Idol	Oaks Soft	Simulador	28
Mabino x Style	Kid	Aventura	28
Mercenaries	Electronic Arts	Ação	28
Metal Slug 5	SNK Playmore	Ação	28
North Wind: Eien no Yakusoku	Datam Polistar	Aventura	28
Sega Ages 2500 Series	Sega	Estratégia	28
Vol. 18: Dragon Force			
Sega Ages 2500 Series	Sega	Luta	28
Vol. 19: Fighting Vipers			
Spectral Force Chronicle	Idea Factory	RPG	28
Taisen Hot Gimmick Access Suzume	X-nauts	Tabuleiro	28
Tear Ring Saga Series: Berwick Saga	Enterbrain	Estratégia	28

Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Front Mission Online	Square Enix	MMORPG	12
SuperLite 2000 Adventure: Remember 11: The Age of Infinity	Success	Aventura	12
Vampire: Darkstalkers Collection	Capcom	Luta	19
Garou: Mark of the Wolves	SNK Playmore	Luta	26
Hanjuku Eiyuu 4:	Square Enix	RPG/Estratégia	26
7-Jin no Hanjuku Eiyuu			
Iris no Atelier:	Gust	RPG	26
Eternal Mana 2			
Jipang	Bandai	Estratégia	26
Namco X Capcom	Namco	RPG/Estratégia	26
Racing Battle: C1 Grand Prix	Genki	Corrida	26
Red Dead Revolver	Capcom	Ação	26
Steamboy	Bandai	Ação	26
Ys IV: Mask of the Sun - A New Theory	Taito	RPG	26

PSP

Estados Unidos

Março

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	Sony Online Ent.	RPG	14
Ape Escape: On the Loose	SCEA	Ação	23
Archer	Ignition	Puzzle	23
Maclean's Mercury	Entertainment		
ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	SCEA	Corrida	23
Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower	Capcom	Luta	23
Dynasty Warriors	Koei	Estratégia	23
FIFA Soccer 2005	Electronic Arts	Esporte	23
Gretzky NHL	SCEA	Esporte	23
Lumines	Ubisoft	Puzzle	23
Metal Gear Acid	Konami	Estratégia	23



Marque no seu calendário: Enthusia é um dos grandes lançamentos para PS2 em maio.

MLB 2006	SCEA	Esporte	23
NBA 2005	SCEA	Esporte	23
Need For Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Corrida	23
NFL Street 2: Unleashed	Electronic Arts	Esporte	23
Rengoku: The Tower of Purgatory	Konami	Ação	23
Ridge Racer	Namco	Corrida	23
Spider-Man 2	Activision	Ação	23
Tiger Woods PGA Tour	Electronic Arts	Esporte	23
Tony Hawk's Underground 2 Remix	Activision	Esporte	23
Twisted Metal: Head On	SCEA	Corrida	23
World Tour Soccer 2006	SCEA	Esporte	23

Abril

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Bust A Move	Acclaim	Puzzle	01
Free Running	Eidos Interactive	Corrida	01
Hot Shots Golf	SCEA	Esporte	01
Wipeout Pure	SCEA	Corrida	01
Smart Bomb	Eidos Interactive	Puzzle	11
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Corrida	12
Death Jr.	Konami	Ação	19
MVP Baseball	Electronic Arts	Esporte	25
NBA Street: Showdown	Electronic Arts	Esporte	25

Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Fighting Spirits	SCEA	Ação	01
Formula 1 2004	SCEA	Corrida	01
Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	Corrida	01
Hard Corps	SCEA	Corrida	01
Medievil	SCEA	Ação	01
Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	Ação	01
Grand Theft Auto	Take 2 Interactive	Ação	02
Project S	Sega	Ação	02
Puyo Pop Fever	Sega	Puzzle	02
Ghost In The Shell: Stand Alone Complex	Bandai	Ação	10

Japão

Março

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Tales of Eternia	Namco	RPG	03
Saru Getchu P!	SCEI	Ação	17
Bleach: Beat The Soul	SCEI	Luta	24
Tiger Woods PGA Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Space Invaders Pocket	Taito	Tiro	31

Abril

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Harukanaru Toki no Naka de Sae Tebako	Koei	Variedades	01
Sangokushi V	Koei	Estratégia	01
Wipeout Pure	SCEI	Corrida	07
Derby Time	SCEI	Simulador	21
Shutokou Battle	Genki	Corrida	21
Higan Jima	Now Production	Aventura	28

Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Intelligent License	Now Production	Puzzle	26



EU TENHO, EU VOU!

Com a Carteira de Estudante Jovem Pan UNE/UBES
você vai às melhores **BALADAS** e **SHOWS EXCLUSIVOS**
NA FAIXA!

A Carteirinha garante todos os benefícios culturais conquistados pela UNE e UBES mais um mundo de oportunidades, tais como descontos e prêmios em diversos estabelecimentos.

Confira as vantagens:

SUBMARINO

10% livros e 5% em qualquer item do site

MR. PRETZELS

Na compra do 1º, o 2º é na faixa

HOPI HARI

Ganhe 30% de desconto no Passaporte comprado na bilheteria

JAPENGO STERA

25% de desconto de seg. a sex., a partir das 15hs.

CENTRAL DE INTERCÂMBIO

Agora ficou mais fácil viajar com a CI. Confira os descontos

BAKED POTATO

Comprando uma batata mista, você ganha um refrigerante de 300ml

NOBEL

10% em livros da Editora Nobel, Marca Zero e Studio Nobel

PLAYLAND

50% em bonus nas recargas acima de R\$15,00

BLOCKBUSTER

Alugue dois Filmes e ganhe mais 1 do catálogo

THE FIFTIES

Na compra de um sanduíche + fritas, você ganha um refrigerante

YÁZIGI

ganhe na faixa 2 estágios on-line

SIBERIAN

20% em qualquer peça

BIO RITMO ACADEMIA

25% nas mensalidades

DOMINO'S PIZZA

50% de desconto em qualquer pizza grande ou média no balcão da loja

CAVALERA

Ganhe de 10% de desconto em qualquer peça

São mais de 200 parcerias.

FAÇA JÁ A SUA!
E participe de promoções incríveis.



Confira os demais benefícios e faça a sua no site
www.estudantejp.com.br
ou se preferir preencha o formulário no verso.



Carteira do Estudante

Formulário de Solicitação da Carteira de Identificação Estudantil

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

Acesse: www.estudantejp.com.br



2005

SOBRE O ESTUDANTE

Nome Completo _____

Nome Completo da Instituição de Ensino _____ Sigla: _____

Curso _____ Matricula _____

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 documentos:

- Cópia do RG
- Cópia do comprovante de escolaridade
- 1 Foto 3x4
- Entregar o valor da taxa ao distribuidor da Carteira Jovem Pan UNE/UBES

Confira todas as vantagens no site:
www.estudantejp.com.br

Qualquer aumento do valor estipulado neste formulário é abusivo. O estudante deverá denunciar o ocorrido no site da carteira.

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

Para Estudantes Secundaristas (Ensino médio e fundamental):



() 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.

☐ Não autorizo o envio de malas diretas.

Data da Solicitação ____/____/____

Código do distribuidor: _____

PROTOCOLO - Carteira do Estudante

Acesse: www.estudantejp.com.br



2005

Nome Completo do Estudante _____

Nome Completo da Instituição de Ensino _____

Data de solicitação ____/____/____

Código do distribuidor: _____

ALUNDRA

A jornada do guerreiro através dos sonhos - Parte 1

Por Rodrigo Leone

Alundra, um grande sucesso para PSone, agora desvendado aqui na SuperDicas PlayStation. Você confere, à partir desta edição, todos os passos para ajudar os habitantes da vila de Inoa a acabar com o maléfico Melza's e recuperar o poder de sua fé através dos poderes de Alundra de "caminhar nos sonhos".

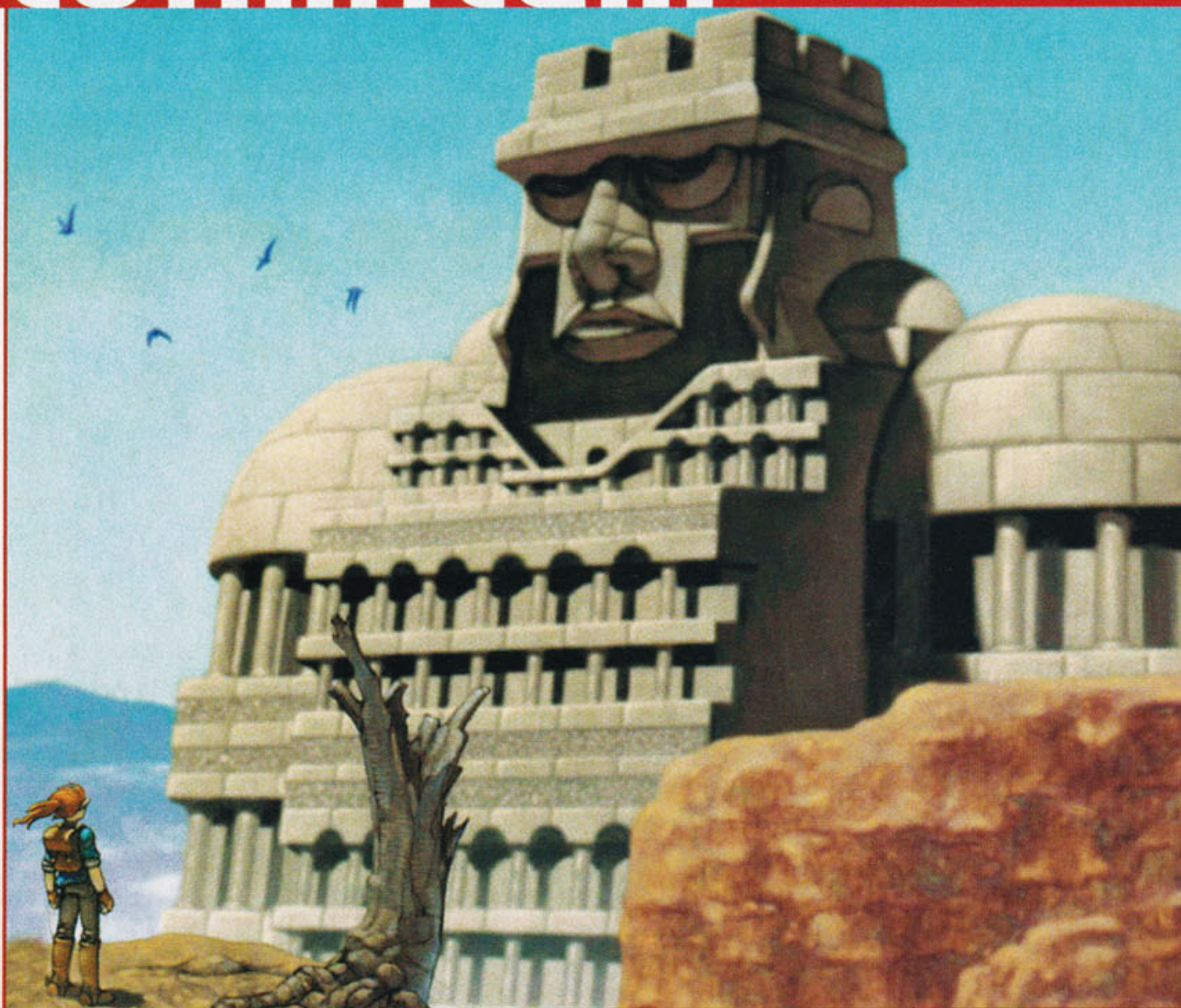
Controles

Direcional	Move o cursor e personagem
▲	Arremessa ou segura itens / ataca
■	Segure para correr (movendo o direcional para a direção desejada)
✕	Pulo / escolhe o equipamento no inventário
●	Usa o equipamento escolhido
START	Abre inventário
R1/L1	Muda seção do inventário

Capítulo 1: A jornada começa

O jogo inicia com Alundra no navio. Fale com a tripulação e depois com o capitão Merrick e siga para seu quarto. Assim que tiver controle do personagem, siga para a sala à esquerda através da rachadura. Do lado de fora você assiste ao navio colidir com os recifes. Quando acordar você estará em Inoa, siga para casa de Wendell, em seguida vá para residência de Septimus, e depois para a mansão Tarn. Entre na porta da frente e elimine os monstros. Volte ao saguão principal e entre na porta esquerda. ▶





- Ⓛ Ative a alavanca e siga pela porta que acabou de abrir. Continue pelos corredores até chegar em uma sala com uma alavanca e três portões. Entre na porta direita e ative os botões no chão. Retorne ao salão principal e suba a escada esquerda. Atravesse o corredor e use a chave na porta. Você entrará na sala onde está o Book of Elna, volte para a vila de Inoa.

Capítulo 2: Sonho de Wendell

Quando estiver no sonho de Wendell, siga pelos corredores e ative as alavancas para mover os obstáculos em seu caminho. Quando chegar na parte superior, atravesse a primeira ponte dupla passando para o outro lado. Comece pela parte de cima até chegar à segunda ponte, então siga pela parte inferior. No final você encontra Wendell cercado por inimigos.

Chefe: Gelatinoid

Acerte-o várias vezes para acabar com ele. Quando ele se dividir, tome cuidado para não ser golpeado.

Capítulo 3: Sonho de Olen

Saindo do sonho, vá para a casa de Septimus. Giles pedirá para você segui-lo até o santuário. Após falar com Roran, retorne a Inoa e fale com Septimus. Assim que sair, você saberá que Olen, um dos mineiros, está machucado. Vá para a mansão da vila e fale com todos para entrar no sonho de Olen. Fale com Olen e depois com o homem na cabine da direita. Depois da animação elimine os monstros que saem da caverna. Depois disso, você estará de volta. Assim que voltar a controlar Alundra, vá para

a casa de Jess (onde você acorda e salva o jogo) para conseguir o item Bomb. Rume em direção a Coal Mine.

Capítulo 4: Mina de Inoa

Assim que estiver em frente à mina fale com Jess e depois use a Bomb para abrir passagem da entrada. Continue pelos corredores até encontrar Lyman sendo atacado por Murggs. Vença-os para receber a chave, volte para a sala com a máquina que você viu no sonho de Olen. Ative-a da mesma maneira que você presenciou, depois entre no carro de mineração para chegar a uma nova área. Entre na porta esquerda, e o caminho será bloqueado. Volte e entre na sala direita, use a Bomb para abrir a passagem e siga pelo labirinto até a plataforma direita. Atravesse a sala e encontre a alavanca à esquerda. Ative-a e volte até a área com o carro de mineração. Use a alavanca que está no fundo da área e continue com o carro para o fundo da mina. Acione mais uma alavanca e vá pela passagem do lado direito. Elimine os Murggs e verifique o corpo de Jaylen para receber mais uma



chave. Volte para a sala do início da mina e ative a alavanca que está atrás da grade. Você terá acesso a uma nova área da mina.

Chegando a este lugar, use a chave para ir ao andar de baixo da mina. Use as plataformas de madeira e use a alavanca. Depois vá para esquerda e use a plataforma para atravessar os obstáculos na água, continue pela passagem à esquerda.

Use a Bomb no chão com uma pedra e desça pelo buraco. Atravesse as plataformas de madeira até chegar ao baú. Pegue a chave e volte para o save point. Ative a alavanca direita e entre no carrinho para entrar numa nova parte da mina.

Siga pelas plataformas de madeira até chegar ao outro lado. Continue até a próxima sala. Ao chegar, use o carro de mineração para encontrar uma máquina e duas alavancas. Dê três golpes na inferior e um na superior. Em seguida, pule sobre a máquina três vezes para ativar o elevador. Prossiga pelos corredores até encontrar Zazan. Depois da cena, mate os monstros e abra o baú para encontrar Life Vessel.

Saia pela porta ao fundo e continue à esquerda. Após outra animação, volte à tela anterior para encontrar Jess, assim que o diálogo terminar retorne à vila de Inoa.

Capítulo 5: O Guardiã

Assim que voltar a controlar o personagem, siga para a casa de Jess e receba as flores para homenagear Olen. Rume para o cemitério, quando Alundra estiver rezando, uma mensagem aparece e pede para que você entre na passagem que fica em frente ao cemitério.

Depois que a rocha desaparecer, use o caminho do corredor e entre na porta direita. Ao examinar a placa, você recebe um aviso, volte para a sala inicial



e desça a escada.
 Você tem que desvendar o quebra-cabeça para entrar na sala que está bloqueada. Verifique cada uma das placas na seguinte ordem, da esquerda para direita.

Espírito branco	placa nº3
Espírito azul	placa nº2
Espírito vermelho	placa nº4
Espírito verde	placa nº1
Espírito marrom	placa nº5

Assim que escutar um som, volte à sala da direita e fale com o Espírito novamente. Responda "Yes" e prossiga pela porta que acabou de abrir no salão principal. Olhe em ambas as placas na parte inferior da sala e acabe com os monstros para prosseguir pela ponte.

Siga para direita e desça pelo buraco para encontrar duas alavancas, golpeie a da direita e rapidamente pule para a plataforma. Examine a estátua na parte superior, duas novas plataformas aparecerão. Atravesse-as rapidamente e ative os botões que estiverem no caminho e depois siga para a parte inferior da sala. Golpeie os pedestais na seguinte ordem: direita, esquerda, baixo e cima. Quando ouvir o som, siga para a passagem à direita. Atravesse o corredor e elimine os inimigos para continuar pela sala à direita. Contorne a sala até encontrar um baú cercado. Pise nos buracos para abrir a passagem para o baú. Nele você encontra uma a chave. Use-a na porta acima. Golpeie apenas a alavanca da esquerda e da direita. Entre pela porta esquerda e empurre a pedra para esquerda, liberando a plataforma. Use-a para chegar

até o barril à esquerda. Segure o barril e volte para a plataforma para chegar à parte superior da tela. Use o barril na estátua e volte para a sala onde acabou de modificar a esteira. No final dela, a plataforma vai subir, dando acesso a uma pequena passagem na parede direita. Examine a placa e retorne ao piso inferior e prossiga para a sala à direita. O objetivo agora é ativar os três pedestais antes que o primeiro se apague, depois disso, siga para a sala da direita e acabe com os inimigos. Volte para a sala dos pedestais e entre na sala à esquerda. Elimine os inimigos e atravesse a porta da direita. Suba as escadas para confrontar um minichefe. Para derrotá-lo basta desviar das rochas que caem do teto e atinja-o quando for possível. Ao derrotá-lo, fale com Lars para receber a primeira jóia. Volte à vila de Inoa.



com o baú e abra-o, volte e ative a estátua. Vá para a parte central e desça até onde está o cubo e um warp plate.
 Caminhe em direção ao norte e derrote os inimigos para receber mais uma chave. Volte para a parte central e suba usando plataforma com os obstáculos. Abra a porta com a chave e entre. Após a animação, ative o botão e volte para o lado externo. Siga para a direita para que Alundra alcance a plataforma inferior. Jogue uma Bomb na plataforma de cima para ativar o warp plate. Destranque a porta e volte para remover o cubo que fica em frente. Você encontrará um baú e duas estátuas na sala acima.
 O objetivo é usar o cubo para subir até o local onde está o baú. Use warp plate e depois continue pela ponte à direita para enfrentar o chefe deste sonho. (D)



Capítulo 6: Sonho de Bonaire

Vá para a casa de Sara e fale com todos. Em seguida, siga até a casa de Bonaire, responda a todos com a palavra "Yes" e você entrará no sonho de Bonaire. Siga pelo corredor e golpeie a estátua com a forma de dragão. Sempre que você acerta a estátua, ela transforma um dos cubos. Com ele você consegue passar. Continue pelas passagens até chegar à área com uma plataforma com bolas de metal que vão de um lado para outro. Pule da ponte para o piso





► Chefe: Sara

Ele aparece de duas maneiras: em múltiplas imagens ou sozinho. Para acertá-lo, você deve golpear a imagem que parece real. Quando ele não estiver na tela, três esferas de energia aparecerão para tentar te acertar. Desvie movendo seu personagem para um dos lados da sala e continue a acertá-lo para eliminá-lo de uma vez.

Capítulo 7: Deserto do desespero



Assim que acordar fale com Jess para receber o item Iron Flail. Vá para o deserto. Chegando lá, repare que o personagem se movimenta com lentidão. Depois da ponte, destrua a rocha com sua nova arma e entre na loja de Lurv e compre uma armadura e um Life Vessel. Feito isso, escale as plataformas até chegar à caverna que fica no topo.

Use as áreas que não estão com areia, para conseguir subir nas plataformas mais elevadas. Caminhe pelos caminhos de pedra para alcançar a caverna da parte superior esquerda. Lá, você encontrará o item Sand Cape.

Siga para a plataforma com seis pilastras (na área central do deserto). Assim que chegar ao topo, um enorme tornado irá levá-lo para um lugar diferente. A dica nesta área é você seguir para a direção onde o vento sopra, assim que atravessar todas as áreas, suba na plataforma para chegar em Ancient Shrine. Logo na entrada, siga para direita e contorne a passagem para chegar até a sala com um botão, acabe com os inimigos e aperte o botão, prossiga para o hall de entrada.



Suba as escadas e coloque as peças nos seus respectivos símbolos (pedra de estrela na placa com estrela, etc...), quando terminar, uma porta se abre, passe por ela. Siga batendo nos olhos que estiverem fechados, assim a porta não se fechará. Quando chegar ao centro entre na passagem superior.

Agora você deve usar os símbolos para conseguir alcançar os pisos superiores. O último fica escondido atrás de uma plataforma. Depois de colocá-los na ordem certa, verifique a estátua e volte para a sala que tem o chão coberto de símbolos. Use o barril para conseguir entrar pela porta ao sul, sem pisar no símbolo com o olho aberto.

Você estará fora do santuário. Continue pelas



escadas e entre pela porta esquerda. Siga pelas salas e use a rocha para chegar à parte superior esquerda. Chegando lá, elimine os inimigos para aparecer um barril. Use uma Bomb e ative a alavanca. Em seguida, posicione o barril de maneira que você consiga pular em direção à porta que fica ao norte.

Você estará do lado de fora novamente. Atravesse a plataforma e ative a segunda estátua, volte para a entrada e entre pela porta à direita da escada. Passe pela sala e siga para a parte superior. Use os barris para chegar à porta que se localiza ao sul. Você estará do lado de fora novamente. Siga ao sul e desça para o andar inferior, entre pela passagem para voltar a uma sala anterior.

Quebre os vasos da direita para que a rocha role e assim você terá um acesso mais fácil a este local. Feito isso, continue pela porta inferior direita, contorne a parte externa e entre na passagem logo à frente. Você estará numa sala com esferas de metal, mova a pilastra norte para cima de um dos botões que ficam no fundo. Pise no outro para abrir a porta ao norte. Mate as abelhas para um barril aparecer no fundo. Coloque o barril na plataforma em frente à porta, suba nela e depois no barril, isso vai ativar o





botão, prossiga para a sala acima.

Alcance a plataforma onde se encontra um barril, salte para a outra que fica na parte superior esquerda da sala. Você encontra uma alavanca e quatro buracos. Golpeie a alavanca quatro vezes para conseguir quatro barris. Alinhe-os para chegar à plataforma e de lá, siga para a sala.

Coloque os símbolos na ordem correta como você já fez anteriormente, porém, com rapidez, caso contrário, as pedras desaparecerão. Feito isso, você ganha uma chave. Suba a escada e use a chave na porta ao sul da sala. Do lado externo, contorne o parapeito e desça pela plataforma para ativar mais uma estátua. Desça e volte à entrada principal, siga para a esquerda e ative as três alavancas para abrir a passagem à direita.

Você estará numa outra sala com os símbolos, use a plataforma da esquerda e traga dois deles para baixo. Em seguida, use-os para pegar os que sobraram. Feito isso, coloque cada um em seu lugar, para conseguir ativar a última estátua.

Retorne ao salão inicial e fale com a pilha de ossos para abrir uma passagem para o andar inferior. Pule na plataforma e use uma Bomb para ativar as quatro alavancas. Continue para direita, pise no botão, mate os inimigos e entre pela porta ao sul.

Você deve colocar os símbolos nas placas, mas, desta vez, elas mostram os símbolos de forma aleatória, assim que conseguir, desça as escadas. Elimine todos os inimigos para que apareçam novamente os quatro símbolos. Desta vez você deve empilhá-los na

seguinte ordem: água, sol, lua e estrela.

Siga pela porta que se abriu e caia no buraco do lado esquerdo. Coloque os símbolos na seguinte ordem: estrela ao norte, lua à direita, água à esquerda e sol ao sul. Depois disso, use o warp plate para voltar à sala anterior. Caia no buraco à direita e coloque os símbolos desta forma: sol ao norte, estrela ao sul, lua à esquerda e água à direita. Use o warp plate e verifique a estátua que fica no centro da sala e um inimigo aparecerá.

Depois de derrotá-lo saia pela porta que fica à esquerda. Coloque três barris sobre os botões. Pise no quarto barril para abrir o portão, siga por ele. Siga pelo labirinto e atravesse os corredores. Ative os botões para que os obstáculos saiam do caminho. Feito isso, continue pela porta à direita. Fale com o homem e mate os outros. Depois de matar todos os inimigos abra os baús para receber os itens e depois use o warp plate para voltar a Inoa.

Capítulo 8: Coastal Cave



Assim que chegar à vila, Giles irá dizer que você é o responsável pelos acontecimentos do povoado. Assim que voltar a controlar o personagem, siga para a casa que estava à venda, a oeste de Inoa, e fale com Merrick. Depois do diálogo vá para a casa de Dava e fale com ela. Feito isso, vá para a praia. Lá você encontra a entrada da caverna, siga pelos corredores e use o Iron Flail para destruir as rochas que bloqueiam seu caminho. Logo você verá uma

plataforma no alto, use uma das rochas para conseguir chegar até lá e entre na passagem.

Você chegará em uma sala com as plataformas móveis. Siga para cima e ative a alavanca. Depois, ataque a outra alavanca para abrir a porta de cima. Use um tronco para passar pelos espinhos, abra o baú e pegue a chave.

Volte para a sala com as plataformas móveis e desça pelo buraco, use a chave na porta ao norte. Quebre as rochas, pois elas escondem três portas. Acenda os três cristais para uma escada aparecer, siga por ela até chegar ao piso inferior.

Ative os quatro botões localizados na plataforma estreita. Tome cuidado para não cair. Isso o levará até um baú com o item Merman Boots. Com ele, Alundra pode nadar. Volte para a área com o baú cercado por espinhos.

Atravesse a sala pela água e entre na passagem à direita e desvie do obstáculo à frente. Use o barril para alcançar a plataforma mais alta e depois siga para a direita. Siga correndo por cima das plataformas até chegar ao baú com uma chave.

Volte uma sala e use a chave na porta ao norte. Pise no botão e atravesse todos os obstáculos até chegar à parte superior da tela e entre na porta ao sul. Prossiga até chegar à sala com duas pilastras com correntes, destrua o pilar de baixo fazendo com que a esfera fique ao lado da plataforma. Use o barril para subir na esfera e em seguida na plataforma. Passe pela ponte e continue para a sala do canto superior à direita.

Destrua o pilar superior na passagem e, depois, o segundo. Continue até a plataforma do lado direito, onde se encontra uma porta com um inimigo. Prossiga pela sala com obstáculos na água e entre na passagem à direita. Derrote todos os inimigos sem quebrar nenhuma jarra. Em seguida, pule do jarro para a plataforma e salte para o tronco. Volte para a plataforma anterior e siga para a direita.

Use o tronco para alcançar a beirada da plataforma coberta por rochas e quebre-as para encontrar um baú com uma chave. Retorne para a sala com o save point e abra a porta que estava trancada. Pise no botão para que a pedra role e, em seguida, pule sobre ela, siga pelo corredor e continue pela plataforma.

No centro, outra pedra continuará o trajeto, desvie do obstáculo usando uma das plataformas na parte superior da tela. No fim da escada, você enfrenta o chefe da caverna.

Chefe: Watcher

O chefe possui dois ataques. Com o primeiro, ele cria braços e lança esferas em sua direção. Golpeie os braços e rebata as esferas para não ser atingido. Quando ele submergir, acerte-o. Repita a operação até ele sucumbir. Após o confronto use o warp plate e retorne para Inoa. ☒

Continua na próxima edição...



Gran Turismo 4

Manual definitivo de direção profissional

Por Rodrigo Guerra

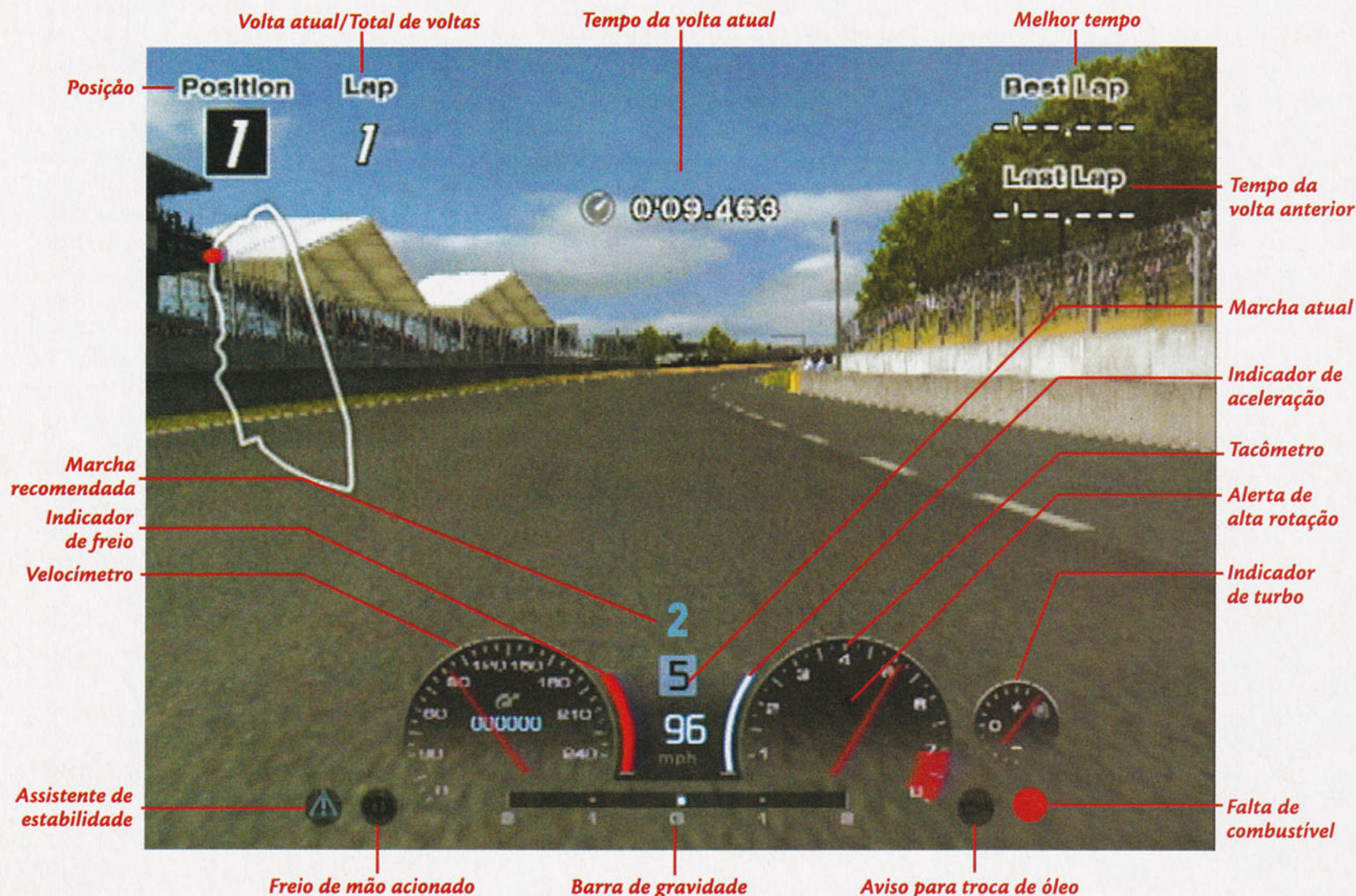
Ser um bom piloto na vida real requer muito treino e técnica.

Num game que imita a realidade na máxima perfeição que a tecnologia atual permite, não poderia ser diferente. Para agilizar o processo e torná-lo um às do volante em Gran Turismo 4, preparamos um guia com todos os conhecimentos dos pilotos profissionais. É claro que a parte prática ainda é indispensável, então, mãos à obra!



Indicações na tela

Entenda o que você vê na tela do jogo:





Cadê o review?

Na SDP #18 você conferiu, em primeira mão, o review da versão japonesa de Gran Turismo 4, avaliando todas as qualidades dessa obra-prima do automobilismo digital. Com a chegada da versão americana, pouca coisa mudou.

- Obviamente, os kanjis, hiraganas e katakanas foram substituídos pelo idioma inglês, então, é gratificante saber o que está escrito na tela.
- Quando o game é ligado pela primeira vez, ele verifica se o save de GT3 está presente no Memory Card. Se tiver, você inicia o game com 100.000 Cr e, como nos EUA não saiu GT4 Prologue, o mesmo save dá direito a começar com as habilitações B e A (mas não com troféus).
- Depois do primeiro save, a pior decepção: a apresentação. Na versão japonesa, a abertura é em Dolby Digital 5.1 ao som da excelente Reason Is Treason da antes desconhecida banda inglesa Kasabian – uma faixa que combina com o espírito da abertura, que foi construída sobre essa música. Então, para a versão americana, numa decisão comercial, substituíram a faixa pouco conhecida pelo hit Panama, do Van Halen (mas a ópera no início permaneceu intacta). Nada contra a banda californiana, mas a música (que já fazia parte da trilha sonora japonesa) não combina com as cenas, e pior: isso eliminou a tecnologia DD5.1!
- A trilha sonora geral tem mais faixas Ocidentais e uma predominância do estilo rock, em vez da música eletrônica.
- As unidades e medidas agora estão configuradas para os padrões americanos, ou seja, milhas e horse power em vez de quilômetros e PS (Pferdestärke). Felizmente, você pode entrar em Metrics no menu de opções para alterar as medidas para os nossos padrões.
- Nomes de carros e fabricantes foram alterados para os padrões Ocidentais.
- É possível carregar os carros da sua garagem no modo Arcade, uma opção inexplicavelmente ausente na versão japonesa.

Técnicas de largada

Antes de pensar em fazer voltas rápidas e curvas em drift (derrapando), é necessário saber como fazer uma boa largada. Quando seu carro sai bem, você ganha alguns segundos preciosos que fazem toda a diferença na corrida.

No caso dos carros mais fracos (até 60 HP), não se preocupe com a arrancada, pise fundo desde o início da contagem.

Para carros não muito potentes (60 HP até 260 HP), se concentre no tacômetro (conta-giros). O ponteiro não deve tocar na área vermelha. Controle a aceleração usando a alavanca analógica direita até o sinal de largada. Se o carro começar a derrapar, solte um pouco a aceleração até os pneus pararem de cantar. Feito isso, volte a acelerar gradualmente até conseguir pisar fundo.

Para os carros mais fortes (de 270 HP até 500 HP) a dica é mais simples: basta acelerar até o ponteiro do tacômetro chegar um pouco antes da barra vermelha. Mantenha assim até o momento da largada e vá acelerando aos poucos até que ele chegue à segunda ou terceira marcha, onde você pode pisar fundo. Com carros ainda mais fortes, a dica é olhar na barra de aceleração. Ela deve ficar com 2/3 no momento da largada e ser mantida assim até o carro alcançar a segunda marcha. Feito isso, aumente mais um pouco a aceleração até o ponto em que o carro não cante o pneu. Quando o bólido chegar à terceira marcha, pise fundo.

Alguns veículos são tão fortes que é praticamente impossível sair sem cantar pneus. Nestes casos ignore tudo o que você leu aqui e sempre saia com o acelerador no máximo.

Técnicas de curva no asfalto

Por toda a história de Gran Turismo, os jogadores tentam desenvolver uma técnica especial para fazer as curvas. Muitas vezes, os outros carros são usados para ajudar, fazendo com que eles se tornem uma "parede" virtual. Se por um lado isso ajuda, do outro, tira o charme do jogo – e você não pode fazer isso numa sessão de Time Trial, por exemplo.

Aprender a fazer curvas corretamente é imprescindível para ser um bom piloto. Os conceitos básicos são simples e podem ser classificados em alguns tópicos.

Reduza a velocidade antes de uma curva

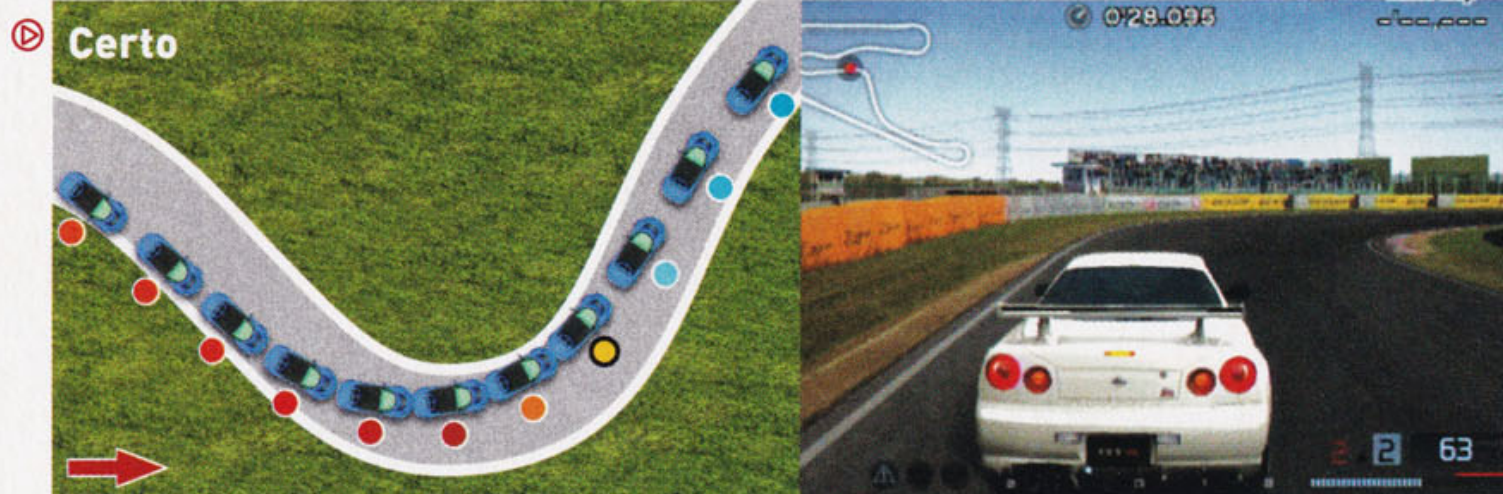
Não é possível fazer uma curva fechada a mais de 150 km/h. Uma boa dica para saber o momento ideal para frear, é ficar de olho no assistente de velocidade. Este sistema mostra qual é a marcha ideal e o momento para engatá-la. Se o assistente de velocidade piscar durante uma curva, não freie,

apenas solte o acelerador até que o número pare de piscar. Isso será muito útil durante alguns percursos com muitas curvas ligadas (como em Laguna Seca Raceway e Città di Aria).

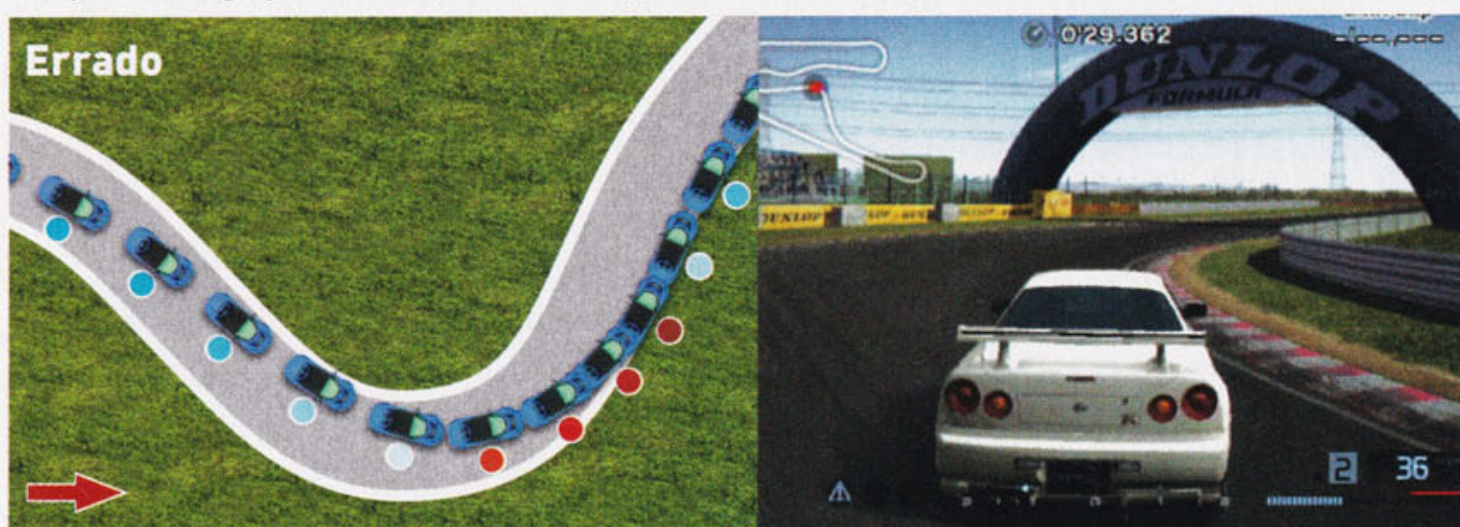
Ponto de tangência

Chegou o momento de aprender a fazer uma curva. Para isso, basta antecipar para que lado será a curva e preparar a tangência. Sempre se aproxime da curva pelo lado inverso (se for uma curva para a esquerda, posicione o carro do lado direito da pista, por exemplo) e entre visando cortá-la pelo lado de dentro. As rodas de seu veículo devem tocar a zebra





Os pontos vermelhos indicam o momento de frenagem, o ponto amarelo indica o momento de retomada da aceleração. Na imagem acima vemos a tangência feita da maneira certa. Enquanto no gráfico abaixo, temos a imagem de uma curva feita de forma errada.



interna e então ele deve sair pelo lado oposto. Lembre-se de que a curva deve ser feita sem acelerar muito. Dê pequenos toques no acelerador (ou não toque em nada) para manter a velocidade até chegar o momento certo para acelerar.

Saindo da curva

Assim que a roda do seu carro tocar a zebra do centro da curva, alinhe o carro com a reta seguinte e comece a acelerar. Este momento é chamado de ponto ápice. Isso porque o carro retoma a velocidade quando ainda está dentro da curva. Se acelerar muito rápido ou no momento errado, todo o esforço será desperdiçado, por isso, faça a curva corretamente e apenas acelere na hora certa. Evite reduzir as marchas além do necessário. Recuperar a velocidade na marcha ideal, mesmo que em baixa rotação, é preferível a descer mais uma marcha e ter de acelerar até a ideal. Como você deve ter percebido, é melhor se aproximar freando e sair acelerando do que entrar na curva em alta e ter que frear durante ela. Isso porque o carro já entra no trecho seguinte ganhando velocidade, o que pode representar segundos preciosos no tempo total. Apenas um lembrete: para carros potentes e curvas fechadas, use a regra da largada para retomar a velocidade, evitando patinar no mesmo lugar e perder a oportunidade da aceleração.

Curvas abertas

Alguns circuitos possuem curvas bem abertas (como o Test Course). Apesar de elas não serem difíceis, existem manhas para não perder a velocidade ao realizá-las. Neste caso, o segredo é a pre-

cisão na alavanca analógica esquerda. Basta uma leve pressão na alavanca até chegar ao ponto em que o carro não entre ou saia da curva. Se for difícil manter a curva com a alavanca, tente dar leves toques com o direcional digital, porém note que este método é menos eficaz. A aceleração talvez precise ser controlada também. Tente se manter na marcha ideal, mas com uma leve e constante aceleração, mantendo a alavanca analógica direita levemente pressionada por cima. Isso ajuda a evitar tanto a queda quanto o aumento de uma marcha desnecessariamente, e também é válido para manter a aceleração em qualquer tipo de curva.

Distribuição de peso

Se você não cabulou as aulas de física, deve se lembrar da inércia, a força que dita: se um objeto está em movimento, a tendência é que seu movimento continue; se algo está parado, sua tendência é permanecer inerte. Pois essa mesma força é simulada em GT4, influenciando a dirigibilidade dos carros. Quando você acelera, a ação da inércia faz com que o peso do carro se concentre na parte traseira, resultando numa maior aderência dos pneus traseiros e uma conseqüente elevação da dianteira, que diminui a aderência do par dianteiro de pneus. Dessa maneira, as ações nos pneus da frente têm menor eficácia, ou seja, virar acelerando é uma tarefa difícil.

Ao contrário, quando você freia, o peso do carro é jogado para frente, dando maior aderência aos pneus dianteiros e aumentando seu efeito. É por isso que fica mais fácil virar enquanto freia. O mesmo fenômeno acontece quando você esterça

o veículo. Se virar para a direita, por exemplo, o peso passa para o lado oposto e as rodas da esquerda ganham maior aderência, enquanto o lado direito fica mais leve.

A lição mais importante dessa Lei aplicada às viradas é que o carro perde aceleração, pois o atrito de duas (três, se você estiver acelerando) rodas com o asfalto é menor. Assim, evite "dançar" nas retas e alinhe-o o mais rápido possível nas saídas de curvas.

Barra de gravidade

Para aplicar as regras da transferência de peso a seu favor, adapte de acordo com as circunstâncias – pense quais pneus precisam de maior aderência em cada situação. Mas a aderência dos pneus tem um limite: nas acelerações bruscas ou em curvas exageradas, seus pneus irão cantar. O bom é que agora você tem uma indicação visual para auxiliá-lo: a barra de gravidade.

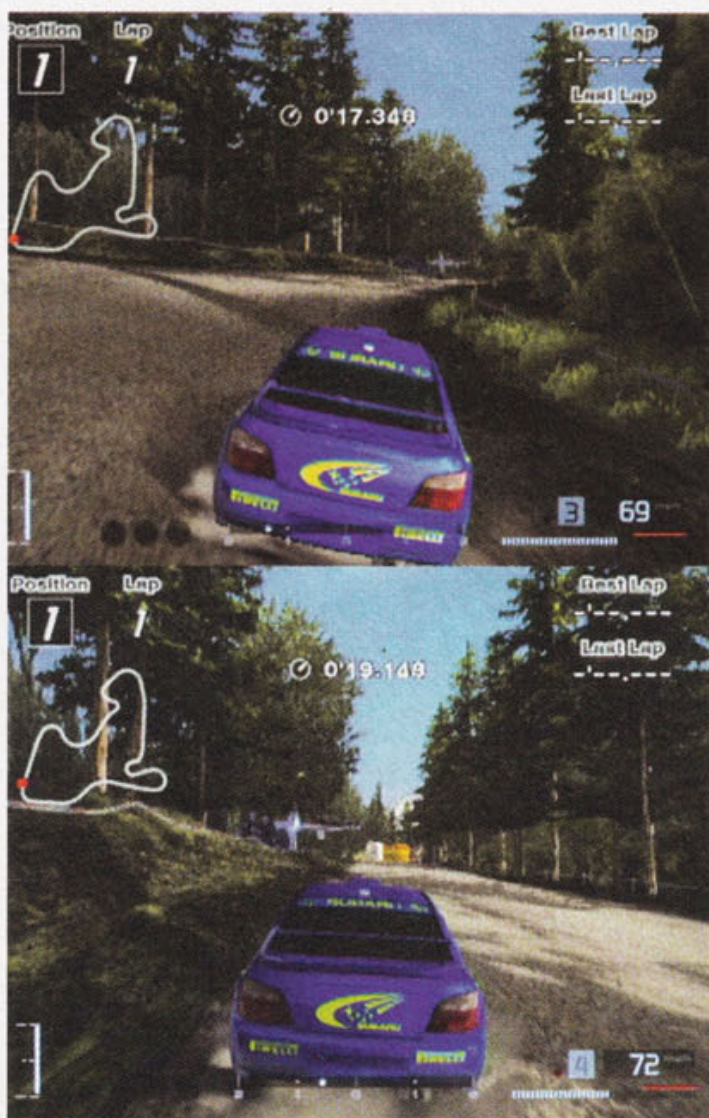
Localizada na parte inferior da tela, ela indica para onde o peso está sendo distribuído lateralmente. Ela possui cinco traços: o central é o ponto de equilíbrio, e os dois níveis laterais indicam a graduação do peso distribuído. Se o círculo ultrapassar o primeiro nível lateral, os pneus do lado oposto começarão a patinar e vão perder eficiência (aceleração e esterção).

Técnicas de curva na terra

Quando você pilota no asfalto, sente que controla todos os movimentos do seu carro. A força centrípeta (que empurra seu veículo para fora da curva) pode ser controlada desacelerando, as cur-



Nas pistas de terra, assim que avistar a curva, comece a dar toques para virar o carro. Note que a frente encosta no ponto de escape.



Na terra não devemos contar com a esterção. Deixe que a inércia empurre seu carro. Desta forma, as curvas podem ser feitas de lado.

vas possuem zebras para segurar seu carro e há muitos outros aspectos que permitem este domínio do veículo.

Quando o carro vai para uma pista de terra, a história muda de figura. O terreno possui várias irregularidades, nas curvas a reação é diferente e a poeira pode atrapalhar em certos momentos. Mas não tema: pilotar na terra é muito mais fácil do que você imagina. Algumas das técnicas de direção no asfalto ainda se aplicam, e muitos macetes úteis podem salvar a sua corrida.

Curvas com derrapadas

Quando você está na terra ou no gelo, a maneira mais comum de fazer uma curva é derrapando o carro de lado e contando com a força centrípeta em vez de confiar simplesmente na esterção. Se for virar para esquerda, aproxime-se pelo lado direito da pista e, antes de chegar na curva, esterça tudo para a esquerda até que o carro fique de frente para a próxima reta (cuidado para não exagerar, senão o carro vai rodar). Assim, a força centrípeta vai começar a agir, "empurrando" o carro em direção à curva. Acelere pra valer quando o veículo entrar na curva, o que deve interromper a força centrípeta e "puxar" o carro já alinhado para a reta.

Tipos de Carro

Cada carro tem um tipo de tração, e isso influencia não apenas os requisitos de algumas provas, mas principalmente a maneira de pilotar o veículo. São

detalhes importantes como este que devem ser levados em conta na hora de escolher o seu auto preferido. Veja o que significa cada uma das siglas FF, FR, MR, RR e 4WD.

Carros FF

Front Engine, Front Wheel Drive: motor e tração dianteira

A vantagens dos FFs é que o peso do motor está exatamente sobre as rodas responsáveis por mover o veículo, dando a elas maior tração nas curvas e tornando estes carros, a opção ideal para iniciantes. O problema é que, em arrancadas, como o peso é mandado para trás do carro e as rodas traseiras não têm efeito sobre a aceleração, isso não apenas resulta em ganho nulo de aceleração como ainda tira um pouco da tração necessária das rodas dianteiras. Por esse motivo, tome cuidado na hora de acelerar nas curvas: seu carro pode acabar "escapando" da tangência. Se você gosta de fazer curvas derrapando (drift), lembre-se de adicionar um peso na parte de trás do carro e adicionar um pouco mais de freio nas rodas da frente.

Carros recomendados: Acura RSX Type-S ('04), Mitsubishi FTO GR ('97) e Ford Taurus SHO ('03).



Carros FR

Front Engine, Rear Wheel Drive: motor frontal, tração traseira

A maioria dos carros do jogo é deste tipo, com destaque para o Dodge Viper e o Chevrolet Corvette.

O peso do motor nas rodas dianteiras concede mais aderência durante as curvas, enquanto nas arrancadas, as rodas traseiras, responsáveis pela tração, se beneficiam do peso extra enviado para trás. O problema dos carros desse tipo se revela nas curvas fechadas. Como você deve entrar na curva freando, a traseira leve tende a "escapar", podendo até "dançar" antes de você conseguir retomar o controle do veículo. Isso pode piorar, ainda mais, se você tentar acelerar bruscamente durante o problema. Muito cuidado.

Carro recomendado: Mazda Savanna RX-7 Efni III ('90).



Carros MR

Mid Engine, Rear Wheel Drive: motor central, tração traseira

Os carros MR possuem um design diferente do que estamos acostumados a ver nas ruas. Como o



Ⓛ motor se localiza no meio do chassi, o peso é distribuído de maneira igual por todo o carro, dando um centro de gravidade equilibrado.

A grande vantagem é que as rodas traseiras, responsáveis pela tração, sempre têm algum peso extra sobre elas, resultando em ganho de aderência e, conseqüentemente, de aceleração. Porém, pela natureza de sua tração, ele corre o mesmo risco dos FRs, que deixam “escapar” a traseira nas curvas fechadas – mas em grau muito menor.

O único senão destes modelos é o alto custo. Como esse é um design adotado apenas por carros de corrida caríssimos, você terá que desembolsar muita grana para adquirir um deles.

Carros recomendados: Acura NSX ('91), Opel Speedster ('00), Toyota MR2 GT-S ('97).



Carros RR

Rear Engine, Rear Wheel Drive: motor e tração traseiros

Os poucos carros RR que existem no game são muito bons. Com o peso do motor todo sobre as rodas traseiras (justamente as responsáveis pela tração), o carro ganha aceleração nas arrancadas e aderência nas curvas.

Como todo veículo de tração nas rodas de trás, ainda há perigo de a traseira “escapar” nas curvas fechadas, mas é muito mais fácil de controlar do que nos FRs e MRs. O grande problema mesmo é que, com tanto peso sobre as rodas da tração, os pneus traseiros sofrem um desgaste mais rápido. Tenha isso em mente quando for realizar as corridas mais longas.

Carro recomendado: RUF BTR ('86).



Carros 4WD

Four Wheel Drive: tração nas quatro rodas

De longe os melhores carros para disputas em todos os tipos de terreno. A localização do motor não é especificada na sigla, mas geralmente é na parte frontal.

A vantagem dos carros 4WD é que todas as suas rodas são capazes de impulsionar o veículo. Independente de onde o peso for enviado, sempre há uma roda com tração para continuar acelerando o carro, seja em curvas, seja em arrancadas.

Suas aplicações mais óbvias são as provas de rali, pois a tração em todas as rodas faz com que o carro tenha uma ótima estabilidade nas curvas e em terrenos adversos – já que a aceleração pode vir de qualquer pneu que tenha tração. Os vencedores destas provas costumam ser os 4WD, como o Subaru Impreza.

Carros recomendados: Subaru Impreza Rally Car ('99), Nissan Skyline GT-R Vspec (R33) ('95) e Mitsubishi GTO Twin Turbo ('98).



Esse cara aí em cima não leu a SuperDicas e não soube fazer esta curva direito!

Ainda tem muito mais!

Com estas dicas de direção você conseguirá melhorar a maneira de pilotar o seu carro e obter sucesso em todas as situações do modo Gran Turismo. Mas esse é apenas o início de nossa cobertura do melhor jogo de carros de todos os tempos.

Visitando o site da SDP você encontra a mais completa e versátil lista de carros existente, contendo informações para os mais de 700 veículos do game. Na próxima edição você confere muito mais dicas para você aproveitar cada recurso desse game nota 10. Aguarde...



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: DOPPELGANGER

Válida de 24/03/05 a 26/05/05

Conteúdo online deste mês

• GRAN TURISMO 4 (PS2)
Lista completa de carros.

• YS: THE ARK OF NAPISHTIM (PS2)
Detonado completo.

No ar a partir de 24/03/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



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.

FIFA STREET

Saiba tudo sobre a prática do futebol de rua!

Por Daniel Nieuwenhuizen

Já imaginou colocar os melhores jogadores da atualidade para bater uma bolinha na rua, em um jogo totalmente sem regras para punir faltas e sem laterais ou escanteios? Pois essa é a proposta de FIFA Street, que ainda tem, como outros elementos de jogo, dribles espetaculares, jogadas inacreditáveis e um festival de gols. Já que não existe escolinha de futebol para ensinar toda essa ginga das ruas, a SDP preparou para você um guia completo dos comandos, algumas dicas úteis e tudo sobre o modo Rule the Street - onde dá para criar um jogador, montar o time e entrar em campeonatos.

Controles

Direcional digital: firulas para provocar o adversário.

Analogico esquerdo: controla o jogador.

Analogico direito: driblar (↑: chapéu; ↓: rolinho; ← ou →: corte para o lado).

✕ **sem a bola:** troca de jogador; com a bola: passe.

■ **sem a bola:** carrinho; com a bola: lançamento/tabela (toque rápido ou profundo).

● **sem a bola:** empurrão; com a bola: chute para o gol.

▲ **sem a bola:** interceptação; com a bola: drible/firula.

R1: corre.

L1: protege a bola e indica o posicionamento jogador. Trava a posição do jogador e mantém a bola sob controle. Combinado com um botão de drible, realiza movimentos complexos.

A lógica dos dribles

Para driblar, não basta pressionar o botão e esperar que a jogada se complete automaticamente. Antes de tudo, cada finta depende essencialmente da região do campo em que o jogador se encontra, de qual botão foi pressionado, e a posição e a ação que o jogador desempenha no momento (está correndo, parado, andando, de frente, de lado ou de costas). Ou seja, um drible especial para a esquerda, na parte de cima da tela e com o jogador correndo, costuma resultar em uma tabela com a parede. O botão ▲ normalmente realiza este tipo de ação.



Gamebreaker

Para detonar com um superchute, é preciso encher a barra de Gamebreaker – que fica na parte superior da tela do mesmo lado que seu time – e pressionar **L1+●** quando estiver indo em direção ao gol. Lembre-se de mirar bem, para evitar que a bola vá direto para cima do goleiro ou estoure em algum adversário no caminho.

Assim é que se faz

- Quando tiver espaço, drible bastante e faça suas firulas com o botão **▲**. Ao realizar essas combinações, sua pontuação será muito melhor. Além disso, é uma ótima opção para encher a barra de Gamebreaker e faturar um gol fácil. Cuidado com os exageros, pois você poderá perder a bola e sofrer com o contra-ataque.
- Os goleiros de FIFA Street são muito bons – pelo menos na maior parte do tempo – e nem sempre estar perto do gol significa uma boa oportunidade. Por mais estranho que pareça, a maioria dos arqueiros costuma deixar passar chutes de longa distância e defendem bicudas cara a cara.
- Economize o Gamebreaker. Quando sua barra encher, não se desespere para usá-la. Espere para usar a força do chute especial quando tiver certeza de que vai marcar o gol. O ideal é ficar de frente para o goleiro adversário, numa distância que permita mirar em um dos cantos – se você se aproxima demais, as chances de defesa aumentam. Desperdiçar o Gamebreaker pode significar sua derrota.
- Usar o botão **L1** é legal para provocar o adversário, mas faça isso moderadamente. Utilize os dribles para com-

plementar as jogadas e faça movimentos mais simples, para não se complicar e perder a bola. Quando limpar a jogada e o gol ficar aberto na sua frente, chute. Fazer belas manobras é bonito de se ver, mas marcar gols é seu objetivo principal e cada bola nas redes vale mil pontos, além de contar como um movimento de combo.

Criando um Personagem

Antes de entrar na melhor parte do jogo para se divertir, será preciso criar um jogador – que pode representar você dentro de campo. A tarefa é bem fácil: escolha um nome para o jogador e mais três opções vão aparecer.

Na primeira, você configura o corpo do atleta (cor de pele, altura, tipo corporal entre outros) e particularidades como tatuagens (podem ser colocadas em diferentes regiões do corpo).

Na segunda opção você define as características do rosto: forma, bigode, barba, cabelo, cor dos pêlos, tamanho do queixo, das orelhas, tipo de sobrancelhas, olhos, nariz e lábios.

Na terceira opção, você define a configuração do time: cores do uniforme, arte do distintivo, as características da camisa, do calção, dos tênis, das meias e pode optar até por acessórios como bonés, luvas e óculos.

Você faz o estilo do jogador e é claro que seria bacana tentar deixá-lo com a sua aparência. O momento mais importante é o que vem depois dessas opções: a divisão dos dois mil pontos de status. Há várias categorias para esses pontos serem distribuídos, e isso refletirá diretamente no desempenho do atleta nas variadas funções que ele desenvolverá em campo. Procure deixar as coisas equilibradas para iniciar a uma carreira e deixe para melhorar os pontos principais quando estiver com uma boa equipe formada – então, você poderá investir em características que façam do jogador um bom atacante (força e precisão do chute), um bom meio campista (dribles) ou zagueiro de primeira (divididas).

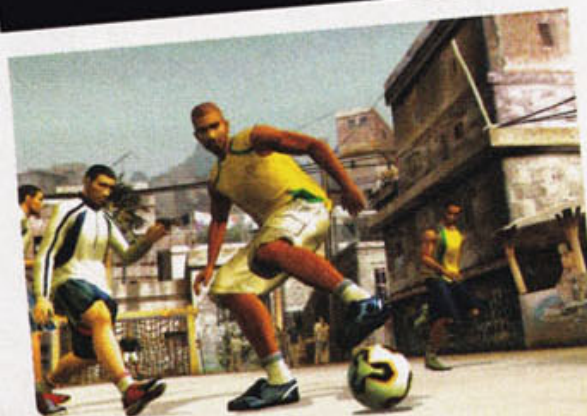
Os aspectos aparecem na seguinte ordem na tela: Velocidade, Força do Chute, Precisão do Chute, Dribles e Divididas (o que inclui ombradas, interceptações e carrinhos). Com seu jogador criado, o jogo já pula para a criação do time.

Criando um Time

No início, seu time é bem fraco e conta com os jogadores criados por você e com outros genéricos. Faça sua escolha e coloque um bom jogador em cada posição: ataque, defesa e meio campo. Para dar início a configuração do time, escolha um logotipo para representar a sua equipe. Dê um nome ao time e prepare-se para outras decisões importantes. Para selecionar os melhores jogadores, fique de olho em todas as características. Novamente vale a recomendação de montar uma seleção equilibrada nos aspectos mais importantes. Entre os pontos principais estão SPD, S.P., S.A., TRK e TAK, que aparecem na mesma ordem do personagem criado por você. A bola com o número no centro representa uma nota média do jogador, de acordo com suas habilidades, e embaixo está a posição em que ele joga: Keeper/goleiro, Defender/zagueiro, Midfield/meio-campo e Forward/atacante. Com um time montado, você estará pronto para iniciar a parte realmente divertida do game: os desafios de rua.

Dominando as Ruas

Jogando no modo Rule The Street, você precisa começar uma carreira do zero e conquistar seu espaço nas ruas. Para isso, será preciso jogar contra outras equipes, desafiar trios de jogadores famosos e participar de campeonatos em diversas localidades. Para não se perder na tabela, confira a explicação sobre todos os conceitos e o sistema de jogo que envolve este modo. 



► - HQ Evolução

Na primeira opção você pode investir pontos para melhorar seu personagem. Este modo funciona da mesma maneira que a criação dos personagens e são gastos pontos SB para os investimentos. Para conseguir esses recursos, é necessário jogar amistosos, desafiar famosos ou participar de campeonatos. Com boas performances, a pontuação somada é alta e não demora muito para transformar seu jogador em um atleta perfeito e um dos melhores do mundo.

Análise e personalização do time

A segunda opção permite que você analise os rendimentos da equipe e faça alterações no visual. Funciona da mesma forma que a terceira opção utilizada para criar um jogador. Infelizmente não é possível adicionar pontos ou mexer nas habilidades dos jogadores, muito menos mudar sua aparência física.

Sala de troféus

Na sala dos troféus não há muitas coisas para fazer. Você pode observar os troféus que já ganhou e clicar nos espaços vazios para descobrir quais campeonatos precisa vencer para receber os prêmios que completam sua coleção.

Menu de Opções

A opção Gameplay diz respeito a algumas características da partida em si. É possível optar por um dos quatro níveis de dificuldade para o adversário (Fácil, Normal, Difícil e Superdifícil), o replay das jogadas pode ser mantido ligado ou desligado e a distância da câmera pode ser ajustada. Também dá para conferir a configuração do controle e ativar a vibração.

Em Audio / Video você define o volume da voz do narrador, o volume da música, dos efeitos sonoros e do ambiente. Se preferir, ligue o modo TV Widescreen – com a tela mais esticada. Na terceira opção é possível alternar entre dois idiomas: inglês e espanhol. Na quarta opção deste menu você pode selecionar as músicas que vão tocar durante o jogo e ordená-las. Selecionando Menus, você indica que

aquela trilha só pode tocar em telas de menu; In Game, indica que ela é exclusiva do período de jogo; e On, toca o som em qualquer momento. Se não gostar de uma música, deixe-a na posição Off e livre-se dela para sempre. Com o botão círculo, é possível alternar o modo entre "In Order" (as músicas tocam na sequência) ou Shuffle (aleatoriamente).

A quinta opção lhe dá a escolha entre auto-save – para salvamento automático sempre que possível – ou Prompt – você sempre será perguntado se deseja salvar o progresso.

Na tela de seleção de "campos" existem várias localidades abertas – incluindo uma favela carioca – e mais um monte que estão fechadas e somente serão abertas conforme você progride nos campeonatos do modo "Rule the Street". Ao selecionar qualquer país já aberto, uma segunda tela aparece com várias opções de partidas. A primeira, Kick About, desafia um time local para um amistoso sem compromisso – utilize-a para ganhar pontos, melhorar o controle de bola e familiarizar-se com as jogadas mais impressionantes. A opção Upgrade Squad abre um desafio contra equipes formadas por jogadores famosos. Alguns exigem um preço (aposta em SB) antes de aceitar o jogo, outros não fazem exigência alguma (são marcados pela palavra Unlocked) e, os que já estão no seu grupo, ficam marcados como Acquired. Desafiando e vencendo o trio montado por uma estrela, você ganha a chance de ter esse jogador em sua equipe – essa é a única maneira de melhorar seus companheiros, então fique sempre de olho nas oportunidades de jogar com algum craque e, quando necessário, invista um dinheiro para desafiar algum dos mais difíceis.

A última opção é a Rule The Street. Aqui você paga uma taxa (em SB) para inscrever seu trio em um campeonato relâmpago. Ao vencer essa competição, você passa a ser considerado o "rei da rua", leva o troféu local e avança rumo à conquista dos melhores do mundo. Outro motivo para continuar jogando são os diversos acessórios extras. Eles aparecem conforme você progride no jogo e aumentam as possibilidades do modo de customização de personagens.

Os modos de jogo

Game On

Coloca os jogadores direto em um partida, sem passar por telas de seleção de quadras ou escolha de jogadores para formar o time. Você só escolhe o lado que vai jogar e o time, e a máquina cuida do resto.

Friendly

É o tradicional amistoso e nele toda a configuração é manual: o lado que vai jogar, o time, os jogadores que vão entrar em campo, a quadra e as regras (a partida termina após algum tempo ou quando um time marcar uma certa quantidade de gols).

Rule The Street

Enfrente as equipes locais em diferentes desafios e campeonatos. Vença, e sua carreira no universo do futebol de rua decolará.

Create a Player

Monte seu jogador, dê a ele as qualidades ideais e desfrute dos campeonatos com um atleta exclusivo.

Star Team

Esta opção é uma das mais divertidas. Dá para criar um time inteiro, personalizá-lo e ainda incluir qualquer jogador que esteja disponível no jogo. Ou seja, você monta uma seleção "mundial de rua" e pode desafiar quem quiser.

Street Training

Nesta opção você pode assistir a um vídeo que demonstra os conceitos básicos do jogo. Se você não conhece a série Street, terá uma boa idéia de como os esportes são praticados na rua, em espaços improvisados e sem regras rígidas.



POR TRÁS DA PRODUÇÃO

Entrevista exclusiva sobre o futebol de rua da EA

Por Fabio Santana

FIFA Street marca a estréia do nosso amado futebol na série de esportes de rua da Electronic Arts. Para descobrir mais sobre como é criar um game desse naipe, fomos atrás de James McDermott, o gerente mundial de produto desse novo título. Confira esse bate-papo exclusivo.

SDP: Adaptar a jogabilidade de campo com onze jogadores para as ruas com apenas quatro deve ter sido um desafio e tanto, não?

JM: O ponto principal é que este é um game de futebol de rua no estilo arcade, ao contrário de FIFA Soccer, que é um simulador. FIFA Street se concentra nas jogadas de um contra um. O que manda é o estilo e, isso, garante mais sucesso. O jogo apresenta jogadas que você não veria em qualquer gramado, movimentos que os jogadores aperfeiçoaram nas ruas, exclusivos da cultura do futebol de rua mesmo. Seja mantendo a bola no alto e longe do adversário, desconsertando o oponente com a alavanca de dribles ou usando o chute GameBreaker para fazer um gol torpedo, FIFA Street é um jogo totalmente diferente.

SDP: Com tantas opções disponíveis, deve ter sido difícil

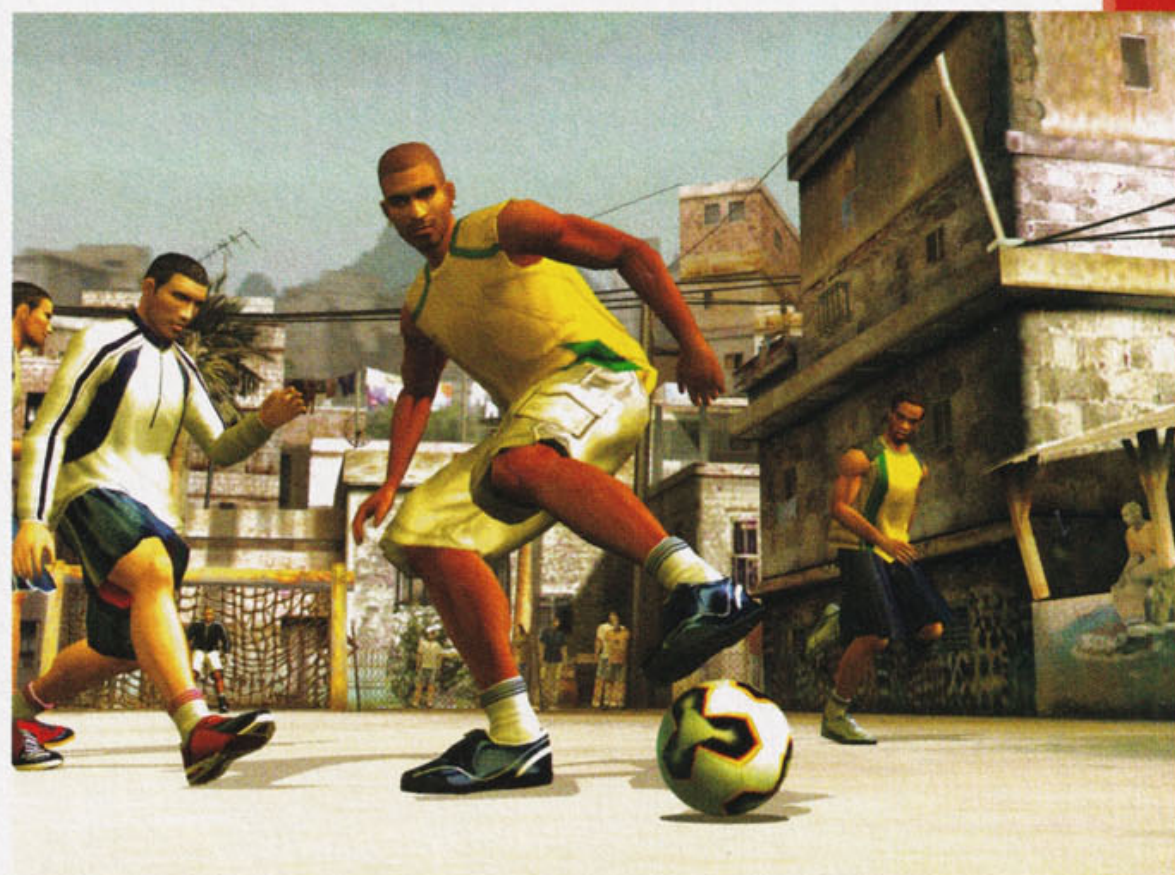
chegar a uma lista final de cenários de rua. Pode nos dizer algo sobre esse processo seletivo?

JM: Nós queríamos garantir uma boa representação do futebol de rua global, então selecionamos dez locais diferentes. Nesta lista, asseguramos os berços de grandes talentos que são o Brasil e a Holanda como lugares de destaque, depois fomos adicionando outros lugares que davam a variedade de estilo, etnias e nações ao esporte.

SDP: Mais difícil do que essa seleção de cenários deve ter sido a escolha dos jogadores profissionais. Como foi esse desafio?

JM: Conseguimos uma bela lista de seleções: 16 delas, incluindo Brasil, México, Inglaterra e EUA. O jogo tem um enfoque especial na cultura do futebol de rua mundial, especialmente na Europa e na América do Sul.

O mais importante ao escolher as



escalões foi a credibilidade que cada um tem no esporte e também a possibilidade de eles fazerem essas jogadas na vida real. É impossível não incluir caras como Rooney, Ronaldo Fenômeno e Ronaldinho, além de quase todos os grandes jogadores brasileiros da atualidade.

SDP: Os jogadores foram modelados com extrema fidelidade. Além de emprestarem suas imagens, eles também fizeram captura de movimentos para jogadas individuais?

JM: Para FIFA Street, queríamos que a jogabilidade fosse uma representação real do futebol de rua. Para demonstrar a liberdade que os jogadores teriam no controle, fomos direto para a Europa consultar os campeões das ruas. A maioria dos conselhos (incluindo as jogadas) veio de jogadores de rua de verdade, como Lenny Netteb e Edward Van Gils. Esses caras vieram das ruas de Amsterdã e foram os campeões do Panna KO, um torneio mano a mano onde o objetivo é humilhar o adversário. Eles fizeram todas as capturas de movimento para as

jogadas, sendo que muitas delas são usadas diariamente nas ruas.

SDP: O futebol é a paixão nacional aqui no Brasil. Você gostaria de mandar uma mensagem aos fãs brasileiros?

JM: Seus times, seu país e seus jogadores sempre trazem alegria e um jeitinho especial ao esporte. Vocês tornam o futebol o esporte mais divertido do mundo, apesar de eu ser fã da Irlanda, acho que temos mais ou menos os mesmos gostos.

SDP: Há planos para uma sequência de FIFA Street?

JM: Estamos esperando ansiosamente para ver a reação dos fãs. O game tem muitas coisas que as pessoas nunca viram antes e teremos muitas opiniões para nos basear se fizemos uma sequência. Este é apenas o começo de FIFA Street. ☒



DEVIL MAY CRY 3 DANTE'S AWAKENING

Faça o demônio chorar com nossa estratégia infalível

Por Gilsomar Livramento

Se você é do tipo que só acredita jogando, então pode comprovar que este game vai direto para a sua coleção de favoritos, junto com mais esta edição da SDP. A estratégia abaixo traz a localização de todas as Blue Orbs Fragments, armas e esquemas para você vencer cada um dos chefes. Aumente o volume da sua TV e, como diria Dante, "Let's rock, baby!"

Comandos básicos

L3: mover o personagem/
cursor

R3: movimentar a câmera/
mudar de alvo

▲: atacar com espada

■: ataque com arma de fogo

●: atacar com estilo (Style*)

✕: saltar

L1: Devil Trigger

L2: alternar armas

R1: travar o alvo**

R2: alternar Devil Arms

Select: fazer provocação

Start: pausar / acessar menu

Direcional ↑: acessar itens

Direcional ↓:

acessar equipamentos

Direcional ←:

acessar informações

Direcional →:

acessar mapas

* Além de servir para examinar e pegar objetos, o botão ● é utilizado nas ações específicas de cada estilo (Style) de combate.

** Mantenha **R1** pressionado para travar o alvo no inimigo e aperte **R3** quando quiser trocar de alvo. Para executar uma esquiva, segure **R1** e movimente o personagem para a esquerda ou para a → + ✕.

Conceitos do jogo

Antes de cada missão, navegue na opção **Customize** e nos seguintes tópicos:

STYLE: apresenta habilidades distintas para cada combate. Dos seis estilos existentes, quatro podem ser evoluídos ao longo do game.

EQUIP: aqui você equipa novas armas. É possível usar, ao mesmo tempo, dois tipos de arma de fogo e dois tipos de espadas.

ITEM: compre seus itens nesta opção, embora todos sejam limitados depois de uma certa quantidade.

ACTION: compre novas habilidades para as espadas.

GUNS: evolua suas armas até o Level 3. Para comprar habilidades e evoluir

armas, é necessário adquirir Red Orbs. Pausando o game e entrando na opção **Status**, você confere a configuração dos equipamentos do personagem, e acessando o **File**, haverá informações sobre itens, armas e ações com armas específicas.

Você poderá fazer combos (quanto maiores eles forem, mais elevado será seu ranking de Style Points). As classificações de combos são: Dope!, Crazy!, Blast!, Alright!, Sweet!, Showtime! e Stylish! Há dois modos de fazê-los: acertando muitos inimigos ao mesmo tempo ou executando diferentes seqüências de ataques em um único alvo. Se quiser provocar os inimigos de maneira diferente, aperte **Select** quando obtiver uma das classificações no ranking.

A importância do combo está em seu uso contra as estátuas misteriosas, encontradas no game, e que seguram tochas. Elas só podem ser quebradas quando se obtém uma classificação no ranking ao executar diferentes ataques que justifiquem um combo (vide estratégia).



A seguir você será orientado para realizar todas as tarefas, ficando a seu critério destruir eventuais inimigos ou explorar ambientes em busca de Red Orbs. Seu desempenho nas missões será classificado com notas de E a S – quanto mais alta a pontuação, maior a quantidade de Red Orbs adquiridas. Também fica por sua conta evoluir equipamentos e habilidades ao máximo, exceto no momento em que isso for obrigatório.

MISSION 1 A Crazy Party

Esta primeira missão é para você se adaptar ao controle e à jogabilidade. Aniquile os inimigos e aproveite para destruir os objetos do escritório de Dante, a fim de coletar Red Orbs.



MISSION 2 The Blood Link

Você estará na área "Dante's Office Front". O inimigo Wrath pode causar grandes danos com sua esfera explosiva. Atire nele à distância e pegue a Devil Star S ao lado da porta.



SUB-CHEFE: Hell Vanguard

Ele pode se teletransportar e criar ataques rápidos, saindo do chão ou em investidas diretas. Quando ocorrer uma onda no chão, afaste-se. Quando aparecer fumaça no ar, esquive-se para os lados ou pule. De resto, ataque o inimigo e cuidado quando ele se defender – quando as armas se cruzarem, desvie para um dos lados e continue atacando.



MISSION 3 The Devils Tower

Na área "66 Slum Avenue", derrube os inimigos Enigmas que lançam flechas mágicas, e os Wrath. Depois, acesse a área "Bullseye". Destrua o que encontrar aqui, principalmente as máquinas musicais. Atrás delas, atinja um dispositivo para quebrar o selo que bloqueia o caminho. Antes de sair pela porta adiante, pegue a arma Shotgun na parede à esquerda. Na "Love Planet", destrua os inimigos para acessar a "13th Avenue". Quebre a parede mais adiante, à esquerda, para encontrar o Red Orb Pedestal. Destrua-o para obter Red Orbs, depois suba nas ruínas residenciais à esquerda para encontrar uma das estátuas que seguram pequenas tochas. Para quebrá-la, faça um combo que alcance o ranking "Blast!" e você ganhará uma Blue Orb Fragment – a cada quatro dessas que juntar, sua barra de HP aumentará. Pegue outra Blue Orb Fragment mais adiante, à direita da rua, e examine a porta dupla abaixo, para acessar a primeira missão secreta.



"Secret Mission 1: The Exorcist"



Acabe com todos os inimigos em menos de 1 minuto. Combos simples e constantes resolvem, cuidado com as investidas. Completando a missão, você ganha uma Blue Orb Fragment.

Independente de cumprir a missão secreta, logo mais você encontrará a primeira Divinity Statue do game, onde poderá fazer upgrades em seus equipamentos. Siga para a torre adiante e acesse a "Ice Guardian's Chamber".

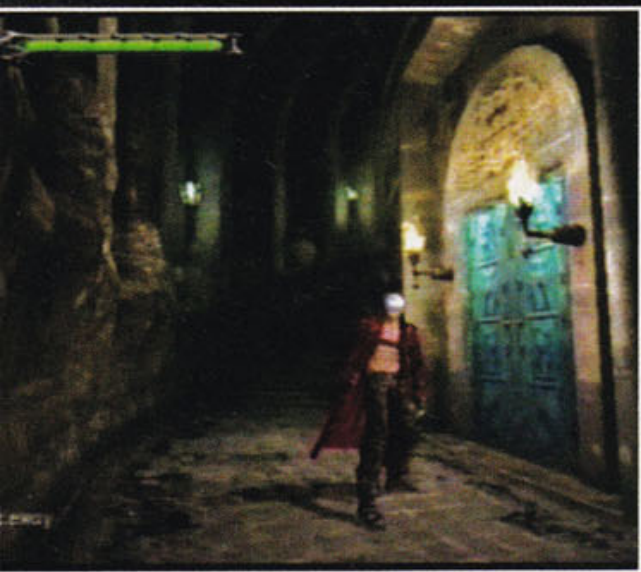
CHEFE: Cerberus

Atire nas pernas e nas cabeças do inimigo, quebrando sua proteção de gelo. Então, ataque suas patas até derubá-lo e acerte suas cabeças, para causar grande dano. Você poderá desviar dos ataques ficando pelos flancos, pulando quando necessário. Vencendo, ganhará a arma Cerberus.

MISSION 4 The Uninvited One

Na "Chamber of Echoes", suba as plataformas circulares e procure pela porta azul, passando pela "Entranceway" e chegando à "Living Statue Room". Derrote os inimigos e saia pela porta adiante, chegando na área "Silence Statuary". Quebre as estátuas e o Red Orb Pedestal, depois acione o dispositivo na parede e suba no elevador. Chegando na "Incandescent Space", derrote os inimigos e use o grande cano sobre a porta para pegar um Blue Orb Fragment.

A porta adiante leva ao segundo andar. Entre pela porta amarela mais acima, chegando na "Endless Infernum". O lance de escadas ao lado se quebrará, derrubando-o na "Chamber of Sins". Derrote os inimigos para voltar à área anterior e entre pela porta vermelha. Na "Giantwalker Chamber", enfrente um novo inimigo. ©



Ⓢ SUBCHEFE: Gigapede

Pule sobre sua cabeça, trave a mira e tente causar grandes danos – dois combos completos serão suficientes para vencer. Rebata as esferas vermelhas que o inimigo lançar ou se esconda atrás das colunas, mas fuja das esferas azuis. Vencendo, entre pela porta ao fundo, chegando à “IncanDESCENT Space”, e pegue o artefato Astronomical Board.

MISSION 5 Of Devils And Swords



Os Blood Goyle aparecerão. Atire até virarem pedra e só então ataque com a espada. Volte à área anterior e saia pela porta amarela. No topo da “Chamber of Echoes”, examine o mecanismo junto às engrenagens para usar o Astronomical Board e fazer as paredes do andar abaixo se recolherem. Pegue o artefato Vajura, entre novamente pela porta azul e siga para a “Living Statue Room”. Suba na plataforma acima e examine a engrenagem ao fundo. Use o artefato Vajura para acessar o artefato Soul of Steel. Derrote os inimigos e volte para a “Chamber of Echoes”. Entre novamente pela porta amarela e atravesse o buraco à sua esquerda, encontrando outra estátua com tochas. Para quebrá-la, use a arma Cerberus e faça um combo que alcance o ranking “Alright!”, obtendo outra Blue Orb Fragment. Examine a grande porta ao lado e use o artefato Soul of Steel, aces-

sando a “Surge of Fortunas”. Examinando a figura vermelha na parede junto ao dispositivo, acesse outra missão secreta.

“Secret Mission 2: Untouchable”

Destrua os quatro Enigmas, sem ser acertado por suas flechas. Trave a mira em um deles, recue, atire e desvie dos ataques. O prêmio é uma Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, acerte o dispositivo ao lado e suba no elevador, tomando cuidado com os inimigos. Na “Azure Garden”, destrua os objetos ao redor da porta e, se possível, compre o Level 3 das pistolas. A porta ao lado conduz à “Firestorm Chamber”.

CHEFE: Agni & Rudra

Um detém o poder do fogo e o outro o do gelo. Se comprou o Level 3 das pistolas, será fácil vencê-los. Concentre seus tiros em um e, quando fizerem um ataque de investida, esquive-se para os lados. Ao atacá-los, eles poderão defender alguns golpes e quebrar seu ataque, contra-atacando em seguida. Neste momento, pule e dê uma espadada.

Atacando no momento certo, o inimigo perderá a espada e você causará o dobro de dano com ele desarmado. Repita esse processo equilibrando o dano entre os dois inimigos, deixando-os quase com o HP por igual. Desta forma, assim que matar um, imediatamente ataque o outro com tudo para evitar que as duas espadas sejam combinadas e os ataques causem o triplo de danos em você. Diante de qualquer outro ataque, pule ou desvie no último momento. Derrotando-os, você obterá as armas Agni & Rudra.

MISSION 6 Family Ties

Na “Mute Goddess’ Chamber”, ignore a figura no centro da plataforma e vá pela passagem ao fundo até a “Chamber of 3 Trials”. Adiante, três caminhos levam a três desafios. Da esquerda para a direita, veja o que deve ser feito:

1º) Trial of Wisdom

Há quatro passagens (três, excluindo aquela por onde você veio). Primeiro entre naquela à direita de Dante, depois na da esquerda e por último na da frente. Você obterá o artefato Essence of Intelligence. Utilize qualquer porta para voltar à área anterior.

2º) Trial of Skill

Cruze o corredor das estacas, observando como são projetadas e passando pelos pontos livres. No outro extremo, pegue o Essence of Technique. Volte à área anterior.

3º) Trial of The Warrior

Para anular a resistência dos inimigos, acione os dois artefatos nos extremos da arena. Vencendo todos, obtenha o Essence of Fighting. Retorne à área anterior.

Visite a Divinity Statue e equipe as espadas Agni & Rudra, volte para a área anterior e examine a figura central para abrir caminho e obter a arma Artemis. Entre pela porta revelada, acessando “The Dark Corridor”. Ao lado, mais uma estátua com tochas, onde Agni & Rudra deverão ser usadas para fazer combos. Consiga um Ranking “Alright!” para obter o Blue Orb Fragment.

MISSION 7 A Chance Meeting



Suba no vão da parede ao lado da porta e examine a estátua para acessar a missão secreta.

“Secret Mission 3: Death From Above”

Fique 20 segundos no ar. Para isso, faça os inimigos se juntarem e pule sobre eles. Apertando o

botão de pulo sobre o adversário, Dante o usará como plataforma. O prêmio é um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, entre pela porta ao lado. Na “Heavenrise Chamber”, desça até o fundo e a porta ao lado o levará a “The Divine Library”. Destrua os inimigos e pegue o artefato Orihalcon Fragment.

Volte à área anterior e use os pedestais luminosos para chegar aos andares superiores – procure uma Holy Water. No último andar, entre pela porta e, na área “Pitch-Black Void”, continue por dentro da torre e pegue um Blue Orb Fragment sobre uma das vigas no teto. A porta leva à “Skull Spire”. Destrua os objetos laterais e livre-se dos inimigos no caminho. Pegue o item Vital Star S atrás da grade e entre pela porta ao lado, chegando na “Tranquil Souls Room”. Derrote os inimigos para pegar o item Siren's Shrek na estátua ao fundo. Cruze a porta oposta para chegar à “Lift Room”. Mais uma estátua segurando tochas. Para destruí-la, faça combos usando a espada Rebellion e alcance o Ranking “Stylish!”. Conseguindo, ganhará um Blue Orb Fragment.

Examine a máquina ao fundo para usar o artefato Orihalcon Fragment e acionar o elevador. Este levará até a “Chamber of Echoes”. Examine a porta selada por uma parede de fogo para usar o item Siren's Shriek e acessar a “Entranceway”. Pegue o item Gold Orb, à sua esquerda, depois siga para o outro lado do corredor. Na “Cursed Skull Chamber”, quebre a parede e acione o dispositivo para derubar uma esfera presa a uma corrente. Destrua-a para obter o Crystal Skull, derrote os inimigos e volte pelo elevador. Na “Tranquil Souls Room”, derrote os inimigos e saia pela porta do outro lado, voltando até a “Skull Spire”. Examine o pedestal junto da porta à esquerda, no corredor, para usar o artefato Crystal Skull e entrar na “Moonlight Mile”. Destrua o Red Orb



Pedestal e a porta do outro lado conduzirá até a "Peak of Darkness", onde Vergil o aguarda.

CHEFE: Vergil (1º confronto)

Atire até ele se aproximar. Quando ele iniciar uma sequência de ataques, pule e atire para permanecer no ar por instantes. Logo que ele embainhar a espada, ataque com combos até que se defenda. Pule e repita o processo de ataque até derrotá-lo. Quando Vergil estiver com pouco HP, tentará acertá-lo à longa distância.

MISSION 8 A Renewed Fear



Agora já pode usar o Devil Trigger. Comece no "Leviathan's Stomach" e acerte cinco Eyeballs (parecem pedestais de carne), que abrirão o caminho - cuidado com os resíduos de suco gástrico. Vasculte a área e ache um Red Orb Pedestal na plataforma superior. Na parte superior do barco ao fundo, pegue um Blue Orb Fragment e, quebrando sua lateral abaixo, examine a imagem para outra missão secreta.

"Secret Mission 4: Devil's Teeter-totter"

Com a Shotgun equipada, acione o dispositivo ao fundo e suba no elevador. Ao subir, derrube os inimigos, que estão com o dobro de resistência. Pule sobre eles e atire com a Shotgun. Quando o elevador subir o suficiente, pule o mais alto que puder para pegar o Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, a passagem sobre o ônibus o levará ao "Leviathan's Intestines". Aproveite a Divinity Statue para equipar a arma Cerberus, acerte a parede de nervos adiante e siga para o "Leviathan's Heartcore", onde não poderá fazer nada por enquanto. Siga para o outro trecho do "Leviathan's Intestines" e você será seguido por um Gigapede.

Fuja rápido até chegar em um ponto seguro e então o mate se quiser Red Orbs. Acerte outra parede de nervos ao lado para chegar à outra parte do "Leviathan's Intestines", que levará ao "Leviathan's Retina". Destrua os inimigos para suas almas revelarem o artefato Ignis Fatuus. Pegue-o e saia pela passagem ao lado.

Você está em outro trecho do "Leviathan's Intestines". No caminho, examine as duas entradas na parede à esquerda. Na segunda, há outra estátua segurando tochas. Faça combos com a arma Cerberus para obter um Ranking "Showtime!" e conseguir um Blue Orb Fragment. O final do caminho o levará à outra fuga de uma Gigapede. Por fim, volte ao "Leviathan's Stomach". Entre novamente pela passagem sobre o ônibus e, chegando ao "Leviathan's Heartcore", examine o pedestal para usar o artefato Ignis Fatuus.

CHEFE: Heart of Leviathan

A criatura possui três corações. O da esquerda absorve a alma dos inimigos que aparecerão e o da direita absorve a energia do Devil Trigger. O ponto fraco é o coração central, mas é preciso anular a blindagem por alguns instantes - esvazie o HP de um dos corações laterais. O coração central soltará bolas de energia perseguidoras ou rajadas vermelhas que varrem o chão (nesse momento, pule e fique atirando no ar). Quando o coração central mostrar seu ponto fraco, ataque-o com tudo. Repita o processo e use o Devil Trigger para recarregar seu HP, sempre que possível.

MISSION 9 Faded Memories



Saindo da criatura, Dante voltará para a torre, chegando na "The Rotating Bridge". A porta adiante o levará à "Provisions Storeroom". Derrote aranhas gigantes para acessar o "Subterranean Garden". Equipe o estilo Trickster e tenha a habilidade Air Hike,

ambos necessários para entrar na passagem secreta acima de onde se encontra a Divinity Statue, para pegar um Blue Orb Fragment.

Mais adiante, resolva um puzzle cujo objetivo é fazer com que a luz da estátua ao fundo chegue na estátua do outro lado. A solução: dos dois refletores à esquerda, destrua o que desvia a luz na diagonal; destrua o refletor que está na frente da estátua que deve receber o feixe de luz. Caso erre, acione o dispositivo ao fundo para resetar. Quebre o selo da porta vizinha e acesse a "Subground Water Vein", que conduz ao "Rounded Pathway". Destrua os inimigos e a porta seguinte o levará ao "Subterranean Lake". Pegue as Red Orbs à direita e mais outras subindo pela parede. Entre pela porta junto a Divinity Statue para chegar em outro trecho da "Rounded Pathway", que leva a outro ponto da "Provisions Storeroom". Pegue o artefato Ambrosia e elimine as aranhas para sair. Volte ao "Subterranean Lake". No outro extremo, mais uma estátua a ser destruída, mas você não tem a arma necessária. Use as colunas para subir na plataforma e pegar a arma Spiral. Siga pela passagem atrás da cachoeira, área "Limestone Cavern", suba na passagem à direita e examine os cristais vermelhos para uma missão secreta.

"Secret Mission 5: Destroyer"

Destrua os 50 objetos do cenário em 40 segundos - a arma Cerberus é uma ótima opção. O prêmio é um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, examine a caverna à esquerda para encontrar uma Devil Star, siga para o lado oposto e examine a estátua para usar o artefato Ambrosia, acessando a "Sunken Opera House".

CHEFE: Nevan

Aproxime-se de Nevan e espere-a dizer "Ready", recuando para evitar seu ataque circular. Quando ela parar, destrua seus morcegos. Ao eliminá-los, ela ficará vulnerável por alguns instantes. Ataque até os olhos dela brilharem. Nessa hora, pule e atire. Repita o processo, evite os ataques dos morcegos e fique longe quando ela lançar uma lâmina negra pelo chão. Assim que perder boa parte do HP, ela eletro-

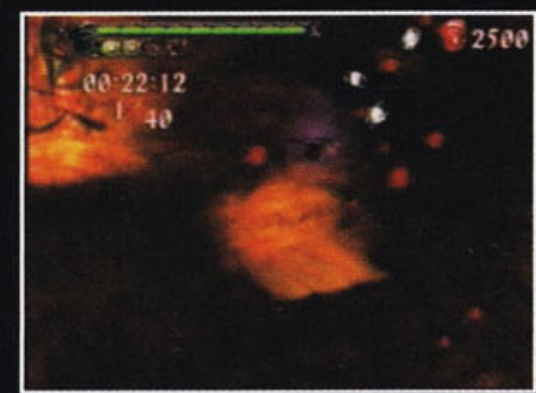
cutará o chão. Pule e atire por alguns instantes. Depois, fique atento às ondas de energia. Quando o HP de Nevan estiver muito baixo, ela aparecerá no centro do cenário e estará vulnerável. Não deixe que ela o toque, senão o seu HP será drenado. Ao vencer a batalha, você ganhará a arma Nevan. Entre pela porta do outro lado desta área.

MISSION 10 The Job



Antes da missão, equipe a arma Nevan e compre alguma habilidade para ela, se possível, juntamente com uma ou duas Purple Orbs. Continuando, pegue o artefato Stone Mask adiante e volte ao "Subterranean Lake". Vá até a estátua, embaixo do local onde você obteve a arma Spiral, e faça combos com a arma Nevan, para obter um Ranking "Blast!" e outro Blue Orb Fragment. Do outro lado, examine a figura branca junto à porta para usar o artefato Stone Mask e acionar uma ponte. Cruzando-a, aos pés da estátua, pegue o Neo Generator e examine o objeto luminoso à direita, para encontrar outra missão secreta.

"Secret Mission 6: Flight of the Demon"



Em 30 segundos, colete 40 Red Orbs. Esteja equipado com a arma Nevan, pegue a White Orb e acione o Devil Trigger.

Pule, mantenha o botão R1 pressionado e aperte X novamente. Fazendo tudo certo, Dante voará enquanto tiver energia. Colete as Red Orbs mais altas, depois, as restantes no chão.

Ⓢ O Blue Orb Fragment é a recompensa. Se tiver paciência, entre nesta missão várias vezes para juntar Red Orbs e comprar habilidades para suas armas. Independente da missão secreta, cruze a ponte de volta e pela porta à direita. Na "Rounded Pathway", destrua os inimigos Dullahan atacando-os pelas costas, para quebrar o selo da porta. Volte a "Provisions Storeroom", mate as aranhas e entre pela porta seguinte. Na "The Rotating Bridge", atravesse a ponte para Dante usar o artefato Neo Generator. Entre pela porta adiante, chegando na "Marble Throughway".

MISSION 11 Revenge



Antes de começar, equipe a arma Agni & Rudra. Você estará na "Gears of Madness", onde pegará uma Devil Star sobre uma plataforma - acima dela, há uma missão secreta, acessível se você tiver o pulo duplo. Ignore por enquanto. Entre pela porta adiante, que leva ao "Altar of Evil Pathway", e pegue um Blue Orb Fragment no buraco acima da porta. Mais adiante, elimine os Soul Eater. Eles só se revelam quando você ficar de costas. Faça isso e então trave a mira e atire. A porta adiante dá acesso ao "Altar of Evil". Suba pela lança fincada na parede e ataque o bloco até encaixá-lo na parede no outro extremo. Do outro lado, quebre a parede e empurre outro bloco ao seu encaixe para revelar uma passagem. Derrote os inimigos para quebrar o selo e siga pela nova passagem até o "Temperance Wagon". Acerte a estátua para revelar outra passagem onde há uma Holy Water. Embaixo da escada, a estátua só pode ser quebrada com Agni & Rudra. Faça combos para conseguir o Ranking "Showtime!" e pegar o Blue Orb Fragment. Suba na plataforma móvel, acabe com os inimigos e, do outro lado, use as escadas. A porta leva à "Torture Chamber".

CHEFE: Beowulf

Use o Devil Trigger sempre que possível. Desvie dos socos e chutes, atacando com espadadas. Também pule e acerte o olho de Beowulf, cegando-o por instantes. Quando ele perder uma boa quantia de HP, abrirá as asas, então, fique distante. Logo que a criatura correr, cuide para não ser atropelado. Atire constantemente e desvie das colunas que ele lançará. Os socos de Beowulf, a partir desse momento, serão explosões de energia; evite-as. Quando o HP do inimigo estiver muito baixo, não fique muito longe ou ele abrirá as asas e mandará rajada de penas, difíceis de se evitar.

MISSION 12 Hunter And Hunted



Com o artefato Haywire Neo Generator, Dante permanecerá com o Devil Trigger ilimitado, mas seu HP será drenado aos poucos. Volte pelo caminho, destrua os inimigos do "Altar of Evil" e ignore os do "Altar of Evil Pathway". Chegando à "Gears of Madness", acesse a missão secreta ignorada antes.

"Secret Mission 7: Hang 10"

Derrube um inimigo e pule sobre ele para "surfar" e chegar ao outro lado em 30 segundos. Se você entrou na missão com o Devil Trigger ilimitado, será mais fácil. Basta correr e pegar o Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, chegue na "Marble Throughway" e destrua mais inimigos. Em "The Rotating Bridge", Dante usará o artefato que obteve. Cruze a ponte para chegar ao "Spiral Corridor" e encontrar uma Vital Star L. A porta no final da escadaria conduz a "Underground Arena".

CHEFE: Geryon

Na primeira etapa da batalha, Geryon correrá em sua direção. Atire e use o

pulo duplo para não ser atropelado. Quando ele parar, acerte suas pernas e cabeça com espadadas. O cavalo vai tombar e vocês cairão em uma arena, para a segunda etapa da luta.

Geryon correrá ao seu redor, então, trave a mira no cavalo ou na carruagem. Mova-se na direção contrária ao inimigo e desvie dos foguetes, enquanto atira. Sempre que ele correr em sua direção, use o pulo duplo para não ser atropelado. No instante seguinte, acerte o cavalo para derrubá-lo e para ganhar vantagem ou ataque a carruagem. Atacando o cavalo, ele usará a habilidade Quicksilver para se mover rapidamente e deixará esferas que, quando tocadas, deixarão Dante lento. Se acertar a carruagem, Geryon deixará esferas que o tornarão lento e lançará tentativas de acertá-lo. Quando o HP do inimigo estiver baixo, ele combinará todos os ataques aleatoriamente. Vencendo-o, obtenha o estilo Quicksilver e saia pela porta.

MISSION 13 Chaos Warm Welcome



No "Effervescence Corridor", enfrente inimigos para acessar a porta e chegar na "Spiral Staircase". Ao descer as escadas, uma das esferas luminosas na parede é diferente. Examine-a para uma missão secreta.

"Secret Mission 8: Tough Guys"

Destrua três aranhas pequenas, duas grandes e dois Hell Vanguard. Como os inimigos aparecem em trio, destrua apenas uma das três aranhas pequenas, depois trave a mira na aranha gigante e acabe com ela, evitando o ataque das menores. Com este princípio, elimine os inimigos maiores, deixando as duas aranhas pequenas para o fim e ganhe um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, ao final da escada, entre pela porta do

fim do corredor à esquerda para acessar a "Lux-luminous Corridor". Pegue uma Devil Star no corredor à direita, destrua os inimigos do outro lado e entre pela porta no final. Na área "Vestibule", há um puzzle. Quebre a parede trincada e observe que o feixe de luz forma o nº 9. Quebre o refletor superior esquerdo para que o feixe de luz chegue ao outro refletor acima e mande luz na direção da parede quebrada. Depois, é só destruir o refletor no meio do corredor, atrás da parede quebrada, e pegar o artefato Orihalcon.

No mesmo corredor, suba pela abertura na parede do lado esquerdo, acima da tocha, e examine a figura para outra missão secreta.

"Secret Mission 9: Target Practice"

Atire nos Wrath para destruir outros inimigos próximos e atire nos que sobreviverem às explosões. Vencendo, ganhe mais um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, retorne à área anterior e entre pela porta no final do corredor para chegar ao "Obsidian Path". Use a Divinity Statue para equipar a arma Nevan - é bom ter comprado habilidades para ela -, depois siga para o outro lado da área para encontrar outra estátua. Faça combos com Nevan e consiga um Ranking "Stylish!" para obter outro Blue Orb Fragment. Feito isso, examine a grande porta ao lado para usar o artefato Orihalcon e topa com Vergil.

CHEFE: Vergil (2º confronto)

Atire em Vergil até ele aparecer perto de você. Nesse instante, evite os golpes usando pulo duplo e atire para ganhar tempo. Quando Vergil terminar sua sequência de chutes, emende combos para cancelar sua ação. Quando ele defender seu golpe durante um combo, pule e repita o processo citado. Quando Vergil estiver com metade do HP, usará sua forma demoníaca para ter mais velocidade e alcance nos ataques. Repita o processo. Nos ataques à longa distância, esquive-se. Quando Vergil estiver com HP muito baixo, ele combinará diversos ataques.

MISSION 14 Drive!



Examine a "Lair of Judgement Ruins" para pegar a arma Beowulf e use a Divinity Statue para equipar sua nova aquisição. Mais adiante, uma estátua pode ser quebrada fazendo combos com a Beowulf. Consiga o Ranking "Crazy!" para obter outro Blue Orb Fragment. Entre pela porta adiante e destrua o Red Orb Pedestal à esquerda do elevador, subindo nele depois. No "Subterranean Lake", pule por cima do elevador e siga pela caverna. O caminho é linear e você chegará na área "Vertibule", que leva ao "Altar of Evil". Destrua os inimigos e saia pela porta oposta à lança cravada na parede, chegando à "Temperance Wagon". Use a plataforma móvel para, do outro lado, acessar a "Hell's Highway". Abra caminho derrotando os inimigos e obtenha um item Vital Star S e um Blue Orb Fragment. A porta seguinte leva ao "Subterranean Garden", que dá acesso à "Subground Water Vein", onde uma coluna de luz o leva ao "Love Planet" – ignore-o e cruze a porta no final do caminho, se quiser pegar uma Vital Star S. Saia pela porta ao fundo para chegar na "13th Avenue: Aftermath". Nas ruínas dos prédios, procure uma Holy Water, depois siga para a torre.

MISSION 15 The Gatecrasher



Na "Upper Subterranean Garden", examine a porta e encare dois inimigos. Com espadadas, quebre sua defesa e cause danos até vencê-los. Entre pela porta ao lado. Derrote mais inimigos na "Provisions Storeroom" e a porta

seguinte o levará à "Devilspout Lift", onde é preciso obter três artefatos para continuar. Entre pela porta do outro lado. Sobre ela, você encontrará um Red Orb Pedestal e, ao fundo, acione o dispositivo para ativar um mecanismo. Volte para a "Provisions Storeroom", acione o dispositivo desta sala e entre pela porta com as três cores. Você chegará na "Gears of Madness". Cruze a porta adiante, "Altar of Evil Pathway", derrote os inimigos e passe pelas lâminas para pegar o Orihalcon Fragment. Volte à área anterior e acione o dispositivo colorido. Depois, entre pela porta com as três cores para chegar ao "Rounded Pathway". Evite as lâminas giratórias, entre pela porta no final do caminho, chegando na "Provisions Storeroom", e pegue mais um Orihalcon Fragment. Na área anterior, ao lado da porta, acione o dispositivo colorido e cruze o corredor novamente. Na "Top Subterranean Lock", pegue Red Orbs à extrema direita e entre pela porta ao lado, que leva a outro ponto da "Rounded Pathway". Vá para o final do corredor e pegue o último Orihalcon Fragment. Volte à área anterior e acione o dispositivo colorido. Entre pela porta com as três cores para chegar na "Marble Throughway". O caminho para a "Underground Arena" é linear.

Pule da ponte e procure um Blue Orb Fragment. Use a plataforma para retornar à ponte e cuidado com os inimigos. Volte até a "Top Subterranean Lock" e acione o dispositivo colorido. Entre pela porta com as três cores para enfrentar as aranhas. Vencendo-as, a porta seguinte o levará até a "Devilspout Lift", onde os três Orihalcon Fragments devem ser usados. Suba pelo elevador para acessar a "Sun & Moon Chamber".

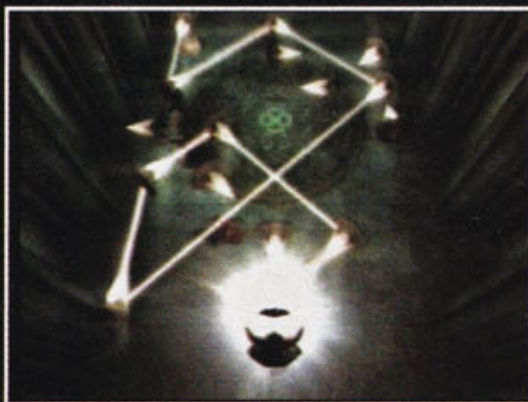
MISSION 16 Win or Lose

Entre pelas duas portas para pegar dois artefatos. Indo pela azul, derrote os inimigos e chegue na "Waking Sun



Chamber", onde deverá acionar o dispositivo e destruir a bola pendurada na corrente. Será aberto um compartimento secreto, que guarda o Golden Sun. Pegue-o, derrote os inimigos e examine a figura amarela (à direita de onde estava o artefato) para uma missão secreta.

"Secret Mission 10: Guiding The Light"



Destrua os refletores certos para a luz chegar à estátua do outro lado da sala. Se errar, acione o dispositivo para resetar. O prêmio é um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, volte para a "Sun & Moon Chamber" e entre pela porta. Siga pelo corredor à esquerda para encontrar uma abertura na parede que acessa a "Chamber of Sins" – se seguir pelo corredor, a batalha na "Cursed Skull Chamber" resultará na obtenção de uma Devil Star. Acione os dispositivos para que duas bolas caiam. Acerte-as de forma que batam uma na outra e você obterá o Onyx Moonshard. Derrote os inimigos e volte para a "Sun & Moon Chamber", onde os dois artefatos serão usados nos pedestais do lado contrário ao elevador, dando acesso à "Ice Guardian's Chamber". Derrote os inimigos, vá para o andar superior e chegue à "Surge of Fortunas". Cruze a porta adiante, área "Endless Infernum", e do outro lado da plataforma acesse a "Giantwalker Chamber". Siga para a "Incandescent Space" e use a Divinity Statue para upgrades em seus equipamentos – não deixe de pegar uma Devil Star S nas engrenagens. Entre pela porta ao lado.

CHEFE: Lady

Se estiver equipado com a Beowulf, alguns combos em Lady causarão altos danos. Desvie dos ataques e das granadas. Vencendo a batalha, ela lhe entregará a arma Kalina Ann. Em

"High-fly Zone", use os pedestais para alcançar os demais andares.

MISSION 17 Inner-Demons



No "The Dark Corridor", pegue a Vital Star S na abertura da parede acima da porta, entre pela passagem na parede no final do caminho e chegue na "Trial of the Warrior". Derrote os inimigos para obter uma Gold Orb, saia e entre pela porta ao lado. Na "God-cube Chamber", há uma última estátua a ser quebrada com a arma Beowulf. Faça combos para conseguir um Ranking "Stylish!" e ganhar um Blue Orb Fragment (encontre também um Red Orb Pedestal, no lado oposto).

Use os cubos para chegar ao primeiro andar, que o levará até um Blue Orb Fragment no final do caminho. Depois, volte à sala dos cubos e alcance o segundo andar, chegando na "Tri-sealed Antechamber". Derrote os inimigos da "Trial of Wisdom", passe pelas armadilhas da "Trial of Skill" e use o pedestal para ser lançado até a "Pitch-Black Void". Ao pegar as Red Orbs nas vigas, veja que uma das estátuas do lado direito está mais iluminada. Examine-a para encontrar uma missão secreta.

"Secret Mission 11: On Pins and Needles"

Esteja com a habilidade Trickster, você precisará ser rápido para vencer a velocidade das estacas. No final do caminho, pegue um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, atravesse a porta para a "Skull Spire" e enfrente os Abysses. Passe pela porta no final do corredor e, no seguinte, chegue na "Dark-pact Chamber", onde há uma aura negra no caminho. ©

☉ CHEFE: Doppelganger

Dante enfrentará sua sombra. Lance luz sobre ela, o que a torna vulnerável a ataques. Provoque-a para que ela lance um ataque de energia negra, seja no chão ou na direção da luz. Aproveite esse momento para acertar uma das janelas e iluminar parte do ambiente – o nível de dificuldade influencia em quantas vezes deve-se acertar as janelas para que se abram. Para atrair o inimigo, acerte o último golpe na janela quando ele vier atacá-lo e só então o ataque. Repita esse processo até vencê-lo e ganhar o estilo Doppelganger. Depois vá até o topo da torre.

MISSION 18 Invading Hell



Você estará no "Unsacred Hellgate". Adiante, chegará na "Damned Chess Board", onde jogará uma partida de xadrez de demônio. Destrua todas as peças e o caminho a seguir conduzirá até a "Road to Despair". Destrua os inimigos e explore as laterais do pé gigante adiante – de um lado se encontra um Red Orb Pedestal e, do outro, a última missão secreta.

"Secret Mission 12: Final Ascension"

É a mais chata de todas. Tenha a habilidade Trickster, além de Air Hike, para subir pelos cubos e usar as parades para chegar ao topo da sala, onde está um Blue Orb Fragment.

Independente da missão secreta, o espelho leva até a "Lost Souls Nirvana", onde terá que enfrentar novamente alguns chefes – as estratégias descritas anteriormente continuam servindo. Cada chefe está representado por um cristal colorido, confira:

CRISTAL	CHEFE
Amarelo	Gigapede
Púrpura	Nevan
Azul Claro	Cerberus
Verde	Agni & Rudra
Vermelho	Heart of Leviathan
Azul	Geryon
Branco	Beowulf
Negra	Doppelganger
Laranja	Inimigos normais + 2 Hell Vanguard

Ao derrotar um chefe, o cristal referente a ele se iluminará em um mural. Derrote alguns para abrir um portal e continuar. Derrotando todos, você obterá mais um Blue Orb Fragment. Então, entre pelo espelho.

MISSION 19 Forces Collide



Na "Room of Fallen Ones", enfrente os Abysses. Vencendo-os, o próximo espelho se abrirá, levando-o para a "Nirvana of Illusions". Evite os inimigos e concentre seus ataques em dois espelhos que refletem sua imagem. Destruindo-os, acesse o "Infinity Nirvana". Você terá que vencer todos os inimigos antes que a ampulheta gigante se esvazie. Se não conseguir, terá de enfrentá-los novamente. Vencendo, pegue o artefato Samsara e entre pelo espelho. Continue entrando nos demais espelhos até voltar a "Nirvana of Illusions". Examine a estátua dourada para usar o artefato Samsara e o espelho criará um caminho para a "End of the Line". Use a Divinity Statue adiante para fazer os últimos upgrades, equipar a arma Kalina Ann e comprar mais Purple Orb e Blue Orb Fragments. Equipe o estilo Quicksilver e entre pela porta adiante.

CHEFE: Arkham & Legions

Arkham está resistente, mas ainda não é grande coisa. Concentre seus ataques e, quando a cor dele mudar, pule e dê espadadas. Quando Arkham se esconder, lançará suas criaturas contra você.

Mate-as e procure usar o Devil Trigger para recarregar seu HP durante esta parte da batalha. Ao arrancar metade do HP de Arkham, a batalha será interrompida e Vergil se unirá a Dante. Neste segundo momento, você não conseguirá usar o Devil Trigger, mas pode chamar Vergil para o ataque, apertando ●. Quando Arkham agarrar Dante, jogue com Vergil por um momento, até acertar o inimigo. Então, capriche nos ataques e tome cuidado com seu HP.

MISSION 20 Screaming Souls



Antes da batalha, compre Vital Stars, pois você se confrontará com Vergil. Seu poder chegou ao máximo ao conseguir a espada de seu pai. Prepare-se!

CHEFE: Vergil (confronto final)



Pule para evitar ataques de investida e desvie para um dos lados quando ele aparecer sobre você. Use e abuse do Devil Trigger sempre que puder. Seus saques com a espada estarão mais rápidos, por isso, seja dinâmico. Comece atirando para que ele apareça perto de você, pule e atire no ar, depois quebre seu ritmo de ataque emendando um combo. Quando Vergil defender seu ataque, prepare-se para um manobra evasiva. Ele também poderá arremessar a arma de Sparda e você terá de se esquivar ou se afastar.

Quando Vergil usar sua forma demoníaca, todos os seus ataques estarão mais rápidos e letais. Fique atento para usar Vital Stars, se precisar, além do estilo Quicksilver, para facilitar

sua vida. Quando arrancar metade do HP dele, os ataques triplicarão de velocidade e se tornarão aleatórios. Para cancelar a forma demoníaca de Vergil, tente encaixar combos em suas costas. Assim que Vergil estiver com pouco HP, ele usará ataques multidirecionais combinando velocidade e investidas surpresas. Nessa hora, use tudo o que precisar.

Vencendo a batalha, não largue o controle ainda. Durante os créditos, você pode aumentar o final do game derrotando 100 inimigos ou mais – o centésimo será um Hell Vanguard. Se estiver equipado com a arma Kalina Ann, dois tiros serão suficientes para eliminar a maioria dos inimigos, além de contar com a ajuda de Lady. Jogue em uma nova dificuldade e, sempre que terminar o game, habilitará material extra e roupas para Dante. Compre todos os Blue Orb Fragments possíveis e Purple Orbs, aumentando seu HP e Devil Trigger, respectivamente. E habilitando tudo, vença o desafio máximo: Heaven or Hell! ☒



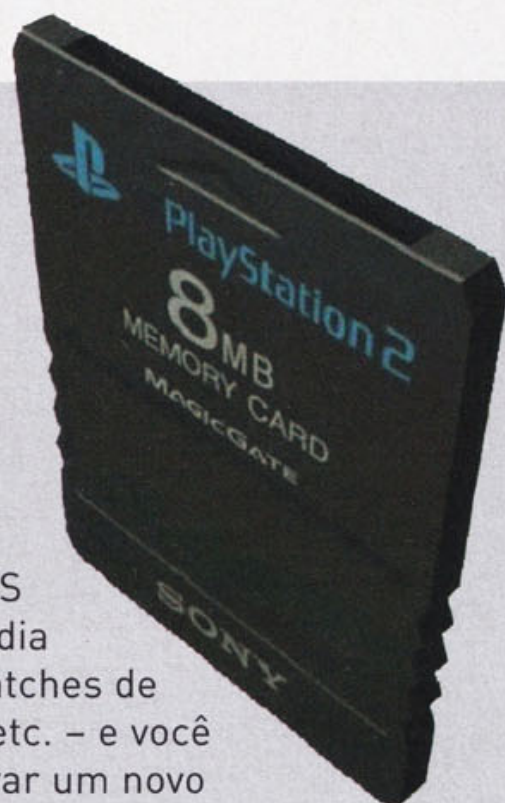
Vida nova ao MEMORY CARD

Diversas maneiras de extrapolar os limites do armazenamento de saves

Por Quem Woo Moo

Você já deve ter passado por essa situação: seu Memory Card está abarrotado – múltiplos saves de alguns jogos (afinal, sempre é bom prevenir, caso você perca algo importante e precise voltar a determinado ponto do game), utilitários (Infinity Manager, DMS Explorer, HDLoader, Reality Media Player, driver do DVD Player, patches de jogos online...), configurações, etc. – e você precisa liberar espaço para salvar um novo game. A primeira coisa que vem à cabeça é apagar alguns dados, mas fica difícil escolher entre tantos saves importantes. Por outro lado, comprar outro Memory Card representa apenas uma solução paliativa, já que é apenas uma questão de tempo para você ter dois cartões lotados. Já um Memory Card de 16 MB pode ser uma dor de cabeça para quem não tem um DMS3 ou Matrix Infinity.

A solução para o dilema pode estar ao seu alcance, mais fácil do que imagina. Que tal ter um espaço de armazenamento ilimitado? Isso é possível e, dependendo do que você já tem em mãos, pode sair a custo zero.



Diversos métodos

Há várias maneiras de expandir o limitado espaço dos Memory Cards, e todos eles consistem em criar backups dos dados em outras mídias com armazenamento maior – ou seja, você “guarda” seus saves em outro lugar, deixando o cartão livre para os dados acessados com maior frequência.

É vital ressaltar, ainda, a necessidade

de manter mais de uma cópia de dados importantes, para evitar perdas das quais você pode se arrepender amargamente. Perder o save de 100% do GTA: San Andreas? De jeito nenhum! As soluções estão divididas por grau de dificuldade, com lista de material necessário. Com certeza uma delas irá satisfazer as suas necessidades.

Solução 1 Backup no HDD do PS2

NÍVEL DE DIFICULDADE	Fácil
VANTAGENS	• Interface fácil e intuitiva • O desbloqueio não é obrigatório
DESVANTAGENS	• Muitos chips não são compatíveis com o Browser 2.0 • Kit HDD original é muito caro • Caso opte por HD de PC, pode ser difícil encontrar o HDD Utility • Não dá para usar com o PStwo
MATERIAL NECESSÁRIO	Se tiver um console sem desbloqueio ou com chip incompatível com o HDD da Sony: • PS2 • Network Adapter • Kit HDD original (com o HDD Utility 1.10) • Memory Card Se tiver um chip com o recurso ATAD Auto-patch, como o Matrix Infinity ou o DMS3 (esta função faz o PS2 reconhecer um HD de PC como um HDD original da Sony): • PS2 • Network Adapter • Kit HDD original ou um HD de PC • HDD Utility 1.10 (caso seja um HD de PC) • Memory Card

O método acima é o mais simples para fazer backup de seus saves, já que ele é apenas um upgrade do Browser (Rotina de Pesquisa) que você já conhece. Este Browser 2.0 instalado automaticamente pelo kit HDD original apenas acrescenta o reconhecimento do disco rígido e comandos para sua operação (como você viu no review do kit na SDP #09). A descomplicada instalação física do

HDD também já foi abordada antes (na SDP #09 e #11), então vamos pular essa parte supondo que o disco rígido já esteja instalado em seu PS2. Antes, apenas mais uma observação: caso já esteja utilizando um HD com o HDLoader ou HDAdvance e não quer perder os jogos instalados, há uma opção que instala o novo Browser sem formatar o disco rígido.

Ⓢ Configurando o mod-chip

Caso você tenha um PS2 sem chip e com o kit HDD original, pode pular esse passo. Aqui iremos tornar um HD de PC compatível com o Browser 2.0, fazendo o PS2 reconhecer o disco como se ele fosse original da Sony. Dois mod-chips têm esse recurso, o DMS3 e o Matrix Infinity, e é recomendável estar com a última atualização do chip – firmware 1.39 do Matrix Infinity ou 2.0 beta 4 do DMS3. Veja como ativar esta função em cada um:

Matrix Infinity

Ligue o console com os botões **▲** e **●** pressionados até que a tela de configuração do chip apareça, altere a opção "ATAD auto patch" para ON e pressione Start para gravar as configurações.

DMS3

Ligue o console com os botões L1 e R1 pressionados até que a tela de configuração do chip apareça, mude a opção "ATAD Auto-patch" para ON e aperte Start para salvar as configurações. Não se esqueça que o DMS3 precisa do Memory Card para gravar os dados.

Com o ATAD Auto-patch habilitado, qualquer HD que você instalar será reconhecido como um HDD original da Sony. Assim, podemos partir para a instalação do Browser 2.0, que pode ser encontrado no CD HDD Utility Disc Version 1.10. Este disco é parte integrante do kit original, mas caso você não o tenha (ou não conheça alguém que tem), é possível encontrar na internet com uma certa peregrinação.

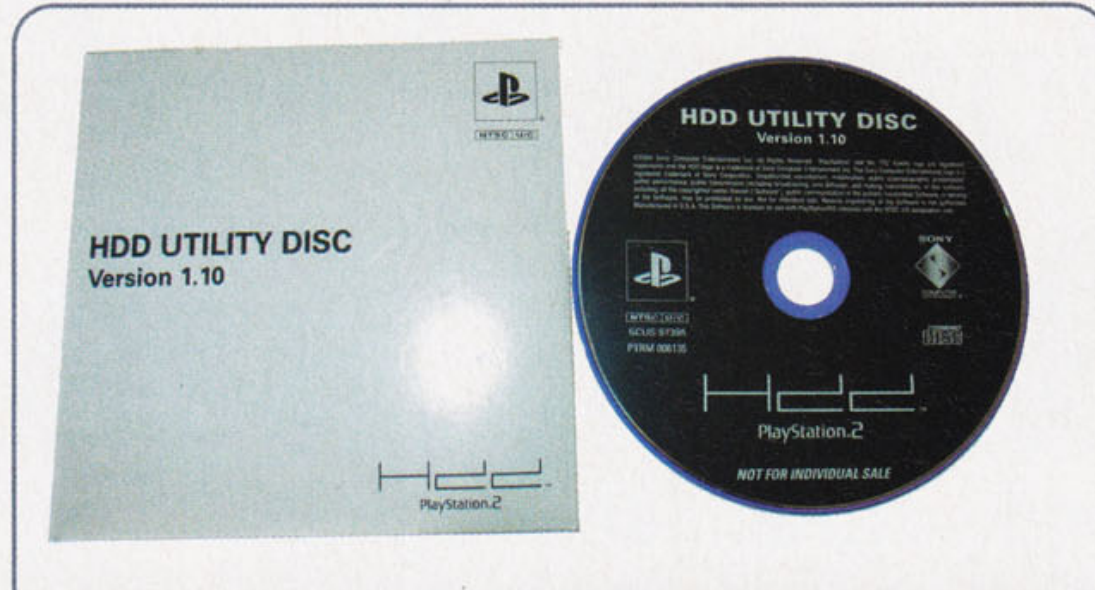
Atualizando o Browser

Agora é a hora de atualizar a Rotina de Pesquisa para a adição dos comandos que iremos precisar:

1. Depois que o HD estiver instalado e o chip configurado, coloque o CD HDD Utility Disc 1.10 no PS2 e aguarde a inicialização. Pressione X na primeira tela;

2. Agora o programa realiza verificações (NA, HDD da área correta, etc.) e aborta a instalação caso algo esteja errado. Por isso, é necessário preparar tudo corretamente antes (instalação física e configuração do chip);

3. Após a verificação, será mostrado o menu principal. Caso tenha instalado um HD de PC e já o tenha utilizado para



HDD Utility Disc 1.10: essencial para a instalação do Browser 2.0 em qualquer HD.

instalar jogos, você pode escolher a opção "Instalar HDD Software", que apenas instala os arquivos do sistema e do Browser 2.0, sem apagar os dados previamente existentes no disco. A opção "Formatar HDD" reparticiona, formata e instala os arquivos no disco rígido – cuidado: se tiver dados importantes no HD, não escolha essa opção, mesmo que seja em uma outra partição;

4. Qualquer que tenha sido a opção de instalação escolhida no passo anterior, verá essa tela com informações. Pressione o direcional para a direita para prosseguir;

5. Vá para a direita na próxima tela também;

6. Agora o programa irá pedir sua confirmação para iniciar a instalação do sistema operacional e do Browser. Pressione **✕** para prosseguir;

7. Mais uma confirmação de segurança antes de iniciar a instalação;

8. Se esta tela aparecer, o programa de instalação achou um Browser previamente gravado no HD. Selecione "Sim" para sobrescrever os dados antigos (ele só irá apagar os dados de sistema, e não o resto) e pressione **✕** para continuar;

9. Agora é só esperar uns 5 minutos até a instalação acabar.

Pronto, um Browser 2.0 instalado e disponível para o uso. A partir de agora o PS2 vai demorar mais para inicializar, já que a carga do sistema operacional será feita pelo HD. Para confirmar que a instalação ocorreu perfeitamente, pressione **▲** na tela dos elétrons para visualizar as versões dos drivers atuais. Repare se a versão do Browser é a 2.0 e se agora você também está visualizando o Endereço MAC do Network Adaptor.

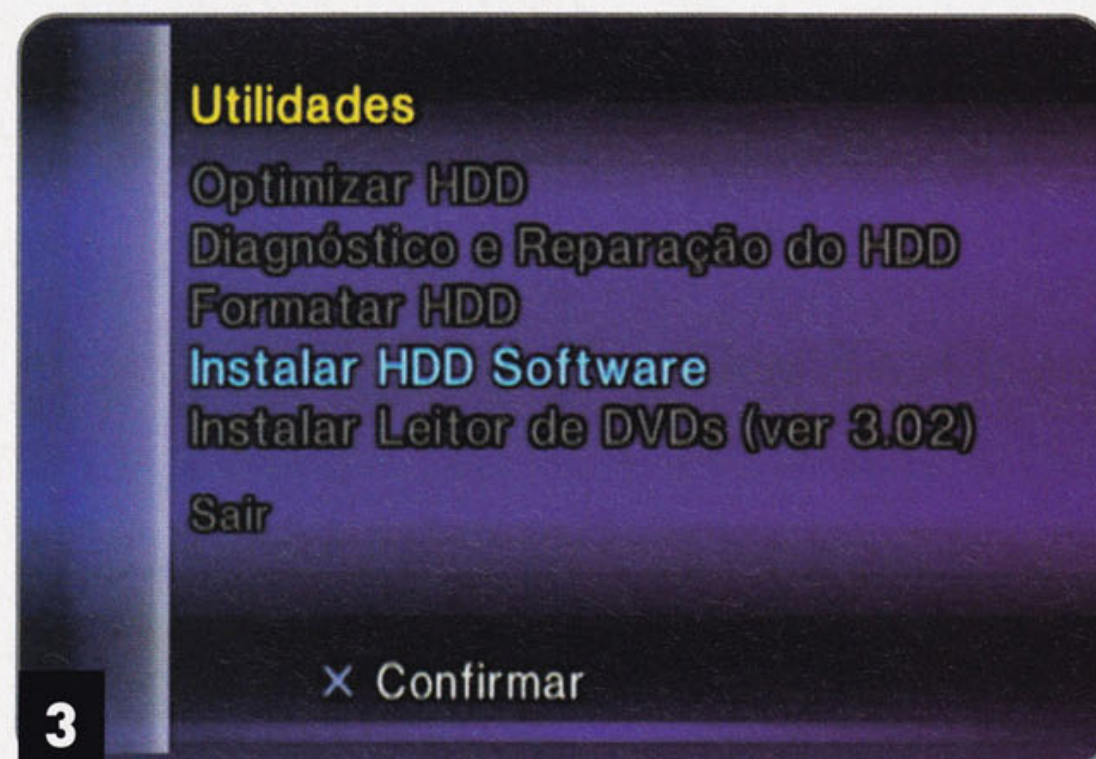


Copiando seus saves

Com tudo devidamente instalado e configurado, e com o Browser 2.0 funcionando, vamos realizar a transferência de seus saves do Memory Card para o HD:

10. Na tela dos elétrons, selecione a Rotina de Pesquisa. Você deve visualizar um ícone do HDD e outro do Memory Card. Selecione o HDD com X. Ao abrir, note que já existe uma pasta chamada "Your Saves" (a instalação do Browser 2.0 já cria essa pasta automaticamente), que você pode utilizar para guardar seus backups;

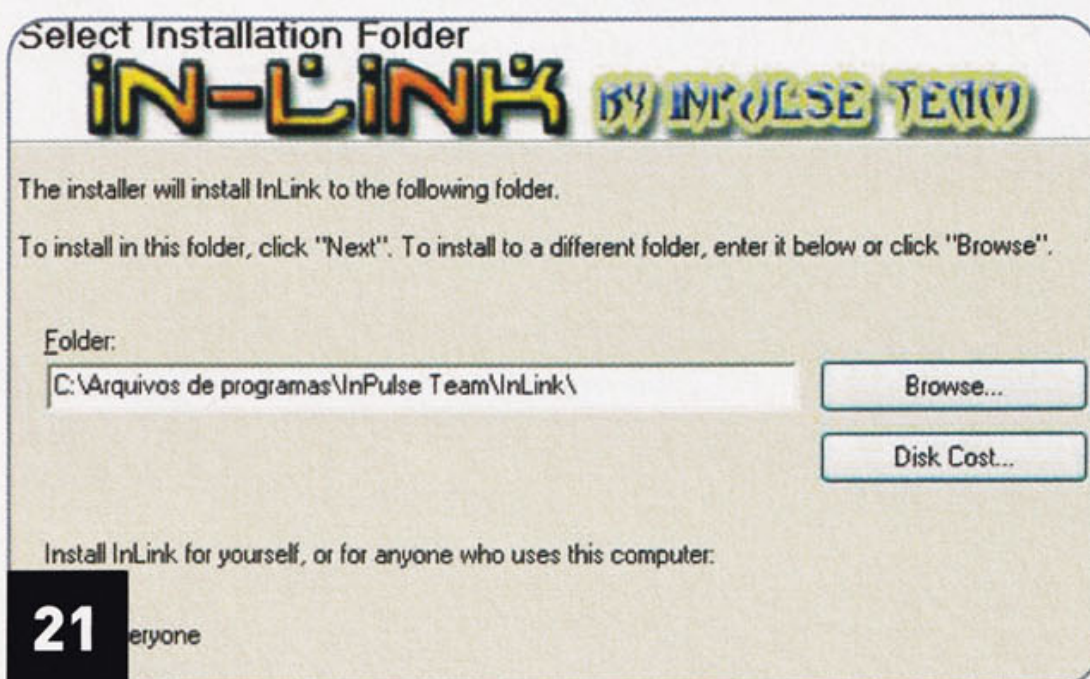
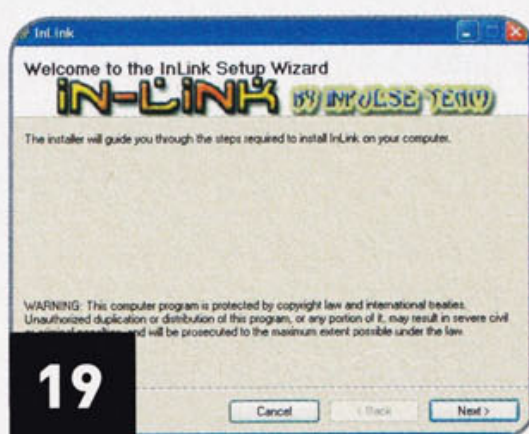
11. Caso queira criar sua própria





pasta para save, coloque o cursor sobre o pequeno ícone do HDD situado no canto superior esquerdo da tela e aperte triângulo (Opções). Será mostrada uma opção para criar uma pasta. Pressione **X** para prosseguir; **12.** Com o teclado virtual, digite o nome da pasta (se tiver um teclado USB, pode utilizá-lo) e confirme; **13.** Agora retorne à tela da Rotina de Pesquisa pressionando **●** até chegar na tela contendo o HDD e o Memory Card. Selecione o Memory Card desta vez; **14.** Escolha um save a ser copiado para o HDD e pressione triângulo; **15.** Agora você tem duas opções para enviar o save para o HD: Copiar ou Mover. Se quiser manter o save no Memory Card, escolha a opção Copiar e, se quiser que o save seja apagado após a transferência, selecione Mover; **16.** Agora é hora de selecionar o destino do Save. Com o direcional, escolha o dispositivo de destino e pressione **X** para continuar. No nosso exemplo, selecionamos a pasta Backup no HD, que criamos há pouco; **17.** Na próxima tela, selecione "Sim"

para efetuar a cópia; **18.** Pronto, um save já foi. Repita o processo para cada save que você deseja enviar para o HD (infelizmente não é possível escolher vários saves de uma vez). Para verificar se o save realmente foi para o lugar certo, pressione **●** até voltar à tela da Rotina de Pesquisa, selecione o HDD e abra a pasta que você escolheu para a cópia – os saves devem estar dentro dela. Fora o Browser 2.0, outro browser compatível com o HD é o BBNavigator 0.30b, que também pode ser encontrado na internet. O problema é que ele é todo em japonês e, se quiser utilizá-lo em um console americano, deve aplicar um patch. Nesse caso, o processo de backup é o mesmo.



Solução 2 Backup via rede

NÍVEL DE DIFICULDADE	Médio
VANTAGENS	• Você não precisa ter um HD no PS2 • É muito rápido • Pode ser utilizado com o PStwo
DESVANTAGENS	• A configuração inicial pode ser complicada
MATERIAL NECESSÁRIO	• PS2 • Network Adapter • Memory Card • PC com placa de rede e gravador de CD • Cabo crossover de rede ou hub + cabos (um por equipamento) • Programa InLink (para PC) * • Programa PS2Link (para PS2) * • Programa Nero (para gravar o disco com o PS2Link) • Programa nPort (para cópia dos saves) * • Um CD-R virgem

*Todos os programas e arquivos podem ser baixados em <http://www.vhoip.com.br/downloads>, ou encontrados facilmente na internet através de um sistema de busca como o <http://www.google.com> ou <http://www.yahoo.com>.

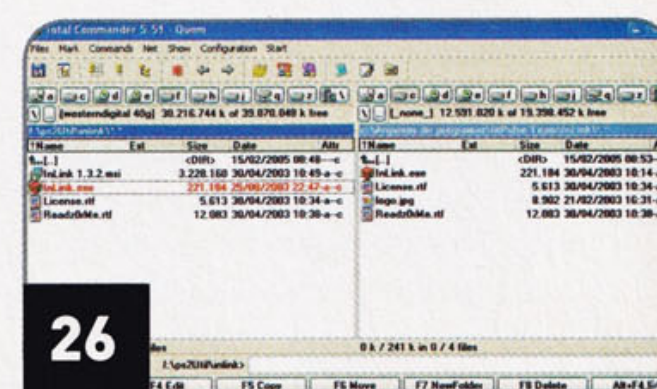
Aqui é aconselhável que você já tenha lido nossas matérias sobre redes locais (100% Online na SDP #08 e LAN Party na SDP #13), para ter uma boa compreensão do que será feito aqui. Vamos ligar o PS2 com o PC em rede para rodar um programa chamado nPort. Assim o PS2 poderá executar este software diretamente do PC, num ambiente cliente-servidor, descartando o uso de um CD. Isso porque o nPort envia os saves para uma pasta que deve estar no mesmo local onde o programa se encontra. Faça o download dos programas listados previamente e descompacte-os cada um em sua pasta – por exemplo, "c:\ps2util\inlink". Depois de preparar a rede fisicamente, vamos assumir que o IP do micro é 192.168.0.1 e do PS2 192.168.0.10 – configurado com o PS2Link.

Instalando o InLink

O InLink é um programa que faz a interface entre o PS2 e o PC para a execução de aplicativos remotamente. Faça o download dos arquivos "InLinkv1.3.2.zip" e "InLinkv1.3.7.zip". O primeiro é o arquivo de instalação e o segundo apenas uma atualização. Depois que baixar os arquivos, você deve extraí-los em uma pasta em seu

PC e executar o "InLink 1.3.2.msi" para a instalação começar:

19. Clique em "Next" nessa tela; **20.** Clique em "I Agree" e em "Next" logo em seguida; **21.** Se você não quiser alterar a pasta de instalação, clique em "Next". Caso contrário, entre com o novo caminho; **22.** Clique em "Next" nessa tela; **23.** Aqui são exibidas as informações sobre o InLink. Clique em "Next" para prosseguir; **24.** Aguarde a cópia dos arquivos; **25.** Pronto, o programa principal está instalado. Clique em "Close" para finalizar a instalação; **26.** Antes de executar o programa, é necessário fazer um update. Encontre o arquivo "InLinkv1.3.7.zip" e extraia os arquivos. Você encontrará o arquivo "InLink.exe" com a data de 25/08/2003. Copie este arquivo para o mesmo diretório no qual o InLink foi



Ⓢ instalado – no caso do nosso exemplo em “C:\Arquivos de programas\InPulse Team\InLink”.

Gravando o PS2Link 1.2

Agora é hora de gravar o PS2Link 1.2 em um CD. Para isso você deve fazer o download do arquivo “ps2link-v1.2.zip” e descompactá-lo. Este é o programa responsável pela interface de comunicação do lado do console. Você pode alterar o IP que o PS2 usará. Para isso, edite o arquivo “ipconfig.dat”, que se encontra na imagem do CD “ps2link12.nrg”. Lembre-se de que você deve fazer isso antes de gravar o disco.

Para gerar o CD, abra o Nero, clique no menu “Recorder” e na opção “Burn Image”, conforme mostra a figura.

27. Quando o arquivo for pedido, aponte para “ps2link12.nrg”. O programa pedirá um CD virgem para fazer uma cópia. Configure a gravação em baixa velocidade – o processo é rápido, pois a imagem (arquivo com os dados do disco) é pequena.

Mão na massa

Com o disco pronto e o PS2 devidamente ligado ao PC, poderemos avançar para a configuração do IP das duas máquinas. O processo é fácil e simples.

28. Insira o CD do PS2Link no PS2 e rode-o como se fosse um jogo. Note que o PS2Link configura o Network Adapter do PS2 com o endereço 192.168.0.10. Nesse caso não é necessário usar o save do NA gravado no Memory Card. Agora o PS2 está pronto para a comunicação com o PC; **29.** No PC, rode o programa InLink. Caso ele encontre alguma divergência na configuração do micro, mostrará uma tela de configuração. Digite “192.168.0.10” no campo “PlayStation 2 IP Address” e, em “PC IP Address”, informe o IP que o micro está utilizando – de preferência, 192.168.0.1. Feito isso, clique em “Save” para o programa rodar.

O menu de configuração pode ser acessado a qualquer momento, clicando no botão “Prefs” no InLink; **30.** Quando o InLink iniciar, um ícone verde e a palavra “Connected” serão mostrados. Isso quer dizer que o PC já está conversando com o PS2 e que podemos prosseguir. Se isso

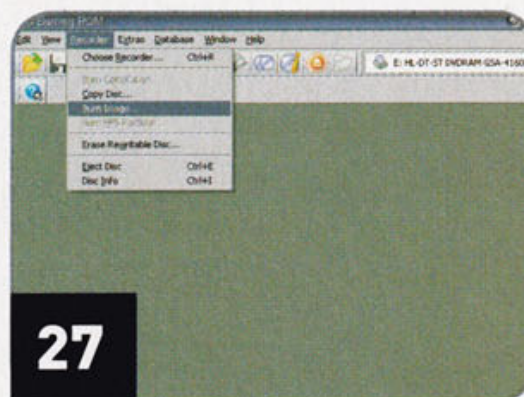
não acontecer, algum erro ocorreu, o que pode ser físico (cabos, hub etc.) ou lógico (configuração do PC ou PS2). Repasse todos os procedimentos para se certificar de que está tudo OK e siga para o próximo passo;

31. Clique no botão “Run” do InLink, localize o arquivo “nPort.elf” – que você deve ter baixado –, selecione-o e clique em “Abrir”;

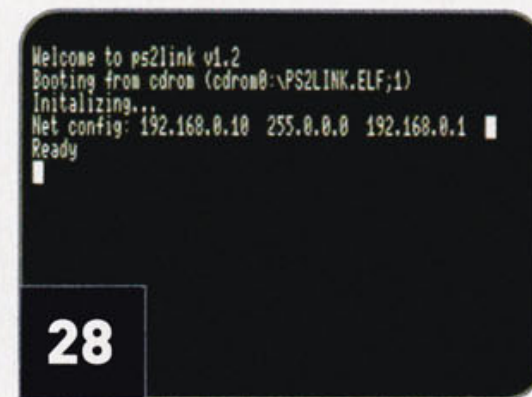
32. Assim que você abrir o arquivo pelo InLink, o nPort aparecerá na tela do PS2. A utilização do programa é fácil: com o direcional você navega pelas janelas, a da esquerda é do Memory Card e a da direita (HOST) é a pasta de saves localizada no PC. Entre as duas encontram-se os campos de comandos que você pode executar apertando o X. O software não pede confirmação para apagar, portanto MUITO CUIDADO quando for usar o comando “DEL”. A seta logo acima dos comandos indica a direção em que os arquivos serão copiados;

33. Supondo que você queira copiar alguns saves do Memory Card para o PC, faça o seguinte: vá para o campo central e deixe selecionado o comando que deseja fazer – que no caso é “Copy” – (não aperte X ainda). Com o “Copy” selecionado, vá para a esquerda e selecione o save que você quer copiar para o PC. Feito isso, pressione X para efetuar a cópia. Você pode copiar todos os saves que quiser, mas um de cada vez – o processo é bem mais rápido do que a cópia pelo Browser da primeira solução. Para copiar do PC para o Memory Card, o processo é praticamente o mesmo: escolha os saves na janela da direita – note que a seta que indica o fluxo de dados vai inverter automaticamente. Vale repetir: tome cuidado para não selecionar o comando “DEL” acidentalmente, o nPort não pede confirmação para apagar dados.

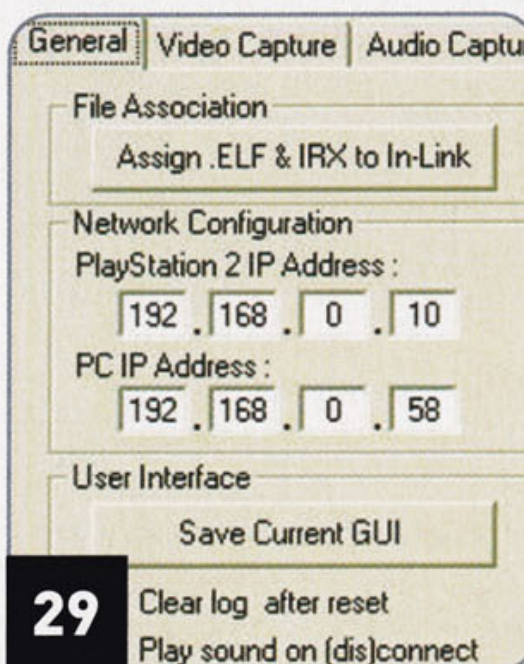
Este processo para rodar o nPort pode ser utilizado para vários outros aplicativos, como o PS2Menu-k, o MCmanager, o PS2OS e, até mesmo, o Reality Media Player ou o HDLoader. A grande vantagem desse processo é que você não precisa gastar CDs à toa, pois os aplicativos estarão no PC.



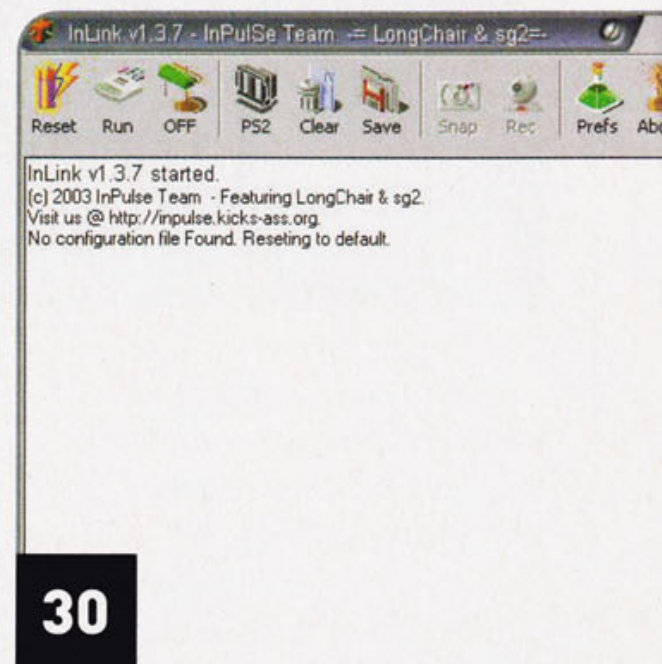
27



28



29



30



32

Solução 3 Backup em mídia portátil

NÍVEL DE DIFICULDADE

Fácil

VANTAGENS

- Interface fácil e intuitiva
- Desbloqueado não obrigatório (com o Codebreaker original)
- Pode ser utilizado com o PStwo

DESVANTAGENS

- O CodeBreaker não funciona com a maioria dos mod-chips

MATERIAL NECESSÁRIO

- PS2 (desbloqueado ou com Matrix Infinity)
- Memory Card
- CodeBreaker 7.1 ou posterior (com o recurso Day1)
- Pen Drive
- Computador com entrada USB (opcional)



O CodeBreaker, além de inserir as famosas "trapaças" nos jogos, também serve para gerenciar saves e códigos em um Pen Drive (cartão de memória flash que se conecta à entrada USB). Com ele você pode baixar os códigos do CodeBreaker da internet e aplicá-lo diretamente pelo Pen Drive, sem ter aquele trabalho de digitar tudo no teclado virtual do programa. Uma das boas vantagens do CodeBreaker é que você pode copiar vários saves no Pen Drive de uma vez e mantê-los guardados lá, ou fazer o backup dos dados no PC conectando o dispositivo na entrada USB.

Solução 4

Backup em HDD ou mídia portátil

NÍVEL DE DIFICULDADE	Fácil
VANTAGENS	• Interface fácil e intuitiva • Desbloqueado não obrigatório (com o Codebreaker original) • Pode ser utilizado com o PStwo ou com HD de PC
DESVANTAGENS	• A cópia do CodeBreaker 9 só funciona com o Matrix Infinity
MATERIAL NECESSÁRIO	• PS2 (desbloqueado ou com Matrix Infinity) • Memory Card • CodeBreaker 9 • Pen Drive, HDD da Sony ou HD de PC • Computador com entrada USB (opcional)

Quando estávamos para fechar a edição, chegou em nossas mãos para testes a nona versão do CodeBreaker. O já prático utilitário adicionou o suporte ao HD e o acesso direto à internet. Isso significa que, no Device Manager (a tela é a mesma), você tem a opção de enviar seus saves do Memory Card para o Pen Drive ou para o HD (original ou de PC, com ou sem o Browser 2.0). O único porém é que a base de dados é própria do CodeBreaker e não é possível manipular os saves a partir de outro programa, como o Browser 2.0 por exemplo.

Além desta facilidade, o CodeBreaker 9 também pode acessar saves e códigos direto da internet para o HD, não sendo mais necessário copiá-los no Pen Drive para o PS2 ou mesmo ficar digitando infinidades de códigos na mão. Em nossos testes, o backup do CB9 só rodou com o matrix infinity. Nos demais chips (DMS3, Messiah 2, Venus e outros), não deu nem sinal de vida.

Solução 5

Backup em mídia portátil

NÍVEL DE DIFICULDADE	Fácil
VANTAGENS	• Conexão direta do Memory Card no PC
DESVANTAGENS	• Não é fácil de encontrar • O preço não é dos melhores
MATERIAL NECESSÁRIO	• PS2 • Memory Card • Memory Adapter USB • Computador com entrada USB

Lembra do DexDrive, um acessório que permitia conectar o Memory Card do PSone a uma entrada serial do PC? O USB Memory Adapter faz a mesma coisa, só que usando a porta USB do micro. O produto acompanha software para fazer a transferência dos saves e até formatar o Memory Card. Infelizmente, ele não se encontra no mercado nacional, mas pode ser comprado em algumas lojas online, como a <http://www.lik-sang.com>.

Solução 6

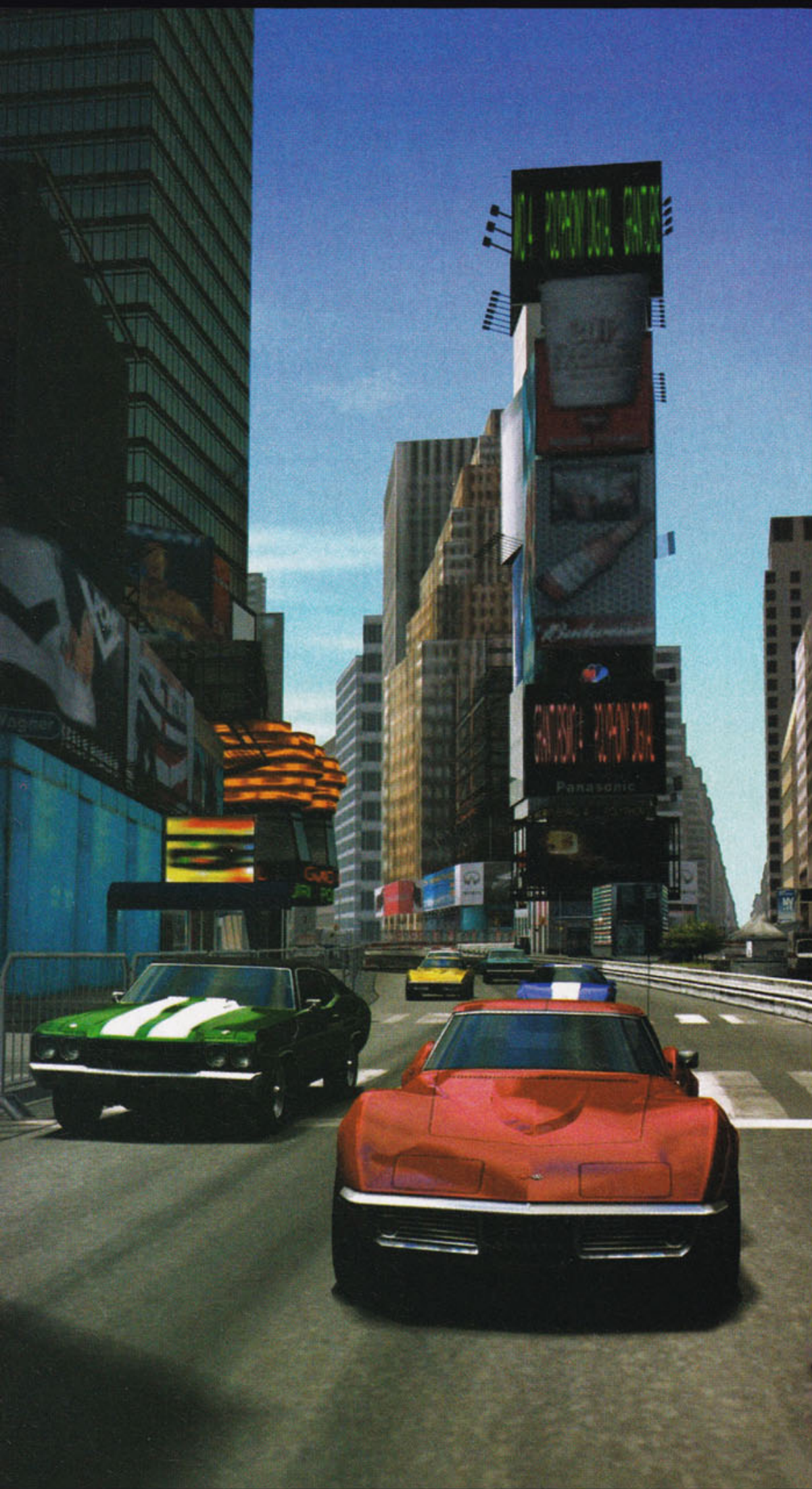
SharkPort

NÍVEL DE DIFICULDADE	Fácil
VANTAGENS	• Não é necessário um PS2 desbloqueado
DESVANTAGENS	• Não é qualquer cabo USB-USB que serve • Difícil encontrar
MATERIAL NECESSÁRIO	• PS2 • Memory Card • SharkPort (programas e cabos) • Computador com entrada USB

O SharkPort é um acessório que possibilita a conexão entre o PS2 e o PC, utilizando um cabo USB-USB e os programas de conexão (inclusos no pacote). Além do gerenciamento e backup dos saves, ele permite que você baixe códigos do GameShark da internet para aplicar no Memory Card (da mesma forma que o CodeBreaker faz com o protocolo Day1 e Pen Drive). É difícil encontrar o produto no mercado nacional, mas você pode encomendar no site oficial: <http://www.gameshark.com>.

Comentários

O backup é geralmente um processo simples econômico que pode oferecer armazenamento ilimitado. Apenas a preparação pode complicar um pouco. Quem possui um HD instalado no PS2, recomendo o Browser 2.0, incomparável em compatibilidade – e é uma proposta da própria Sony. O nPort também tem uma operação fácil, mas tenha em mente que o software é beta. Outros programas que também fazem a cópia de saves, como o PS2Menu ou MCMManager, possuem uma operação mais complicada e por isso ficaram de fora. Agora espero que você nunca mais reclame de espaço no Memory Card. E já sabe: o Correio Técnico está lá pra resolver qualquer dúvida adicional.



Os prazeres do jogo em rede

Seu novo canal de variedades sobre games online

Por André Luiz Varajão

Com a crescente expansão mundial dos jogos em rede, da qual o Brasil não está excluído, é vital realizar uma cobertura mais dedicada a esse segmento. Justamente para atender a essa necessidade é que a SDP estreia a seção Online Station, seu guia mensal sobre o que rola de online no PS2 e PSP. Nessa inauguração você já pode ter um gostinho do que estamos planejando para o futuro deste espaço. Curta, envie suas opiniões e até o mês que vem!

Está rolando Gran Turismo 4 online?!

Não é novidade que Kazunori Yamauchi cortou o suporte online de Gran Turismo 4. Em compensação, ele deixou um recurso vital que pode ser usado para contornar essa carência: partidas em LAN. Dessa maneira, com uma conexão banda larga, um PC (pode ser com Windows, Linux ou Mac com OS X) e um programa gratuito, o Xlink Kai Evolution VII, você pode jogar GT4 com seus amigos do mundo todo – na verdade, ele já é um

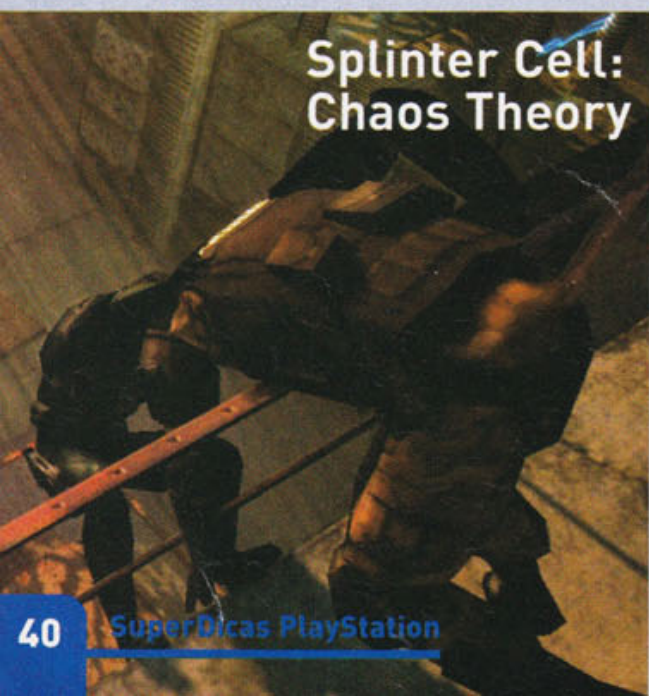
dos títulos mais jogados nesse serviço online não-oficial.

Depois de configurar todas as conexões e deixar o programa rodando, você pode encontrar oponentes, criar uma nova partida, escolher a pista e pé na tábua! Claro que podem acontecer os inevitáveis lags, ainda mais com partidas entre seis competidores, mas é diversão garantida – pelo menos é muito melhor do que jogar com seu vizinho em tela dividida, concorda?

Em breve na rede

Conheça alguns dos games com suporte online mais aguardados do momento, e como a jogabilidade em rede desses títulos vai arruinar sua vida social.

Splinter Cell: Chaos Theory



A terceira aventura de Sam Fisher terá um realismo sem precedentes e efeitos de última geração. Dessa vez o game chegará simultaneamente a todas as plataformas e, como sempre, as versões Xbox e PC serão as mais privilegiadas em tecnologia e conteúdo online. Mesmo assim, a versão PS2 terá muito a oferecer nos modos multiplayer. A novidade fica por conta do modo Co-op, que inclui quatro missões para expandir a história principal, nas quais você DEVE jogar com um amigo, realizando trabalho em equipe para cumprir os objetivos. No PS2, infelizmente, esse modo estará disponível apenas em tela dividida ou em LAN – nada de online. Por outro lado, o Adversarial Mode está de volta com novidades: mais equipamentos, mais movimentos, três estilos de jogo e 11 mapas (cinco renovados de Pandora e seis inéditos) para jogabilidade entre quatro jogadores, com tela dividida, em LAN ou online.

INFO	PLAYSTATION 2
Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Conexão	banda larga
Acessórios	headset
Nº de jogadores	4 versus/2 cooperativo
Expectativa	★★★★
Lançamento	29 de março, nos EUA



41

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

Bigger, badder and better

Galera da SDP, tenho uma sugestão que, com certeza, vocês já devem ter pensado. É o seguinte: por que a SDP não vira quinzenal? Eu leio a revista toda em trinta minutos, aproveito bastante as matérias, algumas dicas e detonados e daí... acabou. Tenho que esperar ansioso mais trinta dias pela próxima edição.

Eu entendo que talvez isso não aconteça, pois não haverá muitos assuntos para tratar, mas que tal fazer uma revista normal e uma outra na metade do mês com muitos detonados e dicas? Tenho certeza de que as vendas e assinaturas da revista cresceriam.

Mateus Horlle
Via e-mail

Não é bem o que você estava pedindo, mas acho que conseguimos resolver o problema, de qualquer forma. A partir dessa edição, a SDP passa a ter 64 páginas, em vez das 52 que não mais comportavam o material que temos para abordar todos os meses – e você ainda fala em escassez de material? Tomara que isso prolongue o prazer que a revista te proporciona e não o deixe inconsolável pelo resto do mês.

Necessidade de SDP

Há mais de um ano eu não comprava revista de games, porque todas só falam dos consoles de última geração. Somente PS2, Xbox e GameCube têm espaço, todo mundo se esqueceu completamente do PS1. Foi quando por acaso, visitando o site da Conrad, vi a revista SuperDicas PlayStation Especial PSone. No dia seguinte, corri até as bancas para comprar a minha. Confesso que foi difícil, mas finalmente encontrei, comprei e corri para casa para ler. Achei a revista fantástica, ainda mais porque fala de Resident Evil, um

de meus jogos favoritos. Foi quando percebi que essa já era a #02 (eu tinha perdido a #01). E quase tive um infarto quando li no editorial que a primeira tinha os detonados de Final Fantasy VII e VIII. Estou há meses percorrendo os sebos aqui de Goiânia procurando por revistas que falem sobre esses jogos. Eu poderia encontrar tudo que preciso na internet, mas nada se compara a poder ter tudo em suas mãos numa revista. Então, eu imploro, eu suplico, me digam que há uma forma de adquirir a Especial PSone #01. Eu preciso dessa revista!

Diego Augusto da Silva
Goiânia / GO

Calma, moço! Não precisa implorar nem suplicar: paga um sorvete pra gente da próxima vez que já tá valendo (tá o maior calor aqui!). Faz o seguinte: dê uma ligadinha no atendimento ao consumidor e faça um pedido às meninas que trabalham com os números atrasados das nossas revistas. O número é (11) 3346-6191.

Afeminado?!?

Olá "Misterioso(a) Ser" que responde aos e-mails/cartas. Será que daria para me responder essas dúvidas que me consomem? 1) O que é uma cena em CG? 2) O que são gráficos em tempo real? 3) Queria pedir desculpas a todos que trabalham nas revistas da Conrad e na SDP, pois eu estava com o mesmo pensamento que o leitor "Hiq" de que quem trabalha nas revistas de cada videogame gosta mais de uma do que da outra plataforma. Mas ao ler a resposta do "M. S." me arrependi e mudei meu modo de pensar. Obrigado! Obs.: percebi que quem responde às cartas/e-mails tem um toque feminino! Então é uma mulher ou um homem meio afeminado (pra não dizer outra coisa). Valeu e continuem fazendo a melhor revista do mundo. Exagerei, né? Do Brasil, então!

Diego Henrique
Araraquara / SP

1) A sigla CG significa Computer Graphics, e uma cena em CG é aquela cena de animação/transição em que os cenários e /ou personagens aparecem com um visual diferente (mais elaborado) daquele do jogo, justamente porque são pré-renderizados numa estação gráfica muito mais poderosa que o console. 2) Gráfico em tempo real é exatamente o contrário da resposta anterior, ou seja, são os gráficos exibidos durante o jogo, processados direto no console. 3) Desculpas aceitas. Só não vou desculpar essa confusão com o meu sexo – tá certo que eu gosto de tocar a mulherada, mas daí a falar que eu tenho um toque feminino, já é demais! Essa doeu no fundo do meu ser! Mas não tão no fundo assim, viu!?

No Japão é que é bom

Pessoal da SuperDicas PlayStation, estou com uma dúvida cruel. Recentemente, fiquei sabendo que existem versões melhoradas dos fantásticos jogos Final Fantasy X e Final Fantasy X-2, mas um amigo meu disse que elas só foram lançadas no Japão e por isso, os diálogos e legendas seriam todos em japonês, idioma que não domino como o inglês e que, portanto, dificultaria minha vida. FFX International e FFX-2 International+Last Mission só foram lançados no Japão? Se foram, por acaso não há uma opção para que pelo menos as legendas sejam em inglês?

Thiago Suarez
Porto Alegre / RS

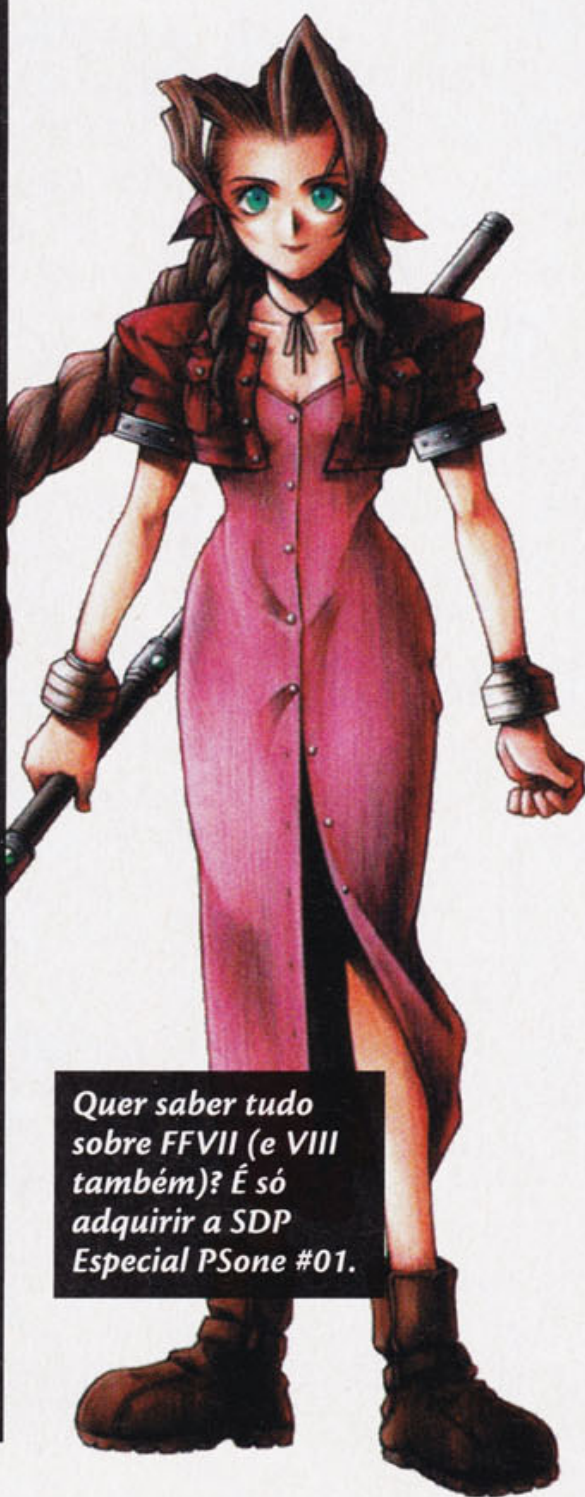
Os dois jogos foram lançados somente no Japão e ambos possuem extras que ficaram de fora das versões americanas. FFX International possui legendas em inglês, mas a versão especial de X-2, não. Aliás, este último conta até com uma missão a mais (a tal Last Mission do título) que os ocidentais nunca tiveram a oportunidade de ver o quanto difere de todo o resto do game.

Tempo de vida

Antes de mais nada, quero dar os parabéns pelo trabalho que vocês vem fazendo para os gamemaniacos. Não perco uma edição e quando acabo de detonar a minha SDP do mês, fico todo ansioso esperando pela próxima. Vocês são uma verdadeira equipe de ouro! Mas chega de mela-mela e vamos ao que interessa. A nova geração de consoles está chegando e, junto com ela, uma dúvida: até quando haverá lançamentos de títulos para o PS2? Sabemos que as produtoras estão focalizadas nas novas plataformas, e como estou montando uma locadora e pretendo colocar somente PS2, será que o investimento compensa, já que estamos tão perto de ver e adquirir o esperado PS3?

Jefersson Cachone
Terra Nova do Norte / MT

Pode montar sua locadora sem medo de ir



Quer saber tudo sobre FFXVII (e VIII também)? É só adquirir a SDP Especial PSone #01.

para o buraco, Jefersson. O PS2 ainda tem muita lenha pra queimar antes que seu sucessor seja lançado. Para começo de conversa, o PS3 só será lançado em algum momento de 2006, o que representa o mínimo de mais um ano e o máximo de quase dois anos antes de a novidade chegar às lojas. E mesmo com o lançamento do novo console, o PS2 continuará a ver lançamentos em software, pois a Sony não será louca de abandonar sua gigantesca base instalada de uma hora para outra – é o que dissemos nas últimas linhas sobre a matéria do chip Cell, na SDP #19. Ficou feliz? Não se esqueça de dar um desconto para nós nos alugueiros dos jogos de sua locadora!

Vai pentear coquinho!

Sou fanático por PS2! Já saio da empresa onde trabalho pensando em dar continuidade no game que estou jogando – neste caso, The Punisher. Meu vício chega ao ponto de me fazer brigar com minha namorada (é embaçado...), mas é que sou lunático! Entro no site da SDP quase todos os dias, compro a revista etc. Minha maior vontade é trabalhar com alguma coisa relacionada a games, em edital de revista, sites etc., pois, como já disse, SOU FANÁTICO!



Tem doido pra tudo, mas brigar com a mina pra ficar com esse truculento aqui é demais.

VENCEDORA DA PROMOÇÃO "PESQUISA CONRAD"

Conheça a felizarda que faturou um PlayStation 2 novinho na promoção publicada na SuperDicas Especial PSone #02: Ana Paula da Silva Moretti – São José do Rio Preto / SP

Peço desculpas por lhes incomodar com minha declaração, mas é que a SDP é o meio de informação do qual eu gostaria de fazer parte. Acho que vocês podem me ajudar com alguma dica para entrar neste mercado. Vou ficando por aqui. Aguardo respostas, sejam elas quais forem: pode ser me criticando ou até mesmo me mandando ir pentear macaco, mas estou torcendo para que seja uma resposta positiva, enriquecedora e/ou crítica construtiva.

Valter Ruiz Junior
Via E-mail

Nunca te mandaríamos pentear macaco. No máximo, catar coquinho, o que é bem diferente. Falando sério, Valter, não é incômodo algum falar sobre esse assunto. Muito pelo contrário: gostamos de conversar com pessoas que pensam da mesma forma que nós. Quer umas dicas? Continue se mantendo informado, visite sites, faça amigos nesse meio (até mesmo nós, por que não?) e comece analisar os games sobre uma ótica diferente do ponto de vista de um "fanático". Lembre-se de que não pode haver fanatismo envolvido quando alguém se propõe a fazer um trabalho sério. E fique atento na elaboração de seus textos: pegue seu e-mail original, compare com esse que foi publicado na revista e repare que sua carta foi bastante editada para que ficasse mais compreensível. Boa sorte e até a próxima.

Processando

Gostaria de fazer uma pergunta: se o PS2 tem 300 MHz, por que o PSP tem um processador com 333 MHz? Será por causa das outras funções, como música, fotos e vídeos?

Rafael Vigário Coelho
Via E-mail

O Emotion Engine do PS2, na verdade, roda a ciclos de 294,912 MHz, enquanto o PSP varia de 1 a 333 MHz. Em aplicativos leves, ele pode rodar a ciclos mais lentos para economizar bateria. Como o portátil tem uma arquitetura bem diferente de seu irmão mais velho, a Sony não se ateu às limitações do console doméstico. Esses megahertz extras são utilizados principalmente nos games, já que o PSP tem um outro processador de 166 MHz dedicado à pesada tarefa de decodificar os vídeos e os codecs de áudio MP3 e AAC. O portátil também tem um processador gráfico de 166 MHz com 2MB de DRAM embutida, com recursos de hardware que nem o console doméstico da Sony tem, como compressão de textura e tesselação. Se quiser saber mais sobre o PSP e suas comparações com o PS2, confira na seção PSnews da SDP #13.

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

Câmera secreta

Em Silent Hill não encontrei a câmera. Por favor me ajudem..

Andrei Yamachita
Londrina / PR

O item que você procura está no hospital do mundo paralelo. Do ponto de partida, passe pela porta esquerda, siga o corredor e, no fim, vire à esquerda. Continue em frente e entre pela porta à direita. A câmera está sobre a mesa.

A porta misteriosa

Preciso de ajuda em Resident Evil 2. No terceiro andar da delegacia existe uma porta que não consigo abrir, porém, o mapa mostra que ela pode ser usada. Acabei o jogo três vezes e não consigo passar por ela! Estou desesperada!

"Sayen"
Via e-mail

A porta em que você quer entrar, Sayen, está bloqueada. Ela leva para um corredor que pode ser acessado pelo outro lado. Passe pela porta da estátua, continue em frente, vire à esquerda e entre por esta sala. Dê uma olhadinha no mapa e repare que você estará de frente para a porta que não conseguia abrir.

Falta um

Terminei Tekken 3 em todos os modos até cansar, mas ainda falta um personagem. Ele fica entre Brian e Hwoarang. Como ele é habilitado? Por favor, falem mais sobre os jogos de PSone.

"Professorpk"
Via e-mail

O lutador que falta é o Dr. Bosconovitch. Ele é liberado depois que você termina o modo Tekken Force quatro vezes. E não é só você que está pedindo mais espaço para o PSone. Pensado nisso, a partir dessa edição, dedicamos ainda mais páginas para o nosso querido console. Confira!



CORREIO TÉCNICO

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

Dúvidas recorrentes

É comum leitores enviarem dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas. Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

SDP #05 – Identifique o modelo do seu PS2.
SDP #06 – Descubra qual é seu mod-chip.
SDP #07 – Guia de mídias.
SDP #08 – Como conectar seu PS2 à internet.
SDP #09 – Review do HDD da Sony.
SDP #10 – DNAs: os segredos da proteção online da Sony.
SDP #11 – Conheça o HDLoader.
SDP #12 – Tutorial de limpeza do PS2.
SDP #13 – Como montar uma LAN de PS2.
SDP #14 – Alinhamento de canhão do PS2.
SDP #15 – Home Theater, parte 1.
SDP #16 – Problemas do PStwo.
SDP #17 – Home Theater, parte 2.
SDP #18 – Home Theater, parte 3.
SDP #19 – Análise do PStwo.

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

Medo do slim

Comprei pela primeira vez a SDP na edição #19 e amei a reportagem sobre o PStwo. Possuo um e destravei-o com o chip Venus Pro, coloquei duas proteções (de canhão e de bobina), mas morro de medo de queimá-lo. Vocês poderiam me dizer qual a melhor mídia para ele?

Elton Câmara
Via e-mail

Em se tratando de backups, é difícil falar que o prensado é melhor que o gravado e vice-versa, pois há opções boas e péssimas de ambos. As mídias gravadas variam em marca e método de gravação e os prensados em qualidade do material e lotes que podem vir com problemas. As mídias de marca boa gravadas em baixa velocidade são recomendáveis. Com os prensados, observe bem o estado da mídia e procure saber se ninguém está tendo problemas com este jogo. Se quiser mais dicas, dê uma lida na matéria especial que publicamos na SDP #07. O mais importante mesmo é ficar atento a erros de leitura (travamentos e loadings muito demorados) e evitar os discos que apresentarem esses problemas no seu console, mesmo que eles rodem bem em outro PS2.

Cuidados com o PStwo

Acabei de comprar meu PStwo e alguns jogos estão reagindo de forma estranha. Os loadings não estão lentos, mas, por exemplo, em Tekken 5, quando eu saio do logo inicial da Namco e vou entrar no "simulador espacial", ouço como se fossem freadas no canhão. O mesmo acontece quando saio dessa tela e vou para a abertura. Durante o jogo, tudo é tranquilo. Isso é normal? Outra coisa: vocês falam que devemos engraxar bem a área por onde corre o canhão. Para fazer isso, é necessário abrir o PStwo. Como faço?

Lúcio Sacramento
Salvador / BA

Com certeza estão ocorrendo erros de leitura no Tekken 5. Loadings demorados são sinal disso. O jogo pode parecer normal porque deve rodar a partir da memória. Não há falta de som durante as lutas? Para tirar a dúvida, tente levantar a tampa do console depois que a luta começar. Se os erros se confirmarem, não é muito aconselhável continuar usando esse disco no PStwo. Quanto a "engraxar" os trilhos, isso é feito com o console aberto mesmo. Em consoles novos isso geralmente não é um fator preocupante, já que está tudo novinho, inclusive a lubrificação. O que eu recomendaria é verificar periodicamente a lente do canhão com uma lupa para verificar o acúmulo de poeira – como o leitor não está mais fechado em um gabinete, há mais probabilidade de sujá-lo.

Modelo misterioso

Tenho um PS2 desbloqueado com o Thunder, só que o modelo dele é SCPH 50011, e não 50001. Como não se ouve falar desse modelo, fiquei em dúvida. Outra coisa: games em DVD com mídia roxa danificam mais rápido o console?

Antovenan
Via e-mail

O SCPH 50011 é o modelo cucaracha do PS2, fabricado no México. Esta versão já vem com o player de DVD Região 4 (a mesma do Brasil), fora isso o resto é igual ao 50001. Quanto às mídias, não vá muito pela cor. Há uma infinidade de mídias roxas no mercado, mas a melhorzinha (das genéricas) é a Ritek ou Ridata. Elas podem ser utilizadas sem problemas, desde que bem gravadas e em baixa velocidade. Se o console e as mídias forem bem conservados não há risco para o canhão (fora o desgaste normal).

Rede não-autenticada

Montei uma LAN de computadores e PS2 também, mas não consigo colocar em rede os jogos com autenticação de DNAs, como NFSU2. Tem como colocá-los apenas em rede local, sem a necessidade de autenticação?

Rodrigo Segura R. Gomes
Bauru / SP

É possível colocar os consoles PS2 em uma rede local sem problemas, desde que o jogo tenha suporte a LAN (como o GT4, por exemplo) e que você defina um IP fixo para cada PS2, a não ser que um de seus micros tenha o serviço de DHCP rodando. Nesse caso, todos os consoles podem ficar com configuração automática (veja a SDP #13 para maiores detalhes). Você também pode jogar online com os jogos que tenham autenticação de DNAs se aplicar um patch (confira na SDP #10).

Tela fora de centro

Comprei o game 007: Everything or Nothing, mas logo reparei que a imagem estava fora de quadro. Procurei no menu opções o ajuste de tela e percebi que não tinha. Sem saber o que fazer, resolvi mandar um e-mail para vocês. Como faço para solucionar o problema?

Milton G. Fukui
Via e-mail

Se a imagem está deslocada para baixo, provavelmente você pegou a versão europeia do jogo com um patch NTSC. Como o jogo PAL tem o modo de vídeo diferente e uma resolução maior, a conversão para o NTSC tem esse efeito colateral. O melhor meio de sanar o problema é pegar a versão americana.

Coisas no HD

Gostaria de saber se dá para gravar CDs de música, filmes e jogos de PS1 no HD do PS2.

Davi Felix Giatti
São Paulo / SP

Por enquanto, jogos de PS1 estão fora de cogitação. Quanto ao resto, você pode garimpar na web por uma versão do Reality Media Player 1.5 com suporte ao HD; com ele você pode ouvir MP3 e assistir DivX a partir de arquivos no HD, mas não espere uma performance tão boa quanto nos players de Xbox ou PC.



Melhor tela

Lendo a reportagem Missão: Home Theater – Parte 3 da SDP #18, fiquei com uma dúvida sobre qual tipo de tela oferece a melhor qualidade visual. Até hoje sempre acreditei que as telas tipo LCD ou plasma proporcionassem a melhor imagem, ao contrário do que foi dito por Quem Woo Moo. Então, para sanar essa dúvida de uma vez por todas, gostaria que me explicassem qual é a real.

Oswaldo Bento Laurindo Filho
Assis / SP

Existem duas utilizações para uma tela: a primeira é visualizar imagens em movimento (filmes e afins), a outra é visualizar imagens "estáticas" (como a utilização com micros em geral). Para a segunda opção, os monitores tipo LCD ou plasma realmente podem ter um desempenho melhor pelo grau de nitidez que ele proporciona pixel a pixel e sua maior resolução, mas como o assunto é home theater, por enquanto, nada melhor que o bom e velho tubo de raios catódicos. E isso se dá por dois motivos: a relação brilho / contraste e a forma mais suave que ele mostra cenas em movimento. Com a atualização tecnológica, os fabricantes estão estudando meios de eliminar esses "problemas" dos monitores LCD, mas ainda é possível notar a mudança de estado dos pixels em muitos deles, dando uma impressão de rastro na cena. Sem contar que são muito mais caros e duram menos – uma TV de plasma, por exemplo, tem uma vida útil média, de quatro anos (se utilizada constantemente) enquanto uma CRT pode passar dos 10 sem problemas. Claro que isso pode mudar em pouco tempo, pois muitos fabricantes, como a Samsung e a LG, estão estudando novas tecnologias para monitores do tipo flat, e há uma solução iminente que promete aumentar a qualidade de imagem, além de baratear tremendamente os custos. Para ter uma idéia, estima-se que o custo de uma TV de 40 polegadas (equivalente à TV de plasma) seria equivalente ao de uma CRT de 33 polegadas. É esperar para ver...

Vírus no Memory Card?

Acho que meu Memory Card está com vírus. Às vezes aparecem saves com o logo PlayStation ou um cubo azul e eu não consigo deletar, outros eu não consigo carregar (aparece "Save Corrupted") e notei ainda que estão sumindo KBs dele. Já fiz a soma de tudo e não dá 8 MB! Por incrível que pareça, percebi que está sumindo de dois em dois KB.

Hércules Barroso da Silva
Rio Branco / AC

Vírus eu não sei, mas que tem um mão leve roubando os KBs do seu MC, isso tem. Geralmente tem como acabar com esses trombadinhas formatando o MC. O problema é que não há uma ferramenta no próprio PS2 que faça isso. O método mais fácil é utilizar um programa gerenciador de saves, como o GameShark 4 ou o CodeBreaker 8 / 9. Se mesmo depois de uma formatação o bicho continuar doido, então pode ser um problema na memória flash do cartão. Nesse caso, só trocando o MC mesmo. Antes de formatar tudo, faça um backup dos dados mais importantes – pra sua sorte, estamos com uma matéria justamente sobre isso nessa edição.

DESAFIO AOS FERAS

Mostre sua habilidade e ganhe prêmios

Aqui está a chance para você provar que é bom! E ainda faturar um game novinho com isso!!! Todo mês, teremos dois novos desafios: um de PSone (valendo um jogo de PS1) e outro de PlayStation 2 (valendo um jogo de PS2). Os desafios vão rolar durante duas edições e, ao final, o vencedor de cada game receberá um jogo original lacrado. Vale mandar quantos recordes você quiser, mas fique atento às regras. Este mês, o desafio é dedicado aos amantes do Survival Horror. Confira:

Desafio PS1 Resident Evil 2

Tarefa: enviar o melhor tempo para finalizar o jogo; vale qualquer personagem em qualquer Cenário (A ou B), sem restrições de itens.

Tirar foto de onde? Da tela após o final do game, que mostra os resultados da partida, incluindo o tempo gasto.

Divulgação dos resultados: parcial, na SDP #21; final, na SDP #22.

Prazo: serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 22/04.

Prêmio: um jogo original de PSone.



Desafio PS2 Resident Evil Outbreak

Tarefa: enviar o melhor tempo para o Cenário 1: Outbreak na dificuldade Normal; vale qualquer personagem, sem restrições de itens.

Tirar foto de onde? Da tela de resultados que aparece após terminar o Cenário.

Divulgação dos resultados: parcial, na SDP #21; final, na SDP #22.

Prazo: serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 22/04.

Prêmio: um jogo original de PlayStation 2.



Regras

1. Só valem fotos comuns (não digitais), enviadas por carta;
2. Atrás da foto, escreva seu nome, idade, endereço, telefone para contato, nome do jogo e recorde;
3. As cartas devem ser enviadas dentro do prazo estabelecido, valendo como comprovante o carimbo dos Correios;
4. Não é permitido o uso de quaisquer truques ou códigos, inclusive de acessórios como GameShark, Action

Replay e CodeBreaker;

5. O não cumprimento das regras acima acarretará em desclassificação;
6. A legitimidade dos recordes será avaliada pela equipe da SDP, sem possibilidade de contestação;
7. As fotos dos recordes não serão devolvidas;
8. Ao enviar a carta para a seção Arena, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar seu nome e recorde na SDP. ☒

Para tirar fotos de um game

- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

Mande seus recordes para:

SDP - SEÇÃO ARENA
R. Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo / SP



NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

Códigos especiais

Entre com os seguintes nomes na tela "Edit Driver" para habilitar os seguintes códigos:

	Primeiro nome	Segundo nome
10 milhões de fãs	MakeMe	Famous
2 milhões de pontos	You	TheMan
Começar com \$10,000,000	Walmart	NASCAR
Habilitar Dale Earnhardt	The	Intimidator
Pista Lakeshore Drive	Walmart	Exclusive
Todos os eventos Dodge	Dodge	Stadium
Todos os itens extras	Open	Sesame
Todos os veículos Mr. Clean	Mr.Clean	Racing

NANOBREAKER

Minigame secreto

Durante o jogo, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ●. Só existe na versão japonesa do jogo.



NCAA FOOTBALL 2005

Equipe All-Time

Consiga 48 bandeiras no modo Campus Challenge.

Mascotes para as equipes

Consiga 70 bandeiras no modo Campus Challenge.

Modo Cheat

Escolha a opção "My NCAA", selecione "Pennant Collection" e entre com os seguintes códigos:

Bandeira 2003 All-Americans:

FUMBLE

Bandeira Butter Fingers:

WITH EA

Bandeira Jumbalaya: HIKE

Bandeira Ouch: BLITZ

Bandeira Quarterback Dud:

ELITE 11

Bandeira Stiffed: NCAA

Bandeira Take Your Time:

FOOTBALL

Bandeira Thread The Needle:

2005

Bandeira What A Hit: BLITZ

Cartão Crossed The Line:

TIBURON

Cartão Cuffed: EA SPORTS

Equipe Alabama All-time:

ROLL TIDE

Equipe Arkansas All-time:

WOOPIGSOOIE

Equipe Auburn All-time:

WAR EAGLE

Equipe Badgers All-time:

U RAH RAH

Equipe Clemson All-time:

DEATH VALLEY

Equipe Colorado All-time:

GLORY

Equipe Florida All-time:

GREAT TO BE

Equipe Florida State All-time:

UPRISING

Equipe Georgia All-time:

HUNKER DOWN

Equipe Iowa All-time: ON IOWA

Equipe Kansas State All-time:

VICTORY

Equipe LSU All-time: GEAUX

TIGERS

Equipe Miami All-time:

RAISING CANE

Equipe Michigan All-time:

GO BLUE

Equipe Mississippi State All-time:

HAIL STATE

Equipe Nebraska All-time team:

GO BIG RED

Equipe North Carolina All-time team:

RAH RAH

Equipe Notre Dame All-time:

GOLDEN DOMER

Equipe Ohio State All-time:

KILLER NUTS

Equipe Oklahoma All-time:

BOOMER

Equipe Oklahoma State All-time:

GO POKES

Equipe Oregon All-time:

QUACK ATTACK

Equipe Penn State All-time:

WE ARE

Equipe Pittsburgh All-time:

LETS GO PITT

Equipe Purdue All-time:

BOILER UP

Equipe Syracuse All-time:

ORANGE CRUSH

Equipe Tennessee All-time:

BIG ORANGE

Equipe Texas A&M All-time:

GIG EM

Equipe Texas All-time:

HOOK EM

Equipe UCLA All-time: MIGHTY

Equipe USC All-time: FIGHT ON

Equipe Virginia All-time:

WAHOOS

Equipe Virginia Tech All-time:

TECH TRIUMPH

Equipe Washington All-time:

BOW DOWN

Ganhar 15 jardas para o primeiro down: THANKS

Mascote para a equipe Arizona:

BEAR DOWN

Mascote para a equipe Georgia Tech:

RAMBLINWRECK

Mascote para a equipe Iowa State:

RED AND GOLD

Mascote para a equipe Kansas:

ROCK CHALK

Mascote para a equipe Kentucky:

ON ON UK

Mascote para a equipe Michigan State:

GO GREEN

Mascote para a equipe Minnesota:

RAH RAH RAH

Mascote para a equipe Mizzou:

MIZZOU RAH

Mascote para a equipe North Carolina State:

GO PACK

Mascote para a equipe NU:

GO CATS

Mascote para a equipe Ole Miss:

HOTTY TOTTY

Mascote para a equipe South Carolina:

GO CAROLINA

Mascote para a equipe Wake Forest:

GO DEACS GO

Mascote para a equipe Washington Sate:

ALL HAIL

Mascote para a equipe West Virginia:

HAIL WV

BATTLE ENGINE AQUILA



Códigos

No lugar do nome, entre com os

seguintes códigos:

Invencibilidade: B4K42

Múltiplos códigos:

B4K42105770Y2

Seleção de fases: !EVAH!

Todos os extras: 105770Y2

NARUTO: NARUTIMATE HERO 2



Modo Cheat

Para que os códigos funcionem, selecione um dos cinco elementos e depois, um dos doze ícones (os números se referem à ordem em que aparecem na tela, da esquerda para a direita e de cima para baixo).

Todos os personagens:

selecione Water, 12, 10, 4.

Missão V-Jump Rank "S":

selecione Lighting, 5, 10, 1.

Missão Weekly Jump Rank "S":

selecione Wind, 12, 5, 4.

RATCHET & CLANK: GOING COMMANDO

Começar com mais armas

Insira um Memory Card com o save de Ratchet & Clank (o primeiro) com o save do jogo completo.

Habilitando extras

Personagem com cabeça grande (Ratchet): acumule 5 skill points.

Personagem Tux (Ratchet): acumule 7 skill points.

Personagem com cabeça grande (Clank): acumule 10 skill points.

Fases Mirrored: acumule 12 skill points.

Personagem com cabeça grande (Actors): acumule 15 skill points.

Personagem em roupas de palhaço (Ratchet): acumule 20 skill points.

Personagem com cabeça grande (inimigos): acumule 25 skill points.

Habilitar Beach Boy: acumule 30 skill points.

Habilitar Clowner (Paint Job): acumule 25 skill points.

Habilitar Dark Nebula (Paint Job): acumule 15 skill points.

Habilitar Insomniac Special (Paint Job): acumule 29 skill points.

Lunar Eclipse (Paint Job): acumule 25 skill points.

Neutron Star (Paint Job): acumule 19 skill points.

Paint Jobs (Paint Job): acumule 3 skill points.

Plaidtastic (Paint Job): acumule 29 skill points.

Prepster (Paint Job): acumule 29 skill points.

Scoop Nose (Paint Job): acumule 18 skill points.

Silent Strike (Paint Job): acumule 15 skill points.

Solar Wind (Paint Job): acumule 15 skill points.

Space storm (Paint Job): acumule 10 skill points.

Split Nose (Paint Job): acumule 29 skill points.

Star Traveler (Paint Job): acumule 19 skill points.

Super Paint Jobs (Paint Job): acumule 10 skill points.

Supernova (Paint Job): acumule 10 skill points.

Warp Streak (Paint Job): acumule 10 skill points.

RC REVENGE PRO

Todas as pistas

No menu principal, aperte **L1, R1, R2, ■, ●**.

Todos os veículos

No menu principal, aperte **L1, L2, R1, R2, ●, ■**.

Habilitar próximo campeonato

No menu principal, aperte **L1, R1, R2, L2**.

REIGN OF FIRE

Seleção de fases



No menu principal, aperte **↑, ←, ●, ●, ←, ←, ■, ↓, ↑, ●**.

Pular de fase

Durante o jogo, aperte ■, ▲, ←, ↓, →, ▲, →, ↑, ✕.

Invencibilidade

Durante o jogo, aperte ✕, ▲, →, ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ●.

Dano extra

Durante o jogo, aperte ✕, ▲, →, ↑, →, ▲, ●, →.

Queimar qualquer coisa

Durante o jogo, aperte ■, ▲, ←, ↓, ■, ●.

Modo Goat

Durante o jogo, aperte ▲, →, ←, ←, ●, ▲, ■, →, ↑.

REZ

Extras



Visão aproximada: consiga o primeiro lugar em duas Areas no modo Score Attack.

Visão distante: consiga o primeiro lugar em três Areas no modo Score Attack.

Visão dinâmica: consiga o primeiro lugar em quatro Areas no modo Score Attack.

Visão em primeira pessoa: consiga o primeiro lugar em cinco Areas no modo Score Attack.

Habilitar formas do personagem (zero e segunda): consiga o ranking de 100% em qualquer Area.

Habilitar formas do personagem (terceira): consiga o ranking de 100% em duas Areas ou acumule um total de seis horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (quarta): consiga o ranking de 100% em três Areas ou acumule um total de sete horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (quinta): consiga o ranking de

100% em quatro Areas ou acumule um total de oito horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (final): consiga o ranking de 100% em cinco Areas ou acumule um total de nove horas de jogo.

SILENT SCOPE Truques



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

PITFALL: THE LOST EXPEDITION Truques

Na tela de seleção de modos, aperte:

Fases Mirror: ←, ←, →, ■, ↓, ↓, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ■.

Jogar sem distância: →, ↓, →, ■, →, ↓, →, ■.

Jogar sem mira: →, →, →, ■.

Modo Hidden: →, ↓, →, ■, ↑, ■, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲.

Modo Love: ←, →, →, ■, ▲.

Modo Night: ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, ▲.

Modo Turbo: ↓, ▲, ↑, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲.

Sem indicação (inimigo): →, →, →, →, ←, ↓, ↑, →.

Trocar energia por tempo:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●.

Trocar tempo por energia: ●, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Visão primeira pessoa: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.

Obs.: um som confirma a dica.

SPACE CHANNEL 5 Controlar computador

Já durante o jogo, segure L1 + R1 e aperte ↑, ←, ✕, ←, ✕, ↓, →, ●, →, ●.

Obs.: um som confirma a dica.

Rotas alternativas

Complete o jogo pelo menos uma vez. Depois, carregue o jogo salvo e selecione qualquer fase para jogar em rotas alternativas.

SPIDER-MAN: THE MOVIE Extras

Minigame Pinhead Bowling:

acumule 10.000 pontos.

Filme Vulture: acumule 20.000 pontos.

Filme Shocker: acumule 30.000 pontos.

Filme Green Goblin: complete o jogo na dificuldade hero ou maior.

Habilitar Alex Ross: complete o jogo na dificuldade normal ou maior.

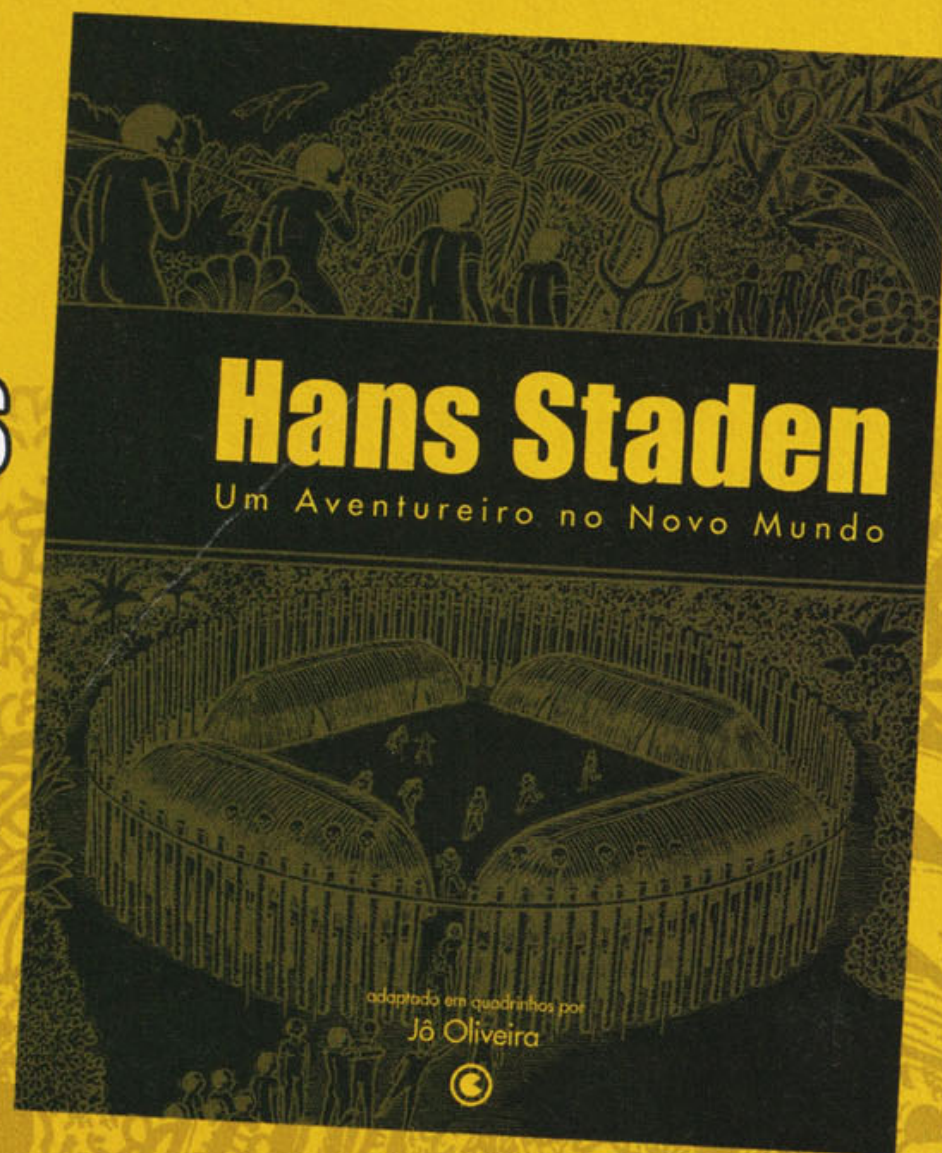
Habilitar Green Goblin: complete o jogo na dificuldade hero ou maior.

Habilitar Peter Parker: complete o jogo na dificuldade easy ou maior.

Habilitar lutador: complete o jogo na dificuldade easy ou maior. (D)

A incrível história de um dos primeiros estrangeiros a pisar no Brasil

Agora em quadrinhos



JÁ NAS BANCAS E LIVRARIAS
WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



Habilitar personagem

Pro-Wrestler: Mask

Obs.: os nomes devem ser escritos com letras maiúsculas e minúsculas.

UPRISING X



Passwords

Na tela de passwords, entre com as seguintes seqüências:

Habilitar todas as armas: ←, ●, →, ■, ↓, ▲, ↓, ✕.

Habilitar fase 2: ←, ←, ↑, ▲, ▲, ✕, ■, ●.

Habilitar fase 3: ↓, ↓, ■, ▲, ↓, ▲, ↓, ▲.

Habilitar fase 4: ●, ●, ●, ✕, ✕, ↓, ✕, ●.

Habilitar fase 5: →, →, ▲, ■, ▲, ←, →, ▲.

Habilitar fase 6: ↑, ↓, ▲, ■, ✕, ●, ←, ←.

Habilitar fase 7: ▲, ■, ←, ←, →, ↑, ↓, ●.

Habilitar fase 8: ▲, ▲, ■, ●, ↑, ↑, ■, ●.

Habilitar fase 9: ←, ←, →, ↑, ↑, ■, ■, ●.

Habilitar fase 10: ✕, ✕, ←, ✕, ■, ■, ▲, ✕.

Habilitar fase 11: ■, ▲, ▲, ■, ↑, ↑, →, ↑.

Habilitar fase 12: ↓, ↓, →, ■, ✕, ✕, ■, ✕.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Todas as armas e itens



Na tela com o menu principal, aperte ←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2.

WORMS

Banana Bomb infinita

Quando você chegar na tela

Weapon Options, aperte ↓, →, ✕, ■, ■, ✕, ■, ■, ✕, ■, ■.

Habilitar armas secretas



Quando você chegar na tela Weapon Options, aperte ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■, ✕ + ■.

Selecionar fases

Na tela onde você escolhe a fase, antes da contagem de dez segundos acabar, aperte ✕ e entre com os códigos seguintes:

Habilitar fase Candyland: Candy

Habilitar fase Hell: Hades ou 666

Habilitar fase HR Giger-type

Alien: Alien

Habilitar fase Junkyard: Junk

Habilitar fase Martian: Mars

Habilitar fase Polar: Artic

Habilitar fase Woods: Forest

WWF SMACKDOWN! 2: KNOW YOUR ROLE

Extras

Habilitar itens secretos: complete o jogo no modo Season.

Habilitar modo Tag Team Table Match: complete o modo King of the Ring na dificuldade Hard, usando Buh Buh Ray ou D-Von.

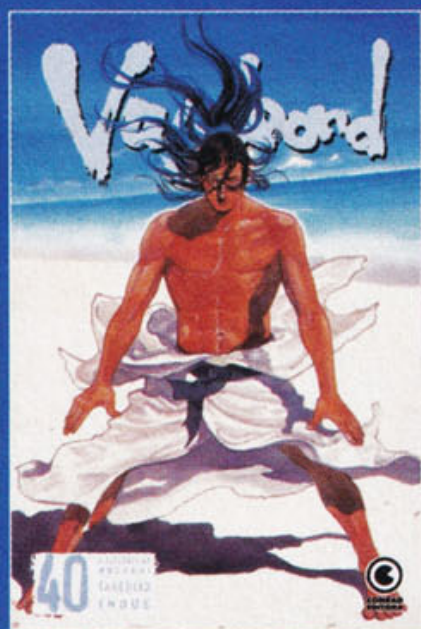
Habilitar personagem "Bad Ass" Billy Gunn: vença o King of the Ring no primeiro ano e espere que Billy Gunn apareça no PPV.

Habilitar personagem Cactus Jack: vença o No Way Out no primeiro ano e espere que Cactus Jack apareça contra Triple H.

Habilitar personagem Debra: vença o Royal Rumble no primeiro ano e espere que Debra apareça contra Vince McMahon.

Habilitar personagem Mick Foley: vença o Wrestlemania no primeiro ano e espere até que Mick Foley apareça no Wrestlemania. (X)

Vagabond!



GRÁTIS

4 superpôsteres em 1

A saga do maior herói do Japão vai ficar um tempo longe das bancas. Mas o duelo histórico entre Musashi e Kojiro ainda está por vir. Você não perde por esperar.

Já nas bancas
www.conradeditora.com.br

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

ANUNCIE AQUI

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

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

www.photomania.com.br
OS MELHORES GAMES
P/ PS2 - GAME CUBE - PC

PHOTOMANIA
GAMES
(11) - 3208-9762
 Av. Liberdade, 363 - 2º andar - loja 220
SOGO PLAZA SHOPPING

inicial games
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI !!!

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

Especializada PlayStation
www.GameOne.com.br
A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION!
 A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.
 Destaqueamos top de linha original com dois anos de garantia. Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Messiah 2 PRO e DMS3.
 Assistência técnica especializada.
 O site mais completo com informações técnicas, fórum, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.
 Parcelamento em até 16 vezes com o menor juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)
 Enviamos para todo o Brasil.

PlayStation 2
 sac@gameone.com.br - www.gameone.com.br
 Av. Barão de Itapira, 1647, Guanabara, Campinas/SP CEP 13020-433 (19) 3236-6059

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

Disk Games
 TeleVendas (19) 3242-0541
 Desde 1992

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

Tudo em até 12 x
www.diskgames.com.br
 Av. Alberto Sarmiento, 725 - Bonfim - Campinas/SP - CEP 13070-011

MisterBros

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
TELEVENDAS: (11) 9256-4176
WWW.MISTERBROS.COM.BR

Compras online acesse:

TAURUS GAMES
www.TAURUSGAMES.com

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

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

CONFIRA O QUE A FRATELLO PREPAROU PARA VOCÊ!
No Fratello você recebe 12x!! Antes que seja tarde...

Fratello Games
SEU GAME COM TUDO

Game Cube PS TWO PSII X-BOX
GAME BOY SP

PROMOÇÃO
PS One por R\$ 139,00
PS2 Slim por R\$ 199,00
PS2 Slim por R\$ 199,00
PS2 Slim por R\$ 199,00

Os melhores Mod Chips do mercado aqui no Fratello

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

CONFIRA O QUE A FRATELLO FAZ POR VOCÊ:
Documentos sem compromisso e na hora.
Contamos com uma oficina própria e com técnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo: ESSA VOZ NÃO PODE PERDER!

LANÇAMENTOS
NUNCA REVENDEDORES E INSTALADORES OFICIAIS DOS CHIPS NO BRASIL

Visite nossa loja virtual: www.FRATELLOGAMES.com.br

Loja 1 - Rua Rio Iguaçu, 248 - 2º andar - São Paulo - SP - CEP 01218-010
Fone: (011) 3362-2306 / 3362-2309 Fax: (011) 3362-9418
Loja 2 - Rua Rio Iguaçu, 248 - Loja 01
Fone: (011) 3361-2763

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

O resto é com você. Vai encarar?

Meka
www.mekagames.com.br

METRÓPOLE Games

TUDO EM 12x REDE SHOP
VISA Electron MasterCard
VISA Cheque Crédito Débito

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

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.

ELETROMÍL 20 anos
VÍDEO GAMES

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

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

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

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

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

Netunia
lançamentos do mês

DOOM 3 JADE UNREAL EMPIRE MUSTANG RACING BLACK HAWK DOWN AREA 51

GAME CUBE R\$ 650,00 a vista ou em 12x

PLAYSTATION 2 R\$ 930,00 a vista ou em 12x

XBOX R\$ 950,00 a vista ou em 12x

GAME BOY R\$ 417,00 a vista ou em 12x

PS ONE R\$ 390,00 a vista ou em 12x

NINTENDO DS + 2 JOGOS R\$ 1090,00 a vista ou em 12x

DOOM 3 JADE UNREAL EMPIRE MUSTANG RACING BLACK HAWK DOWN AREA 51
SPLINTER CELL GHOST RECON 2 FIFA STREET DONKEY KONG DIGIMON 4
POPEYE TWISTED! POKÉMON EMERALD VERSION

(11) 3825-7600
www.netunia.com.br

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para gráficos (beleza visual), jogabilidade (facilidade e recursos de controle), som (primazia sonora), replay (longevidade) e uma nota final, que NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS



Jogo perfeito

Os jogos que conseguem a façanha de atingir a nota final 10 recebem este raro selo.



Jogo excelente

Este é o selo especial para os games que tiverem as notas finais iguais ou superiores a 9.0.



Jogo ótimo

Um selo para os games que ficarem com nota final acima de 8.0, mas abaixo de 9.0.



Jogo muito bom

Para os jogos que receberem nota final acima de 7.0, mas abaixo de 8.0, este é o selo.



Este prêmio é a consagração para o game que receber a maior nota final da edição.



Nem gaste seu canhão com o game que receber o selo para a menor nota da edição.



Você pode conferir mais coisas sobre o game no site da SDP. Veja a página da senha.

Obs.: como os selos Jogo do Mês e Lixo do Mês se referem ao melhor e pior jogo atuais, os games do Retroviews não participam desta contagem.

ÍNDICE

PLAYSTATION 2

D1 Grand Prix	57
Death by Degrees	55
Devil May Cry 3: Dante's Awakening ..	56
FIFA Street	57
Fight Night Round 2	56
Musashi: Samurai Legend	59
Nano Breaker	55
NBA Street V3	57
Project Snowblind	55
Shadow of Rome	54
Swords of Destiny	59
Tekken 5	52
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse	59
Ys: The Ark of Napishtim	58

PSONE

Alundra	60
Crash Bandicoot 3	61
Gran Turismo 2	61
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	61
Tekken 3	60
Tony Hawk's Pro Skater 3	61

Tekken 5



Não é ilusão: aqueles caras ali atrás realmente são poligonais!



O quinto King of Iron Fist Tournament não apenas mostra que a série Tekken continua com fôlego depois de 10 anos, mas se revela como o melhor título da franquia até hoje. O motivo disso foram as mudanças feitas para combater a última versão para console de seu rival histórico: Virtua Fighter 4 Evolution.

No game da Sega, o fator replay era praticamente infinito, graças à árdua tarefa de coletar as centenas de adereços equipáveis em cada lutador. A Namco adotou um sistema parecido, apesar de menos completo. Conforme você joga, conquista dinheiro, que pode ser gasto no modo Customize. Lá você pode comprar itens para a cabeça, rosto, tronco e pernas, além de alterar as cores de três partes distintas do uniforme – e isso tudo para cada uma das duas roupas de cada lutador (infelizmente, a terceira roupa não pode ser personalizada). Apesar de parecer muito, a quantidade de acessórios acaba sendo limi-



tada em relação a VF4 Evo, e a aquisição dos itens é bem mais gratificante no game da Sega.

O inédito fator personalização traz outra semelhança com o título competidor: desenvolvimento do SEU lutador. Você pode atribuir um nome a ele e sair lutando para subir seu ranking. Porém, este aspecto foi muito mal elaborado. Em VF4, você podia "criar" um lutador e seus dados de combate (quantidade de lutas e percentual de vitórias) eram gravados no Memory Card, possibilitando que seus oponentes tivessem uma idéia de suas habilidades. Em Tekken 5, apenas o ranking do personagem que você evolui é mostrado.

O sistema de jogo foi simplificado para agradar os fãs de longa data, se assemelhando mais a Tekken 3. Um exemplo disso é a abolição do relevo nos cenários, permanecendo apenas arenas planas – mas ainda há estágios com paredes. O equilíbrio e ajuste fino do predecessor se foram, dando lugar a golpes que tiram quantidade absurda de energia e lutadores com prioridades inexplicáveis – algo que deixa as partidas menos técnicas.

A equipe de produção optou por não realizar nenhum upgrade na jogabilidade, ou seja, quem jogou o anterior não notará diferença alguma no sistema. Em compensação, todos os lutadores foram ajustados e receberam novos golpes e combos. E já que estamos falando de personagens, o quinto game da série traz, de cara, vinte lutadores, com mais outros dez para você habilitar (onze, se contar a roupa extra de Christie). Dos estreantes, Asuka Kazama apresenta o estilo de luta da falecida Jun, enquanto Raven utiliza as artes ninja e Feng Wei arrasa com o kenpo chinês. Como é de costume, muitos personagens compartilham o mesmo estilo de luta e acervo de golpes, ao contrário de VF4 Evo, que contém 15 lutadores totalmente distintos. A grande proeza da Namco neste novo título foi mesmo a parte gráfica. Dificilmente você verá no PlayStation 2 modelos poligonais tão detalhados e bem animados (há variações, como a artificialidade de Kuma e Ganryu), e muito menos cenários de luta tão bonitos – destaque aqui para o



Moonlit Wilderness, um dos mais belos estágios de luta da história, que lembra a paisagem da batalha final de MGS3. Se você tiver uma HDTV, o jogo ainda traz um suporte profissional ao scan progressivo (ao contrário dos erros apresentados em Tekken 4). A trilha sonora é muito inspirada e variada, com pouquíssimas faixas dispensáveis. O tradicional Tekken Force Mode deu lugar ao Devil Within, um "minigame" de ação em terceira pessoa onde você controla Jin através de cinco estágios com chefes. O grande barato é que, com o progresso, você descobre os segredos por trás do gene demoníaco no sangue dos Mishima; o problema é que você terá mais dificuldade lutando contra a câmera do que contra os inimigos. Em resumo, Tekken 5 pode não ser perfeito em todas as suas características, mas as novidades apenas elevam o valor de produção já elevado da série. A quantidade de extras para habilitar (incluindo até mesmo a versão integral do clássico arcade Star Blade Alpha) vai mantê-lo ocupado por um bom tempo.

FABIO SANTANA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 10	Jogabilidade: 9.0
Som: 9.0	Replay: 8.5
Nota	9.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

Cronologia Tekken

Tekken 5 é a transição mais rápida entre o arcade e sua versão doméstica desde o primeiro da série, além de ser o primeiro a sair em console nos EUA antes do Japão. Confira toda a cronologia dos jogos Tekken.

	Arcade (JP)	Intervalo	Console (JP)	Intervalo	Console (EUA)
Tekken	12/94	3 meses	03/95	7 meses	11/95
Tekken 2	08/95	7 meses	03/96	5 meses	08/96
Tekken 3	03/97	12 meses	03/98	1 mês	04/98
Tekken TT	07/99	8 meses	03/00	7 meses	10/00
Tekken 4	08/01	7 meses	03/02	7 meses	09/02
Tekken 5	11/04	4 meses (*)	03/05	1 mês	02/05

(*) Obs.: a versão console de Tekken 5 saiu primeiro nos EUA, então, se levarmos isso em consideração, foram 3 meses para a transição do arcade para o PlayStation 2.

Cinco edições do torneio

TEKKEN

O primeiro torneio teve Kazuya Mishima como campeão. Na batalha final com seu pai, o patriarca da família e presidente da Mishima Zaibatsu, Heihachi, Kazuya venceu e jogou o corpo de seu pai de um penhasco.

TEKKEN 2

Um ano depois, uma nova edição é organizada, tendo um demoníaco Kazuya como último desafio. Heihachi emerge campeão, derrota seu filho e o arremessa em um vulcão, acabando com a criatura maligna dentro de seu filho.

TEKKEN 3

Quinze anos se passam. Heihachi descobre ter um neto, fruto de um romance entre Kazuya e Jun Kazama. A mãe do garoto foi morta pelo Deus do Combate – uma criatura que Heihachi queria para si. O patriarca treina seu neto por quatro anos, e o usa para atrair a criatura. E assim começa o terceiro King of Iron Fist. A criatura acaba sendo morta por Jin, em sua sede de vingança. Enraivecido, Heihachi tenta matar Jin, mas descobre que o demônio interior de Kazuya está presente também no rapaz, que se torna um demônio e desaparece.

TEKKEN 4

Dois anos depois, o patriarca descobre que Kazuya foi ressuscitado por uma empresa concorrente da Mishima Zaibatsu. Desejando usar o corpo demoníaco do filho para realizar experiências, Heihachi organiza o King of Iron Fist 4, oferecendo a presidência da empresa a quem o derrotasse – a isca perfeita para atrair Kazuya. Ninguém contava que a grande final fosse uma reunião de família. Jin vence Kazuya. Heihachi percebe que o corpo do neto é mais poderoso que o de Kazuya e decide tomá-lo para si. Jin vence Heihachi, manifestando seu poder. "Você deve agradecer à minha mãe por eu não matar vocês", disse Jin, antes de voar para longe.

TEKKEN 5

Imediatamente após a revoada de Jin, a arena é invadida por vários robôs Jack. Kazuya joga Heihachi no meio deles, e foge. O velho é imobilizado, e os Jacks todos explodem. "Heihachi Mishima está morto". Mas a Mishima Zaibatsu continuou com seus negócios depois da morte do patriarca, ao contrário do que muitos acreditavam. Um mês depois, todos os lutadores receberam um convite para participarem do King of Iron Fist 5... 

Shadow of Rome



À primeira vista, Shadow of Rome parece daqueles jogos caça-níqueis norte-americanos, feitos para pegar carona na fama de filmes de sucesso – bem ao estilo do recente King Arthur. O selinho da Capcom e a crise de queda livre na qualidade que seus jogos vêm enfrentando só ajudam a afastar ainda mais o jogador. Mas se você deixar de jogá-lo por isso vai se arrepender monstruosamente. Esta é a mais nova produção do estúdio de Keiji Inafune, o criador da série Mega Man e Onimusha. E mesmo não sendo um clássico, SoR remonta aos bons jogos da empresa.

O enredo é fraco, mas a idéia é boa. SoR é dividido em duas partes. Numa você controla Agrippa, um ex-legionário que se tornou gladiador, responsável pelas missões de ação, em que você deve cumprir objetivos na arena enquanto agrada a platéia com violência gratuita. Você pode arrancar braços, usar esses membros como armas, decaptar o oponente e erguer sua cabeça como prêmio – tudo para conquista e pontos de prestígio. Na outra você faz o papel de Octavianus, sobrinho de César e aprendiz de espião, com fases bem no estilo Metal Gear Solid – o próprio Octavianus lembra Raiden de MGS2. Mas a característica mais marcante aqui é um capricho gráfico que há muito não se via em jogos de ação. Os personagens são ricamente detalhados,



com texturas em alta resolução, efeitos de reflexo, armaduras construídas com camadas e camadas de polígonos. As expressões faciais são magníficas,



Entrevista com o produtor Yoshinori Ono

SuperDicas PlayStation: Que tal começar contando um pouco sobre sua história na Capcom?

Yoshinori Ono: Quando entrei na empresa, estava no departamento musical. Depois de trabalhar em games como Mega Man e a versão para console de Street Fighter II, fui promovido para o cargo de produtor de som. Então tive a oportunidade de me envolver com vários títulos, além de trabalhar com vários produtores diferentes. Meu primeiro projeto como produtor mesmo foi Chaos Legion.

SDP: SoR é bem diferente de outros games da Capcom, como Onimusha e Resident Evil, por exemplo. Como foi trabalhar em algo tão diverso?

YO: Bem, primeiro decidimos criar um game mais voltado para os públicos americano e europeu. Ao desenvolver o enredo e a ambientação, queríamos escolher um tema com o qual o jogador pudesse se identificar facilmente, mas sem perder a marca registrada típica de criadores de jogos japoneses. Essa foi nossa linha de pensamento durante todo o processo de desenvolvimento de SoR.

SDP: O game tem dois gêneros distintos: ação e furtividade. Foi difícil mesclar os dois estilos num produto final divertido?

YO: Foi muito difícil. Acho que o equilíbrio delicado em que conseguimos chegar foi fruto dos esforços do nosso talentoso time de criação.

SDP: Os dois estilos têm suas qualidades específicas, mas qual deles foi mais difícil de criar?

YO: Acho que foram as partes de furtividade. A Capcom tem feito ótimos jogos de ação nos últimos 20 anos, e fico orgulhoso de dizer que a empresa é conhecida por fazer os melhores jogos do mundo nesse estilo. Mas dessa vez nós aceitamos o desafio de adicionar o elemento stealth. Nosso objetivo era tornar as partes de furtividade mais cerebrais, onde você teria que pensar para chegar a soluções. Mas, como isso era uma nova abordagem, não tínhamos nada para comparar e fomos ajustando tudo até a conclusão do produto.

SDP: Há alguns ótimos filmes envolvendo guerras das antigas civilizações, como Gladiador, Tróia e Alexandre. Algum deles o inspirou a fazer um game com esse tema?

YO: Nós fomos influenciados pelos filmes que você mencionou, mas poucos captavam realmente esse período. No final, nós queríamos apenas mostrar o assassinato de César e o caos que se sucedeu dentro do Império Romano. A partir disso, trabalhamos para fazer algo original.

SDP: Como foram as pesquisas feitas para a reprodução da arquitetura, vestuário e todas as outras características do cotidiano romano?

YO: Começamos lendo todos os textos que encon-

tramos aqui no Japão. Depois disso, partimos para a internet, onde você pode conseguir informação do mundo inteiro. Mas a maior parte da pesquisa foi quando eu viajei com a equipe. Iniciamos no sul da França e fomos até Roma, fazendo um monte de pesquisas de campo. Isso, é claro, foi mais valioso do que todas as coisas que conseguimos nos livros ou online.

SDP: O jogo é levemente baseado em fatos históricos verdadeiros. Como foi criar um enredo em torno disso?

YO: Ao contrário de Onimusha, esse não era uma fantasia baseada na história real, então tivemos o cuidado de não distorcer a verdade. Especialmente com as armas nas partes de ação – apesar de termos aumentado um pouco, essa era uma época antes da invenção da pólvora e das armas de fogo, então evitamos explosivos e coisas do tipo. Com os elementos de ação, acho que realmente conseguimos passar uma visão precisa e agitada das lutas em arenas. Quanto à história, a maioria dos personagens são pessoas que existiram de verdade. Alguns deles podem na verdade ter vivido um pouco antes ou depois dos eventos do game, mas acho que conseguimos dar uma bela visão do antigo Império Romano, divertindo enquanto ensina, melhor do que uma transposição direta de um livro de história (risos).



assim como o fogo e a água nos cenários, dando a Roma um esplendor visto apenas em filmes. Não fosse por problemas na câmera e no sistema de mira, e a frustração de se repetir sempre as mesmas missões na porção stealth, este seria um jogo digno a concorrer a um dos melhores do ano. Não deixe o preconceito afastá-lo de você.

ERIC ARAKI

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 6.5 Som: 6.0 Replay: 5.0	
Nota	8.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom (CPS-2)
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

SDP: A violência geralmente é o destaque das batalhas. O jogador é incentivado a liberar sua crueldade (pelo sistema de Salvos) para liberar alguns extras. Você não ficou preocupado com as reações da mídia e dos consumidores?

YO: Com SoR, nós queríamos manter a fidelidade com o contexto histórico no que diz respeito ao enredo, aos cenários e às representações gráficas.

SDP: Sobre as cenas de animação feitas com a engine do jogo, elas não refletem a aparência atual dos personagens (roupas, armas, etc.).

Parece um pequeno erro de continuidade, mas pode ser o resultado de limitações técnicas.

Poderia nos dizer algo a respeito?

YO: Tecnicamente falando, ainda devem existir recursos no hardware do PS2 que não foram utilizados. Mas nesse exemplo específico, a razão para escolhermos essa rotina foi para mostrar as cenas de animação sem ter que esperar longos loadings entre a jogabilidade e vice-versa. Queríamos reduzir o tempo de transição entre as partes de ação e furtividade o máximo possível.

SDP: Você planeja transformar SoR em uma série, como Onimusha e Resident Evil? Que tal um Shadow of Greece? (risos)

YO: Atualmente não há planos para transformá-lo em uma série. Mas, se os fãs pedirem por um Shadow of Greece, podemos pensar na possibilidade.

Project Snowblind



É bom ver a Eidos em forma, lançando bons títulos. À primeira vista, PS parece mais um FPS perdido na montanha de jogos parecidos uns com os outros, mas é só terminar a primeira fase e morrer que o jogo muda da água para o vinho.

Logo você é revivido com tecnologia avançada e superpoderes telecinéticos. Toda essa parafernália, além de muitas armas interessantes, é utilizada com bastante frequência e o jogador ainda pode interagir com quase tudo o que vê: personagens, cercas, muros e diversos veículos.

Em muitas oportunidades, você terá companheiros de batalha a seu lado, mas não é preciso controlá-los, o que em parte é bom, pois a ação e o ritmo do jogo são tão intensos que é muito melhor se pre-

ocupar apenas com a sua pele. Em certos momentos, a zona retratada na tela é tanta que chega a cansar só de ver: soldados correndo por corredores, helicópteros mandando bala, vidros estilhaçando, alarmes soando... caramba! E toda essa intensidade é mantida no multiplayer. O esquema de controles é o padrão encontrado no gênero, mas funciona melhor do que a grande maioria dos games da categoria. Os gráficos são top de linha, com muita variação de ambientes, praticamente nada de slowdown, e efeitos sonoros que cumprem bem o seu papel. Uma ótima opção para os fãs de um bom tiroteio.

EDUARDO TRIVELLA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 9.0 Som: 7.5 Replay: 7.0	
Nota	8.5
Produção	Eidos Interactive
Desenvolvimento	Crystal Dynamics
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 16 (online)

Nano Breaker



Máquinas microscópicas adquiriram vontade própria e iniciaram uma rebelião, se instalando no corpo de pes-

soas e transformando-os em criaturas horripilantes. Para deter essa rebelião, Jake, um soldado ciborgue, é convocado para a missão de desligar o computador central que dá vida às nanomáquinas. O herói, apesar de sua imponente espada Plasma Blade, está fadado a batalhas entediadas contra monstros toscos e simplórios, num cenário de extrema pobreza e emporcalhado por uma gosma vermelha parecida com sangue. Certas tomadas de câmera são muito ruins e, se não fosse o mapa para amenizar, levaria o jogador ao desespero.

ANDRÉ LEME

INFO	PS2
Gráficos: 5.5 Jogabilidade: 7.0 Som: 6.0 Replay: 4.0	
Nota	5.0
Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Death by Degrees

Nina Williams, lutadora da série Tekken, deixa a arena para se aventurar em um game de ação.



Nina desfere golpes com suas longas pernas, com os punhos e, além disso, pode utilizar armas. Em uma ação especial, é possível focalizar um ponto no corpo do inimigo e executar um movimento que quebra os ossos da região atingida – com direito a radiografia da cena. A maior dificuldade é usar os comandos de luta na alavanca analógica da direita - nem sempre o chute sai para o lado certo. A garota abre portas, aciona mecanismos e pega itens pelo chão. As cenas em CG são muito legais, mas na hora do jogo, a decepção é total. ▶

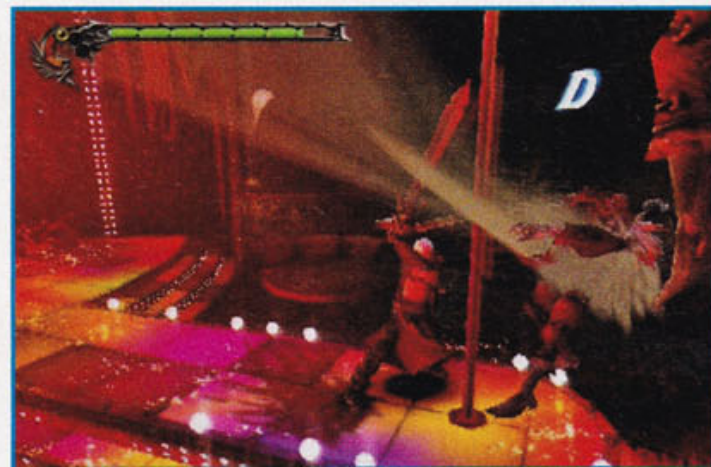
RONNY MARINOTO

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0 Jogabilidade: 4.0 Som: 5.0 Replay: 4.0	
Nota	5.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Devil May Cry 3: Dante's Awakening



Em 2001, a Capcom lançou Devil May Cry, game com enredo simples e interessante graças ao anti-herói de personalidade forte. Lutas com espadas, armas de fogo e técnicas de combate também chamavam a atenção pela maneira como eram usadas. Graficamente o visual era fantástico, combinando bem com o hardcore gótico da trilha sonora – em resumo, diversão incrível e desafio instigante. Com o sucesso, não demorou para o segundo game chegar. E a alegria dos fãs desapareceu. DMC2 evoluiu graficamente, trouxe ambientes abertos e uma jogabilidade inovadora e com grande liberdade de movimentos, além de novos personagens, mas os fatores principais – diversão e desafio – se tornaram quase nulos. Até a personalidade forte do protagonista fora reduzida a nada. Mas a Capcom, sem dúvida, mostrou que aprendeu com o tempo e sanou todos os erros com o terceiro game da série. Pegue o melhor dos dois games, junte tudo isso com pitadas de outros sucessos da Capcom e pronto, você tem DMC3! O enredo mostra eventos ocorridos antes do primeiro game, num tempo em que o protagonista, metade humano, metade demônio, ainda procurava um nome para a sua agência. Seu irmão gêmeo, Vergil, traz ao mundo dos homens a torre dos demônios, Temen-ni-gru, onde se encontra o laço que seu pai, Sparda, usou para separar os dois mundos. Dante e Vergil, embora visualmente parecidos, pensam de maneiras distintas. Vergil é fascinado pelo poder e quer ser mais forte, enquanto Dante não dá a mínima para seu lado demônio, tanto que ainda não despertou seu potencial. A trama apresenta de tudo, e consegue prender a atenção pela maneira como é narrada, além de muita ação. E o melhor: para quem pegou a versão japonesa, lançada pouco antes da chegada aos EUA, o game



apresenta opção de diálogos e legendas em inglês. O esquema de combate do primeiro game e o dinamismo do segundo foram refinados ao máximo e separados por estilos (seis no total, com quatro disponíveis inicialmente), e cada um permite usar grande quantidade de recursos distintos com as armas.

Os ambientes estão maiores e visualmente deslumbrantes, mantendo um clima intenso com a ajuda da trilha sonora de Fisherspooner. Quase todos os chefes apresentam peculiaridades que exigem bastante do jogador, que terá muito a fazer ao longo de 20 missões. Melhor ainda é saber que terá muitas horas de diversão, um valor replay elevado, grande quantidade de extras a serem habilitados e níveis de dificuldade que estão além do absurdo.

Para completar o pacote, Dante não poderia deixar de lado seu sarcasmo e cinismo. Todos podem dizer que Devil May Cry 3 é tudo e um pouco mais do que os jogadores poderiam esperar. Ponto para a Capcom.

GILSOMAR
LIVRAMENTO



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0	Jogabilidade: 9.5 Som: 8.5 Replay: 9.0
Nota	9.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom (CPS-1)
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Fight Night Round 2

A segunda edição de Fight Night é uma grata surpresa até para quem já conhecia o primeiro game, lançado no ano passado. Acredite, está tudo bem melhor. As representações físicas dos lutadores estão assustadoras de tão reais. Dá pra ver o suor escorrendo, o sangue espirrando e o rosto do lutador se desfigurando com as porradas mais fortes.

Golpear continua sendo o grande barato. Round 2 retorna com a jogabilidade criativa baseada no uso das alavancas direcionais combinadas com outros botões para a execução dos golpes. Basta usar a intuição e movimentar as alavancas como se fossem seus braços. Também é possível trapacear e desferir uns golpes sujos aqui e ali, sempre correndo o risco de ser desclassificado pelo juiz.



Outra novidade interessante acontece no intervalo entre cada round, quando é possível cuidar dos ferimentos do lutador através de uma espécie de minigame bem criativo. Único grande porém: apesar da enorme quantidade de atletas reais (36), muitos clássicos ficaram de fora. Mike Tyson, George Foreman, Sugar Ray Leonard e até do brasileiro Éder Jofre, campeão mundial dos pesos pena e galo na década de 60, estão entre as ausências sentidas. Faltou também o bom e velho Maguila, mas aí admito que é pedir demais mesmo...

PABLO MIYAZAWA



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0	Jogabilidade: 8.0 Som: 7.5 Replay: 8.0
Nota	8.5
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Chicago
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

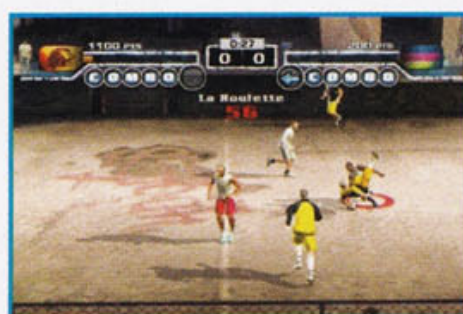
FIFA Street

Como a série Street, que coloca jogadores famosos nas ruas para desafios sem regras, foi crescendo e ganhando renome, nada mais óbvio do que uma versão dela dedicada ao esporte mais popular do mundo – sem contar que, nas "ruas", a empresa americana não tem rivais. Aqui você pode controlar os maiores astros de todo o mundo – Cissé, Ronaldinho Gaúcho, Roy Keane e muitos outros – em quadras totalmente improvisadas – como nos EUA, onde há uma de basquete adaptada para o futebol de rua – e usar dribles e fintas para criar as jogadas mais espetaculares. Como a bola não sai nunca e não existem faltas, vale tudo para a vitória: tabelas com a parede, ombradas e carrinhos maldosos. Até este ponto, FIFA Street só merece elogios, já



que consegue atingir o clima certo, acertando na escolha de músicas e de idéias. Os problemas começam um pouco depois: os gráficos das partidas são simplórios se comparados com outros "irmãos" da grife Street, os dribles acabam se tornando repetitivos depois de algum tempo e os goleiros realizam defesas impossíveis só para tomarem um gol bobo em seguida. Com um pouco de insistência – e esquecendo os Gamebreakers toscos –, porém, é possível se divertir com algumas possibilidades oferecidas pelo game, como a criação de um jogador e de um time só para curtir o fabuloso Rule the Street – modo que, se receber algum trabalho extra, poderá, sem sombra de dúvidas, conquistar os mais variados adeptos em edições futuras.

De resto, FS não é nenhum pacote de surpresas:



você pode criar uma seleção com superestrelas, curtir alguns amistosos e nada mais. Se houver dúvidas



da pressa para finalizar o jogo, basta prestar atenção no tutorial, que não passa de um simples vídeo não interativo mostrando os conceitos mais básicos de toda a jogatina – sem contar a ausência total do suporte online. Como uma primeira investida, ele merece aplausos, mas como produto final, no máximo, um sorrisinho.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 7.0	Jogabilidade: 7.5
Som: 9.0	Replay: 7.0
Nota	7.0
Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Esporte
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 2

NBA Street Vol. 3



O improviso da galera que pratica esportes de rua não tem limites e todo esforço é válido para conseguir diversão.

Em NBA Street V3, a maioria das adaptações está relacionadas às regras e cada bairro possui um tipo de jogo diferente.

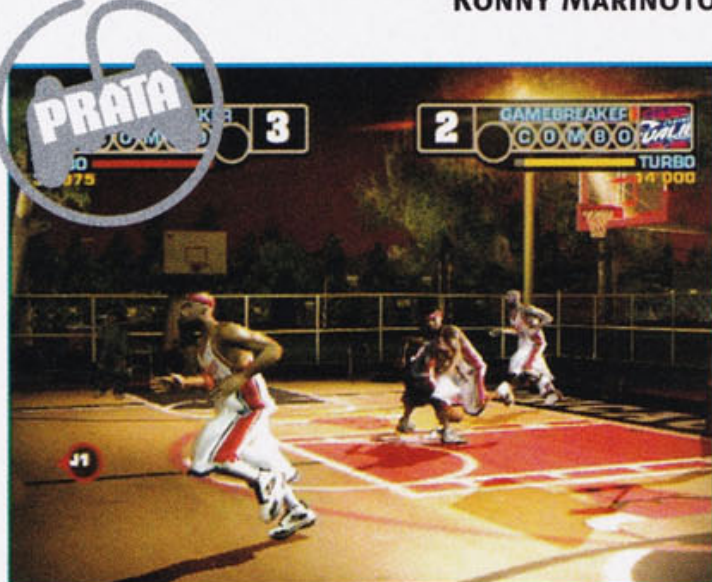
O básico é ter apenas três atletas no time, cada cesta valer um ponto e o jogo termine em vinte e um, mas para vencer alguns desafios é preciso cumprir tarefas como alcançar mais de 750 mil trick points (jogadas de efeito e dribles), fazer doze enterradas, marcar sete pontos em partidas relâmpago ou até encher a barra de Gamebreaker antes do adversário.

O visual está lindão e favorece a ação do jogo, que é elétrica. Primeiro, esqueça a rotina de passes e arremessos convencionais, pois nada disso tem graça quando você tem à disposição a ginga dos melhores e mais criativos jogadores de rua.

A trilha sonora é puro rap de periferia e completa a atmosfera do game. A reclamação fica por conta da câmera de jogo, que prejudica as ações quando a bola vai para o outro lado da quadra. O desafio se estende por modos de jogo como o Game On

(jogo rápido para até quatro pessoas), Play It (com vários desafios diferentes) e Play Online (para jogar em rede). É possível criar um jogador, montar um time e disputar um torneio entre bairros que dura dez semanas. Tudo o que um alucinado por basquete sempre sonhou.

RONNY MARINOTO



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

D1 Grand Prix



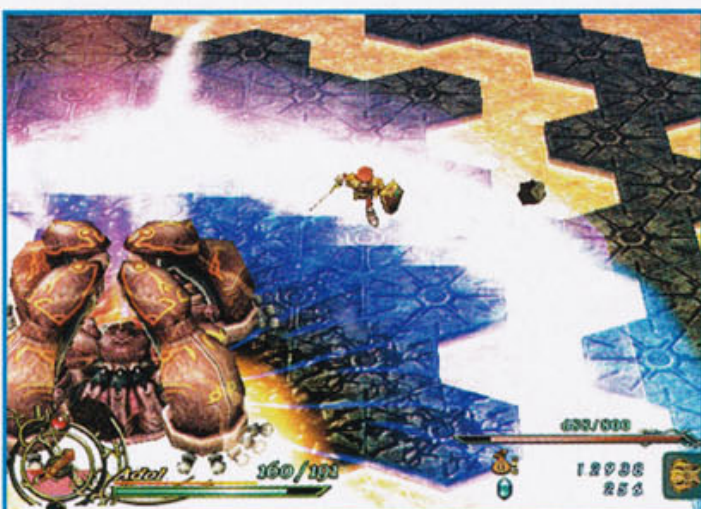
D1GP é baseado no campeonato japonês de drift (fazer curvas derapando). O programa da TV é muito divertido, porém o mesmo

não acontece com seu game. D1GP possui uma física bem trabalhada e complexa. Fazer curvas em drift não é uma tarefa fácil. Antes de sair pelas pistas cantando pneu é necessário fazer um tutorial, onde você aprende a arte de fazer curvas de lado. No entanto, algumas provas são tão difíceis que chegam a ser frustrantes. Passando deste trecho, você pode participar de um campeonato simples e nada empolgante. Na dúvida, procure os vídeos de D1, eles são mil vezes superiores ao game.

RODRIGO GERRA

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 5.0	Jogabilidade: 7.0
Som: 4.5	Replay: 5.0
Nota	6.5
Produção	Yuke's Media Creations
Desenvolvimento	Yuke's Media Creations
Gênero	Corrida
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2

Ys: The Ark of Napishtim



A nova versão de Ys, de volta à ação depois de anos de ausência, é o tipo do jogo que você não des-cansa enquanto não termina uma missão. Então aparece outra e você se obriga a continuar. Com uma história bem feita, usando temas com mercenários e aventureiros, você deve salvar uma vila habitada por Rehdas, uma raça muito parecida com os elfos de Tolkien.

Não fique impressionado com a cena de abertura; apesar de ser bem feita, o resto do game não tem a mesma qualidade gráfica. Ele adota um visual mais clássico, meio retrô, mas ainda assim construído

com polígonos de texturas razoáveis – o que não impede a diversão. A jogabilidade é a mais simples possível. A ação é direta, matando inimigos e enfrentando chefes em tempo real, sem a intervenção de menus como nos RPGs tradicionais. Os inimigos comuns são variados e aparecem em grande número, enquanto os chefes oferecem grande desafio, exigindo muitas vezes o ganho de níveis. Ao longo do game você encontra três espadas, cada uma com um poder especial. Para melhorá-las, um sistema de upgrade está presente no jogo. No mais, sua tarefa principal é saltar com Adol, o personagem principal. Em algumas partes, itens importantes só são acessíveis através de pulos precisos – é frustrante ver o herói caindo quando falta apenas uma pilastra para saltar. O som é bom, mas enjoa ouvir quase a mesma música o jogo todo. Os efeitos sonoros deixam a desejar. As dublagens, em compensação, merecem destaque: TODOS os diálogos no jogo são falados, desde as cenas mais importantes até a segunda fala de um velhinho no canto de um bar de um pequeno povoado – apenas Adol não fala, à moda dos heróis mudos como Crono, Serge e



os protagonistas de Dragon Warrior. Com diversos extras – incluindo as dublagens japonesas e toda a versão PC do jogo – posso dizer com segurança que não saía um bom RPG nesse estilo há muito tempo.

DOAN BREGANTINO

INFO PLAYSTATION 2

Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 8.5 Som: 7.5 Replay: 8.0

Nota	8.0
Produção	Konami
Desenvolvimento	Falcon Corporation
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Entrevista com o produtor Yoshinori Sasaki

SuperDicas PlayStation: Olá, que tal se apresentar para os nossos leitores?

Yoshinori Sasaki: Olá. Eu comecei na Konami como programador de som e compositor, além de criar efeitos sonoros. Eu criava sons para o MSX e até era conhecido no Japão como PSG Magician Moai Sasaki! (PSG era o chip de som do MSX) Depois disso, me tornei diretor e programador chefe. Alguns dos jogos em que eu trabalhei, lançados no Ocidente, foram os da série Lethal Enforcers. Nessa época, eu era já gerente há sete anos. Ys marca minha volta como produtor.

SDP: Algum integrante das equipes dos títulos anteriores da série trabalhou nesse novo episódio?

YS: Na verdade, eu não poderia dizer isso, mas... alguns deles trabalharam.

SDP: A série Ys não é lançada nos EUA há um bom tempo – dois títulos nem chegaram ao Ocidente.

Por que você decidiu trazer o sexto game em inglês e quais foram as diretrizes para ajudar os jogadores daqui a se localizarem na história?

YS: Como aqueles que jogaram Ys de 1 a 3 (ou até o 4 e 5) devem saber, a parte de ação daqueles títulos não é tão acessível ao jogador casual e aos que não conhecem a série. Portanto, o sexto game, que é o mais amigável, foi o escolhido para ser levado aos EUA. Dogi, Terra e Raba apareceram em versões anteriores, porém, há poucas referências aos games passados. Os jogadores podem seguir o enredo facilmente sem conhecer os eventos dos jogos mais velhos da série.

SDP: Para essa versão PS2, quais foram as melho-

rias que vocês fizeram sobre o original de PC lançado no Japão?

YS: São quatro mudanças principais: os personagens estão maiores, tudo foi dublado (a versão original do PC não tinha vozes), seqüências em CG substituíram as cenas em anime e cinco estágios chamados "Alma's Trials" foram adicionados para completar a história. Neste trecho, uma nova personagem, Crevia, foi adicionada.

SDP: Curiosamente, a versão PS2 de Ark of Napishtim foi lançada nos EUA um pouco antes do Japão. Por quê?

YS: Porque eu moro nos EUA (risos)... Brincadeira! Na verdade, o jogo estava previsto para ser lançado nos EUA, Europa, Japão e resto da Ásia simultaneamente. Porém, a versão americana acabou saindo um pouco antes.

SDP: Tradicionalmente, algumas mudanças são feitas quando um game japonês é localizado para o mercado americano. Algo mudou para o lançamento ocidental desse Ys?

YS: Fora o layout do controle, adaptado para cada mercado, as duas versões são idênticas.

SDP: A quantidade de diálogos falados é absurda. Foi difícil esse processo de dublagem?

YS: Acharmos importante captar o perfil de cada personagem, assim como adequá-los a cada ambiente. Na verdade, muitas vezes foram regravadas várias vezes. Aquelas que pareciam boas no estúdio às vezes soavam muito alto ou muito baixo. Até mesmo os detalhes como a "energia" de cada personagem, por exemplo, foram planejados.

SDP: O sistema de batalha é simples e divertido. Como foi a tarefa de desenvolvê-lo e ajustá-lo?

YS: Não posso comentar sobre isso detalhadamente, já que isso envolve "know-how" industrial. Mesmo assim, eu tenho alguma experiência como desenvolvedor. Algo a se pensar é: se o jogador achar que morreu por causa do game, ele não vai achar isso divertido. Então, o jogo é ajustado para que o jogador se sinta responsável pelo seu próprio êxito ou erro. Além disso, cinco níveis de dificuldade foram adicionados para agradar os adeptos dos games de ação ou os novatos.

SDP: Mesmo assim, o jogo parece ser feito para os jogadores hardcore, pela sua dificuldade. O alvo era realmente esse público?

YS: Fizemos algumas mudanças com a reação dos jogadores da versão PC japonesa. Assim, a versão PS2 foi ajustada para o jogador mais casual. Os modos Normal e Hard estão um pouco mais fáceis do que na versão PC. Porém, depois de terminar o jogo, uma nova dificuldade é habilitada para o público hardcore.

SDP: A versão PSP de Ark of Napishtim está pra chegar. Quais serão os diferenciais no portátil?

YS: No PS2, nosso objetivo era melhorar em relação ao original japonês de PC. Já no PSP, estamos trabalhando para fazer uma reprodução fiel do original. Também estamos considerando adicionar novas maneiras de jogar, mais adequadas a um dispositivo portátil.

SDP: Podemos esperar por futuros títulos da série Ys nos EUA?

YS: Pode aguardar tranquilo!

Musashi: Samurai Legend



Já era hora da Square Enix tirar da cartola uma continuação para Brave Fencer Musashi, lançado para o PS1 em 1998. Desta vez, o microscópico samurai feudal ganhou "tamanho de gente" – até maior do que se esperava.

A engine mudou completamente: os gráficos são feitos em cel-shading, para contentar os orientais de plantão, for criado um novo estilo chamado Manga-Shading, visto que os desenhos lembram



muito os mangás nipônicos. Apesar da incontestável beleza gráfica, não é preciso jogar muito para ver deta-



lhes que não agradaram. Já de cara nos deparamos com o exagerado comprimento do cabelo do samurai, parecendo mais uma serpente ou galho de planta. Depois, é a vez de notar um enredo pobrezinho, super artificial, do tipo "a princesa invoca um herói através do tempo e espaço para salvá-la do perigo" – é ou não digno das histórias da série Mega Man X?

Outra coisa que incomoda é que o personagem é lento demais para o tamanho das áreas a serem percorridas. Sorte nossa é que o jogo possui alguns atrativos como sustentáculo, como um sistema agradável de combate, com possível fixação de mira nos alvos, batalhas contra chefes imponentes, possibilidade de aprendizado de habilidades inimigas e elevação de níveis com possível compensação de deficiências do personagem, atribuindo-lhe pontos



extras no respectivo status. A movimentação da câmera é regular, deixando as batalhas bem próximas e permitindo ajustes

manuals também – entretanto, raras não serão as vezes em que você se sentirá perdido num cenário amplo (apesar do mini-mapa ajudar muito), sem mencionar o fato de que, dependendo da rotação que der ao foco (360 graus), dá a impressão de que ele apresenta certa distorção.

Ambos os episódios da série não podem ser considerados como algo extraordinário, mas Musashi não deixa de ser uma boa opção para os inveterados fãs de RPG.

ANDRÉ LEME

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 9.0 Jogabilidade: 7.5 Som: 6.5 Replay: 7.0	
Nota	8.0
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD-7)
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse



Quem não acompanhou o primeiro Xenosaga, não precisa ficar assustado. A continuação começa logo após seu fim e esclarece os principais pontos, funcionando bem sozinho (mas requisitando seu progenitor para o total entendimento da trama).

Deixando de lado toda a parte épica e grandiosa, esta parte da saga se concentra mais nos detalhes e nos personagens, mudança notável até pelo tempo reduzido das cenas não-interativas – nada mais de meia hora só assistindo a um "filme". Junto desta nova lógica, os gráficos receberam um upgrade merecido e os ambientes estão mais variados, tirando aquele ar tedioso que costuma assombrar alguns jogadores. Se estas melhoras foram boas, outras, nem tanto: o sistema de luta foi reformulado e recebeu elemen-

tos novos, como as "zonas" nos inimigos que podem ser acertadas para causar um Zone Break, e os robôs que agora não parecem apenas

coadjuvantes durante as batalhas. Pena que outros problemas tenham aparecido pra substituir os antigos: os loads de transição são gigantescos, a personalização e variedade dos protagonistas é bem menor e o dinheiro foi eliminado, o que exige uma "caça ao tesouro" toda vez que você precisa de um determinado item.

Infelizmente, "Além do bem e do mal" fica na posição que seu título sugere: muito bom para quem é fã e mediano demais para alguém mais casual.

DANIEL NIEWENHUIZEN



INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 8.0 Som: 7.5 Replay: 7.0	
Nota	8.0
Produção	Namco
Desenvolvimento	Monolith Software
Gênero	RPG
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Swords of Destiny



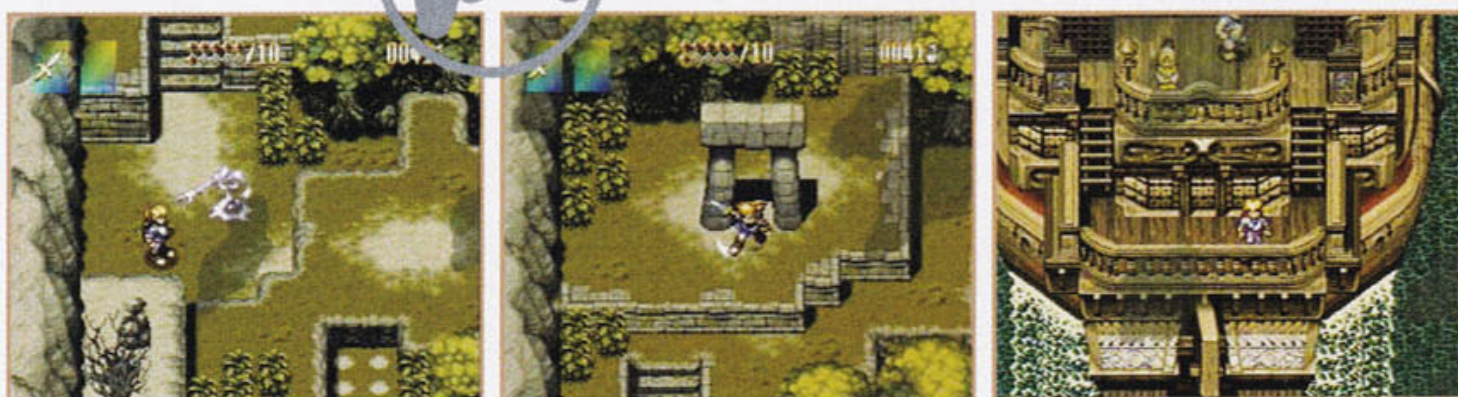
É incrível como ninguém havia feito um jogo com um nome tão genérico assim antes: "Espadas do Destino". Seja

como for, SoD é mais um jogo no estilo Bujingai. O diferencial de SoD são as ditas espadas do destino, cada uma com uma característica principal (mais ágil, mais forte, melhor para combos). Além disso, você pode usar pontos de experiência para fortalecer suas espadas e torná-las ainda mais poderosas. Claro que tudo isso não ajuda a esquecer o fato de que o jogo é repetitivo e traz efeitos gráficos e sonoros bastante ultrapassados. Jogue apenas se não tiver outra coisa em mãos. ☒

ERIC ARAKI

INFO	PLAYSTATION 2
Gráficos: 6.0 Jogabilidade: 3.0 Som: 4.0 Replay: 2.0	
Nota	4.0
Produção	Marvelous Interactive
Desenvolvimento	Artoon
Gênero	Ação
Região	japão
Nº de jogadores	1

Alundra



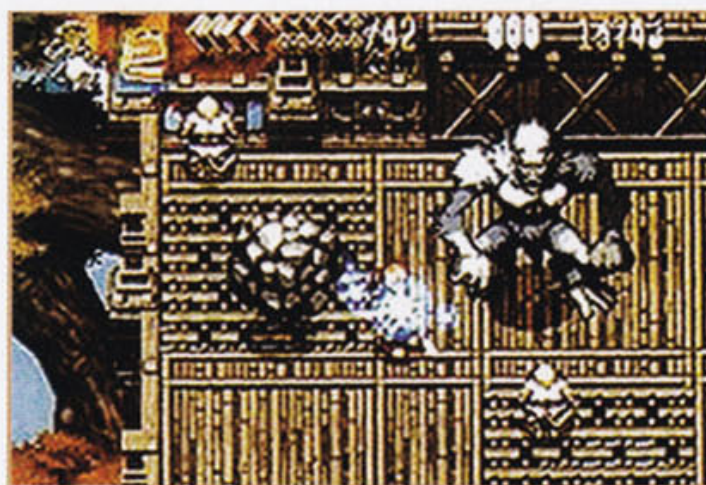
Alundra segue o gênero de RPG que possui mais quesitos de ação do que elementos tradicionais mais clássicos, lembrando jogos já consagrados como Zelda e Beyond Oasis. Caso você esteja se perguntando “O jogo fica devendo em algo por não ter experiência e milhares de itens colecionáveis?”, pode estar redondamente enganado. O game traz muitos conceitos que os veteranos do gênero procuram, começando pelo enredo envolvente e a criatividade dos puzzles. Estes últimos instigam e desafiam o jogador a prosseguir, e não são frustrantes.



O enredo conta a história de um falso deus que possui o poder de manipular as pessoas através dos sonhos. Ele usa estes poderes para fragilizar os habitantes e usar o medo como uma fonte de poder e controle. Para se opor a ele, um jovem com poder de caminhar nos sonhos surge e decide ajudar os moradores da vila que está sofrendo com este mal. Como todo herói, o

nosso jovem faz muitos amigos e luta por justiça para ajudar aqueles que agora o acolhem. Ao longo da aventura, o enredo se desenrola de maneira cativante. Já a música, depois de horas de jogo, não ajuda. Ela passa a ser repetitiva caso você fique muito tempo em uma mesma tela. A trilha sonora poderia receber um tratamento especial, o que enriqueceria o game e ajudaria nos climas tensos e dramáticos dos combates. Os gráficos são claros e bonitos, com detalhes que dão ao título um belo visual, poucas vezes visto no PS1. A abertura e o desfecho do jogo são feitos em desenho animado e são exclusivos da versão americana produzida pela competente Working Designs (de Lunar). Com tantos lugares a visitar, quebra-cabeças complicados para solucionar, chefes desafiadores e inimigos diversificados, você ficará ocupado por um bom tempo. Obrigatório para a sua coleção.

RODRIGO LEONE



INFO	PSONE
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 9.5 Som: 6.5 Replay: 9.5	
Nota	8.5
Produção	Working Designs
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	RPG de ação
Nº de jogadores	1
Lançamento	janeiro de 1998, nos EUA



Tekken 3



Quando você joga um bom game, nunca esquece. Mais clichê do que isso é impossível, mas é a frase que melhor combina com este jogo. Tekken 3 surgiu nos arcades e meses depois foi parar num disco de PlayStation.



Tudo do original está presente na versão console, desde a quantidade enorme de personagens (com extras) até os cenários

gigantescos e bem detalhados, mais a jogabilidade rápida e precisa. São mais de 20 personagens à disposição, dois deles exclusivos para o console: Gon e Dr. Boskonovich. Mas as novidades não ficaram apenas com os novos lutadores. A versão doméstica de Tekken 3 conta ainda com dois minijogos: Tekken Force, um jogo de ação em scroll lateral, no estilo Final Fight, e o Tekken Ball, um jogo de queimada no qual os lutadores usam seus golpes numa bola visando derrubar o oponente.

Completando o pacote, cada personagem tem um belíssimo final em CG (que pode ser assistido depois no Tekken Theatre). Tekken 3 é um jogo que vale a pena ser jogado mesmo depois de tantos anos.

RODRIGO GUERRA



INFO	PSONE
Gráficos: 9.5 Jogabilidade: 10 Som: 9.0 Replay: 10	
Nota	9.5
Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Nº de jogadores	1 a 2
Lançamento	outubro de 1998, nos EUA

Gran Turismo 2



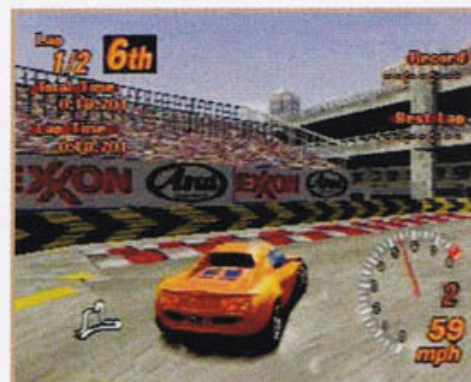
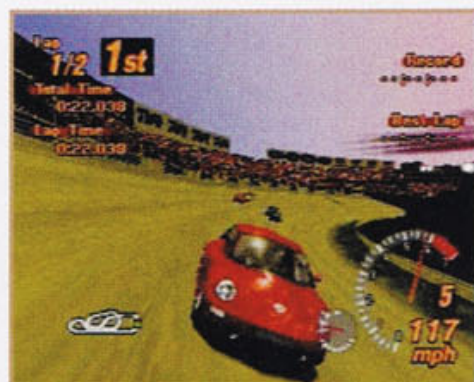
Quando Gran Turismo 2 foi lançado, a expectativa era tanta que pode ser comparada com GT4 nos dias atuais. Até então, ne-

nhum jogo de corrida era tão completo e realista. Os números de GT2 impressionam: são mais de 50 fabricantes e quase 600 carros, todos eles podem ser personalizados e equipados com peças que existem na vida real. Para aprender a pilotar estes bólidos, você conta com 50 provas divididas em cinco habilitações. Finalizando esta matemática, são mais de 40 traçados divididos entre provas de rali, pistas reais e circuitos de rua. Estas cifras só foram batidas agora com GT4, cinco anos depois. Se as quantidades impressionam, o que dizer de uma jogabilidade que cativou milhões de pessoas no mundo inteiro? A física de GT2 é

Platina muito realista e exigente, flexionando cada músculo do hardware do PS1. O jogo ainda dá uma colher de chá e traz um disco de modo Arcade, que pode ser jogado por quem não gosta de simulação ou para tirar rachas em tela dividida com um amigo. Se você tem um PSone e até hoje você não jogou GT2, alguma coisa deve estar errada. Corra atrás do seu e comece a jogar agora, talvez esta seja sua melhor experiência num game de corrida.

RODRIGO GUERRA

INFO	PSONE
Gráficos: 10 Jogabilidade: 10 Som: 9.5 Replay: 10	
Nota	10
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Polyphony Digital
Gênero	Corrida
Nº de jogadores	1 a 2
Lançamento	novembro de 1999, nos EUA



Tony Hawk's Pro Skater 3



Dá para afirmar sem medo que o skate alcançou seu auge no PSone com o terceiro THPS. E o fato de ter sido lançado simultaneamente ao jogo para PS2, em nada comprometeu a versão mais humilde. Afinal, este foi o game que introduziu a habilidade Revert, que ressuscitou a muito bem-vinda lista de gaps e que contém a trilha sonora mais empolgante de toda série. De resto, é tudo igualzinho aos dois Tonys anteriores, com a adição de novos cenários, alguns personagens inéditos e toneladas de objetivos ridiculamente complicados. Já é um clássico.

PABLO MIYAZAWA

INFO	PSONE
Gráficos: 8.0 Jogabilidade: 9.5 Som: 10 Replay: 9.5	
Nota	9.0
Produção	Activision
Desenvolvimento	Shaba Studios
Gênero	Esporte
Nº de jogadores	1 a 2
Lançamento	novembro de 2001, nos EUA

Crash Bandicoot 3



O raposinho mais querido da Sony chegou abafando em sua última aventura do gênero no PSone. A fórmula básica usada nos dois episódios antecessores foi mantida, e nem por isso deixou de ganhar a preferência do público. Que o diga a série Mega Man, que há tantos anos é assim! No entanto, algumas novidades incrementaram o terceiro episódio: as "Relics", que você ganha ao atingir determinado tempo de conclusão de cada fase; a participação da irmãzinha Coco em certos estágios; as habilidades adquiridas ao derrotar chefes; e ainda destaque para os veículos que Crash e Coco podem usar (o avião, a motocicleta e o Jet Ski, fora a montagem no simpático tigrinho Pura). Os gráficos estão esbanjando beleza, parecendo desenho animado, trilha sonora bastante descontraída, jogabilidade perfeita (apesar de esse quesito

Super Puzzle Fighter II Turbo



O próprio nome já acusa a paródia que é esse game inspirado em Tetris e protagonizado pelos lutadores da Capcom.

O grande charme desse clássico é a jogabilidade simples e rápida. Você vai descendo as pedras coloridas e pode "explodi-las" com bolas da mesma cor. As coisas pegam fogo quando você aprende estratégias para montar combos insanos. Há alguns extras interessantes para habilitar (incluindo a inesquecível música cantada por Sakura), mas a graça mesmo está no eternamente divertido modo para dois jogadores. É uma festa garantida!

FABIO SANTANA



INFO	PSONE
Gráficos: 7.0 Jogabilidade: 10 Som: 8.0 Replay: 10	
Nota	9.0
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Puzzle
Nº de jogadores	1 a 2
Lançamento	novembro de 1996, nos EUA

ser pouco exigido num game tão simples), divertimento e desafio na medida certa. Um fato curioso em todos os episódios é a facilidade para chegar ao fim (o que leva poucas horas), porém, são gastos vários dias e tentativas para conseguir todos os diamantes, descobrir a entrada das fases secretas, e adquirir as tão complicadas "Platinum Relics".

ANDRÉ LEME



INFO	PSONE
Gráficos: 10 Jogabilidade: 10 Som: 9.0 Replay: 9.0	
Nota	9.5
Produção	SCEA
Desenvolvimento	Naughty Dog
Gênero	Ação
Nº de jogadores	1
Lançamento	novembro de 1998, nos EUA

The Punisher

Os bastidores dessa violenta produção

Por Felipe Azevedo

O mais novo game do Justiceiro para PlayStation 2, desenvolvido pela Volition (Summoner 1 e 2, Red Faction 1 e 2) e lançado pela THQ, possui algumas das cenas mais violentas que o videogame já produziu. Mas há

uma jogabilidade sólida e muitas outras qualidades por trás de tanta carnificina – veja mais no review da SDP #19. Para conversar sobre estes e outros aspectos, entramos em contato com Rick White, o produtor do game.

SDP: Como foi trabalhar com Jimmy Palmiotti (roteirista e ilustrador de quadrinhos) e Garth Ennis (um dos mais conceituados roteiristas de quadrinhos)?

RW: Trabalhar com esses caras foi fantástico. A versão de Garth do Justiceiro e outras histórias que ele escreveu serviram de base para nosso jogo. Afinal, a história apresentada por eles e muito original, principalmente porque une vários grandes momentos do justiceiro. Muitos dos diálogos e, também, muitas situações que Jimmy e Garth criaram captaram com fidelidade o humor negro que nós queríamos transportar de suas histórias para o jogo.

SDP: Sem dúvida alguma, *The Punisher* é o game mais violento no mercado. Como tem sido a aceitação do público?

RW: Nosso objetivo não era simplesmente fazer um game com violência gratuita, mas criar uma história, uma visão e uma ambientação fiéis ao universo tenebroso do Justiceiro. A reação do público à maneira que trouxemos o personagem aos videogames – sem censura e leal ao original – tem sido bastante positiva.

“O objetivo não era só fazer um game com violência gratuita, mas criar uma visão fiel ao universo do Justiceiro.”

Rick White, produtor de The Punisher

SDP: Percebemos que, quando um cara torturado é morto logo depois de abrir o bico, você perde pontos. Por quê?

RW: A escolha e o conflito entre ser mau ou bom são cruciais para a história de *The Punisher*. O próprio Justiceiro é um personagem complexo. Por um lado, ele usa os mesmos métodos dos criminosos para executar sua forma de justiça. Por outro, ele é um ex-fuzileiro naval e já foi obediente à lei. Interrogar dá informação, pontos e outras valiosas comodidades. Porém, com o interrogatório vem o conflito. Para o Justiceiro, vale mais matar um criminoso ou usá-lo como escudo? É melhor matar alguém ou dar a ele outra chance? Nós queríamos demonstrar essas dúvidas no jogo.

SDP: Todos que jogaram o game aqui acharam que ele se parece muito

com a série *Max Payne*. O que você tem a dizer?

RW: Como ele é um game de ação em terceira pessoa com um vigilante, nós sabíamos que *The Punisher* seria comparado com outros títulos. Porém, perceba que as histórias do Justiceiro têm mais de 30 anos desde sua estréia em 1974 – uma trajetória muito mais longa do que qualquer game.

SDP: Quem teve a idéia das mortes especiais e das interrogações?

RW: A Volition desenvolveu a tecnologia que permitiu as mortes especiais e os interrogatórios de cada cenário. Quanto às centenas de maneiras para o Justiceiro interrogar e matar, os escritores e a equipe se uniram para criar essas experiências.

SDP: Em algumas fases, outros personagens da Marvel ajudam Frank Castle. Não seria legal se o game tivesse um modo para dois jogadores nessas fases?

RW: O Justiceiro quase sempre trabalha sozinho e tem uma relação no mínimo problemática com personagens como Nick Fury e Viúva Negra. O que nós queríamos mesmo era trazer essa sensação de “vigilante contra o mundo” para o game.

SDP: Você não acha que Thomas Jane fez um trabalho muito melhor no game?

RW: A Volition e a THQ tentaram conseguir um Punisher “melhor em tudo”. Tom Jane fez um trabalho fantástico dando vida ao personagem no filme, e realmente deu uma nova dimensão ao nosso game emprestando sua voz ao Justiceiro. ⊗



Depois daquele curso de sushiman por correspondência, é melhor a marginalia tomar cuidado com o Justiceiro.



Promoção "Faça a sua SDP!"

Ajude a melhorar a sua revista e concorra a **três consoles PS2**

Como você viu, a SDP iniciou uma fase de mudanças radicais para oferecer a você a melhor revista de PlayStation do país. Mas o melhor é que você será peça-chave nessa transição, ditando quais modificações devemos realizar nas próximas edições. E você ainda concorre a três consoles PlayStation 2 novinhos! Para participar, basta preencher a pesquisa contida nessa página e responder à pergunta "Qual editora é a autoridade de games no Brasil?". A pesquisa também está disponível na internet no site www.superdicasplaystation.com.br. Uma pesquisa diferente será encartada na SDP #20, 21 e 22, então, são três chances de ganhar.

Caso opte pelo formulário impresso, preencha corretamente seus dados, responda completamente o questionário e envie para:

Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990

Vila dos Remédios – Osasco / SP

Leia atentamente o regulamento

1. A promoção "Faça a sua SDP!" é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation números 20, 21 e 22 residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 24/03/2005 a 26/06/2005;

2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Conrad Editora, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;

3. Para participar da promoção, o participante deve:

a) Preencher completa e corretamente o questionário contido nessa página ou na internet, no endereço <http://www.superdicasplaystation.com.br/>, e responder corretamente à pergunta "Qual editora é a autoridade de games no Brasil?";

b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (vale tirar cópia) ou o formulário online;

c) No caso de cupom impresso, juntar o cupom e a respostas e enviar para: Promoção "Faça a sua SDP!" – Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco / SP;

d) No caso de cupom online, o participante que preencher corretamente todos os campos estará automaticamente participando;

4. A promoção será veiculada em três edições da SuperDicas PlayStation: 20, 21 e 22. Cada uma terá uma versão diferente da pesquisa, e cada participante poderá enviar somente uma de cada pesquisa (vale tirar cópia) OU responder somente uma vez cada formulário online;

5. As cartas devem ser enviadas até o dia 26/06/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem;

6. Os vencedores serão escolhidos entre os cupons (online ou impressos) recebidos com o questionário completamente preenchido mais resposta à pergunta final. A escolha será feita pela Conrad Editora e não caberá apelação de nenhuma forma e em nenhuma hipótese. A decisão é final;

7. Cada um dos três vencedores ganhará:

a) Um aparelho Sony PlayStation 2, contendo um controle e cabos de vídeo, áudio e força;

b) Um game para PlayStation 2, escolhido pela redação;

8. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;

9. A Conrad Editora se reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation #24;

10. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation #24 (nas bancas em 28/07/2005), não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;

11. Ao participarem da promoção "Faça a sua SDP!", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos sobre seus nomes para divulgação do resultado e para eventual uso em material promocional da revista por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à Conrad Editora eventuais indenizações;

12. A Conrad Editora se reserva ao direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

Promoção "Faça a sua SDP"

Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990

Vila dos Remédios – Osasco / SP



Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade / Estado: _____

CEP: _____

Data de nascimento: ____/____/____ Telefone: (____) _____

E-mail: _____

Banca onde comprou a revista: _____

1. Qual a sua idade?

- ☐ Menos de 10 anos
☐ De 10 a 15 anos
☐ De 15 a 20 anos
☐ De 21 a 25 anos
☐ Mais de 25 anos

- ☐ Nintendo World
☐ PSWorld
☐ Dicas & Truques para PlayStation
☐ Game Master
☐ Outra: Qual? _____

2. Qual seu sexo?

- ☐ Masculino
☐ Feminino

3. Quantas horas você costuma jogar games por semana?

- ☐ Menos de 2 horas
☐ De 2 a 4 horas
☐ De 5 a 7 horas
☐ De 8 a 12 horas
☐ Mais de 12 horas

8. Como você prefere gastar seu dinheiro?

- ☐ Comprando games
☐ Comprando revistas
☐ Indo ao cinema
☐ Indo na balada
☐ Não gasto, só economizo
☐ Outro: Qual? _____

4. Que consoles você tem em casa?

- ☐ PlayStation 1
☐ PlayStation 2
☐ GameCube
☐ Xbox
☐ PC
☐ Nenhum
☐ Outro: Qual? _____

9. Existe algum assunto sobre o qual você gostaria de ler nas revistas da Conrad?

- ☐ Nova geração de consoles
☐ Feira E3
☐ Jogos e consoles antigos
☐ Jogos de celular
☐ Já está ótimo!
☐ Outros assuntos: _____

5. Quais videogames portáteis você possui?

- ☐ Game Boy Color
☐ Game Boy Advance
☐ Game Boy Advance SP
☐ Nintendo DS
☐ PSP
☐ N-Gage
☐ Nenhum
☐ Outro: Qual? _____

10. Quantos carros sua família tem?

- ☐ Nenhum
☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4

6. Qual console ou portátil está na sua lista de compras?

- ☐ PlayStation 2
☐ Xbox
☐ GameCube
☐ Nintendo DS
☐ PSP
☐ PC
☐ Não vou comprar nada
☐ Outro: Qual? _____

11. Quantas TVs existem em sua casa?

- ☐ Nenhum
☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4

7. Qual revista de games você lê habitualmente?

- ☐ EGM Brasil
☐ SuperDicas PlayStation
☐ EGM PC

12. Quantos banheiros existem em sua casa?

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5

13. Qual editora é a autoridade de games no Brasil?

A REVISTA ESSENCIAL PARA O JOGADOR DE PC

#3

EGM PC

Retro
AVENGERS



CONRAD EDITORA

O MELHOR DO MUNDO ONLINE. JÁ NAS BANCAS!



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: Bruno Campos

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

