

GANHE 2 PS2

Nesta edição você tem o dobro de chances de ganhar um PlayStation 2. São dois consoles de prêmio. Basta ser criativo

DETALHES NA PÁGINA 4

WWW.EUROPA.NET.COM.BR

1475

DICAS & TRUQUES

Ano 3 - Nº 36

Brasil R\$ 4,90 Portugal 500\$00

DETONADO EXCLUSIVO

Metal Gear Solid 2

PS2

- ★ Atalhos das fases
- ★ Táticas para vencer os chefões
- ★ Estratégias de combate
- ★ Roteiro para entender a história
- ★ Fotos de cada trecho

E MAIS 2 DETONADOS

PS1

Harry Potter

Supere seus inimigos e bruxos sem nenhuma dificuldade. Aqui, todas as manhas e dicas para terminar o jogo

Guilty Gear X

PS2

Em primeira mão! Golpes e movimentos mortais secretos de todos os 16 lutadores do jogo

Winning Eleven Hacker

Veja o Winning Eleven não autorizado, com descrições em português, que traz até os principais clubes paulistas

Dicas inéditas

- Para PS1: ● FIFA 2002 ● Nascar 2002 ● Tony Hawk's 3 ● Tales Of Destiny 2
- Para PS2: ● Soul Reaver 2 ● FIFA 2002

Dicas & Truques para

PlayStation

Metal Gear Solid 2

O melhor jogo de ação da história do videogame, totalmente debulhado. Veja na página 20



Nutrinho agora vem com Game Boy.



Beber Nutrinho nunca foi tão divertido. Agora, além de mais sabor, você concorre a **50 "Game Boy Advance"**. Envie o código de barras de **5 (cinco)** embalagens de Nutrinho (em pó ou tetra-pak) para a caixa postal 171, São José dos Pinhais/PR - CEP: 83005-370, juntamente com a resposta à pergunta: "Qual é o refresco do canudinho?". Não esqueça: coloque no envelope o seu endereço completo. Participe e boa sorte!



PROMOÇÃO NUTRINHO SABOR

GAME BOY
ADVANCE



PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

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 Roberto Cardinale

Revisão de Texto: Letícia Bueno

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766

Colaboraram nesta edição: César Cavellagna, Edson Yamaguti e Marcio Fernando de Lima

Euroimagem: Valerio Romahn

Internet: Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master) e César Cavellagna (Webdesigner)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro

Propaganda: Ivan Volpe

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

Paraná (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade

Rio de Janeiro (0xx21) 2507-8541 - 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, Joelma R. Dantas e Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marília 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;

Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne;

Renata Kurosaki e Ronie de Souza

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.europenet.com.br

E-mail atendimento@europenet.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 Filiais à ANER - Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

Índice

6	CARTAS		NASCAR 2002	42
8	NEWSTATION		TALES OF DESTINY 2	44
12	PREVIEW		SOUL REAVER 2	46
16	STREET FIGHTER		SUPERTESTE	48
20	METAL GEAR 2		ACESSÓRIOS	50
32	FIFA 2002		DICAS & GAMESHARK	51
36	HARRY POTTER		GUILTY GEAR X	
				
				

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



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@europenet.com.br



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



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

Visite nosso site: www.europenet.com.br

Resultado da Promoção Anterior

Promoção O Senhor dos Anéis

A promoção da edição número 34 teve a participação de 6721 leitores de todo o Brasil. Na Promoção 1, três leitores foram escolhidos e premiados por terem feito uma frase dizendo o que faria se encontrasse um anel mágico que lhe desse superpoderes. Na segunda promoção, com o desenho mostrando os magos e guerreiros dos games, três leitores foram premiados em cada categoria. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Wilson Júnior, Welby Dantas, Edson Yamaguti, Ivan Volpe, Alexandre Dias e Alexandre de Mello Carvalho.

Categoria até 12 anos

1º lugar

Felipe Augusto Nunes da Silva
São Paulo/SP

Prêmio: Uma assinatura de seis meses da Revista Dicas & Truques para PlayStation e o filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)



2º - Denise Martins dos Santos
Hortolândia/SP

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

3º - Jessika Moraes de Souza - Guarujá/SP

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

Categoria acima de 12 anos

1º lugar

Roger Moreira Gonçalves
São José dos Pinhais/PR

Prêmio: Uma assinatura de seis meses da Revista Dicas & Truques para PlayStation e o filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)



2º - Ulisses Tozoni Vieira - Rio de Janeiro/RJ

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

3º - Cláudia Godoi Moreira - Osasco/SP

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis" (VHS ou DVD)

FRASES

O QUE VOCÊ FARIA SE ENCONTRASSE UMA ANEL MÁGICO QUE LHE DESSE SUPERPODERES?

1º - Lucas M. Carvalho - Belo Horizonte/MG

Frase: Faria o Harry Potter virar gari com aquela vassoura.

Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com o filme "O Senhor dos Anéis"

2º - Natália Pedrani de Souza - Tupã/SP

Frase: Faria minha mãe crescer mais, daí ela alcançaria a TV.

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis"

3º - João Paulo Bogmar de Oliveira - Penápolis/SP

Frase: Tiraria a cidade de Silent Hill 2 do apagão.

Prêmio: O filme "O Senhor dos Anéis"



Promoção 1

Mande uma frase criativa dizendo o que você faria para ganhar um PlayStation 2 se fosse um herói dos videogames. A frase mais original e criativa será premiada com o superconsole.

1º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Leia o Regulamento da Promoção

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 5 de fevereiro de 2002 (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 dizendo o que você faria para ganhar um PlayStation 2 se fosse um herói dos videogames.

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 irreversível.

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.

PlayStation 2 Dose Dupla



Promoção 2

Faça um envelope criativo usando personagens do seu jogo preferido. O envelope mais original irá ganhar um PlayStation 2. Não há limite de idade.

Se desejar, você pode mandar seu envelope personalizado protegido por outro envelope.

2º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

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 38, que estará nas bancas no dia 5 de março de 2002. 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.

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de fevereiro de 2002, junto com um desenho criativo com o agente Snake, do jogo Metal Gear Solid 2, do PlayStation 2.

Nome: _____ Idade: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Cep: _____
Fone: () _____ Fax: () _____
e-mail: _____
Jogo Preferido: _____

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de fevereiro de 2002

Nome: _____ Idade: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Cep: _____ Fone: () _____
e-mail: _____ Jogo Preferido: _____
O que você faria para ganhar um PS2 se fosse um herói dos games? (até 10 palavras)

Fala Galera!

Não fique mais travado naquela fase cabeluda. Relaxe e envie a sua "treta" para a nossa redação, pois resolvemos qualquer problema

Cadê o anel?

Na edição 30 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, vocês publicaram o detonado de Alone In The Dark: The New Nightmare. Eu não entendi a parte do anel. Como faço para conseguí-lo?

Rosivaldo Alves dos Santos
São Paulo/SP

■ Você deve estar jogando com Edward. Em primeiro lugar, siga sempre o caminho de sangue. Para enxergar as marcas no chão, combine a lanterna com a lente azul. Quando você encontrar a capela, suba a rampa (lado direito) e observe o símbolo que está numa pedra. Continue sempre em frente e aproxime-se

da grade. Aguarde as animações e receba o anel de Aline. Para mais detalhes, continue consultando o detonado da revista e preste atenção nos detalhes.

Códigos de aranha

Fala galera! Estou precisando dos códigos de GameShark para o jogo Spider-Man 2. Vocês podem me dar uma grande forcinha?

Pablo Sobreiro de Avila - São José dos Campos/SP



Spider Man 2

■ Sem problemas! Confira os códigos mais quentes para Spider-Man 2 e detone o game sem grandes dificuldades (GS 3,5 ou superior)
Energia ilimitada (não funciona no primeiro estágio)

301db7f60064

Fases liberadas

300c1fd80001

Galeria de itens

50000a020000

800b31fcffff

Fantasminha camarada

Eu não peço, eu imploro. Eu preciso dos códigos de GameShark para o jogo Casper, pois não consigo passar a primeira tela.

Paola C. Viana dos Reis - São Paulo/SP

■ Você sabe que pode contar com a nossa redação e por isso não precisa implorar por códigos de GameShark. Divirta-se! (GS 3,2 ou superior)
Chave de aço
8007ea280001
Energia ilimitada
8007f02c0064
801fbd800064



Casper

mural



Emerson Barbosa
Fernandópolis - SP



Thiago Zotto do Nascimento
São Paulo - SP



Viviane Machado Ferreira
Brasília - DF



Felipe Andrés Cofré
Giannelloni
Porto Alegre - RS



Francisco Alexandre Luiz
Batista
Ubatuba - SP

mural



Viviane machado Ferreira
Brasília – DF

Alexandre Domingues
Cardoso
Curitiba – PR



André Amaral Ramos
Diadema – SP



Israel Altanzio Veras Junior
São Paulo – SP

Primeira missão de Lara

Estou com dificuldades em Tomb Raider Chronicles. Não consigo passar a primeira fase, a Streets Of Rome. O que eu faço quando encontro o sino dourado?

Fernando de Oliveira - São Bento do Sul/SC

■ É fácil. Quando você encontrar o sino, atire nele com o revólver (use a mira), suba a plataforma à esquerda e ative o outro brasão. Depois, volte, entre na porta central, vire à esquerda e ative o interruptor. Gire o pombo, pegue a outra entrada e ande pendurado no canto da parede para escapar da armadilha. Para conferir mais informações sobre a quinta versão de Tomb Raider, consulte o detonado que publicamos na edição 24 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

Parasite Eve 2

Estou na pior e não sei mais o que fazer. Por favor, publiquem os códigos de GameShark para o game Parasite Eve 2, versão européia. Os truques da versão americana não funcionam. Valeu!

Rodrigo Kenji F. da Silva São Paulo/SP

■ Seus problemas acabaram. Coloque estes truques (GS 3,4 ou superior) em seu GameShark e acabe como todos os inimigos do game.
HP máximo
8007488803e7



Parasite Eve 2

8007488a03e7
MP máximo
8007488c03e7
8007488e03e7

Código do cofre

Alguém me ajude! Estou precisando do password do computador que está no "Laboratory Level B2 Shelter" de Parasite Eve 2. Eu já tentei de tudo...

Sandro Bonqapoli
Porto Alegre/RS

■ No computador, digite a seguinte senha: **A3EILM2S2Y**. Depois disso, confira as animações e escolha a opção "Visitor program". Não tem segredo. Para mais detalhes sobre este

game, confira o roteiro exclusivo que publicamos na edição 33 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

Final Fantasy 9



Final Fantasy 9

Olá! Preciso dos códigos de GameShark para Final Fantasy 9, versão americana. Principalmente o de todos os itens. Obrigado!

Guilherme Marques - Juiz de Fora/MG

■ Com estes códigos, fica mais fácil detonar FF9. Para rodar os truques, você precisará usá-los num GameShark 3,4 ou superior. Vai na fé!

Todos os itens

5000ff020001
8008b7c46301

Gil no máximo

8008b7b0e0ff
8008b7b205f5

Combate mortal

Existe algum truque que permita escolher os lutadores secretos, como Chameleon, no jogo Mortal Kombat Trilogy?

Luiz Antonio G. da Silva - Piedade/SP

■ Sim, existe um código para jogar com Chameleon. Na tela de seleção de personagens, escolha qualquer ninja homem (exceto Sub-Zero) e segure os botões ← + ■ + ▲ + R2/L2 + R1/L1 até a luta começar. Chameleon entra em cena automaticamente e é excelente contra o computador.

Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para:
Revista Dicas e Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
e-mail: playstation@europenet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. Visite nosso site na Internet:
www.europenet.com.br/playstation



NEWS

Confira as notícias mais quentes do mundo PlayStation e fique por dentro de todas as novidades que estão rolando no mercado de games

Winning Eleven Modificado por hackers

8



Todos os times paulistas têm as escalações dos respectivos clubes

Apareceu mais um jogo modificado por hackers. Depois do Winning Eleven Brasileiro (você conferiu a reportagem na edição 28 da Revista Dicas & Truques para PlayStation), outro título da produtora Konami foi alterado sem nenhuma autorização. Desta vez, o ESPN MLS Game Night, a versão americana de Winning Eleven, trouxe times adaptados, novos campeonatos, uniformes nacionais e descrições em português (somente no menu principal). Batizado de Winning Eleven 2002: Campeonato Paulista, o título apresenta os 12 clubes mais famosos do campeonato paulista, como São Paulo, Corinthians, Palmeiras, Santos, São

As bandeiras são as mesmas, porém os times foram trocados

Caetano e outros. O detalhe é que na tela de seleção de times, as bandeiras são as mesmas da versão original, com os clubes americanos. A única diferença ficou no nome dos times que aparecem no instante que você seleciona uma bandeira. Além disso, você confere todos os nomes dos jogadores reais. Porém, as escalações não estão atualizadas e trazem os atletas da temporada do início do ano passado. São dois campeonatos diferentes que você encontra na tela principal: "Cup Brasil" e "C. Paulista". O primeiro simula o campeonato brasileiro, mas não traz os times dos outros estados. Somente os 12 clubes paulistas e mais 53 seleções

internacionais estão presentes. Já o segundo modo, tem só os clubes do campeonato paulista. O resto é a mesma coisa, como no jogo original.

O que mais chamou a atenção na ousadia dos hackers que fizeram estas modificações são as informações que estão na tela do menu inicial. Você confere a seguinte descrição: "Este CD foi copiado e revisado pela equipe Ratos do Deserto Cybergaucho, Nader, LNCSTATION, Interteriment, Jamanta" Isto deixa claro que o game foi alterado por hackers brasileiros.

É importante lembrar que este game foi modificado sem nenhum acordo com a produtora Konami. E ainda, os CDs que este jogo é gravado têm baixa qualidade e podem danificar o seu PS1.

Station

TimeSplitters 2

A Eidos acabou de divulgar a sua nova cartada. A produtora começou a trabalhar no segundo episódio de TimeSplitters que será exclusivo para PS2. Assim como no título anterior, TimeSplitters 2 vai misturar as jogabilidades de Unreal Tournament e Quake 2. Isto significa que você enfrentará dezenas de inimigos numa grande arena e finalizar várias missões suicidas. Tudo com perspectiva em primeira pessoa e muito realismo.

Uma das novidades de TimeSplitters 2 será o novo visual. A equipe que está desenvolvendo, a Free Radicals, vai colocar mais detalhes nos cenários e

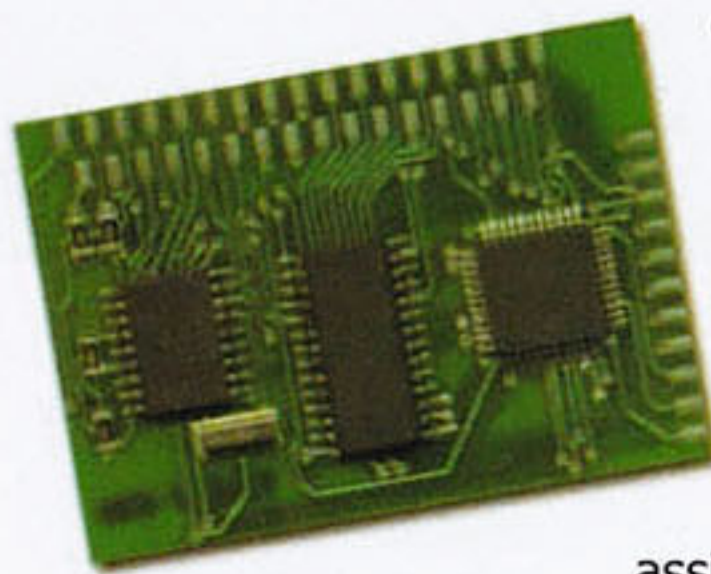
personagens. E ainda, você poderá jogar com mais sete gamemaniacos ao mesmo tempo, basta ter dois TVs, dois jogos, dois consoles, dois Multi Taps e oito controles. O game será lançado em breve.



Desbloqueio sem Boot no PS2

Não demorou muito para aparecer um novo tipo de desbloqueio para o PS2. Depois dos Mod-Chips, S-BOX (também chamado de X-BOX) e outros dispositivos, um novo esquema não autorizado pela Sony já está sendo comercializado na Internet. Desta vez, uma variação do Mod-Chip, chamado NEO 4, promete um esquema inédito: rodar as cópias de jogos sem usar o CD de "boot" (GameShark ou DVD Region X).

Para quem não sabe, estes CDs de iniciação têm a função de "enganar" o videogame antes de carregar o CD alternativo. Portanto, o NEO 4, já traz as



informações de boot gravadas no chip, fato que dispensa os CDs auxiliares. Além de rodar jogos de versões diferentes (européia e japonesa), o console roda todas as cópias de jogos de diferentes versões e DVDs de qualquer zona. Só o chip custa U\$ 90, sem o custo de instalação que requer uma gambiarra com dezenas de fios coloridos.

Mas fique ligado, pois assim como os outros destravamentos, seu videogame poderá apresentar problemas, principalmente no sistema de leitura. Para mais informações, entre no seguinte site da Internet: www.psxcopy.com.



OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO



- 1 Dragon Warrior VII
Enix *
- 2 Final Fantasy IX
Square 1
- 3 Chrono Cross
Square 5
- 4 Final Fantasy VII
Square 2
- 5 Final Fantasy VIII
Square 3
- 6 Final Fantasy Tactics
Square 4
- 7 Metal Gear Solid
Konami *
- 8 Tony Hawk's 3
Activision 1
- 9 Harry Potter
Electronic Arts *
- 10 Legend of Dragoon
Sony 7

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

Fonte GameFaqs.com

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS1 e PS2

TÍTULO/LANÇAMENTO	CONSOLE	TIPO
JANEIRO		
State of Emergency	PS2	Ação
Deus Ex: The Conspiracy	PS2	Ação
Shifters	PS2	Ação
Shadow Man: 2econd Coming	PS2	Ação
Drakan The Ancients' Gates	PS2	Aventura
The Lost	PS2	Aventura
Star Wars Racer Revenge: Racer 2	PS2	Corrida
World of Outlaws: Sprint Cars	PS2	Corrida
NBA ShootOut 2002	PS2	Esporte
Salt Lake City 2002	PS2	Esporte
ESPN Winter X Games	PS2	Esporte
Snowboarding 2002	PS2	Esporte
NBA 2K2	PS2	Esporte
Gitaroo-Man	PS2	Plataforma
Parappa The Rapper 2	PS2	Plataforma
FEVEREIRO		
Barbarians	PS2	Ação
Maximo: Ghosts To Glory	PS2	Ação
Aliens: Colonial Marines	PS2	Ação
AirBlade	PS2	Ação
Medal of Honor Frontline	PS2	Ação
Pac-Man World 2	PS2	Ação
Star Trek: Shattered Universe	PS2	Ação
No One Lives Forever	PS2	Ação
Monster Jam Maximum Destruction	PS2	Ação
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Ação
Blood Omen 2	PS2	Aventura
Pirates: Legend of Black Kat	PS2	Aventura
Herdy Gerdy	PS2	Aventura
World Tour Soccer 2002	PS2	Esporte
Commandos 2: Men of Courage	PS2	Estratégia
Mobile Suit Gundam: Zeonic Front	PS2	Estratégia
Virtua Fighter 4	PS2	Luta
MARÇO		
Jurassic Park III: Survival	PS2	Ação
PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn	PS2	Ação
E.T.: Return to the Green Planet	PS2	Ação
Eve of Extinction	PS2	Ação
Tom and Jerry in the Big Brawl	PS2	Ação
Prisoner of War	PS2	Aventura
Test Drive	PS2	Corrida
Space Race	PS2	Corrida
High Heat Major League Baseball 2003	PS2	Esporte
Ultimate Fighting		
Championship: Throwdown	PS2	Luta
MAIO		
Spider-Man: The Movie	PS2	Ação
1º SEMESTRE		
Megaman X6	PS1	Ação
Fireblade	PS2	Ação
Star Wars Jedi Starfighter	PS2	Ação
Tiny Toons Adventures:		
Defenders of the Looniverse	PS2	Ação
Hitman	PS2	Ação
Conflict Zone	PS2	Ação
X-Men: Mutant Wars	PS1	Luta
Run Like Hell	PS2	Aventura
The Thing	PS2	Aventura
Stuntman	PS2	Corrida
Knockout Kings 2002	PS2	Esporte
The Simpsons Skateboarding	PS2	Esporte
Power Pro Tennis	PS2	Esporte
Gravity Games Bike	PS2	Esporte
Legion: Legend of Excalibur	PS2	Estratégia

DVD Final Fantasy

Se você gostou do filme Final Fantasy ou é fã de carteirinha da série de jogos, não poderá deixar de conferir o DVD oficial. Além do DVD que traz o filme e cenas adicionais, um segundo DVD acompanha o pacote com uma série de novidades. Os discos custam cerca de R\$40,00 e já estão disponíveis no Brasil. Confira abaixo as principais características dos dois DVDs:

DISCO 1

- Filme em formato Widescreen
- Comentários dos diretores e editores
- Trilha sonora com comentários do compositor
- Rascunhos comentados
- Trailers de Cinema

DVD-ROM

- Explorando o filme
- Roteiro completo
- Protetor de tela
- Weblink

DISCO 2

- Making of
- Erros de gravação
- Abertura alternativa
- Sete arquivos de personagens
- Notas de produção e desenvolvimento

DVD-ROM

- Tour virtual pela Square Pictures
- Protetor de Tela
- Weblinks REG.4

São dois DVDs com informações extras, detalhes de produção e muito mais



OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

Confira abaixo a lista dos dez jogos mais procurados nos Estados Unidos e Japão. É uma excelente dica para quem quer comprar um game alucinante neste começo de ano.



1º

**Metal Gear Solid 2
Konami**

Ranking	Jogo	Produtora
2º	Grand Theft Auto 3	Rockstar
3º	WWF SmackDown! Just Bring It	THQ
4º	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
5º	Devil May Cry	Capcom
6º	Dynasty Warriors 3	Koei
7º	Silent Hill 2	Konami
8º	James Bond 007: Agent Under Fire	Electronic Arts
9º	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
10º	Final Fantasy X	Square

Fonte GameFaqs.com

SURPRESA! O PREÇO DO PS2 BAIXOU

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas em dezembro de 2001 e são referentes ao PS2 americano com

um controle original sem nenhum jogo incluso ou qualquer outro acessório. Os valores podem variar conforma a cotação do dólar. A Editora Europa não se responsabiliza pelas vendas e produtos

oferecidos em cada loja. Caso a sua loja não esteja nesta lista, entre em contato conosco através do telefone (0xx11) 3038-5086 ou pelo e-mail: playstation@europanet.com.br.

Loja	Telefone	Preço (R\$)	Loja	Telefone	Preço (R\$)
Nick Game:	(0xx11) 3313-3080	1.000,00	Disk Games	(0xx19) 3242-0541	1.249,00
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	1.075,00	Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.250,00
Time Game:	(0xx11) 6236-1848	1.090,00	JCB Games:	(0xx11) 6192-7163	1.300,00*
Porão Games:	(0xx15) 282-1813	1.099,00	Alô Games:	(0xx11) 3951-2454	1.300,00
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	1.100,00	Wave Games:	(0xx11) 5541-8066	1.350,00*
Rock Laser:	(0xx11) 6631-8857	1.100,00	CasCell:	(0xx13) 3361-8383	1.350,00
Virtual Games:	(0xx43) 321-7879	1.150,00	Star Presentes:	(0xx11) 3255-3457	1.360,00
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	1.150,00	Game Over:	(0xx11) 3992-2350	1.400,00*
Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	1.175,00	Play Shop:	(0xx13) 3289-1098	1.410,00*
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	1.180,00	Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	1.450,00*
World Games:	(0xx15) 234-1584	1.199,00	Video Game Center:	(0xx21) 2567-1818	1.478,00
Xtreme Games:	(0xx11) 5052-0513	1.199,00	Super Games Brasília:	(0xx61) 242-9282	1.499,00*
Planet Games:	(0xx11) 6987-2641	1.200,00	U/Z Games:	(0xx11) 6914-6640	1.499,00**

Os preços estão sujeitos a variação do dólar do dia

* Console modificado

** Três ou 10 vezes sem juros

TUDO em VÍDEO GAMES Despachamos para todo o Brasil Entrega gratuita na Grande São Paulo

Peça já a sua previsão de lançamento!

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



PlayStation 2

Escolha a forma de pagto.



AMEX 6 Vezes VISA 3 Vezes
ou **Financiado em até 12 vezes***

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo



TELEVENDAS

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

Fone: (11) **3825 7600**

Fax: (11) **3825 7653**

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

PREVIEW

Confira os jogos mais quentes que estão chegando para o PS2. Babe nas imagens exclusivas que conseguimos e nas nossas primeiras impressões

Onimusha 2

A Capcom está caprichando. Confira as imagens animais e os detalhes do novo Onimusha

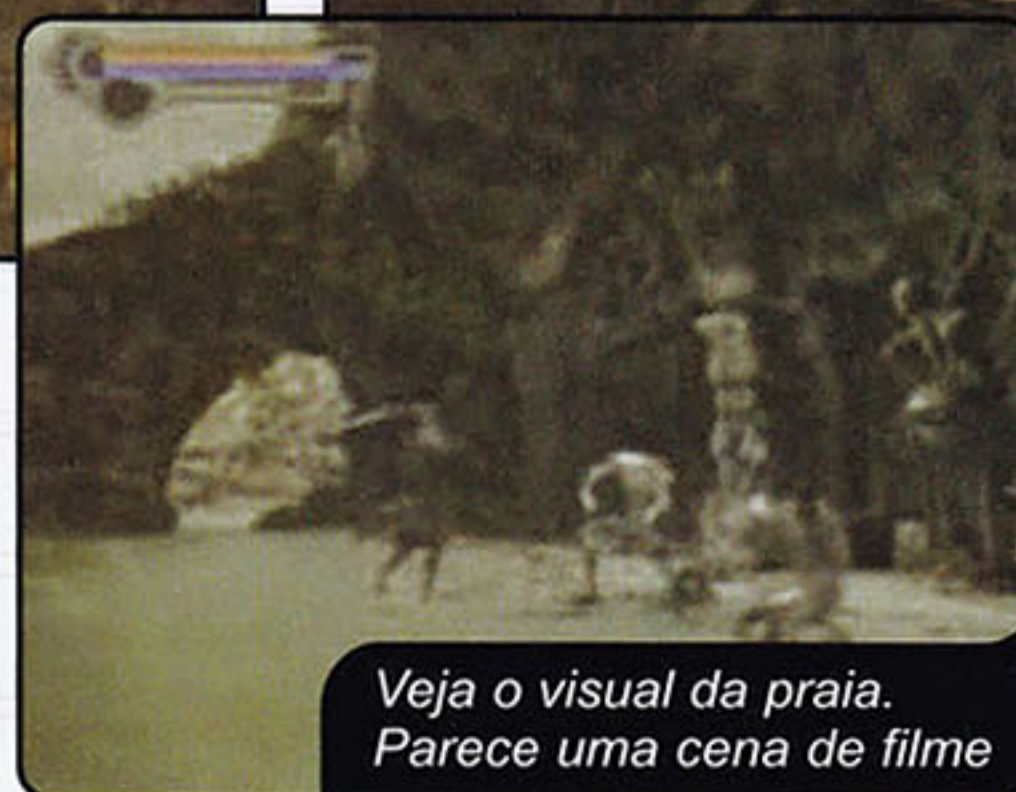
Este Onimusha irá permitir dois jogadores ao mesmo tempo



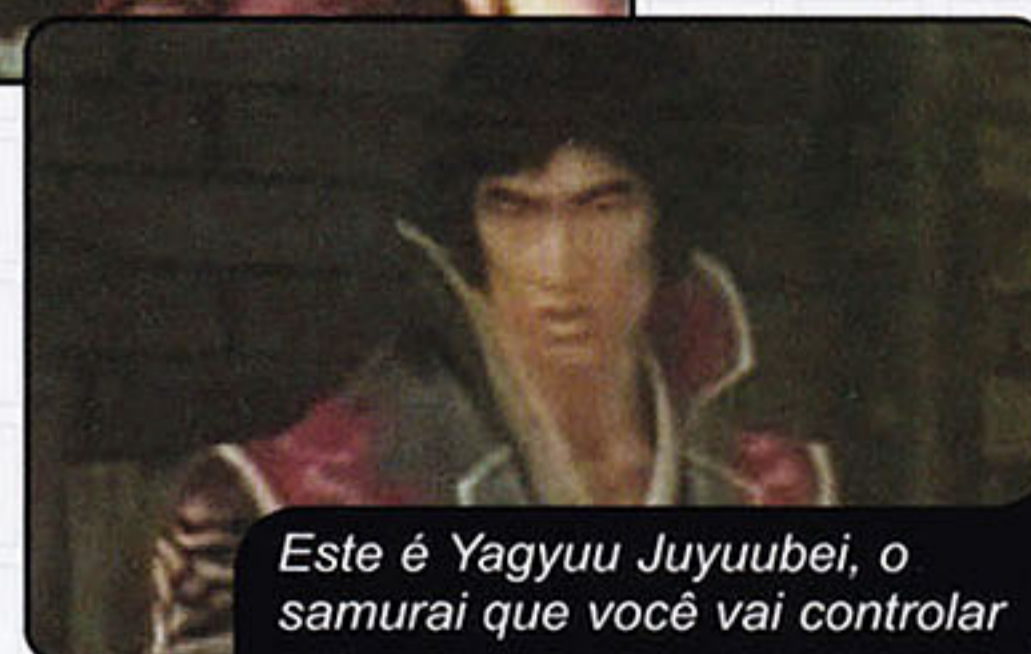
Sua missão será detonar ninjas e salvar donzelas



Os golpes serão cheios de luzes e efeitos



Veja o visual da praia. Parece uma cena de filme



Este é Yagyuu Juyubei, o samurai que você vai controlar

Quando o primeiro episódio de Onimusha foi lançado, o sucesso foi absoluto, principalmente na Terra do Sol Nascente. O game apresentou um samurai com movimentos super-realistas que encarou ninjas e inimigos de todos os tipos. Agora, a Capcom começou a trabalhar na sequência do game para melhorar ainda mais a jogabilidade e diversão.

Em Onimusha 2, os fatos acontecem no ano 1573, na cidade Nobunaga Ota, 13 anos depois da história do título anterior. Você vai jogar com o novo samurai Yagyuu Juyubei que deverá salvar os inocentes e acabar com perigosos grupos de ninjas que invadiram a cidade. Yagyuu tem 39 anos e muita experiência em artes marciais. Assim como no título anterior, o nosso herói

poderá usar armas e ferramentas essenciais para sua sobrevivência, como faca, zarabatana, corrente, estrela de aço e veneno. E tudo isso poderá rolar com dois jogadores simultâneos na mesma tela. Onimusha 2 está quase finalizado e será lançado neste primeiro semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Capcom

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Japão • Tipo: Ação/Aventura

Número de Jogadores: 2 • Na Internet: www.capcom.com

Plataforma
PS2

Final Fantasy XI

O RPG mais popular do mundo terá novos personagens e jogabilidade online

O planeta Vana'Diel foi atacado novamente



Prepare-se para encarar Final Fantasy XI. O décimo primeiro RPG da série já está sendo finalizado e terá uma história bem diferente dos outros títulos. Os fatos acontecerão em torno de Vana'Diel, um planeta que foi atacado há muito tempo por monstros das trevas. Graças aos poderosos cristais que estão neste mundo, os rebeldes conseguiram expulsar as criaturas e trazer a paz

O visual será digno de um verdadeiro Final Fantasy



novamente. Mas o perigo ainda não terminou, pois os inimigos voltaram e, desta vez, eles estão mais poderosos. Para vencê-los, você irá controlar três heróis: Hume, Tarutaru e Elven. Cada um com



Você poderá controlar três heróis, incluindo Hume

características e habilidades diferentes. E para aumentar a diversão, você poderá jogá-lo online, com adversários de qualquer parte do mundo. O título estréia neste segundo semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Square

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

Número de Jogadores: Não definido • Na Internet: www.square.com

Plataforma
PS2

World Tour Soccer 2002

O novo futebol da Sony terá centenas de times e visual surpreendente

Os gráficos estão parecidos com os de FIFA 2002



Winning Eleven e FIFA que se cuidem. Vem aí um novo futebol do PS2 que vai colocar muita lenha na disputa digital do esporte mais popular do Brasil. Desta vez, a Sony resolveu



O título terá mais de 300 seleções e clubes diferentes

trabalhar num jogo de futebol bem diferente do que já vimos. World Tour Soccer 2002 terá mais de 300 times de cada canto do mundo. Além das seleções internacionais, você vai conferir os

melhores clubes do planeta, a maioria do Brasil, França, Alemanha, Inglaterra e Itália.

E ainda, alguns times internacionais terão escalções clássicas, como a seleção brasileira de 1970, que impressionou o Mundo e até hoje arranca suspiros de muita gente. Isto significa que você poderá jogar contra as melhores seleções e clubes do mundo, sem qualquer restrição de grupo. E claro que para aumentar a diversão, os jogadores estão sendo produzidos com movimentos realistas e gingas clássicas como bicicleta, chapéu, giro de 360 e outros. O game está previsto para fevereiro.

Ficha Técnica

Produtor: Sony

Previsão de Lançamento: Fevereiro - Estados Unidos • Tipo: Esporte

Número de Jogadores: 4 • Na Internet: www.scea.com

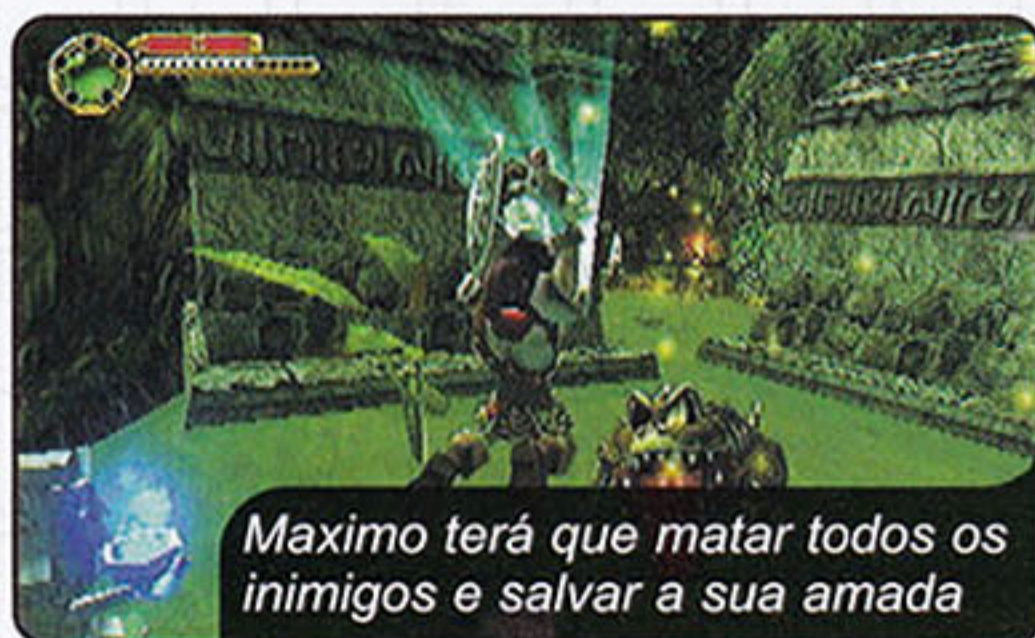
Plataforma
PS2

Maximo: Ghosts to Glory



Alguns inimigos serão enormes e cheios de surpresas

Um dos jogos mais esperados do mundo. Maximo: Ghosts to Glory vai chamar a atenção de muita gente, principalmente aqueles que gostam de uma boa aventura com muita ação.



Maximo terá que matar todos os inimigos e salvar a sua amada

No game, você vai controlar Maximo, um bravo guerreiro que luta a favor do bem. Depois de uma longa viagem, o herói voltou para o seu reino e encontrou todos os habitantes mortos.

Ajude Maximo a salvar a sua esposa nesta nova e radical aventura medieval



O visual será detalhado e muito colorido

Mais tarde ele descobre que sua esposa estava viva e foi forçada a casar-se com Archille, o conselheiro traidor de Maximo. Portanto, sua missão é acabar com todos os inimigos do exército de Archille e salvar dezenas de inocentes. Para isso, nosso herói terá 40 habilidades diferentes e várias armas. Tudo isto com gráficos detalhados e bastante realismo. O game será lançado em fevereiro no Japão.

Ficha Técnica

Produtor: Capcom

Previsão de Lançamento: Fevereiro - Estados Unidos • Tipo: Aventura

Número de Jogadores: 1 • Na Internet: www.capcom.com

Plataforma
PS2

Star Wars Jedi Starfighter

As animações entre as fases irão arrasar



Controle as naves oficiais do segundo episódio de Star Wars

Algumas missões serão perigosas e suicidas



Isto não é uma animação, são os gráficos do game



Os fãs dos jogos Star Wars já podem comemorar. A LucasArts já está trabalhando na seqüência de Star Wars: Starfighter, jogo lançado no ano passado para PS2. Star Wars Jedi Starfighter terá 15 fases, cenários ainda mais detalhados e uma bateria de missões suicidas que você deverá enfrentar. Tudo inspirado no filme Star Wars Episode 2, que será exibido em breve nos cinemas americanos.

Para detonar as missões, você controlará o Jedi Adi Gallia, um dos heróis de Jedi Power Battles, título do PS1. Conforme o seu desempenho, outros jedis entram em cena para você assumir. Durante

todo o game, você vai pilotar uma das naves do filme e deverá encarar centenas de inimigos. Star Wars Jedi Starfighter estreia neste primeiro semestre nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: LucasArts

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Estados Unidos • Tipo: Ação

Número de Jogadores: 2 • Na Internet: www.lucasarts.com

Plataforma
PS2

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

especial

Street Fighter Especial

Saiba todos os detalhes da série Street Fighter e fique por dentro de como a saga começou



16

er

A EVOLUÇÃO DA SÉRIE

Desde o lançamento do sucesso de Street Fighter 2, surgiram várias versões diferentes, algumas com mudanças simples no visual e outras com fortes modificações na jogabilidade. Saiba os principais detalhes sobre todos estes estilos:

Turbo – Uma versão acelerada de Street Fighter 2, Street Fighter Champion Edition e outros. O turbo aumentou a velocidade do jogo inteiro, inclusive os golpes especiais e figurantes dos cenários (ficou meio estranho). Na versão do Super Nintendo, por exemplo, o usuário pode escolher a velocidade desejada.

Hyper Fighting – A Capcom melhorou os cenários do game e incorporou novos golpes em todos os personagens. Isto deixou os lutadores mais equilibrados. O que mais chamou a atenção foi a nova "bolinha" do Blanka e magia da Chun Li.

Super – Além dos chefões da versão Champion Edition, foi possível escolher

mais quatro novos lutadores e usar os golpes inéditos da versão Hyper Fighting. E ainda, aumentar a velocidade do game. A série Super apresentou pela primeira vez, o poderoso lutador Akuma (Gouki).

Alpha – Além dos gráficos mais detalhados, os lutadores receberam mais quadros nas animações e cenários. E ainda, Ruy e Ken ficaram diferentes entre si, com golpes bem particulares, como Shoryukens e magias. Em 1995, o PS1 recebeu a primeira versão Zero, a Alpha do Japão.

EX – No embalo dos arcades de luta em 3D, como Virtual Fighter, da Sega, a Capcom produziu uma série batizada de "EX" desenvolvida com gráficos poligonais. Todos os games foram desastrosos, exceto a versão do PS2 que foi lançada no ano passado que surpreendeu os fanáticos pela série com um dos melhores visuais.



Alguns títulos apresentam golpes especiais bem exagerados



Ryu e Ken são os lutadores mais populares de Street Fighter



Street Fighter 2 foi o responsável por todos os outros games do estilo



A versão Alpha 3 é considerada a melhor de toda a série

Por Julio Wecchi

No início da era arcade não existiam jogos ousados de luta, somente títulos que permitiam socos e chutes repetitivos. Os games eram legais, porém não apresentavam variações de golpes e tinham péssima jogabilidade, como o clássico Yie Ar Kung, da Konami, que foi lançado há mais de 16 anos. Por isso, o número de gamemânicos e fãs de pancadaria virtual era restrito e somente os fanáticos encaravam estes games. Mas tudo mudou quando Street Fighter 2 foi lançado ao mercado, pois nenhum game de pancadaria apresentou jogabilidade de alto nível e grande variedade de golpes

como ele. Além disso, foi tanta a febre no ano de seu lançamento, que mesmo as pessoas que não gostavam de luta foram atraídas pela nova jogabilidade.

A explosão da luta virtual

Mas o sucesso de Street Fighter não veio por acaso. A Capcom, a criadora do game, estudou minuciosamente os jogos que já estavam no mercado antes de trabalhar num projeto próprio. E isto aconteceu alguns anos antes do lançamento da primeira versão, em



meados de 1985. Dois anos depois, o primeiro Street Fighter chegou aos arcades e não impressionou muito. O título era muito simples e estava restrito por causa das limitações tecnológicas da época. Ele tinha poucos personagens e golpes e não era nenhuma novidade.

Na época, os programadores da Capcom, liderados por Yoshiki Okamoto, tinham muita dificuldade de produzir um game que reconhecesse rapidamente os diferentes comandos de um joystick. O resultado disto eram falhas constantes de golpes que não saiam no momento desejado e outros bugs. Era uma batalha contra os botões e nervos.

Mais tarde, a equipe da Capcom

OS MELHORES JOGOS

Destacamos as quatro versões mais animadas e que apresentam a melhor jogabilidade entre todos os títulos da série Street Fighter. Confira os detalhes de cada jogo.



Street Fighter Alpha 3 - Este jogo é considerado por muitos gamemaniacos o melhor título da série Street Fighter. Ele traz todos os lutadores dos títulos anteriores e alguns personagens inéditos. Além disso, novos modos de combate entraram em cena para aumentar a emoção da pancadaria.



Super Street Fighter 2 X - Ainda com gráficos menos detalhados e lutadores com aparência mais velha, esta versão permite escolher 16 personagens diferentes. Os lutadores tem menos golpes do que os personagens da série Alpha, porém neste game é mais difícil apelar contra o adversário.



Street Fighter EX3 - É a única versão "EX" que não desapontou, muito pelo contrário. Ela é exclusiva do PS2 e trouxe uma jogabilidade diferente e combates no estilo Tag, na qual você pode chamar um segundo lutador para o combate. O visual é em 3D e muito rico em detalhes. Alguns personagens exclusivos apareceram aqui.



Capcom Vs. SNK 2 - O jogo mais recente de pancadaria. Ele misturou os lutadores da Capcom, a maioria é da série Street Fighter, com os guerreiros da produtora SNK. O título tem jogabilidade um pouco parecida com a da série Alpha. Além disso, é o único que traz seis Grooves (golpes especiais e seqüências) diferentes para cada lutador. É muito animal!



Este monstro verde é o Blanka, o "lutador" brasileiro de Street Fighter



desenvolveu uma placa especial para arcade, chamada CPS. Foi uma variação do sistema utilizado em Final Fight, jogo de pancadaria na qual os heróis devem encarar centenas de bandidões que surgem nas ruas da cidade. Esta placa permitiu com que os programadores pudessem desenvolver um game mais rápido, com maior capacidade e o principal: respostas rápidas para

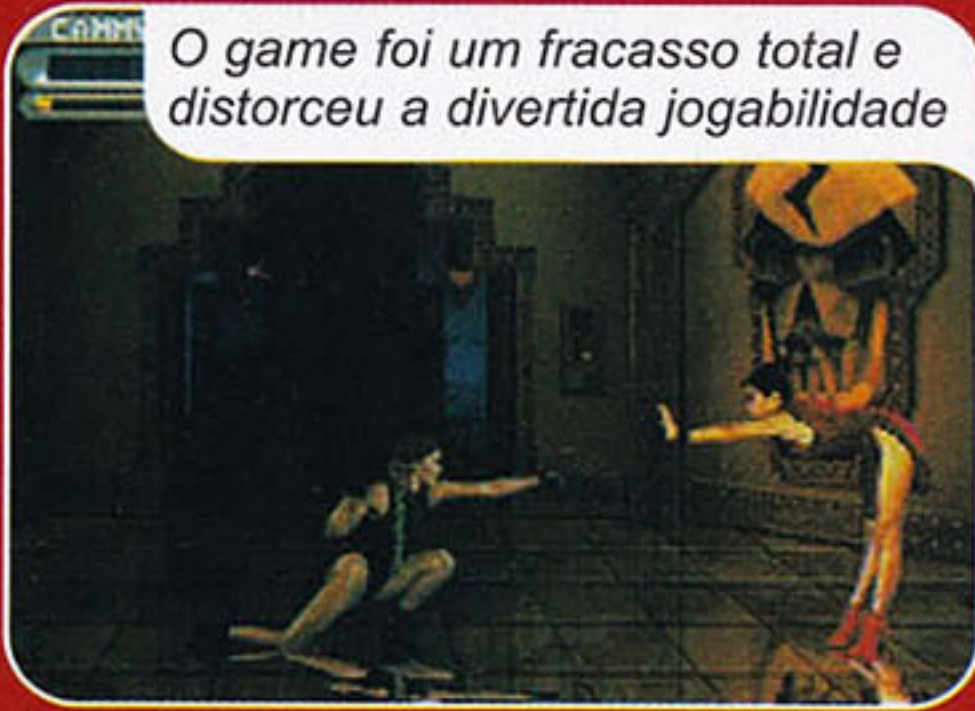
joysticks complexos.

Em março de 1991, a Capcom lança o segundo Street Fighter usando o novo sistema. Na verdade, Street Fighter 2 não era exatamente a seqüência do primeiro, pois trouxe uma jogabilidade totalmente nova. Somente a estrutura de energia e alguns detalhes foram aproveitados do anterior. Neste lançamento, os controles ficaram precisos e reconheciam frações de

AS VERSÕES E VARIAÇÕES DE STREET FIGHTER

Confira a tabela com o principais jogos de Street Fighter que foram lançados ao mercado de games. Repare que o PlayStation é o segundo da lista que tem mais títulos. O console da Sony só perde para os Arcades.

Título	Console(s)/Plataforma(s)
Capcom Vs. SNK	Arcade, Dreamcast, Dreamcast
Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter	PS1, Arcade, Saturn
Marvel Vs. Capcom	PS1, Arcade, Dreamcast
Marvel Vs. Capcom EX Edition	PS1
Marvel Vs. Capcom 2	Arcade, Dreamcast
Street Fighter	Arcade, Turbo CD
Street Fighter Alpha	PS1, Arcade, PC, Saturn
Street Fighter Alpha 2	PS1, Arcade, PC, Saturn
Street Fighter Alpha 2 Gold	PS1, Arcade
Street Fighter Alpha 3	PS1, Arcade, Dreamcast, Saturn
Street Fighter EX	Arcade
Street Fighter EX Plus	PS1, Arcade
Street Fighter EX 2	Arcade
Street Fighter EX 2 Plus	PS1, Arcade
Street Fighter EX 3	PS2
Street Fighter 2	PS1, Arcade, GameBoy, SNES, Master System



O game foi um fracasso total e distorceu a divertida jogabilidade

O SUPERFIASCO

Entre todos os títulos, Street Fighter: The Movie foi o que mais decepcionou. Ele distorceu completamente o estilo e jogabilidade da série Street Fighter. O game foi inspirado no filme de mesmo nome que também foi um desastre nas bilheteiras dos cinemas. Nele, você controla os próprios atores que se movimentam como robôs e não apresentam a variedade de golpes dos outros títulos. Fuja deste game!



segundos, apertos duplos de botões e outros recursos. Além disso, o game trouxe gráficos caprichados e oito lutadores diferentes para escolher, cada um com movimentos e golpes personalizados.

Jogabilidade inédita

Tudo isto foi o suficiente para explodir no mercado de games, foi a sensação que liderou o mercado de jogos de luta durante vários anos. O interessante é que inicialmente o game só estava disponível nos arcades e não tinha nenhuma versão para os consoles domésticos da época como o Super Nintendo (o Super Famicom japonês) e o Mega Drive. Por causa disso, as casas e lojas de jogos eletrônicos viviam lotadas de gamemaniacos.

O título fez tanto sucesso que se tornou inspiração para os jogos que saíram alguns meses depois, como Fatal Fury, da SNK, e Mortal Kombat, da Midway. Ambos

traziam ingredientes semelhantes na jogabilidade como poderes especiais, personagens variados e movimentação bastante parecida.

Confira os quadros ao lado e fique por dentro das versões, variações e os melhores Street Fighters que foram lançados no mundo dos games.

STREET FIGHTER MEXIDO

Enquanto Street Fighter 2 fazia sucesso nos arcades, um grupo de hackers desenvolveu uma versão alternativa de Street Fighter para o NES, o Nintendinho de 8 bit. Batizado de Street Fighter 3, o jogo trouxe oito lutadores e golpes muito simples. Por causa da limitação do console, os lutadores ficaram muito pequenos (um pouco maiores do que o Mario Bros) e não agradou nem um pouco. Fuja desta título também.



Os hackers adaptaram uma versão de Street Fighter no NES



Street Fighter 2 Champion Edition	Arcade, Mega Drive, TurboGrafx 16
Street Fighter 2 Dash	Arcade
Street Fighter 2 Hyper Fighting	PS1, Arcade, SNES
Street Fighter 2 Rainbow Edition	Arcade
Street Fighter 2 Turbo	PS1, Arcade, SNES
Street Fighter 2010	Nintendinho
Street Fighter 3	Arcade
Street Fighter 3: 3rd Strike	Arcade, Dreamcast
Street Fighter 3: 2nd Impact	Arcade, Dreamcast
Street Fighter Collection	PS1, Saturn
Street Fighter Collection 2	PS1
Street Fighter Zero	PS1, Arcade, Saturn
Street Fighter Zero 2	PS1, Arcade, Saturn
Street Fighter Zero 2 Alpha	PS1, Arcade
Street Fighter Zero 3	PS1, Dreamcast, Saturn
Street Fighter: The Movie	PS1, Arcade, Saturn
Super Street Fighter 2	Arcade, PC, Mega Drive, SNES
Super Street Fighter 2 Turbo	Arcade, PC, Dreamcast, 3DO
Super Street Fighter 2 X	Arcade, Dreamcast
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	GameBoy Advance
Super Street Fighter 2 X Revival	GameBoy Advance
X-Men Vs. Street Fighter	PS1, Arcade, Saturn

Metal Gear 5 Sons Of Liberty



Detonado

Detonamos com exclusividade o melhor título de ação em terceira pessoa do PS2



Este é Solid Snake, um agente especial clonado em laboratório



O visual do game é muito realista e impressiona

jogabilidade incomparável. Metal GearSolid 2: Sons Of Liberty traz todos estes ingredientes e muitas outras surpresas. Esta versão exclusiva do PS2 tem centenas de animações de alta resolução e muita interatividade com cenários e objetos. Só mesmo colocando a mão na massa para perceber que este título trouxe avanços inéditos na jogabilidade e realismo. É animal!

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Marcio Fernando de Lima

I magine um jogo com visual detalhado, história envolvente, trilha sonora de cinema e o melhor de tudo: uma

Controles

- ✕ Abaixar e rastejar/Golpe estrela
- Golpes ninjas
- Atirar/Enforcar e carregar inimigos
- ▲ Ação
- R1 Visão em primeira pessoa
- R2 Seleção de armas
- L1
- L2 Seleção de itens
- Select
- Start Pausar

ARMAS PRINCIPAIS

Saiba os detalhes das principais armas que você encontra no game.
M9 – É a arma inicial, uma pistola carregada com tranqüilizantes no lugar das balas. Use esta pistola principalmente nos lugares que exigem silêncio absoluto.
USP – Você recebe esta arma quando

detona o primeiro chefe. Ela é excelente para detonar os inimigos mais fortes.
SOCOM – Esta arma dispara vários tiros consecutivos e aceita a conexão de um silenciador.
AKS-74U – Use este rifle somente quando o seu herói tiver que se disfarçar com o uniforme dos inimigos.
M4 – Metralhadora de boa potência, ideal para fuzilar vários inimigos com ou sem escudos.
PSG1 – Um tipo de rifle sniper. Uma ótima opção para matar inimigos e desativar explosivos.
STIGER MISSILE – Um tipo de lançador de mísseis teleguiados. Ideal para os chefões.



1 Jogador

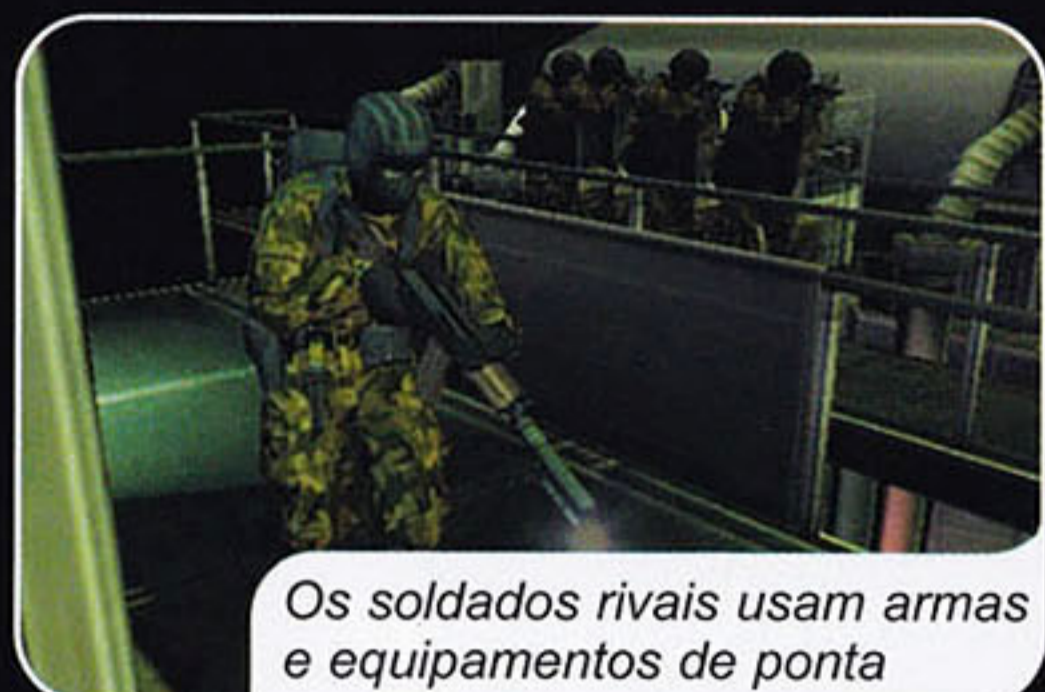


Dual Shock 2

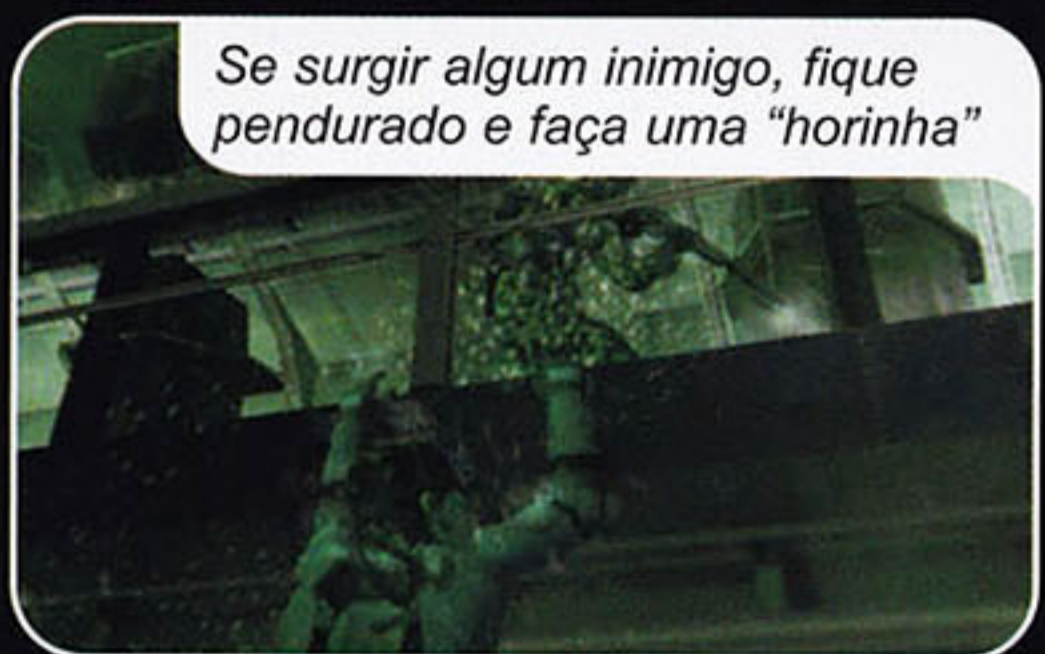


Cartão de Memória

lid 2



Os soldados rivais usam armas e equipamentos de ponta



Se surgir algum inimigo, fique pendurado e faça uma "horinha"



Snake pode arrastar e esconder os corpos das "pobres" vítimas



Cuidado! Desligue o sistema de lasers antes de passar

Tática de espionagem

Assim como no primeiro título, você controla o poderoso Solid Snake, um supersoldado que foi criado em laboratório para encarar as missões mais perigosas que você pode imaginar. Ele foi clonado por uma instituição secreta do governo que tinha o objetivo de criar um soldado ideal. Além deste agente, você controla também Raiden, um outro herói que tem características muito parecidas com as de Snake.

A história do jogo é exatamente a continuação de Metal Gear Solid, jogo lançado para PS1. Neste primeiro game, Snake destruiu um grupo terrorista que

desenvolveu uma perigosa arma nuclear, chamada Metal Gear. Trata-se de um veículo gigante que tinha a forma de um robô e poderosas bombas nucleares. Além dos terroristas, o superagente eliminou todos os vestígios de Metal Gear.

Neste novo jogo, a equipe de Snake descobre que uma organização secreta do governo dos Estados Unidos desenvolveu uma nova arma nuclear com poder de destruição ainda maior. Chamado Metal Gear Ray, este novo robô é uma ameaça para o nosso planeta e não deve cair em mãos erradas.

Logo no início do game, Snake entra secretamente num navio militar que leva

apesar deste incremento na força, Snake perde uma boa parte de energia. **4** – Quando acabar sua munição, não se desespere. Fique sem arma alguma e aproxime-se pelas costas do inimigo, solte o botão direcional e aperte **■** para enforcá-los rapidamente. **5** – Quando estiver correndo (segure o analógico o máximo que puder), aperte **✕** para fazer uma cambalhota. **6** – Não seja visto pelos guardas que andam pelos cantos e corredores. Se isso acontecer, fuja o mais rápido possível e espere abaixar a poeira.

uma unidade do novo Metal Gear. A sua missão é tirar algumas fotos do armamento e apresentar este perigoso projeto ao Mundo. O detalhe é que poucos minutos depois que Snake invadiu a embarcação, surge um grupo terrorista russo que pretende roubar o Metal Gear Ray. E ainda, Revolver Ocelot, o principal inimigo de Snake, também aparece no navio para aumentar ainda mais a tensão.

Agora, confira os quadros e debulhe o game usando o nosso roteiro exclusivo que separamos para você. Temos certeza que "Snake" vai precisar dele.

ITENS E ACESSÓRIOS

Fique por dentro dos principais objetos que você encontra no game e saiba a função de cada um deles.

RATION - Recarrega energia. Para usá-lo, segure L2 e aperte **●**.

CHAFF GRENADE – Neutraliza temporariamente os circuitos eletrônicos das câmeras de vídeo.

SUPPRESSOR – Silenciador para as armas.

SENSOR A,B – Localiza as bombas que estão escondidas.

BOX – Uma caixa de papelão que serve para despistar os inimigos. Use-a

quando Snake estiver perto de caixas. **PENTAZEMIN** – Diminui a "tremedeira" do herói quando ele estiver usando rifles com miras telescópicas.

BANDAGE – Paralisa o sangramento quando seu personagem estiver ferido.

DIRECTIONAL MICROPHONE – Grava conversas e permite a comunicação com reféns.

THERMAL GOGGLES – Visão noturna. Serve para ver inimigos ou feixes de lasers em plena escuridão.

COOLANT SPRAY – Este spray tem várias funções, como apagar focos de incêndio, desativar bombas, espantar insetos e outras utilidades.



RGB6 – Um lança-granadas que acerta vários inimigos ao mesmo tempo. Apesar desta vantagem, esta arma tem alcance limitado.

REMOTE CONTROL MISSILE

Também chamado de Nikita. Você pode controlar o tiro desta arma.

CLAYMORE – Quando você coloca uma destas minas no chão, fique longe e não toque nela.

Fique neste local para surpreender o inimigo



1 AFT DECK – Você começa em um navio, que está carregando o Metal Gear, uma perigosa arma nuclear. Evite que qualquer inimigo veja seu herói ou o alarme será disparado e você poderá ser fuzilado em instantes. No lado esquerdo da parte externa do navio, pegue o "Ration" (serve para carregar a energia) e o "Bandage" (cura ferimentos). Agora, volte para o lado direito, suba a primeira escada e pegue o "Chaff.g" (curto-circuitar as câmeras de vídeo por um determinado período de tempo). Volte e não suba na outra escada ainda. Siga em frente e pegue um "Pentasenim". Volte, suba a outra escada e neutralize o soldado com sua arma. Para isso, segure R2 para ativar a visão em primeira pessoa, segure **■** para mirar e solte o botão para atirar. Esta primeira arma não mata ninguém, só neutraliza os inimigos (eles dormem "tranqüilamente"). Entretanto, você pode matar os inimigos com uma chave de pescoço. Para isso, aproxime-se do soldado (pelas costas), solte os botões direcionais e aperte **■** várias vezes, até matá-lo. Mais adiante, entre pela porta ao lado (segure **▲** até abrir a passagem).



Após a animação, aproxime-se do soldado e neutralize-o



Seja rápido e não desperte a atenção dos outros inimigos

2 DECK-B, CREW'S QUARTERS

Siga sempre em frente, observe a animação que mostra a sombra de um soldado e neutralize-o. Continue seguindo pelo corredor e suba a escada.

Use o "Chaff.g" para curto-circuitar a câmera do corredor



3 DECK C, CREW'S QUARTERS

Nesta parte, use o "Chaff.g" nas câmeras de vídeo. Desta forma, seu herói não será visto pela câmera. Passe por ela e pegue mais um "Chaff.g" que está no armário, ao lado da escada. Agora, suba por esta escada para alcançar o outro lado.



Não entre por esta porta ainda, siga pelo corredor

4 DECK-D, CREW'S QUARTERS

Logo de cara, não entre na porta à direita. Siga à esquerda, entre na sala que fica no final do corredor e pegue o "Box 1" (uma caixa de papelão que serve para despistar os inimigos). Volte, não siga em frente, pois existe uma parede de laser e não tem como desativá-la agora. Volte e entre naquela porta do início (à direita). Antes de passar por esta porta, use um "Chaff.g" para distrair a câmera. Na sala, neutralize o soldado e saia pela outra porta do outro lado e suba a escada que dará acesso à cabine.



Assim que você entrar na cabine, Olga surge em seu caminho

5 DECK-E THE BRIDGE – Após conferir a animação, entre pela porta à esquerda, pois a da direita está fechada. Fique sempre atento e prepare-se para encarar vários inimigos.



Infrared sensors placed and operational.

6 NAVIGATIONAL DECK, PORT WING

CHEFE: OLGA GURLOKOVIC

Aqui você enfrenta o primeiro chefe do jogo: Olga Gurlokovic. A dica para detoná-la é muito simples. Fique atrás das caixas e atire nela sempre que possível. Quando Olga virar a luz contra você, atire nela para não ofuscar sua visão. Fique esperto com as granadas que ela arremessa contra você. Depois de muita paciência, Olga ficará desmaiada. Pronto, agora você tem uma nova arma, a "USP". Com esta arma, você pode matar os inimigos e desarmar os circuitos de laser das bombas. Agora, não entre na próxima porta. Suba as escadas e escale o mastro do navio. Quando você estiver no topo, pegue o "Therm.g". Com estes óculos, você pode ver os lasers invisíveis. Para desativá-los e liberar passagem, atire numa caixinha que tem uma luz azul. Agora desça a escada, siga à direita e pegue uma outra caixa, a "Wet box". Feito isso, entre pela porta ao lado e volte para o DECK-B, CREW'S.



Suba no mastro do navio e recolha o "Therm.g"



7 DECK-B CREW'S QUARTERS

Neste lugar, siga à direita e avance sempre em frente. Mate o soldado e entre na única porta à esquerda. Você sairá para o DECK-A.

8 DECK-A CREW'S LONGE

Desça as escadas, mate o soldado e siga à direita. Não chame a atenção dos soldados. Feito isso, desça a outra escada.



Para ver os feixes de laser, use o "Therm.g"

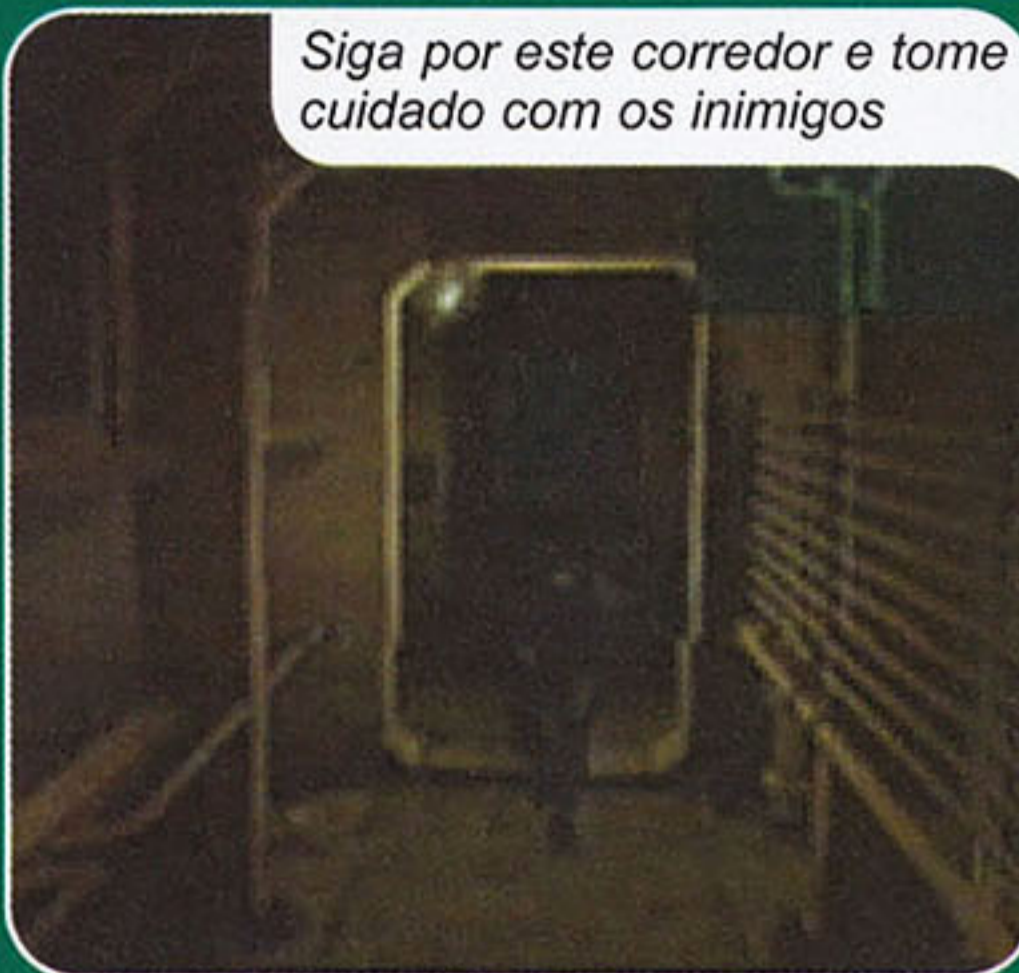


9 ENGINE ROOM – Siga sempre em frente, mate os soldados e quando você entrar pela porta, observe as animações. Mate o soldado e não entre por onde ele acabou de sair, pois Snake sairá no DECK-A. Vá para o outro lado e use os óculos ("Term.g"). Você verá muitos lasers. Use a arma "USP" e atire nas caixas com as luzes azuis para desativar os lasers. Use a câmera fotográfica para poder ver melhor onde estão as caixinhas que desligam os feixes de luz. Tome cuidado para não errar o tiro ou tudo poderá explodir. Após atirar nas três caixas e desarmar os lasers, entre pela porta.



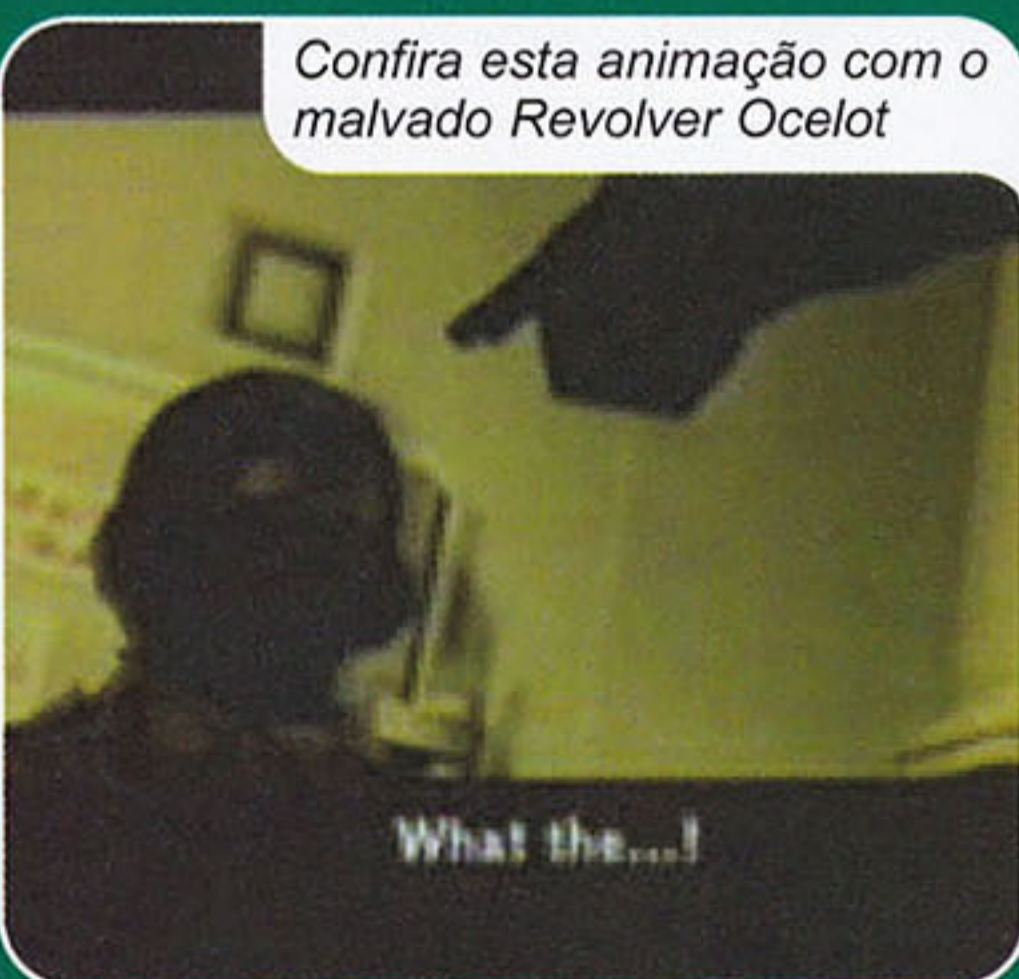
Atire nas caixas com as luzes azuis para desligar o laser

10 DECK-2 PORT – Nesta parte, não tem segredo. Siga em frente e recolha todos os itens que encontrar. Mate os guardas e entre pela próxima porta. Seja rápido.

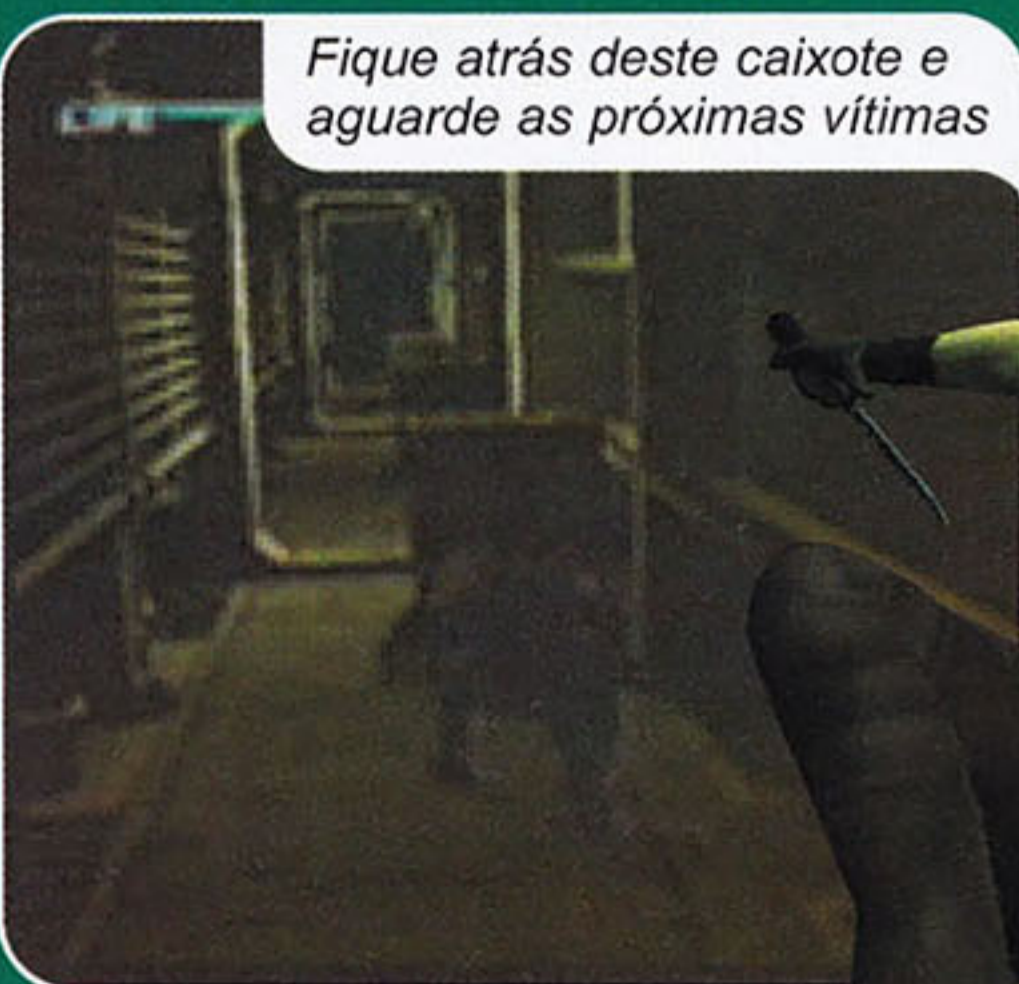


Siga por este corredor e tome cuidado com os inimigos

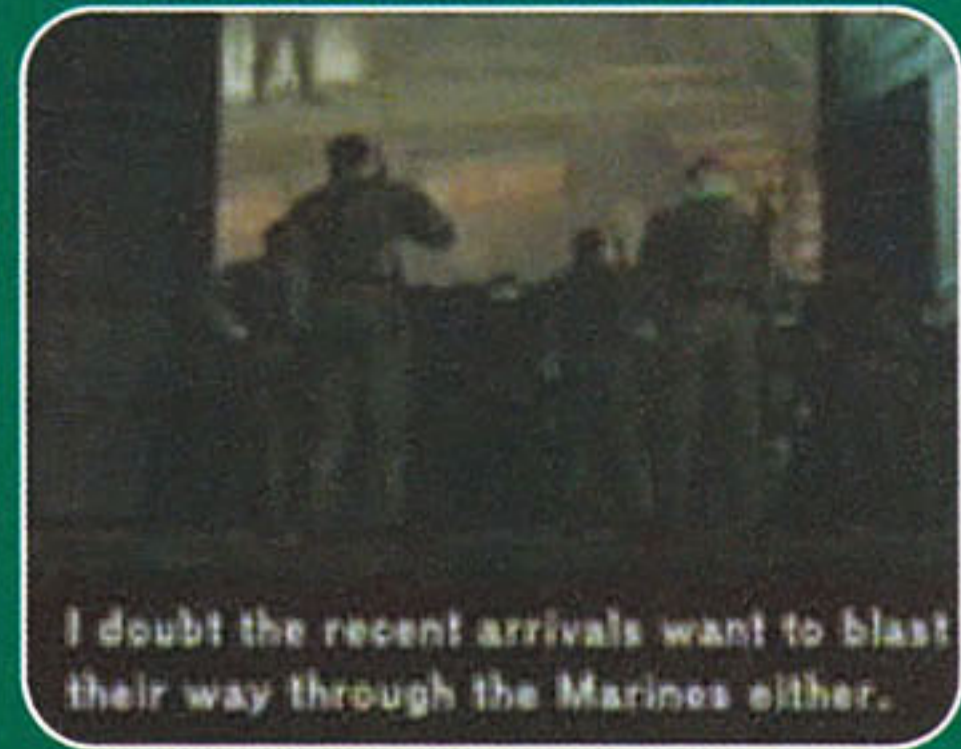
11 DECK-2 STARBOARD – Confira as animações. Elimine todos os soldados e tome cuidado para não ser atingido pelas granadas, pois os explosivos podem acabar rapidamente com você. Feito isso, veja mais uma animação e prepare-se.



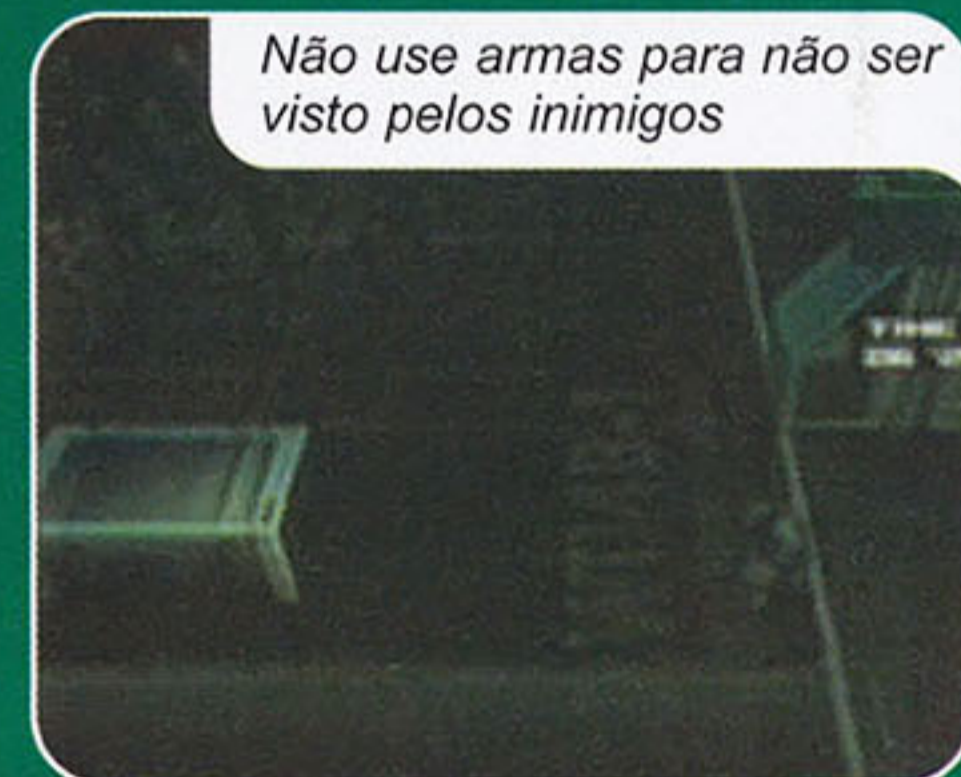
Confira esta animação com o malvado Revolver Ocelot



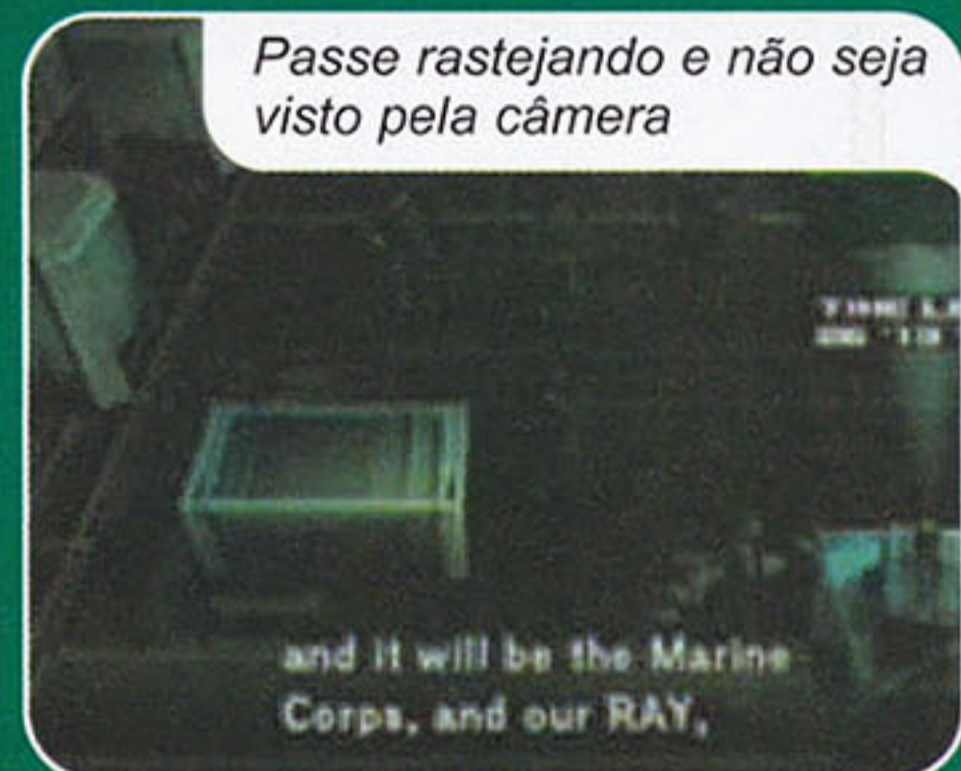
Fique atrás deste caixote e aguarde as próximas vítimas



I doubt the recent arrivals want to blast their way through the Marines either.



Não use armas para não ser visto pelos inimigos



Passe rastejando e não seja visto pela câmera

12 HOLD N.1 – Siga sempre em frente, desça as escadas e tome muito cuidado para não ser visto por ninguém. Siga à esquerda com muito cuidado e entre na porta que está no canto superior esquerdo.

13 HOLD N.2 – Neste lugar, faça o mesmo procedimento da sala anterior e tome cuidado para não ser visto. Siga à direita e mantenha Snake rastejando. Para isso, aperte **X** e mova os botões direcionais para se movimentar. Mais adiante, entre na porta que está atrás das caixas.



Tire quatro fotografias do robô. Uma de frente...



...outra de frente e um pouco inclinada à esquerda...



... e mais uma do lado inverso a anterior. Seja rápido



E por último, tire a foto da descrição de Metal Gear



14 HOLD N.3 – Quando você chegar nesta sala, você verá um computador à direita. Não aproxime-se dele agora. Sua missão é tirar quatro fotos do poderoso Metal Gear Ray: uma de frente, uma dos detalhes técnicos, outra frontal-esquerda e frontal-direita. Fique perto do homem que está filmando, ao lado esquerdo. Tire uma foto do robô. Agora, vá para à esquerda e fique atrás dos soldados, de frente para o robô e tire mais uma fotografia. Continue seguindo à esquerda, fique parado entre os dois containers e tire mais uma foto do robô. Continue à esquerda e tome cuidado com o soldado. No final deste lugar, faça uma outra foto focando a palavra MARINE que está na asa do robô. Agora, vá até o computador e acione-o com ▲. Assim, você vai enviar as quatro fotografias para a sua base secreta. Dica: quando você tirar a foto no ângulo correto, Snake falará: "All Right!". Após fazer todas as fotos, confira as animações e prepare-se para jogar com outro herói chamado Raidem.

15 STRUT A DEEP SEA DOCK
Siga sempre em frente. Você sairá em uma sala que tem dois soldados caídos no chão. Não dê atenção para eles e acione o computador. Feito isso, os soldados irão se levantar imediatamente. Não economize socos e chutes. Acabe com eles e espere o elevador chegar. Entre e prepare-se.

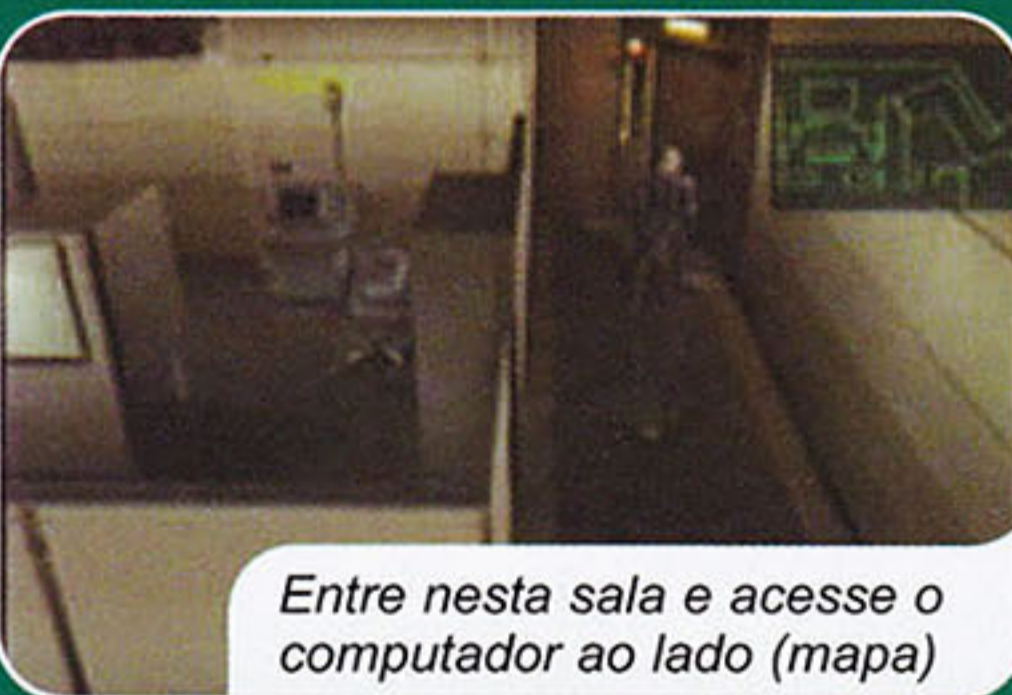
Observe os pássaros que passam por esta passagem



Siga pela passagem e entre na próxima porta



Entre nesta sala e acesse o computador ao lado (mapa)



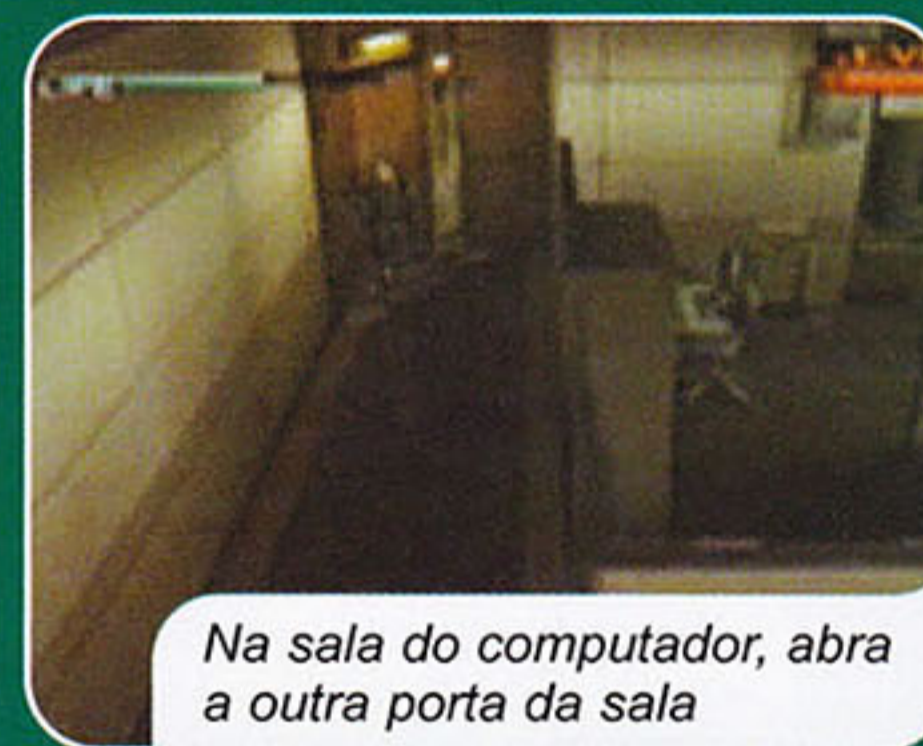
16 STRUT A PUMP FACILITY
Nesta parte, passe pelo buraco das grades (os pássaros indicam o caminho). Rasteje, passe pela porta, desça a escada e veja uma animação que mostra um computador. Mate o soldado que aparece e acione o computador. Computadores como este acionam o mapa e aparecem em várias partes do game. Agora, basta entrar na porta do canto superior direito.

17 FA CONCTIONG BRIDGE
Tome cuidado para não ser visto pelo robô, o X-Ray, que está voando. Seja rápido, siga em frente e entre na próxima porta. Não marque bobeira nesta parte.

Recolha a arma "M9" neste local e volte para o computador



Na sala do computador, abra a outra porta da sala



18 STRUT F WAREHOUSE
Siga em frente e entre na porta que fica ao lado das caixas e pegue a primeira arma ("M9"). Volte para STRUT-A PUMP FACILT e entre na porta que está no canto superior esquerdo, perto do computador.

19 AB CONNECTING BRIDGE
Passe por este lugar eliminando todos os soldados que aparecem. Siga sempre em frente para chegar na STRUT-B TRANSFORMER ROOM.





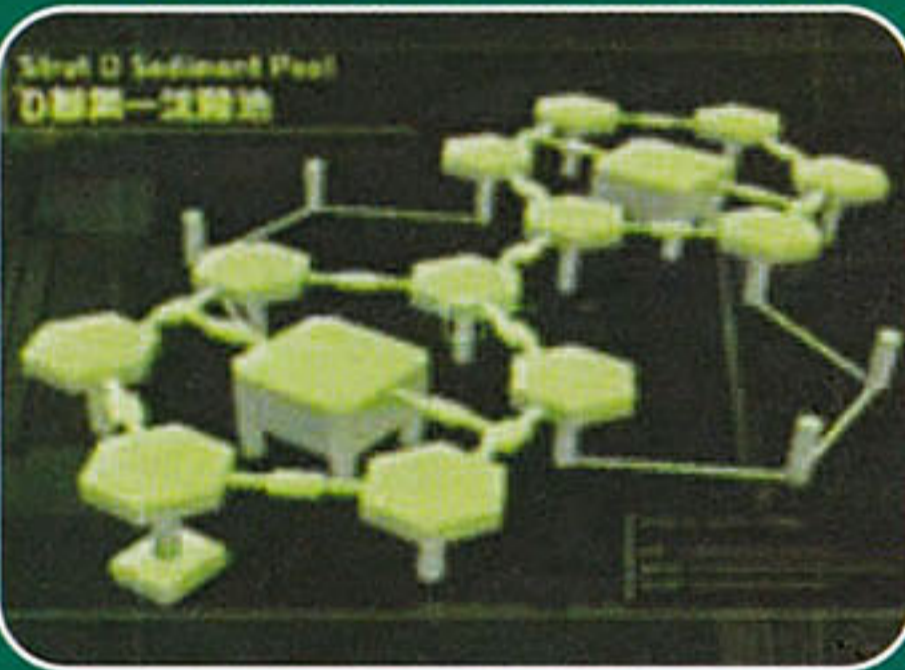
Este é Vamp, um dos piores inimigos do game



VAMP (Phil La Marr)



IRDOUOIS PLISKIN (David Hayter)



Strut C Sediment Pool
D型第一分館

20 STRUT-B TRANSFORMER ROOM

Após as animações, vasculhe os armários e siga em frente. Feito isso, entre na próxima porta.



Nesta animação, Vamp e sua amiga seqüestram o presidente

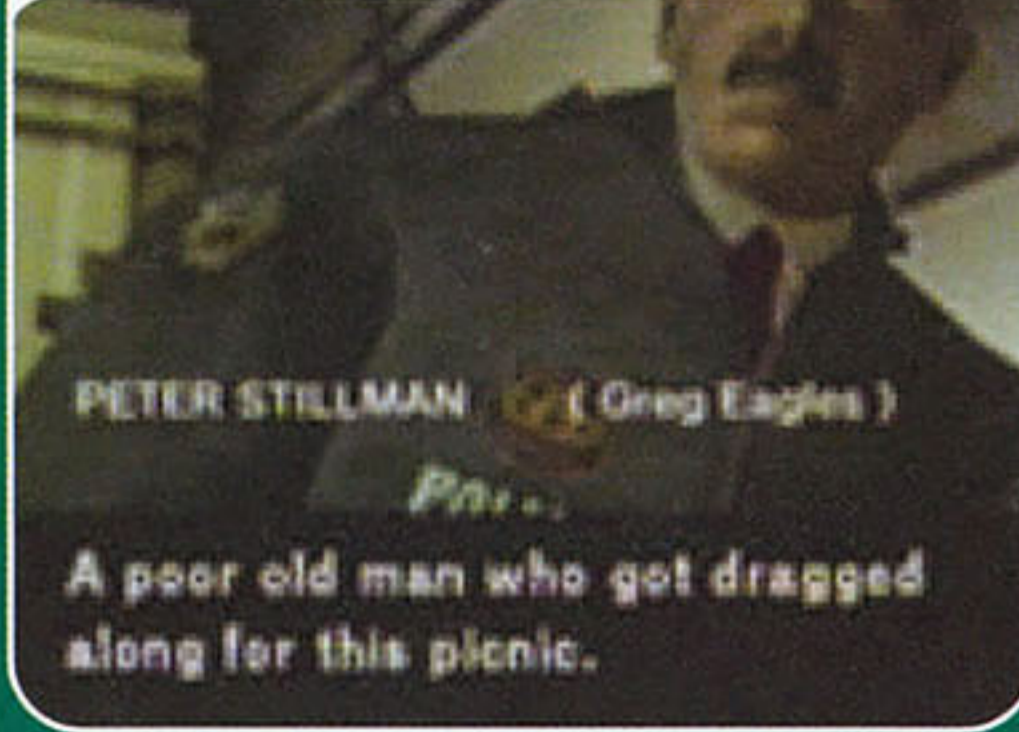


Recolha mais um "Chaff.g" nesta ponte quebrada

21 BC CONNETING BRIDGE

Veja outra animação de dois inimigos seqüestrando o presidente. Pegue a arma "Chaff.g" que está na ponte quebrada e continue avançando.

Peter entrega vários equipamentos para seu herói



PETER STILLMAN (Greg Eagles)

A poor old man who got dragged along for this picnic.



Entre neste banheiro para encontrar a primeira bomba

22 STRUT-C DINING HALL – Neste local, existem dois banheiros, um feminino (woman) e outro masculino (men). Siga pelo corredor e acompanhe uma animação com o Coronel Petter Stilman. Você recebe os seguintes equipamentos: "Card Lv.1" (cartão para abrir as portas do Level 1), "Coolant Spray" (desativa as bombas e apaga fogo) e o "Sensor A" (serve para localizar as bombas). Agora, aperte o botão Start e observe o mapa para não ficar perdido e conferir os locais onde estão as bombas. Volte para o banheiro das mulheres e desative a bomba. O explosivo estará indicado no mapa por uma mancha amarela, desde que você esteja equipado com o detector de bombas ("Sensor A"). A bomba está no teto, acima do espelho. Use o "Coolant Spray" para desativá-la. Volte para o BC CONNETING BRIDGE e vá para o STRUT-B TRANSFORMER.



Feche este gerador e ache a bomba atrás da porta

23 STRUT-B TRANSFORMER ROOM

Quando você entrar no local, mate os dois soldados e desative a bomba que está atrás da porta do gerador de energia. Volte até STRUT-A PUMP FACILITY.

Vire à esquerda e procure mais uma bomba



Atenção! Desligue a bomba com o "Spray colant"

24 STRUT-A PUMP FACILITY

Siga em frente e vire à direita. Entre na porta que está em frente a escada. Avance, atravesse a escadinha e passe rastejando pelos canos. Continue rastejando e entre na passagem do cano marrom. Desarme a bomba e siga para STRUT F WAREHOUSE.





Neste corredor, pegue o caminho à esquerda



Why are you late with your status report?



Desça por aqui e desative a bomba que está embaixo

25 STRUT F WAREHOUSE

Chegando neste local, você verá a porta do Level 3. Vire à esquerda, siga em frente e observe o andar inferior. Vá pelo caminho da esquerda e vire na primeira entrada à direita. Você verá um painel. Fique ao lado dele, encostado nas grades e aperte **▲** para ficar pendurado. Pressione **✕** para cair no andar inferior e no local exato onde tem uma bomba que deve ser desarmada. Desarme o explosivo e vá para o único corredor desta sala. Pegue os itens nas salas. Suba as escadas e avance.



26 EF CONNECTING BRIDGE

Após a animação, mate o sniper que está no alto do heliporto e use o detector de minas ("Mine.d"). Siga em frente desviando das bombas e avance para o STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY.



Nesta sala, passe por este corredor e vire à direita



Suba estas escadas para chegar ao heliporto

27 STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION FACILITY

Chegando nesta parte, siga sempre em frente e entre na primeira passagem à direita. Suba as escadas. Você sairá em outro local, no STRUT-E HELIPORT.



Passe sob a asa direita e desarme mais uma bomba



Desative este outro explosivo que fica perto do pneu do avião

28 STRUT-E HELIPORT

Após a animação, suba as escadas e vá até o avião. Passe rastejando sob a asa direita da aeronave e desarme a bomba que está perto do pneu. Agora volte para DE CONNECTING BRIDGE.



Na sala das caixas, passe por esta porta, nos fundos

29 DE CONNECTING BRIDGE

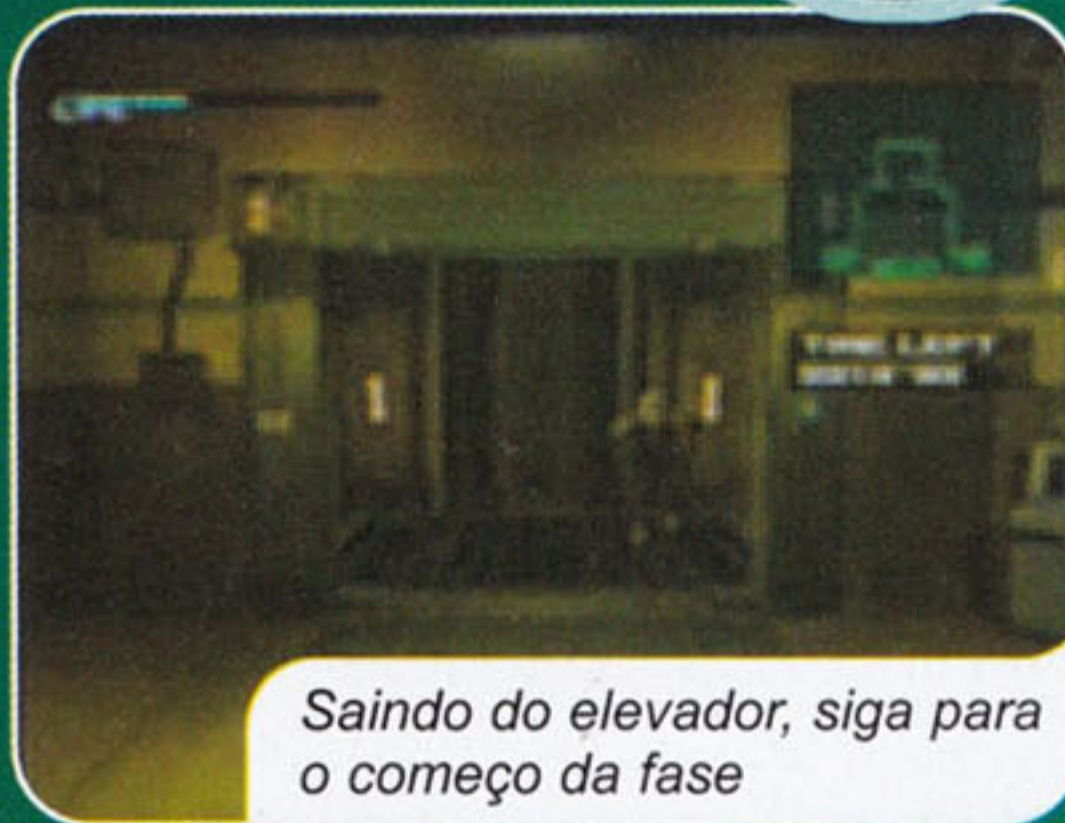
Esta parte é bem rápida. Mate o soldado que aparece e atravesse o local. Snake vai chegar ao STRUT-D SEDIMENT.



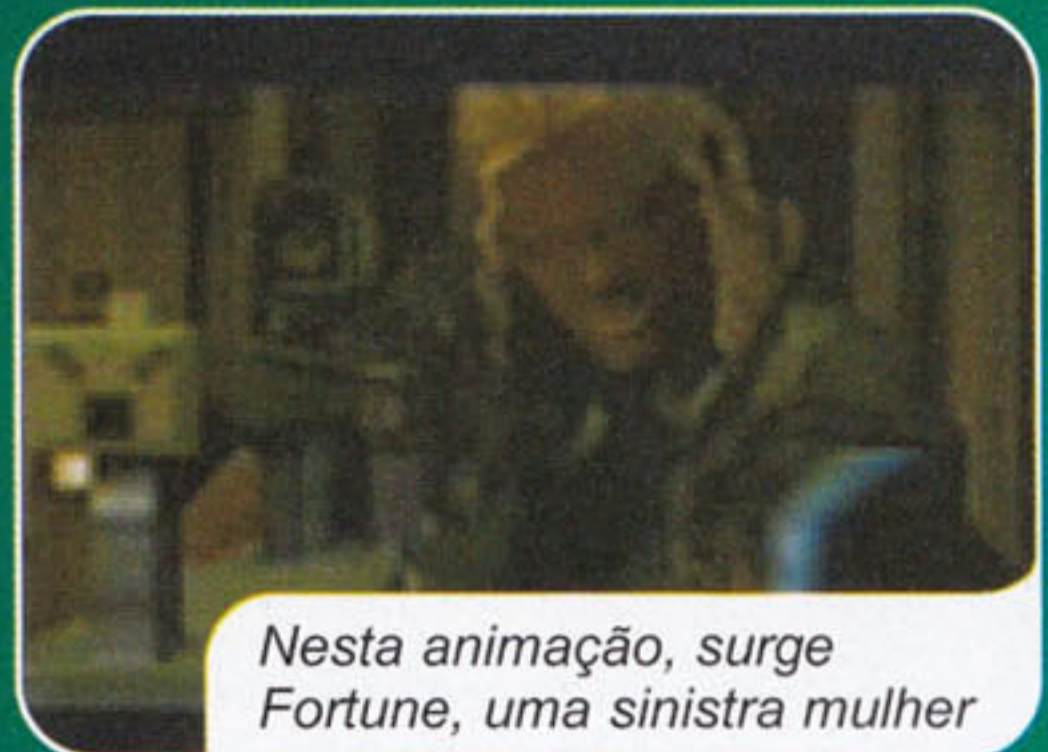
Desça as escadas e encontre mais uma bomba



Saindo do elevador, siga para o começo da fase



Nesta animação, surge Fortune, uma sinistra mulher

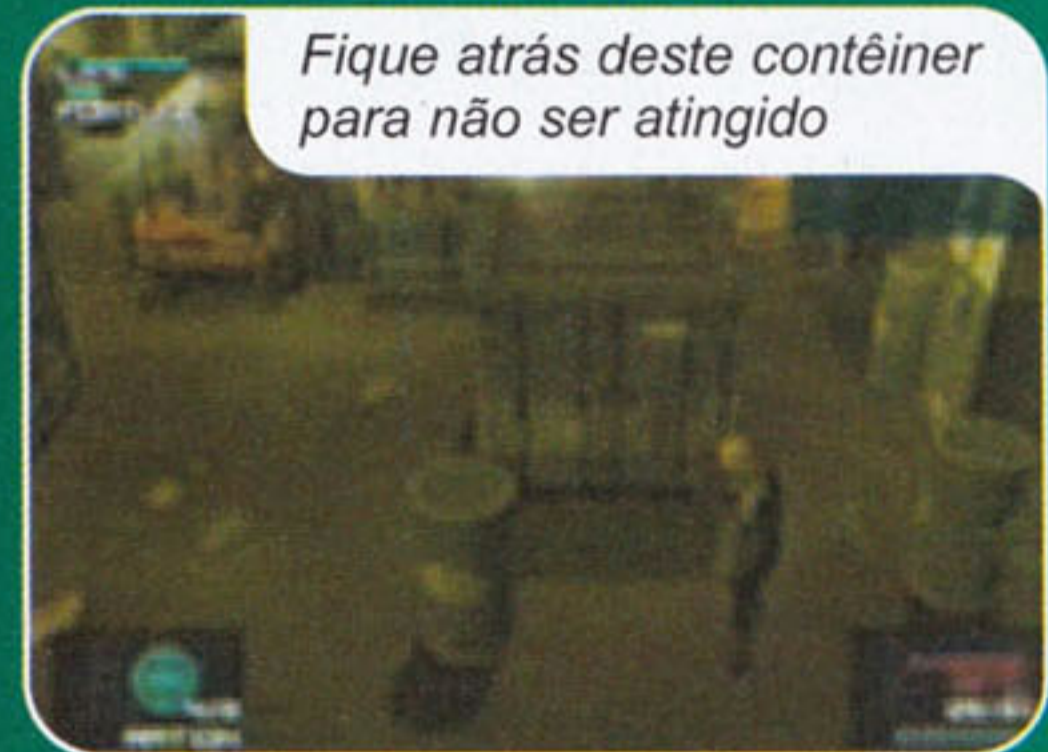


Seja rápido! Abra o alçapão e ache o último explosivo

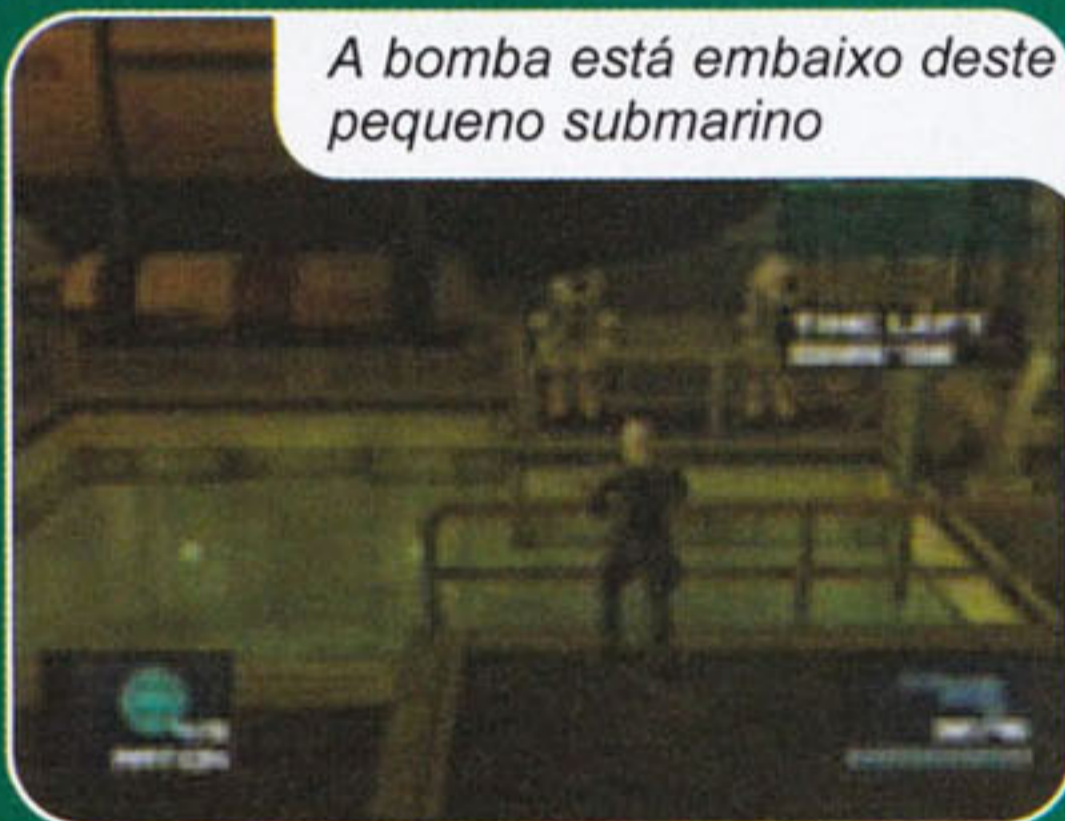


32 STRUT-A PUMP FACILITY Entre, siga em frente e suba as escadas que está perto da porta. Snake vai sair no STRUT-A ROOF. Agora, desça pelo elevador e volte para o começo da fase. A bomba estará sob o pequeno submarino que está pendurado. Desative a bomba e volte para o elevador.

Fique atrás deste contêiner para não ser atingido



A bomba está embaixo deste pequeno submarino



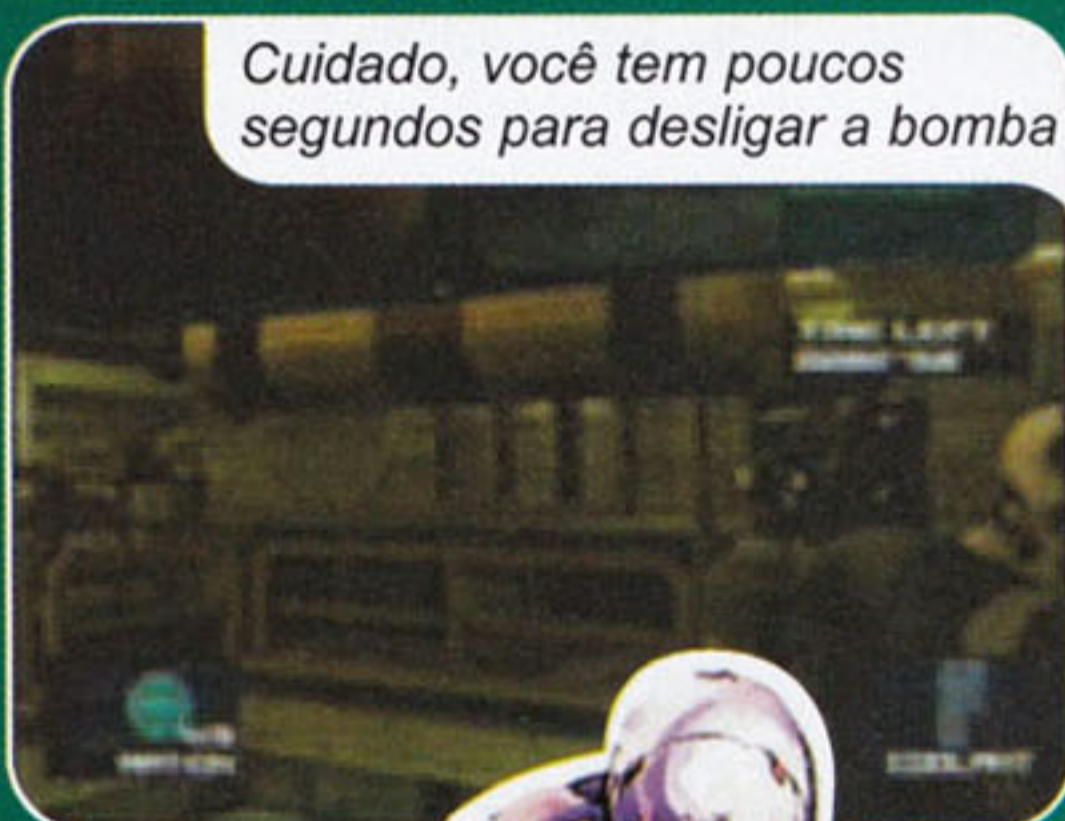
33 CHEFE: FORTUNE – Não se preocupe com este chefe. Não adianta atirar nela, pois seus tiros não podem acertá-la. Apenas fique longe dela e permaneça atrás das caixas tomando muito cuidado para não ser atingido. Espere aparecer uma animação. Agora, você terá que desarmar mais uma bomba localizada no STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION.

30 STRUT-D SEDIMENT POOL Elimine os soldados, desça para o andar inferior e acompanhe o mapa (observe a mancha amarela). Abra o alçapão e desarme a última bomba. Agora volte para o STRUT-C DINING HALL.

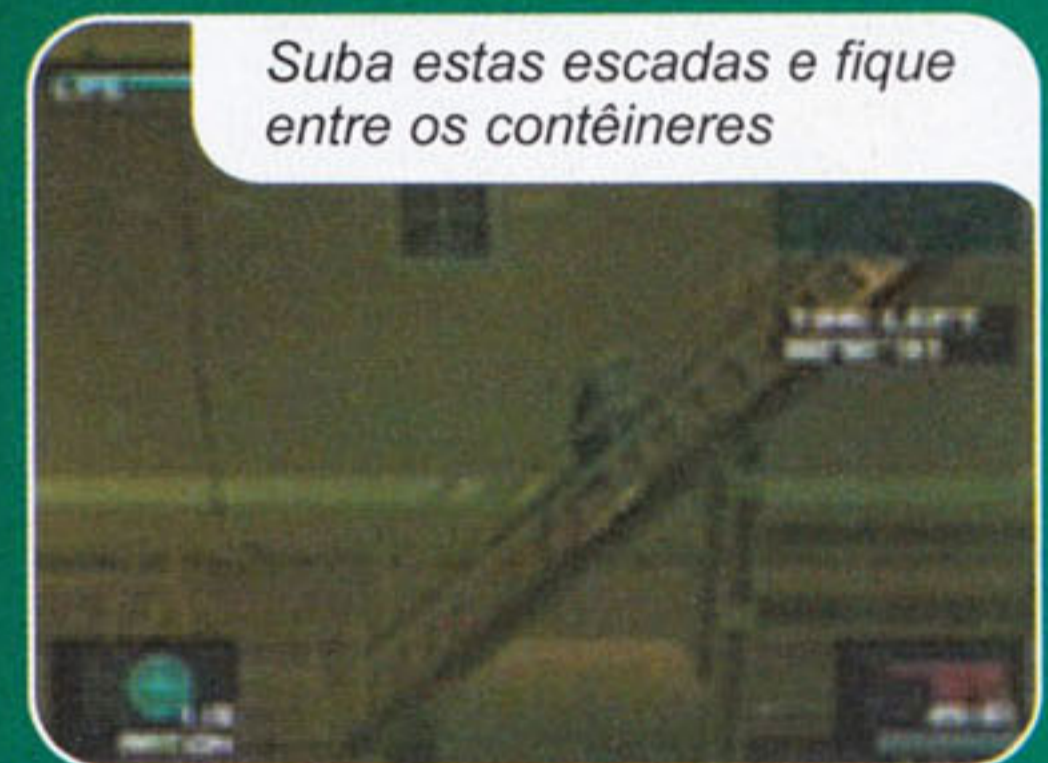


Recolha o "Sensor.b" que o nosso amigo deixou para você

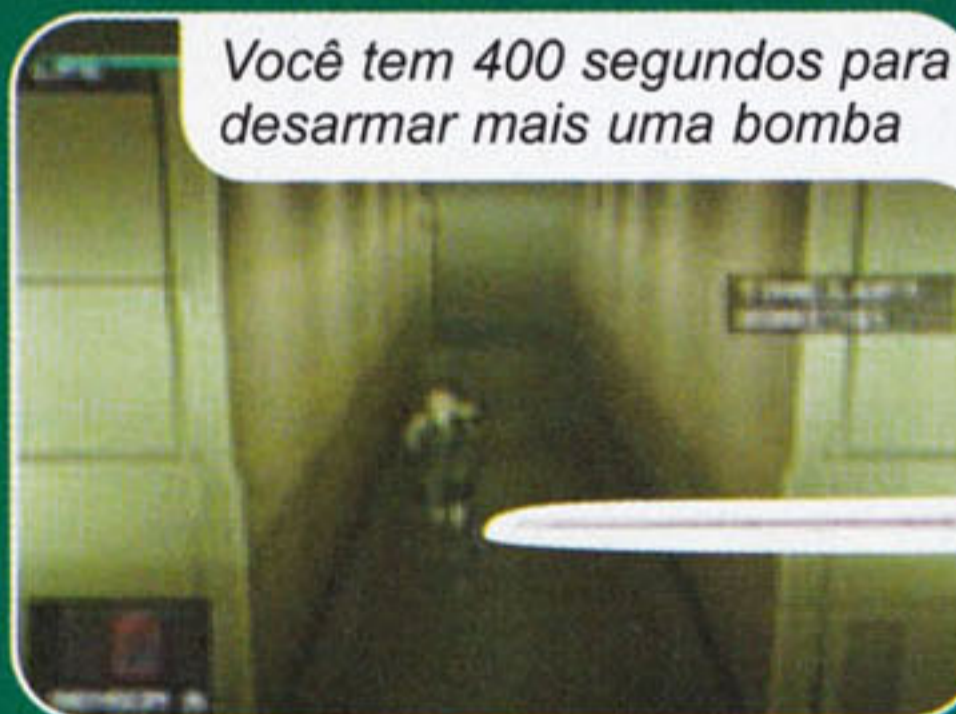
Cuidado, você tem poucos segundos para desligar a bomba



Suba estas escadas e fique entre os contêineres



Você tem 400 segundos para desarmar mais uma bomba



Desative esta bomba que está no chão, neste local

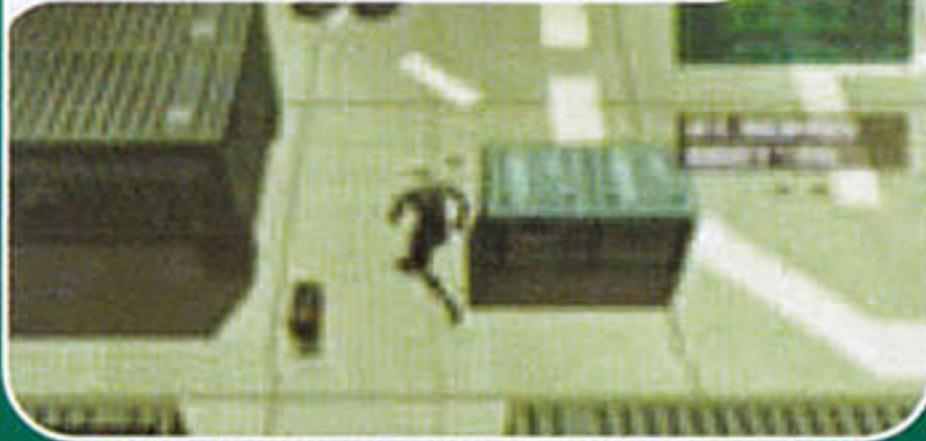


31 STRUT-C DINING HALL Entre na sala e pegue o "Sensor B", outro detector de bombas. Assim que você pegar este detector, terá 400 segundos para chegar ao STRUT A PUMP FACILITY e desarmar uma bomba.



34 STRUT-E MATERIAL DISTRIBUTION Chegando nesta parte, vá para o heliporto. O local onde você desarmou uma bomba na asa do avião. Desative mais uma bomba e enfrente outro chefe. Lembre-se de usar o "Sensor A".

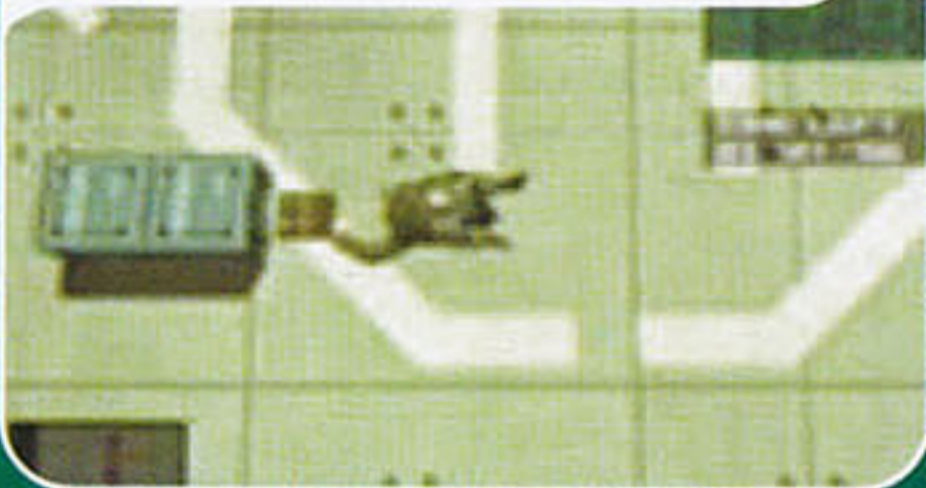
Seja rápido e desarme os explosivos de Fatman



Atire na careca do gordão (Fatman) para derrubá-lo



Após detonar o careca, retire-o do local e ache mais uma bomba



35 CHEFE: FATMAN – Para acabar com este chefe, use o "Sensor A" para localizar as bombas que o inimigo colocar. Corra atrás do chefe e, quando ele parar, dê socos para derrubá-lo. No momento que ele estiver levantando, atire em sua cabeça. Repita esta operação até matá-lo. Retire o corpo dele do lugar e observe a bomba. Para isso, fique desarmado, chegue perto do corpo e segure **■**. Agora basta mover os botões direcionais para qualquer lado. Desative o explosivo. Volte pela escada e veja mais uma animação. O ninja aparece e entrega a Snake um telefone celular ("Phone"), um cartão ("Card lv.2") e um uniforme ("B.D.U."). Agora volte para o STRUT-F WAREHOUSE.

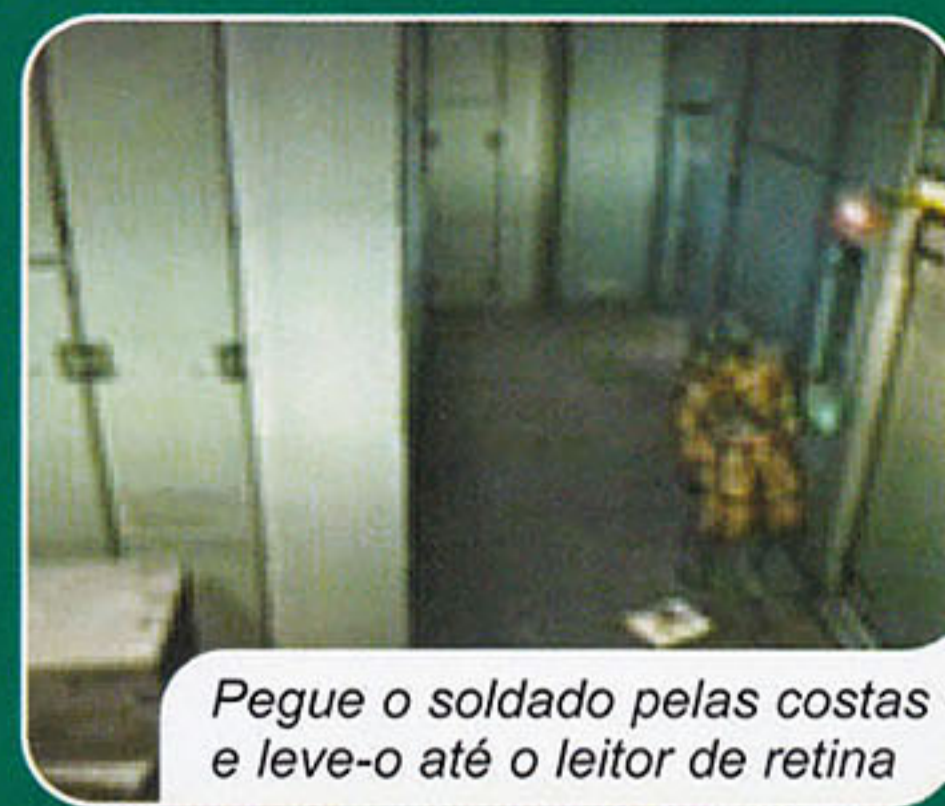
36 STRUT-F WAREHOUSE Ao descer a escada, entre na porta ao lado e pegue dentro da sala a arma ("Aks-74u"). Esta é a arma que deve ser usada com o uniforme que você encontrou ("B.D.U."). Desta forma, Snake ficará vestido e armado como os soldados rivais. Feito isso, explore todas as portas do Level 2. Tome cuidado para não encostar nos inimigos ou eles poderão descobrir o seu disfarce. Mais adiante, siga para EF CONNECTING BRIDGE.

37 EF CONNECTING BRIDGE Passe por este caminho para ir ao SHELL 1 CORE. Seja rápido e não marque bobeira.



Esteja com a roupa "B.D.U." antes de entrar no elevador

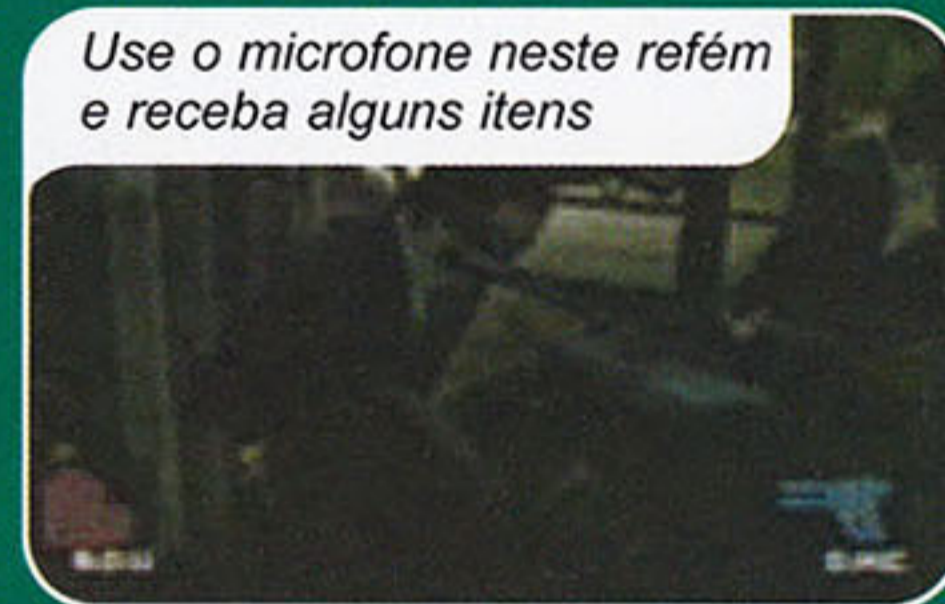
38 SHELL 1 CORE – Antes de entrar neste lugar, lembre-se de usar o uniforme ("B.D.U.") e a arma ("Aks-74u"). Pegue o caminho da esquerda e entre na sala. Vasculhe tudo e acione o mapa no computador. Continue avançando e acione o elevador. Vá para o andar B2. Neste andar, vá para a sala de computadores e pegue o microfone ("Microphone") que está perto da gaiola do papagaio. Agora volte e entre no elevador e vá para o andar B1.



Pegue o soldado pelas costas e leve-o até o leitor de retina



Coloque-o neste local para liberar mais uma passagem



Use o microfone neste refém e receba alguns itens



Não se mova. Equipe-se com a arma e o uniforme

39 SHELL 1 CORE B1 Pegue o soldado pelas costas (use **■** para segurá-lo e não o mate. Coloque-o no reconhecedor de retina para poder abrir a porta. Entre e observe o soldado. Não o mate e seja cuidadoso para não ser visto. Quando ele estiver conversando com os reféns, use o microfone e aperte **▲** para se comunicar com as pessoas. Sua missão agora é encontrar Richard Emes, um dos reféns ameaçados. Após encontrá-lo, aparecerá uma animação. Depois disto, você terá 10 segundos para se equipar com a arma ("Aks-74u"). Não se mova e seja rápido. Agora entre no elevador e volte para STRUT-F WAREHOUSE.





40 STRUT-F WAREHOUSE

Chegando neste lugar, abra todas as portas do Level 3 (use o cartão). Pegue o lança-granadas ("RGB6") e prepare-se para encarar muita explosão. Feito isso, corra para STRUT-D SEDIMENTAL POOL.



Pegue a arma "Stinger" e as munições que Snake jogou

41 STRUT-D SEDIMENTAL POOL

Siga sempre em frente e entre na próxima porta. Você vai chegar ao SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE.



Use a sniper e encontre mais um explosivo no robô



Espere a mira ficar vermelha para acertar o inimigo



Atrás desta bandeira, ache mais uma bomba



Corra e, quando chegar na extremidade da ponte, aperte X

42 SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

O lugar está cheio de bombas e você terá que desarmá-las. No total, são 10 explosivos. Use a "PSG1" e o "Pentazemin" para não ficar tremendo. Confira agora a localização de todas as bombas que devem ser desativadas:

- 1 – Na cabeça do robô que está voando na sua frente.
- 2 – Atrás da bandeira, lado esquerdo.
- 3 – Na sua frente, perto da porta.
- 4 – Perto das palavras "Shell - 2 g", na parede.
- 5 – Na plataforma ao lado das gaiotas.
- 6 – Tambor vermelho e branco, na sua frente
- 7 – Lado esquerdo do segundo tambor, no chão.
- 8 – Desça as escadas e observe o chão.
- 9 – Perto da bomba anterior.
- 10 – Atrás da bomba anterior.

Não há uma seqüência para desativá-la. Apenas use os seus instintos de agente especial. Depois de desligar os explosivos, observe as animações e passe pelo caminho que foi liberado.

43 CHEFES: SOLIDUS SNAKE E VAMP

Pegue a arma "Stinger" que snake jogou para você e use-a para detonar os dois chefes que estão no caça. Para acertá-los, espere a mira ficar vermelha e atire. Desta forma a aeronave dos "malandrões" será destruída. Depois disto, a ponte que você está ficou parcialmente destruída. Por isso, você terá que passar para o outro lado (SHELL- 2 G). Para isso, corra o máximo que puder e, quando chegar na ponta da plataforma, aperte X e controle o salto com os botões direcionais. Se tudo correr bem, seu herói vai cair na plataforma do outro lado. Após isso, apague o fogo com o "Coolant Spray" e pegue os itens. É impossível atravessar a passagem, corra à direita e aperte X. Passe para a outra plataforma. Siga correndo pois as paredes do local começam a cair. Pendure-se nas laterais, aperte ▲ para segurar e X para cair. Seja rápido e caia com segurança na LG CONNECTING BRIDGE.

Nesta parte, atravesse o local com o Raiden pendurado



44 LG CONNECTING BRIDGE

Acompanhe a animação e mate os dois soldados que aparecem em seu caminho. Passe pelo buraco e quando você encontrar mais um buraco, fique pendurado para atravessar. Mais adiante, suba as escadas e vá para STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY.

Passe rastejando e não seja visto pelos soldados rivais



Encoste na parede e tome cuidado com o obstáculo



Pendure-se aqui e desça para a plataforma inferior



45 STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

Siga sempre em frente e fique rastejando o tempo todo. Não desperte a atenção dos inimigos. Para não ser visto pelos soldados, passe encostado na parede e pressione **X** quando o herói encontrar uma barreira. Continue abaixado e, mais adiante, desça para a plataforma inferior. Você está em KL CONNECTING BRIDGE.

Passe por este local para chegar ao KL CONNECTING



46 KL CONNECTING BRIDGE

Nesta parte, não tem segredo. Siga sempre em frente e não perca tempo. Seu objetivo é ir até o SHELL 2 CORE.

Recolha a arma "Nikita", dentro da água, no final do corredor



Use a arma "Nikita" exatamente neste local



47 SHELL 2 CORE

– Chegando aqui, siga à esquerda. O caminho da direita está com o chão cheio de descargas elétricas, guarde muito bem este local. Vá para o elevador e escolha o andar B1. Você está num local cheio de água. Continue sempre em frente e recolha uma arma ("Nikita"). Agora, volte para o elevador e vá para o andar 1F. Desça as escadas e observe o local. Existem três caixas e dois dutos de ventilação na parede. Suba sobre as caixas e use a arma "Nikita" no duto superior. Dê um tiro e guie o projétil pelo duto até chegar na sala onde está o presidente. Cuidado para não atingi-lo. Acerte a caixa de força. Feito isso, volte para o início desta parte e pegue o caminho da direita que estava cheio de descargas elétricas no chão. Entre pela porta e fale com o presidente. Você receberá um cartão ("Lv.4") e um disquete. Agora, volte ao elevador novamente e vá para o andar B1. Passe por debaixo da água e procure por uma porta que tem a descrição "Lv.4". Vá nadando e, quando você encontrar duas minas, abra a porta que está perto delas. Seu herói sairá em um lugar com ferros retorcidos. Siga à esquerda e passe por baixo dos ferros. Continue avançando sempre em frente e passe por cima dos dois últimos ferros. Feito isso, abra mais uma porta, entre e suba as escadas. Pronto, agora basta abrir a porta do Level 4 e ficar preparado para encarar mais um chefe.



Vamp aparece novamente. Não tenha dó e atire para matar

48 CHEFE VAMP

– Para detonar o vampirão, não adianta atirar no inimigo enquanto ele está vermelho. Use o lança-granadas ("RGB6") para facilitar a sua vida. Quando o chefe se aproximar de você, dê vários golpes no morcegão e tome muito cuidado para não cair na água. Se isto acontecer, é "Game Over" imediatamente. Se o vampiro subir na parede, acerte-o com disparos certos até derrotá-lo. Depois disso, entre na próxima porta, desça na água e avance sempre em frente até encontrar uma porta. Entre, acione o mapa e examine os armários para encontrar o Emma. Após o diálogo, você terá que levá-la até o elevador (para pegá-la segure **▲**). Use o "Coolant Spray" para espantar as baratas e vá para o andar 1F. Você terá que levar Emma para STRUT L OIL FENCER. Para chegar neste local, você terá que passar por KL CONNECTING BRIDGE e por STRUT L SAVAGE TREATMENT FACILITY. Tome cuidado, pois seu personagem terá que eliminar muitos inimigos e proteger Emma. Quando você estiver em KL CONNECTING BRIDGE, apague o fogo para poder prosseguir. Chegando em STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY, mate os dois soldados e abra a porta. Entre pelo alçapão e vá para STRUT OIL FENCER.



Use a "Therm.g" para ver as minas que estão na ponte

49 STRUT OIL FENCE

– Nesta parte você terá que defender Emma. Enquanto ela estiver atravessando a ponte, use a visão especial ("Therm.g") para poder ver as minas que estão no chão. Use a arma "PSG1" e o "Pentazetamin" para parar de tremer até que Emma chegue no final do caminho. Mais adiante, o nosso amigo Vamp entra em cena para mais uma batalha.



Atire na cabeça de Vamp para liquidá-lo de uma vez



Muito cuidado agora. Acesse o computador e siga em frente

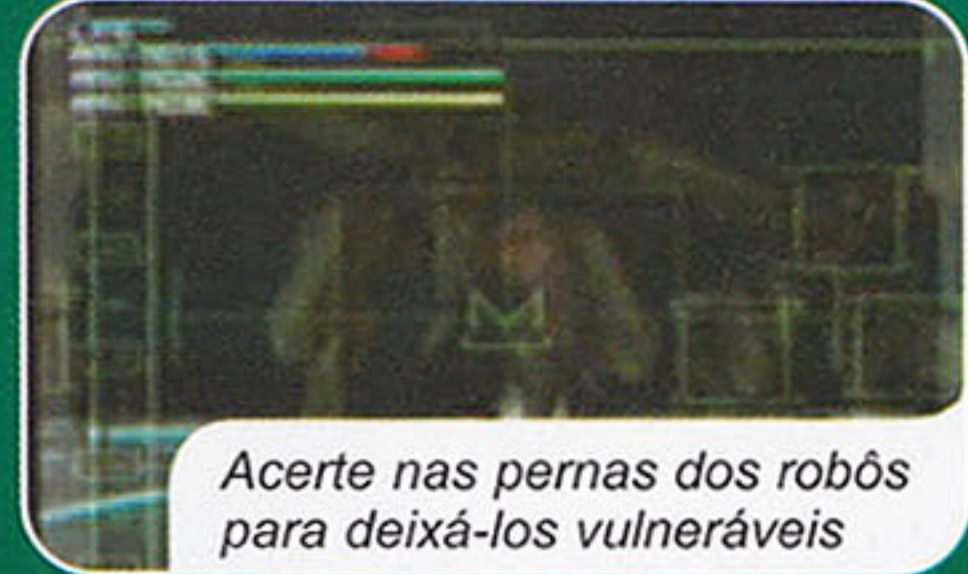


Aguarde alguns segundos até os inimigos aparecerem



Depois do tiro, observe que Emma ficou ferida

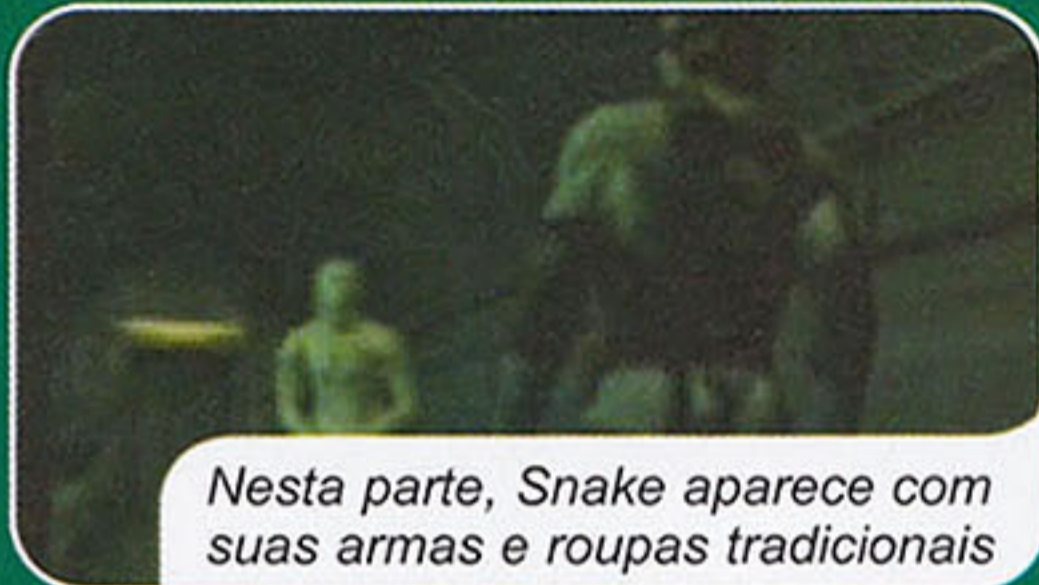
52 ARSENAL GEAR – STOMACH Nesta parte, tome muito cuidado para não ser visto pelos inimigos ninjas. Seja rápido e tenha muita paciência. Suba a escada que está na sua frente e avance sempre em frente. Entre na próxima porta para chegar ao GEAR ASCENDING COLON.



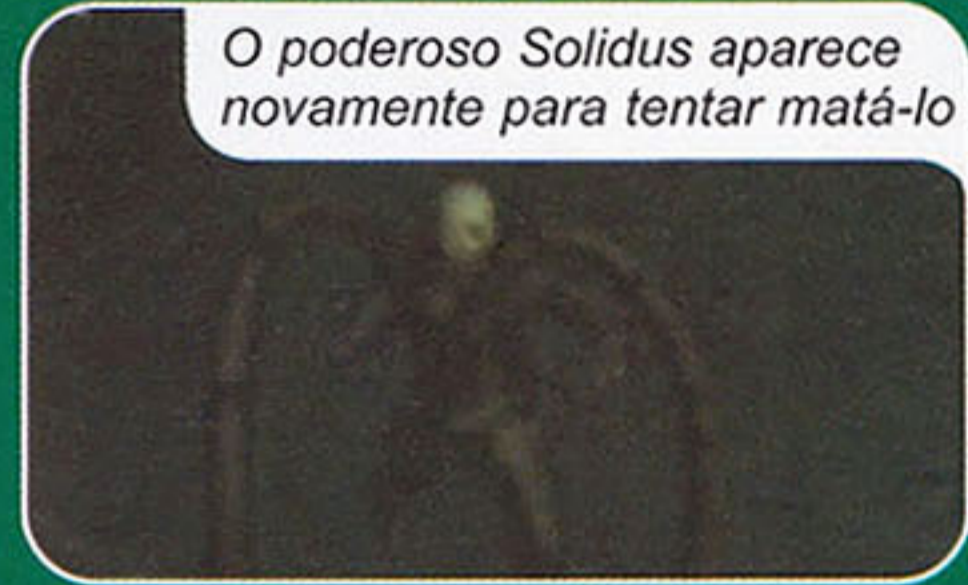
Acerte nas pernas dos robôs para deixá-los vulneráveis



Na próxima animação, escute a conversa de Olga

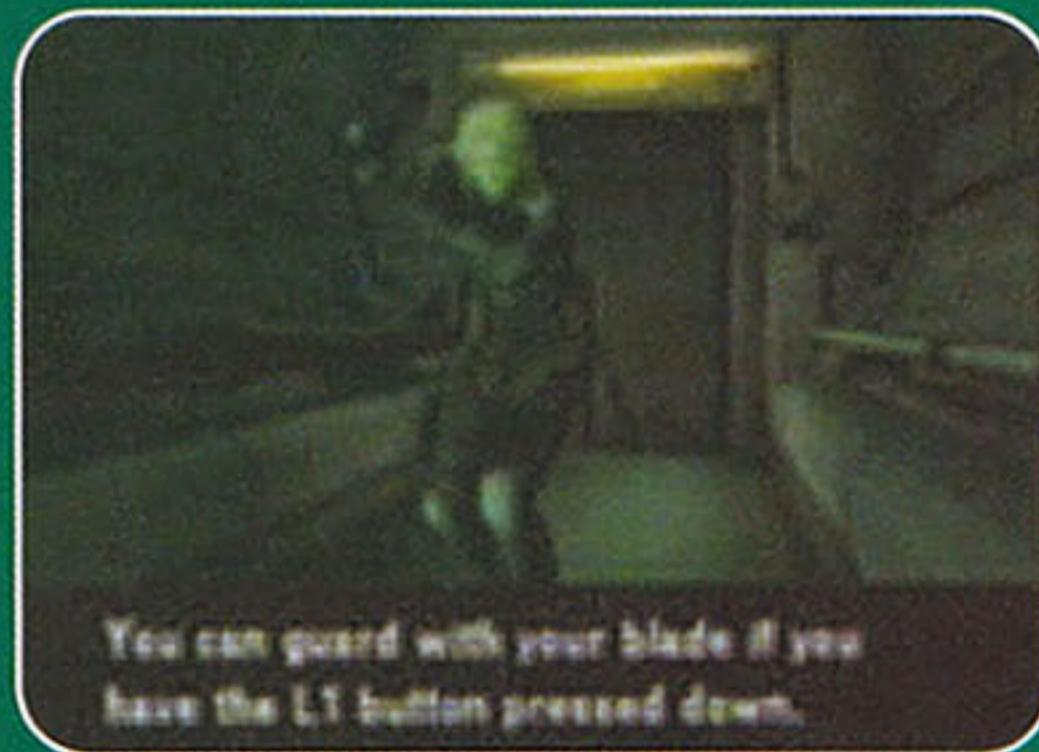


Nesta parte, Snake aparece com suas armas e roupas tradicionais



O poderoso Solidus aparece novamente para tentar matá-lo

50 CHEFE: VAMP – Para detoná-lo mais uma vez, atire em sua cabeça o máximo que puder, até ele morrer. Mas tome muito cuidado para não acertar Emma, pois ela deve sobreviver. Após as animações, seja muito rápido e corra para ao SHELL 1 CORE B2 COMPUTER.



You can guard with your blade if you have the L1 button pressed down.

54 ARSENAL GEAR RECTUM CHEFE: METAL GEAR X RAY O procedimento para passar esta parte é muito simples. Use a "Stinger" para atingir as pernas do robô. Isso fará com que ele abra uma espécie de escudo, uma defesa automática. Quando isto acontecer, seja rápido e atinja sua cabeça. Faça isto em todos os cinco robôs que aparecem em seu caminho. Feito isso, Solidus Snake surge e deseja matar o seu personagem. Pressione ▲ repetidamente e veja uma animação espetacular. É animal!

51 SHELL 1 CORE B2 COMPUTER Chegando aqui, veja mais uma animação emocionante. Depois disso, você está preso numa sala e Solidus Snake tentará matar você. Para que isto não aconteça, aperte ▲ várias vezes. Feito isso, espere Rose falar com você e saia com segurança. O detalhe é que você está sem roupas e sem equipamentos essenciais para sobreviver. Mas não se preocupe. Seu herói está em ARSENAL GEAR - STOMACH.

53 ARSENAL GEAR ASCENDING Nesta área, responda aos chamados do Coronel. Snake aparece e entrega alguns equipamento e uma espada para você. Treine os golpes com a espada usando o controle analógico (R3). Faça isto até Raiden fazer estes golpes automaticamente e abandonar o local. Agora, ajude Snake e mate todos os ninjas que aparecem em seu caminho. Acabe com os inimigos até chegar perto da próxima porta. Não se preocupe com a mensagem "Fission Mailed", pois isto é uma brincadeira da equipe que produziu o game. Após eliminar todos os inimigos, aprecie mais uma fantástica animação.

55 FEDERAL HALL CHEFE FINAL: SOLIDUS SNAKE O final está muito próximo e você deve encarar o último chefe do game: Solidus Snake. A tática para detoná-lo é bastante simples. Aguarde o seu ataque e, em seguida, acerte-o com sua espada. Quando ele estiver quase morrendo, o inimigo ficará mais rápido. Tome mais cuidado, pois seus ataques tiram mais energia do seu herói. Após destruí-lo, confira mais uma surpreendente animação e comemore por debulhar um dos melhores jogos de ação de todos os tempos.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Konami • NA INTERNET: www.koanmi.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Excelente visual, jogabilidade impressionante e trilha sonora de cinema.

Diversão: 10,0

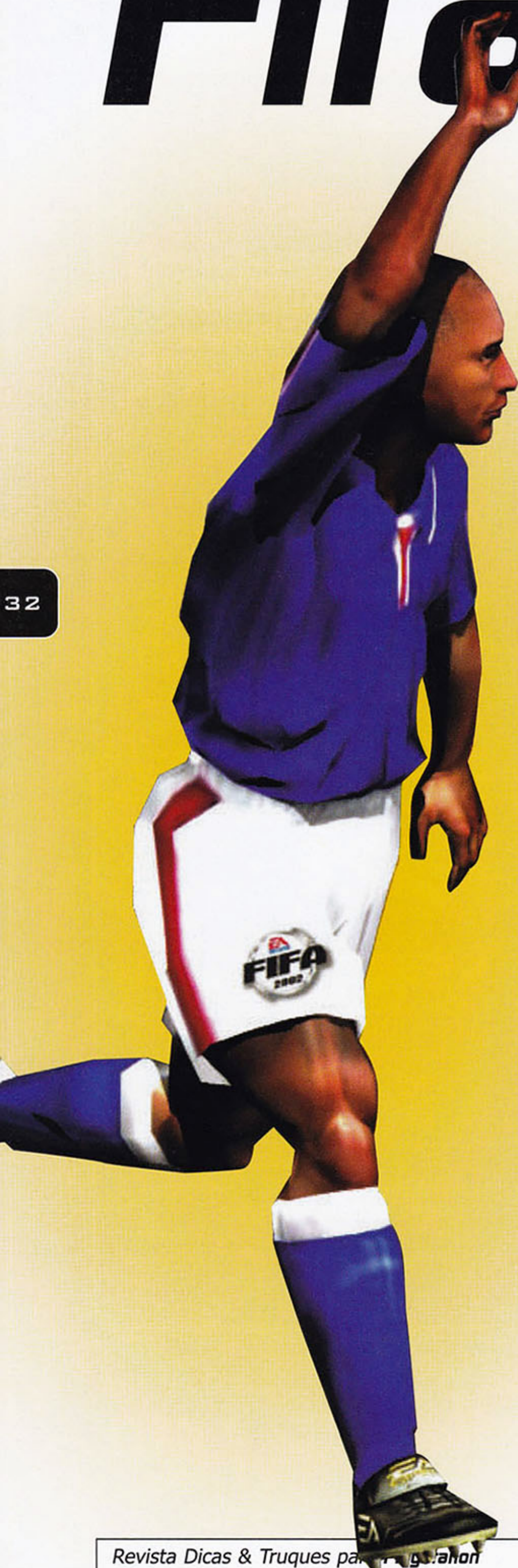
Ponto Fraco: Não tem. É um forte candidato ao melhor jogo do PlayStation 2.

Plataforma: PS2

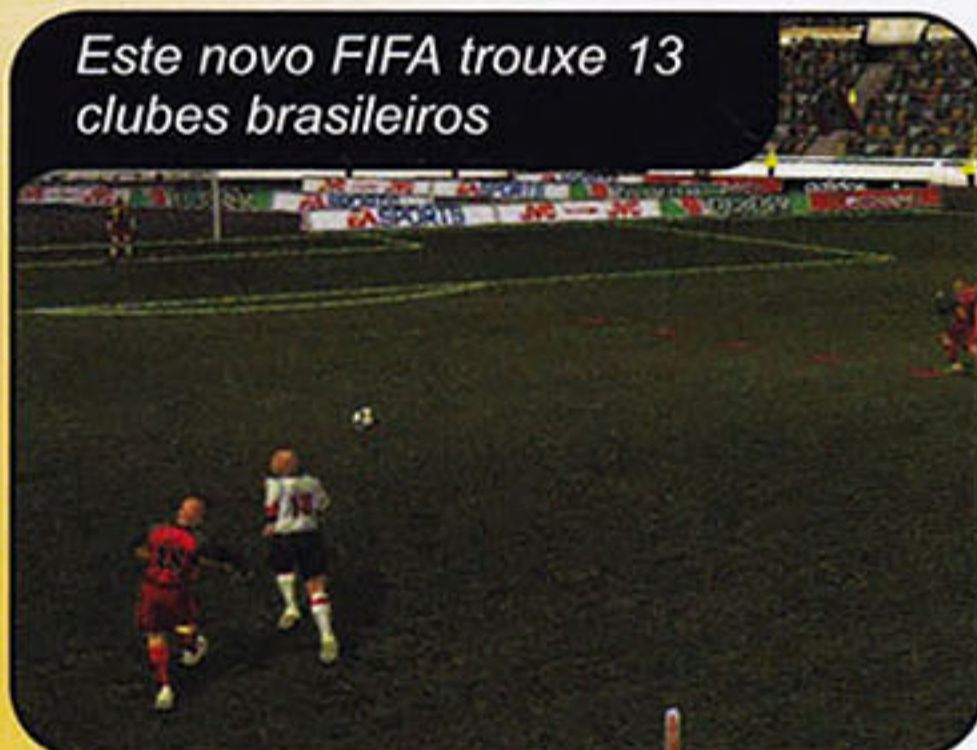
10,0

Fifa 2002

O novo FIFA chegou para PS1 e PS2 com gráficos e jogabilidade ainda melhores



Este novo FIFA trouxe 13 clubes brasileiros



O visual melhorou bastante e tem vários efeitos especiais



32

Os fanáticos por futebol vão adorar. A Electronic Arts acabou de lançar a versão 2002 de FIFA para os dois consoles PlayStation: PS1 e PS2. Como de tradição, esta versão trouxe times com escalações atualizadas, novos estádios e visual ainda melhor. Principalmente na versão do PS2, que impressiona com efeitos visuais detalhados, inclusive os fogos que são disparados na arquibancada.



o você deve selecionar o grupo CONMEBOL e escolher o respectivo país. O detalhe é que a seleção brasileira tem todos os "Status" completos e está entre os melhores times do game. E isto foi uma grande mudança, pois no FIFA anterior a seleção brasileira não estava com esta bola toda.

Times nacionais

Logo de cara, você percebe algumas novidades no game. Na tela de seleção, os times estão divididos em grupos. São vários tipos disponíveis, como MLS, COMEBOL, UEFA, K-League e Brazilian League. Este último traz alguns clubes brasileiros. São eles: Atlético Paranaense, Botafogo-RJ, Corinthians, Cruzeiro, Esporte Clube Bahia, Esporte Clube Vitória, Flamengo, Fluminense, Grêmio, Internacional, Santos, Vasco da Gama e Atlético Mineiro.

Para jogar com o Brasil, por exemplo,

Controles

- Start Pausar/Opções
- Ataque**
- × Passe
- Chute
- Cruzamento/Lançamento
- ▲ Correr
- R1 Ginga
- R2, L2 Efeito na bola
- L1 Passe inteligente
- Defesa**
- × Trocar jogador
- Roubar bola
- Carrinho



8 Jogadores



Dual Shock 2



Cartão de Memória

FIFA 2002 X WINNING ELEVEN 5

Confira o quadro abaixo que compara os dois melhores jogos de futebol do PS2. Veja que a disputa é bem concorrida e existem pontos fortes e fracos em cada game.

	FIFA 2002	WINNING ELEVEN 5
Jogabilidade	★★★★	★★★★★
Visual	★★★★★	★★★★★
Replay	★★★★★	★★★★★
Efeitos sonoros	★★★★★	★★★★★
Times e Campeonatos	★★★★★	★★★★

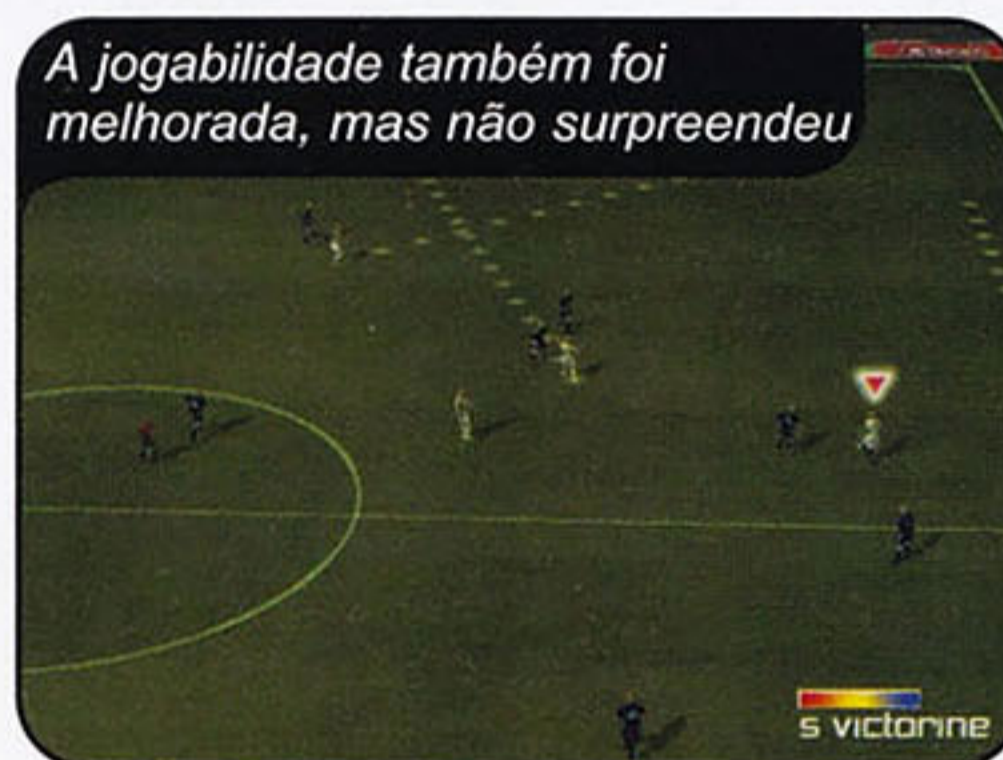
Ainda não foi desta vez. A jogabilidade de FIFA melhorou bastante com novos passes e chutes, porém ainda é inferior ao Winning Eleven, que esbanja realismo e comandos mais fáceis. Por outro lado, FIFA 2002 tem mais times e campeonatos disponíveis. E ainda traz o melhor visual de todos os tempos, parece um jogo exibido na televisão. Quem sabe a Electronic Arts consegue bater a jogabilidade de Winning Eleven no próximo FIFA. Melhor mesmo seria juntar os dois jogos em um.



Alguns dribles e gingas foram adicionados neste FIFA



Você pode encarar a autêntica Copa do Mundo



A jogabilidade também foi melhorada, mas não surpreendeu



Entre os campeonatos disponíveis, você pode escolher uma partida amistosa, Copa do Mundo (com classificação),

disputa entre clubes e Tournaments. Este último apresenta campeonatos inéditos com times diferentes. Mas para encarar todos estes campeonatos do Tournaments,

você deverá detonar os outros torneios. Confira agora, as dicas que separamos e faça um gol de placa no adversário.

BOLA NA REDE

HUMILHE O ADVERSÁRIO

Para fazer bonito e impressionar o time adversário, saia com o goleiro da sua área, tente driblar todo mundo e fazer um gol "inédito". Mas fique esperto, pois se você perder a bola no meio do caminho, seu goleiro vai levar um frangasso, principalmente se você estiver jogando contra o computador.

DICAS DE ARTILHEIRO

- 1 – Para chegar na grande área, use passos rápidos e curtos e evite ficar muito tempo com a bola.
- 2 – Não dê carrinhos por traz do adversário. Além de fazer uma falta grave, o seu jogador poderá ser expulso. Use o carrinho somente pela frente ou para neutralizar um contra-ataque fulminante.

3 – Para atacar rapidamente, aperte ▲ várias vezes para correr e use R1 para driblar os adversários.

4 – Para chutar ao gol, você deverá usar os botões direcionais para controlar o ângulo do chute antes de dispará-lo. Esta versão requer mais precisão do que o FIFA anterior.

PARTIDAS EXTRAS

Detone nas classificações do Modo World Cup e os demais jogos para liberar estes cinco modos no Tournaments: Copa Asiática (AFC), Copa Ouro (CONMEBOL), Copa América (CONCACAF), Copa dos Campeões da Europa (UEFA) e Copa da Confederações da FIFA.

GALERIA DE IMAGENS – Vença os seguintes torneios para liberar fotos e

imagens exclusivas de jogadores de cada um dos torneios:

- AFC World Cup Qualification: Myung Bo Hong
- UEFA World Cup Qualification: Francesco Totti
- CONMEBOL World Cup Qualification: Roberto Carlos
- CONCACAF World Cup Qualification: Ruud Van Nistelrooy
- EFA: Nuno Gomez
- European Championship Cup: Iker Casillas
- European Championship: Thierry Henry
- Copa America: Henrik Larsson
- Gold Cup: Tomasz Rodzinski
- FIFA Confederations: Steve Marlet

Ficha Técnica

PRODUTOR: Electronic Arts • NA INTERNET: www.ea.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Excelente visual e ótima variedade de times.

Diversão: 8,5

Ponto Fraco: Ainda não está no mesmo nível de jogabilidade do Winning Eleven.

PS1 e PS2

8,5

Só Aqui você encontra tudo para detonar no PlayStation

Ligue agora mesmo, informe a oferta 20PS e saiba qual é a promoção especial do dia!

Complete sua coleção e encontre as melhores dicas para os jogos de PlayStation 1 e 2

Apenas R\$ 4,90 (cada)



• 3 Detonados: Syphon Filter 3; Spider Man 2; Capcon vs. SNK 2

• Resident Evil Code Veronica X detonado + 2 jogos debulhados



• Tony Hawk's Pro Skater
• Galerians (Detonado)

• Winning Eleven Brasileiro
• Army Men em Dose Dupla

• Metal Gear Solid 2
• Evil Dead (Detonado)



• Grátis Pôster Duplo
• Dino Crisis 2 (Detonado)

• Grátis Guia de Bolso
• Homem-Aranha (Detonado)

• Grátis Pôster - Lara Croft
• X-Men (Detonado)



• Star Wars (Detonado)
• Tekken Tag (PS2)

• Grátis Pôster Duke Nukem
• Syphon Filter 2 (Detonado)

• PlayStation 2 (Detonado)
• Chase The Express (Detonado)

Ao ligar, informe esta oferta validade: 31/01/2002

Oferta 20PS

Ligue (11) 3038-5050 ou 0800-557667. Se preferir faça seu



- 3 Superdetonados: 007, Tekken e Parasite Eve2



- 3 Detonados: Dracula 2, Tomb Raider 2 e Street Fighter EX3



- Atlantis: The Lost Empire (Detonado)
- Dracula: The Resurrection (Detonado)



- Grátis Pôster Oficial Tomb Raider
- Alone in The Dark 4 (Detonado)



- Winning Eleven 2001
- Metal Slug X (Detonado)



- Resident Evil 4
- Especial de Aniversário



- Tomb Raider 5 (Detonado)
- Final Fantasy 10



- Grátis Calendário Lara Croft
- Medal Of Honor 2 (Detonado)



- Ridge Racer 5
- Guilty Gear (Detonado)



- Nightmare Creatures 2 (Detonado)
- Army Men (Detonado)



- Grátis Pôster - Tekken
- Spyro 2 (Detonado)



- Grátis Pôster - Toy Story 2
- Toy Story 2 (Detonado)

FAÇA AQUI SEU PEDIDO

Preencha este cupom e envie pelo correio ou fax (0xx11) 3097-8583

Se preferir, ligue para (0xx11) 3038-5050 ou 0800-557667

Cada edição apenas R\$ 4,90 (Edição nº 4 - R\$ 9,90)

Sim, quero receber em casa os produtos abaixo:

Número(s)	Qtde.	Preço Unit.	Desconto	Preço Final

Despesa de envio SP e RJ (acima de 02 produtos) R\$ 2,00

Despesa de envio NE e N (acima de 02 produtos) R\$ 6,50

Despesa de envio para demais regiões (acima de 02 produtos) R\$ 4,00

Total a pagar _____

FORMAS DE PAGAMENTOS

Autorizo o débito de R\$ _____ no cartão

Amex Credicard Diners Visa

_____ validade

número completo do cartão*

validade

*com os 3 últimos algarismos conforme escrito no verso - exceto Amex

Anexo xerox do depósito no valor de R\$ _____, feito no Bradesco, conta 19.144-2, agência 1998-4 ou no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa (para pagamento à vista).

COLOQUE AQUI OS SEUS DADOS

Nome: _____

Endereço: _____

Bairro: _____ CEP: _____

Estado: _____ Cidade: _____ Ocupação: _____

DDD: _____ Fone: _____ Data de Nasc.: ____/____/____

e-mail: _____ FAX: _____

Assinatura: _____ Data: ____/____/____



Editora Europa - Rua M.M.D.C., 121 - CEP 05510-021
São Paulo - SP - Fone: (11) 3038-5050 - Fax: (11) 3097-8583

Oferta 20PS

pedido por fax (11) 3097-8583 ou pelo site www.europagnet.com.br

Harry Potter

And The Sorcerer's Stone

Ajude Harry Potter a desvendar todos os mistérios e segredos do mundo da magia



O mundo dos magos

Você assume o papel de um jovem garoto chamado Harry Potter. Ele foi levado por um mago para Hogwarts, uma escola especial para crianças com poderes mágicos. Assim como no livro, ele deve fazer novas amizades, ajudar outros alunos e concluir todas as tarefas e lições do dia-a-dia. É claro que para complicar a vida de Harry, surgem alguns garotos "malas" que atrapalham bastante o aprendizado do pequeno mago.

O jogo é dividido em seis episódios. Sua missão inicial é aprender tudo sobre magia, como levitação de objetos e encolher coisas. E mais tarde, nosso herói terá que encarar bruxos experientes com

poderes jamais vistos. E tudo isso com comandos simples, visão em terceira pessoa e cenários supercoloridos. Agora é hora de muita ação e diversão. Confira o nosso roteiro exclusivo nas próximas páginas para detonar neste incrível mundo da magia.

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Edson Yamaguti

Poderes mágicos, bruxos e quebra-cabeças enigmáticos. Harry Potter And The Sorcerer's Stone tem todos estes ingredientes e acabou de chegar para PS1. O título foi inspirado no livro da escritora escocesa J.K. Rowling, conhecido no Brasil como Harry Potter e a Pedra Filosofal. Quem leu o livro ou viu o filme vai reconhecer todos os detalhes da fantástica história do garoto Harry Potter, inclusive as tramas e enigmas.

Controles

- × Magia
- ▲ Visão em primeira pessoa
- R1 Mirar
- R2 Girar a câmera à direita
- L2 Girar a câmera à esquerda
- Start Pausar/Menu



1 Jogador



Dual Shock



Cartão de Memória

DICAS MÁGICAS

Para se dar bem logo de cara, confira estas dicas essenciais:

1 – Quando você não conseguir subir numa estante ou numa parede de cor diferente, aperte **■**. Harry poderá encontrar uma passagem secreta.

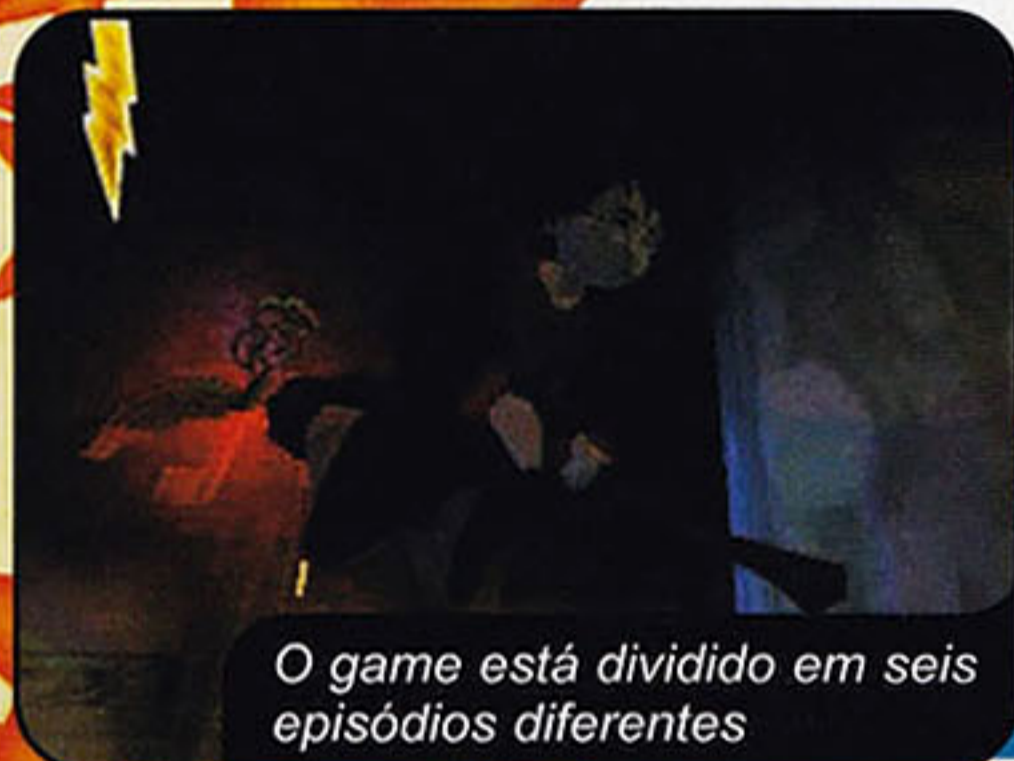
2 – Caso você tenha alguma dificuldade com os controles enquanto Harry estiver voando, não se preocupe. Aperte Start, entre na opção "Options" e depois altere o item "Broomstick Control" para "Reverse".

3 – Sempre que houver um item na tela destacado por uma estrela, use seus poderes mágicos para alterá-lo.

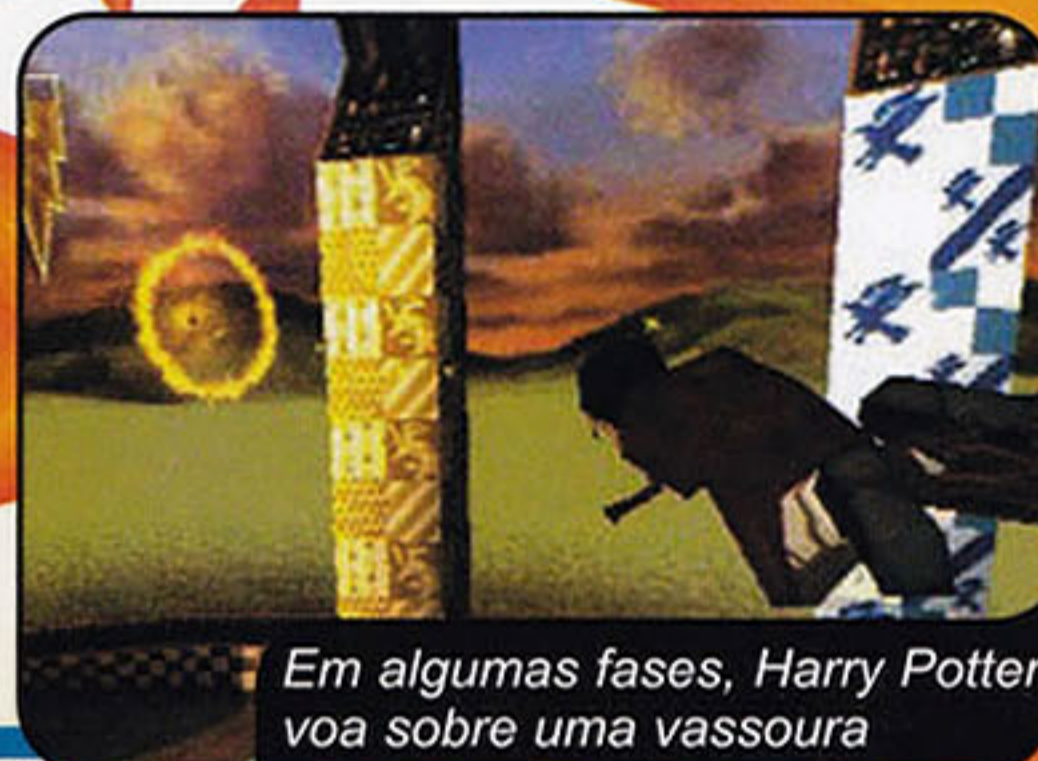
4 – Sempre que você enfrentar um inimigo, mantenha distância e dispare bolas de energia. Assim é bem mais fácil encará-los.

5 – Juntando todos os feijões coloridos da fase, você poderá trocá-los pela senha que abre os retratos de cada estágio. Eles escondem itens especiais com escudos e vassouras mais rápidas.

Converse com os magos do colégio Hogwarts



O game está dividido em seis episódios diferentes



Em algumas fases, Harry Potter voa sobre uma vassoura



Neste game, o pequeno mágico deve encarar altos desafios

37

FASE I – THE MAIN CASTLE

Você começa no hall de entrada do castelo. Suba as escadas e vire à esquerda. Atravesse a porta e desça as escadas. Converse com George e Fred. Passe pelo quadro que está no fundo da sala. Saia da sala do quadro e vire à esquerda, entre na passagem escura e avance. Siga o amiguinho Rom. Suba a escada e abra a porta. Use seus poderes. Aperte e segure **✕** para juntar energia. Quando a bola de energia estiver branca, solte o botão para lançar uma bola de energia sobre o objeto que tem uma estrela branca. Destrua todos os caracóis e vá para a próxima sala. Mova a pedra que está no meio da sala. Isso pode ser feito com três disparos fortes de energia.

Detone o rato, recolha as penas e avance. Nesta sala, o desafio é muito parecido com o anterior, a diferença está no tamanho do bloco. Na próxima sala, derrube os três livros voadores. Vá para o meio da sala, vire à direita e dispare um feitiço grande. Para detonar o estágio de vôo, basta passar pelos anéis de energia antes que o tempo acabe. Faça isso três vezes. Depois, vire à esquerda e continue avançando. Quando você passar por uma barreira de ampuhetas, atravesse duas salas antes que o tempo acabe. É só pular de mesa em mesa. Mais adiante, prepare-se. É só apertar o botão do controle quando a bola for em direção ao respectivo símbolo do botão. As seqüências são: **▲**, **■**, **✕**, **■** e **▲**, **■**, **●**, **✕**. Use o novo poder na ampuheta. Fique de frente com o objeto com a estrela amarela, aperte **✕** para levantá-lo e **▲**

Para aprender novos feitiços explore o castelo



para soltá-lo. Vá para o hall, coloque as duas ampuhetas sobre os pilares ao lado da porta e prepare-se para o chefe. Ele passa por três estágios. No primeiro ele joga bombas. Depois, ele passa a jogar bombas maiores e ganha uma assistente. E no último, o chefe recebe outra assistente. Harry não possui nenhuma arma. Por isso, pegue as pequenas bombas que estão no chão e arremesse no vilão.



Use feitiços com muita energia para mover o grande pilar



Seja veloz e passe por todas os anéis de energia



Para levitar objetos acompanhe a seqüência

FASE 2 - THE GROUNDS

Posicione os quatro blocos e salte sobre eles. As seqüências para aprender a magia de encolher é ▲, ●, ✕, ■, ✕, ●, ▲ e ●, ■, ●, ▲. Para usar a magia, aperte ✕, ■, ✕, ✕, ▲. Passe pelo corredor e atire nas berinjelas. Na cabana, vire à direita e



Acerte as bolinhas para detonar a estranha planta



Feche o buraco para que Harry possa prosseguir

pegue o caminho à direita. Atravesse a passagem escura. Você terá que enfrentar um javali. Basta esperar por um ataque, atirar e correr para o lado. Após derrotá-lo, faça com que ele flutue e coloque-o sobre o pilar. Avance e encontre um buraco. Vire à direita e acerte a criatura. Faça com que ela tampe o buraco. Assim, vai sair ar do cano. Use este ar para subir. Surge outro buraco. Ignore-o por enquanto e siga em frente. Você encontrará um buraco maior e mais uma criatura. Acorde-a e deixe ela comer as pequenas moitas. Ela vai crescer e poderá tampar o grande buraco. Acorde mais uma e faça com que ela vá até o local onde está o buraco que foi ignorado. Vá para o local onde está o buraco maior e suba no muro à esquerda. Acione a alavanca e suba no muro à direita. Passe pela porta, salte sobre as plataformas. Existe uma plataforma com uma moita queimado. Use seu novo poder para recolher o item que está dentro da moita.

Não demore para saltar, as plataformas caem



Aperte ✕ e ●, ■, ●, ■, ▲. Volte para a cabana e avance. Corra atrás de um mago e acerte-o várias vezes. Aperte ■ sempre que ouvir o som de um sino. Após o duelo, participe de uma partida de "Quidditch". Passe pelos anéis. Eles são formados por uma esfera com asas. Seu objetivo é pegar a bola. Aperte ✕ quando a bola estiver do lado esquerdo da tela. Siga seu amigo até o portão trancado, vá para o outro caminho e enfrente a planta. Use a seqüência ▲, ■, ●, ✕, ▲. Puxe a alavanca e volte à porta trancada. Surgem quatro cogumelos. Flutue e recolha os feijões. Pegue o "Sloth Brain" e volte ao seu amigo e Harry estará de volta ao hall de entrada do castelo. Prepare-se!

FASE 3 - THE DUNGEONS



Jogue os cogumelos nos duendes malvados

Passe pela segunda porta, avance e siga em frente até o caminho se dividir em três. Vire à esquerda e aperte os botões na ordem em que aparecem na tela. Pegue o cogumelo que está na plataforma mais alta e jogue-o sobre um dos duendes. O inimigo vai cair no buraco e surgirá um feijão azul. Após vencê-los, avance. Observe a escada com alguns degraus fora do lugar. Acione a alavanca e passe pela porta. Encare os caldeirões. Atire no primeiro e salte sobre o ele. Atravesse o lago. Puxe a alavanca e volte para a sala com a escada. Passe pela outra porta, acione a alavanca e vá para o fundo da sala. Existe um duende dormindo,

uma chave dentro de uma gaiola e um pouco de feno. Faça a gaiola levitar e, para não acordar o duende, coloque-a sobre o feno. Pegue a chave, saia da sala e suba. Destranque a porta e enfrente mais duendes. Saia pela outra porta e recolha o vidro. Suba, passe pelas duas salas que têm livros voadores e salte sobre eles. O novo feitiço tem três seqüências: ■, ●, ■, ✕ e ●, ▲, ✕, ●, ■ e ■, ✕, ●, ✕, ●, ▲. Transforme as plataformas translúcidas em sólidas. Passe pela porta, desça e vire à direita. Vá ao meio da sala e corra até a porta, do outro lado. Vire à esquerda e suba. Entre na sala e atravesse a passagem. Suba e salte sobre os caldeirões flutuantes. Detone a armadura com dois disparos fortes e suba na parede. Entre na sala e

detone outra armadura. Avance e atire no olho. Volte para o local onde você enfrentou a primeira armadura e entre pelo lado direito da estante. Pule sobre as mesas e vá para a plataforma com uma armadura. Volte para a plataforma anterior e caia. Suba na estante à direita, pule sobre a plataforma e salte sobre a mesa. Volte para a sala onde o fantasma apareceu. Vá para a porta no final da escada, salte em mais um caldeirão e passe pela porta. Detone mais um olho, avance pelo outro caminho e empurre o bloco. Ignore a porta do lado esquerdo e atravesse o corredor. Volte para a porta anterior, desça e vire à direita. Suba as escadas, vire à direita, suba e passe pela porta à esquerda. Passe pela porta. Fique

esperto para não cair. Mais um

feitiço: ▲, ■, ▲, ✕, ●, ✕ e ▲, ✕, ●, ▲, ●, ✕, ■, e ▲, ●, ■, ✕, ■, ▲, ■, ✕, ●, ✕

Para este poder, aperte ✕ várias vezes no ritmo certo. Use na estátua e avance pela passagem escura.

Use magia para parar os caldeirões



Coloque a gaiola no feno para não acordar o duende





FASE 4 - THE UPPER CASTLE



Vá para o lado esquerdo e suba sobre a estante

sapos de chocolate do caminho. Depois de vencer a corrida, passe pela porta e deixe o pequeno mago cair. Passe pela porta e não seja visto por ninguém. Caso nosso herói seja encontrado ele será jogado para fora do corredor. Passe pela porta e suba na estante, assim que possível pule para a estante em frente e pegue o manto da inviolabilidade. Vá para o canto direito da tela e suba na pilha de



Antes de pegar a chave, recolha a roupa mágica

está a chave, pegue a chave e corra o mais que puder para abrir a porta. Na próxima sala, espere o gato andar e vá pegar a chave. Suba na estante e, na beirada mais alta, salte em direção ao manto de invisibilidade. Passe pelo corredor, entre na próxima sala e suba na estante que tem o manto. Pegue a chave na outra estante, destranque a porta e atravesse o corredor. Passe pela porta destrancada e confira mais uma animação. Siga seu amigo Rom até o banheiro onde um trol está atacando a escola de mágicos. Depois da animação, você terá que prestar muita atenção e correr sem parar pelo corredor com a trol em seu encalço. O corredor é dividido em três etapas. Na primeira você terá que saltar alguns buracos cheios de água e passar por pontes retas. No segundo há duas pontes com uma leve curvatura que deve ser acompanhada por Harry, a última ponte deste estágio é reta mas está interrompida, por isso você terá que pular sem desviar a direção. No

Use a nova magia na águia que está sobre a mesa. Suba no móvel e pule para o lado esquerdo, onde a porta está destrancada. Passe pela porta e use o poder na águia. Suba e atravesse a passagem escura. Para conseguir o embrulho de volta, você terá que apostar uma corrida contra o fantasma. Harry terá que passar por um caminho cheio de obstáculos. Tenha cuidado na parte verde, ela é escorregadia e o piso cai. O caminho é longo mas o fantasma não se afasta muito, por isso será fácil. Sempre que o herói sair do caminho ele voltará próximo ao local da queda, mas um pouco da energia do personagem será tirada. Seja cuidadoso e recolha todos os

livros para subir na estante alta. Pule para a próxima estante, pegue a chave e passe pela porta. Continue avançando, pegue mais um manto e aprecie mais uma animação. Passe pela estante na parede vire à direita e use a pilha de livros para subir na estante. Vire à esquerda e assim que o gato estiver indo para a direita pule na plataforma e pegue o manto de inviolabilidade. Salte para a estante onde



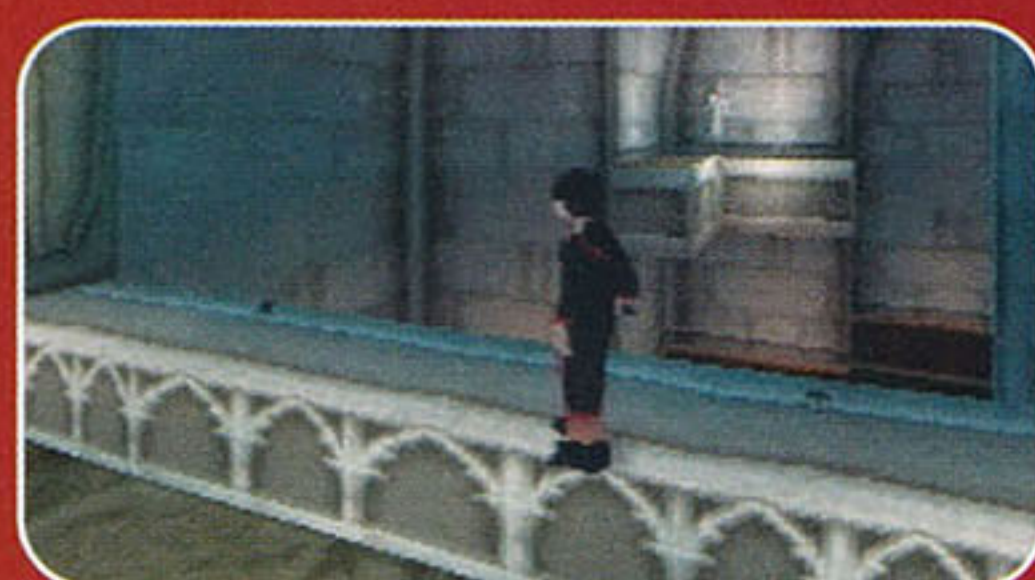
Caminhe e pegue o manto de invisibilidade



Caia no andar de baixo e passe pela porta



Siga em frente e salte sobre a plataforma



terceiro estágio, as pontes fazem um zig-zag acentuado. Tenha cuidado para não cair na água e morrer de bobeira. Todas as pontes do último estágio começam no lado esquerdo. O gigantesco

duende vai invadir o banheiro e arremessar vários objetos sobre Harry e seu amigo. Para detoná-lo, destrua tudo o que o gigante arremessar enquanto você levita um bastão de baseball. Para vencer este inimigo simplesmente dispare rajadas de energia contra os objetos que ele atira. Faça isso até que o amiguinho Rom possa atingir o monstro com o bastão. Depois de detonar o grande vilão, prepare-se para mais uma partida de "Quidditch". Mas desta vez, a dificuldade aumenta bastante.

FASE 5 - DIAGON ALLEY

O pequeno dragão está doente, para que ele seja curado Harry terá que encontrar três ingredientes mágicos. Para isso, você terá que entrar no banco para conseguir dinheiro e assim comprar os itens. Passe direto pela rua e entre no banco com a porta dupla em frente. Vire à direita para falar com o duende, que vai conduzir Harry para a primeira mina com as moedas. Para entrar na mina você terá que recolher todos os pergaminhos que aparecem no caminho. Corra e seja o mais rápido que puder, tenha muito cuidado pois a chão é escorregadio. Para recolher as moedas na mina Harry terá que andar em um carro que parece uma montanha russa. Os botões direcionais servem para girar o carro no sentido horário ou anti-horário para que Harry possa alcançar as moedas ou para desviar de obstáculos. O botão **X** serve para travar o carro na posição em que ele está. Para facilitar sua travessia preste atenção nos símbolos, moeda com seta em forma de círculo, significa moedas em formação de espiral, para pegá-las gire no sentido oposto ao da seta e acompanhe a espiral. Moeda com seta simples indica o lado que tem moedas,

quando o carro estiver lento gire na direção das moedas, se estiver rápido prenda-o no meio e Harry pegará todas. Seta vermelha indica a direção de uma barreira, vá para o outro lado. Harry deve pegar mais dois tipos de moedas, a diferença é que a mina terá mais curvas e espirais de moedas, mas usando as mesmas dicas será fácil apanhar todas. Saia do banco e entre nas salas que estão na rua em frente. Há apenas três portas abertas, Em uma delas Harry terá que pegar alguns sapos. Na outra penas de coruja e finalmente na última, penas de Peacock, uma ave exótica. Para pegar os sapos atire nas caixas que estiverem se mexendo ou coaxando (gritar como um sapo). Assim que o sapo estiver visível atire nele. Para recolher a pena da coruja, use seu poder de levitação para dar comida para ela várias vezes. Quando a pena se soltar use o mesmo poder para pegar a pena. O Peacock é um pouco mais trabalhoso, ele é muito arisco e sempre que Harry tenta chegar perto a ave fugirá. Para recolher as penas corra atrás da ave e fique encostado nela até que a pena seja arrancada. Você precisa de três penas e em uma das caixas dentro da sala há um manto de invisibilidade. Depois de salvar o pequeno dragão, Harry vai para

a floresta salvar um unicórnio. Siga as manchas prateadas no chão para chegar até ele. Para abrir caminho pela floresta Harry terá que usar seus poderes. A primeira seqüência é **▲, ●, ▲, ●, ✕**, logo depois derrube a árvore para poder passar pelos espinhos. Detone alguns duendes usando a técnica dos cogumelos e continue seguindo as manchas prateadas. Harry encontra uma tartaruga que joga bolas de energia contra nosso herói. Atire sempre que a tartaruga estiver de costas para você e pronta para disparar. Ela será derrotada depois de ficar vermelha. Destrua mais uma barreira de espinhos com a seqüência **●, ✕, ▲, ●, ■** e detone mais uma tartaruga. Continue seguindo as manchas prateadas e use sua magia nos espinhos que cobrem a parede use a seqüência **▲, ■, ▲, ●, ✕**. Escale a parede e confira mais uma animação deste fantástico game. Agora Harry deve treinar a arte de encantar animais com sua flauta, basta apertar os botões do controle seguindo a ordem que aparece na tela. Corra atrás de seus amigos e vá para o castelo. Dentro do castelo suba a escada, vire à esquerda e suba mais um lance de escadas e vire novamente à esquerda. Passa pela primeira porta do lado esquerdo atravesse o buraco na parede. Mais adiante Harry reencontra seus amigos, confira mais uma animação.



Continue avançando e entre no banco



Recolha os pergaminhos e as moedas mágicas



Tome muito cuidado, pois o piso escorrega



Entre nas três salas e pegue as moedas



Fique ligado no tempo e não marque bobeira

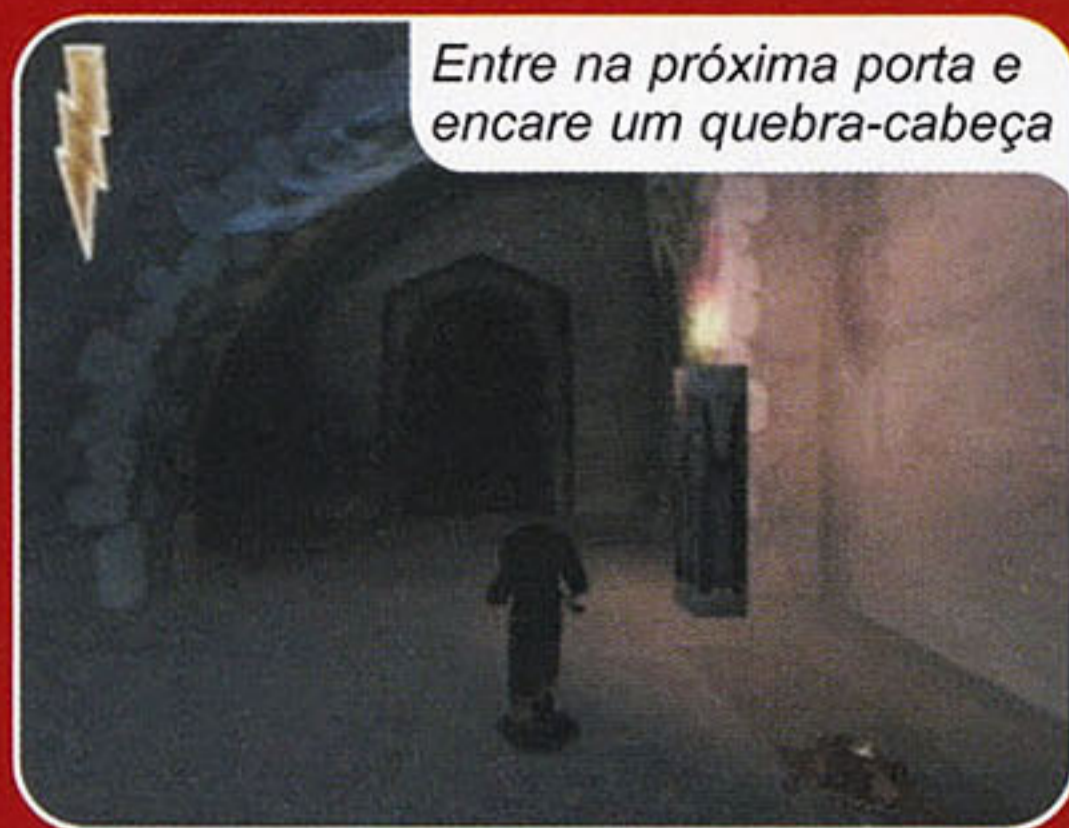


Siga as setas verdes e recolha as moedas

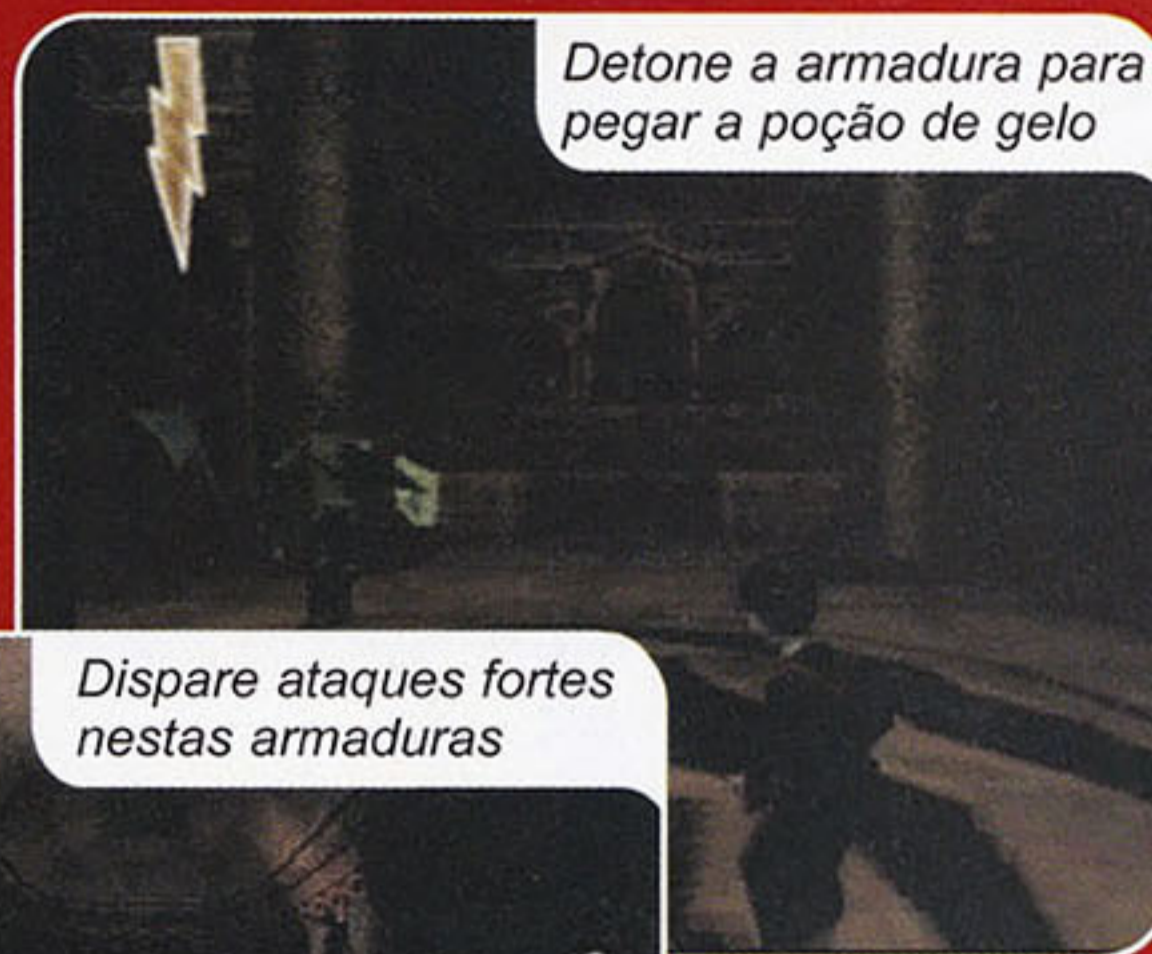




FASE 6 - THOROUGH THE TRAPDOOR



Entre na próxima porta e encare um quebra-cabeça



Detone a armadura para pegar a poção de gelo



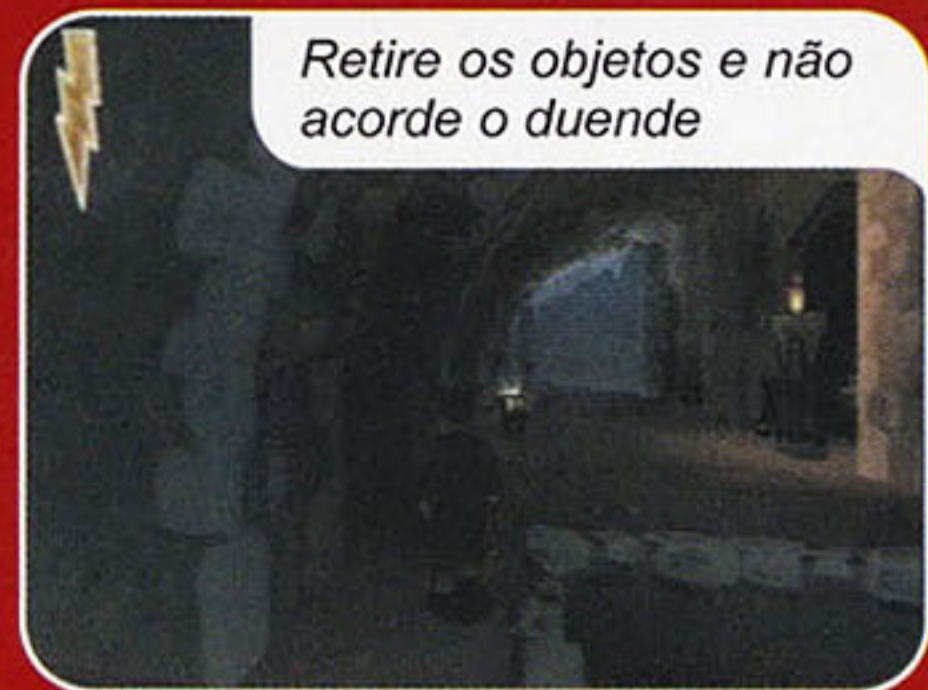
Dispare ataques fortes nestas armaduras

Logo de cara você terá que enfrentar um cão com três cabeças, para isso aproxime-se e toque flauta para ele até que as três cabeças durmam. Para saber qual delas está sob o feitiço de Harry, basta prestar atenção aos símbolos que aparecem na parte de baixo da tela. Depois que o cão dormir os três aventureiros vão cair e o pequeno mago terá que enfrentar uma planta espinhenta. Para detoná-la acerte todos os tentáculos que estão verde claro. Depois de destruir todos os ramos use a seqüência ■, ▲, ✕, ●, ■ para destruir o monstro de vez. Agora Harry terá que pegar uma pequena planta que está voando, a idéia é a mesma do "Quidditch". Voe pelos anéis até chegar perto da planta e pegue-a. Corra atrás dos amigos do jovem mago e prepare-se para mais um quebra-cabeças. Você deve entrar em um tabuleiro de xadrez, todas as peças incluindo Harry só andam uma casa para qualquer direção. Faça com que duas peças caiam na mesma casa e as duas se destruirão. O objetivo é

destruir todas as peças. No primeiro tabuleiro entre na casa preta, ande para a frente, ande na diagonal esquerda e frente, vá para traz e pronto. No segundo, vamos enfrentar o último tabuleiro. Entre na casa branca, vá a diagonal esquerda e frente, vá novamente para esquerda e frente, mais uma vez esquerda e frente, vá para traz e ande para a direita. Corra até o fim do corredor e se prepare para mais um desafio. Você terá que conduzir o duende sonolento até o final do corredor onde há um poço, sem que ele acorde. Se o duende acordar será "game over". Seja rápido e tire todos os objetos que estão no caminho do gigante. Use seu poder de levitação, mas cuidado, não levante muito os objetos e não os coloque muito perto da parede. Agora é só prestar atenção nos três copos, você deve encontrar o cavaleiro com o escudo. Detone-o com disparos com carga máxima e beba a poção. Suba os degraus e passe pelo

fogo negro. Mais adiante você terá de enfrentar vários cavaleiros com armaduras. Não deixe que cheguem muito

perto, dispare bolas de energia com carga máxima. Para detonar o último cavaleiro, o maior de todos, mire nele, corra em volta do inimigo e dispare rajadas de energia. Feito isso, prepare-se para enfrentar o grande feiticeiro negro. Tome muito cuidado pois o inimigo pode detonar Harry com duas rajadas. Ele também pode amarrar o nosso herói com um feitiço de energia. Para livrar o pequeno mago, aperte ■ várias vezes. Para derrotar o inimigo, espere que ele fique em frente a um dos quatro pilares da sala e dispare contra o pilar. Ele cairá sobre o vilão arrancando energia do monstro.



Retire os objetos e não acorde o duende



Atenção: as armaduras atacam em duplas



Espere o chefão vir para cima e ataque-o

Ficha Técnica

PRODUTOR: Electronic Arts • NA INTERNET: www.ea.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: O game mistura vários estilos de jogos, desde raciocínio até agilidade.

Diversão: 8,0

Ponto Fraco: Algumas fases são fáceis demais, outras muito difíceis.

Plataforma: PS1

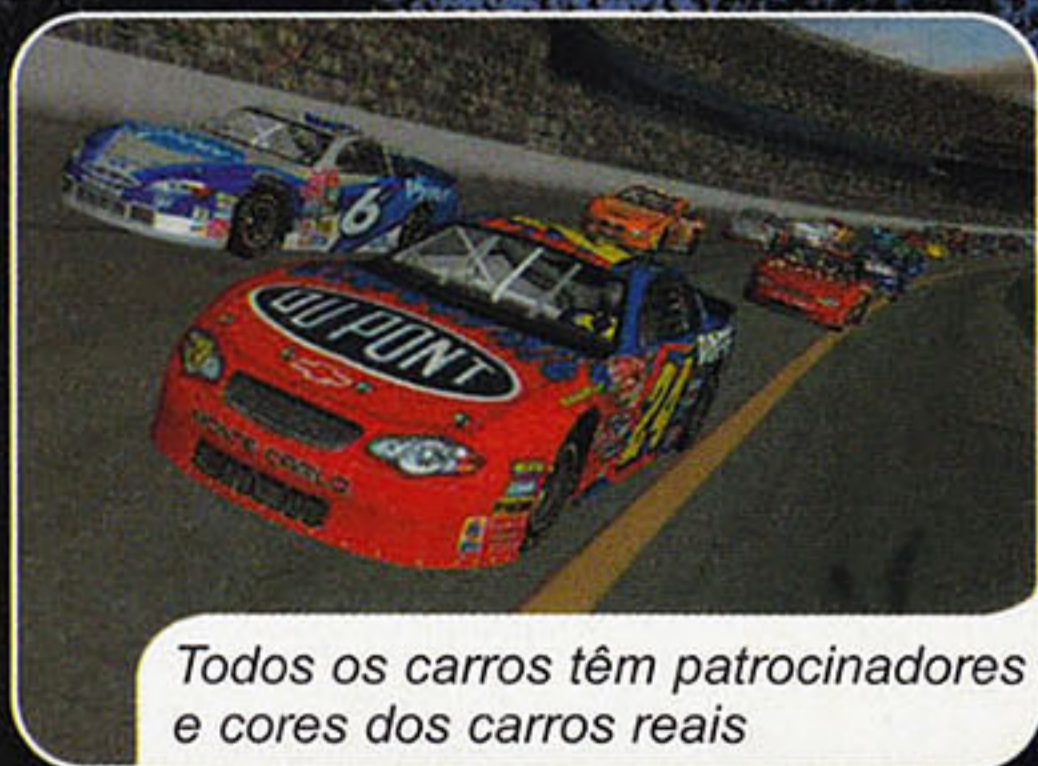
8,5

Nascar Thunder 2002



42

O novo Nascar é garantia de emoção com suas ultrapassagens e derrapadas alucinantes



Todos os carros têm patrocinadores e cores dos carros reais

Muita velocidade, novos ajustes nos carros e adversários mais inteligentes. Nascar Thunder 2002 acabou de chegar para PS1 e já pode ser considerado o melhor Nascar do console. O título traz dezenas de pilotos do campeonato Nascar dos Estados Unidos, todos com os respectivos carros e equipes

da temporada 2001. Além disso, a simulação foi melhorada bastante e qualquer vacilada do motorista, o carro perde a traseira facilmente, como numa corrida de verdade.

Adversário quase real

Na tela de seleção do game, existem mais de 30 pilotos reais disponíveis. Bobby Labonte, Kevin Lepage, Mark Martin, Ryan Newman, Tony Stewart e outras feras apavoram nas pistas. O detalhe é que cada piloto tem o seu próprio carro personalizado com as logomarcas e cores dos carros do campeonato. E ainda, quando você encara um destes pilotos controlados pelo computador, o adversário assume uma personalidade muito semelhante com a do personagem real.

Antes de correr, você pode fazer vários ajustes em seu veículo e otimizá-lo para cada pista escolhida. Desde as alterações nos pneus, combustível, suspensão e aerofólios podem ser configurados conforme o gosto do piloto. E dependendo do ajuste, seu carro poderá ter um desempenho diferente para cada pista escolhida.

Controles

- × Acelerador
- Câmera/Câmera inversa
- Freio
- R1 Câmera inversa/Câmbio
- R2 Câmbio
- L1 Visão traseira
- L2 Retrovisor
- Select Status do carro
- Start Pausar/Opções



2 Jogadores



Dual Shock



Cartão de Memória

APAVORE NAS PISTAS

Vencer em todos os ovais requer muita precisão nos controles, conhecimento das pistas e malícia na direção. Confira abaixo tudo o que você deve saber para debulhar o game e mandar poeira nos adversários:

1 – Use os freios somente para diminuir a velocidade antes das curvas e não quando você estiver virando. Não breque durante as curvas ou o seu carro ficará sem controle.

2 – É essencial conseguir a maior velocidade possível e fazer o menor percurso nas curvas. Acompanhe sempre os limites mais próximos da curva (o lado que você vira) e, antes de virar, mantenha o carro no lado oposto. Assim, você não vai perder a velocidade.

3 – Não tenha dó de ninguém. Empurre os adversários para o muro de proteção. Para facilitar o "jogo sujo", use a lateral do seu veículo e fique esperto para não perder o controle no momento do impacto. Quando estiver numa reta, pressione L1 e acompanhe a posição dos adversários que estão atrás.

4 – Não bata nas paredes de proteção. Se isso acontecer, a velocidade do carro diminui bruscamente e o seu veículo poderá ser ultrapassado de bobeira. Portanto, acompanhe o traçado das curvas e fique atento com as paredes.

5 – Aperte L2 para ativar o espelho retrovisor no alto da tela. Alguns carros

adversários chegam de surpresa e podem empurrar você para fora da pista. Portanto, fique sempre de olho nos veículos que se aproximam.

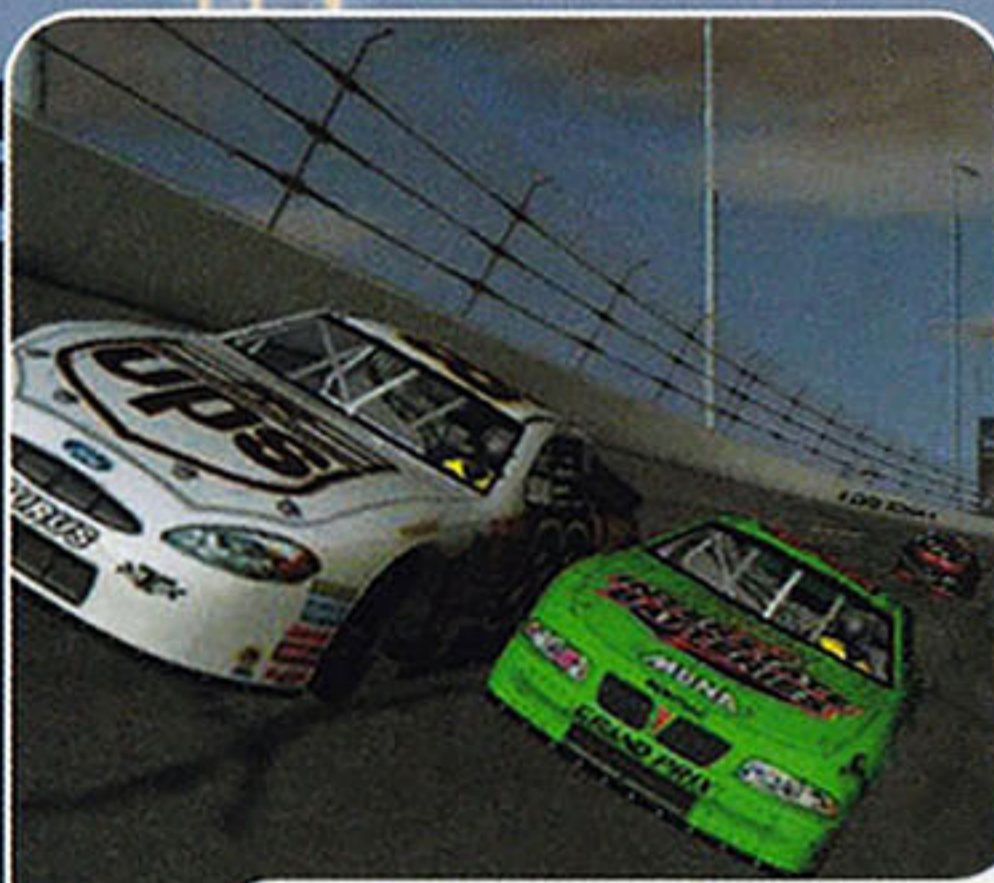
6 – Algumas pistas são divididas por uma estreita faixa de grama. Sempre que possível, mantenha o carro no lado de dentro da curva (pista menor) e tome cuidado para não rodar. Além de cortar parte da curva, seu carro conseguirá correr numa velocidade superior do que a dos outros veículos.



43



O clássico oval de Daytona está entre as dezenas de pistas disponíveis



As ultrapassagens estão mais realistas e divertidas

PISTAS SECRETAS

Pista Albuquerque – Complete em primeiro lugar o Modo Full Season.

Pista Boca Chica – Vença o Modo Road Course Challenge.

Pista Devil's Canyon – Faça a maior pontuação no Modo Short Track Challenge.

Pista Cocoa Beach – Complete em primeiro lugar o Modo Superspeedway Shootout.

São mais de 30 pistas ovais, todas inspiradas nos circuitos do campeonato Nascar. Entre elas, você confere Indianápolis, Kansas, Las Vegas,

Michigan, Carolina do Norte, Texas, Atlanta, Califórnia, Daytona e a nova Daytona Beach. Esta última apresenta um traçado muito parecido com o do famoso

Daytona, porém alguns trechos do oval são lotados de areia, o que aumenta o perigo. Acompanhe as dicas acima para descobrir como liberar as pistas secretas e apavorar no game.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Electronic Arts • NA INTERNET: www.ea.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Novos carros, circuitos e pilotos. O visual melhorou um pouco.

Diversão: 9,0

Ponto Fraco: A simulação não é 100% realista.

Plataforma: PS1

8,0

Tales Of Destiny 2

Ajude quatro jovens num mundo mágico e cheio de mistérios inexplicáveis



Dois mundos foram unidos por uma esfera mágica



A abertura do jogo é bem original e surpreendente



Os gráficos parecem com o visual de um desenho animado

Os fanáticos por RPG vão adorar. O segundo episódio de Tales Of Destiny chegou com melhores gráficos, animações que parecem desenhos animados e o principal: mais interatividade entre os personagens. A Namco caprichou nesta seqüência, pois a anterior não tinha a mesma qualidade visual e variedade de opções durante as batalhas. Desta vez, você controla quatro jovens heróis e deve conhecer pessoas, descobrir lugares inabitáveis e encarar centenas de inimigos que cruzam

o seu caminho. É um verdadeiro jogo de RPG em seu PlayStation.

Mistérios do outro mundo

A história não faz parte da continuação dos fatos do primeiro game. A

Controles

- ✕ Conversar/Ataque especial
- . Sair do inventário/Ataque normal
- Defender
- ▲ Inventário
- R1 + →
- ou R1 + ← Escolher inimigo
- L1 + ↑ Saltar
- L2 + L1 + R1 + R2 +
- Start + Select Reiniciar o game
- Analógicos
- L3 Movimentação
- Select. Seleção de controles
- Start Pausar

PRIMEIROS INIMIGOS

Conheça os chefões iniciais e saiba todas as suas características, inclusive a fraqueza deles e os itens que podem ser roubados.

BANDIT	
Pontos	900
Experiência	10
"Gald" recebido	36
Poder de ataque	40
Defesa	60
Poder mágico	55
Força	não definida
Fraqueza	fogo
Itens liberados	queijo, "Cheepus Mantle"

Item que pode ser roubado queijo

STRIKER

Pontos	1,200
Experiência	27
"Gald" recebido	72
Poder de ataque	88
Defesa	140
Poder mágico	43
Força	não definida
Fraqueza	escuridão
Itens liberados	pão, maça
Item que pode ser roubado	pão

NIGHT FLYER

Pontos	3.333
Experiência	82
"Gald" recebido	312



1 Jogador



Dual Shock



Cartão de Memória

OS ESCONDERIJOS

Acompanhe as coordenadas dos principais esconderijos dos piratas e lugares secretos do game:

CELESTIA

Esconderijo 1	(56,112)
Esconderijo 2	(153,164)
Esconderijo 3	(168,111)
Esconderijo 4	(228,41)
Esconderijo 5	(3,150)

INFERIA

Esconderijo 1	(76,125)
Esconderijo 2	(121,122)
Esconderijo 3	(142,1)
Esconderijo 4	(225,131)

OUTROS LUGARES

Imagem do game	(167,80)
Entrada de Jini	(130,118)
Caverna das sombras	(5,12)
Navio Sunken	(34,3)
Imagem de Meredy	(62,90)
Jardim secreto	(166,18)



Logo no início, você confere vários diálogos com os personagens



Explore a região e fique atento com os inimigos que aparecem

aventura gira em torno de dois mundos: Inferia e Celestia. Por algum motivo, estes planetas foram unidos por uma espécie de esfera mágica de cor preta. O que formou uma espécie de portal entre estes dois lugares e permitiu a passagem de várias pessoas e seres estranhos.

Os principais personagens que você controla são Reid, Farah e Keel. Todos do mundo de Inferia. Já no outro planeta, você assume a heroína Meredy que recebe a ajuda de dois personagens secundários (Fog e Chat). No início do jogo, os diálogos e fatos acontecem em torno de Meredy que pretende descobrir o motivo que ela foi parar em Inferia. Os personagens se encontram e, juntos, terão que decifrar e descobrir ruínas místicas e poderes imagináveis que surgem em seus caminhos.



Altere qualquer herói usando a tela de inventário

É um jogo muito envolvente e divertido. Confira agora as características dos primeiros chefões e as coordenadas dos lugares secretos deste novo episódio.

Poder de ataque	202
Defesa	290
Poder mágico	30
Força	vento, escuridão
Fraqueza	Fire, Light
Itens liberados	maça, leite
Item que pode ser roubado	leite

SWORD SOLDIER

Pontos	780
Experiência	14
"Gald" recebido	63
Poder de ataque	80
Defesa	110
Poder mágico	50
Força	não definida
Fraqueza	não definida
Itens liberados	pão, "long swopr"
Item que pode ser roubado	pão

TROLL

Pontos	2,400
Experiência	36

"Gald" recebido	200
Poder de ataque	200
Defesa	140
Poder mágico	48
Força	fogo, terra
Fraqueza	água
Itens liberados	maça, "Savory"
Item que pode ser roubado	maça

WITCH

Pontos	450
Experiência	14
"Gald" recebido	72
Poder de ataque	63
Defesa	22
Poder mágico	12
Força	gelo
Fraqueza	fogo
Itens liberados	"espetáculo", pasta
Item que pode ser roubado	pasta

ANGER LIZARD

Pontos	8,500
--------	-------

Experiência	212
"Gald" recebido	1.150
Poder de ataque	276
Defesa	380
Poder mágico	35
Força	não definida
Fraqueza	Ice
Itens liberados	mix, pão
Item que pode ser roubado	não definido

MAGE

Pontos	850
Experiência	22
"Gald" recebido	80
Poder de ataque	77
Defesa	80
Poder mágico	50
Força	água
Fraqueza	não definida
Itens liberados	limão, maçã
Item que pode ser roubado	maçã

Ficha Técnica

PRODUTOR: Namco • NA INTERNET: www.namco.com

NOTA GERAL

8,5

Ponto Forte: História longa, três CDs e excelentes apresentações.

Diversão: 10,0

Ponto Fraco: Os personagens são muito infantis e a música pode irritar um pouco.

Plataforma: PS1

Soul Reaver

46

Um vampiro que pode caminhar no mundo dos vivos e dos mortos. Ele se alimenta de almas e precisa delas para sobreviver. Sim, estamos falando de Raziel, um dos personagens mais sinistros dos videogames que acabou de chegar exclusivamente para o PS2. O game trouxe gráficos detalhados, animações surpreendentes e jogabilidade melhorada. E o melhor de tudo é que os gamemaniacos que jogaram o primeiro Soul Reaver, do PS1, vão adorar este lançamento.

Sede de vingança

A história do game é a continuação do título anterior. No primeiro jogo, tudo

Controles

✕	Saltar
●	Pegar alma
■	Atacar/Ação
▲	Ataque forte
R1	Mirar inimigo
R2	Câmera central
L1	Defender
L2	Abaixar
Analógicos				
R3	Movimentação
L3	Câmera lateral
Start	Pausar/Opções
Select	Inventário

DICAS DO OUTRO MUNDO

Salto mais alto – Em algumas partes do jogo, você deve subir barreiras e outros obstáculos que não podem ser alcançados com um simples pulo. Para fazer isso, posicione o seu herói perto do local, segure L2 e aperte ✕. Depois, basta controlar o salto com os botões direcionais.

Vá para o além – Durante o game, seu herói pode se desmaterializar e nadar pelo mundo espiritual. A vantagem deste modo é que o personagem pode atravessar grades e obstáculos, como se fosse um fantasma. Para entrar neste modo, aperte Select e selecione o globo que tem um



1 Jogador



Dual Shock



Cartão de Memória

Raziel voltou mais poderoso e com os melhores gráficos da série. Desta vez, o malvado Kain será punido de uma vez por todas

2



Raziel vaga no mundos dos vivos e dos mortos



Nosso herói foi torturado e agora deseja vingança



O mundo dos mortos tem visual azulado e sinistro



Você deve enfrentar criaturas sobrenaturais e monstros

começou com um vampirão chamado Kain. Para dominar o mundo e todos os seres, ele roubou seis almas e transformou-as em vampiros. Eram seres mais fracos e seus fiéis servos. Após alguns anos, um dos seguidores, Raziel, evoluiu e se destacou do grupo pois recebeu asas e poderes sobrenaturais.

Com medo de perder o trono, Kain cortou as asas de Raziel e jogou-o num

local chamado Vortex das Almas, que pulveriza dolorosamente qualquer vampiro. É como se Raziel fosse arremessado num ácido extremamente forte.

Deformado e quase morto, Raziel é salvo por um velhinho. Com poderes mágicos e cheio de ódio, o velho é inimigo de Kain e quer matá-lo a qualquer custo. Porém, o velhote não pode encarar as forças do mal sozinho e precisa da ajuda de Raziel e suas habilidades nativas.

No final do primeiro episódio, Raziel ficou mais poderoso e versátil, mas não conseguiu acabar com o malvado Kain. Por isso, neste game, você assume novamente o controle de Raziel e tem o mesmo objetivo do jogo anterior. Mas desta vez, a aventura será muito mais divertida e cheia de portais sobrenaturais, enigmas e inimigos de tirar o fôlego. Confira as dicas especiais que separamos e comece o game com o pé direito.

47

olho dentro. Quando você quiser voltar ao modo normal, procure por um círculo no chão com uma fumaça azul, entre no inventário e escolha o mesmo globo novamente.

Mapa – Para não se perder durante as fases, use o mapa. Pause o game com o botão Start, selecione o globo que tem uma letra "N" e aperte X. Use os botões direcionais para conferir a descrição dos lugares.

Pegue as almas – Apesar de bonzinho, seu personagem é um vampiro e deve se alimentar de almas para continuar vivo. Fique ligado



no espiral que fica no canto inferior da tela. Ele representa a sua vida. Quando sua energia estiver em baixa, segure ● para coletar as almas perdidas e recarregar a energia vital.

Abra as portas – Para abrir as portas e passagens, seu herói deve estar no modo normal. É muito simples. Aproxime-se da passagem e pressione ■. Lembre-se que algumas portas estão trancadas e precisam de chaves. Outras não abrem de jeito nenhum e, para passar por elas, você terá que usar o modo espiritual.

Primeiros inimigos – Nesta versão, você vai encarar dezenas de inimigos e

soldados com armas medievais. Logo no início, quando você for atacado por um grupo de inimigos, não marque bobeira. Mate um de cada vez e aperte os botões de ataque o mais rápido possível. Enquanto você faz isso, segure R1 para focar somente um inimigo. Assim é mais fácil arrancar a energia somente de um oponente. Quando ele morrer, faça o mesmo nos outros inimigos.

Salve o jogo – Para salvar o game, você terá que suar a camisa. Seu herói deve encontrar pontos fixos, pois não é possível gravar o game em qualquer lugar. O primeiro Save Game está localizado numa passagem, depois que você abrir a entrada sob as águas.

Ficha Técnica

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

NOTA GERAL

Ponto Forte: Animações alucinantes e excelente jogabilidade.

Diversão: 9,5

Ponto Fraco: Não é possível cancelar as animações.


Plataforma: PS2

8,5

Total Tap

Por Julio Wecchi

O Multi Tap é um dos acessórios mais populares do PlayStation. Por isso, resolvemos testar o modelo mais barato da categoria: o Total Tap, produzido pela Nyko. Para quem não sabe, é um adaptador que permite a conexão de quatro controles simultâneos. Isto significa que se você tiver dois deste equipamento, você



poderá jogar com oito amigos ao mesmo tempo. Isto torna o jogo muito mais divertido, principalmente nos títulos de futebol, tiro e pancadaria. Além disto, o equipamento é compatível com todos os consoles PlayStation, inclusive com o PS2.

Teste "difícil"

A instalação é muito simples. Para conectá-lo no PS1 ou no PSone, é necessário usar um adaptador que acompanha o acessório, antes de plugá-lo na entrada "1" do videogame. Já no PS2, a instalação não requer este adaptador e somente neste console as quatro entradas independentes para Memory Card funcionam. Assim que o videogame é ligado, uma luz de indicação do próprio acessório acende e você deve segurar o botão Select e usar os direcionais do controle 1 para alternar o LED para PS1 ou PS2, conforme o console que está sendo usado.



CARACTERÍSTICAS

- Compatível com PSone, PS1 e PS2
- Quatro entradas para controles
- Quatro entradas para Memory Cards
- LEDs de indicação
- Inclui adaptador para PS1 e PSone
- Cores: amarela e preta
- Bases de borracha
- Design parecido com o do PS2
- Acabamento em plástico
- Requer jogos compatíveis
- Peso: 255g

Com este acessório e mais três amigos, seus jogos ficarão mais emocionantes e divertidos

Para testar o Total Tap, utilizamos os seguintes jogos: Quake 3: Revolution (PS2), Street Fighter EX 3 (PS2), Winning Eleven 2001: J-League (PS1) e Need For Speed: Porsche Unleashed. Em todos estes títulos, os controles foram reconhecidos naturalmente, exceto no Winning Eleven. Neste último, o joystick da entrada "D" (o último plugue) não funcionou e teve que ser plugado diretamente na segunda entrada do console. Isto resolveu o "bug" e permitiu que quatro pessoas jogassem simultaneamente o excelente game de futebol.

As funções de vibração e Dual Shock 2 também funcionaram sem

problemas, principalmente no Quake 3: Revolution, pois quando você é atingido fatalmente, o controle vibra no mesmo instante. Mas o principal ponto negativo do acessório é parar de jogar. Aqui na redação, testamos, testamos e foi difícil parar. É muito

mais divertido competir simultaneamente com mais três amigos. Depois que todos os outros departamentos já tinham sido fechados, a fome começou a bater forte e resolvemos desligar o console. Foi o teste mais "trabalhoso" da nossa redação.

Fotos: Valério Romahn • Ilustração: Wilson Jr.
Modelo: Sabrina Zamboni - Setting Modelos
Produção: Letícia Bueno • Make-up: Laércio Teixeira - Agência Angel • Veste: Acervo Editora Europa



O Total Tap permite quatro controles conectados na entrada 1 ou 2 do console. Além disso, ele traz quatro entradas independentes para os Memory Cards



Ficha Técnica

Fabricante: Nyko • Na Internet: <http://www.nyko.com>

Onde encontrar: Nick Game (0xx11) 3313-3080 - nickgame@uol.com.br • Preço médio: R\$ 90,00

Ponto Forte: Permite quatro controles na mesma entrada e funciona em todos os consoles PlayStation.

Ponto Fraco: A cor amarela não combina nem um pouco com os consoles.

NOTA GERAL

9,0

PlayStation Mania

Confira os acessórios mais quentes do momento, feitos especialmente para o PS1 e PS2



360 RACING WHEEL MODENA

Produzido pela Thrustmaster, este acessório foi projetado com o mesmo design do volante da 360 Modena, um dos carros mais cobichados da Ferrari. O equipamento traz sistema de vibração, alta sensibilidade nas curvas e programação independente para os 12 botões. E ainda funciona em todos os consoles PlayStation, inclusive o PS2.

- Licenciado pela Ferrari
- Direcionais de oito posições
- Pedais analógicos
- Funciona no PSone, PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: US\$ 60 • www.thrustmaster.com

900MHZ DUAL FORCE 2

Este controle é um dos mais versáteis do mundo. Ele tem sistema de vibração Dual Shock 2, programação para todos os botões, dupla sensibilidade e alta precisão nos comandos direcionais. Além disso, o acessório não tem fio e utiliza uma transmissão de rádio-frequência. Isso permite mais liberdade para se movimentar e jogar.

- Funciona no PSone, PS1 e PS2
- Sistema de vibração
- Bateria com duração de oito horas
- Não tem fio

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Mad Catz
Preço médio: US\$ 60 • www.madcatz.com



FREESTYLER BIKE

Atenção fãs de corridas sobre duas rodas. Chegou um joystick bem diferente dos acessórios comuns para simuladores radicais. Trata-se de um guidom especial para corridas de motocicletas. O equipamento tem sistema de vibração (Dual Shock) e é compatível com os modos analógico, digital e GunCon, utilizado nos principais games da Namco.

- Manoplas emborrachadas
- Função Dual Shock
- Dois tipos de ajustes
- Funciona no PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: não definido • www.thrustmaster.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



Detonado

GUILTY GEAR X . . . 52

C

Cubix Robots for Everyone:
Race 'N Robots 60

D

Devil May Cry (PS2) - 53
Dragon Warrior 7 60

F

FIFA Soccer 2002 MLS 62

G

Gunfighter: The Legend
Of Jesse James 62

H

Harry Potter And
The Sorcerer's Stone 63

I

ICO 52

M

M&M's Shell Shocked 63
Monsters, Inc. Scream Team 64

N

Nascar Thunder 2002 57

NFL Gameday 2002 59

P

Pipe Dreams 3D 64
Powerpuff Girls:
Chemical X-Traction 64
Putter Golf 64

S

Silent Hill 2 (PS2) 54
Syphon Filter 3 - 6

T

Tekken Tag Tournament 54
Tony Hawk's Pro Skater 3 60
Tony Hawk's Pro Skater 3
(PS1 e PS2) 56

V

Virus: The Battle Field 64

ICO

(PlayStation 2)
MINI DETONADO

1 - Logo no início, não perca tempo. Suba as escadas e puxe uma alavanca azul que está na parede. Uma passagem será aberta. Gire 180° e desça as escadas.

2 - Entre pela nova passagem e vá para o outro lado da sala. Pendure-se nas correntes e suba. Quando encontrar a plataforma mais alta, fique de costas para ela e salte para trás.

3 - Pule na janela e caia para o outro lado. Você está numa grande sala. Suba a escada que fica à sua direita e continue sempre avançando. Salte em mais uma corrente e atravesse o local.

4 - Tome muito cuidado para não cair no término do caminho. Para chegar ao outro lado, suba na janela mais próxima e salte para fora. Corra por fora (sempre à direita) e entre pela outra janela.

5 - No final da caminhada, seu herói encontra uma alavanca. Puxe-a para libertar a princesa e faça o caminho inverso, até a grande sala. Agora, suba a escada à esquerda (o caminho que você não pegou ainda) e avance.

6 - Fique de frente com a jaula que você acabou de descer e salte (aperte R2). Confira as animações e depois, pegue a tocha que está ao seu lado. Corra em direção da pobre donzela e salve-a das garras a criatura das trevas (aperte R1).

7 - Feito isso, aproxime-se da grande porta (com os símbolos) e pressione ●. A princesa vai abrir passagem para você. Continue correndo na mesma direção até sair do castelo assombrado. Se a donzela se soltar de você, volte, aproxime-se dela e aperte R1.

8 - Atravesse a ponte e tome cuidado para não perdê-la. Quando você encontrar um portão parecido com o anterior, faça o mesmo procedimento. Chegue perto do portão e aperte ● para que a bela garota faça o serviço mais complicado.

9 - Entre na sala e detone todas as criaturas das sombras. Sua missão é



Continua...

Guilty Gear X



Detonado

G

GUILTY GEAR X

(PlayStation 2, detonado)
GOLPES SECRETOS

Confira a lista dos melhores golpes para todos os lutadores do game. Agora, seu adversário não terá mais chance contra você.

O símbolo "I" representa a palavra "ou". Isto significa que os golpes que estiverem entre estes sinais são opcionais.

CONTROLES BÁSICOS

L3: Movimentação
●: Heave Slash
✕: Chute/Confirmar Menu
▲: Slash/Cancelar Menu
■: Soco

R1: Provocar
START: Pausar/Opções

ANJI MITO

Shitsu: ↓, ↓, → + ■
Fujin: ↓, ↓,
→ + ▲ / ●

Nagiha:

Fujin + ▲
Shin Ichishiki: Fujin
+ ■

Shin Nishiki: Fujin + ✕/(durante o salto) ↓, ↓, ← + ■

Kou:(defesa) + ●

On: →, ↓, ↓ + ●

Kai: ↓, ↓, ← + ■ / ✕

MOVIMENTOS MORTAIS

Issei Ogi "Sai": →, ↓, ↓,
↓, ←, → + ●

Zetsu: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ●

AXLLOW

Bentan Gari - Cont.: →, ↓, ↓ + ▲ /

● (aguarde 1 segundo e continue)

→, ↓, ↓ + Axl Bomber: + ●

Rensen Geki: ← (aguarde 1

segundo e continue) → + ▲

Kyokusa Geki: Rensen Geki ↑ / ↗

Sensa Geki: Rensen Geki ↓ / ↘

Rasho Sen: B (aguarde 1 segundo e

continue) → + ●

Tenhou Seki: ↓, ↓, ← + ■

Raiei Sageki: →, ↓, ↓,
↓, ← + ▲ / ●

Axl Bomber:(no salto) →, ↓, ↓ + ●

MOVIMENTOS MORTAIS

Hyakue Renshou: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓,
↓, ← + ●

Midare Gami: ↓, ↓, ↓, ↓,
↓, ↓ + ●

BAIKEN

Tatami Gaeshi (durante o

salto): ↓, ↓, ↓ + ✕

Zakuro: (defesa)

←, ↓, ↓ + ■

Mawarikomi: (defesa)

←, ↓, ↓ + ✕

Sakura: (defesa) ←, ↓, ↓,
+ ▲

Suzuran: →, ↓, ↓, ↓,
← + ✕

Yozansen:(durante o salto) →, ↓, ↓,
↓, ← + ✕

MOVIMENTOS MORTAIS

Sanzu Watashi:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓ +

▲

Baku KI/Baku

RIN: (defesa)

←, ↓, ↓, ↓,
↓, ← + ■ / ✕

Bakue RYU/Baku

HOU: (defesa) ←,
↓, ↓, ↓, ↓, ← + ▲ /

●

Garyotensei: ↓, ↓,
→, ↓, ↓, ↓ +

●

CHIPP

ZANUFF

Alpha Blade

(durante o salto):

↓, ↓, ↓ + ■

Beta Blade (durante o salto):

→, ↓, ↓ + ▲

Gamma Blade: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ●

Tsuyoshi-Shiki Teni: ↓, ↓,
+ ✕ / ● / ▲ / ■

Tsuyoshi-Shi. Mensai: ↓, ↓, ↓, ← + ✕

Genro Zan: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ✕

Ressho: ↓, ↓, ↓ + ▲

Rokusai: Ressho ↓, ↓, ↓ + ▲

Senshu: Ressho/Rokusai,
↓, ↓, ↓ + ✕

MOVIMENTOS MORTAIS

Zansei Roga:

→, ↓, ↓, ↓, ←, → + ●

Banki Messai:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ✕

Delta End:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ●

DIZZY

Pirahna: ↓, ↓, ↓ + ■ / ✕

Moving Pirahna: ↓, ↓, ↓ + ▲

Icicle Column: ↓, ↓, ↓ + ●

Arc Wheel: ↓, ↓, ↓ + ▲

Projecting Spear: ←, ↓, ↓ + ▲

Wing Thrust: → + ■

Tail Jab: → + ●

MOVIMENTOS MORTAIS

Volcanic upheaval:

→, ↓, ↓, ↓, ←, → + ▲

Cruxifixion:

↓, ←, ↓, ↓, ↓, →, ←, → + ■

Shadow Laser:

→, ←, →, ↓, ↓, ↓ + ●

FAUST

Thrust...: ←, ↓, ↓, ↓, ↓ + ✕

(aguarde 1 segundo) ←, ↓, ↓, ↓,
+ ■ (aguarde 1 segundo) ↓, ↓, ↓,
+ ■ (aguarde 1 segundo e continue)

↓, ↓, ↓ + ■

What's Next?: ↓, ↓, ↓ + ■

Souten Enshin Rambu:

↓, ↓, ↓ + ▲

Going My Way:(no salto)

↓, ↓, ↓ + ● / ●

Forward Move: Souten Enshin

Rambu, →, →

Backward Move: Souten Enshin

Rambu, ←, ←

Neck Periscope: Souten Enshin

Rambu, ■ / ✕

Shower Hack: (perto do adversário)

↓, ↓, ← + ●

In Your Face: ↓, ↓, ← + ■

Watch Your Back: ↓, ← + ✕

From On High: ↓, ↓, ← + ▲

MOVIMENTOS MORTAIS

Super What's Next?: ↓,
↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ■

Gamble Attack:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ▲

This Week's Climax:

↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + ●

JAMKURA DOBERI

Hochifu: ↓, ↓, ← + ▲

Breath of Asanagi:

↓, ↓ + ✕ / ▲ / ●

Ryujin(durante o salto):

↓, ↓, ↓ + ✕

Gekirin(durante o salto):

↓, ↓, ← + ✕

Kenrokaku(durante o salto):

→, ↓, ↓ + ✕

Bakushu: ↓, ↓, ↓, ↓ + ▲

Mawarikomi: Bakushu + ■

Ashibarai: Bakushu + ✕

Hyappo Shinsho: Bakushu + ▲

Senri Shinsho: Bakushu + ●

Houeikyaku: (no salto) ↓ + ✕

MOVIMENTOS MORTAIS

Chokyaku Houosho:

→, ↓, ↓, ↓, ←, → + ▲

Renhoukyaku:

→, ↓, ↓, ↓, ←, → + ●

Gasenkotsu: ↓, ↓,
→, ↓, ↓, ↓ + ●

JOHNNY





Glistering Gold: ↓, ↓, → + ●
 Bacchus Sigh: ↓, ↓, ← + ■
 Mist Finer (High): ↓, ↓, → + ■
 Mist Finer (Middle): ↓, ↓, → + ×
 Mist Finer (Low): ↓, ↓, → + ▲
 Divine Blade/Aerial: →, ↓, → + ▲,
 ▲ / (durante o salto) ↓, ↓
 Divine Blade: → + ▲
MOVIMENTOS MORTAIS
 Johnny Special:
 →, ↓, ↓, ↓, ←, → + ●
 Joker Trick: ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + ●
KYKISKE
 Stun Edge: ↓, ↓, → + ▲
 Stun Edge Charge A.: ↓, ↓, → + ●
 Aerial Stun Edge: (durante o salto) +
 ↓, ↓, → + ▲ / ●
 Vapor Thrust: (durante o salto) →,
 ↓, ↓ + ▲ / ●
 Stun Dipper: ↓, ↓, → + ×
 Crescent Slash: ↓, ↓, ← + ×
MOVIMENTOS MORTAIS
 Ride the Lightning:
 →, ↓, ↓, ↓, ←, → + ●
 Rising Force:
 ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + ●
MAY
 Mr. Dolphin! (HZ):
 ←, ■, → + ▲ / ●
 Mr. Dolphin! (VR): ↓, ■, ↑ + ▲ / ●
 Restive Rolling: →, ↓, ↓ + ▲ /
 (durante o salto) + ▲
 Applause for Victim: ←, ↓, ↓, ↓,
 → + × / ▲ / ●
 Overhead Kiss: (perto do
 adversário) →, ↓, ↓, ↓, ← + ×
MOVIMENTOS MORTAIS
 Ultimate Winner:
 →, ↓, ↓, ↓, ← + ●
 Great Yamada Attack:
 ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + ▲
 May and The Jolly C: (perto do
 adversário) ←, ↓, ↓, ↓, →, ←, ↓,
 ↓, ↓, → + ●
MILLIA RAGE
 Lust Shaker: ▲ (aperte várias
 vezes)
 Max. Velocity Fall: (no salto)
 ↓, ↓, → + ×
 Tandem Top: ↓, ↓, → + ▲ / ●
 Bad Moon: (durante o salto)
 ↓, ↓, → + ■
 Forward Roll: ↓, ↓, ← + ×
 Iron Saber: ↓, ↓, ← + ■
 Secret Garden: ↓, ↓, ← + ● /
 (aperte qualquer botão) + ●
MOVIMENTOS MORTAIS
 Winger: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, → + ●
 Emerald Rain: ↓, ↓,
 →, ↓, ↓, → + ▲
 Iron Maiden:
 ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + ●
POTEMKIN
 Mega Fist I: ↓, ↓, → + ■

Mega Fist II: ↓, ↓, ← + ■
 Sliding Head: ↓, ↓, → + ▲
 Hammer Fall: ← (aguarde 1
 segundo e continue) → + ●
 Potemkin Buster: (perto do
 adversário) →, ↓,
 ↓, ↓, ←, → + ■
 Heat Knuckle-Heat: →, ↓, ↓ + ●
 (aguarde 1 segundo e continue) →,
 ↓, ↓, ↓, ← + ●
MOVIMENTOS MORTAIS
 Giganter-Gigantic: →, ↓, ↓, ↓, ←,
 → + ● (aguarde 1 segundo e
 continue) ←, ↓, ↓, ↓, ←,
 Bullet: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, → + ■
 Heavenly Potemkin: ←, ↓, ↓, ↓,
 ↓, ↓, → + ▲
 Magnum Opera: ↓, ↓,
 →, ↓, ↓, → + ●
SOL BADGUY
 Gun Flame: ↓, ↓, → + ■
 Volcanic Viper (durante o salto): →,
 ↓, ↓ + ▲ / ● + ↓, ↓, ← + ×
 Grand Viper: ↓, ↓, ← + ▲
 Bandit Revolver (durante o salto): ↓,
 ↓, → + × / × +
 (aperte várias vezes)
 Riot Stamp: ↓, ↓, ← + ×
 Wild Throw: (perto do adversário) +
 →, ↓, ↓ + ×
MOVIMENTOS MORTAIS
 Dragon Install: ↓, ↓,
 ←, ↓, ↓, ← + ▲
 Tyrant Rave: ↓, ↓,
 ↓, ↓, ←, → + ●
 Napalm Death: ↓, ↓,
 →, ↓, ↓, → + ●
TESTAMENT
 Soul Bit: ↓, ↓, → + ■ / ×
 Leaping Scythe Slash:
 ↓, ↓, ← + ■
 Behind Floor Demon:
 ←, ↓, ↓, ↓, → + ▲
 Forward Floor Demon:
 ←, ↓, ↓, ↓, → + ●
 Scythe Jab: → + ■
 Sickle Jab: → + ●
 Poison Gate: →, ↓, ↓,
 ↓, ←, → + ●
MOVIMENTO MORTAL
 Succubus: ↓, ↓, →, ↓, ↓, → + ●

VENOM
 Stinger Aim: ←, ■, → + ▲ / ●
 Carcass Raid: ↓, ■ U + ▲ / ●
 Ball Formation: →, ↓, ↓, ↓, ←, ← +
 × / ▲ / ●
 Double Head Morbid: →,
 ↓, ↓ + ▲ / ●
 Warp: →, ↓, ↓ + ×
 Mad Struggle: (no salto) ↓,
 ↓, → + ▲ / ●
MOVIMENTOS MORTAIS
 Dark Angel: ↓, ↓, ←,
 ↓, ↓, ↓, → + ▲
 Red Hail: (no salto) ↓,
 ↓, ↓, ↓, ↓, → + ●
 Dim Bomber: ↓, ↓,
 →, ↓, ↓, → + ●
ZATO-1
 Invite Hell: ↓, ↓ + ▲ / ●
 Break the Law: ↓, ↓, ← + × (↓)
 Summon Eddie: ↓, ↓, → +
 × / ■ / ● / ▲
 Tiny Attack: Summon Eddie ■
 Moving Attack: Summon Eddie ×
 Anti-Aerial Attack:
 Summon Eddie ▲
 Drill Special: Summon Eddie ●
 Drunkard Shade: ↓, ↓, ← + ▲
 Damned Fang: (perto do adversário)
 →, ↓, ↓ + ▲
MOVIMENTOS MORTAIS
 Executor: (no salto) ↓, ↓,
 →, ↓, ↓, → + ▲
 Amorphous: →, ↓, ↓,
 ↓, ←, → + ●
 Megalith Head: Summon E. →, ↓,
 ↓, ↓, ←, → + ▲
 Black in Mind: ↓, ↓, →,
 ↓, ↓, → + ●
TRUQUES ESPECIAIS
 Lutadores secretos
 Na tela "Press Start", aperte
 rapidamente a seguinte seqüência
 de botões: ↓, →, →, ↑ e Start. Os
 lutadores Testament e Dizzy ficarão
 disponíveis na tela de seleção de
 personagens para todos os modos
 de jogo. Como alternativa, complete
 o Modo Arcade ou 20 níveis do
 Modo Survival e vença Testament.
 Além disso, você deve encarar e

**Continuação:
ICO**

proteger a princesa, não importa como. Dentro do possível, procure por um caixote no chão e empurre-o para o outro lado. 10 - Depois disso, suba as escadas que apareceram e corra para cima, sempre no mesmo sentido. Quando você encontrar uma porta fechada, não se preocupe. Deixe a donzela neste local e caia para o andar inferior. Agora é com você!



DEVIL MAY CRY

(PlayStation 2)
INIMIGOS DOS ALÉM

Acompanhe abaixo os inimigos que você enfrenta durante o game e as dicas para cada um deles:
Marionetes
 É uma marionete controlada por forças maléficas. Apesar de um pouco lento, este grande boneco ataca com lâminas afiadas que podem picotar o seu personagem. Fique esperto pois eles aparecem em grande número. Para vencê-los, use seqüências rápidas e não dê tempo para este inimigo respirar.

Sin Scissors

Uma mistura de bruxa com fantasma. Este inimigo pode atravessar paredes e atacar rapidamente com uma tesoura gigante. Ele voa sobre seu herói e pode dar um pouco de trabalho. Destrua esta criatura com golpes precisos e movimentos aéreos. Dependendo da situação, use o revólver sempre que estiver longe dele.

Shadow

Um espírito assassino que pode se transformar em diferentes formas de animais, inclusive uma pantera negra. Ele tem o ataque mais perigoso e pode destruir Dante rapidamente. Seja esperto, fique sempre pulando e escape de seus ataques. Use as armas de fogo quando estiver longe e golpes precisos com a espada em curtas distâncias. Se surgir uma esfera luminosa no corpo do animal, bata com a espada





até se livrar do inimigo.
Nero Angelo
 Um anjo negro chamado Nero. Assim como o inimigo anterior, ele é um dos mais poderosos. Ele pode voar e disparar raios demoníacos. Para detoná-lo é muito importante aumentar o poder de sua espada, pois ele tem bastante energia. A dica é saltar sobre ele e atacar rapidamente. Depois disso, fique numa distância segura e prepare-se para escapar de seus ataques.

Phantom
 O monstro mais forte do jogo. Trata-se de uma aranha gigante com cauda de escorpião. A criatura usa os ferrões e ataca com jatos de lava. A estratégia de combate é muito simples. Salte sobre o corpo do monstro e dê vários golpes com a espada nas costas do bicho. Para escapar de seus ataques, salte para as laterais da tela e mantenha sempre uma distância "segura".

Devil Man
 É o responsável por toda esta bagunça. Chamado também de Esparta, este demônio pretende dominar o mundo dos homens e espalhar as trevas. Ele é o pai de Dante, o herói do game, pois teve um filho com uma humana. Não será nada fácil vencer este inimigo, pois ele tem habilidades muito parecidas com as de Dante. A dica é usar ataques variados e escapar de suas investidas.

SILENT HILL 2
 (PlayStation 2)
Save Game
 Quando você encontrar um quadrado vermelho, aproxime-se e aperte X. Feito isso, coloque o seu memory card no console e salve o jogo. Guarde muito bem estes locais, pois você poderá salvar o game toda vez que achar necessário.

Detone os monstros
 Para matar os monstros rapidamente com o bastão, segure R2 + ↑ e aperte X para disparar golpes mais fortes sobre a cabeça do inimigo.

Ignore os inimigos
 Sempre que James estiver correndo nas ruas e avenidas da cidade, fique esperto com

Continua...

derrotar Dizzy no nível 30 do Modo Survival.
Modo Guilty Gear
 Vença o último adversário do nível 100 do Modo Survival para liberar este modo secreto.

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT
 (PlayStation 2)
OS MELHORES COMBOS PARA OS PRINCIPAIS LUTADORES LEGENDA DOS GOLPES
 TAG - Botões R1, R2, L1 e L2, trocar lutador.

N - Direcional neutro, sem movimentos por um segundo
 PL - Passo especial (↑, N ou ↓, N)
 RN - Correr (→, →)
 DP - Fazer os comandos quando o lutador estiver levantando
 [] - Golpes opcionais ou que cancelam as seqüências de golpes
 () - Conjunto de comandos que formam um único movimento/ataque
 / - Comandos opcionais
 Nota: considere todos os movimentos com o lutador na posição do "Player 1". Caso contrário, inverta os comandos direcionais.

JIN KAZAMA

APELAÇÕES

Bitch Kicks: (em frente), ■ + X
 Arm Break



Tekken Tag Tournament

Shoulder Toss: ▲ + ●
 Wrist Takedown: ↓, ↘, ← + ■ + X
 Stonehead: →, → + ■ + ▲, TAG
 Striking Oshi Taoshi: ↘ + ▲ + X
 Shoulder Flip: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Arm Break: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Armbar: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG) [■, ▲, ■]/[▲, ■, ▲], ■ + ▲

GOLPES ESPECIAIS

Tenstring 1: →, →, N + ▲, ■, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, ▲, ■
 Tenstring 2: →, →, N + ▲, ■, ▲, ▲, X, ●, ●, X, ▲, ■
 Tenstring 3: X, ▲, ●, X, ■ + ●, ▲, ▲, ■, X
 Ninestring: X, ▲, ●, X, ■ + ●, ▲, ■, X, ●
 Elevenstring 1: ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, ■, X, ●
 Elevenstring 2: ← + ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ■ + ●, ▲, X + ●
 Fivestring: ← + ▲, ●, ▲, ■, ▲/(↓ + ▲)
 Jab, Axe Kick: ■, →, ▲, X, ●/(segure → + ●)
 Lightning Godfist: ← + ■ + ●
 Overhead Smash: → + ▲, →, ●
 Low Shot, Overhead Smash: ↘ + ■, ▲
 Demon 7-String: ■, ▲, ▲, X, ▲, ●, X

Devil Thunder Godfist: →, N, ↓, ↘ + ■
 Devil Mid Wind Godfist [Tag]: →, N, ↓, ↘ + ▲, TAG
 DEVIL POPSESION: ← + ■ + ▲, ▲, ▲, X
 Mid/High Attack Reversal: ← + (■ + X)/(▲ + ●)
 Lightning Hell Godfist: segure ← + ■ + ●
 Com Heihachi no time: ← + ■ + ▲, ▲, ▲, X
 Combo 1: PL + ▲, ■, ←, → + ▲, ■, ▲
 Combo 2: ↓ + X + ●, ■ + ●, ▲, ●
 Combo 3: →, N, ↓, segure ↘ + ●, ■ + ●, ▲, →, → + ▲
 Combo 4: →, N, ↓, ↘ + ▲, →, N, ↓, ↘ + ▲, →, N, ↓, ↘ + ▲
 Combo 5: ← + ●, ←, → + ▲, ■, ↓ + ▲, →, → + ▲

PAUL PHOENIX

APELAÇÕES

Shoulder Throw: (em frente), ■ + X
 Shoulder Popper: ▲ + ●
 Stomach Throw: ← + ▲ + X
 Striking Shiho-Nage: ↘ + ■ + ▲
 Shoulder Ram [Tag]: →, → + ■ + ▲, TAG
 Dragon Screw: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Tripping Hip Toss: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Hip Toss: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Armbar: [■, ▲, ■]/[▲, ■, ▲] ■ + ▲
 Ultimate Punishment: (▲, segure ↓ + ■, ■), (N + ●, ■ + ▲)

GOLPES ESPECIAIS

Punches: ■, ▲
 Punch, Kick/Lowkick: ▲, X/(↓ + X)
 Quick P-K Combo: → + ▲, X
 Punch, Lowkick: ■, ●
 HAMMER DASH: PL + ■
 Elbow Uppercut [Tag]: ↓, ↘, → + ■, TAG
 Death Fist: ↓, ↘, → + ▲
 Backdash: ↓, ↘, ←

Ultimate Tackle: ↘ + ■ + ▲
 Reversal: ← + (■ + X)/(▲ + ●)
 Super Death Fist: ← + ■ + ▲
 Tenstring 1: ■, ▲, X, ▲, ■, ▲, ■, ●, ▲, ■
 Tenstring 2: ■, ▲, X, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■
 Fivestring: ■, ▲, X, ■, ▲
 Elbow, Death Fist: segure ↓, ↘ + ▲, →, ■

Elbow, Lifting Leg Punch [Tag]: segure ↓, ↘ + ▲, →, ▲, TAG
 Jumping Kicks: →, → + X, ●
 Combo 1: DP + ▲, ↘ + ■, ■, → + ■ + ●
 Combo 2: ↘ + ▲, ■, ■, ■, ↓, ↘, → + ▲
 Combo 3: [segure ↓, ↘ + ▲] ▲, ↓ + ●, ▲
 Combo 4: ↘ + ●, ■, ▲, ↘ + X, ●
 Combo 5: ↓, ↘, → + ■, ↘ + ●, ← + ■, segure ↓, ↘ + ▲, ■

FOREST LAW

APELAÇÕES

Twin Dragonstrike: (em frente), ■ + X
 Leg Grab Takedown: ▲ + ●
 Dragon Dive: → + ▲ + X
 Chastisement Punch: ↘ + ■ + ▲
 Bulldog: ■, ▲, ■ + ▲
 Dragon Knee [Tag]: →, → + X + ●, TAG
 Headlock: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Dragon Crotch Punch: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Throat Punch: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)

GOLPES ESPECIAIS

Punch Combo: ■, ■, ■, ■, ■, TAG
 Punch Combo: ■, ■, ■, ■, (▲, ▲)/(▲, segure → + ▲, →, ▲)
 Power Counterjab: Perto do oponente, ↓, ↘, → + ■
 OVERHEAD DASH: → + ■ + ▲
 Dragon Knuckle Combo: segure → + ▲, →, ▲, →, ▲, →, ■
 BACKFIST: PL + ▲, ■, ▲, →, ■
 Inch Punch: → + ▲, ■
 INCHPUNCH TAGOUT: → + ▲, ■, TAG
 Dragon Slide: segure ↓, ↘, ↓, ↘ + X
 Low Flipkick [Tag]: segure ↓, ↘/↑/↘ + ●, TAG
 High Flipkick: segure ↓, segure ↘/↑/segure ↘ + ●
 Super Flipkick: segure ↓, segure ↘/↑/segure ↘ + X + ●
 High/Medium: ← + (■ + X)/(▲ + ●)
 Low Cancel: ↓/segure ↓ + (■ + X)/(▲ + ●)
 Dragon Fang: ↘ + ■ + ▲
 Tenstring 1: ↘ + ■, ▲, ▲, ■, X, X, X, ●, X, ●
 Tenstring 2: ↘ + ■, X, ▲, ▲, X, X, X, ●, X, ●
 Kiai Tame Powerup, Blackout Punch: ■ + ▲ + X + ●, ■, X
 Combo 1: ↘ + ●, ■, ← + ▲, ↓ + ▲, X
 Combo 2: segure ↓, ↑, N + ●, ■, ← + ▲, ■, ▲, ← + ▲
 Combo 3: Perto do oponente, ↓ + ▲, X, segure ↘ + ●, X
 Combo 4: Perto do oponente, ← + ■, ▲, ■, → + ▲, ■
 Combo 5: Perto do oponente, X, ●, DP + ●, ← + ▲, X, ●

LEI WULONG

APELAÇÕES

Flying Sky Kick [Tag]: (em frente), ■ + X, TAG



Neck Wringer: ▲ + ●
 Tombstone Piledriver :
 Thai Trip:
 →, → + ■ + ▲
 Falling Elbow Trip:
 ↗ + ■ + ▲
 Sailboat Stretch: (à esquerda), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Punches/Crescent Kick: (à direita),
 (■ + ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Back Pushdown: (atrás), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 Turning Punch, (BK): ■ + ▲
 Rushing Punches: →, N + ■, →,
 ▲, →, ■, →, ▲, ✕/→, ●
 Guard Melting Punches: →,
 N + ▲, ■, ▲
 Break Punches: →, N + ▲,
 →, ■, →, ▲
 Low Kick, Mid Kick: ✕, ●, ↑/↓
 (BK): ← + ✕ + ●
 (FDFA): ↓ + ■ + ▲
 (FUTA): ↓ + ✕ + ●
 Drunken Stance: → + ✕ + ●
 (Snake Stance): → + ▲ + ✕
 Tiger Stance: (→ + ▲ + ✕, ↑,
 ↑)/(→, N + ■, ▲, ■, ▲, ↓,
 ↓)/(→, N + ■, ▲, ■, ▲, ●, ↓)
 Kick, Punch Combo: ✕, ■, →, ▲,
 →, ■, →, ▲, →, ✕/→, ●
 Crane Stance: (→ + ▲ + ✕, ↓,
 ↓)/(→, N + ■, ▲, ■, ▲, ●, ↓)
 Tenstring 1: ■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲,
 ■, ●, ■, ▲, ✕
 Tenstring 2: ■, ▲, ■, ✕ + ●, ▲,
 ■, ●, ■, ▲, ✕
 Ninestring 1: ■, ▲, ■, ✕ + ●, ✕ +
 ●, ✕ + ●, ■, ■, ▲, ✕
 Rush Combo: →, N + ●, ■, ▲, ✕,
 (●↓ + ●)
 Hawk Claw Kicks: ✕, →,
 ✕, →, ✕, →, ✕
 Roll Forwards/Back: [→/←], ✕, ●
 Lightning Crescent,
 Stunkick/Lowkick: →, N + ✕,
 ●↓ + ●
 Crescent Kick, X Punches: → + ●,
 ▲, ■, →, ▲, ✕
 Combo 1: ↓ + ●, ↓, ●, ■, ■, ■,
 ■, ■, ■, ↓ + ▲, ↓, N + ●, ■,
 →, N + ■, ▲, ■, ▲, ▲
 Combo 2: segure ↗, ✕ + ●, ↗ +
 ●, ■, →, N + ■, ▲, ■, ▲, ▲
 Combo 3: ↗ + ●, →, N + ●, ■,
 ▲, ✕, ↓ + ●
 Combo 4: Perto do oponente, ■, ↗
 + ●, ●, ●, ✕
KING
APELAÇÕES
 Swinging DDT: (em frente), ■ + ✕
 Brainbuster Suplex: ▲ + ●
 Coconut Crush: ↓ + ▲ + ✕
 ↓, → + ▲
 Giant Swing: →, ←, ↓, ↓,
 ↓, → + ■
 Wishbone Powerbomb: ↓, ↓, ← +
 ■ + ▲
 DDT: segure ↓, ↓, ↓ + ■ + ▲
 Leglock: ↓ + ■ + ▲
 Sidestepping Elbow Lock
 Multistarter: PL + ▲ + ●
 Jaguar Driver: ↓, ↓, → + ■
 Flying Press: ■ + ▲
 Boston Crab: ■ + ▲, ✕, ●, ■ + ▲
 Irish Whip: ← + ■ + ▲, TAG
 Drop Kick: →, → + ✕ + ●
 Black Shoulder: → + ▲ + ✕
 FLYING BODY SPLASH: →, segure
 → + ▲ + ✕
GOLPES ESPECIAIS
 Straight Arrow: PL + ▲
 Ultimate Tackle: (segure ↓,
 ↓)/(segure ↓) + ■ + ▲
 Ali Kicks: ↓ + ✕ + ●, (●, ●)/(▲)
 Ali Kick 2: ↓ + ✕ + ●, (●, ●, ●,
 ●)/(●, ●, ▲)
 Mid/High Kick Reversal: ← + ■ +



✕)/(▲ + ●)
 Low Cancel:
 ↓/segure ↓ + (■ +
 ●)/(▲ + ✕)
 Tenstring 1: ■, ▲, ■,
 ■, ▲, ●, ●, ●, ■,
 (■/✕)
 Tenstring 2: ■, ▲, ■, ■,
 ✕, ✕, ●, ●, (■/✕)
 Tenstring 3: ■, ▲, ■, ■,
 ✕, ✕, ●, ✕, ▲, ■ + ▲
 Chicken Wing Face Lock:
 ▲, ■, ■ + ▲ + ✕
 Reverse Guillotine: ▲, ■,
 ✕, ■ + ▲ + ●,
 ■ + ▲ + ●
 Combos 1: ↗ + ●, ↗ +
 ●, ↓ + ■, N + ▲
 segure ↓, ↓ + ■, ↓ +
 ■, DP + ■, ↓ +
 ✕ + ●, ▲
 Combos 3: segure ↓,
 ↓ + ▲, ▲, ■,
 ■ + ▲, ■
 Combos 4: →, → +
 ▲, ■, ▲, ↓ + ▲, ↓ +
 ✕ + ●, ▲
 Combos 5: Perto do
 oponente, →, N, ↓, ↓
 + ■ + ▲, ↑ + ▲ + ●
NINA WILLIAMS
APELAÇÕES
 Arm Turn: (em frente),
 ■ + ✕
 Lifting Toss: ▲ + ●
 Falling Elbow: ■, ▲, ■
 Arm Lock: ▲, ■, ✕
 Embracing Elbow Strike: ↓, ↓ + ■
 Overhead Toss [Tag]: ↗ + ■ + ▲,
 TAG
 Palm Grab: ↓, ↓, →, ■ + ▲
 Neck Cutter Arm Bar:
 ✕, ●, ✕, ■ + ▲
 Knee Bash, Neck Snap:
 ▲, ✕, ●, ▲, ▲
 Falling Neck Snap:
 ■, ✕ + ●, ■, ▲, ■ + ▲
 Turtle Shell Flip:
 ■, ▲, ●, ✕, ■ + ▲ + ✕
 Standing Reverse Arm Lock:
 ■, ✕, ▲, ■
 Rear Gatelatch Falconwing
 Squeeze: ✕, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
 Falling Reverse Arm Lock: ▲, ■,
 ✕, ●, ■ + ▲
 Knee Bash: ↓, ↓, ←, ■ + ●
 Standing Reverse Arm Lock:
 ■, ✕, ▲, ■
 JACH: ▲, ✕, ✕, ●/(↓ + ●)
GOLPES ESPECIAIS
 Jab, (Jab, Lowkick)/Roundhouse: ▲,
 (■, ●)●
 Sidekicks, Lowkick/Spinkick: ✕, ✕,
 ✕/●/(■, ▲, →, ■ + ▲)
 Punches, Double Palm: ■, ▲, →,
 → + ■ + ▲
 Hop, Lowkick: ↗, N, ↓ + ✕,
 ▲/✕/(↓ + ✕)●
 Reversal: ← + (■ + ✕)/(▲ + ●)
 Low Cancel: ↓/segure ↓ + (■ +
 ✕)/(▲ + ●)
 Hunting Swan: ↓ + ■ + ▲
 Sleeping Breath: ↓, ↓, →, segure

↖ + ▲ + ✕
 Rear Gatelatch
 Falconwing
 Squeeze: ✕, ■,
 ●, ■ +
 ▲, ■ + ▲
 Tenstring: ■/(↓
 + ■)/(DP + ■),
 ▲, ■, ▲, ●,
 ✕, ●, ▲, ●, ✕
 Combo 1: segure ↓,
 ✕, DP + ●, ↓ + ●, ■, →, → + ✕,
 Combo 2: ↓ + ▲, ↗ + ●, ↓ + ●,
 ■, ↓ + ●, ■
 Combo 3: Perto do oponente, ↓ +
 ●, ✕, ↗, ■, ↓ + ✕, ▲
 Combo 4: ↓ + ✕, ▲, ■, ▲, ■, ▲,
 → + ■ + ▲
 Combo 5: ↖ + ✕ + ●, ↓ + ✕, ✕,
 ✕, ■, ▲, → + ■ + ▲
YOSHIMITSU
APELAÇÕES
 Flying 69 Slam: (em frente), ■ + ✕
 Hilt Smashdown: ▲ + ●
 Rainbow Drop: ↓, ↓, ← + ■ + ▲
 Flying Cartwheel: (à esquerda), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Clonimitsu: (à direita), (■ + ✕)/
 (▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Spinning Missile Press: (atrás), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Chest Stab: ■/▲
GOLPES ESPECIAIS
 Spinning Hilt Strike, Flipstomp:
 ← + ■, ✕ + ●
 Spinning Hilt Strike, Backflip,
 Sword Slash: ← + ■, ●, ↓ +
 ■
 Sword Pommel Strikes:
 ■, →, ■, →, ■
 Crouching Fist Spin: segure
 ↓ + ▲, ▲, ▲, ▲
 Evasive Crouching Fist Spins: ↓ +
 ▲, ▲, ▲, ▲
 Samurai Stab: ↑ + ▲ + ✕
 Saw Blade: ↑ + ▲ + ✕, ■
 Shark Attack: →, → + ■ + ▲
 Punch, Kick/Lowkick: ▲, ✕/↓ + ✕
 Lunging Sweep: segure ↓, ↓ + ✕
 Crouching Fist Spins: segure
 + ▲, ▲, ▲, ▲
 Spinning Leg Sweeps: segure ↓ +
 ✕, ✕, ✕, ✕
 Crouching: segure ↓ + ▲, ▲, ▲
 Tenstring: ■, ▲, ■, ●, ●,
 ●, ■, ■, ■, ■
 Eightstring: ■, ▲, ■, ●,
 ●, ●, ■, ✕ + ●
 Tenstring: ■, ▲, ■, ●, ▲,
 ▲, ▲, ●, ■, ■
 Tenstring: ●, ●, ▲, ▲, ●,
 ●, ■, ■, ■, ■
 Eightstring: ●, ●, ▲, ▲,
 ●, ●, ■, ✕ + ●
 Elbow Smash: →, → + ▲
FIVESTRING: ●, ●, ▲, ▲, ■, ■
 Combo 1: segure ↓, ↓ + ✕, DP + ●,
 →, → + ●
 Combo 2: ↓ + ▲, ← + ■, → + ■,
 ← + ■, → + ■, → + ✕
 Combo 3: ← + ■ + ●, ↑ + ■ + ▲,
 ■ + ▲
 Combo 4: → + ▲, ↓ + ▲, ← + ■,
 ← + ■, ■, ↓ + ▲
 Combo 5: ●, ✕, ←, ← + ■, ■, ←
 + ■, ■,
 →, → + ✕, ■

**Continuação:
 SILENT HILL 2**

os inimigos. Não precisa encara todos eles. Se for possível, ignore-os e corra (↑ + ■) o máximo que puder usando as laterais da tela.

Primeiro chefe
 Quando surgir um monstro com um capacete de lata, fique atento. Aproveite que ele anda muito devagar e atire várias vezes no inimigo. Assim que o monstro chegar perto de você, corra para o outro canto da sala e continue atirando. Depois de um tempo, ele vai embora.

QUEBRA-CABEÇAS
 Confira abaixo a solução dos quebra-cabeças do Woodside Apartment Complex que você encara no início do game. Agora não tem mais motivo para ficar empacado e sem saber o que fazer.

1 - O relógio
 Para empurrar o grande relógio e abrir uma passagem secreta, é muito simples. Observe os nomes Henry, Mildred e Scott que estão marcados na parede. Cada um apresenta um ângulo que cada ponteiro do relógio deve estar. O primeiro as horas, o segundo os minutos e o último, os segundos. Use a Clock Key do quarto 208 para abrir a tampa do relógio e coloque e atrase-o para a seguinte hora: 9:10. Bingo!

2 - O cofre
 Quando você alcançar o segundo grupo de apartamentos, surgirá um cofre numa sala. Para abri-lo, posicione o aparato no número 12, gire à direita até o 1, depois gire à esquerda até o 2 e para finalizar, gire até o 7. Esta senha é

aleatório e, se não funcionar, vá para o banheiro do mesmo cômodo e examine o vaso sanitário. Você vai conferir a seqüência correta do cofre. É muito importante abrir o cofre pois você consegue muita munição que será muito útil para detonar os monstros mais macabros.

3 - A arca
 Quando James encontrar a arca, você deve colocar as

Continua...



Continuação: SILENT HILL 2

três moedas que você pegou numa determinada ordem. Para cada nível de dificuldade existe uma solução diferente. Confira a ordem correta para cada uma delas:
 Modo Easy: Old Man, 0, Snake, 0, Prisoner
 Modo Normal: 0, Old Man, Prisoner, 0, Snake
 Modo Hard: 0, Old Man, 0, Snake, Prisoner
 Após abrir a arca, você vai conseguir a chave Lyne Key do quarto 209, muito importante para que você continue avançando e explorando as outras áreas do mapa.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PlayStation 1 e 2) DETONAÇÃO INICIAL

Acompanhe as dicas abaixo e abra rapidamente o segundo estágio do game.
Ative as cinco válvulas
 Você deve deslizar sobre as cinco válvulas que estão espalhadas no cenário. Três delas estão localizadas na parede do lado esquerdo e as outras duas no lado oposto. Para ativá-las, basta saltar sobre elas e deslizar. Segure **X** e, quando estiver próximo da válvula, solte o botão e aperte **A**. Assim que você ativar todas as válvulas, surge uma sala secreta que fica perto do ponto inicial da fase. Recolha as letras **S, K, A, T e E**
 Logo no início, pegue o caminho à esquerda e desça a rampa e recolha o "S" no primeiro half. Suba para o lado oposto e pegue o "K" no outro half. Mais adiante, atravesse o grande half, deslize pelo corrimão e recolha o "A" que fica no lado direito, perto do centro do cenário. Suba para o outro lado, deslize no outro corrimão (em forma de "U") e passe sobre o "T". Em seguida, faça o mesmo no corrimão à direita e recolha a última letra, o "E".
Fita secreta
 Não é tão difícil pegar o tape



do game. Ele está localizado no alto da fase, na plataforma superior, bem no centro da tela. Para chegar lá, suba pelo corredor estreito e salte para o outro lado. Tente fazer uma

Continua...

LING XIAOYU

APELAÇÕES

- Slap, Forearm Chop: (em frente), **■ + X**
- Degree Flip: **▲ + ●**
- Wristlock Flip: **↓, ↘, ← + ▲**
- Human Hurdle: **→ + ▲, ■**
- Arm Hook Toss: (à esquerda), **(■ + X)/ (▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Reverse Flip: (à direita), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Spinning Leg Trip: (atrás), **(■ + X)/ (▲ + ●)/(▲ + TAG)**

GOLPES ESPECIAIS

- Power Uppercut: **↓ + ■ + ▲**
- Crouching Axis Roll, Throw: **(■ + X)/(▲ + ●)**
- Spin Sweep: **→ + ●**
- BK: **→ + ■ + ▲**
- Forward Roll: **→ + X + ●**
- Jump Kick: **(↗/↖/↗) + X, X/●**
- Piroette Kick: **(↗/↖/↗), X**
- Phoenix Hopsweep: segure **↗, X**
- Wing Strikes: **→, → + ■ + ▲, ■ + ▲**
- Jab, Uppercut: **■, ↓ + ▲**
- Jabs: **■, ▲**
- Lotus Twist, Lotus Slap: segure **↓, ↓ + ▲, ■/↘**
- Overhead Slaps: **↑ + ■ + ▲(▲, →, ■)/(X + ●)**

BIRD'S FLOCK: ■ + ▲

- Jab, Palmslap: **▲, ■**
- Storming Flower: **↘ + ■**
- TWIN LIFTING PALMS [Tag]: **↓ + ▲, ■, TAG**
- Power Crescent: **→ + X**
- Kneecap Kick: **↘ + ●**
- Four Hit Flurry [Tag]: segure **↓, X, ▲, ■, →, ●, TAG**
- Crouching Backturn: segure **↓, ↘ + X + ●**
- Combo 1: Perto do oponente, **●, ↘ + ■**
- Combo 2: Phoenix **↗ + X, ↓ + ■, ▲, ▲, ▲, ■, ●**
- Combo 3: Perto do oponente, **DP + ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ●**
- Combo 4: **↗, X, segure ↓ + X, ▲, ▲, ■, →, → + ■ + ▲, ■ + ▲**

HWOARANG

- APELAÇÕES
- Windmill Neck Kick: (em frente), **■ + X**
- FALCON DIVE KICK: **▲ + ●**
- Rolldown Jawbreaker: **→, → + ▲**
- CANNONBALL: **→ + ▲ + X, TAG**
- Trapped Heel Explosion: **↓, ↘, ← + X**
- Hip Toss: **↓, ↘ + ■ + X**
- TAG-Kick Massacre: (à esquerda), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Neck Snapper: (à direita), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Jumping Leg Press: (atrás), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- GOLPES ESPECIAIS
- Machine Gun Kicks [Tag]: **X, X, X, →, X, TAG**
- Butterfly Combo, (RFL): **X, X, (X/↓ + X), →, ●**
- Butterfly Combo (RFF): **X, X, (X/↓ + X), →, ●, ●**
- Left Kicks, Spin Kicks, (RFF): **X, X, ●, →, ●**
- Right Kick Combo, (RFL)/[LFF]: **●, ●, ●, ←**
- Hot Feet, Mid Kick/Low Kick: **●, ●, ●, ●/X**
- Machine Gun Kicks [Tag]: **X, X, →, X, TAG**



Tekken Tag Tournament

Changeup

- Combo, (RFL)/[LFF]: **X, X, ●, →**
- Tenstring: **■, ▲, X, ●, X, ●, ●, ●, ●, X**
- Hook Kick, (LFL)/[BK]: **→ + X, ←**
- Lifting Leg Kick [Tag]: **→ + ●, ●, TAG**
- Leaping Left Roundhouse/Screw Kicks: **→, → + (X)/(●, X)**
- Changeup Combo (RFF): **X, X, ●, →, ●**
- Hook Kick, Axe Kick (RFF): **→ + X, →, X**
- Hook Kick, Low Spinkick: **→ + X, ●**
- Body Blow: **↓ + ■ + ▲**
- Uppercut: **↓/(→, N, ↓, ↘) + ▲**
- Double Sidekicks: **↓ + X, ●**
- Combo 1: **← + ●, ▲, → + X, ■, ↓ + ●, ●**
- Combo 2: Perto do oponente, **↓ + ▲, ■, ■, ▲, ●**
- Combo 3: **→ + ●, ●, ●, →, N + ▲, → + X, ●**
- Combo 4: **→, N, ↓, ↓ + ●, X + ●, X, ●**
- Combo 5: Perto do oponente, **↓ + ●, ●, X, X, X, X**
- EDDY GORDO
- APELAÇÕES
- Scoot Leg Toss: (em frente), **■ + X**
- Handstand Leg Toss: **▲ + ●**
- Spiraling Hip Toss: **■ + ▲**
- Side Flip Flop [Tag]: (à esquerda), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG**
- Spinning Neck Kick: (à direita), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Over The Top Legtoss: (atrás), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- GOLPES ESPECIAIS
- Cabeçada: **■ + ▲, ■ + ▲**
- Back Handspring, [HND]: **X + ●, ↓**
- Back Handspring, Arrow Kick, (HND): **X + ●, X**
- Stinger, Back Handspring, [HND]:

- , X + ●, ←**
- Kickup [Tag]: **↓ + X + ●, TAG**
- Jumping Jack, [SIT]: **(↖/↗/↘) + X + ●, ↓**
- JUMPING DACK DOWN: **(↖/↗/↘) + ■ + ▲**
- Boomerang Kick [Tag]: **→, → + X + ●, TAG**
- Flapjack: segure **↓ + X + ●**
- Low Flair Sweep, Cabeçada: **●, ■ + ▲, ■ + ▲**
- Aerial Kicks: **PL + X + ●, X + ●, X + ●, ↗ + X + ●**
- Armada de Costes, Lowsweep: **PL + ↑ + X, X/(X)**
- Armada de Costes, Low Kickout: **PL + ↑ + X, X + ●**
- Eightstring: **●, X, ●, ▲, ●, X, ●, (■ + ▲), (■ + ▲)**
- Sevenstring: **●, X, ●, ▲, ●, X, ●, ●**
- Leaping Massacre, (HND): **PL + ●, X, ←**
- Armada, Rasteria, Low Kicks, [HND]: **← + ●, X, ●, ●, ←**
- Armada, Double Lowkicks: **← + ●, X, ●, ■ + ▲, ■ + ▲**
- Armada, Double Backflips: **← + ●, X + ●**
- Sevenstring 2: **●, X, ●, ▲, ●, X, ●, ●, (■ + ▲)**
- Meia Lua de Compasso: **↘ + ●, ●, ●**
- Combo 1: **← + ●, X, X, X, ●**
- Combo 2: **↓ + X + ●, ●, ↓ + ●**
- Combo 3: Perto do oponente, **PL + ▲, ↗ + ■ + ▲**
- Combo 4: **↓ + X + ●, ■, ■, ▲, ●, ●**
- Combo 5: Perto do oponente, **← + ●, ■, ▲, ●, ●**
- JULIA CHANG
- APELAÇÕES
- Death Valley Bomb: (em frente), **■ + X**
- Fisherman Suplex: **▲ + ●**
- Front Suplex: **↓, segure ↘ + ■ + X**
- ARM WHIP: **← + ▲, TAG**
- Cross Arm Suplex: segure **↓, ↘, ↓, ↘ + ■ + ▲**
- Armlock Suplex: **↓ + ■ + ▲**
- Mad Axes: **↓, ↘, ← [↑/↓], → + ▲**
- Running Bulldog: (à esquerda), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Spinning Frankensteiner: (à direita), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- Spinning Air Neckbreaker: (atrás), **(■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)**
- GOLPES ESPECIAIS
- Spin, Highkick, Sweepkick: **X + ●, ●, ●, ●/(↓ + ●)/■**
- Earthquake Stomp: **↗ + X + ●**
- Wave Taunt: **▲ + X + ●**
- Heaven Cannon: **→ + ■ + ●**
- Tenstring: **▲, ■, ■, ▲, X, X, X, ●, ■, ■**
- Tenstring: **▲, ■, ■, ▲, X, X, ▲, X, ▲, ■**
- Tenstring: **▲, ■, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ●, X**
- Dashing Elbow: segure **↓, ↓ + ▲**
- Low Sweep, Bow Leg: segure **↓, ↓ + ●, X**
- Club Fist, Sweep, Bowleg: **■ + ●, X**
- Death Push, Lowkick/Highkick: **↓ + ▲, X/●**
- Push, Sky Uppercut [Tag]: **↓ + ▲, ■, TAG**
- MOUNTAIN CRUSHER: **↓ + ●, →, ▲, →, (←, → + ■)**
- Spinsweep, Highkick/(Sweep): **↓ + ●, ●/(↓ + ●)/■**
- Kick, Spinsweep: **●, ●, ●/(↓ + ●)/■**
- Catapult, Low Sweep, Bow Leg: **■, ■, ●, X**
- Overhead Chop, Low Sweep, Bow



Leg : ↓ + ■, ●, ✕
 Combo 1: → + ■, (→, → + ■) x 5
 Combo 2: → + ●, →, → + ■, →,
 → + ■, ↓, ↓ + ■, → + ■, → + ■,
 Combo 3: ↓ + ■, → + ■, → + ■, → + ■,
 → + ■, → + ■, → + ■, → + ■, ●
 Combo 4: ↗ + ●, ↓ + ▲, segure ↓,
 ↓ + ●, ✕, ↓ + ●, ▲, ←, → + ■
 Combo 5: → + ■ + ▲, segure ↗,
 ●, →, → + ■, ●
GUN JACK
APELAÇÕES
 Body Slam: (em frente), ■ + ✕
 Punishment Drop: ↗ + ■ + ▲
 Gigaton Punishment: ↓, ↓ + ▲
 Backbreaker: ↓, ↓, ← + ▲
 Pyramid Driver: ↓, ↓, → + ■
 Piledriver: ↘, → + ■ + ▲
 Face In The Dirt: ↘ + ▲ + ✕
 Jaw Breaker: →, → + ▲ + ✕
 Catapult: ↓ + ▲ + ●
 Modified Catapult: ↓, ↓ + ▲ + ●
GUN BOMB: ↓ + (■ + ✕) / (▲ + ●)
 Hanging Next Throw [Tag]: (à esquerda), ■ + ✕ / ▲ + ●, TAG
 Flipping Choke Slam: (à direita), ■ + ✕ / ▲ + ●
 Spinal Crush: (atrás), ■ + ✕
 Death Shot: (▲ + ●) / (▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 Low Cossack Kicks: segure ↘ + ✕,
 ●, ✕, ●, ✕, ●
 Megaton Uppercut [Tag]: ←, ↘, ↓,
 ↓, → + ■ + ■, TAG
 Digital Hans Head Slide:
 → + ✕ + ●
 Sit Down: ↓ + ✕ + ●
 Sitting Punches: (■, ▲, ■, ▲) / (▲, ■, ▲, ■)
 Dark Greeting: → + ●, ■
 Dive Bomber: ✕ + ●, [✕ + ●],
 [✕ + ●]
 Gigaton Punch: ←, ↘, ↓, ↓, →, ↗,
 ↑, ↗ [✕, TAG], ■
 Tenstring: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■,
 ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
 Tenstring: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■,
 ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
 Tenstring: ↗ + ■, ■, ●, ✕, ●, ■,
 ▲, ■, ■ + ▲, ■ + ▲
 Tenstring: ↗ + ▲, ■, ●, ✕, ●, ■,
 ▲, ■, ↓ + ■ + ▲, ■ + ▲
 Combo 1: segure ↓ + ▲, ■,
 DP + ■
 Combo 2: ↓, ↓ + ▲ + ●,

↓ + ■ + ▲
 Combo 3: DP + ■, → + ▲, → + ▲,
 ▲, → + ■ + ▲
 ←, ↘, ↓, ↓, →, segure ↓ + ■,
 ←, ↘, ↓, ↓, →, segure ↓ + ▲
 Combo 4: → + ●, ■, ↘ + ■,
 ■, ■, ■, ▲
JUN KAZAMA
APELAÇÕES
 Arm Bar: (em frente), ■ + ✕
 Serpent Twist: ▲ + ●
 Striking Oshi Taoshi: ↓ + ▲ + ✕
SPINNING ARM WHIP:
 ← + ■ + ▲, TAG
 CLOUD TASTE: (à esquerda), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
 WIND WHEEL: (à direita), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
 German Suplex: (atrás), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 DASH FORWARD: (→ + ▲) / (↓ + ■ + ▲), ↘
 Dashing Uppercut [Tag]: (→ + ▲) / (↓ + ■ + ▲), TAG
 Leg Cutter String: (↘ + ●) / (✕, ●)
 Tenstring 1: (DP) + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ●, ✕, ✕ + ●
 Tenstring 2: (DP) + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■ + ●, ■, ✕ + ●
 Fourstring: (DP) + ▲, ■, ■, ✕
DEMON'S PAW: →, → + ▲
 Uppercut: ▲ / (↓ + ▲)
ROCK SHOOTER [Tag]:
 ↘ + ▲, TAG
SPINNING NEST: →, ■ + ▲
SWEEPING SPARROW: segure ↓, ↓ + ▲
SPARROW PIROUETTE: ▲ + ✕
DIVING ARROW: ← / PL + ▲
 Punch, Uppercut / (Lowkick): ■, ▲ / (✕)
 Screw Punch, Can-Can Kicks: → + ■, ●
 Punch, Screw Punch, Frontkick: ■, ■, ✕
CARTWHEEL HELICOPTER:
 ↑ / DP + ✕ + ●, ✕
SPARROW FLIP [Tag]:
 DP + ✕, TAG
 Can-Can Kicks: ↓ + ✕ + ●
 Backflip Kick [Tag]: ← + ✕, TAG
 Combo 1: ↘ + ▲, ■, ■, ■ + ●, ▲, ↓ + ●
 Combo 2: ↓ + ▲, ← + ▲, ●, ■ + ●, ▲, ↓ + ●
 Combo 3: ■ + ▲, ■ + ●, ▲, →, → + ▲
 Combo 4: → + ▲, ■ + ▲, ■ + ●, ▲, ↓ + ●
 Combo 5: ↓ + ✕ + ●, ■ + ●, ▲, ■, ■
BAEK DOO SAN

APELAÇÕES
 Hammerhead Throw: (em frente), ■ + ✕
 Blue Shark Throw: ▲ + ●
 Cobra Bite Throw: →, → + ▲
 Swordfish Throw: ↘ + ■ + ✕
CANNONBALL: → + ▲ + ✕, TAG
BOLT SIDE THROW: (à esquerda), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
STAT BOLT SIDE THROW: (à direita), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
 Starfish Throw: (atrás), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
PUNCH: ■, ▲, ✕, ✕, ✕, ● / (↓ + ●)
PUNCH [Tag]: ■, ▲, ✕, ●, →, ✕, TAG
PUNCHES, BLACK: ■, ▲, ✕, ✕, ●, →, ●, →, ✕, [→ / ←]
PUNCHES: ■, ▲, ✕, ✕, ●, →, ●, →, ●, ✕
Flamingo Destruction:
 ✕, ●, ●, ✕ [→ / ←]
 Tenstring 1: ●, ✕, ●, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ●, ✕
 Tenstring 2: ●, ✕, ✕, ●, ✕, ✕, ✕, ●, ✕
 Snake Blade [Tag]: ↓ + ●, (Release ✕), ✕, N + ✕, TAG
 Heat Destruction: DP + ✕, ●, →, ●, →, ✕ [→ / ←]
 Hurricane Destruction: DP + ✕, ●, →, ●, →, ●, ✕
 Wave Needle: DP + ✕, ✕, →, ●
 RISING HIGH KICK: DP + ✕ + ●
 Panches Power: [■, ▲] ✕, ✕, ✕, ✕, ● / (↓ + ●)
 Panches: [■, ▲] ✕, ●, →, ✕, TAG
BLACK WIDOW: [■, ▲] ✕, ✕, ●, →, ●, →, ✕, [→ / ←]
SILVER MANTIS: [■, ▲] ✕, ✕, ●, →, ●, →, ●, ✕
 Flamingo Stance: ■, ▲, ✕, →
 Black Widow: ✕, ✕, ●, →, ●, →, ✕, [→ / ←]
 Silver Mantis: ✕, ✕, ●, →, ●, →, ●, ✕
 Combo 1: ↓ + ▲, ■, ▲, ✕, →, ■, ▲, ✕, →, ■, ▲, ✕, →
 Combo 2: ✕ + ●, →, →, ↓ + ●
 Combo 3: →, N, ↓, ↓ + ✕, ↗ + ✕, ●, ✕
 Combo 4: Perto do oponente, ↓ + ✕, ✕, N + ✕, ■, ↓ + ✕, ✕, N + ✕ [✕, ●], ✕, ✕, ✕, ●
MICHELLE CHANG
 Arm Turn: APELAÇÕES
 Front Suplex: (em frente), ■ + ✕
 Fisherman Suplex: ▲ + ●
 TAG ARM WHIP: (← + ▲) / (▲, ←), Arm Lock Suplex: ↓ + ■ + ▲
BLIZZARD SUPLEX: (à esquerda), (■ + ✕) / (▲ + ●) / (▲ + TAG)

Continuação: TONY HAWK'S PRO SKATER 3

manobra aérea para aumentar a distância do salto. 10.000, 30.000 e 60.000 pontos
 Para conseguir a pontuação mínima do ranking profissional, você deve fazer o maior número de manobras no menor tempo possível. O detalhe é que você não deve repetir as manobras ou os pontos serão mínimos. Uma boa dica é usar os corrimãos



e pular de um lado para o outro em seqüência. Se você conseguir fazer isso sem cair, seu skatista receberá cerca de 20.000 pontos de uma só vez. Para facilitar, use uma das manobras que separamos ao lado.

Melhore seu skatista
 Quando surgir um item oval e de cor laranja em seu caminho, passe por cima dele. Para cada um destes que você conseguir pegar, será possível otimizar as características do seu personagem como salto, velocidade e agilidade. Isso será muito útil para passar as outras fases do jogo.

Derrube o homem
 Este objetivo é muito simples. Vá até o tanque d'água e deslize no corrimão amarelo na parte onde tem os controles do operador. Se tudo correr tudo bem, um gancho irá acertar o operário e derrubá-lo no tanque.

Manobra arriscada
 Você deve saltar sobre um half e fazer uma supermanobra quando estiver no alto. Seu skatista terá que atravessar as rampas e não poderá cair dentro do half. Segure ✕ para ganhar velocidade e solte o botão para saltar. Quando estiver no alto, segure ← e aperte ■ e depois ●. É baba!

NASCAR THUNDER 2002 AJUSTES RECOMENDADOS
 Para se dar bem em todas as pistas do Modo Career e humilhar os carros controlados pelo computador, ajuste o seu veículo conforme indicamos abaixo em cada pista. Os ajustes estão na seguinte ordem: pressão dos pneus, ângulo do spoiler,

Continua...



Combo 3: ■ + ▲, ■ + ●, ▲, →, → + ▲
 Combo 4: → + ▲, ■ + ▲, ■ + ●, ▲, ↓ + ●
 Combo 5: ↓ + ✕ + ●, ■ + ●, ▲, ■, ■
BAEK DOO SAN



Continuação: NASCAR THUNDER 2002

suspensão, aderência, e relação das engrenagens do câmbio. Boa sorte!

- Pista Atlanta
45psi, 45°, 60%,
3.5 voltas, 10
- Pista Bristol
45psi, 69°, 85%,
4.0 voltas, 2
- Pista California
33psi, 50°, 75%,
4.0 voltas, 6
- Pista Chicagoland
45psi, 65°, 40%,
0.5 voltas, 6
- Pista Darlington
45psi, 60°, 51%,
4.0 voltas, 5
- Pista Daytona
42psi, 45°, 80%,
1.0 voltas, 9
- Pista Dover
30psi, 71°, 75%,
2.0 voltas, 5
- Pista Homestead Miami
30psi, 74°, 100%,
4.0 voltas, 5
- Pista Indianapolis
30psi, 66°, 52%,
4.0 voltas, 7
- Pista Kansas
35psi, 65°, 75%,
4.0 voltas, 6
- Pista Las Vegas
30psi, 66°, 50%,
4.0 voltas, 6
- Pista Lowe's
45psi, 70°, 40%,
1.0 voltas, 6
- Pista Martinsville
30psi, 75°, 100%,
4.0 voltas, 2
- Pista Michigan
45psi, 60°, 40%,
2.0 voltas, 6
- Pista New Hampshire
30psi, 70°, 100%,
4.0 voltas, 3
- Pista North Carolina
45psi, 70°, 50%,
4.0 voltas, 5
- Pista Pocono (Qualify)
30psi, 66°, 70%,
4.0 voltas, 6
- Pista Pocono
30psi, 66°, 70%,
4.0 voltas, 7
- Pista Richmond
30psi, 70°, 52%,
3.5 voltas, 3
- Pista Sears Point
30psi, 74°, 75%,
4.0 voltas, 4
- Pista Talladega
30psi, 45°, 44%,
4.0 voltas, 8
- Pista Texas
30psi, 60°, 50%,
4.0 voltas, 6
- Pista Watkins Glen
30psi, 75°, 100%,



SOUTHERN CROPS SUPLEX: (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
German Suplex: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 → + ■ + ● Heaven Cannon
 Tenstring 1: ▲, ■, ■, ▲, X, X, X, ●, ●, ■
 Tenstring 2: ▲, ■, ■, ▲, X, X, ▲, X, ▲, ■
 Tenstring 3: ▲, ■, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ●, X
 Death Push, (Lowkick/Highkick): ↓ + ▲, (X/●)
DASHING LUNGEPUNCH:
 →, → + ▲
 Death Push, Punt Kick, Uppercut [Tag]: ▲ + X, ■, TAG
 P-K combo: ↓ + ▲, X
 Earthquake Stomp: ↗ + X + ●
 Leg Sweep, Bow Leg: segure ↓, ↓ + ●, X
DOUBLE JUMPKICK: PL + X, ●
SLIDING DOUBLEKICK [Tag]: ↓ + X + ●, TAG
 Highkick, Leg Sweep: ●, ●, [●/↓ + ●/■]
 Front Leg Sweep: ↓ + ●, (N + ●/↓ + ●/■)
 Catapult Combo [Tag]: (■, ■, ■)/(↓ + ■, ■), TAG
 Catapult, Sweep, Bow Leg: ■, ■, ●, X
 Club Fist, Sweep, Bow Leg: ■, ●, X
 →, → + ■, ●
 Dashing Elbow
 Dashing Punch: ↓, ↓ + ■
 Sweep: ●, (N + ●/↓ + ●/■)
 Death Push: ■, ▲, (■/X/●)
 Combo 1: → + (■, →, →) x 4 + → + ■, ↓ + X + ●, ■, ■, ■
 Combo 2: ↗ + ●, ■, (→, → + ■) x 4, ●
 Combo 3: ■, ■, ■, →, → + ■, ↓ + ●, ■
 Combo 4: ↓ + ▲, ■, (→) x 4 + ■, (→) → + ■ x 4, ●
ANNA WILLIAMS
APELAÇÕES
 (em frente), ■ + X
 Lifting Toss: ▲ + ●
 Overhead Neck Throw [Tag]: ↗ + ■ + ▲, TAG
 Embracing Elbow Strike: ↓, ↓ + ■
 Palm Grab: ↓, ↓, → + ■ + ▲
 Reaping Arm Bar: X, ●, X, ■ + ▲
 Standing Reverse Arm Lock: ■, X, ▲, ■

Falling Reverse Arm Lock: ▲, ■, X, ●, ■ + ▲
 Rear Gatelatch Falconwing Squeeze: X, ■, ●, ■ + ▲, ■ + ▲
 Gatelatch Throw: ▲, X, ■ + ▲, X + ●, ■ + ▲
 Arm Sprain, Standing Cross Lock: ■ + X, ●, ■ + ▲
 Inverted Crucifix: ●, X, ●, X + ●, ■ + ▲
 Arm Break, Rear Cross Lock: ■ + ▲, ●, X, ■ + ▲, ■ + ▲, ■ + ▲
 Embracing Throat Strike: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Snake Necksnap: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Jumping Overhead Three: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 Jumpkick: ↗ + ●
 Lowkick, Highkick: X, ●/(↓/↑ + ●)
 Kneeling Flipkick: →, → + ●, →, → + ●, ▲ + ●
 Kneeling Flipkick 2
 Midkick, Spinchop: ↑/↓ + ●, N + ■, [↑/↓]
 Backflip: (↑/↓)/(↖ + X + ●)
 Attack Reversal: ← + (■ + X)/(▲ + ●)
 Bloody Scissors: ↓ + ■ + ▲
 Hunting Swan: ↖ + ■ + ▲ [↑/↑]
 Cross Cut Saw: ← + ■, ■, ■
 Tenstring: ■/(↓ + ■), ▲, ■, ▲, X, X, ▲, ■, ▲, ●
 Combo 1: Perto do oponente, PL + ▲, ↓ + ■, ↓ + X, N + X
 Combo 2: ↓ + ▲, ↗ + ●, ↓ + ●, ■, ↓ + ●, ■
 Combo 3: segure ↗ + ●, ■, ▲, ■, ▲, → + ■ + ▲
 Combo 4: PL + ■ + ▲, ↓ + X, ■, ●
 Combo 5: ↓, ↓, → + ■, ↗ + ●, ↗ + ■, X, → + ■ + ▲
ARMOR KING
APELAÇÕES
 Coconut Crush: (em frente), ■ + X
 Backfall Suplex: ▲ + ●
 Steiner Screwdriver: ↓, ↓ + ■ + ▲
 DDT: ↖, ↖ + ■ + ▲
 Jaguar Piledriver: ↓, ↓, → + ■
 Giant Swing: → + ■

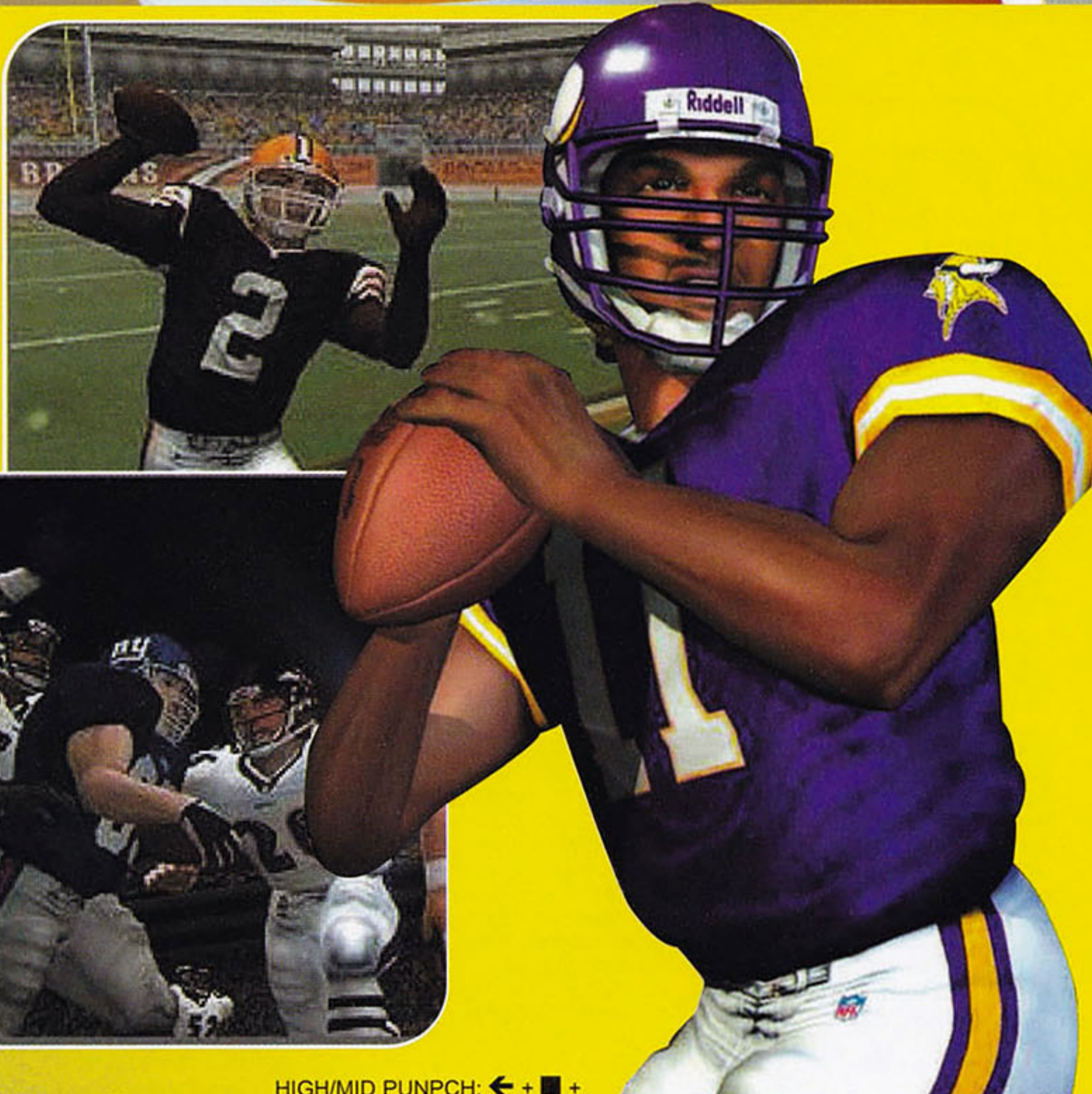
PILEDRIVER

[DOOMSDAY: segure ↓, ↖ + ▲ + ●, TAG
 Perto do oponente, OKE SLEEPER: →, N, ↓, ↓ + ■ + ▲
FULL NELSON SUPLEX: ▲ + ●, ■ + ▲, ■ + ▲
WAIST LOCK SLEEPER: X + ●, X + ●, ■ + ▲
LEG STRETCH: X, ●, ■ + ▲, X + ●
TRIPLE BACKMOUNTED HEAD: ■, ■, ■ + ▲
REVERSE DESPERATE: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
VERTICAL REVERSE DDT: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Reverse DDT: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
MOUNT POSITION: ↖ + ■ + X
GOLPES ESPECIAIS
 Super Knuckle Bomb: (→/↗) + ■ + ▲, ↓, (▲ + TAG)
 Knuckle Bomb: (→/↗) + ■ + ▲, ↓
 Hopping Super Knuckle Bomb: ↗, N + ■ + ▲, ↓
 Super Knuckle Bomb 2: ↗, N + ■ + ▲, ↓, ▲ + ●
 Hopping Moon Drop: ↗, N + ■ + ●
 Tenstring: ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, X
 Ninestring: → + ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●, ■, X
 Dynamite Uppercut [Tag]: segure ↓, ↓ + ▲, TAG
 Black Smash [Tag]: →, N, ↓, ↓ + ▲, TAG
 Flying Cross Chop: →, → + ■ + ▲
 Middle Smash [Tag]: →, → + ▲, TAG
 Combo 1: DP + ■, ↓ + ■, DP + ●, ↓ + X + ●
 Combo 2: ↗ + ●, ↗ + ●, ↓ + ■, N + ▲
 Combo 3: segure ↓, ↓ + ▲, ■, ■, ▲, ← + X
 Combo 4: →, N, ↓, ↓ + ▲, →, N, ↓, ↓ + ▲, ↓ + X + ●, ●
 Combo 5: Perto do oponente, →, → + ▲, ■, ■, ■, ← + X
GANRYU
APELAÇÕES
 Body Drop: (em frente), ■ + X
 Hip Toss: ▲ + ●
 Jizo Hug: →, → + ▲ + X
UPPER STREAM: (à esquerda), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
CROTCH: (à direita), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
 Upside-Down Drop: (atrás), (■ + X)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
PEDAL PREPS: ↓ + ■ + ▲

GOLPES ESPECIAIS

Kabuki Low Palm: ↓ + ▲, ▲, ▲, ▲
 Devil Thrusts: segure → + ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
 Devil Thrusts: ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■
 Uppercut, Devil Thrusts: ↓ + ▲, ■, ■, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
 Megaton Palm: ←, ↖, ↓, segure ↓ + ▲
 Megaton Float [Tag]: ←, ↖, ↓, segure ↓ + ■, TAG
 Jab, Elbow: →/(→, →) +





▲, ■
 Hammer, Double Uppercut: ■ + ▲,
 →, ■ + ▲
 STUNNING PUSH: ↓ + ■ + ▲
 Double Uppercut, Hammer: DP +
 + ▲, →, ■ + ▲
 Nodowa Mid Combo: segure ↓,
 segure ↓ + ▲, ■, ▲
 Nodowa Mid Combo: ↓, segure
 ↓ + ■, ▲, ■
 Sumo Rush: segure ↓ + ■, ■, ■,
 ▲, (↑/segure ↓/→) + ■
 Wild Swing, Backfist: segure ↓, ↓ +
 ■, ▲, ■, ■
 HIGH/MID PUNCH REVERSAL: ←
 + (■ + ✕)/(▲ + ●), ■ + ▲
 Giant Tackle: ← + ■ + ▲
 Thunder Palm: ↓ + ▲ + ✕
 LOW LEG SWIPE: ↓ + ✕
 SUMO DIVE: RN, ✕ + ●
 Hip Press, Roll Back: ↗ + ✕ + ●
 Combo 1: ↓ + ▲ + ✕, DP + ▲, ↓ +
 ■, DP + ▲, ↓ + ■
 Combo 2: ↓ + ▲, → + ■ + ▲
 Combo 3: ← + ■ + ▲, ▲, ▲, ■,
 ▲, ↓ + ■ + ▲
 Combo 4: ← + ▲, ↓ +
 ▲, ▲, ■, ▲
 Combo 5: ←, ↙, ↓, segure ↓ + ■,
 ←, ↙, ↓, segure ↓ + ▲
BRIAN FURY
 APELAÇÕES
 DDT: (em frente), ■ + ✕
 Falling Brain Blaster: ▲ + ●
 Death Messenger: segure
 ↓, ↓, ↓ + ■ + ▲
 Free Fall: (à esquerda), (■ + ✕)/(▲
 + ●)/(▲ + TAG)
 Knee Blast: (à direita), (■ + ✕)/(▲
 + ●)/(▲ + TAG)
 Hummer Throw [Tag]: (atrás), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG), TAG
GOLPES ESPECIAIS
 DOWNWARD ARC KICK:
 →, → + ●
 Flipping Ankle: ←, ← + ●
 Knee Taunt: ■ + ✕ + ●

HIGH/MID PUNCH: ← + ■ +
 ▲, ▲
 Low Cancel: d/segure ↓ + (■ + ✕)/
 (▲ + ●)
 Super Backfist: ← + ■ + ●
 Fast Super Backfist: → + ■ + ●
 Tenstring: ← + ✕, ●, ■, ▲,
 ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲
 Eightstring 1: ← + ✕, ●, ■,
 ▲, ■, ●, ✕, ✕
 Eightstring 2: ← + ✕, ●, ■,
 ▲, ■, ●, ▲, ●
 Punch, Hook/Low Kick: ■, ▲, ■, ▲ ●
 Punch, Lowkick: ■, ▲, ✕
 Southern Cross: ■, ●, ✕, ✕
 Atomic Combo: ■, ●, →, ▲
 Sidestep Feint: →, ■, (↑/↓)
 Backhanu, Mach Punch/Spinkick:
 →, ▲, ●
 Spinning Elbow: → + ■ + ▲
 Gatling Combo/Gatling Punches:
 ✕, ▲, ■, ●/▲
 Stopping Kick, Knee: ← + ✕, ●
 Stopping Kick, Punches: ← + ✕, ▲,
 ■, ▲/●
 Piston Punch[es]: segure ↓ + ■, →,
 ■, →, ■, →, ■, ▲
 Combo 1: ↗ + ●, ■, ■,
 ▲, →, → + ▲
 Combo 2: DP + ■, ↓ + ▲,
 ↓ + ▲, ↓ + ▲
 Combo 3: ↗, N + ●, ▲, → + ●, ✕, ●
 Combo 4: DP + ▲, ← + ▲,
 ← + ▲, ■, ●
 Combo 5: Perto do oponente, ← + ▲,
 ■, ← + ▲, ■, ●
HEIHACHI MISHIMA
 APELAÇÕES
 Neck Breaker: (em frente), ■ + ✕
 Powerbomb: ▲ + ●
 Stonehead: →, → + ■ + ▲, TAG
 Headbutt: →, → + ■ + ●
 One Hand Slam: (à esquerda), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Tile Splitter Guillotine: (à direita), (■ +
 ✕)/(▲ + ●)/(▲ + TAG)
 Atomic Drop: (atrás), (■ + ✕)/(▲ +

●)/(▲ + TAG)
GOLPES ESPECIAIS
 Tenstring: ↓ + ✕, ▲, ▲, ●, ●, ■,
 ▲, ■, ▲, ■
 Tenstring 1: ↓ + ✕, ▲, ▲, ●, ●,
 ■, ●, ▲, ▲, (■/●)
 Tenstring 2: →, →, ▲, ■, ▲, ▲,
 ✕, ●, ●, ■, ▲, ■
 Hell Sweep: →, N, ↓, segure ↓ +
 ●, ●, ●
 Thunder Godfist: →, N, ↓, ↓ + ■
 Twin Pistons [Tag]: ↓ + ■, ▲, TAG
 Deathfist: ↓, ↓, → + ▲
 Backfist: → + ▲, (■ + ▲)
 Shining Fists: ■, ■, →, ▲
 Shining Fists 2: ■, ■,
 →, ▲, (▲ + ●)
 Punches, Backfist/Midkick:
 ■, →, ▲, ▲/●
 Punches, Chi Palm: ■, →, ▲, ▲,
 ■, (↑/↓)
 Punch, Gutpunch, Thunder: → + ■,
 →, ← + ▲, ■/●
 Chi Palm: (▲, ■)/■ + ▲
 Tile Splitter, Deathfist: ↓ + ■, ▲
 Demon Godfist [Tag]: →, → + ▲,
 TAG
 Wind Godfist [Tag]: →, N,
 ↓, ↓ + ▲, TAG
 Electric Wind Godfist [Tag]: →, N,
 segure ↓ + ▲, TAG
 Low Slice Kick: →, N, ↓,
 segure ↓ + ✕
 Axe Kicks: DP/↓, ↓, →/(→, N, ↓,
 ↓) + ●, →, ●
 Combo 1: →, N, ↓, ↓ + ▲, ■, →
 + ■, ← + ▲, ■
 Combo 2: Perto do oponente, DP +
 ▲, ■, ▲, →, N, ↓, ↓ + ▲
 Combo 3: ↓ + ■, ▲, ■, →, N, ↓,
 segure ↓ + ●, ●, ■
 Combo 4: ↓, → + ▲, →, N, ↓, ↓
 + ▲, ■, ↓, ↓ + ▲
 Combo 5: Perto do oponente, ●,
 →, N, ↓, ↓ + ■

NFL GAMEDAY 2002
CÓDIGOS SECRETOS

Entre no menu Easter Egg e coloque um dos códigos abaixo. Para cada um deles, um efeito diferente acontece no jogo.

- Time bobo
- ALL_BOBO
- Bola com mais velocidade
- ROCKETMAN
- Melhor linha de defesa
- LINE_BUSTER
- Melhor recepção
- STICKEM
- Melhores chutadores
- SUPER FOOT
- Jogadores grandes
- TINY
- Imagens de líderes de torcida após o jogo
- FASHION_SHOW
- Time do computador mais difícil
- SMARTER_CPU
- Mais tempo
- JACKHAMMER
- Jogadores rápidos
- BOOSTER
- Jogadores deitados
- TWO_D
- Jogadores flutuantes
- POP_WARNER
- Estádio GameDay
- GRUDGE_MATCH
- Fazer falta quando jogador tentar correr
- HAM INJURY
- Aperte o botão de "Turbo" para fazer uma falta
- MR_GLASS
- Resistência elevada
- ENDURANCE
- Bola grande
- BIG_PIG
- Jogadores largos
- GIANTS
- Jogadores com pêlos e rabos
- PENCILS
- Jogadores pequenos
- MUNCHKINS
- Jogadores lisos
- FLAT_LAND
- Jogadores com os nomes dos programadores da 989 Sports
- 989_SPORTS
- Jogadores com os nomes de estrelas da liga europeia
- EURO_LEAGUE
- Jogadores com os nomes dos melhores da NBA
- BASKETBALL
- Jogadores com os nomes dos programadores da Redzone
- RED_ZONE
- Jogadores com os nomes dos presidentes americanos
- OVAL_OFFICE
- Fadiga reduzida
- FATIGUE
- Uniformes diferentes
- EVEN_STEVEN
- Time invencível
- UNBEATABLE
- Ver os créditos
- CREDITS
- Estádio Mile High
- 5280_CLUB
- Desconhecido
- MR_FURIOUS

GameShark

Desta vez, conseguimos mais de 300 códigos de GameShark para os melhores jogos do PlayStation 1. Divirta-se!

CUBIX ROBOTS FOR EVERYONE: RACE 'N ROBOTS

(GameShark 3,2 ou superior)

Galeria de imagens liberada

800957400001

800957420001

800957440001

800957460001

800957480001

8009574a0001

8009574c0001

8009574e0001

800957500001

PRIMEIRO JOGADOR ARMAS

As armas a seguir ficam habilitadas somente por um pequeno período de tempo.

Speed Boost

300957240001

Mega Horn

300957240002

Shield

300957240003

Missiles

300957240004

Mines

300957240005

OUTROS TRUQUES

99 moedas

(Coin Race Mode)

8009572c0063

Nunca perde pontos

(Versus Race Mode)

3007edf20004

SEGUNDO JOGADOR

99 moedas

(Coin Race Mode)

8009579c0063

Nunca perde pontos

(Versus Race Mode)

3007ef7a0004

TERCEIRO JOGADOR

99 moedas

(Coin Race Mode)

8009580c0063

Nunca perde pontos

(Versus Race Mode)

3007f1020004

QUARTO JOGADOR

99 moedas

(Coin Race Mode)

8009587c0063

Nunca perde pontos

(Versus Race Mode)

3007f28a0004

DRAGON WARRIOR 7

(GameShark 3,2 ou superior)

Dinheiro ilimitado

80011368423f

8001136a000f

CÓDIGOS PARA OS PERSONAGENS

Personagem Aira

Código mestre

(deve ser colocado junto com os outros)



Continua...

S

SYPHON FILTER 3

(GameShark 3,5 ou superior)

Todas as missões liberadas

8014f9c40013

Arma extra 1

(aperte Select + ✖)

d012622ebffe

8012d7d8fffe

d012622ebffe

8012d7da0000

d012622ebffe

8012d7dc0000

Arma extra 2

(aperte Select + ■)

d012622e7ffe

8012d7d80000

d012622e7ffe

8012d7daf900

d012622e7ffe

8012d7dc005f

Arma extra 3

(aperte Select + ●)

d012622edffe

8012d7d80000

d012622edffe

8012d7da00ff

d012622edffe

8012d7dc0000

MUNIÇÃO ILIMITADA PARA AS ARMAS:

.45 Handgun

8012d7ec0063

8012d7ee0063

12 Gauge

Shotgun

8012d8220063

9mm

8012d7e60063

AU300

8012d8100063

8012d8120063

Biz-2 Machine Pistol

8012d8080063

8012d80a0063

C4 Explosives

8012d8660063

Crossbow with Laser

8012d8500063

8012d8520063

Falcon

8012d7f00063

8012d7f20063

G-18 Machine Pistol

8012d7f40063

8012d7f60063

Gas Grenade

8012d8620063

Grenade

8012d85e0063

H11 Sniper Rifle

8012d80c0063

8012d80e0063

HK-5 Machine Pistol

8012d7f80063

8012d7fa0063

K3G4 Assault Rifle

8012d81c0063

8012d81e0063

M-16 Assault Rifle

8012d8040063

8012d8060063

M-79 Grenade Launcher

8012d8400063

8012d8420063

MIL-15 Shotgun

8012d8280063

8012d82a0063

Maks Shotgun

8012d82c0063

8012d82e0063

Mars Sub Machine Gun

8012d8140063

8012d8160063

Nightvision Rifle

8012d8380063

8012d83a0063

PK-102 Assault Rifle

8012d8000063

8012d8020063

Silenced 9mm

8012d7e80063

8012d7ea0063

Silenced HK-5 Machine Pistol

8012d7fc0063

8012d7fe0063

Silenced Sniper Rifle

8012d8340063

8012d8360063

Sniper Rifle

8012d8300063

8012d8320063

Spyder Skorplan

8012d8180063

8012d81a0063

Tear Gas Launcher

8012d84c0063

8012d84e0063

UAS-12 Rapid Fire Shotgun

8012d8240063

8012d8260063

Opção Cheats

Durante o jogo aperte "Start"

e entre no menu "Options".

Agora entre na última opção

e confira os resultados.

801223f4ff07

T

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

(GameShark 3,5 ou superior)

Milhões de pontos

801ee9a04240

301ee9a2000f

TODOS OS SHAPES PARA OS SKATISTAS:

Andrew Reynolds

300bbe1c00ff

300bbe330001

300bbe3b0001

300bbe430001

300bbe4b0001

300bbe530001

300bbe5b0001

300bbe630001

Buck Lasek

300bbb8800ff

300bbb9d0001

300bbba50001

300bbbada0001

300bbbba50001

300bbbba0001



rk



Tony Hawk's Pro Skater 3

300bbbc50001
300bbbcd0001
Bam Margera
300bc18c00ff
300bc1a30001
300bc1ab0001
300bc1b30001
300bc1bb0001
300bc1c30001
300bc1cb0001
300bc1d30001
Chad Muska
300bbd4000ff
300bbd550001
300bbd5d0001
300bbd650001
300bbd6d0001
300bbd750001
300bbd7d0001
300bbd850001
Skatista personalizado 1
300bc26900ff
300bc26a00ff
300bc27d0001
300bc2850001
300bc28d0001
300bc2950001
300bc29d0001
300bc2a50001
300bc2ad0001
Skatista personalizado 2
300bc34500ff
300bc34600ff
300bc35b0001
300bc3630001
300bc36b0001
300bc3730001
300bc37b0001
300bc3830001
300bc38b0001
Skatista personalizado 3
300bc42100ff
300bc42200ff
300bc4350001
300bc43d0001
300bc4450001
300bc44d0001
300bc4550001
300bc45d0001
300bc4650001
Eric Koston
300bbaac0001
300bbac30001
300bbacb0001
300bbad30001
300bbadb0001
300bbae30001

300bbaeb0001
300bbaf30001
Elissa Steamer
300bbfd400ff
300bbfeb0001
300bbff30001
300bbff0001
300bc0030001
300bc00b0001
300bc0130001
300bc01b0001
Geoff Rowley
300bbef800ff
300bbf0d0001
300bbf150001
300bbf1d0001
300bbf250001
300bbf2d0001
300bbf350001
300bbf3d0001
Jamie Thomas
300bc0b00001
300bc0c50001
300bc0cd0001
300bc0d50001
300bc0dd0001
300bc0e50001
300bc0ed0001
300bc0f50001
Kareem Campbell
300bb8f400ff
300bb90b0001
300bb9130001
300bb91b0001
300bb9230001
300bb92b0001
300bb9330001
300bb93b0001
Skatista "O.D."
300bc4fc00ff
300bc5130001
300bc51b0001
300bc5230001
300bc52b0001
300bc5330001
300bc53b0001
300bc5430001
Rune Glifberg

300bb9d000ff
300bb9e50002
300bb9ed0002
300bb9f50002
300bb9fd0002
300bba050002
300bba0d0002
300bba150002
Rodney Mullen
300bbc6400ff
300bbc7b0001
300bbc830001
300bbc8b0001
300bbc930001
300bbc9b0001
300bbca30001
300bbcab0001
Steve Caballero
300bb81800ff
300bb82c0020
300bb8340020
300bb83c0020
300bb8440020
300bb84c0020
300bb8540020
300bb85c0020
Tony Hawk
300bb73c00ff
300bb7530001
300bb75b0001
300bb7630001
300bb76b0001
300bb7730001
300bb77b0001
300bb7830001
Wolverine

Continuação: DRAGON WARRIOR 7



80011108 0000
Nível 99
30011114 0063
Experiência máxima
80011118 967F
3001111A 0098
Tudo no máximo
80011124 A3E7
80011126 7F3F
80011128 A3E7
8001112A 7FAF
8001112C E7E7
8001112E FFFF
Todos os "Spells"
50001002 0000
800111B0 FFFF
Personagem Gabo
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010FE8 0000
Nível 99
30010FF4 0063
Experiência máxima
80010FF8 967F
30010FFA 0098
Tudo no máximo
80011004 A3E7
80011006 7F3F
80011008 A3E7
8001100A 7FAF
8001100C E7E7
8001100E FFFF
Todos os "Spells"
50001002 0000
80011090 FFFF
Personagem Hero
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010C88 0000
Nível 99
30010C94 0063
Experiência máxima
80010C98 967F
30010C9A 0098
Tudo no máximo
80010CA4 A3E7
80010CA6 7F3F
80010CA8 A3E7
80010CAA 7FAF
80010CAC E7E7
80010CAE FFFF
Todos os "Spells"
50001002 0000
80010D30 FFFF
Personagem Kiefer
Código mestre
(deve ser colocado junto com os outros)
80010DA8 0000
Nível 99
30010DB4 0063
Experiência máxima
80010DB8 967F
30010DBA 0098
Tudo no máximo
80010DC4 A3E7
80010DC6 7F3F
80010DC8 A3E7
80010DCA 7FAF
80010DCC E7E7

Continua...



Tony Hawk's Pro Skater 3



FASTPLANT + THE JACKASS
1,687 X 2

**Continuação:
DRAGON WARRIOR 7**

80010DCE FFFF
Todos os "Spells"
 50001002 0000
 80010E50 FFFF
Personagem Maribel
 Código mestre
 (deve ser colocado junto com os outros)
 80010EC8 0000
Nível 99
 30010ED4 0063
Experiência máxima
 80010ED8 967F
 30010EDA 0098
Tudo no máximo
 80010EE4 A3E7
 80010EE6 7F3F
 80010EE8 A3E7
 80010EEA 7FAF
 80010EEC E7E7
 80010EEE FFFF
Todos os "Spells"
 50001002 0000
 80010F70 FFFF
Personagem Melvin
 Código mestre
 (deve ser colocado junto com os outros)
 80011228 0000
Nível 99
 30011234 0063
Experiência máxima
 80011238 967F
 3001123A 0098
Tudo no máximo
 80011244 A3E7
 80011246 7F3F
 80011248 A3E7
 8001124A 7FAF
 8001124C E7E7
 8001124E FFFF
Todos os "Spells"
 50001002 0000
 800102D0 FFFF



FIFA SOCCER 2002 MLS

(GameShark 3,4 ou superior)
Todos os Penini Cards
 8004ded40202
 8004ded60202
 8004ded80202
 8004deda0202
 8004deec0101
 8004deee0101
 8004def00101
 8004def20101
 3004def40001
Time sem pontuação
 8003a59c0000
Time com 50 gols
 8003a59c0032
Time da casa sem pontuação
 8003a5980000
Time da casa com 50 gols
 8003a5980032

**GUNFIGHTER: THE
LEGEND OF JESSE JAMES**

(GameShark 3,2 ou superior)

Continua...

300bc5d800ff
 300bc5ed0001
 300bc5f50001
 300bc5fd0001
 300bc6050001
 300bc60d0001
 300bc6150001
 300bc61d0001
TODOS OS GAPS LIBERADOS:
 Fase Airport
 800bc938ffff
 800bc93affff
 300bc93c000f
Fase Canada
 800bc950ffff
Fase Foundry
 800bc908ffff
 800bc90affff
 800bc90cffff
 300bc90e000f
Fase Los Angeles
 800bc914ffff
 800bc91600ff
Fase Rio De Janeiro
 800bc920ffff
 800bc922ffff
Fase Skater Island
 800bc944ffff
 800bc946ffff
 300bc948000f
Fase Suburbia
 800bc92cffff
 300bc9e00ff
Fase Tokyo
 800bc95cffff
 300bc95e00ff
Fase Downhill
 300bc96800ff
STATUS NO MÁXIMO PARA CADA PERSONAGEM:
 Andrew Reynolds
 300bbdf10028
 300bbe2e00ff
 300bbe3600ff
 300bbe3e00ff
 300bbe4600ff
 300bbe4e00ff
 300bbe5600ff
 300bbe5e00ff
 300bbe6600ff
Buck Lasek
 300bbb5d0028
 300bbb9a00ff
 300bbba200ff
 300bbbba00ff
 300bbb200ff
 300bbbba00ff
 300bbbc200ff
 300bbca00ff
 300bbbd200ff
Bam Margera
 300bc1610028
 300bc19e00ff
 300bc1a600ff
 300bc1ae00ff
 300bc1b600ff
 300bc1be00ff
 300bc1c600ff
 300bc1ce00ff
 300bc1d600ff
Chad Muska
 300bbd150028
 300bbd5200ff
 300bbd5a00ff
 300bbd6200ff
 300bbd6a00ff
 300bbd7200ff
 300bbd7a00ff
 300bbd8200ff
 300bbd8a00ff
Skatista personalizado 1
 300bc23d0028
 300bc27a00ff
 300bc28200ff
 300bc28a00ff
 300bc29200ff
 300bc29a00ff
 300bc2a200ff

300bc2aa00ff
 300bc2b200ff
Skatista personalizado 2
 300bc3190028
 300bc35600ff
 300bc35e00ff
 300bc36600ff
 300bc36e00ff
 300bc37600ff
 300bc37e00ff
 300bc38600ff
 300bc38e00ff
Skatista personalizado 3
 300bc3f50028
 300bc43200ff
 300bc43a00ff
 300bc44200ff
 300bc44a00ff
 300bc45200ff
 300bc45a00ff
 300bc46200ff
 300bc46a00ff
Eric Koston
 300bba810028
 300bbabe00ff
 300bbac600ff
 300bbace00ff
 300bbad600ff
 300bbade00ff
 300bbae600ff
 300bbaee00ff
 300bbaf600ff
Elissa Steamer
 300bbfa90028
 300bbfe600ff
 300bbfee00ff
 300bbff600ff
 300bbffe00ff
 300bc00600ff
 300bc00e00ff
 300bc01600ff
 300bc01e00ff
Geoff Rowley
 300bbeed0028
 300bbf0a00ff
 300bbf1200ff
 300bbf1a00ff
 300bbf2200ff
 300bbf2a00ff
 300bbf3200ff
 300bbf3a00ff
 300bbf4200ff
Jamie Thomas
 300bc0850028
 300bc0c200ff
 300bc0ca00ff
 300bc0d200ff
 300bc0da00ff
 300bc0e200ff
 300bc0ea00ff
 300bc0f200ff
 300bc0fa00ff
Kareem Campbell
 300bb8c90028
 300bb90500ff
 300bb90d00ff
 300bb91500ff
 300bb91d00ff
 300bb92500ff
 300bb92d00ff
 300bb93500ff
 300bb93d00ff
Skatista "O.D."
 300bc4d10028
 300bc50e00ff
 300bc51600ff
 300bc51e00ff
 300bc52600ff
 300bc52e00ff
 300bc53600ff
 300bc53e00ff
 300bc54600ff
Rune Gliberg
 300bb9a50028
 300bb9e200ff
 300bb9ea00ff
 300bb9f200ff
 300bb9fa00ff

300bba0200ff
 300bba0a00ff
 300bba1200ff
 300bba1a00ff
Rodney Mullen
 300bbc390028
 300bbc7600ff
 300bbc7e00ff
 300bbc8600ff
 300bbc8e00ff
 300bbc9600ff
 300bbc9e00ff
 300bbca600ff
 300bbcae00ff
Steve Caballero
 300bb7ed0028
 300bb82900ff
 300bb83100ff
 300bb83900ff
 300bb84100ff
 300bb84900ff
 300bb85100ff
 300bb85900ff
 300bb86100ff
Wolverine
 300bc5ad0028
 300bc5ea00ff
 300bc5f200ff
 300bc5fa00ff
 300bc60200ff
 300bc60a00ff





300bc61200ff
 300bc61a00ff
 300bc62200ff
Tony Hawk
 300bb7110028
 300bb74c00ff
 300bb75400ff
 300bb75c00ff
 300bb76400ff
 300bb76c00ff
 300bb77400ff
 300bb77c00ff
 300bb78400ff

FASES COMPLETADAS PARA CADA SKATISTA:

Wolverine
 300bc5ac0032
 800bc5bc00ff
 800bc5be00ff
 300bc5c1000f
 800bc5c200ff
 800bc5c400ff
 300bc5c7000f
 800bc5c800ff
 300bc5cb000f
Skatista "O.D."
 300bc4d00032
 800bc4e00ff
 800bc4e200ff
 300bc4e5000f
 800bc4e600ff
 800bc4e800ff
 300bc4eb000f
 800bc4ec00ff
 300bc4ef000f

Andrew Reynolds
 300bbdf00032
 800bbe000ff
 800bbe0200ff
 300bbe05000f
 800bbe0600ff
 800bbe0800ff
 300bbe0b000f
 800bbe0c00ff
 300bbe0f000f

Buck Lasek
 300bbb5c0032
 800bbb6c00ff
 800bbb6e00ff
 300bbb71000f
 800bbb7200ff
 800bbb7400ff
 300bbb77000f
 800bbb7800ff
 300bbb7b000f

Bam Margera
 300bc1600032
 800bc1700ff
 800bc17200ff
 300bc175000f
 800bc17600ff
 800bc17800ff
 300bc17b000f
 800bc17c00ff
 300bc17f000f
Chad Muska
 300bbd150028
 300bbd5200ff
 300bbd5a00ff
 300bbd6200ff
 300bbd6a00ff
 300bbd7200ff
 300bbd7a00ff
 300bbd8200ff
 300bbd8a00ff

Skatista personalizado 1
 300bc23c0032
 800bc24c00ff
 800bc24e00ff
 300bc251000f
 800bc25200ff
 800bc25400ff
 300bc257000f
 800bc25800ff
 300bc25b000f

Skatista personalizado 2
 300bc3180032
 800bc32800ff
 800bc32a00ff
 300bc32d000f
 800bc32e00ff
 800bc3300ff
 300bc333000f
 800bc33400ff
 300bc337000f

Skatista personalizado 3
 300bc3f40032
 800bc40400ff
 800bc40600ff
 300bc409000f
 800bc40a00ff
 800bc40c00ff
 300bc40f000f
 800bc41000ff
 300bc413000f
Eric Koston

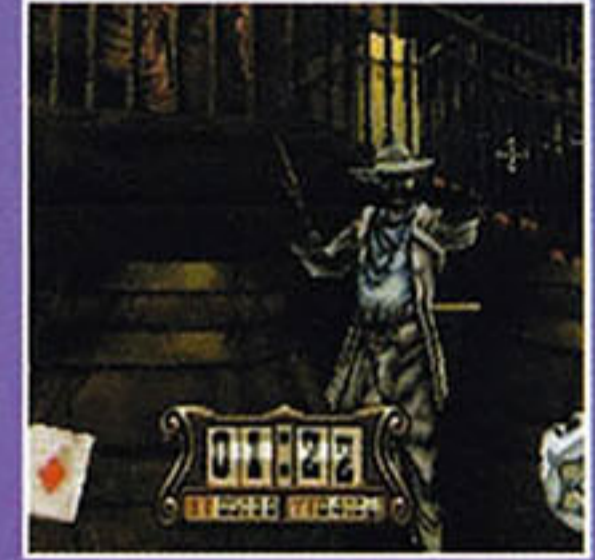
300bba800032
 800bba900ff
 800bba9200ff
 300bba95000f
 800bba9600ff
 800bba9800ff
 300bba9b000f
 800bba9c00ff
 300bba9f000f
Elissa Steamer
 300bbfa80032
 800bbfb800ff
 800bbfba00ff
 300bbfbd000f
 800bbfbd00ff
 800bbfc00ff
 300bbfc3000f
 800bbfc400ff
 300bbfc7000f

Geoff Rowley
 300bbecc0032
 800bbecdc00ff
 800bbede00ff
 300bbe1000f
 800bbe200ff
 800bbe400ff
 300bbe7000f
 800bbe800ff
 300bbeeb000f
Jamie Thomas
 300bc0840032
 800bc09400ff
 800bc09600ff
 300bc099000f
 800bc09a00ff
 800bc09c00ff
 300bc09f000f
 800bc0a00ff
 300bc0a3000f

Kareem Campbell
 300bb8c90028
 300bb90500ff
 300bb90d00ff
 300bb91500ff
 300bb91d00ff
 300bb92500ff
 300bb92d00ff
 300bb93500ff
 300bb93d00ff
Rune Glifberg
 300bb9a40032
 800bb9b400ff
 800bb9b600ff
 300bb9b9000f
 800bb9ba00ff
 800bb9bc00ff
 300bb9bf000f
 800bb9c00ff
 300bb9c3000f
Rodney Mullen
 300bbc380032

800bbc4800ff
 800bbc4a00ff
 300bbc4d000f
 800bbc4e00ff
 800bbc5000ff
 300bbc53000f
 800bbc5400ff
 300bbc57000f
Steve Caballero
 300bb7ec0032
 800bb7fc00ff
 800bb7fe00ff
 300bb801000f
 800bb80200ff
 800bb80400ff
 300bb807000f
 800bb80800ff
 300bb80b000f
Tony Hawk
 300bb7100032
 800bb7200ff
 800bb72200ff
 300bb725000f
 800bb72600ff
 800bb72800ff
 300bb72b000f
 800bb72c00ff

**Continuação:
 GUNFIGHTER: THE
 LEGEND OF JESSE JAMES**



Balas infinitas
 (Sub Game: Target Take Down)
 80184cd40028
Infinitas balas
 (Sub Game: Rolling Rampage)
 801849140036
MUNIÇÃO ILIMITADA
Hanging
 800b84c40005
Mine
 800117fa40005
Saloon
 800e6cc40005
Town
 800b23d40005
Train
 800ee8b40005
NUNCA RECARREGA AS ARMAS:
Hanging
 800b84c80006
Mine
 800117fa80006
Saloon
 800e6cc80006
Town
 800b23d80006
Train
 800ee8b80006
Mais tempo
 (aperte R1)
 d007cd2cf7ff
 8007d14a0e0e
 d007cd2cf7ff
 8007d14e0e0e

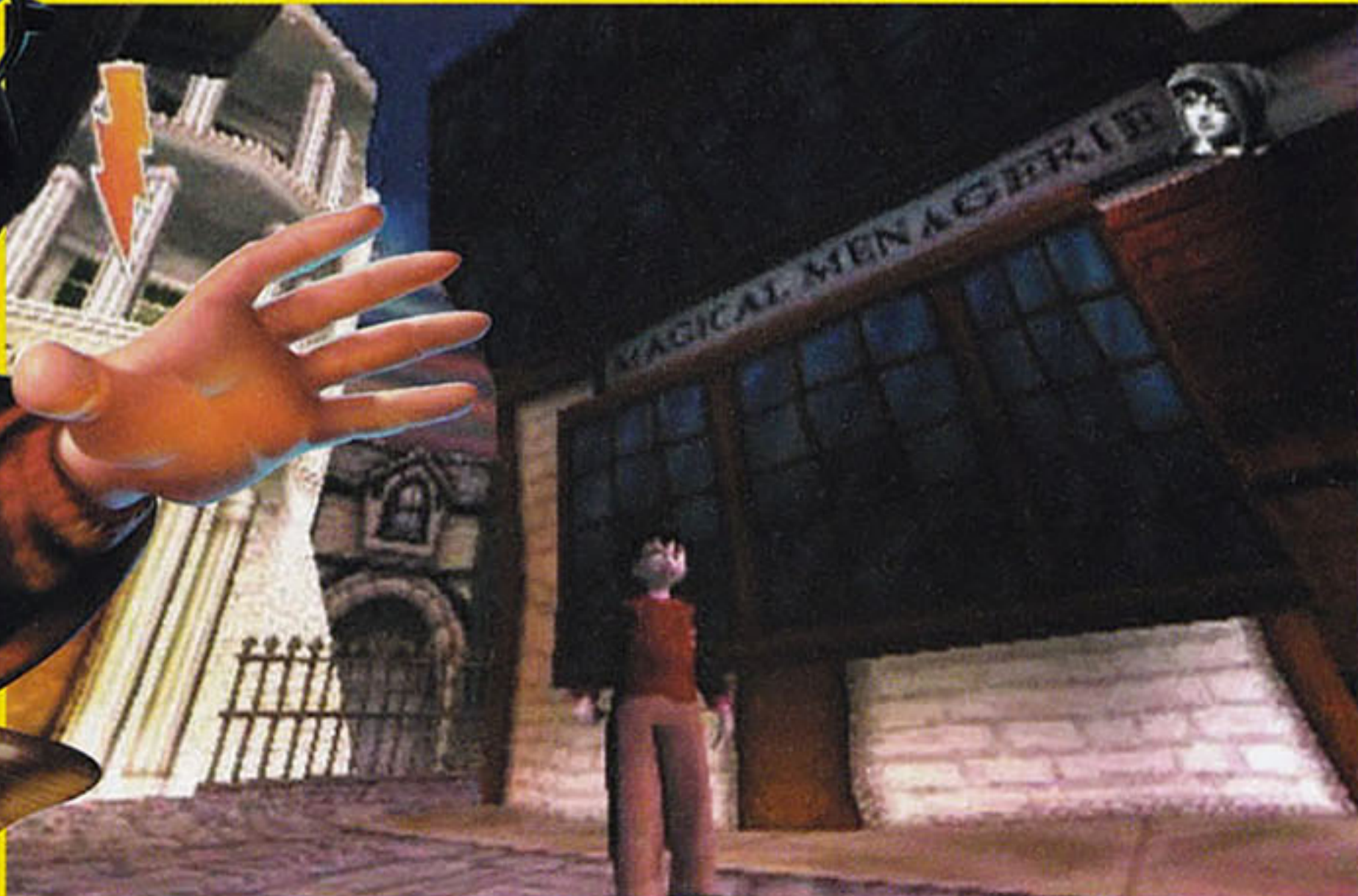
**HARRY POTTER AND THE
 SORCERER'S STONE**

(GameShark 3,4 ou superior)
Todos os feijões azuis
 800827f2000f
Todos os feijões verdes
 800827f60100
Todos os feijões vermelhos
 800827fa0100
Todos os segredos
 3008268500f0
Todos os feijões amarelos
 800827ee000f
Energia ilimitada
 800829648000
Pontuação na mansão
 (aperte L1)
 d0078d0efbff
 800827dc7000
 d0078d0efbff
 800827de003e
Tempo parado
 8007b5380fa0

M&M'S SHELL SHOCKED

(GameShark 3,2 ou superior)
Vidas ilimitadas
 800687380009
 8006873c0009
Máximo de resgates
 (Minis)

Continua...



Harry Potter and the Sorcerer's Stone

**Continuação:
M&M'S SHELL SHOCKED**

8006874203e7
8006874403e7
Máximo de Worth
8003FDDC0063

**MONSTERS, INC.
SCREAM TEAM**

(GameShark 3.2 ou superior)
Todas as medalhas
500009020000 800100f2ffff
Energia ilimitada
(Personagem Mike)
300e00a00005
Energia ilimitada
(Personagem Sulley)
300f510c0005
Vidas ilimitadas
300100a30005

PUTTER GOLF

(GameShark 3.2 ou superior)
Sempre um única tacada
(Jogador 1)
300C6CBA 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 2)
300C6DD6 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 3)
300C6EF2 0001
Sempre um única tacada
(Jogador 4)
300D700E 0001

300bb72f000f
TRUQUES SECRETOS
Os códigos abaixo habilitam o modo Cheat, localizado no menu "options" do game. Portanto, para cada truque carregado, você deverá acessar este menu e ativá-lo para ter as respectivas trapaças.

Modo Lunar
800bca500201
Balanco perfeito
800bca280201
"STUD"
800bca300201
Modo Sim
800bca440201
Modo Skip To Restart
800bca200201
Modo Slow-Nic
800bca3c0201
Smooth
800bca480201
Super Revert
800bca4c0201
Especial sempre ligado
800bca2c0201
Modo cabeçaço
800bca400201
Modo Disco
800bca540201
Modo criança
800bca240201
Level Flip
800bca580201
Modo gordo
800bca340201
Modo esquelético
800bca380201
OUTROS CÓDIGOS
Sempre com medalha de ouro
800c275807d0

O que é GameShark?

O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele, é possível, por exemplo, conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes e conferir o final do game sem nunca ter jogado. Alguns truques vão além disso e seu herói pode até voar, atravessar paredes e outras ações impossíveis de se fazer sem este acessório. Os códigos publicados nesta sessão devem ser adicionados em seu GameShark através da interface gráfica que aparece na tela. Existem vários modelos e tipos de GameShark, por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de modelo para modelo. Todos os truques que separamos são exclusivos para os modelos de GameShark da InterAct. Portanto, se você estiver usando outro modelo similar (Action Replay, Exploder e outros), a maioria dos truques não funcionarão. Para mais detalhes, entre em contato conosco pelo e-mail:

playstation@europamet.com.br.



Play Shop

www.planetgame.com.br

PS2 PlayStation 2
GAMEBOY ADVANCE
Dreamcast
Playstation
X-Box
Nintendo GAME CUBE

Planet Game

Toda linha de Acessórios Fitas e Cd's

Financiamos Seu Video Game

Assistência Técnica Autorizada

Despachamos p/ todo Brasil

(15) 211-3582 / 321-78341
Sorocaba - SP

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

NICK GAME

TEL: 3313 - 3080
nickgame@uol.com.br

VENDA ACESSÓRIOS DESTRAVAMENTO ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

XTREME GAMES

Simplesmente tudo em games

(0xx11) 5052-0513

Somente produtos de 1ª linha

Av. Min. Gabrielde Resende Passos, 462
Moema SP, Capital

www.xtremefun.hpg.com.br

COMPANY GAMES

Confira!



Assistência Técnica

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: (11) 209 - 0481 / 6472 - 1027
Av. Dr. Emílio Ribas, 1509 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 6461- 4194

PLANET GAMES



Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos

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

Compre também
através de nossa
loja virtual!

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

Fone: (11) 6987-2641/6949-5195

www.planetshopping.com.br

Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

1º ANIVERSÁRIO DOS GAMES

PARTECIPA VENHA TROCA LOUÇA

GAME OVER

PlayStation 2

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

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

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

SÓ PLAYSTATION

COMPRA E VENDA

TEL : 6973 4352

e / MAURICIO

Disk Games

- Compra / Venda
- Locação
- Assist. Técnica
- Jogos
- Acessórios
- Brinquedos
- Entrega

Visite nosso site:
www.diskgames.com.br

Entregamos Via Sedex
p/ Todo o Brasil

(19) 3242-0541

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

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

(11) 3038-5098
(falar com Nickolas)

ELETROMÍL

Consertos e orçamentos de
videogame feitos na hora

Trocamos fitas, aparelhos e
CDs de videogame

Vendemos e trocamos
aparelhos de videogame



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

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

NIKAS GAMES

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



Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0xx11) 3975-2123

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

LASER Games

Compra e Venda / Troca e Financia

Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos

Playstation 2
PSone
Nintendo 64
Game Boy Color
Saturno
Super Nes
Dreamcast

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex
Rua Com. Afonso Kherlakian,
nº79, Loja 9

Tel:
(11) 227-7573




Sedex para todo o Brasil

Dragoon Games

- TUDO EM VÍDEO-GAMES
- FINANCIAMOS ATÉ 6 VEZES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- DESTRAVAMOS PLAY 2
- 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



JCB Games

MultiGAMES

"O MUNDO DOS GAMES"

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



Compra Venda Troca e Locações

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



Tim Games

Assistência Técnica Especializada
Componentes Eletrônicos em Geral



Abrimos aos Domingos

Sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323 - 4º Andar - Loja 418 - B
Mercado - São Paulo - Fone/Fax: 3311-7918
CNPJ 04.590.836/0001-44 INSC. EST. 116.204.223.117

FRATELLO GAMES

Assistência Técnica Especializada

- Desbloqueio,
- Transcodificação,
- Consertos em Geral,
- Orçamento feito na hora,
- Componentes para Consertos,
- Acessórios em Geral,
- Venda - Troca - Compra

Facilitamos o Pagto
Atendemos via
Sedex p/ todo o BRASIL

Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax: (11) 3224-9418

Loja 2
Rua Sta. Ifigênia 304
Box 1 - Fone: 222-9755
Centro - São Paulo
CEP 01207-001



Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

Aceitamos o seu Game Usado na Troca de um NOVO

Avaliação na hora e entra como parte de Pgto.

AGORA EM 8 ENDEREÇOS EM S.PAULO

Ipiranga - Fone : 6914-6640
Shop.Center Norte - F. 6251-0976
Shop. Ibirapuera - F. 5042-2200
Shop. Aricanduva - F. 6721-1999

Facilitamos em até **10 X**
Crédito sujeito a aprovação

VI. Mariana - F. : 5572-7868
Shop. Eldorado - F. 3814-4888
Shop.Frei Caneca - F. 3472-2322

BREVE Shopping Metrô Tatuapé

www.uzgames.com.br



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@europenet.com.br
(falar com Nickolas)

FINAL FANTASY X: A SAGA CONTINUA NO PLAYSTATION 2.

PLAYSTATION 2



3x R\$ 499,67
OU EM 12x R\$ 150,00

FINAL FANTASY X



3x R\$ 73,00
OU EM 12x R\$ 22,00

O MAIS ESPERADO JOGO PARA PLAYSTATION 2

SEQUÊNCIA DE FINAL FANTASY VIII

TIDUS ENFRENTA SEU MAIOR DESAFIO E O DESTINO DO MUNDO ESTÁ NAS SUAS MÃOS.



CONTROLLER PS2
3x R\$ 46,34

METAL GEAR SOLID 2



3x R\$ 79,67
OU EM 12x R\$ 24,00

SILENT HILL 2



GRAN TURISMO 3



TEKKEN TAG TOURNAMENT



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



CARTÃO DE MEMÓRIA PS2
3x R\$ 46,34

GRAND THEFT AUTO 3



3x R\$ 73,00
OU EM 12x R\$ 22,00
CADA

FIFA 2002



ACE COMBAT 4



PLAYSTATION



3x R\$ 176,34
OU EM 12x R\$ 53,00



CONTROLLER PS1
3x R\$ 36,34



CARTÃO DE MEMÓRIA PS1
3x R\$ 23,00

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



3x R\$ 66,34
OU EM 12x R\$ 20,00
CADA

FINAL FANTASY IX



ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/sony

(11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO
PX21A

Valores em Reais são referências, calculados com base na cotação do dólar turismo norte-americano de 20/11/02 a taxa de R\$ 2,59 - sujeitos à variação pelo câmbio na data de compra - juros de 2,9% ao mês. Preços válidos até 31/01/02 ou enquanto durarem os estoques. Jogos compatíveis com consoles americanos. Consoles lançados no sistema NTSC.

SONY



potência máxima sob seu controle



MHC-DX80 6600W P.M.P.O.
200Wx2 + 100Wx2 R.M.S.



Entrada Game Sync



Game Sync
Sinta o impacto sonoro de uma partida de vídeo game com o Novo Mini System Sony, com entrada frontal exclusiva!

Nova Linha Mini System Sony



MHC-DX10B
1100W P.M.P.O.
50Wx2 R.M.S.



MHC-DX20
1300W P.M.P.O.
60Wx2 R.M.S.



MHC-DX30
2600W P.M.P.O.
120Wx2 R.M.S.



MHC-DX50
3100W P.M.P.O.
140Wx2 R.M.S.



MHC-DX70
4400W P.M.P.O.
200Wx2 R.M.S.



MHC-DX90
6600W P.M.P.O.
300Wx2 R.M.S.

Os modelos MHC-DX10B e MHC-DX90 não apresentam a função Game Sync.

A Sony do Brasil não produz, importa ou comercializa o Playstation 1 e/ou 2 no Brasil. A foto deste anúncio é ilustrativa.



packprint.com



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 lelker

Revista: Douglas lelker

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

