PROMOÇÃO EXCLUSIVA – FINAL FANTASY "O FILME"

Ganhe prêmios exclusivos do incrível jogo que invadiu o cinema

9 771516 626008 32

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA

WWW.EUROPANET.COM.BR

PlayStation® Detonado

3 DETONADOS

1465 DICAS & TRUQUES

Outubro 2001 Ano 3 – Nº 32 Brasil R$ 4,20 Portugal 500$00

1 Dracula 2: The Last Sanctuary
Acabe com o perigoso Conde Drácula. Tem os quebra-cabeças resolvidos e os principais macetes

PS1

2 Tomb Raider 2
O melhor jogo de Lara Croft num detonado inédito com a localização de todos os segredos

PS1

3 Street Fighter EX 3
Lista com golpes e dicas para liberar os 11 lutadores

PS2

Se liga!

Descobrimos versões modificadas dos clássicos do PS1. Tem Winning Eleven com times brasileiros, Tekken 3 com lutadores liberados, jogos de Atari, Master System e muito mais

PANCADARIA GERAL

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Os mutantes dos quadrinhos voltam com exclusividade para o PlayStation 1. Só aqui tem fotos inéditas, informações confidenciais e lista de lutadores

Dicas & Truques para

PlayStation

Resultado da Promoção Anterior

Promoção PlayStation 2

A promoção da edição número 30 teve a participação de 10.354 leitores de todo o Brasil. Desta vez, somente um leitor foi escolhido e premiado por ter feito uma frase criativa contando o que faria para ganhar um PlayStation 2. Na segunda promoção, com o desenho mostrando a heroína preferida dos games numa situação complicada ou muito bem-humorada, quatro leitores foram premiados em cada categoria. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Roberto Araújo, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Welby Dantas, Adriano Severo e Roberto Cardinale.

Categoria até 12 anos



1º lugar

Roberto Knorr de Oliveira
Porto Alegre/RS
Prêmio: Uma pistola Point Blank

2º - Marcelo Yukio Tatibana - Londrina/PR
Prêmio: Um volante Mega Racing

Categoria acima de 12 anos



1º lugar

Luiz Carlos S. Cardozo
São Vicente/SP
Prêmio: Uma pistola Point Blank

2º - Marcelo de Oliveira - Mairinque/SP
Prêmio: Um volante Mega Racing

A Frase mais criativa

O que você faria para ganhar um PlayStation 2?



1º - Fábio Rodrigues de Novais - São Paulo/SP
Frase: Disfarçaria-me de Lara Croft e convidaria o Welby para jantar.
Prêmio: Um console PlayStation 2 com um controle original

promoção Final Fantasy

Dicas & Truques para PlayStation®

Promoção 1

Escreva uma frase criativa contando uma aventura fantástica com o(s) personagem(s) de seu game favorito. Sua frase pode ter até 10 palavras.



1º lugar

Um superkit oficial do filme Final Fantasy com um relógio, um CD de aúdio, uma camiseta, um boné e uma caneta.



2º ao 8º lugar

Um kit oficial do filme Final Fantasy com uma camiseta, um boné e uma caneta.

Regulamento

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 05 de Outubro de 2001 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 10 palavras contando uma aventura fantástica com o(s) personagem(s) do seu game favorito.

4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase. É permitido tirar fotocópias (xerox) do cupom. As frases sem cupons serão automaticamente desclassificadas da promoção.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.

Promoção

Promoção 2

Faça um desenho criativo com os personagens do filme ou da série Final Fantasy. Os desenhos mais criativos e originais serão premiados. São duas categorias: até 12 anos e acima de 12 anos.



1º lugar

Um superkit oficial do filme Final Fantasy com um relógio, um CD de aúdio, uma camiseta, um boné e uma caneta.
(para cada categoria)



2º ao 6º lugar

Um kit oficial do filme Final Fantasy com uma camiseta, um boné e uma caneta.
(para cada categoria)

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa sem qualquer ônus adicional.

9 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 34, que estará nas bancas no dia 5 de Novembro de 2001. Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

10 - É permitido enviar mais de um cupom no mesmo envelope. Mande quantos cupons você quiser e boa sorte! O envio do cupom para a Editora Europa implica na concordância com os termos deste regulamento.

ATENÇÃO – Somente os participantes da Promoção 2 da categoria até 12 anos, devem mandar junto com o cupom uma cópia (xérox) de um documento de identidade que comprove a data de nacimento

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de Outubro de 2001

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

A aventura mais fantástica que já vi no videogame foi:

_____

_____

_____

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de Outubro de 2001 junto com um desenho criativo com os personagens do filme ou da série Final Fantasy

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____



PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

OUTUBRO 2001

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Redação
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redator Chefe: Luiz Siqueira
Editora Assistente: Christiane Fenyö
Redator: Julio Wecchi
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistentes de Arte: Wilson Jr. e Adriano Severo
Revisão de Texto: Letícia Bueno
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Edson Yamaguti, Roberto Cardinale, Antonio Andolpho Neto, Salvatore Ayala e Rodrigo Pereira

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master) e César Cavelagna (Webdesigner)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro
Propaganda: Ivan Volpi

Publicidade São Paulo
Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado
Gerente de produto: Maurício Dias (r. 5093)
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092) e Elisangela Xavier (r. 5091)
Publicidade Outras Praças
Brasília (0xx61) 242-9590 - New Business
Minas Gerais (0xx31) 291-6751 - Celia de Oliveira
Nordeste (0xx71) 929 - 6624 - Ângela Freitas
Paraná (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
Rio de Janeiro (0xx21) 507-8541 - Leopoldo Amorim
Rio G. do Sul (0xx51) 3233-1587 - Rose Isoppo
Santa Catarina (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

Publicidade EUA e Canadá: Global Media
Fone 001 (650) 306-0880; Fax: 001 (650) 306-0890

Circulação e Promoção
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás e Joelma R. Dantas

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Supervisora); Fabiana Lopes (Coordenadora); Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Ivania Marques; Marcelo Diniz; Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne; Maria Helena Roccia; Renata Kurosaki, Ronie de Souza e Veronica F. de Lima

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: W Roth – Revista produzida sem o uso de fotolitos pelo processo de Pré-impressão Digital – Tel: (0xx11) 6436-3005

ANER – Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

À galera

Se a intenção era esta, deu certo: tivemos de parar tudo por aqui na redação por praticamente um dia inteiro, só para poder escolher o vencedor da promoção da edição 30. Para quem está voltando da Lua agora e não sabe do que estou falando, vale lembrar que naquela edição oferecemos um PlayStation 2 para o leitor que fizesse a melhor frase com até 10 palavras dizendo o que ele faria para ganhar um PS2. Deu para ver que os leitores fariam, realmente, muita coisa.

Um deles, muito entusiasmado, mandou um rolo gigante com 84 páginas de caderno coladas umas nas outras, com a palavra "eu te amo" repetidas, pelas nossas contas, 12.684 vezes. Outro resolveu caprichar e mandou um envelope gigante com 1,10 metro de largura por 2,20 metros de comprimento. Só para mostrar como era grande, o Julio, aqui da redação, até entrou dentro dele. Um engraçadinho comentou que bem que poderíamos dizer que o endereço estava errado e mandar devolver o envelope para o leitor, com o Julio dentro. Mas não deixei, nosso querido leitor não merecia essa sacanagem.

Os exemplos seriam muitos. Afinal, foram exatos 10.354 cupons, com as mais variadas respostas. Foi por isso que parou tudo por aqui enquanto o júri da promoção (que fiz questão de presidir e posso garantir a seriedade do julgamento) analisava todas as frases.

Ao final conquistou mesmo a todos a frase do Fábio, que se dizia capaz de se disfarçar de Lara Croft e ainda convidaria o Welby para jantar. Tudo para ganhar o PS2. Se você for aquele mesmo leitor que acabou de chegar da Lua, explico de novo. O Welby é o nosso chefe de arte, totalmente apaixonado pela Lara Croft. Parabéns, Fábio. Mas tem uma coisa, o Welby manda avisar que não precisa vir disfarçado de Lara para receber seu PS2. Ele só aceita a genuína.

A promoção com o PS2 revelou também para a gente o quanto você, prezado leitor, gosta deste console e o quanto faria de sacrifício para ter um. Portanto, a partir da próxima edição vamos tentar dar pelo menos um PS2 por mês. Ainda não é uma promessa. Mas se isso não acontecer, alguém aqui vai pagar o pato. Sou até capaz de liberar para a galera o e-mail do Maurício e do Nickolas, que estão nessa missão de negociar uns 12 consoles.

Obrigado a todos. Tem sido um prazer enorme para todos nós fazer uma revista como a Dicas & Truques para PlayStation e ter um leitor tão legal como você tem se mostrado. E chega de conversa que você está aqui é para pegar as dicas e detonar os jogos. Divirta-se.

Roberto Araújo
araujo@europanet.com.br

Índice

6 CARTAS

8 NEWSTATION

12 X-MEN MUTANT ACADEMY 2

14 JOGOS MEXIDOS

16 PREVIEW

20 GRAN TURISMO 3 A-SPEC

24 TOMB RAIDER 2: DAGGER OF XIAN

34 RED FACTION

DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY 36

MOTOCROSS MANIA 42

TECHNOMAGE 44

DIGIMON: DIGITAL CARD BATTLE 46

BLOODY ROAR 3 47

SUPERTESTE 48

ACESSÓRIOS 50

DICAS E GAMESHARK 51



Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

EDITORA EUROPA

CORRESPONDÊNCIA
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021 São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
(0xx11) 3038-5086
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Visite nosso site: www.europanet.com.br

Fala Galera

Não adianta brigar com os controles. Mande suas dúvidas cabeludas para a nossa redação e relaxe. Nós resolvemos qualquer parada

Travado no Galerians

E aí, galera? Estou "travado" no disco 2 de Galerians. Por favor, publiquem os códigos de GameShark para a versão americana do game. Valeu!
Eduardo Neves de Lima - São Paulo/SP


Galerians

■ Relaxe. Veja abaixo os truques alucinantes que separamos especialmente para você. Caso tenha alguma dificuldade com os quebra-cabeças do game, confira o detonado de Galerians que saiu na edição 29 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.
HP ilimitado (GS 3,4)
801af97200c8
801c2f9c00c8
Sem AP (GS 3,4)
801af96c0000
Nalcon infinito (GS 3,4)
801af97800c8

Winning Eleven Piratão

Comprei o CD do Winning Eleven Brasileiro. De que maneira ele pode danificar o meu console?
Michell Laerte Zaions Bituruna/PR

■ O problema não é o fato de o jogo ser uma alteração não legalizada de um game produzido pela Konami e sim a qualidade do CD. Na maioria dos casos, o WE Brasileiro é copiado num disco de baixa qualidade (coloração verde ou azul). Por causa disso, o canhão de laser do console, que faz a leitura dos CDs, trabalha "forçado" e pode facilmente ser descalibrado, o que em alguns cados provoca defeitos irreversíveis de leitura.

Os códigos não funcionam

Já usei vários códigos de GameShark para o Dino Crisis 2 e nenhum truque funcionou. Tenho um Action Replay 6,6. Qual é o problema?
Evandro Vieira - Taboão da Serra/SP

■ O problema é exatamente o seu acessório. O Action Replay não é 100% compatível com os truques que publicamos na revista. A maioria dos códigos é exclusiva para o GameShark da InterAct. Para quebrar o seu galho, publicamos a seguir os principais truques para Action Replay (6,0 ou superior).
Pontos ilimitados
800A EE20 0082
800A EE22 0082
Invencibilidade (Modo Colosseum)
800F 3B1C 04B0


Dino Crisis 2

GameShark para Driver 2

Olá, pessoal! Existem códigos de GameShark para Driver 2? Preciso de uma mãozinha de vocês.
Bruno Vaz Grecco - São Paulo/SP

■ É claro que eles existem. Confira os códigos mais quentes de GameShark para Driver 2 (GS 3,4, versão

mural



Leonardo A. Portuzzatti
Balneário Camburiú/SC


Thiago Sofiatti
Santa Bárbara d'Oeste/SP



Felipe Ribeiro Greco
Suzano/SP

a!

mural



Leonardo Felipe de Carvalho
Olinda/PE



Giovani de Camargo
Colombo/PR



Rodrigo Rosa de Souza
Guarulhos/SP



Roger Moreira Gonçalves
São José dos Pinhais/PR

americana):
Todas as cidades liberadas
d01c1308f809
801c130c0000
Roubar carros de polícia
d0071e542021
80071e5a2400
Trânsito congelado
D0053D88 5A1F
80053D8A 2400



Syphon Filter 2

Winning Eleven 5 Americano

Na edição 29 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, vocês publicaram uma reportagem sobre o Winning Eleven 5, uma versão japonesa para PS2. Existe uma versão americana?

Renam Alves de Lima
São Paulo/SP

■ Sim. A produtora Konami, a mesma que produziu o Winning Eleven 5, lançou ESPN MLS Extra Time. O título é compatível com o PS2 americano e traz uma jogabilidade muito semelhante à do WE5, porém com outros times, narração e textos em inglês.

Trapaças para Megaman Legends 2

Vocês podem publicar os códigos de GameShark para o clássico Megaman Legends 2? Estou precisando desses truques com muita urgência.

Daniel Lima G. de Oliveira
Volta Redonda/RJ

■ Não se preocupe, Daniel. Separamos o melhor truque para você usar durante todo o game:
Vitória fácil (GS 3,4)
8009c9100001
8009f6a40001

Fase 5 de Syphon Filter 2

Como eu faço para finalizar a quinta fase de Syphon Filter 2? Já encontrei dois caminhões e não sei o que fazer. Socorro!

Guilherme D. Torres
São Paulo/SP

■ Esta fase é uma das mais difíceis. Você controla Lian Xing e deve invadir secretamente uma base aérea. Quando você encontrar os caminhões, use o rifle com a mira telescópica na lâmpada que está mais adiante. Aproveite o caminhão em movimento para alcançar o outro lado. Para mais detalhes, consulte o detonado do game na edição 16 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

Problemas com PS2

Eu tenho um PS2 europeu e estou com dois problemas: 1 - Todos os games ficam em preto-e-branco. 2 - Não consigo gravar saves no meu Memory Card. Alguma idéia?

Rafael Yamashiro - Via e-mail

■ Vamos às suas dúvidas:
1 - Os jogos estão em preto-e-branco porque o sistema de cores do seu televisor não é compatível com o do PS2. O console europeu trabalha no sistema PAL-N, incompatível com o PAL-M, usado no Brasil. Para resolver isso, verifique se a sua TV suporta o sistema europeu ou instale um transcodificador apropriado.
2 - Os Memory Cards deveriam funcionar normalmente. Veja se esses acessórios são originais e compatíveis com o PS2, pois muito games não gravam nos Memory Cards convencionais do PS1.



Fale com a gente

Mande seus desenhos e cartas para:
Revista Dicas e Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
As cartas serão respondidas apenas nesta seção.
e-mail: playstation@europanet.com.br
Visite nosso site na Internet:
www.europanet.com.br/playstation

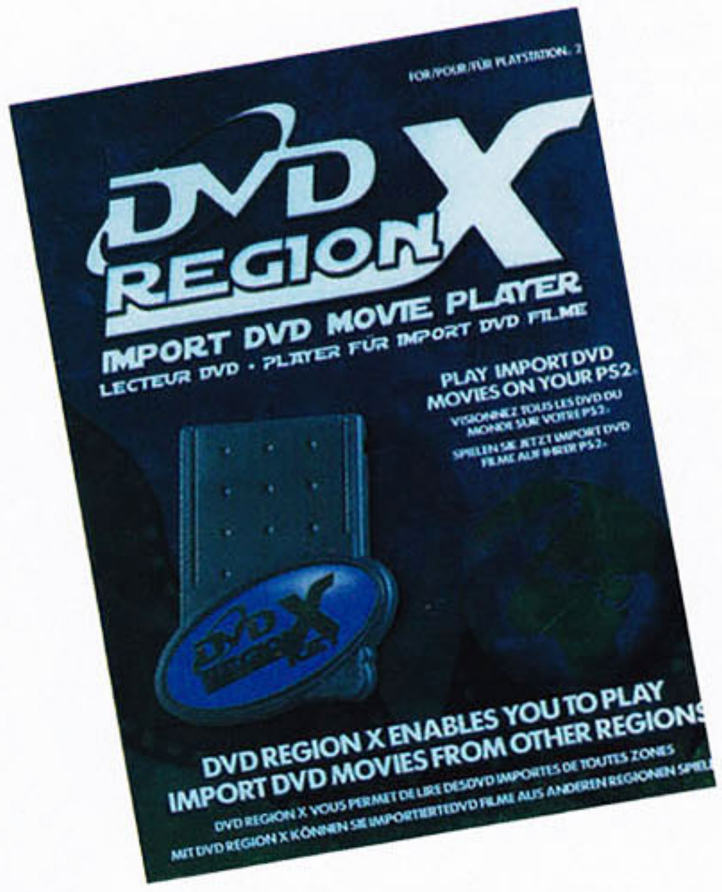
News Statio

Fique ligado! Não perca as novidades mais quentes que estão agitando o mercado internacional de games e o mundo PlayStation no Brasil

DVD Free no PS2



São dois acessórios diferentes: o DVD Code e o DVD Region X. Ambos liberam todas as zonas de DVD sem que você precise destravar o PlayStation



Você não precisa mais destravar o PlayStation 2 para assistir a DVDs produzidos aqui no Brasil. Depois do chip que permitia que o PlayStation rodasse DVDs de qualquer zona (veja notícia na edição 31), estão chegando ao País dois novos acessórios que realizam a mesma trapaça: o DVD Code e o DVD Region X.

A vantagem é que estes equipamentos não exigem que você faça qualquer alteração na estrutura do PlayStation para funcionarem, já que são compostos por um Memory Card e um CD especial, que funcionam da mesma maneira que o GameShark CDX, da Interact.

O usuário só precisa ligar o console com o Memory Card instalado, colocar o CD-ROM no drive e seguir as instruções que aparecem na tela (escolher a zona do filme e trocar o disco pelo DVD). Além disso, o Memory Card especial tem 1 MB de espaço disponível para seus save games (somente para os jogos do PS1).

O DVD Code é vendido em três versões diferentes identificadas pelas cores roxa, azul e vermelha. O modelo vermelho é o mais recente de todos e, assim como o DVD Region X, funciona em todos os modelos de PS2. Tanto o DVD Code quanto o DVD Region X estão sendo vendidos por R$ 150,00 e não causam qualquer dano ao PlayStation, já que não alteram as características físicas do console e não permitem que o equipamento rode CDs alternativos. É sem dúvida uma ótima alternativa para quem quer ver filmes de qualidade sem ter que comprar um DVD Player destravado.

SERVIÇO:
Dragoon Games – Tel.: (0xx11) 3846-1470
Nick Games – Tel.: (0xx11) 3313-3080

Dead Or Alive 3

A produtora Tecmo, responsável pelo desenvolvimento do terceiro episódio de Dead Or Alive, anunciou que já está estudando as principais placas de arcades no mercado para implantar o game. A boa notícia é que a produtora provavelmente vai utilizar a System 246, uma placa especial para rodar jogos de arcades.

O detalhe é que esta placa é baseada na mesma arquitetura do PS2, o que facilita muito a conversão do game para o superconsole da Sony. Portanto, prepare-se para encarar Dead Or Alive 3 com a mesma jogabilidade, visual e velocidade dos poderosos arcades.

Dead Or Alive 3, do PS2, terá a mesma jogabilidade e visual dos arcades

O Novo PS2





Este novo PS2 tem circuitos internos menores e traz o simulador Gran Turismo 3

Já está à venda no Japão um novo modelo de PS2. Externamente, o console tem a mesma aparência dos outros. A diferença é que a Sony diminuiu ainda mais o tamanho físico dos circuitos e internos.

A idéia da fabricante é reduzir o custo do console até o mês de novembro, quando o concorrente Xbox, da Microsoft, será lançado. Para manter a competitividade, a Sony quer reduzir o custo do PS2 para US$ 199 (atualmente ele não sai por menos de US$ 299).

O novo PS2 pertence à série SCPH 35000GT e está sendo vendido junto com o game Gran Turismo 3 A-Spec, numa caixa vermelha. O kit é chamado de Gran Turismo 3 Racing Package e custa no Japão cerca de US$ 335,00. Para saber mais sobre o assunto, entre no endereço: www.jp.playstation.com.

TOP 10 PlayStation

OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO



1	Final Fantasy IX	Square	*
2	Final Fantasy Chronicles	Square	4
3	Final Fantasy VIII	Square	2
4	Final Fantasy VII	Square	1
5	Chrono Cross	Square	3
6	Final Fantasy Tatics	Square	*
7	Digimon World 2	Bandai	6
8	Xxenogears	Square	*
9	Legend of Dragoon	Sony	8
10	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	9

▲ POSIÇÃO ATUAL · * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR · ▲ POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

FONTE: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS1

TÍTULO/LANÇAMENTO	CONSOLE	TIPO
SETEMBRO		
Syphon Filter 3	PS1	Ação
Spider-Man 2: Enter Electro	PS1	Ação
E.T.: Interplanetary Adventure	PS1	Aventura
Nicktoons Racing	PS1	Corrida
NASCAR Racers	PS1	Corrida
X-Men: Mutant Academy 2	PS1	Luta
NOVEMBRO		
Tony Hawk's Pro Skater 3	PS1	Ação
Twisted Metal: Small Brawl	PS1	Ação
Mary-Kate & Ashley: Crush Course	PS1	Aventura
Dragon Warrior VII	PS1	RPG
2º SEMESTRE		
Scooby-Doo and the Cyber Chase	PS1	Ação
Zoboomafoo	PS1	Ação
SpongeBob Squarepants: SuperSponge	PS1	Ação
X-Men: Mutant Wars	PS1	Ação
Men in Black The Series: Crashdown	PS1	Ação
Point Blank 3	PS1	Ação
Cubix: Robots For Everyone	PS1	Ação
Harry Potter and the Sorcerer's Stone	PS1	Aventura
The Weakest Link	PS1	Aventura
Hot Wheels Extreme Racing	PS1	Corrida
Formula One 2000	PS1	Corrida
FIFA 2002	PS1	Esporte
RollerJam	PS1	Esporte
NBA ShootOut 2002	PS1	Esporte
Little League Baseball	PS1	Esporte
King of Fighters '99 Millennium Battle	PS1	Luta

Kit Linux Para PS2



A Sony lançou um kit de acessórios que transforma o PS2 numa plataforma de desenvolvimento. Batizado de SDK (Kit de Desenvolvimento de Software) Kit Linux, este conjunto de equipamentos traz um disco rígido, adaptador para monitor, mouse, teclado e placa de rede. Esta última irá permitir que o PS2 troque dados e informações numa rede local com outros PCs. Além disso, o kit traz os drivers e todos os softwares para configurar o PS2 no Linux. Para quem não conhece, o Linux é um sistema operacional de código aberto usado em grande escala para desenvolvimento de softwares e segurança. Portanto, esse pacote especial que a Sony lançou exclusivamente para os consoles japoneses do PS2, é indicado principalmente para quem quer desenvolver programas sem gastar muito. O preço do kit custa em média US$ 200 e requer um monitor. Para mais detalhes, consulte o seguinte site na Internet: www.ps2linux.scea.com.

Só Aqui Você Encontra O PS2 Mais Barato

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas no início do mês de Agosto e são referentes ao PS2 original e americano com um controle, sem qualquer tipo de destravamento para rodar jogos alternativos. Os valores podem variar conforme a cotação do dólar. Algumas lojas facilitam o pagamento e aceitam cartões de crédito. A Editora Europa não se responsabiliza pelas vendas e produtos oferecidos em cada importadora. Caso a sua loja não esteja nesta lista, por favor entre em contato conosco através do e-mail playstation@europanet.com.br ou pelo telefone: (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	Preço (R$)	Loja	Telefone	Preço (R$)
Virtual Gamers:	(0xx11) 5851-5236	950,00	Teacher Games:	(0xx83) 222-6682	1.200,00
Nick Games:	(0xx11) 3313-3080	1.000,00	World Games:	(0xx15) 234-1584	1.200,00
Games & Cia:	(0xx11) 227-0009	1.050,00	Bauru Games:	(0xx14) 234-1746	1.215,00
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	1.050,00	Disk Games	(0xx19) 3242-0541	1.249,00
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	1.100,00	Super Games Brasília:	(0xx61) 242-9282	1.249,00
Time Games:	(0xx11) 6236-1848	1.100,00	Expro Games:	(0xx11) 208-3033	1.250,00
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	1.100,00	Video Game Center:	(0xx21) 2567-1818	1.264,00
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-1470	1.100,00	Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	1.290,00
Play Shop:	(0xx13) 3289-1098	1.120,00	World Games:	(0xx83) 241-6793	1.300,00
Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	1.150,00	Master Games:	(0xx11) 6951-9521	1.300,00
Tilt's Games:	(0xx11) 6191-3000	1.150,00	Wave Games:	(0xx11) 5541-8066	1.320,00
MR Games:	(0xx15) 221-8102	1.199,00	CasCell:	(0xx13) 3361-8383	1.350,00
Virtual Games:	(0xx43) 321-7879	1.200,00	U/Z Games:	(0xx11) 6914-6640	1.400,00
Game Over:	(0xx11) 3998-9278	1.200,00	Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.400,00
Porão Games:	(0xx15) 282-1813	1.200,00	World Games:	(0xx85) 221-2302	1.470,00
Set Games:	(0xx11) 3842-7185	1.200,00	Games e Games:	(0xx34) 3214-1804	1.480,00

Mario Games









- Video Games em Geral
- Assistência Técnica
- Acessórios para todos os games





Atacado e Varejo



Shopping Mundo Oriental - Térreo - Loja T 006 A

Rua Barão de Duprat, 323 - Cep 01023-001 - SP - Tel. 228-1541

Despachamos para todo o Brasil - Entrega gratuita na Grande São Paulo

NETUNIA

Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A.

Peça já a sua previsão de lançamento!

Financiamos em até **12 vezes** a sua compra.

Aceitamos todos os cartões: AMEX 6 vezes;
Visa 3 vezes; consulte os planos de pagamento!

SG

Estoque limitado

TELEVENDAS

Fone: (0xx11) 3825-7600
Fax: (0xx11) 3825-7653

Visite o nosso website www.netunia.com.br
Atendimento personalizado "Fale Conosco"





PSone

PlayStation 2



X-Men Mutant Academy 2

Desta vez, os X-Men terão os mesmos poderes dos quadrinhos e estarão mais equilibrados


Os cenários serão mais detalhados e coloridos



Cyclops e Wolverine estarão de volta às arenas de combate


Você poderá escolher 16 heróis dos quadrinhos Marvel

Os X-Men fugiram mais uma vez dos quadrinhos para invadir o PlayStation. No jogo X-Men Mutant Academy 2, que tem o lançamento previsto para setembro nos Estados Unidos, os super-heróis mais conhecidos do mundo vão participar de um game de pancadaria bem diferente dos outros títulos do gênero. O jogo promete trazer novos personagens, cenários divertidos e modos inéditos de luta. Assim como no jogo anterior, você poderá conferir trechos do filme X-Men e dezenas de ilustrações dos lutadores. É um game imperdível para os fãs dos heróis Marvel.

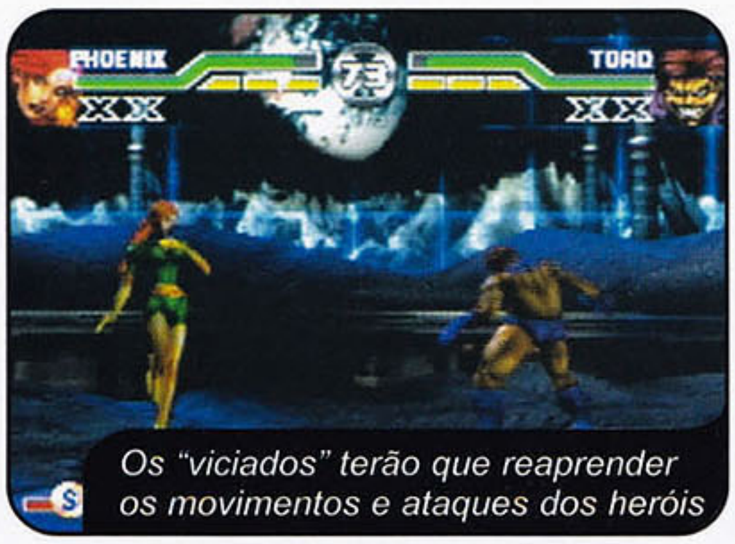
Poderes dos quadrinhos

O game terá os mesmos ingredientes do primeiro título, mas com algumas novidades. Os combates serão em 2D sem movimentos em profundidade, seguindo o estilo de Street Fighter e, durante a luta, uma câmera móvel mostrará imagens em 3D dos golpes especiais e finalizações dos combates, tudo com gráficos melhorados e mais detalhados.

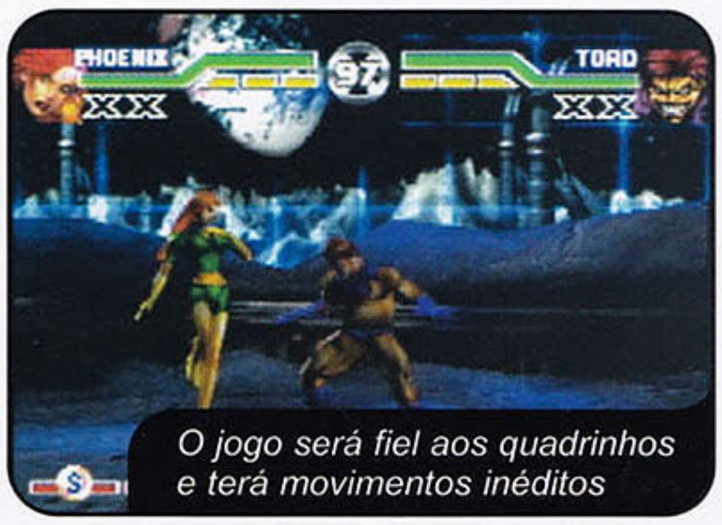
Além dos dez lutadores que estavam presentes no primeiro game, a segunda versão trará seis novos heróis. Você poderá lutar com Tempestade, Cyclops, Wolverine, Gambit, Besta, Phoenix, Toad, Mystique, Dente de Sabre, Magneto, Vampira, Havok, Noturno e Forge. Os outros dois personagens serão secretos e você terá que vencer alguns combates



A poderosa Tempestade usará raios e trovões contra os inimigos



Os "viciados" terão que reaprender os movimentos e ataques dos heróis



O jogo será fiel aos quadrinhos e terá movimentos inéditos

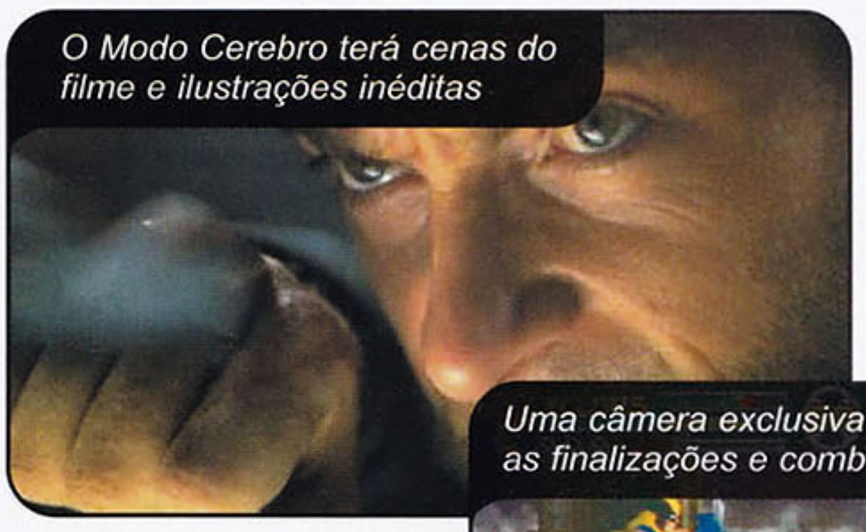


Mystique poderá se camuflar e enganar os adversários

PANCADARIA GERAL

Confira a lista dos melhores títulos de luta que foram lançados para PS1 nos últimos anos:

Jogo	Produtora
King of Fighters 99	SNK
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter	Capcom
Marvel Vs. Capcom EX Edition	Capcom
Mortal Kombat 4	Midway
Street Fighter Alpha	Capcom
Street Fighter Alpha 2	Capcom
Street Fighter Alpha 3	Capcom
Street Fighter Collection	Capcom
Street Fighter Collection 2	Capcom
Tekken 3	Namco
X-Men Vs. Street Fighter	Capcom
X-Men: Children of the Atom	Capcom
X-Men: Mutant Academy	Activision



O Modo Cerebro terá cenas do filme e ilustrações inéditas



Uma câmera exclusiva mostrará as finalizações e combos em 3D

para que eles apareçam na tela de seleção. Para garantir o suspense, o pessoal da Activision está mantendo em segredo o nome destes heróis secretos.

No que diz respeito à movimentação, todos os lutadores terão novos golpes e movimentos. Os personagens poderão recuar e atacar durante o salto e ainda usar poderes especiais presentes nos quadrinhos. Outra novidade do jogo é que agora os lutadores estarão muito mais equilibrados. Isto quer dizer que você não verá mais aquela diferença grande nos poderes e velocidade de cada herói. Portanto, quem quiser se dar bem terá que reaprender os comandos e macetes para detonar os adversários.

X-Men Mutant Academy 2 promete trazer seis novas arenas de combate e modos mais divertidos de jogo. Um deles será o Modo Cerebro, que permitirá que o jogador veja cenas inéditas do filme que levou os X-Men para as telas dos cinemas de todo o mundo.

Se o segundo X-Men seguir a mesma linha de seu antecessor, o game com certeza vai arrasar com excelente jogabilidade e diversão, já que o primeiro jogo mostrou muita competência.



Assim como o primeiro game, o título terá trechos do filme

O heróis poderão atacar e recuar durante os saltos





Phoenix dispara poderosos raios contra o perigoso Toad

Ficha Técnica

Produtor: Activision

Previsão de Lançamento: Final de Setembro - Estados Unidos • **Tipo:** Luta

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.activision.com

Plataforma PS1

Jogos

Conheça alguns jogos modificados por hackers e saiba quais são os riscos de utilizá-los

Ilustração: Wilson Jr

Acredite se quiser. Já é possível encontrar no mercado paralelo de games alguns títulos modificados por hackers. Se você não sabe do que estamos falando, aqui vai a explicação: os games mexidos são nada mais nada menos que cópias de jogos originais com alterações para aumentar a diversão. Um exemplo disso são os jogos da série Winning Eleven. Em uma das versões mexidas, os "malandros" trocaram as bandeiras das equipes internacionais pelas de clubes brasileiros. Já uma outra apresenta campeonatos, uniformes e modos de jogo inexistentes no título original.

Mas os programadores não se limitam a alterar jogos já existentes. Os hackers mais ousados chegam até mesmo a criar jogos totalmente novos que impressionam pela criatividade. Exemplos disso são o jogo Pokémon e os emuladores de jogos clássicos de outros consoles como Atari, Master System e Nintendinho.

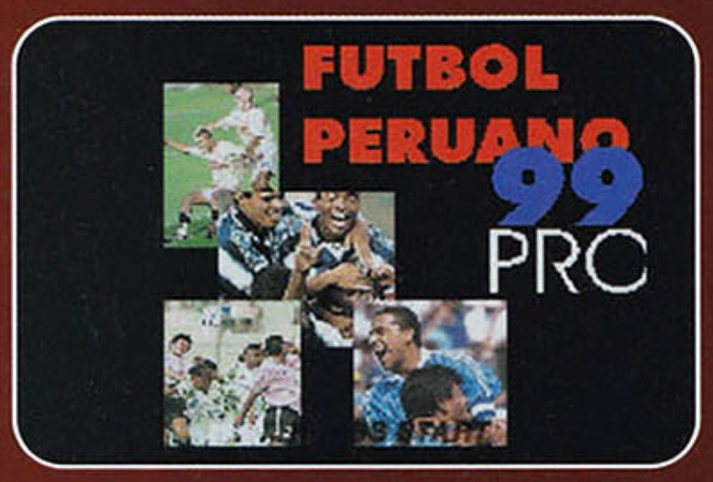
A maioria do games roda normalmente no PlayStation, mas existe o risco de alguns jogos travarem em determinadas telas. Além disso, é fundamental que, antes de adquirir um game deste tipo você esteja informado sobre os problemas que eles podem causar em seu console.

O mais sério deles são os danos irreversíveis ao canhão de leitura. Na verdade, este problema não é causado pelos jogos irregulares e sim pelos CDs usados nestas gravações, que são de baixa qualidade (de cor azul ou verde). Veja agora quais são os principais games mexidos disponíveis no mercado:

Mexidos



WINNING ELEVEN BRASILEIRO – Este Winning Eleven especial é sem dúvida nenhuma um dos games modificados mais procurados. Trata-se de uma versão Winning Eleven 2000 World Soccer que apresenta dezenas de clubes brasileiros com uniformes oficiais e novos campeonatos, como a Copa do Brasil e Copa João Havelange.



WINNING ELEVEN FUTEBOL PERUANO Apesar de ser chamado de Winning Eleven, este game é o International Superstar Soccer Pro 98 com algumas modificações. O título traz times exclusivos, idioma e narração em espanhol. A narração é de baixa qualidade, mas impressiona pela ousadia dos programadores.



WINNING ELEVEN COPA DEL SIGLO 2001 – Outra versão modificada do Winning Eleven 2000 World Soccer. Ela é um pouco mais simples que o Winning Eleven Brasileiro e apresenta vários itens em inglês, entre os quais os nomes dos jogadores, de alguns times e as principais opções dos menus. Isso facilita bastante na hora de editar o time.



TEKKEN 3: SPECIAL – Também chamado de Tekken 4, o título é praticamente uma cópia de Tekken 3, disponível para PS1. A principal diferença é que os lutadores e modos secretos já estão liberados na tela de seleção e no menu principal do game.



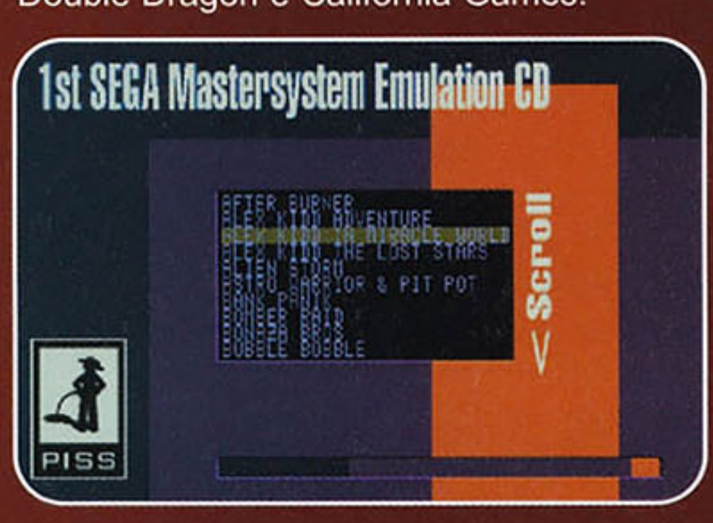
350 EM 1 – Este game traz a maior coletânea de jogos. Ao todo são 350 games de dois consoles diferentes: Master System e Nintendinho. Você confere jogos clássicos como Alex Kid In Miracle World, Donkey Kong, Megaman 4, Double Dragon e California Games.



30 JOGOS DE ATARI – Com este CD você vai matar a saudade do Atari. Ele apresenta uma coletânea com 30 dos melhores jogos lançados pela Activision para o antigo Atari 2600. Entre os títulos estão Pitfall, Boxing, Enduro, Keystone Kapers, River Raid, Megamania e Tennis.



CRAZY HIT 2 – Se você detesta os Pokémons, este jogo é para você. Trata-se de um game bastante simples no qual você controla a mira de um lança-bolas e precisa acertar um determinado número de monstrinhos para liberar os demais estágios. O jogo foi criado por um hacker.



SEGA VS FAMILY: 80 EM 1 – Uma versão simplificada do "350 em 1" que reúne 80 jogos do Master System e do Nintendinho. O menu de seleção foi melhorado e apresenta apenas os melhores games dos consoles. Entre os títulos estão Terminator, After Burner, Sonic e Golden Axe.



CASTLEVANIA BRASILEIRO – Este game é uma versão de Castlevania Symphony Of The Night modificada especialmente para os gamemaníacos brasileiros. Ele apresenta diálogos em português, mas, como a tradução foi feita "ao pé da letra", o número de erros é grande.

PREVIEW

Fique por dentro das últimas novidades e confira os lançamentos que estarão disponíveis em breve para os dois consoles PlayStation

Final Fantasy X

O melhor RPG do planeta terá a décima versão para PS2



As animações entre as fases serão animais e cheias de detalhes









A Square já está preparando sua próxima cartada. Aproveitando o sucesso do filme Final Fantasy, a produtora está finalizando o mais novo episódio da série de RPG. O jogo Final Fantasy X será uma versão exclusiva para PS2 e promete surpreender até mesmo os gamemaníacos mais experientes.

O game terá os efeitos visuais e a jogabilidade melhorados em relação às versões anteriores e, ao que tudo indica, vai aproveitar muito bem o potencial do PlayStation 2.

Todos os personagens e cenários serão em três dimensões. Haverá até mesmo um recurso de aproximação das câmeras e movimentos em profundidade. Além disso, o episódio terá novos personagens, heróis e uma história ainda mais empolgante.

Assim como nos títulos anteriores, você poderá assumir o papel de vários guerreiros. Já estão confirmadas as presenças de Tidus e Yuna (os personagens principais do jogo) e de Wakka, Kimahli, Lulu, Auron e Rikku.

A principal mudança na jogabilidade será a ausência da EXP, a experiência do herói. Desta vez, conforme você for vencendo as batalhas, apenas o seu AP (Ability Points) receberá pontos adicionais. E se você conseguir juntar um determinado número de APs, um item muito útil será liberado, o que muda completamente a antiga jogabilidade. Final Fantasy X está previsto para este segundo semestre.



Ficha Técnica

Produtor: Square

Previsão de Lançamento: 2º Semestre - Japão • **Tipo:** RPG

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.ea.com

Plataforma **PS2**

NBA ShootOut 2002

O último NBA ShootOuts para PS1 será o melhor da série


Todos os times e jogadores da NBA estarão neste lançamento


As disputas serão acirradas como nos jogos da NBA


O realismo promete surpreender os jogadores mais fanáticos

Se você achou que as produtoras esqueceram dos games de basquete, prepare-se. NBA ShootOut 2002 acabou de ir para o forno e em breve estará rodando em seu PlayStation. Apesar de o jogo ainda estar em fase de denvolvimento, a Sony já garantiu que este será o último título do gênero para PS1. Isso significa que, depois deste lançamento, só mesmo comprando um PS2 para aproveitar os novos jogos de basquete.

O game vai trazer todos os times e jogadores da temporada 2001 da NBA. Até mesmo os mascotes estarão presentes. Os gráficos receberão melhorias e os jogadores terão movimentos mais realistas. Para garantir isso, a produtora usará 400 quadros de imagens para cada personagem. NBA ShootOut 2002 estréia até dezembro deste ano e deve arrasar.

Ficha Técnica

Produtor: Sony

Previsão de Lançamento: 2º Semestre - Estados Unidos • **Tipo:** Esporte

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.playstation.com

Plataforma PS1

Tales of Destiny 2

O segundo episódio do RPG terá diálogos falados em inglês



Depois de muito tempo, a Namco resolveu lançar um novo episódio



Os cenários e personagens serão mais coloridos



Você poderá conversar com todos os personagens do jogo

A Namco resolveu resgatar seu antigo RPG do PS1 e já está finalizando a segunda versão de Tales Of Destiny. O jogo, que promete ser bem melhor que seu antecessor, terá como principal novidade o idioma.

Ao contrário do primeiro título, que era todo em japonês, o game será em inglês e apresentará diálogos falados. Isso vai ajudar muito os gamemaníacos, já que debulhar um RPG em japonês não é tarefa para qualquer um. Além disso, a equipe está trabalhando pesado no visual do game, que terá cenários mais detalhados e coloridos. Você assumirá o papel de vários personagens, entre os quais Reid, um garoto que saiu pelo mundo em busca de desafios. TOD2 está previsto para este semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Namco

Previsão de Lançamento: 2º Semestre - Estados Unidos • **Tipo:** RPG

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.namco.com

Plataforma PS1

Mary-Kate & Ashley: Crush Course

Duas loirinhas espertas irão invadir o seu PlayStation 1

A produtora Acclaim acabou de anunciar mais um game para PS1. Batizado de Mary-Kate & Ashley: Crush Course, o jogo contará com as participações especiais das gêmeas Mary-Kate e Ashley. Para quem não sabe, as duas garotinhas são as principais estrelas da série de TV norte-americana Two Of Kinds.

O título trará um pacote de jogos variados e o jogador poderá escolher com qual das duas garotinhas deseja jogar. A maior parte dos jogos ainda não foi confirmada pela equipe produtora, mas já está certo que entre eles estará um minigolfe e uma competição escolar.



O jogo vai trazer um golfe bem diferente e multicolorido


As garotas também vão se divertir na escola


Estas são as famosas garotinhas de Two Of Kinds

Ficha Técnica

Produtor: Acclaim

Previsão de Lançamento: Novembro - Estados Unidos • **Tipo:** Aventura

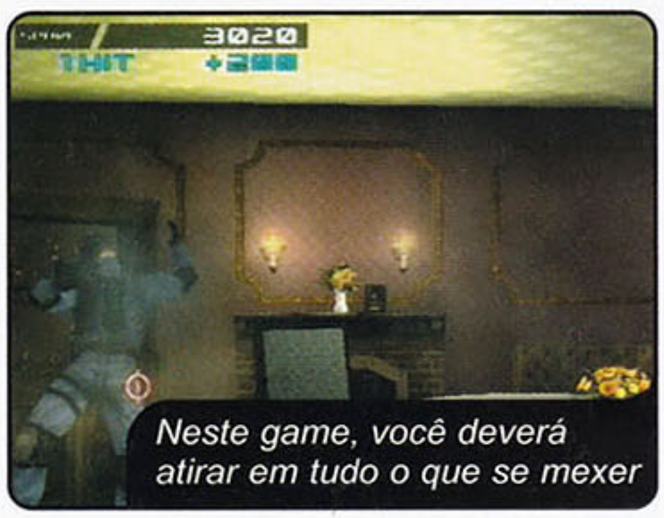
Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.acclaim.com

Plataforma PS1

Mary-Kate & Ashley: Crush Course estréia em novembro nos Estados Unidos e com certeza vai agradar os fanáticos pela série de TV.

Time Crisis 2

O PS2 terá a melhor de todas as versões de Time Crisis



Neste game, você deverá atirar em tudo o que se mexer



O visual dispensa comentários e terá detalhes incríveis


O título será compatível com as pistolas GunCon 1 e 2

A primeira aparição de Time Crisis no mundo dos games foi nos Arcades. Com o sucesso, o jogo ganhou duas versões para PS1, mas nenhuma delas superou a dos arcades, já que o visual deixava um pouco a desejar.

Mas a Namco decidiu dar a volta por cima e lançar mais uma versão do jogo, desta vez para PS2. O game, que recebeu o nome de Time Crisis 2, promete chegar com um visual de arrasar e com a mesma jogabilidade de seus antecessores.

Você assumirá o papel de uma agente secreto que deverá atirar em todos os inimigos que aparecem no seu caminho. O título será compatível com as atuais pistolas GunCon, mas a produtora já anunciou que estará lançando junto com o jogo o modelo GunCon 2 para PS2, com recursos mais avançados. O jogo será lançado em setembro, somente na terra do sol nascente.

Ficha Técnica

Produtor: Namco

Previsão de Lançamento: Setembro - Japão • **Tipo:** Tiro

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.namco.com

Plataforma PS2

FIFA Soccer 2002

Este novo FIFA terá mais times oficiais e visual melhorado


Ao todo, o game terá mais de 500 times diferentes


O jogo terá os melhores gráficos da série



Para encarar de frente o atual Winning Eleven 5, do PS2, a Electronic Arts já começou a trabalhar em seu novo game de futebol. FIFA Soccer 2002 terá jogabilidade muito parecida com a do FIFA anterior, mas apresentará algumas novidades.

A principal delas é que o título será compatível com a sensibilidade do Dual Shock 2 (o controle original do PS2). Conforme a pressão que o jogador fizer nos botões, o chute terá um efeito diferente. Além disso, será possível criar clubes e seleções personalizadas e salvar tudo no Memory Card.

O game terá mais de 500 times diferentes, todos com escalações oficiais. Mas ainda não é hora de comemorar, pois a Electronic Arts terá que trabalhar pesado para produzir um jogo superior ao WE. As primeiras imagens do game mostram poucas melhorias no visual e não impressionam muito. O lançamento do jogo está previsto para este semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Electronic Arts

Previsão de Lançamento: 2º Semestre - Estados Unidos • **Tipo:** Esporte

Número de Jogadores: 4 • **Na Internet:** www.ea.com

Plataforma PS2

Formula One 2001

A Sony aposta tudo em seu mais novo simulador de Fórmula 1


A simulação promete ser realista e fiel ao esporte


Todos os pilotos e equipes oficiais da F1 estarão no game


O título terá três câmeras diferentes para você escolher

Prepare-se para acelerar os melhores carros do planeta. Já em fase de produção, Formula One 2001 promete ser o simulador de Fórmula 1 mais realista de todos os tempos e trazer para o PS2 as 11 equipes, 22 pilotos e 17 circuitos oficiais da temporada deste ano. Isso significa que você poderá correr com o brasileiro Rubens Barrichello e até mesmo com o atual campeão Michael Schumacher

Todos os carros foram copiados com perfeição e apresentam a mesma aerodinâmica, motor e logotipos dos originais. O realismo chega a tal ponto que se você correr por muito tempo sem entrar os boxes, o carro perderá estabilidade e ficará difícil de controlar. Além disso, a máquina poderá quebrar, pegar fogo e os pneus apresentarão uma cor diferente quando gastos.

Para garantir todos estes ingredientes, o game irá rodar na sua telinha com mais de 50 quadros por segundo. Formula One 2001 estréia em outubro nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: Sony

Previsão de Lançamento: Outubro - Estados Unidos • **Tipo:** Corrida

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.playstation.com

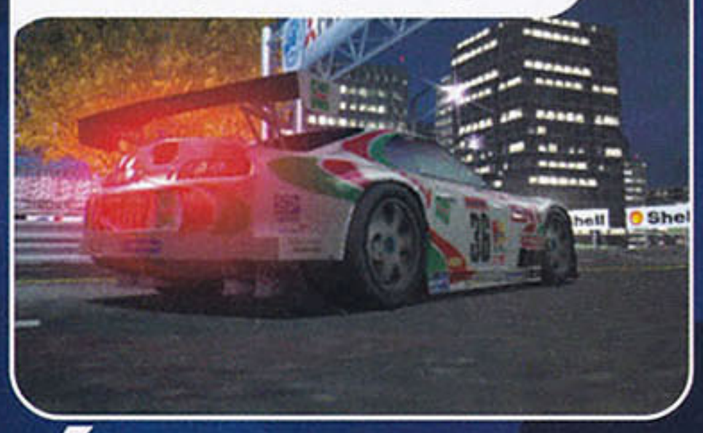
Plataforma PS2



Gran Turismo 3 A-Spec

Esqueça os outros simuladores de corrida. Gran Turismo 3 é incomparável e detona todos os concorrentes

Acredite se quiser. Este visual não é a apresentação do game...



É adrenalina desde o início. Os motores roncam, os carros derrapam e, conforme a aceleração da máquina, você escuta até o delicioso assovio da turbina. Acha que é mentira? Pois todas estas sensações já estão disponíveis para os felizardos donos de um PlayStation 2. Assim como as versões anteriores do PS1, Gran Turismo 3 A-Spec atrasou e chegou muito depois do prazo divulgado pela Sony. No entanto, a angustia da espera não foi em vão. A excelente qualidade gráfica e jogabilidade incomparável do game compensaram o atraso deste lançamento. Acelere os motores e confira as nossas impressões sobre o jogo.

... todas as corridas são mostradas com esta qualidade



Uma das novidades é a licença com os carros oficiais de Rally

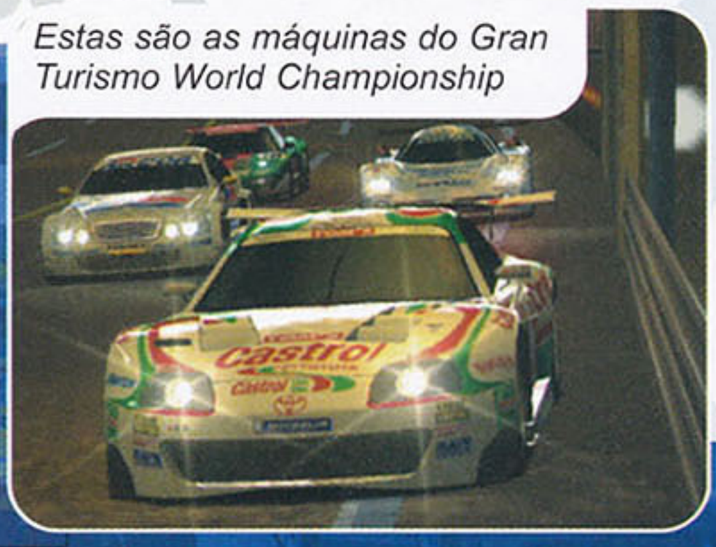


GRAN TURISMO 3

Controles

✖ . . . . . Acelerador/Menu Avançar
■ . . . . . Freio
● . . . . . Freio de mão
▲ . . . . . Marcha a ré/Menu Voltar
R1 . . . . . Câmera
R2, L2 . . . . . Câmbio
L1 . . . . . Câmera reversa
L3 . . . . . Volante
Start . . . . . Pausar/Opções

Estas são as máquinas do Gran Turismo World Championship



MODO PROFESSIONAL

Para liberar um modo secreto, entre no Modo Arcade e selecione a dificuldade Hard (difícil). Agora, segure ao mesmo tempo os botões L1 + R1 para liberar o Modo Professional. Ainda sem soltar estes botões, aperte ✖ e boa sorte.

2 Jogadores

Dual Shock

Cartão de Memória

CARROS E CAMPEONATOS SECRETOS

Confira a seguir os carros e alguns modos animais que aparecem para você detonar em cada uma das categorias:

CAMPEONATO/MODO	CARROS/MODOS	CAMPEONATO/MODO	CARROS/MODOS
Grand Turismo World Championship, Beginner League	Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda Miata e Nissan Skyline GTR V-spec II	Gran Turismo All-Stars, Amateur League	Mine's GT-R-N1 V-spec e Raybrig NSX
Japanese Championship, Amateur League	Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Evolution IV GSR, FTO GP Version R e Subaru Impreza WRX Sti Version VI Wagon	Todos os Japanese GT Championship, Amateur League	Honda Arta NSX JGTC e Denso Supra Race Car
Japanese Championship, Amateur League	Subaru Impreza Sedan WRX STi Version VI, Chevy Camaro Race Car, Audi TT 1.8T Quattro e Mazda RX7 Type RS	Altezza Championship Race, Amateur League	Tom's X540 Chaser e Toyota Vitz RS 1.5
European Championship, Amateur League	Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo Race Carn e Mini Cooper 1.3I	Dream Car Championship, Amateur League	Mitsubishi FTO LM Race Car e Mazda RX7 LM Race Car
Gran Turismo World Championship, Amateur League	Nissan C-West Razo Silvia, Nissan Z Concept car, Toyota GT1 Road Car e Mazda RX8	Dream Car Championship, Professional League	Toyota GT1, Panoz Esperante GTR, FTO LM Race Car e F090/S (carro de Ayrton Senna)
Deutsche Tourenwagen Challenge, Amateur League	Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen Beetle Cup Racer, Astra Touring Car e RUF 3400S	Formula GT Championship Race, Professional League	F686/M, F687/S, F688/S e F090/S

As novidades

O visual foi o componente que mais recebeu mudanças, mesmo quando comparamos esta versão com Gran Turismo 2, do PS1. Os cenários, pistas e paisagens parecem imagens digitalizadas e estão muito detalhados. Para se ter uma idéia, o sol e as nuvens parecem cenários de um filme e são refletidos naturalmente em cada um dos veículos.

Os carros receberam um tratamento especial e nenhum detalhe foi esquecido. Mesmo a uma distância mediana, é possível reconhecer a marca e o modelo de cada um dos automóveis. Até mesmo as rodas e frisos foram fielmente detalhados.

São mais de 80 carros diferentes pertencentes a 37 montadoras e preparadoras reais do mundo automobilístico. Para quem não sabe, as preparadoras são equipes independentes que alteram as caracterícticas originais dos carros exclusivamente para torneios e campeonatos oficiais. Bons exemplos disso são a Shelby e a Tickford.

Realismo

Além do visual, outro ponto que merece destaque é a jogabilidade, que ficou ainda mais divertida e realista. Quem está acostumado com os simuladores de corrida do PlayStation com certeza vai



Neto é especialista em pilotagem e também "testou" o game

AS IMPRESSÕES DE UM CAMPEÃO

Confira a seguir, a opinião de um especialista em corridas automobilísticas: "Impressionante! A simulação que o pessoal da Sony conseguiu neste game é fantástica, desde a textura do asfalto até a maneira de pilotar. As reações dos carros são muito próximas do real. Quando os veículos são forçados, principalmente nas curvas, eles escorregam de frente e de traseira. Em vários momentos, as quatro rodas derrapam, como acontece numa corrida de verdade.

Além disso, o comportamento do carro muda conforme o tipo de motor, pneu, suspensão e outros componentes que você pode alterar durante o campeonato. É tão próximo da realidade que você pode até trocar o óleo e ajustar a aerodinâmica do automóvel.

Esses ajustes são muito importantes nas provas de classificação, principalmente na Super Licence, pois "o pau come feio". O único ponto negativo são as falhas mecânicas, que não existem, o que faz com que o jogo fuja um pouco da realidade. O piloto não precisa se preocupar com desgates do motor e outros imprevistos."

A. Andolpho Neto - Campeão de 1998 Esporte Protótipo Nacional - BMW



O visual da corrida parece uma competição de verdade

ficar de queixo caído com o trabalho da Sony nesta terceira e melhor versão de Gran Turismo.

A primeira coisa que o jogador repara é o comportamento do carro. Cada um dos modelos apresenta diferenças na frenagem e estabilidade. Se você não tomar cuidado em algumas curvas, o carro pode derrapar para os lados, "perder a frente" e até cantar os pneus.

Nos circuitos molhados (novidade na série Gran Turismo), o carro derrapa mais que o normal e, dependendo do veículo, a traseira desliza para as laterais da pista. Em alguns trechos com elevações, o carro levanta do chão por alguns segundos e você "sente" claramente que máquina perdeu o contato com o asfalto.

Modos de jogo

São dois modos básicos de jogo: Arcade e Simulation. O primeiro está dividido em sub-modos e você pode correr simultaneamente com um amigo, sozinho, acelerar contra o tempo ou apenas treinar numa das diversas pistas disponíveis. Existe também um modo inédito chamado i-Link Battle, que consiste numa partida de até seis jogadores simultâneos. Para que isso seja possível, este modo requer um adaptador i-Link Hub. Cada jogador terá que conectar os cabos i-Link neste adaptador e jogar em TVs e videogames independentes, usando o mesmo método dos arcades convencionais.

Já o segundo modo de jogo segue a mesma linha dos títulos anteriores. Para liberar os 85 torneios, você terá que passar em vários testes de condução e dirigibilidade. Agora, são seis licenças diferentes (GT2 tem somente 5). A novidade é a Rally License, na qual você encara terrenos acidentados com os principais carros do Rally mundial. E ainda, conforme as suas vitórias em cada torneio, você recebe uma quantia em dinheiro que será muito útil para comprar novos carros ou envenenar ainda mais o seu veículo.

E tudo isso acontece com músicas conhecidas, como a canção Are You Gonna Go My Way?, de Lenny Kravitz. Agora, confira as dicas de piloto que separamos e os truques para liberar todas opções secretas, inclusive um campeonato da VW.

Mesmo no Modo Multiplayer não há perdas na qualidade gráfica



GT3 é o simulador de carros mais realista do mundo



CARROS EXTRAS

Confira a seguir uma lista de carros secretos e veja quais os campeonatos e categorias que você deve vencer para liberar todos estes veículos:

CARRO	CAMPEONATO/CATEGORIA
Aston Martin Vanquish	British GT Car Cup, Professional League
Audi S4	Tourist Trophy, Amateur League
Audi TT 1.8T Quattro	Tourist Trophy Audi TT Race, Beginner League
Celica TRD Sports M	FF Challenge, Amateur League
Chevrolet Camaro SS	Stars a nd Stripes Grand Championship, Beginner League
Citroen Xsara Rally Car	Super Special Route 5 Wet, Rally
Corvette C5R	Complete 50% do jogo
Daihatsu Mira TR Avanzato R	Turbo Race of Turbo Sports, Beginner League
Ford Escort Rally Car	Tahiti Maze, Rally
Ford Focus Rally Car	Smokey Mountain Rally, Rally
Honda Civic SiR-II	Type R Meeting, Beginner League
Honda CRX Del Sol SiR	NA Race of NA Sports, Beginner League
Honda NSX Type S Zero	MR Challenge, Amateur League.
Honda NSX Type-R	Type R Meeting, Amateur League.
Impreza Rally Car	Tahiti Maze II, Rally
Mazda 787B	Like the Wind, Professional League
Mazda Eunos Roadster	Clubman Cup, Beginner League
Mazda Miata Roadster RS	Spider & Roadster Cup, Beginner League
Mazda RX8	NA Race of NA Sports, Amateur League
Mazda Savanna RX7 Infini III	80's Sports Car Cup, Beginner League
Mercedes Benz CLK TC	Legend of Silver Arrow, Amateur League.
Mercedes SLK 230 Kompressor	Legend of Silver Arrow, Beginner League
Mines Lancer Evolution VI GSR	Turbo Race of Turbo Sports, Amateur League

HUMILHE OS ADVERSÁRIOS

1 – Para ter o melhor aproveitamento em cada pista, é muito importante conhecer cada curva e trecho do circuito. Se for o caso, corra várias vezes na mesma pista e preste muita atenção em cada detalhe.

2 – Observe as marcas escuras no chão e tente manter o carro sobre essa faixa, pois ela indica qual o melhor traçado para marcar um bom tempo. Esta é uma dica muito útil principalmente para os iniciantes, que ainda não estão familiarizados com os jogos de corrida.

3 – Fazer as curvas com perfeição é vitória na certa. É essencial cortar a curva de tal forma que você vire muito pouco o volante. Para isso, vire o carro segundos antes de chegar a curva. Dependendo da curva, você terá que usar os freios logo no início para não sair do traçado.

4 – Use os freios sempre que for necessário. Respeite o ângulo da curva e procure frear de forma a reduzir a velocidade o mínimo possível. Caso contrário, seu veículo perderá muita velocidade na retomada.

5 – Quando estiver entrando numa curva, primeiro estabilize o carro e depois acelere o mais rápido possível para não perder velocidade. Isso é muito importante para diminuir o seu tempo.

6 – Caso você esteja sendo pressionado por um adversário, faça um traçado diferenciado ("feche a porta") e fique atento ao retrovisor. O oponente tentará ultrapassá-lo fazendo um traçado alternativo e será necessário retardá-lo usando os freios e fechando-o. Isto quer dizer que você precisará frear um pouco mais, pois não estará no traçado correto. Em compensação, o carro que está "na sua cola" terá que fazer o mesmo. Como você está na frente do adversário, seu veículo retomará a velocidade antes do oponente, ganhando alguns segundos de vantagem.

7 – Potência não é nada sem controle. Quando você for incrementar o seu carro entre as corridas, procure equilibrar o potencial do motor com a estabilidade. Para isso adicione um turbo, suspensão e pneus melhorados, por exemplo. Fazendo isto, não há como se dar mal.

Confira as dicas ao lado e faça o adversário comer poeira



Mini Cooper 1.3i	Lightweight K Cup, Beginner League
Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR	Evolution Meeting, Beginner League
Mitsubishi Lancer Evolution V GSR	Primeiro lugar em tudo, Beginner League
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car	Evolution Meeting, Amateur League
Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car	Smokey Mountain II, Rally.
Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR	4WD Challenge, Amateur League
Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally CP	4WD Challenge, Professional League
Mitsubishi Lancer Evolution VII Rally CP	Swiss Alps II, Rally
Nismo 400R	Race of Red Emblem, Amateur League
Nismo Skyline GT-R S-tune	80s Sports Car Cup, Amateur League
Nissan Silvia K's 1800cc	FR Challenge, Beginner League
Peugeot 206 Rally Car	Swiss Alps, Rally
Shelby Cobra	Spider & Roadster Championship, Professional League
Spoon Sports S2000 Race Car	Stars & Stripes Grand Championship, Amateur League
Subaru Impreza Rally Car Prototype	Super Special Route 5 Wet II, Rally
Subaru Legacy Blitzer B4	Boxer Spirit, Amateur League
Suzuki Alto Works Suzuki Sports Limited	4WD Challenge, Beginner League
Suzuki Escudo	Pikes Peak Version Primeira colocação no Rally
Team ORECA Dodge Viper GTSR	Primeira colocação no Amateur League
Tommy Kaira ZZII	MR Challenge, Professional League
Toyota Celica Rally Car	Tahiti Challenge of Rally, Rally
Toyota Celica SS-II	Altezza Race, Beginner League
Toyota Corolla Rally Car	Tahiti Challenge of Rally II, Rally
Toyota MR-S S Edition	MR Challenge, Beginner League
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex (AE-86 Type I)	Sunday Cup, Beginner League
Toyota Sprinter Trueno GT-Apex Shigeno Version	FR Challenge, Amateur League
Toyota Vitz RS 1.5	FF Challenge, Beginner League
Toyota Vitz RS 1.5	Vitz Race, Beginner League
Volkswagen New Beetle RSi	Beetle Cup, Beginner League

Existe um torneio que traz somente carros da década de 80



Alguns protótipos exclusivos também estão presentes



Ficha Técnica

PRODUTOR: Sony • **NA INTERNET:** www.playstation.com

Ponto Forte: Visual arrasador, variedade de carros e jogabilidade muito, mas muito realista.

Ponto Fraco: Os carros não amassam e algumas marcas (a Ferrari, por exemplo) estão ausentes.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS2

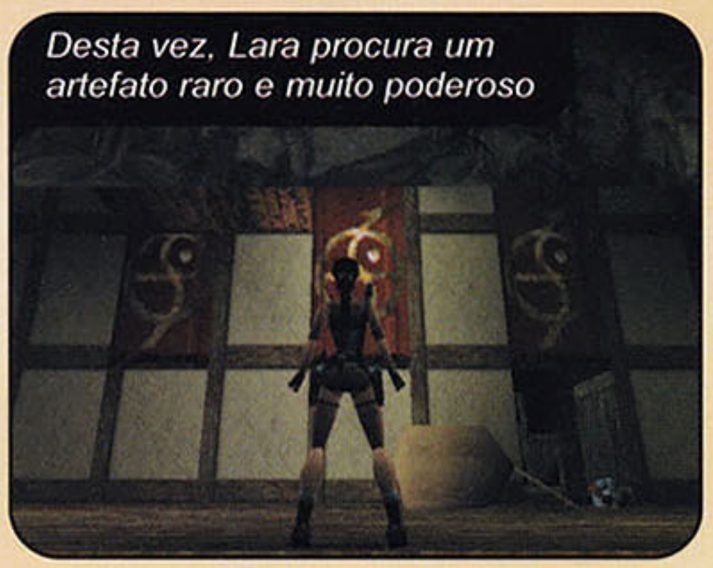
NOTA GERAL **10,0**

Tomb Raider 2
Dagger of Xian

Agora não tem mais desculpas. Chegou a hora de debulhar a segunda aventura de Lara Croft



Desta vez, Lara procura um artefato raro e muito poderoso



As cenas entre as fases arrasam com animações em 3D



Por Julio Wecchi e Edson Yamaguti

Ela é de causar inveja a qualquer heroína virtual. Recentemente apareceu em carne e osso num filme e conta com milhares de sites na Internet. Não há como confundir, não é verdade? Estamos falando de Lara Croft, a personagem mais popular e admirada do mundo dos games.

E foi para atender aos pedidos desesperados de centenas de fãs que resolvemos debulhar Tomb Raider 2: Dagger of Xian, um jogo que é considerado por muitos o melhor episódio da série graças ao grande número de quebra-cabeças e à dificuldade acima da média. É sem dúvida nenhuma um clássico que não pode faltar na sua lista de jogos debulhados de PS1.

O artefato sagrado

Assim como em todos os games da série, você assume o papel de Lara Croft, uma arqueóloga que não tem medo de nada e encara de frente qualquer parada. Neste segundo episódio, a nossa musa tem a difícil missão de encontrar um artefato muito antigo chamado Dagger of Xian. Diz a lenda que quem usar este objeto terá a força de um dragão.

Porém, encontrar este artefato não será uma tarefa muito fácil para a senhorita Croft. Durante a aventura ela terá que viajar para locais distantes como a Muralha da China, Tibete e a cidade de Veneza. Além disso, Lara terá que resolver os quebra-cabeças e enigmas que aparecem em seu caminho, sempre tomando muito cuidado, pois muitos deles contém armadilhas mortais. Tudo isso em 18 fases cheias de surpresas e tramas diabólicas entre os estranhos personagens.

Confira agora o roteiro completo para debulhar este clássico e a localização dos três dragões secretos que estão perdidos em cada uma das fases.



Controles

●	Giro de 180º
▲	Armas/Itens
■	Saltar/Ação
✖	Atirar/Usar item
R1 + direcional	Andar
L1 + direcional	Câmera móvel
R2	Correr
L2	Abaixar
Select	Inventário
Start	Pause/Opções



Detonado

SEGREDOS

1 Jogador | Dual Shock | Cartão de Memória

Localização dos dragões secretos:

FASE 1: 1 – Depois da primeira plataforma à direita. 2 – Salte as duas lâminas. No meio do caminho. 3 – Antes de atravessar o penhasco no fim da fase, pendure-se na borda e desça.

FASE 2: 1 – Na primeira porta à direita. 2 – Antes de acionar o último botão, suba a rampa próxima ao prédio. 3 – Quando a lancha parar, salte na água.

Fase 3: 1 – Salte no toldo vermelho, acione a alavanca na parede e entre na porta. 2 – Não acione os explosivos e explore o prédio branco. 3 – Depois de pular na lareira, acione a alavanca da parede e passe pela porta.

Fase 4: 1 – Embaixo do palco, na passagem em frente ao botão. 2 – Depois de escapar das duas hélices, dê meia volta. 3 – Faça o elevador descer e suba a escada do poço do elevador.

Fase 5: 1 – Salte o fogo, suba e vire à esquerda. 2 - Após recolher a pedra, salte na água e acione a chave da passagem. 3 – Na sala onde está o cartão verde.

Fase 6: 1 – No local com o líquido verde, desça no meio da rampa. 2 – Depois de colocar a primeira placa de circuitos, aproxime-se do computador mais claro, acione o botão e pule na água. 3 – No final da fase, não detone os inimigos e não se aproxime do homem ferido.

Fase 7:1 – Após detonar o primeiro inimigo. 2 – Depois de saltar os caixotes, vire à esquerda, acione a alavanca e vá até o final do corredor à esquerda. 3 – No primeiro andar do silo, antes da alavanca.

Fase 8: 1 – Na sala em que Lara caiu, atrás das cadeiras. 2 – Vire à direita após passar pelo chão que desaba. 3 – Ao entrar na água, procure uma abertura entre as pedras.

Fase 9: 1 – No último pistão, salte na base à direita. 2 – Desça a rampa, entre no lago e avance. 3 – Depois de passar pelas plataformas, vire à direta, suba e avance.

Fase 10: 1 – No lago, perto do bote. 2 – Dentro da piscina, atrás da porta secreta. 3 – Depois da piscina, pegue a segunda plataforma e vire à direita.

Fase 11: 1 – Perto do trenó, na grade. 2 – Pare o trenó antes de saltar a ponte quebrada, no lado direito. 3 – Saia do trenó e desça as escadas do fim da fase.

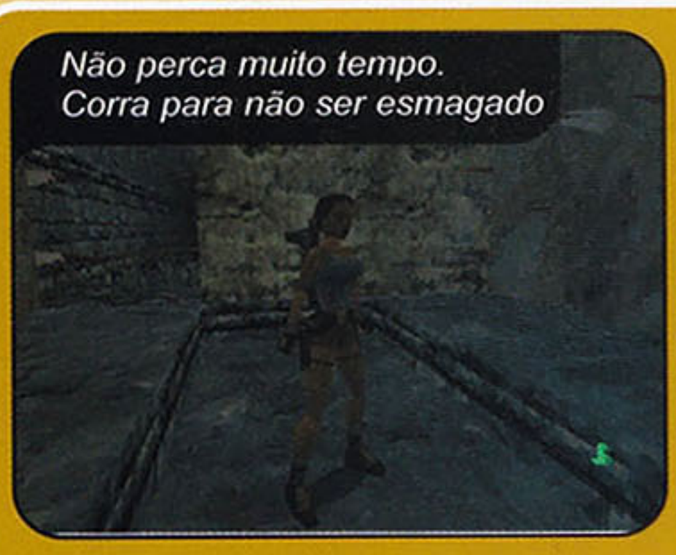
Fase 12: 1 – Procure a passagem secreta dentro da grande piscina. 2 – Depois da sala das rodas, perto das paredes móveis. 3 – Atrás da grande estátua, no salão central.

Fase 13: 1 – No lugar em que Lara se pendura. 2 – Após enfrentar os homens da neve, sobre as plataformas no lago. 3 – Após atravessar o caminho aberto pelas pedras, no canto direito.

Fase 14: 1 – No lado esquerdo, antes da sala do inimigo. 2 – Após usar o Gong Hammer, desça a escada do canto esquerdo. 3 – Acione a chave da esquerda, perto do segredo anterior.

Fase 15: 1 – Na sala de lava. 2 - Depois de pular na segunda placa, sobre a plataforma. 3 – No começo da fase, pendure-se e vire à esquerda.

Fase 16: 1 – Depois de colocar as duas tábuas, atrás de uma árvore. 2 – No telhado da ilha, à direita. 3 – Ande nas pedras brancas, no fim da fase.



SUPERDETONADO

FASE 1 – THE GREAT WALL

Entre na água e vire à esquerda. Suba no bloco, corra até o fim da plataforma e detone o tigre. Pule no bloco mais próximo e depois na plataforma à esquerda. Vá até o final da base, suba no bloco em frente e dê uma cambalhota. Salte para a próxima plataforma e suba no bloco à esquerda. Suba até o topo e aproxime-se do muro de pedra. Vire à esquerda, corra e salte o abismo. Vire à direita na construção e entre no prédio. Vire à direita e ande sobre a grade no canto da sala. Lara vai cair dentro de uma sala cheia de água. Ande até o ponto mais alto. Vire à esquerda, corra e pule para a plataforma em frente. Acione a alavanca na parede e volte para a outra plataforma. Passe pela porta e se prepare para enfrentar um bando de corvos famintos. Depois de detonar as aves, atravesse o muro no local onde ele está quebrado. Após cair na água, entre na caverna do lado direito e recolha a chave (Guardhouse Key). Saia do lago, corra e suba na plataforma encostada no muro. Detone o tigre, suba no muro e destranque a porta. Entre na sala, detone as aranhas e suba a escada que está presa à parede. Detone a aranha, recolha a chave (Rusty Key) e volte para a entrada da sala. Passe pela mureta e destranque a porta (a fechadura está no lado esquerdo). Mais adiante, detone as aranhas, recolha os itens e puxe o bloco de pedra. Entre no corredor que apareceu atrás da pedra, vire à direita e deixe que Lara escorregue até uma sala cheia de água. Vire à esquerda, pendure Lara na parede e faça com que ela vá até a extremidade direita da sala. Deixe que ela caia na água, gire 180° e nade para frente. Vire à esquerda, saia da água e corra sem parar. Vire à direita, continue correndo para não ser esmagado pelas pedras que aparecem e pule os espinhos que estão no chão. Quando você cair, vire à esquerda e vá o mais rápido possível para a passagem do lado direito. Como a parede do lado esquerdo surge primeiro, suba à direita. Se você demorar muito, será Game Over na certa. Corra, salte as três lâminas que estão no caminho e entre no corredor. Fique encostado na lateral direita para que os espinhos não encostem em Lara. No final do corredor, a heroína cairá em outra sala. Dê uma cambalhota e corra para o local onde o piso é mais escuro. Lara cairá mais uma vez. Passe pelas rodas, detone as aranhas e deslize pela corda sobre o penhasco. Aproxime-se da figura que está no fundo da próxima sala.



FASE 2 - VENICE

Ainda no corredor, detone o cachorro que aparece. Saia do corredor e vire à esquerda. Dê uma cambalhota e detone o atirador que está no prédio. Muito cuidado com os outros inimigos que aparecem. Mais adiante, você encontra uma construção de madeira. Pule na água e passe por baixo do portão de madeira. Suba na plataforma e acione o botão na




Salte sobre o toldo para recolher uma chave secreta

parede. Volte para a construção de madeira e recolha os itens em seu interior. Acione o botão e suba a escada. Quando Lara chegar no andar seguinte, acione o outro botão para fechar a passagem para o andar de baixo e abrir a do andar de cima. Suba as escadas, atire na janela e atravesse. Passe pela outra janela, pule no toldo vermelho e depois na varanda do prédio. Recolha a chave (Boathouse Key) deixada pelo atirador que você detonou no começo da fase. Volte para o prédio com as janelas quebradas e vire à direita. Acione a alavanca no final do corredor e volte para a sala onde você detonou o cachorro. Atire na janela à esquerda e pule no toldo vermelho. Vire à esquerda e salte de toldo em toldo até chegar ao próximo prédio. Suba a escada e acione a alavanca no final da pequena sala. Salte na água e passe novamente pelo portão de madeira. Suba na base e destranque o portão. Volte para a construção de madeira. Corra para a água e pegue a lancha. Vire à direita e, no final do corredor, vire à direita novamente. Quando a lancha cair, vire à direita e pare na entrada que fica na extremidade esquerda da sala. Vá para a base ao lado, quebre a janela e entre na sala. Recolha os itens da sala e acione a alavanca na parede. Passe pela janela, vire à esquerda e suba as escadas. Pule na água, ative a alavanca e suba na lancha. Vire à esquerda e saia da lancha. Nade para o outro lado e suba na base. Volte para a lancha, suba no bloco de madeira, pule no toldo e depois na ponte. Recolha os itens e a chave (Steel Key). Abra a porta, entre e caia no buraco à direita. Acione a chave na parede e volte para fora da casa. Vá para a lancha, gire 180º e corra para o outro lado. Entre na segunda rua, pule sobre a plataforma, entre na casa e acione a alavanca. Volte para a lancha, vire 180º e entre na passagem do lado esquerdo. Pare na segunda plataforma e entre em mais um prédio. Recolha a chave (Iron Key) e suba a parede na extremidade direita e contrária da porta. Salte sobre o homem e acione a alavanca. Pule na rua e suba na plataforma. Vá até a base onde está a outra lancha, avance e observe as minas. Saia da lancha para destruir as minas. Volte e suba na plataforma ao lado da outra lancha. Entre no prédio e acione a alavanca. Suba na lancha e continue pela passagem que se abriu do lado esquerdo. Siga à esquerda e depois à direita. Vire à esquerda, à esquerda novamente e desça da lancha. Entre no prédio e acione a alavanca. Volte para o local onde estavam as minas e atravesse. Tenha cuidado, pois um dispositivo de tempo fecha os portões automaticamente.


Pule neste local e pendure-se no toldo vermelho

FASE 3 - BARTOLI'S HIDIOUT

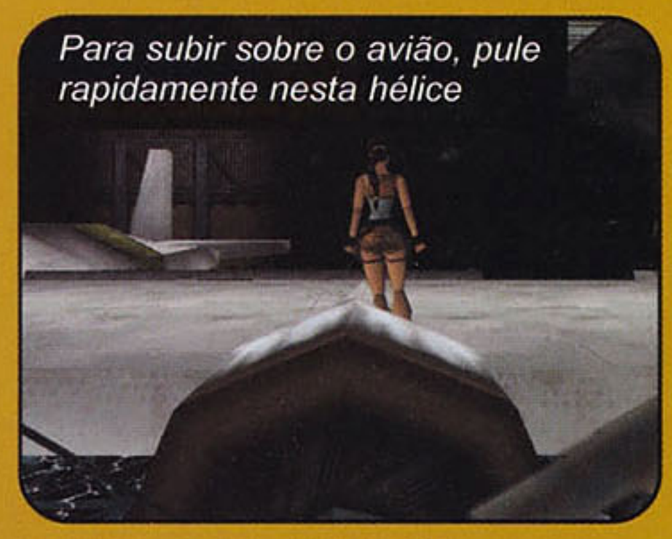
Pare a lancha ao lado da plataforma e vire à esquerda. Suba as escadas, detone todos os inimigos e acione a alavanca na parede. Volte para o local onde a lancha está parada e entre no prédio. Detone os inimigos e vá para o lado esquerdo. Passe pelas três estátuas com as espadas, acione a alavanca no fundo da sala e volte para a entrada do prédio. Suba a escada que está na parede do lado direito de quem entra no prédio. Vá para o lado direito, vire à esquerda e pule para o toldo em frente. Pendure-se e vá para a esquerda. No final, suba no toldo e salte. Pule na plataforma à esquerda e em seguida no próximo toldo. Pule para a porta aberta que está logo abaixo (Lara não vai perder muita energia). Detone o cachorro. Suba as escadas, entre no quarto e acabe com o inimigo. Quebre o vidro da janela e atravesse. Detone o inimigo e a janela do outro quarto. Entre com as armas nas mãos, detone todos os inimigos e empurre o bloco no fundo da lareira duas vezes. Continue pelo caminho que surge e salte as lâminas. Quando Lara se aproximar da primeira chama, as outras se apagam. Você terá alguns segundos para passar por todas as plataformas. Seja rápido e tudo estará bem. Vire à direita e antes de entrar no grande salão, detone todos os inimigos. Suba na plataforma próxima à entrada e suba no lustre. Pule para o segundo lustre, vire à direita e salte para a plataforma de madeira. Acione a alavanca na parede, volte para o segundo lustre e pule para o seguinte. Suba na plataforma em frente, vire à direita e detone os ratos. Vire à direita novamente e se pendure na haste de sustentação do telhado. Pule para a próxima plataforma, suba no muro de tijolos e detone o inimigo. Pule na haste novamente e acione a alavanca. Volte para a plataforma e desça sobre a primeiro lustre, que agora é o mais alto de todos. Vire à esquerda e salte em direção à janela. Acione a alavanca na parede e volte para o lustre anterior. Vá para o lustre mais baixo, vire à esquerda e pule no painel para pegar a chave (Library Key). Entre na lareira, passe pelo fogo e deixe que Lara caia. Saia da água, destranque a porta e entre. Você está na sala de leitura da biblioteca. Lara pode ver três passagens. Pegue o caminho central e detone os inimigos. Vire à direita, suba pela estante do lado esquerdo e detone os ratos. Acione a alavanca na parede, volte para a sala de leitura e vire à direita. Suba pela estante da esquerda, vire à esquerda e pendure-se na outra estante para alcançar o outro lado da sala. Dê uma cambalhota e corra para a próxima estante. Suba, detone a janela e passe por ela. Pule para a sacada em frente, dê mais uma cambalhota e pule sobre o telhado em frente. Vire à direita e pule no muro. Salte na água, suba na plataforma de madeira e entre na construção. Detone o inimigo e recolha a chave (Detonator Key). Volte para a sala com as três passagens, acione a alavanca na parede e enfrente mais alguns pistoleiros. Passe pela janela e pela porta do lado direito. Pule na água e nade para o lado esquerdo. Entre na passagem do lado direito e saia da água. Acione o detonador. Suba no muro, detone o atirador que está na sacada, no lado esquerdo, e corra até o final do muro. Pule para a plataforma em frente, vá para o local onde o chão é mais claro e suba para o próximo andar. Salte sobre os blocos brancos, suba mais um andar e siga pelo corredor até a próxima fase.


Detone todos os inimigos e corra para este palco

FASE 4 - OPERA HOUSE

Vire à direita, salte na base, pule na água, vire à esquerda e depois à direita. Suba a escada, pare na primeira base e dê uma cambalhota. Suba na plataforma em frente, acione a alavanca e continue subindo. Pule na outra plataforma e depois na base que tem o caixote balançando. Do outro lado da rua, há um local onde o telhado é mais baixo. Pule neste local. Recolha a chave e saia da sala pelas escadas. Vá até a plataforma com o caixote balançando, vire à direita e pule para a próxima plataforma. Vire à direita, dê um passo para trás e se pendure. Vire à esquerda e solte a borda do muro quanto estiver sobre o telhado. Faça o mesmo novamente, mas solte quando a janela estiver abaixo de Lara. Use ✖ para que Lara se pendure na janela, suba e atire para quebrar a vidraça. Para que Lara não perca energia na próxima sala, ande sobre as farpas que estão no chão. Vire à esquerda e suba as escadas do lado direito. Passe pelo corredor escuro e abra a porta. Suba mais uma escada e salte sobre as tábuas. Tenha muito cuidado e seja rápido, pois as tábuas caem. Vire à direita, passe pelo corredor, suba no telhado, pule na plataforma onde há um caixote balançando e acenda uma tocha. Salte no buraco, aperte o botão na parede e vá para o alçapão que se abriu. Entre na casa da ópera. Acione as duas alavancas e desça pela porta que se abriu. Continue descendo, vire à direita e acione o botão. Volte para a escada que você usou para descer e suba para atravessar a passagem que se abriu. Pule do outro lado. Quando Lara passar por baixo dos sacos de areia, tome cuidado ou eles podem cair sobre a sua cabeça. Vá para o lado direito. A porta dupla se abre. Desça andar por andar até chegar ao térreo. Atravesse a água, detone os inimigos e vire à esquerda. Acione a alavanca na parede e vá para o outro lado. Entre na sala e faça com que os sacos de areia caiam. Suba na base em frente à porta e observe a fenda na parede, à sua esquerda. Pendure-se na parte mais baixa da fenda. Vá para o lado esquerdo, acione a alavanca na parede e volte para a base central. Vá para o final da plataforma, vire à direita e salte para a próxima plataforma. Suba na entrada da parede em frente e pule para a próxima plataforma. Para passar pelos sacos de areia que estão balançando, fique na extremidade à direita das plataformas e salte quando o saco estiver se movimentando para o lado esquerdo. Depois de passar por eles, acione a alavanca na parede. Corra e pule em direção ao palco. Acenda uma tocha, entre na sala à esquerda e vire à esquerda. Mergulhe na passagem que está no fundo da sala, vire à esquerda novamente e acione a alavanca. Volte para a sala onde Lara caiu e continue em frente. Nade em direção à escada, recolha a caixa (Relay Box) e suba a escada. Vá para o andar de cima e vire à direita para explorar o outro lado do prédio. Detone os cachorros e coloque a caixa que você pegou no quadro ao lado do primeiro elevador. Acione a alavanca e entre no elevador. Detone os dois atiradores e acione a alavanca na parede para que o elevador suba. Pule no poço do elevador, nade pelo caminho da esquerda e recolha a placa de circuitos (Circuit Board). Vá pelo outro caminho e puxe a alavanca na parede. Entre no poço do segundo elevador e saia da água. Pule para a plataforma em frente, faça o mesmo novamente e vire à direita. Detone os inimigos, quebre as vidraças e desça para a grande sala. Acione a alavanca da parede, passe pela porta que abriu e quando você estiver perto da hélice, pule. Suba no bloco e recolha a chave (Ornate Key). Vire à direita e suba nos blocos. Pule na rampa ao lado e salte para um pequeno corredor.

Aproxime-se do buraco e pule para frente. Dê mais dois saltos para frente para escapar das outras hélices. Puxe o caixote e aperte o botão que surge. Arraste o caixote para frente das vidraças e atire nos vidros. Arraste o outro bloco para cima do bloco que você acabou de puxar. Suba, saia da grande sala, vá para o poço do último elevador e salte para a plataforma em frente. Suba o degrau, saia do poço do elevador e vire à direita. Destranque o portão, aproxime-se do botão na parede e acione-o. Suba as escadas e passe pela passagem por onde você entrou na casa da ópera. Coloque a placa de circuitos no painel da parede e volte para o palco. Entre na sala que fica atrás do palco e vire à esquerda até encontrar um caixote mais claro. Puxe-o duas vezes, passe por ele e acione a alavanca na parede. Suba nos caixotes, saia da sala pela abertura na parede do palco e vire à esquerda. Entre na sala do lado direito e pule na passagem no fim do cômodo. Acione a alavanca e pule para a próxima plataforma somente quando o pêndulo estiver se movendo para o lado esquerdo. Quando você chegar no depósito, detone primeiro os cachorros e depois o chefão (o grandalhão com as duas pistolas). Caso mais inimigos apareçam, detone-os primeiro. Recolha os itens que o chefão carregava, vá para o fundo do depósito pelo corredor central e suba no caixote mais baixo. Vire à direita, suba no caixote e salte para a frente. Suba novamente, ande no caixote da frente e salte para a direita. Dê um salto para frente no sentido diagonal direito e depois pule novamente no sentido diagonal esquerdo. Agora salte para frente, aperte o botão na parede e vá para o fundo do depósito do lado direito. Agora é só entrar no avião para conferir mais uma fantástica animação. Você finalizou uma das fases mais difíceis. Prepare-se para a próxima.


Para subir sobre o avião, pule rapidamente nesta hélice

FASE 5 - OFFSHORE RIG

Para sair da sala onde Lara está presa, vire à esquerda, passe pelo primeiro bloco e arraste-o duas vezes para o lado onde nossa musa estava. Puxe o bloco que está atrás e empurre-o para o mesmo lado. Passe pelo caminho que foi aberto e puxe três vezes o bloco que está no final do corredor. Vá para o final do corredor onde estava o último bloco, acione a alavanca e corra para a porta. Vire à esquerda, desvie dos latões e suba as escadas do lado direito. Fique em

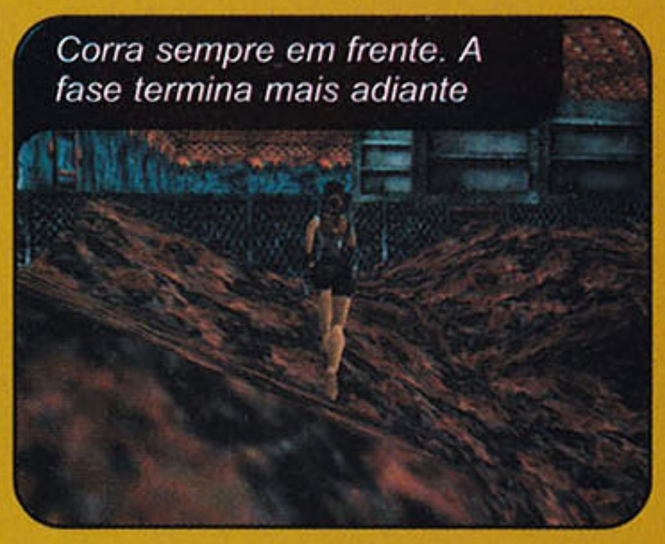
frente à janela para que o atirador detone as vidraças. Entre pela janela, vire à direita e caia na plataforma. Aperte o botão na parede, pule na água, entre no avião pela comporta que se abriu e aperte o botão. Volte para o local onde você apertou o primeiro botão e salte sobre a hélice do avião. Desta forma, você poderá subir pela asa da aeronave. Corra sobre o avião e pare quase no final, no local de cor cinza escuro. Lara vai cair dentro do avião. Pegue as pistolas e saia dele. Não esqueça de pegar o cartão amarelo. Vá para a sala onde o atirador detonou a janela e coloque o cartão na caixa amarela. Passe pelo portão e aperte o botão para desligar o alarme. Vá para a próxima sala. Aperte o botão que está na primeira cama à esquerda e recolha a pistola automática (Automatic Pistols) na cama do meio. Na última cama do lado esquerdo, pegue o lança-arpões. Recolha os itens e depois aperte o botão. Vá para a última cama da direita e pule na passagem que se abriu. No final do corredor, fique de costas para o buraco e deixe Lara cair. Puxe o bloco da esquerda e depois puxe-o duas vezes para a direita. Puxe o outro bloco e empurre-o. Agora puxe o primeiro bloco deixando ambos em frente à outra escada. Suba nos blocos e use-os para correr e alcançar a escada. Suba e recolha o cartão vermelho (Red Pass Card). Mergulhe na sala no final do corredor, saia da água pela passagem em frente e passe pela janela quebrada. Vá pelo caminho da esquerda e suba a rampa. Desvie dos latões que descem para esmagar Lara, coloque o cartão vermelho na caixa vermelha ao lado da porta e vá para a plataforma do lado esquerdo. Empurre o bloco cinza, vá para o outro lado do bloco e puxe-o. Dê a volta e emburre o bloco mais uma vez. Na plataforma à direita, salte sobre o bloco. Acione a alavanca da sala de controle. Volte, suba na base e atravesse a piscina. Vire à direita, salte os canos e acione a alavanca. Volte e entre no buraco que se abriu no chão. Vire à esquerda, pule na água e suba na plataforma que está próxima à base em que você estava. Detone os megulhadores e nade até a plataforma da esquerda. Suba a escada, salte para a próxima plataforma e detone o inimigo. Pule para a plataforma seguinte, detone os dois inimigos e salte nas bases até chegar ao local onde estava o último inimigo. Detone a vidraça, recolha o cartão verde (Green Pass Card) e volte duas plataformas. Suba na passagem da parede, quando estiver de volta à sala de controle. Coloque o cartão verde na caixa verde, acione novamente a alavanca na parede e megulhe na piscina da esquerda. Passe pela abertura na parede, acione a alavanca e saia da água.



Para apagar as chamas você terá que resolver um enigma

FASE 6 - DIVING AREA

Suba as escadas, corra e salte para pegar a escada do outro lado. Aperte o botão no final do corredor e salte na água. Acione a alavanca, vá para a direita e saia da água. Salte para a plataforma e pendure-se. Vá para a extremidade direita antes de subir. Assim, você evita o guindaste. Suba, salte para a outra plataforma e faça o mesmo para evitar o segundo guindaste. Detone os inimigos e tenha muito cuidado pois o líquido verde que solta faíscas é um ácido. Se você errar um salto será o fim de Lara Croft. Escorregue pelo meio da rampa e, no final dela, salte e pendure-se. Suba na plataforma, tome o caminho da esquerda e suba a longa escada. Recolha os itens, pule no buraco de costas para a rampa e pendure-se. Solte e pendure-se na plataforma central logo abaixo. Detone o inimigo, vire à esquerda e salte em direção ao local onde está o cartão azul (Blue Pass Card). Vá para a esquerda, suba a rampa e escale a longa escada novamente. Volte para a plataforma central, vire à direita e coloque o cartão azul na caixa azul, ao lado da porta. Passe pelo corredor, vá para a esquerda, detone todos os inimigos e vá para o corredor oposto ao da entrada. Abra a porta e entre na sala da serra. Salte na água e entre na passagem do lado esquerdo. Quando você avistar o mergulhador inimigo, volte e saia da água. Retorne para a passagem submersa e acione a alavanca na parede. Passe pela entrada que se abriu, acione a outra alavanca e saia da água. Saia da sala, vire à esquerda, abra a porta no próximo corredor e suba as escadas. Vá para o fundo da sala. Vire à direita, acione a alavanca do lado direito e depois o botão. Corra para o fundo do corredor, pegue a chip e volte. Retorne para a sala da serra, coloque o chip no painel da parede ao lado da porta e vá para sala ao lado. Pule na água e nade pela passagem do lado esquerdo. Suba, vire à direita e saia da água. Acione a alavanca na parede e volte para a sala da serra. Entre na sala que se abriu e acione a alavanca na parede. Volte para sala da serra novamente, pule sobre o bloco pendurado no guindaste e salte para o outro. Passe pelos blocos do lado direito e aperte o botão na parede. Vá para a sala do heliporto, detone os inimigos no caminho e entre no buraco no meio da sala. Ande pelo corredor até cair na sala central. Destrua os inimigos e recolha o outro chip (Machine Chip). Volte para a sala da serra circular, passe para o outro lado da sala usando o guindaste e coloque o chip no painel da parede. Pegue o cartão vermelho (Red Pass Card), vá para a sala central e abra a porta no meio da sala. Mais adiante, detone os inimigos e aproxime-se do homem com uma camisa branca.



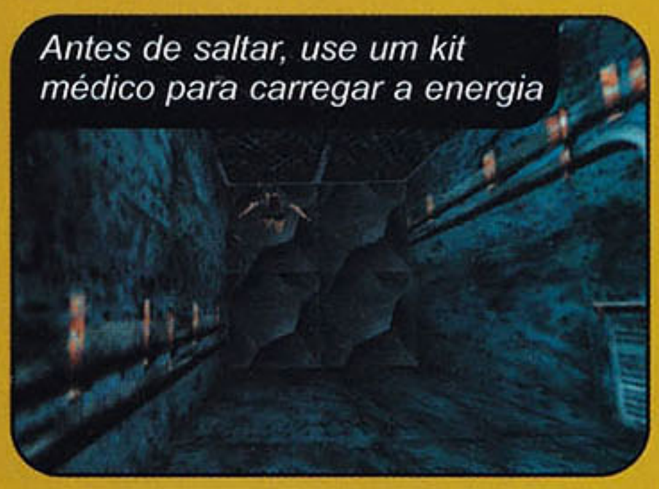
Corra sempre em frente. A fase termina mais adiante

FASE 7 - 40 FATHOMS

Quando você encontrar o navio, nade em direção à ancora e entre pelo buraco da corrente. Passe pelo buraco do lado direito, suba e atravesse a abertura do lado esquerdo. Vire à esquerda, acione a alavanca do final da sala e entre na passagem. Passe pelos caixotes, vire à direita e saia. Acione a alavanca. Volte para a sala com os caixotes, salte e pule para a entrada da próxima sala. Vá para o canto da sala que tem



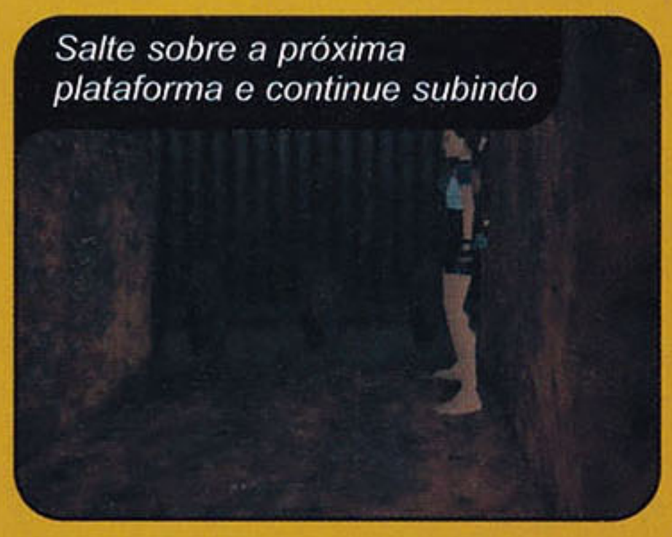
vários caixotes e suba no mais alto, com a parte de cima inclinada. Pule para a passagem em frente e avance sobre os canos à direita. Vire à direita, escale a parede, vire à esquerda, acione a alavanca, vire à direita, salte o cano e continue em frente. Saia da sala, pule o cano e vire à direita. Acione a alavanca, volte para o corredor, vire à direita e continue até chegar numa outra sala. Acione mais uma alavanca, corra até a sala do outro lado e acione outra chave. Ligue mais uma alavanca e mergulhe. Suba até a terceiro andar. Acione a alavanca na parede, volte para o primeiro andar e entre no corredor que aparece. Ative mais um interruptor e volte para o terceiro andar, desta vez para sair da água. Avance pelo corredor e procure uma escada quebrada na parede. Uma abertura levará Lara ao andar de baixo. Puxe o bloco por duas vezes, suba neste mesmo local e, em seguida, na plataforma à direita. Acione a alavanca, suba o monte de terra e vá para o andar superior usando a abertura por onde você desceu. Vire à esquerda, contorne o monte e escale-o. Acione a alavanca. Volte para o andar de baixo e suba usando a outra abertura. Acione mais uma chave e volte para baixo. Vá para o lado do alçapão, avance pelo corredor na parede e pule na água. Detone o mergulhador e avance pela passagem que está embaixo da água. Saia da água, detone os inimigos e acione a alavanca na parede. Seja rápido e não vacile. Prepare-se para o próximo desafio virtual.



Antes de saltar, use um kit médico para carregar a energia

FASE 8 - WRECK OF THE MARIA DORIA

Corra até o final do salão. Arraste os três blocos para o lado esquerdo. Vá para a sala com as paredes azuis e ande próximo à parede da entrada. Vire à direita, caminhe sobre as farpas e caia de costas no buraco. Pendure-se na borda, solte e agarre-se na borda da caverna inferior. Recolha a chave, saia do buraco e volte para a sala com as paredes azuis. Vá para a outra sala (um ambiente com as paredes marrons). Vire à direita e use a chave no buraco da fechadura. Gire 180º, vire à direita e acione o botão na parede. Gire 180º e aperte o botão na parede mais próxima. Volte para a sala de paredes azuis. Do lado direito da sala, suba na segunda rampa e salte na plataforma. Vire à direita, pendure-se e vá para o caminho da esquerda. Suba na plataforma e avance pela passagem em frente. Abra a segunda sala do lado esquerdo e arraste o caixote marrom em frente à alavanca que está próxima da parede. Suba sobre as plataformas, puxe o bloco da parede à direita e acione a alavanca. Quando chegar numa sala enferrujada, arraste o bloco para o lado esquerdo. Recolha a chave e ligue mais uma alavanca. Saia da sala, vire à direita e abra a porta do lado esquerdo. Pendure-se e caia. Puxe o bloco marrom para o lado e depois para o fundo da sala. Suba na plataforma e puxe duas vezes o bloco na parede. Passe pelo bloco, empurre-o no fundo do buraco e avance pelo corredor. Quando estiver em um local com o piso mais escuro, passe pelo lado direito bem perto da parede. Pule na água e acione a alavanca na parede. Volte para o andar superior e passe pela passagem que se abre. Acione a alavanca e vire à direita. Já no meio da rampa, comece a saltar e só pare quando uma tampa cobrir o fogo abaixo de Lara. Acione mais uma alavanca. Quando chegar ao grande salão, detone os inimigos e vire à esquerda. Acione o botão na parede, dê a volta na sala e salte sobre o alçapão. Vire à direita, aperte o botão na parede e recolha a primeira válvula de gás. Gire 180º, corra para o local onde o alçapão abriu e volte para a sala do bote. Acione o botão na parede, volte e siga pelo outro caminho. Vire à esquerda e aperte o botão que está na parede à esquerda. Volte para o corredor, vire à esquerda e novamente à esquerda. Recolha a segunda válvula de gás. Volte para o corredor e vire à direita. Suba os degraus azuis para que Lara encontre a sala azul. Recolha a última válvula de gás, vá para o local onde Lara caiu no início da fase, vire à direita e pule na água. Acione a alavanca e saia da água. Coloque as válvulas de gás na parede. Puxe o bloco por três vezes, suba e entre na passagem. Acione a alavanca e salte na base mais próxima. Salte nas bases até atravessar a sala. Pule no buraco, saia da água e desça a rampa. Mergulhe no tanque e suba na plataforma pela passagem do lado esquerdo. Vire à esquerda e entre na sala. Acione a alavanca na parede, saia da sala e entre na sala que se abriu. Empurre o bloco, acione a alavanca e saia. Vire à esquerda quando chegar perto da primeira sala, mergulhe na passagem e vire à direita. Recolha a chave que fica atrás das pedras, volte para o local onde você detonou o primeiro inimigo e abra a porta. Acione a alavanca, saia da sala e empurre o bloco. Ligue mais uma alavanca e siga pela passagem aberta. Vire à direita, caia no buraco, pule na água, siga pela passagem onde tem dois latões e tente ficar afastado das moréias. Nade em direção à entrada da parte enferrujada do navio e comemore a passagem de mais uma fase.



Salte sobre a próxima plataforma e continue subindo

FASE 9 - LIVING QUARTIERS

Vire à direita e acione a alavanca. Saia da água e detone o inimigo. Vire à esquerda, suba na plataforma em frente e passe para o outro lado da sala. Caia no buraco, saia do corredor e volte. Os latões cairão. Suba na plataforma que está pegando fogo e pendure-se na parede ao lado. Passe pelas chamas, acione a alavanca no final da plataforma e continue pela passagem do lado esquerdo. Suba a escada na parede, acione mais uma alavanca no final do corredor e pule para trás. De volta à sala das máquinas, suba na plataforma em frente e salte nos pistões até chegar do outro lado da sala. Continue até o final do corredor e empurre o bloco três vezes. Continue pelo corredor e empurre mais um bloco. Pule no buraco, acione

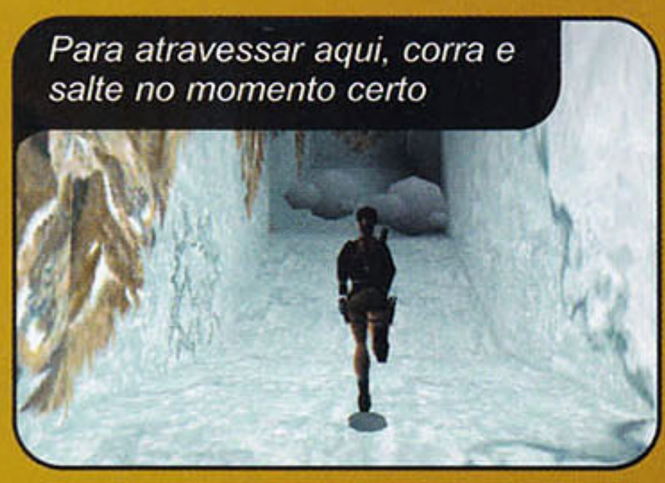
a alvanca e faça o caminho inverso até a sala de máquinas. Passe pelos pistões e vire à direita. Pule na plataforma e acione a alavanca. Salte para a plataforma que fica em frente aos pistões e use um kit médico caso você não tenha energia. Volte para a sala onde está a plataforma em chamas. Acione a alavanca na parede, saia pela porta do fundo da sala e detone o mergulhador. Vire à esquerda e respire antes de continuar. No final da sala, há uma passagem. Passe por ela e encoste na parede à esquerda. Continue avançando até chegar ao fundo da caverna. Acione a alavanca, volte para a sala anterior e saia da água pela passagem que se abriu. Suba na estrutura que está no meio da sala, vire à direita e ligue mais um interruptor. Gire 180º, passe pela porta e vire à direita. Ative mais duas alavancas (primeiro a mais próxima da porta). Gire 180º, corra e salte. Pendure-se na plataforma, vá para a direita e seja rápido, pois as plataformas baixam em poucos segundos. Suba na plataforma, acione mais uma alavanca e volte para a sala anterior. Vá para o lado esquerdo da sala, fique de costas, encostado no bloco mais alto. Pule para frente e, quando Lara tocar no bloco, salte novamente. Repita o salto e agarre-se na plataforma. Suba, gire 180º e salte para frente. Continue avançando, puxe o bloco e vá para o local onde ele estava. Pendure-se, passe para o lado esquerdo e gire 180º novamente. Salte para a passagem em frente e prossiga. Mais adiante, vire à esquerda, pule para a próxima plataforma e detone o inimigo. Continue em frente e desça a rampa do lado esquerdo. Não deixe Lara parar no meio da rampa. Continue descendo ou será Game Over. Detone o peixe dentro do pequeno lago e avance. Salte sobre o bloco inclinado de frente para o meio da sala. Pendure-se na mureta, vá para a direita e suba no muro. Avance pela passagem em frente e entre na sala. Suba a rampa, detone o inimigo e entre na sala ao lado. Detone o inimigo que está depois da grade do lado esquerdo. Vire à esquerda, puxe o bloco e volte para a grade. Salte a grade, detone os inimigos e pule no buraco. Guarde bem este local. Puxe o bloco que está no canto esquerdo. Passe por cima dele, pegue a chave (Theather Key) e volte para o local onde está a grade. Suba a escada e, quando chegar ao corredor, vire à direita e vá até o final. Detone o inimigo, volte até a fechadura do teatro e destranque a porta. Avance pelo corredor à direita, detone os inimigos e suba no camarote. Detone os inimigos, acione a alavanca e vá para o palco. Passe pela cortina, puxe o bloco e suba nele. Passe para trás do muro, salte o buraco e acenda a tocha. Aperte o botão e volte para o local onde você encontrou a chave do teatro. Detone o inimigo e passe pela entrada que fica depois do lago.


Desça à esquerda e tome muito cuidado com o inimigo



FASE 10 - THE DECK

Avance pelo caminho da direita e volte para o corredor inicial. Suba na segunda janela e salte. Suba sobre as pedras do outro lado, dê a volta nas pedras e recolha a chave. Volte para a água e siga pela passagem à esquerda. Quando Lara sair da água, vire à esquerda, à direita, à esquerda novamente e observe os blocos. Empurre o bloco da esquerda, suba e empurre o bloco que está sobre Lara. Puxe o bloco da esquerda. Empurre-o para o outro lado. Agora, puxe o bloco do meio. Abra a porta, pule na água no fundo da sala e acione a alavanca logo depois da curva. Saia, vire à direita e pule a mureta. Vire à direita e pise no alçapão. Avance e suba a escada na parede. Acione a alavanca do lado direito e volte para o prédio. Entre, desça pelos blocos do lado direito e corra até o final do caminho. Puxe o caixote duas vezes e observe um grande lago mais adiante. Entre na água. O lago se divide em dois caminhos. Pegue o da esquerda. Há uma pequena passagem do lado esquerdo. Passe por ela e saia rapidamente da água. Vire à direita e avance. Observe a passagem do lado esquerdo. Lara vai encontrar um buraco e um kit médico. Deixe sua energia em 100% e pule no buraco. Você vai cair sobre o bote e perder quase toda a energia. Recolha os itens e não esqueça a chave. Volte e pegue o caminho da esquerda. Escale as pedras até chegar ao convés. Desça pelo lado direito do navio e salte para a plataforma em frente. Salte na base, vá para o lado mais alto e pule na construção. Vire à esquerda e suba quando houver espaço para Lara ficar em pé. Vire à esquerda e salte para a passagem em frente. Avance até encontrar uma imensa rampa com algumas pedras retas. Salte de pedra em pedra para chegar ao topo desta rampa. Ao fazer isso, detone os inimigos, avance mais um pouco e salte. Vá para a frente e pule para o prédio que fica ao lado esquerdo. Lara vai cair dentro da cabine. Do lado direito, há um caixote. Puxe-o para que você possa acionar mais uma alavanca. Vire à direita e entre na próxima cabine. No final do corredor existe uma área onde o piso cai e um botão na parede. Vá para o fundo da sala pisando nos blocos do lado direito, aperte o botão e volte pelo lado esquerdo. Volte para a sala anterior e passe pela porta que se abriu. No topo, vire à esquerda e avance até encontrar um grande muro. Suba na pequena plataforma em frente, gire 180º e pule no grande bloco. Agora, basta saltar do bloco para o muro. Caia pelo grande buraco no meio da sala e recolha a chave (Storage Key). Desça do navio. Para isso, salte sobre as plataformas, alcance a estrutura em frente ao navio e desça para o outro lado. Detone os inimigos, abra a porta que está um pouco mais à frente e pegue o Seraph (The Seraph).


Para atravessar aqui, corra e salte no momento certo

FASE 11 - TIBETIAN FOOTHILS

Esconda-se na entrada que fica do lado esquerdo. Suba na plataforma em frente, vire à direita e salte sobre a parede transparente. Fique de costas para a plataforma e se pendure. Desça, entre na passagem do lado esquerdo e caia no buraco. Suba, espere que as estalactites caiam, vire à esquerda e acompanhe a borda de pedra. Entre na caverna em frente, suba na plataforma e avance pelo caminho da esquerda. Atravesse o lago e tenha muito cuidado com as

estalactites. Pegue o trenó e entre na caverna. Atropele o atirador e avance até chegar a uma espécie de arena com uma rampa central. Salte usando esta rampa, vire à esquerda e pule usando a outra rampa, localizada no canto do cenário. Agora, basta acompanhar as plataformas. Pare na plataforma que fica em frente à rampa do meio e desça do trenó. Passe pela entrada ao lado da segunda rampa, detone as onças e puxe os blocos para abrir caminho. Volte para o trenó e passe pela última plataforma o mais rápido possível. Depois de saltar para o local onde estavam os blocos, acelere novamente e salte no buraco perto da parede do lado esquerdo. Desça do trenó, continue avançando e vire à direita. Suba a escada no canto direito da sala e acione a alavanca. Volte para o trenó e atropele mais um inimigo. Avance pelo caminho da esquerda, detone mais um inimigo e continue em frente. Entre na caverna e recolha a chave. Ande em direção à alavanca da parede para que as estalactites caiam e acionem a alavanca. Saia pela porta que se abriu, gire 180º e suba a escada. Volte para o trenó e use a chave na fechadura perto da ponte. Use a rampa do outro lado da sala e passe por cima da ponte. Vá até o lago, recolha a chave e detone o inimigo que está num trenó. O trenó do inimigo é equipado com uma metralhadora e ele pode atropelar Lara. Volte para o seu trenó e vá até a cabana onde você pegou o veículo. Você terá que abandonar o trenó no local onde você atropelou o primeiro inimigo e prosseguir à pé. Destranque a cabana, pegue os itens dentro dela e acione a alavanca. Saia da cabana, detone os inimigos e avance pelo caminho que se abriu. Caia na sala e detone mais um inimigo de trenó. Pegue o trenó dele, e continue seguindo em frente. Posicione seu trenó, avance e passe pelo buraco. Desça do seu trenó e passe pelas escadas. Tome cuidado com as bolas de neve. Suba e pegue o trenó. Detone mais dois inimigos. Avance, desça do trenó e empurre o bloco. Volte depressa para seu veículo de neve, detone todos os inimigos e deixe seu trenó cair no lago. Avance pela plataforma à esquerda para concluir mais um desafio deste segundo Tomb Raider.


Vire à direita, ande entre as pedras e encontre um templo

FASE 12 - BARKHANG MONASTERY

Não atire nos monges. Se você não atacá-los, eles detonarão os inimigos para você. Vire à esquerda, suba na plataforma à direita e avance pelas pedras. Pule para frente para chegar na pedra reta e entre no monastério. Quebre o vidro e vá para a passagem no canto direito da sala. Vire à esquerda, entre na primeira sala do lado esquerdo e espere até que os monges e seus inimigos se matem. Suba a escada, continue avançando e recolha a chave. Tenha cuidado com as grandes pedras que rolam pelas rampas. Ao passar por todas as pedras, continue pela passagem superior. Suba a escada e espere até que os inimigos detonem o monge. Siga pela passagem em frente e recolha sua primeira Prayer Whell.Puxe os blocos que estão do outro lado e continue avançando. Suba as escadas, desça, saia da sala e vire à esquerda. Abra a porta, aproxime-se da estátua, vá para o canto direito da sala e avance pela primeira passagem. Vire à direita e recolha a chave. Volte para o grande salão, entre na segunda passagem à direita, volte, abra a porta e recolha a chave. Volte, continue pela primeira passagem do lado direito e tenha cuidado com as rodas. Abra mais uma passagem, vire à direita e acione a alavanca. Corra, salte sobre o local onde havia fogo e acione mais uma alavanca. Vire à direita e ligue o interruptor. Pule no buraco que se abriu. Atire na vidraça e recolha as duas pedras preciosas. Vire à direita, acione a alavanca e suba pela passagem. Vá para o caminho com fogo, avance pela segunda passagem à direita e corra em direção às duas estátuas. Use os brilhantes neste local. Puxe o bloco e recolha o segundo Prayer Whell. Volte até o grande salão, avance pela passagem do lado direito da estátua e detone os inimigos. Vire à direita, detone os inimigos e continue em frente. Não pise na grade. Pule-a e vire à esquerda. Vá para perto da vidraça, detone os inimigos e atire no vidro. Detone mais inimigos, suba a escada do lado direito e recolha o terceiro Prayer Whell. Desça as escadas, acione a alavanca e volte para o corredor principal. Avance pela segunda passagem à direita, detone os inimigos e continue em frente. Recolha a chave (Trapdoor Key), saia da água e volte para o salão principal. Abra a passagem e avance pelo caminho da direita. Continue avançando até que você possa ver mais um andar. Vire à direita e suba as escadas. Avance pela ponte e vire à direita. Acabe com os pássaros, salte na pedra e suba na construção. Recolha mais um Prayer Wheel. Agora, volte ao salão central, detone os inimigos e acione a alavanca. Continue pela segunda passagem à direta, suba as escadas e corra. Salte e pendure-se na mão da grande estátua. Suba na outra mão e vá para a cabeça. Avance para a terceira mão e use a pedra preciosa neste local. Avance pela passagem que abriu, acione a alavanca e corra para a porta do outro lado. Mova o bloco para segurar a água. Agora, empurre o bloco e pegue a última Prayer Whells. Suba as escadas, volte ao salão central, avance pela passagem do lado esquerdo da estátua e use as cinco Prayer Whells nos lugares que estão vazios. Passe pelo portão e coloque o Seraph na fechadura. Passe pela porta e prepare-se.


Entre nesta caverna e recolha vários itens importantes

FASE 13 - CATACOMBS OF THE THALION

Desvie à direita para que as estalactites não caiam sobre Lara. Vire à direita e pendure-se na parede. Vá em direção à grade, acione a alavanca e suba a escada. Escorregue novamente. No final da rampa, salte e agarre-se na passagem em frente. Suba, desça as escadas e pule sobre a plataforma da esquerda. Suba a escada e salte para a plataforma que está atrás de Lara. Acione a alavanca, escorregue e pule rapidamente. Pendure-se, suba e pegue a máscara (Tibetan Mask). Pule na água, continue avançando, utilize a máscara na fechadura e fuja desviando das pedras. Avance pela

passagem ao lado da escada que leva a uma grande porta. Detone as onças, vire à direita, suba na pedra à esquerda e pule na água. Recolha mais uma máscara (Tibetan Mask), volte para o local onde você colocou a primeira máscara e detone os inimigos. Vire à esquerda na construção. Você verá um local para colocar a segunda máscara. Entre, acenda uma tocha e vire à esquerda. Logo em seguida, vire à direita novamente. Quando você chegar nas plataformas, pule de uma em uma para acionar a alavanca do meio. Detone os homens de neve que aparecem em seu caminho. Puxe o bloco e coloque-o em uma das passagens. Entre, acione a alavanca e saia da sala. Detone os inimigos e avance novamente para a passagem ao lado da escada. Quando Lara encontrar uma porta fechada e um bloco, suba. Em seguida, siga o caminho das escadas. Pule e acione a alavanca na plataforma seguinte. Passe pela porta que se abriu e acione a alavanca para abrir mais uma porta. Passe por ela e detone as onças que aparecerem em seu caminho. Faça com que as pedras caiam e avance pela outra passagem. Passe pela porta que se abriu. Avance pela primeira passagem do lado esquerdo e a segunda do lado direito. Agora é só cair e continuar avançando. Não tem segredo para finalizar a fase.



Corra sobre a plataforma e alcance o andar superior

FASE 14 - ICE PALACE

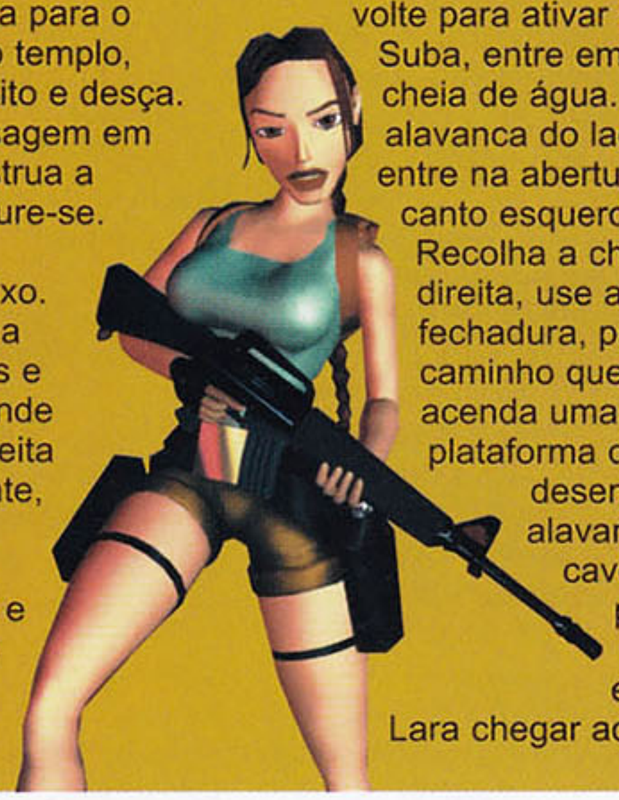
Atire no sino, ande em direção às placas no chão, passe correndo por cima delas e Lara será lançada para cima. Acione a alavanca, desça e detone os homens das neve. Prossiga pelo caminho à direita, detone mais um inimigo e acione a alavanca. Pise na placa à direita da primeira placa e atire no sino. Feito isso, suba as escadas da passagem que se abriu, continue em frente e detone os inimigos. Vire à esquerda, detone mais inimigos e continue avançando. Recolha a máscara (Tibetan Mask) em cima de um bloco. Continue pela passagem à esquerda e caia no buraco. Caia em mais um buraco e acabe com o inimigo que aparece. Acenda uma tocha, desça se pendurando e saltando ao mesmo tempo. Detone o inimigo lá em baixo. Use a Tibetan Mask na fechadura do lado direito da sala e avance pela passagem que se abriu. Passe pela ponte, acione a alavanca e desça até o lago para pegar o Gong Hammer. Entre na água e siga pela passagem submersa. Detone os inimigos, vire à esquerda e acabe com mais um homem das neves. Vire à direita e ande devagar para que as bolas de neve caiam. Quando começar a avalanche, pule e segure-se na plataforma em frente. Suba as escadas, escorregue de costas e pendure-se novamente. Bata no gongo com o Gong Hammer, desça até a base da estátua e pegue o Thalion. Agora, prepare-se para enfrentar o guardião do Thalion. Fique sobre um dos blocos na base da estátua. Desta forma, o inimigo não poderá acertá-lo. Quando o guardião for detonado, a próxima fase será automaticamente liberada.



Depois de cair pela cachoeira, nade pelo caminho da esquerda

FASE 15 - TEMPLE OF XIAN

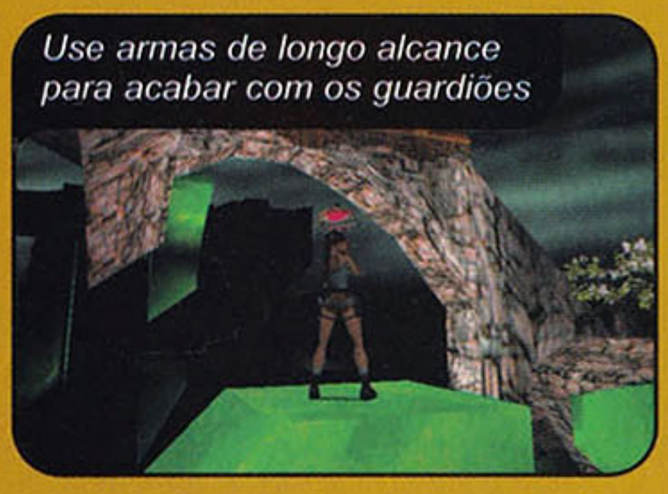
Avance em direção a Adaga. O chão vai se quebrar. Por isso, segure-se na plataforma abaixo. Suba, pule para trás, escorregue e salte a lâmina. Caia na água e detone os peixes. Nade para o lado esquerdo e saia da água. Vá para o templo, detone os tigres e corra para o outro lado. Suba no telhado do templo, acione a alavanca do lado direito e desça. Detone o falcão, entre na passagem em frente à cachoeira e suba. Destrua a aranha, caia de costas e pendure-se. Desça as escadas, caia e pendure-se na plataforma abaixo. Continue avançando e detone a outra aranha. Suba as escadas e pule. Mais adiante, suba por onde não há espinhos, vá para a direita e salte. Vá para a sala em frente, desça a rampa e pule. Pendure-se, suba e acione a alavanca. Corra para o templo e passe longe das estátuas com as espadas. Prossiga pela passagem à direita, suba as escadas e pule. Pendure-se, suba na plataforma e entre na passagem. Acione a alavanca, role e entre. Suba as rampas tomando muito cuidado com as pedras. Depois do último obstáculo, há uma escada. Suba por ela, acenda uma tocha e corra para o canto direito para acionar mais uma alavanca. Detone o tigre e saia pela passagem ao lado. Para descer a escada, segure ■ e solte em seguida. Fuja dos dardos, passe pelas rodas e saia da sala. Detone os falcões, vá pelo lado oposto e aperte o botão que está próximo à grande porta. Seja rápido, passe pela porta, desvie dos sacos, acione a alavanca da direita e depois o outro comando. Atravesse a passagem que se abriu e salte no final da plataforma para não ser esmagado. Recolha o selo do dragão. Corra até a passagem do lado esquerdo do dragão e acione a alavanca. Faça o caminho inverso, salte pelas plataformas e salte na rampa. Pule, pendure-se e use o selo do dragão. Salte para as plataformas da direita. Na última, pule de lado para cair sobre a placa. Lara será arremessada para o alto. Prossiga pela plataforma de cima e salte sobre a outra placa. Suba pelas plataformas até a passagem que fica no canto esquerdo e prossiga por esse caminho. Puxe o bloco e entre na sala. Acione a alavanca, caia no buraco e siga em frente. Use o selo do dragão na fechadura do lado esquerdo. Acione as três alavancas que têm o cabo mais fino. Sejá rápido para não ser esmagado. Avance pela passagem aberta e suba pela cachoeira usando as plataformas. Acione a alavanca, detone o peixe e gire 180º. Vire à direita, suba pela passagem, acione mais uma alavanca e avance pela porta que se abriu. Acione mais uma alavanca e volte. Ative mais um interruptor. A correnteza vai levá-lo de volta ao início. Prossiga pela passagem que foi aberta, acione a alavanca e volte para ativar uma outra chave. Suba, entre em mais uma sala cheia de água. Acione a alavanca do lado esquerdo e entre na abertura que fica no canto esquerdo da sala. Recolha a chave. Vire à direita, use a chave na fechadura, passe pelo caminho que se abriu e acenda uma tocha. Vá para a plataforma com um rosto desenhado e acione a alavanca. Suba na caverna verde, procure uma plataforma baixa e suba. Quando Lara chegar ao topo, vá para a



base central. Recolha a chave e volte para a entrada do templo. Abra mais uma passagem, suba, desvie das pedras, entre na sala, suba na plataforma torta e pule para alcançar a outra base. Acione o botão e avance pela porta aberta. Volte subindo pela passagem da porta que você abriu. Continue pelo caminho das placas. Pule na plataforma e depois na base que tem espinhos. Vire à esquerda, à direita, desvie da parede com espinhos e se pendure na escada. Suba, acione a alavanca do lado direito, passe pela porta da direita, pule na plataforma e salte para a base central. Próximo à estátua do dragão, pegue mais uma chave, desça de costas e pendure-se. Suba, pule em direção à base e desça para a plataforma menor. Salte na base da porta, use a chave na fechadura e gire 180º. Escale a plataforma mais alta, suba as escadas e vire à esquerda. Suba na base, pule para a rampa e salte. Escorregue pela rampa, salte e segure-se na escada. Repita a operação, suba, pule e gire 180º no ar. Suba, corra para a direita e avance.



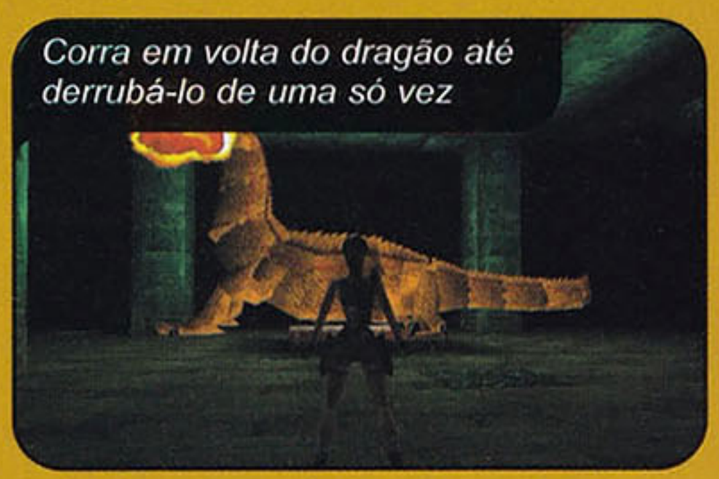
Use armas de longo alcance para acabar com os guardiões



FASE 16 - FLOATING ISLANDS

Pule na ilha mais próxima, caia e role. Salte para frente e pegue a primeira tábua mística. Suba nas pedras do lado direito. Mais adiante, vire à direita, pule e role rapidamente. Pule e se agarre na beira da porta. Acione a alavanca, continue pelo caminho da construção e escorregue. Pegue a segunda tábua mística e volte. Vá para o templo do dragão e use as duas tábuas místicas para abrir o templo. Corra para a ponte, no final da rampa e salte. Assim que Lara tocar a plataforma, pule para trás ou para o lado esquerdo. Suba na construção que fica à esquerda e caia no buraco. Dentro da construção, caia no outro buraco e volte para o telhado da construção. Use o teleférico para descer, caia na ponte e vire à esquerda. Detone o guardião, acione a alavanca e detone mais um inimigo. Vire à direita, use o teleférico e suba as escadas. Vá para o local onde há uma parede de fogo e detone os guardiãos. Coloque o bloco em uma posição para que você possa alcançar a plataforma superior. Acione a alavanca e salte sobre este bloco. Acione a alavanca e suba. Evite os discos, suba na plataforma e escale mais uma base. Salte no buraco, acione a alavanca e saia pelo buraco à esquerda. Passe pelas lâminas e saia. Volte, vire à direita, pule, pendure-se, vire à direita e suba. Acione a alavanca, faça o caminho inverso e entre na passagem. Caia no buraco, acione a alavanca e detone os inimigos. Saia, detone os guardiões e vá para o lugar onde os eles estavam. Acione mais duas alavancas, detone o inimigo e suba. Ligue mais uma alavanca, acabe com os guardiões e entre na passagem que se abriu. Suba as escadas e desça três degraus. Salte, gire no ar e segure-se na escada do outro lado. Repita esta operação sempre que precisar chegar ao topo. Detone o inimigo, corra até o final da passagem e puxe o bloco. Continue em frente, vá para perto do rio de lava e pule para uma passagem do outro lado. Suba nas pedras que ficam acima do rio de lava e entre na passagem onde termina o último teleférico.

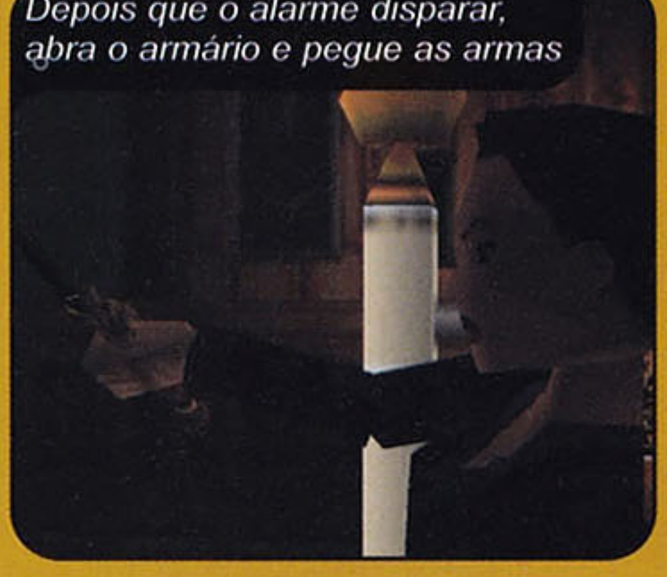
Corra em volta do dragão até derrubá-lo de uma só vez



FASE 17 - THE DRAGON'S LAIR

Recolha os itens, passe por um dos lados da estátua e detone o guardião que se aproxima em sua direção. Ative a alavanca no fundo da sala e detone o guardião que estava do outro lado. Acione mais uma alavanca à direita do local onde está a estátua do último guadião que você detonou. Detone os outros dois guardiões da sala, vá para a sala ao lado e detone os inimigos. Use suas armas mais poderosas para derrotar esses inimigos, pois eles são muito poderosos. Recolha os itens que os inimigos carregavam. Não esqueça de recolher a placa mística (Mystic Plaque). Abra a porta, salve o seu jogo e prepare-se para enfrentar o grande desafio do game. Não fique no meio da sala. Detone o mostrão usando a metralhadora até ele cair. Feito isso, retire a Adaga de Xian (Dagger of Xian) que está na barriga dele. Caso você não tenha tempo para recolher este item, atire no dragão novamente até que ele caia. Corra para a saída e prepare-se para o último desafio deste clássico.

Depois que o alarme disparar, abra o armário e pegue as armas



FASE 18 - HOME SWEET HOME

Vá para o armário que fica entre a cama e o banheiro. Feito isso, destranque a porta, recolha a espingarda (shotgun) e os kits médicos. Agora, destrua todos os inimigos do quarto e volte para o armário para recolher os outros itens que estão disponíveis. Corra para o jardim, detone os inimigos e fique atento. Não saia da área central do jardim, pois os inimigos virão até você. O vilão que tem duas pistolas é o último chefe. Atire o máximo que puder neste inimigo e comemore. Você detonou um dos melhores títulos da série Tomb Raider para PS1.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Eidos • NA INTERNET: www.eidos.com

Ponto Forte: Excelente jogabilidade e variedade de quebra-cabeças.

Ponto Fraco: Neste episódio Lara está muito quadrada e com pouca sensualidade.

Diversão: 9,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL

9,0

Red Facti

A rebelião em Marte começou. Escolha sua melhor arma e salve os prisioneiros do planeta vermelho



Você assume o papel de Parker, um minerador rebelde



O visual 3D impressiona pelo realismo



São 15 armas futuristas disponíveis no game

Ficção científica, movimentos realistas e armas inteligentes. Estes são os principais ingredientes que fazem com que Red Faction se destaque entre os jogos de tiro em primeira pessoa. O título foi lançado para PS2 e PC e arrasa com gráficos realistas e estratégia de combate de alto nível.

O game segue a mesma linha de TimeSplitter e Quake 2, trazendo poucos quebra-cabeças, dezenas de inimigos e ação do começo ao fim. É sem dúvida nenhuma um jogo que não pode faltar em sua coleção.

História original

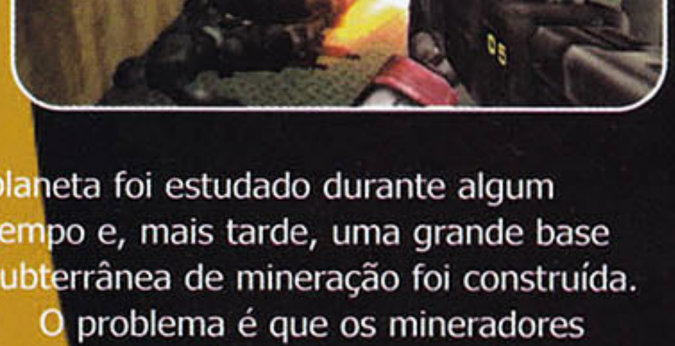
A história do game foi muito bem elaborada. Num futuro não muito distante, um grupo de astronautas conseguiu pisar em Marte. O planeta foi estudado durante algum tempo e, mais tarde, uma grande base subterrânea de mineração foi construída.

O problema é que os mineradores desta base trabalham em condições impróprias para a raça humana e estão sendo mortos por uma doença desconhecida.

A Ultor Corporation, companhia responsável pela base de Marte, não tomou nenhuma iniciativa para descobrir uma cura para a praga ou melhorar as condições de trabalho dos mineradores.

CONTROLES

✖, ▲	Ação/Seleção/Voltar Menu
■, ●	Seleção de armas
R1	Atirar
R	Atirar/Alterar item
L1	Saltar
L2	Abaixar
L3	Movimentação
R3	Visão/Mira
→	Mensagens
←	Guardar arma
↑	Mirar
↓	Centralizar mira
Select	Inventário
Start	Pausar/Opções



DICAS DOS MINERADORES

Itens importantes – Sempre que você encontrar pequenas caixas no chão, aproxime-se e pressione ✖. A caixa será automaticamente aberta. Caso haja algum item no compartimento, passe com o seu personagem sobre ele. Na maioria das vezes,

2 Jogadores

Dual Shock

Cartão de Memória

ON



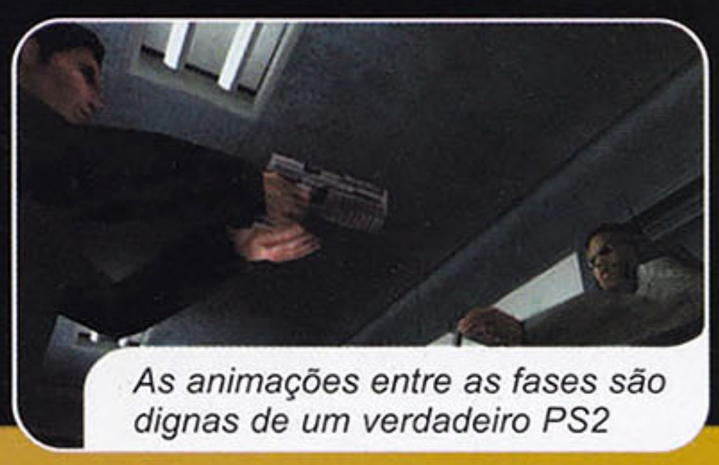
Use o lança-foguetes no veículo de mineração



Os cenários fictícios arrasam

O planeta vermelho é cheio de surpresas





As animações entre as fases são dignas de um verdadeiro PS2



Sua missão é escapar de marte e salvar os inocentes



Uma praga desconhecida está matando os trabalhadores



Como se isso não bastasse, a empresa ainda aumentou a segurança do local e começou a exigir que os trabalhadores elevassem a produção. Diante desta situação, um grupo de mineradores se rebelou contra o sistema e decidiu abandonar o planeta. Contudo, a empresa não aceitou as "demissões voluntárias" e resolveu eliminar os rebeldes.

Em meio a toda essa história você assume o papel de Parker, um ex-minerador que se uniu aos revoltosos. A ação acontece em primeira pessoa e em um cenário 3D.

Logo no início, sua missão é lutar "no braço" com os seguranças para conseguir sua primeira pistola. Ao todo são 15 armas disponíveis, entre as quais um lança-foguetes que permite conferir a localização dos inimigos, mesmo quando eles estão atrás de paredes e obstáculos. O interessante é que o impacto das explosões forma verdadeiras crateras no chão e nas paredes, o que é inédito num game deste tipo.

você encontra kits médicos, escudos e muita munição.

Lança-foguetes – O lança-foguetes é uma das armas mais devastadoras do game. Além de destruir e fazer buracos na maioria das superfícies, esta arma permite acompanhar os movimentos dos inimigos que estão atrás de paredes ou obstáculos. Por isso, não desperdice foguetes em alvos humanos ou pequenos. Prefira usar o lança-foguetes contra véiculos e construções inimigas.

Explosivos – Logo no início do jogo surgem alguns explosivos nos cantos das salas. Utilizá-los é muito simples: pressione ↑ para mirar o alvo e R1 para atirar. Quando a bomba estiver sobre o alvo, fique a uma distância segura e pressione R1 novamente para detonar o dispositivo. Esse equipamento é muito útil para destruir as paredes que apresentam um sinal amarelo ou as metralhadoras dos inimigos.



Esta arma permite ver os inimigos atrás de obstáculos

Escudo – Na primeira fase, você vai encontrar um escudo para se proteger dos tiros inimigos. Para usá-lo, aperte ■ ou ● e escolha o equipamento. Enquanto você estiver com o escudo, é impossível usar as outras armas. Portanto, só selecione este acessório quando estiver sob um ataque pesado ou cercado pelos soldados adversários.

Silenciador – Para não chamar a atenção dos inimigos, principalmente no início do jogo, use o silenciador em sua pistola. Para fazer isso, selecione o revólver simples e pressione R2.

Desvie dos inimigos – Principalmente numa partida multiplayer, você deve desviar o mais rápido possível dos tiros inimigos. Para isso, use L1 para saltar em alguns momentos e pressione R3 para escapar usando as laterais da tela. É muito importante fazer movimentos aleatórios, sem seguir uma ordem fixa, pois o adversário pode se antecipar.

Ficha Técnica

PRODUTOR: THQ • **NA INTERNET:** http://www.redfaction.com

Ponto Forte: Visual realista, variedade de armas e jogabilidade acima da média.

Ponto Fraco: Estilo de jogo manjado, nada original.

Diversão: 10,0

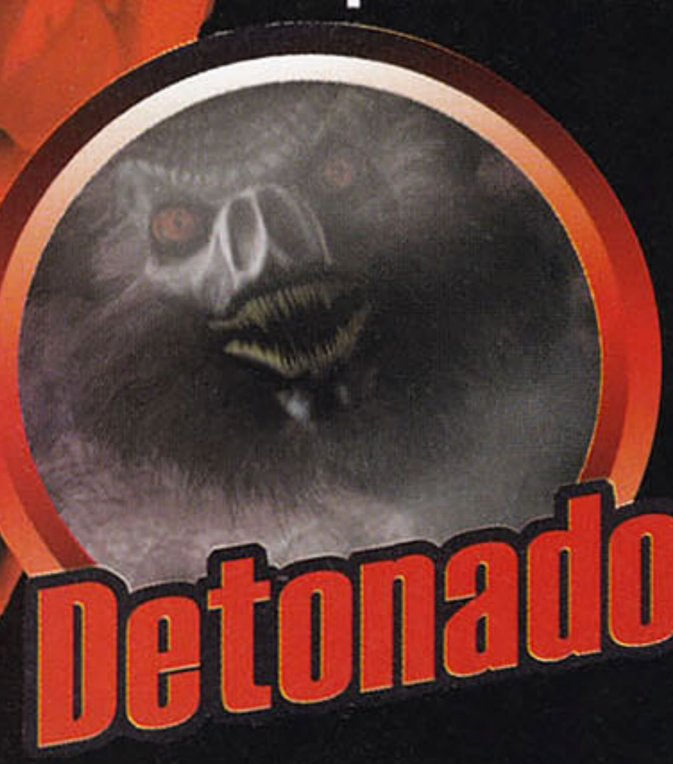
Plataforma: PS2

NOTA GERAL

9,0

Dracula 2
The Last Sanctuary

Ajude Jonathan nesta aventura sangrenta e acabe de uma vez por todas com o poderoso Conde Drácula



Detonado

Por Julio Wecchi

Se você conferiu o detonado de Dracula: The Ressurection, que foi publicado na edição 31, e achou que aquele era o fim do poderoso vampiro, prepare-se! O Conde Drácula está de volta em mais um jogo de arrepiar.

No game Dracula 2: The Last Sanctuary, da Infogrames, você confere a continuação desta incrível aventura. O jogo traz uma jogabilidade ainda melhor que a da primeira versão, inimigos mais perigosos e suspense do começo ao fim. Disponível somente para PS1 e PC, o título mistura centenas de quebra-cabeças, perspectiva em primeira pessoa e movimentação super-realista em 3D.

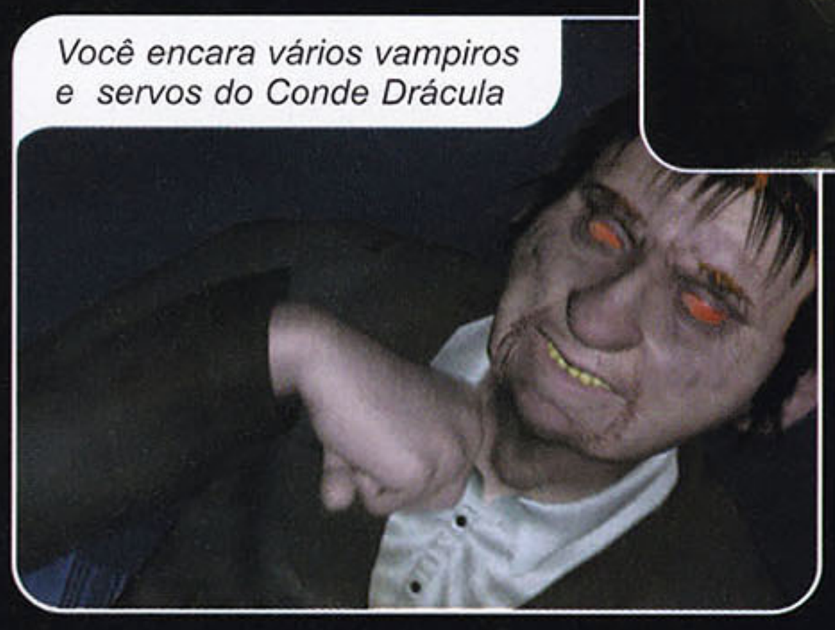


Esta é Mina, a esposa de Jonathan

A vingança do morcegão

O game começa exatamente após o término do primeiro título. Você assume o papel de Jonathan, o homem que resgatou Mina no castelo do perigoso Drácula, na Transilvânia, impedindo que ela se transformasse em uma vampira.

O problema é que o vampirão ainda sonha com a moça e quer tê-la ao seu lado a qualquer custo. Por isto, ele viaja para Londres para tentar rapitá-la novamente.



Você encara vários vampiros e servos do Conde Drácula



Os diálogos e vídeos arrasam com efeitos de luz e sombra

Sua missão é resolver diversos quebra-cabeças para destruir o vampirão e todos os seres das trevas que o seguem. Mas não adianta pensar que a tarefa será fácil. O segundo episódio é bem mais difícil que o primeiro e, além de ficar perdido sem saber o que fazer, você corre o risco de morrer, o que não acontecia no primeiro jogo

Dracula 2: The Last Sanctuary traz uma jogabilidade nova. Desta vez, Jonathan pode combinar itens, como acontece nos jogos da série Resident Evil e Parasite Eve. Além disso, o tempo para a solução dos quebra-cabeças é bem curto. Para facilitar sua vida, debulhamos todos os passos e quebra-cabeças do jogo. Confira o roteiro a seguir e não fique encalhado em nenhuma fase.

Controles

●	Inventário
✖	Ação/Avançar
L3 (analógico)	Movimentação
Start	Pause/Opções

1 Jogador

Dual Shock

Cartão de Memória

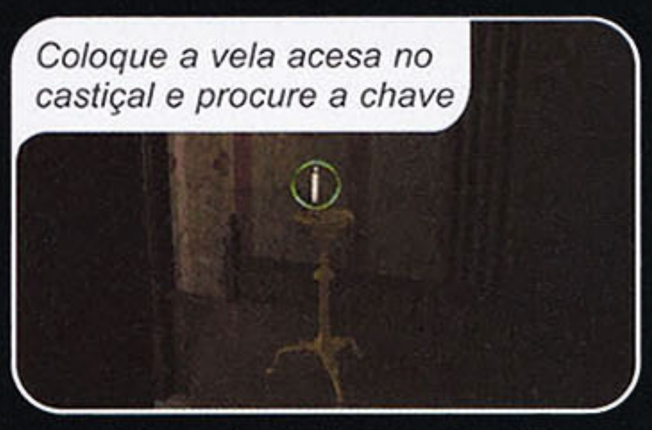
PRIMEIRO DISCO

Detonado



Lembre-se de recolher a grande chave na gaveta

1 Jonathan começa a aventura em Carfax, o último santuário do Conde Drácula em Londres. Você deve recolher quatro pedras enigmáticas que serão muito importantes mais adiante. Logo no início, vire à direita e explore o jardim. Aproxime-se do muro, examine o local e pegue a primeira pedra do enigma. Vá para o outro lado e observe a árvore mais próxima. Pegue o óleo, selecione a chave de seu inventário e entre na casa mal-assombrada. Suba as escadas e entre no quarto. Aproxime-se da mesa, abra a gaveta da direita e recolha a bússola. Agora, pegue a grande chave, o livro vermelho e a vela. Abra o baú, recolha o telescópio e o castiçal.



Coloque a vela acesa no castiçal e procure a chave

2 Aproxime-se da cômoda, pegue a ficha, a partitura e a caixa de fósforos. Explore o quadro e recolha o pedaço de papel. Vá para a parte de trás do biombo. Coloque o castiçal sobre o móvel e acenda a vela com os fósforos. Para isso, combine esses dois itens usando o seu inventário. Daqui em diante, prepare-se para combinar diversos itens desta forma. Quando o local estiver iluminado, recolha a chave que está pendurada na parede e use-a para abrir a outra porta. Aproxime-se do cadáver e recolha mais uma chave. Agora, acesse o seu inventário e carregue a sua arma. Um morcegão surgirá em seu caminho.



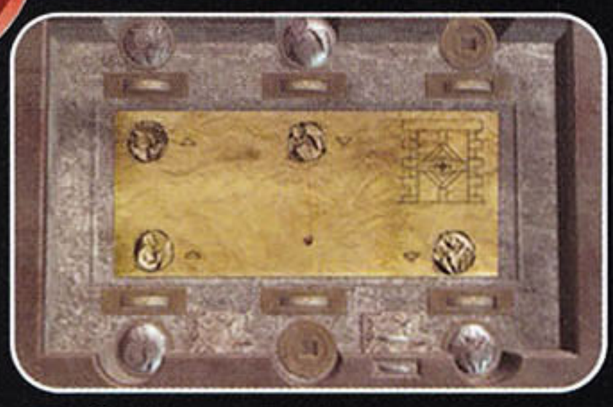
Deixe o espelho neste local para detonar o morcego

3 Atire na fechadura da outra porta para entrar na próxima sala. Seja rápido, ou você pode virar o lanchinho do monstrão. Dê um passo à frente e empurre o móvel que está à esquerda da porta. Aproxime-se da lareira e coloque a cadeira sob a janela. Volte para a lareira e recolha o pé-de-cabra e a segunda pedra do enigma. Suba na cadeira e use o pé-de-cabra. Aproxime-se da porta e recolha o espelho que está do lado direito. Coloque-o no centro do quarto e vá para o outro lado. Feito isso, retire o móvel que você colocou anteriormente e confira as animações. Antes de abandonar esta sala, recolha o outro espelho e corra para o primeiro quarto que você entrou.

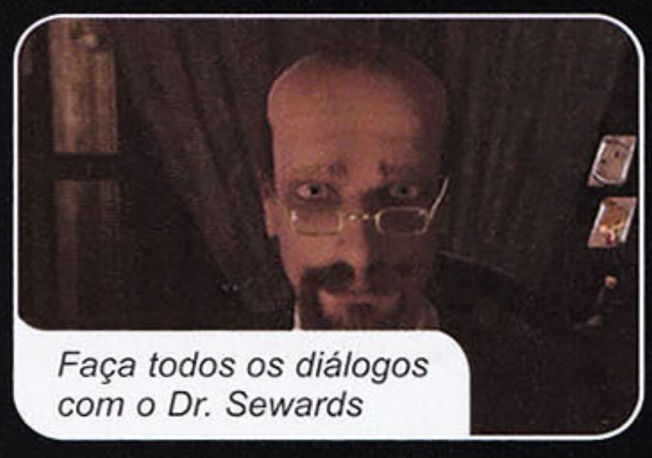


Após sair do quarto, vire à esquerda e salte no lustre

4 Um outro morcegão surge para infernizar a sua vida. Deixe o espelho no centro do quarto e comemore o fim trágico da criatura. Saia do local e corra o mais rápido possível para o lado esquerdo (não desça as escadas). Salte sobre o lustre para detonar os seguidores do Conde Drácula. Pegue o caminho à esquerda das escadas e siga em frente. Use o pé-de-cabra e encontre uma passagem secreta que leva ao porão. Arraste um dos caixotes e pegue o alicate. Empurre o outro caixote e pegue a terceira pedra do enigma. Faça o caminho inverso e saia da casa. Entre na piscina vazia e recolha a última pedra do enigma. Aproxime-se da bomba d'água e examine a parte superior do local.



5 Corte a corrente com o alicate, use o óleo nas dobradiças e abra a grade. Coloque o pedaço de papel no local e use o óleo para molhar o papel. Observe os símbolos que surgiram e coloque as quatro pedras na mesma ordem. Veja as roldanas que estão perto de cada pedra. Gire cada uma dessas roldanas e escolha os mesmos símbolos, um para cada pedra. Na parte inferior da bomba, gire a válvula. Volte para o porão e saia pela porta de ferro. Vire à esquerda e siga em frente. Suba as escadas de ferro até chegar ao outro lado. Entre na residência, confira as animações e avance até a porta.



Faça todos os diálogos com o Dr. Sewards

6 Você está no escritório do Dr. Sewards. Faça todos os diálogos, saia da sala e use a chave que Jonathan recebeu na porta de ferro, atrás do balcão. Você voltou para os esgotos. Siga em frente e entre no segundo túnel à direita. Continue avançando, recolha a corda do lado direito e observe o terminal vermelho. No lado oposto a esse terminal, pegue a válvula que está no chão e avance. No fim do túnel, combine a válvula com a corda e use os objetos na escada que está à sua frente. Siga em frente, aproxime-se da caixa de ferramentas e recolha a chave inglesa. Volte para o terminal vermelho e use a chave inglesa na válvula que está atrás de você.


Depois de usar a chave inglesa, rode a válvula

7 Recolha a válvula e volte para o local onde está a escada que você derrubou anteriormente para atravessar o buraco. Aproxime-se da parede do lado direito e observe os furos. Coloque a válvula neste local, aperte-a com a chave inglesa e rode-a. Vá para o local onde você pegou a chave inglesa e recolha a escada. Coloque esta mesma escada no canto direito do buraco por onde você acabou de passar. Desça por esta escada e pegue-a novamente. Atravesse o túnel e coloque a escada no canto esquerdo. Suba, selecione o revólver e atire nas grades para liberar a passagem. Saia dos esgotos para encontrar o cemitério. Avance sempre em frente até encontrar o portão principal.


Coloque a escada exatamente neste local

8 Gire 180º e pegue o caminho da esquerda até o fim. Vire à direita e use a chave para abrir o cadeado. Recolha a escada e volte para o portão principal. Gire novamente 180º e pegue o caminho da direita. Siga em frente e vire à esquerda. Observe a porta que está à sua direita e coloque a escada que você pegou neste local. Suba, abra a maleta, recolha a estaca e a cruz. Desça e prepare-se para enfrentar um vampiro. Use a cruz para derrubá-lo e aproxime-se dele. Detone-o com a estaca, recolha o relógio e suas anotações. Volte para o local onde você pegou a cruz e use a bússola imediatamente. Selecione o sentido NW, use o relógio e depois o telescópio no mesmo local.


Abra a gaveta e pegue o estetoscópio

9 Desça, volte para o portão principal, gire 180º e siga em frente. Aproxime-se do local onde estava o Drácula e aperte os olhos da estátua para entrar na tumba. Volte para o escritório do Dr. Sewards e aproxime-se da mesa. Abra as gavetas e pegue o estetoscópio. Na lareira, explore o quadro e encontre o cofre. São quatro travas que você deve liberar. Use o estetoscópio em cada uma delas e gire as travas até você escutar um som diferente. Para facilitar sua vida, selecione os números 8, 3, 4 e 6 (seguindo da esquerda para direita e de cima para baixo). Quando você abrir o cofre, recolha o anel do dragão, explore a bolsa e pegue o livro, o recipiente verde e o quadro.


Relaxe. Use a cruz neste vampiro carecão

10 Ainda no cofre, recolha a chave que está sobre o livro e gire 180º. Pegue a aliança de Mina que está no chão. Saia da sala e entre na outra porta. Desça as escadas, aproxime-se da mesa e pegue o tablete de açúcar. Combine o tablete com a caixa de fóforos e coloque-os na mesa. Depois que o mosquito entrar na caixa, recolha-a e suba a escada do outro lado. Entre na última porta e use a cruz no vampiro carecão. Quando ele estiver sentado e amarrado na cadeira, use a cruz novamente para derrotá-lo. Recolha a chave que está no bolso do vampiro e volte para o local onde você recolheu o mosquito. Use a chave na gaveta e pegue a seringa. Volte para a sala onde está o vampiro amarrado e use a seringa no carecão.


Mantenha a temperatura do experimento em 35º

11 Aproxime-se da escrivaninha, coloque o recipiente verde no tubo transparente e depois a seringa no mesmo lugar. Ponha o recipiente verde sob a espiral de vidro e observe a base do tubo. Regule o fogo e mantenha a temperatura em 35º (use "-" ou "+"). Recolha o recipiente, saia do local e entre na terceira porta à esquerda. Use a chave na fechadura, entre e dê o mosquito para Hopkins. Combine a poção do recipiente com o revólver e fale novamente com Hopkins. Saia e vá para o escritório do Dr. Sewards. Atenda o telefone e volte para o local onde estava o vampiro carecão. Aproxime-se da passagem que fica no canto esquerdo da sala e desça. Você voltou para os esgotos.


Use os óculos e acerte o vampiro com o revólver

12 Siga em frente e pegue o caminho da direita. Use os óculos e confira as pegadas no chão. Siga estas marcas, ative o interruptor da esquerda, use os óculos novamente no vampirão e observe o alvo em seu coração. Acerte este ponto com a pistola e diga adeus ao inimigo. Dê a volta e tome o outro caminho. Siga em frente e acesse o painel que fica ao lado da porta. Abra o sistema, coloque a grande chave no buraco da esquerda e tire-a em seguida. Combine o livro vermelho com a chave que surgiu em seu inventário e use os óculos. Arraste a chave para o penúltimo símbolo e explore a grande chave. Coloque o código 3582 e combine a grande chave com a chave que tinha surgido.



Use a espada no boneco do Conde Drácula

13 Coloque a grande chave no buraco. Entre, aproxime-se do projetor e coloque a ficha. Suba as escadas e deixe a partitura no órgão. Pegue o revólver sob a cama e saia da sala. Use os óculos e atire no inimigo. Avance, pegue o caminho da esquerda, abra o painel luminoso e ative o interruptor. Pegue a espada e use-a no boneco. Bata a espada nas cordas, vire à esquerda e recolha a corda com o gancho e a maçaneta. Suba as escadas, olhe para baixo e coloque a maçaneta no buraco.

14 Vire à direita e use a espada nas cordas. Suba as escadas e entre no sistema de ventilação. Pegue o caminho da direita, coloque a espada no ventilador e avance. Vire à esquerda, pegue a chave na grade e volte. Vire à esquerda (não volte pelo ventilador) e use a chave na próxima grade. Pegue a corda com o gancho e arremesse-a no boneco. Abra o tórax do boneco, pegue a ferramenta em forma de "U" e gire o pulso para recolher a chave beta que surge no dedo polegar. Entre no elevador à direita, acesse o painel e coloque a chave beta. Desça as escadas, converse com o Dr. Sewards e volte para o local onde está o órgão.

15 Use os óculos no órgão, ative o pino mais claro e entre na passagem secreta. Siga em frente e suba no barco. Avance e acesse o terminal que está ao lado da porta de ferro. Para abrir a porta, use a mesma dica da porta enigmática (passo 12), porém com o código 8462 na grande chave. Entre no porão da primeira casa e recolha as caixas que estão cobertas com um pano.Vá para a parte principal da casa e coloque estas caixas sob a escada. Pegue as três ferramentas e suba. No quarto, use a marreta na mesa e recolha as madeiras. Vá para o próximo cômodo e corte a cortina com o tesourão. Pegue o pedaço da cortina e volte para a parte principal da casa.



Coloque as ferramentas sobre os caixotes

16 Vá para o porão, quebre o caixão com o machado e recolha as madeiras. Corra para o local onde você colocou as caixas e deposite as madeiras e o pedaço da cortina em cada uma delas. Agora, vá para o quarto, entre atrás do biombo e pegue a vela. Acenda a vela com o fóforo, queime as caixas e as madeiras. Recolha a chave que está ao lado da outra porta e saia. Desça, gire a válvula e caia na água. Mergulhe do lado esquerdo, retire as madeiras e gire mais uma válvula. Feito isso, respire e mergulhe do lado direito. Entre na passagem mais alta. Jonathan está novamente nos esgotos. Siga em frente e suba as escadas. Você voltou para a parte externa do escritório do Dr. Sewards. Vá para a sala onde você usou a seringa no vampiro e abra a porta dupla com uma das chaves que você tem no inventário.

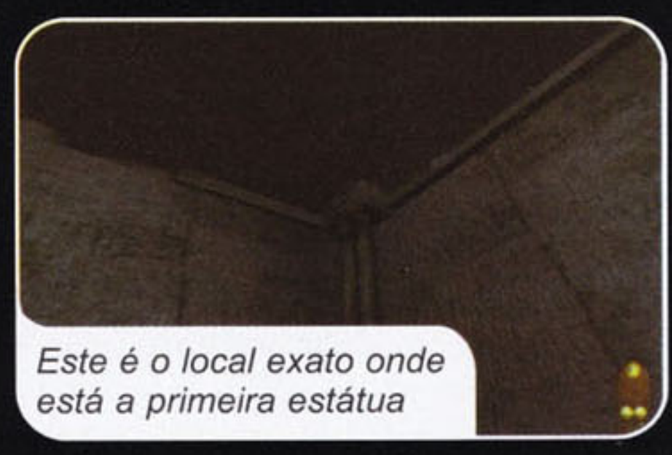


17 Pegue o papel ao lado e confira a mensagem. Coloque o dispositivo da direita dentro da caixa de madeira. Gire este dispositivo duas unidades para o lado esquerdo ("-"). Coloque a seringa na caixa e altere o código para 4. Coloque os outros dispositivos e examine-os. Regule o amperímetro para 7 (aperte o sinal de "+") e quebre o símbolo superior do primeiro dispositivo que você colocou na caixa. Agora, coloque a ferramenta em forma de "U" neste mesmo local e feche a caixa. Pronto, pegue a manivela e a caixa eletrônica. Saia pela passagem que leva aos esgotos, siga em frente, combine a manivela com a caixa eletrônica e arraste o botão inferior para o lado esquerdo. Agora use a caixa eletrônica nos ratos e volte ao inventário.



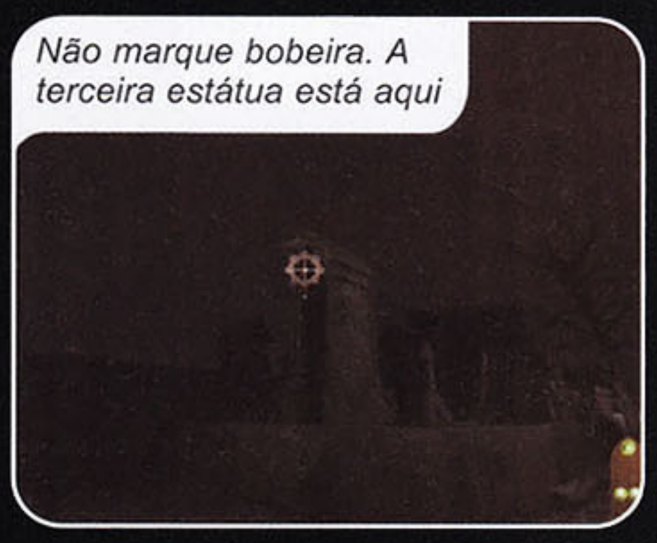
Depois de colocar a chave, ative o interruptor

18 Acesse o aparelho novamente e regule o marcador da direita para 7. Arraste o botão inferior para o lado direito. Acerte os ratos de novo e siga sempre em frente. Você vai encontrar o interruptor que Jonathan ativou anteriormente. Coloque a chave na fechadura do painel e ative o interruptor da direita. Pegue o caminho do outro lado, recolha as madeiras do chão e use-as para fazer uma ponte. Atravesse o buraco e suba. Você está novamente no cemitério. Tente entrar na tumba do Drácula e confira as animações. Agora, você deve detruir três estátuas para entrar na tumba do vilão. Volte para o portão principal do cemitério, tome o caminho da esquerda e observe o canto superior do muro.



Este é o local exato onde está a primeira estátua

19 Lá está a primeira estátua. Use a caixa eletrônica combinada com a manivela neste mesmo local. Repita o procedimento que você adotou com os ratos, porém com o marcador no número 4. Feito isso, volte para o portão principal e pegue o caminho da direita. Siga em frente, vire à esquerda e observe a tumba mais alta. Este é o local da segunda estátua. Repita o mesmo procedimento com a caixa eletrônica, mas use o número 6 no marcador da direita. Corra para o portão principal e pegue o caminho da direita.



20 A terceira estátua está no lado direito, numa tumba igual à em que estava a estátua anterior. O procedimento é o mesmo com a caixa eletrônica. No entanto, use o número 9 no indicador. Agora, vá para o lado direito do portão principal e explore a única lápide disponível. Abra a tampa, pegue o documento e a chave do dragão. Entre na tumba do Drácula, explore o brasão que está na base do túmulo e coloque os seguintes números no sentido da esquerda para a direita e de cima para baixo: 9, 2, 7, 8. Entre na passagem secreta e prepare-se para a segunda parte do game.



SEGUNDO DISCO

21 Siga em frente e vire à direita. Coloque o código 9, 4, 6, 2 no brasão, seguindo a mesma ordem do brasão anterior. Retire o pano do caixote, recolha a pá e o pé-de-cabra. Volte, suba sobre o monte de entulho e pegue as ferramentas. Aproxime-se da mesa e use essas ferramentas na gaveta. Pegue a roda de madeira e use as ferramentas no fundo da gaveta. Puxe a gaveta e pegue uma chave no fundo falso. Vá para o baú e use a chave. Pegue a dinamite e empurre um bloco de entulho do outro lado. Recolha o detonador e volte para o local onde você pegou a pá e o pé-de-cabra. Coloque a dinamite na boca da estátua e em seguida a roda de madeira. Vá para a outra ponta do fio e destrua tudo com o detonador.



22 Pegue a pedra redonda e atravesse o local. Depois do corredor, vire à direita e coloque a pedra no olho da estátua. Siga em frente e entre na penúltima cela. Arraste o esqueleto que está no centro, use a pá no solo e pegue o osso. Empurre o outro esqueleto, use a pá, pegue o documento e o crânio. Saia, volte quatro passos e vire à direita. Abra o armário, recolha o arco e o lampião. Explore a gaveta e pegue o medalhão. Suba na mesa e recolha as flechas. Saia e use o crânio no chão, em frente à porta. Acenda o lampião com os fósforos e combine o osso com o medalhão. Coloque o osso combinado sobre o crânio.



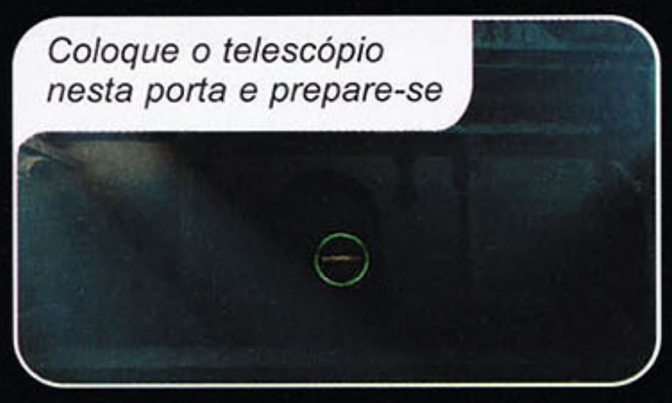
23 Agora, deposite o lampião ao lado do crânio e confira os resultados. Entre na passagem que se abriu, siga em frente e combine a poção do recipiente verde com o arco. Use esta arma para matar o morcegão que aparece. Desça as escadas até o fim e abra a máscara do esqueleto. Continue avançando e saia do local. Contorne o templo principal e use a pá atrás desse ponto. Recolha o pedaço do quadro e pegue a mão que segura uma cruz, que está atrás da lápide. Coloque o pedaço do quadro no local que está vazio no outro túmulo e use os óculos na lateral da entrada do templo. Coloque a mão que segura uma cruz neste mesmo local e entre no templo. Desça pelo lado direito. Jonathan está na parte de fora do castelo, no mesmo local do primeiro game.



24 Desça as escadas e converse com Dorko, uma mistura de feiticeira e vampira. Mostre a ela o verso do documento que você recolheu anteriormente e o medalhão com a pedra azul. Vá para a parte de fora, confira as animações e aproxime-se da porta do outro lado. Use os óculos e a aliança neste local. Pegue a corda com o gancho e volte para a parte de fora. Combine a corda com o gancho e o arco. Mire no outro lado e atire. Entre no quarto, observe a parede da esquerda e prepare-se para apertar os símbolos numa determinada ordem. Considere o desenho do cubo como o número 1 e aperte os seguintes símbolos no sentido horário: 1, 7, 3, 2. Recolha a chave em forma de cruz e saia do quarto. Prepare-se.

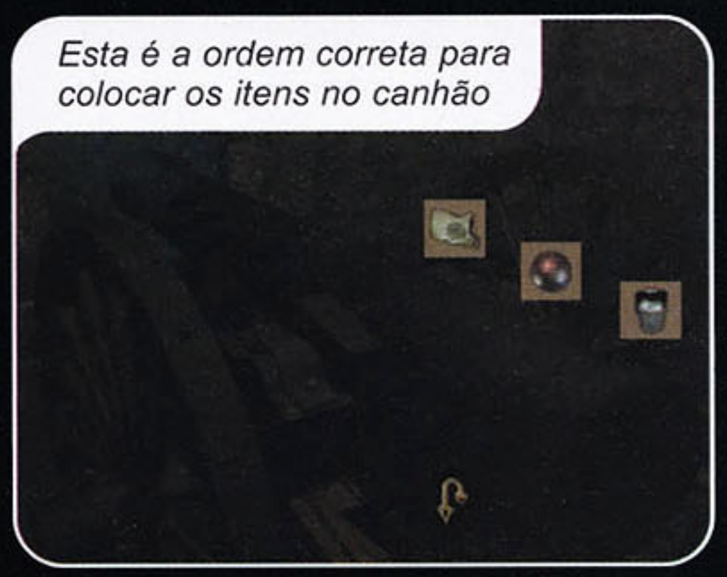


25 Vá para o centro do círculo vermelho e use o pé-de-cabra num dos túmulos. Recolha a medalha do dragão e gire 180°. Use os óculos ao lado do túmulo e observe a estrela no chão. Combine a chave em forma de cruz com a medalha do dragão e coloque o dispositivo sobre a estrela. Vá para o outro lado e entre na pequena porta estreita para acessar o andar superior. Aproxime-se da escrivaninha e recolha o papel xadrez. Volte um pouco, explore o outro brasão e use os óculos. Coloque a chave em forma de cruz na boca do brasão e entre na porta que se abre. No tabuleiro de xadrez, use o papel xadrez e aperte as letras na seguinte ordem: F, B, H, E, A, C, G, D. Recolha o papel xadrez novamente e saia da sala.



26 Desça as escadas e encare um xadrez mortal. O chão tem as mesmas cores de um tabuleiro. Se você pisar em algum bloco errado, será Game Over. Para não morrer de bobeira, suba sobre o penúltimo bloco preto (no sentido da esquerda para direita). Ande de um em um bloco na seguinte ordem: frente, diagonal esquerda para frente, diagonal esquerda para trás, lado esquerdo, diagonal esquerda para frente e um passo à frente. Pronto, use o telecópio na porta do outro lado e depois os óculos. Coloque a aliança no mesmo local e avance. Use os óculos novamente e a chave em forma de cruz na outra porta. Entre, acesse o painel ao lado da porta, aperte o interruptor do outro lado e um botão lateral. Entre no bonde.

27 Ative o painel interno do veículo e o botão vermelho. Após as animações, saia do bonde e entre novamente no veículo. Recolha a escada e coloque-a do outro lado. Suba pelo alçapão e acesse o pilar superior. Puxe uma alça sobre a sua cabeça (está na parte mais alta). Para não morrer nas garras do inimigo, corra para o lado esquerdo e use o pé-de-cabra na cabeça da estátua. Desça as escadas, pegue o pedaço de madeira e entre na sala à esquerda. Recolha o balde, suba novamente e pegue o caminho da direita. No buraco do chão, use o pedaço de madeira e atravesse. Afaste o canhão, pegue a bola de ferro e caia no buraco. Recolha mais um pedaço de madeira e uma bandeira. Saia do buraco, recolha o pedaço de madeira, use o balde na neve e desça as escadas.



28 Aproxime-se do canhão e coloque os seguintes itens no sentido da direita para esquerda: balde de neve, bola de ferro e bandeira. Use os fósforos no pedaço de madeira e coloque-o no canhão. Saia do local, desça as escadas e use o outro pedaço de madeira para completar o degrau das escadas. Volte mais um pouco, pegue mais um pedaço de madeira e complete a escada do outro lado. Atravessar o local é muito simples: use o último pedaço de madeira que você pegou, atravesse e recolha a madeira novamente. Faça isso até alcançar o outro lado. Examine o cadáver e recolha as chaves. O fim está muito próximo. Entre no elevador, use a chave de cartão no terminal do elevador e pressione o botão inferior.

29 Aperte o botão superior e saia rapidamente do elevador. Combine as flechas no arco e atire na parte superior da pequena torre. Você está no centro de todos os caminhos. Agora, Jonathan terá que encontrar três manivelas. Atravesse a ponte que surge e vire à direita. Desça as escadas e recolha o crânio do esqueleto. Agora, tome cuidado com o próximo lance de escadas. Você deve pisar somente nos degraus de número 1, 3, 6, 7, 9 e 10. Aproxime-se da estátua, use o crânio na mão e depois o pé-de-cabra. Feito isso, recolha a primeira manivela. Suba as escadas novamente e volte para o início, o centro de todos os caminhos. Desça pelo caminho da direita e ative a corrente do lado esquerdo. Você tem alguns segundos para puxar mais algumas correntes antes que a ponte baixe na lava.



30 Considere a corrente mais próxima da esfera como o número 1. No sentido horário, puxe as correntes de número 1, 5, 2, 4, 6, 3. No outro lado, recolha a segunda manivela. Volte para o núcleo principal e pegue o outro caminho (as escadas que sobem). Explore o ovo, gire 180º, dê um passo à frente e observe o lado esquerdo. Use os óculos e veja as animações. Combine o recipiente com o arco e atire. Do outro lado, faça o mesmo no escudo. Acerte no buraco (parte interna) e use a seringa no ovo. Recolha a terceira manivela. Volte para o núcleo dos caminhos e coloque as três manivelas no painel de madeira.



31 Neste mesmo local, explore as gavetas e recolha as três pedras. Vá para a sala com lava e aproxime-se da esfera. Esplore a base do local e coloque as três pedras. Abra o globo superior e volte para o local anterior. Recolha as três manivelas e encaixe-as no globo da sala de lava. Abra o local onde você colocou as pedras e recolha o objeto que se formou. Leve este objeto para o painel de madeira, atravesse a sala de lava e encontre um elevador. Entre, dê a aliança para Mina, coloque o medalhão com a pedra azul no chão e confira as fantásticas cenas de encerramento.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Infogrames • **NA INTERNET:** www.infogrames.com

Ponto Forte: Visual detonante, mais inimigos e trilha sonora cheia de suspense.

Ponto Fraco: Requer muita paciência e dedicação.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL

9,0

Motocross Mania

Este game de motocross é indicado somente para os amantes do esporte





Você compete com três motos diferentes: 125, 250 e 400 cc



Após vencer uma corrida, seu piloto recebe um prêmio em dinheiro

Se você gosta de motocross e quer experimentar um jogo diferente, prepare-se. A produtora Take 2 acaba de lançar uma versão de Motocross Mania para PlayStation. Neste novo título, você pilota uma supermoto em pistas cheias de buracos e morros acidentados. O game é uma adaptação do jogo para PC, mas ficou devendo muito, principalmente devido aos gráficos de baixa qualidade. Contudo, a jogabilidade é razoável e você pode competir em vários modos de jogo, inclusive um multiplayer.

Controles

- ▲ . . . . . Câmera reversa
- ✖ . . . . . Acelerador
- ■ . . . . . Freio
- ● . . . . . Câmera
- R1 . . . . . Câmera lateral direita
- L1 . . . . . Câmera lateral esquerda
- R2 e L2 . . . . . Manobras
- Start. . . . . Pausar/Opções
- L3 . . . . . Movimentação

Moto mexida

São três os modos principais de jogo: Motocross, Supercross e Freestyle. Os dois primeiros são compostos por corridas e, conforme o seu desempenho em cada prova, seu piloto recebe uma quantia em dinheiro. Com bastante grana no bolso, é possível envenenar a moto comprando um chassi mais leve e pneus melhorados, entre outros itens. Estes investimentos são essenciais para quem quer manter uma boa colocação durante o campeonato.

Já o modo Freestyle é um tipo de competição diferente. Vence quem realizar as melhores manobras e, conseqüentemente, somar o maior número de pontos em um determinado período de tempo. As manobras são divertidas e vão de gestos com os braços a giros alucinantes de 360º.

Todos os modos permitem uma partida multiplayer com dois jogadores simultâneos e trazem motos de 125, 250 e 400 cilindradas. Você começa na

2 Jogadores

Dual Shock

Cartão de Memória

GAMES DE MOTOCROSS

Confira a lista dos melhores simuladores de rally e motocross que foram lançados para PS1:

Jogo	Produtora
Championship Motocross	THQ
Championship Motocross 2001	THQ
Jeremy McGrath Supercross 98	Acclaim
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
Motocross Mania	Take 2
MTB Dirt Cross	Sammy
Supercross 2: McGrath vs. Pastrana	Acclaim
SuperCross 2000	Electronic Arts
SuperCross 2001	Electronic Arts
SuperCross Circuit	989 Studios
Rally Cross	Sony
Rally Cross 2	Sony



Os pilotos fazem graça durante as manobras aéreas

categoria de 125 cilindradas e, conforme vai vencendo, passa para as categorias mais fortes.

Se você já curtiu Championship Motocross, da THQ, ou SuperCross, da Electronic Arts, vai se decepcionar. O visual é muito pobre, inclusive nas animações de quedas e manobras do personagem. Quando o seu piloto cai da moto, a animação apresenta algumas falhas. A impressão é de que alguns quadros foram perdidos.

Não há dúvidas de que a produtora não aproveitou todo o potencial do PS1. No entanto, a jogabilidade e a trilha sonora de puro rock estão dentro da média para um jogo de motocross. Se você já comprou Motocross Mania, confira as manobras e os truques inéditos que separamos especialmente para você e impressione seus amigos.



DICAS RADICAIS

Manobras nervosas – Confira a seguir as melhores manobras para detonar no Modo Freestyle. Faça os movimentos durante o salto e não se esqueça de usar os botões direcionais para endireitar a moto antes de cair.

No Hander	R2 + ↓
Bashop	R2 + ↓, ←
Heel Clicker	R2 + ←
Lazy Boy	R2 + ↑, ←
No Footer	R2 + ↑
Rear Fender Grab	R2 + ↑, →
Nac Nac	R2 + →
Fendergrab	R2 + ↓, →
Nothing	L2 + ←
Superman	L2 + ↑
Coffin	R2, L2 + ←
Suicide Chicken	R2, L2 + ↑

Truques de pilotagem – Para se dar bem nas corridas, acompanhe as dicas abaixo e garanta o primeiro lugar em todas as provas.

1 – Fique sempre atento às setas de indicação. A maior parte das pistas do jogo é complexa e cheia de curvas fechadas. Por isso, toda vez que uma seta surgir na tela, procure virar rapidamente para o lado indicado.

2 – Use os freios sempre que necessário e evite frear quando seu piloto estiver dentro da curva. Aperte ■ principalmente durante os trechos em linha reta.

3 – Quando você saltar muito alto, tome cuidado para não cair da motocicleta. Para isso, aperte ↑ ou ↓ e controle o ângulo da moto. É muito importante que o pneu traseiro seja o primeiro a tocar o chão.

4 – Permaneça no meio da pista e evite se aproximar muito das paredes laterais de proteção, pois qualquer batida é o suficiente para você sair voando da moto.

5 – Memorize todos os detalhes de cada pista. Isso é muito importante para aumentar o seu rendimento no campeonato. Se for preciso, corra no mesmo circuito várias vezes.

Confira as dicas ao lado e faça bonito no modo FreeStyle



Ficha Técnica

PRODUTOR: Take 2 • **NA INTERNET:** www.take2games.com

Ponto Forte: Efeitos sonoros razoáveis e jogabilidade realista.

Ponto Fraco: Visual fraco com poucos detalhes gráficos. Tem falhas de animação.

Diversão: 6,0

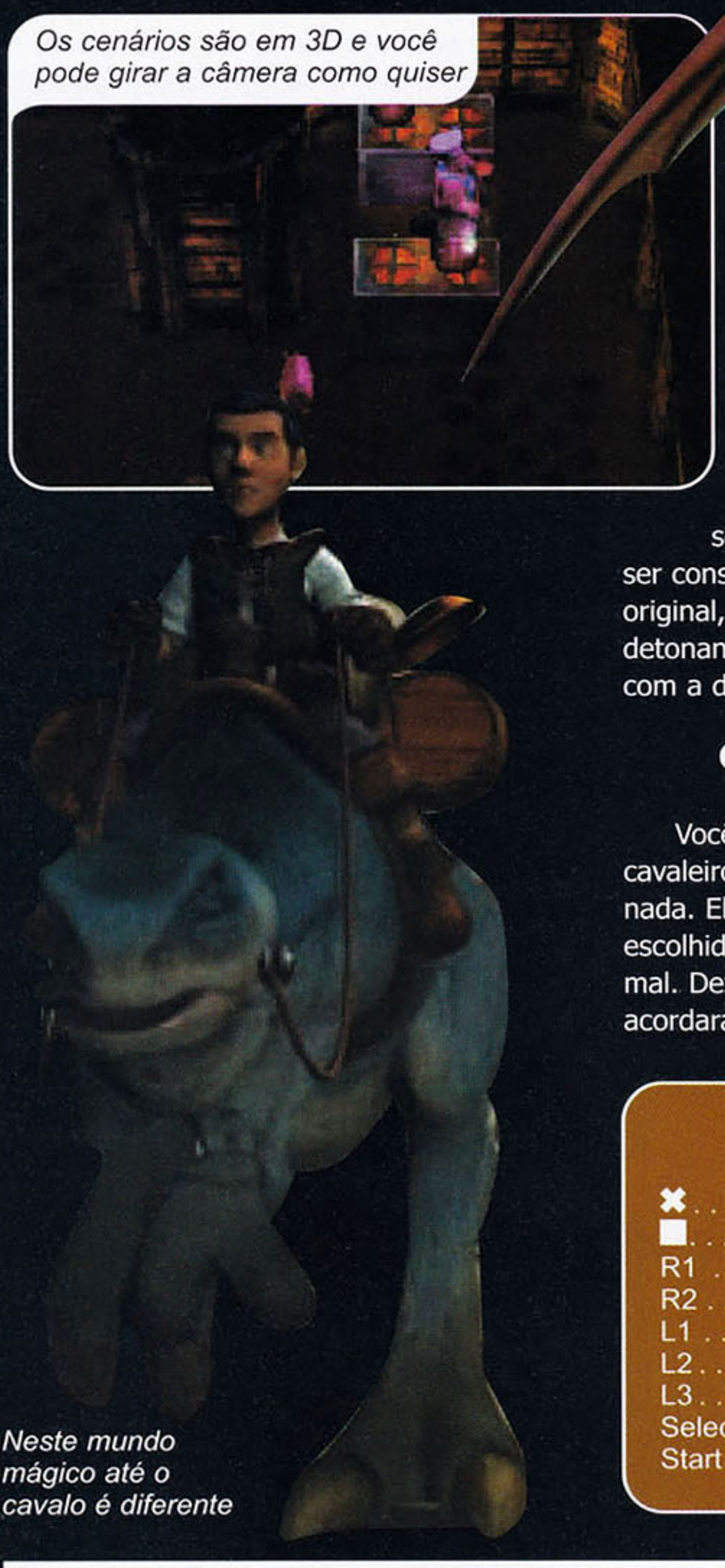
Plataforma: PS1

NOTA GERAL

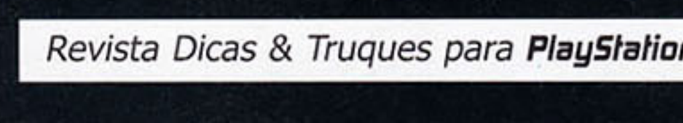
5,5

TechnoMage

Este novo TechnoMage bateu a versão para PC e deve estar entre seus títulos favoritos de RPG



Os cenários são em 3D e você pode girar a câmera como quiser



Neste mundo mágico até o cavalo é diferente

Enquanto o novo Final Fantasy não chega, aqueça seus dedos no RPG TechnoMage. O jogo, que foi desenvolvido pela Sunflower, é uma adaptação da versão de mesmo nome disponível para PC. E, ao contrário do que se esperava, o game não sofreu perdas na qualidade gráfica, sonora e jogabilidade. Ele pode até ser considerado melhor que o jogo original, já que apresenta animações detonantes e jogabilidade muito parecida com a dos grandes RPGs.

Criaturas malvadas

Você assume o papel de Melvin, um cavaleiro medieval que não tem medo de nada. Ele é o herói da história e foi escolhido para lutar contra as forças do mal. Dezenas de criaturas carnívoras acordaram e sairam do mundo subterrâneo. Muitos inocentes foram mortos cruelmente e você é a única esperança para salvar o resto da humanidade.



Melvin enfrenta inimigos com armas medievais e poderes mágicos

No desenrolar do jogo o seu personagem poderá usar vários equipamentos, que vão de armas grosseiras a poderes mágicos. Os cenários são todos em 3D e, dependendo da situação, será preciso usar os botões L2 e R2 para ajustar a câmera.

Assim como a maioria dos games no estilo RPG, seu herói pode interagir com

Controles

✖	Saltar
■	Próximo diálogo/Ação
R1	Mapa
R2	Girar câmera para a direita
L1	Relatório
L2	Girar câmera para a esquerda
L3	Movimentação
Select	Inventário
Start	Pausar/Opções

DICAS MEDIEVAIS

Explore tudo – Sempre que puder, explore todos os objetos de cada ambiente. Para isso, aproxime-se do local desejado e use o botão ■. Móveis como armários, baús e caixotes sempre guardam itens e chaves importantes para o seu avanço no game.

Câmeras – É muito importante pressionar R2 e L2 para otimizar o ângulo de visão, principalmente quando você estiver em ambientes fechados e pequenos. Com o auxílio desses botões, você pode encontrar portas e objetos para seu personagem explorar.

1 Jogador | Dual Shock | Cartão de Memória


Algumas fases trazem armadilhas e surpresas


Seu herói pode interagir com qualquer personagem


Aproxime-se do morador e pressione ■ para conversar

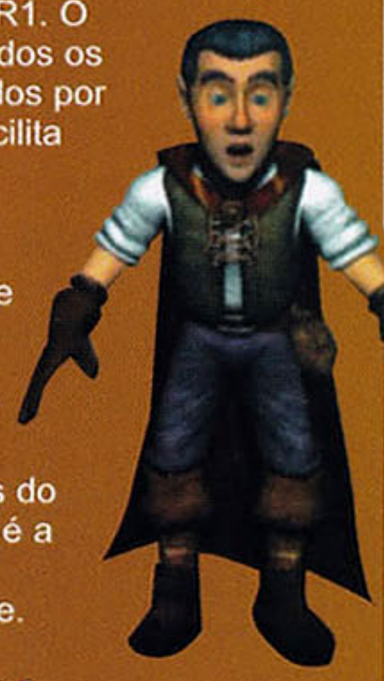


qualquer personagem. Além disso, todos os diálogos são armazenados na memória, para que você possa visualizá-los a qualquer momento. Este recurso é muito útil e facilita bastante a jogabilidade, principalmente nas fases mais avançadas

Para você não se perder, existe um mapa que mostra a sua localização na cidade e um inventário. Este último organiza todos os itens, equipamentos e o status de Melvin. Agora, acompanhe os macetes indispensáveis que estão no quadro abaixo e comece o jogo com o pé direito, sem nenhuma dificuldade.

Este é Melvin, o herói que não tem medo de nada

Mapa essencial – Para ativar o mapa, pressione o botão R1. O mapa apresenta todos os lugares indentificados por símbolos, o que facilita bastante o entendimento. Os desenhos são bastante intuitivos e trazem as respectivas descrições.



Inventário – Depois do mapa, o inventário é a ferramenta mais importante no game. Aperte Select para entrar no inventário e confira todos os detalhes que aparecem. Para facilitar sua vida, traduzimos para o português as principais opções que você pode utilizar ao longo do game.

EXP: Experiência
STR: Armas e equipamentos
INT: Magia e poderes especiais
CON: Equipamentos de defesa
MYS: Itens misteriosos

Diálogos – Durante o jogo, Melvin conversa com dezenas de personagens. Alguns ajudam o nosso herói, enquanto outros só querem mesmo jogar conversa fora. Para não se confundir, pressione L1 e confira na tela "Question Log" o resumo de todos os diálogos. Esta tela é indispensável durante todo o game.









Entre inimigos e batalhas, nosso herói "não perde tempo"

OS MELHORES RPGs

Acompanhe na lista a seguir os melhores RPGs disponíveis para seu PS1:

Jogo	Produtora
Alundra	Activision
Alundra 2	Activision
Breath of Fire IV	Capcom
Digimon World 2	Bandai
Dragon Warrior VII	Enix
Final Fantasy IV	Square
Final Fantasy IX	Square
Final Fantasy VII	Square
Final Fantasy VIII	Square
Legend of Dragoon	Sony
Legend of Heroes	Sony
Legend of Legaia	Sony
Legend of Mana	Square
Lunar 2: Eternal Blue	Work Designs
Wild Arms	Sony
Wild Arms 2	Sony

Ficha Técnica

PRODUTOR: Sunflower • **NA INTERNET:** Não disponível.

Ponto Forte: História original, animações arrasadoras e interatividade com os personagens.

Ponto Fraco: O visual do game poderia ser melhor.

Diversão: 8,0

Plataforma: PS1

NOTA GERAL

7,5

2 Jogadores | Dual Shock | Cartão de Memória

Digimon: Digital Card Battle

Divirta-se neste Card Game e vença todos os Digimons malvados do mundo digital



Cada participante recebe quatro cartas diferentes


Os combates são em 3D com animação e movimentação



Neste game, não é nada fácil vencer o computador


Agumon tem os mesmos poderes dos desenhos

Os monstrinhos digitais chegaram numa nova aventura para PlayStation. Se você está pensando que são os Pokémons, esqueça. Digimon: Digital Card Battle traz os principais monstrinhos dos desenhos animados num divertido game. Você pode controlar vários monstros e precisa cuidar da alimentação, ataque e da digivolução de cada um deles. Para quem não sabe, a digivolução é a transformação do monstrinho em um outro mais poderoso.

Digicartas

O jogo tem um estilo conhecido como Card Game (um tipo de jogo com cartas). A jogabilidade é simples, mas você terá que aprender as regras e como funcionam os itens e cartas que surgem na tela. Para facilitar, existe uma fase tutorial no começo do game que explica passo-a-passo tudo o que você precisa saber para detonar os adversários.

São quatro cartas sortidas disponíveis, cada uma com um Digimon ou um item especial. Você escolhe uma dessas cartas com o seu melhor digimon para representar o guerreiro principal. As demais cartas servem para otimizar seus ataques e diminuir a energia adversária. São três estágios de jogo: preparação, digivolução e batalha, todos definidos através do uso e das combinações de cartas.

No final do estágio da digivolução, surge uma animação em 3D com os monstrinhos em pleno combate. Confira as dicas para você debulhar os adversários e impressionar seus amigos.



Controles

▲ ..... Voltar Menu/Ataque
✕ ..... Avançar Menu/Ataque
■ ..... Menu cartas
● ..... Ataque

DICAS DIGITAIS

A carta mais poderosa – Existem algumas cartas no game que são uma espécie de coringa e podem garantir logo de cara a sua vitória. Se você receber uma carta chamada Level Mega, use-a e comemore a vitória.

Parceria com Veenom – Logo no início, selecione Veemon como seu parceiro. Ele tem três Digi-Eggs e leva muita vantagem em relação a Hawkmon e Armadillomon. Ele é ideal para detonar os inimigos com o comando ■.

A carta mais forte – Se você receber a carta Omegamon, pode comemorar. Este é o ataque mais forte para seu monstrinho e traz dois supercanhões para detonar o adversário. Use esta carta na mão principal e boa sorte.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Bandai • NA INTERNET: www.bandai.com

Ponto Forte: Jogabilidade inteligente e combates em 3D.

Ponto Fraco: Se você detesta os Digimons, fique longe deste game.

Diversão: 6,5

Plataforma: PS1

NOTA GERAL **6,5**

luta

2 Jogadores | Dual Shock | Cartão de Memória

Bloody Roar 3

A melhor versão de Bloody Roar chegou com gráficos realistas e muito mais sangue


O lutadores se transformam em monstros poderosos


O game tem 12 lutadores liberados e mais alguns secretos


Os combos são alucinantes e cheios de luzes coloridas

Golpes animais, monstros e muito sangue. A terceira versão de Bloody Roar está chegando ao PS2 com todos estes componentes violentos. Assim como nas duas versões anteriores, lançadas para PS1, você escolhe um lutador humano que se transforma num monstro durante o combate. O seu objetivo é destruir o inimigo a qualquer custo em uma luta sem regras. Para isso, você pode usar golpes básicos e poderes especiais iguais aos do clássico Street Fighter.



Bestas ou animais?

O game traz 12 lutadores básicos. Você enfrenta um inimigo de cada vez e deve vencer um determinado número de rounds para liberar as demais fases. O grande diferencial deste game em relação aos outros do gênero é o Modo Beast, que transforma seu personagem num monstro com habilidades de algum animal. Além de arrancar mais energia dos inimigos, este modo permite combos alucinantes que espalham muito sangue na sua telinha. O detalhe é que se você receber muitos golpes do oponente, seu lutador voltará ao normal, ficando em total desvantagem em relação ao inimigo. O único ponto fraco na jogabilidade é o número reduzido de golpes especiais.

Controles

▲	Agarrar
✖	Chute
■	Soco
●	Besta
R1	Defender
L1	Beast Drive
R2	Desvio à direita
L2	Desvio à esquerda
Select	Voltar Menu
Start	Pausar/Opções

MACETES ANIMAIS

Menu secreto – Entre no menu principal do game, selecione "Options" e pressione os botões L2 e ●. Uma série de opções serão exibidas no canto superior esquerdo da tela. Você poderá editar uma luta do jeito que quiser e conferir ângulos inéditos do game. Para isso, use os botões Select e Start para voltar e avançar, respectivamente.

Modo Beast – Cada lutador tem duas aparências diferentes: homem e monstro. Esta última, que também é chamada de Modo Beast, permite movimentos especiais e golpes muito mais fortes. Para ativar este modo, você deve encher a pequena barra inferior com golpes e combos. Quando ela estiver completa, pressione ● duas vezes.

Beast Combos – Os Beast Combos são os melhores golpes para detonar com a energia e ataque adversário. Para fazer estes movimentos, seu personagem deve estar em Modo Beast, transformado no respectivo monstro. Cada lutador tem dois combos diferentes que podem ser acionados em qualquer momento. Execute um dos comandos abaixo e impressione seus amigos:
Combo 1: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + ●
Combo 2: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + ●

Ficha Técnica

PRODUTOR: Activision • **NA INTERNET:** www.activision.com

Ponto Forte: Visual arrasador, movimentação realista e trilha sonora detonante.

Ponto Fraco: Poucos movimentos especiais e excesso de violência.

Diversão: 9,0

Plataforma: PS2

NOTA GERAL

8,5

Mo

CARACTERÍSTICAS

CABOS:
- Compatíveis com PS2
- Revestimento anti-ruídos
- Contatos em ouro 24K
- Transferência de alta qualidade
- Três metros de comprimento
- Isolante a base de nitrogênio
- Material resistente

POWERSTATION:
- Cabos de alta qualidade
- Proteção para conexões Ethernet
- Plugues divididos por cores
- Espaço extra para fontes
- Trava anti-criança
- Seis tomadas diferentes
- Cabo de alta resistência

nster Game

Babe nestes novos acessórios desenvolvidos exclusivamente para o PlayStation 2





São quatro cabos diferentes e um filtro de linha, todos feitos sob medida para o PS2

Por Julio Wecchi

Se você acha que os cabos de áudio e vídeo que acompanham o PS2 são imbatíveis no quesito qualidade, prepare-se para mudar de idéia. Com o conjunto de acessórios que testamos este mês, além de ganhar muito em performance, seu PS2 estará protegido contra descargas elétricas e outros problemas. O kit completo, que é fabricado pela empresa norte-americana Monster Cable, é composto por quatro cabos diferentes e um filtro de linha.

Imagem e som

Todos os produtos da linha Monster Cable foram testados e aprovados pela nossa redação. E isso não aconteceu por acaso. Os cabos são fabricados com material mais resistente que os originais do PS2, contam com isolante especial de nitrogênio e conectores em ouro 24 quilates. Para muitos pode parecer pura frescura, mas estes pequenos detalhes são o suficiente para cortar todos os ruídos que prejudicam a qualidade de imagem e som.

O primeiro modelo testado foi o Gamelink 200, um cabo de Vídeo Composto parecido com os modelos convencionais da Sony. Ele conta com três metros de fio, mas apresentou poucas melhorias na imagem.

Já o Gamelink 300 é um cabo AV S-Vídeo que proporciona maior qualidade na imagem. Mas para poder usá-lo é preciso que você tenha um aparelho de TV que suporte este sistema.

O último modelo é o Gamelink 400, o adaptador top de linha da Monster Cable. Ele utiliza o sistema Vídeo Componente e proporciona a melhor resolução já vista no PS2. Para instalá-lo é preciso que você tenha um televisor compatível e o Lightwave 100, um cabo óptico que utiliza a porta digital do PS2 que deixa o som de seu videogame com qualidade de cinema. É ideal para quem usa o PS2 para assistir filmes ou jogar games em DVD.



Além destes cabos, a Monster Games também fabrica o Powerstation 600, um filtro de linha que protege todos os aparelhos ligados a ele caso haja algum problema na rede elétrica. O acessório tem seis saídas e um protetor exclusivo para comunicação Ethernet.

Para adquirir qualquer um destes produtos, basta entrar em contato com a loja Audiovision.

TABELA DE PREÇOS

Confira a seguir o preço médio de cada um dos produtos testados:

Modelo	Preço
Gamelink 200	R$ 175,00
Gamelink 300	R$ 230,00
Gamelink 400	R$ 290,00
Powerstation 600	R$ 162,00
Lightwave 100	R$ 180,00

Fotos: Valério Romahn • Ilustração: Wilson Jr.
Modelo: Bianca Moretto - Setting Modelos
Produção: Letícia Bueno • Maquiagem: Marcos Ribeiro/C.Kamura (0xx11) 5561-0229 • Veste: Shorts Antishok Tel. (0XX11) 3062-2881 - Bota Mezzo Punto Tel: (0xx11) 3814-2870

Ficha Técnica

Fabricante: Monster Cable • **Na Internet:** www.monstergame.com

Onde encontrar: Audiovision (0xx11) 4616-6645 • **Preço médio:** Confira o quadro de preços.

Ponto Forte: Desenvolvidos especialmente para o PS2. Transmissão de sinal de alta qualidade.

Ponto Fraco: Preço um pouco elevado.

NOTA GERAL

8,0

PlayStation Mania

Acompanhe os lançamentos mais quentes de acessórios para Playstation 1 e Playstation 2



VIRTUAL MEMORY CARD SYSTEM

Este equipamento serve para você fazer backups de todos os seus saves games dos seus Memory Cards. O acessório usa a porta Paralela I/O do console (a mesma dos GameSharks mais antigos) e trabalha com até 900 blocos de informações. O único problema é que o Virtual Memory funciona somente nos antigos consoles PlayStation, da série 7000.

- Fácil instalação
- 900 blocos
- Interface gráfica
- Compatível somente com PS1

FICHA TÉCNICA
Fabricante: InterAct
Preço médio: US$ 50 • www.interact-acc.com

PS2 VERTICAL TOWER

Já está disponível no mercado de games uma base plástica muito útil para o PS2. O acessório permite colocar o videogame na posição vertical e traz espaços adicionais para guardar seus Memory Cards e CDs. Ideal para quem quer aproveitar espaço sem gastar muito.

- Espaço para Memory Cards
- Material plástico
- Design do PS2
- Disponível na cor preta

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Nyko
Preço médio: US$ 20 • www.nyko.com





SHARKPORT

Se você tem um PS2, já teve ter percebido que os games do console ocupam muito espaço no Memory Card. Para resolver esse problema, a InterAct lançou o SharkPort, um adaptador muito parecido com o Deskdrive, do PS1. Para quem não conhece, o acessório permite transferir os saves games para o computador (PC) e vice-versa.

- Permite pegar Save Games da Internet
- Software para transferência
- Compatível com PS2
- Conexão USB

FICHA TÉCNICA
Fabricante: InterAct
Preço médio: US$ 30 • www.interact-acc.com

Arquivos PlayStation

TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER









É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar o índice, ir até a página indicada e debulhar

A

Aladdin In Nasira's Revenge . . . 52
Alone In The Dark:
The New Nightmare (US). 60
Atlantis: The Lost Empire. 52

B

Battle Stations 60
Breath Of Fire 4. 60

F

Final Fantasy Chronicles:
Chrono Trigger 60
Final Fantasy Chronicles:
Final Fantasy 4 60
Fighting Force 63

G

Galerians. 52

H

Harvest Moon: Back
To Nature 63

L

Legacy Of Kain:
Soul Reaver (US) 63

M

Motocross Mania 64

R

Robo Pit 64
Rockman X5 (JP) 64
Roswell Conspiracies:
Aliens, Myths & Legends 53

S

Star Wars: Masters Of
Teräs Kasi 64
Streak: Hoverboard Racing. . . . 64
Street Fighter
EX 3 (PS2) 55
Surfing H30 (PS2) 54

T

Tales Of Eternia. 64
Tekken Tag
Tournament (PS2) 54
Thrasher: Skate & Destroy. 64
TimeSplitters (PS2) 55

W

Warjetz
Winning Eleven 2001:
J-League. 57
World's Scariest
Police Chases 59





ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

Detone os inimigos
O jeito mais divertido para derrubar os inimigos á atacando maçãs sobre eles. Para isso, procure uma barraca de frutas e recolha todas as maçãs que você puder. Agora, guarde sua espada e pressione ■ para arremessar a fruta. Uma boa tática é usar a mira em primeira pessoa através do botão L1. É impossível errar os inimigos.

Primeiro chefe
Para detonar o árabe gordão que aparece em seu caminho, não adianta atacar com a espada. Fique em média distância, use a mira e acerte uma maçã em sua cabeça. Quando ele ficar tonto, corra e ataque com a espada.

Câmera manual
Durante o jogo, a câmera não acompanha seu personagem como deveria e você acaba se atrapalhando para movimentar o personagem. Para resolver este problema, use R2 ou L2 para girar a câmera para direita ou esquerda, respectivamente.

Checkpoints
Quando seu personagem encontrar uma grande argola colorida, fique tranqüilo. Se por algum motivo seu herói morrer, você começará exatamente no local onde estava a grande argola que você encontrou. Este é o Checkpoint do game.

Quebre os vasos
Toda vez que você encontrar alguns vasos em seu caminho, quebre todos eles. Você poderá encontrar várias moedas de ouro e itens especiais que serão muito úteis em sua jornada.

Não acerte os animais
Você encontra vários animais em seu caminho, desde pequenos porcos até bodes e camelos. Cuidado. Não machuque esses animais, pois eles não são seus inimigos. Caso contrário, eles ficarão zangados e seu personagem poderá perder energia de bobeira.

Gênio camarada
Sempre que possível, passe sobre a lâmpada mágica e converse com o nosso amigo gênio. Durante o diálogo, ele diz algumas dicas importantes e informações sobre sua próxima missão.

Pendure-se na corda
Quando você encontrar uma

A

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Cristais Verdes
Para liberar todas os itens extras dos menus "Concept Art" e "Model Viewer" que estão dentro da opção "Special Features" será necessário recolher 13 cristais verdes que estão "perdidos" em cada fase. Confira abaixo a localização de cada um deles:

Fase 1
Depois de escolher o bumerangue, corra para o porão, aproxime-se do porta-livros que está na frente da prateleira e aperte ▲ para abrir uma passagem.

Fase 2
Quando você passar entre as hélices, pegue o caminho da esquerda.

Fase 3
Após passar por três águas-vivas alinhadas, mantenha o rítmo numa profundidade média.

Fase 4
Depois de colocar os dois cristais nas estátuas, entre na caverna.

Fase 5
Perto do final da fase, salte sobre os blocos que aparecem, acione os dois interruptores.

Fase 6
Ambiente localizado antes da sala onde está o cristal de fogo.

Fase 7
Quando a pista ficar alagada pela segunda vez, observe o lado direito.

Fase 8
Na plataforma do lado esquedo do segundo prédio.

Fase 9
Local onde você conversa com o pequeno atlante, atrás da pedra maior.

Fase 10
Quando seu herói entrar na sala com a estátua que lança bolas de fogo, vire à esquerda.

Fase 11
Passe pelo segundo Check Point, corra para a plataforma central e vá para o lado direito.

Fase 12
Sobre uma das pontes, mais ou menos no meio da fase.

Fase 13
Enquanto você enfrenta o comandante, requer todas as letras da palavra "Atlantis".

PERSONAGENS

Milo Thatch
É o principal personagem do game. Pode escalar grandes paredes e traduzir textos escritos pelo povo de Atlantis

Gaetan Moliere (Mole)
O geólogo da expedição. Consegue cavar túneis embaixo da terra e, com a ajuda de uma lanterna, pode explorar ambientes escuros.

Vicenza Santorin (Vinny)
O personagem mais forte dio grupo de heróis. Especialista em bombas e poderosos explosivos.

Audrey Ramirez
Pode consertar qualquer equipamento mecânico usado pelo grupo de heróis. Ela tem um sinalizador de luz de longo alcance, muito útil para iluminar ambientes escuros.

Kida
É a princesa de Atlantis. Por causa da sua autoridade, pode passar pelos guardas da Atlântida sem nenhum problema. E ainda ativar equipamentos do povo de Atlantis.

Sra. Packard
Responsável pela comunicação entre os heróis. Use essa bondosa senhora para salvar o jogo.

G

GALERIANS
(Roteiro para debulhar todas as fases do game)

DISCO1

ESTÁGIO A - MICHELANGELO HOSPITAL

1 - Você começa no 15º andar do Hospital Michelangelo, numa sala onde são feitas as experiências com drogas nas cobaias. Vasculhe a sala e procure um arquivo muito útil com informações de drogas. O armário no canto da sala (PPEC Locker) está trancado. Use o poder especial para ver os objetos da sala (aperte ▲) e conferir a localização de chaves e itens importantes. Esse poder também é chamado de Scanning pelos Galerians.

2 - Não abuse muito do Scaning ou Rion pode ficar zangado e perder muita energia. Uma das portas da sala se abre quando esse poder for usado. Quando sair do local, detone o cientista com o super aquecimento (Red), pegue a cápsula de energia (Recovery Capsule) sobre o primeiro painel e o cartão de segurança (Security Card).

3 - Saia pela outra porta e passe pelo corredor. Destrua os três cientistas que tentam barrar seu caminho. Atravesse a próxima porta e passe o cartão no dispositivo na parede do outro lado. Prossiga pela porta que foi destravada, detone o guarda e aperte o botão sobre a mesa. Isso permite que você volte pela porta que acabou de atravessar.

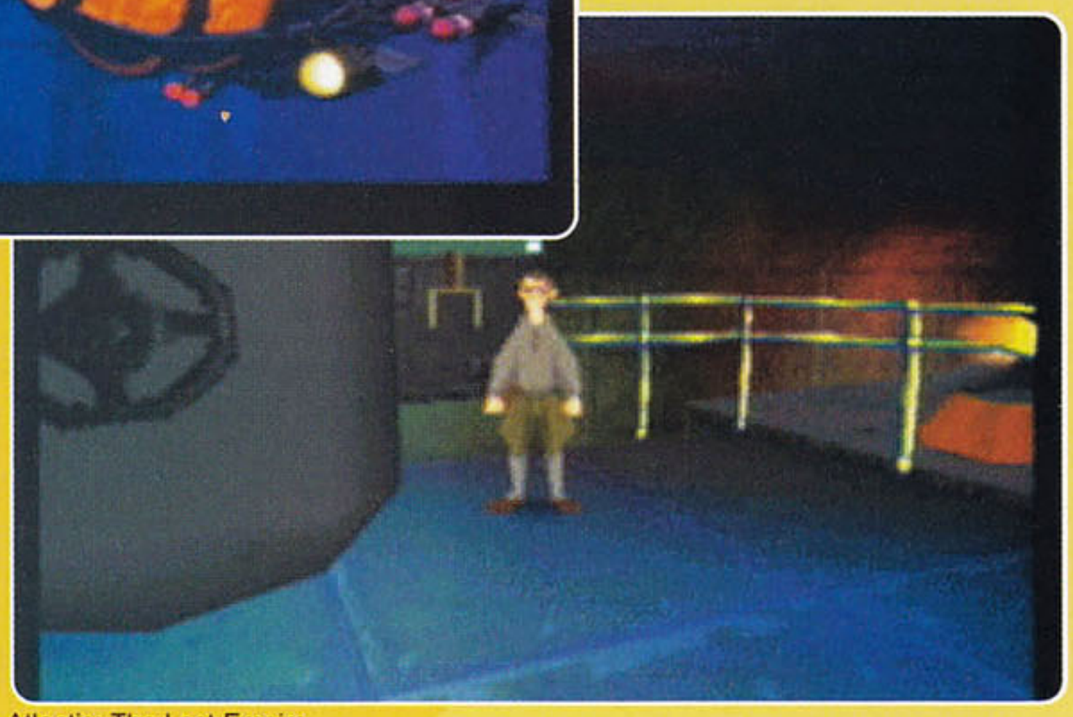
4 - Do outro lado da mesa, você encontra uma cápsula de energia. Vá para a direita explore o local. Na sala de segurança, detone o guarda e aperte o botão localizado no painel, entre as duas cadeiras. Pegue a chave do refrigerador (Freezer Key) ao lado da porta, no ponto com a luz vermelha. Entre na outra sala e suba as escadas.

5 - Lá você encontra uma espécie de injetor, que serve para introduzir as drogas dentro de Rion. Pegue esse dispositivo, o Nalcon, Energia e Delmeter. Volte para o corredor e siga em frente. Destrua mais um inimigo. Siga em frente e encontre o primeiro Save Game na primeira porta, mas tome cuidado com o guarda que aparece de surpresa. O Save Game serve para salvar o jogo em seu Memory Card.

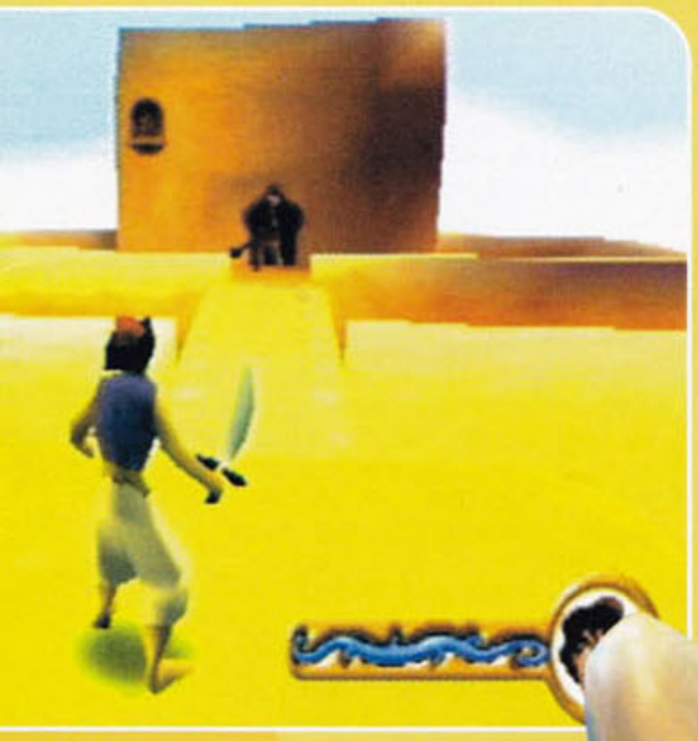
6 - Neste corredor, existem mais duas portas. A primeira leva a um banheiro e a outra, a um novo corredor. Destrua os inimigos que aparecem em seu caminho e vá pela segunda porta. Alguns cientistas entram em cena para atrapalhar sua vida. Não tenha pena de ninguém. Detone todos eles e continue avançando.

7 - Entre na terceira porta e pegue os cientistas que trabalham nas máquinas. Recolha a chave do armário da sala inicial, ao lado direito da máquina. Feito isso, pegue também o Delmeter, do outro





Atlantis: The Lost Empire



Aladdin In Nashira´s Revenge

lado. Vá até a próxima sala e lembre-se de fazer um Scanning nos objetos para conferir as fantásticas animações.

8 - Anote o número na parede e pegue o Nalcon sobre a cadeira. Volte para o corredor e entre na última porta. No interior do refrigerador, você encontra um fusível que abre uma das portas da sala inicial. Ao retirar o fusível do quadro de força, a saída será fechada por um tipo de gás muito gelado. Vá até a máquina com o cilindro vermelho e feche a sáida de gás. Volte para o corredor.

9 - Coloque o fusível na primeira porta do lado esquerdo e entre. De volta para sala inicial, vá até o armário (PPEC Locker) e recolha o explosivo líquido. Volte para o corredor, detone o atirador e jogue o explosivo na porta que ainda não foi explorada. Use o Scanning para explodir a passagem e desça as escadas.

10 - Você está no 14º andar, guarde muito bem este local. Detone os guardas do corredor, vire à esquerda e siga sempre em frente. Quando Rion entrar na sala, confira as animações que irão surgir. Caminhe até a parede com duas portas, entre na porta à direita e pegue o jornal. A porta da esquerda é um ponto de Save Game. Feito isso procure um pequeno poste de metal, pois ele tem um botão que abre a próxima porta.

11 - Detone os três cientistas que estão na próxima sala e veja o relatório sobre o projeto Galerians, no grande monitor. Prossiga e pegue a chave da primeira porta do corredor branco (Special PPEC Office Key). Volte e entre na última passagem (Special PPEC Office). Destrua os seguranças e vá até o computador com uma luz vermelha. Use o cartão e digite a seguinte senha: 9607932. Volte para o 14º andar e vire à direita.

12 - Entre na primeira sala e procure itens e suprimentos de energia. Vá para a sala seguinte e prepare-se para enfrentar um super-robô. Para detoná-lo, use o Nalcon com carga média, Se preferir, ignore esse inimigo, vá para o fundo da sala e desça as escadas. Vire à esquerda e entre na porta à direita. A outra porta que apareceu é um Save Game.

13 - Vá para o centro da sala e acione os computadores com as luzes vermelhas. Faça isso na seguinte ordem: direita, esquerda e centro. Agora, caminhe até o terminal com a luz verde no fundo da sala e pegue as fotos da familia de Rion. Acenda as luzes do local. Para isso, use o interruptor com uma luz vermelha, ao lado da porta. Vire à direita e recolha a chave da sala de controle (Control Room), no último computador.

14 - Quando sair da sala dos computadores, pegue o caminho da direita. Você está na sala central, aquela que tem uma estátua de mulher que pode ser vista dos outros andares do complexo. Este é um dos quebra-cabeças do game que traz várias portas. Você deve encontrar quatro pedras com desenhos de animais e colocá-las em quatro bases numa determinada ordem.

15 - Para facilitar a vida, vamos chamar a parede da sala da estátua com uma porta de Lado 1, a parede com duas portas de Lado 2 e Lado 3 para a parede com três portas. Detone as três criaturas que aparecem em seu caminho e entre na porta central do Lado 3. Atravesse a primeira passagem e observe a seqüência das pedras. Vá para a sala do outro lado e pegue a chave para o laboratório de testes (Test Lab).

16 - Feito isso, volte para a sala central, onde está a estátua. Suba as escadas que estão no centro da sala. Detone as duas criaturas e vire à direita. Entre na sala, ligue os monitores e veja mais um arquivo sobre Rion. Pegue a chave do laboratório (Research Lab) de pesquisas sobre a mesa ao lado esquerda da porta. Corra até a sala localizada no Lado 1 (Laboratório de Testes), entre, detone os cientistas e pegue a primeira pedra, com um desenho de cobra.

17 - Volte e entre na porta à esquerda, no Lado 2 (Sala de Controle). Destrua os guardas e acione os dois botões azuis dos primeiros painéis. Entre na próxima sala (Laboratório de Pesquisa) e pegue a segunda pedra, com o desenho de um macaco. Volte e entre na sala de armas (Armary Room) no Lado 3, a porta vermelha. Não enfrente os robôs, pegue somente a pedra com o desenho de lobo, no fundo da sala.

18 - Saia, entre no corredor passando pela porta da esquerda no Lado 3. Continue avançando e entre na próxima sala, em sua frente. Você está no escritório do Dr. Len. Pegue a última pedra com o desenho da águia e corra para a sala ao lado. Vire à esquerda e veja as bases onde as pedras devem ser colocadas. A seqüência correta é: cobra, águia, lobo e macaco. Confira as animações e passe pela porta que surgiu.

19 - Corra o máximo que puder. Não enfrente o robô, pois isso vai diminuir sua energia. Na sala seguinte, você encontra mais três robôs. Para destruí-los, use o Nalcon com carga média. Lembre-se de recolher a droga Skip sobre a mesa, pois será muito útil mais adiante.
Saia pela porta do outro lado e suba as escadas. Atravesse a última passagem da fase. Procure o terminal do computador localizado em uma das paredes dessa grande sala. Ative o terminal e confira as animações.

20 - Chegou a hora de encarar um poderoso inimigo: Dr. Len. O doutor passa por três estágios. No primeiro, o inimigo usa uma bengala e no segundo o pobre homem transforma-se num perigoso cyborg. O último estágio é muito parecido com o segundo, porém o "velhinho" dispara uma onda de choques no chão. Para escapar das bolas de energia, corra para as laterais da tela.

21 - A dica principal é correr sempre em volta globo e usar cargas médias de Nalcon. Esse ataque é o mais indicado, pois arranca boa parte da energia do adversário e não demora muito para carregar. Seja esperto e evite ser atingido de

Continuação
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE

corda suspensa, pule em sua direção para agarrá-la. Em primeiro lugar, não aperte nenhum botão, apenas segure ↑ por alguns segundos. Seu personagem ficará balançando bem rápido. Pronto, aperte ✖ e voe para o outro lado da tela.

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

Destrua os alienígenas
Todas vez que surgir um inimigo em seu caminho, seja rápido. Aperte ▲ para preparar a arma e use ✖ para atirar. Enquanto você atira, use R2 ou L2 para desviar dos tiros inimigos, pois dificilmente eles erram. Quando o inimigo for derrubado, aproxime-se do corpo e aperte ✖ apara detoná-lo de uma vez por todas.

Escada de incêndio
Logo no início do jogo, não perca tempo. Aproxime-se da escada de incêndio e aperte ✖ no local com a palavra "Fire". Feito isso, detone o monstrão que aparece e suba rapidamente para o outro andar.

Mensagens
Quando aparecer o desenho de um rádio no canto inferior direito da tela, pressione o botão Select para acessar o inventário. Agora, selecione a mensagem e confira as informações. Além de apresentar dados importantes do game, essas mensagens mostram dicas para passar as próximas fases.

Itens importantes
É muito importante explorar todos os cantos de cada cenário. Sempre existe algum item escondido nos cantos ou atrás de obstáculos. Na maioria dos casos, você encontra ferramentas e kits médicos.

Binóculo
Um dos equipamentos mais úteis do game é o binóculo. É indispensável para descobrir passagens secretas e a posição exata de muitos inimigos. Para usá-lo, basta segurar R1 e apertar ▲ ou ■ para aproximar ou afastar a imagem, respectivamente.

Pendure-se





Continuação
ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS



Além de escalar obstáculos, nosso herói pode ficar pendurado em muro ou barreiras de aço. Para isso, pressione simultâneamente ↑ + ✖. Quando o personagem ficar suspenso, use os direcionais (← ou →) para movimentar-se. Isso é muito útil para cortar caminho ou encontrar passagens secretas.

Inventário
Para acessar o inventário de equipamentos do seu personagem, basta apertar Select. O inventário é dividido em duas partes: armas (lado esquerdo) e itens (lado direito). É possível combinar os itens entre si. Assim, se você não souber mais o que fazer na fase, entre no inventário e tente combiná-los de alguma forma. Certamente vai aparecer algo que deverá ser usado em algum lugar.

SURFING H3O
(PlayStation 2)
SURFISTAS E PRANCHAS ADICIONAIS
Tyrone King, Lara Barcella, Gareos e seis pranchas extras
Vença o game usando o nível "Normal" de dificuldade
Morsa, Serena Knox, Jojo e seis pranchas extras
Complete o game usando o nível "Semi-pro" de dificuldade
Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa e cinco pranchas extras
Vença o game usando o nível "Pro" de dificuldade
Surfoid e três pranchas extras
Complete o game usando o nível "Master" de dificuldade

TEKKEN TAG TOURNAMENT
(PlayStation 2)
Seleção de estágios no Modo Practice
Escolha o Modo Practice do menu principal. Agora segure o botão L2 e aperte R2 conforme apresentamos abaixo. Os números mostram a quantidade de vezes que você deve pressionar R2 para jogar nos seguites estágios:
Estágio novo de Law
1 vez
Estágio de Yoshimitsu (neve iluminada)
2 vezes
Estágio de Ling
3 vezes
Estágio de Hwoarang
4 vezes

bobeira. Sempre que surgir uma brecha ataque. Depois de acabar com o doutor, use ✖ sobre ele e curta as animações.

ESTÁGIO B - YOUR HOUSE
22 - Nesse estágio você começa no lado de fora da casa de Rion. Cominhe pelo lado direito e entre no quintal da casa. Entre na garagem e recolha a chave da casa (Backboor Key) no interior do carro. Vá até a porta dos fundos, entre e confira as fantásticas animações. Você está na cozinha da casa. Vá para o corredor usando a porta marrom e siga em direção ao "T" do corredor.
23 - Vire à esquerda, entre no banheiro e acione o botão na parede. A água da banheira vai baixar. Recolha a chave do segundo andar (Second Floor Key) dentro da banheira e continue sempre em frente. Entre na próxima sala à esquerda e veja as fotos sobre a lareira. Confira mais uma seqüência de vídeo.
24 - Saia da sala e vá até a próxima porta à direita. Você encontra uma mesa de bilhar sem as bolas 3 e 9. O seu objetivo é encontrar essas bolas. Vá até até o bar nesta mesma sala e pegue a maçaneta (Door Knob). Volte para a cozinha e e siga pela porta de cor cinza. Detone os inimigos e suba as escadas. Fique atento e detone o Galerian que aparece.
25 - Nesse corredor, vá para a esquerda e entre no escritório. Depois da animação, pegue a chave do quarto (Bedroom Key) sobre o balcão. Agora, explore o outro lado do corredor e encontre duas portas. Entre na segunda para acessar a biblioteca. Pegue um livro (New Replicative Computer Theory) em uma das gavetas. Observe os dois burados ao lado da janela (um redondo e outro quadrado).
26 - Volte e explore a outra porta. Salte o buraco e aperte ✖ rapidamente para não cair. Guarde muito bem este local, pois você terá que voltar aqui. Nesse mesmo corredor, a primeria porta é o seu quarto. Vasculhe o local e recolha todas as drogas que encontrar. Ignore as próximas duas portas e entre no outro quatro. Vá até o fundo e explore o pequeno porta jóias. Caminhe até a última sala e veja mais uma seqüência de animações.
27 - Volte para aquele corredor com um buraco no chão e caia. Saia pela porta cinza, vire à esquerda no corredor em "T" e entre na última porta. Você verá mais uma fantástica animação. Agora, use o Scanning no espelho para recolher o anel da sua mãe (Your Mother´s Ring). Volte para o quarto e use o anel no porta jóias. Pegue o anel do seu pai e, em seguida, o da sua mãe.
28 - Vá até a biblioteca, detone os Galerians que surgem em seu caminho e coloque os anéis dos seus pais naqueles buracos ao lado da janela. Uma passagem se abre. Entre, confira a mensagem que seu pai deixou para você e pegue a bola três (the 3 ball) ao lado do computador. Volte para a mesa de bilhar e coloque a bola três no respectivo local.
29 - Corra para a cozinha e saia da casa. Siga as marcas de pneus no chão e use o Scanning no lago artificial. No final da animação, pegue a bola nove (The 9 Ball) e volte para a mesa de bilhar. Coloque a bola que você pegou no local indicado e observe a nova passagem que se abriu. Desça as escadas e acenda a luz usando o interruptor localizado no lado direito.
30 - Cominhe até o fim da sala, pegue o diário do Dr. Pscalle (Dr. Pascalle´s diary) e a chave do quarto de ferramentas (The Shed Key). Confira mais uma bela seqüência animada. Continue avançando e prepare-se para enfrentar o Galerian Birdman. Evite perder energia e queime-o algumas vezes para espantá-lo.
31 - Saia da casa pela porta da frente e corra para o lado esquerdo. Passe pelo portão e entre na casa de ferramentas. Pegue a boneca no fundo da sala, saia e assista o vídeo. O fujão Birdman resolveu encarar o seu personagem. Ele é muito poderoso e atira bolas de energia. Além disso, Birdman pode se teletransportar de um local para outro. Depois de atingido algumas vezes, ele se multiplica. Esse Galerian também pode voar e disparar ondas de choque sobre o terreno.
32 - Para detoná-lo facilmente, use o Nalcon com carga média. Corra fazendo movimentos circulares para escapar dos disparos inimigos. Quando Birdman estiver voando, evite ficar no centro do cenário. Caso Rion seja derrubado, levante somente depois que o inimigo atirar. Depois de acertá-lo algumas vezes, o Galerian descansará em paz. Acompanhe as animações e prepare-se para o próximo CD.

DISCO 2
ESTÁGIO C - BABYLON HOTEL
33 - Rion começa na sala de espera do Hotel Babylon. Vá até a recepção, para receber a chave do quarto 302. Corra para esse quarto e confira as animações. Feito isso, leia o recado no espelho do banheiro e ande até o quarto 306. Mais uma animação completa o suspense. Vasculhe o andar em busca de itens e volte para a recepção do hotel.
34 - Vá para a aprte de trás do balcão e entre na porta à direita. Ao lado direito do cadáver, você encontra um documento que mostra a estrutura elétrica do hotel. Corra para o segundo andar e explore todos os lugares. Agora, volte para a sala de espera e converse com um homem. Preste muita atenção na seqüencia de animações que aparece.
35 - Dirija-se ao quarto 204 e bata na porta como foi mostrado nas animações. A batida que você deve fazer é exatamente nessa ordem: longo, curto, curto, curto e longo. Entre no quarto e veja mais uma seqüência de vídeo. Recolha



Galerians



algumas drogas no quarto, converse com o homem e saia. Quando Rion tentar sair do quarto, você receberá um D-Felon para aumentar os itens de seu inventário.
36 - Caminhe até o quarto 201 e converse com mais um personagem. Saia e explore totalmente os quartos 202 e 205. Feito isso, entre no aposento 304 e acompanhe as animações. Agora, entre novamente nesse quarto e recolha todos os itens. Vá para o quarto 301, detone todos os inimigos e pegue o bilhete da Galerian Lilia (Letter From Lilia) sobre a mesa.
37 - Vá para o quarto 303 e converse com mais um personagem. Depois disso, saia e caminhe até o 205. Explore tudo e detone os inimigos que aparacem em seu caminh. Corra para o 203, converse com o rapaz e saia. Entre no quarto 206 e converse com um fanático religioso. Volte para o 202 e detone o inimigo que aguarda o seu personagem.
38 - Saia e entre novamente no 206. O homem que estava lá, foi assassinado. Use o Scanning para ver que o matou. Vá para o quarto 305 e destrua os três Galerians que aparecem. Volte para o 203 e observe a cena assustadora. Todos as pessoas do hotel estão mortos nesse aposento. Use o Scanning nos corpos e veja o que aconteceu. Corra para os quartos 201, 304, 301, 306 e finalmente o 305.
39 - Você irá enfrentar o malvado Galerian Rainheart, o causador de todas essas mortes. Este inimigo se teletransporta e lança algumas criaturas de lava. Além disso, ele também dispara bolas de fogo. Para detoná-lo, use o Red. Fique sempre em movimento e acerte-o somente com meia carga de anergia. Se os inimigo lançar as bolas de fogo, dispare o poder usando um quarto de carga.
40 - Afaste-se das criaturas de lava, pois elas caem no chão e somem. Após derrotá-lo, volte para a sala de espera do hotel. Entre na passagem ao lado da recepção e vire a chave de força. Contorne pelo lado direito do elevador para alcançar o subsolo do hotel. Destrua os estranhos Galerians que aparecem em seu caminho. Para conseguir isso, use o poder Red. Entre no elevador, vire à direita e encontre a cozinha.
41 - Confira os vídeos que aparecem e assista o encontro de Rion e Lilia. Agora, esteja preparado para enfrentar o mais cruel de todos os Galerians: Rita. Ela tem o poder de arremessar objetos e voar. Para detonar esse perigoso Galerian, corra sempre em círculos e ataque somente quando ela estiver no chão. Com o tempo, Rita fica cada vez mais rápida. Use um quarto de carga do poder RED e destrua essa malvada garota.

DISCO 3

ESTÁGIO D - MUSHROOM



TOWER

42 - Você começa numa torre. Corra até os estranhos elevadores (shooter tubes) e faça um Scanning sobre eles. Quando você usar o poder especial no elevador quebrado, Lilia será teletransportada para outro lugar. Detone os inimigos que aparecem e use o Scanning novamente nos elevadores. Observe muito bem as cores que aparecem, pois este é mais um quebra-cabeça do game.
43 - As cores devem ser usadas por Lilia, para que os elevadores funcionem. A primeira seqüência é amarela, verde, azul, rosa e vermelha. Agora corra até o elevador que está funcionado e vá para o outro andar. Ande em círculos e detone os três operários da usina nucleor. Eles agem como os robôs do hospital. Para detê-los, basta correr e atacar com meia carga de Nalcon.
44 - Volte para o primerio andar e recolha mais itens que serão muito importantes. Suba novamente e use o Scanning no elevador do lado oposto. Passe o controle para Lilia e faça a seguinte seqüência de cores: rosa, azul claro, verde, vermelho e azul. Acompanhe as anamações e pegue o elevador da direita.
45 - Suba mais alguns andares e destrua as criaturas que aparecem na sala. Entre novamente no elevador do lado oposto. Desta vez, a seqüência de cores é: azul, vermelha, amarela, azul claro e verde. Uma seqüência surpreendente com Rion surge nessa parte. Suba e detone os estranhos sapos que tentam atarapalhar sua vida.
46 - Corra novamente para o outro elevador e use a última seqüência de cores nesse quebra-cabeça: vermelha, azul, verde, amarela e rosa. Entre no elevador e encontre Lilia. Na próxima sala, existem cinco módulos de incubação. Use o Scanning em todas e deixe o módulo que está sem nome para o final. Quando usar o Scanning nesta última, surge uma seqüência e o seu pior pesadelo entre em cena: Cain.
47 - O inimigo passa por três estágios diferentes. É muito fácil saber a localização de Cain, basta observar a luz que sai de seu corpo. Quando Cain disparar três bolas de energia (primeiro estágio), aguarde alguns instante e queime-o. Se o inimigo soltar raios e tiros triplos de energia (segundo estágio), acerte-o com o Red usado pequenas cargas quando ele estiver flutuando de Rion.
48 - Se você for rápido ele nâo poderá atacar, caso contrário, corra o mais rápido possível. E por último, quando Cain atirar bolas de fogo e flutuar em sua volta (terceiro estágio), faça a mesma estratégia anterior. Quando o inimigo for derrotado, confira as belas animações e prepare-se para o último desafio do game.

O DESAFIO FINAL

49 - Agora, a missão de Rion é acabar com o computador responsável por toda essa bagunça. Chamado de Dorothy, essa máquina desenvolveu e criou todos os Galerians, inclusive o seu personagem. O computador tem três olhos flutuantes. Quando um desses olhos fizer algum movimento estranho, corra o mais rápido possível.
50 - Dorothy também ataca com poderosas descargas elétricas. Quando isso acontecer, o chão vai brilhar exatamente no local da descarga. Isso é um macete para você escapar desse ataque. Mas seja rápido, pois há pouco tempo para escapar. Além desses ataques, o computador central pode atacar com raios que atravessam a tela.
51 - Para não morrer, corra para frente ou para trás. Agora, você deve estar pensando: "O que devo fazer para detoná-lo?". É muito simples, basta usar seu poder térmico e queimar os três olhos da máquina.
Pronto! Você acabou de debulhar um dos jogos mais difíceis e violentos do PS. Corra, chame seus amigos e assista as trágicas animações deste final surpreendente com Rion.

S

STREET FIGHTER EX 3
(PlayStation 2, Jogo debulhado)
GOLPES ESPECIAIS
Confira a lista com todos os movimentos e poderosos combos do lutadores.
(*) Comandos que funcionam durante o salto.
A função dos botões segue o

Continuação TEKKEN TAG TOURNAMENT

Estágio de Lei
5 vezes
Estágio de Ogre
6 vezes
Estágio da escola (noite)
7 vezes
Estágio de Jin (tarde)
8 vezes
Estágio de Nina (dia)
9 vezes
Estágio de Eddy
10 vezes
Estágio de King
11 vezes
Estágio de Heihachi
12 vezes
Estágio de Eddy (dia)
13 vezes
Estágio especial
14 vezes
Estágio antigo de Law
15 vezes
Estágio da escola
16 vezes
Estágio de Jin
17 vezes
Estágio de Nina
18 vezes
Estágio de Yoshimitsu
19 vezes
Estágio de Paul
20 vezes

TIMESPLITTERS
(PlayStation 2)
Desvie dos inimigos
Não marque bobeira. Já que seu personagem não pode saltar, é muito importante usar os desvios laterais enquanto você atira. Para isso, pressione o botão analógico L3 para esquerda ou direita, conforme a necessidade. Se você ficar parado será Game Over na certa.
Fique atento
Para vencer todas as fases no Modo Story, é muito importante memorizar todos os caminhos que você percorreu. Na maioria dos casos, sua missão é invadir bases inimigas e roubar tesouros e documentos de mafiosos. Portanto, você terá que fazer o caminho inverso o mais rápido possível.
Detone os inimgos
No Modo Story, os guardas e múmias ficam distraídos, principalmente em longas e médias distâncias. A dica é correr em direção do adversário sem atirar e, quando você estiver com o inimigo em sua mira, acerte-o com sua melhor arma.
PERSONAGENS E ITENS SECRETOS
Em cada arena, existem itens secretos que são liberados conforme o seu desempenho. Confira o tempo mínimo que você deve fazer em cada nível de dificuldade do game.
Fase 1935 Tomb - Fácil - 01:00

Modo Paintball
Fase 1935 Tomb - Normal - 02:35
Personegem Priestess
Fase 1935 Tomb - Difícil -

Continuação
TIMESPLITTERS

02:20
Personegem Teeth Mummy
Fase 1970 Chinese - Fácil - 01:15
Personagem Garçom Chinês
Fase 1970 Chinese - Normal - 02:35
Som das armas
Fase 1970 Chinese - Difícil - 06:50
Personagem Mr. Big
Fase 2005 Cyberden - Fácil - 05:00
Personagem Siamese Cyborg
Fase 2005 Cyberden - Normal - 01:40
Personagem Tuxedo Cyborg
Fase 2005 Cyberden - Difícil - 02:00
Inimigos de foguetes
Fase 1950 Village - Fácil - 00:30
Todas as cabeças destacáveis
Fase 1950 Village - Normal - 01:15
Personagem Hick Hyde
Fase 1950 Village - Difícil - 02:20
Personagem Insect Mutant
Fase 1985 Chemical Plant - Fácil - 00:30
Homem Swat e Mulher
Fase 1985 Chemical Plant - Normal - 01:00
Munição ilimitada
Fase 1985 Chemical Plant - Difícil - 02:35
Personagem Malehood
Fase 2020 Planet X - Fácil - 00:50
Alien verde
Fase 2020 Planet X - Normal - 01:35
Alien flutuante (bot)
Fase 2020 Planet X - Difícil - 02:30
Personagens sem cabeça
Fase 1965 Mansion - Fácil - 01:00
Personagens cabeçudos
Fase 1965 Mansion - Normal - 01:30
Personagem Overall Mutant
Fase 1965 Mansion - Difícil - 01:35
Personagem Garota zumbi
Fase 2000 Docks - Fácil - 01:15
Soldado mulher e soldado homem
Fase 2000 Docks - Normal - 01:30
Armas grandes
Fase 2000 Docks - Difícil - 02:40
Personagem Shock Trooper (bot)
Fase 2035 Spaceways - Fácil - 01:05
Alien Vermelho
Fase 2035 Spaceways - Normal - 01:05
Mulher-alien (bot)
Fase 2035 Spaceways - Difícil - 02:55
Personagens com cabecinha

WINNING ELEVEN 2001: J-LEAGUE
Chutes animais
Faça uma das combinações abaixo somente quando você estiver com o domínio da bola:



mesmo padrão da configuração do game

LUTADORES DA CAPCOM

RYU
Seoi Nage: ■ + ✖
Tomoe Nage: ← + ■ + ✖
Sakotsuwari: ▲ + ●
Senpuu Kyaku: → + ●
Kyuubi Kudaki: → + R1
Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Shakunetsu Hadouken: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Shouryuuken: →, ↓, ↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓, ↙, ← + chute, depois aperte ← + chute por três vezes.
SUPERCOMBOS
Shinkuu Hadouken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku*: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Shin Shouryuuken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + KKK

KEN
Seoi Nage: ■ + ✖
Jigoku Guruma: ← + ■ + ✖
Jigoku Fuusha*: ↓ + ▲ ou R1
Inazuma Kakato Wari: ▲ + ●
Zenpo Tenshin: ↙, ← + soco
Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Shouryuuken: →, ↓, ↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku*: ↓, ↙, ← + chute
SUPERCOMBOS
Shouryuureppa: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + soco
Shinryuuken: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + chute
Shippuu Jinrai Kyaku: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute (aperte ↓, ↙, ← + chute para cancelar)
METEOR COMBO
Kuzuryuureppa: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + KKK
METEOR TAG COMBO
Com Ryu: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + PPP

CHUN-LI
Koshuuda: ■ + ✖
Koshuuraku: ← + ■ + ✖
Ryuusei Raku*: ↓ + ▲ ou R1
Senenshuu: ▲ + ●
Soushouda: → + ▲
Tenkuu Kyaku*: → + R2
Yousou Kyaku*: ↓ + ●
Hyakuretsu Kyaku: chute, rapidamente
Kikouken: Charge ←, → + soco
Hyenshuu: ↓, ↙, ← + chute
Spinning Bird Kick: ↓, ↘, → + chute
Gomen Ne!: ■, ■, →, ✖, R1
SUPERCOMBOS
Senretsu Kyaku: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Kikoushou: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Hazantenshou Kyaku: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Kikoushou Goku: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP

GUILE
Judo Throw: ■ + ✖
Dragon Suplex: ← + ■ + ✖
Flying Buster Drop*: ↓ + ▲ ou R1
Elbow Stamp: ▲ + ●
Spinning Back Knuckle: → + R1
Knee Bazooka: → ou ← + ✖
Rolling Power Kick: → ou ← + ●
Heavy Stab Kick: → ou ← + R2
Sonic Boom: segure ←, → + soco
Somersault Kick: segure ↓, ↑ + chute
SUPERCOMBOS
Opening Gambit: Charge ←, →, ←, → + soco
Double Somersault Kick: segure ↙, ↘, ↙, ↗ + chute
METEOR COMBO
Sonic Boom Typhoon: segure ←, →, ←, → + KKK
METEOR TAG COMBO
Com Chun-Li: segure ←, →, ←, → + PPP

DHALSIM
Yoga Smash: ■ + ✖
Yoga Throw: ← + ■ + ✖
Yoga Shock: ▲ + ●
Drill Heading*: ↓ + R1
Drill Kick*: ↓ + chute
Yoga Teleport Forward: →, ↓, ↘ + PPP or KKK
Yoga Teleport Backward: ←, ↓, ↙ + PPP or KKK
Yoga Fire: ↓, ↘, → + soco
Yoga Flame: ↓, ↙, ← + soco
Yoga Blast: ↓, ↙, ← + chute
Yoga Catch: ↓, ↘, → + chute
Yoga Contact: chute durante o Yoga Catch
Yoga Fake: ↓, ↘, → + KKK, durante o Yoga Catch
SUPERCOMBOS
Yoga Drill Kick*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute, aperte ↑ ou ↓
Yoga Legend: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Yoga Inferno: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP

BLANKA
Wild Fang: ■ + ✖
Raging Nail: ▲ + ●
Rock Rush: → + ▲

Street Fighter EX 3



Amazon River Run: ↘ + R1
Surprise Forward: KKK
Surprise Back: ← + KKK
Electricity: soco, rapidamente
Rolling Attack: segure ←, → + soco
Vertical Rolling Attack: segure ↓, ↑ + chute
Back Step Rolling: segure ←, → + chute, aperte socopara cancelar
Aerial Rolling*: ↓, ↘, → + soco
SUPERCOMBOS
Ground Shave Rolling*: ←, →, ←, → + soco
Beast Hurricane*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Jungle Beat*: segure ←, →, ←, → + chute
METEOR COMBO
Super Electricity: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + KKK
METEOR TAG COMBO
Com Dhalsim: segure ←, →, ←, → + PPP

ZANGIEF
Air Ankle: ■ + ✖
German Suplex: ← + ■ + ✖
Stomach Block: ← + ■ + ✖, perto do oponente
Elbow Stamp: ▲ + ●
Flying Body Attack*: ↓ + R1
Double Lariat: PPP
Quick Double Lariat: KKK
Spinning Pile Driver: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Atomic Suplex: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + chute, perto do oponente
Russian Suplex: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + chute, perto do oponente
Bear Hug: aperte soco antes do Russian Suplex
SUPERCOMBOS
Final Atomic Buster: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Super Stomping: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute (↓, ↙, ← + chute para cancelar)
Aerial Russian Slam*: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute (pegue o adversário durante o salto)
METEOR COMBO
Cosmic Final Atomic Buster: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙,

←, ↖ + PPP
METEOR TAG COMBO
Com Darun: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + KKK

VEGA/BALROG
Wire Smash: ■ + ✖
German Suplex: ← + ■ + ✖
Whirlwind Suplex*: ↓ + ▲ or R1
Turueno Claw: ▲ + ●
Back Slash: KKK
Attaching Claw: →, ↓, ↘ + soco
Claw Roll: segure ←, → + soco
Claw Dive: segure ↓, ↑ + chute, soco para atacar
Izuna Drop: segure ↓, ↑ + chute, ↓ + soco para agarrar
Sky High Claw: segure ↓, ↑ + soco
SUPERCOMBOS
Ground Claw Roll: segure ←, →, ←, → + soco
Sky High Illusion: segure ↙, ↘, ↙, ↗ + soco
Scarlet Terror: segure ←, →, ←, → + chute
Spinning Izuna Drop: depois do Scarlet Terror, aperte ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
METEOR COMBO
Rolling Izuna Drop: segure ↙, ↘, ↙, ↗ + chute, ↓ + soco para agarrar

SAKURA
Sakura Shibome: ■ + ✖
Cellar Shoot: ← + ■ + ✖
Flower Kick: ▲ + ●
Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Shououken: →, ↓, ↘ + soco
Shunpuu Kyaku: ↓, ↙, ← + chute
A-Ha-Há: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
SUPERCOMBOS
Shinkuu Hadouken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Midare Zakura: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Haru Ichiban: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Shungoku Satsu: ■, ■, →, ✖, R1
METEOR COMBO
Nekketsu Hadouken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP
Genki Ichiban: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + PPP
METEOR TAG COMBO
Com Ryu: ■, ■, ←, ✖, R1
TIME DA ARIKA

HOKUTO
Kyaku: ■ + ✖
Keishukou: ← + ■ + ✖
Ryuusui: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Bukyakuzan: ▲ + ●
Chuuhou: → + R1
Gaishuu: → + R2
Chougekihou: ↓, ↘, → + soco
Depois do Chougekihou, use uma das seqüências:
1 - Shougekiha: → + soco
2 - Shinkuugeki: ← + soco
3 - Shinkyakugeki: ← + chute
Gokyakukou: ←, ↓, ↙ + soco
Shinku-Geki: ↓, ↙, ← + soco
Shinkyaku-Geki: ↓, ↙, ← + chute
Shin: após o Shinkyakukou ou Shinkuukou, aperte ← + soco ou chute
SUPERCOMBOS
Kireneki: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Kyakuhougi: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Trance: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
METEOR COMBO
Shirasegatana: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + KKK

SKULLOMANIA
Skullo Stunt: ■ + ✖
Skullo Space*: ↓ + ▲ ou ↓ + R1
Skullo Punch: ▲ + ●
Step In Upper: → + ▲
Dangerous Heel: → + ●
Skullo DashTackle: →, →
Skullo Back Flip: ←, ←
Skullo Head: →, ↓, ↘ + soco
Skullo Dive: durante o Skullo Head, aperte soco
Skullo Crusher: ↓, ↘, → + soco
Skullo Slider: ↓, ↘, → + chute
Skullo Face Slam: ←, ↓, ↙ + chute
SUPERCOMBOS
Super Skullo Crusher*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Super Skullo Slider: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
New Skullo Dream: ■, ■, →, ✖, R1
Skullo Dream: ■, ■, ←, ✖, R1
Skullo Energy: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Skullo Ball: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
METEOR COMBO
Super Skullo Energy: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + KKK

DOCTRINE DARK
Death Moment: ■ + ✖
Dark Throw: ← + ■ + ✖
Shudder Blade: ▲ + ●
Knife Nightmare: → + ▲
Dark Spin Kick: → + ●
Dark Wire: ↓, ↘, → + soco
Destroy Wire: →, ↓, ↘ + soco
Ex-plosive: ↓, ↘, → + chute
SUPERCOMBOS
Dark Trump: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + soco
Dark Shackle: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + chute
Ex-prominence: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Dark Trap: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + PPP

JACK
Power Hunter: ■ + ✖
Power Lift Throw: ← + ■ + ✖
Double Arm Punch: ▲ + ●
Angry Fist: → + ▲
Dash Straight: segure ←, → + soco
Dash Upper: segure ←, → + chute
Feint Dash: ↓, ↙, ← + soco
Final Punch: segure PPP ou KKK e depois solte
Batting Hero: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Soccer Ball Kick: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Jack Hammer: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
SUPERCOMBOS
Home Run Hero: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Crazy Jack: segure ←, →, ←, → + soco
Raging Buffalo: segure ←, →, ←, → + chute
Grand Slam Crasher: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Home Run King: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + KKK
METEOR TAG COMBO
Com Vulcano Rosso: segure ←, →, ←, → + PPP

SHARON
Blade Mount: ■ + ✖
Blade Choke: ← + ■ + ✖
Flying Neck Drop*: ↓ + ▲ ou R1
Crimson Terror: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Spinning Double Knuckle: ▲ + ●
Step Combo Punch: → + ▲
Step Combo Kick: → + ●
Crush Punch: → + R1
Sliding Sweeper: ↘ + R2
Half Moon Kick: ↓, ↙, ← + chute
Prisoner Scissors: durante o Half Moon, aperte ↓ + chute
Gale Hammer Punch: ↓, ↘, → + soco, depois faça uma das seqüências abaixo:
1 - → + soco
2 - ↙ + chute
3 - ↘ + chute
Bermuda Symphony: →, ↓, ↘ + chute
SUPERCOMBOS
Shuttle Combination: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Load: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Dark Fire: após o Load, ↓, ↘, →, → + soco



Street Fighter EX 3

Continuação
WINNING ELEVEN 2001: J-LEAGUE

Passe forte
L1 + ▲
Chute forte
L1 + ■
Tabela
L1 + ✖
Passe duplo alto
L1 + ●
Chute especial
■ + ✖
Chute médio
●, ●
Chute baixo
●, ●, ●
Escolher jogador para o passe
L1
Guia básico do atacante
1 - Principalmente para quem é iniciante, a melhor estratégia para seu time é a formação 4-4-2. Dessa forma, a marcação e movimentação no meio-campo ficará muito mais intensa, o que dificulta muito a



ação do ataque adversário. Para configurar, pause o game, entre na opção "Formação" e faça as respectivas alterações na estrutura do time.
2 - Sempre que possível, use o chute forte na grande área, principalmente se o seu atacante estiver livre dos zagueiros adversários. Em alguns casos, o goleiro poderá rebater a bola em sua direção, o que aumenta muito as chances de marcar um gol numa rebatida.
3 - Quando você for bater uma falta perto do gol, ajuste a mira de forma que a bola faça uma curva (efeito). Isso dificultará muito a defesa do goleiro. Use o chute forte e torça para a bola entrar. Se isso acontecer, será um golaço direto no ângulo do gol.
4 - Sempre que você receber um contra-ataque, selecione rapidamente o jogador mais próximo do atacante adversário. Depois disso, aproxime-se do oponente e use ✖ para roubar a bola. Muito cuidado para não receber um drible e levar um gol de bobeira.
5 - É muito importante conhecer todos os jogadores do seu time, inclusive os atacantes e zagueiros. Cada personagem tem características diferentes como velocidade e agilidade. Por isso, quando estiver partindo para o ataque, se possível, selecione o jogador

Continuação
WINNING ELEVEN 2001: J-LEAGUE

mais rápido antes de passar a bola. Isso vai dificultar a estratégia da defesa adversária.

MENU TRADUZIDO

Para facilitar a sua vida, traduzimos para o português os menus do jogo. Agora você não ficará mais perdido.

MENU PRINCIPAL

1 - Modo Match
1.2 - Partida de Exibição
1.3 - Penaltis
2 - Modo Liga
2.1 - Começar
2.2 - Carregar jogo
3 - Modo Copa
3.1 - Copa Yamazaki Nabisco
3.2 - Copa Local
3.3 - Carregar jogo
4 - Copa Especial
4.1 - Copa Jomo
4.2 - Liga 1 Leste Vs. Liga 1 Oeste
4.3 - Liga 2 Leste Vs. Liga 2 Oeste
5 - Modo Treinamento
6 - Opções de jogo
6.1 - Memory card
6.1.1 - Utilitário para salvar dados
6.1.2 - Salvar automaticamente
6.1.3 - Carregar arquivo
6.1.4 - Salvar arquivo
6.2 - Modo de edição
6.2.1 - Editar nome
6.2.2 - Mover jogadores
6.2.3 - Editar jogador
6.2.3.1 - Criar jogador
6.2.3.2 - Criar jogador de um time
6.2.3.3 - Editar jogador
6.2.4 - Transferência de jogador
6.2.5 - Remover jogador
6.2.6 - Salvar dados
6.3 - Opções extras
6.3.1 - Galeria
6.3.2 - Ver o replay salvo
6.4 - Configurar controles
6.5 - Configurar som
6.6 - Configurar tela

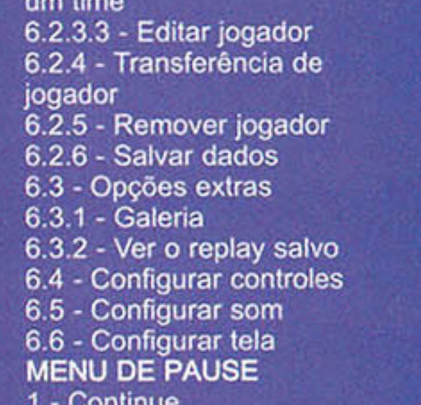
MENU DE PAUSE

1 - Continue
2 - Formação de time
3 - Câmeras
4 - Opções do game
5 - Velocidade
6 - Efeitos sonoros
7 - Abandonar o jogo

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Itens secretos

Vá para o menu principal e pressione os seguintes



Winning Eleven 2001: J - League



↓, ↘, → + soco
Sharon Special: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute (↓, ↙, ← + chute para cancelar)
METEOR COMBO
Assault Rifle: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP

NANASE

Kyaku: ■ + ✖
Keishukou: ← + ■ + ✖
Ryuusui: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Suikazura: ▲ + ●
Touchuuhou: → + ▲
Rakushichi Geki*: ↓ + ●
Tenshoukon: →, ↓, ↘ + soco
Sanrenkon: ↓, ↘, → + soco, depois aperte → + soco
Kasumioroshi: ↓, ↙, ← + chute, depois aperte chute
Gekkyoubotan: ←, ↓, ↙ + soco, depois aperte soco
SUPERCOMBOS
Yayoitouningi*: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Meigetsu: durante o Yayoitouningi, aperte PPP
Ariake: durante o Yayoitouningi, aperte KKK e depois ↓, ↙, ← + soco para voltar
Izayoirekkon: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
METEOR COMBO
Machiyoi Tenkyuugeki: ■, ■, → ✖, R1
METEOR TAG COMBO
Com Hokuto: ■, ■, ←, ✖, R1

LUTADORES SECRETOS

SAGAT

Tiger Carry: ■ + ✖
Tiger Rage: ← + ■ + ✖
Tiger Break: ▲ + ●
Tiger Fake: ←, ↓, ↙ + soco
Tiger Shot: ↓, ↘, → + soco
Ground Tiger Shot: ↓, ↘, → + chute
Tiger Blow: →, ↓, ↘ + soco
Tiger Crush: →, ↓, ↘ + chute
SUPERCOMBOS
Tiger Cannon: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Ground Tiger Cannon: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Tiger Raid: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Tiger Cyclone: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
METEOR COMBO
Tiger Storm: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco

BISON/VEGA

Dead Risuru: ■ + ✖
Death Throw: ← + ■ + ✖
Psycho Crash: ▲ + ●
Forward Warp Front: →, ↓, ↘ + PPP ou KKK
Backward Warp Back: ←, ↓, ↙ + PPP ou KKK
Psycho Crusher: segure ←, → + soco
Double Knee Press: segure ←, → + chute
Head Stomp: segure ↓, ↑ + chute
Skull Diver: depois do Head, aperte soco
SUPERCOMBOS
Psycho Cannon: segure ←, →, ←, → + soco
Knee Socoress Nightmare: segure ←, →, ←, → + chute
METEOR COMBO
Psycho Break Smasher: ←, →, ←, → + PPP
METEOR TAG COMBO
Com Vega/Balrog: segure ←, →, ←, → + KKK

GARUDA

Satsuga: ■ + ✖
Shouki: ← + ■ + ✖
Shuuki*: ↓ + ▲ ou R1
Saiga: ▲ + ●
Zanki: → + R1
Kyouja: → + R2
Bu: →, ↓, ↘ + PPP
Kizan: →, ↓, ↘ + soco
Gouka: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Shuuga: ↓, ↘, → + soco
Raiga: →, ↓, ↘ + chute
Jazan: ←, ↓, ↙ + soco
Ranzan: ←, ↓, ↙ + chute
SUPERCOMBOS
Kienbu*: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Kienshou: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Soukondan: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Kyoujin Sanshuu: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + KKK, depois faça um do seguintes comandos:
1 - ↓, ↘, →, ↓, ↘ + chute
2 - ↓, ↙, ←, ↓, ↙ + soco

SHADOW GEIST

Death Stunt: ■ + ✖
Demon Space*: ↓ + ▲ ou R1
Death Flip: ▲ + ●
Stepp In Upper: → + ▲
Demon Heel: → + ●
Demon Escape: ←, ←
Demon Crusher: ↓, ↘, → + soco
Demon Break: ↓, ↘, → + chute
Demon Press: ←, ↓, ↙ + chute
Demon Sword Kick*: ↓, ↘, → + chute
Death Samu*: ↓, ↙, ← + chute
SUPERCOMBOS
Super Demon Crusher*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Demon Governmenr: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Demon Dream: ■, ■, →, ✖, R1
Demon Dream*: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, → ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Demon Energy: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Super Demon Energy: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + PPP

KAIRI

Kuteikaku: ■ + ✖
Uraji Goku Guruma: ← + ■ + ✖
Bukyaku: ▲ + ●
Ryoubu: → + ●
Ryuujin Kyaku*: ↓ + ● ou R2
Mekkuu Zangeki: ←, ↓, ↙ + soco
Maryuu Rekkou: →, ↓, ↘ + soco
Shinki Hatsudou: ↓, ↘, → + soco
Mouryou Kasen: ↓, ↙, ← + chute, depois aperte ← + chute
SUPERCOMBOS
Shinki Hatsudou Kai*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Sairou Kyoushu: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Garyuu Messhuu*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
METEOR COMBO
Kyouja Renbu: ■, ■, →, ✖, R1
Shouki Hatsudou: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP

PULLUM PURNA

Odin's Fate: ■ + ✖
Neck Factor: ← + ■ + ✖
Dance Wind*: ↓ + ▲ ou R1
Alacer Ankle: ▲ + ●
Alacer Wrist: → + ▲
Alacer Wrist*: ↓ + ▲
Reverse Ankle*: ← + ●
Drill Purrus*: ↓, ↘, → + chute
Pullum Kick: →, ↓, ↘ + chute
Ten'el Kick: ↓, ↙, ← + chute
Femina Wind*: ↓, ↙, ← + soco
SUPERCOMBOS
Praec Larum: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Res Arcana: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Kind Wind*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
METEOR COMBO
Gradus Par: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + PPP



METEOR TAG COMBO
Com Darun: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + PPP
AREA
Transmission: ■ + ✖
OCR: ← + ■ + ✖
Alternative Catch: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute, depois aperte → ou ← + chute
Hard Crash: ▲ + ●
Job Step: → + ●
Pull Down Leg: → + R2
Head Crush*: ↓ + R1
Shift Club Straight: → + ■
Shift Stamp Punch: ↘ + ▲
Shift Club Upper: ↘ + R1
Emulator: ←, ↓, ↙ + soco
Reverse Gear: após o Emulator, aperte ←, ↓, ↙ + soco
Humming Rush: ↓, ↘, → + soco
Jackson Kick: ↓, ↘, → + chute, depois faça um dos seguintes comandos:
1 - Pop-up Knee: → + ✖
2 - Partition Break: → + ●
3 - Pull Down Heel: → + R2
Upload*: PPP
Shoulder Shrug: ■, ■, → ✖, R1
SUPERCOMBOS
Great Cancer*: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Five Star Raid: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
METEOR COMBO
Final Cancer: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + PPP
DARUN MISTER
Back Drop: ■ + ✖
German Suplex: ← + ■ + ✖
Ganges DDT*: ↓ + ▲ ou R1
Ganges Catch: ▲ + ●
Lariat: ↓, ↘, → + soco
Ganges DDT: →, ↓, ↘ + chute
Darun Catch*: ←, ↓, ↙ + soco
Daikaku: PPP
Joujou: KKK, durante o Daikaku
Brahma Bomb: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
Indra Bridge: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + chute

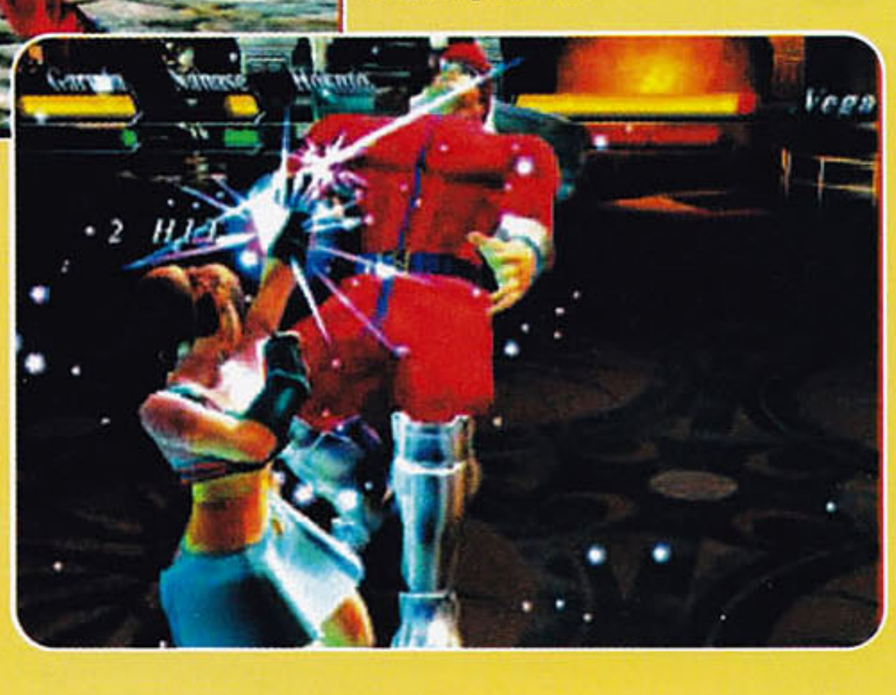
Street Fighter EX 3



SUPERCOMBOS
Power Indra Bridge: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Super Darun Bomb: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + soco
METEOR COMBO
Gamble of Darun: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + PPP
METEOR TAG COMBO
Com Zangief: →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖, ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ + KKK
VULCANO ROSSO
Digestivo: ■ + ✖
Respresso: ▲ + ●
Aeolus: PPP
Etna no Ikari: PPP, chute
Sciara Del Fuoco: ↓, ↘, → + chute
Regalo: KKK
Vulcan: ↓, ↙, ← + soco
Canassa: ↓, ↙, ← + chute
Vesuvio: ↓, ↘, → + soco, depois pressione → + soco ou → + chute
SUPERCOMBOS
Ponte Dei Sospiri: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Torre Pendente: ↓, ↙, ←, ↓, ↙ + soco
Accelerando: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
METEOR COMBO
Quattro Panorami: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + KKK
BISON 2/VEGA 2
Dead Risuru: ■ + ✖
Death Throw: ← + ■ + ✖
Psycho Crash: ▲ + ●
Vega Warp Front: → ↓ ↘ + PPP ou KKK
Vega Warp Back: ←, ↓ ↙ + PPP ou KKK
Psycho Crusher: segure ←, → + soco
Double Knee Press: segure ←, → + chute
Head Press: segure ↓, ↑ + chute
Somersault Skull Dive: após o Head, aperte soco
SUPERCOMBOS
Psycho Cannon R: segure ←, →, ←, → + soco
Knee Press Nightmare: segure ←, →, ←, → + chute
Psycho Cannon G: segure ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Psycho Cannon B: segure ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +chute ou ↓ ↘, →, ↓ ↘, → + chute
METEOR COMBO
Psycho Break Smasher: segure ←, →, ←, → + PPP
LUTADORES SECRETOS
Para liberar os personagens secretos, é muito simples. Basta vencer o Modo Original com qualquer lutador. Para cada finalização, um personagem diferente aparece na tela de seleção para você jogar. Confira abaixo, a quantidade de vezes que você precisa debulhar o Modo Original para liberar cada personagem na tela de seleção para jogar
Sagat: 1 vez
Vega: 2 vezes
Garuda: 3 vezes
Shadow Geist: 4 vezes
Kairi: 5 vezes
Pullum: 6 vezes
Area: 7 vezes
Darun: 8 vezes
Vulcano: 9 vezes
OPÇÕES EXTRAS
Conforme o seu desempenho no Modo Original, novos personagens e itens entram em cena. São quatro tipos de medalhas que você deve conseguir. Para cada troféu liberado, surge um item secreto no jogo:
Medalha de Bronze
Narração da lutadora Sakura, use o botão Select para ativá-la.
Medalha de prata
Bison 2 liberado na tela de seleção. Aperte Select com o personagem original (Bison) selecionado.
Medalha de ouro
Evil Ryu liberado na tela de seleção, pressione o botão Select sobre o Ryu original.
Medalha de platina
Lutadores Bison 2 e Bison adicionados no Modo Arena.



Street Fighter EX 3



botões: ←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2. Um som característico do jogo irá confirmar a entrada do truque. Agora vá para o menu "Options" e entre em "Bonus Itens". Todos os truques estarão liberados, inclusive as armas secretas, temas divertidos e veículos exóticos, como um furgão de pizzaria e um carro anfíbio. Basta selecionar o item e ativá-lo com os botões direcionais (← ou →). Esses itens funcionam somente no modo Free Patrol

Modo para dois jogadores
Em todos os modos, é possível jogar simultâneamente com um amigo. Nesse caso, um jogador dirige o veículo e o outro controla a mira da arma e o uso da sirene. Isso se torna uma vantagem, pois no modo simples que permite somente um jogador, você deve se preocupar em perseguir os suspeitos e, ao mesmo tempo, acertá-los com sua arma.

Veículos suspeitos
Em cada fase, existe um determinado número de veículos suspeitos. Nem todos esses suspeitos são bandidos. Na maioria das vezes eles param normalmente no momento que você liga a sirene. Quando isso acontecer, grave muito bem o local que está o veículo e, na próxima vez que você for jogar a mesma fase, não páre de bobeira.

Use a sirene corretamente
Em primeiro lugar, use a sirene somente quando surgir algum carro suspeito. Por causa do barulho da sirene, os outros carros que trafegam na pista desviam-se da sua viatura. Isso é muito bom e evita choques com veículos inocentes. Dica: quando não aparecer nenhum bandido, mantenha a sirene desligada e ande em média velocidade.

De olho nas indicações
Em alguns momentos, aparece na tela uma seta verde que informa o veículo suspeito. Fique ligado sempre nessa indicação, mesmo se você perder o oponente por alguns momentos.



GameSha

Seus dias de sofrimento acabaram. Desta vez, conseguimos mais de 400 truques e trapaças para os seus jogos favoritos

FINAL FANTASY CHRONICLES: FINAL FANTASY IV



Gil máximo
800D16A0 967F
300D16A2 0098
Tempo congelado
300D16A3 0000
Salvar em qualquer lugar
300D1A02 0001
Tent automático
300D1A03 0001
Cabin automático
300D1A03 0002
Airships com todos os upgrades
800D1286 FFDA
Movimentação rápida
(Works In Towns e Mapa)
800D06AC 1002
Sem batalhas aleatórias
800D0686 0231
Truques para as fases
Fase Hovercraft
Activator
300D1718 0001
Longitude (Baron Castle)
300D1719 0065
Latitude (Baron Castle)
300D171A 009E
Fase Airship Enterprise
Activator
300D171C 0001
Longitude (Baron Castle)
300D171D 0066
Latitude (Baron Castle)
300D171E 009E
Fase Airship Falcon
Activator
300D1720 0001
Longitude (Baron Castle)
300D1721 0066
Latitude (Baron Castle)
300D1722 009F
Fase Big Whale
Activator
300D1724 0001
Longitude (Baron Castle)
300D1725 0065
Latitude (Baron Castle)
300D1726 009F
Fase Black Chocobo
Activator 1
300D1702 0001
Longitude (Baron Castle)
300D1703 0066
Latitude (Baron Castle)
300D1704 00A0
Activator 2
300D1705 0002
Longitude (Baron Castle)
300D1706 0066
Latitude (Baron Castle)
300D1707 00A0
MÁXIMO DE ITENS
Slot 1
300D1441 0063
Slot 2
300D1443 0063
Slot 3
300D1445 0063
Slot 4
300D1447 0063
Slot 5
300D1449 0063

Continua...

A

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
(GameShark 3,2 ou superior, Versão Americana)
Energia ilimitada
801450D8 0064
Ativar itens
801451C0 004F
ARMAS
Sniper Rifle Ammo
8014524C 0017
Photoelectric Pulsar
80145250 0059
Magnesium Flare
80145258 0065
Tripled-Barreled Gun
8014525C 0066
Rocket Launcher
80145260 0069
Grenade Launcher
80145264 006A
Lightning Gun
80145268 006B
Plasma Cannon
8014526C 006D
ARMAS ILIMITADAS
Sniper Rifle
8014524E 0063
Revolver
801452C8 0063
Tripled-Barreled Gun
801452D0 0063
Photoelectric Pulsar
801452D8 000A
Rocket Launcher
801452E8 0064
Plasma Cannon
801452F8 0064
Grenade Launcher
80145300 0063
Lightning Gun
80145308 007E

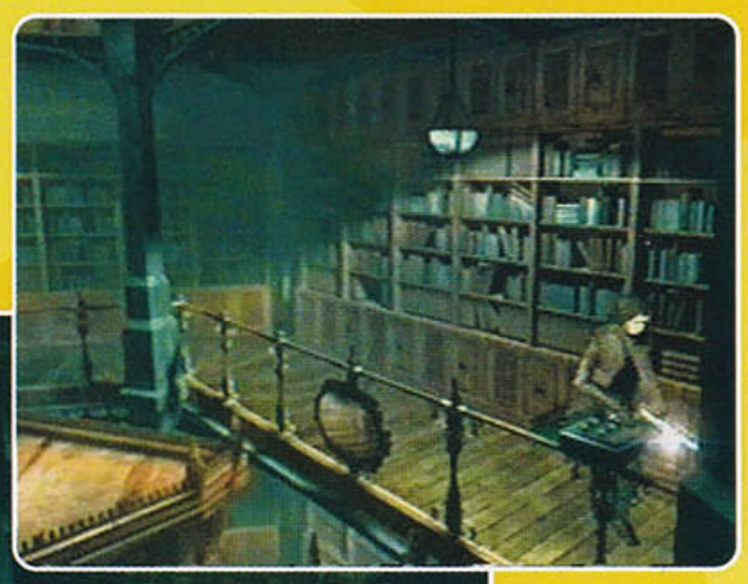
B

BATTLE STATIONS
(GameShark 3,2 ou superior)
PRIMEIRO JOGADOR
Energia ilimitada
800c368c0064
Baixa energia
d00c368c0064
800c368c0001
50% de energia
d00c368c0064
800c368c0032
SEGUNDO JOGADOR
Energia ilimitada
800c39bc0064
Baixa energia
d00c39bc0064
800c39bc0001
50% de energia
d00c39bc0064
800c39bc0032

BREATH OF FIRE IV
(GameShark 3,2 ou superior)
Zenny ilimitado
8011AD80 FFFF
Zenny máximo
8011AD80 967F
8011AD82 0098
Tempo congelado
8011AD90 0000
8011AD92 0000
8011AD94 0000
Ter todos os "Skills" no "Camp List "
8011B5C8 FFFF
8011B5CA FFFF
8011B5CC FFFF
8011B5CE FFFF
8011B5D0 FFFF

F

FINAL FANTASY CHRONICLES: CHRONO TRIGGER
(GameShark 3,2 ou superior)
Ouro no máximo
80020C52 7F00
80020C54 9896
Modos extras
800DD70A FFFF
Ativar Novo Game
800AC99C FFD0
Todos os itens
5000E701 0001
30020400 0001
Itens no máximo
5000E701 0000
30020500 0063
Ter todos os "Techs"
50002002 0000
80020836 FFFF
MÁXIMO DE ITENS
Slot 1
30020500 0063
Slot 2
30020501 0063
Slot 3
30020502 0063
Slot 4
30020503 0063
Slot 5
30020504 0063
Slot 6
30020505 0063
Slot 7
30020506 0063
Slot 8





Alone In The Dark: The New Nightmare



30020507 0063
Slot 9
30020508 0063
Slot 10
30020509 0063
Slot 11
3002050A 0063
Slot 12
3002050B 0063
Slot 13
3002050C 0063
Slot 14
3002050D
0063
Slot 15
3002050E
0063
Slot 16
3002050F
0063
Slot 17
30020510
0063
Slot 18
30020511
0063
Slot 19
30020512
0063
Slot 20
30020513
0063
Slot 21
30020514
0063
Slot 22
30020515
0063
Slot 23
30020516
0063
Slot 24
30020517 0063
Slot 25
30020518 0063
Slot 26
30020519 0063
Slot 27
3002051A 0063
Slot 28
3002051B 0063
Slot 29
3002051C 0063
Slot 30
3002051D 0063
Slot 31
3002051E 0063
Slot 32
3002051F 0063
Slot 33
30020520 0063
Slot 34
30020521 0063
Slot 35
30020522 0063
Slot 36
30020523 0063
Slot 37
30020524 0063
Slot 38
30020525 0063
Slot 39
30020526 0063



Final Fantasy

Slot 40
30020527 0063
Slot 41
30020528 0063
Slot 42
30020529 0063
Slot 43
3002052A 0063
Slot 44
3002052B 0063
Slot 45
3002052C 0063
Slot 46
3002052D 0063
Slot 47
3002052E 0063
Slot 48
3002052F 0063
Slot 49
30020530 0063
Slot 50
30020531 0063
Slot 51
30020532 0063
Slot 52
30020533 0063
Slot 53
30020534 0063
Slot 54
30020535 0063
Slot 55
30020536 0063

Slot 56
30020537 0063
Slot 57
30020538 0063
Slot 58
30020539 0063
Slot 59
3002053A 0063
Slot 60
3002053B 0063
Slot 61
3002053C 0063
Slot 62
3002053D 0063
Slot 63
3002053E 0063
Slot 64
3002053F 0063
Slot 65
30020540 0063
Slot 66
30020541 0063
Slot 67
30020542 0063
Slot 68
30020543 0063
Slot 69
30020544 0063
Slot 70
30020545 0063
Slot 71
30020546 0063

Continuação:
FINAL FANTASY CHRONICLES: FINAL FANTASY IV

Slot 6
300D144B 0063
Slot 7
300D144D 0063
Slot 8
300D144F 0063
Slot 9
300D1451 0063
Slot 10
300D1453 0063
Slot 11
300D1455 0063
Slot 12
300D1457 0063
Slot 13
300D1459 0063
Slot 14
300D145B 0063
Slot 15
300D145D 0063
Slot 16
300D145F 0063
Slot 17
300D1461 0063
Slot 18
300D1463 0063
Slot 19
300D1465 0063
Slot 20
300D1467 0063
Slot 21
300D1469 0063
Slot 22
300D146B 0063
Slot 23
300D146D 0063
Slot 24
300D146F 0063
Slot 25
300D1471 0063
Slot 26
300D1473 0063
Slot 27
300D1475 0063
Slot 28
300D1477 0063
Slot 29
300D1479 0063
Slot 30
300D147B 0063
Slot 31
300D147D 0063
Slot 32
300D147F 0063
Slot 33
300D1481 0063
Slot 34
300D1483 0063
Slot 35
300D1485 0063
Slot 36
300D1487 0063
Slot 37
300D1489 0063
Slot 38
300D148B 0063
Slot 39
300D148D 0063
Slot 40
300D148F 0063
Slot 41



Continua...



Continuação:
FINAL FANTASY CHRONICLES: FINAL FANTASY IV



300D1491 0063
Slot 42
300D1493 0063
Slot 43
300D1495 0063
Slot 44
300D1497 0063
Slot 45
300D1499 0063
Slot 46
300D149B 0063
Slot 47
0300D149D 0063
Slot 48
300D149F 0063
DURANTE A BATALHA
Primeiro personagem
HP ilimitado
300D4407 000F
300D4408 0027
HP máximo
300D4409 000F
300D440A 0027
MP ilimitado
300D440B 00E7
300D440C 0003
MP máximo
300D440D 00E7
300D440E 0003
Segundo personagem
HP ilimitado
300D4487 000F
300D4488 0027
HP máximo
300D4489 000F
300D448A 0027
MP ilimitado
300D448B 00E7
300D448C 0003
MP máximo
300D448D 00E7
300D448E 0003
Terceiro personagem
HP ilimitado
300D4507 000F
300D4508 0027
HP máximo
300D4509 000F
300D450A 0027
MP ilimitado
300D450B 00E7
300D450C 0003
MP máximo
300D450D 00E7
300D450E 0003
Quarto personagem
HP ilimitado
300D4587 000F
300D4588 0027
HP máximo
300D4589 000F
300D458A 0027
MP ilimitado
300D458B 00E7
300D458C 0003
MP máximo
300D458D 00E7
300D458E 0003
Quinto personagem
HP ilimitado
300D4607 000F

Continua...

Slot 72
30020547 0063
Slot 73
30020548 0063
Slot 74
30020549 0063
Slot 75
3002054A 0063
Slot 76
3002054B 0063
Slot 77
3002054C 0063
Slot 78
3002054D 0063
Slot 79
3002054E 0063
Slot 80
3002054F 0063
Slot 81
30020550 0063
Slot 82
30020551 0063
Slot 83
30020552 0063
Slot 84
30020553 0063
Slot 85
30020554 0063
Slot 86
30020555 0063
Slot 87
30020556 0063
Slot 88
30020557 0063
Slot 89
30020558 0063
Slot 90
30020559 0063
Slot 91
3002055A 0063
Slot 92
3002055B 0063
Slot 93
3002055C 0063
Slot 94
3002055D 0063
Slot 95
3002055E 0063
Slot 96
3002055F 0063
Slot 97
30020560 0063
Slot 98
30020561 0063
Slot 99
30020562 0063
Slot 100
30020563 0063
Slot 101
30020564 0063
Slot 102
30020565 0063
Slot 103
30020566 0063
Slot 104
30020567 0063
Slot 105
30020568 0063
Slot 106
30020569 0063
Slot 107
3002056A 0063
Slot 108
3002056B 0063
Slot 109
3002056C 0063
Slot 110
3002056D 0063
Slot 111
3002056E 0063
Slot 112
3002056F 0063
Slot 113
30020570 0063
Slot 114
30020571 0063
Slot 115
30020572 0063
Slot 116
30020573 0063
Slot 117
30020574 0063
Slot 118
30020575 0063
Slot 119
30020576 0063
Slot 120
30020577 0063
Slot 121
30020578 0063
Slot 122
30020579 0063
Slot 123
3002057A 0063
Slot 124
3002057B 0063
Slot 125
3002057C 0063
Slot 126
3002057D 0063
Slot 127
3002057E 0063
Slot 128
3002057F 0063
Slot 129
30020580 0063
Slot 130
30020581 0063
Slot 131
30020582 0063
Slot 132
30020583 0063
Slot 133
30020584 0063
Slot 134
30020585 0063
Slot 135
30020586 0063
Slot 136
30020587 0063
Slot 137
30020588 0063
Slot 138
30020589 0063
Slot 139
3002058A 0063
Slot 140
3002058B 0063
Slot 141
3002058C 0063
Slot 142
3002058D 0063
Slot 143
3002058E 0063
Slot 144
3002058F 0063
Slot 145
30020590 0063
Slot 146
30020591 0063
Slot 147
30020592 0063
Slot 148
30020593 0063
Slot 149
30020594 0063
Slot 150
30020595 0063
Slot 151
30020596 0063
Slot 152
30020597 0063
Slot 153
30020598 0063
Slot 154
30020599 0063
Slot 155
3002059A 0063
Slot 156
3002059B 0063
Slot 157
3002059C 0063
Slot 158
3002059D 0063
Slot 159
3002059E 0063
Slot 160
3002059F 0063
Slot 161
300205A0 0063
Slot 162
300205A1 0063
Slot 163
300205A2 0063
Slot 164
300205A3 0063
Slot 165
300205A4 0063
Slot 166
300205A5 0063
Slot 167
300205A6 0063
Slot 168
300205A7 0063
Slot 169
300205A8 0063
Slot 170
300205A9 0063
Slot 171
300205AA 0063
Slot 172
300205AB 0063
Slot 173
300205AC 0063
Slot 174
300205AD 0063
Slot 175
300205AE 0063
Slot 176
300205AF 0063
Slot 177
300205B0 0063

Final Fantasy





Slot 178
300205B1 0063
Slot 179
300205B2 0063
Slot 180
300205B3 0063
Slot 181
300205B4 0063
Slot 182
300205B5 0063
Slot 183
300205B6 0063
Slot 184
300205B7 0063
Slot 185
300205B8 0063
Slot 186
300205B9 0063
Slot 187
300205BA 0063
Slot 188
300205BB 0063
Slot 189
300205BC 0063
Slot 190
300205BD 0063
Slot 191
300205BE 0063
Slot 192
300205BF 0063
Slot 193
300205C0 0063
Slot 194
300205C1 0063
Slot 195
300205C2 0063
Slot 196
300205C3 0063
Slot 197
300205C4 0063
Slot 198
300205C5 0063
Slot 199
300205C6 0063
Slot 200
300205C7 0063
Slot 201
300205C8 0063
Slot 202
300205C9 0063
Slot 203
300205CA 0063
Slot 204
300205CB 0063
Slot 205
300205CC 0063
Slot 206
300205CD 0063
Slot 207
300205CE 0063
Slot 208
300205CF 0063
Slot 209
300205D0 0063
Slot 210
300205D1 0063
Slot 211
300205D2 0063
Slot 212
300205D3 0063
Slot 213
300205D4 0063
Slot 214
300205D5 0063
Slot 215
300205D6 0063
Slot 216
300205D7 0063
Slot 217
300205D8 0063
Slot 218
300205D9 0063
Slot 219
300205DA 0063
Slot 220
300205DB 0063
Slot 221
300205DC 0063
Slot 222
300205DD 0063
Slot 223
300205DE 0063
Slot 224
300205DF 0063
Slot 225
300205E0 0063
Slot 226
300205E1 0063
Slot 227
300205E2 0063
Slot 228
300205E3 0063
Slot 229
300205E4 0063
Slot 230
300205E5 0063
Slot 231
300205E6 0063
Slot 232
300205E7 0063
Slot 233
300205E8 0063
Slot 234
300205E9 0063
Slot 235
300205EA 0063
Slot 236
300205EB 0063
Slot 237
300205EC 0063
Slot 238
300205ED 0063
Slot 239
300205EE 0063
Slot 240
300205EF 0063
Slot 241
300205F0 0063
Slot 242
300205F1 0063
Slot 243
300205F2 0063
Slot 244
300205F3 0063
Slot 245
300205F4 0063
Slot 246
300205F5 0063
Slot 247
300205F6 0063
Slot 248
300205F7 0063
Slot 249
300205F8 0063
Slot 250
300205F9 0063
Slot 251
300205FA 0063
Slot 252
300205FB 0063
Slot 253
300205FC 0063
Slot 254
300205FD 0063
Slot 255
300205FE 0063
Slot 256
300205FF 0063

TRUQUES PARA A BATALHA
Personagem principal
HP ilimitado
80023E30 03E7
MP ilimitado
80023E34 0063
Segundo personagem
HP ilimitado
80023EB0 03E7
MP ilimitado
80023EB4 0063
Terceiro personagem
HP ilimitado
80023F30 03E7
MP ilimitado
80023F34 0063

H

HARVEST MOON: BACK TO NATURE
(GameShark 3,2 ou superior)
ITENS NO MÁXIMO

Continuação:
FINAL FANTASY CHRONICLES: FINAL FANTASY IV



300D4608 0027
HP máximo
300D4609 000F
300D460A 0027
MP ilimitado
300D460B 00E7
300D460C 0003
MP máximo
300D460D 00E7
300D460E 0003

FIGHTING FORCE
(GameShark 3,2 ou superior)
Créditos ilimitados
80093d500009
Energia ilimitada para o jogador 1
800b435a017c
Energia ilimitada para o jogador 2
800b444e017c
Modo Spider Mace
800b432a0060
800ba37e0e00
800ba3820300
800ba3880a00
800ba3600200
800ba36a0c00
800ba30c0c00
800ba3160b00
800ba2fa0500
800ba3100e00
800ba2fe0f00
800ba3040b00
800ba3640270
800ba3520100
800ba2ec0420
800ba32e0520
Modo Gorilla Smasher
800ba3520c00
800ba3700c00
800ba34c0d60
800ba30a0000
800ba3040400
800ba2f20c00
800ba32e0000
800ba3280400
800ba2fe0500
800ba3020000

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
(GameShark 3,2 ou superior, Versão Americana)
Energia ilimitada
d00d56b00002
800d567486a0
d00d56b00002
800d56760001
d00d56b00001
800d5674a120
d00d56b00001
800d56760007
Sempre com salto grande
800d55d80020
Todas as habilidades especiais
800d5680ffBf
Todas as habilidades Glyph

Continua...



Continuação
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Abilities
800cfdbe03ff
800d568203ff
Os cinco pedaços do símbolo
800d492a0005
800d492c0005
Glyph Power ilimitado
800d56880063
800d568a0063
Máximo de Stamina
800d56700004
Todas as habilidades
800cfdbcffff
Todos os Glyphs
800cfdc603ff
ITENS ESPECIAIS
Kain Reaver
800cfdc20001
Purple Reaver
800cfdc20002
Spectral Reaver
800cfdc00400
Material Reaver
800cfdc00800
Aerial Reaver
800cfdc01000
Fire Reaver
800cfdc08000

MOTOCROSS MANIA
(GameShark 3,2 ou superior)
COMEÇAR A CORRIDA NA ÚLTIMA VOLTA
Pista Quarry
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0001
Pista Cliffhanger
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0002
Pista Palm Rock
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0003
Pista Highlands
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0004
Pista The Iceberg
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0005
Pista Death Valley
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0006
Pista Lipstick
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0007
Pista Berm Basher
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0008
Pista Triple Trouble
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0009
Pista Fair N Square
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000A
Pista Devils' Kitchen
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000B
Pista Whoops Again
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000C
Pista Oasis
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000D
Pista Above Gravity
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000E
Pista FMX Mania
D00A8C5C 0001
800A8C5C 000F
Pista Metal Pit
D00A8C5C 0001
800A8C5C 0010

Lumber
80070D38 03E7
Fodder
80070D3A 03E7
Fish Food
80070D3E 03E7
Chicken Feed
80070D40 03E7
RuckSack Storage
80071A1E 0002
Level Sickle
80071A40 FFFF
Level Hoe
80071A42 FFFF

R

ROBO PIT
(GameShark 3,2 ou superior)
Energia ilimitada
(primeiro jogador)
800a7e0c0096
Energia ilimitada
(segundo jogador)
800a7e0e0096

ROCKMAN X5
(Versão japonesa de Megaman X5, GameShark 3,2 ou superior)
Código mestre
(obrigátorio para os outros truques)
D0011F4C 023A
80011F4E 1000
Truques para o Megaman
Energia ilimitada
8009B5DC 1E21
Sempre com o Buster Blast completo
(use ■)
8009B61C 0011
Shadow Trail MegaMan
8009B60C 0001
ITENS ILIMITADOS
Boomerang Shot
8009B62A 0127
Lightnight Shot
8009B632 0127
Missile Shot
8009B634 0127
Ground Water Missile Shot
8009B62E 0127
Whirlwind Uppercut Attack
8009B638 0127
Plant Spike Shot
8009B636 0127
Time Freeze
8009B62C 0127
Energy Flame Shot
8009B630 0127
Todas as armas especiais ilimitadas



Star Wars: Masters Of Teras Teras Kasi

50000802 0000
8009B62A 0127
ROMANCE OF THE THREE KINGDOM VII
(GameShark 3,2 ou superior)
Dinheiro no máximo
80117858 423F
8011785A 000F

S

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI
(GameShark 3,2 ou superior)
Primeiro jogador
Energia limitada
800AC274 1000
Super barra completa
800AC278 FFFF
Segundo jogador
Energia limitada
800AC2BC 1000
Super barra completa
800AC290 FFFF

STREAK: HOVERBOARD RACING
(GameShark 3,2 ou superior)
Sempre com baixo tempo
801ea23a0001
801ea23c0000
801ea23e0001
PRIMEIRO JOGADOR
Turbo ilimitado
801b5b844000
Sempre em primeiro lugar
801b5b2c0000
SEGUNDO JOGADOR
Sempre em primeiro lugar
801ba8e80000

T

THRASHER: SKATE & DESTROY
(GameShark 3,2 ou superior)
Tempo ilimitado
800C3EA2 2400
Pontuação máxima
800B2434 FFFF
Energia ilimitada
800DD6C2 2400
Todas as fases liberadas
800B248C 0B03
Velocidade máxima
(primeiro jogador, segure R2)
D00A6298 0002
8008C9B2 0030
Velocidade máxima
(segundo jogador, segure R2)
D00A62C8 0002
8008CC96 0030

Tales Of Eternia





TALES OF ETERNIA
(GameShark 3,2 ou superior)
ITENS E PODERES NO MÁXIMO
Herói Rid
HP
8013FCEA 270F
8013FCEC 270F
TP
8013FCF0 270F
8013FCF2 270F
Stats
8013FCF6 03E7
8013FCF8 03E7
8013FCFC 03E7
8013FD00 03E7
8013FD04 03E7
8013FD08 03E7
8013FD0C 03E7
Fase 99
8013FCB6 0063
Herói Farah
HP
8013FDB8 270F
8013FDBA 270F
TP
8013FDBC 270F
8013FDBE 270F
Stats
8013FDC6 03E7
8013FDC8 03E7
8013FDCC 03E7
8013FDD0 03E7
8013FDD4 03E7
8013FDD8 03E7
8013FDDC 03E7
Fase 99
8013FD86 0063
Herói Meredy
HP
8013FF58 270F
8013FF5A 270F
TP
8013FF5C 270F
8013FF5E 270F
Stats
8013FF66 03E7
8013FF6C 03E7
8013FF70 03E7
8013FF74 03E7
8013FF78 03E7
8013FF7C 03E7

W

WARJETZ
(GameShark 3,2 ou superior)
Câmera fixa
800eca6cfde1

Play Shop

Anuncie agora na seção de classificados da revista
Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja
para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!

☎ (11) 3038-5098 publicidade@europanet.com.br (falar com Nickolas)

PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos



PlayStation 2,
Dreamcast, PSone,
Nintendo 64, Game
Boy Advance,
Super Nes,
Acessórios

Facilitamos Pagamentos :
- 5X cheque ou cartão até 10X
- Assistência Técnica
- Despachamos via Sedex

Fone: (11) 6987-2641/6949-5195
www.planetgamesp.hpg.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

NIKAS GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA
LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

PSone
PS2 PlayStation 2
GAME BOY
N64





Central de Vendas
(0xx11) 3975-2737
Fax: (0xx11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

STAR PRESENTES

Venda de Videogames
N64 • PlayStation • PlayStation 2
Gameboy Advanced • Super Nes

Enviamos por Sedex para todo o Brasil

ACESSÓRIOS EM GERAL



Rua Barão de Itapetininga, 88 – loja 13
e-mail: infor@inforgames.com.br
(0xx11) 255-3457

Consertamos o seu Playstation

WAVE GAMES

é assistência
técnica para seus
aparelhos de games

✔ Venda de aparelhos novos e usados
✔ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066



FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Completa

• Chaveamento • Transcodificação
• Concertos em Geral • Desbloqueio de DVD
• Peças e Componentes para Concertos
• Acessórios em Geral e Arcade
• Venda de Games • Troca

Luis Fernando/Suelli

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º Andar - Loja 215 e 216
Cep 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Fone: (11) 3362-2206 - Fone/Fax: (11) 32249418

Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

NEW GAMES
Comércio e serviços eletônicos Ltda

Especializada em: Consertos de video-games em geral, transcodificações, desbloqueios, etc.
Fazemos orçamento na hora!



Tel: 222-4143
Cilene / Marcos
Rua Santa Efigênia 295 - 2º andar- Sala 208 - Centro - São Paulo - SP



Entrega pessoal ou via sedex

Dragoon Games

• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• VENDE / TROCA / COMPRA
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• CDS EM PROMOÇÃO

TEL. (0XX11)
3846-1470 / 3846-4375

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

COMPANY GAMES

Confira!



Vende, compra e troca

– Consertos em 30 minutos.
– Pagamento facilitado.
– Enviamos produtos para todo o Brasil, PlayStation e outros.

Rua Luiz Gama, 220 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (011) 209-0481/6461-4194

Time Game



Venda para atacado e varejo



Entregamos em domicílio
Despachamos via sedex
Central de vendas - SP- Brasil

LIGUE:
(011) 6236-1848
(011) 6236-5686

PREÇOS IMBATÍVEIS





Playstation - Cartuchos - Ultra 64
Dreamcast - Game Boy - CDs
Controles - Super Nes - Megadrive

Site: www.wargame.hpg.com.br - e-Mail: timegame@ig.com.br



JCB Games

MultiGAMES
"O MUNDO DOS GAMES"

Compra Venda Troca e Locações

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

Internet: www.jcbgames.com.br

TEMOS!!! Playstation 2

Aceitamos Cartões de crédito

TATUAPÉ: ☎ 6192-7163 / 6941-9957
PENHA: ☎ 217-1186

O MUNDO DOS GAMES

COMPRA VENDA TROCA LOCAÇÃO

PlayStation

GAME OVER

PlayStation.2

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

FONE: (11) 3998-9278
FONE/FAX: (11) 3992-2350

VENDAS DE GAMES

Playstation, Dreamcast, Sega Saturn e outros acessórios para todos os games em cd´s. **Promoções**, confira os últimos lançamentos.



(11) 5851 5236

VIRTUAL GAMERS

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

ELETRONEWS

Áudio & Vídeo
COMPRA-VENDA-TROCA
NOVOS & USADOS
PREÇOS IMBATÍVEIS
ACEITAMOS TODOS CARTÕES DE CRÉDITO!





LIGUE : (11) 6168-1312
RUA : SILVA BUENO , Nº 1001-A
Ipiranga – São Paulo-SP
WWW.ELETRONEWS.CJB.NET

ELETROMÍL

Consertamos seu Video Game

- PlayStation 2 destravado (americano)
- Pegamos seu Super Nintendo como parte de pagamento na compra de um Nintendo 64 ou Playstation.
- Trocamos e vendemos canhão para playstation (colocação gratuita).
- Trocamos fitas e aparelhos de Super Nintendo e Nintendo 64 por acessórios de videogames
- Vendemos mídias (CD´s Virgens) para áudio/programas



Rua Santa Ifigênia, 348 - sala 12
Cep 01207-001 - Centro - SP
Fone/Fax:221-1740 - Fones: 3362-2306/ 3362-2308/ 3337-5557

ROCK LASER

Compra e Venda / Troca e Financia

Games

Aparelhos e Acessórios

Aceitamos Cartões de Crédito



Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	———	Consulte
Nintendo 64	R$179,00	R$ 279,00
Game Boy Color	R$ 140,00	R$ 180,00
Saturno	R$ 139,00	———
Super Nes	R$ 99,00	R$ 169,00
Fitas N64 a partir	R$ 30,00	R$ 90,00
Dreamcast	———	Consulte

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex

Rua Araritaguaba, nº1118
Vila Maria

Tel:
(011) 6631-8857



ALÔ GAMES

(011) 3951-0604
(011) 3951-2454

Aparelhos
- Playstation 2
- Playstation One
- Dreamcast
- Nintendo 64
- Gameboy Color

Preços Imbatíveis!!!

Acessórios / Cartuchos / CDs

Entregamos e despachamos Sedex para todo o Brasil

www.alogames.com.br

TEC CENTER

✔ Assistência e Suporte técnico especializado em games

PS one SEGA Nintendo GAME BOY

✔ Temos leitor óptico, fontes, chips, desbloqueio e cristal para transcodificação
✔ Enviamos via sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323 3º Andar loja 303
☎ 3487-3269 • 3326-7971 • 9889-6736

PlayStation 2
é na CAMARA GAMES

A Camara Games tem consoles, jogos (PlayStation 2) e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.



Enviamos para todo o Brasil



Rua 25 de Março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822

Conheça a mais avançada tecnologia em desbloqueio de PlayStation 2 no mundo

NEO GR-X

A VTEC apresenta a melhor solução para o desbloqueio completo de seu Playstation 2:

NEO GR-X

Desbloqueia a leitura de DVDs de qualquer região
Desbloqueia a leitura de cópias (backups) de jogos (PSX e PS2)
Não necessita do uso do GameShark para a reprodução das cópias de jogos
Para o desbloqueio apenas do DVD, não se faz necessária a abertura do aparelho

PABX: (31)3241-3060

Preço: R$147,00

www.vtec.com.br

PS2
PlayStation 2

Retro AVENGERS



** Consulte para preços especiais para revendas e quantidades*

Av. dos Andradas 2287/1202, Floresta - BH/MG - Tel:(31)3241-3060

NEO GR-X

PS2 Game CHIP

VTEC
Soluções Digitais LTDA

Retro

AVENGERS

Em prol da cultura *gamer*

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com