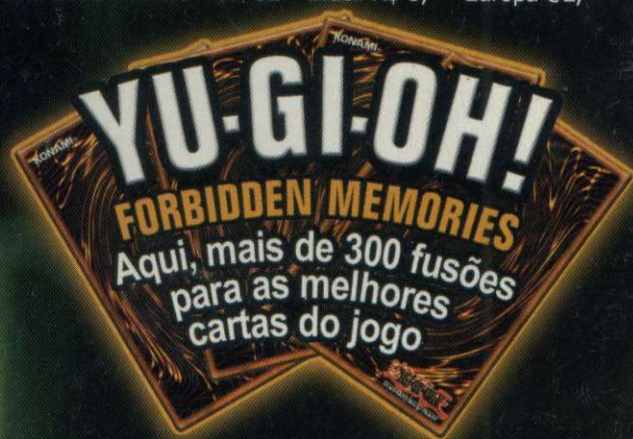




# 1890

## DICAS & TRUQUES

Maio 2003 • Ano 5 • Nº 52 • Brasil R\$ 5,<sup>50</sup> • Europa € 2,<sup>50</sup>



## Lançamentos

- Gran Turismo 4 • Onimusha 3
- Syphon Filter: Omega Strain
- Pitfall Harry • Glass Rose
- Chaos Legion e muito mais

## Dicas

**PS1** • Wild Thornberrys

• Deception 3 • Saiyuki

• Ace Combat 3

• Command And Conquer

• Triple Play 2002

**PS2** • Virtual Fighter 4: E

• Winning Eleven 6: I

• Tenchu • Soul Calibur 2

• Dark Cloud 2

# HULK

Confira em primeira mão as imagens, jogabilidade e história desse herói que está chegando para arrebaratar no PS2 e no cinema

## Detonamos os espiões

### Metal Gear Solid 2: Substance **PS2**

Complete todas as fases e modos extras do melhor MG da história, libere outros heróis e confira o final especial

### Splinter Cell **PS2**

O guia completo para vencer os desafios sem ser encontrado pelos inimigos. Tutorial exclusivo para aproveitar todos os itens e habilidades

## Detonado Clássico

### Resident Evil 1 **PS1**

Aproveite o roteiro inédito e definitivo para o primeiro Resident Evil. Tudo com mapas, segredos e os macetes para os dois heróis

dicas & truques para

# PlayStation

www.europapnet.com.br



# Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



Mobile Monitor  
para Game Cube



Mobile Monitor  
para PS One



Dolby 7m Digital Speaker System



Battery Pak



Booster Kit



All-In-One Fun pak



Sharklight Starter Kit



Cabo S-Video Universal



Power Pad Pro (X Box)



Dual Impact 2



Controle remoto para DVD



Power Pad (Game Cube)



Teclado USB compatível com  
Game Shark 2



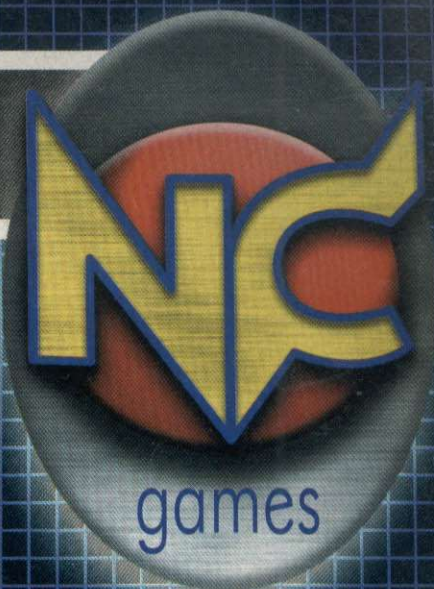
Game Shark 2 para PS 2

## Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles



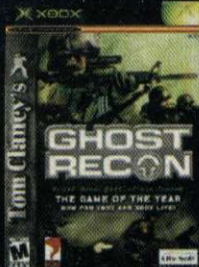
# Você encontra todos aqui na



Lord of the Rings  
The Two Towers



Harry Potter and the  
Chamber of Secrets



Tom Clancy's  
Ghost Recon



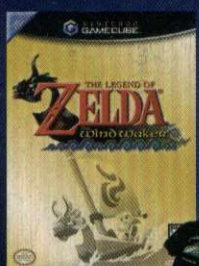
Tom Clancy's  
Splinter Cell



Skies of Arcadia  
Legends



Phantasy Star Online



Zelda  
The Wind Waker



The Sims



Winning Eleven 6

Na compra  
de Winning  
Eleven 6  
você ganha  
um boné  
oficial.

oferta válida por tempo limitado.

Na compra  
destes jogos  
você ganha uma  
camiseta  
oficial.

oferta válida por tempo limitado.



Rayman 3



The Legend Of Zelda  
A Link to the Past



Digimon - Battle Spirit



Pokémon  
Ruby Version



Pokémon  
Sapphire Version

Pagamento em até **6x**  
Aceitamos todos os cartões de crédito  
Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.  
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



## Games

Todos os jogos para PS2, Xbox, Game Cube, PS One,  
Game Boy Color e Game Boy Advanced

Ligue agora

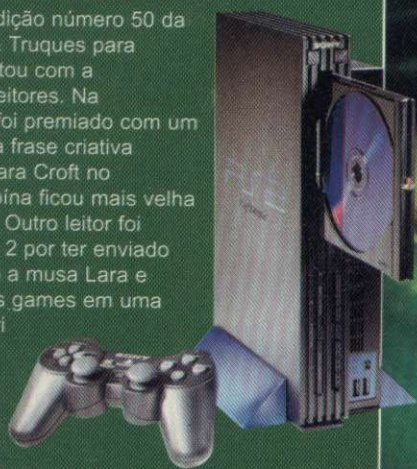
11 **6236-1157**



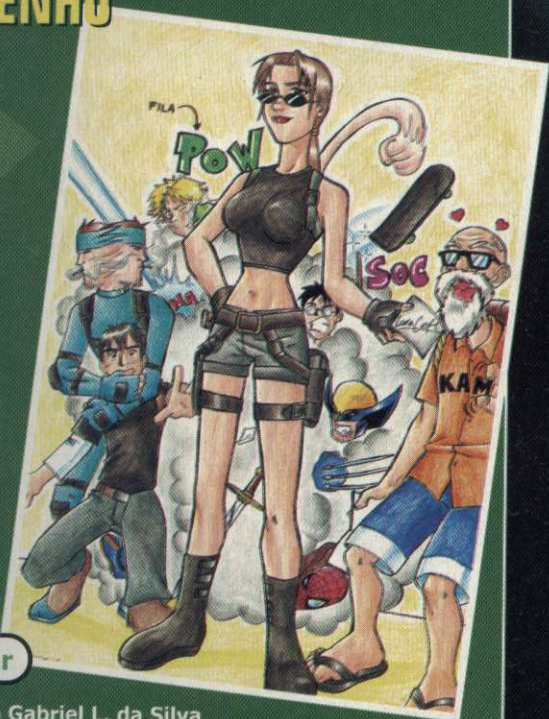
## RESULTADO DA PROMOÇÃO ANTERIOR

### PROMOÇÃO TURBINADA

A promoção da edição número 50 da Revista Dicas & Truques para PlayStation contou com a participação de 4.291 leitores. Na Promoção 1, um leitor foi premiado com um PS2 por ter escrito uma frase criativa dizendo o que diria à Lara Croft no aniversário dela (a heroína ficou mais velha no dia 14 de fevereiro). Outro leitor foi premiado na Promoção 2 por ter enviado um desenho mostrando a musa Lara e outros personagens dos games em uma situação divertida. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Luiz Siqueira, Julio Wecchi, Welby Dantas, Alexandre "Nani" Dias, Christiane Fenyô, Makotron e Humberto Martinez. Confira abaixo os dois vencedores:



### DESENHO



**1º lugar**

**1º - João Gabriel L. da Silva**  
**Patrocínio Paulista/SP**

**Prêmio:** Um console PlayStation 2 americano com um controle original

### FRASE

**O QUE VOCÊ DIRIA A LARA CROFT NO ANIVERSÁRIO DELA?**

**1º - Emmanuel Rodrigues Gonçalves**  
**Rio de Janeiro/RJ**

**Frase:** "Só mesmo o PS2 para agüentar suas turbinas; haja polígono!"

**Prêmio:** Um console PlayStation 2 americano com um controle original

# MON

## 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 de 2003** (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 o que você faria para ganhar um PS2 se tivesse os superpoderes do Incrível Hulk.
  - 4 - Os cupons da Promoção 2 devem conter os dados pessoais e ser enviados junto com um desenho que mostre o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação divertida.
  - 5 - Cada cupom deve conter apenas uma frase ou desenho. Você pode enviar mais de um cupom no mesmo envelope.
  - 6 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
  - 7 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecurso.
  - 8 - 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.
  - 9 - 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.
  - 10 - O resultado desta promoção será divulgado somente na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 54, que estará nas bancas no dia 5 de julho de 2003. **Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation até 31 de outubro de 2003 para receberem o prêmio. Caso contrário, perderão o direito a ele.**
  - 11 - 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.
  - 12 - O envio do cupom para a Editora Europa implica na total concordância com todos os termos deste regulamento.
- Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71, DECRETO nº 70.951/72, Art. 30**



# PROMOÇÃO STRO

## PROMOÇÃO 1: FRASES

Escreva no cupom da Promoção 1 uma frase criativa com até 11 palavras contando o que você faria para ganhar um PS2 se tivesse os superpoderes do Incrível Hulk. As duas frases mais originais e ousadas serão premiadas.

**1º lugar**

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

**2º lugar**

Um console PlayStation 2 americano com um controle original

## PROMOÇÃO 2: DESENHO

Faça um desenho divertido mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada. O trabalho mais original será o grande vencedor.

**1º lugar**

Um console PlayStation 2 americano com um controle original



Envie este cupom até 5 de junho de 2003, junto com um desenho mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada.

**Promoção 2**

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

Envie este cupom até 5 de junho de 2003, junto com um desenho mostrando o Incrível Hulk e outros personagens dos games em uma situação ousada.

**Promoção 2**

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





# ÍNDICE

## PlayStation

Maio/2003



**Diretores**  
Aydano Roriz  
Abílio P. Cunha

**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz  
**Diretor Editorial:** Roberto Araújo

### Redação

**Redator-chefe:** Luiz Siqueira  
**Editora-assistente:** Christiane Feryô  
**Editor-executivo:** Julio Wecchi  
**Chefe de Arte:** Welby Dantas  
**Editor de Arte:** Alexandre Dias (Nani)  
**Assistente de Arte:** José Junior  
**Revisão de Texto:** Leticia Bueno  
**Jornalista Responsável:** Roberto Araújo MTb. 10.766  
**Colaboraram nesta edição:** Makotron (ilustração da capa),  
Márcio Fernando de Lima e Humberto Martinez

**Euroimagem:** Valério Romahn  
**Internet:** Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master)  
e Erick Melo

**Diretor Operacional:** Abílio P. Cunha

**Propaganda:** Leticia Nunes

**Publicidade São Paulo**

**Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado**

**Gerente de Produto:** Mauricio Dias (r. 5093)

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



### 1º lugar

**1º - João Gabriel L. da Silva**  
**Patrocínio Paulista/SP**

**Prêmio:** Um console PlayStation 2 americano com um controle original

### FRASE

**O QUE VOCÊ DIRIA A LARA CROFT NO ANIVERSÁRIO DELA?**

**1º - Emmanuel Rodrigues Gonçalves**  
**Rio de Janeiro/RJ**

**Frase:** "Só mesmo o PS2 para agüentar suas turbinas e fazer o jogo sem falta de polígono!"

**Prêmio:** Um console PlayStation 2 americano com um controle original

# À GALERA

**P**arece até perseguição. Mas o fato é que não tenho conseguido me livrar de jeito nenhum do Yu-Gi-Oh!, o jogo do momento que vem até com exclamação no nome. E não é para menos. Quando estou aqui na redação, o assunto é só esse. Quando chego em casa meu filho Pedro, de seis anos, não fala em outra coisa. É o dragão dos olhos azuis, o mago negro, é um "invoco tal carta", "invoco tal magia" que não acaba mais. Abre deck, invade terreno, animações para cá e para lá.

Já que reclamei um pouco, vou admitir: estou adorando. O problema de ter mais de 50 anos e gostar de videogame é que a gente fica meio estúpido para entender jogo novo. Primeiro dá aquela preguiça de prestar atenção nas regras, depois porque a moçadinha (tanto daqui da redação, como da minha casa) sempre sabe mais.

Como o assunto não sai de pauta, o jeito é aprender. Assim, na marra, tenho de entender tanto o game do PlayStation como o das cartas reais, aliás, muito bonitas.

E como sempre tem de ter um culpado vou escolher, digamos, o Júlio, é claro. Quando começou a onda do Yu-Gi-Oh!, sentei-me ao lado dele e pedi para que me ensinasse as regras. Pois você acredita que começou a falar um monte de coisas meio sem sentido? Como não nasci ontem, saquei que ele estava me enrolando. Mas dei um jeito de me vingar dele.

Agora a redação da Dicas & Truques para PlayStation ganhou um novo colaborador, o Humberto, que sabe tudo de qualquer tipo de game. Apelei então ao Humberto, que me explicou tudo direitinho. Também foi ele quem fez o detonado da edição passada e descobriu as mais de 300 fusões que você encontra nesta edição.

Bem, chega de escrever. Tenho de dar uma olhadinha no Yu-Gi-Oh! antes de ir embora. E quando chegar em casa, bem, acho que vou me distrair um pouco invocando umas cartas com meu filho Pedro.

**Roberto Araújo**

[araujo@europanet.com.br](mailto:araujo@europanet.com.br)

### ÍNDICE

Cartas	8	• Dark Cloud 2	34	• Acessórios	79
PlayStation	10	• Breath of Fire: Dragon Quarter	34	• Superteste	80
Review	16	• The Wild Thornberrys	64	• Hora do Reset	82
Je HULK	22	• Animal Adventures	64		
Chinhu Wrath of Heaven	26	• Deception 3: Dark Delusion	64	<b>CADERNO ESPECIAL</b>	
Jul Calibur 2	28	• Metal Gear Solid 2:		Dicas	36
Street Fighter 4: Evolution	28	• Substance - Detonado	66	GameShark	48
Winning Eleven 6: International	30	• Splinter Cell - Detonado	72	Resident Evil - Detonado	52
				Top Dicas	62

### so Objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),  
0800-557667 (Outras localidades) - Fax (0xx11) 3097-8583  
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h  
e-mail: [atendimento@europanet.com.br](mailto:atendimento@europanet.com.br)

Publicidade  
Fone (0xx11) 3038-5098  
Fax (0xx11) 3819-0538  
e-mail: [publicidade@europanet.com.br](mailto:publicidade@europanet.com.br)

**Para entrar em contato com a Editora Europa**

**Fones: (11) 3038-5050**

São Paulo - SP

**ou 0800 557667**

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

**[www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)**



# DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

- **VÍDEO-GAMES E JOGOS**
- **ASSISTÊNCIA TÉCNICA**  
**COM PROFISSIONAIS QUALIFICADOS**
- **DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION 2**  
**COM 01 ANO DE GARANTIA NO CHIP**

**Parcelamos  
em até 15 X**



Aceitamos:



**10 anos  
de Mercado**

*Entregamos via Sedex*

**Site: [www.dragoon.com.br](http://www.dragoon.com.br)**

**Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375**

**Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP**

**(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local**





## CARTAS

Está procurando uma  
trapaça "ninja"? Então  
mande a sua carta

# FALA

# GALERIA

### Agente secreto

Oi pessoal! Eu e meu primo gostaríamos que vocês publicassem os truques para 007 Tomorrow Never Dies, do PS1. Vocês podem dar uma forcinha?

**Adriana Givisiez Freitas e Daniel**  
Rio de Janeiro/RJ

■ Uma não! Vamos dar duas forcinhas exclusivas para vocês. Pause o jogo e aperte rapidamente Select, Select, ●, ●, ↑, ↑, ↓ para ficar com o máximo de energia. Já para selecionar qualquer fase do game, aperte Select, Select, ●, ●, L1, L1, ●, ●, L2, L2 na tela principal. Seja rápido!

### Milionário virtual

Como faço para conseguir muito dinheiro no jogo Haverst Moon: Back To Nature, do PS1?

**Alan Anderson Rodrigues – Curitiba/PR**

■ Existe uma trapaça de GameShark que permite esta

façanha. Confira o truque a seguir e não fique mais mendigando nas fases:

### Máximo de dinheiro

80071a5ce0ff  
80071a5e05f5

### Twisted Metal

Estou precisando dos truques para o terceiro Twisted Metal, do PS1. Conto com vocês!

**Christian R. Puertas – Itanhaém/SP**

■ Use as senhas secretas mais quentes apresentadas a seguir e divirta-se sem limites:



Twisted Metal 3

### Munição ilimitada

▲, ●, ↑, →, ↓

### Mísseis mais fortes

▲, ←, ↓, →, ↑

### Zumbis fáceis

Preciso muito de códigos de GameShark para Resident Evil Survivor, do PS1.

**Aramys Pereira da Silva**  
Americana/SP

■ Acompanhe abaixo os melhores códigos para você se dar bem no game:

### Continues ilimitados

D00B608C0001

800B608C0004

### Energia infinita

800a858400c8

### Lucky Luke

Eu imploro que vocês publiquem os truques do jogo Lucky Luke, do PS1. Eu não consigo progredir no game...

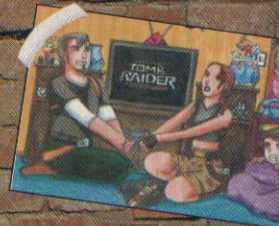
**Ana Cláudia F. Vicente**  
São Paulo/SP

# MURAL

Playstation



Renan Garcia de Queiroz  
Iracemápolis/SP



Denis Alves Balabenute  
São Caetano do Sul/SP



■ Use as senhas abaixo e vá rapidinho para as duas últimas fases do jogo.

#### Fase Bush Wackers

Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan

#### Fase Dalton City

Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan

#### Fantasia Final

E aí pessoal! Será que dá para vocês publicarem os códigos de GameShark para Final Fantasy 9, do PS1?

**Luís Antônio R. Correia**  
Iracemápolis/SP

■ É claro que dá. Confira a seguir as trapaças mais quentes para seu GameShark:

#### Todos os itens

5000ff020001  
8008b7c46301

#### Gil no máximo

8008b7b0e0ff  
8008b7b205f5

#### Mais fantasia

Olá! Gostaria que vocês publicassem os códigos de GameShark para liberar os Summons secretos de Final Fantasy 10, do PS2.  
**Marcelo O. Araújo**  
Esteio/RS

■ Agora ficou moleza. Escolha o seu Summon e detone facilmente os inimigos:

#### Código obrigatório

0E3C7DF21645EBB3  
0C08E7C3F8A9A297

#### Summon Ifrit

1C28ECD8F8FCFE01

#### Summon Ixion

1C28EC6FF8FCFE01

#### Summon Shiva

1C28ED03F8FCFE01

#### Summon Bahamut

1C28ED97F8FCFE01

#### Summon Anima

1C28EE2BF8FCFE01

#### Summon Yojimbo

1C28EEBF8FCFE01

#### Summon Cindy Magus

1C28EF53F8FCFE01

#### Summon Sandy Magus

1C28F0E7F8FCFE01

#### Summon Mindy Magus

1C28F07BF8FCFE01

#### Lara Croft

Galera, estou precisando das trapaças para Tomb Raider 2, do PS1. Eu não tenho GameShark... vocês têm truques?

**Kauê Ayo Jardim de Mattos**  
São Paulo/SP

■ Para pular para a próxima fase, segure R1, dê um passo à esquerda, um passo à direita, um passo à esquerda, um passo para trás e um passo para frente. Solte R1 e dê três giros de 360°. Feito isso, salte para frente e dê um giro pressionando ↑ + ■, ●. Se você fizer tudo corretamente, Lara ficará congelada no alto e a próxima fase será carregada. Já para ter todas as armas da fase, segure R1, dê um passo à esquerda, um passo à direita, um passo à esquerda, um passo para trás e um passo para frente. Agora solte R1 e dê três giros de 360°. Depois é só usar os comandos ↓ + ■, ●. Um som especial confirmará a trapaça. Estes truques funcionam apenas na versão americana do jogo.

### Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para:  
Revista Dicas & Truques para PlayStation  
Rua 17, M.D.C. 121 - São Paulo/SP - CEP 05510-021  
e-mail: [playstation@europenet.com.br](mailto:playstation@europenet.com.br)  
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas neste  
seção. Visite nosso site na Internet:  
[www.europenet.com.br/playstation](http://www.europenet.com.br/playstation)



Danilo H. do  
Nascimento  
São João Del Rei/MG



Alessandro  
Alves F. Marinho  
Cataguases/MG



Wilson Carlos  
Andrade  
Camaragibe/PE



Israel Almazio  
Veras Junior  
São Paulo/SP

Renata de Moraes  
Rio Claro/SP



Bruno Maranhão  
de Azeite  
São Paulo/SP



Marcio Fabiano Dias  
Paranaguá/PR



Aparecido Alves Junior  
Indaiatuba/SP







## NEWS STATION

# GRAN TURISMO 4

**A** Polyphony Digital, responsável pela produção dos jogos da série Gran Turismo, já está trabalhando no quarto título do melhor simulador automobilístico do planeta. O novo game terá uma série de novidades que vão deixar os fãs de queixo caído. As principais são os novos modos de jogo (inclusive um online), um número maior de carros e jogabilidade próxima do real.

A equipe produtora promete melhorar inclusive o que já parecia perfeito: a simulação de Gran Turismo 3. O plano é tão ambicioso que a Polyphony fechou uma parceria com o Grupo Volkswagen do Japão, que vai ajudar a otimizar o simulador.

Com base na engine de GT3, os engenheiros criaram um simulador especial inspirado na Copa Lupo,



△ Kazunori Yamauchi, o presidente da Polyphony Digital, anunciou o novo GT

um torneio que usa o carro Lupo GTI, da Volkswagen. Este simulador, que não está à venda em lojas e é de uso exclusivo do pessoal da Volkswagen da Terra do Sol Nascente, apresenta a pista japonesa Sukuba e está inclusive sendo usado para treinar os pilotos do campeonato Lupo.

Segundo Kazunori Yamauchi, o presidente da produtora, este simulador exclusivo servirá de base para o desenvolvimento do novo GT, previsto para o final desse ano.

Agora resta esperar pela E3 2003, a maior feira de games do mundo que acontece este mês em Los Angeles, para conferir as primeiras imagens de GT4.

O simulador da Copa Lupo está sendo usado para treinar os pilotos profissionais

## NOVO KINGDOM HEARTS

**K**ingdom Hearts, o jogo do PS2 que ganhou o Oscar dos Games de 2002 com o melhor visual, terá uma continuação. A produtora Square Enix, resultante da união das gigantes Square e Enix, já está trabalhando no segundo episódio. O título terá, novamente, personagens ilustres retirados dos desenhos da Disney e da consagrada série Final Fantasy.

Segundo o presidente da empresa, Yôchi Wada, o game tem o objetivo de se tornar um dos carros-chefes da empresa. A data de lançamento do jogo ainda não foi revelada.



△ Kingdom Hearts terá nova versão com os personagens da Disney e Final Fantasy

## RE COM RANKING

**O** jogo Resident Evil Online, que será lançado para PS2 no segundo semestre desse ano, vai contar com um sistema de ranking de jogadores. Os gamemaniacos poderão comparar seus desempenhos através de um sistema online.

A tecnologia será semelhante à que foi usada em Metal Gear Solid 2: Substance, também do PS2 (consulte a página 66). O novo jogo promete arrasar.







## PS2 CHINÊS

A produção do PS2, que atualmente acontece no Japão e em Taiwan, será totalmente transferida para a China. De acordo com a Sony, a medida tem o objetivo de reduzir os custos de produção do console. Para que essa transferência fosse possível, a empresa fechou uma

parceria com as empresas Asustek Computer e Hon Hai Precision.

Por enquanto a Sony não informou se a mudança resultará em uma redução no preço do console, mas tudo indica que isso vai acontecer em breve.

## FOTOS NO PS2

Quem gosta de games e de fotografia já pode unir as duas diversões em um único equipamento. A Sony está trabalhando em títulos para PS2 que permitem tirar fotos de todos os ângulos de belas modelos. Batizados de Motion Gravure, os games vão utilizar uma tecnologia especial da Sony e os jogadores poderão salvar, manipular e imprimir as fotografias.



Você poderá manipular e imprimir fotos de belas modelos orientais

## FALHA NOSSA!

Das 722 senhas de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, do PS1, que foram publicadas na edição 51, 24 não funcionam. Isso acontece porque a produtora do game usou uma espécie de proteção para impedir que o jogador tenha um acesso fácil a estas cartas. Embora os códigos publicados na revista sejam exibidos quando você conquista estas cartas, eles não permitem carregá-las.

Para obter estas cartas é preciso usar a Tabela de Rituals, que foi publicada na mesma edição. Você deve usar uma das outras 698 senhas para conseguir as cartas necessárias para fazer suas fusões. A exceção é a carta 713, que não pode ser obtida através de rituais. Para consegui-la, enfrente várias vezes Jono 2nd, Mountain Mage, Meadow Mage e Heishen. Confira a seguir as cartas que não são liberadas através das senhas publicadas na revista: 356, 360, 364, 365, 374, 380, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 708, 709, 710, 713, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722.

## TOP 10

### OS GAMES MAIS POPULARES DO MUNDO



#### PLAYSTATION 1

- 1 Final Fantasy 7 Square
- 2 Final Fantasy 9 Square
- 3 Final Fantasy 8 Square
- 4 Final Fantasy Tactics Square
- 5 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories Konami
- 6 Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 Bandai
- 7 Chrono Cross Square
- 8 Xenogears Square
- 9 Breath of Fire 4 Capcom
- 10 Legend of Dragoon Sony



#### PLAYSTATION 2

- 1 Dynasty Warriors 4 Koei
- 2 GTA: Vice City Rockstar Games
- 3 Xenosaga Episode 1 Namco
- 4 Final Fantasy 10 Square
- 5 Final Fantasy 10 2 Square
- 6 Dark Cloud 2 Sony
- 7 Kingdom Hearts Square
- 8 Def Jam Vendetta Electronic Arts
- 9 WWE SmackDown! THQ
- 10 GTA 3 Rockstar Games

↑ Posição Anterior

Fonte GameFaq's.com

### O QUE VEM POR AÍ

### LANÇAMENTOS PARA PS1 E PS2 NOS ESTADOS UNIDOS

TÍTULO	CONSOLE	TIPO
<b>MAIO</b>		
Evil Dead: Fistful of Boomstick	PS2	Ação
Mission: Impossible: Operation Surma	PS2	Ação
Finding Nemo	PS2	Ação
The Hulk	PS2	Ação
Chopliater: Search and Rescue	PS2	Ação
Enter The Matrix	PS2	Ação
RTX Red Rock	PS2	Aventura
Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Aventura
Smash Cars	PS2	Corrida
Speed Kings	PS2	Corrida
IndyCar Series	PS2	Corrida
hack: Mutation (Part 2)	PS2	RPG
Magic Pengel: The Quest for Color	PS2	RPG
Pro Bass Challenge	PS2	Simulação
Return to Castle Wolfenstein	PS2	Tiro

TÍTULO	CONSOLE	TIPO
<b>JUNHO</b>		
Warship Gunner	PS2	Ação
Dungeons & Dragons: Heroes	PS2	Ação
Charlie's Angels	PS2	Ação
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	PS2	Aventura
The X-Files: Delirium	PS2	Aventura
F1 Career Challenge	PS2	Corrida
Big Mutha Truckers	PS2	Corrida
Grooverider: Slot Car Thunder	PS2	Corrida
Wakeboarding Unleashed	PS2	Esporte
Featuring Shaun Murray	PS2	Esporte
Summer Heat Beach Volleyball	PS2	Esporte
Freestyle MetalX	PS2	Esporte
Kengo 2: Legacy of the Blade	PS2	Luta
G1 Jockey 3	PS2	RPG
Arc the Lad: Twilight of Spirits	PS2	RPG
Reel Fishing 3	PS2	Simulação
Resident Evil: Dead Aim	PS2	Tiro



# NEWS STATION

## ENCONTRE O MELHOR PREÇO DO PS2

**C**onfira 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. Os valores podem variar

conforme a cotação do dólar e algumas lojas facilitam o pagamento. Se você é lojista e a sua loja não está nesta lista, entre em contato conosco pelo telefone (0xx11) 3038-5086.

Loja	Telefone	Preço	Loja	Telefone	Preço
Fantasia Games:	(0xx11) 6243-6021	R\$ 996,00	SS Games	(0xx11) 3328-6801	R\$ 1.200,00*
Disk Games:	(0xx19) 3242-0541	R\$ 1.020,00	Montana Games	(0xx11) 5071-3201	R\$ 1.200,00*
Castor Games:	(0xx11) 6191-7205	R\$ 1.039,00	Nick Game:	(0xx11) 3313-3080	R\$ 1.250,00*
Fong Games:	(0xx11) 3265-7075	R\$ 1.050,00	Virtual Gamers:	(0xx11) 5851-5236	R\$ 1.250,00*
Wonder:	(0xx11) 3106-2612	R\$ 1.050,00	Eros Games:	(0xx15) 521-4083	R\$ 1.250,00
Podium Games:	(0xx11) 3277-0751	R\$ 1.059,00	Metrópole Games:	(0xx11) 3328-6823	R\$ 1.250,00*
Play Time:	(0xx11) 3362-1327	R\$ 1.120,00*	Pássaro's Games:	(0xx11) 229-8334	R\$ 1.250,00*
NC Games:	(0xx11) 6236-1157	R\$ 1.150,00	Viena:	(0xx11) 4674-5850	R\$ 1.300,00*
W2N Games:	(0xx11) 294-0222	R\$ 1.150,00	Rock Laser:	(0xx11) 6631-9979	R\$ 1.300,00
Game One:	(0xx19) 3213-8236	R\$ 1.080,00	Play Games:	(0xx11) 6941-4278	R\$ 1.300,00*
Eletromil:	(0xx11) 3337-5557	R\$ 1.090,00*	Point Games:	(0xx19) 3232-5488	R\$ 1.350,00*
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	R\$ 1.100,00	Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	R\$ 1.350,00*
Point Games SP	(0xx11) 3721-4045	R\$ 1.141,00	Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	R\$ 1.350,00*
Play Games:	(0xx11) 3337-6570	R\$ 1.180,00*	Super Play Games:	(0xx41) 322-2240	R\$ 1.350,00*
Digital Games:	(0xx11) 3338-2688	R\$ 1.180,00*	Tilt's Games:	(011) 6193-7163	R\$ 1.400,00*
Star Presentes:	(0xx11) 3255-3457	R\$ 1.200,00	Arena:	(0xx27) 3226-0315	R\$ 1.400,00*
Net Games:	(0xx11) 3331-4144	R\$ 1.200,00*	Porão Games:	(0xx15) 3285-1919	R\$ 1.490,00*
Kombat:	(0xx11) 3331-1934	R\$ 1.200,00*	Wave Games:	(0xx11) 5541-8066	R\$ 1.525,00*

\* Console modificado Fonte: as próprias lojas

# Disk Games

" Desde 1992 "

- Video Games
- Jogos
- Acessórios

\*\* Garantimos o Melhor Preço \*\*



Entregamos para todo o Brasil



Horário de Funcionamento  
Seg. à Sex. 09:00 às 19:00 Hrs.  
Sábado 09:00 às 18:00 Hrs.

Parcelamos em até 06 X



Assistência Técnica Especializada



Visite Nosso Site:  
[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

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

(19) 3242 0541





## FF X-2 NÃO VENDE BEM

**D**e acordo com os números divulgados pela Media Create, a continuação do game Final Fantasy X vendeu apenas 1,2 milhão de cópias em sua estréia. O equivalente a

metade do total vendido na versão anterior no período. A Square informou que disponibilizou 1,8 milhão de exemplares em todas as lojas nipônicas para o lançamento do game.

# FOFOCA STATION

### É MENTIRA!

Está rolando por aí um boato de que o PS3, previsto para 2005, será lançado em junho deste ano. É tudo mentira! O porta-voz da Sony, Koichiro Katsurayama, já desmentiu a informação.

### CONSOLES COLORIDOS

Enquanto o PS3 não sai, a Sony está trabalhando para aumentar as vendas do atual console. A mais nova tática da empresa é o lançamento de alguns modelos especiais e coloridos de PS2. Os consoles, que usarão as cores preta e azul, serão lançados em breve no Japão. Vale lembrar que a Sony já produziu PS2 coloridos para comemorar a marca de 50 milhões de consoles vendidos.

### VIRTUA FIGHTER 5

Quem gosta de pancadaria vai adorar esta notícia. A Sega já está trabalhando

na continuação de Virtua Fighter 4:

Evolution (confira a página 28) para PS2. A revelação foi feita por Daichi Katarigi, da divisão AM-2 da empresa.

### APE ESCAPE 2

Viva! A Ubi Soft vai lançar a continuação de Ape Escape, do PS1, nos Estados Unidos. A notícia é uma grata surpresa, pois estava quase certo que o game não seria vendido na Terra do Tio Sam devido à falta de um distribuidor.

### STAR OCEAN 3 CORRIGIDO

A produtora Enix, que havia recolhido todos os exemplares de Star Ocean 3 devido a uma falha no game, liberou no Japão a versão corrigida do RPG. As novas cópias, apresentam uma etiqueta azul.

### PESQUISA

Uma pesquisa revelou que 92% dos jovens americanos têm e jogam videogame. Segundo empresa Zanthus, responsável pela pesquisa, apenas 5% dos gamemaniacos assinam serviços online pagos e os meninos são mais "partidários" dos videogames que as meninas

### BATMAN VOLTARÁ

Está confirmado. Batman: Dark Tomorrow, que estava sendo desenvolvido com exclusividade para o GameCube, da Nintendo, vai ganhar uma versão para PS2. O jogo ainda não tem data de lançamento confirmada, mas deve estreiar até o final do ano.



LEGENDA: Confirmado Quase Certo Incerto

**Não Perdemos Negócios!**

**CASTOR GAMES.COM**

APARELHOS - ACESSÓRIOS - JOGOS  
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA PERMANENTE**

**SEMPRE GRANDES LANÇAMENTOS**

**DESTRAVAMOS TODOS EQUIPAMENTOS**



**FONE: 6191.7205 / 6192.7761**  
CONTATO@CASTORGAMES.COM - WWW.CASTORGAMES.COM



## GALERIA DA FAMA

**A** Promoção de Aniversário, da edição 49 da Revista Dicas & Truques para PlayStation contou com a participação de 7.245

pessoas. Na categoria Fotografia, centenas de leitores enviaram fotos mostrando a festa que fizeram para comemorar o quarto aniversário da

revista. Por isso, a redação decidiu publicar as mais divertidas e ousadas. Confira a seguir. Quem sabe a sua é uma delas!



Davi Padovan Lopes  
São Paulo/SP



Tales Dias de Oliveira  
Cantri - São Paulo/SP



Ivan Carlos Christiano  
São Paulo/SP



Uria Alves de Andrade  
Campo Grande/MS



Emerson de O. Santos  
São Paulo/SP



Roberto Carlos L. N.  
São Paulo/SP



Diego Trulegui Neves  
Curitiba/PR



Cléo Silvino  
Osório/RS



William Roberto  
Barros - Sorocaba/SP



Janildo César Milla  
Campinas/SP



Leonel Maurício  
Tavares - Olinda/PE



Lucas Reis Santos  
Curitiba/PR



Fernando Henrique O.  
Santos - São Paulo/SP



André Martins Batista  
Carriacica/ES



Lindomar P. de Souza  
São Sebastião/DF



Paulo Rogério dos  
Santos - São Paulo/SP



William Gualberto da  
Silva - Birigui/SP



Nilson Joaquim Alves  
Volta Redonda/RJ



Jackson J. N. Campos  
Vila Velha/ES



Viviane Machado  
Ferreira - Brasília/DF



Caio Carmazano Silva  
Guarulhos/SP



Reginaldo Gomes  
São Paulo/SP



Fabio H. Romano  
Araraquara/SP



Fernando Horst Muller  
Pomerode/SC



Henrique de Almeida  
Custódio - Jales/SP



Alexandre Pereira  
Almeida - Aracaju/SE



Yuri Guzon Mainta  
Brasília/DF



William Marques de  
Oliveira - Bauru/SP



Breno Alac Sara Mello  
Campos do Jordão/SP



Carmen L. de Pontes  
Rio de Janeiro/RJ



Demétrius Camursi  
Vianna - Louveira/SP



Eduardo Tavares da  
Silva - Cotia/SP



João Gabriel Martins  
Cozzolino - Natal/RN



Renê de O. Caetano  
São Paulo/SP



José Ricardo Ramos  
Campinas/SP

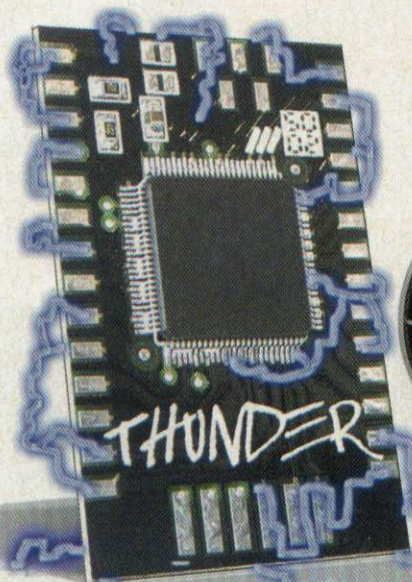


Hean Carlos Martins  
Ross - Pinhais/PR





Com o THUNDER você vai reproduzir - DVD - DVD-R - CD - CD-R - Originais importados - PSX/PSOne



Na compra do Thunder exija o  
VTEC DVD RegionKey  
para reprodução de filmes



# THUNDER

chip

Chega de trocar discos para rodar jogos. Chega de comprar e instalar produtos chineses de péssima qualidade que danificam seu Playstation2. Chega de ter que trocar o chip pois ele não reproduz o disco que você acaba de comprar.

Agora você tem o THUNDER CHIP a mais nova ferramenta para desbloqueio de PS2, um chip totalmente desenvolvido e fabricado no Brasil, feito para reproduzir qualquer disco em qualquer tipo de mídia sem a necessidade daqueles cansativos discos de boot. Acima de tudo você estará adquirindo confiabilidade, segurança, tecnologia e o que nenhum outro modchip oferece, garantia e suporte VTEC. Peça agora mesmo o seu!

Distribuidor Thunder Chip em São Paulo:

Tilty's Games

Tel: (11) 294-9611

R. Coelho Lisboa, 333 Tatuapé. São Paulo - SP



[www.vtec.com.br](http://www.vtec.com.br)

Av. Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel: (31) 3241-3060 - FAX: (31) 3241-4180  
VTEC Soluções Digitais LTDA - [www.vtec.com.br](http://www.vtec.com.br) - e-mail: [vtec@vtec.com.br](mailto:vtec@vtec.com.br)

O Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC Soluções Digitais LTDA e seu uso divulgação, venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC® é marca registrada.  
Copyright 2003 VTEC soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.



simplesmente o melhor





**PREVIEW**

# SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

O agente Logan voltará com vários outros heróis e terá jogabilidade multiplayer

**Gabe Logan e sua turma estarão de volta no Syphon Filter mais quente de todos os tempos**



**D**epois do sucesso absoluto da série Syphon Filter, do PS1, prepare-se para encarar o melhor título da saga. Syphon Filter: Omega Strain está sendo desenvolvido pela Sony Bend, uma divisão da Sony, e será exclusivo para PS2. O jogo terá vários personagens jogáveis, novos modos, cenários gigantescos e gráficos típicos do PlayStation de última geração (confira as imagens ao lado).

Desta vez, será possível encarar 13 missões suicidas sozinho ou com a ajuda de até três amigos ao mesmo tempo. Você poderá controlar Gabe Logan, Lian, Teresa ou Lawrence e terá que cumprir vários objetivos, entre os quais salvar reféns, invadir grandes complexos e plantar bombas. Tudo isso em um tempo pré-determinado pelo computador. O jogo será lançado até o final do ano.



△ Este novo game será o melhor título da série Syphon Filter

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Sony Computer Entertainment Produtor: Sony Bend  
Na Internet: [www.playstation.com](http://www.playstation.com) Tipo: Ação Jogadores: 4 Lançamento: 2º Semestre – EUA

PS2



# ONIMUSHA 3

**O terceiro Onimusha terá melhor jogabilidade e um astro dos cinemas**

O samurai Jubei Samanosuke vai voltar com força total ao PS2. A Capcom está preparando o novo episódio da série Onimusha que terá, além de novos inimigos do outro mundo, mais enigmas sobrenaturais e personagens inusitados. Em Onimusha 3, você poderá controlar Jubei, que conta com novos golpes e movimentos especiais.

Por algum motivo desconhecido, o personagem sairá do Japão medieval e será transportado para a França de hoje. O detalhe é que o ator francês Jean Reno, que participou dos filmes O Profissional e Godzilla, entre outros, assumirá o papel do herói Jacque, que também poderá ser controlado. O título terá mudanças na jogabilidade e estreia no primeiro semestre de 2004.



△ O samurai Jubei vai viajar no tempo e chegar à França dos dias de hoje



**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Capcom Entertainment Produtor: Capcom Japan  
Na Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com) Tipo: Ação Jogadores: 1 Lançamento: 1º Semestre 2004 – Japão

PS2

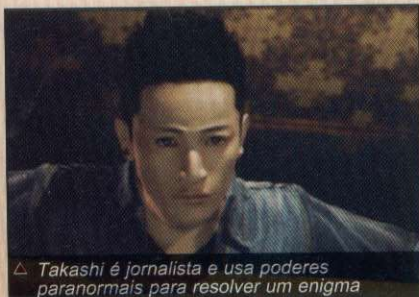
# GLASS ROSE

**Prepara-se para ficar preso no suspense deste novo game da Capcom**

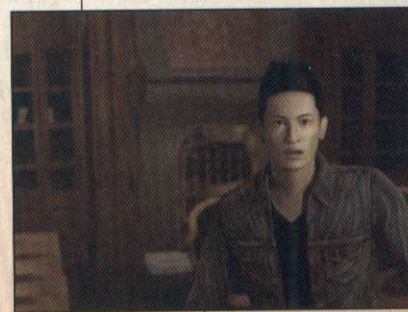
Dos mesmos criadores de Resident Evil 0, que foi lançado para o console Gamecube, Glass Rose vai literalmente apavorar o seu PS2. Você vai controlar Takashi, um jornalista japonês que tem poderes paranormais e precisa investigar uma antiga mansão para descobrir informações sobre um

estranho assassinato que ocorreu décadas atrás.

O game vai abusar de novos efeitos gráficos e terá uma jogabilidade diferente da dos outros jogos da série Resident Evil. O título estreia ainda neste segundo semestre no Japão. É esperar para conferir esta aventura.



△ Takashi é jornalista e usa poderes paranormais para resolver um enigma



**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Capcom Produtor: Capcom Na Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)  
Tipo: Ação/Terror Jogadores: 1 Lançamento: 2º Semestre - Japão

PS2

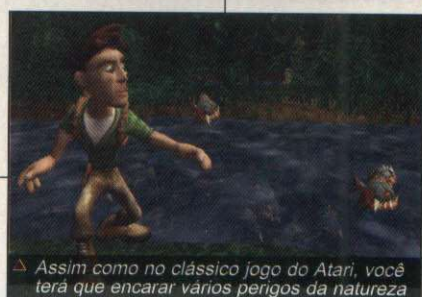
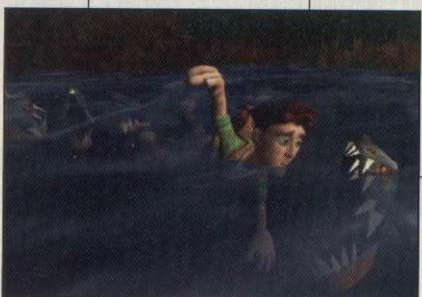


## PITFALL HARRY

**Em breve, você vai se divertir em um Pitfall da nova geração, com jogabilidade 3D e muitos inimigos**

Um dos maiores clássicos do planeta virtual vai invadir o superconsole da Sony. Pitfall Harry será inspirado no antigo Pitfall, que foi lançado no final da década de 70 para o nostálgico Atari 2600, e, ao contrário do primeiro título, terá gráficos 3D, cenários belíssimos e jogabilidade complexa.

Você vai controlar o herói Harry, que deverá enfrentar desafios em diversos ambientes, entre os quais florestas, rios, cavernas e montanhas lotadas de inimigos. Tudo isso com perspectiva em terceira pessoa. O game tem estréia prevista para agosto e, além do PS2, será lançado para outros consoles de última geração.



Assim como no clássico jogo do Atari, você terá que encarar vários perigos da natureza

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Activision Produtor: Terminal Reality  
Na Internet: [www.activision.com](http://www.activision.com) Tipo: Aventura Jogadores: 2 Lançamento: Agosto – EUA



## CHAOS LEGION

**Detone os integrantes de uma seita religiosa comandada por seu amigo de infância**

Capcom ataca novamente com um jogo de ação de tirar o fôlego. Usando os mesmos ingredientes que fizeram sucesso em Devil May Cry, do PS2, a produtora está trabalhando no desenvolvimento de Chaos Legion.

Neste jogo para PS2, você vai

assumir o papel de Sieg Wahrheit e terá que enfrentar um poderoso inimigo chamado Victor Delacroix. O vilão foi amigo de infância do herói e é o líder de uma seita religiosa. O jogo terá gráficos alucinantes, excelente movimentação e está previsto para o primeiro semestre.



Este é Sieg, que tem a difícil missão de encarar estranhas criaturas e o chefe de uma seita religiosa



**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Capcom Produtor: Capcom Na Internet: [www.capcom.co.jp/chaoslegion](http://www.capcom.co.jp/chaoslegion)  
Tipo: Ação Jogadores: 1 Lançamento: 1º Semestre – Japão





# HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

**Acabe com exércitos inteiros e grandes veículos neste clone de Diablo**

**S**e você gostou do jogo Diablo, do PC, não poderá deixar de conferir o próximo lançamento da Vivendi Universal. Hunter: The Reckoning Wayward chegará para PS2 com jogabilidade similar à do game para PC e contará com uma série de recursos. Você terá que

explorar cenários e atirar em tudo que se mexer usando muita estratégia de combate e velocidade nos controles.

O título terá cinco personagens jogáveis e você poderá acessar um quartel general para trocar armas e itens. O jogo chega às lojas em agosto.



△ É tiro e explosão pra todo lado! Este clone de Diablo terá muita ação e adrenalina



**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Vivendi Universal/Interplay Produtor: High Voltage Software  
Na Internet: [www.high-voltage.com](http://www.high-voltage.com) Tipo: Ação Jogadores: 2 Lançamento: Agosto - EUA

PS2

**ROCK LASER**  
*Games*

**Assistência Técnica Especializada**  
**[www.rocklaser.com.br](http://www.rocklaser.com.br)**

**Aparelhos e Acessórios**  
**Novos e Seminovos**



- Compra

- Venda

- Troca

- Financia

Sedex para  
Todo o Brasil

Atacado  
e  
Varejo

**Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque**

Av. Guilherme Cotching, 1808

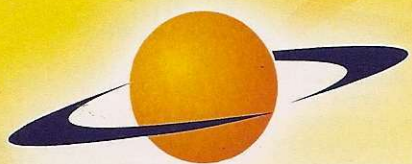
Tel: (11) 6631-9979

Tel: (11) 6954-4332



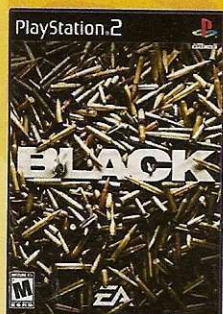


OS MELHORES JOGOS,  
OS MELHORES PREÇOS

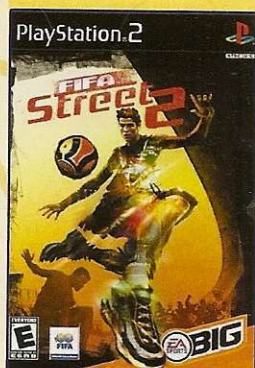


Netunia  
.com.br

ATENDIMENTO  
PERSONALIZADO



**BLACK**  
PS2 / PSP

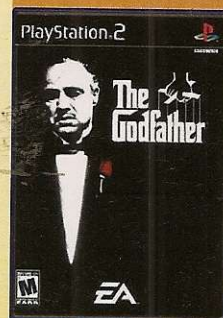


**FIFA  
STREET 2**

PS2 / PSP /  
CUBE /  
NINTENDO DS



**WINNING  
ELEVEN 9**  
PS2 / PSP



**THE  
GODFATHER**  
PS2 / PSP

**JOGOS**  
**PS2/CUBE**  
A PARTIR DE  
R\$ 110,00  
**XBOX**  
A PARTIR DE  
R\$ 95,00  
**CONFIRA**



**NINTENDO DS  
+ MARIO KART**

TELEVENDAS

(11) **3825-7600**

**WWW.NETUNIA.COM.BR**





**PLAYSTATION 2**  
**APENAS**  
**R\$ 930,00**  
AVISTA OU EM 3X



**GAME CUBE**  
**APENAS**  
**R\$ 650,00**  
AVISTA OU EM 3X



**XBOX**  
**APENAS**  
**R\$ 950,00**  
AVISTA OU EM 3X



**GAME BOY**  
**APENAS**  
**R\$ 399,00**  
AVISTA OU EM 3X



**PS ONE**  
**APENAS**  
**R\$ 375,00**  
AVISTA OU EM 3X



**CONSULTE**  
**OUTROS**  
**MODELOS...**

WWW.  
**NETUNIA**  
.COM.BR

# mês DAS CRIANÇAS



**TUDO**  
**EM 3x**



**FIFA 2006**  
**SOCCER**



**DEVIL KINGS**



**RESIDENT**  
**EVIL 4**



**SHADOW**  
**OF THE**  
**COLOSSUS**



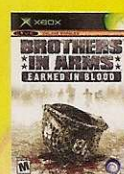
**SOCOM 3**  
**U.S. NAVY**  
**SEALS**



**SOUL**  
**CALIBUR III**



**BATTLE**  
**FIELDS 2**



**BROTHERS**  
**IN ARMS**



**DOOM 3**  
**RESURRECTION**



**STAR WARS**  
**BATTLEFRONT**  
**II**



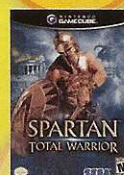
**CRASH TAG**  
**TEAM**  
**RACING**



**FIFA 06**  
**SOCCER**



**POKEMON XD**  
**GALE OF**  
**DARKNESS**



**SPARTAN**  
**TOTAL**  
**WARRIOR**



**TONY HAWK'S**  
**AMERICAN**  
**WASTELAND**



**GUNSTAR**  
**SUPER HEROES**



**HARRY POTTER**  
**AND THE GOBLET**  
**OF FIRE**



**MEGAMAN**  
**ZERO 4**



**THE SIMS 2**



**CASTLEVANIA**  
**DAWN OF SORROW**



**SPYRO**  
**SHADOW**  
**LEGACY**



**FIFA 06**  
**SOCCER**



**MARVEL**  
**NEMESIS**



**SHADOW**  
**OF THE**  
**COLOSSUS**



**THE CON**



**VIRTUA TENNIS**  
**WORLD TOUR**



**X-MEN**  
**LEGENDS II**

**E MAIS...**

- ÁUDIO & VÍDEO
- PROJETORES
- FOTO DIGITAL
- GAMES
- TELAS
- ACESSÓRIOS

**TELEVENIDAS:**

**(11) 3825-7600**





**ESPECIAL**

# HULK

**O Incrível Hulk chegará ao PS2 com dezenas de movimentos e será inspirado no novo filme e nos quadrinhos**

Por Julio Wecchi

**F**ique verde de raiva e prepare-se para sair quebrando tudo que vir pela frente neste game. Inspirado nos quadrinhos e no filme que estréia em junho nos Estados Unidos, The Hulk está chegando ao PS2 com muita pancadaria, dezenas de movimentos especiais e gráficos animais.

Você vai controlar Bruce Banner, o

cientista que se transforma no monstro verde, e o próprio Hulk. Ambos terão que encarar vários desafios, quebra-cabeças e dezenas de fases lotadas de inimigos. Será adrenalina do começo ao fim.

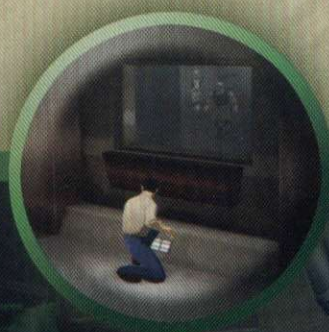
## História clássica

Para quem não conhece a verdadeira história do Hulk, aqui vai um resumo: tudo começou com Robert Bruce Banner,

um cientista brilhante que estava chefiando o desenvolvimento de um projeto secreto para a criação de uma "bomba gama". A arma seria tão poderosa que poderia destruir construções e armamentos sem causar danos a seres humanos.

Mas no primeiro teste da bomba houve um acidente terrível. O doutor Banner entrou na zona de testes para salvar um jovem que estava no local, e





Use and together to unleash an attack that will stun all nearby enemies. This drains RAGE.



acabou sendo atingido pela radiação.

À princípio, parecia que o cientista não havia sofrido qualquer dano. Mas bastava uma pequena oscilação em seu sistema nervoso para que ele se transformasse em uma criatura verde, forte e nem um pouco sutil: o Incrível Hulk. Diante de sua nova condição, ele se transforma em um super-herói que luta a favor do bem e tenta controlar o "animal" em seu interior.

## Jogabilidade gama

Este novo jogo será fiel aos quadrinhos e terá ingredientes do futuro filme. A ação acontecerá em 3D, com perspectiva em terceira pessoa e muito combates. Para detonar todos os inimigos e obstáculos que surgirem no caminho do grandalhão, você poderá usar mais de 40 movimentos como socos (uppercut, jab e outros), chutes, saltos e giros.

Além disso, será possível disparar combos e usar armas e outros objetos

para arrancar o máximo de energia dos oponentes. Dependendo do nível de força do Hulk, você poderá arremessar tanques, helicópteros e outros veículos em qualquer parte da tela. Bastará apertar R3 para escolher o adversário e R1 para atingi-lo.

Em geral, você vai usar três botões para encarar os inimigos em um combate corpo-a-corpo. O será o ataque principal e o permitirá saltar obstáculos ou esmagar tudo que estiver em seu raio de alcance. Já com , você poderá agarrar inimigos para arremessá-los ou estrangulá-los. E como manda a tradição dos jogos neste estilo, será essencial usar combinações de botões para otimizar os ataques e disparar movimentos especiais.

## Quebra-cabeças

Enquanto Hulk explora vários ambientes e esmaga tudo que aparece pela frente, você deverá se preocupar com duas barrinhas que aparecem na

tela. Um é a sua energia, que poderá ser carregada quando o herói recolher um item especial (gamma-irradiated). A outra é o nível de força de Hulk. Quanto mais ela estiver cheia, mais poderoso e insano será o seu personagem.

Ao todo serão 25 estágios, cada um com um nível de dificuldade e um ambiente diferente. Entre os cenários do game estão o deserto do Novo México, uma base militar e as ruas de São Francisco, nos Estados Unidos.

O personagem terá que cumprir várias missões em cada fase e sobreviver. Em alguns estágios, ele terá que resolver pequenos quebra-cabeças sem usar qualquer habilidade do poderoso Hulk. Já em outros, você vai controlar Bruce Banner e terá que se infiltrar secretamente em complexos de segurança máxima para conseguir senhas e documentos confidenciais. The Hulk será lançado para PS2 no final de maio e certamente deve estar entre seus títulos de ação, principalmente se você é um fã do herói esverdeado.





HULK

ESPECIAL



# O NASCIMENTO DE HULK

O super-herói Hulk é um dos personagens mais antigos dos quadrinhos da editora Marvel Comics. Criado pelos roteiristas e desenhistas Stan Lee e Jack Kirby, Hulk apareceu pela primeira vez em 1962, no gibi The Incredible Hulk Vol. 1 nº 1. Ele era cinza, tinha uma aparência monstruosa – parecia um Frankstein – e raciocínio lento. Além disso, destruía tudo com muita facilidade e não tinha controle de seus atos.

Nos quadrinhos seguintes, o herói ganhou músculos mais definidos, autocontrole da transformação e a coloração verde, além de apresentar um avanço considerável na inteligência. Apesar das alterações, o bordão básico do personagem permaneceu o mesmo em muitas histórias: "Hulk esmaga!" Nem é preciso explicar o porquê desta frase.

Acompanhe agora a ficha técnica do grandalhão do gibi e fique por dentro de algumas curiosidades.

**NOME VERDADEIRO** Robert Bruce Banner

**LOCAL DE NASCIMENTO** Dayton, Ohio  
(Estados Unidos)

**ESTADO CIVIL** Casado com Elizabeth Ross

**OCUPAÇÃO ATUAL** Desempregado

**OCUPAÇÃO ANTERIOR** Cientista nuclear

**BASE DE OPERAÇÕES** Móvel

**ALTURA** 1,98 m

**PESO** 520 kg

**PODERES** Superforça, capacidade de saltar grandes distâncias e uma resistência absurda

**HABILIDADE ESPECIAL** Uma das mentes mais geniais do planeta quando não transformado em Hulk

Hulk "nasceu" cinza e depois ganhou esta coloração verde



# FILME MODERNO

O jogo para PS2 será inspirado não apenas nos quadrinhos, mas também no filme *The Hulk*, que estreia em junho nos Estados Unidos. Dirigido por Ang Lee – o mesmo de *O Tigre e o Dragão* – e estrelado por Eric Bana, o filme será uma adaptação da série clássica da Marvel Comics com o herói dos dias de hoje.

Por isso, Hulk estará bem maior que nos gibis e terá que enfrentar perigos atuais, como o poder bélico do exército americano. Tudo isso com efeitos especiais de última geração e ação típica de Hollywood. O filme será lançado no Brasil até o final do ano. Para saber mais sobre esta superprodução cinematográfica, consulte o site na Internet: [www.thehulk.com](http://www.thehulk.com).



A superprodução cinematográfica, *The Hulk* estreia em junho, nos Estados Unidos

## JOGOS DO HULK

Acompanhe abaixo os principais games com o *Incrível Hulk*. Observe que o herói apareceu em vários consoles, inclusive no bom e velho Atari 2600.

- ▶ **Hulk, The**  
Gameboy, PC
- ▶ **Incredible Hulk, The**  
PS1, Saturn, Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Gameboy, Game Gear, Atari 2600
- ▶ **Marvel vs. Capcom**  
PS1, Arcade, Dreamcast
- ▶ **Marvel vs. Capcom EX Edition**  
PS1
- ▶ **Marvel vs. Capcom 2**  
PS2, Arcade, Xbox, Dreamcast
- ▶ **Marvel Super Heroes**  
PS1, Arcade, Saturn
- ▶ **Marvel Super Heroes vs. Street Fighter**  
PS1, Saturn, Arcade
- ▶ **Marvel Super Heroes: War of the Gems**  
Super Nintendo

## O DEMOLIDOR

Pegando embalo na onda de Hulk, mais um super-herói vai invadir o PS2. *Daredevil* (Demolidor, em português) vai mostrar as caras em um jogo recheado de ação e pancadaria que está sendo desenvolvido pela Encore Software.

O game será inspirado no filme de mesmo nome que estreou no Brasil em março deste ano e contará com alguns ingredientes que fizeram sucesso em *Spiderman: The Movie*, do PS2. O jogo *Daredevil* deve ser lançado no final deste ano.



Em breve, o filme "Demolidor" vai colocar muita ação no seu PS2



*Daredevil* terá ingredientes parecidos com os do jogo *Spider-man: The Movie*

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Vivendi Universal Produtor: Radical Entertainment  
Na Internet: [www.vivendiuiversal.com](http://www.vivendiuiversal.com) Tipo: Ação Jogadores: 1 Lançamento: 27 de maio de 2003 – EUA

PS2





PS2

## REVIEW

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

T: WOH superou as outras versões com melhor jogabilidade e realismo



# TENCHU WRATH OF HEAVEN

## Pense e aja como um ninja no melhor game da trilogia Tenchu

**I**nfinitamente superior às versões anteriores para PS1, Tenchu: Wrath of Heaven, do PS2, é um dos melhores games de ação e espionagem da atualidade. No controle de ninjas impiedosos, você pode se esconder atrás de moitas, sobre galhos de árvores, em telhados, pendurado no teto e em diversos lugares de antigos cenários orientais para surpreender seus inimigos e eliminá-los silenciosamente. Tudo isso com requintes de crueldade bastante exagerados.

### Guerreiros das sombras

Os ninjas Rikimaru e Ayane são novamente os protagonistas da história, porém há como habilitar Tesshu, um lutador que usa suas próprias mãos para aniquilar os oponentes. E eles usam diversas armas como shurikens, bombas de

gás, explosivos e até poderes especiais como magias de invisibilidade e camuflagem que confundem os inimigos.

Se você conseguir ser um ninja perfeito e eliminar seus oponentes sem ser visto, novas combinações de golpes e habilidades especiais serão liberados para você se divertir ainda mais, entre as quais uma visão ninja e a capacidade de grudar no teto.

Para aqueles que gostam de disputas multiplayer, o game permite ainda encarar um modo cooperativo ou um duelo do tipo cada um por si. É ação de começo ao fim. Acompanhe as dicas que separamos e mostre que você é um verdadeiro ninja.

### CONTROLES

■	Ataque
▲	Usar item
●	Defesa
✕	Pular
L1	Aproximar câmera
L2	Selecionar item
R1	Agachar
R2	Andar sorrateiramente
R3	Girar a câmera
Start	Pausar
Select	Mapa



△ Neste novo Tenchu do PS2, é possível jogar com até três ninjas diferentes

## TRUQUES DE NINJA

### Personagens secretos

Na tela de título, aperte L1, R2, L2, R1, →, ←, L3, R3.

### Arenas secretas

Durante a tela de seleção de arenas do modo multiplayer, aperte L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.

### Todas as fases

Na tela de seleção de fases, aperte L1, R1, L2, R2, →, ■, L3, R3.

### Todos os layouts das fases

Na tela de seleção de fases, aperte R3, L3, R2, L2, R1, L1.

### Recuperar energia

Pause o game e aperte ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.

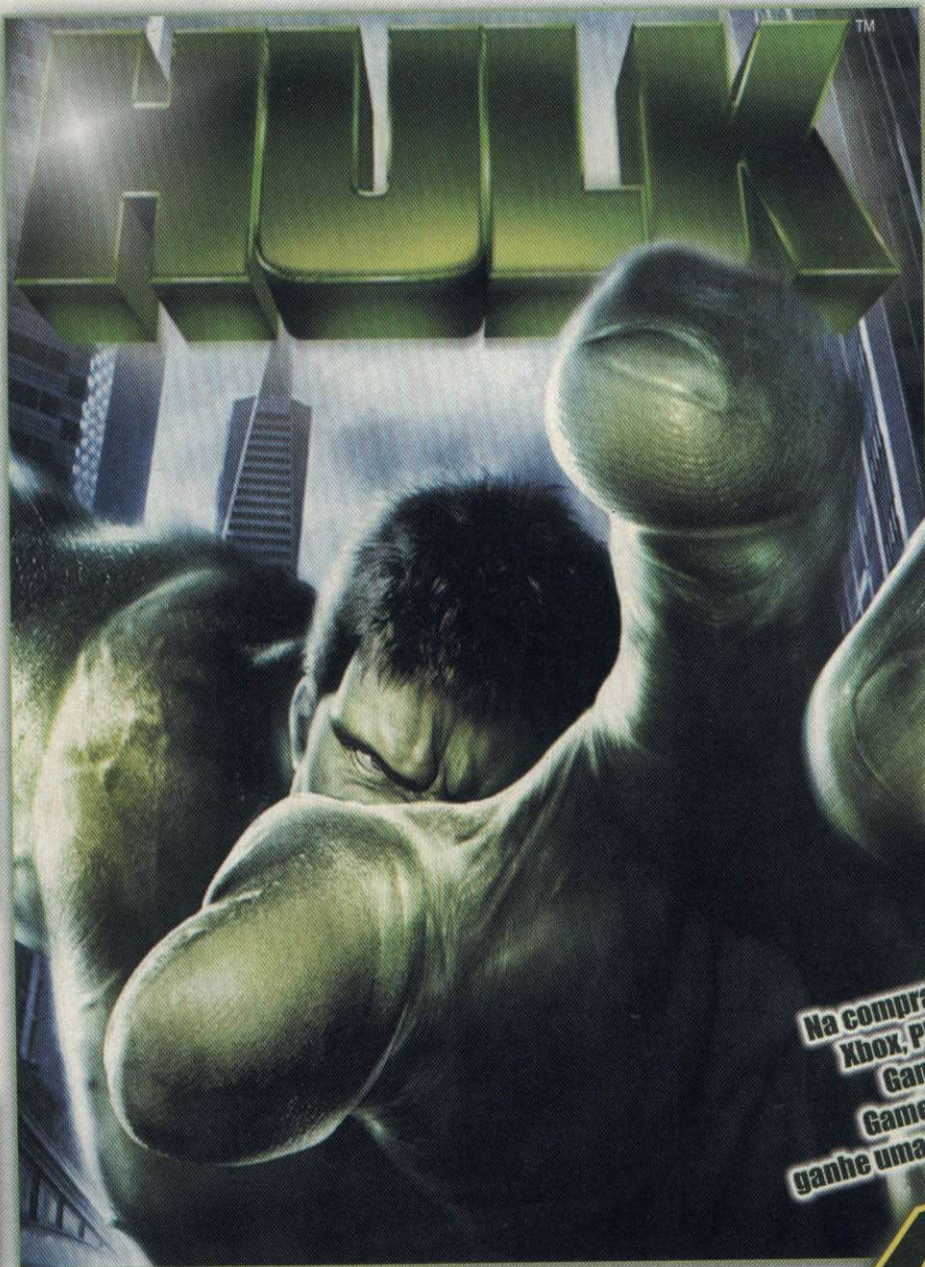
**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Activision Produtor: K2 Na Internet: [www.tenchu.com](http://www.tenchu.com) Ponto Forte: Liberdade de ação muito melhor que a da versão anterior e modo multiplayer. Ponto Fraco: As músicas do jogo são muito repetitivas. Gráfico: 9,0 Som: 7,5 Controles: 9,0 Desafio: 9,5 Diversão: 9,5 Jogadores: 2 **NOTA GERAL: 8,9**

PS2



**25 ambientes destrutíveis, vilões clássicos e um herói com 45 ataques devastadores.**

**E aí, vai encarar?**



**Na compra do jogo para  
Xbox, PlayStation 2,  
GameCube ou  
Game Boy Advance  
ganhe uma camiseta exclusiva\***



Você encontra esse jogo nas lojas:  
Livraria Saraiva, Livraria Siciliano, Livraria Bom Livro, Livraria Curitiba, Fnac, Lojas Americanas, Americanas.com, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Multi Mix, Bubsy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Extreme Games (RJ), Net Box (RJ), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Galaxia Shop (CE), Game Bit (Mogi das Cruzes - SP), World Games (Sorocaba - SP), Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré - SP), Shop Dan, Sil Games, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outras lojas de informática, livrarias e supermercados em todo o Brasil.

**\*Promoção válida até o término do estoque. Consulte nossas revendas. Imagem meramente ilustrativa.**

Jogo interativo "THE HULK" © 2003 Universal Interactive, Inc. Marvel, THE INCREDIBLE HULK e todos os personagens de história em quadrinhos relacionados: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. Todos os direitos reservados. Filme "THE HULK" © 2003 Universal Studios. Licenciado pela Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Publicado e distribuído por Universal Interactive, Inc.





Heihachi é um dos ilustres convidados da série Tekken

## REVIEW

LUTA

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD



# SOUL CALIBUR 2

## Mostre que você é fera nas artes marciais e humilhe os adversários

**N**ascida no PS1 como Soul Blade (Soul Edge, no Japão) e adaptada para o console Dreamcast como Soul Calibur, a melhor saga de lutas marciais chega ao seu ápice em Soul Calibur 2, para PS2. O título traz movimentos graciosos e abusa do realismo na reprodução das técnicas de artes marciais como kung-fu shaolin e esgrima européia. Para diversificar os desafios, existem vários modos de jogo e dezenas de segredos para você habilitar.

Além de lutadores clássicos como o samurai Mitsurugi, a ninja Taki, o estranho Voldo e o esquentado Inferno, o game conta com estreantes como o esgrimista Raphael e o monstro Necrid, e com Heihachi e Yoshimitsu, da série Tekken.

### CONTROLES

■	Ataque rápido
▲	Ataque forte
●/R2	Chutes
×/L1	Defesa
L2	Ataques especiais
R2	Energia
Start	Pausar/Menu



△ Este é Voldo, o personagem mais sinistro e estranho do novo Soul Calibur, do PS2

## SECRETOS

### MODOS SECRETOS

- Extra Arcade** – Termine o jogo no modo Arcade.
- Extra VS** – Complete o jogo no modo Extra Arcade.
- Extra Survival** – Vença mais de 10 oponentes no modo Survival.
- Extra Practice** – Termine o modo Weapon Master.
- Demo Theater** – Finalize os modos Arcade e Extra Arcade.

### Habilite Yoshimitsu

Para habilitar Yoshimitsu, o samurai robô da série Tekken, termine o jogo no modo Master Mode.

## REVIEW

Luta

Dual Shock 2

2 Jogadores

Memory Card

## VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

**E** tema rival da série Tekken, a saga Virtua Fighter ganha forças com uma nova versão repleta de efeitos de luz e cenários detalhados. Além de contar com personagens inéditos – o kickboxer Brad Burns e o misterioso Goh Hinogami – o game oferece pancadaria de primeira e excelente jogabilidade.

Você vai precisar de muita técnica para vencer as lutas, principalmente no modo Quest, no qual você participa de torneios pelo Japão e arrecada dinheiro para comprar segredos.



O kickboxer Brad Burns é um dos novatos de Virtua Fighter 4: Evolution



Você pode participar de torneios sediados em várias cidades japonesas

### CONTROLES

■	Defesa
▲/X	Soco
●	Chute
L1	Agarrar
Start	Pausar

### ROUPAS SECRETAS

Para habilitar novas roupas para seus lutadores, segure Start na tela de seleção de personagens e escolha seus lutadores apertando X.

### FICHA TÉCNICA – Distribuidor: Sega

Produtor: Sega Na Internet: [www.sega.com](http://www.sega.com)

Ponto Forte: Realismo e muito desafio no modo Quest Ponto Fraco: Muita dificuldade em alguns modos Gráfico: 9,0 Som: 8,0

Controles: 8,0 Desafio: 9,0 Diversão: 8,5

Jogadores: 2

NOTA GERAL: 8,5

PS2

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Namco Produtor: Namco Na Internet: [www.namco.com](http://www.namco.com)  
Ponto Forte: Muita técnica de luta e desafios bastante variados Ponto Fraco: Poucas inovações gráficas  
Gráfico: 8,5 Som: 8,0 Controles: 9,0 Desafio: 9,5 Diversão: 9,5 Jogadores: 2

NOTA GERAL: 9,1

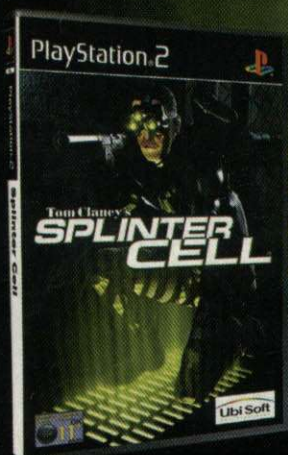
PS2



# Tom Clancy's **SPLINTER CELL**™



© 2003 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados.



**GANHE** esse boné  
exclusivo na compra do  
Splinter Cell PS2!



PlayStation 2

XBOX

PC CD-ROM

NINTENDO  
GAMECUBE

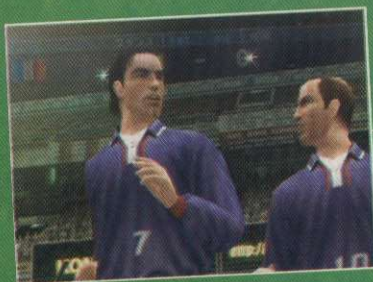
GAME BOY ADVANCE

Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bussy Game (RJ), Crocodile Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Megamídia (RS), Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletrônicos, Union Eletrônicos, Uz Games, World Games - Sorocaba, WWW Softwares & Games e outros...

Distribuído por:







## REVIEW

ESPORTE

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

# WINNING INTERNA

**Finalmente a série Winning Eleven está entrando em campo em um idioma mais compreensível para os fãs ocidentais**

**O**s fanáticos pelos jogos de futebol da Konami têm motivos para comemorar. A saga japonesa Winning Eleven acabou de ganhar uma versão ocidental. Winning Eleven 6: International chegou para PS2 com todos os textos, menus e diálogos dos comentaristas em inglês para você aproveitar melhor todas as opções que o título oferece.

E se você não está vendo nenhuma novidade nisso, pois já encontrou versões de Winning Eleven em inglês e português à venda por aí, aqui vai o alerta: estes games não são games licenciados pela Konami, e sim versões modificadas por hackers do Winning Eleven japonês.

### Versão antiga

A série Winning Eleven surgiu na época do Super Nintendo e fez sucesso logo de cara. Mas o título de melhor jogo de futebol do planeta só veio com as versões para PS1, que fizeram o game desbancar o até então "imbatível" FIFA Soccer. E isso não aconteceu por acaso.

A cada Winning Eleven lançado, a Konami melhora os gráficos, a movimentação dos jogadores e principalmente a jogabilidade, o que dá aos fãs da série cada vez mais a certeza de que estão adquirindo o melhor jogo do gênero.



Entretanto, Winning Eleven 6: International foge a esta regra, pois não apresenta nenhuma grande novidade. Ele conta com a jogabilidade do penúltimo Winning Eleven japonês e pode ser considerado uma mistura de Pro Evolution Soccer 2 (versão européia) e Winning Eleven 6 (versão japonesa).

Assim sendo, ele não conta com a jogabilidade aperfeiçoada, menus

dinâmicos, treinos mais completos e outros detalhes de Winning Eleven 6: Final Evolution, a mais recente versão do game para PS2. A única coisa que ele herdou deste jogo foi a organização dos menus.

Por problemas de direitos autorais, o título traz nomes falsos para os clubes e jogadores. O Vasco da Gama e o craque Cafu, por exemplo, são chamados de Selva e Facu, respectivamente.

Contudo, WE6:I é o melhor jogo de futebol disponível para o PS2 americano e certamente deve estar em sua prateleira, principalmente se você for um autêntico fã da série. Confira agora a nossa tabela comparativa e as dicas que separamos para você detonar.

### DICAS DE ARTILHEIRO

#### SELEÇÕES SECRETAS NO MODO CUP:

##### Brasil clássica

Vença o torneio America Cup com a seleção brasileira.

##### Argentina clássica

Ganhe a taça do America Cup com a seleção da Argentina.

##### Alemanha clássica

Complete o torneio European Cup com a seleção alemã.

##### Itália clássica

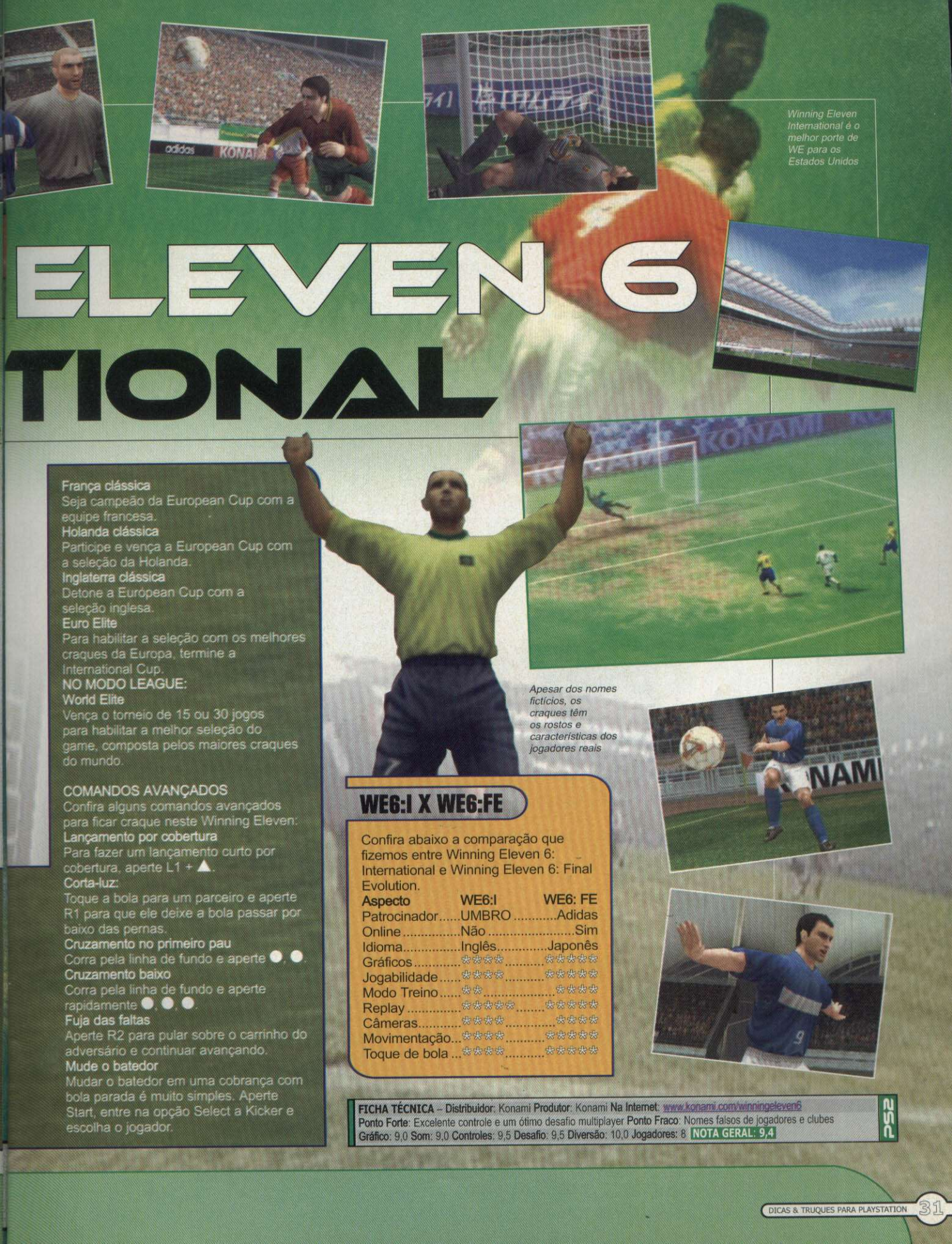
Selecione a seleção italiana e vença o torneio European Cup.

### CONTROLES

#### Defesa/ataque

- ..... Pedir apoio/Chutar
- ▲ ..... Controlar goleiro/ Passe Longo
- ..... Carrinho/Cruzamento
- ✕ ..... Tomar bola/Tocar
- L1 ..... Mudar jogador
- R1 ..... Correr
- Start ..... Pausar/Opções





# ELEVEN 6 TIONAL

Winning Eleven  
International é o  
melhor porte de  
WE para os  
Estados Unidos

## França clássica

Seja campeão da European Cup com a equipe francesa.

## Holanda clássica

Participe e vença a European Cup com a seleção da Holanda.

## Inglaterra clássica

Detone a European Cup com a seleção inglesa.

## Euro Elite

Para habilitar a seleção com os melhores craques da Europa, termine a International Cup.

## NO MODO LEAGUE:

### World Elite

Vença o torneio de 15 ou 30 jogos para habilitar a melhor seleção do game, composta pelos maiores craques do mundo.

## COMANDOS AVANÇADOS

Confira alguns comandos avançados para ficar craque neste Winning Eleven:

### Lançamento por cobertura

Para fazer um lançamento curto por cobertura, aperte L1 + ▲.

### Corta-luz:

Toque a bola para um parceiro e aperte R1 para que ele deixe a bola passar por baixo das pernas.

### Cruzamento no primeiro pau

Corra pela linha de fundo e aperte ● ● ● ●

### Cruzamento baixo

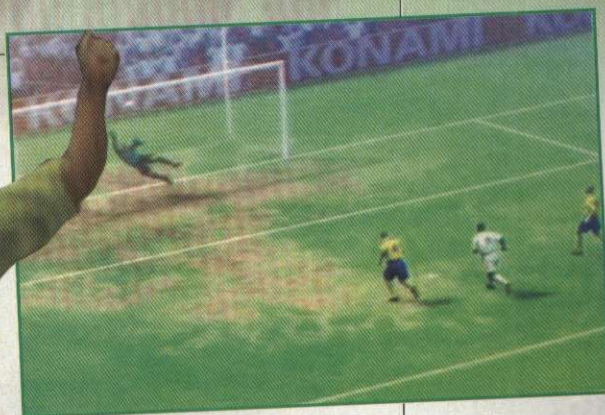
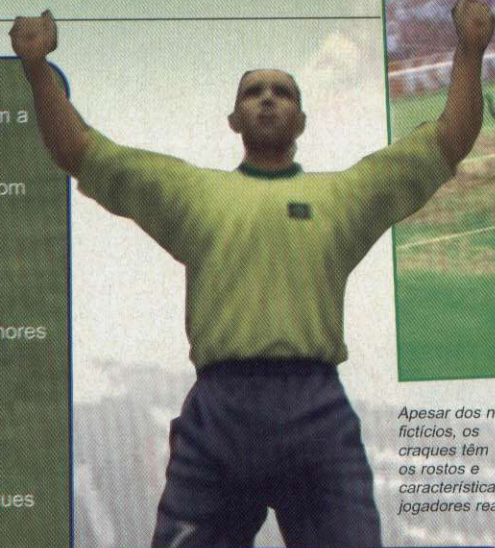
Corra pela linha de fundo e aperte rapidamente ● ● ● ●

### Fuja das faltas

Aperte R2 para pular sobre o carrinho do adversário e continuar avançando.

### Mude o batedor

Mudar o batedor em uma cobrança com bola parada é muito simples. Aperte Start, entre na opção Select a Kicker e escolha o jogador.



Apesar dos nomes fictícios, os craques têm os rostos e características dos jogadores reais



## WE6:I X WE6:FE

Confira abaixo a comparação que fizemos entre Winning Eleven 6: International e Winning Eleven 6: Final Evolution.

Aspecto	WE6:I	WE6: FE
Patrocinador.....	UMBRO	Adidas
Online.....	Não	Sim
Idioma.....	Inglês	Japonês
Gráficos.....	*****	*****
Jogabilidade.....	*****	*****
Modo Treino.....	*****	*****
Replay.....	*****	*****
Câmeras.....	*****	*****
Movimentação.....	*****	*****
Toque de bola.....	*****	*****

**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Konami Produtor: Konami Na Internet: [www.konami.com/winningeleven6](http://www.konami.com/winningeleven6)  
Ponto Forte: Excelente controle e um ótimo desafio multiplayer Ponto Fraco: Nomes falsos de jogadores e clubes  
Gráfico: 9,0 Som: 9,0 Controles: 9,5 Desafio: 9,5 Diversão: 10,0 Jogadores: 8 **NOTA GERAL: 9,4**

252



# **Digital GAMES**

## Consoles



Nintendo  
Game Cube

Microsoft  
X-Box



Sony  
PsOne

Sony  
Playstation 2



## Card Games - Série Yu Gi Oh



Deck Kaiba



Deck Yu Gi



# Preços Especiais Para Lojistas e Revendas

## Consulte-nos

### Acessórios



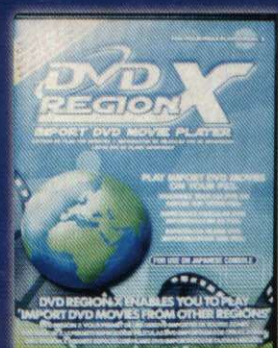
Adaptador  
Multi Player - PS2



Memory Card  
8Mb PS2



Joystick  
Dual Shock 2



Cd Region X



Joystick  
PsOne



Joystick  
Game Cube

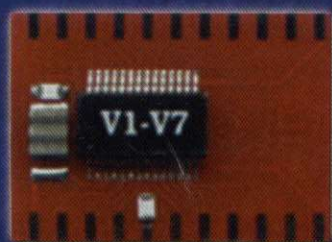


Controle Remoto  
Para DVD - PS2



Cabo RF  
Para PsOne

### Chips Para PS2



Magic III

Contamos com  
assistência técnica  
especializada para  
instalação de chips  
com os melhores preços



Entregamos via Sedex para todo o Brasil





## REVIEW

RPG

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD

Os cenários são bonitos e a trama oferece vários caminhos para seguir



# DARK CLOUD 2

## O novo Dark Cloud chegou para PS2 com excelente visual e história

Muito superior à primeira versão, Dark Cloud 2, do PS2, apresenta os gamemaniacos com uma trama envolvente e desafios dignos de RPGs clássicos e inesquecíveis. Um dos pontos mais atraentes do game são seus ótimos gráficos, compostos por cenários coloridos que parecem ter sido criados pelo pincel de um grande artista.

### CRIE SUAS ARMAS

Para melhorar suas armas ou criar novas, entre no seu menu e escolha a opção Item. Selecione um objeto que queira usar e clique nas opções Spectrumize e Yes. Um novo item será criado. Feito isso, leve o cursor até seu personagem, coloque o indicador sobre a arma que deseja modificar e selecione a alternativa Status. Agora, vá até o item que deseja usar, clique sobre ele, escolha a opção Synthesize e arraste-o até sua arma. Caso isso não funcione, verifique se você tem a pontuação Synthesis Point necessária para realizar esta mistura.

### Menino prodígio

Apesar de dividir a cena com Monica, uma princesa guerreira, o herói Max é o personagem mais importante da história. O garoto é um aprendiz de mecânico e especialista em sistemas elétricos que usa seus conhecimentos para criar armas a partir da combinação de itens.

O game também apresenta um criativo sistema de idéias, no qual Max descobre listas de itens que podem ser usados na montagem de novas engenhocas. Além disso, o aprendiz é capaz de construir vilarejos e cidades para se aventurar, o que aumenta a possibilidade de ocorrerem acontecimentos diferenciados no jogo.

### CONTROLES

- .....Ataque
- ▲ .....Menu
- .....Focalizar alvo
- ✕ .....Ação/Atacar
- L1 .....Empunhar arma
- L1/R1 .....Movimentar câmeras
- R2 .....Câmera em primeira pessoa
- Start .....Pausar

### REVIEW

RPG

Dual Shock 2

1 Jogador

Memory Card

## BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER



△ A série começou há dez anos, no Super Nintendo, e agora invadiu o PS2

A saga Breath of Fire surgiu há dez anos na geração 16 bits e apesar de estar na quinta versão, ainda consegue inovar. Em Breath of Fire: Dragon Quarter, você controla Ryu, um garoto com poderes de dragão que deve descobrir mais sobre si mesmo para salvar o mundo. A principal novidade do game são os cenários 3D povoados por personagens desenhados com traços que nem sempre usam boas combinações de cores. Para dar um toque clássico ao game, os artistas responsáveis pelas trilhas sonoras de dois RPGs de sucesso (Vagrant Story e Final Fantasy Tactics) criaram ótimas canções para este título.



### CONTROLES

- .....Usar armadilha
- ✕ .....Ação
- R1 .....Mudar líder
- L1/L2 .....Retirar armadilha
- Start .....Menu

### COMBOS SECRETOS

Faça as seguintes combinações de poderes para conseguir habilidades secretas:

- There! + Stay There! = Bind
- Greetings + C'mere! = Steal
- Sideslash + Verticalslash = X Slash
- Snakebite + Lion Smash = Twin Wake

**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Capcom  
Produtor: Capcom Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com)  
Ponto Forte: Magias devastadoras e trama muito mais empolgante Ponto Fraco: Curta duração do jogo Gráfico: 8,5 Som: 9,5  
Controles: 8,5 Desafio: 8,5 Diversão: 9,0  
Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 8,5** **PS2**

**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Sony Produtor: Level-5 Inc. Na Internet: [www.scea.com](http://www.scea.com)  
Ponto Forte: Gráficos excelentes e ótima história Ponto Fraco: Algumas missões são repetitivas  
Gráfico: 9,0 Som: 9,0 Controles: 9,0 Desafio: 8,5 Diversão: 9,5 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 8,9**

PS2





CADERNO ESPECIAL

# Dicas & Truques para PlayStation

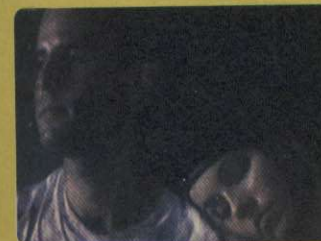
DICAS • GAMESHARK • DETONADOS



## Detonado Resident Evil 1 **PS1** .....52

### PLAYSTATION 1

Ace Combat 3: Electrosphere.....	48
All-Star Slammin' D-Ball .....	46
Arc The Lad Collection .....	48
Card Games.....	49
Command And Conquer .....	36
Contender .....	40
Dexter's Laboratory: Mandark's Lab?.....	49
Lemmings 3D .....	62
MDK .....	62
R-Types.....	62
RPG Maker .....	50
Saiyuki: Journey West .....	50
Street Fighter Alpha 2.....	51
Street Fighter Alpha 3.....	62
Sub Rebellion .....	48
Syphon Filter.....	62
Tomb Raider 3 .....	62
Toonenstein.....	48



Top Gun: Fire At Will.....	48
Trick 'N' Snowboarder.....	48
Triple Play 2002 .....	50
Twisted Metal 3.....	62
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories.....	36

### PLAYSTATION 2

BMX XXX .....	46
Dark Cloud 2 .....	49
Dynasty Warrior 3.....	49
Men In Black 2: Alien Escape.....	49
Metal Gear Solid 2: The Sons Of Liberty .....	40
NCAA College Basketball 2K3.....	49
Soldier Of Fortune: Gold Edition .....	51
Star Wars: Bounty Hunter .....	51
Star Wars: Starfighter .....	51







253 - ANGELWITCH  
Dancing Elf (300/200) = Dark Elf (2000/800)  
Electric Snake (800/900) = The Immortal of Thunder (1500/1300)  
Haniwa (500/500) = Mystical Sand (2100/1700)  
Key Mace (400/300) = Dark Witch (1800/1700)  
127 - ANSASTU  
Candle of Fate = Flame Swordsman (1800/1600)  
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)  
LaMoon = Cocoon of Evolution (0/2000)  
Petit Dragon = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)  
The Judgment Hand = Judge Man (2200/1500)  
568 - ANTHROSAURUS  
Brave Scizzar = Cyber Saurus (1800/1400)  
446 - AQUA SNAKE  
Bolt Penguin = Bolt Escargot (1400/1500)  
Petit Dragon = Spike Seadra (1600/1300)  
180 - ARLOWNAY  
Burglar = Flower Wolf (1800/1400)  
Candle of Fate = Rose Spectre of Dunn (2000/1800)  
Happy Lover = Dark Witch (1800/1700)  
Hyo = Bean Soldier (1400/1300)  
172 - ARMAILL  
Baby Dragon = D. Human (1300/1100)  
Blackland Fire Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)  
Candle of Fate = Charubin Fire Knight (1100/800)  
Dancing Elf = Celtic Guardian (1400/1200)  
Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)  
469 - ARMED NINJA  
Blackland Fire Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)  
Bladefly = Cockroach Knight (800/900)  
Blocker = Cyber Soldier (1500/1700)  
Yamatano Dragon Scroll = Dragon Statue (1100/900)  
629 - ARMORED RAT  
Candle of Fate = Flame Cerebrus (2100/1800)  
Dancing Elf = Nekogal #2 (1900/2000)  
Griggle = Flower Wolf (1800/1400)  
Mega Thunderball = Tripwire Beast (1200/1300)  
Monsturtle = Turtle Tiger (1000/1500)  
ARMORED ZOMBIE  
Baby Dragon = Dragon Zombie (1600/0)  
Crawling Dragon #2 = Skelgon (1700/1900)  
Eternal Rest = Sword of Dark Destruction (Equip)

Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)  
Yamatano Dragon Scroll = Dragon Zombie (1600/0)  
078 - AXE RAIDER  
Darkfire Dragon = Flame Swordsman (1800/1600)  
Koumori Dragon = Sword Arm of Dragon (1750/2030)  
004 - BABY DRAGON  
Bolt Penguin = Thunder Dragon (1600/1500)  
Brave Scizzar = Metal Dragon (1850/1700)  
Celtic Guardian = Sword Arm of Dragon (1750/2030)  
Dragon Zombie = Skelgon (1700/1900)  
Haniwa = Stone Dragon (2000/2300)  
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)  
411 - BAT  
Blackland Fire Dragon (1500/800) = Metal Dragon (1850/1700)  
Burglar (850/800) = Giga-Tech Wolf (1200/1400)  
Mystic Lamp (400/300) = Disk Magician (1350/1000)  
Silver Fang (1200/800) = Dice Armadillo (1650/1800)  
100 - BATTLE WARRIOR  
Corroding Shark = Zombie Warrior (1200/900)  
Dancing Elf = Celtic Guardian (1400/1200)  
Milus Radiant = Tiger Axe (1300/1100)  
511 - BEAN SOLDIER  
Clown Zombie = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)  
Dancing Elf = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)  
Milus Radiant = Flower Wolf (1800/1400)  
308 - BEAST FANGS  
Beast Fangs = Eatgaboon (trap)  
Elegant Egolist = War Lion Ritual (ritual)  
Megamorph = Bear Trap (trap)  
234 - BEAUTIFUL HEAD HUNTRESS  
Dancing Elf = Dark Elf (2000/800)  
Fire Eye = Flame Swordsman (1800/1600)  
571 - BLACK DRAGON JUNGLE KING  
Electric Lizard = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
010 - BLACKLAND FIRE DRAGON  
Cannon Soldier = Metal Dragon (1850/1700)  
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)  
Giant Soldier of Stone = Stone Dragon (2000/2300)  
Mystical Elf = Dark Elf (2000/800)  
Tyhone #2 = Red-Eyes Black Dragon (2400/2000)



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

417 - BLAST JUGGLER  
Blue-Winged Crown = Crimson Sunbird (2300/1800)  
Crawling Dragon = Cyber Saurus (1800/1400)  
Faith Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)  
Yamatano Dragon Scroll = Metal Dragon (1850/1700)  
416 - BLOCKER  
Mystic Lamp = Disk Magician (1350/1000)  
Petit Dragon = Metal Dragon (1850/1700)  
Queen's Double = Cyber Soldier (1500/1700)  
139 - BLUE-EYED SILVER ZOMBIE  
Boo Koo = Magical Ghost (1300/1400)  
Eyearmor = Zombie Warrior



(1200/900)  
Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)  
636 - BLUE-WINGED CROWN  
Candle of Fate = Crimson Sunbird (2300/1800)  
Fire Eye = Crimson Sunbird (2300/1800)  
460 - BOLT ESCARGOT  
Dragon Zombie = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
Sectarian of Secrets = The Immortal of Thunder (1500/1300)  
461 - BOLT PENGUIN  
Boo Koo = The Immortal of Thunder (1500/1300)  
Change Slime = Bolt Escargot (1400/1500)  
Darkfire Dragon = Thunder Dragon (1600/1500)  
Selyaryu = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
548 - BONE MOUSE  
Curtain of the Dark Ones = Magical Ghost (1300/1400)  
Dragon Piper = Fire Reaper (700/500)

#### Continuação: COMMAND AND CONQUER

Missão 48 - Polônia  
LHGH19AI  
Missão 4C - Bielorrússia  
LHY8GYVDS  
Missão 5A - Alemanha  
W1N457LJ4  
Missão 5B - Ucrânia  
OXL3NYYNO  
Missão 6 - República Tcheca  
1MVDPIIM  
Missão 7 - República Tcheca  
OX3CS3D4G  
Missão 8A - Áustria  
WMJ8FPQOH  
Missão 8B - Eslováquia  
AA1Y2S9J  
Missão 9 - Hungria  
CSGUQJ7AQ  
Missão 10A - Eslovênia  
Z6J3CUD9V  
Missão 10B - Romênia  
W5741QXPJ  
Missão 11 - Grécia  
PZBVQKOK  
Missão 12A - Albânia  
0M86O28IO  
Missão 12B - Bulgária  
LW03SMF6F  
Missão 13 - Iugoslávia  
YM3XI0625  
Missão 14 - Iugoslávia  
WMJQ8C0HG



Missão 15A - Bósnia  
GTJ2PV460  
Missão 15B - Bósnia  
4QLR9NRLA  
Missão 15C - Bósnia  
C9ROQJST0  
Senhas para as missões  
GDI Special Ops  
Missão 1  
8PHJTYIP1  
Missão 2  
SZ4VH22RY  
Missão 3  
878FR0G1M  
Missões secretas GDI  
Missão Blackout  
GT1BEQHY8  
Missão Hell's Fury  
8PH1RPW9W  
Missão Infiltrated!  
SHDZUI8ID  
Missão Elemental Imperative  
8PZAF13P  
Missão Ground Zero  
GT1TAEXF9  
Missão Twist of Fate  
C9RO8NZGU  
Missão Blindsided  
W15VEC3SQ  
Senhas das missões NOD  
Missão 2A - Egito  
C99FAXKW8  
Missão 2B - Egito  
KDTPX9WPE  
Missão 3A - Sudão  
EDT4LLS9D  
Missão 3B - Sudão  
JFBS8WVWM

Continua...



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories





YU-GI-OH!

# DICAS DETONADO

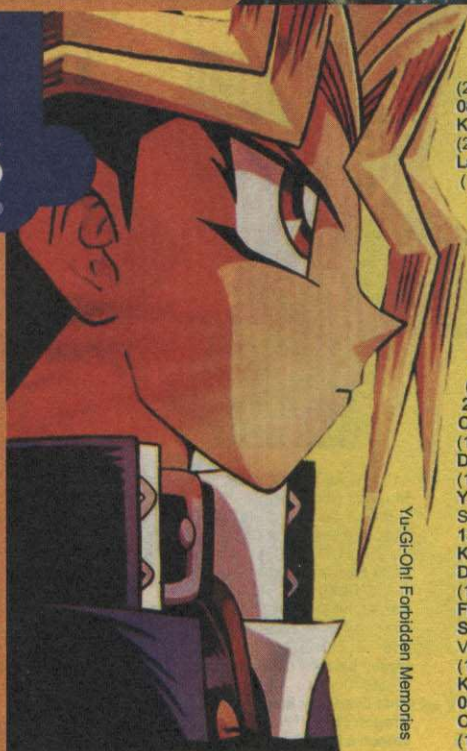
Continuação: COMMAND  
AND CONQUER

Missão 4A – Chad  
JY2RPNB0L  
Missão 4B – Chad  
4QHTTEY4B  
Missão 5 – Mauritânia  
W15DASRS8  
Missão 6A – Costa do Marfim  
9QYUCB83B  
Missão 6B – Benin  
208F7432R  
Missão 6C – Nigéria  
Q0WRYGFWX  
Missão 7A – Gabon  
GTJKWQJDK  
Missão 7B – Camarões  
OX3UJ0V8Q  
Missão 7C – República  
Central Africana  
C9R67C70W  
Missão 8A – Zaire  
OH1Y3FSC2  
Missão 8B – Zaire  
GTJKE8W7B  
Missão 9A – Egito  
Y4UMW1NWE  
Missão 9B – Egito



3NJDSOKII  
Missão 10A – Angola  
BBK5QNR4  
Missão 10B – Tanzânia  
MILZJC113  
Missão 11A – Namíbia  
OX3UKOP94  
Missão 11B – Moçambique  
GTJ26Z72A  
Missão 12A – Botswana  
A9G1KD5FJ  
Missão 12B – Botswana  
CSZ2GEJ8H  
Missão 13A – África do Sul  
W3C6NH4OV  
Missão 13B – África do Sul  
AJ5CEQE7I  
Missão 13C – África do Sul  
25UJG3YHZ  
Missões NOD Special Ops  
Missão 1  
0LXRJJOY5  
Missão 2  
0305MO802  
Missões secretas NOD  
Missão Bad Neighborhood  
C99X6L0D9  
Missão Deceit  
SHVQLFOX  
Missão The Tiberium Sun  
W1N4V4TKB  
Missão Cloak & Dagger  
C99FJ8DM5

Continua...



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Hero of the East = Zombie Warrior  
(1200/900)  
Metal Dragon = Curse of Dragon  
(2000/1500)  
486 - BOO KOO  
Dark-piercing Light = Book of Secret  
Arts (Equip)  
Droll Bird = Spirit of the Books  
(1400/1200)  
Hibikima = Musician King (1750/1500)  
The Immortal of Thunder = Kaminari  
Attack (1900/1400)  
514 - BRAVE SCIZZAR  
Crawling Dragon = Metal Dragon  
(1850/1700)  
Fusionist = Dice Armadillo  
(1650/1800)  
663 - BREATH OF LIGHT  
Follow Wind = Goblin Fan (trap)  
Prisman = Violet Crystal (equip)  
Uml = Power of Kaishin  
481 - BURGLAR  
Firegrass = Flame Cerebrus  
(2100/1800)  
Mushroom Man = Flower Wolf  
(1800/1400)  
Queen's Double = Nekogal #2  
(1900/2000)  
242 - CANDLE OF FATE  
Celtic Guardian = Flame Swordsman  
(1800/1600)  
Faith Bird = Crimson Sunbird  
(2300/1800)  
Fiend Refraction #1 = Crimson  
Sunbird (2300/1800)  
Fusionist = Flame Cerebrus  
(2100/1800)  
512 - CANNON SOLDIER  
Darkfire Dragon = Metal Dragon  
(1850/1700)  
Milus Radiant = Dice Armadillo  
(1650/1800)  
083 - CASTLE OF DARK ILLUSIONS  
Celtic Guardian = Dark Elf (2000/800)  
Dark-piercing Light = Bright Castle  
(Equip)  
Job Change Mirror = Summoned Skull

(2500/1200)  
089 - CATAPULT TURTLE  
Kairyu-shin = Sea King Dragon  
(2000/1700)  
Labyrinth Wall = Boulder Tortoise  
(1450/2200)  
Yamadron = Kairyu-Shin  
(1800/1500)  
041 - CELTIC GUARDIAN  
Dark Prisoner = Dark Elf  
(2000/800)  
Exodia the Forbidden = Dark Elf  
(2000/800)  
Koumori Dragon = Sword Arm of  
Dragon (1750/2030)  
The Judgment Hand = Judge Man  
(2200/1500)  
289 - CHANGE SLIME  
Crawling Dragon = Kairyu-Shin  
(1800/1500)  
Dragon Zombie = Kairyu-Shin  
(1800/1500)  
Yamatano Dragon Scroll =  
Spike Seadra (1600/1300)  
133 - CHARUBIN FIRE  
KNIGHT  
Droll Bird = Mavelus  
(1300/900)  
Flame  
Swordsman =  
Vermillion Sparrow  
(1900/1500)  
Kurama = Mavelus (1300/900)  
098 - CLOWN ZOMBIE  
Celtic Guardian = Armored Zombie  
(1500/0)  
Crawling Dragon #2 = Skelgon  
(1700/1900)  
Dark Plant = Pumping the King of  
Ghosts (1800/2000)  
Lesser Dragon = Dragon Zombie  
(1600/0)  
Mechaleon = Soul Hunters  
(2200/1800)  
539 - CORRODING SHARK  
Dark Plant = Pumping the King of  
Ghosts (1800/2000)  
Dragon Zombie = Skelgon  
(1700/1900)  
Mammoth Graveyard = Great  
Mammoth of Goldfine (2200/1800)  
094 - CRAWLING DRAGON  
Celtic Guardian = Sword Arm of  
Dragon (1750/2030)  
Change Slime = Kairyu-Shin  
(1800/1500)  
Cyber-stein = Metal Dragon  
(1850/1700)  
Electric Lizard = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
Rainbow Flower = Black Dragon  
Jungle King (2100/1800)  
577 - CROW GOBLIN  
Fire Eye = Crimson Sunbird  
(2300/1800)  
039 - CURSE OF DRAGON



Electric Lizard =  
Twin-Headed  
Thunder Dragon  
(2800/2100)  
104 - CURTAIN OF  
THE DARK ONES  
Dancing Elf = Dark  
Elf (2000/800)  
Dragon Statue =  
Blackland Fire Dragon  
(1500/800)  
Fiend's Hand = Magical  
Ghost (1300/1400)  
Morphing Jar = Ushi Oni  
(2150/1950)  
Mystic Lamp = Lord of  
the Lamp (1400/1200)  
421 - CYBER COMMANDER  
Dragon Zombie = Metal Dragon  
(1850/1700)  
Mammoth Graveyard = Cyber Saurus  
(1800/1400)  
Mystical Sheep #2 = Giga-Tech Wolf  
(1400/1200)  
White Dolphin = Misairuzame  
(1400/1600)  
317 - CYBER SHIELD  
Malevolent Nuzzler = Cosmo Queen's  
Prayer (ritual)  
Winged Trumpeter = Commencement  
Dance (ritual)  
413 - CYBER SOLDIER  
Synchar = Dice Armadillo (1650/1800)  
Tomozaurus = Cyber Saurus  
(1800/1400)  
White Dolphin = Metal Fish  
(1600/1900)  
420 - CYBER-STEIN  
Dragon Zombie = Metal Dragon  
(1850/1700)  
White Dolphin = Misairuzame  
(1400/1600)  
Wolf = Dice Armadillo (1650/1800)  
502 - D. HUMAN  
Flame Swordsman = Vermillion  
Sparrow (1900/1500)



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



# HOME THEATER

&

# DVD

# SHOW

## 2003

NÃO PERCA A  
OPORTUNIDADE  
DE VISITAR !

**22 - 25  
MAIO**

14h às 22h

Local:

**ITM EXPO**

Feiras & Convenções

Av. Eng. Roberto Zuccolo, 555 - São Paulo - SP

## O MAIOR EVENTO DE ÁUDIO, VÍDEO E HOME ENTRETENIMENTO

COLUMBIA TRISTAR PARAMOUNT 20thFOX  
IMAGEFILMES EUROPA FILMES SONOPRESS  
FLASHSTAR TOSHIBA PHILCO  
DISAC PHILIPS UNIVERSAL PICTURES  
SOM MAIOR PLAYARTE LG PERFORMANCE  
AUDIVISION ISLATIN RIGESA LINEAR AUDIO  
LUDOVICO SYNCROTAPE MMSOUND  
INTERDOMUS LAFER AIRON MARCTRON  
SALA VIP IASCA RAULDUARTE  
JORNAL DO VIDEO TECSUL ALPHAVIDEO  
SONY FUJITSU VIDEOLAR EPSON  
ABEAV UBV LASERHOMEVIDEO PROTEUS  
VERVIDEO MAUELL HOMETHEATER LUTRON  
BOSTON ACUSTICS VISUAL TELAS KREISCHE  
ELETROLAR NEWS FOLHA SP MICROSERVICE  
ADEPI VIDEOSOM & CIA INNOVATION  
TOSHIAUDIO CASAIDEA AMI SET  
SANTO ANGELO SENAI TOPTAPE ST2FILMES

PROMOÇÃO/ORGANIZAÇÃO



REALIZAÇÃO



REALIZAÇÃO



UNIÃO BRASILEIRA DE VIDEO

APOIO



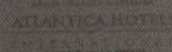
ED. VERGADOURI LINDA E DARE

PATROCÍNIO



digitally your

HOTEL



EX. PASSADOURO

CIA AÉREA



THE AIR LINE





YU-GI-OH!

## DICAS DETONADO

Continuação: COMMAND  
AND CONQUER

**Missão Hostile Takeover**  
C99F1A8VH  
Missão NOD Death Squad  
0LF0D3T25  
**Missão Under Siege: C&C**  
457E1D682

### CONTENDER

**Lutadores do Main**  
Event no modo Versus.  
Crie um novo lutador no modo Main Event.  
Selecione-o imediatamente e salve o lutador em um Memory Card. Repita esse processo para salvar outro lutador do Main Event.  
Comece uma partida de dois jogadores no modo Versus.  
Aperte **■** na tela de seleção de personagens para escolher um dos lutadores gravados anteriormente.  
**Lutadores escondidos do modo Exhibition**  
Ganhe o World Championship e salve o jogo. Aperte **■** na tela de seleção de personagens do modo Exhibition e pressione **■** novamente para selecionar Jackel, Goober, Rascal, e Beastman.  
**Treino dos lutadores do modo Two Player**  
Aperte **■** na tela de seleção de personagens do modo Two Player e pressione **■** para selecionar Trainer.

### METAL GEAR SOLID 2: THE SONS OF LIBERTY

**Dog Tags**  
As Dog Tags são plaquinhas de metal que ficam penduradas no pescoço dos soldados do game. Estas placas de identificação tem várias informações, como o



nome do soldado e o tipo de sangue. Para pegar uma Dog Tag de um inimigo você deve ser muito ágil e rápido. Em primeiro lugar, você não pode matar o oponente antes de conseguir a plaquinha. Logo de cara, surpreenda-o e aponte a arma para o

Continua...



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



**Thunder Dragon** = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)  
**395 - DANCING ELF**  
**Dark Rabbit** = Garvas (2000/1700)  
**Dark Titan of Terror** = Dark Elf (2000/800)  
**Dig Beak** = Garvas (2000/1700)  
**Haniwa** = Magical Sand (2100/1700)  
**Happy Lover** = Dark Witch (1800/1700)  
**Hoshinigen** = Mystical Elf (800/2000)  
**Mask of Darkness** = Dark Elf (2000/800)  
**Mystical Sheep #2** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**White Dolphin** = Ice Water (1150/900)  
**Wilme** = Garvas (2000/1700)  
**113 - DARK GRAY**  
**Dharma Cannon** = Giga-Tech Wolf (1200/1400)  
**Hourglass of Life** = Garvas (2000/1700)  
**Key Mace** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**336 - DARK HOLE**  
**Stain Storm** = Acid Trap Hole (trap)  
**Umi** = Eternal Drought (magic)  
**169 - DARK KING OF THE ABYSS**  
**Petit Dragon** = Blackland Fire Dragon (1500/800)  
**173 - DARK PRISONER**  
**Petit Dragon** = Blackland Fire Dragon (1500/800)  
**582 - DARK WITCH**  
**Milus Radiant** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**Wilme** = Garvas (2000/1700)  
**168 - DARKFIRE DRAGON**  
**Darkworld Thorns** = Black Dragon (1700/1900)  
**Dragon Zombie** = Skelgon (1700/1900)  
**Droll Bird** = Crimson Sunbird (2300/1800)  
**Electric Snake** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**Flame Swordsman** = Vermillion Sparrow (1900/1500)  
**Fusionist** = Flame Cerebrus (2100/1800)  
**Giant Soldier of Stone** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Jellyfish** = Spike Seadra (1600/1300)  
**LaLa Li-on** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**567 - DARKWORLD THORNS**  
**Fiend's Hand** = Pumpking the King of

Ghosts (1800/2000)  
**Key Mace** = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)  
**Koumori Dragon** = Black Dragon (1800/1500)  
**Jungle King** (2100/1800)  
**Mystical Sheep #1** = Flower Wolf (1800/1400)  
**One-Eyed Shield Dragon** = Skelgon (1700/1900)  
**454 DESTROYER GOLEM**  
**Warrior of Tradition** = Mystical Sand (2100/1700)  
**Water Magician** = Mystical Sand (2100/1700)  
**544 - DHARMA CANNON**  
**Master & Expert** = Dice Armadillo (1650/1800)  
**Milus Radiant** = Giga-Tech Wolf (1200/1400)  
**White Dolphin** = Misairuzame (1400/1600)  
**159 - DIG BEAK**  
**Petit Angel** = Garvas (2000/1700)  
**White Dolphin** = Tatsunootoshigo (1350/1600)  
**256 - DIMENSIONAL WARRIOR**  
**Fire Eye** = Flame Swordsman (1800/1600)  
**The Judgment Hand** = Judge Man (2200/1500)  
**Skelgon** = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)  
**643 - DISK MAGICIAN**  
**Little Chimera** = Dice Armadillo (1650/1800)  
**Oscillo Hero** = Cyber Soldier (1500/1700)  
**Yamatano Dragon Scroll** = Metal Dragon (1850/1700)  
**244 - DISSOLVEROCK**  
**Garvas** = Flame Cerebrus (2100/1800)  
**Lesser Dragon** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Little Chimera** = Flame Cerebrus (2100/1800)  
**Skull Red Bird** = Crimson Sunbird (2300/1800)  
**144 - DJINN THE WATCHER OF THE WIND**  
**Mystical Lamp** = Lord of the Lamp (1400/1200)  
**Skull Servant** = Magical Ghost (1300/1400)

**329 - DRAGON CAPTURE JAR**  
**Tremendous Fire** = Widespread Ruin (trap)  
**040 - DRAGON PIPER**  
**D. Human** = Flame Swordsman (1800/1600)  
**Droll Bird** = Mavelus (1300/900)  
**Eyeamor** = Charubin Fire Knight (1100/800)  
**Mystical Lamp** = Ushi Oni (2150/1950)  
**138 - DRAGON STATUE**  
**Hinotama Soul** = Flame Swordsman (1800/1600)  
**Muka Muka** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Pot the Trick** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Time Wizard** = Thousand Dragon (2400/2000)  
**Zanki** = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)  
**315 - DRAGON TREASURE**  
**Dark Energy** = Revival of Serpent Knight Dragon Ritual (ritual)  
**Elegant Egotist** = Yamadrom Ritual (ritual)  
**Megamorph** = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (ritual)  
**Mooyan Curry** = Dragon Capture Jar (magic)  
**097 - DRAGON ZOMBIE**  
**Electric Lizard** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**Firegrass** = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)  
**Hero of the East** = Skelgon (1700/1900)  
**Jellyfish** = Kairyu-shin (1800/1500)  
**Kaminari Attack** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**Mammoth Graveyard** = Great Mammoth of Goldfine (2200/1800)  
**Queen of Autumn Leaves** = Black Dragon (1750/2030)  
**Zone Eater** = Kairyu-Shin (1800/1500)  
**294 - DRAGONESS THE WICKED KNIGHT**  
**Hinotama Soul** = Flame Swordsman (1800/1600)  
**Koumori Dragon** = Sword Arm of the Dragon (1750/2030)  
**610 - ELECTRIC LIZARD**  
**Kairyu-shin** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**Petit Dragon** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**463 - ELECTRIC SNAKE**  
**Humicall** = The Immortal of Thunder (1500/1300)  
**Kairyu-Shin** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**Rogue Doll** = Kaminari Attack (1900/1400)  
**316 - ELECTRO-WHIP**  
**Metal Guardian** = Metalmorph (equip)  
**Metalmorph** = Raigeki (magic)  
**Umi** = Stain Storm (magic)  
**Wicked Mirror** = Elegant Egotist (equip)  
**318 - ELEGANT EGOTIST**  
**Beast Fangs** = War Lion Ritual (ritual)  
**Dark Energy** = Beasty Mirror Ritual (ritual)



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Dragon Treasure = Yamadrom Ritual (ritual)  
 Harpie Lady = Harpie Lady Sisters (1950/2100)  
 Horn of Light = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)  
 Horn of the Unicorn = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)  
 Key Mace = Cursebreaker (magic)  
 Legendary Sword = Gharma Sword Oath (ritual)  
 Mystical Moon = Revival of Sennen Genjin (ritual)  
 Raigeki = Invigoration (equip)  
 307 - ELF'S LIGHT  
 Malevolent Nuzzler = Contract of Mast (ritual)  
 Silver Bow and Arrow = Eternal Rest (magic)  
 251 - ENCHANTING MERMAID  
 Haniwa = Mystical Sand (2100/1700)  
 Hard Armor = Wow Warrior (1250/900)  
 Holograh = Misairuzame (1400/1600)  
 Lady of Faith = Amazon of the Seas (1300/1400)  
 662 - ERADICATING AEROSOL  
 Magical Labyrinth = House of Adhesive Tape (trap)  
 656 - ETERNAL REST  
 Armored Zombie = Sword of Dark Destruction (equip)  
 Kunai with Chain = Novox's Prayer (ritual)  
 690 - FAKE TRAP

Steel Shell = Turtle Oath (ritual)  
 345 - FINAL FLAME  
 Final Flame = Ookazi (magic)  
 Monsturtle = Steel Shell (equip)  
 Ooguchi = Beast Fangs (equip)  
 154 - FIRE REAPER  
 Flame Manipulator = Magical Ghost (1300/1400)  
 Flower Wolf = Flame Cerebrus (2100/1800)  
 Skull Red Bird = Crimson Sunbird (2300/1800)  
 White Dolphin = Corroding Shark (1100/700)  
 157 - FIREGRASS  
 Flame Ghost = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)  
 Flame Swordsman = Vermillion Sparrow (1900/1500)  
 Flower Wolf = Flame Cerebrus (2100/1800)  
 Fusionist = Flame Cerberus (2100/1800)  
 Lesser Dragon = Black Dragon Jungle King (2100/1800)  
 Mavelus = Crimson Sunbird (2300/1800)  
 215 - FLAME GHOST  
 Kurama = Mavelus (1300/900)  
 Lucky Trinket = Magical Ghost (1300/1400)  
 Muka Muka = Stone Ghost (1200/1000)  
 Skelgon = Curse of Dragon (2000/1500)

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Continuação:  
 METAL GEAR SOLID 2:  
 THE SONS OF LIBERTY

inimigo. A melhor maneira de fazer isso é mirando e se aproximando silenciosamente pelas costas do soldado. Quando isso acontece, Snake diz "Freeze!" (Parado!) e o inimigo se rende automaticamente. Depois disso, use ✕ duas vezes e



não pare de mirar no inimigo (mantenha ■ pressionado). Posicione Snake na frente do adversário e continue mirando. O oponente vai se balançar e liberar a Dog Tag. Inimigos difíceis: Se você usar a dica anterior e mesmo assim o adversário não liberar a Dog Tag, não se preocupe. Use a arma de

Continua...

# Disk Games

" Desde 1992 "

- Video Games
- Jogos
- Acessórios

\*\* Garantimos o Melhor Preço \*\*



Entregamos para  
 todo o Brasil



Horário de Funcionamento  
 Seg. à Sex. 09:00 às 19:00 Hrs.  
 Sábado 09:00 às 18:00 Hrs.

Visite Nosso Site:  
[www.diskgames.com.br](http://www.diskgames.com.br)

Parcelamos em  
 até 06 X



Assistência  
 Técnica  
 Especializada



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

(19) 3242 0541





YU-GI-OH!

# DICAS

DETONADO

Continuação:  
METAL GEAR SOLID 2:  
THE SONS OF LIBERTY

fogo e atire nas mãos, braços ou pernas do soldado. Só assim ele vai deixar cair a plaquinha.

**Localizações**  
Confira abaixo a localização de cada uma das Dog Tags distribuídas em todos os níveis de dificuldade. Elas estão apresentadas na seguinte ordem: número/código, tipo de sangue, nome do inimigo e localização.

## VERY EASY

- Tanker**  
1. 000 - 0923, A  
Olga Gurlukovich - Navigational deck, Wing  
2. 001 - 0616, B  
Ross E Bowman - Aft Deck  
3. 002 - 0704, ?  
Abraham Carille - Aft Deck  
4. 003 - 0120, O  
Kaisser Ag Agnouché - Aft Deck



5. 004 - 0430, O  
Arnaud Delaunay - Navigational deck, Wing  
6. 005 - 1206, B  
Ryoji Makimura - Deck-A, crew's Quarters  
7. 006 - 0928, AB  
Kim K Christensen - Deck-B, crew's Quarters  
8. 007 - 1114, B  
Kevin S Purvis - Deck-A, crew's lounge  
9. 008 - 0225, AB  
Yasuhiro Miyamoto - Deck-A, crew's lounge  
10. 009 - 0307, O  
Micheal C Anthony - Deck-A, crew's lounge  
11. 010 - 1230, A  
Carlos Garci Garcia - Deck-D, crew's Quarters  
12. 011 - 0818, AB  
Mineshi Kimura - Deck-D, crew's Quarters  
13. 012 - 0228, AB  
Jonathan Hancock - Deck 2, port  
14. 013 - 0304, O  
Bryn T Kershaw - Deck 2, port  
15. 014 - 1205, B

Continua...

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



- Skull Red Bird** = Crimson Sunbird (2300/1800)  
142 - **FLAME MANIPULATOR**  
**Hibikime** = Flame Swordsman (1800/1600)  
**M-Warrior #1** = Charubin Fire Knight (1100/800)  
**Milus Radiant** = Flame Cerebrus (2100/1800)  
015 - **FLAME SWORDSMAN**  
**Darkfire Dragon** = Vermillion Sparrow (1900/1500)  
**Droll Bird** = Crimson Sunbird (2300/1800)  
487 - **FLOWER WOLF**  
**Lady of Faith** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**Wings of Wicked Flame** = Flame Cerberus (2100/1800)  
327 - **FOLLOW WIND**  
**Acid Trap Hole** = Stain Storm (magic)  
**Breath of Light** = Goblin Fan (trap)  
**Machine Conversion Factory** = Harpies Feather Duster (magic)  
**Wasteland** = Breath of Light (magic)  
330 - **FOREST**  
**Crush Card** = Vile Germs (equip)  
**Ookazi** = Wasteland (magic)  
**Power of Kaishin** = Javelin Beetle Pact (ritual)  
201 - **FRENZIED PANDA**  
**Rare Fish** = Marine Beast (1700/1600)  
549 - **FROG THE JAM**  
**Psychic Kappa** = Hyosube (1500/900)  
037 - **GAIA THE DRAGON CHAMPION**  
**Kaminarikozou** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**LaLa Li-on** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
038 - **GAIA THE FIERCE KNIGHT**  
**Curse of Dragon** = Gaia the Dragon Champion (2600/2100)  
412 - **GIGA-TECH WOLF**  
**Trakadon** = Cyber Saurus (1800/1400)  
687 - **GOBLIN FAN**  
**Bad Reaction to Simochi** = Breath of Light (magic)  
340 - **GOBLIN'S SECRET REMEDY**  
**Goblin's Secret Remedy** = Soul of the Pure (magic)  
**Machine Conversion Factory** = Eradicating Aerosol (magic)  
109 - **GODDESS WITH THE THIRD EYE**  
**Lady of Faith** = Dark Witch (1800/1700)  
**Laughing Flower** = Queen of Autumn Leaves (1800/1500)

- Milus Radiant** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**Vishwar Randi** = Dark Witch (1800/1700)  
198 - **HAPPY LOVER**  
**Gorgon Egg** = Winged Egg of New Life (1400/1700)  
**Hibikime** = Musician King (1750/1500)  
**Queen's Double** = Dark Witch (1800/1700)  
110 - **HERO OF THE EAST**  
**Petit Dragon** = Dragoness the Wicked Knight (1200/900)  
344 - **HINOTANA**  
**Hinotama** = Final Flame (magic)  
**Machine Conversion Factory** = Insect Armor with Laser Cannon (equip)  
313 - **HORN OF LIGHT**  
**Elegant Egotist** = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)  
314 - **HORN OF THE UNICORN**  
**Elegant Egotist** = Curse of Tri-Horned Dragon (ritual)  
025 - **HORN IMP**  
**Arlownay** = Rose Specter of Dunn (2000/1800)  
**Job Change Mirror** = Summoned Skull (2500/1200)  
**Yamatano Dragon Scroll** = Koumori Dragon (1500/1200)  
681 - **HOUSE OF ADHESIVE TAPE**  
**Ancient Elf** = Elf's Light (equip)  
**MetalMorph** = Machine Conversion Factory (equip)  
214 - **KAGEMUSHA OF THE BLUE FLAME**  
**Fiend Refraction #1** = Crimson Sunbird (2300/1800)  
**Milus Radiant** = Flame Cerebrus (2100/1800)  
**Muka Muka** = Minomushi Warrior (1300/1200)  
**White Dolphin** = Wow Warrior (1250/900)  
073 - **KAIRYU-SHIN**  
**Monsturtle** = Sea King Dragon (2000/1700)  
**Turu-Purun** = Sea King Dragon (2000/1700)  
437 - **KAISER DRAGON**  
**Kaminarikozou** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
**LaLa Li-on** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
451 - **KANIKABUTO**  
**Sword Arm of Dragon** = Kairyu-shin (1800/1500)  
279 - **KING FOG**  
**Fungi of the Musk** = Darkworld Thorns (1200/900)  
**Psychic Kappa** = Kappa Avenger (1200/900)  
031 - **KOUMORI DRAGON**  
**M-Warrior #1** = Sword Arm of Dragon (1750/2030)  
**Monsturtle** = Spike Seadra (1600/1300)  
**Oscillo Hero #2** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**Pot the Trick** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Rainbow Flower** = Black Dragon Jungle King (2100/1800)  
**Shadow Specter** = Dragon Zombie (1600/0)  
**Time Wizard** = Thousand Dragon (2400/2000)  
651 - **KUNAI WITH CHAIN**  
**Eternal Rest** = Novox's Prayer (ritual)  
480 - **KUWAGATA "ALPHA SIGN"**  
**Ganigumo** = Kwagar Hercules (1900/1700)  
612 - **LADY OF FAITH**  
**Little Chimera** = Nekogal #2 (1900/2000)  
**Morphing Jar** = Mystical Sand (2100/1700)  
**Mystic Lamp** = Lord of the Lamp (1400/1200)  
**Petit Angel** = Dark Witch (1800/1700)  
191 - **LALA LI-ON**  
**Petit Dragon** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**Phantom Dewan** = The Immortal of Thunder (1500/1300)  
**Seiyaryu** = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
301 - **LEGENDARY SWORD**  
**Elegant Egotist** = Gharma Sword Oath (ritual)  
**Sparks** = Salamandra (equip)  
**Sword of Dark Destruction** = Kunai with Chain (equip)  
561 - **LESSER DRAGON**  
**Mega Thunderball** = Thunder Dragon (1600/1500)  
**Muka Muka** = Stone Dragon (2000/2300)  
**Mushroom Man** = Black Dragon Jungle King (2100/1800)  
**Mystery Hand** = Koumori Dragon



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



(1500/1200)  
**Phantom Dewan** = Blackland Fire  
**Dragon** (1500/800)  
**Skull Servant** = Dragon Zombie  
 (1600/0)  
**Yamatano Dragon Scroll** = Koumori  
**Dragon** (1500/1200)  
**260 - LUNAR QUEEN ELZAIM**  
**Meotoko** = Garvas (2000/1700)  
**Muka Muka** = Mystical Sand  
 (2100/1700)  
**Queen's Double** = Dark Witch  
 (1800/1700)  
**160 - M-WARRIOR #1**  
**Morphing Jar** = Minomushi Warrior  
 (1300/1200)  
**The 13th Grave** = Armored Zombie  
 (1500/0)  
**Yamatano Dragon Scroll** = Dragon  
 Statue (1100/900)  
**325 - MACHINE CONVERSION**  
**FACTORY**  
**Crimson Sunbird** = Harpie's Feather  
 Duster (magic)  
**Dark Energy** = Black Pendant (equip)  
**Follow Wind** = Harpies Feather Duster  
 (magic)  
**Goblin's Secret Remedy** = Eradicating  
 Aerosol (magic)  
**Hinotoma** = Insect Armor with Laser  
 Cannon (equip)  
**Metal Guardian** = MetalMorph (equip)  
**Silver Bow and Arrow** = Winged  
 Trumpeter (equip)  
**Skelengel** = Harpy's Feather Duster

(magic)  
**Uml** = Fortress Whale's Oath  
 (ritual)  
**Violet Crystal** = Laser Cannon  
 Arm (equip)  
**Wasteland** = Revival of Skeleton  
 Rider (ritual)  
**Winged Trumpeter** = Harpies Feather  
 Duster (magic)  
**321 - MALEVOLENT NUZZLER**  
**Cyber Shield** = Cosmo Queen's  
 Prayer (ritual)  
**Dark Energy** = Zera Ritual (ritual)  
**Elf's Light** = Contract of Mast (ritual)  
**Malevolent Nuzzler** = Resurrection of  
 Chakra (ritual)  
**059 - MAMMOTH GRAVEYARD**  
**Yamatano Dragon Scroll** = Koumori  
**Dragon** (1500/1200)  
**Zombie Warrior** = Great Mammoth of  
 Goldfine (2200/1800)  
**158 - MAN EATER**  
**Silver Fang** = Flower Wolf  
 (1800/1400)  
**501 - Man-Eater Bug**  
**Mechaleon** = Snakeyashi (1000/1200)  
**182 - MASKED CLOWN**  
**The Judgment Hand** = Judge Man  
 (2200/1500)  
**Wing Egg Elf** = Dark Elf (2000/800)  
**248 - MASTER & EXPERT**  
**White Dolphin** = Tatsunootoshigo  
 (1350/1600)  
**197 - MECH MOLE ZOMBIE**  
**Wings of Wicked Flame** = Flame



Continuação:  
**METAL GEAR SOLID 2:**  
**THE SONS OF LIBERTY**

**Michael Hurkmans** - Deck 2,  
 port  
**16. 015 - 0630, B**  
**Ken Ogasawara** - Engine  
 room  
**17. 016 - 0218, 7**  
**Petro Kyrylenko** - Engine  
 room  
**18. 017 - 0624, AB**  
**Aaron F Kopf** - Engine room  
**19. 018 - 0513, 7**  
**James P Fitzgibbons** - Engine  
 room  
**20. 019 - 0403, A**  
**Alexander Strigi** - Engine  
 room  
**Plant**  
**21. 000 - 7777, 7**  
**Iroquois Plisken** - Arsenal  
 Gear, Ascending Colon  
**22. 001 - 0325, O**  
**Carlos I Siu** - Strut A Deep  
 Sea Dock  
**23. 002 - 0324, O**  
**Clinton J Heileman Jr** - Strut  
 A Deep Sea Dock  
**24. 003 - 1213, B**  
**Mike J Newman** - Strut A  
 roof  
**25. 004 - 0417, AB**  
**Rayyan A Said** - Strut A

Continua...

[www.nickgame.hpg.ig.com.br](http://www.nickgame.hpg.ig.com.br)

[nickgame@uol.com.br](mailto:nickgame@uol.com.br)

(0xx11) 3313-3080 (0xx11) 3326-3727

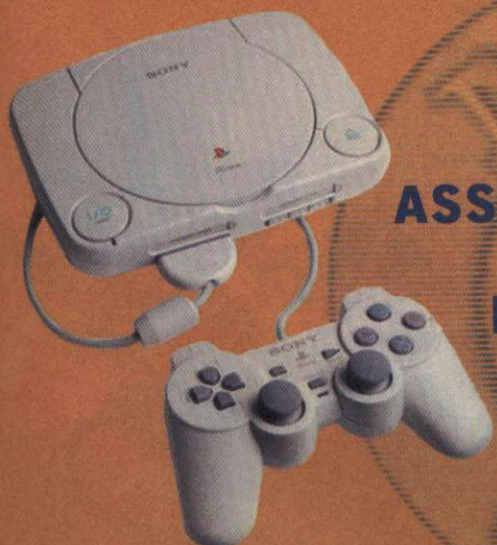
(0xx11) 8134-5737

**VENDA**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**DESTRAVAMENTO**

**ACESSÓRIOS**



**ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL**





YU-GI-OH!

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



**DICAS**  
DETONADO

Continuação:  
METAL GEAR SOLID 2:  
THE SONS OF LIBERTY

Pump Room  
26. 005 - 0130, A  
Shigeo Okajima - Strut A  
Pump Room  
27. 006 - 0918, O  
Cord B Smith - AB  
connecting bridge  
28. 007 - 0816, ?  
Mario C Lopez - AB  
connecting bridge  
29. 008 - 0425, O  
Shuhei Tanaka - Strut B  
Transformer Room  
30. 009 - 0327, ?  
Momoko Kawai - Strut B  
Transformer Room  
31. 010 - 1129, AB  
Kengo Iwata - BC connecting  
bridge  
32. 011 - 0624, ?  
Daniel Modol - Strut C  
Dining Hall  
33. 012 - 0128, O



Noriyuki Katsumura - Strut C  
Dining Hall  
34. 013 - 0131, O  
Tetsuro Sueyoshi - CD  
connecting bridge  
35. 014 - 0420, O  
Tony J Ylaranta - CD  
connecting bridge  
36. 015 - 0611, O  
Paul R Martin - Strut D  
Sediment Pool  
37. 016 - 0314, ?  
Leandro M Cardoso - Strut D  
Sediment Pool  
38. 017 - 0929, A  
Al J Josel - DE connecting  
bridge  
39. 018 - 1227, A  
Hyoko Hariyama - DE  
connecting bridge  
40. 019 - 1109, AB  
Barna K Olivadi - Strut E  
Parcel Room  
41. 020 - 1205, A  
Yuta Kunibe - Strut E Parcel  
Room  
42. 021 - 0620, ?  
Daniel C Bell - Strut E  
heliport  
43. 022 - 1011, O  
Yuki Miyata - Strut E heliport  
44. 023 - 0829, AB  
Nadim Daban - Strut F  
warehouse

Continua...

Ghost (1000/800)  
657 - MEGAMORPH  
Beast Fangs = Bear Trap (trap)  
CurseBreaker = Reverse Trap (trap)  
Dragon Treasure = Blue-eyes Ultimate  
Dragon Ritual (ritual)  
Vile Germs = Forest (magic)  
658 - METALMORPH  
Electro-Whip = Raigeki (magic)  
House of Adhesive Tape = Machine  
Conversion Factory (equip)  
Magical Labyrinth = Gate Guardian  
Ritual (ritual)  
MetalMorph = Curse of the Millenium  
Shield (equip)  
Vile Germs = Crush Card (magic)  
409 - METAL DRAGON  
Milus Radiant = Flame Cerebrus  
(2100/1800)  
Peacock = Crimson Sunbird  
(2300/1800)  
The Immortal of Thunder = Twin-  
Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
712 - METEOR DRAGON  
Red-Eyes Black Dragon = Meteor  
Black Dragon (3500/2000)  
Thunder Dragon = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
542 - MISAIRUZAME  
Air Marmot of Nefariousness = Rare  
Fish (1500/1200)  
Mechanical Snail = Metal Fish  
(1600/1900)  
338 - MOOYAN CURRY  
Book of Secret Arts = Hamburger  
Recipe (ritual)  
Dragon Treasure = Dragon Capture  
Jar (magic)  
Mooyan Curry = Bad Reaction to  
Simochi (trap)  
Sparks = Raise Body Heat (equip)  
516 - MUKA MUKA  
Turtle Raccoon = Boulder Tortoise  
(1450/2200)  
Wings of Wicked Flame =  
Dissolverock (900/1000)  
091 - MYSTIC HORSEMAN  
Rare Fish = Marine Beast (1700/1600)  
Wings of Wicked Flame = Flame  
Cerebrus (2100/1800)  
387 - MYSTIC LAMP  
Phantom Dewan = Lord of the Lamp  
(1400/1200)  
Pot the Trick = Ushi Oni (2150/1950)  
002 - MYSTICAL ELF  
Stone Armadiller = Mystical Sand  
(2100/1700)  
The Shadow that Controls the Dark =  
Dark Elf (2000/800)  
Wow Warrior = Amazon of the Seas  
(1300/1400)  
319 - MYSTICAL MOON  
Elegant Egotist = Revival of Sennen  
Ginjin (ritual)  
Umi = Eternal Drought (magic)  
642 - MYSTICAL SHEEP #1  
White Dolphin = Tatsunootoshigo  
(1350/1600)  
296 - ONE-EYED SHIELD  
DRAGON  
Skelgon = Curse of Dragon  
(2000/1500)  
The Little Swordsman of Aile =  
Dragon Statue (1100/900)

208 - PETIT ANGEL  
Silver Fang = Garvas (2000/1700)  
200 - PETIT DRAGON  
Queen's Double = Dragon Statue  
(1100/900)  
Sectarian of Secrets = Blackland Fire  
Dragon (1500/800)  
Shadow Specter = Dragon Zombie  
(1600/0)  
Skelgon = Curse of Dragon  
(2000/1500)  
Steel Scorpion = Metal Dragon  
(1850/1700)  
Terra the Terrible = Koumori Dragon  
(1500/1200)  
179 - PHANTOM DEWAN  
Pot the Trick = Ushi Oni (2150/1950)  
Shadow Specter = Magical Ghost  
(1300/1400)  
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)  
558 - POT THE TRICK  
Princess of Tsurugi = Mystical Sand  
(2100/1700)  
Sectarian of Secrets = Ushi Oni  
(2150/1950)  
Skelgon = Stone Dragon (2000/2300)  
Wood Clown = Minomushi Warrior  
(1200/1300)  
266 - PRINCESS OF TSURUGI  
Rainbow Flower = Queen of Autumn  
Leaves (1800/1500)  
Silver Fang = Nekogal #2 (1900/2000)  
The Judgment Hand = Judge Man  
(2200/1500)  
280 - PROTECTOR OF THE  
THRONE  
Solitude = Invader of the Throne  
(1350/1700)  
635 - QUEEN'S DOUBLE  
Stone Ghost = Mystical Sand  
(2100/1700)  
The Judgment Hand = Judge Man  
(2200/1500)  
082 - RED-EYES BLACK DRAGON  
Summoned Skull = Black Skull  
Dragon (3200/2500)  
Thunder Dragon = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
339 - RED MEDICINE  
Red Medicine = Goblin's Secret  
Remedy (magic)  
689 - REVERSE TRAP  
Millennium Shield = Stop Defense  
(magic)  
Raise Body Heat = Horn of the  
Unicorn (equip)  
Widespread Ruin = Fake  
Trap (trap)  
247 - ROOT WATER  
Hoshininger = 7 Color Fish

(1800/800)  
Steel Scorpion = Misairuzame  
(1400/1600)  
371 - SANGA OF THE THUNDER  
Selyaryu = Twin-Headed Thunder  
Dragon (2800/2100)  
443 - SEA KING DRAGON  
Time Wizard = Thousand Dragon  
(2400/2000)  
009 - SHADOW SPECTER  
Sword Arm of Dragon = Curse of  
Dragon (2000/1500)  
White Dolphin = Corroding Shark  
(1100/700)  
Wings of Wicked Flame = Flame  
Ghost (1000/800)  
669 - SHADOW SPELL  
Dark Piercing Light = Swords of  
Revealing Light (magic)  
065 - SILVER FANG  
Waterdragon Fairy = Nekogal #2  
(1900/2000)  
White Dolphin = Tatsunootoshigo  
(1350/1600)  
Wings of Wicked Flame = Flame  
Cerebrus (2100/1800)  
540 - SKELENGEL  
Machine Conversion Factory =  
Harpy's Feather Duster (magic)  
024 - SKULL SERVANT  
Thunder Dragon = Skelgon  
(1700/1900)  
Time Wizard = Magical Ghost  
(1300/1400)  
White Dolphin = Corroding Shark  
(1100/700)  
620 - SNAKEYASHI  
Skull Servant = Pumpking the King of  
Ghosts (1800/2000)  
299 - SONIC MAID  
The Judgment Hand = Musician King  
(1750/1500)  
341 - SOUL OF THE PURE  
Soul of the Pure = Dian Keto the Cure



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories







# XBOX

# PlayStation 2



**ENVIAMOS PARA  
TODO O BRASIL**



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





## YU-GI-OH!

# DICAS DETONADO

Continuação:  
METAL GEAR: SOLID 2: THE  
SONS OF LIBERTY

45. 024 - 0809, AB  
Timothy J Kane - Strut F  
warehouse  
46. 025 - 0609, B  
Allen J Chang - FA  
connecting bridge  
47. 026 - 0720, A  
Jean Luc Cougar - Shell 1  
Core, 1F  
48. 027 - 0721, AB  
Luis A Fernandes - Shell 1  
Core, 1F  
49. 028 - 0813, A  
Yuta Kiguchi - Shell 1 Core,  
1F  
50. 029 - 0707, B  
Masafumi Okuta - Shell 1  
Core, B1  
51. 030 - 0925, O



Mathew R Bartz - Shell 1  
Core, B1  
52. 031 - 0718, A  
Kunio Takabe - Shell 1 Core,  
B1  
53. 032 - 0409, AB  
Joey Simkins - Shell 1 Core,  
B2 Computer Room  
54. 033 - 0627, A  
Sue G Westli - Shell 1 Core,  
B2 Computer Room  
55. 034 - 0131, O  
Sam M Shrimpton - Shell 1  
Core, B2 Computer Room  
56. 035 - 0903, O  
Norihiko Hibino - Shell 1  
Core, B2 Computer Room  
57. 036 - 0308, ?  
Erik R Christy - KL  
connecting bridge  
58. 037 - 0920, O  
Jason C Patino - Strut L  
Sewage Treatment Facility  
59. 038 - 0107, A  
Maarten Van Der Zwan -  
Strut L Sewage Treatment  
Facility  
60. 039 - 0708, B  
Motoyuki Toshioka - Shell 2  
Core, 1F Air Purification  
Room  
61. 040 - 0524, A  
Adrian Thein - Shell 2 Core,  
1F Air Purification Room  
62. 041 - 0416, A  
Yuki Higuchi - Shell 2 Core,  
1F Air Purification Room  
63. 042 - 1116, A  
Peter Stillman - Strut E  
heliport

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



Master (Magic)  
448 - SPIKE SEADRA  
Octoberser = Kairyu-Shin (1800/1500)  
Oscillo Hero #2 = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
Time Wizard = Thousand Dragon  
(2400/2000)  
660 - STAIN STORM  
Dark Hole = Acid Trap Hole (trap)  
MetalMorph = Psycho Puppet Ritual  
(ritual)  
394 - STEEL SCORPION  
Root Water = Misairuzame  
(1400/1600)  
Tomozaurs = Cyber Saurus  
(1800/1400)  
426 - STONE DRAGON  
Sanga of the Thunder = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
Time Wizard = Thousand Dragon  
(2400/2000)  
457 - STONE GHOST  
Turtle Raccoon = Boulder Tortoise  
(1450/2200)  
Wood Clown = Minomushi Warrior  
(1300/1200)  
069 - THOUSAND DRAGON  
The Immortal of Thunder = Twin-  
Headed Thunder Dragon (2800/2100)  
503 - TURTLE RACCOON  
Oscillo Hero #2 = Bolt Escargot  
(1400/1500)  
Stone Ghost = Boulder Tortoise  
(1450/2200)  
555 - TYHON #2  
Blackland Fire Dragon = Red-Eyes  
Black Dragon (2400/2000)  
Ryu-Kishin = Whiptail Crow  
(1650/1600)  
Tripwire Beast = Twin-Headed  
Thunder Dragon (2800/2100)  
269 - VERSAGO THE DESTROYER  
Yamatano Dragon Scroll = Blackland  
Fire Dragon (1500/800)  
432 - WATERDRAGON FAIRY  
Wolf = Nekogal #2 (1900/2000)  
Yashinoki = Queen of Autumn Leaves  
(1800/1500)  
298 - WICKED DRAGON WITH THE  
ERSATZ HEAD  
Wetha = Spike Seadra (1600/1300)  
Wood Clown = Dragon Statue  
(1100/900)  
Yamatano Dragon Scroll = Koumori  
Dragon (1500/1200)  
264 - WING EGG ELF  
Weather Control = Mystical Elf  
(800/2000)  
Wretched Ghost of the Attic = Dark Elf  
(2000/800)  
552 - WINGED DRAGON #2  
Fireyrou = Crimson Sunbird  
(2300/1800)  
Turtle Tiger = Turtle Bird (1900/1700)  
659 - WINGED TRUMPETER  
Cyber Shield = Commencement  
Dance (ritual)  
Machine Conversion Factory =

Harpies Feather Duster (magic)  
Winged Trumpeter = Soul of the Pure  
(magic)  
061 - WOLF  
Waterdragon Fairy = Nekogal #2  
(1900/2000)  
Wings of Wicked Flame = Flame  
Cerebrus (2100/1800)  
231 - WOOD CLOWN  
The 3th Grave = Armored Zombie  
(1500/0)  
Wicked Dragon with the Ersatz Head  
= Dragon Statue (1100/900)  
Wings of Wicked Flame = Charubin  
Fire Knight (1100/800)  
563 - WRETCHED GHOST OF THE  
ATTIC  
Wing Egg Elf = Dark Elf (2000/800)

# A

**ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL** **PS1**  
Poupe seu nariz  
Fique longe dos adversários que  
estão com a posse de bola. Aperte ■  
para não ser pego.  
Boladas fatais  
Faça combinações de botões para  
usar ataques especiais.

# B

**BMX XXX** **PS2**  
Códigos secretos  
Entre com estes truques no  
menu de Cheat:  
Seleção de fases: XXX RATED  
CHEAT  
Seleção de estágios: MASS  
HYSTERIA  
Jogue com Amish Boy:  
ELECTRICITYBAD ou I LOVE WOOD  
Todas as bikes: 65 SWEET RIDES  
Bike de Amish Boy: AMISHBOY1699

Bike de Hellkitty: HELLKITTY487  
Bike de Itchi: ITCHI594  
Bike de Joyride: JOYRIDE18  
Bike de Karma: KARMA311  
Bike de La'tey: LATEY411  
Bike de Manue: MANUEL415  
Bike de Mika: MIKA362436  
Bike de Nutter: NUTTER290  
Bike de Rave: RAVE10  
Bike de Skeeter: SKEETER666  
Bike de TripleDub: TRIPLEDUB922  
Bike de Twan: TWAN18  
Fase Launch Pad:  
SHOWMETHEMONEY  
Fase Rampage Skatepark:  
IOWARULES  
Fase The Dam: THATDAMLEVEL  
Video Dam 2: THONG  
Fase Las Vegas:  
SHOWMETHEMONEY  
Fase Roots: UNDERGROUND  
Fase Sheep Hills: BAABAA  
Fase Syracuse: BOYBANDSSUCK  
Modo Visão Noturna: 3RD SOG  
Modo Happy Bunny: FLUFFYBUNNY  
Modo Ghost Control:  
GHOSTCONTROL  
Modo Super Crash: HEAVYPETTING  
Modo Green Skin: MAKEMEANGRY  
Gaps visuais: PARABOLIC  
Modo Speed: Z AXIS  
Balas de fogo. Use a visão em  
primeira pessoa a atirar com ✖:  
BRONXCHEER  
Todos os vídeos: CHAMPAGNE  
ROOM  
Introdução randômica: XXXINTRO  
Video Bonus Movie 1: THISISBMXX  
Video Bonus Movie 2: KEEPITDIRTY  
Video Dam 1: BOING  
Video Final Movie:  
DDUULLRLDRSQUARE  
Video Las Vegas 1: HIGHBEAMS  
Video Las Vegas 2: TASSLE  
Video Launch Pad 69 1: IFLINGPOO  
Video Launch Pad 69 2: PEACH  
Video Rampage Skatepark 2:  
BURLESQUE  
Video Sheep: ONEDOLLAR  
Video Sheep Hills 2: 69  
Video Syracuse 1: FUZZYKITTY  
Video Syracuse 2: MICHAELHUNT  
Video The Bronx, NYC 1: LAPDANCE  
Video The Bronx, NYC 2:  
STRIPEASE  
Video The Bronx, NYC 3:  
FRESAMPLE  
Video UGP Roots Jam 2:  
BOOTYCALL  
Editor de Parks: BULLETPPOINT



Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



# Compre e ganhe 10% de Desconto

Tudo para quem é gamemaniaco

Ed. 51 - R\$ 5,50



•Detonados: Devil May Cry 2; Marvel vs. Capcom 2; Forbidden Memories •Dicas PS1: Arc the Lad Collection; Pink Panther; Taxi 2; Street Fighter EX 2 •Dicas PS2: The Sims; BMX XXX; Pride Fighting; Bio Hazard Gun Survivor 4

Ed. 50 - R\$ 5,50



•Detonados: The Gateway; Largo Winch; DragonBall 2 Budokai; The King of Fighter 2000 •Dicas PS1: Metal Slug; Submarine; Mega Man X6; Fisherman's 2; Arc the Lad 3; Pac-Man 2 •Dicas PS2: Dead to Rights; Clock Tower 3; Rugar; Suikoden 3

Ed. 49 - R\$ 5,50



GRÁTIS: Pôster gigante de 83 x 64 cm com todas as capas da PlayStation  
•Detonados: Winning Eleven 6; FE; Planeta do Tesouro e Mortal Kombat 5 •Dicas PS1: RC Helicopter; WipeOut 3 •Dicas PS2: Blood Rayne; Stars Wars: Bounty Hunter

Ed. 48 - R\$ 5,50



•Detonados: O Senhor dos Anéis: As Duas Torres; Harry Potter e a Câmara Secreta e Tony Hawk's Pro Skater 4 •Dicas PS1: C12; Mortal Kombat Trilogy; WCW Mayhem •Dicas PS2: Mortal Kombat 5; Shinobi; Hitman 2; Need for Speed

Ed. 47 - R\$ 5,50



GRÁTIS: Calendário PlayStation com as Garotas 2003 •Detonados: GTA Vice City; Planeta dos Macacos; X-MEN: Next Dimension •Dicas PS1: Stuart Little 2; Ghost In The Shell; Tekken 3 •Dicas PS2: FIFA 2003; Ferrari 355; Contra

Ed. 46 - R\$ 4,90



•Detonados: Socom: U.S. Navy Seals; C-12: Final Resistance e Gundam Battle Assault 1 •Dicas PS1: Planet Of The Apes; Duke Nukem: Total Meltdown; Gex 3 •Dicas PS2: Transworld Surf; Mark Of Kri; F1 2002; Auto Modellista

Ed. 45 - R\$ 4,90



•Detonados: Onimusha 2; Onimusha 1; Gundam Battle Assault 2 e Driver 2 •Dicas PS1: Stuart Little 2; C-12; Dragon Warrior 7 •Dicas PS2: Mark of Kri; Mike Tyson •E mais: tudo sobre PS2 online no Brasil

Ed. 44 - R\$ 4,90



•Detonados: Digimon World 3; Devil May Cry e Stuntman •Dicas PS1: London Racer 2; MLB 2003; Digimon Rumble •Dicas PS2: MIB 2; GranTurismo 3 •E ainda: Assista vídeos de jogos do PS1 no PC

Ed. 43 - R\$ 4,90



•Detonados: Medal of Honor: Frontline; Virtua Fighter 4 e Koudelka •Dicas PS1: Lilo & Stitch; FIFA 2002 World Soccer; Big Bass Fishing •Dicas PS2: EndGame; Onimusha 2; Burnout; Ultimate Sky Surfer

Ed. 42 - R\$ 4,90



GRÁTIS: pôster gigante da nova Lara •Detonados: Italian Job; Fear Effect 2: Retro Helix; Roswell Conspiracies •Dicas PS1: Dance Dance Revolution Konamix •Dicas PS2: No One Lives Forever; Dowforce

Almanaques - R\$ 6,50 cada



Edição Extra 1

7.135 dicas, truques e trapaças



Edição Extra 2

9.150 dicas e golpes de jogos de luta



Edição Extra 3

12.500 códigos para ativar 6.550 dicas e trapaças

Leve 3 por R\$ 18,00

Preencha este cupom (original ou xerox) e envie pelo correio para a Editora Europa: Rua M.M.D.C., 121 - 05510-021 - São Paulo - SP - Fax (11) 3097-8583

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

Escolha sua forma de pagamento:

1) Cartão de Crédito: Autorizo o débito de R\$ \_\_\_\_\_ no cartão: \_\_\_\_\_  
( ) Amex ( ) Credicard ( ) Diners ( ) Visa ( ) Mastercard de número: \_\_\_\_\_  
Validade \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
número completo do cartão conforme o verso do mesmo \_\_\_\_\_ mês \_\_\_\_\_ ano

2) Envio de cheque via correio (cheque cruzado e nominal à Editora Europa)  
( ) Anexo(s) o(s) cheque(s) do banco \_\_\_\_\_ no valor de R\$ \_\_\_\_\_

3) Depósito bancário: Anexo xerox do depósito no valor de R\$ \_\_\_\_\_, feito no banco Bradesco, conta 221.978-6, agência 0104-0 ou no Itaú, conta 64469-0, agência 0265, nominal à Editora Europa

Coloque aqui os seus dados:

Nome: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Bairro: \_\_\_\_\_ CEP: \_\_\_\_\_  
Estado: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_  
Profissão: \_\_\_\_\_ Data de nascimento: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
DDD: \_\_\_\_\_ Fone: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_  
Celular: \_\_\_\_\_ e-mail: \_\_\_\_\_





# GAMESHARK

Use as trapaças mais quentes que separamos e detone facilmente os seus jogos de PS1 e PS2

## SUB REBELLION

**Código mestre**  
0E3C7DF21853E9E  
EE807812BCC71922  
**Atravessar paredes**  
DE8B5846BF899B8B  
DE8B5842BCA99B83  
**Super Quick Reload**  
DE8B0B42E00C9B92  
**Super Turbo**  
DE8FFFFF8AA9BA9  
DE8FFFFF48CA135B  
DE8FFF86CCB99B8D  
DE8FFF82F8ABDE4B  
DE8FFF8EE0EB9B83  
DE8FFF96F8ACDB23



DE8FFF92E00C9B83  
DE8FFF9A68CB9EDF  
DE8FFFA688CC9EE3  
DE8FFFAEE0AB9BF3  
DE8FFFAAC4B03A15  
DE8078BAC4AC9A43

## TOONENSTEIN

**Elevador ligado**  
E003F6D80000  
3003F6D80005

## TOP GUN: FIRE AT WILL

**Armas ilimitadas:**  
Standard Missiles  
801cfeca0064  
**Fogo certeiro**  
801cfecb0064  
U238's  
801cfeca0064



**AGM Missiles**  
801cfeca0064  
**MIRV Missiles**  
801cfeca0064

## TRICK 'N' SNOWBOARDER

**Pontuação máxima**  
800c135cfff  
**Tempo congelado**  
800aaeb80000  
**Personagens liberados:**  
Leon

Continua...



Ace Combat 3: Electrosphere

A

## ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

**Todos os aviões**

800be6680101  
800be66a0101  
800be66c0101  
800be66e0101  
800be6700101  
800be6720101  
800be6740101  
800be6760101  
800be6780101  
800be67a0101  
800be67c0101  
**Misséis ilimitados**  
80166d3000c7  
8016701800c7  
801662b800c7  
8016602800c7  
801652e000c7  
80166d4000c7  
8016587400c7  
8016699000c7  
801673ac00c7  
801662bc00c7  
80166c7400c7  
801652a000c7  
8016578400c7  
801663b800c7  
80166e6000c7  
8016779800c7  
80165d8000c7  
80166f2c00c7  
80165c2000c7

## ARC THE LAD COLLECTION

**Arc The Lad 1**  
**Personagem Arc:**  
Energia ilimitada  
80119C4E03E7  
**Energia máxima**  
80119C4C03E7  
**Magia ilimitada**  
80119C5203E7  
**Magia no máximo**  
80119C5003E7  
**Poder máximo**

PS1

PS1

80119CB401F3  
**Felício ilimitado**  
80119CB601F3  
**Defesa máxima**  
80119CB801F3  
**Velocidade máxima**  
80119CBA0063  
**Mais truques:**  
**Todos os itens**  
(não funciona no GS CDX)  
50001C020000  
801198106363  
**Códigos para os itens:**  
**Neba Neba**  
301198100063  
**Power Jelly**  
301198110063  
**Power Apple**  
301198120063  
**Energy Fruit**  
301198130063  
**Paralysis Apple**  
301198140063  
**Stone**  
301198150063  
**Have Reco's Grass**  
301198160063  
**Have Herb**  
301198170063  
**Poison Berry**  
301198180063  
**Rue's Satchel**  
301198190063  
**Speed Satchel**  
3011981A0063  
**Small Bomb**  
3011981B0063  
**Big Bomb**  
3011981C0063  
**Cure-All**  
3011981D0063  
**Sacred Water**

3011981E0063  
**Revival Tonic**  
3011981F0063  
**Attack Tonic**  
301198200063  
**Sleep Ball**  
301198210063  
**Atrophy Ball**  
301198220063  
**Power Nut**  
301198230063  
**Palo Nut**  
301198240063  
**Life Nut**  
301198250063  
**Magic Leaf**  
301198260063  
**Magic Sprig**  
301198270063  
**Blind Brass**  
301198280063  
**Bitter Leaf**  
301198290063  
**Nettle**  
3011982A0063  
**Hard Nettle**  
3011982B0063  
**Summon Pot**  
3011982C0063  
**Arc The Lad 2**  
**Dinheiro ilimitado**  
800BD3ECFFFF  
**Códigos para os personagens**  
**Personagem Elc:**  
Energia no máximo  
800BD93C270F  
**Energia ilimitada**  
800BD93A270F  
**Magia no máximo**  
800BD93E270F  
**Magia ilimitada**  
800BD940270F  
**Superstatus**  
800BD9426000  
800BD9446000  
800BD9466000  
**Experiência máxima**  
800BD94CE0FF  
800BD94E05F5  
**Personagem Lieza:**  
Energia no máximo  
800BDA40270F  
Energia ilimitada



80119D7A0063  
**Personagem Kakara:**  
Energia ilimitada  
80119CAE03E7  
**Energia máxima**  
80119CAC03E7  
**Magia ilimitada**  
80119CB203E7  
**Magia no máximo**  
80119CB003E7  
**Poder máximo**

Arc the Lad Collection





# Dark Cloud 2



800BDA3E270F  
**Magia no máximo**  
 800BDA42270F  
**Magia ilimitada**  
 800BDA44270F  
**Superstatus**  
 800BDA466000  
 800BDA486000  
 800BDA4A6000  
**Experiência máxima**  
 800BDA50E0FF  
 800BDA5205F5  
**Personagem Paundit:**  
**Energia no máximo**  
 800BE878270F  
**Energia ilimitada**  
 800BE876270F  
**Magia no máximo**  
 800BE87A270F  
**Magia ilimitada**  
 800BE87C270F  
**Superstatus**  
 800BE87E6000  
 800BE8806000  
 800BE8826000  
**Experiência máxima**  
 800BE88E00FF  
 800BE88A05F5  
**Personagem Shu:**  
**Energia no máximo**  
 800BDC48270F  
**Energia ilimitada**  
 800BDC46270F  
**Magia no máximo**  
 800BDC4A270F  
**Magia ilimitada**  
 800BDC4C270F  
**Superstatus**  
 800BDC4E6000  
 800BDC506000  
 800BDC526000  
**Experiência máxima**  
 800BDC58E0FF  
 800BDC5A05F5

C

## CARD GAMES

Todos os itens do cassino (parte 1)

800aa82c0101  
 800aa82e0101  
 800aa8300001  
 800aa83c0101  
 800aa83e0101  
 800aa8400001  
 800aa84c0101  
 800aa84e0101  
 800aa8500101  
 800aa85c0101  
 800aa85e0101  
 800aa8600101  
 800aa86c0101  
 800aa86e0101  
 800aa8700101

PS1

800aa87c0101  
 800aa87e0101  
 800aa8800101  
 800aa88c0101  
 800aa88e0101  
**Todos os itens do cassino (parte 2)**  
 800aa8900101  
 800aa89c0101  
 800aa89e0101  
 800aa8a00101  
 800aa8ac0101  
 800aa8ae0101  
 800aa8b00101  
 800aa8bc0101  
 800aa8be0101  
 800aa8c00101  
 800aa8cc0101  
 800aa8ce0101  
 800aa8d00101  
 800aa8dc0101  
 800aa8de0101  
 800aa8e00001  
 800aa8ec0101  
 800aa8f00101  
 800aa8f40101  
 800aa8f60101  
**Todos os itens do cassino (parte 3)**  
 800aa8fc0101  
 800aa8fe0101  
 800aa9000001  
 800aa9020100  
 800aa90c0101  
 800aa90e0101  
 800aa9100001  
 800aa9120100  
 800aa91c0101  
 800aa91e0101  
 800aa9200001  
 800aa9220100  
 800aa92c0404  
 800aa92e0505  
 800aa9300505  
 800aa9320505  
 800aa9340505  
 800aa9360005  
 800aa9400101  
**Chips no máximo**  
 8011bef0ea60  
**Dinheiro máximo**  
 800aa828ea60

D

## DARK CLOUD 2

(GameShark versão 3)

**Código mestre**  
 F450B63C FB7C051E  
**Energia no máximo**  
 25B7B588 64B0D89C  
 25B7B588 64B0D8BC  
**Armas no máximo**  
**Arma 1: WHP**  
 25B89508 2021D19C

PS2

25B89508 2021D1BC  
**Arma 1: Synth Points**  
 25209C38 BCB0912E  
**Arma 1: Weap+**  
 15209628 3CB0D11E  
**Arma 1: Attack**  
 15209629 3CB0D11E  
**Arma 1: Durable**  
 15209628 3CB0D13E  
**Arma 1: Flame**  
 15209629 3CB0D13E  
**Arma 1: Chill**  
 15209628 3CB0D18E  
**Arma 1: Lightning**  
 15209629 3CB0D18E  
**Arma 1: Smash**  
 15209629 3CB0D1AE  
**Arma 1: Beast**  
 15209629 3CB0D19E  
**Arma 1: Cyclone**  
 15209628 3CB0D1AE  
**Arma 1: Exorcism**  
 15209628 3CB0D19E  
**Arma 1: Scale**  
 15209629 3CB0D1BE  
**Arma 2: Attack**  
 15209528 3CB0D1AE  
**Arma 2: Beast**  
 1560B629 3C30D32E  
**Arma 2: Chill**  
 15209528 3CB0D1BE  
**Arma 2: Cyclone**  
 1560B628 3C30D30E  
**Arma 2: Durable**  
 15209529 3CB0D1AE  
**Arma 2: Exorcism**  
 1560B628 3C30D32E  
**Arma 2: Flame**  
 15209529 3CB0D19E  
**Arma 2: Lightning**  
 15209529 3CB0D1BE  
**Arma 2: Scale**  
 1560B628 3C30D31E  
**Arma 2: Smash**  
 1560B629 3C30D30E  
**Arma 2: Synth Points**  
 2560BE38 BCB0938E  
**Arma 2: WHP**  
 25B79588 64B0D82C  
 25B79588 64B0D81C  
**Arma 2: Weap+**  
 15209528 3CB0D1AE

## DEXTER'S LABORATORY: MANDARK'S LAB?

Vidas ilimitadas (DeeDee's Dance Game)

801951D00002

**Recarregar spray**  
 (Spray Cooties Game, aperte R1+R2)  
 D00921C6F5FF  
 80130064FFFF  
**Aperte L1 + L2 para carregar energia**  
 (Cooties Game)  
 D00921C6FAFF

PS1

80130084FFFF  
**Vidas ilimitadas**  
 (Atom Blaster Game)  
 301786290002

## DYNASTY WARRIORS 3

**Código mestre**  
 Use o Memory card para salvar o truque

0E3C7DF21645EBB3  
 0C0C4C1FF88C8A6B

**Todos os vídeos**

3C298F53F8BFFFFF

**Opção Opening liberada**

2C298F51F8CFFFFF

**Todos os personagens**

3C298F2BF9DFDF1

3C298F2FF9DFDF1

3C298F33F9DFDF1

3C298F37F9DFDF1

3C298F3BF9DFDF1

3C298F3FF9DFDF1

3C298F43F9DFDF1

3C298F47F9DFDF1

3C298F4BF9DFDF1

1C298F4FF8CFFEF1

**Todas as fases**

3C298FFFFFFFFFFF

3C298FF3FFFFFFF

3C298FF7FFFFFFF

3C298FFBFFFFFFF

3C298FFF8FFFFFFF

3C298FFFFFFFFFFF

3C298F03FFFFFFF

3C298F07FFFFFFF

3C298F0BFFFFFFF

3C298F0F8FFFFFFF

3C298F13FFFFFFF

3C298F17FFFFFFF

3C298F1BFFFFFFF

3C298F1F8FFFFFFF

3C298F23FFFFFFF

3C298F27FFFFFFF

M

## MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

**Código mestre**

0E3C7DF21853E59E

EE8E7F7ABCBCCDDA

**Energia ilimitada**

CE70D90BCA9DD4B

**Vidas infinitas**

CE70D97ABCA99C8C

**Bombas Xeno ilimitadas**

CE70D922BCA99C8C

**Superpontuação**

DE70D9361C9E7B82

**Agent Data liberado**

CE5D49DEBCA99C84

**Alien Data liberado**

CE5D49D8BCA99C84

PS2

DE5D49DABDAA9C84  
 DE5D49E6BDA9C84  
 DE5D49E2BDA9C84  
 DE5D49E8BDA9C84  
 DE5D49EABDAA9C84  
 DE5D49F6BDA9C84  
 CE5D49F0BCA99C84  
 FE5D49F2BCA99B84  
**Modo Boss liberado**  
 DE5D49D2BDA9C84  
**CST liberado**  
 DE5D493EBDAA9C84  
 DE5D493ABDAA9C84  
**Seleção de fases:**  
**Fase 2**  
 CE5D49C0BCA99C84  
**Fase 3**  
 CE5D49CCBCA99C84  
**Fase 4**  
 CE5D49C8BCA99C84  
**Fase 5**  
 CE5D49D4BCA99C84  
**Making Of**  
 FE5D49FDBCA99B84  
 DE5D48FEBDAA9C84  
 DE5D48FABDAA9C84  
 DE5D4886BDA9C84  
 DE5D4882BDA9C84  
 DE5D488EBDAA9C84  
 DE5D488ABDAA9C84  
 DE5D4896BDA9C84  
 DE5D4892BDA9C84  
 CE5D489EBCA99C84

N

## NCAA COLLEGE BASKETBALL 2K3

**Código mestre**

0E3C7DF21853E59E

EE9EA6E2BCE34732

**Time da casa:**

Aperte L1 + L2 para vencer

0E4C6EB8BCA99582

CE4B46D6BCA99B4B

0E4C6EB8BCA99582

CE4B46EABCA99B83

**Sem TimeOuts**

CE4B46D2BCA99B83

**TimeOuts ilimitados**

CE4B46D2BCA99B89

**Nenhum ponto**

CE4B46D6BCA99B83

**200 pontos**

CE4B46D6BCA99B4B

**Time visitante:**

Aperte R1 + R2 para vencer

0E4C6EB8BCA99082

CE4B46EABCA99B4B

0E4C6EB8BCA99082

CE4B46D6BCA99B83

**Sem TimeOuts**

CE4B46F6BCA99B83

**TimeOuts ilimitados**

CE4B46F6BCA99B89



Dexter's Laboratory: Mandark's Lab?





# GAMESHARK

Continuação: TRICK 'N'  
SNOWBOARDER

000e3f920001  
Claire  
000e3f930001  
Zombie  
000e3f940001  
Daichi  
000e3f8c0001  
Ashley



000e3f8d0001  
ack  
000e3f8e0001  
ila  
000e3f8f0001  
fajagh  
000e3f900001  
ale  
000e3f910001

TRIPLE PLAY 2002  
todas as recompensas  
00542f0fff  
00542f2fff  
nenhum Strike  
005f580000  
sem bola  
005f590000  
Bata reiniciados  
(aperte L2)  
0067e36fff  
005f5a0000  
Pontos ilimitados



0001f040000  
019765ce0ff  
0001f040000  
019765e05f5  
Time visitante:  
0 pontos  
005fc410032  
nenhum ponto  
005fc410000  
Começa com 10 pontos  
005fc410000  
005fc41000a  
Time da casa:  
0 pontos  
005f4d0032  
nenhum ponto  
005f4d0000  
Começa com 10 pontos  
005f4d0000  
005f4d000a

Nenhum ponto  
CE4B46EABCA99B83  
200 pontos  
CE4B46EABCA99B4B  
Truque extra:  
Aperte Select para o meio  
tempo  
0E4C6EB8BCA99A81  
DE5CB97EFA299B83

## R

**RPG MAKER**  
HP ilimitado  
(todos os personagens)  
8012A46C 082B  
8012A46E 0230  
8012A474 0014  
8012A476 1420  
D0128578 0022  
8012857A 2400  
MP ilimitado  
(todos os personagens)  
8011E4C4 FFE8  
8011E4C8 0004  
Dinheiro ilimitado  
801E84B4 E0FF  
801E84B6 05F5  
Red Berries infinitos  
301E8317 0063  
Blue Berry infinitos  
301E8318 0063  
Ervas ilimitadas  
301E831B 0063  
Level rápido  
Personagem 1  
801E87E0 FFFF  
Personagem 2  
801E8844 FFFF  
Personagem 3  
801E88A8 FFFF  
Personagem 4  
801E890C FFFF

PS1

## S

**SAIYUKI: JOURNEY  
WEST**  
Status para cada  
personagens:  
Personagens Sanzo  
HP máximo  
80136f7003e7

PS1



Saiyuki: Journey West

HP ilimitado  
80136f8a03e7  
MP máximo  
80136f7203e7  
MP ilimitado  
80136f8c03e7  
Level máximo  
30136f5900ff  
Experiência máxima  
30136f5a0063  
WAR no máximo  
30136f5b00ff  
MGC no máximo  
30136f5c00ff  
SPD no máximo  
30136f5d00ff  
LUCK no máximo  
30136f5e00ff  
Vida no máximo  
30136f5f0063  
Fogo no máximo  
30136f610063  
Terra no máximo  
30136f630063  
Ouro no máximo  
30136f650063  
Água no máximo  
30136f670063  
Personagem Goku  
HP no máximo  
80136fa803e7  
HP ilimitado  
80136fc203e7  
MP no máximo  
80136faa03e7  
MP ilimitado  
80136fc403e7  
Level máximo  
30136f9100ff  
Experiência máxima  
30136f920063  
WAR no máximo  
30136f9300ff  
MGC no máximo  
30136f9400ff  
SPD no máximo  
30136f9500ff  
LUCK no máximo  
30136f9600ff  
Vida no máximo  
30136f970063  
Fogo no máximo  
30136f990063  
Terra no máximo  
30136f9b0063  
Ouro no máximo  
30136f9d0063  
Água no máximo  
30136f9f0063  
Personagem Hakkai  
HP máximo  
80136fe003e7  
HP ilimitado  
80136ffa03e7  
MP máximo  
80136fe203e7  
MP ilimitado  
80136ffc03e7  
Level máximo  
80136fc900ff  
Experiência máxima  
80136fca0063  
MGC no máximo  
80136fcc00ff  
WAR no máximo

80136fcb00ff  
SPD no máximo  
80136fcd00ff  
LUCK no  
máximo  
80136fce00ff  
Vida no máximo  
80136fcf0063  
Fogo no máximo  
80136fd10063  
Terra no máximo  
80136fd30063  
Ouro no máximo  
80136fd50063  
Água no máximo  
80136fd70063  
Personagem  
Ryorin  
HP máximo  
8013701803e7  
HP ilimitado  
8013703203e7  
MP máximo  
8013701a03e7  
MP ilimitado  
8013703403e7  
Level máximo  
3013700100ff  
Experiência máxima  
301370020063  
WAR no máximo  
3013700300ff  
MGC no máximo  
3013700400ff  
SPD no máximo  
3013700500ff  
LUCK no máximo  
3013700600ff  
Vida no máximo  
301370070063  
Fogo máximo  
301370090063  
Terra no máximo  
3013700b0063  
Ouro no máximo  
3013700d0063  
Água no máximo  
3013700f0063  
Personagem Gojo  
HP máximo  
8013705003ef  
HP ilimitado  
8013706a03ef  
MP máximo  
8013705203ef  
MP ilimitado  
8013706c03ef  
Level máximo  
3013703900ff  
Experiência máxima  
3013703a0063  
WAR no máximo  
3013703b00ff  
MGC no máximo  
3013703c00ff  
SPD no máximo  
3013703d00ff  
LUCK no máximo  
3013703e00ff  
Vida no máximo  
3013703f0063  
Fogo no máximo  
301370410063  
Terra no máximo  
301370430063  
Ouro no máximo  
301370450063  
Água no máximo  
301370470063  
Personagem Kikka  
HP máximo  
8013708803e7  
HP ilimitado  
801370a203e7  
MP máximo  
8013708a03e7



Saiyuki: Journey West

MP ilimitado  
801370a403e7  
Level máximo  
8013707100ff  
Experiência máxima  
801370720063  
WAR no máximo  
8013707300ff  
MGC no máximo  
8013707400ff  
SPD no máximo  
8013707500ff  
LUCK no máximo  
8013707600ff  
Vida no máximo  
801370770063  
Fogo no máximo  
801370790063  
Terra no máximo  
8013707b0063  
Ouro no máximo  
8013707d0063  
Água no máximo  
8013707f0063  
Personagem Kinrei  
HP máximo  
8013716803e7  
HP ilimitado  
8013718203e7  
MP máximo  
8013716a03e7  
MP ilimitado  
8013718403e7  
Level máximo  
3013715100ff  
Experiência máxima  
301371520063  
WAR no máximo  
3013715300ff  
MGC no máximo  
3013715400ff  
SPD no máximo  
3013715500ff  
LUCK no máximo  
3013715600ff  
Vida no máximo  
301371570063  
Fogo no máximo  
301371590063  
Terra no máximo  
3013715b0063  
Ouro no máximo  
3013715d0063  
Água no máximo  
3013715f0063  
Personagem Ginrei  
HP máximo  
801371a003e7  
HP ilimitado  
801371ba03e7  
MP máximo  
801371a203e7  
MP ilimitado  
801371bc03e7  
Level máximo  
3013718900ff  
Experiência máxima  
3013718a0063  
WAR no máximo



3013718b00ff  
MGC no máximo  
3013718c00ff  
SPD no máximo  
3013718d00ff  
LUCK no máximo  
3013718e00ff  
Vida no máximo  
3013718f0063  
Fogo no máximo  
301371900063  
Terra no máximo  
301371910063  
Ouro no máximo  
301371920063  
Água no máximo  
301371930063

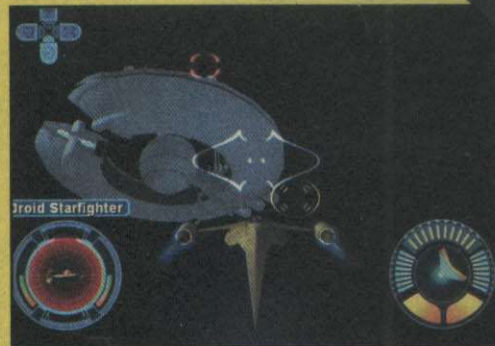
**SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION**  
(GameShark 2 3.0)  
Código mestre  
F441B61E B27C4416  
Munição ilimitada para a segunda pistola  
24903328 34344568

**STAR WARS: BOUNTY HUNTER**  
(GameShark 2 1.X ou 2.X)  
Código mestre  
0E3C7DF21853E59E  
EE949B36BCC22D72  
Créditos ilimitados  
CEA292FABCA99BE6  
Galeria de arte liberada  
DEBFF78ABCAE7A6B  
TCG Cards  
DEBFF0B2BCB09A81  
Todas as fases  
CEBFF0AABCA99A82  
CEBFF0B6BCA99A82  
(GameShark 2 3.0)  
Código mestre  
F445BE3A FE7C4D1E  
Todas as fases completadas  
24471C16 D92D0E92  
Continues ilimitados  
0455B660 96364221

**STAR WARS: STARFIGHTER**  
(GameShark 2 3.0)  
Código mestre  
F4463562 DB689D16  
Fases completadas:  
Treinamento 1 - Hard  
15103169 147443DA  
Treinamento 1 - segundo jogador  
05103169 147443E8  
Treinamento 1 - Medalha A  
05103169 147463E8  
Treinamento 1 - Medalha B  
05103168 147443D8

**Treinamento 1 - Medalha C**  
05103168 147463D8  
**Treinamento 2 - Hard**  
15103269 14F443DA  
**Treinamento 2 - segundo jogador**  
05103269 14F443E8  
**Treinamento 2 - Medalha A**  
05103269 14F463E8  
**Treinamento 2 - Medalha B**  
05103268 14F443D8  
**Treinamento 2 - Medalha C**  
05103268 14F463D8  
**Treinamento 3 - Hard**  
15103369 14F443DA  
**Treinamento 3 - segundo jogador**  
05103369 14F443E8  
**Treinamento 3 - Medalha A**  
05103369 14F463E8  
**Treinamento 3 - Medalha B**  
05103368 14F443D8  
**Treinamento 3 - Medalha C**  
05103368 14F463D8  
**Treinamento 4 - Hard**  
15103169 14F4435A  
**Treinamento 4 - segundo jogador**  
05103169 94F4436A  
**Treinamento 4 - Medalha A**  
05103169 94F4636A  
**Treinamento 4 - Medalha B**  
05103168 94F4435A  
**Treinamento 4 - Medalha C**  
05103168 94F4635A  
**Treinamento 5 - Hard**  
15103069 14F443DA  
**Treinamento 5 - segundo jogador**  
05103069 14F443E8  
**Treinamento 5 - Medalha A**  
05103069 14F463E8  
**Treinamento 5 - Medalha B**  
05103068 14F443D8  
**Treinamento 5 - Medalha C**  
05103068 14F463D8  
**Act I 2 - Hard**  
15103129 16F4575A  
**Act I 2 - segundo jogador**  
05103129 16F45768  
**Act I 2 - Medalha A**  
05103129 16F47768  
**Act I 2 - Medalha B**  
05103128 16F45758  
**Act I 2 - Medalha C**  
05103128 16F47758  
**Act I 3 - Hard**  
15101269 1474415A  
**Act I 3 - segundo jogador**  
05101269 14744168  
**Act I 3 - Medalha A**  
05101269 14746168  
**Act I 3 - Medalha B**  
05101268 14744158  
**Act I 3 - Medalha C**

05101268 14746158  
**Act I 4 - Hard**  
15101169 1474531A  
**Act I 4 - segundo jogador**  
05101169 14745328  
**Act I 4 - Medalha A**  
05101169 14747328  
**Act I 4 - Medalha B**  
05101168 14745318  
**Act I 4 - Medalha C**  
05101168 14747318  
**Act I 5 - Hard**  
15101369 1474539A  
**Act I 5 - segundo jogador**  
05101369 147453A8  
**Act I 5 - Medalha A**  
05101369 147473A8  
**Act I 5 - Medalha B**  
05101368 14745398  
**Act I 5 - Medalha C**  
05101368 14747398  
**Act III 1 - Hard**  
15501369 1474435A  
**Act II 1 - segundo jogador**  
05501369 14744368  
**Act II 1 - Medalha A**  
05501369 14746368  
**Act II 1 - Medalha B**  
05501368 14744358  
**Act II 1 - Medalha C**  
05501368 14746358  
**Act II 2 - Hard**  
15501269 14F4435A  
**Act II 2 - segundo jogador**  
05501269 14F44368  
**Act II 2 - Medalha A**  
05501269 14F46368  
**Act II 2 - Medalha B**  
05501268 14F44358  
**Act II 2 - Medalha C**  
05501268 14F46358  
**Act II 3 - Hard**  
15501269 1474435A  
**Act II 3 - segundo jogador**  
05501269 14744368  
**Act II 3 - Medalha A**  
05501269 14746368  
**Act II 3 - Medalha B**  
05501268 14744358  
**Act II 3 - Medalha C**  
05501268 14746358  
**Act II 4 - Hard**  
15501069 14F443DA  
**Act II 4 - segundo jogador**  
05501069 14F443E8  
**Act II 4 - Medalha A**  
05501069 14F463E8  
**Act II 4 - Medalha B**  
05501068 14F443D8  
**Act II 4 - Medalha C**  
05501068 14F463D8  
**Act II 6 - Hard**  
15501169 14F443DA  
**Act II 6 - segundo jogador**  
05501169 14F443E8



**Act II 6 - Medalha A**  
05501169 14F463E8  
**Act II 6 - Medalha B**  
05501168 14F443D8  
**Act II 6 - Medalha C**  
05501168 14F463D8  
**Act III 1 - Hard**  
15101069 1474435A  
**Act III 1 - segundo jogador**  
05101069 14744368  
**Act III 1 - Medalha A**  
05101069 14746368  
**Act III 1 - Medalha B**  
05101068 14744358  
**Act III 1 - Medalha C**  
05101068 14746358  
**Act III 2 - Hard**  
15501169 14F4435A  
**Act III 2 - segundo jogador**  
05501169 14F44368  
**Act III 2 - Medalha A**  
05501169 14F46368  
**Act III 2 - Medalha B**  
05501168 14F44358  
**Act III 2 - Medalha C**  
05501168 14F46358  
**Act III 3 - Hard**  
15101069 14F443DA  
**Act III 3 - segundo jogador**  
05101069 14F443E8  
**Act III 3 - Medalha A**  
05101069 14F463E8  
**Act III 3 - Medalha B**  
05101068 14F443D8  
**Act III 3 - Medalha C**  
05101068 14F463D8  
**Act III 4 - Hard**  
15101369 14F4435A  
**Act III 4 - segundo jogador**  
05101369 14F44368  
**Act III 4 - Medalha A**  
05101369 14F46368  
**Act III 4 - Medalha B**  
05101368 14F44358  
**Act III 4 - Medalha C**

05101368 14F46358  
**Act III 5 - Hard**  
15101369 14F443DA  
**Act III 5 - segundo jogador**  
05101369 14F443E8  
**Act III 5 - Medalha A**  
05101369 14F463E8  
**Act III 5 - Medalha B**  
05101368 14F443D8  
**Act III 5 - Medalha C**  
05101368 14F463D8  
**Act III 6 - Hard**  
15503269 1474515A  
**Act III 6 - segundo jogador**  
05503269 14745168  
**Act III 6 - Medalha A**  
05503269 14747168  
**Act III 6 - Medalha B**  
05503268 14745158  
**Act III 6 - Medalha C**  
05503268 14747158

#### STREET FIGHTER

**ALPHA 2**  
**Golpe mortal**  
d21903241f02  
d01981f20001  
d01903241f02  
d01981f00001  
d01903241f02  
d01985840001  
d01903241f02  
d01985860001  
**Primeiro jogador:**  
**Barra no Level 3**  
8019825a0090  
**Energia ilimitada**  
801981f20090  
801981f00090  
**Segundo jogador:**  
**Barra no Level 3**  
801985ee0090  
**Energia ilimitada**  
801985840090  
801985860090

## O QUE É GAMESHARK?



O GameShark é um acessório que serve para fazer trapaças nos jogos. Com ele é possível conseguir vidas infinitas, pular fases, ganhar superpoderes, atravessar paredes e outros truques impossíveis de se fazer sem este equipamento. Os códigos publicados nesta sessão devem ser digitados na interface gráfica de seu GameShark (aquela tela que aparece quando ele é ligado junto com o console). Existem vários modelos e tipos de GameShark. Por isso, as telas e comandos para inserir estes truques podem variar de um modelo a outro. Os truques que separamos servem somente para os GameSharks da InterAct e podem não funcionar em acessórios similares, como o Action Replay e o Exploder. Se você tiver algum problema para carregar algum truque, consulte as dicas ao lado.

#### Dicas obrigatórias

- Todos os "Códigos mestres" devem ser carregados junto com os demais truques. Caso contrário, as trapaças não funcionarão.
- Os truques que publicamos funcionam somente em modelos de GameShark da InterAct. Os acessórios similares não são 100% compatíveis com as trapaças.
- Recomendamos que você carregue somente uma trapaça por vez, ou o game poderá travar e apresentar uma tela preta.
- A maioria das trapaças não funciona a partir de Save Games antigos. Por isso, você terá que iniciar um novo game quando carregar um ou mais códigos do GameShark.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos, principalmente games modificados.





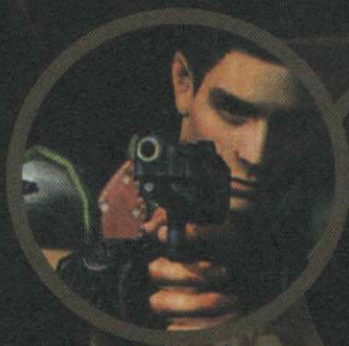
**RESIDENT  
EVIL**

**DETONADO**

**AÇÃO/TERROR**

**DUAL SHOCK**

**MEMORY CARD**



# RESIDENT EVIL

**Detonamos o primeiro Resident Evil  
com roteiro para os dois heróis e os  
mapas que você tanto precisa**



**Texto: Julio Wecchi**  
**Detonado: Marcio**  
**Fernando de Lima**

**O**s clássicos não morrem jamais, principalmente se forem da Capcom. E o jogo Resident Evil, do PS1, é a maior prova disso. Mais de sete anos após seu lançamento, o título ainda causa arrepios em muita gente. E a febre Resident Evil voltou com força total no ano passado com o lançamento do filme Resident Evil: O Hóspede Maldito, que é inspirado no jogo.

## HISTÓRIA SINISTRA

Tudo começa em julho de 1998, quando algumas pessoas apareceram mortas na floresta de Raccoon City. Acreditando que os assassinatos são obra de um psicopata, a polícia local envia um grupo de agentes, o Bravo Team, para investigar o caso. Por motivos

desconhecidos, o helicóptero que transporta o grupo cai e os sobreviventes do acidente ficam sem comunicação. Algum tempo depois, eles descobrem uma mansão e decidem entrar para pedir ajuda. Todos – exceto a agente Redfield – são atacados por estranhas criaturas e morrem em poucos segundos.

Na sequência, as autoridades mandam um segundo grupo, o Alpha Team, que conta com sete integrantes, entre os quais os heróis Jill Valentine e Chris Redfield. Quando eles encontram o helicóptero do primeiro grupo, surgem perigosas criaturas. O Alpha Team se separa e alguns agentes morrem.

Jill e Chris descobrem que a mansão era um laboratório de pesquisas da Umbrella e que algum “acidente” biológico aconteceu no local. Uma espécie de vírus criado artificialmente infectou as pessoas, transformando-as em zumbis canibais totalmente irracionais. Por isso, cabe a você controlar Jill ou Chris e descobrir quem são os responsáveis por tudo isto. Acompanhe agora o roteiro do game que traz todos os mapas e dicas que você precisa para finalizar o jogo. Ele serve também para a versão Director's Cut.



△ RE 1 é o único game da série que conta com cenas filmadas na abertura e entre as fases

### CONTROLES

■	Correr
×	Ação/Pegar ou usar itens
R1 + ×	Atirar
R1	Sacar arma
Select + Start	Option

## DICAS DO BRAVO TEAM

### MANUAL DO ALPHA TEAM

Antes de sair matando os monstros que aparecem, siga nossas dicas:

- 1 - Ande sempre com as chaves que você pegar no decorrer do game.
- 2 - Durante a aventura, fique com duas ervas combinadas em seu inventário. Isso é essencial!
- 3 - Para ganhar tempo e economizar munição, drible os zumbis.
- 4 - Para matar os inimigos mais facilmente, acerte-os na cabeça.
- 5 - Deixe pelo menos um espaço livre em seu inventário. Isso vai facilitar a sua vida quando você encontrar algum item necessário.

### ERVAS

As ervas servem para recarregar sua energia e são essenciais no game. Elas podem ser combinadas garantindo um efeito de cura ainda maior. Confira todas as combinações possíveis e use-as da melhor forma:

Erva	.....Energia	.....Cura veneno?
Verde	.....25%	.....Não
Azul	.....Não	.....Sim
Vermelha	.....Não	.....Não
Verde+Vermelha	.....100%	.....Não
Verde+Azul	.....25%	.....Sim
Verde+Verde	.....50%	.....Não
Verde+Verde+Azul	.....50%	.....Sim
Verde+Verde+Verde	.....100%	.....Não
Verde+Vermelho+Azul	.....100%	.....Sim

### SEGREDOS

#### Rocket launcher

Termine o game com Jill ou Chris em menos de três horas. O Rocket launcher aparecerá no final dos créditos. Salve o game e comece uma nova aventura com um poderoso lança-mísseis.

#### Special Key

Para conseguir a chave da sala especial, vença o jogo fazendo o final completo. Para isso, salve seus amigos na seguinte ordem usando Jill: Chris e Barry. Já quando você estiver jogando com Chris, salve primeiro Jill e depois Rebecca. Quando conseguir isso, comece um novo game, abra a sala do espelho e troque de roupa usando a chave secreta.

YOU'VE GOT  
THE SPECIAL KEY



FIND [CLOSET]





**RESIDENT  
EVIL**



**DETONADO**

# O TERROR ESTÁ SÓ COMEÇANDO



PERSONAGEM  
**JILL VALENTINE**

## MANSION 1



Siga Barry até a sala de jantar (1), veja uma animação e pegue o Emblem na lareira. Entre no corredor ao lado (2) e veja uma criatura devorando um membro da equipe S.T.A.R.S. Equipe-se com a Beretta e mate-a. Pegue dois Clips (munição) junto ao corpo, volte até Barry e vá para a sala principal. Explore o local junto com Barry. Para isso, dê a volta por baixo da escada. Barry entregará a você o Lockpick, que serve para abrir algumas portas, e irá embora. Siga até a sala do piano (3), empurre a estante e pegue a Music Notes que está na prateleira. Use este item no piano para revelar uma passagem secreta.



Entre na passagem, pegue o Gold Emblem e substitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1) e coloque o Gold Emblem no local onde você pegou o anterior. Recolha a Shield Key atrás do relógio e suba as escadas da sala principal. Entre pela porta do corredor estreito, que tem uma marca de sangue (4), pegue a Bazooka e volte para o andar inferior. Entre na sala seguinte (5), empurre a escada até a estátua para pegar o mapa do primeiro andar (1F) e tire a mesinha que está em frente à porta que tem cortinas vermelhas. Entre lá e pegue o Ink Ribbon que está no final do corredor. Este item serve para gravar o seu progresso.

Esta é Jill, um dos sete integrantes da equipe especial Alpha Team



Agora, vá para a sala dos quadros (6) e prepare-se para resolver um enigma. Não atire nos corvos que estão no topo e acione os quadros na seguinte ordem, do mais novo para o mais velho:

- 1 - A Newborn Baby
- 2 - A Infant
- 3 - A Livery Boy
- 4 - A Young Man
- 5 - Tired Middle-Aged Man
- 6 - A Bold-Looking Old Man
- 7 - Finalize no quadro no fim do corredor.

O último quadro cairá e você encontrará o Star Crest. Passe pelo corredor ao lado (7) e entre na sala à frente (8). Abra o baú e guarde os itens descartáveis. Carregue apenas a Shield Key, a Beretta e a munição. Não se esqueça de pegar o Chemical, o pó químico que está ao lado do baú. Saia do local e suba as escadas para alcançar o segundo andar. Entre pela porta ao lado, mate o zumbi (9), vá para a biblioteca (10) e pegue o Botany Book em cima da mesa. Agora, siga para a parte de cima da sala de jantar (11). Mate os inimigos e empurre a estátua para a beira do corredor, fazendo-a cair.

Siga para a porta dos fundos, desça a escada e entre no quarto ao lado (12). Pegue o Ink Ribbon e salve seu progresso. Volte para o corredor (13) e entre pela última porta. Detone os inimigos, entre na sala do final do outro corredor (14). Neste local, há uma fonte e uma planta monstruosa. Use o Chemical no motor ao lado da porta para matar o estranho animal. Pegue as ervas que estão perto dos tentáculos e a Armor Key no escudo. Volte para a sala de jantar, pegue o Blue Jewel, dentro da estátua, e siga para a outra sala (15).

Coloque o Blue Jewel na estátua de tigre, pegue o Wind Crest e entre no quarto ao lado (16). Recolha a munição em cima da cama, vá até a mesinha do outro lado da cama e pegue o Keeper's Diary. Mate o zumbi e pegue munição para a Shotgun. Siga para o quarto (17) e recolha munição para a Beretta e a Broken Shotgun no armário. Na gaveta da escrivaninha há mais munição. Volte até o quarto do baú (12) e alivie seu inventário. Deixe as chaves e as armas, exceto a Bazooka. **Suba a escada e siga para a sala das estátuas (18).**



Empurre as estátuas para cima dos ralos. Aperte o botão (Switch) no chão para abrir um compartimento que libera o item Sun Crest. Passe pelo corredor (19) e

siga para a sala (20). Entre no quarto (21) e encontre com Barry. Receba o Researcher's Will e vá embora. Ao lado da porta há uma placa transparente com insetos. Aperte o botão para esvaziar o aquário. Em seguida, empurre o aquário na direção oposta à prateleira. Feito isso, empurre a prateleira na direção oposta à porta. Pegue uma caixa de explosivos para a Bazooka atrás da prateleira e um Ink Ribbon no casaco branco que está ao lado da porta.

Entre no quarto ao lado (22), recolha o Lighter na estante iluminada e a munição da Beretta. Feito isso, pegue a erva vermelha e saia. Volte ao corredor (9) e siga para a sala (23). Use o isqueiro na lareira, pegue a erva e o mapa do segundo andar (2F). Mas antes você terá que ajudar seu amigo Richard. **Siga para o corredor (24) e veja uma animação.**

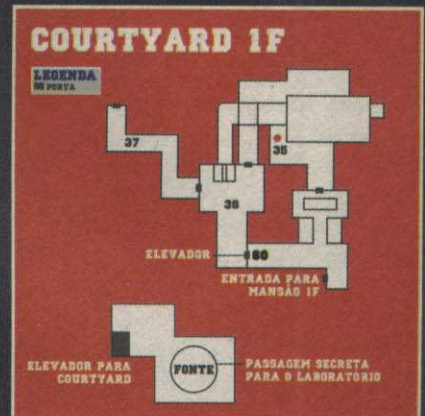


Vá para o quarto perto da escada (12) e pegue o Serum na estante. Não deixe o isqueiro ou uma das chaves e leve a erva vermelha. Volte até Richard (24) e consiga o rádio. Pegue munição no corpo dele e uma erva. Combine as duas ervas que você tem. Siga para a sala ao lado (25), use o isqueiro para acender a vela, empurre a prateleira e entre pela porta secreta. Explore o local e pegue munição para a Bazooka e a Beretta. Há um Ink Ribbon sobre a mesa. Agora, você deve recolher a última pedra (Crest) que está com a cobra gigante.

Volte, suba a escada e prepare-se para encará-la (26). A cobra não vai atacá-lo se você não passar da metade da sala. Por isso, não se assuste. Não tente matá-la agora, pois você vai vencê-la depois. Esquive-se dela, corra para o buraco de onde ela veio, pegue a Moon Crest e saia. Há munição para a Shotgun sobre uma caixa à direita da porta. Saia do local e veja que Jill começa a passar mal. Vá para o quarto onde você pegou o Serum (12), recolha outro no armário e use-o. No baú, pegue todas as Crest e a Broken Shotgun. Vá para a sala principal, entre na outra (27) e explore o local. Pegue munição para a Beretta que está na mesinha e fique atento. No pequeno corredor atrás da estante há um zumbi e uma mesa com munição para a Shotgun. Existe uma porta no fim do corredor que o leva para uma outra sala (28). Entre as cortinas, há um Ink Ribbon e, do outro lado, uma porta trancada que só pode ser aberta com a Special Key que é liberada

quando você completa o game. Siga até o final do corredor (29) e destranque a porta de metal. Neste local (30) há dois cachorros e muitas ervas. Pegue-as mais tarde. Entre na sala ao lado (31), passe pela outra porta e encontre a Shotgun na parede (32). Tire esta Shotgun da parede e ponha a Broken Shotgun no mesmo lugar. Volte e siga para o corredor ao lado (33). Coloque as Crests na placa, perto da porta, para liberar passagem. Entre na sala (34), empurre a escada na direção da prateleira da parede e suba. Pegue a Crank (manivela), passe pela outra porta e saia da mansão.

## COURTYARD



Fique com a Shotgun e tome cuidado com os cachorros. Depois disso, tente contato via rádio e pegue o mapa do jardim no beco. Pegue as ervas azuis e siga para o portão. Do outro lado, use a Crank na viga do lado esquerdo da piscina (35), fazendo com que a água seja escoada e abrindo caminho. Atravesse até o outro lado e, depois de subir a escada, corra até o elevador para não ser picado pelas cobras.

Quando Jill chegar na parte de baixo (36), a água da piscina terá formado uma cortina d'água. Mate os cachorros e siga pelo corredor ao lado (37), onde há mais ervas. Dê preferência para as azuis.

## GUARDHOUSE







**RESIDENT  
EVIL**

## DETONADO

Empurre a estátua até o buraco (38) como mostra o mapa. Se você não cobrir o buraco, um tentáculo tentará enforcá-lo toda vez que você passar por aí. Entre no quarto ao lado (39), pegue o Spray e munição para a Bazooka. Coloque-os no baú e salve seu progresso. **Entre no banheiro logo à frente (40), esvazie a banheira e pegue a chave C. Room Key.**



Saia, vá até a cama (41), abra a gaveta da mesinha e pegue munição. Recolha o Red Book sobre a cama e siga para a sala de jogos (42).

Mate as aranhas, vá até a mesa de bilhar e leia os números. Na mesinha ao lado há um Ink Ribbon e munição para a Beretta. Siga pelo corredor (43) e pegue a chave Dormitory Key em cima da mesinha (44). Siga para o quarto ao lado (45), entre no banheiro e pegue munição para a Beretta. Saia, vasculhe o quarto, recolha o mapa do dormitório e o Plant 42 Report sobre a cama. Abra a gaveta da mesinha para pegar mais munição para a Shotgun. Agora empurre o armário da esquerda para a parede do fundo e o da direita para a parede da direita. Desça a escada para chegar ao outro lado (Guardhouse B1).



No corredor, empurre as caixas dentro d'água para formar uma ponte. Depois de atravessar o local, entre na água e siga para a sala (46). Acione a alavanca abaixo da luz vermelha piscando para esvaziar o local e depois acione o botão ao lado da porta.

Vá até a sala (47), pegue munição e a outra Dormitory Key. Volte e entre em outra sala (48). Olhe a raiz da planta e grave muito bem este local. Volte para o andar de cima, vá até o quarto (49), entre no banheiro (50) e pegue munição para a Bazooka. Recolha um Ink Ribbon na gaveta, vá até a estante de livros e pegue o White Book. No lugar deste livro, coloque o Red Book e confira a passagem secreta. Não entre lá agora. Saia da sala e siga para outro aposento (51).

Para abrir a porta, você precisa usar o código: 345. Dentro da sala, pegue três garrafinhas para fazer a fórmula V-jolt:

- 1 - Encha uma garrafa com água da pia e outra com o umb.No2 que está na prateleira. Combine-as para obter o np-003.
- 2 - Agora, encha uma garrafa com umb.No4 e combine-a com o np-003. Você terá o umb.No7.
- 3 - Encha mais uma garrafa com umb.No4 e outra com umb.No2. Combine-as para obter o yellow-6.
- 4 - Combine o yellow-6 com o umb.No7, para obter o umb.No13.
- 5 - Para finalizar, faça outra solução de np-003 e combine-a com o umb.No13. Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt. Volte até a sala onde você viu a raiz da planta (48) e use a V-jolt para murchá-la.

Volte até a sala do baú (39) e pegue suas melhores armas e plantas combinadas. Salve seu progresso, siga para a sala da passagem secreta que você abriu (49) e entre. Para detonar a planta gigante, aponte a arma para cima e atire. Não fique muito tempo parado no mesmo lugar, pois cai ácido do teto. Depois de alguns tiros, a planta morre. Pegue a chave Helmet Key na lareira e volte para a mansão. Após a animação, vá para a sala onde está o baú (39) e pegue uma planta combinada ou um spray. Salve o seu progresso.

## MANSION

Ao chegar na mansão, tome cuidado com os monstros Hunters. Passe pela porta ao lado (52), acenda a luz em cima da mesa

e pegue munição para a Magnum. Pegue o livro (Doom Book 1) e abra o inventário. Feito isso, selecione o livro e use a opção Check. Vire o livro de lado e aperte o botão para abri-lo. Pegue a Eagle Medal, um item secreto.

Entre pela porta, mate o Hunter e leia o bilhete de Barry. Vá para a outra sala (8), pegue os itens e alivie seu inventário no baú. Leve a Shotgun, a Beretta e munições para ambas. Não se esqueça de levar a chave Helmet Key e plantas combinadas. Saia da sala, suba a escada e siga para sala da lareira (23). Entre pela porta ao lado (53) e prepare-se para detonar a Cobra gigante. Mexa no piano para encerrar o monstro. **Logo de cara, deixe a cobra fazer o buraco no chão e acerte-a sem dó.**



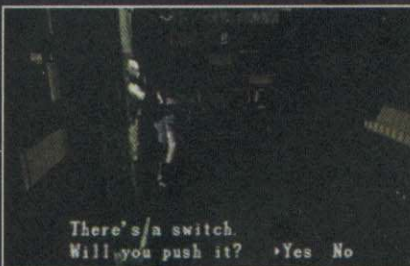
Dê uns dez tiros de Shotgun nela e acabe com a aberração. Examine o buraco que ela fez e veja outra animação. Examine o local e aperte o interruptor no túmulo (não desça a escada). Volte para o buraco e espere Barry jogar uma nova corda. Suba e receba o Pass Number.

Desça pela corda e depois pela escada. Mate os inimigos, pegue a munição, siga até o final do corredor e entre pela porta. Mais adiante, mate os zumbis e recolha as ervas. Siga para a porta no final do corredor à direita. Do lado esquerdo há uma porta. Não entre por ela agora, apenas grave o local. Suba pelo elevador, mate o zumbi e entre na sala (54). Pegue a Battery e a munição, passe no corredor ao lado (55) e recolha algumas ervas. Siga para a biblioteca (56), pegue a munição para a Magnum e avance pela esquerda. Pegue o livro na cadeira, empurre a estante e encontre uma porta.

Entre na sala (57), pegue a munição para a Beretta e o Ink Ribbon. Olhe pela janela e veja o Heliporto. Volte e entre na sala ao lado (58). Acione o botão que está

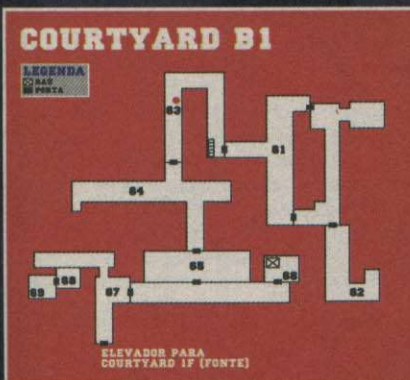


no peito da estátua e empurre a moldura de cavaleiro até o local iluminado.



Uma passagem se abrirá. Pegue o MO Disk em cima da mesinha. Volte para o elevador, desça e entre pela porta da cozinha. Mate o zumbi e suba por onde ele veio. Jill vai sair no corredor (2), perto da sala de jantar (1). Siga para o quarto (12), salve o game, pegue as ervas combinadas e esvazie seu inventário. Leve a Bazooka com munição, a Helmet Key e a Battery. Suba a escada, destranque a porta e saia no corredor (55). Entre na sala ao lado (59), pegue a munição para a Shotgun e Magnum e o Orders sobre a mesa. Apague a luz, empurre a escada para baixo da cabeça do Alce para poder pegar a Red Jewel. Volte, desça a escada e siga para onde você usou o Blue Jewel no olho do tigre (15). Use a Red Jewel lá para poder pegar a Colt Python (Magnum). Esta arma é ideal para matar os Hunters. Pegue a Crank e a Battery no baú e saia pelo corredor (29). Chegando na sala (34), passe imediatamente pela outra porta.

## COURTYARD



Atravesse a piscina e desça pelo elevador. Neste local (36), vá a outro elevador (60) e coloque a Battery no encaixe ao lado. Suba, vá até a piscina e use a Crank para baixar a tampa e barrar a água. Volte para o elevador e desça. No local em que havia uma pequena cachoeira, agora existe uma escada, desça por ela. Na parte de baixo, entre pela porta ao lado da escada e encontre Barry (61). Ele perguntará se você quer que ele o acompanhe. Responda Yes. Vá para a área (62), encontre Enrico e confira as animações. Vá até o corpo dele, pegue a munição e a outra Crank. Retorne para a

escada e use a manivela no buraco da parede (63) para prosseguir (64).

Depois da porta, vá para perto da bola de pedra e volte correndo. A pedra vai passar direto por você e abrir caminho. Siga pela passagem secreta, passe pela porta dupla de metal (65) e esteja com a Bazooka ou a Magnum. Saia da sala e entre novamente. Assim, as pequenas aranhas que saíram do casco da aranha maior sumirão. Pegue a faca no canto da sala, em cima de um barril, e o Ink Ribbon. Equipe-se com a faca e corte as teias que estão na porta. Siga para a sala do lado esquerdo (66). Deixe os itens descartáveis no baú. Leve com você a Eagle Medal, a Crank e uma arma. Saia e vá para o outro lado (67). Use a Crank duas vezes no buraco para revelar uma nova passagem (68). Aproxime-se da pedra e corra em direção ao buraco para não ser esmagado. Vá para o local que estava a pedra e pegue o MO Disk, na parede. **Entre na sala ao lado (69). Deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede.**

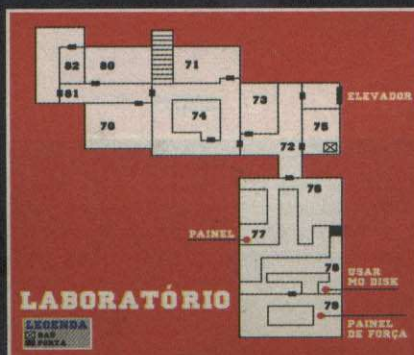
Feito isso, use a Crank novamente para a parede voltar ao normal. Empurre a estátua para cima do piso mais claro.



Pegue o Doom Book 2, no buraco da parede, e examine este livro. Deixe-o de lado e aperte o botão para abri-lo. Obtenha a Wolf Medal. Saia e siga para o elevador ao lado. Use as medalhas Wolf e Eagle na fonte para revelar um elevador secreto.

## LABORATORY

Descendo do elevador, leve com você todos os MO Disks. No final do corredor, à esquerda, pegue o último MO Disk. Desça a escada, vá até a sala (70), acione o interruptor da porta para acender a luz e corra até o quadro na parede. Anote os símbolos, empurre a estante e acione o



outro interruptor. Volte ao quadro e anote as palavras. Agora, pegue a Researcher's Letter (carta) em cima da mesa, traduza-a e confira a palavra que surge: Mole. Siga para a sala do computador (71), pegue os Slides no chão e acione o computador. Escreva JOHN como login e acione a tecla grande, no canto inferior direito. Em seguida, entre com o password: ADA. Feito isso, aperte a mesma tecla. Surgirão as opções B2 e B3 no terminal. Escolha B2 e digite o password MOLE.

Clique em Cancel e depois em Yes. Agora, suba as escadas e entre na sala em que você pegou o Mo Disk. Acione o interruptor e pegue a chave Lab. Key, atrás da coluna. Use o projetor e veja fotos da equipe Umbrella. Volte ao corredor (72) e entre na sala (73). Empurre cada uma das caixas para um lado e leve a escada até a parede. Deixe-a em baixo do duto de ventilação. Suba, entre no duto e avance até outra sala (74). Pegue munição no armário, use o MO Disk na máquina e saia. Vá para outra sala (75), pegue ervas, o MO Disk, munições e carregue apenas o necessário. Retorne e vá para a sala (76). Acione o painel (77), entre pela porta ao lado, use o MO Disk na máquina (78) e entre pela outra porta. Acione o painel (79) e ligue o elevador. Siga para o elevador, ao lado da outra sala (75) e acione-o. Depois disso, equipe-se com suas melhores armas e prepare-se para enfrentar o chefe. Mantenha uma distância segura e atire no Tyrant até ele cair. Para derrubá-lo, bastam seis tiros de Magnum. Feito isso, converse com Barry e vá embora. Ao sair, o alarme será acionado. Siga para a outra sala (80); use o último MO Disk, corra para porta mais ao fundo (81) e acione o painel para destrancar a porta. Você está em outra sala (82) e Chris está preso. Salve-o, volte e suba as escadas passando pelo baú. Encontre Chris, suba as escadas e aproxime-se dos outros agentes, em frente a um portão duplo. Avance, pegue a Battery no chão e encaixe-a ao lado do elevador. Um contador aparecerá. Suba no elevador e, ao sair, pegue um sinalizador na caixa ao lado. Siga até o Heliporto e use o Flare.

## CHEFÃO FINAL

Escapar de Tyrant é muito fácil. Toda vez que ele investir contra você, passe pelo lado direito da criatura. Fique atento e desvie por um bom tempo. Quando o piloto do Helicóptero jogar a Rocket Launcher, pegue-a e acerte o inimigo com um só tiro. Pronto! Agora, confira o final merecido.

## FINAIS ALTERNATIVOS

Confira o que você deve fazer para ver os finais secretos:

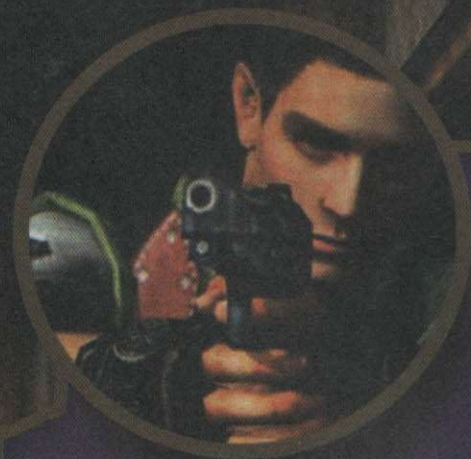
- Final 1 - Salve Barry e Chris
- Final 2 - Salve apenas Barry
- Final 3 - Salve apenas Chris
- Final 4 - Não salve ninguém





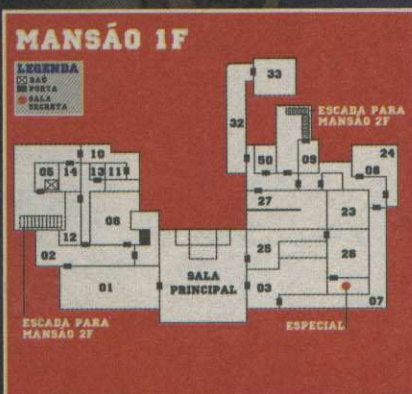
**RESIDENT  
EVIL**

**DETONADO**



## PERSONAGEM CHRIS REDFIELD

### MANSION 1



Chris está na sala de jantar (1). Pegue o Emblema na lareira e entre pela porta ao lado. No corredor (2), não tente matar o zumbi. Volte para a sala principal, pegue a Beretta que está no chão, perto da escada. Recolha o mapa do primeiro andar (Mansion 1F) na outra sala (3).

Volte e suba as escadas da sala

principal. Você está no segundo andar da mansão (Mansion 2F). Entre na sala mais próxima (4), derrube a estátua e passe pela porta mais adiante. Desça a escada, entre no quarto que fica perto da escada (5) e encontre Rebecca. Guarde seus itens no baú e leve com você somente armas e munições. Pegue a Sword Key sobre a cama e tente sair do quarto. Rebecca se oferecerá para ajudá-lo durante o jogo. Escolha a opção Yes e em seguida saia do quarto. Volte para o corredor (2) pegue munição no corpo caído e entre na sala do piano (6). Empurre o armário e pegue a Notes Music, na estante. Agora, use este item no piano e confira a aparição de Rebecca. Saia da sala e deixe-a praticando a música da partitura. Retorne para a sala de jantar (1), pegue o Blue Jewel na estátua que você derrubou e siga para outra sala (3). Abra a porta ao lado e passe pelo corredor (7). Tome cuidado com os cachorros e entre no banheiro (8). Esvazie a banheiro e pegue a chave Small Key. Entre na sala (9), pegue o Chemical no chão e leve-o com você. Passe pelo corredor (10) e entre na sala da planta gigante (11). Leve o Blue Jewel e use o Chemical na máquina ao lado da porta.



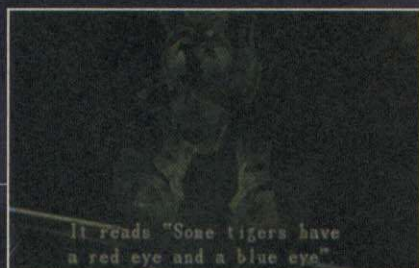
Feito isso, pegue a chave Armor Key no escudo. Saia e entre no quarto (12). Pegue o Keeper's Diary e as munições das armas. Entre na próxima sala (13) e use o Blue Jewel no olho do tigre para pegar a Wind Crest. Siga para outra sala

*Chris é bem mais forte e resistente que Jill, porém encara inimigos mais poderosos*



(14), recolha a Broken Shotgun e munição na estante e na gaveta (ela pode ser aberta com a Small Key).

Volte até o baú, diminua seu inventário e leve com você a Armor Key e o Emblem. Retorne para a sala do piano (6), pois Rebecca já aprendeu a melodia. Uma passagem se abrirá. Entre, pegue o Gold Emblem e substitua-o pelo Emblem. Volte até a sala de jantar (1), coloque o Gold Emblem perto da lareira e encontre a chave Shield Key no relógio da sala. Suba as escadas do salão principal, siga para o corredor (15), pegue a Small Key e volte. Passe pelo corredor (16) e entre na sala (17). Empurre as estátuas que estão sobre cada ralo e aperte o botão que fica no meio da sala. Encontre a Sun Crest. Entre na sala (18), pegue o Botany Book e destranque a porta. Vá para a outra sala (19), entre no quarto (20) e pegue o Lighter (isqueiro). Recolha uma erva e a munição de Shotgun que estão perto da cama. Entre na sala mais adiante (21) e observe, ao lado da porta, uma placa transparente cheia de insetos. Acione o botão para esvaziar o aquário e empurre-o para o lado da mesa. Feito isso, empurre a estante para o lugar onde estava o aquário. Encontre munição para a Shotgun e o Researcher's Will. Saia e vá para outra sala (22). Use o Lighter na lareira, pegue o mapa, volte e desça a escada.



Entre na sala seguinte (9), guarde seus itens no baú e leve apenas a Broken Shotgun, a chave, armas e munições. Vá para a próxima sala (23), pegue a Shotgun na parede e coloque a Broken Shotgun no lugar da anterior. Siga para o corredor (24), pegue algumas ervas e corra para a sala (25). Pegue a munição para a Beretta. Há outra gaveta que pode ser aberta com a Small Key. Encontre munição para a Shotgun e entre na próxima sala (26). Recolha duas ervas e um Ink Ribbon. Corra até a sala dos quadros (27) e acione os seguintes quadros seguindo a ordem:

- 1 - A Newborn Baby
- 2 - A Infant
- 3 - A Livery Boy
- 4 - A Young Man
- 5 - Tired Middle-Aged Man
- 6 - A Bold-Looking Old Man
- 7 - E o quadro no final do corredor.

Pegue a Star Crest, saia e vá para o andar superior. Você vai encontrar Richard morto no corredor (28). Pegue munição no corpo dele e vá para o outro corredor (29). Entre na outra sala (30),

acenda as velas para iluminar o ambiente, empurre o armário e pegue a munição. Antes de seguir para a sala (31), salve seu progresso. Você encontrará uma cobra gigante. Não é necessário matá-la agora. Basta esquivar-se dela e pegar a Moon Crest que está no buraco de onde ela veio. Saia do local e lembre-se de pegar a munição para a Shotgun perto da porta. Ao descer as escadas, Rebecca aparecerá e Chris desmaiará por causa do veneno. Agora você passará a controlar Rebecca. Siga direto para a próxima sala (5), pegue o Serum na estante e leve-o para para Chris. Seja rápido e permaneça vivo. Pronto, agora, você volta a controlar Chris. Vá para a outra sala (9), pegue todas as Crests e vá para o corredor (32). Ponha as Crests na placa, perto da porta, para destrancá-la. Entre na sala (33) e empurre a escada na direção da prateleira da parede. Suba e pegue a Crank. Agora, passe pela outra porta.

## COURTYARD



Entre no corredor à esquerda e pegue o mapa na parede. Vá para o portão do outro lado e use o Crank na viga à esquerda da piscina (34). Atravesse o corredor e desça pelo elevador. Quando chegar na parte de baixo (35), a água terá formado uma cortina. Mate os cachorros, siga pelo corredor (36) e entre no Guardhouse.

## GUARDHOUSE



Empurre a estátua e tampe o buraco de onde sai o tentáculo. Entre no quarto (37), esvazie seu inventário e vá para a outra sala (38). Pegue munição para Beretta e o Ink Ribbon, à direita. Entre no quarto (39) e pegue o livro Red Book em cima da cama. Ao lado do guarda-roupa, há uma mesa com um copo. Examine-o duas vezes e pegue uma Small Key. Use-a na mesinha do lado da cama para pegar munição para a Shotgun. No banheiro (40), esvazie a banheira, pegue a chave C. Room Key, saia e passe pelo corredor (41). Entre no outro corredor (42) e pegue a chave Dormitory Key que está sob a colmeia.

Entre no quarto (43), recolha a Plant 42 Report em cima da cama e o mapa na parede. Mova as duas estantes à direita e desça a escada que estava escondida.



Empurre as caixas na água para formar uma ponte. Passe por ela, vá até a próxima sala (44), baixe o nível da água e entre na outra sala (45). Pegue outra Dormitory Key e munições. Volte até o corredor (42), entre no quarto (46), pegue as páginas do livro V-jolt na estante e coloque o Red Book no lugar deste último. Feito isso, aparecerá uma porta secreta (não entre lá agora). Vá ao banheiro, pegue munição e saia. Retorne ao quarto (37), salve seu progresso e pegue armas e ervas. Volte até o outro quarto (46) e entre pela porta. **Agora, confira uma animação que mostra a planta gigante querendo esmagar Chris (47).**



Novamente controlando Rebecca, vá até a porta da outra sala (48) e digite no painel: 125. Entre na sala que se abriu e faça a fórmula V-jolt. Para isso, pegue as garrafas e faça as seguintes combinações: 1 - Encha uma garrafa com água da pia e outra com o umb.No2 que está na prateleira. Combine-as para obter o np-003.





**RESIDENT  
EVIL**

# DETONADO

2 - Agora, encha uma garrafa com umb.No4 e combine-a com o np-003. Você terá o umb.No7.

3 - Encha mais uma garrafa com umb.No4 e outra com umb.No2. Combine-as para obter o yellow-6.

4 - Combine o yellow-6 com o umb.No7, para obter o umb.No13.

5 - Para finalizar, faça outra solução de np-003 e combine-a com o umb.No13. Pronto, você conseguiu a fórmula V-jolt.

Volte, desça a escada novamente e entre na sala (49) que fica próxima do local onde você baixou a água. Use a fórmula na raiz da planta para salvar Chris. Agora, no controle de Chris, volte até o quarto do baú e pegue suas melhores armas e plantas combinadas. Retorne para a sala anterior (47), detone a planta e pegue a Helmet Key na lareira. Volte para a mansão. No caminho, Chris ganhará um rádio (se você escutar um som diferente acione-o).

## MANSÃO

Entre no escritório (50), acenda a luz e pegue o livro Doom Book 1 e a munição da Magnum. Entre em seu inventário, examine o livro e abra-o para conferir o Eagle Medal. Na sala (9) existem alguns itens que o Wesker deixou. Salve seu progresso e leve com você armas e ervas. Agora, prepare-se para detonar a cobra gigante. Suba a escada, siga para a sala (51) e mexa no piano. Para detonar o réptil gigante, acerte-o com tiros de shotgun e corra para não ser atingido. Se precisar, use plantas combinadas para não ser engolido vivo. Após o combate, desça no buraco e mexa na cova para abrir uma passagem secreta. Desça a escada e pegue munição à direita. Entre pela porta e siga até a cozinha. Pegue a Small Key em cima do fogão, suba pelo elevador à direita

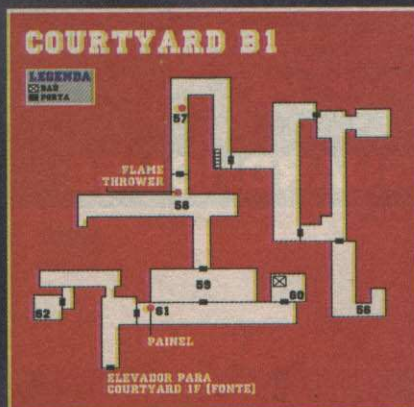


e entre na sala (52). Recolha a Battery e munições. Saia e vá para a outra sala (53). Pegue a munição da Magnum na gaveta, perto da porta. Entre na biblioteca (54) e acione o botão na estátua (ele está na parede). **Empurre a moldura até a luz que você acendeu, entre na passagem e pegue o MO Disk que está sobre a mesa.**

Volte, desça pelo elevador e entre pela porta que fica perto da cozinha. Suba a escada, entre na outra sala (55), pegue a munição e apague a luz. Empurre a escada até a cabeça do alce e recolha o Red Jewel. Use-o na sala (13) colocando-o no olho do tigre. Assim, você vai conseguir a melhor arma do jogo: a Magnum. Procure um baú mais próximo, guarde alguns itens e leve com você a Crank e a Battery. Saia da mansão e volte para o Courtyard.

## COURTYARD

Atravesse a piscina novamente e, chegando na outra área (35), use a Battery no buraco perto do elevador. Suba por ele, volte até a piscina e faça com que a corrente de água pare. Para conseguir isso, use a manivela. Retorne ao elevador, desça na outra área (35) e observe que a água parou de cair. Desça pela escada secreta para acessar a área subterrânea de Courtyard.



Por enquanto, não pegue o Flame Thrower que está na parede. Caso contrário, todas as portas serão trancadas. Siga para a outra área (56) e veja Henrico morrendo. Pegue munição no corpo dele. Na volta, você verá uma manivela no chão.

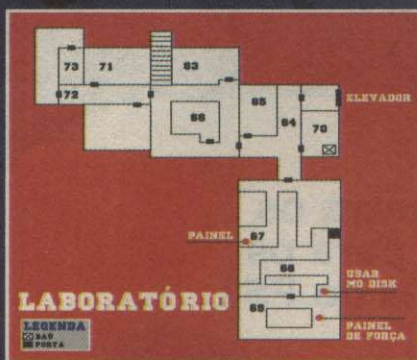
Pegue-a e vá direto para a área 57. Use a manivela e confira os resultados. No outro corredor (58), vá até a bola de pedra e volte correndo (vire à direita para não ser esmagado). **No mesmo local onde estava a pedra, pegue munição para a Magnum e a Flame Thrower perto da porta.**



Entre pelo buraco e mate a aranha gigante (59). Recolha a faca em cima do barril e utilize-a para cortar a teia da aranha na porta. Siga para a próxima sala (60) e salve o seu progresso. Leve com você a Eagle Medal, a Flame Thrower e a nova Crank. Use a Flame Thrower no corredor (61), entre pela porta e use a Crank no buraco perto da máquina de escrever. Use-a duas vezes para encontrar uma passagem secreta (62). Vá até a pedra e volte correndo para a passagem secreta. Vá para o local onde estava a pedra e pegue o MO Disk. Entre na sala 62 e faça o seguinte: deixe a estátua perto da porta e use a Crank no buraco para mover a estátua para o lado oposto da parede. Use a Crank mais uma vez para a parede voltar ao normal. Agora, empurre a estátua para cima do piso mais claro da sala e pegue o livro Doom Book 2 dentro do buraco que se abriu. Examine o livro e consiga a Wolf Medal. Siga para o elevador e suba. Vá até a fonte e encaixe os medalhões. **Desça pelo elevador, para chegar ao laboratório secreto da Umbrella.**







## LABORATORY

Desça a escada para encontrar um baú. Leve os MO Disks e saia pela porta que fica no final do corredor. Pegue o último MO Disk à esquerda, desça pela escada e vá para a sala 63. Recolha os Slides no chão e mexa no computador.



Digite o login JOHN e aperte a última tecla do canto inferior direito. Depois disso, digite ADA e aperte a mesma tecla. Acesse o andar B2 e digite MOLE. Selecione B3 para destrancar as portas. Desligue o computador e saia da sala. Suba as escadas e entre pela porta dupla. Acione o botão do lado esquerdo da sala, perto do pilar. O pilar do lado direito sairá do lugar. Recolha a P. Room Key e coloque os Slides no projetor. Veja algumas fotos. Passe pelo corredor (64) e entre na sala (65). Coloque as duas caixas em cima dos ralos e a escada embaixo do duto de ventilação. Suba a escada e entre. Você sairá na sala 66. Pegue munição para a Magnum e use o MO Disk na máquina que está sobre a mesa. Passe pelo corredor (64) e entre correndo na área 67. Acione o painel e vá ao corredor 68. Use o MO Disk na máquina e siga para a área 69. Ligue a força do elevador e vá para a sala 70. Salve seu progresso e leve a Magnum e ervas combinadas. Dirija-se ao elevador e ligue-o. Veja a animação e prepare-se para enfrentar Tyrant pela primeira vez. Corra para longe dele e dê apenas seis tiros para derrubá-lo.

Em seguida, acione a máquina que fica perto do corpo de Wesker e volte ao elevador. Siga até a sala 71 e use o último MO Disk. Saia e acione o painel que fica no fundo do corredor (72). Vá até a sala 73 para salvar Jill e volte. Suba as escadas e siga para a sala do primeiro baú. Encontre Jill, suba a escada, entre no portão duplo e

pegue a battery no chão. Coloque a Battery no buraco do elevador e entre. Ao sair, pegue o Flare que está ao lado da caixa. Use-o no meio do Heliporto e prepare-se para o confronto final.

## CHEFÃO FINAL

No início, não adianta atirar no monstro. Apenas se esconde do grandalhão e mantenha-se vivo. Quando o piloto do helicóptero jogar a Rocket Launcher, seja rápido e pegue-a. Agora, dê um tiro certo no inimigo para acabar de uma vez com a raça do monstro.

## FINAIS ALTERNATIVOS

Acompanhe o que você deve fazer para conferir os finais secretos:

**Final 1** - Salve Rebecca e Jill

**Final 2** - Salve apenas Rebecca

**Final 3** - Salve apenas Jill

**Final 4** - Não salve ninguém

## RE THE DIRECTOR'S CUT

Existe uma versão especial do primeiro Resident Evil, do PS1. Ela tem o título Resident Evil Director's Cut e é praticamente igual ao jogo que você confere neste detonado. Porém, ela apresenta alguns itens localizados em lugares diferentes. Veja quais são estes itens e onde eles estão nas fases. Para facilitar, a lista está separada por heróis e os números indicados são os que foram usados nos mapas da versão normal do game.

### PERSONAGEM JILL

1 - O escudo não está mais na lareira. O Blue Jewel fica no relógio

4 - Bazooka e Armor Key

6 - Wind Crest

8 - Broken Shotgun

11 - Na estátua há um Star Crest

14 - Sun Crest

15 - Shield Key e munições para Magnum

17 - Magnum e munição para a Shotgun

18 - Emblem

21 - Metade da Moon Crest

25 - Munições para Beretta e Shotgun

26 - Metade da Moon Crest

30 - Chemical

42 - Red Book

44 - Dormitory Key

45 - Munição, Shotgun e mapa. A Dormitory Key está no banheiro.

47 - Helmet Key

54 - Munição para a Beretta

57 - Battery

58 - Doom Book 1

59 - Red Jewel, munições para a Magnum e a Shotgun

61 - Crank com Henrico

67 - Doom Book 2 atrás da pedra

69 - Lab. Key

71 - O segundo MO Disk. O último está na sala do pilar, perto do projetor

75 - Munição para Magnum

79 - Battery

### PERSONAGEM CHRIS

1 - Não há o Emblem e o Blue Jewel está atrás do relógio

4 - Star Crest na estátua

5 - Não há mais o Ink Ribbon

9 - Broken Shotgun

13 - Shield Key e munição para a Magnum

14 - Colt Python, munições para a Beretta e a Shotgun

15 - Armor Key

17 - Emblem

21 - Metade da Moon Crest

24 - Chemical e ervas verdes

27 - Wind Crest

30 - Sword Key e munição para a Beretta

31 - Metade da Moon Crest

38 - Red Book

39 - Não pega o Red Book

40 - Nada

43 - Chave 003 Key

45 - Helmet Key

47 - C. Room Key

50 - MO Disk

52 - Munição para a Beretta

54 - Doom Book 1

56 - Pegue a Crank com Henrico

62 - Lab. Key e Doom Book 2, no corredor onde estava a pedra. No lugar do último MO Disk, pegue os Slides

63 - MO Disk

70 - Munição para a Magnum

72 - Battery

### Magnum com tiros ilimitados

Termine o game em menos de três horas. Salve tudo e divirta-se com esta arma ilimitada em um novo jogo.



**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Capcom Produtor: Capcom Na Internet: [www.capcom.com](http://www.capcom.com) Ponto Forte: É um jogo clássico que garante muitas horas de sustos e suspense Ponto Fraco: Poucas animações e ausência da mira automática Gráfico: 7,0 Som: 9,0 Controles: 7,0 Desafio: 8,0 Diversão: 10,0 Jogadores: 8 **NOTA GERAL: 8,2**

PS1



# TOP DICAS

Só aqui você encontra os melhores truques para os jogos mais quentes do PS1

## STREET FIGHTER ALPHA 3

### Modos Dramatic Battle e Final Battle

Vença no modo Arcade em qualquer nível de dificuldade. Lutadores Evil Ryu e Guile. Para jogar com esses lutadores secretos, vença sem Continues o modo Dramatic Battle.

### Modo Bônus

Para habilitar esse modo, vença o Dramatic Battle sem Continues com Ryu e Ken ou Juní e Jill.



## SYPHON FILTER

Versão americana

Todas as armas com munição infinita

Pause o jogo, selecione Weapons e segure os botões ◀, L2, R2, ●, ■, ✕. Seleção de fases: Pause o jogo, selecione Select Mission e pressione ◀ + R1 + L1 + Select + ■ + ✕.



### Versão européia

Todas as armas com munição infinita

Pause o game, selecione Weapons e segure Select + L1 + L2 + R2 + ● + ✕. Seleção de fases: Pause o jogo e selecione a opção Select Mission. Feito isso, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● + ✕.

## LEMMINGS 3D

Selecionar fase

Use a senha LAMPWICK, selecione End e aperte ✕. Depois escolha um nível de dificuldade e selecione Play.



### MDK

Seleção de fase

Segure L1 + L2 + R1 + R2 no menu principal e aperte rapidamente ▲, ↑, ▲, ●, →. Feito isso, solte os quatro botões superiores para acessar um menu secreto.



MDK

### Truques especiais

Pause o game e aperte L1, ↑, ■ para voltar ao jogo. Pause novamente e pressione uma das seguintes seqüências:

#### Invencibilidade

●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ◀, L1 e ■.

#### Ataque aéreo

↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.

#### Modo Strange

◀, ●, ✕.

#### Granada Sniper

↑, ■, L1, ◀, ●, ▲.

### R-TYPES

Selecionar fase

Selecione a opção R-Type ou R-Type 2 na tela de abertura e aperte L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Comece o jogo e aperte Start.

#### Todas as armas

Aperte Start para pausar o jogo, segure L2 e aperte →, ↑, ◀, ↓, ◀, ↑, →. Depois pressione ▲, ■, ✕, ●, R1.

## TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT

Comandos secretos

Para entrar com estes truques, insira rapidamente os seguintes comandos durante o jogo:

#### Todas as armas e itens

L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Lara gritará.

#### Seleção de fase

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2. Lara vai dizer "Nope".

#### Fases secretas e todas as chaves

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2. Lara dirá "Ahhhh". Carregue a energia



Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2. A Lara dirá "Ahhh".

#### Chave para a Race Track

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2. Lara vai dizer "Nope".

### TWISTED METAL 3

Senhas

Munição ilimitada: ▲, ●, ↑, →, ↓.

Modo Deus: L1, ■, ✕, R1, Start.

Força extra: ▲, ●, ↓, ◀, ↑.

Bomba Ricochet gigante:

◀, →, ◀, →, ↑.

Mísseis mais fortes:

▲, ◀, ↓, →, ↑.

99 mísseis congelantes:

▲, ↑, ●, →, Start.

Sem Pick-ups:

Select, Select, R2, L2, Start.

Sem Pick-ups de energia:

Select, L1, Select, Start, ●.

Sem energia completa:

L1, Start, Start, Start, R1.

CPU ignora power-ups:

↓, L1, ↓, Start, ▲.





# PLAY GAMES



NINTENDO 64



**Assistência Técnica Especializada**  
**Destravamento de PS2 na hora USA-JAP-EURO,**  
**Destravamento e desbloqueio de XBOX,**  
**transcodificação e consertos em geral,**  
**orçamentos feitos na hora**  
**Tudo com nota fiscal e garantia**

**Preço especial para atacadista**

**Enviamos SEDEX  
para todo o Brasil**



**R. Santa Ifigênia, 355 - loja 06**

**Fone: 3337-6570**

**playgamesjc@ig.com.br**







A aventura se passa em lugares exóticos como África, Egito e Colômbia



## REVIEW

AVENTURA

DUAL SHOCK

MEMORY CARD

# WILD THORNBERRYS ANIMAL ADVENTURES

## Viaje pelo mundo e divirta-se com as gincanas da família Thornberrys

Chegou um título bastante divertido para o PS1. The Wild Thornberrys: Animal Adventures traz a família Thornberrys – a mesma da série animada exibida na TV – que passa a vida viajando por lugares mais exóticos do mundo para documentar tudo. No game, você controla Eliza, a personagem principal e caçula da família, e Donnie, um selvagem comedor de besouros descoberto nas selvas de Bornéu.

O título é direcionado para o público infantil, porém seus diversos enigmas também divertem os mais velhos. Em aventuras pela África, Egito, Colômbia e muitos outros lugares, o jogador enfrenta provas nas quais deve escalar árvores, pular sobre os jacarés, descobrir passagens secretas em pirâmides, atravessar rios perigosos e até mesmo jogar uma espécie de golfe selvagem. Vencendo cada um dos desafios, seu herói ganha cartões postais. Acompanhe agora algumas dicas.

### DICAS PARA ELIZA

#### Passagens secretas

Para vencer os desafios do Egito, é necessário encontrar passagens secretas. Ande no cenário para achar pisos falsos que abrem portas.

#### Escalando cavernas

Para escalar as cavernas da Austrália, use os seguinte comandos:

Subir: ↑ + ■  
Descer: ↓ + ✕  
Esquerda: → + ●  
Direita: ← + ▲



Eliza é bastante esperta e passa boa parte do jogo explorando novos lugares

### CONTROLES

✕ ..... Ação  
Start ..... Pausar/Menu

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Know Wonder Produtor: Mattel Interactive Na Internet: [www.knowwonder.com](http://www.knowwonder.com)  
Ponto Forte: Provas divertidas e diferenciadas Ponto Fraco: Gráficos simples demais  
Gráfico: 5,0 Som: 6,0 Controles: 7,0 Desafio: 7,5 Diversão: 7,5 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 6,6**

### REVIEW

Ação

Dual Shock

1 Jogador

Memory Card

## DECEPTION 3 DARK DELUSION

Terceiro título da trilogia Tecmo's Deception, Dark Delusion, do PS1, é capaz de testar os limites da criatividade e crueldade do jogador. Ambientado em castelos e catacumbas sombrias, o game apresenta visão em terceira pessoa e permite que o jogador, no comando de uma garota sensual, monte armadilhas para surpreender os invasores.

São dezenas de armadilhas diferentes para você usar, sendo que algumas são secretas. Entre as mais cruéis estão pedras esmagadoras que caem do teto, espetos pontudos que surgem do chão, explosivos e até cascas de banana.



Entre as armadilhas disponíveis estão explosivos e cascas de bananas



Seu objetivo é atrair invasores para suas armadilhas e capturá-los

### CONTROLES

■ ..... Armadilha de parede  
✕ ..... Armadilha de teto  
▲ ..... Armadilha de chão  
● ..... Menu de armadilhas  
Start ..... Pausar

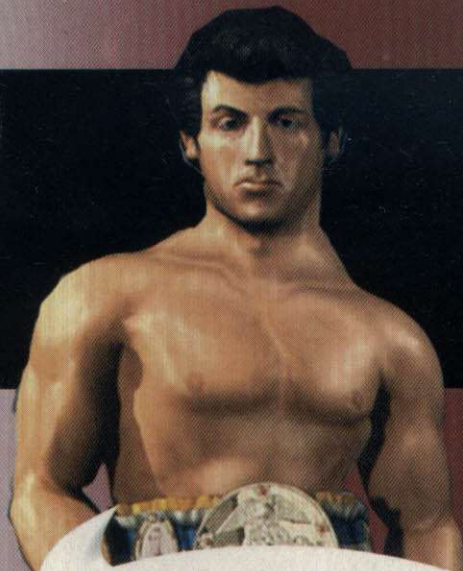
### FINAL SECRETO

Quando Cecilia conversar com você e fizer uma pergunta, responda No para recusar. Termine o game e acompanhe o final número 3.

**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Tecmo Produtor: Tecmo Internet: [www.tecmo.com](http://www.tecmo.com)  
Ponto Forte: Armadilhas insanas e vários segredos diferentes Ponto Fraco: Jogabilidade complexa Gráfico: 7,5 Som: 8,5 Controles: 6,0 Desafio: 9,0 Diversão: 8,5 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 7,9**

PS1





# Playtime Games

VENDA E TROCA  
DE VIDEOGAMES

Assistência Técnica

Peças e ModChips

Destravamento de PS2 na hora

Transcodificação e consertos em geral

Sedex para todo o Brasil

Preço especial  
para oficina



Magic 3



Acesse:  
[www.playtimegames.com](http://www.playtimegames.com)

Rua Santa Ifigênia, 213 - 1º andar - sala 11  
Fones: 3362-1327 / 3338-0013







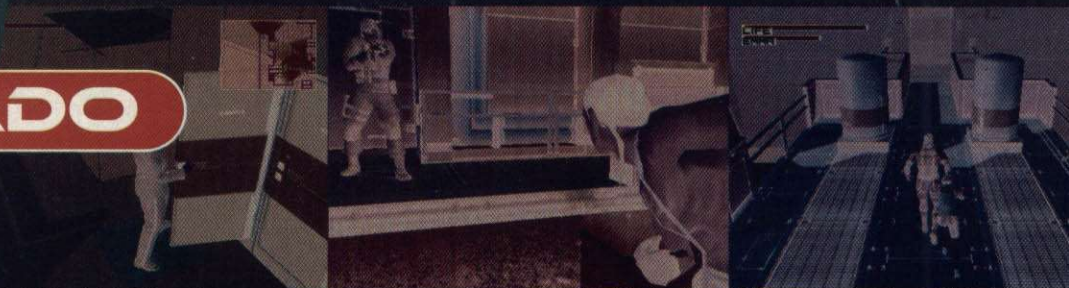
SONSOFLIBERTY

## DETONADO

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD



# METAL GEAR SUBSTANCE

Reviva o realismo e a perfeição de Metal Gear Solid 2 nesta versão mais substancial

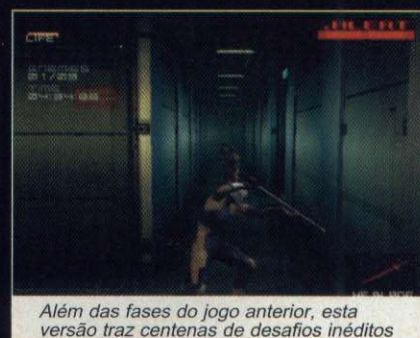
Por Humberto Martinez

**I**ndicado para colecionadores e fãs da saga, Metal Gear Solid 2: Substance, do PS2, traz a mesma história inesquecível de MGS2: Sons of Liberty e alguns ingredientes adicionais que vão deixar os fãs totalmente malucos. Além das fases básicas do jogo anterior, o novo título traz mais de 500 missões empolgantes envolvendo camuflagem, combates mortais e outras especialidades do mundo da espionagem. Quem não teve a oportunidade de jogar este épico antes, poderá curtir o game com muito mais novidades, novos heróis e modos que você só encontra aqui.

### Mais novidades

Você pode habilitar personagens secretos e se divertir com o modo Snake Tales que apresenta missões criadas especialmente para o agente Snake.

Além disso, seu herói precisa encarar várias missões alucinantes, fugir de soldados gigantes parecidos com Godzilla, fotografar mulheres em poses sensuais e até radicalizar em manobras de skate. Isso mesmo, você pode deixar o espírito de espião de lado



Além das fases do jogo anterior, esta versão traz centenas de desafios inéditos

### CONTROLES

■	Atirar
▲	Ação
●	Socos/Chutes
×	Agachar
L2	Menu de itens
R1	Visão em primeira pessoa
R2	Menu de armas
Start	Pausar/Mapas
Select	Usar Comunicador

por algum tempo e se divertir como no alucinante Tony Hawk's Pro Skater. Só mesmo a Konami para colocar modos cômicos em um jogo de espionagem.

Para facilitar a vida dos espiões de plantão, a seguir estão disponíveis as dicas para você vencer em todas as novidades do game. Vale lembrar que o roteiro completo das fases de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, que também estão presentes neste jogo, foi publicado na edição 36. Por isso, a seguir você confere apenas o detonado dos recursos extras desta versão Substance.

SNEAKING



# SOLID 2

## "SOLID'S PRO SNAKER"

Além de serem os melhores espões do mundo, neste game Raiden e Snake provam que também são feras no skate. É que o jogo conta com um modo especial no qual os dois personagens precisam cumprir objetivos sobre o skate. Veja quais são eles:

### Score

Consiga mais de 8 mil pontos.

### Hidden

Encontre o item secreto.

### Grind

Acumule mais de 150 metros em manobras de grind. Aperte **▲** sobre barras ou beirais.

### Collection

Colete os quatro Dog Tags.

### Crash

Destrua três câmeras voadoras.

### Unique

Faça quatro manobras nos locais especiais do cenário.

*Deixe de lado o seu espírito de espião e radicalize no skate*







## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

SONSOFT LIBERTY

# DETONADO

## TODOS OS SEGREDOS

### PERSONAGENS SECRETOS

#### Personagens extras

Complete 50% da missão de Raiden.

#### Raiden (X)

Complete as missões de Raiden e Raiden ninja.

#### Pliskin

Complete 50% das missões de Snake.

#### Snake (MGS1)

Vença 100% das missões de Pliskin.

#### Snake (tuxedo)

Finalize o jogo com os cinco personagens.

### ITENS SECRETOS

#### Bandana (munição infinita para Snake)

Termine o modo Tanker com Snake nos três níveis de dificuldade e recolha no mínimo 120 Dog Tags.

#### Stealth

Complete o modo Tanker com Snake nos três níveis de dificuldade e colete no mínimo 120 Dog Tags.

#### Wig (munição infinita para Raiden)

Termine o modo Plant com Raiden nos três níveis de dificuldade e colete todos os Dog Tags.

#### Sunglasses

Termine o game duas vezes para habilitar óculos de sol.

### NÍVEIS DE DIFICULDADE

#### Extreme

Finalize o game em qualquer nível.

#### European Extreme

Termine a partida no nível normal.

#### Modo Boss Survival

Vença o game em qualquer nível.

#### Final Especial

Termine o Snake Tales para receber a arma M9 e faça isso novamente usando dardos tranqüilizantes da M9 nos chefes.

## VR TRAINING

Nos jogos da série Metal Gear, VR Training é um sistema de realidade virtual que permite ao soldado treinar o uso de diversas armas e táticas de espionagem em cenários e situações criadas por computador. Neste game, você vai encarar centenas de missões VR no modo Missions, onde terá que controlar diferentes versões de Snake e Raiden. Como as missões de ambos são similares, separamos as melhores dicas para você superar os desafios mais difíceis. Confira:

### 1 - VR MISSIONS

#### A. SNEAKING MODE

##### Sneaking

Seu objetivo é chegar ao final da fase sem ser visto por ninguém. Você pode acertar seus inimigos pelas costas ou dar tapas nas paredes para chamar a atenção deles e correr para o outro lado.

##### Eliminate all

Acabe com todos os inimigos do cenário.

#### B. WEAPON MODE

##### Handgun

Use a visão em primeira pessoa para acertar os alvos bem no centro. Nas fases com alvos explosivos, acerte-os para destruí-los e criar combos.

##### Assault Rifle

Aperte L1 para mirar nos alvos e acertá-los em sequência. Use a visão em primeira pessoa somente para acertar alvos fora do seu alcance.

##### C4/Claymore

Plante os explosivos C4 ou as minas claymore nos locais onde os alvos se reúnem. Assim, você destruirá vários de uma vez. Para colocar C4 nas paredes, encoste nelas e aperte . Com você explode o C4.

##### Grenade

Equipe a arma RGB6 e use a visão em primeira pessoa para mirar com precisão

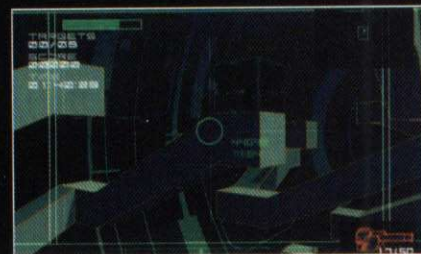
os alvos mais distantes. No nível 5 há muitos obstáculos. Por isso, evite perseguir os alvos. Mire em um local pelo qual eles passam e espere o momento certo.

#### PSG-1

Para usar o rifle de franco-atirador, tome uma cápsula de pentazemin para conseguir mirar com mais precisão. Aperte para aproximar a mira e para distanciar. No nível 5, você deve gastar balas para destruir as janelas do prédio da direita e encontrar os alvos restantes.

#### Stinger

Trave a mira no alvo até que ela fique vermelha e dispare. Quando o alvo estiver atrás de algum obstáculo, trave a mira e, rapidamente, mire para o lado e atire. Com isso o míssil fará uma curva antes de perseguir o alvo.



Altere o rumo do míssil para que ele passe por cima ou por baixo dos obstáculos

#### Nikita

Os projéteis da Nikita podem ser controlados por controle remoto, para desviarem dos obstáculos. Para destruir alvos acima ou abaixo do seu nível, passe pelas rampas. O sistema anticolisão evita que o foguete encoste no chão ou no teto.

#### No Weapon

Ataque seus alvos com socos e chutes. Com os chutes você pode arremessar o alvo e atingir outros distantes, criando combos que multiplicam sua pontuação.

#### HF. Blade

Gire o direcional analógico direito (R3) para atacar com a espada. Aperte R3 para desferir um golpe direto.

#### C. FIRST PERSON VIEW MODE

Você vai enfrentar missões em que deve praticar pontaria e camuflagem usando apenas visão em primeira pessoa.

Fique de olho no radar e pegue os itens para facilitar sua vida.

SONSOFT LIBERTY



MISSION BRIEFING: KILL  
TARGET AVAILABLE  
INICIATE OPERATION.....



## D. VARIETY MODE

Para habilitar este modo para Snake e Raiden, termine os modos Sneaking, Weapon e First Person View.

### Level 01

Espere a primeira bomba se aproximar e siga-a para chegar ao local onde está a segunda a tempo de contorná-la. Passe com cautela pelos caminhos em zigue-zague e pendure-se no beiral para alcançar a saída.

### Level 02

O objetivo é o mesmo da missão anterior, mas você deve destruir todos os alvos.

### Level 03

Para descer a gigantesca torre, pendure-se, aperte **X** para se soltar e **▲** para agarrar-se nos buracos. Quando chegar nas barras, siga pelo caminho da direita. Para aumentar sua chance de agarrar certo, solte-se e aperte **▲** freneticamente.

### Level 04

Use seu rifle para destruir todos os inimigos que tentam chegar na mulher no centro do cenário. Foque sua atenção nas duas escadarias principais para acertar vários inimigos ao mesmo tempo.

### Level 05

Em um cenário totalmente escuro, detone todos os inimigos. Evite a arma USP para não iluminar o local.

### Level 06

Prepare-se para se aventurar em um cenário repleto de soldados-godzilla gigantes. Mantenha-se escondido atrás dos obstáculos e corra apenas quando os inimigos virarem de costas ou começarem a rugir. A saída está na cobertura do prédio.

### Level 07

Seu objetivo é enfrentar vários inimigos diferentes em diversos "assaltos". Os mais difíceis são os ninjas. Use Stun G para

detoná-los com facilidade. Para derrotar o soldado gigante, acerte a cabeça dele com um míssil. Ela cairá. Feito isso, dispare outros mísseis para empurrá-la até os buracos na tela.

## 2. ALTERNATIVE MISSIONS

### A. BOMB DISPOSAL MODE

Seu objetivo é desarmar as bombas ocultas pelos cenários. Mantenha o Sensor A ativado para ter uma noção de onde elas estão orientando-se pelo radar (sinal verde). No local, fique atento com o apito da bomba para encontrá-la. Use o Coolant para congelá-la e desativá-la.

### B. ELIMINATION MODE

Prepare suas habilidades para detonar todos os inimigos espalhados pelos cenários sem ser visto por eles. Em algumas fases há soldados invisíveis. Use o AP Sensor e preste atenção nas vibrações do controle para encontrá-los.

### C. HOLD UP MODE

Este modo vai testar sua capacidade de camuflagem. Você deve se aproximar sorrateiramente dos inimigos pelas costas e empunhar sua arma para rendê-los.

### D. PHOTOGRAPH MODE

Para habilitar este modo, complete o Bomb Disposal, o Elimination e o Hold Up. Você deve tirar fotos dos alvos indicados usando um ângulo que as deixe parecidas com o modelo. As fases críticas são:

#### Level 02

Espere o guarda acessar o computador e, por cima de seus ombros, fotografe a mulher que está na tela.

#### Level 04

Ao sair pela primeira porta, saque sua câmera imediatamente e fotografe Meryl no outro lado do cenário.

## SNAKE TALES

Neste modo, o espião Solid Snake enfrenta missões baseadas no game, mas sem envolvimento com a trama central. Confira as táticas para todas as fases:

### A Wrongdoing

Sua missão é salvar o presidente. Você começa desarmado e sem radar. Fuja pela porta à direita, esconda-se atrás da escada

## COMPETIÇÃO MUNDIAL

Uma das coisas mais legais de MGS2: Substance é a possibilidade de publicar gratuitamente seus recordes na Web. O site da Konami organiza um ranking mundial que exhibe os nomes e pontuações dos melhores jogadores do mundo. Sempre que você conseguir se superar, acesse-o e deixe o seu nome no topo do "hall da fama". Acompanhe a seguir as instruções para se registrar no site e publicar seus recordes:

1 - Conecte um Memory Card. Entre no modo Missions e preencha o cadastro com seu nome (apelido), sexo, data de nascimento, tipo sanguíneo e nacionalidade. Use dados verdadeiros, pois eles serão publicados.

2 - Salve seu progresso. Ao concluir o modo normal ou finalizar em primeiro lugar os objetivos dos modos Boss Survival ou Mission, aperte **▲** sobre o ícone da missão para pegar um código.

3 - Acesse o site [www.konamijpn.com/mgs2\\_sub](http://www.konamijpn.com/mgs2_sub)

4 - Clique em TOP RECORDS, em RETURN TOP RECORD CODE, digite a senha obtida no game e dê CONFIRM.

5 - Agora, faça o cadastro. Preencha os campos com seu nome (o mesmo usado no game), idade, sexo, região (South America) e e-mail. Clique em REGISTER, confirme seus dados e aperte REGISTER.

6 - Anote seu ID (identificação) e Password (senha), respeitando letras maiúsculas e minúsculas. Aperte OK, confira os dados do seu recorde e clique em CHECK.

7 - Sempre que quiser adicionar um novo recorde, entre na opção RETURN TOP RECORD CODE, digite a senha, seu ID e Password. Acesse a opção TOP SCORES e use os botões PLAYER (jogador), PLATAFORM (console) e REGION (região) para filtrar a pesquisa. O Ranking com os campeões em cada modo está abaixo.



Quando você encarar os ninjas, use as Stun Grenades e evite perder energia





## METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

### DETONADO

para evitar o vigia e corra até a sala no final do corredor para encontrar o Box 3. Dirija-se para o Strut para encontrar o agente Ames e receber a arma USP e os itens Coolant, Sensor A e Level 1 Card. A passagem EF Connecting Bridge é vigiada por três câmeras voadoras. Destrua-as a tiros. Vá ao Shell Core 1. Evite as duas câmeras no corredor e seja rápido para acabar com o guarda no lado esquerdo. Vasculte os armários e pegue o D. Mic.

Vá até o elevador e desça ao andar B1. Antes de sair, verifique se o vigia não está na ponta do corredor à direita. Neutralize-o e entre pela porta à esquerda. Infilte-se na ala dos reféns. Não tente matar nenhum guarda. Seu objetivo é encontrar Jennifer, uma garota de cabelos castanhos trajando um vestido. Aponte o D. Mic para ela e aperte **▲**. Volte ao elevador e desça ao andar B2. Detone os inimigos e vá até a sala dos computadores. Use o Coolant para desarmar a bomba debaixo da mesa. Vá o Strut E para enfrentar Fatman. Foque sua atenção nas bombas que o bandido arma e use o Coolant para desativá-las. Plante minas claymore para derrubá-lo e acerte-o com disparos na cabeça.



A garota à direita é Jennifer. Use seu D. Mic para conseguir conversar com ela

#### Big Shell Evil

Sua missão é salvar Emma, a irmã de Otacon, das garras de um maníaco. O início da fase fica no heliponto do Strut E. Fuja dos guardas da área e desça. Mantenha-se camuflado e pegue o Box 5, no andar abaixo. Acabe com os guardas no Strut D e pegue a arma M9. No CD Connecting Bridge, destrua a câmera perto da porta. Chegando ao Strut C, entre na cozinha e

abra a despensa para encontrar Emma. Acabe com todos os guardas e dirija-se ao Strut B. Ative o computador na sala de máquinas. Corra para o Strut F. Sua missão é resgatar a garota sem ser visto. Investigue as salas do primeiro andar para encontrá-la. Vá até o Strut D para ganhar acesso ao Shell 2.

Desarmado, aperte **▲** para pegar Emma pelas mãos e conduzi-la. Quando uma tropa emboscar a dupla, elimine os inimigos mais próximos e plante minas no corredor da direita para retardar a invasão. Acabe com os guardas à esquerda e arraste a garota até a saída. Para derrotar o caça, use sua arma Stinger para disparar mísseis teleguiados. Quando ele investir a toda na sua direção, esconda-se atrás do tanque. Para evitar os mísseis, corra para os lados e pule no andar inferior.



Se Snake tomar muita chuva, ele pode ficar resfriado. Use o item Medicine para curá-lo

#### Confidential Legacy

SNAKE é designado para impedir o roubo do novo Metal Gear. Elimine os guardas no convés e siga pela única porta disponível. Detone o guarda e vá até a sala de armários para encontrar diversos itens. Use o Medicine caso esteja espirrando. Volte pelo corredor e vá ao Deck-A, crew's lounge. Existem três guardas na área: um vigiando e dois sentados na escadaria. Espere o primeiro afastar-se e pegue os itens Book próximos do sofá. Use-os para distrair os guardas. Suba pela escada e siga para o Deck-B, crew's quarters. Suba pela escadaria, elimine o guarda e destrua as câmeras. Após a próxima escadaria, tenha cuidado com os sensores próximos aos explosivos e acabe com os guardas no refeitório. Destrua a câmera na saída e suba pela escada para encontrar Meryl. Volte pelo caminho anterior e tome cuidado com os inimigos. Para evitar os dois guardas no refeitório, passe por baixo das mesas. Vá ao Deck-A, crew's lounge e desça para chegar na Engine Room. Pegue o N.V.G. que está perto dos armários e o PSG1 nos becos escuros. A arma M9 está debaixo de um contêiner. Na sala adiante há uma armadilha

## AGRADECIMENTOS

O jogo Metal Gear Solid 2: Substance foi gentilmente cedido pela Netunia, loja especializada em videogames. Tel.: (0xx11) 3825-7600

de sensores invisíveis ligados a explosivos. Para desativá-la, atire na caixa sobre as máquinas à direita e em outra atrás dos explosivos do lado direito. Avance com cuidado na área da armadilha para conseguir mirar a última caixa, no lado esquerdo. Use sua PSG-1 para acabar com seus inimigos. Volte à cabine de comando para enfrentar Meryl. Mantenha-se sempre escondido e use sua M9 ou apenas a Stun G para vencê-la.

#### Dead Man Whispers

Seu objetivo é derrotar o poderoso Vamp. Você começa no Strut F, com armas descarregadas. Vá até o Strut A, esconda-se dos guardas e corra para o Strut C. No caminho, renda o guarda na ponte e, antes de detoná-lo, atire na câmera voadora. Pegue a arma M9 no refeitório. Elimine o guarda na ponte e destrua a câmera. Use a M9 para eliminar os inimigos e corra para o DE Connecting Bridge. Chegando ao Strut E, acabe com os três guardas. Tenha cuidado com as câmeras e desça pela escadaria. Siga pela porta à esquerda, pegue o Ration e abra a porta à direita. Elimine os dois guardas e vá para o Shell 2 Core. O corredor da direita está eletrificado. Siga pelo caminho oposto. Colete a arma Nikita e volte até a área anterior. Suba nas caixas e atire um míssil da Nikita através do duto de ventilação. Controle o projétil até o gerador de energia. Siga pelo corredor que estava eletrificado e use o elevador para enfrentar o chefe Vamp. Quando ele parar no andar em que você está, acerte-o com a Nikita. Quando subir, atire com sua metralhadora para evitar as facas e acertá-lo.

#### External Gazer

Sua missão nesta fase é fotografar uma misteriosa criatura. Para isso você terá que entrar em uma distorção criada por Solidus do mundo virtual VR Training. Sua missão é enfrentar objetivos já conhecidos do modo VR Training. Confira algumas dicas para vencer os mais difíceis:

- 1 - Fotografe o monstro nas águas.
- 2 - Ao enfrentar o monstro, atire com sua Stinger em um dos pontos vitais do inimigo e seja rápido para usar sua PSG-1 para destruir os alvos.
- 3 - Na prova Weapon/Handgun/Level 03, consiga pelo menos o segundo lugar para progredir.
- 4 - Após vencer duas missões com Raiden, escolha Exit.
- 6 - Enfrente o chefe Solidus. Desvie dos seus ataques e revide com socos e pontapés. Para fugir de suas investidas, role para os lados.

**FICHA TÉCNICA** - Distribuidor: Konami Produtor: Konami Na Internet: [www.konamijon.com/mgs2\\_sub](http://www.konamijon.com/mgs2_sub)

Ponto Forte: Centenas de novas missões e personagens secretos Ponto Fraco: Controles eficientes, porém de difícil adaptação Gráfico: 10,0 Som: 10,0 Controles: 9,5 Desafio: 10,0 Diversão: 10,0 Jogadores: 8 **NOTA GERAL: 9,9**

PS2



O jogo de futebol  
**mais popular do mundo**  
chega ao Brasil.

WORLD SOCCER

# Winning Eleven

# 6

INTERNATIONAL

TM

Experimente a mais realística  
recriação do esporte e descubra  
o que o resto do mundo já conhece...

Na compra de  
**Winning Eleven 6  
International**™  
você ganha um  
boné exclusivo.



disponível  
a partir de março

[www.konami.com/usa](http://www.konami.com/usa)

PlayStation 2



Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Blanc Brinquedos, Brinquedos Laura, Bubsy Game - RJ, Extreme Games (RJ), Galaxia Shop (CE), Game Bit - Mogi, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Video (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer Rio Sul, Star Computer Tijuca, Taycom Eletronicos, Union Eletronicos, Uz Games, WWW Softwares & Games e outros...







# DETONADO

AÇÃO

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD



Tom Clancy's

# SPLINTER CELL

**Splinter Cell chega ao PS2 com muito realismo e novidades em relação às versões para PC e Xbox**

Por Humberto Martinez

**M**etal Gear Solid é considerado por muitos o melhor título de espionagem. Mas isto pode mudar com a chegada de Tom Clancy's Splinter Cell, do PS2. Misturando o realismo militar de jogos típicos de PC com a jogabilidade invencível do PS2, o game rivaliza com o até então "imbatível" clássico da Konami.

Nesse novo jogo você usa apetrechos de espião, adota as sombras como eterna companheira e precisa de muita paciência para estudar cenários e criar táticas de ação. O game é um dos melhores para o console e não pode faltar na sua coleção.

## Espião perfeito

No controle de Sam Fisher, um agente supersecreto, você tem acesso ao que

existe de melhor em tecnologia da espionagem e treinamento militar. Você entra em cena munido de óculos de visão noturna e térmica, e de um uniforme que melhora a camuflagem em locais com pouca luz. Além disso, conta



Sam Fisher usa equipamentos da mais alta tecnologia e encara qualquer desafio





#### CONTROLES

■	.....Inventário
▲	.....Pular
●	.....Agachar
×	.....Interação
L1	.....Disparo Secundário
L2	.....Recarregar Arma
R1	.....Atirar
R2	.....Sacar Arma
R3	.....Zoom
Start/Select	.....Menu

com um arsenal que inclui módulos para disparos atordoantes, elétricos e até cápsulas com câmeras embutidas.

As habilidades físicas do espião são ainda mais impressionantes. Ele pode escalar, se pendurar em barras enquanto mira um inimigo, bancar o alpinista usando cordas, agarrar adversários para usá-los como escudo e até interrogar suas vítimas para descobrir informações secretas. O resultado é um game tão interativo que acaba fazendo com que o jogador se sinta o próprio Sam Fisher.

Embora as versões de Splinter Cell para PC e PS2 tenham sido lançadas meses depois da para Xbox, valeu a pena esperar, pois o game para o console da Sony conta com uma série de vantagens em relação ao que foi lançado para o da Microsoft. Os efeitos de

iluminação dos cenários ganharam mais vida, compensando a pequena defasagem na qualidade

Pistola com silenciador

Óculos especiais

Agente Sam Fisher

Roupa camuflada







**SPLINTER  
CELL**

## DETONADO

gráfica em relação à versão para Xbox. O game também conta com mais animações e informações sobre a vida pessoal do agente Sam Fisher, e com a fase inédita Nuclear Power Plant, uma das mais legais do game.



O herói usa óculos especiais que detectam inimigos pela temperatura de seus corpos

### A História

Sam Fisher é o melhor agente da Third Echelon, uma agência de inteligência norte-americana. Ele tem a missão de descobrir o paradeiro de agentes da CIA infiltrados na república soviética da Geórgia que perderam contato com a organização americana. Mas durante as investigações, Sam acaba descobrindo tramóias russas envolvendo armas nucleares, transações com figurões coreanos e outras ameaças que só poderiam ser criadas por uma mente brilhante como a de Tom Clancy.

## TOM CLANCY

Tom Clancy pode ser considerado um mestre na criação de tramas militares envolvendo conflitos mundiais. Além de ser um dos escritores mais bem pagos do mundo, é conhecido internacionalmente por ter escrito a saga de livros e jogos Rainbow Six, e o roteiro do filme A Soma de Todos os Medos.

## SAM FISHER Vs. SOLID SNAKE



Todo gamemaniaco defende com unhas e dentes seus títulos preferidos, principalmente quando alguém tenta compará-lo com outro supostamente melhor. Por isso, em vez de eleger o vencedor na disputa entre Splinter Cell e Metal Gear Solid 2, a Revista Dicas & Truques para PlayStation resolveu apenas apresentar os argumentos a favor e contra cada um deles, e deixar que você tire suas conclusões.

### HERÓI

**SC** - Sam Fisher é um dos melhores espões do mundo. Treinado por grandes agentes de inteligência, ele é mestre em diversas artes militares e esbanja piadinhas, revelando seu senso de humor sarcástico.

**MGS2** - Desenvolvido em laboratório a partir dos genes de um supersoldado norte-americano, Solid Snake tem um dos maiores QIs do mundo e faz tudo com precisão e frieza.

### VISUAL

**SC** - O game se destaca pelos efeitos de luz e pela qualidade inédita das explosões. Os cenários diferenciados também chamam a atenção

**MGS2** - O visual é caprichado e interativo, e os cenários compostos por centenas de detalhes do mundo real.

### INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

**SC** - Os inimigos são muito hábeis na detecção de ruídos e movimentos à grande distância. Entretanto, têm dificuldade para ver o espião em lugares pouco iluminados.

**MGS2** - Os terroristas usam formações militares para agir em grupos e vasculhar cenários em busca de invasores. Também não hesitam em pedir reforços através de seus comunicadores.

### TRAMA

**SC** - A receita "russos do mal x americanos do bem" já é batida. Porém a criatividade de Tom Clancy adicionou surpresas e elementos empolgantes.

**MGS2** - Misturando ficção científica com política global e engenharia genética, o enredo impressiona pela criatividade do autor. A história é tão boa quanto as dos grandes títulos da literatura e do cinema.

### DESAFIO

**SC** - As missões são diferenciadas e forçam o jogador a usar todas as suas técnicas e equipamentos. Entretanto, não há modos extras de jogo.

**GSS2** - O maior desafio é manter-se "invisível" e eliminar os inimigos discretamente. O número de equipamentos e técnicas militares é reduzido, mas a versão Substance conta com mais de 500 missões alternativas.

### REALISMO

**SC** - Os danos causados pelos disparos, os equipamentos e a técnica de espionagem impressionam.

**MGS2** - Snake pode pegar resfriado se ficar na chuva e os inimigos ouvem música, conversam e até cochilam.



# ESPIONAGEM TOTAL

## MANDAMENTOS DE ESPIÃO

Algumas dicas foram tiradas do roteiro por se repetirem muitas vezes. Veja a seguir quais são elas:

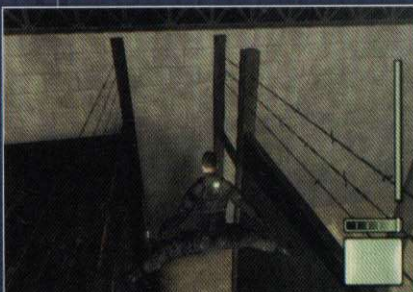
- 1 - Em algumas fases você não pode matar os inimigos. Nestes casos, acerte-os com pancadas na cabeça (R1) ou com armas não letais.
- 2 - Nunca deixe suas vítimas à mostra, pois elas podem alertar os inimigos. Esconda-as em salas ou cantos escuros.
- 3 - Após detonar um oponente, investigue sua mochila (satchel) para encontrar itens ou informações.
- 4 - A escuridão é sua aliada. Destrua lâmpadas para facilitar a camuflagem.

## TRAINING

**PARTE 1** – Iniciando seu treino na CIA, use o botão analógico esquerdo (L3) para olhar as luzes à esquerda, direita, no teto e no chão. Em seguida, pendure-se na parede apertando **▲** e **↑**. Use **✕** para subir pela escada e **▲** para se pendurar na corda. Desça e aperte **●** para passar sob os obstáculos. Pare sobre a seta, aperte **▲** duas vezes e segure este botão para escalar o corredor e parar no alto. Pendure-se na barra e clique em **●** para prosseguir. Escale a grade e pressione L3 para encostar na parede e seguir pelo caminho estreito. Na saída, fique sobre a seta e aperte **▲** duas vezes para pular na parede e alcançar a passagem.

**PARTE 2** – Use seu Lock Pick para abrir a porta trancada. Gire devagar o analógico esquerdo até sentir uma vibração. Pare o direcional até abrir a trava. Abra todas as travas para destrancar a porta. Siga sorrateiramente (aperte **●**) até o guarda e clique em **✕** para agarrá-lo pelas costas. Aperte **✕** novamente para interrogá-lo e descobrir a senha da porta (28469). Aperte R1 para nocauteá-lo. Agarre o

próximo guarda, leve-o até o painel de segurança, aperte **✕** para forçá-lo a passar no leitor de retina. Atire nas lâmpadas e ative sua visão noturna (**←**) para passar sem ser visto pela câmera. Saque sua arma (R2) e atire (R1) na próxima câmera. Na sequência, esconda-se nas sombras e avance quando a câmera virar. Nocauteie o guarda e aperte **✕** para carregá-lo até um canto escuro. Espere que o próximo vigia vá embora. Siga pela porta à esquerda. No setor adiante há microfones ocultos. Caminhe agachado, aperte **▲** para escalar. Não encoste nas correntes.



## POLICE STATION

**PARTE 1** – Pule na escada à direita e abra o alçapão. Ative sua visão noturna e atravesse o túnel. Suba pelo cano e pendure-se na corda para deslizar até o prédio em chamas. Desça a escadaria e pendure-se na tubulação no alto do corredor destruído. Encontre seu contato nos escombros do andar superior. Para fugir, não entre na sala infestada por fumaça. Agache perto da porta e atire nos vidros do teto para expulsar a fumaça.

**PARTE 2** – No final da varanda, pendure-se no cano oculto entre as trepadeiras. Elimine os guardas e entre no apartamento. Examine o quadro no quarto para descobrir um computador. Acesse-o e descubra a senha da porta (091772). Deslize pela corda na varanda, pendure-se no cabo do elevador e abra o alçapão.

**PARTE 3** – Pegue a garrafa perto da escadaria e arremesse-a além dos guardas para distraí-los. Desça ao lado da árvore e siga agachado escada abaixo. Pendure-se na parede e espere que os guardas voltem para subir e seguir pelas sombras. Na praça, passe entre os

arbustos para encontrar uma passagem secreta. Acione o computador para abrir o portão. Agarre o civil adiante e use-o como escudo humano para enfrentar os guardas. Use seu pulo duplo sobre a lixeira para escalar o muro.

**PARTE 4** – Elimine o guarda. Espere que o vigia do corredor ao lado passe e detone-o também. No necrotério, destrua a câmera e interrogue o civil. Siga pela porta no final do corredor.

**PARTE 5** – Siga pelas sombras e acerte o recepcionista – deixe o civil fugir. Surpreenda os guardas na sala superior e nocauteie-os nas sombras. Vasculhe as salas e acesse os computadores. Fuja pela porta principal na recepção da delegacia.

## DEFENSE MINISTRY

**PARTE 1** – Encoste na chaminé e aperte **✕** para descer pendurado em uma corda. Aperte **▲** para entrar pela janela abaixo. Não mate ninguém nesta fase. Esconda-se e espere o guarda sentar para nocauteá-lo. Destrua a câmera, use seu Optic Cable na porta adiante e espere o segurança se afastar para correr até porta à esquerda. Na escadaria há câmeras de segurança. Para evitá-las, atire nas lâmpadas e passe silenciosamente pela escuridão. Contorne a garagem pela esquerda e arremesse uma garrafa próximo ao segundo carro para atrair a atenção do motorista. Agarre-o para um interrogatório. Tome cuidado com o guarda no caminho de volta e suba até o corredor. Espere o guarda bobear para acertá-lo. Destrua a câmera na entrada da sala e suba pelo duto de ar.



**PARTE 2** – Desça à cozinha. Espere o oficial sair e nocauteie o cozinheiro. Faça o mesmo com o guarda fora da cozinha. Desça a escadaria, pule sobre o parapeito no canto esquerdo e esconda-se. Espere o vigia se afastar e pegue o oficial perto do computador. Arraste-o para as sombras, nocauteie o segundo guarda e acesse o computador. Esconda-se até o oficial de boina vermelha chegar. Agarre-o e leve-o até o leitor de retina no canto. No jardim, selecione seu Laser Mic, aperte R2 para equipá-lo e mire no elevador para gravar a conversa. Escale a grade.

**PARTE 3** – Fique oculto nas sombras à esquerda do elevador e espere os vigias se afastarem para ativar o elevador e subir. Abra rapidamente a porta à esquerda,



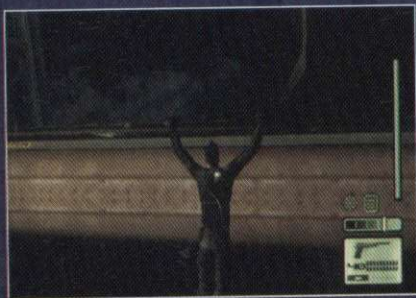


## SPLINTER CELL

# DETONADO



suba pelo duto e desça à direita. Destrua a câmera no corredor, entre na sala à esquerda e suba. No telhado, use a chaminé para pendurar sua corda e descer. Pare na janela, mire no guarda e acerte-o com um disparo fatal. Examine o computador, acabe com o guarda que invade a sala e acesse o computador novamente. Destrua a lâmpada no corredor e siga pela escadaria. Desça pelo poço até a garagem.



## OIL REFINERY

**PARTE 1** – Suba pela escada, siga pela tubulação e pendure-se no cano para passar sobre os arames farpados. Pendure-se na lateral da passarela e prossiga. Deslize pelo cabo, passe por baixo da tubulação, suba pela barra e entre no cano.

**PARTE 2** – Escale a escada e abra o alçapão. Na área adiante, suba na região azul e pendure-se no cano. Espere os guardas saírem para descer e seguir pela escada à esquerda.

**PARTE 3** – Não mate os guardas na área inicial. Esconda-se e vá até a cozinha. Fique atrás do balcão para escutar a conversa. Siga pelo caminho perto do fogo, suba na bomba d'água e pendure-se na barra acima. Acabe com o guarda, suba a escadaria e atire no barril à esquerda para acabar com o terrorista. Siga o homem com a maleta. Após descer a escada e entrar na sala à esquerda, corra pela porta para não ser vítima da explosão. Acabe com o sacana e pegue a maleta.

## CIA HQ

**PARTE 1** – Nesta missão você não pode matar ninguém. Aguarde nas sombras e prossiga depois que o agente cruzar o corredor. Vá pela direita e esconda-se ao lado da máquina de refrigerante. Use a senha 7678 para abrir a sala à esquerda e digite a senha 110598 na próxima porta. Nocauteie os agentes no depósito e pegue as armas e munições na sala adiante. Destrua a câmera e use a senha 2977 na porta.



**PARTE 2** – Nocauteie o agente. Prossiga pelo corredor e vire à esquerda sem temer os sensores. Digite a senha 2019 na porta da esquerda. Derrube o guarda com alguma arma não letal, destrua a câmera e acesse o computador. Volte ao corredor e jogue uma lata de refrigerante perto da guarita para atrair o guarda. Espere e nocauteie-o. Pule a janela da cabine para evitar os sensores ao lado. Siga pelas sombras da direita para evitar as câmeras. Esconda-se atrás do vaso, espere o guarda passar e corra para a passagem. Destrua as lâmpadas para evitar as câmeras e digite a senha 110700 para abrir a porta. Nocauteie o guarda, vá para o elevador e suba.

**PARTE 3** – Contorne a sala por trás dos computadores. Aguarde a saída de um dos agentes e analise o computador na sala à direita. O corredor adiante está sendo vigiado. Entre no palco à esquerda e contorne-o pela direita. Siga o agente até o banheiro e detone-o. Acesse o computador na sala no final do corredor. Use a senha

0614 para abrir a porta de saída e agarrar seu alvo na sala de fumantes.

**PARTE 4** – Seu objetivo é carregar o corpo até o carro de fuga. Para isso, elimine os guardas para abrir caminho e vá carregando-o aos poucos. Não esqueça de coletar o item Sticky Shock na prateleira da sala de máquinas. Na garagem, use seu Sticky Shock para nocautear somente o agente que veste um colete de segurança. Carregue o corpo até o furgão.



## KALINATEK

**PARTE 1** – Acabe com os guardas e suba a escadaria. Ative a visão noturna e use o zoom da arma (L3) para acabar com os terroristas. Siga pela porta à direita e pule pela janela. Pendure-se no guindaste.

**PARTE 2** – Pule no prédio e amarre sua corda na chaminé. Acerte o guarda com um disparo através do telhado de vidro e desça. Use a senha 97531 para abrir a porta e surpreenda o vigia. Detone os guardas adiante e espere a bomba na parede explodir. Siga pelo buraco no final do corredor.

**PARTE 3** – Acabe com os dois terroristas. No próximo corredor, detone o bandido antes que ele instale uma bomba na parede. No escritório há dois civis cercados por bombas nas paredes. Aproxime-se devagar para não ativá-las e aperte X quando a luz verde piscar para desarmá-las. Prossiga e digite a senha 33575 na passagem. Há bombas no



Feirona's data in the basement

caminho. Por isso, passe com cautela. Corra até a Archive Room e use o Disposable Pick para abrir a porta rapidamente. Suba nas caixas, pendure-se na barra para passar sobre as chamas e desarme a bomba. Desça pela escadaria atrás do palco e acione o gerador. Volte e use a senha 1250 para abrir a passagem.

**PARTE 4** – Elimine os inimigos e converse com o homem na enfermaria. Prossiga e acesse os computadores. No andar superior, corra para o banheiro, passe pelo duto e acerte o guarda antes que ele mate o civil. Converse e suba pelo elevador.

**PARTE 5** – Após detonar a resistência, siga em frente e suba nas caixas. Escale a parede e desça na área adiante. Elimine os guardas mais à frente e encoste na parede para passar pelo caminho estreito. Acabe com todos que estiverem no caminho e entre no buraco.

**PARTE 6** – Elimine os guardas e tome cuidado com as bombas no caminho. Escale o cenário, acabe com todos os terroristas e pule no helicóptero.

## NUCLEAR POWER PLANT

**PARTE 1** – Destrua a câmera e o guarda. Ao descer pela escada, atire no vigia na janela à esquerda. Saia pela janela para surpreender os guardas. Entre no edifício adiante e escale a barra ao lado da porta. Fuja dos holofotes e, agachado, aperte ▲ para entrar no duto. Destrua a câmera e elimine os guardas. Entre na sala e desça pelo duto.

**PARTE 2** – Passe por baixo do elevador e siga silenciosamente por baixo do piso até a próxima área. Espere um

dos civis sair para agarrar e interrogar o segundo. Acerte o vigia no alto e prossiga. Destrua a câmera na curva do corredor. Elimine o guarda e nocauteie rapidamente o civil. Jogue uma granada na curva do corredor para destruir uma câmera. Digite a senha 560627 na porta. Destrua as câmeras, nocauteie o civil e examine todos os computadores para tocar o alarme. Volte e siga pela nova passagem.

**PARTE 3** – Há uma metralhadora automática no final do corredor. Corra para a sala em frente para fugir dos disparos. Elimine o guarda, interrogue o civil na sala de máquinas e suba pelo duto de ventilação. Desça ao escritório para encontrar a metralhadora automática. Examine o computador ao lado dela e desative a opção Disable If para fazer a metralhadora atirar nos terroristas. Use a senha 151822 na porta adiante. Na próxima metralhadora, corra pelas salas da esquerda e espere a arma virar para correr e desativá-la. Siga pelo corredor central e destrua a câmera. Elimine os russos e interrogue o homem na próxima sala. Acesse o computador e saia.

**PARTE 4** – Elimine os terroristas e acesse o computador. Use a senha 75021 na porta. **Desça no buraco e pendure-se no cano vermelho para descer.** Acabe com os inimigos restantes e prossiga para concluir sua missão.



## CHINESE EMBASSY

**PARTE 1** – Não mate os seguranças desta fase. Escale as caixas e pule o muro. Use as sombras para chegar aos guardas e nocauteá-los. Suba pela escada no beco à esquerda. Desça no toldo, esconda-se atrás da lixeira e ataque os agentes no momento mais oportuno. Suba nas lixeiras no final do beco e pule o muro. Siga pelo toldo e pule para o toldo à direita. Use suas armas não letais contra os guardas e desça pelo buraco.

**PARTE 2** – Ative sua visão noturna para ter vantagem sobre os guardas. Saia do esgoto, nocauteie o vigia e esconda-se atrás da lona para surpreender outro guarda. Suba pela escada, pendure-se na barra e entre pela janela. Escale a barra e

converse com o agente. Examine a chaminé e aperte ✕ para descer pela corda.

**PARTE 3** – Nocauteie os guardas e suba pela escada no canto esquerdo. Acabe com o guarda e pendure-se na corda da varanda. Siga pelo beco à esquerda, derrube o guarda e use seu pulo duplo para escalar o muro.



**PARTE 4** – Siga silenciosamente para evitar o vigia e destrua a câmera perto do portão. **Aproxime-se do caminhão e passe ao lado dele para se esconder ao lado da guarita.** Elimine o porteiro sem se preocupar com o motorista e aguarde a melhor oportunidade para correr pela esquerda. No jardim, equipe seu Laser Mic e mire-o no segundo andar da embaixada para gravar a conversa. Quando o carro sair, mire no banco traseiro para ouvir outro diálogo. Espere o guarda se afastar, passe pela entrada da embaixada e escale o cano na parede atrás da portaria.

## ABATTOIR

**PARTE 1** – Nocauteie os guardas e siga pelas sombras. Ative sua visão térmica (→) para descobrir a localização das minas terrestres. Siga pela direita para escalar os obstáculos e se esconda dos holofotes. Siga pela direita e use pulo duplo para escalar a parede. Passe agachado pelo buraco. Não pise nas telhas barulhentas. Ande sobre a canaleta, pendure-se na barra e desça sobre a próxima canaleta. Sobre a madeira, pendure-se na barra e escale a grade. Examine a antena e acabe com o terrorista. Destrua as bombas ao lado da escadaria para pegar vários itens. Use a senha 770215 para abrir a porta.

**PARTE 2** – Elimine os guardas e desça pelo cano. Entre no duto no corredor e escale a tubulação de água. Entre no frigorífico e acione sua visão térmica. Na segunda sala há uma metralhadora automática. Siga pela esquerda e escale o armário para desativá-la. Detone os próximos vigias e pare perto da saída para acabar com mais um guarda à direita. Passe correndo na frente da metralhadora para desativá-la. Desça pelo buraco no canto esquerdo da próxima sala e ative o painel para abrir a porta.

**PARTE 3** – Detone os oponentes e tome cuidado com as metralhadoras nos estábulos. Siga até o próximo estábulo e passe pelo caminho no centro para





## SPLINTER CELL

# DETONADO

desativar as metralhadoras.

Converse com os reféns nos dois lados e enfrente os chefões russos.

Ative as metralhadoras e desative seus sensores para que elas o ajudem a enfrentar os chefões. Esconda-se e elimine-os com disparos precisos.

## CHINESE EMBASSY

**PARTE 1** – Entre no restaurante chinês, acabe com os bandidos e suba a escada na cozinha. Entre no edifício vizinho e elimine o guarda no escuro. Na varanda, suba pelo cano, deslize pela barra e pendure-se na embaixada. Desça sobre o telhado e espere a sombra na janela passar para prosseguir. Equilibre-se pelo beiral e suba pelo cano para entrar no duto. Abra o alçapão e desça. Atravesse a passagem à esquerda e encoste-se na parede para passar entre as tubulações. Desça pelo cano e passe pela próxima passagem estreita. Acesse o computador na saleta e saia pela porta ao lado.

**PARTE 2** – Suba a escadaria, detone os guardas e destrua a câmera. Jogue uma granada no dormitório para destruir os vigias. Use seu Optic Cable na porta adiante e espere que os guardas abram a porta e prossigam. Ative sua visão térmica e examine o painel para descobrir pelo calor quais foram as teclas usadas pelo bandido. A cor azul indica a primeira tecla apertada, a azul escuro a segunda, a verde a terceira e a laranja a quarta tecla. A senha é 1436.



Jogue uma granada na entrada da sala para eliminar o guarda à direita. Corra até

a lateral da metralhadora e desative-a. Suba pela esquerda e espere a metralhadora virar para correr e desativá-la. Acabe com o terrorista no corredor e desative a metralhadora. Volte até a segunda metralhadora, pendure-se na barra no teto e vá até as bandeiras. Dois guardas surgirão. Espere um deles sair. A forma certa seria prosseguir pela barra, descer atrás do vigia e agarrá-lo. Porém, você pode aproveitar uma falha do game para destruir as lâmpadas, seguir pelas escadas e passar na frente do guarda sem medo, pois ele não o verá. Force o guarda a ativar o leitor de retina e saia pela janela.

**PARTE 3** – Destrua as lâmpadas e acabe com os vigias e seu cão. Siga pela porta na água e destrua a câmera. No depósito, suba na prateleira para atravessar a sala. Use sua visão térmica para descobrir as próximas senhas. A primeira é 9753. Detone os guardas e câmeras no depósito. Escale as caixas até a passarela. Corra e atire na bomba de combustível entre os caminhões. Desça e abra o alçapão.



**PARTE 4** – Não mate Feirong ainda. Siga-o e use as estas senhas para abrir as portas: 1456, 1834 e 4621. Ao surpreender Feirong no escritório, aproveite que ele está bêbado para agarrá-lo e iniciar o interrogatório. Faça-o acessar o computador. Fuja pela passagem ao lado do símbolo e abra a janela na escadaria. Pule para o heliporto.

## PRESIDENTIAL PALACE

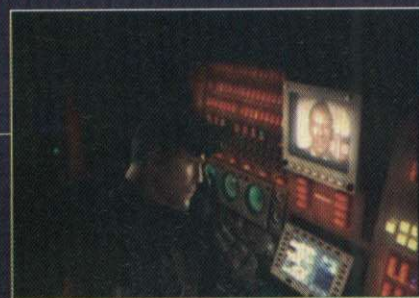
**PARTE 1** – Amarre sua corda na chaminé e desça até o túnel. Acione a visão térmica para descobrir sensores no caminho. Espere para passar correndo. Pendure-se na barra no teto para passar sobre o próximo sensor e passe devagar sob o segundo para não ativar a bomba. Suba pela escada e detone o guarda e seu cão.

No jardim, espere a câmera virar para esquerda e corra pela passagem à direita. Fique sob a próxima câmera e corra para a fonte. Use a senha 2126 no portão e siga pelo duto ao lado da porta.

**PARTE 2** – Tome cuidado com os sensores perto da saída da galeria. Esconda-se e elimine os guardas. Para evitar os sensores na escada, escale as paredes laterais. Siga pelo corredor, acabe com os vigias e suba a escadaria. Use a senha 70021 na porta. Seja cauteloso para eliminar os seguranças ocultos. No corredor à esquerda, espere a câmera virar e fique sob ela. Aguarde o momento certo para correr até a porta à esquerda e usar o Disposable Pick para abrir a porta rapidamente. Acione sua visão térmica para encontrar os sensores no corredor. Na curva, espere o sensor superior sumir para pulo o inferior. Nocauteie o agente e acesse o computador. Na volta, use o Optic Cable para ver a posição da câmera no corredor e sair no momento mais oportuno. Passe pela porta no final do corredor. Detone o guarda, evite a câmera no centro e fuja.

**PARTE 3** – Desça pela escadaria. Na biblioteca, esconda-se ao lado da prateleira da direita e elimine o guarda atrás da mesa. Corra para a passagem atrás da mesa para encontrar Nikoladze. Interrogue-o e leve-o até o detector de retina. Ao ser pego pelas forças especiais, fique imóvel até o blackout. Nessa hora, fuja, acabe com os terroristas e corra até a porta da esquerda da biblioteca.

**PARTE 4** – Acabe com o guarda à direita. Suba pelo cano e pule na passarela ao lado. Você vai receber ordens de matar Nikoladze. Mire com zoom na janela e acerte-o com um tiro na cabeça. Detone o guarda e fuja. Acabe com os oficiais na sala de jantar e corra pela porta adiante para curtir a animação final.



**FICHA TÉCNICA** – Distribuidor: Ubi Soft Produtor: Ubi Soft Na Internet: [www.splintercell.com](http://www.splintercell.com) Ponto Forte: Espionagem bastante realista e missões diferenciadas Ponto Fraco: A falta de inteligência dos inimigos em algumas situações Gráfico: 9,5 Som: 9,5 Controles: 9,5 Desafio: 9,5 Diversão: 10,0 Jogadores: 1 **NOTA GERAL: 9,6**

252





Fique por dentro dos acessórios  
mais quentes que estão chegando  
para PS1 e PS2

**ACESSÓRIOS**

**PLAYSTATION**

**MANIA**

### GAMESHARK 2 3.0

**C**hegou o novo GameShark do PS2. Produzido pela Mad Catz, o GS 2 3.0 permite trapacear nos games por meio de códigos especiais. Ele vem com 16.000 códigos pré-configurados, 300 Save Games e um utilitário que aumenta o tamanho do Memory Card.

- Compatível com PS2
- 16.000 códigos pré-instalados
- Seletor de zona para DVDs
- Interface mais dinâmica

**FICHA TÉCNICA** Fabricante: Mad Catz • Preço médio: US\$ 40  
Na Internet: [www.madcatz.com](http://www.madcatz.com)



### SOUL CALIBUR 2 ARCADE STICK

**O**s fãs por arcades vão adorar o novo controle da Hori. Desenvolvido especialmente para jogos de luta 2D ou 3D, ele apresenta uma figura com os personagens do jogo Soul Calibur 2, do PS2, uma alavanca direcional e seis botões para disparar chutes e socos nos adversários.

- Compatível com PS1 e PS2
- Produzido no Japão
- Tamanho robusto
- Licenciado pela Namco

**FICHA TÉCNICA** Fabricante: Hori • Preço médio: US\$ 50  
Na Internet: [www.hori.ne.jp](http://www.hori.ne.jp)

### LOGITECH KEYBOARD

**S**e você está encarando partidas online no PS2 e não agüenta mais escrever textos na tela de chat usando o Dual Shock 2, este teclado da Logitech pode ser uma boa opção. Ele apresenta apenas as teclas básicas dos teclados do PC, mas é um dos mais baratos do mercado.

- Compatível com PS2
- Teclas macias
- Conexão USB
- Layout convencional

**FICHA TÉCNICA** Fabricante: Logitech • Preço médio: US\$ 30  
Na Internet: [www.logitech.com](http://www.logitech.com)







## SUPERTESTE

# WOW!

### CARACTERÍSTICAS

- ▶ Compatível com PS2
- ▶ Dez metros de alcance
- ▶ Transmissão via rádio
- ▶ Design do PS2
- ▶ LEDs de indicação
- ▶ Não tem fio
- ▶ Tamanho compacto
- ▶ Consome quatro pilhas (NiMH 1,2 V)
- ▶ Já vem com pilhas
- ▶ Suporta até dois periféricos
- ▶ Dispositivo de transmissão
- ▶ Dispositivo de recepção
- ▶ Entrada auxiliar (controle 1)
- ▶ Peso dos dispositivos (com pilhas): 430 g
- ▶ Dois anos de garantia
- ▶ Fabricado na China



**FICHA TÉCNICA** - Fabricante: Saitek Industries Ltda. Na Internet: [store.yahoo.com/saitekusa](http://store.yahoo.com/saitekusa) Onde encontrar: [www.americanas.com.br](http://www.americanas.com.br), [www.submarino.com.br](http://www.submarino.com.br), [www.shoptime.com.br](http://www.shoptime.com.br) Ponto Forte: Possui recarregador de pilhas. Ideal para quem tem TV grande Ponto Fraco: Preço elevado e é dispensável para ambientes pequenos Preço médio: R\$ 360,00 Diversão: 9,5 **NOTA GERAL: 7,5**



## Transforme seu controle, volante e pistola em dispositivos sem fio

Por Julio Wecchi

**A** Saitek não pára de inventar moda no mundo PlayStation. Depois de lançar o controle PX 5000 e o Volante RX 600 (testados nas edições 49 e 50, respectivamente), a empresa apresentou mais um equipamento de grande utilidade para os donos de PS2.

Batizado de WOW (With Out Wires), que em português significa Com/Sem Fio, o aparelho é ideal para quem tem um televisor grande ou quer maior mobilidade enquanto joga, já que transforma qualquer controle, volante ou pistola em um periférico sem fio. Assim, o gamemaniaco pode se divertir a uma distância do console até três vezes maior que a convencional.

### Recursos

O WOW é composto por dois adaptadores: um que se conecta ao PS2 e outro que é plugado nos controles, volantes e quaisquer outros periféricos compatíveis com as entradas 1 ou 2 do console. Os dois adaptadores se

comunicam via rádio e suportam uma distância de até dez metros.

A instalação do acessório é bastante simples e não requer atenção especial. Você deve conectar o adaptador menor nas entradas 1 e 2 do PS2 (ele apresenta dois plugues machos e uma entrada 1 extra para outro periférico) e na sequência encaixar seus controles nas entradas 1 ou 2 do adaptador maior, que pode ser colocado em qualquer posição, sem a necessidade de estar de frente para o adaptador menor.

A comunicação entre os dois adaptadores é via rádio e não infra-vermelho como nos controles remotos convencionais.

### Recarga inteligente

O funcionamento do equipamento é imediato e alguns LEDs mostram o status da comunicação entre os dois módulos. Entretanto, se houver algum problema de transmissão, é preciso apertar o botão SCAN em cada um dos adaptadores para que seja feita a procura do sinal. Uma vez acertada a transmissão, é só começar a se divertir com seus games preferidos, pois todos os periféricos funcionam como se estivessem plugados diretamente no console.

O adaptador maior requer quatro pilhas recarregáveis do tipo NiMH de 1,2 V, mas você não precisa se preocupar em adquirir um carregador, pois o adaptador menor do

acessório tem um compartimento para recarregar quatro pilhas. Basta deixá-las lá com o videogame ligado e aguardar. Oito horas de jogo garantem seis horas de recarga.

O WOW não é fabricado no Brasil, mas é representado no País pela Digital Reactor Brasil Ltda. Ele custa R\$ 360,00 e pode ser encontrado em diversas lojas virtuais.

Você pode plugar controles, volantes e pistolas nas duas entradas do adaptador maior

O adaptador menor permite recarregar as quatro pilhas que vêm com o kit





# RESET

# DO

# HORA DO RESET

## O PAI DO PLAYSTATION

O criador dos dois consoles PlayStation foi Ken Kutaragi. Ele chefiou a equipe de engenheiros e conduziu o desenvolvimento do PS1, um console de baixo custo capaz de processar gráficos 3D. Atualmente o senhor Kutaragi continua com a função de chefe da divisão de games, mas também acumula o cargo de presidente da divisão de Broadband.

## MORTAL KOMBAT 2

Existe uma versão alternativa do segundo Mortal Kombat, do PS1. O jogo lançado no Japão foi modificado por hackers na época que chegou às lojas, em meados de 1996. O título modificado trazia gráficos e sons ruins, muito parecidos com os das versões dos antigos Super Nintendo e Mega Drive. Além disso, havia fotos dos programadores na sessão Credits do menu Option.

## STREET FIGHTER INTERATIVO

Em 1995 foi lançada exclusivamente no Japão uma versão diferente do clássico Street Fighter, do PS1. Batizado de Street Fighter 2: Movie, o título trazia os desenhos animados da série Street Fighter. A missão do jogador era fotografar movimentos e golpes especiais dos lutadores e, no final, enfrentar o poderoso Ryu.

## POLISTATION

Cuidado! Existe um console chamado Polistation. Apesar de ter nome parecido e o mesmo design do PS1, trata-se de um NES, o Nintendinho de 8 bit. Ele

MK2 revolucionou a série trazendo muito mais sangue. O game foi lançado para PS1 e outros consoles.

vem com centenas de jogos na memória e funciona com cartuchos, não suportando CDs. É o que podemos chamar de uma cópia barata do PS1.

## PROTÓTIPO DO PS2

### Você sabe o que é isso?

Trata-se do primeiro protótipo do PS2 (ele foi publicado na edição 1 da revista Dicas & Truques para PlayStation). O console tinha quatro entradas para controles, um display digital azul e design inspirado no antigo PS1, bem diferente do atual PS2.



## PSX

Você sabe por que o PlayStation também é chamado de PSX?

Alguns meses antes do lançamento do PS1, a Sony anunciou que ele se chamaria PlayStation-X. Enquanto o videogame não saía, todo mundo só falava no PSX. Mais tarde, em 1994, a empresa lançou o videogame com o nome de PlayStation, mas o nome antigo já havia pegado.

REVISTA  
DICAS & TRUQUES  
PARA PLAYSTATION  
**Nº 4**

## O QUE ROLAVA... ...HÁ QUATRO ANOS

Em maio de 1999, a Editora Europa resolveu trazer uma surpresa na Revista Dicas & Truques para PlayStation. A quarta edição chegou às bancas com um CD-ROM especial para PC trazendo nada menos que 5.000 dicas e truques. Além disso, no disco estavam mapas para 10 jogos – entre os quais Final Fantasy 7 e Resident Evil 2 –, 18 temas para Windows (Tekken 3, Marvel vs. Capcom e outros) e vários utilitários essenciais. E quem tinha o acessório DexDrive, da InterAct, ainda podia passar para o Memory Card os 38 Save Games distribuídos no CD-ROM.

A edição trouxe na capa os personagens de Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, com o poderoso Darth Vader em destaque. O game ainda não tinha sido lançado, mas os leitores puderam conferir todos os detalhes em primeira mão. Havia também o detonado de Need For Speed: High Stakes com carros e pistas secretas, e truques para Xenogears, Kensei, Bloody Roar 2, Tomba!, Metal Slug e outros games.





# PLAY SHOP

PARA ANUNCIAR LIGUE:

(11) 3038-5090 c/ Nickolas / (11) 3038-5094 c/ Vinicius / (11) 3038-5103 c/ Gianpaolo

**Fantasy Star**  
Games e Mídias

Enviamos para todo o Brasil

Vendas

- CD's Virgens
- Acessórios para Vídeo Games em Geral

Compra, Venda e Troca de Aparelhos Novos e Usados

Assistência Técnica para Vídeo Games  
[www.fantasystar.com.br](http://www.fantasystar.com.br)

VISA Electron REDE SHOP Cheque Eletrônico

e-mail: [fantasystar@fantasystar.com.br](mailto:fantasystar@fantasystar.com.br)  
Rua Sta. Ifigênia, 490 - Box 18 - CEP: 01207-000  
São Paulo / SP - Fone: (11) 221-5253 / Fax: 221-3253

Não fique preso!!  
Compre jogos e Video Games em até **12x**  
E o 1º pagamento para **30 dias!**

**PS2**  
Playstation 2 + MODEM + Jogo Original  
**R\$949,00** A VISTA

**TIC TAC GAMES**  
(11)4412-2332  
(11)4411-1884

.....: **WWW.TICTACSTORE.COM.BR** :.....

**Miano Games**  
Assistência Técnica especializada em Video Games

Desbaste de PS2 na hora

Preços especiais para lojistas

Av. cinco N° 830 sala 2 entre as ruas nove e dez - Centro cep: 13500-380 Rio Claro - SP  
Tel: (19) 3533-4782

**Plataforma games**

todos os aparelhos pelo melhor preço, confira!

- vendemos consoles, acessórios e jogos
- entregas em São Paulo • garantias
- facilitamos o pagamento

enviamos para todo o brasil p/ pagar na retirada

(11) 3977-0527  
(11) 9306-3191

**Panda Games**  
Assistência Técnica de Vídeo Games e Eletrônicos

Tel: (11) 3229-0727  
Tele vendas: (11) 6684-1039  
Rua Florência de Abreu, 418 3º piso - loja A41  
E-mail: [shodiy@hotmail.com](mailto:shodiy@hotmail.com)  
Shopping 25 de março

**CASA VITÓRIA**  
aparelhos novos e acessórios com garantia

PS1 e PS2  
Game Boy Advance SP  
Game Cube e Dynavision

**Tel: 3337-3122**  
R. Santa Ifigênia 452  
loja 32 - São Paulo Sp

**V12 GAMES**

Grande variedade de jogos e acessórios  
[www.v12games.com.br](http://www.v12games.com.br)

Assist. técnica em Vídeo Games

Parcelamos em até 3x sem juros no Cartão

Tele vendas:  
(11) 4771-8595  
(11) 4787-3332

Aceitamos Cartões: SEDEX VISA MasterCard

Condição especial para lojista  
Av. Dr. José Maciel, 229 sala 5 - 1º andar Jd. Maria Rosa - Taboão da Serra





20 ANOS

G

A

**www.eletronicmil**

**SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS**

>PS2<



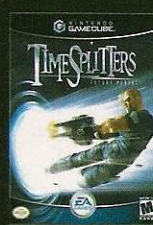
PS2  
PlayStation.2

>XBox<



XBOX

>GameCube<



GAMECUBE

>GameBoy<



GAME BOY  
ADVANCE

>NINTENDO DS<



NINTENDO DS



>PSP<



PSP





# TROMIL

M E S

Enviamos  
SEDEX

## games.com.br

**Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias. Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.**

### PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS®

SAMSUNG



NIPPONIC



Seagate



Maxtor®

SONY

maxell



### Promoção do mês

Memory Card PS2 **R\$ 67,50**  
(estoque limitado)



Controle original do PS2  
Por Apenas **R\$ 59,50**  
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP  
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H  
Pabx: 011 - 3362-2306

**Aceitamos Cartões:**





# PORÃO GAMES

TELEVENDAS:

(15) 3285-1919

(15) 3285-2525

(15) 3282-1813

Não possuímos filial em São Paulo (Capital)

Horário de funcionamento: Segunda à Sábado das 10:00 às 20:00 Horas

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

VENDAS DE ACESSÓRIOS, JOGOS, VÍDEO-GAMES E INFORMÁTICA



Pagamentos em até 6x no cartão de crédito \*

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL !!!

VÍDEO-GAMES:



INFORMÁTICA:



novosite: [poraogames.com](http://poraogames.com)

