

WINNING ELEVEN 5:
FINAL EVOLUTION

Exclusivo. Os melhores dribles
e as dicas para humilhar seus
amigos no futebol do PS2

PROMOÇÃO:

Pare de sonhar com o PlayStation 2. Aqui ele vira
realidade. Basta ser criativo para ganhar o seu

www.europenet.com.br



1415

DICAS & TRUQUES

Ano 4 - Nº 40 Brasil R\$ 4,90 Europa € 2,50

DETONADO
PS2

Detonados na raça

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY

Todas as 30 fases e os desafios mais
cabeludos explicados em detalhes.
Você vai debulhar 100% do game

DETONADO
PS2

FATAL FRAME

Detonamos este polêmico game, que
quase foi proibido. Aqui, guia dos
fantasmas, mapas e quebra-cabeças

DETONADO
PS1

MONSTROS S.A.

Você vai ganhar no grito! Conheça
a localização das moedas e o que
fazer para conquistar as medalhas

Dicas Inéditas

PS1: VIP ● Peter Pan

● 3Xtreme ● Mortal Kombat 4

PS2: Star Wars: Jedi Starfighter

● Virtua Fighter 4

● State Of Emergency

Os fatalities voltaram!

MORTAL KOMBAT 5

Veja em primeira mão
fotos exclusivas, a lista
dos lutadores e os novos
golpes do mais realista
MK de todos os tempos

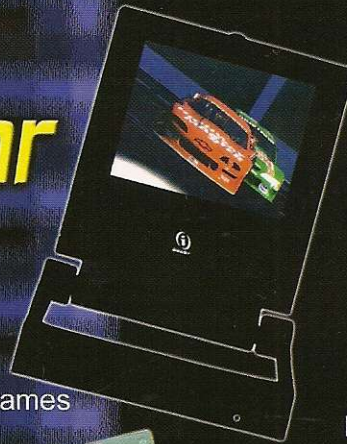
Dicas & Truques para
PlayStation 2



Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

PARCELAMOS EM ATÉ 6 VEZES

Tela de LCD compatível com GameCube e outros Video Games



RFU Adapter

NINTENDO GAMECUBE
ACESSORIOS



Extension Cable



S-Video Cable

Flash Memory Card 8Mb



GameShark Advanced

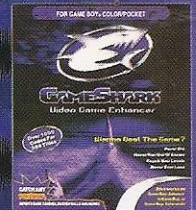
GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

ACESSORIOS



Power Pad Controller



GameShark Color



Shark Light



Glow Guard

XBOX



S-Video Cable



Blue Thunder Racing Wheel



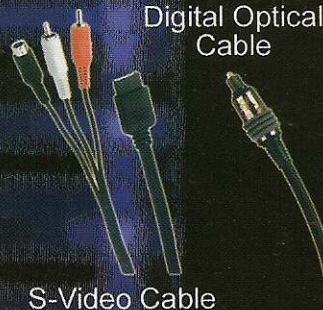
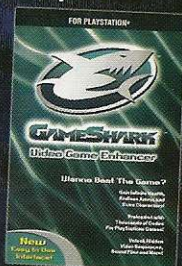
Link Cable

PlayStation PlayStation 2

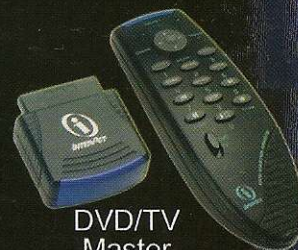


GameShark2 c/ DVD Libera o DVD do PS2

GameShark Playstation



S-Video Cable



DVD/TV Master Remote

Component Video Cable





The Legend of Zelda, Majora's Mask



Tony Hawk 2



Pokemon Stadium

GAME BOY ADVANCE



Super Street Fighter 2



Mario Kart Super Circuit



Harry Potter e a Pedra Filosofal

PlayStation

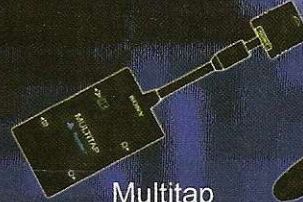


Alone in the Dark



Playstation com Monitor

PlayStation 2



Multitap



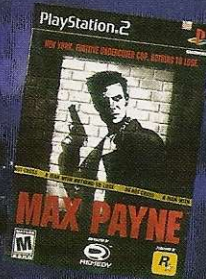
Grandia



Final Fantasy Chronicles



The King of Fighters 99



Max Payne



Grandia 2



Metal Gear Solid 2

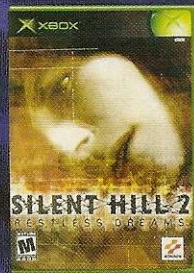


Final Fantasy X

XBOX



Odd World



Silent Hill 2



Shrek



Night Caster

Formas de Pagamento:

- PARCELAMOS EM ATÉ 6X
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO



games

(11) 6236-1157

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy
Despachamos para todo o Brasil via sedex.

Resultado da Promoção Anterior

Resultado da Promoção PlayStation 3

A promoção da edição número 38 contou com a participação de 4.351 leitores. Na promoção 1, um leitor foi premiado por ter feito uma frase criativa dizendo o que o PlayStation 3, o console que a Sony promete lançar em 2005, será capaz de fazer. Já na promoção 2, três leitores foram premiados por terem enviado um desenho criativo e ousado do PlayStation 3. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Roberto Araújo, Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Christiane Fenyö, Welby Dantas, Karina Shiramata e José Junior.

DESENHOS



1º lugar

Douglas de Jesus Chaves
Belo Horizonte/MG

Prêmio: Uma pistola GunCon 2, um jogo Time Crisis 2 e um controle analógico original



2º lugar

Pétola de Cássia Veras Sousa
São Paulo/SP

Prêmio: Uma pistola GunCon 2 e um jogo Time Crisis 2



3º lugar

Leonardo Antonio Pertuzzatti
Balneário Camboriú/SC

Prêmio: Um controle analógico original

FRASE

O QUE O PLAYSTATION 3, O CONSOLE QUE A SONY PRETENDE LANÇAR EM 2005, SERÁ CAPAZ DE FAZER?

Marconi C. dos Santos - São Paulo/SP

Frase: Será capaz de me dar um PlayStation 2.

Prêmio: Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Promoção COM M

Promoção 1

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase criativa com até 11 palavras contando como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2. A frase mais ousada e divertida será premiada com um PS2.



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 junho (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 11 palavras contando como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2.
- 4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase ou desenho. Você pode enviar mais de um cupom no mesmo envelope.
- 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

Mortal Kombat

Promoção 2

Faça um desenho criativo usando os lutadores da série Mortal Kombat. O trabalho mais original será premiado. Use papel tamanho A4 ou sulfite. Não há limite de idade para esta promoção



1º lugar

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecurável.

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.

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 42, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2002. Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

10 - Não é obrigatório comprar a Revista Dicas & Truques para PlayStation para participar da promoção. Os participantes que quiserem podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.

11 - O envio do cupom para a Editora Europa implica na total concordância com os termos deste regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de junho de 2002, junto com desenho dos lutadores da série Mortal Kombat. Use uma folha sulfite ou A4.

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

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de junho de 2002.

Nome: _____ Idade: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____
Cep: _____ Fone: () _____
e-mail: _____ Jogo Preferido: _____
Como será o novo Mortal Kombat 5, que será lançado para PS2? (11 palavras)

PlayStation



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Redação

Diretor Editorial: Roberto Araújo

Redator-chefe: Luiz Siqueira

Editores-assistentes: Christiane Fenyó

Redator: Julio Weccchi

Chefe de Arte: Welby Dantas

Assistente de Arte: Karina Shiramata

Revisão de Texto: Letícia Bueno

Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766

Colaboraram nesta edição: Adriano Severo; José Jr.; Alexandre Jubran

(capa); Anderson de Albuquerque; Humberto Martinez; Leonardo Nelli;

Vladimir Bacalcoia; Marcio Fernando de Lima; Rodrigo Galan e Rodolfo Mello

Euroimagem: Valério Romahn

Internet: Luiz Siqueira (Web Editor) e Cassio Narciso (Web Master)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro

Propaganda: Ivan Volpi

Publicidade São Paulo

Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado

Gerente de produto: Maurício Dias (r. 5093)

Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092),

Elisângela Xavier (r. 5091) e Nickolas Suzuki (r. 5098)

Publicidade Outras Praças

Brasília (0xx61) 326-0205 - 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: 00xx1 (415) 249-1620; Fax: 00xx1 (415) 249-1630

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

Cecília Tomazelli (Gerente); Fabiana Lopes (Coordenadora);

Carla Dantas; Elisângela Tokashiki; 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.europ Janet.com.br

E-mail atendimento@europ Janet.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: Gráfica Globo Cochrane

ANER - Somos Filiação à ANER - Associação Nacional dos Editores de Revistas

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

À galera

Tem alguns jogos que acabam fazendo parte da vida da gente. É um pouco difícil explicar o porquê. As vezes porque foi aquele que ganhamos junto com o console, outras porque foi o primeiro realmente legal em que botamos a mão, ou ainda porque lembra uma turma ou uma época da vida. Acredito que Mortal Kombat esteja para mim nesta última categoria.

Lembro-me que no início da década de 90, muito antes do PlayStation ter sido inventado, que a grande rixa era entre o Street Fighter e o Mortal Kombat. Os aficionados de um ou de outro só faltavam trocar mais porradas que os lutadores para defender o seu favorito. Os mais espertos se divertiam com os dois e estes eram os que tinham as melhores opiniões.

Pensei tudo isso numa fração de tempo quando o redator-chefe da sua PlayStation, o Luiz Siqueira, me mostrou a reportagem sobre o MK 5. Como os jogos mudaram de uma época para outra. Se você está chegando agora ao PlayStation, vai achar o realismo do jogo a coisa mais natural do mundo. Afinal não viu nada antes. Mas quem vem acompanhando o desenvolvimento dos jogos, realmente baba com tanto realismo e efeitos em três dimensões.

Este entusiasmo não foi só meu. Foi só puxar o assunto que a redação parou (na verdade a galera não precisa de muito para dar uma "matadinha" no trabalho - mesmo que este trabalho seja jogar) e cada um começou a contar de seu favorito. Mesmo porque a equipe havia acabado de editar a edição extra Almanaque das Dicas e Truques para PlayStation, com nada menos que 7.135 dicas de 510 jogos entre PS1 e PS2, e todo mundo estava com a memória bem fresca sobre os jogos.

Se você ainda não comprou este Almanaque que já chegou às bancas, não sabe o que está perdendo. É só dica boa e testada. Nada de GameShark nem golpes. Como são 510 jogos, é quase certo que aquele jogo que você esqueceu na gaveta pode ser redescoberto e você vai se divertir muito com ele de novo.

Mas nossa missão é esta mesma. Ajudar você a tirar o máximo proveito de seu PS. Pode ser com jogos do passado ou com as informações mais quentes dos jogos que estarão em breve na sua tela. Pode ser até que este jogo que você vai curtir agora venha a se tornar o jogo de sua vida. E, no futuro, você vai se lembrar dele com muitas saudades.

Roberto Araújo
araujo@europ Janet.com.br

Índice

| | | | | |
|----|------------------------------------|--|---------------------------------|----|
| 8 | CARTAS |  | VIRTUA FIGHTER 4 | 42 |
| 10 | NEWSTATION |  | PETER PAN: RETURN TO NEVER LAND | 46 |
| 14 | PREVIEW |  | VIP | 47 |
| 18 | MORTAL KOMBAT 5 |  | SUPERTESTE COLOR GAME SCREEN | 48 |
| 20 | MORTAL KOMBAT: A SÉRIE |  | ACESSÓRIOS | 50 |
| 24 | MAXIMO: GHOSTS TO GLORY – DETONADO |  | MONSTROS SA. DETONADO | 52 |
| 32 | WINNING ELEVEN 5: FINAL EVOLUTION |  | DICAS | 52 |
| 36 | FATAL FRAME (ZERO) DETONADO |  | GAMESHARK | 60 |



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@europanet.com.br



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



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

Visite nosso site: www.europanet.com.br

Fala Galera!

Está precisando de uma forcinha para terminar um jogo? Então envie sua dúvida para a nossa redação. Nós resolvemos qualquer questão



Necessidade de correr

Existe algum código especial que libera todos os carros secretos do jogo Need For Speed 3: Hot Pursuit?..

Jean Murilo Gazito – Casa Branca/SP

■ Sim, existe um truque muito simples para este clássico. Coloque a senha SPOILT no lugar do seu nome e confira as novas máquinas que aparecem na tela. Já para liberar cada um dos carros secretos separadamente, use as senhas: 1JAGX (Jaguar XJR-15), AMGMRC (Mercedes Benz CLK GTR) e ROCKET (El Niño Supercar).

Cards de Digimon

Olá pessoal! Preciso dos truques de GameShark para o jogo Digimon Digital Card Battle, como HP infinito. Vocês podem me ajudar?

Rafael Thiago Balasse
Piracicaba/SP

■ Agora ficou muito fácil. Coloque estes códigos em seu GameShark (versão 3.3 ou superior) e carregue o HP de cada jogador usando o botão ■.

Primeiro jogador (1P)

d01dde927ff
800b3ed4270f

Segundo jogador (2P)

d01dde927ff
800cf994270f

Homem-aranha 2

Eu preciso urgente dos passwords para o jogo Spider-Man 2, do PlayStation 1.

Leandro dos Santos Antônio – Santa Bárbara D'Oeste/SP

■ Separamos os melhores códigos para você apavorar os inimigos. Use as senhas abaixo na tela de "Cheats":

Seleção de fases: NONJYMNT

Vidas ilimitadas: SUPERGOD

Todas as galerias: DRKROOM

Combate mortal

Como faço para destravar o menu secreto de Mortal Kombat Trilogy?

Rogério dos Santos – Rio de Janeiro/RJ



Digimon Digital Card Battle

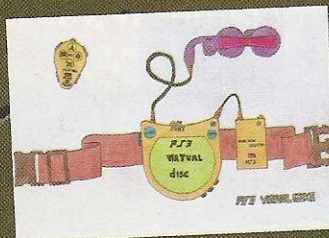
mural



Gilberto Ribotta Júnior
São Roque – SP



Benedito Dimas dos Santos
São José dos Campos – SP

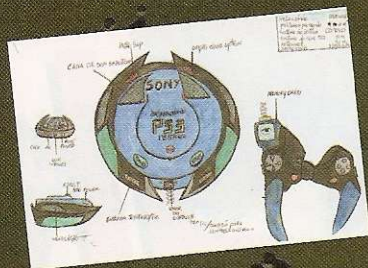


Gleison Vinícius de Barros Moura
Contagem – MG



Viviane Machado Ferreira
Brasília – DF

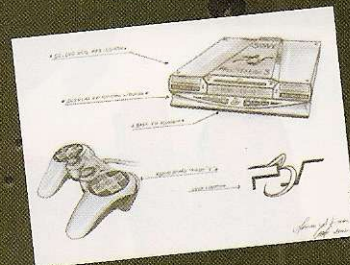
mural



Andrei Rafael Galkowski
São Bento do Sul – SC



Leandro Maziero
Ribeirão Pires – SP



Marcos Araújo de Lima
Niterói – RJ



X-Men Vs. Street Fighter

■ No menu de opções, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ até a tela tremer. Selecione a frase que aparece e confira as novas opções: fatalities com um botão, recuperação de energia, danos normais para os chefes, baixos danos, etc..

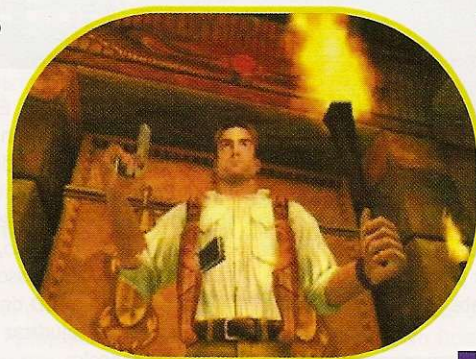
Múmia fácil

Fala galera! Preciso dos truques para o jogo The Mummy. Vocês podem me dar uma forcinha?

Kleber Moreira Dantas – Diadema/SP

■ É claro que podemos ajudá-lo. Para deixar o seu herói com energia ilimitada, pause o game e entre na opção "Quit". Feito isso, acesse "Replay level" e em entre no menu "Bonus game modes". Agora, aperte ▲, ✕, ●, ●, ■, ✕, ▲, ■.

Já para ter vida infinita, repita o procedimento descrito anteriormente, porém usando esta outra sequência de botões: ●, ●, ▲, ●, ✕, ■, ■, ✕.



The Mummy

Mutantes e lutadores

Oi! Tudo bem? Eu quero um favorzinho de vocês: os códigos de GameShark que tornam os guerreiros de X-Men Vs. Street Fighter invencíveis.

Nelson Alves Costa Filho – São Paulo/SP

■ Agora seus inimigos não terão nenhuma chance contra você. Anote os truques que deixam seus lutadores com energia ilimitada e divirta-se (GameShark 3.2 ou superior).

Primeiro jogador (1P)

80042c340090

80042c3c0090

Segundo jogador (2P)

80042f7c0090

80042f840090

Luta livre no PS1

E aí galera? Publiquem as dicas de WWF Wrestlemania. Eu gosto muito deste game.

Bruno Moraes Dorte – Aarão Reis/MG

■ Confira os melhores truques para detonar facilmente todos os adversários. É só pausar o jogo e entrar com os seguintes comandos:

CPU fácil: ✕, ▲, R2, ▲, ✕

Invencível: ✕, ▲, R2, ↑

Duas vezes mais poderoso:

✕, ▲, L2, →

Vampiros e aberrações

Por favor me ajudem! Publiquem os truques de GameShark para o jogo

Countdown Vampires.

Antonio Luiz Novozik – Betim/MG

■ Agora ficou fácil! Coloque estes números malucos em seu GameShark e deixe os inimigos pirados.

Muito dinheiro

800B3F38270F

Sem tempo

800CEB980017

Energia ilimitada

800B3F2E0064



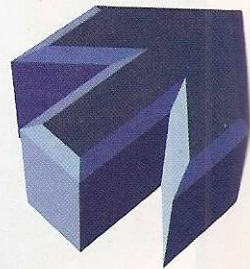
X-Men Vs. Street Fighter

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@europanel.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. Visite nosso site na Internet:
www.europanel.com.br/playstation

News Stati

Não tem pra mais ninguém! Aqui você confere as notícias que estão agitando o mundo PlayStation e as novidades do PS1 e PS2



Winning Eleven Rio/SP

10

Os pirateiros não tomam jeito mesmo. Mês sim mês não surge uma nova versão modificada de Winning Eleven. A última "novidade" é Winning Eleven: Torneio Rio-São Paulo, uma alteração ousada do atual Winning Eleven 2000 World Soccer, jogo de futebol produzido pela Konami e exclusivo para o PlayStation 1.

Além dos menus traduzidos e explicações em português, este game traz algumas telas personalizadas e uma trilha sonora de abertura bem diferente da dos outros jogos modificados. Assim que o menu principal é carregado, o hino de alguns times – o do Corinthians, por

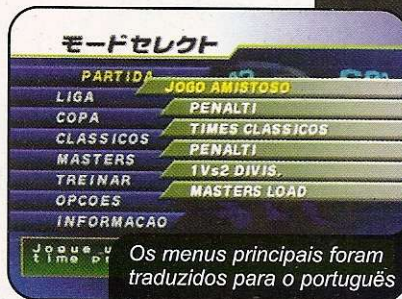
exemplo – é executado.

Apesar de se chamar Torneio Rio-São Paulo, o game apresenta os principais times brasileiros com escalações e uniformes do ano passado. Alguns jogadores tiveram até os cabelos e rostos

personalizados. É sem dúvida nenhuma o Winning Eleven mais "modificado" já lançado.

Entretanto, o game apresenta vários problemas. Se você deixar a tela de apresentação rodando, por exemplo, o título trava. Além disso, o game é gravado em um CD de baixa qualidade, o que pode prejudicar o funcionamento do seu console.

Esta versão "Rio-São Paulo" traz os principais clubes brasileiros



Os menus principais foram traduzidos para o português



ON

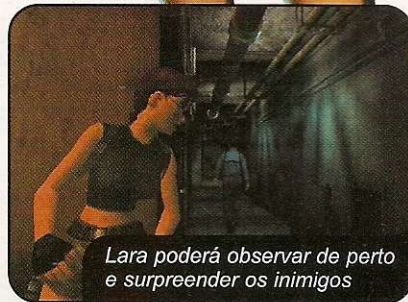


Tomb Raider 6



O sexto jogo de Lara Croft mudou de nome e já tem data marcada para estreiar. Lara Croft Tomb Raider: The Angels of Darkness, que tinha o título provisório de Tomb Raider: The Next Generation, será lançado em novembro tanto para PS2 quanto para PC. Além da tradicional – e excelente – jogabilidade, esta nova versão promete trazer ingredientes inéditos.

Desta vez, a senhorita Croft poderá escolher diferentes caminhos, interagir com os personagens e surpreender os inimigos. E tudo isso com um visual ainda mais realista e gráficos parecidos com os de Metal Gear Solid 2.



Lara poderá observar de perto e surpreender os inimigos

Sorriso até as orelhas

Ele sorriu tanto que até passou mal. O ganhador Felipe Bonassa Alexandre, de São Paulo, foi um



Felipe foi um dos vencedores da promoção da edição 36

dos quatro felizardos da promoção "PlayStation 2 em Dose Dupla", da edição 36. Felipe ficou em segundo lugar na promoção de frases e ganhou um PS2. A promoção pedia que os leitores mandassem uma frase criativa contando o que fariam para ganhar um PS2 se fossem um herói dos games. Ele respondeu: "Faria surdo ouvir, mudo falar e minha mãe emagrecer". Felipe veio pessoalmente buscar o prêmio e conheceu a equipe da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Ele disse que foi um dos dias mais felizes de sua vida. E você? O que está esperando para participar da promoção?



OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO



- 1** Final Fantasy VII
Square **3**
- 2** Final Fantasy IX
Square **2**
- 3** Final Fantasy VIII
Square **1**
- 4** Final Fantasy Tactics
Square **4**
- 5** Chrono Cross
Square **6**
- 6** Resident Evil III: Nemesis
Capcom *
- 7** Legend of Dragoon
Sony **9**
- 8** Dragon Warrior VII
Enix **5**
- 9** MegaMan X6
Capcom **8**
- 10** Xenogears
Square **10**

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

Fonte: GameFaqs.com

OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

Confira a lista dos 10 jogos mais procurados no mundo.



1º

Final Fantasy 10 Square

| Ranking | Jogo | Produtor |
|---------|------------------------------|-----------------|
| 2 | Grand Theft Auto 3 | Rockstar Games |
| 3 | Metal Gear Solid 2 | Konami |
| 4 | Virtua Fighter 4 | Sega |
| 5 | Legacy of Kain: Blood Omen 2 | Eidos |
| 6 | Dynasty Warriors 3 | Koei |
| 7 | 007: Agent Under Fire | Electronic Arts |
| 8 | WWF SmackDown! | THQ |
| 9 | Gran Turismo 3 A-Spec | Sony |
| 10 | Devil May Cry | Capcom |

Fonte GameFaqs.com

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS1 e PS2

| TÍTULO/LANÇAMENTO | CONSOLE | TIPO |
|------------------------------------|---------|------------|
| ABRIL | | |
| Spider-Man: The Movie | PS2 | Ação |
| Headhunter | PS2 | Ação |
| MAIO | | |
| Downforce | PS2 | Ação |
| Freekstyle | PS2 | Corrida |
| Lethal Skies | PS2 | Simulação |
| JUNHO | | |
| Conflict Zone | PS2 | Ação |
| Legion: Legend of Excalibur | PS2 | Estratégia |
| JULHO | | |
| E.T. & The Cosmic Garden | PS2 | Aventura |
| Men In Black 2: Alien Escape | PS2 | Tiro |
| 1º SEMESTRE | | |
| Hitman | PS2 | Ação |
| Fireblade | PS2 | Ação |
| Scooby-Doo | PS2 | Ação |
| Dead to Rights | PS2 | Ação |
| Cubix: Robots For Everyone | PS2 | Ação |
| BloodRayne | PS2 | Ação |
| Jurassic Park: Project Genesis | PS2 | Ação |
| Blade 2 | PS2 | Ação |
| Reign of Fire BAM! | PS2 | Ação |
| BattleBots | PS2 | Ação |
| Robin Hood: Defender of the Crown | PS2 | Ação |
| Superman: Shadow of Apokolips | PS2 | Ação |
| Medabots | PS2 | Ação |
| Charlie's Angels | PS2 | Ação |
| Dropship: United Peace Force | PS2 | Ação |
| Mission: Impossible 2 | PS2 | Ação |
| Onimusha 2 | PS2 | Ação |
| Monster Jam Maximum Destruction | PS2 | Ação |
| Indiana Jones | PS2 | Aventura |
| Fear Effect | PS2 | Aventura |
| Malice | PS2 | Aventura |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | PS2 | Aventura |
| The Thing | PS2 | Aventura |
| Dragon's Lair 3D | PS2 | Aventura |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | PS2 | Corrida |
| MX 2003 Featuring Ricky Carmichael | PS2 | Corrida |
| Hot Wheels | PS2 | Corrida |
| Colin McRae Rally 3 | PS2 | Corrida |
| Race of Champions | PS2 | Corrida |
| Dance Dance Revolution Konamix | PS1 | Dança |
| Chris Edwards Aggressive Inline | PS2 | Esporte |
| Gravity Games Bike: Street | PS2 | Esporte |
| Power Pro Tennis | PS2 | Esporte |
| College Basketball 2K2 | PS2 | Esporte |
| NBX | PS2 | Esporte |
| Dave Mirra Freestyle BMX 3 | PS2 | Esporte |
| David Beckham Soccer | PS2 | Esporte |
| Capcom Vs. SNK Pro | PS1 | Luta |
| X-Men: Next Dimension | PS2 | Luta |
| Tekken 4 | PS2 | Luta |
| Pride FC | PS2 | Luta |
| Mad Maestro | PS2 | Música |
| Britney's Dance Beat | PS2 | Música |
| Vexx | PS2 | Plataforma |
| Legia 2: Duel Saga | PS2 | RPG |
| Black and White Next Generation | PS2 | RPG |
| Final Fantasy 11 | PS2 | RPG |
| Skies of Arcadia | PS2 | RPG |
| Kingdom Hearts | PS2 | RPG |
| Summoner 2 | PS2 | RPG |
| TimeSplitters 2 | PS2 | Tiro |

E3 2002

Registration
Show Highlights
Conference Program
Current Exhibitors
Sponsors
Media Center
FAQ
Exhibitors Only
VIP Retailers
Travel

Search:

Spotlight On:
Wireless games rule! Conference Program schedules three sessions to address the latest developments in wireless content, technology, and business models. Don't delay. Registration ends April 12th.

CONFERENCE MAY 21-23
EXPOSITION MAY 22-24
2002
LOS ANGELES CONVENTION CENTER

Owned and operated by:
Interactive Digital Software Association
E3 is a trade event and is not open to the general public. No one under 21 will be admitted (including infants).
Privacy Policy

ZIFF DAVIS MEDIA GAME GROUP
Where Industry News Happens

A E3 começará no dia 21 de maio e contará com muitas novidades

A maior feira de videogames do mundo já tem data marcada. A E3, Electronic Entertainment Expo, vai rolar em maio, entre os dias 21 e 24. Para quem nunca ouviu falar na feira, ela acontece todos os anos em Los Angeles, nos Estados Unidos, e surpreende o mundo com novos games, acessórios e equipamentos de entretenimento.

Desta vez, as gigantes Sony, Microsoft e Nintendo estarão pela primeira vez lado a lado disputando a atenção do público com seus consoles. Aguarde as próximas edições para conferir tudo o que vai rolar na feira. Para mais detalhes sobre o evento, consulte o endereço www.e3expo.com.

PS2 bem mais barato

Confira abaixo as principais lojas e as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas no início de abril e são

referentes ao pagamento à vista do PS2 americano com um controle original. Os valores podem variar conforme a cotação do dólar e algumas

lojas facilitam o pagamento. Caso a sua loja não esteja nesta lista, entre em contato conosco pelo telefone (0xx11) 3038-5086.



| Loja | Telefone | Preço (R\$) |
|------------------|-------------------|---------------|
| Nick Game: | (0xx11) 3313-3080 | 950,00 |
| Podium Games: | (0xx11) 3277-0751 | 970,00 |
| Pássaro's Games: | (0xx11) 229-8334 | 980,00 |
| Bits Games: | (0xx31) 3271-9537 | 980,00 |
| Netunia: | (0xx11) 3825-7600 | 990,00 |
| Alpha Games: | (0xx31) 3274-2988 | 999,00 |
| Nika's Games: | (0xx11) 3975-2737 | 1.050,00 |
| Porão Games: | (0xx15) 282-1813 | 1.099,00 |
| Disk Games: | (0xx19) 3242-0541 | 1.099,00 |
| Planet Game: | (0xx15) 211-3582 | 1.100,00 |
| Tilt's: | (0xx11) 6191-3000 | 1.100,00 |
| Trop Games: | (0xx19) 3272-4943 | 1.100,00 |
| Virtual Games: | (0xx43) 321-7879 | 1.150,00 |
| Point Games: | (0xx19) 3232-5488 | 1.150,00 (2x) |
| Games Station: | (0xx13) 3273-2579 | 1.190,00 |

| Loja | Telefone | Preço (R\$) |
|-----------------------|--------------------|------------------|
| World Games: | (0xx15) 234-1584 | 1.200,00 (3x) |
| Crazy Games: | (0xx11) 578-6353 | 1.210,00 (3x) |
| Wave Games: | (0xx11) 5541- 8066 | 1.250,00 (2x/3x) |
| Game Over: | (0xx11) 3992-2350 | 1.250,00* |
| Alô Games: | (0xx11) 3935-5043 | 1.250,00* |
| Dragoon Games: | (0xx11) 3846-4375 | 1.290,00* |
| Fong Games: | (0xx11) 3265-7075 | 1.290,00 (5x) |
| Metrópole Games: | (0xx11) 3328-6823 | 1.300,00* |
| Star Presentes: | (0xx11) 3255-3457 | 1.300,00 (3x) |
| U/Z Games: | (0xx11) 6914-6640 | 1.399,00 (4x) |
| Eros Games: | (0xx15) 521-4083 | 1.400,00 |
| Video Game Center: | (0xx21) 2567-1818 | 1.460,00 (3x) |
| Brinquedos Laura: | (0xx11) 251-2818 | 1.490,00 (5x) |
| Super Games Brasília: | (0xx61) 242-9282 | 1.499,00* |
| CasCell: | (0xx13) 3361-8383 | 1.700,00* |

* Console modificado Fonte: As próprias lojas

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

Peça já a sua previsão de lançamento!



PS one



PlayStation 2

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



CONSULTE formas de pagamento!
aceitamos todos cartões de crédito.



ou Financiamos em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

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

TELEVENDAS

Fone: (11) **3825 7600**

Fax: (11) **3825 7653**

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

PREVIEW

Conheça alguns jogos que dentro de pouco tempo vão estar apavorando no mundo PlayStation. Tem games tanto para o PlayStation 1 quanto para o PlayStation 2

Soul Calibur 2

O segundo episódio do game está chegando com mais arenas e duelos



Atenção guerreiros e lutadores de plantão. Depois de apavorar no console Dreamcast, da Sega, Soul Calibur está prestes a invadir o PS2 e os arcades. Batizado de Soul Calibur 2, o segundo episódio da série já está sendo finalizado pela Namco e promete ser um dos melhores títulos de luta.

O game terá a mesma jogabilidade do título anterior e deve arrasar com

novos recursos. Para quem não conhece, este novo jogo será muito parecido com o clássico Toshinden Battle Arena, porém terá visual melhorado e combos alucinantes.

Inicialmente serão sete os personagens disponíveis na tela de seleção: Asteroth, Nightmare, Mitsurugi, Taki, Sophitia, Ivy e Yunsung. Mas no decorrer do jogo, outros personagens são liberados de acordo com o seu desempenho nas lutas.

Você deverá escolher um destes lutadores e encarar outros que serão controlados pelo computador ou por um amigo. Vence quem conseguir detonar o adversário em dois rounds. Soul Calibur 2 deve ser lançado no final deste ano.

Ficha Técnica

Produtor: Namco

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

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

Plataforma
PS2



Dance Dance Revolution Konamix

A Konami está preparando um novo DDR para o PlayStation 1



As 52 músicas serão tiradas das versões anteriores



O modo Special Workout exige que o jogador use as mãos para dançar



Esta promete ser a melhor versão da série DDR

Se você achou que Dance Dance Revolution 5th Mix era o último jogo de dança para PS1, pode começar a comemorar. A produtora Konami está trabalhando em um novo game que promete balançar ainda mais o seu esqueleto. Dance Dance Revolution Konamix será uma versão exclusiva para PlayStation 1 e promete arrasar.

Ao todo serão 52 músicas retiradas das versões anteriores do jogo. A diferença é que agora elas serão remixadas ou ganharão novas batidas. E além dos já conhecidos modos Arcade e

Diet, o game apresentará um novo estilo: o Special Workout. Neste modo, além de ser ágil com os pés, o jogador precisará usar as mãos para dançar. O título estréia neste primeiro semestre.

Ficha Técnica

Produtor: Konami

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Japão • Tipo: Dança

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

Plataforma
PS1

Genso Suikoden 3

Os RPGs estão invadindo o PS2. Vem aí, o terceiro episódio do clássico Suikoden



Os cenários impressionam pela riqueza nos detalhes



Você enfrentará os inimigos usando seis heróis diferentes



Os heróis podem compartilhar habilidades e equipamentos

Tem novidade no mundo dos RPGs. A Konami promete lançar ainda no primeiro semestre deste ano Genso Suikoden 3, um RPG exclusivo para PS2. No game você vai controlar Hugo, um membro de um poderoso clã, e terá que encarar vários chefões e exércitos que ameaçam sua

terra natal. Mas Hugo não está sozinho. Além dele você vai comandar outros cinco personagens. E na hora dos combates,

poderá escolher se eles devem enfrentar os inimigos individualmente ou em grupo.

Os heróis poderão compartilhar habilidades e até mesmo ajudar os outros personagens durante um ataque ou defesa. Aliás, o posicionamento de cada um dos heróis no cenário será outro fator muito importante, já que os ataques inimigos poderão atingir qualquer parte da tela.

Ficha Técnica

Produtor: Konami

Previsão de Lançamento: 1º Semestre - Japão • Tipo: RPG

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

Plataforma
PS2

Downforce

Prepare-se para voar baixo com máquinas envenenadas



Serão 21 pistas em oito cidades diferentes

POS 9/10



LAP 5/5

LAP RECORD
1:57.02
LAP TIME
1 2:11.83
2 1:57.45
3 2:17.12
4 2:08.18
5 2:4.62

Os carros parecem um F1, mas têm motores mais nervosos



Conforme seu desempenho, novos carros e peças serão liberados

A adrenalina pura. A produtora Titus já começou a trabalhar em seu novo simulador para PS2. Batizado de Downforce, o game vai trazer dezenas de carros para você detonar nas pistas. Os veículos parecem muito com os de Fórmula 1. Mas só parecem, pois a equipe de produção viajou na criação dos carros dando a eles um aspecto futurista e uma motorização muito mais nervosa.

Ao todo são 21 pistas diferentes espalhadas por oito cidades do mundo entre as quais Las Vegas, Hong Kong, Sydney e Tokyo. E você pode jogar contra o computador ou um outro jogador.

Conforme o seu desempenho nas provas, novos carros são liberados e alguns itens aparecem para turbinar sua máquina. O jogo tem estréia prevista para o final de maio, nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: Titus

Previsão de Lançamento: Maio – Estados Unidos • Tipo: Corrida

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

Plataforma
PS2

Way of the Samurai

Silencioso e mortal, este game promete deixar Tenchu 2 no chinelo



Você vai controlar Meiji, um poderoso samurai

P repare a sua estrela ninja, pois em breve, Way of the Samurai, o sucessor de Tenchu 2, do PlayStation 1, vai detonar no PS2. Neste game, você vai controlar Meiji, um guerreiro samurai que procura trabalho em uma



Sua missão será salvar uma vila dominada por samurais do mal

pequena vila do século 19 e vê sua vida mudar ao dar de cara com grupos de samurais malvados.

Os vilões dominaram a região e estão matando inocentes e espalhando o caos. E para salvar a população local, seu herói precisará fazer justiça com as próprias mãos. Ao todo são 40 espadas diferentes



Serão cerca de 40 espadas diferentes para você escolher

e 200 técnicas especiais de defesa e ataque à disposição do seu

personagem. Tudo para que você possa surpreender o adversário sem chamar a atenção dos outros inimigos. Way Of The Samurai vai invadir o PS2 em junho, nos Estados Unidos.

Ficha Técnica

Produtor: BAM! Entertainment

Previsão de Lançamento: Junho – Estados Unidos • Tipo: Ação

Número de Jogadores: 1 • Na Internet: www.bam4fun.com

Plataforma
PS2

F1 2002

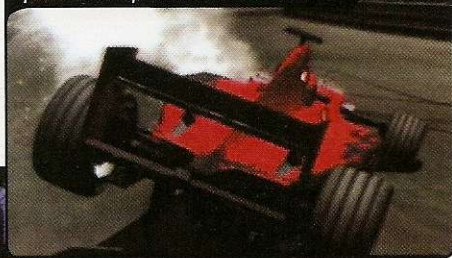
Aguarde o sinal verde e acelere no melhor Fórmula 1 do PS2

O game apresenta todos os carros e pilotos da temporada 2002



O visual do game lembra muito o de um filme

Se você vacilar, falhas mecânicas podem atrapalhar sua corrida



O visual do jogo será parecido com o de um filme. E a simulação promete um alto grau de realismo. Isso quer dizer que, conforme a sua conduta, o motor ou o câmbio do seu carro podem apresentar problemas.

F1 2002 também terá uma versão para PC e o seu lançamento está previsto para o primeiro semestre deste ano, nos Estados Unidos.

É pra deixar qualquer fanático por corrida maluco. A Electronic Arts anunciou que já está trabalhando em seu mais novo simulador de Fórmula 1. F1 2002 promete trazer para o mundo dos videogames um visual ainda mais realista e, assim como os games anteriores, contará com todos os carros, pistas e pilotos da atual temporada da Fórmula 1.

Entre os pilotos disponíveis

estão o tetracampeão Michael Schumacher, da Ferrari, seu companheiro de equipe Rubens Barrichello, e até o estreante brasileiro Felipe Massa, da Sauber.

Ficha Técnica

Produtor: Electronic Arts

Plataforma

PS2

Previsão de Lançamento: 1º Semestre – Estados Unidos • Tipo: Corrida

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



ELETROMÍL

Concerto - venda e troca de videogames

Destravamento do PS2 feito na hora

Troca do canhão do Playstation

Temos jogos e acessórios

SEGA



PS2
PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



**TUDO C/ GARANTIA
DE 9 MESES**

Rua Santa Efigênia, 348 - 1º andar - Loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP

Horário de Func. seg. a sex. 08:30 às 18:00 sáb. 08:00 às 17:00

Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557



Os combates acontecerão em Outworld, uma outra dimensão



Scorpion terá um visual ainda mais agressivo



Novos golpes e movimentos básicos serão adicionados



Mortal Kombat

O palácio de Kuatan é uma das novas arenas disponíveis no game



KUATAN PALACE

18

Por Julio Wecchi

Depois de muito tempo em silêncio, a Midway resolveu apresentar um novo episódio de um dos jogos mais sangrentos e violentos do mundo. Mortal Kombat: Deadly Alliance, também chamado de Mortal Kombat 5 nas rodinhas de discussões, será lançado para PS2 e outros consoles, entre os quais o Xbox e o GameCube.

O título terá o melhor visual da série, novos lutadores e cenários superdetalhados. A sua telinha vai ficar manchada de sangue e melecas que ninguém sabe explicar de onde vem.

Novos lutadores

A história de MKDA será uma continuação da do quarto episódio. Depois de muitas batalhas e combates mortais, surge uma nova ameaça. Os poderosos Shang Tsung, o chefe do primeiro episódio, e Quan Chi, o perigoso líder de MK4, resolveram se unir e lutar contra as forças de Raiden e seus

Kitana foi redesenhada e vai invadir MK5 com mais sensualidade

guerreiros mortais. Se os malvados vencerem, poderão controlar o portal de Outworld na Terra e capturar as almas humanas.

Por isso, você deverá escolher um dos diferentes lutadores e enfrentar todos os inimigos, um de cada vez. Os chefões estarão esperando por você, provavelmente, nos últimos combates.

Até o momento, apenas alguns lutadores tiveram a presença confirmada neste quinto episódio. São eles: os veteranos Sub-Zero, Jax, Raiden, Kitana, Scorpion (veja a seqüência de imagens no topo da página), Sonya, Reptile, Shang Tsung e Quan Chi, e os novatos Moloch, Blind Kenshi, Draamin e Malvado.

Estilos e apelações

Como manda a tradição da série MK, este novo game não poderá deixar de ter os famosos Fatalities, golpes que são





2 Jogadores



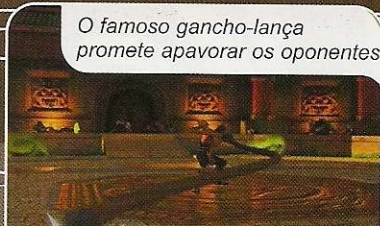
Dual Shock 2



Cartão de Memória



Scorpion vai disparar labaredas de fogo com as mãos



O famoso gancho-lança promete apavorar os oponentes



Desta vez, o combate será muito mais violento



at 5

Nas próximas seis páginas você vai conhecer o novo Mortal Kombat 5 e acompanhar um histórico da série



Raiden, o deus do trovão, já tem presença confirmada

habilitados depois que você vence o adversário. Seu lutador terá alguns segundos para arrancar alguma vértebra do inimigo, arremessá-lo à distância ou fazer qualquer outra maldade do tipo.

A jogabilidade também vai ganhar alguns ingredientes bem apimentados. Você poderá escolher um estilo diferente de golpe para cada lutador, algo parecido com os

Grooves de Capcom Vs. SNK 2, jogo de luta do PS2. Assim, a disputa ficará mais divertida, pois será possível usar várias manhas e apelações diferentes com o mesmo personagem.

Mortal Kombat: Deadly Alliance já tem data marcada para estrear. O título está previsto para o início de setembro e com certeza vai apavorar. É um game obrigatório para os fãs da série.

MONSTRÃO NA ÁREA

Depois de Goro, Sheeva e Motaro, mais um lutador animalesco vai entrar para o grupo de combatentes suicidas de Mortal Kombat. O estreante da vez é Moloch, uma espécie de Ogre de cor azul. Ao que tudo indica, ele será extremamente forte, mas muito lento nos movimentos. Confira ao lado o que você terá que enfrentar (ou poderá escolher) neste futuro game.



Ficha Técnica

Produtor: Midway

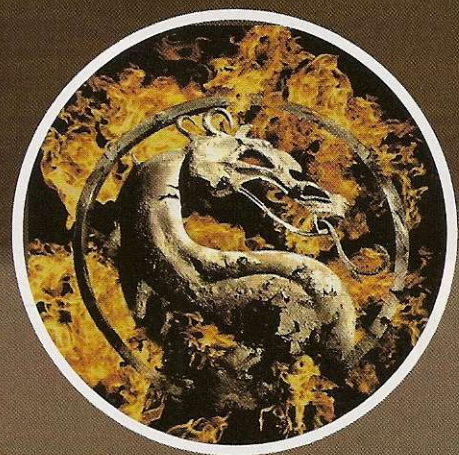
Previsão de Lançamento: Setembro - Estados Unidos • Tipo: Luta

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

Plataforma

PS2

Mortal Kombat: A Série



Conheça a história e os heróis de Mortal Kombat, uma das mais violentas séries dos videogames

Crueldade, golpes fatais e sangue por todos os lados sempre foram a marca registrada de Mortal Kombat. E a fórmula se mostrou tão boa que a série já está chegando ao quinto episódio (veja reportagem nas duas páginas anteriores).

Nestes games, não há espaço para diálogos, diplomacia ou qualquer tipo de negociação. O destino dos personagens é

decidido nos combates, que só terminam com a morte de um dos lutadores. Por isto, vale tudo para vencer.

"Finish Him"

O primeiro jogo foi lançado há dez anos (em 1992) e, assim como Street Fighter, serviu de inspiração para vários outros games. A versão original de MK,

lançada para os arcades, impressionou logo de cara. Nunca se tinha visto gráficos tão detalhados como aqueles. E os personagens pareciam reais.

Não era por acaso. Para criar as imagens dos lutadores, a equipe de criação filmou atores usando uma câmera de oito milímetros e depois digitalizou tudo no computador. Este tipo de procedimento era inédito na época

20



Cada lutador tem fatalities e golpes diferentes

Sub-Zero é um ninja de gelo que aparece em todos os jogos



2 Jogadores



Dual Shock



Cartão de Memória

e surpreendeu a todos. Entretanto, o ponto forte do game era a violência exagerada. O sangue marcava as lutas e cada combate reservava ao perdedor um final trágico: o Fatality. Mesmo com o inimigo inconsciente, o vencedor tinha alguns segundos para finalizar mortalmente o oponente. Bastava surgir na tela a mensagem "Finish Him" para que cabeças fossem arrancadas, corpos caíssem em abismos cheios de estacas e adversários fossem literalmente torrados.

"Flawless Victory"

Tamãha violência fez com que o jogo fosse proibido em muitos países. Mas isto não impediu que ele decolasse e se tornasse um sucesso de vendas em todo o mundo. A popularidade era tanta que quase todos os consoles receberam

uma adaptação de MK.

Depois do sucesso do primeiro game, outros três episódios foram lançados pela Midway. Nos arcades, o título mais recente é MK4, que trouxe os mesmos ingredientes do primeiro jogo, mas com gráficos melhorados e jogabilidade em 3D. Além deles, alguns títulos foram

lançados paralelamente, como Ultimate Mortal Kombat 3 – uma versão mais completa de MK3 – e Mortal Kombat Gold. Este último é exclusivo para o console Dreamcast, da Sega. O título tem visual 3D e 20 lutadores na tela de seleção. Confira agora os detalhes dos principais games da série:

OS CRIADORES

A série MK surgiu graças a dois programadores: **Ed Boon** e **John Tobias**. Foram eles que produziram o primeiro game violento que surpreendeu o público.

O jogo, que rodava em um arcade bastante moderno para a época e usava o processador TMS34010 de 32 Bit, da Texas Instruments, foi finalizado em 1991, alguns meses antes do lançamento oficial. Mal sabiam os

programadores que o game faria tanto sucesso. Na imagem acima, que aparece no final de MK4, você confere as fotos dos dois.

OS GAMES CLÁSSICOS

Conheça os quatro episódios da série e saiba a história de cada um deles.

MORTAL KOMBAT

Lançamento: 1992

Detalhes: O primeiro MK traz somente sete lutadores: Sub-Zero, Jonny Cage, Sonya, Kano, Scorpion, Raiden e Liu Kang. Todos eles têm alguns golpes especiais bem particulares e apenas dois movimentos fatais. Apesar do baixo número de movimentos, este

clássico consagrou a série.

A sua missão é acabar com os outros lutadores: o grandalhão Goro e o perigoso Shang Tsung, que, nesta versão, tem a forma de um "pacato velhinho". Conforme o seu desempenho, o perigoso ninja secreto Reptile surge para encarar o seu personagem.

A ação acontece há 500 anos, no forte da ilha Shang Tsung. O chefe desta bagunça, Shang, foi banido da Terra, e, por isso, está usando o "assistente" Goro para desequilibrar as forças do mal e transformar o planeta em um caos. Para conseguir seu objetivo, ele criou o torneio Shaolin, no qual o sobrevivente poderia ditar as regras dos mundos. Segundo a profecia, apenas Liu Kang pode vencer Goro e Shang.



Raiden dispara raios e estoura a cabeça do ninja Sub-Zero



Sub-Zero congela Jonny Cage e usa o golpe fatal

MORTAL KOMBAT 2



Lançamento: 1993

Detalhes: O segundo episódio de MK chegou com mais personagens, golpes e novos modos de jogo. São 12 lutadores na tela de seleção: Kung Lao, Reptile, Sub-Zero, Jonny Cage, Sonya, Kano, Scorpion, Raiden, Jax, Milena, Kitana, Baraka, Shang Tsung e Liu Kang.

Cada um deles tem dois Fatalities e algumas finalizações diferentes, como o Friendship e o Babality. O primeiro poupa a vida do lutador com

uma brincadeira e o segundo transforma o inimigo em um bebê. Estes novos Fatalities não foram aprovados pelos gamemaniacos, pois deixavam o jogo muito infantil e tirava a seriedade do título.

Desta vez, o torneio não acontece na Terra e sim na dimensão Outworld, um ambiente do além. O local é governado pelo tirano Shao Khan, o chefe de Shang Tsung.

Khan planeja atrair os guerreiros da Terra para um novo combate mortal

para que Shang Tsung possa se vingar e vencer os inimigos. Assim, Khan poderá dominar a Terra.

Para finalizar a luta, Jax arranca os dois braços do "pobre" Kung Lao



Raptile ficou com fome e resolveu devorar a cabeça de seu irmãozinho



A produtora exagerou no sangue do segundo Mortal Kombat



MORTAL KOMBAT 3

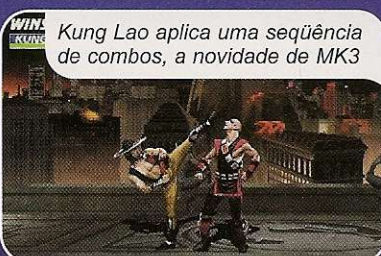


Kano se prepara para acabar com o guardinha Stryker

Lançamento: 1994

Detalhes: MK3 traz 15 lutadores básicos. Os veteranos das outras versões foram mantidos e alguns guerreiros novos entraram em cena. Os personagens disponíveis são: Shang Tsung, Sindel, Jax, Kano, Liu Kang, Sonya, Stryker, Sub-Zero, Cyrax, Sektor, Nightwolf, Sheeva, Kung Lao e Kabal. O robô Smoke e o animalesco Motaro são secretos e podem ser controlados normalmente.

Além de contar com poderes



Kung Lao aplica uma seqüência de combos, a novidade de MK3

especiais e raios, alguns personagens disparam bombas, granadas e até mísseis teleguiados.

Os Friendships e Babalities do segundo jogo foram cortados. No lugar deles, a Midway colocou o Animality e o inédito Mercy. No primeiro, o seu lutador se transforma em um animal antes de matar o oponente. Já o segundo dá mais uma chance de luta ao adversário e ativa o Animality na finalização. Os lutadores também passaram a disparar combos mais longos, o que

melhorou a jogabilidade.

O combate se passa na Terra, em cenários urbanos. Shao Khan invadiu o planeta sem usar o artifício do torneio e criou um portal entre a Terra e o Outworld. Isto fez com que as almas terrestres fossem drenadas para o outro mundo e trouxessem a rainha Sindel de volta à vida. Os heróis devem vencer os vilões em um novo torneio.



A tela de "Versus" de MK3 ganhou mais realismo

MORTAL KOMBAT 4



A tela do "Game Over" não economizou sangue

Lançamento: 1997

Detalhes: Aqui, os combates acontecem em 3D e os personagens podem se movimentar em qualquer direção, sempre respeitando os limites do cenário. Os Animalities e Mercies de MK3 foram excluídos e o clima sério do primeiro Mortal Kombat voltou com força total. Agora, os guerreiros podem usar armas em qualquer momento e arremessar objetos



Scorpion dispara fogo e torra o inimigo

contra o adversário. Alguns Fatalities são iguais aos do primeiro episódio e marcam a tela com poças de sangue.

Você pode escolher 15 lutadores: Fujin, Jarek, Jax, Johnny Cage, Kai, Lui Kang, Quan Chi, Raiden, Reiko, Reptile, Scorpion, Shinnok, Sonya, Sub-Zero e Tanya. O detalhe é que Quan Chi e Shinnok são os chefões e já estão habilitados na tela de seleção.

A história é simples e os combates não acontecem na Terra. Depois da derrota de Shao Khan, Shinnok, o poderoso imperador do além, foi exilado em Netherrealm. E agora ele quer reconquistar seu reino. Sendo assim, as lutas acontecem em uma outra dimensão e você precisa matar todo mundo.

OS JOGOS DA SÉRIE MORTAL KOMBAT

Confira abaixo todos os jogos da série Mortal Kombat lançados até hoje. Observe que as duas primeiras versões saíram praticamente para todos os consoles existentes na época.

| Jogo | Console/Plataforma |
|-------------------------------------|---|
| Mortal Kombat | Arcade, PC, Game Boy, GameGear, Mega Drive, Master System, Sega CD e Super Nintendo. |
| Mortal Kombat 2 | PlayStation, Arcade, PC, Game Boy, GameGear, Mega Drive, Saturn, Sega 32X, Super Nintendo |
| Mortal Kombat 3 | PlayStation, Arcade, PC, Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo |
| Mortal Kombat 4 | PlayStation, Arcade, PC, Game Boy Color, Nintendo 64 |
| Mortal Kombat Advance | Game Boy Advance |
| Mortal Kombat Gold | Dreamcast |
| Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero | PlayStation, Nintendo 64 |
| Mortal Kombat Trilogy | PlayStation, PC, Nintendo 64, Saturn |
| Mortal Kombat: Special Forces | PlayStation |
| Ultimate Mortal Kombat 3 | Arcade, Mega Drive, Saturn, Super Nintendo |



Na hora do Fatality, Sub-Zero não perdoa seu maior inimigo...



...em poucos segundos, Scorpion literalmente perde a cabeça



Alguém tem dúvidas de que Sub-Zero venceu este combate?



MAXIMO

Ghosts To Glory

Este é o poderoso Maximo, um rei que foi traído por seu melhor amigo

Sem noiva, sem trono e atacado por centenas de inimigos, Maximo precisa recuperar a honra e seu reino

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Anderson de Albuquerque

Amigo da onça

A Capcom resgatou a jogabilidade de Super Ghouls 'N Ghosts, um dos jogos de aventura mais populares do antigo Super Nintendo, e lançou Maximo Ghosts To Glory. O título é exclusivo para PS2 e traz uma excelente jogabilidade em 3D. O seu personagem se movimenta para todos os lados e usa armas que podem ser substituídas e atualizadas. Além de encarar poderosos chefões, encontrar itens importantes e passagens secretas. É de tirar o fôlego!

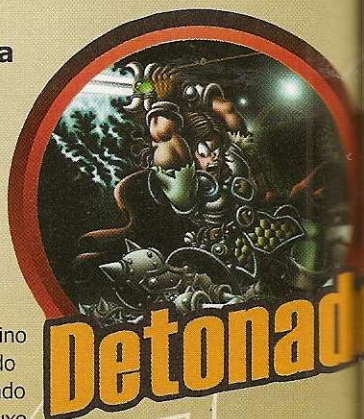
A aventura começa quando Maximo, um poderoso rei, retorna de uma batalha e encontra um reino bem diferente do que havia deixado para trás. O bruxo Achille, braço direito e amigo de Maximo, assumiu o poder sem permissão e amaldiçoou o território. O conselho no qual Maximo confiava foi quebrado e as bondosas bruxas banidas e aprisionadas nas torres afastadas do reino.

O pior de tudo é que a noiva de Maximo, a bela Sophia, foi forçada a casar-se com Achille.

Diante de tudo isso, o verdadeiro rei encarou uma dura batalha contra Achille e acabou morrendo.

Por ironia do destino, a própria Morte – que no jogo é chamada de The Grim Reaper – fez Maximo ressuscitar do além. Ela tornou-se inimiga de Achille porque o vilão roubou muitas de suas almas.

Agora, Maximo tem uma segunda chance de se vingar do





1 Jogador



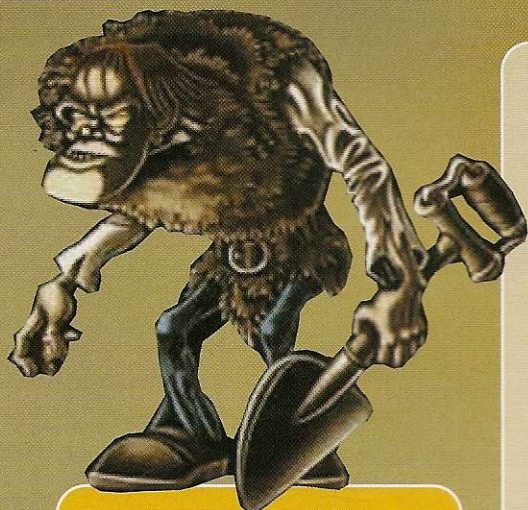
Dual Shock 2



Cartão de Memória



malvado traidor. E cabe a você ajudá-lo a salvar Sophia e recuperar o trono. Confira as dicas a seguir e acompanhe o roteiro especial que separamos para você detonar o game sem fazer força.



DICAS DE CAVALEIRO

- 1 - Guarde as melhores habilidades nos slots travados, pois se Maximo morrer, perderá todas as habilidades, exceto as que estiverem nestes slots.
- 2 - Sempre dê pulos em locais abertos para descobrir baús com itens importantes.
- 3 - No início das fases, vire Maximo para trás e procure por itens escondidos.

EQUIPAMENTOS

Maximo começa o game equipado com uma espada e um escudo de ferro. Mas durante o jogo você pode trocar estes itens por armas mais poderosas.

Encontre os Tokens para ganhar novas habilidades para sua espada. A habilidade Sword Charge, por exemplo, recarrega o poder da espada. Mas há também habilidades que consomem pontos. Por isso, fique atento ao status de seu personagem.

O escudo tem dez pontos de defesa. Isso quer dizer que ele suporta apenas dez ataques. Portanto, procure por escudos mais fortes e encontre o Shield Charge, que recupera a força do equipamento e evita a perda de energia.

Já a armadura tem somente dois pontos de energia. Encontre outras armaduras para aumentar a resistência e sobreviver. Caso Maximo fique com apenas um ponto de armadura, você o verá de cueca samba-canção.



AGRADECIMENTO

O jogo Maximo: Ghosts to Glory foi gentilmente cedido pela Brinquedos Laura, loja de brinquedos do Shopping Paulista, em São Paulo/SP. Tel: (11) 289-1058

CONTROLES

| | |
|--------------------------------|---|
| L3 | Movimentação |
| ■ | Atacar |
| Gire L3 no sentido horário + ■ | Ataque giratório |
| ● | Arremessar escudo (habilidade Throw Shield) |
| × | Confirmar opções/Saltar |
| × × | Salto duplo |
| ▲ | Golpe na cabeça |
| × × ▲ | Superataque |
| L1 | Câmera traseira |
| L2 | Agachar |
| R1 | Visão em primeira pessoa |
| R2 | Defender com o escudo |
| Start | Pausar o jogo |
| Select | Menu de habilidades de Máximo |



Maximo foi morto por Achille e recebeu uma segunda chance da Morte



Sophia achou que Maximo estava morto e foi obrigada a casar-se com Archille

CAPÍTULO 1: THE BONEYARD

FASE 1 - GRAVE DANGER

Siga à esquerda e pegue o saco de dinheiro. O item Foot Cheese, que fica preso no pedestal, permite que você ande no piso roxo que está em destaque na grama. Caso não tenha este item, use sempre o pulo duplo para não ser atingido. Abra o baú do lado direito, pegue a chave vermelha (ela serve para abrir baús fechados e portões). Siga pelo caminho superior e abra o baú com a chave. Desça e alcance o checkpoint. Destrua os postes com o fogo e pegue as moedas. Observe as lápides que têm um brilho saindo. Lá você encontrará algumas fadinhas. Use o superataque para pegar cinco fadinhas em cada lápide. No lado esquerdo do portão tem outro baú com uma chave dourada. Ela abre apenas os portões com cadeados dourados. Aproxime-se do portão e abra-o. Tome cuidado com o fantasma. Ele não tira a sua energia, porém espanta quatro fadas. Observe que do lado esquerdo da primeira árvore existe uma passagem com um baú. Quando você estiver perto da grade de ouro, tome muito cuidado, pois o chão se abre. Pule e suba à direita. Destrua a pedra em cima da grade e quebre a tampa do caixão grande com o superataque. Lá, existe Health (energia extra). Pegue os itens e o coração (vida extra). Destrua o pequeno pedestal para sair. No próximo chão que cai à



Mate todos os inimigos para liberar o Totem. Seja rápido

machados aparecer, use o escudo para se defender. Corra e ataque. Pule a ponte destruída (use o pulo duplo). Atravesse o piso roxo pelas pedras e pegue mais um baú no final. Corra à caverna e mate os inimigos. Um Totem será liberado.

FASE 2 - THE TOMB TOWER

A torre do chefe é um castelo. Siga à direita e procure pelo Save Game. Ele está na parte mais alta da rampa e requer 100 Koins para salvar o jogo. Existe um local com três degraus. No fundo deles há um pedestal que ativa a caveira na cachoeira. As covas abertas têm moedas. Procure pelos Totens.

FASE 3 - DEAD HEAT

Destrua o vitró que fica atrás de Maximo e vá para o portão que está perto da árvore. Existe mais um baú. Do outro lado da área, há um Health e outro baú. Retorne e pule por cima da casa que afundou. Salte para o lado de fora do portão quebrado e pegue o baú fechado. Não erre o pulo sobre os caixões que não afundam. Pegue a chave que está no piso roxo, sobre o esqueleto que surge. No portão há mais inimigos com chaves. O pedestal tem uma nova cueca para Maximo. Na árvore de fora do portão, do lado direito, existe mais um baú escondido. E na casa há uma armadura no baú. Siga o caminho dos caixões e seja preciso para pegar a vida. Desça para o degrau inferior e dê um pulo duplo e curto. Use o superataque nas imagens das caveiras que estão no chão. Destrua também as imagens de pedra de Achille. Detone o vitró e pegue a Flame Tongue no baú. Do lado esquerdo da casa há uma chave vermelha. Suba na plataforma com o baú no meio dos caixões e pule dali para a outra base (a

que tem a torre de esqueletos). A chave dourada está do lado direito da próxima torre de caveiras roxas. Siga à esquerda pelos caixões. Atrás da primeira casa, entre os dois caixões grandes, existe mais um baú com uma armadura. Quebre todos os caixões e abra as portas para achar a chave dourada. Atravesse as pilastras com cuidado usando sempre o pulo duplo. Espere o fogo abaixar e salte. Atrás da casa há mais uma vida e muitos inimigos. Mate todos para liberar o Totem.

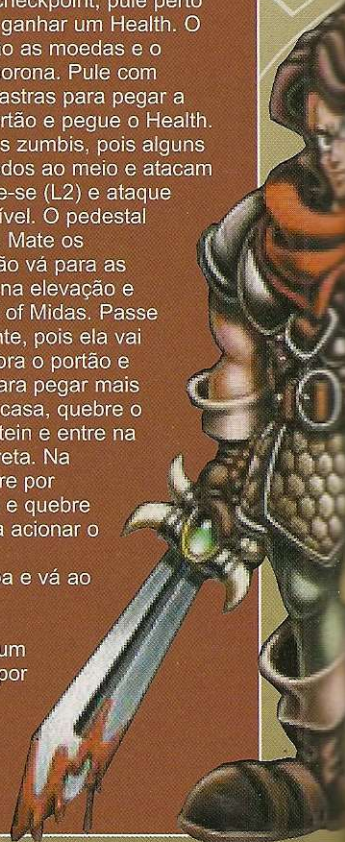
FASE 4 - COFFIN CANYON

No final do corredor do lado direito tem um Health. Abra o baú e tome cuidado com o corvo verde, pois ele rouba 15 moedas. Salte e ataque o inimigo antes que ele volte para o lugar de origem. Caia rente à parede e entre na caverna. Para detonar o esqueleto que tem uma lança, use o golpe frontal (▲). Pegue as chaves vermelhas. Suba as elevações e pule os rios de lava. Cuidado ao abrir os baús, pois alguns estão possuídos por almas malignas. Suba a rampa em ziguezague que fica entre as caveiras roxas. Após o checkpoint, pule perto da árvore para ganhar um Health. O chão onde estão as moedas e o diamante desmorona. Pule com cuidado nas pilastras para pegar a vida. Abra o portão e pegue o Health. Cuidado com os zumbis, pois alguns deles são cortados ao meio e atacam Maximo. Abaixar-se (L2) e ataque dentro do possível. O pedestal tem um Health. Mate os esqueletos e não vá para as moedas. Suba na elevação e pegue a Shield of Midas. Passe rápido pela ponte, pois ela vai desmoronar. Abra o portão e siga à direita para pegar mais um Health. Na casa, quebre o vitró do Frankstein e entre na passagem secreta. Na outra casa, entre por trás (pelo vitró) e quebre o pedestal para acionar o mecanismo da montanha. Suba e vá ao Totem. Não se preocupe se Maximo ou algum esqueleto cair por trás do Totem, pois agora existem degraus neste local.

Os baús cinza têm os melhores itens. Procure sempre por eles



esquerda você verá outra passagem, mas de piso roxo. Passe pulando. Observe a árvore alta que está ao lado desta entrada à direita. Suba na lápide e dê um pulo atrás da árvore. Você pegará a Flame Tongue, a espada de fogo. Quando o chão cair mais adiante, uma passagem surgirá à direita, em baixo. Desvie dos postes que soltam caveiras roxas. O próximo pedestal contém um Full Health (bastante energia). Quando a caveira que lança

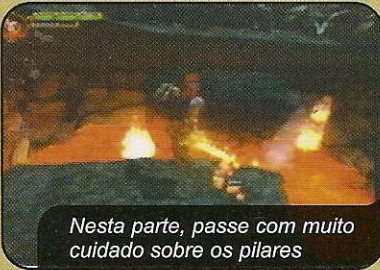




Detonado

FASE 5 - BAD TO THE BONE

Volte para trás e pegue a armadura. O chão vai afundar perto do diamante. Use o pulo duplo e longo à direita e siga até encontrar a grade. Vá para o canto esquerdo e suba pelos caixões. A vida extra que está do lado de fora da grade é muito difícil de pegar. Se quiser se arriscar, você precisa correr para a ponta do abismo, pular à direita e dar um segundo pulo certeiro. Mas se você errar, seu personagem já era. Destrua o caixão grande e desça. Para pegar o diamante, suba na pedra à



Nesta parte, passe com muito cuidado sobre os pilares

direita que fica dentro da caverna e use o pulo duplo. Lance o escudo (isso requer o Shield of Midas). Vá ao checkpoint do lado direito. Ali perto, existe uma passagem secreta. Quebre a parede, siga o rio, entre na cachoeira e pule para achar mais um baú. No baú que está no fundo das lápides aparece o mago louco. Ele pode transformar Maximo em Bebê Maximo ou em Vovô Maximo. Evite os seus raios pulando em ziguezague. Siga as moedas e suba. Na caverna, mate todos, pegue o baú e destrua o Totem.

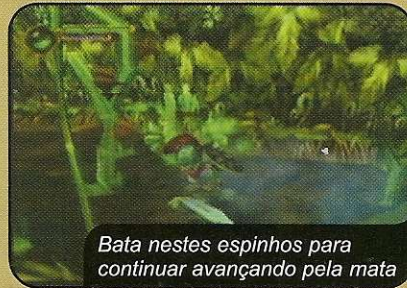
FASE 6 - GHOSTLY GUS CHEFE CLONE DO FRANKSTEIN

Com a habilidade Throw Shield, arremesse o escudo nas pernas do chefe Frankstein. Quando ele começar a pular com um pé só, corra para cima dele e dê um superataque. Ele cairá e ficará tonto por alguns segundos. Pule e dê um golpe simples na cabeça do inimigo. Afaste-se um pouco e aguarde ele se levantar. Não fique próximo dele. Repita o procedimento até matá-lo de uma vez por todas. Depois do combate, aparecerá a primeira bruxa do conselho. Ela lhe dará mais um Lock-Slot e três opções: Salvar, Beijo e Armadura Completa. Escolha o beijo.

CAPÍTULO 2 THE GREAT DANK

FASE 7 - WATERY GRAVE

Vá para trás e destrua as estátuas, pois agora você consegue as fadas. O baú contém a armadura. Use os fungos laranja que estão presos nas árvores para alcançar locais mais altos, como a cabana da primeira árvore. Cuidado com o inimigo que tem piranhas. Ataque-o e afaste-se em seguida. Bata três vezes nos ramos de espinho e passe rápido. No canto direito há mais fadas. Antes de pegar o checkpoint, acesse um baú (depois dos espinhos). No alto da próxima árvore tem uma armadura. Mate os três esqueletos para pegar a chave dourada. Suba na ponta esquerda do chafariz e veja o checkpoint. Use o pulo duplo para subir na pedra e pegar uma vida e uma chave vermelha. No final das casas à esquerda tem um caminho de lama. Vá até o fim e pegue uma chave vermelha na casa. Retorne e siga à direita da casa que tem uma armadura presa. Na última casa existe uma espada Pure Blade. Suba no muro que fica perto da casa com a armadura e volte por cima das casas. Note que na última casa existe uma máscara. Este item permite que você fique indestrutível por 20 segundos. Aproxime-se do inimigo para explodi-lo. Suba novamente na casa e vá para o outro lado. Na segunda casa há mais uma vida. Use pulos duplos e longos. Observe que agora existem bolhas saindo da água. São crocodilos muito difíceis de matar.



Bata nestes espinhos para continuar avançando pela mata

Esquive-se e só vá para cima deles se Maximo estiver invencível. Mais adiante, perto do pedestal que tem uma armadura, existe mais um Full Health. E atrás da última casa trancada há outro baú secreto. Siga até o fim da caverna e mate todos os inimigos. Cuidado com a planta. Apenas destrua o Totem.



O lago que fica em torno da árvore traz muitos itens para você

FASE 8 - THE MAGIC TREE

A torre do chefe é a árvore central. Siga à direita e procure pelo Save Game. Agora você pode retornar aos outros locais já visitados. Na grande tora verde que está aberta, pule no fundo e encontre um baú. No lago, procure por moedas, sacos e diamantes.

FASE 9 - VOODOO VILLAGE

Volte, pegue a chave vermelha e abra o baú. No canto esquerdo tem um baú escondido, perto da primeira tora à direita. Siga à esquerda e tome cuidado com os crocodilos. Quando você chegar nas casas, pegue a chave que fica debaixo do lago, na casa do canto. Atrás da casa central tem um Health. No lago laranja, depois de chegar na primeira casa, vá para a parte de trás e dê a volta na árvore para pegar a chave. Pule as plataformas e abra as portas e baús. Para pegar a outra chave é mais seguro usar o pulo duplo do local do checkpoint. Pegue uma Full Health à esquerda e siga pelo caminho à direita. Corra pelas toras mais altas e recolha a armadura e a vida extra. Dê a volta em torno do local e não tente pular direto da primeira tora, ou você vai perder muito tempo. Siga no sentido da grande cabeça inca. Suba os degraus e mate todos. O Totem está à esquerda do pequeno altar.



FASE 10 - DEM BONES

Caso Máximo caia no piche, corra e procure por um lugar que tenha um aclave para subir. Não fique parado e não tente pular. No pedestal, pegue o escudo de prata. No final, no canto esquerdo, há mais um baú escondido. Para pegar a vida extra, dê um pulo duplo em direção à cabeça do dinossauro e corra para a margem. Pegue a armadura, o baú e passe pelos espinhos. Suba as escadas e, após passar pelo checkpoint, suba à esquerda para ativar o pedestal no esqueleto do pterodáctilo. Volte e siga à direita. Entre na caverna e suba. Pegue a vida extra. Continue subindo e siga para o lado da pedra que apareceu. O baú na entrada da próxima caverna tem o mago. Pegue a chave vermelha pelos ossos e siga em



Se você cair no poço, tome cuidado e corra para a margem

direção ao baú com a armadura. Avance pelo piche à direita do esqueleto, pegue a Pure Blade e mais uma vida. Siga à esquerda e suba na pedra. Vá pulando. No local onde há uma estátua, você encontrará mais um baú escondido. Pule pelas costelas do dinossauro para poder prosseguir. Suba as escadas, mate todos e destrua o Totem.

FASE 11 - QUICK AND THE DEAD

Volte e pegue o baú escondido. Suba pela raiz da árvore na primeira casa à direita e pegue uma vida extra. À esquerda tem uma Pure Blade. Siga à esquerda, pegue o Full Health e suba na tora. Suba na casa e pule na outra. Pegue a chave vermelha, volte e siga o caminho da outra parede até o fim. Volte e pegue a armadura da outra casa. No final dos caixões, no pequeno monte de terra, há mais um baú escondido. Mate os guardas e pegue a chave dourada. Se você estiver com a energia cheia, pegue a armadura na árvore. Embaixo da árvore e na água existe mais um baú. Corra para cima dos crocodilos, pegue os baús (um deles tem uma armadura). Cuidado

com o fantasma verde. Se ele o tocar, será impossível controlar Maximo por alguns instantes. Após passar pelo checkpoint, atravesse o rio usando as toras, os cascos e as pedras. Passe pela caverna e siga à esquerda. Na outra parte do rio, pegue a vida extra no canto direito do Totem.

FASE 12 - BOKOR LABAS CHEFE MÁGICO LOUCO

O mágico louco tem um boneco de Maximo na mão. Ele usa magia voodoo. Inicialmente, o mágico diminuirá o tamanho de Maximo e tentará pisar nele. Fuja até o boneco crescer novamente. Depois ele mandará alguns bonequinhos voodoo atacarem Maximo e atirárá raios. Fuja dos tiros e mate todos os pequenos inimigos. O mágico então se multiplicará. Acerte todos inimigos e tente usar o superataque no último. Seja rápido, pois os bonecos voltam depois de algum tempo. Repita o procedimento até matar o mágico. Na opção que aparece, escolha o beijo da bruxa.

CAPÍTULO 3: GRAVEYARD OF SHIPS

FASE 13 - SHIVER ME TIMBERS

Os bonecos de neve agora são os fornecedores de fadas. Volte e pule no local onde há três montes de gelo. Mais um baú surgirá. Cuidado com os pedaços de gelo que estão boiando, pois muitos deles afundam. Para matar os esqueletos congelados, aperte **↑ + ▲**. O gelo transparente é escorregadio. Por isso ande devagar e pegue as moedas. Aqui você ganha a Frostbiter. Congele os inimigos e depois use o superataque. Pegue a outra armadura no gelo e suba as escadas. Para vencer o inimigo que joga bombas, tente congelá-lo ou jogue o escudo de longe. Ao chegar ao navio, suba no bloco de gelo e coloque o direcional para o lado desejado. Assim, você comanda a movimentação do bloco de gelo. Cuidado para não ir ao redemoinho que fica bem no meio do lago. Siga para o navio e, quando aparecer um esqueleto, ataque com a espada de gelo. Se o inimigo for derrubado e Maximo fizer o superataque, você será atingido pela espada do esqueleto. Pegue a armadura e

siga para o outro lado do navio. No próximo lago, vá pela direita pulando pelas plataformas de gelo. Não pegue o baú que fica embaixo do barco. Siga para a caverna à esquerda e pegue a armadura e a Frostbiter. Volte e siga para a outra caverna. Pegue os baús, mate todos e destrua o Totem.



Controle o bloco de gelo e não caia no perigoso redemoinho

FASE 14 - THE DARK HOUSE

A torre do chefe é um farol. O Save Game está localizado em um navio destruído que fica colado no gelo. Cuidado com o gelo transparente, pois ele é muito escorregadio. Vasculhe a área e pegue bastante moedas.

FASE 15 - GO WITH THE FLOE

Aqui, Maximo sempre olha para algum lugar. Quando isso acontecer, pare. Pressione L1 e tente ver algo na visão em primeira pessoa. Antes de pular pelos blocos de gelo, suba à esquerda e pegue a armadura. Pegue todos os itens na parte de baixo. Mas lembre-se que o caminho correto é por cima. Depois de passar pelo checkpoint, pule na plataforma e siga por cima. O primeiro baú é uma armadilha. Onde tem um Health, há um baú escondido. O piso em que está a armadura é liso. Se você estiver quase no topo da cachoeira, significa que seu herói está no caminho certo. Ufa!

Neste game, até a Morte está contra o vilão





Detonado

Você deve pular pelos blocos que estão prestes a cair. Use pulos duplos e longos. Procure por uma parede falsa e entre na caverna. Antes dos blocos, suba novamente à esquerda, escorregue e caia no buraco para pegar mais uma chave. Quando chegar na grande planície que tem um navio preso no gelo, siga à esquerda e suba. Ao chegar no topo, ande devagar, pois o piso escorrega. Pule para dentro do navio, pegue a armadura, o baú, mate todos e destrua o Totem.

FASE 16 - DEAD IN THE WATER

Volte, pule onde há moedas e pegue outro baú. Para pegar a outra moeda, caia em cima dela e dê o pulo duplo. Na caverna à esquerda tem uma vida extra. Suba no navio e pegue a armadura. Siga para o outro lado. Antes dos tiros, fique pulando até aparecer um baú. Suba e pegue o escudo. Para encarar o homem das neves, aproxime-se pelos lados e acerte-o. Destrua a parede de gelo que tem a cor diferente. Existem outras paredes deste tipo. A primeira à esquerda tem uma armadura. No próximo navio que está girando em círculos, suba na parte traseira e vasculhe todas as áreas para encontrar a chave dourada. Confira os itens de cada área:

1º - inimigos e Frostbiter, 2º - inimigos e fadas, 3º - armadura, 4º - saída (requer chave dourada), 5º - mago louco, 6º - Chave dourada, 7º - Chave vermelha. Siga para a saída e vá até o final através do gelo escorregadio à esquerda. Você vai pegar mais uma chave vermelha. Pegue a armadura na porta e mate todos os inimigos, um de cada vez.

FASE 17 - CANNONBALL RUN

Volte e pegue o escudo no baú. Esta arma se transforma em furacão e joga gelo nos inimigos. Pule sobre os blocos. Logo no início da caverna tem um Health. Entre nas outras cavernas escondidas. A caverna maior tem uma chave vermelha. Passe devagar pela ponte de gelo. Mas antes de fazer isso, pegue uma armadura no primeiro bloco da ponte no baú escondido. Na próxima caverna há mais duas paredes falsas. Um esqueleto que joga bombas aparecerá no bloco de gelo próximo do navio. Lá também há uma vida extra. Jogue o escudo



Quebre as paredes de gelo e recolha todos os itens escondidos

no inimigo. Na tela dos canhões, tome cuidado, pois eles atiram aleatoriamente. Você vai precisar de agilidade e reflexos rápidos. Passe correndo e use saltos duplos. Pegue o caminho à esquerda e entre na caverna. O Totem de energia está neste local. Procure pela espada de gelo para encarar o inimigo. Se não encontrá-la, tente matá-lo com o supergolpe. Esteja com bastante energia.



Passe rápido pelos canhões do navio e não erre os saltos

FASE 18 - CAPITAIN CADAVER CHEFE CAPITÃO PIRATA

Quando o inimigo começar a girar, afaste-se dele ou você será arremessado para o outro lado. Caso esteja muito longe do chefe, o capitão atirará em você. Fique parado e defenda-se dos tiros. Vá para cima do inimigo pelo lado esquerdo. Evite ficar ao lado da âncora. Acerte o pirata e faça com que ele se prenda no ralo. Aproxime-se, fique agachado e ataque o pé de madeira. Após acertá-lo por duas vezes, dois ralos se fecham por um tempo e de forma alternada. Repita esta operação até matá-lo. Quando surgir a opção na tela, escolha o beijo da bruxa.

CAPÍTULO 4: REALM OF SPIRITS

FASE 19 - INFERNAL DEVICES

Volte e abra o baú. Atrás de você tem uma chave vermelha. Cuidado com a bruxa que está voando. Na primeira clava que balança, há um baú escondido do

lado esquerdo. Ele traz um Health e algumas moedas para seu herói. Suba na grande lâmina giratória e siga para o checkpoint. Suba na plataforma de ferro e procure um bloco de pedra que contém a Armageddon. Desça, abaixe-se e ataque o porco com o martelo. Na grande engrenagem, há mais itens. Siga o caminho das cabeças de dragão e, quando pular na plataforma com garras, abaixe-se ou será pego pela armadilha. Espere o dragão lançar as bolas de fogo. Siga reto e vá até o outro lado para pegar mais uma chave e uma armadura. Volte e suba em cima do cérebro. Maximo começará a pular cada vez mais alto. Espere o pulo mais alto e direcione o herói para o outro cérebro. Feito isso, salte no solo. Passe pelas clavas. Na próxima engrenagem há um mago louco. Avance e recolha outra Armageddon (ela fica na porta de baixo) e uma armadura (na porta de cima). Retorne e siga pela outra engrenagem. Vá até o Totem e mate os esqueletos. Ande por cima para pegar as moedas. Atrás da grande ruína, recolha uma vida extra.

FASE 20 - THE IRON TOWER

Aqui, Maximo pode cair nos abismos. O Save Game está à direita. Dê uma volta e suba em todas as plataformas para pegar moedas e itens. Procure os três Totens de energia.

FASE 21 - CRUSHED SPIRITS

Volte e pegue os itens. Recolha a chave que está na cara da pedra. Suba no cérebro e entre na caverna. Suba na engrenagem à direita e pule na plataforma que tem duas lâminas gigantes girando.



Siga pelo cérebro e pelas armadilhas. Suba na lâmina giratória à direita, pois há mais alguns itens aqui. Volte e siga o caminho da cabeça do dragão. Na parede à direita tem mais um baú escondido. No outro baú, há uma armadura. Vá até a caverna usando as engrenagens. Fique esperto, pois o local onde o dragão solta fogo esconde um baú. À esquerda tem uma armadura na porta. Siga para a engrenagem e pegue outra chave vermelha que fica no topo. Avance pela plataforma e pule as lâminas. Pegue a vida extra e suba na outra engrenagem. Salte sobre a plataforma que tem a cabeça do dragão. Pule no cérebro, mate todos e destrua o Totem.

FASE 22 - THE UNKINDEST CUT

Abra o baú que está atrás de você e pegue a Frostbiter. Recolha o baú à esquerda que fica antes das engrenagens. Suba à direita nas engrenagens e siga pelo caminho das lâminas. Seja rápido na plataforma da

Archille rouba o trono e a noiva de Maximo



clava que se move. Quando ela começar a ir para a esquerda, corra, pule na plataforma e depois na outra. À esquerda da pedra do checkpoint tem um baú. Pegue a armadura na plataforma-armadilha e siga pela engrenagem. Procure pelo outro checkpoint e suba pelos cérebros. Pegue a Armageddon no alto da pedra e recolha a outra armadura à esquerda. Siga à direita pelos cérebros. Antes de entrar na caverna, vá até o final e ache outro baú. Entre na caverna e pule o primeiro grupo de lâminas. No segundo grupo, abaixe-se e no terceiro, pule novamente. Mate todos os inimigos, abra o portão e destrua o Totem.

FASE 23 - DOWN THE GULLET

Desça e siga à esquerda. Procure o checkpoint e quebre o pedestal de pedra para ativar a plataforma do outro lado. Perto do checkpoint existe uma caverna. Entre nela e vasculhe toda a área. Volte e vá para a direita, onde tem outra clava balançando. Destrua o pedestal de pedra para fazer a caverna aparecer. Vá para lá e espere que as paredes parem de lançar as bolas de fogo. Siga pelos estreitos caminhos nas poças de lava e vá para a esquerda. À direita tem uma armadura. Avance, pule pelas plataformas. Na terceira base há um Full Health. No local da cabeça do dragão existe uma Armageddon. Volte e siga para a caverna. Tome cuidado, pois aparecem muitos inimigos. Siga o caminho e pegue o escudo no final. Volte e suba pelas pedras. Mais um baú entra em cena. À direita tem mais uma chave vermelha. Volte e tome cuidado com o bode. Pule por cima dele e depois mate-o. Quando você vir as plataformas (elas são armadilhas), preste atenção e salte na pedra. Siga pelas plataformas e mate todos os inimigos. Pegue os baús que aparecem e destrua o Totem que fica no último pedaço da rocha.

FASE 24 - LORD GLUTTERSCUM CHEFE BANHA FLAMEJANTE

O chefe gordão atirará raios em você. É quase impossível desviar destes ataques. Por isso, tome muito cuidado nesta parte. Quando ele respirar fundo, corra para trás do inimigo. Neste instante ele disparará uma rajada de fogo. Feito isso, pule e ataque o traseiro do monstro. Ele saltará alto e criará uma onda de energia no chão. Pule essa onda e ataque novamente. Assim Maximo não perderá energia. Após o inimigo perder 1/3 de energia, ele fará o piso descer um nível. Repita o procedimento. Quando ele perder mais 1/3 de energia, fará o piso cair novamente. O detalhe é que agora existem lâminas nas paredes, o que força o seu herói a ficar mais próximo do inimigo.



Acerte o traseiro do monstro e tome cuidado com o fogo

CAPÍTULO 4: CASTLE MAXIMO

FASE 25 - THE SEIGE

Volte e pegue o baú secreto que traz uma armadura. Pegue o escudo de ouro que fica no pedestal. Destrua a porta à direita, suba e pegue a armadura e a chave dourada. Use-a na trava e, depois do checkpoint, desça à esquerda. Pegue a outra chave dourada. Tome cuidado com o fantasma verde e pule para encontrar outro baú. Ative a trava do portão assim que pular o abismo. Para encarar o inimigo Clérigo, aquele que tem o campo de força, dê o



Vá pelo caminho inferior e encontre a chave dourada

superataque duas vezes e bem rápido. Quando o corpo dele cair, ataque a cabeça. Siga para a porta, suba e pegue todos os itens. Há uma chave vermelha no topo da madeira. Suba na grande estrutura de madeira e dê um pulo duplo e longo para poder chegar ao outro portão. Pegue a chave dourada. Mate o guarda para pegar a chave dourada. Use-a na catapulta e tome cuidado com o mago louco. Quando você chegar no castelo, a chave dourada estará no abismo. Pule, pegue a chave e dê um segundo pulo para trás. Siga à esquerda e acione a trava. Volte para a ponte e destrua o Totem.

FASE 26 - THE KEEP

A torre do castelo é a máquina mortífera. O Save Game está do lado esquerdo. Destrua os caixões de madeira para encontrar itens.



FASE 27 THE GREAT ESCAPE

Na sala, pegue os itens. Siga pela escada e passe bem longe das armaduras com o machado. Quando encontrar uma armadura que se move e tem várias pontas, apenas desvie. Entre na porta e salve o seu progresso. A próxima porta fechada traz vários itens. Siga o caminho inferior e mate todos. Não entre no portão. Suba as escadas e vá em direção ao poço. No canto direito da última parede há pequenas plataformas. Pule-as e pegue a chave e o Armageddon. Na entrada do labirinto tem um Health. O caminho correto é primeira entrada à esquerda, depois segunda à esquerda e por fim



primeira à esquerda. Depois é só seguir reto. Aqui há muitos esqueletos e o mago louco. Atraia os esqueletos para longe do mago e seja rápido. Procure o baú secreto que tem uma vida extra.

FASE 28 - DUNGEON OF DESPAIR

Quebre a parede ao lado. Mate o inimigo e pegue a chave. A sala em frente tem outra armadura. Cuidado com a grade no chão. Destrua os caixões e entre na porta para pegar a chave de ouro e abrir o portão. Na segunda sala da esquerda há uma chave dourada e na da direita uma armadura. Na sala do fundo tem um baú secreto. Quando você estiver na terceira sala, espere o cavaleiro passar e corra para a sala à esquerda. Pegue a chave dourada no baú. Bata no grande círculo. No quarto salão, entre e destrua a parede. Vá até o final e destrua a outra parede para pegar a chave

dourada. No meio do corredor tem outro baú. No rio, salte nos caixões. O portão à esquerda é o correto. Quebre a parede e avance. A última porta desta sala tem a chave dourada. Cuidado com o rio maior. Onde aparecem os cavaleiros existem itens e a chave dourada. Espere os inimigos e entre no corredor. Pegue a armadura na outra sala.

FASE 29 - ATOP THE GREAT DRILL CHEFE: REI DO MAL ACHILLE

O malvado rei dispara três tiros de fogo e uma rajada de energia. Aproxime-se de Achille pelos lados e desvie dos tiros. Acerte-o e afaste-se rapidamente. Após ser atingido duas vezes, prepare-se. O chefão cria uma cabeça que fica atirando pequenas coroa explosivas e uma forte rajada de energia. Tente ficar do lado oposto da cabeça e preste atenção em Achille. Ele forma um pequeno campo de força em volta de si mesmo. O detalhe é que este campo tem o desenho de uma das habilidades de Maximo. Use a respectiva habilidade (aquela que aparece) para destruir o campo de força do inimigo. A cabeça explode e libera um item. Quando você conseguir retirar a metade da energia de Achille, ele se transformará em um gigante. Corra ao redor da arena e desative os quatro disparadores de raios, pois eles recarregam a energia do grandalhão. Caso ele tente atirar em você, salte. Repita o processo até ele não poder mais usar o poder. Mais tarde, Achille transformará o seu cajado em uma lança. Agora é moleza! Fique jogando o escudo de longe até matá-lo. Caso acabe o seu ataque, espere ele prender o cajado no chão e ataque novamente.

FASE 30 - DEMON QUEEN CHEFE MONSTRO SOFIA

Você está na sala do trono e a rainha monstro apagou as luzes. É difícil enxergá-la. Tente ver onde ela está e corra para cima.



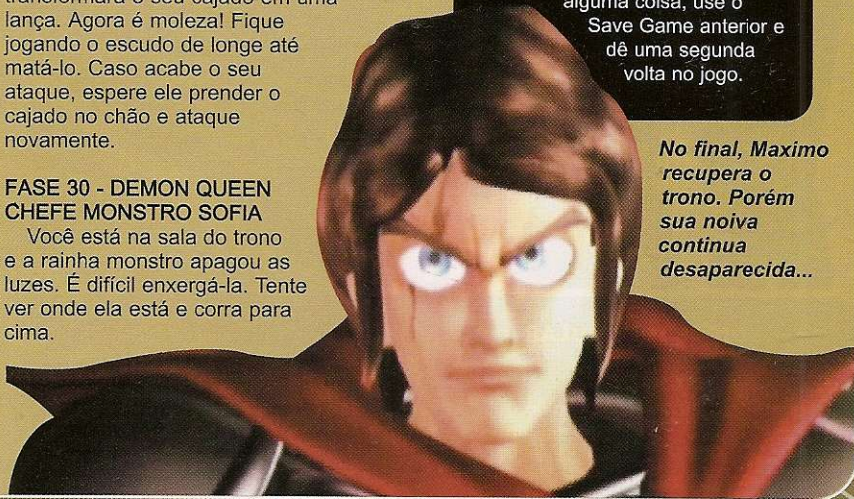
A Morte consola Maximo em seu momento de tristeza

Quando a sala ficar com luminosidade suficiente para que Maximo a veja com clareza, seja rápido. Se a inimiga estiver agachada, salte e dê um golpe de espada no meio dos olhos dela. Caso ela esteja em pé, afaste-se imediatamente, pois ela saltará em cima de seu herói. Repita o processo até vencê-la. Pronto, agora assista às cenas de encerramento e comemore o grande final. Lembre-se de salvar o seu status em seu Memory Card. Parabéns!

DICA FINAL

Para conferir mais vídeos, fotos e outras opções, você deve completar o game com 100% de aproveitamento. Para isso, Maximo deve pegar todas as moedas, detonar os inimigos, encontrar todos os baús e recolher os itens dos pedestais. Se você se esqueceu de alguma coisa, use o Save Game anterior e dê uma segunda volta no jogo.

No final, Maximo recupera o trono. Porém sua noiva continua desaparecida...



Ficha Técnica

PRODUTOR: Capcom • NA INTERNET: www.capcom.com

Ponto Forte: Excelente visual e jogabilidade campeã.

Diversão: 9,5

Ponto Fraco: Os chefões são fáceis demais e algumas fases são quase impossíveis.

PLATAFORMA: PS2

NOTA GERAL

8,5

Winning Eleven 5: Final Evolution

Este novo Winning Eleven tem a melhor jogabilidade já vista em um game de futebol

A Konami conseguiu o que parecia impossível: melhorar a jogabilidade de Winning Eleven 5. Aproveitando o clima de Copa do Mundo, a produtora decidiu lançar Winning Eleven 5: Final Evolution para PS2, uma versão especial do game que traz jogabilidade mais realista, visual detalhado e recursos inéditos em um jogo de futebol. A idéia é massacrar FIFA 2002 World Soccer, o concorrente da Electronic Arts. E ao que tudo indica vai ser fácil, pois este novo WE deixa qualquer game de futebol no chinelo.



Perfeição

Ao todo, são 53 seleções internacionais, todas escaladas com os jogadores que estava em campo no final do ano passado. Mas se quiser, você pode editar os jogadores e salvar os times no Memory Card, para manter as seleções sempre atualizadas.

Quem conferiu o primeiro Winning Eleven do PS2 vai

perceber logo de cara as novidades desta versão. O visual ficou bem mais real, sem aquelas cores fortes e fosforescentes que deixavam os jogadores um pouco artificiais. A abertura ganhou uma animação diferente, os menus foram redesenhados e o tempo de espera (Please Wait...) está bem mais curto.

Mas a mudança que mais chama a



DICAS DE TITULAR

Concentração nos chutes

Para se dar bem nas finalizações, direcione a bola com muito cuidado e calcule o ângulo do gol. Quando você chutar (■), acompanhe a barrinha que aparece sobre o nome do jogador e calcule a força da bola. No momento do chute, use os direcionais para aplicar efeitos na bola e surpreender o goleiro.

Cuidado com os carrinhos

Às vezes, um carrinho é fundamental.

Mas não adianta acertar o adversário de qualquer jeito. Procure sempre dar o carrinho pela frente, para evitar receber um cartão. Nos lances menos perigosos, segure R1 + ✕ para se aproximar do adversário e aperte ✕ para roubar a bola ou empurrar o jogador. Se o oponente cair, na maioria dos casos o juiz marcará apenas uma falta leve.

Drible básico

As chances de você perder a bola após um passe são bem maiores, já que o adversário pode tentar se antecipar. Para

evitar que isso aconteça, pressione ■ + ✕ para escapar de possíveis carrinhos ou use os botões direcionais em sentido giratório e na direção oposta à do oponente. Assim, você protege a bola e pode continuar avançando.

Mapa

Sempre que possível, confira o mapa que aparece no rodapé da tela e observe a movimentação dos dois times. Se o goleiro adversário estiver adiantado ou fora da aérea, você pode surpreendê-lo chutando de fora da área.



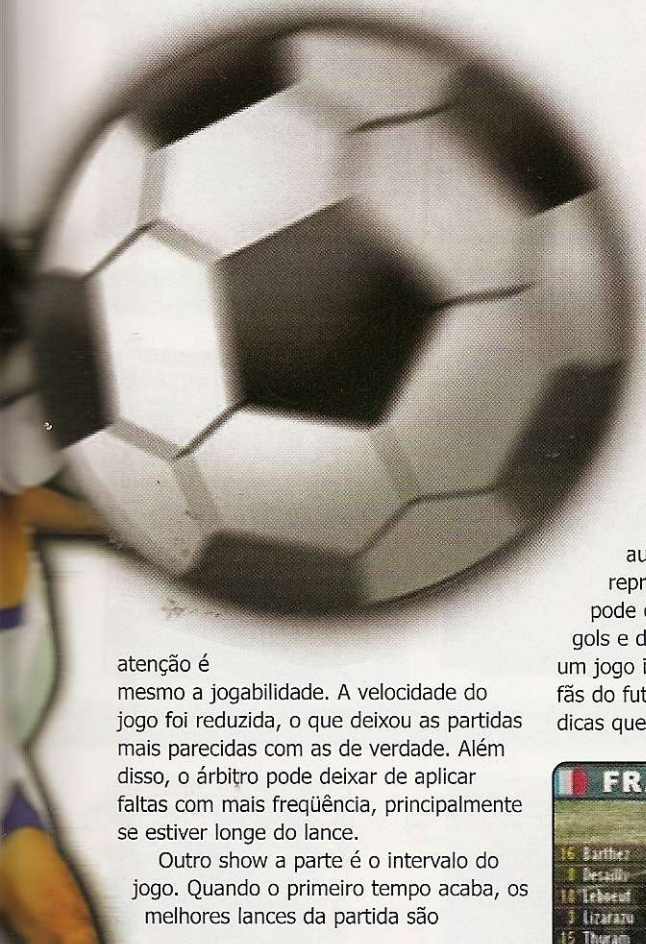
8 Jogadores



Dual Shock 2



Cartão de Memória



atenção é mesmo a jogabilidade. A velocidade do jogo foi reduzida, o que deixou as partidas mais parecidas com as de verdade. Além disso, o árbitro pode deixar de aplicar faltas com mais frequência, principalmente se estiver longe do lance.

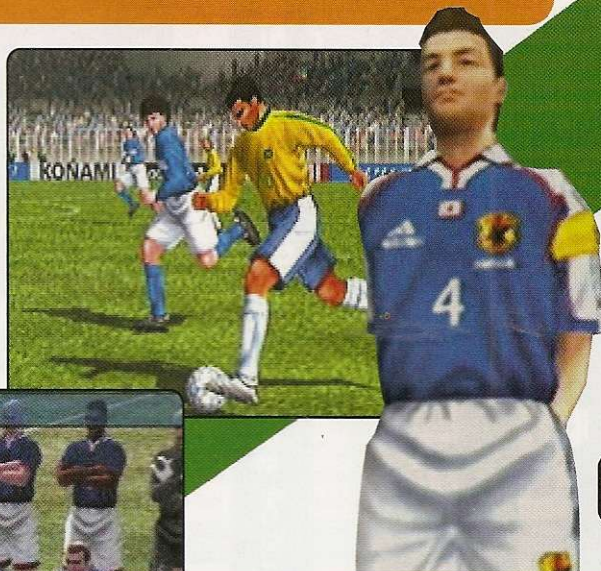
Outro show a parte é o intervalo do jogo. Quando o primeiro tempo acaba, os melhores lances da partida são

automaticamente reprisados. Assim, você pode conferir todos os gols e dribles. É sem dúvida um jogo imperdível para os fãs do futebol. Veja agora as dicas que separamos:

HUMILHE NO ATAQUE

Acompanhe abaixo os comandos para surpreender o adversário e chegar ao gol.

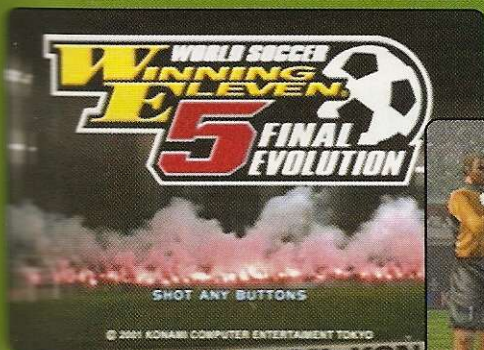
- L1 (toque rápido) Drible avançado
- L2 (toque rápido) Drible simples
- L1 + ▲ Passe longo e em profundidade
- R3 (aperte o analógico direito) Salto para escapar de carrinhos
- + ✕ O jogador finge que vai chutar e dribla
- (toques rápidos) Cruzamento na segunda trave
- (toques rápidos) Cruzamento na primeira trave



Os times apresentam a escalação da temporada 2001



As apresentações ficaram mais realistas e detalhadas



CONTROLES

- Ataque**
- ✕ Passe curto e longo
 - Chute ou cabeçada para o gol
 - ▲ Passe em profundidade
 - L1 + ■ Chute de cobertura
 - R1 Corrida rápida
 - R2 Corrida média
 - L1 Corrida lenta
- Defesa**
- ✕ Toma a bola
 - Carrinho
 - Cabeçada
 - ▲ Sai com o goleiro
 - R1 Corrida rápida
 - R2 Muda tática
 - L1 Troca o jogador

Ficha Técnica

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

NOTA GERAL

Ponto Forte: Excelente jogabilidade e novos times. Alto grau de realismo na movimentação.

Diversão: 10,0

9,5

Ponto Fraco: O visual da arquibancada poderia ser melhor. O menu está todo em japonês.

PLATAFORMA: PS2

Só Aqui você encontra tudo para detonar no PlayStation

Nos pedidos acima de 3 Revistas, você ganha 10% de Desconto! Aproveite.

Complete sua coleção e encontre as melhores dicas para os jogos de PlayStation 1 e 2
Apenas R\$ 4,90 (cada)*



Final Fantasy 10 Detonado parte 2
State of Emergency e Dragonball Z

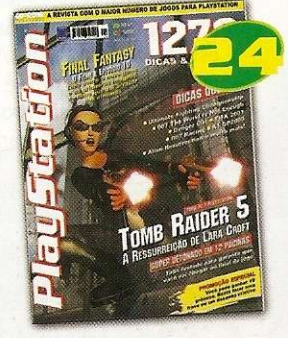
3 Detonados: Final Fantasy 10 (PS2)
Castelvania e Metal Gear Solid (PS1)



3 Superdetonados:
007, Tekken e Parasite Eve 2

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

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



Winning Eleven 2001
Metal Slug X (Detonado)

Resident Evil 4
Especial de Aniversário

Tomb Raider 5 (Detonado)
Final Fantasy 10



Grátis Guia de Bolso
Homem-Aranha (Detonado)

Grátis Pôster - Lara Croft
X-Men (Detonado)

Ridge Racer 5
Guilty Gear (Detonado)

Ao ligar, informe esta oferta validade: 31/05/2002

Oferta
20PS

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



Grátis: Os melhores jogos para PS1
3 Super Detonados (PS1 e PS2)



3 Detonados: Metal Gear Solid 2,
Harry Potter e Guilty Gear X



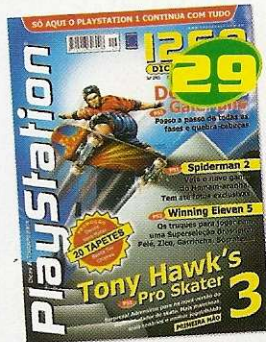
3 Detonados: Syphon Filter 3;
Spider Man 2; Capcon vs. SNK 2



Resident Evil Code Veronica X
detonado + 2 jogos debulhados



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



Tony Hawk's Pro Skater
Galerians (Detonado)



Winning Eleven Brasileiro
Army Men em Dose Dupla



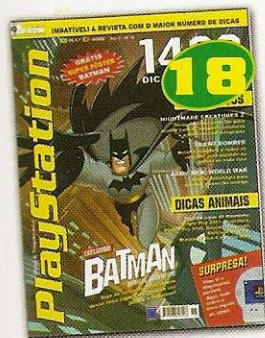
Metal Gear Solid 2
Evil Dead (Detonado)



Grátis Calendário Lara Croft
Medal Of Honor 2 (Detonado)



Grátis Pôster Duplo
Dino Crisis 2 (Detonado)



Nightmare Creatures 2 (Detonado)
Army Men (Detonado)



Star Wars (Detonado)
Tekken Tag (PS2)

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.europenet.com.br

Fatal Frame

Você é corajoso? Então mostre a todos encarando esta mansão mal-assombrada cheia de espíritos e aberrações

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Humberto Martinez

Almas penadas, choros e suspense do começo ao fim. Isto é apenas uma amostra do que você vai encontrar no jogo Fatal Frame, que está sendo lançado para PS2. O game, que no Japão recebeu o nome de Zero, mistura ingredientes de Resident Evil e Silent Hill.

Você se vê sozinho em uma casa lotada de espíritos e vultos que aparecem do nada. E precisa sobreviver por quanto tempo conseguir. É preciso ter nervos de aço!

Lenda ou realidade?

A história se passa na Terra do Sol Nascente. Tudo começa quando um escritor chamado Junsei Takamine e seus dois assistentes entram em uma mansão abandonada para escrever um livro.

O casarão pertenceu a uma família chamada Himura e, segundo a lenda, foi palco de sacrifícios de homens e crianças. Além disso, muitas pessoas contam que os curiosos que entraram na mansão nunca voltaram para seus lares.

É exatamente isto o que aconteceu com o escritor. O fato desperta o jornalista Mafuyu, que é amigo e companheiro de trabalho de Junsei. E ele decide, juntamente com sua irmã Miku, ir até a mansão para investigar o que aconteceu com o escritor.

No caminho, os dois se perdem na floresta e Miku, muito cansada, acaba dormindo. Quando ela acorda, descobre que está diante da sinistra mansão e que seu irmão Mafuyu desapareceu. É exatamente neste ponto que começa a sua aventura.

No início, você controla Mafuyu e depois

a bela Miku. A sua missão é explorar o casarão em busca de informações sobre os desaparecidos.

Os dois personagens usam uma antiquada máquina fotográfica para aprisionar os fantasmas que aparecem. E conforme o desempenho do jogador, é possível fazer "upgrades" no equipamento.

Acompanhe agora as dicas inéditas que separamos, os fantasmas secretos e tudo mais que você precisa para debulhar o game de ponta a ponta.



Detonado

CONTROLES

| | | |
|----------------|-------|---------------------|
| ✕ | | Ação |
| ●/R1 | | Câmera/Fotografar |
| ▲ | | Inventário |
| ■ | | Correr |
| L1 | | Habilidade especial |
| L3 (analógico) | | Movimentação |
| R3 (analógico) | | Movimentar lanterna |
| Select | | Mapa |
| Start | | Pausar/Opções |

DICAS DE PAPARAZZI

É muito importante saber como a câmera fotográfica funciona, pois você depende deste equipamento para sobreviver.

1 – Quando você usar a câmera pela primeira vez, Miku poderá ver coisas que não conseguia sem o equipamento. Fique ligado no ícone que aparece no canto inferior direito da tela.

2 – Se um símbolo azul estiver brilhando, significa que fantasmas do tipo **seal** ou **ground-tied** estão por perto. Você só conseguirá fotografá-los se a mira da câmera também estiver azul.

3 – Caso a mira esteja vermelha, é sinal de que você está enfrentando espíritos do tipo **hatred**. Dispare e capture todas as pragas.

**CONHEÇA OS FANTASMAS**

Existem quatro tipos diferentes de fantasmas. Confira a seguir informações sobre cada um deles:

Hatred - São os mais perigosos, pois são almas perturbadas e dispostas a compartilhar seu sofrimento com os vivos.

Ground-tied - Espíritos que tiveram uma morte traumática e acabaram presos no local onde morreram. Eles não fazem nenhum mal aos vivos.

Seal - Semelhantes aos ground-tied. Porém, a sua energia está conectada a algumas portas para impedir que elas sejam abertas

Floatings - Fantasmas que revivem os hábitos que costumavam ter quando vivos para que as pessoas compreendam o que os levou à morte. Eles aparecem por apenas alguns segundos e são os mais difíceis de fotografar.

LOCALIZAÇÃO DOS FANTASMAS

Confira agora onde estão os fantasmas ground-tied e seal que aparecem durante o game. A localização dos espíritos floating está no roteiro. Os números entre parênteses se referem aos mapas que você confere na próxima página:

GROUND-TIED

| Nome | Capítulo | Localização |
|------------------|-------------|--|
| Child behind | Intro | Entrance (1), atrás das grades |
| Angry man | Intro | Fireplace (3), sobre as estantes |
| Woman in kimono | 1st Night | Kimono room (6), atrás dos kimonos |
| Woman in pain | 1st Night | Cherry atrium (15), ao lado da entrada do moon shrine (31) |
| Monk into dark | 1st Night | Fish tank room (19), no teto |
| Girl turning | 1st Night | Backyard (20), atrás do poço |
| Warped man | 1st Night | Forest path (21), nas árvores do lado direito |
| Monk out of dark | 2nd Night | Sairway (18), na janela |
| Tormented ones | 2nd Night | Narukami shrine (22), fotografe-se no espelho |
| Burned man | 2nd Night | Abyss (16), no beco |
| Evil woman | 2nd Night | Grand hall (11), no teto |
| Talking ghosts | 2nd Night | Hidden pass (26), no teto |
| Munakata | 3rd Night | Banned path (32), nas rochas |
| Yae | 3rd Night | Cherry atrium (15), na árvore |
| Hirasaka | 3rd Night | Abyss (16), no moinho |
| Takamine | 3rd Night | Narukami shrine (22), no teto |
| Ogata | 3rd Night | Library (5), dentro do armário |
| Blind demon | 3rd Night | Blinding room (30), no centro da sala |
| Family master | 3rd Night | Grand hall (11), sobre a poça de sangue |
| Long hair woman | Final Night | Attic, no sótão |
| Truth binder | Final Night | Buddha room (29), no altar |
| Kirie's love | Final Night | Abyss (16), indicação "A" no mapa |
| Burdened man | Final Night | Abyss (16), indicação "B" no mapa |
| Six vengeance | Final Night | Rope altar (34), no teto |
| Man at bottom | Final Night | Hell bridge (35), no abismo |

SEAL

| Nome | Capítulo | Localização |
|-------------------|-----------|---------------------------------------|
| Seductress | 1st Night | Storehouse (14), atrás da escadaria |
| Woman pulled in | 1st Night | Abyss (16), no moinho |
| Child onlooker | 1st Night | Doll room (17), no canto da sala |
| Vengeance in wall | 2nd Night | Stairway (18), ao lado da escadaria |
| Vengeance | 2nd Night | Rope hallway (2), no teto |
| Girl hiding | 2nd Night | Walkway (10), no vão entre as paredes |
| Crushed woman | 3rd Night | Rubble room (13), nos destroços |

HABILIDADES SECRETAS

Você só pode usar uma habilidade extra de sua câmera fotográfica por vez. E é preciso somar um determinado número de pontos para comprar cada uma das habilidades. Depois de adquiri-las, escolha a opção "enable" da "special function", para habilitá-las. Veja agora para que serve cada habilidade e quantos pontos são necessários para consegui-las:

Sense - Acrescenta um radar à câmera fotográfica

Preço: 42 mil pontos

Como habilitar: termine o game

Chase - A mira da câmera persegue automaticamente o inimigo

Preço: 64 mil pontos

Como habilitar: termine o game no Rank A

Widen - Zoom

Preço: 80 mil pontos

Como habilitar: termine o game

None - A sua câmera não gasta filmes

Preço: 74 mil pontos

Como habilitar: Vença todas as missões do "Battle Mode"

Zero - A energia da sua câmera estará sempre cheia

Preço: 92 mil pontos

Como habilitar: Fotografe os 108 fantasmas e complete sua "Ghost List"

SEGREDOS**Battle Mode**

Termine o game e salve seu progresso. Neste modo, você enfrenta fantasmas em um determinado limite de tempo.

Chapter Mode

Termine o game e cumpra todas as missões do "Battle Mode". O Chapter Mode permite selecionar capítulos.

Ghost List

Termine o game para habilitar a lista de todos os fantasmas fotografados.

Dificuldade Nightmare

Vença as 20 missões do Battle Mode para liberar um novo nível de dificuldade, o Nightmare.

Novas roupas

Dependendo do número de vezes que você termina o game, uma roupa diferente é liberada para a heroína:

Roupa 1 - uma vez

Roupa 2 - duas vezes

Roupa 3 - três vezes

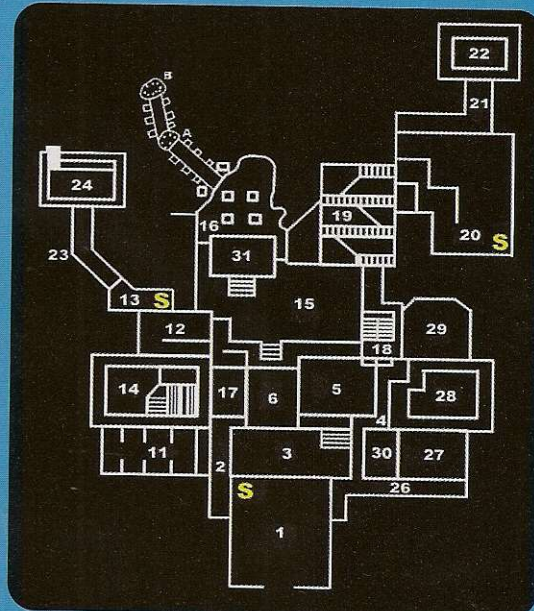
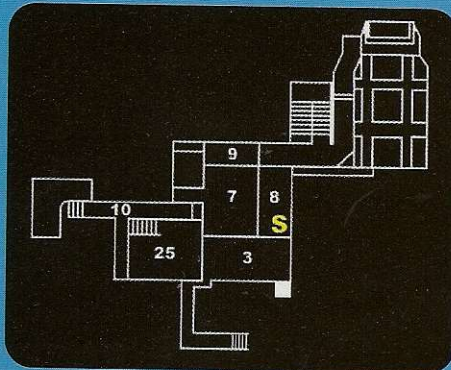
Final Secreto

Termine o game usando o nível de dificuldade "Nightmare" para curtir o final secreto e as melhores cenas.

Mapas

Aqui estão os dois mapas que aparecem no game. Todos lugares foram numerados para facilitar o seu avanço no roteiro.

- | | | |
|----------------------|------------------|-----------------------|
| 1 - Entrance | 23 - Corridor | 28 - Sq. Garden |
| 2 - Rope Hallway | 24 - Demon Mouth | 29 - Buddha Room |
| 3 - Fireplace | 25 - Koto Room | 30 - Blindina Room |
| 4 - Lap Hallway | 26 - Hidden Pass | 31 - Moon Shrine |
| 5 - Library | 27 - Mark Room | S - Save Point |
| 6 - Kimono Room | | |
| 7 - Tatani Room | | |
| 8 - Asterson | | |
| 9 - Observatory | | |
| 10 - Walkway | | |
| 11 - GRand Hall | | |
| 12 - Burial Room | | |
| 13 - Rubble Room | | |
| 14 - Store House | | |
| 15 - Cherry Atrium | | |
| 16 - Abyss | | |
| 17 - Dall Room | | |
| 18 - Stair Way | | |
| 19 - Fish Tak Room | | |
| 20 - Back Yard | | |
| 21 - Forest Path | | |
| 22 - Narukami Shrine | | |



Comece a Rezar

INTRO - HIMURO

Você começa o jogo com Mafuyu e está na entrance (1). Siga pela porta à esquerda e fotografe rapidamente o vulto (rope hallway man) que está próximo do espelho. Chegando à Fireplace (3), olhe para cima e fotografe o fantasma que aparece no parapeito (man looking down). Suba as escadas, pegue o caderno de anotações no chão e detone seu primeiro inimigo. Investigue o local, desça e volte ao hallway (2).



CAPÍTULO 1 - 1ST NIGHT THE STRANGLING RITUAL

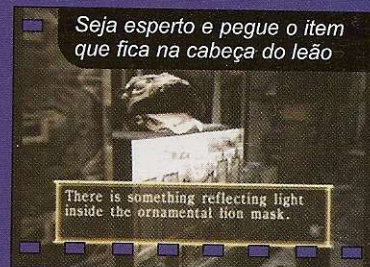
Você está controlando Miku. Ao abrir a porta para entrar no rope hallway (2), não prossiga. Volte e fotografe o fantasma (man at partition). Após a animação no rope hallway (2), vire-se e fotografe a aparição no teto (man on a

beam). Siga para a fireplace (3) e corra até o pé da escadaria para fotografar a pessoa que está subindo (bro's shadow). Suba e examine a porta trancada. Continue a investigar o local. Surgirá um homem no andar de baixo (hallway man). Fotografe-o. Volte pela escadaria e desça lentamente para conseguir fotografar o fantasma que passa à sua esquerda (man at screen). Fotografe o local energizado para conseguir enxergar uma porta.

Examine-a e acesse uma passagem secreta. Corra para a library (5) e fotografe outro vulto (wandering man). Abra o armário que está depois do biombo e seja muito rápido para fotografar o cadáver que aparece diante de seus olhos (dead man's body). Pegue o tape recorder e siga pela porta que se abriu. Ao entrar na kimono room (6), fique no espaço entre os quimonos e fotografe um vulto (man at window). Vasculhe a sala e derrote o fantasma. Fotografe a escrivaniinha, volte à fireplace (3) e examine a escultura da cabeça do leão. Você encontrará o item red handmirror.

No caminho de volta para a kimono room (6), fotografe um fantasma (man in closet) no lamp hallway (4) e outro (man standing) ao abrir a porta da library (5). Use o red handmirror na escrivaniinha e pegue a brass key. Surgirá uma assombração nas suas costas (man

behind). Vire-se rapidamente e fotografe-a. Prossiga para a fireplace (3) e use sua chave para abrir a porta no segundo andar. Entre na walkway (10) e fotografe a mulher que está de frente para o espelho (woman at mirror). Desça pela escadaria e siga para a burial room (12).



Fotografe a mulher novamente (wandering woman) e a porta energizada. Vá ao storehouse (14) e examine a porta de entrada para enfrentar um complicado enigma. É um círculo com dez caracteres orientais. Você terá que pressionar quatro deles em uma determinada sequência para resolver o enigma. O resultado aparece diversas vezes no game. Por isso, consulte sempre o



Para encontrar seu irmão e os outros desaparecidos, Miku encara assombrações de tirar o fôlego

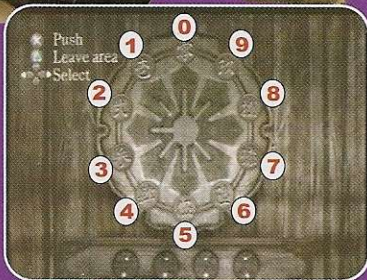


gráfico acima com a tradução desses caracteres e saiba quais os símbolos que seu personagem deverá apertar. A senha deste primeiro enigma é "1312".

6 Ao entrar no storehouse (14), fotografe a garota (girl pointing). Fotografe o fantasma debaixo da escada para abrir a porta protegida na burial room (12). Volte até lá e prossiga para o cherry atrium (15). Ao entrar nesta área, prepare-se para fotografar uma mulher (woman on ponch). Logo que fizer a primeira curva, não desperdice a chance. Fotografe as duas portas energizadas. Passe ao lado da árvore e fotografe a mulher novamente (woman in atrium).

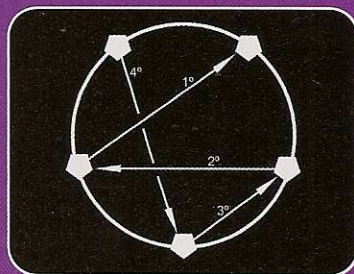
Chegando ao abyss (16), fotografe a impressão psíquica na roda do moinho para abrir a porta da doll room (17). Antes de ir até lá, fotografe a única lamparina apagada.

7 Chegando na doll room (17), fotografe a mulher (woman turning) logo na entrada e o espírito no canto da sala para abrir outra porta. Saia, caminhe lentamente em direção ao jardim e seja rápido para fotografar o corpo que despenca do telhado (woman who jumps). Chegando ao stairway (18),

fotografe o homem próximo ao espelho (man turning). Pegue o lighter no chão e volte ao abyss (16). Use o lighter para acender a lamparina e receber o black carving. Ao voltar, fotografe a mulher enforcada (woman hanging) na árvore do cherry atrium (15) e outro vulto (woman at corner) depois da escadaria da stairway (18).

8 Volte até a rubble room (13) para fotografar um fantasma horrível (blinded woman). Retorne à stairway (18) e fotografe a cabeça que está rolando escada abaixo (female head). No fish tank room (19), você terá que enfrentar outro enigma do círculo de caracteres. Desta vez, use a senha "3669". No backyard (20), fotografe o homem próximo ao poço (man in backyard). Ao chegar perto do poço, você sentirá uma presença do além. Vire-se para trás e fotografe rapidamente a garotinha na janela do segundo andar (girl pleading). Siga em frente e, na escadaria da forest path (21), fotografe o homem que está atrás do pilar (standing man).

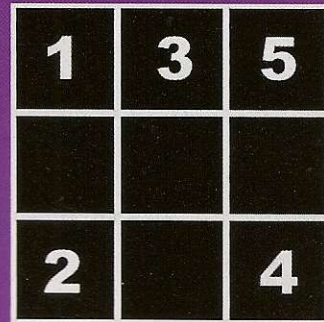
9 Chegando na entrada do narukami shrine (22), use seu black carving para acessar um novo enigma. Desta vez, seu objetivo é ligar vários pontos do pentagrama a partir de determinados movimentos de peças. Confira abaixo a sequência correta:



Conseguindo o acesso ao templo, examine o altar e fotografe o homem que está pendurado no teto (crucified man).

10 Ao enfrentá-lo, procure ficar no centro da sala e mantenha os olhos fixos nele. Fotografe-o sempre que a energia de sua câmera estiver cheia. Após derrotá-lo, saia para o forest path (21) e pegue o headless buddha que está atrás do pilar. Use-o no altar que fica dentro do narukami shrine (22) e enfrente um novo quebra-cabeça. Seu objetivo é encaixar as cinco estatuetas da seguinte maneira:

- 1 - Damaged left hand
- 2 - Damaged left foot
- 3 - Damaged head
- 4 - Damaged right foot
- 5 - Damaged right hand



Surgirá uma animação e você terá somente uma chance para fotografar a perigosa Kirie antes de ser pego.

CAPÍTULO 2 2ND NIGHT: DEMON TAG

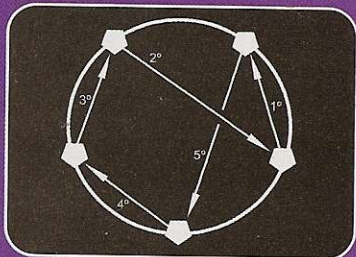
11 Ao despertar na doll room (17), fotografe a parede energizada. Abra a porta da sala, prepare a câmera e fotografe a criança que passa correndo (child on porch). No cherry atrium (15), você pode fotografar outra mulher enforcada na árvore (hanged woman). Siga para o abyss (16) e pegue o purple carving que está sobre



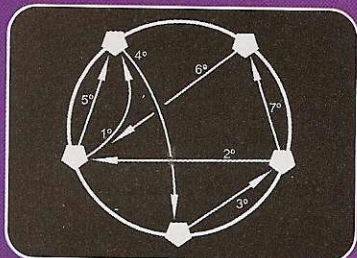
o túmulo. Volte, fotografe o homem (observatory man) na varanda do cherry atrium (15). Siga até o rodapé da escada e pare. Vire-se rapidamente à direita e fotografe a garotinha que surge por alguns segundos debaixo da casa (girl under porch).

12 Vá ao stairway (18) e seja muito rápido para fotografar o garoto (kid running away) de frente para o espelho. Fotografe a porta no final do corredor, volte e fotografe a aberração debaixo da escadaria. Siga para a fish tank room (19) e, ao entrar, fotografe rapidamente o garoto (kid running away). Para seguir a diante, digite a senha "2611" no círculo de caracteres. Examine o poço do backyard (20) e

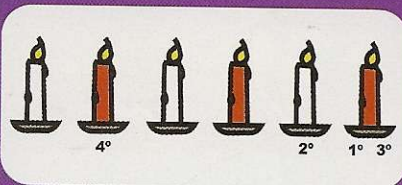
enfrente o garoto atormentado. Após derrotá-lo, pegue o blue carving sobre o poço. Use-o no portão na rubble room (13). Agora use a seguinte sequência para vencer o enigma:



13 Mais adiante, vá pelo corredor (23), fotografe o vulto (bro's shadow) e use o purple carving para acessar outro enigma de pentagrama. Confira mais uma sequência correta:



Desça o demom mouth (24) e examine o portão. Vire-se imediatamente e fotografe o fantasma (man before door). Fotografe o painel e derrote o fantasma infernal que surge para receber o item matches. Volte à burial room (12), fotografe a garota (girl painting) e examine a mesa para enfrentar um novo enigma. Acenda as velas nesta ordem:



14 Ao receber o item scroll, volte à doll room (17) e use-o na parede que você fotografou no início do capítulo para abrir uma passagem secreta para a kimono room (6). Fotografe o garoto logo na entrada (kid hiding) e corra até a fireplace (3) para encontrá-lo. Preste atenção no teto, pois o garoto costuma esconder-se entre as vigas do telhado e saltar sobre sua cabeça. Receba o mirror piece. Suba a escada e fotografe a porta. Volte ao rope hallway (2) e fotografe a aberração no teto para abrir a porta. Corra ao tatami room (7) e fotografe o vulto na entrada (man in study). Siga-o até a saleta e fotografe a escrivaninha para descobrir uma pista.



Fotografe o vulto do sacerdote que aparece ao seu lado

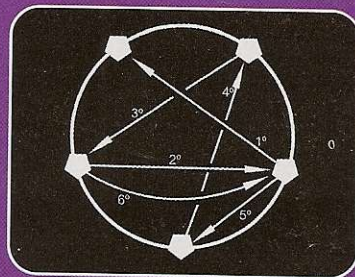
15 Vá até a walkway (10) e fotografe a porta selada. Desça pela escadaria e procure um vão entre as paredes do corredor para fotografar uma aberração e assim abrir a porta do andar superior. Vá até a koto room (25) e pegue a bronze key. Volte à tatami room (7) e use a chave para abrir o cofre na saleta. Após a animação, vire-se e fotografe o vulto que passa pelo corredor (man before study). Siga-o e fotografe-o novamente (observatory man). Entre no observatory (9) e assista a uma animação para descobrir que existe algo no chão, próximo da árvore do cherry atrium (15). Passe pela anteroom (8) e desça a stairway (18).

16 Destrua a assombração e pegue as anotações que estão no chão. Vá ao doll room (17) e examine as bonecas para enfrentar um enigma. Seu objetivo é selecionar apenas a boneca que estiver de costas para outra. Selecione a certa e receba a kagome doll. Use-a na mesa ao lado para encontrar a angry mask. Volte até a entrance (1) e use-a na parede onde há um símbolo oriental para abrir uma passagem secreta. Assim que passar, examine a máscara e escolha a segunda opção para pegar a máscara de volta. Na hidden pass (26), examine a joyful mask no final do corredor e escolha a segunda opção para pegá-la.



Use o dispositivo da parede para abrir uma passagem

17 Volte pelo corredor e fotografe o fantasma (wall wanderer). Examine a parede onde está a máscara e escolha a primeira opção para conseguir entrar na mask room (27). Em seguida, escolha a segunda opção para retirar a máscara da porta. Após a animação, enfrente a horripilante mulher cega e pegue a happy mask no pilar. Use-a na porta no canto da sala e escolha a primeira opção para abrir a passagem secreta que dá acesso ao sq. garden (28). Pegue o gold carving no túmulo e use-o na porta dupla. Use a seguinte sequência para passar:



18 Na Buddha room (29), pegue a reflection mask sobre a mesa e prepare-se para encarar um sacerdote fantasma. Volte até a mask room (27) e não se esqueça de pegar a happy mask no caminho (segunda opção). Use as quatro máscaras no pilar para abrir a porta da blinding room (30) e vá até lá pegar a blinding mask. Ao sair da sala,





Detonado

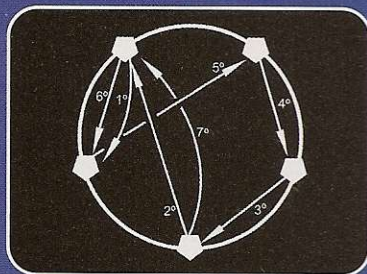
fotografe o vulto que passa pelo corredor (man in hall). Dirija-se para a demom mouth (24) e use a blinding mask no painel que fica ao lado do portão. Derrote outra assombração cega antes de entrar. Pegue outro mirror piece junto ao cadáver e aproveite a oportunidade para fotografar Kirie mais uma vez. Corra o máximo que puder...



CAPÍTULO 3 - 3RD NIGHT: THE CALAMITY

19 Ao acordar de visões nada agradáveis em demom mouth (24), entre novamente na caverna e vá até onde for possível. Volte e pegue o diário que a garotinha aponta para você. Suba até a rubble room (13) e fotografe a porta selada. Em seguida, fotografe a aberração sobre os destroços para liberar caminho. Entrando na burial room (12), fotografe o fantasma (man in atrium) e siga para o cherry atrium (15). Fotografe a porta do moon shrine (31) e, na sequência, o sinistro fantasma (turning mask man) na entrada da stairway (18). Vá até a Buddha room (29) e pegue o ceremonial rope no altar. Use-o nas quatro estátuas da sala, obedecendo a seguinte sequência: direita/cima, esquerda/cima, direita/baixo e esquerda/baixo.

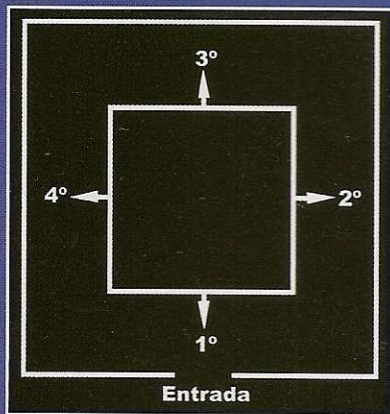
20 Pegue o teal carving no altar. Surgirá o sanguinário líder dos rituais da mansão. Mantenha distância do inimigo para não ser atingido por sua espada. Se não houver como fugir de seu ataque, fotografe-o para que ele fique intangível por alguns instantes. Assim você poderá atravessá-lo sem perder energia. Volte ao moon shrine (31) e complete o enigma do pentagrama para abrir a porta. A combinação correta é:



21 Examine o altar e fotografe os quatro painéis. Seu novo objetivo é encontrar os quatro túmulos dos altos sacerdotes da mansão e mandá-los de volta para o inferno. Eles são perigosos e costumam esconder a própria cabeça para evitar seus ataques. Para facilitar, use a habilidade especial "paralyse" ou acerte-os sempre que estiverem bem perto de você. A localização dos túmulos é a seguinte:

- Túmulo 1 - cherry atrium (15)
- Túmulo 2 - abyss (16)
- Túmulo 3 - sq. garden (28)
- Túmulo 4 - backyard (20). Para chegar neste local, digite a senha "1347" no relógio da área fish tank room (19)

22 Feito todo ritual, volte até a moon shrine (31) e acione os botões nos painéis na seguinte sequência:



Fotografe o novo painel para descobrir um rastro de sangue que o conduzirá até o grand hall (11). Enfrente novamente o chefe da mansão e vença-o para receber a master's seal. Volte à moon shrine (31)

e use-a no painel para descobrir um poço que o levará até as profundezas da mansão. Desça sem medo e pegue mais um mirror piece sobre o altar.

CAPÍTULO FINAL FINAL NIGHT: KIRIE

23 Ao acordar na koto room (25), pegue a anotação koto sheet music sobre a mesa e toque o instrumento musical. Uma nova passagem se abrirá e o levará ao sótão da mansão. Siga pelos estreitos caminhos até chegar a uma pequena sala. Entre, pegue outro mirror piece e o item Kirie's hairpin. Ao sair, fotografe a garota (girl in white). Após a animação, ignore a imagem distorcida e fuja do fantasma demoníaco para salvar sua vida. Corra para a moon shrine (31) e desça no poço. Use o Kirie's hairpin no altar para abrir a porta ao lado. Siga pelo abismo e enfrente fantasmas não muito poderosos. Chegando ao Hell gate (36), prepare-se para um confronto.



24 Quando encarar Kirie, fique o mais distante possível para não morrer de bobeira. Só é possível atingi-la com a energia da câmera carregada. Ataque sempre e não dê sossego, pois a inimiga carrega energia o tempo todo. Finalizando a luta, Kirie virá para cima de você e sua câmera é destruída. Inesperadamente você descobrirá que o último mirror piece estava dentro da câmera. Pegue-o rapidamente para formar o holy mirror e use-o na rocha em frente ao portão infernal. Agora é só curtir a animação final e comemorar com a galera o final do jogo.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Tecmo • NA INTERNET: www.tecmoinc.com

Ponto Forte: Excelente visual e trilha sonora de suspense.

Diversão: 9,0

Ponto Fraco: A movimentação dos heróis é muito lenta.

PLATAFORMA: PS2

NOTA GERAL

8,5

Virtua 4 Fighter

Se você gosta da série Virtua Fighter, prepare-se. Este jogo é o melhor e mais realista

CONTROLES

- Defender
- ✕, ▲ Soco
- Chute
- R1 Soco + Chute
- R2 Chute + Defesa
- L1 Soco + Defesa
- L2 Soco + Chute + Defesa
- Select Gravar Replay/Opções
- Start Pausar/Opções

O primeiro título de luta em 3D da história está de volta em uma versão mais quente. Virtua Fighter 4 foi lançado exclusivamente para PS2 e trouxe novos lutadores, movimentos realistas e uma jogabilidade bem mais divertida. É a primeira vez que a Sega, a produtora do game, lança um Virtua

Fighter para um videogame que não seja de sua própria autoria. As versões anteriores haviam sido lançadas apenas para PCs e consoles como Mega Drive, Sega CD, Dreamcast e 32X.

42

SEQÜÊNCIAS E COMBOS

Acompanhe a lista dos principais lutadores, suas características e os melhores combos:

AKIRA YUKI

País: Japão
 Data de Nascimento: 23/09/1968
 Tipo sanguíneo: O
 Altura: 1,80 m
 Peso: 79 kg
 Estilo de luta: Hakkyoku-Ken



GOLPES ARRASADORES

- Body Check ← → →+ ✕ + ●
- Crumbling Hand ↓ ✕ + ● + ■ ✕
- Stun Palm ✕ + ● + ■ ← ↓ ✕ + ■
- Pull-in Throw → ← ✕ + ■ ↓ ✕ + ●
- Axe Blade ↓ ● + ■ → ● ← → ✕

WOLF HAWKFIELD

País: Canadá
 Data de Nascimento: 08/02/1966
 Tipo sanguíneo: O
 Altura: 181 cm
 Peso: 101 kg
 Estilo de luta: Pro Wrestling



GOLPES ARRASADORES

- Combo Arm Suplex ✕ ✕ → ✕ ↓ ✕ + ● + ■
- Screw Lariat → ↓ ↓ ↓ ← ✕ ✕
- Short Shoulder ← ↓ ↓ ↓ ✕ + ●
- Pendulum Lariat → ↓ ↓ ↓ ← ✕ + ■ + ●
- Giant Swing ← ↓ ↓ ↓ → ✕ + ■



2 Jogadores



Dual Shock 2



Cartão de Memória



A bela Pai não perdoa. Wolf leva um chutão no rosto

Jogabilidade explosiva

Ao todo, são 13 lutadores diferentes, sendo que 11 deles já estavam presentes em outros jogos da série. O destaque fica para a estreante Vanessa Lewis, uma lutadora de nacionalidade desconhecida que usa a técnica do Vale Tudo brasileiro para detonar os adversários. Ela tem a habilidade de imobilizar o adversário por alguns segundos (em várias posições) e disparar seqüências rápidas.

Este quarto episódio tem jogabilidade mais parecida com a do segundo game que com a da versão anterior. O combate também ficou mais estratégico. Por isso, não adianta o jogador apertar vários botões ao mesmo tempo sem saber o efeito de cada uma das combinações. Outros atrativos são os novos movimentos e os ataques rápidos que, quando bem executados, são praticamente impossíveis de defender. Existem ainda algumas apelações bem divertidas.

Alguns lutadores seguram o braço do adversário durante a defesa. O detalhe é que quando isso acontece, o inimigo tem apenas alguns segundos para se livrar. Para isso, ele deve apertar os botões direcionais rapidamente.

Mais divertido

Além dos tradicionais modos Arcade, Training e Versus, esta versão trouxe os inéditos AI, Kumite e Replay. O primeiro é uma espécie de treino que

apresenta informações importantes após cada combate. Com ele, você fica sabendo qual o seu ponto fraco e o que deve melhorar para não levar um couro do computador ou de um amigo. É um supertreino que ajuda a otimizar ainda mais o "vício" dos gamemaniacos.

Já o Kumite Mode é um estilo diferente do tradicional Survival Mode. Nele, você deve encarar centenas de lutas em um combate de tirar o fôlego. Se você perder terá que começar tudo de novo, desde o primeiro adversário.

Por fim, o Replay Mode arquiva todos os replays que você quiser salvar em seu Memory Card ou no HD, o disco rígido opcional do PS2. Para fazer isto, basta pressionar Select no final da exibição de cada replay. Um menu especial aparece na tela, permitindo a gravação da finalização desejada.

Agora, acompanhe a bateria de dicas e golpes que separamos para você detonar mais este jogo da série Virtua Fighter.

LUTADOR SECRETO

Lute como Dural
Detone o chefe Dural (aquele lutador feito de metal líquido) no Modo Kumite. Dural ficará disponível na tela de seleção apenas no Modo Versus. É animal!



O visual ganhou mais detalhes e novos efeitos de iluminação

LEI-FEI



País: China
Data de Nascimento: Ninguém sabe
Tipo sanguíneo: B
Altura: 1,75 m
Peso: 63 kg
Estilo de luta: Shaolin-Ken



GOLPES ARRASADORES

- Double Palm ↓ ↓ → × + ●
- Quadruple Body Blow → × × × ×
- Knee Strike × + ● × ×
- Falling Sweep ↓ ↓ ● + ■ ● + ■
- Evading Crescent (↑) × + ● + ■

KAGE



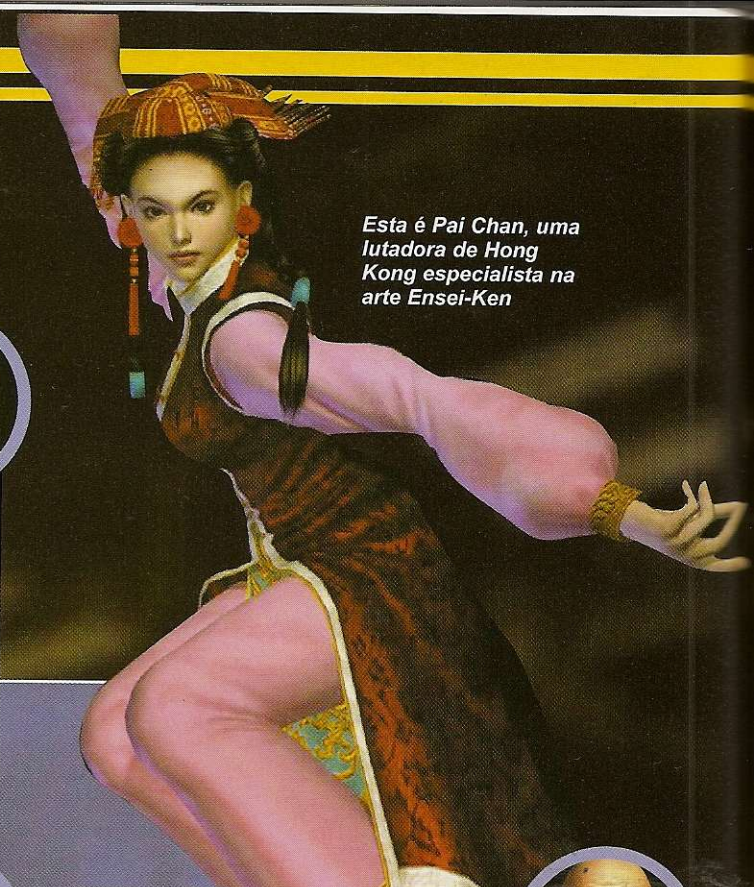
País: Japão
Data de Nascimento: 06/06/1970
Tipo sanguíneo: B
Altura: 1,78 m
Peso: 66 kg
Estilo de luta: Ju-Jutsu



GOLPES ARRASADORES

- Triple Punch × × × ← (ou ↶) ●
- Double Punch × × ← × ●
- Dragon Punch ↓ × × ×
- Handspring Kick ↓ ↓ × ×
- Catapult Kick → → × + ● + ■

Esta é Pai Chan, uma lutadora de Hong Kong especialista na arte Ensei-Ken



SARAH BRYANT



País: Estados Unidos
 Data de Nascimento: 04/07/1973
 Tipo sanguíneo: AB
 Altura: 1,73 m
 Peso: 55 kg
 Estilo de luta: Jeet Kune Do



GOLPES ARRASADORES

Combo Rising Kick x x x ↑ ●
 Illusion Knife ↓ ● ● → ●
 Toe Kick ↓ x + ● ●
 Cannon Combination ● ● ● + ■
 Gatling Kick (meia distância) ↑ ← ↓ → x + ■

LION RAFALE



País: França
 Data de Nascimento: 24/12/1979
 Tipo sanguíneo: AB
 Altura: 1,71 m
 Peso: 63 kg
 Estilo de luta: Tourou-Ken



GOLPES ARRASADORES

Meteor Punch ↓ ↓ ← + x x
 Double Punch x x ← x
 Low Kick ↓ ● ● + ■
 Half Moon Kick ← → ● + ■ ↓
 Hook Poke ← → x + ● x x

SHUN DI



País: China
 Data de Nascimento: 02/01/1912
 Tipo sanguíneo: O
 Altura: 1,64 m
 Peso: 63 kg
 Estilo de luta: Drunken Kung-Fu



GOLPES ARRASADORES

Double Punch and Kick x x ↓ ● ● ■
 Chouwan Uppercut ↓ ↓ → x x
 Power Master ↓ x x ● x + ● + ■
 High Toekick ● ● ↓ x x
 Drunken Sweeps ↓ ● + ■ ● ●

PAI CHAN



País: Hong Kong
 Data de Nascimento: 17/05/1975
 Tipo sanguíneo: O
 Altura: 1,66 m
 Peso: 49 kg
 Estilo de luta: Ensei-Ken



GOLPES ARRASADORES

Double Punch x x ↓ ● + ■
 Blue Fist ↓ x x ● ●
 Reverse Back Flip ↑ ● ● + ■ ←
 Trip & Fling ↑ → ↓ ● ● x + ■
 Reverse Trip x + ■ ● + ■

JEFFRY MCWILD



País: Austrália
 Data de Nascimento: 20/02/1957
 Tipo sanguíneo: A
 Altura: 1,83 m
 Peso: 111 kg
 Estilo de luta: Pancratium



GOLPES ARRASADORES

Toe Kick ↓ ●, depois ↓ ↓ → x + ■
 Combo Kenka ↓ x x ↓ x
 Lift Up Throw ← ↓ x + ● ← x + ■
 Megaton Body ↓ x + ● x x
 Headbutt ← → x + ■ → x + ■ → x + ■

Os lutadores foram redesenhados e ganharam novos rostos



LAU CHAN



País: China
 Data de Nascimento: 02/10/1940
 Tipo sanguíneo: B
 Altura: 1,72 m
 Peso: 77 kg
 Estilo de luta: Koen-Ken



GOLPES ARRASADORES

Triple Punch x, x, x, ● + ■
 Downknife ↓, x, x, x, x, ↓, ●
 Super Knife (segure ↓), ↓, x, ↓, x, ↓, ●
 Low Kick (segure ↓), ●, ●, ● + ■
 Uppercut ←, x, +, ●, x

VANESSA LEWIS



País: Desconhecido
 Data de Nascimento: Ela não falou
 Tipo sanguíneo: AB
 Altura: 1,75 m
 Peso: 55 kg
 Estilo de luta: Vale Tudo



GOLPES ARRASADORES

Shadow Combo x, x, x, ●
 Stopping Smash ↓, ●, x, x
 Pass Guard →, →, x + ●, x (várias vezes)
 Leg Cut Low →, →, ● + ■, →, x + ■
 Assault Combination ←, →, x, x, x, ●

AOI UMENOKOUJI



País: Japão
 Data de Nascimento: 14/03/1979
 Tipo sanguíneo: A
 Altura: 1,62 m
 Peso: 47 kg
 Estilo de luta: Aiki Ju-Jutsu



GOLPES ARRASADORES

Double Punch x, x, →, x, x
 Triple Punch x, x, x, ↓, ●, x + ● + ■
 Uppercut ↓, x, x + ● + ■
 Knee Jumping Kick →, ●, x + ● + ■
 Triple Side Shop x + ●, x, x

JACKY BRYANT



País: Estados Unidos
 Data de Nascimento: 28/08/1970
 Tipo sanguíneo: A
 Altura: 1,82 m
 Peso: 75 kg
 Estilo de luta: Jeet Kune Do



GOLPES ARRASADORES

Combo Elbow Knuckle x, x, →, x, x, ●
 Spinning Low Kick ←, x, ↓, ●
 Beat & Knuckle Spin x + ●, x, ↓, ●
 Lightning Kick Triple ↓, x + ●, ●, ●
 Switch Spin Kick x + ● + ■, ●

OS JOGOS DA SÉRIE

Vejas todos os Virtua Fighter que já foram lançados no mundo dos games. Repare que a quarta versão foi criada exclusivamente para o PS2 e Arcade.

Jogo Videogame/Plataforma
 Virtua Fighter Arcade, Saturn, Sega 32X, PC
 Virtua Fighter 2 Arcade, PC, Megadrive, Saturn
 Virtua Fighter 3 Arcade
 Virtua Fighter 3tb Arcade, Dreamcast
 Virtua Fighter 4 PS2, Arcade
 Virtua Fighter Animation GameGear
 Virtua Fighter Mini GameGear
 Virtua Fighter Kids Arcade, Saturn
 Virtua Fighter Remix Arcade, Saturn

Ficha Técnica

PRODUTOR: Sega • NA INTERNET: www.sega.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Excelente apresentação e a melhor jogabilidade da série.

Diversão: 9,0

9,0

Ponto Fraco: O visual é um pouco granulado e não aproveitou o potencial do PS2

PLATAFORMA: PS2



Peter Pan

Return To Never Land



Ajude Peter Pan a detonar o malvado Capitão Gancho e salvar os inocentes

As superproduções da Disney não param de invadir o PS1. Depois de Tarzan, A Nova Onda do Imperador e Atlantis: O Império Perdido, chegou a vez de Peter Pan dar as caras.

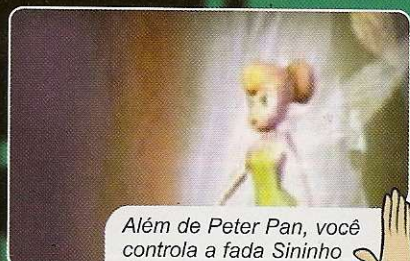
Peter Pan: Return To Never Land é uma aventura em 2D inspirada no filme Peter Pan 2: De Volta à Terra do Nunca. O jogo parece um desenho animado e traz várias cenas do filme.

Assistente Sininho

Como não poderia deixar de ser, a história se passa na Terra do Nunca. Você assume o papel de Peter Pan e precisa enfrentar aves, piranhas e os perigosos piratas do Capitão Gancho. Mas Peter não é o único personagem que o jogador controla. Em algumas fases ele também assume o papel da fada Sininho e precisa atravessar mares e completar tarefas simples. Confira agora as dicas que separamos e tome muito cuidado com os piratas.

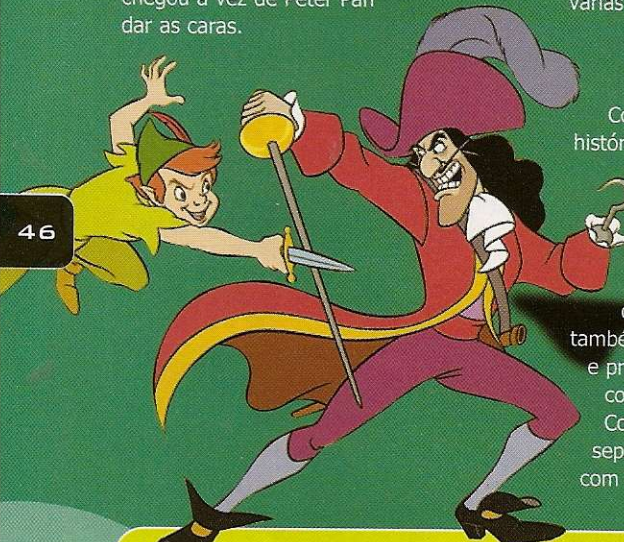


Entre os inimigos, o mais perigoso é o Capitão Gancho



Além de Peter Pan, você controla a fada Sininho

46



DICAS MÁGIAS

Vídeos especiais

Em algumas fases você encontra um rolo de filme. Toda vez que achá-lo, pegue-o e salve o game em seu Memory Card. Uma cena especial será guardada.

Espinhos perigosos

Logo na primeira fase, tome cuidado. Depois que encontrar uma flor amarela, não pise no chão. Use **X** para flutuar e não cair nos espinhos.

Recupere energia

Para recarregar a sua energia vital, use a espada nas flores amarelas. Faça isso somente se você precisar de energia, ou irá desperdiçar a flor. Isso só funciona com a espada.

Pegue as penas

Recolha todas as penas que você puder e não marque bobeira. Se você conseguir juntar 100 unidades, seu herói vai ganhar uma vida extra, o que será muito útil para detonar o jogo.

Peter Pan encara os perigosos piratas da Terra do Nunca

CONTROLES

■Atacar
 XVoar
 R1, L1Mapa Start
 StartPausar/Opções

Ficha Técnica

PRODUTOR: Disney Interactive • NA INTERNET: www.disneyinteractive.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Jogabilidade fácil e visual colorido. Ideal para as crianças.

Diversão: 7,5

Ponto Fraco: O jogo é bastante simples e muito fácil.

PLATAFORMA: PS1

6,5

ação



2 Jogadores



Dual Shock



Cartão de Memória

VIP



Só encare este game se você for fã de carteirinha da Pamela Anderson

Atraentes, sensuais e corajosas. As agentes especiais mais sexy da TV chegaram ao PS1. Baseado no seriado VIP, o game de mesmo nome



O jogo mistura seqüências de botões e muitos tiros

tem uma jogabilidade precária que mistura seqüências de bolsadas e muitos tiros. Tudo isso com gráficos granulados que escondem a sensualidade e beleza das heroínas.

Enlatado virtual

Você assume o papel de cinco belas agentes: Vallery (Pamela Anderson), Tasha, Quick, Nikki e Kay. Mas só pode controlar uma ou duas por vez. A sua missão é acabar com poderosos terroristas. E tudo o que você precisa

DICAS VIP

Galeria de fotos e vídeos
Complete o game no rank "A" e confira imagens e vídeos secretos.

Tiro ao alvo
Acerte os bandidos na cabeça, pois eles morrem na hora. É batata!

CONTROLES

×Atirar
●Recarregar arma
↑, ↓, →, ←, ■, ▲, ×, ●Golpes
R1, R2, L1, L2Especial

fazer é acionar os comandos que aparecem na tela para bater nos inimigos e derrubá-los. Mais adiante, é preciso controlar a mira de uma arma e atirar em todos os vilões que aparecem. Confira agora as dicas que separamos e divirta-se.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Ubi Soft • NA INTERNET: www.ubisoft.com

NOTA GERAL

Ponto Forte: Jogo inspirado no seriado VIP e fotos das belas agentes.

Diversão: 4,5

2,5

Ponto Fraco: Visual granulado e péssima jogabilidade. Fuja deste game!

PLATAFORMA: PS1

Disk Games

- VIDEO GAMES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

** GARANTIMOS O MELHOR PREÇO **



ENTREGAMOS
PARA TODO
O BRASIL

VISITE NOSSO SITE:

WWW.DISKGAMES.COM.BR

PARCELAMOS
EM ATÉ 12X



ASSISTÊNCIA
TÉCNICA
ESPECIALIZADA



AV. ALBERTO SARMENTO, 725 - BONFIM
CEP 13070 - 011 - CAMPINAS / SP



(19) 3242 0541

5" Color G

Se você achou que só o PSone tem uma telinha portátil, comece a mudar de idéia. O PS2 já faz parte do clube LCD

Por Julio Wecchi

Quando a Sony anunciou a primeira tela de cristal líquido (LCD) para PSone, não houve quem não comemorasse. Afinal, ela substituiu o televisor e transformava o console em um equipamento

realmente portátil. E agora, pegando embalo na invenção da Sony, a Intec decidiu lançar a primeira tela de cristal líquido para o PS2.

Batizada de 5" Color Game Screen, a telinha conta com praticamente os mesmos recursos do equipamento do PSone. A única desvantagem é que ela não pode ser alimentada pelo acendedor de cigarros do carro.

Televisor compacto

A instalação da 5" Color Game Screen é bastante simples. A base do acessório se encaixa e desliza perfeitamente sobre o PS2. Duas travas posicionadas na parte de

48

Ficha Técnica

Fabricante: Intec • Na Internet: www.amazon.com

Diversão: 8,5

Onde encontrar: Nick Game (0xx11) 3313-3080 • Preço médio: R\$ 400,00 / US\$ 150

Ponto Forte: Fácil instalação. Substitui o televisor e é ideal para levar nas viagens.

Ponto Fraco: Não pode ser ligado no acendedor de cigarros do carro.

NOTA GERAL

8,0

Game Screen

trás seguram o equipamento sobre o console e uma terceira trava opcional fixa a parte de traz do acessório, evitando possíveis deslizos para a frente.

Para completar a instalação, basta plugar o adaptador A/V Mult que vem junto com o acessório na saída do PS2 e na entrada RCA do equipamento, conectar a fonte, ligar a tela e o PS2.

O botão "Power" do acessório tem três posições. A primeira desliga o equipamento, a segunda reproduz somente o áudio e a terceira liga o áudio e o vídeo. E você pode ajustar o brilho (Brightness), a cor (Color) e o volume do som (Volume) como desejar.

Como o aparelho conta com duas entradas para fone de ouvido, você pode jogar com o volume alto sem atrapalhar ninguém. Há ainda uma conexão extra (A/V Multi) que permite ligar a saída de áudio e vídeo da telinha em um televisor.

Durante os testes, a telinha apresentou imagem excelente, melhor que a de muitos televisores. Entretanto, é preciso que o jogador fique bem na

frente do equipamento, pois quando ele é inclinado fica impossível conferir a imagem.

A Intec não tem representação no Brasil. Mas você pode adquirir esta telinha na loja Nick Game por R\$ 400,00. É um valor bastante salgado para um acessório que apenas substitui o televisor.



A telinha tem o mesmo design do PlayStation 2 e utiliza três travas para se fixar ao console

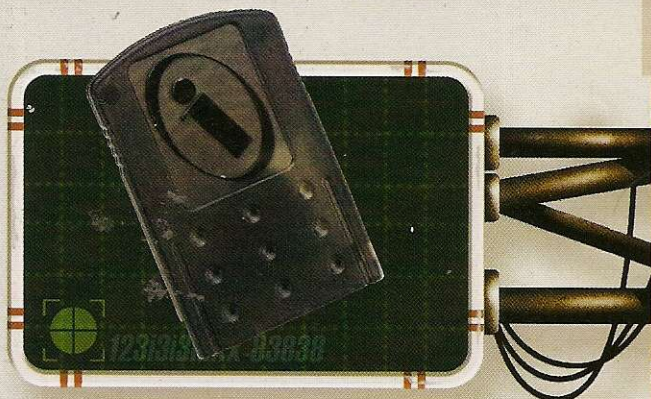
CARACTERÍSTICAS

- Compatível com PS2
- Saída A/V Mult
- Entrada RCA
- Entrada S-Vídeo
- Cor preta
- Tela LCD de 5"
- Dispensa o uso do televisor
- Alto-falantes estéreos
- Controles de cor e brilho
- Controle de volume
- Duas entradas para fone de ouvido
- LED de indicação
- Adaptador/Fonte 12V
- Funciona em qualquer PS2
- Acessório não licenciado pela Sony

• Fotos: Valério Romahn • Modelo: Takira - Setting Modelos (11) 3083-4383 • Produção: Leticia Bueno • Make-up: Nilma Santana - Lady & Lord (11) 4123-1157

PlayStation Mania

Fique por dentro dos novos equipamentos e acessórios que estão chegando para PS1 e PS2



MEMORY CARD 16 MB

Se você acha que os Memory Cards de 8 MB do PS2 são os maiores, está enganado. A InterAct lançou um modelo que permite guardar duas vezes mais dados do que o modelo original da Sony. O novo cartão de memória tem 16 MB e custa praticamente o mesmo do que os Memory Cards da Sony.

- Inclui CD-ROM de driver
- Cores translúcidas
- Compatível com PS2
- Não licenciado pela Sony

FICHA TÉCNICA

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



DANCE MAT

Um novo modelo de tapete especial já está disponível no mercado de games. Produzido pela Intec, o Dance Mat é uma opção barata para quem gosta dos jogos de dança. O tapete funciona em qualquer console PlayStation e é compatível com os principais jogos de dança do mercado, inclusive com clássico Dance Dance Revolution, da Konami.

- Material resistente
- 10 botões independentes
- Instalação simples
- Compatível com PS1 e PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Intec Inc.
Preço médio: US\$ 20 • www.amazon.com



SHARKHUB

O Sharkhub é uma mão na roda para os fanáticos por acessórios de PS2. Ele expande o número de entradas USB do console, permitindo a conexão até quatro acessórios em uma única porta (o PS2 tem duas). É ideal para quem tem volantes, teclados, mouses e câmeras com este tipo de conexão, e quer manter todos os equipamentos ligados ao mesmo tempo.

- Fonte de 5V
- Inclui base vertical
- Conexão USB
- Compatível com PS2

FICHA TÉCNICA

Fabricante: InterAct
Preço médio: US\$ 35 • www.interact-acc.com

É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar no índice, ir até a página indicada e debulhar

A

| | |
|--------------------------------------|----|
| Arcade's Greatest Hits Volume 1..... | 52 |
| Army Men World War Final Front..... | 52 |

D

| | |
|----------------------------------|----|
| Drakan: The Ancient's Gates..... | 60 |
|----------------------------------|----|

E

| | |
|--|----|
| Ecco The Dolphin: Defender Of The Future(PS2)..... | 60 |
|--|----|

F

| | |
|-----------------------------|----|
| Final Fantasy 8..... | 60 |
| Final Fantasy 10 (PS2)..... | 54 |

G

| | |
|-------------------------------|----|
| Grand Theft Auto 3 (PS2)..... | 60 |
|-------------------------------|----|

H

| | |
|-----------------------------|----|
| Headhunter (PS2)..... | 52 |
| Hot Shots Golf 3 (PS2)..... | 61 |

J

| | |
|-----------------|----|
| Jet Moto 2..... | 53 |
|-----------------|----|

K

| | |
|--------------------------------|----|
| Knockout Kings 2002 (PS2)..... | 61 |
|--------------------------------|----|

L

| | |
|------------------|----|
| Largo Winch..... | 53 |
|------------------|----|

M

| | |
|----------------------------|----|
| Mister Mosquito (PS2)..... | 61 |
| Mortal Kombat 3..... | 58 |
| Mortal Kombat 4..... | 58 |
| Moto GP 2 (PS2)..... | 58 |

N

| | |
|------------------------------------|----|
| Need For Speed..... | 58 |
| Need For Speed 3: Hot Pursuit..... | 58 |
| NFL 2K2 (PS2)..... | 60 |
| NHL 99..... | 58 |

R

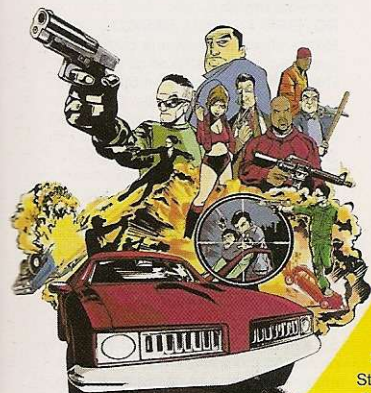
| | |
|--|----|
| Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends..... | 61 |
|--|----|

S

| | |
|---|----|
| Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)..... | 62 |
| Sled Storm (PS2)..... | 62 |
| Star Wars: Jedi Starfighter (PS2)..... | 58 |
| Star Wars: Starfighter (PS2)..... | 58 |
| State Of Emergency (PS2)..... | 58 |
| Syphon Filter..... | 59 |

W

| | |
|-----------------------------|----|
| Woody Woodpecker (PS2)..... | 63 |
|-----------------------------|----|



Detonado

MONSTROS SA..... 52

Arquivos
PlayStation

Todos os segredos que tentaram esconder

ARCADE'S GREATEST HITS: THE ATARI COLLECTION VOLUME 1

Pular de fase - Jogo Tempest
Aperte Select na tela de demonstração dos records. Use a opção "Game Options" para ativar este modo. Comece um novo game e aperte L1 ou R1 para trocar as fases.

ARMY MEN: WORLD WAR FINAL FRONT

Todas as armas
Aperte Start para pausar o game e depois segure os botões R1 + L2. Feito isso, pressione X ● ◀ ▶ ▲ ▣ ▾

HEADHUNTER

(PlayStation 2)
Escape dos tiros
Para não ser atingido enquanto seu personagem corre, use desvios laterais e rápidas cambalhotas. Para isso, enquanto o seu herói estiver correndo, pressione o botão direcional para qualquer lado (use o botão analógico) e aperte ●. Faça isso quantas vezes for necessário. Assim, dificilmente seu personagem será atingido.

Acabe com os inimigos
Não vacile. Neste game, você deve ser rápido no gatilho e detonar todos os inimigos.



pois em algumas fases seu herói poderá ser surpreendido por vários oponentes ao mesmo tempo. Aperte e segure R1 e pressione X para atirar. Lembre-se de ajustar a mira usando o botão ◻ e pressionar ▶ para carregar a arma, sempre que for necessário.

Troque o alvo

A mira automática do game muitas vezes não funciona como você espera. Quando existirem dois ou mais inimigos em seu caminho, tente acertar um deles e em seguida matar o outro, antes mesmo de derrubar o primeiro. Para trocar o alvo (a marca que aparece sobre o inimigo), mire o adversário (segure R1). Faça isso antes de atirar, pois alguns objetos (como bombas explosivas) também podem ser atingidos pelos tiros.

Continua...



© Disney Enterprises
Monsters Inc.



MONSTERS INC. JOGO DETONADO

Também conhecido no Brasil como Monstros SA.

Texto: Julio Wecchi
Piloto: Marcio Fernando de Lima

Confira todos os segredos e passos que você precisa saber para detonar as fases e mundos dos monstros mais divertidos dos videogames.

CONTROLES

L3 (analógico): Movimenta o herói
◻: Atacar/Carregar/Rolar no chão.
X: Saltar
▲: Status

Select: Inventário

Start: Menu

L2, R2: Câmera

DICAS BÁSICAS

1 - Fique esperto sempre que você pular uma rampa. Aperte X somente quando o seu monstinho estiver na extremidade da plataforma. Assim, você alcançará os lugares mais distantes.

2 - Procure sempre pelos potes (no game eles são chamados de Oozes), pois eles enchem o termômetro (a energia de seu herói). Se você conseguir 100 potes, seu herói ganhará uma vida extra.

3 - Quando você estiver correndo, aperte ◻ para aumentar ainda mais a

velocidade do personagem.

4 - Dê um pulo mortal nos inimigos.

Para fazer isso, aperte X e depois ◻.

5 - No mundo Square Island existe uma torre que leva o seu herói para um cinema. Lá, é possível assistir novamente todos os vídeos que você conseguiu liberar até o momento.

6 - Em muitas fases, você encontrará um Switch, um interruptor que tem o desenho de um pé. Ele serve para abrir passagens e ativar itens.

OBJETIVO PRINCIPAL

A sua missão em todas as fases é ganhar uma medalha de bronze, uma de prata e outra de ouro. No início da aventura, seu herói poderá pegar somente as medalhas de bronze. Conforme for avançado, seu personagem receberá poderes especiais que serão muito úteis para recolher as outras medalhas. Após pegar as 12 medalhas de bronze e concluir todas as fases, surge o final simplificado do game. Entretanto, se você jogar novamente e recolher as medalhas de prata e de ouro, o verdadeiro final será liberado. Para conseguir as medalhas de prata, seu herói terá que recolher 10 moedas que estão "perdidas" em cada fase. E para pegar as medalhas de ouro, terá que detonar os oito bonecos que aparecem em cada fase.

PERSONAGENS

Você pode jogar com dois monstros diferentes: Suley e Mike. O primeiro é um monstro grandão, azul e peludo. E o segundo, um

baixinho verde, engraçado e que tem somente um olho.

ROTEIRO 1 - FINAL BÁSICO

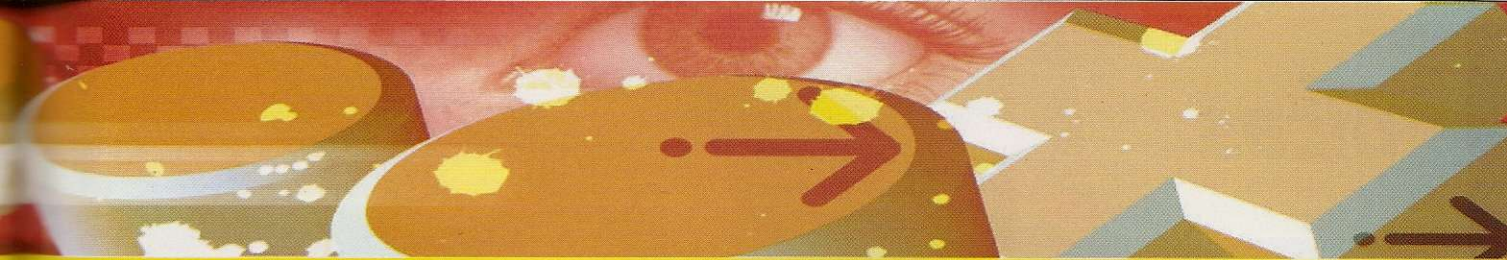
Este é passo-a-passo que permite completar todas as fases do game e liberar as 12 medalhas de bronze. Se você seguir todas as dicas corretamente, poderá assistir ao final mais curto do jogo.

SCARE ISLAND - O PORTAL DOS MUNDOS

Depois de ouvir instruções de seu chefe, você aparece em uma ilha com três mundos diferentes. Cada mundo tem quatro fases. Somente um mundo está disponível para você entrar.

MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS FASE 1: CITY PARK

Siga pelo caminho à direita e vá recolhendo todos os Oozes que encontrar. Acerte os cestos que estão espalhados e encontre itens importantes na segunda cesta (você não pode destruir o boneco agora). Avance e destrua todos os bonecos que estão no parque. Detone também um outro boneco que está perto da casa de palha. Observe que neste lugar tem uma caixa invisível. Não se preocupe com ela, pois você voltará aqui futuramente. Depois de detonar o boneco amarelo, uma porta se abre. Esta porta fica em frente a um pequeno chafariz, no canto da tela. Vá até lá e destrua o boneco verde. Acione o Switch que tem o desenho de um pé e volte. Detone o boneco laranja que está no balde e ganhe uma medalha. No começo da fase,



aparece uma porta. Esta passagem permite que você saia da fase. Não entre nela ainda. Pegue os Oozes que aparecem para encher o termômetro. Feito isso, volte à porta do chafariz e destrua o boneco vermelho. Agora saia desta fase. Se você seguiu este roteiro corretamente, seu herói destruiu seis bonecos e não recolheu moedas.



FASE 2: DOWNTOWN

Pegue os Oozes que estão atrás de você. Siga em frente até o final da rua e detone o boneco azul. Pegue a moeda M que está ao lado e destrua um robô. Volte à rua e detone os controles remotos dos carrinhos. Pegue mais uma moeda e desça pelo buraco perto do outro carro. Destrua o robô verde. Saia do buraco e entre na passagem que se abriu. Esta passagem aparece logo que você sai do buraco à direita. Você está na loja de brinquedos. Destrua os dois bonecos laranjas e ganhe mais uma medalha. Pegue as duas moedas que estão perto da porta que se abriu. Grave muito bem esta porta, pois você voltará aqui depois. Saia da fase. Você destruiu cinco bonecos e pegou nove moedas.

FASE 3: THE DOCKS

Destrua as caixas e encontre um boneco azul. Pegue as moedas que estão espalhadas. Assim como na primeira fase, não se preocupe com os lugares que você não consegue visitar. Siga em direção ao navio e mate mais um boneco verde. Corra pulando nas caixas e vá em direção ao farol. Mate mais um boneco verde. Uma porta se abrirá no navio. Suba no farol e mate mais um boneco amarelo. Observe que ao lado do farol existem algumas caixas e uma moeda no alto. Você não consegue pegar estes itens agora. Vá ao navio, destrua as caixas e pegue duas moedas. Recolha outra moeda que está em frente à porta do convés. Entre por esta porta, passe pelos obstáculos e pegue mais uma moeda. Se você estiver com o termômetro cheio, mate um boneco vermelho.

Receba a medalha de bronze e acione o botão com o desenho de um pé. Saia e suba no mastro do navio. Destrua mais um boneco vermelho, vá para a proa e mate um boneco laranja. Saia da fase. Você destruiu sete bonecos e coletou oito moedas.

FASE 4: THE MARKETPLACE

Avance e veja os bonecos fugindo. Repare que há uma pequena placa do lado esquerdo. Perto dela, pegue a primeira moeda e suba na plataforma ao lado. Veja mais uma caixa invisível. Marque muito bem este lugar e continue avançando. Vá pulando nas caixas e mate o boneco azul. Pegue a moeda que está em cima da caixa e siga em frente. Mate um boneco verde e repare que há mais duas caixas invisíveis. Siga à esquerda e pule nas caixas. Suba em um degrau e destrua a caixa. Pegue mais uma moeda e continue avançando. Você encontrará um boneco amarelo, um alçapão fechado e algumas caixas. Destrua as caixas e pegue mais uma moeda. Após isso, mate o boneco amarelo. Um alçapão se

abrirá. Desça por ele. Destrua as caixas ao lado da escada e detone um boneco amarelo. Siga pelas caixas e, no final do caminho, pegue mais uma moeda que está do lado esquerdo. Suba a escada e observe o boneco, uma moeda que está nas gaiolas e três gongos. Bata duas vezes no gongo da esquerda, uma vez no gongo do meio e uma no gongo da direita. As gaiolas se abrirão. Suba pelos tapetes, pegue a moeda e elimine o boneco. Volte, saia do alçapão e corra até a plataforma do lado direito. Siga por ela, destrua todas as caixas e vire na primeira entrada à direita. Destrua mais uma caixa e pegue uma moeda. Saia da fase. Você eliminou cinco bonecos e pegou sete moedas.

CHEFÃO: CAMALEÃO URBAN PURSUIT

Dispute uma corrida contra o camaleão. Você deve chegar em primeiro lugar e coletar 75 moedas. Mantenha o botão direcional pressionado para cima para ganhar mais velocidade. Depois de vencer o camaleão, um novo mundo será aberto.

MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS

FASE 1: THE SPHIX
Siga em frente até chegar na esfinge. No pé da estátua, pegue uma moeda. Veja vários símbolos no chão e acione o Switch. O olho e o raio da estátua se acendem. Feito isso, procure por dois objetos que têm estes mesmos símbolos. Feito isso, acione-os na mesma sequência que eles se acenderam na estátua. Mate um boneco laranja. A boca da esfinge se abrirá. Detone o boneco que aparece da boca dela. Ative o Switch mais uma vez. Os símbolos acenderão na seguinte ordem: sol,

escaravelho e tentáculo de polvo. Procure os símbolos correspondentes que estão espalhadas e acione-os nesta mesma sequência. Ao encontrar e acionar o sol, pegue uma moeda, suba na plataforma e acione o escaravelho. Pegue mais duas moedas. Ao acionar os três símbolos, outro boneco aparecerá. Detone-o e acione novamente o Switch. Os símbolos de fogo, olho, lua com estrela e os três olhos se acendem. Procure os itens e acione-os. Quando você ativar os símbolos de fogo, pegue mais uma moeda. Perto do olho, mate mais um boneco amarelo e recolha mais uma moeda que fica perto dos três olhos. Desça pelo lado esquerdo e encontre mais uma moeda. As setas do chão requerem um poder que você ainda não tem. Vá em frente e destrua o boneco amarelo. Ganhe mais uma medalha de bronze e saia da fase. Seu monstro destruiu cinco bonecos e coletou sete moedas.

FASE 2: THE OASIS

Logo de cara, pegue a moeda que está atrás de você. Volte e siga pelo caminho da direita. Pegue mais uma moeda. Avance e acione o Switch. Veja a sequência de cores das folhas e acione-as na ordem que aparece. Um boneco azul surgirá. Detone-o. Acione o Switch novamente e veja o boneco amarelo. Não dá para matá-lo agora. Siga pelos pilares tomando cuidado com os troncos que caem pela cachoeira. No último pilar, pegue uma moeda. No final da cachoeira, recolha mais uma moeda, suba no morro ao lado, mate mais um boneco e pegue mais duas moedas. Volte para o local onde você acionou o Switch e mate o boneco. Acione o Switch novamente e mate outro boneco. Vá para perto dos coqueiros e detone o boneco que está fazendo um castelo de areia. Saia da fase. Você detonou cinco bonecos e pegou seis moedas.

FASE 3: THE TOMB

Vá para a parte de trás do templo e mate um boneco azul. Pule no trampolim, pegue uma moeda, suba no telhado do templo e mate o boneco verde. Pegue a caixa que está no chão. Você terá que pegar mais duas caixas iguais a esta e levá-las para a frente do templo. Faça isso e coloque-as no buraco. Respeite esta ordem: sol – lado esquerdo, lua – centro e estrela – direito. Uma passagem secreta se abre. Entre, pegue mais caixas e coloque-as no seu devido lugar. Siga à direita, suba nas plataformas e pegue uma moeda. Mais adiante, recolha

Continuação: HEADHUNTER

Ajuste a câmera

A câmera do game muda automaticamente conforme a posição do seu herói na tela. Para ajustá-la sobre a cabeça do personagem, basta apertar **▲**. Isso é muito útil para conferir os inimigos que aparecem quando o seu personagem está correndo em círculos, por exemplo.

Inventário

Para entrar no inventário (a opção que mostra vários itens importantes) aperte Start. Logo de cara, você vai conferir quatro opções diferentes. Use R1 e L1 para alterná-las. Veja os detalhes de cada uma delas:

Map - Mostra a sua localização no complexo. Use os direcionais para mover o mapa, **■** para ampliá-lo e **✕** para afastá-lo.

Cabio VM - Esta opção armazena os documentos que você encontra no game (Database), os seus objetivos (Objective) e salva o jogo em qualquer momento (Save). Além disso, ela apresenta um chamado Options, que permite configurar o som, a legenda, a função Dual Shock e o visualização do radar.

Item - Esta opção permite selecionar as armas e itens disponíveis.

Status - Apresenta os equipamentos que estão sendo usados no momento, os itens, a munição e o número de mortes.

JET MOTO 2

Dificuldade "Insane"
Complete todas as 10 pistas no nível de dificuldade Master.

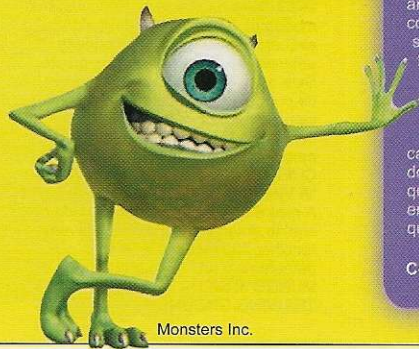
LARGO WINCH

PRIMEIROS PASSOS
Confira abaixo um pequeno detonado da primeira parte do game. Tudo passo a passo para você desarmar facilmente a primeira bomba do game.

1 - Você começa em uma sala fechada. Seu personagem estava amarrado e acabou de escapar. Aproxime-se de Tania (a mulher que está amarrada na cadeira) e fale com ela. Vá até o veículo e segure **✕** para pegar um fusível (espere a barra de energia encher). Em seguida, recolha a caixa vermelha (Tool Kit).

2 - Feito isso, corra até a caixa de força que fica atrás do veículo e coloque o fusível que você acabou de encontrar. Assim, o elevador que está do outro lado voltará

Continua...



Monsters Inc.

Continuação: LARGO WINCH

a funcionar. Use o elevador para subir e siga pela parte superior do local. Desça as escadas e entre em uma sala. 3 - Recolha o rádio que está sobre o balcão. Depois disso, o camarada Joy entrará em contato com o seu herói. Vá para a outra sala, aproxime-se do computador e ative-o (aperte e segure **X**). A porta do outro lado será aberta. Nesta parte externa você terá que atravessar um local cheio de câmeras e agentes especiais.

4 - Tome muito cuidado para não ser visto pelos dois seguranças ao mesmo tempo, pois eles podem atacar seu herói de uma só vez. Uma boa dica é apertar **■** + **▼** para recuar e **●** rapidamente para disparar uma sequência de chutes. Seja rápido e defenda-se sempre para evitar um contra-ataque fulminante.

5 - Quando o inimigo cair no chão, corra para um local seguro, pois ele levanta novamente depois de um tempo. Procure por uma janela aberta e pressione **▲** para entrar em uma outra sala secreta (a porta de vidro que fica do outro lado não abre). Acesse o computador para abrir a porta de ferro e derrube mais um maluco.

6 - Siga pelo corredor e ignore as portas que estão trancadas. Acesse o terminal da última passagem e detone mais um inimigo. Explore o complexo, detone o inimigo e desça. Você tem menos de um minuto para desativar a bomba e salvar milhares de pessoas inocentes. Suba na plataforma que fica do lado oposto ao elevador e dê a volta para chegar à parte de trás.

7 - Posicione o seu herói na frente da bomba, aperte e segure **X**. Aguarde a barra encher até o final e comemore o final da primeira parte do game. Não foi desta vez que a sua empresa explodiu. Agora, encare a próxima parte e divirta-se!

FINAL FANTASY 10

(PlayStation 2)

DICA EXTRA

Se você acompanhou a segunda parte do roteiro de Final Fantasy 10, que foi publicada na edição 39 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, prepare-se. Confira a seguir todos os detalhes para encontrar itens especiais e armas para os

Continua...



Monsters Inc.

mais duas moedas e a caixa que está no local. Leve esta caixa até o começo e coloque-a no buraco vermelho. Um boneco aparece e deve ser detonado. Siga à esquerda, pegue mais uma moeda e a caixa roxa. Carregue esta caixa e

coloque-a no buraco. Mais um boneco entra em cena. Entre na passagem que surge, vá pulando nas plataformas e pegue quatro moedas. Mate o boneco vermelho e, no final, pegue a caixa verde. Coloque-a no buraco ao lado. Detone mais um boneco e saia da fase. Você pegou seis bonecos e nove moedas.

FASE 4: THE PIRAMID

Pegue a moeda que está à esquerda e outra à direita, perto dos escombros. Lá, tem uma esfera no alto. Não se preocupe, pois não dá para utilizá-la agora. Na frente da pirâmide tem um Switch gigante. Não acione-o. Entre na pirâmide e siga pelas plataformas. Mate um boneco azul e pegue uma moeda. Continue subindo, detone outro boneco verde e pegue outra moeda que está no topo da pirâmide. Saia pela passagem. Você está do lado de fora novamente.

Acione o Switch gigante uma vez e entre na pirâmide. Mate o boneco vermelho somente se você estiver com o termômetro cheio. Corra sempre em frente, mate o boneco azul, pegue a moeda e saia. Pise no Switch novamente e entre na pirâmide. Pegue a moeda que está no alto. Tome cuidado, pois algumas plataformas desmoronam sobre você. Recolha mais uma moeda, suba nas plataformas até o topo, detone o boneco e saia. Acione o Switch outra vez e entre na pirâmide. Recolha uma moeda do lado direito e outra do lado esquerdo. Saia e mate um boneco amarelo que está em cima da árvore. Saia da fase. Você ganhou o poder de correr. Prepare-se para enfrentar o camaleão outra vez. Seu herói conseguiu cinco bonecos e nove moedas.

CHEFÃO: CAMALEÃO "A VINGANÇA"

A dica é praticamente a mesma da do chefão anterior. Só que você deverá recolher 100 moedas e concluir o percurso em primeiro lugar.

MUNDO 3: ARTIC TRAINING GROUNDS



FASE 1: SUGAR SHACK

Siga para a plataforma à esquerda e pegue uma moeda. Avance sempre em frente, suba as plataformas e mate dois bonecos: um verde e outro amarelo. Pendure-se na parede do outro lado e pule na outra plataforma do lado esquerdo. Pegue uma moeda. Pule na outra plataforma e mate mais um boneco amarelo. Agora volte para a plataforma em que você estava e pegue mais uma moeda. Detone o boneco laranja. Desça, carregue os montes de

madeira que estão ao lado da casa e coloque-os sobre um degrau, perto da caixa de correio. Coloque três montes neste local e suba por ele. Pegue mais uma moeda no alto e chegue no telhado da casa. Mate mais um boneco laranja e entre pela chaminé. Você está dentro da casa. Detone o boneco vermelho e pegue uma moeda. Saia desta fase. Você conseguiu seis bonecos e cinco moedas.

FASE 2: THE SKY LIFT

Pegue as duas moedas que estão na sua frente e detone o robô azul. Tome cuidado para não ser atingido pelas piranhas. Siga em frente e saia em um lugar que tem plataformas móveis. Não suba por elas agora. Caia no buraco e siga para o lado esquerdo. Pegue uma moeda para voltar. Entre pela passagem que está ao lado. Suba nas plataformas móveis, salte no primeiro morro de gelo do lado direito e mate um boneco azul. Pule na próxima plataforma que aparece. Salte no outro morro e pegue uma moeda. Volte para a plataforma anterior, e no final dela, não siga em frente. Pule na outra plataforma que está voltando, salte no morro do outro lado e destrua o boneco. Pegue mais uma moeda. Continue seguindo pela plataforma, destrua o boneco laranja e volte para o local onde você ainda não foi. Surgirá um boneco vermelho. Não dá para detoná-lo agora. Estoure

uma porta de gelo com golpes e descubra uma passagem que corta um bom caminho. Não entre nela ainda. Vá pela passagem que está perto da caixa de correios e prepare-se para encarar um esporte radical, o Snowboarding. Siga à direita e, logo no começo, pegue uma moeda. No final da descida, pegue outra moeda na rampa. Surte uma opção para você escolher se quer continuar o caminho ou descer novamente. Escolha a opção "Yes", desça e siga em frente. Vá pelo lado direito e pegue uma moeda na rampa. Mais adiante, perto do final, pegue mais uma moeda. Pronto! Agora, escolha a opção "No" e saia. Siga à esquerda e destrua o boneco amarelo. Ganhe uma medalha e saia da fase. Você detonou cinco bonecos e recolheu nove moedas.

FASE 3: THE ICEBERG

Pegue uma moeda, siga em frente e recolha todos os "Oozes". Detone o boneco verde e, quando encontrar um Switch e setas piscando, pegue uma moeda no alto. Não siga estas setas agora. Continue avançando e pulando nas plataformas. Tome cuidado para não cair na água e virar um cubo de gelo. Pegue uma moeda e, no final do percurso, aparece um boneco laranja deitado no chão. Se você tiver pouca energia, ignore este boneco. Continue subindo o morro, pegue alguns Oozes e, no fim do morro, destrua outro boneco. volte a destrua o boneco que está deitado. Volte, suba o morro novamente e desça pelo outro lado. Destrua o boneco de neve e pegue mais uma moeda que está no alto. Siga sempre em frente pulando pelas plataformas. Detone mais um boneco. Agora, você terá que voltar para o início da fase. Para facilitar a sua vida, caia na água até acabar sua energia. No início, siga à esquerda e destrua mais um boneco. Saia da fase. Você conseguiu cinco bonecos e quatro moedas.

FASE 4: HOT SPRINGS

Você está em um pequeno labirinto. Vá pelo lado direito, siga até o final e destrua um boneco verde. Pegue uma moeda, suba a plataforma de cima usando o jato de água que sai da piscina e destrua mais um boneco. Suba no outro jato de água e pegue mais uma moeda. Pule para o outro

lado da plataforma e recolha outra moeda, no alto. No final do corredor, pegue outra moeda (lado direito), siga à esquerda e destrua outro boneco. Suba no trampolim e depois na plataforma ao lado. Neste local, há um boneco vermelho. Não tem como destruí-lo. Suba no jato de água e vá para a plataforma que está no alto. Pule no trampolim e recolha outra moeda. Desça e siga em frente. No final do túnel, passe pela ponte escorregadia e tome cuidado para não cair. Ative o Switch para aumentar o jato de água que fica ao lado da ponte. Assim, você cortará caminho. Continue seguindo em frente, pegue outra moeda no alto (perto da piscina) e, no final do corredor, passe pelas setas para não cair da ponte. Encontre o final da passagem. Aqui, não dá para avançar, pois você ainda não tem o poder de andar pelas esferas. Caia na plataforma inferior, pegue mais uma moeda no jato de água e destrua outro boneco. Siga pelo túnel e saia no começo da fase. Destrua o boneco. Prepare-se para enfrentar o camaleão novamente. Nesta fase, você detonou cinco bonecos e pegou sete moedas.

CHEFE FINAL: CAMALEÃO

Aqui, não tem segredo. A dica é a mesma dos chefes anteriores. Você terá que recolher 125 moedas e chegar em primeiro. Feito isso, veja o final que mostra os seus amigos ganhando uma medalha de bronze. Mas este não é o melhor final.

ROTEIRO 2 – O MELHOR FINAL

Depois de finalizar o game e recolher todas as moedas de bronze, prepare-se. Você pode conferir um final ainda mais bonito e longo. Para isso, seu herói deve ganhar todas as medalhas de prata e ouro. Você terá que usar o mesmo Save Game usado para concluir o jogo com o roteiro anterior. Desta vez, o seu herói já tem todos os poderes do game e pode recolher itens que antes eram impossíveis de pegar.

MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS

FASE 1: CITY PARK

Você lembra o trampolim que não podia ser acionado no começo, perto da casa de palha? Agora ele e os outros trampolins de todas as fases estão funcionando. Aproxime-se do trampolim, pule sobre ele e alcance o telhado da casa. Entre no buraco e vá subindo pela árvore, desviando dos troncos que estão caindo. Entre na cabana. Agora, você terá que descer pelo escorregador e recolher as 10 moedas que estão espalhadas. Depois disso, entre no elevador que está no final da descida e detone o boneco.

Desça pelo buraco.

Observe a animação que mostra onde está o último boneco e destrua-o. Saia da fase.

Dica: toda vez que você pegar a última moeda aparecerá um boneco secreto.

FASE 2: DOWNTOWN

Vá para a loja de brinquedos. Entre naquela porta que você não entrou na primeira vez e pegue uma moeda no começo da esteira. Suba na

esteira e, no final, pegue outra moeda. Saia pela porta ao lado e encontre o telhado do prédio. Pegue outra moeda que está ao lado e no alto. Siga em frente, pegue mais uma moeda e destrua as caixas. Recolha algumas vidas extras. Suba para a parte de cima, pule no trampolim e destrua o boneco vermelho. Pegue outra moeda, volte pelas plataformas e detone outro boneco. Nas plataformas que se movem, pegue a última moeda. Detone o boneco que aparece perto da esteira e saia da fase.

FASE 3: THE DOCKS

Logo no início, siga à esquerda, pule no trampolim e pegue uma moeda. Corra em direção ao farol, siga pelas caixas e vá para o outro lado. Pule no trampolim e pegue a última moeda. Feito isso, aparece o último boneco no navio. Destrua-o e saia da fase.

FASE 4: THE MARKETPLACE

Pule no trampolim, pegue duas moedas e destrua o boneco vermelho. Agora siga sempre à direita e encontre mais um trampolim. Veja a última moeda. Não pegue-a agora. Siga à direita, destrua um boneco, volte e pegue a moeda. Feito isso, aparece um boneco no alçapão. Detone este boneco e saia da fase.

MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS

FASE 1: THE SPHINX

Agora as setas estão funcionando. Siga para a rampa que fica logo a frente. Para usar as setas, apenas passe por cima delas. Pule na rampa e pegue uma moeda. Acione o Switch que está à esquerda. Uma porta se abrirá. Passe pelas setas e atravesse a passagem antes que ela se feche. Você está dentro do templo. Pegue outra moeda no pilar e destrua um boneco. No final, detone

mais um boneco e pegue a última moeda. Saia do templo e pule no trampolim que está à sua frente. Destrua o último boneco. Siga para a outra fase.

FASE 2: THE OASIS

Pule na rampa, pegue uma moeda e entre na caverna ao lado. Pise no Switch para derrubar a nave espacial. Destrua a nave, pegue uma moeda que está perto da cachoeira e observe que neste local tem um boneco preso dentro de uma gaiola. Por enquanto, não dá para fazer nada para libertá-lo. Saia da caverna, suba até o topo do morro e fique na ponta da plataforma (perto da caixa de correios). Veja uma fileira de Oozes indicando o caminho. Caia por eles e alcance a parte superior da caverna. Não acione o Switch agora. Siga à direita, pegue uma moeda e acione o Switch. A gaiola vai se abrir. Passe pelas setas e alcance o boneco antes que a gaiola se feche. Destrua-o e suba novamente para o morro. Caia pelo mesmo local e não entre na caverna. Pule no tapete voador e depois salte no pé de coqueiro. Mate o boneco, pule no trampolim ao lado e pegue a última moeda. Volte e pule no tapete novamente. Salte no outro pé de coqueiro e mate o último boneco. Saia da fase.

FASE 3: THE TOMB

Siga para o templo. Passe pela seta do lado esquerdo e encontre o local onde está o boneco. Destrua-o. Volte, passe pela outra seta do lado direito e pegue a última moeda (no alto). Desça para o subterrâneo e mate o último boneco. Prepare-se para a outra fase.

FASE 4: THE PYRAMID

Pegue os Oozes que estão espalhados até encher o seu termômetro. Feito isso,

Continuação: FINAL FANTASY 10

seus heróis em Thunder Plains. THUNDER PLAINS – SOUTH Durante o percurso de Thunder Plains, você verá algumas pedras com o desenho de um cacto. Caso tenha algum tipo de energia saindo de uma delas, pressione **□** e reverencie a pedra. Você vai precisar fazer isso nas demais pedras. Conforme vai aumentando o número de pedras que você reverencia, fica mais difícil repetir a operação, pois a energia passa a alternar de uma pedra para outra. E mesmo que você já tenha reverenciado uma pedra, ela pode aparecer com o brilho novamente. Neste local, existe uma tempestade que não acaba nunca. Foram construídas torres com a função de para-raio para que os viajantes pudessem passar. Rikku tem pânico de raios. Você precisa desviar dos raios que caem no chão. Toda vez que a tela ficar branca, pressione **✳** e mantenha este botão apertado. Tidus dará um pequeno pulo para trás, esquivando-se do raio. Você vai precisar desviar de no mínimo 200 raios para poder ganhar um item muito importante. Salve o jogo e abra os dois baús que existem do lado esquerdo da tela. Aproxime-se da primeira



pedra com o desenho de um cacto e reverencie-a. Atrás dela existe outro baú. Avance mais um pouco à direita e veja Maechen, o velho que conta as histórias. Escolha a segunda opção. Mais adiante, do lado esquerdo, veja Shelinda. Converse com ela e responda usando qualquer opção. Avance fazendo zigue-zagues na tela para não perder nenhum baú ou pedra com o desenho do cacto (existem duas pedras nesta parte). Ande com cautela em Thunder Plains. Do lado direito, após falar com Shelinda, você verá uma

Continua...



Monsters Inc.

Monsters Inc.

Continuação: FINAL FANTASY 10

passagem com um baú e uma pedra. Nesta parte, as batalhas são constantes. Caso você perca muito HP nas lutas, use a habilidade Cure de Yuna fora das batalhas para recuperar a energia dos demais heróis. Avance e entre no hotel. Yuna vai querer dormir logo. Organize seu inventário de itens e de armas (opção Auto). Salve o jogo, converse com a recepcionista e durma um pouco (Rest). A partir de agora é imprescindível que você durma sempre que encontrar um hotel, pois o número de batalhas vai aumentar bastante e, com o tempo, seus personagens vão



começar a se sentir cansados. Os turnos das batalhas também ficarão mais curtos e os inimigos atacarão mais. Venda e compre o que achar necessário. Salve o jogo novamente e veja o livro vermelho que está no balcão "A History Of Summoners, Thunder Plains Edition". Escolha a opção "Read" e leia a história. Ela fala sobre os Qactuars que foram aprisionados nas pedras por Lord Gandof e ensina a libertá-los (você precisa reverenciar as pedras). Abra também o livro azul que está na mesa atrás de Lulu. Este livro mostra o seu recorde de desvios dos raios. Quase toda vez que você ler este livro, aparecerá um baú fora do hotel com um item disponível. Após 200 escapadas de raios, aparecerá no baú um item secreto. Converse com todos e deixe Wakka por último. Quando você falar com Rikku, Rin aparecerá. Não deixe de falar com ele. Responda "Okay" para a primeira pergunta e ganhe o 14º livro dos Al bhed. Selecione a primeira opção para responder à segunda pergunta. Fale com ele novamente e depois converse

Continua...

pisar somente uma vez no Switch, entre na pirâmide e siga para o lado esquerdo. Destrua um boneco e saia do local. Pisar duas vezes no Switch, entre na pirâmide e acabe com o boneco que aparece. Saia novamente do local. Siga para a parte de trás da pirâmide, pule a rampa e pegue a última moeda. Destrua o boneco e saia da fase.

MUNDO 3: ARTIC TRAINING GROUNDS

FASE 1: SUGAR SHACK

Siga em frente, pule na esfera e pegue duas moedas. Suba no telhado da casa e, perto da janela, pule na esfera. Recolha mais duas moedas. Chegando na plataforma, mate o boneco e pegue a última moeda. Volte para o início da fase e pule no trampolim. Vá para o pequeno morro, acabe com o último boneco e saia da fase.

FASE 2: THE SKI LIFT

Siga à esquerda, suba na plataforma móvel e pule à direita. Faça o mesmo no trampolim e na esfera. Encontre um lugar secreto. Destrua o boneco e pegue a última moeda. Volte para o início da fase, acabe com o boneco e entre na passagem ao lado. Encontre o último boneco e mate-o. Saia da fase.

FASE 3: THE ICEBERG

Vá até o Switch e acione-o. Corra pelas setas e entre no iglu, a "casa de pingüim". Siga à direita, pegue uma moeda, volte e corra pela outra entrada. Pegue mais uma moeda e continue avançando. Acabe com mais um boneco. Suba os degraus à esquerda, destrua outro boneco e siga para o outro lado. Pegue mais uma moeda. Saia pela passagem ao lado e recolha mais duas moedas na descida. Volte para o início da fase e desça a ladeira até encontrar uma esfera. Salte sobre ela e recolha a última moeda. Volte, pule no trampolim que está perto das setas, salte na esfera e chegue na plataforma mais alta. Destrua o último boneco e saia desta fase.

FASE 4: HOT SPINGS

Siga à direita e suba no jato de água que sai da piscina. Vá pelo lado do Switch, continue seguindo em frente e pule na esfera. Você acabou de encontrar um local ainda não explorado. Pisar no Switch para



aumentar o tamanho do jato de água. Salte no trampolim e depois na esfera. Alcance a plataforma, destrua o boneco e pegue a última moeda. Você está no Scare Island. Entre nesta fase novamente e siga à esquerda. Mate o boneco e siga em frente. Na ponte escorregadia, destrua o último boneco e veja o verdadeiro final do game. Lembre-se de salvar tudo em seu Memory Card.

LOCALIZAÇÃO DAS MOEDAS

MUNDO 1: URBAN TRAINING GROUNDS

FASE 1: CITY PARK

1 até 10: Todas estão no escorregador.

FASE 2: DOWNTOWN

- 1: Na praça
- 2: Perto do carrinho de controle remoto
- 3: Perto do móvel (os brinquedos pendurados)
- 4: Perto da porta, na loja de brinquedos
- 5: No começo da esteira
- 6: No final da esteira
- 7: No alto e perto da pedra
- 8: Perto das caixas
- 9: No trampolim
- 10: Nas plataformas móveis

FASE 3: THE DOCKS

- 1: Perto da placa
- 2: Na sua frente, perto da caixa de correio
- 3: No alto, perto dos trilhos

- 4: Na caixa, perto dos trilhos
- 5 e 6: Em duas caixas e no meio do navio
- 7: Perto da porta do convés
- 8: Dentro do convés
- 9: No trampolim e perto dos trilhos
- 10: No trampolim e perto do farol

FASE 4: THE MARKET PLACE

- 1: Perto da placa
- 2: Sobre a caixa
- 3: Na caixa, sobre o degrau
- 4: Na caixa e perto do alçapão
- 5: Dentro do alçapão
- 6: Na gaiola que fica perto dos gongos
- 7: Perto de um monte de caixas
- 8 e 9: Logo no início do trampolim
- 10: No telhado da casa

MUNDO 2: DESERT TRAINING GROUNDS

FASE 1: THE SPHIX

- 1: No pé da esfinge
- 2: Perto do símbolo do sol
- 3 e 4: Perto do símbolo do escaravelho
- 5: Perto do símbolo do fogo
- 6: Perto do símbolo dos olhos
- 7: Perto do símbolo do pé
- 8: Na rampa
- 9: No pilar e dentro do templo
- 10: No final do caminho e no templo

FASE 2: THE OASIS

- 1: No início da fase
- 2: Perto da cobra
- 3: No último pilar da cachoeira
- 4: Perto da cachoeira no alto
- 5: Na cachoeira que fica no topo do morro
- 6: Na ponta do morro
- 7: Na rampa
- 8: Na caverna e perto da cachoeira
- 9: Na parte superior da caverna
- 10: No trampolim

FASE 3: THE TOMB

- 1: No trampolim
- 2, 3 e 4: Perto da caixa vermelha
- 5: Perto da caixa roxa
- 6, 7, 8 e 9: Na parte subterrânea do templo, sobre as plataformas
- 10: No alto e perto do templo

FASE 4: THE PYRAMID

- 1: Sobre o pé de coqueiro
- 2: Nos escombros
- 3: Na primeira pirâmide e perto do boneco azul
- 4: No topo da primeira pirâmide
- 5: Na segunda pirâmide e perto da cobra
- 6 e 7: Na terceira pirâmide (no alto e lado direito)
- 8 e 9: Na última pirâmide dos lados



Monsters Inc.

direito e esquerdo

10: Na rampa e atrás da pirâmide

MUNDO 3: ARTIC

TRAINING GROUNDS

FASE 1: SUGAR SHACK

1: Na plataforma do lado esquerdo e no começo da fase

2: Na plataforma do lado esquerdo e perto do boneco amarelo

3: Perto do boneco laranja e sobre a plataforma

4: No degrau que dá acesso ao telhado da casa

5: Dentro da casa

6 e 7: Na esfera

8 e 9: Na esfera do telhado da casa

10: Na plataforma

FASE 2: THE SKY LIFT

1: No gelo e perto do buraco

2: No gelo e perto do boneco

3: Embaixo das plataformas

4: Na plataforma e perto do trampolim

5: Perto do boneco verde

6: Na descida de snowboarding e perto da árvore

7: No final da descida de snowboarding

8: Na rampa do lado direito e na pista de snowboarding

9: No final da descida de snowboarding

10: No lugar secreto

FASE 3: THE ICEBERG

1: Logo no início

2: Perto do Switch

3: Perto das piranhas

4: Perto do morro

5, 6 e 7: Dentro do iglu (a casa de pingüim)

8 e 9: Na descida do castelo

10: Na esfera e perto do início da fase

FASE 4: HOT SPRINGS

1: Perto do primeiro boneco verde

2: No segundo jato de água

3: No alto e perto da caixa de correio

4: Perto do corredor

5: No trampolim

6: Perto da piscina

7: No alto e perto do jato de água

8: Na esfera

9: No final das esferas

10: Perto do boneco vermelho

METAL GEAR SOLID 2:

THE SONS OF LIBERTY

(PlayStation 2)

DICAS DIVERTIDAS

1 - Revistas interessantes

No Shell 1 Core, vá para o elevador e corra para o andar B2. Siga à esquerda e observe as revistas eróticas que estão sobre o armário. Use uma

seqüência de socos para derrubá-las.

Tome cuidado com o soldado que está patrulhando o local. Pegue todas as revistas que puder e use-as para distrair os soldados. Para fazer isso, acompanhe os movimentos do inimigo e jogue uma revista no local onde ele irá passar. Ao ver a revista, o soldado ficará curioso e se ajoelhará para ver a publicação

2 - Use o banheiro

Quando você passar por BC Connecting Bridge, siga sempre em frente até o Strut-C Dining Hall. No corredor que aparece, entre no banheiro e aproxime-se do vaso sanitário. Feito isso, saia do local e escute o barulho da descarga. É como se Snake desse uma paradinha para tirar a água do joelho. Afinal, ele é praticamente humano.

3 - Acerte as gaivotas

Snake pode detonar algumas gaivotas que aparecem no game. Quando você estiver no estágio Shell 1-2 Connecting Bridge, vá para perto da quinta bomba que Snake deve desarmar e observe as aves. Elas estão voando e algumas estão dormindo por perto. Use a visão em primeira pessoa e atire com a arma PSG1, pois ela tem mira telescópica. Pobres pássaros!

4 - Desligue os rádios

É possível deixar os inimigos confusos e sem comunicação com o resto dos terroristas. Basta atirar em seus rádios (eles ficam na cintura dos guardas ou em suas mãos). Para que isso funcione, dê preferência para a pistola com balas de tranqüilizantes. Quando o equipamento for atingido, faíscas surgirão e o inimigo vai tentar avisar os outros. Mas logo ele perceberá que o rádio não está funcionando.

5 - Caixa de papelão

É muito divertido quando Snake se esconde dentro de uma caixa

papelão, pois a reação dos inimigos varia conforme a situação. Para pegar a caixa, vá para o Deck-D e siga à esquerda. Corra até o final do corredor e pegue-a (Box 1). Se você usar este item para se esconder em cantos de sala e lugares comuns, os inimigos nem perceberão a sua presença. Porém, se você se esconder em corredores ou em lugares estranhos de deixar uma caixa, os inimigos perceberão e ficarão curiosos. Eles chegam a chutar a caixa por várias vezes. Mas alguns não notam a sua presença.

6 - Bata nas paredes e portas

Para "brincar" ou atrair a atenção dos guardas, você pode fazer barulho batendo em portas e paredes. Para isso, pressione **↑** perto de uma parede e aperte **●** para bater. Quando isso acontece, os guardas ficam com a "pulga atrás da orelha" e querem saber de onde vem o barulho. Você pode até bater em portas e fazer com que os inimigos saiam das salas.

7 - Armários

Todas vez que você encontrar um armário, não perca tempo. Abra-o. Observe que alguns destes móveis guardam nas portas fotografias e pôsteres de outros personagens e de belas garotas orientais. Algumas ilustrações são muito divertidas e vale a pena até tirar um foto para guardar em seu Memory Card.

8 - Robô de brinquedo

Existe um brinquedo secreto que tem uma pequena metralhadora de verdade. Quando você estiver no Deck-A Crew's Lounge, desça as escadas e entre na sala de máquinas, a Engine Room. Procure por um pequeno robô que está no canto da sala e atire no brinquedo. O pequeno equipamento vai começar a atirar para o mesmo local que ele estava mirando anteriormente. Cuidado para não levar chumbo do robzinho.

9 - Soldados sinistros

Para que esta dica funcione, você precisa finalizar o game e salvar o seu status no Memory Card. Feito isso, jogue novamente e, depois de passar pelo Deck-2 Starboard, aguarde a próxima animação.

Corra para o Hold N.1, desça as escadas e tome muito cuidado para não ser visto por ninguém. Observe que desta vez, todos os soldados aparecem

Continuação: FINAL FANTASY 10

com Yuna. Após Wakka quase quebrar o seu pescoço, durma novamente. Converse com Wakka e responda "I Know". Fale com Kimahri, Yuna, Auron e por último com Rikku. Um estranho surgirá e tirará uma foto de todos vocês.

Entre no hotel e salve o jogo.

THUNDER PLAINS - NORTH

Você vai encontrar um Yellow Shield, um escudo para Tidus que protege o nosso herói contra ataques de raios. Caso você já tenha um escudo, troque-o por este. Siga em direção à seta vermelha. No início desta parte, existem duas entradas no mapa. A entrada do lado esquerdo dá acesso ao hotel, onde você pode salvar o game e descansar.

A outra é um atalho que não dá acesso ao hotel. Passe por ela de vez em quando para recolher itens. Observe agora que a primeira pedra não está com a energia. Quando surgir mais de um Qactuar, não tenha dúvida. Chame Yuna e use qualquer Summon (Special Attack). Procure pelas outras pedras nesta parte. Siga em frente e salve o jogo. Vá devagar e prestando muita atenção na tela. Existem três pedras antes do Save Game e outras três após ele. Depois de assistir à animação, siga para a parte de trás do local e encontre outro baú. Mais abaixo você encontrará uma pedra e mais a frente outro baú. Um pouco mais a esquerda existe uma outra pedra. Não se aproxime da seta vermelha ainda. Caso tenha certeza que reverenciou todas as pedras até aqui,



retorne para a primeira pedra em Thunder Plains - South. Caso contrário, volte e reverencie as pedras que faltaram. Pressione **X** e depois **■**. Um fantasma de Qactuar vai sair da pedra e avançar à esquerda. Siga-o a qualquer custo. Não se preocupe se entrar em batalhas, pois ao final do combate, Qactuar estará no

Continua...



© Disney Enterprises
Monsters Inc.

Continuação: FINAL FANTASY 10

mesmo local anterior. Siga-o até uma torre do outro lado. Fique pressionando **■** e **✕** até o radar desaparecer. Tidus reverenciará a torre e você ganhará um baú secreto. Não se preocupe, pois não é possível abrir este baú agora. Salve o jogo e siga o sentido indicado pela seta vermelha.

MACALANIA WOODS

SOURH - Você vai chegar em Macalania Woods, a floresta de cristal. Aproxime-se de Auron e siga-o até o Save Game. Quando você puder controlar Tidus, salve o jogo e ande por baixo. Após os diálogos, retorne e siga por cima. Use as armas que transformam os inimigos em pedra. Cuidado com o inimigo "Blue Element", pois ele tira muito HP do seu herói com a magia "Watera". Use a magia "Thunder" ou "Thundara" de Lulu. Com Kimahri, use o golpe "Lancet" no mostro de três cabeças chamado "Chimera" para roubar mais um Overdrive (Aqua Breath). Suba e, na segunda curva, abra um baú escondido. Continue avançando e converse com o cidadão de Gaudosalan até que ele vá embora. Abra o baú e siga em frente. Deixe todos os Summons com o Overdrive carregado e evite perdê-los em Macalania.

MACALANIA WOODS

CENTRALS - Aqui você vai encarar muitas batalhas. Por isso, use Yuna para aumentar a sua experiência. Siga em frente e pegue mais um baú no início da curva que parece



um caracol. No meio do caminho, você encontrará Barthelo. Continue subindo até encontrar o tocador de harpa.

MOTO GP 2

(PlayStation 2)
Modo Legends

Vença os Challenges de 62 a 66. O Challenge 67 será o Modo Legends.



vestidos com cuecas samba-canção.

10 - Mulher sensual

Depois de acompanhar a animação com o coronel Petter Stilman, no Struct-C Dinning Hall, vasculhe a sala. Observe que em um dos cantos da parede existe um quadro que mostra uma morena de tirar o fôlego. Aproxime-se e confira a bela modelo.

11 - Saúde!

Logo no início, se você ficar muito tempo na parte externa do navio e receber muita friagem, Snake poderá pegar uma forte gripe. Se isso acontecer, o nosso agente poderá espirrar e chamar a atenção dos inimigos em momentos nada aconselháveis.

MORTAL KOMBAT 3

Menu secreto 1: Aperte **✕**, L1, L2 depois da tela "Prepare For Kombat". Um som especial confirma o truque. Aperte **↑** na opção "Kombat" do Kombat Kube. Você confere uma bateria de trapaças como Free Play (off/on), Smoke (off/on), Fatality Time (on/off) e Level Select (off/on).

Menu secreto 2: Pressione **✕**, **●**, **▲**, R1, R1, R2, R2, R1, R1 na tela de Copyright. Shao Kahn irá dizer "You'll never win". Feito isso, aperte **↑** na opção "Kombat" e confira os novos itens: Round Match (off/on) e 1 Hit Death (off/on).

Continues ilimitados: Aperte **↑**, **↑**, **→**, **→**, **←**, **←**, **↓** durante o Modo Story.

MORTAL KOMBAT 4

Códigos de combate

Altere as opções da tela Versus usando os dois controles. Aperte os botões conforme mostramos abaixo:
Soco mortal: 123 123
Modo Noob Saibot: 012 012
Red Rain: 020 020

Combate explosivo: 050 050
Não perde a arma: 002 002
Agarrões desativados: 100 100
Max Damage desativado: 010 010
Armas aleatórias: 111 111
Começa com arma aleatória: 222 222
Muitas armas: 555 555
Combate silencioso: 666 666

Modo cabeção: 321 321

Arenas
Goro's Lair: 011 011
The Well: 022 022
Elder God's: 033 033
Tomb Stage: 044 044
Rain Stage: 055 055
Snake Stage: 066 066
Shaolin Temple: 101 101
Living Forest: 202 202
Prison: 303 303
Ice Pit: 313 313

N

NEED FOR SPEED

Códigos secretos
Carro guerreiro

Use o password TSYBNS. Feito isso, segure L1 + R1 no menu de seleção de carros. Este carro não está disponível no Modo Competition.
Todas as pistas e carro guerreiro (Player Tournament Mode)
MQKCZL

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Códigos secretos
Coloque estes truques no lugar do seu nome.
Todos os carros e pistas básicas: SPOILT
Câmeras adicionais: SEEALL
Jaguar XJR-15: 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR:

AMGMRC

El Niño Supercar: ROCKET
Pista The Room Toy: PLAYTM
Pista Caverns: XCAVB
Pista Auto Cross: XCNTRY
Pista Space Race: MNBEAM
Pista Scorpio-7: GLDFSH
Pista Empire City: MCITYZ

NHL 99

CÓDIGOS SECRETOS

Entre com um dos truques abaixo para conferir a introdução de um dos estádios do game.

Arrowhead Pond, Anaheim: ANA
FeetCenter, Boston: BOS
Marine Midland Arena, Buffalo: BUF
Canadian Airlines Saddledome, Calgary: CGY
Greensboro Coliseum, Carolina: CAR
United Center, Chicago: CHI
McNichols Sports Arena, Colorado: COL
Reunion Arena, Dallas: DAL
Joe Louis Arena, Detroit: DET
Edmonton Coliseum, Edmonton: EDM
Miami Arena, Florida: FLO
Great Western Forum, Los Angeles: LOS
Molson Center, Montreal: MON
Nashville Arena, Nashville: NAS ou NSH
Nassau Veterans Memorial Coliseum, New York Islanders: NYI
Madison Square Garden, New York Rangers: NYR
Corel Center, Ottawa: OTT
CoreState Center, Philadelphia: PHI
America West Arena Phoenix: PHO
Civic Arena, Pittsburgh: PIT
Kiel Center, St. Louis: STL
Maple Leaf Gardens, Toronto: TOR
GM Place, Vancouver: VAN
MCI Center, Washington: WAS

S

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

(PlayStation 2)
Passwords Secretos
Invincível: QUENTIN
Visão do Cockpit desativada: NOHUD
Câmera maluca: DIRECTOR
Imagem de Simon: SIMON

STAR WARS: STARFIGHTER

(PlayStation 2)
Passwords Secretos
Código mestre: OVERSEER
Invincível: MINIME
Nave secreta: BLUENSF
Estágios Multi-player: ANDREW
Câmera do Cockpit desativada: NOHUD
Galeria de naves inimigas: SHIPS
Galeria de naves e elenco: HEROES
Galeria de arte: PLANETS
Controles contrários: JARJAR
Mensagens dos programadores: LTDJG
Tela padrão: SHOTS, SIZZLE ou HOTEL
Ver os programadores: TEAM
Imagem de Simon: SIMON
O dia de trabalho de James: JAMES
Ver os créditos: CREDITS
Vídeo de natal: WOZ
Câmera maluca (Use Select e R1): DIRECTOR

STATE OF EMERGENCY

(PlayStation 2)
DICAS SUICIDAS

- 1 - Para concluir uma missão ou ativar o próximo objetivo, volte para o local de origem, a sua base.
- 2 - Evite acertar ou matar pessoas inocentes ou seu herói perderá muitos pontos.
- 3 - Evite matar de bobeira os policiais, punks e mafiosos. Se um deles for assassinado, outros surgirão para detonar o seu herói.
- 4 - Sempre que matar um inimigo armado recolha a arma do falecido.
- 5 - Se você não conseguir completar o seu objetivo, volte para a base e fale com o seu amigo novamente.
- 6 - Para jogar o inimigo no chão, aperte **■ + X + → ←**.

ARMAS

Confira as descrições e detalhes das melhores armas do games.

Shootgun: Basta um tiro perto dos inimigos para eliminá-los com esta arma.

R-15: Este fuzil acerta vários inimigos ao mesmo tempo.

Rocket Launcher: Exploda qualquer coisa com essa arma, inclusive grandes construções.

Grenade Launcher: Pegue os inimigos de surpresa com esta lança-granadas.

Flame Thrower: Queime todos os inimigos que estiverem em sua frente usando este lança-chamas.

Minigun: Muito difícil de encontrar, esta arma é bastante rápida e versátil.

Códigos secretos

Aperte os botões abaixo durante o game e confira os novos resultados. Uma mensagem especial confirma a entrada de cada truque.

Invencível

L1, L2, R1, R2, X

Munição infinita

Seu personagem não pode segurar nenhuma arma

L1, L2, R1, R2, ▲

Todas as armas: L1, L1, R2, R2, X

Pular a missão: ←, ←, ←, ←, ▲

Seleção de fases:

L1, L2, L2, L2, L1, X

Arrancar cabeças: L1, L2, R1, R2, ■

Personagem pequeno:

R1, R2, L1, L2, X

Personagem gigante:

R1, R2, L1, L2, ▲

Personagem normal: R1, R2, L1, L2, ● ou R1, R2, L1, L2, ■

Especial: R1, L1, R2, L2, ▲

Policia: Segure L1 e aperte R2, R2, L2, R1

Truques para o Modo Kaos

Tempo ilimitado: L1, L2, R1, R2, ●

Personagem Bull: →, →, →, →, X

Como alternativa, complete o estágio East Side no Modo Revolution.

Personagem Freak: →, →, →, →, ●

Como alternativa, complete o estágio Chinatown no Modo Revolution.

Personagem Spanky: →, →, →, →, ●

Como alternativa, complete o estágio Mall no Modo Revolution.

Outras dicas

Tempo ilimitado no Modo Kaos

Complete todas as fases do Modo Kaos usando o Modo Arcade.

Estágio Chinatown

Faça 25.000 pontos no Capitol City Mall usando o Modo Kaos.

Estágio East Side

Faça 50.000 pontos no Chinatown usando o Modo Kaos.

Estágio Corporation Central

Faça 100.000 pontos no East Side usando o Modo Kaos.

3XTREME

CÓDIGOS SECRETOS

Selecione a opção "Memory Card" no menu principal. Pressione **←** ou **→** para abrir a tela de códigos. Feito isso, entre com os seguintes truques:

Todos os alienígenas:

ASTROMEN

Todos os humanos: RATPACK

Todos os monstros: SCREAM

Todos os personagens:

GENEPOOL

Todas as pistas de Freestyle:

TRIXXY

Todas as pistas de Exhibition:

VOUYEUR

Jogue como Dominique:

DOMINIQUE

Jogue como TP: TP

Jogue como Lug Nut:

LUGNUT

Jogue como Geep: GEEP

Jogue como Nyub: NYUB

Jogue como Bink: BINK

Jogue como o "Carro Vermelho": REDCAR

Jogue como o "Carro Azul": BLUECAR

Jogue como o "Carro Branco": WHITECAR

Todos os carros: SMOKEY

Point

Games - Miniaturas



Reserve já o seu !!!

SEDEX para todo o Brasil

"Controles e Acessórios para todos os consoles"
02 vezes sem juros ou financiamento em até 12 vezes
Visite nosso Site: www.pointminiaturas.com.br

Endereço Rua Major Solon, 293 – Cambuí – Campinas – SP
Fone: (019) 3232 5488 – email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

GameSha

Aqui você encontra centenas de códigos inéditos de GameShark para os melhores jogos do PS1 e PS2. Divirta-se!

FINAL FANTASY 8

Sem batalhas aleatórias

80077B18 000C

Uma luta por nível

800779B4 03E8

800779B6 03E8

800779B8 03E8

800779BA 0000

800779BC 0000

800779BE 0000

Luta com AP no máximo

80077A00 00FF

80077A02 00FF

80077A04 00FF

Melhor velocidade na batalha

800775C0 0FA0

800775C4 0FA0

80077790 0FA0

80077794 0FA0

80077960 0FA0

80077964 0FA0

Controle de Slot - Limit

Selphie

(Aperte L1 + ●, L2 + ●,

R1 + ●, R2 + ●, L1 + R1 + ●

ou L2 + R2 + ●)

D00EFFE0 0001

D00EFFE0 0003

D00EFFE0 0002

NFL 2K2

(PlayStation 2, GameShark 2

2,0 ou superior)

Código obrigatório

EC87CCC81443780C

Time da casa com 100 pontos

3C0410D01456E781

3C01C8701456E781

3C0FAF741456E781

3C0FB9F01456E781

Time da casa com

nenhum ponto

3C0410D01456E7A5

3C01C8701456E7A5

3C0FAF741456E7A5

3C0FB9F01456E7A5

Time da casa com

Timeouts ilimitados

4C0410D41456E7A8

Time da casa sem Timeouts

4C0410D41456E7A5

Time desafiante com

100 pontos

3C0410E41456E781

3C01C8781456E781

3C0FAF841456E781

3C0FB9DC1456E781

Time desafiante com

nenhum ponto

3C0410E41456E7A5

3C01C8781456E7A5

3C0FAF841456E7A5

3C0FB9DC1456E7A5

Time desafiante com

Timeouts ilimitados

4C0410E81456E7A8

Time desafiante sem Timeouts

4C0410E81456E7A5

"1st Down" (aperte

Select + R1)

0C06F7FE1456B80B



Continua...

D

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

(PlayStation 2, GameShark 2, 2,0 ou superior)

Código obrigatório

0E3C7DF21853E59E

EEB2A8C6BCF4A112

Dinheiro no máximo

DE4F355E3BA89AC8

Energia ilimitada

DE4F354A2F4344C8

Máximo de Skill Points

DE4F356A2F439AC8

Fase rápida

DE4F35623BA89AC8

E

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

(PlayStation 2, GameShark 2, 2,0 ou superior)

Código obrigatório

0E3C7DF21853E59E

EE8ED896BCE19552

Todas as fases

DEB6604EBBA89A82

DEB6604ABCA99B92

Todas as fases e "Vitalits"

DE564676DBC8BAA2

DE564672DBC8BAA2

DE56467EDBC8BAA2

DE56467ADBC89BA2

DE564606DBC8BA84

DE564602DBC8BAA2

DE56460EDBC89C84

DE56460ABCC8BAA2

G

GRAND THEFT AUTO 3

Jogo também conhecido como GTA 3

(PlayStation 2, GameShark 2, 2,0 ou superior)

Código obrigatório

FA7A006E 32C67C41

Energia ilimitada

2AACC91F 3C0242C8

2AA8C91F 0C0A4558

2A94C91F 44820800

2A90C91F 0809E9F2

2A9CC91F E4410300

2A572928 08030088

Armadura ilimitada

2A98C91F 3C02447A

2A84C91F 0C0A4558

2A80C91F 44820800

2A8CC91F 0809E9FA

2A88C91F E4410304

2A2B3C52 0803008D

Nunca procurado

2AFB2AF0 03E00008

2AE72AF0 00000000

Nenhum carro pode bater

2A2B39CF 03E00008

2A1739CF 00000000

Dinheiro máximo

2A930C19 05F5E0FF

2A9F0C19 05F5E0FF

Todas as armas com munição

ilimitada

2AD33AC9 00000000

2AB33ACA 00000000

Todas as armas com munição

ilimitada

(dentro do carro)

2A073ACC 00000000

2AE73ACC 00000000

Todas as armas

0A535B01 00000064

Pedestres idiotas

2A5B3882 03E00008

2A473882 00000000

Policiais idiotas

2ADB3862 03E00008

2AC73862 00000000

Bombeiros idiotas

2A5B3845 03E00008

2A473845 00000000

Médicos idiotas

2A6B3847 03E00008

2A573847 00000000

Bombeiros e médicos idiotas

2AAB3856 03E00008

2A973856 00000000

Carros não param no semáforo

2A0B22FD 03E00008

2AF722FD 24020000

Energia e armadura ilimitadas

(para todo mundo)

2A3B113B 03E00008

2A27113B 00000000



Grand Theft Auto 3

rk

H

HOT SHOTS GOLF 3

(PlayStation 2, GameShark 2, 2,0 ou superior)

Código obrigatório

0E3C7DF21853E59E
EE8D8B1EBCBA0D82

Máximo de pontos no jogo

(primeiro jogador)

DE4B9F02BCB8DDC2

"Pinch Hit Coupons" ilimitado

FE47FAFDCA99B96

Todos os itens

DE47FA3EBFAC9E86

DE47FA3ABFAC9E86

DE47FAC6BFAC9E86

DE47FAC2BFAC9E86

DE47FACEBFAC9E86

DE47FACABFAC9E86

DE47FAD6BFAC9E86

DE47FAD2BFAC9E86

DE47FADEBFAC9E86

DE47FADABFAC9E86

DE47FAE6BFAC9E86

DE47FAE2BFAC9E86

DE47FAEEBFAC9E86

DE47FAEABFAC9E86

DE47FAF6BFAC9E86

FE47FA3DBCA99B86

CE47FACCBCA99E86

Todos os personagens

DE47FA1EBFAC9E86

DE47FA1ABFAC9E86

DE47FA26BFAC9E86

CE47FA22BCA99E86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

FE47FA2BCA99B86

CEBE6472BCA99A82

Energia ilimitada para os dois jogadores

FEBE6EFBCCA99B87

Stamina ilimitada para os dois jogadores

DE8898A6BF899B88

KO fácil para os dois jogadores

FEBE6EF9BCA99B87

Modo Turbo

DE97DC96BCA99B84

Invisível

DE97DC92BCA99B84

Lutadores gigantes

DE97DC9EBCA99B84

Lutadores pequenos

DE97DC9ABC99B84

Cabeça de balão

(quando recebe socos)

DE97DC86BCA99B84

DE97DC8EBCA99B84

PRIMEIRO JOGADOR

Energia ilimitada

FEBE6EFBCCA99B85

KO fácil

FEBE6EF9BCA99B85

SEGUNDO JOGADOR

Energia ilimitada

FEBE6EFBCCA99B86

KO fácil

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

FEBE6EF9BCA99B86

800e14620064

Recarregar energia (Fase 3)

(aperte L1)

d006f512bff

800e4b720064

d006f512bff

800e4b760064

d006f512bff

800e4b7a0064

Recarregar energia (Fase 4)

(aperte L1)

d006f512bff

800d9cee0064

d006f512bff

800d9cf20064

d006f512bff

800d9cf60064

Recarregar energia (Fase 5)

(aperte L1)

d006f512bff

800f28420064

d006f512bff

800f284a0064

d006f512bff

Recarregar energia (Fase 6)

(aperte L1)

d006f512bff

800e62660064

d006f512bff

800e626a0064

d006f512bff

800e626e0064

Recarregar energia (Fase 7)

(aperte L1)

d006f512bff

800e289a0064

d006f512bff

800e289e0064

d006f512bff

800e28a20064

Recarregar energia (Fase 8)

(aperte L1)

d006f512bff

800df4260064

d006f512bff

800df42a0064

d006f512bff

800df42e0064

Recarregar energia (Fase 9)

(aperte L1)

d006f512bff

800f074a0064

d006f512bff

800f074e0064

d006f512bff

800f07520064

Recarregar energia (Fase 10)

(aperte L1)

d006f512bff

800e01560064

d006f512bff

800e015a0064

d006f512bff

800e015e0064

Recarregar energia (Fase 11)

(aperte L1)

d006f512bff

800dcd4a0064

d006f512bff

800dcd4e0064

d006f512bff

800dcd520064

Recarregar energia (Fase 12)

(aperte L1)

d006f512bff

800e7cc20064

d006f512bff

800e7cc60064

d006f512bff

800e7cca0064

Recarregar energia (Fase 14)

(aperte L1)

Continuação: NFL 2K2



4C0413BC1456E7A6

0C06F7FE1456B80B

4C0413C01456E7A6

0C06F7FE1456B80B

4C0412441456E7A6

0C06F7FE1456B80B

4C0414541456E7A6

"4th Down" (aperte

Select + R2)

0C06F7FE1456B20B

4C0413BC1456E7A1

0C06F7FE1456B20B

4C0413C01456E7A1

0C06F7FE1456B20B

4C0412441456E7A1

0C06F7FE1456B20B

4C0414541456E7A1

Fim do primeiro quarto

(aperte Select + L1)

0C06F7FE1456AC0B

1C041008D9C8E7A5

Mais tempo

(aperte Select + L2)

0C06F7FE1456B10B

1C041008D9C8E7A5

Começa no segundo quarto

4C0D77581456E7A7

Continuação:
NFL 2K2



Slot 4

1C689820F87A4B81
1C689824F87A4B81
1C689B28F87A4B81
1C689B2CF87A4B81
1C689B30F87A4B81
1C689B34F87A4B81
1C689B38F87A4B81
1C689B3CF87A4B81
1C689B40F87A4B81

Slot 5

1C689BF0F87A4B81
1C689BF4F87A4B81
1C689BF8F87A4B81
1C689BFCF87A4B81
1C689B00F87A4B81
1C689B04F87A4B81
1C689B08F87A4B81
1C689B0CF87A4B81
1C689B10F87A4B81

Slot 6

1C689AC0F87A4B81
1C689AC4F87A4B81
1C689AC8F87A4B81
1C689ACCF87A4B81
1C689AD0F87A4B81
1C689AD4F87A4B81
1C689AD8F87A4B81
1C689ADCF87A4B81
1C689AE0F87A4B81

Slot 7

1C689D90F87A4B81
1C689D94F87A4B81
1C689D98F87A4B81
1C689D9CF87A4B81
1C689DA0F87A4B81
1C689DA4F87A4B81
1C689DA8F87A4B81
1C689DACF87A4B81
1C689DB0F87A4B81

Slot 8

1C689C60F87A4B81
1C689C64F87A4B81
1C689C68F87A4B81
1C689C6CF87A4B81
1C689C70F87A4B81
1C689C74F87A4B81
1C689C78F87A4B81
1C689C7CF87A4B81
1C689C80F87A4B81

Slot 9

1C689F30F87A4B81
1C689F34F87A4B81
1C689F38F87A4B81
1C689F3CF87A4B81
1C689F40F87A4B81
1C689F44F87A4B81
1C689F48F87A4B81
1C689F4CF87A4B81
1C689F50F87A4B81

Slot 10

1C689F00F87A4B81
1C689F04F87A4B81
1C689F08F87A4B81
1C689F0CF87A4B81
1C689F10F87A4B81
1C689F14F87A4B81

d006f512fbff
800f392e0064
d006f512fbff
800f39320064
d006f512fbff
800f39360064

Recarregar energia (Fase 15)

(aperte L1)
d006f512fbff
800e9cae0064
d006f512fbff
800e9cb20064
d006f512fbff
800e9cb60064

Recarregar energia (Fase 16)

(aperte L1)
d006f512fbff
800ebb7e0064
d006f512fbff
800ebb820064
d006f512fbff
800ebb860064

Recarregar energia (Fase 17)

(aperte L1)
d006f512fbff
800d9d160064
d006f512fbff
800d9d1a0064
d006f512fbff
800d9d1e0064



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

(PlayStation 2, jogo europeu, GameShark 2 ou superior)

Código principal e obrigatório

0E3C7DF21645EBB3
0C09B803F88D0A0F

Todos os campeonatos

Complete o primeiro nível para habilitar este truque

2C3352A3F8FCFDFF

2C3352A5F8FCFDFF

2C3352A7F8FCFDFF

2C3352A9F8FCFDFF

2C3352ABF8FCFDFF

2C3352ADF8FCFDFF

2C3352AFF8FCFDFF

2C3352B1F8FCFDFF

2C2BC3A7F8FCFEF1

2C2BC8ABF8FCFEF1

CÓDIGOS ESPECIAIS

Os truques estarão disponíveis no

menu Cheat

Especial sempre ativado

2C2BC3E3F8FCFEF1

Modo cabeção

2C2BC3FBF8FCFEF1

Velocidade duas vezes mais rápida

2C2BC3F7F8FCFEF1

Gravidade pela metade

2C2BC3EFF8FCFEF1

Modo Kid

2C2BC3DFF8FCFEF1

Prancha metálica

2C2BC3FFF8FCFEF1

Equilíbrio perfeito

2C2BC3E7F8FCFEF1

Manobras rápidas

2C2BC3F3F8FCFEF1

Supergiro

2C2BC3EBF8FCFEF1

The Flipside

2C2BC303F8FCFEF1

SLED STORM

(PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)

Código obrigatório

0E3C7DF21853E59E

EE91C3CEBCD6186A

Superpontuação

DE2E3C2EBC8DDC2

Todos os corredores

DE2E29BABDAA9C84

FE2E2946BCA99B84

TODAS OS NÍVEIS LIBERADOS

(por personagem)

Zoe

FE2E297DBCA99B84

CE2E297CBCA99C84

CE2E297EBCA99C84

FE2E2978BCA99B84

Gavin

FE2E292FBCA99B84

DE2E292EBDAA9C84

FE2E292ABCA99B84

Tracey M

FE2E29D9BCA99B84

CE2E29D8BCA99C84

DE2E296BDAA9C84

DE2E2896BDAA9C84

DE2E2842BDAA9C84

DE2E2872BDAA9C84

DE2E282EBDAA9C84

DE2E28DEBDAA9C84

Todos os HoverSleds liberados

FE2E2972BCA99B84

FE2E2920BCA99B84

FE2E29DEBCA99B84

FE2E2888BCA99B84

FE2E2845BCA99B84

FE2E2874BCA99B84

FE2E2826BCA99B84

FE2E28D0BCA99B84

TODOS OS TRENÓS

(por personagem)

Zoe

DE2E294ABDAA9C84

DE2E2956BDAA9C84

DE2E2952BDAA9C84

DE2E295EBDAA9C84

DE2E295ABDAA9C84

DE2E2966BDAA9C84

DE2E2962BDAA9C84

DE2E296EBDAA9C84

DE2E296ABDAA9C84

DE2E2976BDAA9C84



CE2E29DABCA99C84

FE2E29E4BCA99B84

Alix

FE2E2888BCA99B84

DE2E288ABDAA9C84

FE2E2896BCA99B84

Rallins

CE2E2844BCA99C84

DE2E2846BDAA9C84

Nicklas

FE2E2877BCA99B84

DE2E2876BDAA9C84

FE2E2872BCA99B84

S. Griffin

FE2E2821BCA99B84

CE2E2820BCA99C84

CE2E2822BCA99C84

FE2E282CBCA99B84

Psymon

FE2E28D3BCA99B84

DE2E28D2BDAA9C84

FE2E28DEBCA99B84

Todos os troféus

("All Levels Unlocked")

FE2E2E07BCA99B84

BE2E2E06BCB49B84

F1FDFF9BCA99B83

CE2E2E2ABCA99C84

FE2E2E34BCA99B84

Todos os adversários

DE2E297ABDAA9C84

DE2E292ABDAA9C84

Gavin

CE2E2904BCA99C84

DE2E2906BDAA9C84

DE2E2902BDAA9C84

DE2E290EBDAA9C84

DE2E290ABDAA9C84

DE2E2916BDAA9C84

DE2E2912BDAA9C84

DE2E291EBDAA9C84

DE2E291ABDAA9C84

DE2E2926BDAA9C84

CE2E2922BCA99C84

Tracey M

DE2E2936BDAA9C84

DE2E2932BDAA9C84

DE2E293EBDAA9C84

DE2E293ABDAA9C84

DE2E29C6BDAA9C84

DE2E29C2BDAA9C84

DE2E29CEBDAA9C84

DE2E29CABDAA9C84

DE2E29D6BDAA9C84

DE2E29D2BDAA9C84

Alix

CE2E29E0BCA99C84

DE2E29E2BDAA9C84

DE2E29EEBDAA9C84

DE2E29EABDAA9C84
 DE2E29F6BDAA9C84
 DE2E29F2BDAA9C84
 DE2E28FEBDAA9C84
 DE2E28FABDAA9C84
 DE2E2886BDAA9C84
 DE2E2882BDAA9C84
 CE2E288EBCA99C84
Rallins
 DE2E2892BDAA9C84
 DE2E289EBDAA9C84
 DE2E289ABDAA9C84
 DE2E28A6BDAA9C84
 DE2E28A2BDAA9C84
 DE2E28AEBDAA9C84
 DE2E28AABDAA9C84
 DE2E28B6BDAA9C84
 DE2E28B2BDAA9C84
 DE2E28BEBDAA9C84
Niklas
 CE2E284GBCA99C84
 DE2E284EBDAA9C84
 DE2E284ABDAA9C84
 DE2E2856BDAA9C84
 DE2E2852BDAA9C84
 DE2E285EBDAA9C84
 DE2E285ABDAA9C84
 DE2E2866BDAA9C84
 DE2E2862BDAA9C84
 DE2E286EBDAA9C84
 CE2E286ABCA99C84
S. Griffin
 DE2E287EBDAA9C84
 DE2E287ABDAA9C84
 DE2E2806BDAA9C84
 DE2E2802BDAA9C84
 DE2E280EBDAA9C84
 DE2E280ABDAA9C84
 DE2E2816BDAA9C84
 DE2E2812BDAA9C84
 DE2E281EBDAA9C84
 DE2E281ABDAA9C84

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 funcionará. Para mais detalhes, entre em contato conosco através do nosso e-mail playstation@europenet.com.br.



Psymon
 DE2E282ABDAA9C84
 DE2E2836BDAA9C84
 DE2E2832BDAA9C84
 DE2E283EBDAA9C84
 DE2E283ABDAA9C84
 DE2E28C6BDAA9C84
 DE2E28C2BDAA9C84
 DE2E28CEBDAA9C84
 DE2E28CABDAA9C84
 DE2E28D6BDAA9C84

WOODY WOODPECKER
 (PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
 Código obrigatório
 FATA006E 32C74BA1
 Vidas infinitas
 1AB55CCA 0000000A
 Dinheiro no máximo
 1AB95CCA 0000270F
 Special Movies ilimitados
 1ABD5CCA 00000063

1C689F18F87A4B81
 1C689F1CF87A4B81
 1C689F20F87A4B81

SHADOW MAN: 2COND COMING
 (PlayStation 2, GameShark 2 2,0 ou superior)
 Código obrigatório
 0E3C7DF21853E59E
 EE81C256BCC80902
Supersalto
 (aperte * e salve o jogo antes)
 0EAF7EF8BCA95A82
 DE8EAC3E02ADABC3
 0EAF7EF8BCB95A82
 DE8EAC3E02ADAB03
Invincível
 DE8E3EEBF899B8B
 DE8E3EEABCA99B83
Modo Blurry
 Não use com o Modo Black Sabbath Video
 FE93385DBC99B93
 FE93385FBCA99B93
Modo Black Sabbath Video
 Não use com o Modo Blurry
 FE93385DBC99B82
 FE93385FBCA99B82



Play Shop

Para anunciar ligue para Nickolas (11) 3038-5098, Elisangela (11) 3038-5091 ou envie um e-mail para publicidade@europenet.com.br

Passaro's Games
 Venda de Aparelhos novos e seminovos
 Acessórios em geral
 Todos com garantia
 Enviamos sedex para todo Brasil

Fone: (011) 229-8334 / 9672-5187 / 9639-0298
 Com Robson.

Games Station

- Vendas de consoles, jogos e acessórios originais do PlayStation 2.
- Salas Multiplayer para até 4 jogadores com Home Theater.
- GameShark 2 e SharkPort
- Pistola Guncon 2 e Volante Force Feedback

PlayStation 2

EM BREVE:

- PlayStation 2 para jogar pela Internet (com banda larga)
- Caudex Eye-Trak para "mergulhar" no jogo
- Kits com PlayStation 2 para festas

End.: Canal 6, 117 - Injas 17/18 - Ponta da Praia - Santos - SP
www.gamestation.com.br TEL.: (13) 3273-2579

GAMES TEC
 Vendas, assistência e suporte Técnico p/ todo Brasil via SEDEX

TEL: (0XX11) 6554-3059
www.tecgames.net

FONG GAMES

Venda de consoles, jogos e acessórios em geral:

- Playstation 2
- Game Cube
- XBOX
- Playstation One
- Nintendo 64
- Game Boy Advanced
- Game Boy Color

Venda para todo o Brasil
VIA SEDEX

Av. Paulista, 1098/1114 - Loja 75
São Paulo/SP
Fone/FAX: (011) 3265-7075

Point

Games - Miniaturas

Venda de consoles, jogos e acessórios



SEDEX para todo o Brasil

Reserve já o seu !!!

02 vezes sem juros ou financiamento em até 12 vezes
Visite nosso Site: www.pointminiaturas.com.br

Endereço Rua Major Solon, 293 - Cambuí - Campinas - SP
Fone: (019) 3232-5488 - email: pointminiaturas@pointminiaturas.com.br

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



Tilty's

- Destramamento do PS2 na Hora (chip V-Tec)
- Consertos de games de todas as marcas
- Serviços com garantia
- Vendas de aparelhos novos e usados
- Facilitamos o pagamento em até 6 vezes
- Despachamos via Sedex



Rua Coelho Lisboa, 333 - Tatuapé
Fone: 6191-3000 / 6193-7163



METRÓPOLE games

COMPRA, VENDA E TROCA



SUPER NINTENDO

NINTENDO GAME CUBE

NINTENDO 64

Sega Dreamcast



Viad. STA. IFIGENIA, 66 - Box 410 - CEP: 01033-050
CENTRO - SÃO PAULO - (Ao Lado do Colégio São Bento)
Tel.: (11) 3328-6823 / (11) 3328-6824

OLYMPIC GAMES



- * COMPRA
- * VENDA
- * NOVOS
- * USADOS
- * ACESSÓRIOS
- * CARTUCHOS
- * CD'S



CONFIRA

"OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO"

FONE/FAX. (011) 6236-5497

ENVIAMOS P/ TODO BRASIL VIA SEDEX
www.clubedoplaystation2.hpg.com.br

Master System

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

GAME BOY COLOR

PlayStation

SEGA SATURN

NINTENDO 64

Dreamcast

GAME BOY ADVANCED

NINTENDO GAME CUBE

XBOX

Locação de cartuchos, CDs e salas de jogos.

Há Mais de 10 anos

Enviamos via Sedex

Vendas de acessórios e consoles. Assistência técnica especializada.

F: (15) 282-1813 / (15) 284-5797
Linha Direta Porão Games (15) 9709-0900

www.poraogames.com.br

Assistência Técnica Autorizada em games e brinquedos

Sedex para todo o Brasil

Fone: (11) 3645-3005 - 3831-0515

- Venda de games novos e semi-novos com garantia
- Venda de jogos e acessórios em geral
- Assistência técnica para lojistas com preços especiais

VISITE NOSSO SITE - www.helpgames.com.br

Logos: VISA, PlayStation, Game Boy, Dreamcast, Tectoy, Dreamcast.

Rua Albion, 513 - Lapa helpgames@terra.com.br

Logos: PlayStation, Game Boy, Dreamcast, Tectoy, Dreamcast.

GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX

FONE: (11) 3998-0123 FONE/FAX: (11) 3992-2350

PLAYTIME GAMES

Venda Troca
Assistência Técnica Especializada

PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
DREAMCAST
NINTENDO 64
GAMEBOY
CLASSICS

Desbloqueio - Transcodificação - Peças - Modchips
Rua Sta Ifigênia 213 1º andar Sala 11 - Tel. (11) 33621327
Rua Sta Ifigênia 361 Loja 24 - Tel. (11) 33380013

NIKAS GAMES

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

Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0XX11) 3921-2456
Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

Planet Game

www.planetgame.com.br
Tudo em Video Game e Acessórios

Enviados para todo Brasil

• Preços especiais p/ Lojista
Financiamento em até **12 Vezes***
Somente para Estado de S.Paulo

Atendimento Lojista (15) 321-78341
Atendimento Cliente (15) 211-3582
Sorocaba - SP

STAR PRESENTES

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

Enviados por Sedex para todo o Brasil

ACESSÓRIOS EM GERAL

Rua Barão de Itapetininga, 88 - loja 13
e-mail: infor@inforgames.com.br
(0xx11) 3255-3457 / 3331-5233

COMPANY GAMES

Confirar!

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

VIRTUAL GAMERS

Loja especializada em Videogames
Psone, PS2, Xbox, GameCube e Outros. Cd's e acessórios em promoção.

TEMOS ASSISTÊNCIA TÉCNICA
(11) 5851 5236

COMPRA E VENDA

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

SUPER Play Games

Vendas • PS One
Playstation II • Super Ness
DreamCast • N 64 e acessórios

Aceitamos cartões de crédito
CURITIBA-PR
F: (041) 322-2240 / (041) 223-8561.
Despachamos via Sedex.

PLANET GAMES

Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos

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

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

Compre também através de nossa loja virtual!

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

DRAGOON GAMES

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

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

Sedex para todo o Brasil

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

www.dragoon.com.br

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

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



**VENDA
ACESSÓRIOS
DESTRAVIMENTO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

TEC CENTER

✓ Assistência e Suporte
Técnico especializado
em games

Só assistência
Técnica



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

Rua Barão de Duprat, 323
3º Andar loja 303

Tel : 3487-3269 • 3326-7971 • 9889-6736

Front Games

Promoção de jogos para
PlayStation 1 e 2,
mais de 2000 títulos.

Peça sua lista

Sedex para Todo Brasil

www.frontgames.cjb.net

frontgames2002@hotmail.com

Tel: (0xx11) 6128-5684

Tim Games

Assistência Técnica Especializada
Componentes Eletrônicos em Geral



PlayStation

Sedex para todo o Brasil

LOJA 1
Rua Barão de Duprat, 323 - 4º andar - Loja 418 B
Mercado - SP - Fone/FAX: (011) 3311-7918
LOJA 2
Largo Padre Pérciles, 7 - Loja A 3
Fone: (011) 3977-4203 ramal 110

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

 **MultiGAMES**
"O MUNDO DOS GAMES"

Compra
Venda Troca
e Locações

Enviamos via Sedex
para todo o Brasil

www.multigames.com.br
multigamesrevistaria@yahoo.com.br

TEMOS!!!
Playstation 2

Aceitamos
Cartões de crédito

TATUAPÉ: ☎ 6192-7163 / 6941-9957



 **ELETROMIL**
O melhor preço e a melhor garantia!

Conserto - venda e troca
de videogames (VIA SEDEX)
Destramento do PS2 feito na hora
Promoção Leitor Ótico * colocação gratuita
com 9 meses de garantia
Todos os aparelhos com 9 meses de garantia
Temos jogos e acessórios



Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - loja 12
Cep 01207-001 - Centro - SP
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306/
3362-2308/ 3337-5557
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:00 às 17:00

 **ROCK LASER**
Games

Aparelhos e Acessórios
Novos e Seminovos

Playstation 2
Game Cube
Xbox
PSone
Dreamcast
Nintendo 64
Outros

**3X S/
JUROS**

Sedex para
todo o Brasil

Aceitamos todos os cartões de crédito e
pagamentos em cheque

Rua Araritaguaba, 1118 Tel: (11) 6954-4332



JÁ NAS BANCAS!

Edição extra
da revista

Dicas & Truques para
PlayStation

Almanaque

Edição Extra

Almanaque

7135

Dicas Testadas

EDITORIA
15 ANOS
EUROPA

Ano 1 - Nº 1
Brasil R\$ 6,90
Europa € 2,90

É isso aí galera!

- ✓ Só os melhores jogos
- ✓ Todas as dicas testadas
- ✓ Só truques e trapagens
- ✓ Ranking dos jogos
- ✓ Não tem GameShark

442

Jogos PS1

68

Jogos PS2

VEJA LISTA DE
JOGOS NA
CONTRACAPA



www.europanel.com.br

O maior e melhor
almanaque de dicas
e truques para
PlayStation
que você já viu!

Um
verdadeiro
recorde
de dicas!

Play 1 e
Play 2
somando
510 jogos.

Corra
até a banca e
garanta o seu
antes que acabe.

EDITORIA
15 ANOS
EUROPA

(11) 3038-5050
www.europanel.com.br



XBOX

PlayStation 2



**ENVIAMOS PARA
TODO O BRASIL**



RUA 25 DE MARÇO, 1026 - TEL. (0XX11) 228-0822