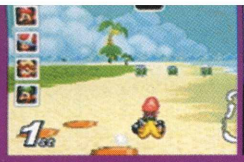
- PLAYSTATION 2
- PLAYSTATION
- DREAMCAST
- NINTENDO 64
- GB COLOR
- GAMECUBE
- GB ADVANCE
- PC







GAMESTATION DICAS

PROGAMES

ANO I - NÚMERO 4 - R$ 4,90

FINAL FANTASY CHRONICLES
Dicas para você detonar neste super clássico

CASTLEVANIA L. OF DARKNESS
Muitos truques para arrebentar neste game

DARK ANGEL
Sobreviva a este terrível pesadelo sem fim

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER
Torne-se o melhor com todas as dicas

MARIO KART S. CIRCUIT
Aventura, diversão, truques dicas e todas os macetes

TOMB RAIDER - 1
O super jogo que deu origem a série
Estratégia completa

APENAS 4,90



Saiu o resultado da promoção PS2, se você participou consulte na página 6, com certeza seu nome estará lá

ISSN 15190145
00004
9 771519 014000

Muito mais informação e visual, além de:
DICAS & TRUQUES

STREET FIGHTER ALPHA 3 ▶ VIRTUA COP 2 ▶ KLONOA 2: LUNATEA' S VEIL
SONIC ADVENTURE 2 ▶ WAVE RACE BLUE STORM ▶ POKÉMON CRYSTAL

GAMESTATION

A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2 NOVAMENTE EM DOSE TRIPLA NAS BANCAS





Tudo o que acontece no mundo dos games você encontra aqui: lançamentos, avaliações, muitas dicas, periféricos, entrevistas com os criadores dos jogos e tudo o que você quer saber sobre videogame

Uma revista especializada que traz tudo o que você precisa saber para detonar os melhores jogos. Você encontra a cada edição os jogos do momento, totalmente detonados, muitas dicas, estratégia detalhada e todos os segredos

JÁ NAS BANCAS

PROGAMES

A revista feita por quem entende de videogame

GAMESTATION dicas

É uma publicação da:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Edna de Jesus Nascimento

Coordenador Editorial
Gilsomar P. Livramento

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Fabrício Masaki Koketsu
Marcos José R. de Sales

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar

Coordenador de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Edna de Jesus Nascimento
Elias Mantia Castellano

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Homero Letonai
José Donizete de Paula

Adquira os números atrasados através do setor de atendimento nos telefones:
(0xx11) 3641-0444 ou 3641-0448
ou então através de nosso super site:
www.progames.com.br

Endereço para correspondência
Rua Pio XI, nº 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Cep: 05060-000
e-mail: falecom@progames.com.br

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

EDITORIAL



Muitas dicas e informação é o que nossos leitores esperam e merecem, pois ficamos muito satisfeitos por estarem prestigiando o nosso trabalho. Nesta edição a GameStation Dicas reserva algumas boas surpresas, sendo uma delas o resultado da super promoção PlayStation 2. Se você participou, procure seu nome em uma das dez páginas do resultado da promoção e com certeza ele estará lá.

Também estamos trazendo uma super estratégia muito bem detalhada do clássico Tomb Raider 1, sem dúvida um dos melhores jogos de aventura de todos os tempos. Onde Lara Croft foi convidada por Jacqueline Natla, a proprietária da empresa Natla Tecnologies, para procurar um antigo e importante artefato desaparecido, chamado Scion. Lara Croft não aceita a proposta da forma que foi feita, e decide procurar por conta própria o artefato Scion, isso desagrada a empresária que mande seus capangas capturá-la. E assim tem início uma corrida contra o tempo, onde Lara Croft é uma das poucas pessoas capazes de solucionar os vários enigmas para conseguir encontrar o artefato Scion, que está dividido em três partes e estas escondidas em três cantos do mundo. Agora pegue sua mochila e seus equipamentos para entrar nesta aventura.

Além da estratégia, não podemos deixar de mencionar os jogos que selecionamos nesta edição. Para o Dreamcast, temos dicas do super jogo Legacy of Kain: Soul Reaver, Marvel Vs. Capcom 2: New Age of Super Heroes, Power Stone e outros.

Enquanto para o PlayStation, temos dicas de Final Fantasy Chronicles, muitas dicas para Need for Speed 3: Hot Pursuit que é um jogo de corrida super divertido, além de Nuclear Strike, Rayman e muito mais.

No PlayStation 2, temos muitas novidades com os jogos Dark Angel: Vampire Apocalypse, Dark Cloud, Gran Turismo 3 A - Spec este considerado um dos melhores simuladores de corrida até então, Midnight Club Street Racing e o impressionante Silent Hill 2.

O Nintendo 64 ainda tem muito a oferecer com Castlevania: Legacy of Darkness, Cruis'n USA, Diddy Kong Racing, Fifa Road to the World Cup, Mission: Impossible e Mortal Kombat: Mythologies Sub-Zero.

Estreando em nossas páginas temos o super console GameCube, com dois jogos muito interessantes, Super Monkey Ball e Wave Race: Blue Storm, e também estreando em nossas páginas o não menos importante console Game Boy Advance que parece estar vindo com força total, com Castlevania: Circle of the Moon, Earthworm Jim, o maravilhoso Rayman Advance e o clássico dos jogos de luta Super Street Fighter II Turbo Revival.

O Game Boy Color também se destaca com Metal Gear Solid e Pokémon Crystal, do mesmo jeito que o PC com os jogos Alone in the Dark: New Nightmare, Blood Omen: Legacy of Kain e Resident Evil 2: Platinum.



Então não espere mais, você já pode folhear a sua quarta edição da GameStation Dicas, e desvendar os muitos mistérios de seus jogos favoritos, pois certamente enquanto você se empenha nesta tarefa, nós estaremos preparando a próxima edição que trará com certeza uma outra série de grandes surpresas para você. Então até lá.

Os editores







GAMESTATION DICAS

Sumário

Estratégia



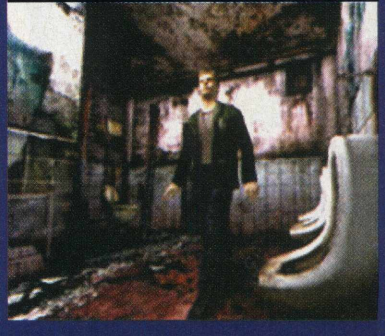
TOMB RAIDER - 1

Um dos melhores jogos de aventura de todos os tempos em uma estratégia muito bem detalhada, com a localização exata de todos os itens e segredos **35**

Rayman



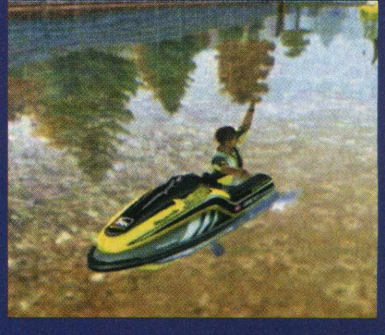
Silent Hill 2



Sonic Adventure 2



Wave Race: B.S.



LEGENDA

Para facilitar a visualização da informação, adotamos um sistema de ícones coloridos que fica bem mais prático e agradável de consultar. Segue a legenda com os ícones e o que representam.

DICAS
Indicaremos localidades ou meios de conseguir equipamentos e segredos no jogo.

PERSONAGENS
Breve comentário sobre os personagens do jogo.

COMANDOS
Permite acesso a itens, armas, fases ou qualquer outra coisa através de combinação de comandos.

DADOS DO JOGO
Softhouse, gênero e número de jogadores.

PASSWORDS
Senhas de acesso existentes no jogo, permitindo habilitar segredos ou fases.

GAME SHARK
Códigos usados no acessório Game Shark, acoplado no video game que facilita o acesso ao jogo.

GOLPES
No geral aparecerá em jogos de luta ou ação onde os personagens possuam golpes. Listaremos seus movimentos básicos e especiais.



Dreamcast

Legacy of Kain: Soul Reaver 17
Marvel Vs. Capcom 2: N. A. of S. H. 18
Phantasy Star Online Ver. 2 19
Power Stone 20
Sega Rally 2 21
Sonic Adventure 2 22
Virtua Cop 2 23

PlayStation

Final Fantasy Chronicles 24
Need For Speed 3: Hot Pursuit 25
Nuclear Strike 26
Rayman 27
Spyro 2: Ripto's Rage 28
Street Fighter Alpha 3 29
Syphon Filter 30
Vagrant Story 31
Winning Eleven 3: Final Version 32

PlayStation2

Dark Angel: Vampire Apocalypse 58
Dark Cloud 59
Gran Turismo 3 A - Spec 60
Klonoa 2: Lunatea's Veil 61
Midnight Club Street Racing 62
Silent Hill 2 63



Nintendo 64

Castlevania: Legacy of Darkness 64
Cruis'n USA 65
Diddy Kong Racing 66
FIFA Road to the World Cup'98 67
Mission: Impossible 68
Mortal Kombat M.: Sub-Zero 69

GameCube

Super Monkey Ball 70
Wave Race: Blue Storm 71

GB Advance

Castlevania: Circle of the Moon 72
Earthworm Jim 73
Mario Kart Super Circuit 74
Rayman Advance 75
Super Street Fighter II Turbo Revival ... 76

GB Color

Metal Gear Solid 77
Pokémon Crystal 78
X-Men: Wolverine's Rage 79

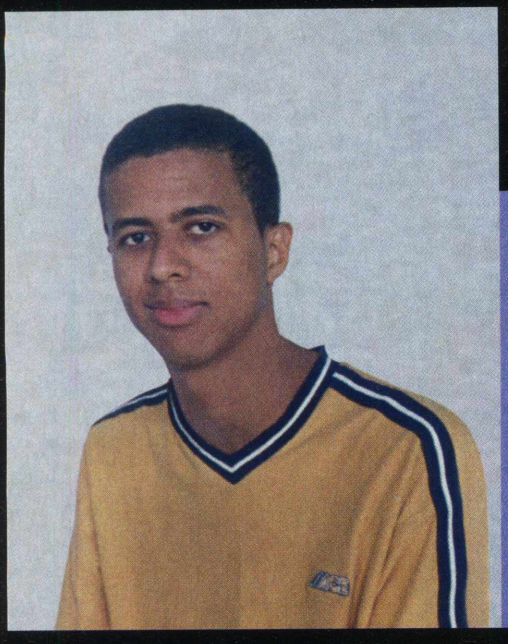
PC

Alone in the Dark: N. Nightmare 80
Blood Omen: Legacy of Kain 81
Resident Evil 2: Platinum 82

RESULTADO DA PROMOÇÃO

PLAYSTATION 2

O GANHADOR



1ª) FRASE VENCEDORA

A GameStation Especial é um controle de PlayStation, pois tem o **Start** (capa inicial impecável), **Select** (seleção de grandes jogos por edição), **Direcionais** (a gente nunca se perde nas estratégias) e **Botões de Comando** (dicas e informações para a gente avançar nos jogos).





AUTOR DA FRASE

Diego José do Nascimento, tem 19 anos, já concluiu o 2ª grau, e mora na cidade de Contagem, estado de Minas Gerais, é o ganhador do concurso e de um **PlayStation 2**, com dois Controles, um Memory Card e o jogo The Bouncer. Seus jogos preferidos são Final Fantasy IX, Resident Evil 3 e Driver 2. Além de jogar videogame todos os sábados e domingos, ele também gosta de sair com os amigos e jogar futebol. Ele joga videogame desde os 6 anos de idade, começou com um Atari, depois trocou por um Mega Drive e atualmente tem um PlayStation. Ele normalmente compra os jogos que gosta e também a GameStation Especial e a GameStation Dicas. Ele tem mais três irmãos que também jogam. Sua personagem favorita é a Lara Croft e sua frase foi a vencedora do concurso, entre as 2813 frases recebidas, com um total de 2405 participantes, de todos os estados do Brasil. Parabéns Diego e agora queremos ver você detonando no PlayStation 2.

AS 100 MELHORES FRASES

Confira a seguir as cem melhores frases e saiba quem são seus autores, todos ganharão uma super camiseta GameStation Especial e a coleção completa da GameStation Especial, Dicas e Magazine. Agradecemos a todos os participantes e em especial aos ganhadores das cem melhores frases, pois são frases muito criativas, e bem construídas, que atribuíram muitas qualidades a revista GameStation Especial, o que nos deixa muito satisfeitos, embora sabemos que é um concurso e que muito dessas qualidades nós ainda estamos lutando para merecer, embora sabemos que outras nós já merecemos e que também o nosso leitor é bem informado e criterioso. Para efeito de classificação, consideramos apenas as frases do 2ª ao 11ª lugar que são as dez melhores frases depois do vencedor, sendo que a ordem das demais não seguem uma classificação e sim a ordem de apuração. Cabe ressaltar ainda que todas são de muito boa qualidade e por qualquer uma delas nós estaríamos bem representados. Esperamos que vocês gostem bastante desta super camiseta GameStation, assim como nós gostamos destas frases, pois as revistas nós já temos a certeza de que vocês gostarão.



2º) Seja moderno, seja virtual, tenha uma GameStation Especial.
Wagner da Silva Moreira - São Paulo - SP

3º) Só com a GameStation Especial, minha vida sai do Loading.
Bruno Padial Vicentini - São Vicente- SP

4º) Assim como a tecnologia nos impressiona a cada momento com uma nova invenção. A GameStation Especial se supera em cada edição.
Jair de Araújo Oliveira - São Paulo - SP

5º) Antes da GameStation Especial, você só sabia soletrar duas palavras: Game Over.
Rodrigo Cézar Medeiros Moreira - Niterói - RJ

6º) GameStation Especial, onde os mínimos detalhes levam à grandes vitórias.
Marvin Rodrigues Honório - Rio de Janeiro - RJ

7º) Deus criou o mundo em seis dias, no sétimo, ele descansou lendo a GameStation Especial.
Diogo do Nascimento Silva - Pirapozinho - SP

8º) Gamemaníaco que se preza só desgruda os olhos da telinha, para pingar colírio ou para ler GameStation Especial!
José Leonardo de Souza Júnior - São Paulo - SP

9º) Enquanto muitas revistas gritam e berram dizendo-se a melhor, GameStation Especial conseguiu essa façanha com o seu silêncio absoluto e mostrando ser a melhor não só com as suas palavras, mas principalmente com suas obras, e que obras.
Renan Ferreira da Silva - Belford Roxo - RJ



10º) Só na GameStation Especial você encontra o que as outras revistas continuam procurando.
Estevam Rafael Reis Gallas - Nova Petrópolis - RS

11º) GameStation Especial: a única revista de games com 128 bits de capacidade!
Diego Marcelo Benevenuto de Carvalho - Curitiba - PR

12º) No mundo houve muitas evoluções e muitas gerações, mas nenhuma delas tão importante como a da geração PlayStation 2, e só uma revista pode acompanhar esta geração e esta revolução. Ela é a GameStation Especial.
Márcio dos Santos - São Paulo - SP

13º) Meu tipo sanguíneo é GSE+ (GameStation Especial Positivo).
Ricardo Felipe Ferreira Rodrigues - São Paulo - SP

14º) GameStation Especial você pode se atualizar ou continuar no mundo da lua.
Paulo Eduardo Lima Dutra - Fortaleza - CE

15º) Várias produtoras criam novos games todos os meses, mais só a GameStation Especial tira todas as suas dúvidas sobre games.
Viviane Gregori - São Paulo - SP

16º) GameStation Especial tudo o que você que saber, sobre o que você mais gosta de fazer.
Fernanda Garcez Oliveira - São José do Rio Preto - SP

17º) No futuro o século XXI não será lembrado apenas pelo surgimento dos poderosos consoles de 128 bits, mas também pelo nascimento da revista GameStaion Especial que sempre estará a frente de seu tempo.
Wendel Souza Severo - Osório - RS



18º) Com a chegada do ano 2001 os televisores e os videogames evoluíram tanto, que só uma revista como a GameStation Especial conseguiu acompanhar a modernidade e a dinâmica do novo milênio.

Fábio Doro Nishikawa - São Paulo - SP

19º) É um privilégio possuir uma revista GameStation Especial, pois é fantástica sua facilidade em interpretar os jogos, além de suas dicas impressionantes, tem todas as páginas do detonado, sem enrolação.

Paulo Miguel Almeida Rodenas - São Paulo - SP

20º) Aê Felipão aqui, está a solução: pra ficar sabendo sobre lançamentos tenho à mão a GameStaion Magazine. Para armar uma bela estratégia pego a GameStation Especial e para detonar com o tanque a GameStation Dicas. Então? Isso que é uma verdadeira seleção.

Márcio Renilso Ferreira - São Lourenço - SP

21º) Atenção! Atenção! Senhores passageiros, para arrasar e detonar com todos os seus jogos, por favor descer na próxima parada: GameStation Especial.

Alexandre Furtwaengler - São Paulo - SP

22º) GameStation Especial não é fórmula 1 mas é cheia de grandes prêmios.

Italo Prates Regottieri - Joanópolis - SP

23º) GameStation Especial o game de A a Z.

Eduardo Rebouças - São Paulo - SP

24º) Quando eu não consigo passar algum jogo eu apelo para uma revista genial, muito legal é a revista GameStation Especial.

Flansdeny Fiuza Batista - Sorocaba - SP

25º) Revista de capas bonitas existem muitas más só a GameStation Especial te leva até o final do jogo.

Adriana Cristina Zamete - Iguaçu - SP

26º) No mundo dos jogos sempre tem que ter alguém para decifra-las por isso existe a GameStation Especial, a primeira quando se fala de jogos.

Rodrigo Martins de Oliveira - Mauá - SP

27º) Ter uma GameStation Especial é como ter asas para voar para um mundo de sonhos onde tudo acontecerá!

Ailton Santos Macedo - São Paulo - SP

28º) A evolução da imagem, seja ela real ou virtual, isto é GameStation Especial.

Leonildo Truijo Acosta - Itu - SP

29º) Nossa Terra tem GameStation Especial, onde veio revolucionar, pois os games que nela encontro, não encontro em nenhum outro lugar, suas dicas são mais quentes, seus detonados arrasadores, derrotando suas concorrentes e conquistando seus leitores.

Felipe Martinelli Doretto - Campinas - SP

30º) GameStation Especial, tão essencial na vida de um gamemaníaco, quanto o ar que respiramos.

Rogério Ferreira dos Santos - Guarujá - SP

31º) GameStation Especial: Uma viagem maravilhosa ao mundo da *imaginação*, da aventura e da fantasia! Uma revista que supera tanto em qualidade quanto quantidade de informações.

Anselmo Rabachini de Medeiros - São Paulo - SP

32º) GameStation Especial, o "Start" dos grandes feras dos videogame.

André Chiarizzi de Lima Barbosa - São Paulo - SP

33º) Tem coisas na vida que podem ser substituídas, menos a minha revista GameStation Especial Preferida.

Gerson Augusto da Silva Júnior - Paulista - PE

34º) GameStation Especial: Os melhores jogos detonados por profissionais.

Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

35º) O seu game pode até ser legal, mas só na GameStation ele consegue ser Especial.

Juliano Santini Gerlack - Curitiba - PR

36º) Louco é não ter uma, sábio é ter todas, GameStation Especial simplesmente de virar a cabeça.

Márcio Lopes - Barroso - MG

37º) GameStation Especial, qualidade e competência. Essencial a quem joga.

Charles Calisto de Souza - Goiânia - GO

38º) Se você quer debulhar, detonar, arrasar e extravasar com os games, não encha de calos a sua mão. GameStation Especial é a solução!

Rodrigo Jardim Pierin - Curitiba - PR

39º) Apenas uma revista? Não! Como o próprio nome já diz, a GameStation Especial vai além... Ela é o mais perfeito mapa do vasto, intrigante e fascinante universo dos games.

Hélvio Mendes de Andrade - Maceió - AL

40º) Para a concorrência 100 em tudo: 100 conteúdo, 100 novidades, 100 promoção. E para a GameStation Especial é 10, 10 em reportagem, 10 em criatividade, 10 em lançamentos e 10 em detonar jogos e a concorrência.

Karine Borges Teixeira - Lagoa da Prata - MG

41º) GameStation Especial sua parada obrigatória para emoções radicais.

Fábio Henrique Tonon - Poços de Caldas - MG

42º) GameStation Especial é útil e já está mudando nossa maneira de jogar e se divertir.

Jocerli Pereira Soares - Santa Maria - RS

43º) GameStation Especial, o limite da imaginação na palma da sua mão.

Alexandre Chaves Silveira - Curitiba - Paraná

44º) GameStation Especial, a revista radical na era da globalização é a que traz a melhor informação e que faz viajar além da imaginação.

Daniel dos Santos Izidro da Silva - Rio Claro - RJ

45º) Poupe sua energia: Leia GameStation Especial.

Rodolfo Tinoco Veronese - Rio de Janeiro - RJ

46º) Se o apagão fosse virtual, com certeza estaria detonado na GameStation Especial.

Valdomiro Pereira Santos - Belford Roxo - RJ

47º) GameStation Especial, a revista lhe traz informação de um modo especial.

Conrado da Silva Dias - Sabará - MG

48º) GameStation Especial sua revista para qualquer hora, dia e local.

Ivo Guerra Marapo - João Pessoa - PB

49º) Por que os homens insistem em procurar vidas inteligentes em outros planetas se os leitores da GameStation Especial estão aqui na Terra?

Murilo Xavier Ruduvai - Brasília - DF

50º) GameStation Especial, o guia de jogos virtuais elaborados com precisão por quem mais entende de jogos neste país.

Josenildo Ferreira de Souza - São Sebastião - DF

51º) Não deixe para amanhã o game que você pode detonar hoje! GameStation Especial!

Siero Aron Demo - Três de Maio - RS

52º) Sempre as melhores jogadas. GameStation Especial. A vanguarda dos videogames.

Romualdo - Florianópolis - SC

53º) GameStation Especial: Compartilhando com você o prazer de detonar bons jogos.

Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

54º) Os grandes marcos da história sempre estiveram num pedestal, mas nunca um mereceu tanto a GameStation Especial, pelo seu estilo dinâmico e imparcial, que a transformou em mania nacional.

Adriano Bruno - Mauá - SP

55º) Está é uma Nova era! Nesse novo milênio alguma coisa resolve desafiar o sobrenatural! É a revista GameStation Especial, que está simplesmente animal!

Moisés Nascimento Almeida - Jandira - SP

56º) Eu pego outras revistas de jogos virtuais e não "intendo" mas, só com a GameStation Especial eu fico por dentro.

Joel Marcinowski - Campinas - SP

57º) Aceleração cardíaca, ataque de risos e soluços, adrenalina, sustos. O ministério da saúde Adverte: A revista GameStation Especial pode causar essas e outras emoções, usar exageradamente.

Mauricio Leme da Silva Jannuzzi - São Paulo- SP

58º) A coisa está preta com o problema do Apagão, jogar menos, ler mais é a nossa solução, GameStation Especial é a mais inteligente opção.

Diego Washington de Souza - Suzano- SP

59º) Além de ser uma revista arrasadora e de grande sucesso, a GameStation Especial, por ser original, não é aquela que não imita nenhum concorrente, mas é aquela a quem nenhum concorrente consegue imitar.

Renato Quimas Pereira Lima - Belo Horizonte - MG







60º) A GameStation Especial é como um raio: devasta as barreiras da informação na velocidade da luz!
Thiago Branquilho Schiefer - São Paulo - SP

61º) Nem tempo ruim nem tempo mal você só detona aqui com as dicas quentes da GameStation Especial.
Antônio Augusto Duarte dos Santos - Carapicuiba - SP

62º) Poderia usar muitas palavras para descrever a revista GameStation Especial, mas apenas uma é suficiente: perfeição!
Ailton José Ferreira - Poá - SP

63º) A única revista da geração PlayStation 2, que é feita por quem entende de games, recheada com o maior arsenal de informações, dicas, truques e códigos é a GameStation Especial.
Daniel Aparecido de Souza - Monte Mor - SP

64º) Prime pelo seu futuro, não basta ser páginas com palavras soltas, opte por documentos com informações essenciais, escolha GameStation Especial.
Alexsandro Barbosa Costa - Viamão - RS

65º) Vivo no mundo real, ma adoro o mundo virtual, porém para sempre detonar e nunca me dar mal, fico ligado nas atrações da revista GameStation Especial.
Eduardo Lima Pereira - Mogi das Cruzes - SP

66º) Com o Passo - a - Passo da GameStation Especial há sempre um "The End" e não um "Game Over".
Emiliano Leopoldo Oliveira - Santa Barbara do Oeste - SP

67º) Com tanta informação e diversão, a GameStation Especial vai te deixar ligadão até mesmo durante o apagão.
Vinícius Prado Baptista - São Paulo - SP

68º) Alguma dúvida com o game mais difícil do momento digite esta senha: GameStation Especial. "Pronto" agora você está a frente de todos os outros Gamemaníacos.
Antônio de Lima Barros Júnior - Campinas - SP

69º) Nem tudo que reluz é ouro! Mais a GameStation Especial, é brilhante!
Evandro Barbosa - Cuibá - MT

70º) Comunicado: com suas dicas e estratégias completas a revista GameStation Especial garante a diminuição do consumo de energia dos seus leitores que levam o menor tempo para detonar seus jogos favoritos a assim contribui com a atual situação do Brasil.
Guilherme Ricardo Bova - São Paulo - SP

71º) "Só sei que nada sei" é uma frase que saiu da boca de Sócrates grande filósofo grego porém, se ele tivesse tido a oportunidade de conhecer os segredos da GameStation Especial, jamais teria dito isso.
Danilo Américo de Oliveira - São Paulo - SP

72º) Para muitos, o mundo foi criado por uma grande explosão dos astros, mas a GameStation Especial foi criada por uma explosão de inteligência e sabedoria, tornando-se um grande universo de poder e conhecimento.
Felipe Oliveira Dias - Sabará - MG

73º) Se os games fossem implantados nas escolas para aprimorar nossa inteligência, o MEC teria que adotar a GameStation Especial como livro fundamental.
Jorge Luís Rodrigues da Silva - Viamão - RS

74º) Está com dúvidas ? Não sabe o que fazer ? Então vai às bancas e compre a melhor, a maioral, a revista GameStation Especial!
Leonardo Pordeus Nogueira - Rio de Janeiro - RJ

75º) Uma onda de Ciborgues alienígenas sobrevoa a terra logo um deles pousa em frente a um humano: por favor, não domine a Terra. O alien responde com um tom irônico: Cale-se, humano só vim pegar minha edição da GameStation Especial
Marcos Antonio Caetano dos Santos - São Paulo - SP

76º) Se Você quer jogar, videogame com força total, leia a "GameStation Especial".
Otavio Sales da Silva Neto - Fortaleza - CE

77º) Não há nenhum jogo que não possa ser detonado desde que se tenha a GameStation Especial ao seu lado.
Fábio Marques Santana - São Paulo - SP

78º) Não frite seus miolos, detone seus jogos com rapidez e eficiência lendo e acompanhando GameStation Especial
Arnon Cavalcante Corado - Maceió - AL

79º) A GameStation Especial é a única revista brasileira que detona 100% os melhores jogos
Allex Oliveira - Luz - MG



80º) GameStation Especial: a revista que sabe detonar jogos.
Tadeu Curinga da Silva - Natal - RN

81º) GameStation Especial, a revista ideal para quem quer ser expert em videogames.
Angelo Mário Lira Luz - Curitiba - PR

82º) GameStation Especial já é mania nacional.
Luís Fernando Rur - Bragança Paulista- SP

83º) GameStation Especial nº 1, GameStation Especial nº 2... Não importa o número, todas sempre trazem e sempre trarão a melhor e a mais completa estratégia dos jogos!
Adriano Luiz Fonsaca - Curitiba - PR

84º) Não adianta insistir: apenas as próprias sofware-houses estão à altura de discutir com a GameStation Especial, mesmo assim, só sobre os jogos que elas mesmas produzirem...
José Leonardo de Souza Júnior - São Paulo - SP

85º) Existem cinco tipos de gamemaníaco: os curiosos, os amadores, os bons, os profissionais e os que lêem a revista GameStation Especial.
Omar Cézar de Oliveira Gonçalves dos Santos - Rio de Janeiro - RJ

86º) Realidade num mundo virtual, só na GameStation Especial.
Vinícius Castello de Souza e Silva Machado - Rio de Janeiro - RJ

87º) O importante não é só ter um PlayStation 2 e curtir um jogo bem legal.. mais ficar sempre informado lendo a GameStation Especial.
Sandro Roberto Sena Santos - São Paulo - SP

88º) Previews e dicas com "q" de fenomenal e Avaliações dos jogos muito legal, enfim uma revista original só poderia ser a GameStation Especial.
Luciana Andréia Pires - São Paulo - SP



89º) A história Humana se passa em dois períodos. AGE e DGE (Antes da GameStation Especial e Depois dela).
Lauro Lúcio Rodrigues Sampaio - Taguatinga - DF

90º) GameStation Especial, o melhor e mais completo guia de todos os jogos.
Israel F. Valentim - Tubarão - SC

91º) GameStation Especial, um "Dual Shock" nas suas emoções.
Eugênio Augusto Silveira Leme - São Paulo- SP

92º) Mais vale única GameStation Especial nas mãos, do que todas aquelas outras revistas sem informação.
Luciano Luiz dos Santos - Francisco Beltrão - PR

93º) Com a GameStation Especial você troca o Game Over pelo The End.
Leandro de Oliveira Ribeiro - Belo Horizonte - MG

94º) A revista GameStation Especial é tão legal que eu até a salvei no meu Memory Card.
Lucas Campio Linha - Juiz de Fora - MG

95º) GameStation Especial, a inimiga número um do Game Over.
Marcelo Camargo Ribeiro - Curitiba - PR

96º) Há pessoas que lutam pela GameStation especial, e outras que tem GameStation Especial para lutar.
Fernando Mendes Baptista - Cotia - SP

97º) Para qualquer console, o melhor acessório é a GameStation Especial.
Rodrigo Alegria Arimori - Itaperuna - RJ

98º) Neste mundo globalizado, é preciso se manter informado. E onde tem muita informação legal, é na GameStation Especial.
Giancarlo Vasconcelos Taveira do Nascimento - Maricá - RJ

99º) GameStation Especial, a revista com poder de informação compatível com os consoles e jogos de última geração.
Gilmar Geraldo Paulista - Cajuru - SP

100º) Não importa o videogame, se o jogo é complicado na GameStation Especial, tá tudo detonado!
William dos Santos Pereira - São Paulo - SP

101º) Para fazer uma GameStation Especial, junte competência, imparcialidade e muitos games, bata e misture num PlayStation 2, e sirva aos gamemaníacos as porções infinitas...
Eduardo Bacarine Lobato - São Paulo - SP

PRÊMIO DE CRIATIVIDADE

Estabelecemos um prêmio de criatividade para esses participantes, que espontaneamente se propuseram a fazer um outro trabalho para acompanhar as suas frases, com o objetivo de prestigiar o concurso e a revista GameStation Especial. Por isso instituímos este prêmio, onde não entraremos no mérito de julgar a qualidade dos trabalhos e sim recebê-los como um gesto de carinho que esses leitores tem pela revista e em retribuição, estendemos a eles a premiação, onde cada um ganhará uma super camiseta GameStation Especial e uma coleção completa das revistas GameStation Especial, Dicas e Magazine. De nossa parte ficamos muito satisfeitos e esperamos que gostem da premiação.



Montagem sobre CD-ROM.
Raphael da S. Bernardo - São Paulo - SP



Miniatura de cofre de aço.
Rodrigo Beranger - Sorocaba - SP



Maquete de isopor.
Samuel M. S. Júnior - Osasco - SP



Montagem com miniatura de globo.
Frederico O. Zettel - Curitiba - PR



Recorte e colagem em papel.
Eugenio A. Silveira Leme - São Paulo - SP



Maquete de madeira com papel.
Livancler R. Ribeiro - Curitiba - PR



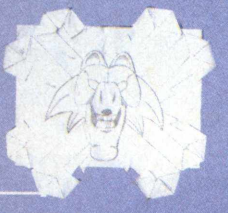
Montagem sobre CD-ROM.
Andrei Hirata - Andradina - SP



Maquete de papel cartão.
Ulisses T. Vieira - Rio de Janeiro - RJ



Recorte em papel.
Guilherme R. Bova - São Paulo - SP



Dobradura em papel.
Francisco V. M. G. Vieira - São Paulo - SP



Recorte e colagem em papel.
Gustavo P. de Castro - São José dos Campos - SP



Recorte e colagem em papel.
Agilson F. Neves - Rio de Janeiro - RJ



Dobradura e colagem de papel.
Wester V. da C. Oliveira - Brasília - DF



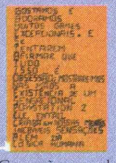
Maquete em papel cartão.
Lindionaldo F. Pereira - São Paulo - SP



Maquete em papel cartão.
Georgia R. Martins - Belo Horizonte - MG



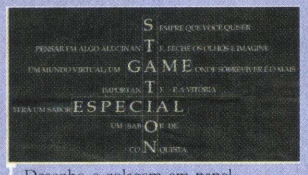
Colagem e pintura em papel.
José A. Figueiredo - Campo Mourão - PR



Gravação em placa de celerom.
Leandro S. da Silva - Rio de Janeiro - RJ



Fanzine.
Israel F. Valenin - Tubarão - SC



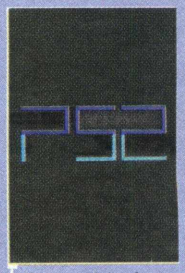
Desenho e colagem em papel.
Alan F. Pedra - Congonhas - MG



Recorte e colagem em papel.
Valdemar. de Oliveira - Osasco - SP



Recorte, colagem e motagem em papel.
Jorge H. P. de Jesus - Rio de Janeiro - RJ



Recorte, dobradura e colagem em papel.
Roberto Q. Vieira - Rio de Janeiro - RJ



Recorte e colagem em papel.
Fabio S. dos Santos - Rio de Janeiro - RJ



Fita de vídeo VHS.
Vamberto A. da Silva - João Pessoa - PB



Recorte e colagem em papel.
Glauberth W. S. da Costa - Rio de Janeiro - RJ

PARTICIPANTES

Se você participou do concurso, então com certeza o seu nome estará aqui. Procure por ordem de estado, cidade e nome do participante, em ordem alfabética. Estamos homenageando a todos os participantes, elegendo para representar cada estado um jogo e um personagem dentre os principais jogos já abordados nas revistas GameStation, onde estaremos descrevendo algumas das qualidades mais importantes destes jogos e também sobre o personagem escolhido, para que cada vez mais conheçamos sobre os bons jogos e a história do videogame. Agradecemos muito a sua participação.

ACRE

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER - este jogo o levará a um mundo de aventuras com uma ação intensa, permitindo interagir totalmente com o ambiente e com os inimigos, graças a um sistema de batalha muito bem elaborado. Além de uma jogabilidade dinâmica, os efeitos visuais modificam muito os cenários, tornando este um dos jogos mais inovadores até hoje.



Rio Branco: Odeilson Vieira de Souza

RAZIEL
Personagem

É um descendente de uma linhagem de vampiros vinda do clã do norte. Ele foi condenado por Kain, o pai dos vampiros, por ter sido o primeiro a adquirir asas em sua evolução. Raziel foi jogado no vórtice de água, onde permaneceu morto por muitos séculos. Seu corpo foi totalmente deformado, porém seu espírito ainda vive no astral. Sua sede de vingança faz com que Raziel se torne um anjo, além de ser o escolhido para usar a espada Soul Reaver contra toda a tirania de Kain.

ALAGOAS

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto da concepção visual, este jogo é um dos mais bem desenvovidos no sistema PlayStation, pois conseguiu criar ótimas cenas CG e ao mesmo tempo manter a excelente qualidade visual do jogo, em um mundo de realidade fantástica criado por Yoshitaka Amano, um dos maiores character designer do universo do videogame.



Arapiraca: Rubens C. Almeida Silva **Maceió:** Alain P. L. Alcântara, Arnon C. Corado, Caio V. Martins C. Amorim, Celso F. F. Júnior, Edvaldo A. da Silva, Emerson T. G. da Costa, Hélvio M. de Andrade, José V. da S. Júnior, Jurandir de A. S. Filho, Kenny A. S. dos Santos, Késsia M. M. de Oliveira, Valdemir F. da Silva, Victor B. de Barros **Penedo:** Thiago V. Santos **São Miguel dos Campos:** Sylvio D. A. de Vasconcelos

STEINER
Personagem

Um dos cavaleiros do castelo de Alexandria, leal e devotado à guarda principal da princesa Garnet e da rainha Brahne. No início ele não acreditou que sua rainha tramava uma guerra para conquistar outros reinos, o que ocasionou a fuga da princesa para o reino vizinho. Ao investigar, Steiner acaba entrando na aventura que irá lhe revelar uma verdade surpreendente e ele passa então a valorizar ainda mais a amizade e o respeito pelas pessoas.

AMAPÁ

FEAR EFFECT II: RETRO HELIX - ao lançar o primeiro jogo da série, a Eidos conseguiu inovar criando um jogo com um visual de anime, ação contínua e um enredo envolvente e macabro, com muitos elementos da cultura chinesa. Além de muitas surpresas, o jogo tem bons ângulos de câmera e personagens exóticos que caracterizam o elemento suspense.



Macapá: Carlos Alberto Nunes Júnior, Elielton Costa de Alencar, Lorivan Miranda da Silveira, Vanderlei Gomes de Araújo

HANA
Personagem

Quando criança, Hana foi acolhida e criada sob os cuidados de madame Chen, dona de um bordel que na verdade ocultava acontecimentos sobrenaturais, na futurista cidade de Hong Kong. Embora não soubesse, era uma questão de tempo para que o mundo dos homens e o Inferno se transformassem em um único lugar, segundo os planos do senhor do Inferno. Hana não sabia que ela e seus amigos faziam parte desta trama macabra e envolvente.

AMAZONAS

CHRONO CROSS - além de ser um ótimo RPG, a quantidade de personagens a serem encontrados, torna o jogo ainda mais interessante, especialmente a interação destes personagens entre dois mundos. Alguns personagens poderão encontrar-se consigo mesmo, encarnando um outro personagem em um outro tempo, onde as ações de um, influenciam o comportamento do outro.



Manaus: Anselmo B. Chixaro, Claudio P. Júnior, Diego P. Lucas, Eduardo M. L. Kamezaki, Elizomar R. Mendes, Fabiano S. dos Santos, Fabiano S. dos Santos, Francisco da S. Nonato, Marcelo da S. Guimarães, Mauricio de F. Sayão, Mikhail Y. R. Gadelha, Moisés B. de S. Cavalcanti, Renato F. R. Motta, Tarcísio de A. Barbosa, Thiago F. Martins, Vilmar S. de Almeida **Parintins:** Heraldo R. dos Santos

SERGE
Personagem

Habitante da pequena Arni Village, Serge é na verdade o gatilho do tempo que abre um portal dimensional entre seu mundo e um mundo paralelo. Frozen Flame, antes um pedaço da entidade Lavos, que milhares de anos atrás tentou dominar o mundo, hoje está sendo usado para viajar no tempo e com isso mudar os rumos da história. Serge terá que impedir que as mudanças ocorram e assim assegurar o futuro da raça humana, derrotando os deuses dragões.

BAHIA

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT - o jogo que inovou a clássica série criada pela softhouse Konami. A grande novidade neste super jogo de ação, é sua excelente música e a combinação de elementos de jogos de RPG, permitindo usar diferentes itens e evoluir seu personagem ao longo de toda a aventura, além de uma excelente jogabilidade.



Alagoinhas: Jonathan F. M. Santiago **Barreiras:** Sérgio C. Santos **Canavieiras:** Leandro C. Bensamin **Conceição do Jaguípe:** Tiago M. de Cerqueira **Eunápolis:** Rodolfo S. Soares, Jones F. S. de Oliveira, Welliton de O. Santos **Feira de Santana:**, Moacyr S. S. Júnior, Gustavo V. Barros **Guanambi:** Eveline J. Fernandes **Ilhéus:** Alanio F. de Freitas, Daniel P. Araújo, Eric R. Adami, Rodrigo C. dos Santos, Roney S. de A.Lima **Ibicaraí:** Glauber G. de Lima, Thiago C. L. dos Santos **Irecê:** Felipe R. de Souza **Itabuna:** Wancleves C. de Oliveira, Wanderson L. dos Santos **Juazeiro:** Boniex B. da Silva, Eric C. C. de S. Lima, José R. M. dos Santos **Luiz Eduardo Magalhães:** Eder L. Maggione **Mucuri:** Alexandre L. Tsuchida **Muritiba:** Etevaldo C. da Silva **Nova Canaã:** Edpo M. da S. Moura **Paulo Afonso:** Ângelo M. F. Costa, Cícero W. T. Lima, Rodrigo F. da Silva, Uellington T. Lima **Porto Seguro:** Fagner B. Pereira, Lucinaldo M. de Andrade, Uellington T. Lima, Wesley G. Ribeiro **São Félix do Coribe:** Luiz C. de S. Santos **Salvador:** Adauto dos S. Souza, Adilton de B. Bonfim, Alex V. Pacheco, Danilo S. de Deus, Diego V. Badaró, Djacir P. da Silva, Edivaldo da S. Almeida, Eliseu de J. Silva, Emanuel L. S. Pinheiro, Emerson Azevedo, George de J. Silva, Hermano S. M. Oliveira, Jocimar C. de Oliveira, José A. de O. Neto, Leonardo O. Figueiredo, Liordino dos S. R. Neto, Luciano U. de Souza, Matheus C. C. da Fonseca, Rafael de C. S. Saraiva, Silvia S. Leahy, Thiago S. Torres, Wilson O. Sestelo **Valença:** Danilo G. Fernandes, Jailnei C. da Silva, Thales R. S. Borges **Vitória da Conquista:** Mário R. Lima **Tpiaú:** Ginaldo R. da França

MARIA
Personagem

Abençoada na infância com os poderes dos cinco animais sagrados, Maria pode controlar muitos elementos da natureza com o seu pensamento. Richter Belmont, seu parente próximo, foi quem derrotou o conde Drácula, porém nunca voltou. Alguns anos depois, Maria decide procurará-lo e o encontra, dominado por um ser poderoso. Ela também encontrará Alucard, o filho de Drácula, que pretende vingar a morte de sua mãe. E assim continua este envolvente enredo.

CEARÁ

THE BOUNCER - foi um dos primeiros jogos de ação com muitas qualidades, antes encontradas só em jogos de RPG. É também um dos primeiros jogos do PS 2 que de fato utilizou as qualidades do console, criando imagens muito reais e ótimos efeitos visuais. Podendo-se jogar com até três personagens distintos em um enredo semi-linear, obtendo diferentes conclusões.



Amontada: Raimundo M. N. Neto **Beberibe:** Cláudio B. Ribeiro **Caicaia:** José A. T. Neto, Luiz A. C. Moreno **Crato:** Ed C. J. de Souza, Otacilio B. Filho, Vivianny D. Teles **Cruz:** Andrea R. V. Silva, Francisco di A. Mota, José A. Silva **Fortaleza:** Adriano H. C. Neri, Airton S. dos S. Tertius, Augusto C. M. de Almeida, Bruno P. Meirelles, Carlos A. Moreira de Oliveira, Cristiano D' Paula, Daniel do N. Barroso, Davi Q. Machado, Dutrech E. H. Filho, Ednar L. de P. Pessoa, Emmerson P. Xavier, Fabricio A. Schead, Francisco C. B. da Silva, Henrique A. P. de Melo, João B. L. Ferreira, José A. A. P. Filho, José A. T. Neto, José E. C. de Sousa, José G. F. Borges, Márcio A. A. Sousa, Otavio S. da S. Neto, Paulo E. L. Dutra, Pedro G. de S. Rocha, Rafael F. Pinheiro, Thiago T. de Albuquerque, Verônica M. S. Tavares, Victor C. M. Girão **Iguatu:** Makelli A. Juca **Itapiaca:** Antônio G. da S. Freires **Itaracema:** Linjardeson A. B. Sousa **Jaguaribe:** Bruno Barbosa **Juazeiro do Norte**: Cicero G. de O. Júnior, Cicero P. de A. Gomes, Marcos H. G. Barbosa **Limoeiro do Norte:** José E. P. Bessa **Maracanaú:** Cibele S. do Nascimento **Maranguape:** Francisco A. N. de Abreu, Francisco W. Cavalcante **Paracuru:** Dennis B. G. Arrais **Quixada:** Danilo C. C. Junior **Nova Russas:** Francisco A. B. Sousa, Weynner L. Rodrigues

DOMINIQUE
Personagem

É uma jovem misteriosa que se envolve na trama com uma poderosa organização. Ela é seqüestrada e a partir deste acontecimento, uma série de eventos passam a ocorrer quando Sion, o jovem que se apaixonou por ela, decide enfrentar a organização e resgatá-la. Em seguida é revelado então que Dominique faz parte de uma experiência para um projeto espacial. Ela guarda também um grande segredo, o qual poderá se tornar uma arma mortal em mãos erradas.

DISTRITO FEDERAL

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto enredo, o jogo é também muito original, pois possui as ATEs (Active Time Events), que mostram acontecimentos envolvendo outros personagens, além de uma trama semi-linear que o torna um jogo extremamente intenso sem ser extremamente difícil. O que agrada muito o jogador, pois tem uma vida útil maior que a maioria dos RPGs.



Brasília: Almir C. A. Silva, Anderson B. da Silva, Anderson de A. Rocha, Benjamim T. de L. Júnior, Bernardo P. Loureiro, Damon F. da Silva, Daniel S. Schiffer, Dannilo de O. Santos, Denî P. dos Santos, Diego M. Lopes, Elthon L. de Aquino, Felipe G. B. Barros, Felippe C. Bespo, Fernando M. de S. Sousa, Guilherme A. Campos, Gustavo A. de Vasconcellos, Hudson F. R. Reis, Hudson H. dos S. Cergílio, Jaime C. Dourado, Jailson de S. Costa, Jonny R. B. Rocha, Jorge H. Maia, José A. R. G. Filho, Kleniston S. Dourado, Lauro L. R. Sampaio, Lenir J. da Silva, Léo Teixeira, Lindomar P. de Sousa, Lucas P. Caixeta, Luiz F. C. Medina, Marcos F. da Silva, Marcos V. C. Neves, Murilo X. Ruduvai, Pedro J. Gadelha, Rodrigo C. Azevedo, Rômulo L. de Araújo, Thiago L. da Costa **Brazilândia:** Mauro R. Nogueira, Paulo R. Nogueira **Ceilândia:** Diogo S. Lemos, Jefferson R. de Souza, Joelton de O. Eliziário, Maxwell dos S. Reis, Joelton de O. Eliziario **Samambaia:** Bruno A. dos Santos **São Sebastião:** Josenildo F. de Souza **Sobradinho:** Arudá N. Marques, Cleiton N. da Silva, Flávio S. Franco **Taguatinga:** Adão P. Júnior, Benjamim T. de L. Júnior, Dannilo de O. Santos, Lauro L. R. Sampaio, José R. E.C. Lima, Fábio P. Santos, Thiago M. Esteves, Wesly S. Rabelo

FREYA
Personagem

É uma guerreira com grandes habilidades, que deixou seu reino para procurar seu namorado, o qual acreditava que estivesse morto, pois já haviam-se passado cinco anos sem notícias. Em sua viagem, Freya suspeita de uma guerra declarada pelo reino de Alexandria e por coincidência encontra-se com o velho amigo Zidane, e com ele então passa a investigar o que de fato está para acontecer.

ESPÍRITO SANTO

BREATH OF FIRE IV - o RPG da Capcom teve uma evolução no PlayStation, ganhando destaque por seu visual suave e incrivelmente detalhado, uma jogabilidade inovadora para o gênero e muitos elementos encontrados apenas nesta série. Sem dúvida é um dos melhores RPGs que integram a diversão com uma compreensão rápida e interessante de seu vasto e envolvente enredo.



Ana Cruz: Raphael S. de C. Oliveira **Barra de São Francisco:** Andre P. Nunes **Guarapira:** Hélio da C. N. Júnior **Linhares:** Carlos E. da S. Rodrigues **Serra:** Waldemar de S. Monteiro, Eduardo S. Santos, Carlos A. S. dos Anjos, Alessandro C. da Silva, Luiz A. de Mendonça **Viana:** Rodrigo S. dos Santos **Vila Velha:** Agenor L. A. Brasil, Leonardo S. da Trindade **Cariacica:** Adrian A. Avelar, Felipe A. Galvão, Gilberto H. Viana, Paulo H. Belfi, Thiago E. Carletto, Thiago F. Oliveira **Vitória:** Daniel L. Cosmo, Darly de S. Júnior, Edson M. C. Petri, Gustavo P. Tavares, Juliano S. Gomes, Julimar P. Cosmo, Luiz H. B. da Silva, Mark de S. Costa, Rodolfo N. Leopoldino

RYU
Personagem

Toda vez que o mundo é ameaçado pelo mal, a encarnação do descendente do Light Dragon Clan volta com a missão de encontrar a princesa Nina. Na verdade, Ryu é uma parte do deus Yorae Dragon, evocado para liderar uma grande guerra entre os continentes Oriental e Ocidental. Para impedir que a destruição dos seres vivos ocorra, ela tem que encontrar a outra parte de seu ser e tomar uma importante decisão: tornar-se um mero mortal ou destruir todas as formas de vida do planeta.

GOIÁS

FINAL FANTASY IX - a parte musical tem uma grande importância no jogo, pois tem uma trilha sonora com músicas bem variadas que caracterizam bem o clima das cenas de ação. Este é o segundo jogo da série em que a música de encerramento é cantada, algo que a Squaresoft vem adotando ultimamente nos jogos da série.



Aparecida de Goiânia: Artur G. V. Magalhães, Bruno D. Cância, Emanuel R. de Souza, Leonardo G. da Silva **Bom Jesus:** Diogo H. B. Crispin **Catalão:** Gilberto E. F. Filho, Leonardo G. Silva **Itumbiara:** Ednando B. Vieira **Luziânia:** Rafael M. Roriz **Planaltina:** Rogério S. Moura **Trindade:** Luiz F. S. Borges **Valparaíso:** Cláudio V. A. Pereira, Israel C. e Silva, Luiz C. A. Moz, Pedro H. M. de Oliveira **Goiânia:** Adriano C. L. Rodrigues, Bruno D. Cância, Carlos S. de Almeida, Carlos V. da Silva, Charles C. Souza, Cristiano B. F. de C. Fonseca, Fernando M. de A. Júnior, Frederico V. Nunes, Gilberto E. F. Filho, Gregory de M. Cavalcante, Hugo L. Fernandes, Jefferson N. de Oliveira, João G. S. Neto, Lyanna C. Carvalho, Nélio A. de Oliveira, Paulo E. Ungaratti, Pedro dos S. Soares, Pedro H. dos S. Rodrigues, Ricardo L. Rodriguês, Romulo B. Pacheco, Siverson de C. Gorski, Túlio H. P. Cutrim, Victor A. A. Pascoal, Victor B. de Freitas, Wanderson R. Damasceno, Wesley de S. Campos **Ocidental:** Diego da C. Fonseca

ZIDANE
Personagem

É um ladrão que integra o bando de Tantalus. O bando se utiliza do artifício de uma companhia teatral para invadir a cidade de Alexandria e seqüestrar a princesa Garnet. Apesar de Zidane ter a fama de ladrão, ele é uma boa pessoa e por natureza ajuda as pessoas. Ele desconhece seu passado e sua origem, mas encontrará estas respostas ao tentar ajudar a princesa Garnet em sua aventura, para saber por que a rainha Brahne planeja atacar outros reinos.

MARANHÃO

BREATH OF FIRE III - o RPG da Capcom chegou nos 32 bits oferecendo muita diversão por ser um jogo de fácil compreensão e de enredo divertido. A jogabilidade é boa, com muitos desafios e uma trilha sonora bem interessante. Seu enredo combina personagens bem interessantes em um mundo fantástico.



São Luiz: Francisco de Araújo Júnior, Jorge Domingos dos Santos Pinto, Luís Fernando Moreira de Souza, Luis Junior Pereira Marques

GARLAND
Personagem

Apesar de seu temperamento ser muito instável, Garland acredita muito na justiça e gosta de ajudar os mais fracos. Seu povo é conhecido por ter participado de uma antiga guerra entre os deuses dragões. Durante seus confrontos, ele conhece um jovem chamado Ryu, que descende diretamente do Light Dragon Clan. Garland, sem saber, acabou caçando um filhote de dragão e descobriu então a existência da entidade Mirya, que intesiona a guerra dos dragões com o objetivo de destruir o mundo.

MATO GROSSO

FINAL FANTASY IX - sobre o aspecto da importância deste jogo dentro do universo do videogame, e mais particularmente no gênero RPG, este estilo não era habitual mas hoje tem uma grande quantidade de adeptos em muitos países. Sem dúvida, um jogo que consegue entreter seus jogadores durante dias, pois oferece muitas aventuras paralelas a serem concluídas.



Alta Floresta: Evandro M. Granemann **Alto Graças:** Fabiney M. de Moraes **Cuiabá:** Alexsander A. Correa, Evandro Barbosa, Fernando A. C. da Costa, Henrique V. de Melo, Rodrigo S. Dias **Jaciara:** Gilliard S. Paixão **Nova Mutum:** Simão R. da Silva **Rondonópolis:** Alvacir G. de Oliveira, André L. dos Santos, Everton Teline, Marcelo A. dos Santos, Roniclei S. de Carvalho **Sinop:** Jadglan S. Lopes, Mogly A. Costa **Várzea Grande:** Alcir Spanholi, Gleison B. Assunção, Moacyr T. Júnior

EIKO
Personagem

É a última das summoners a habitar a lendária aldeia de Madain Sari. Ela ficou órfã ainda pequena com o ataque de um suposto deus que enviou uma mensagem do céu na forma de destruição. Ainda jovem, Eiko se aventura com seus amigos moogles em busca de alimento, aproveitando-se de seu tamanho para roubar. Seus dias de solidão desaparecem quando ela encontra Zidane, por quem então se apaixona.

MATO GROSSO DO SUL

FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND - a série Fatal Fury foi criada pela SNK e inicialmente desenvolvida para o Arcade, sendo depois adaptada para o PlayStation, o qual trouxe muitos dos elementos clássicos da série que tornaram o jogo um grande sucesso entre os jogadores do gênero luta. O destaque do jogo são seus golpes especiais e combos marcantes.



Aquidauana: Laudemir Antônio C.**Chapadão do Sul:** Juliano Valentim **Jardim:** Alancikléliton A. O. da Silva **Três Lagoas:** Rodrigo C. de Abrel, Marcelo M. da Silva, Wellington C. da Silva, Cézar Martins **Campo Grande:** Adriana J. Genório, Alexandre Rodrigues, Anderson R. S. da Silva, Aristeu de F. Gonzaga, Cássio A. Raspini, Diego H. R. Nabuco, Diogo P. Vieira, Geovani V. Ambrosio, Helena C. da S. Ulbrecht, Moacir R. F. Júnior, Robson L. Pinto

TERRY
Personagem

Quando criança, o garoto Terry vê seu pai ser assassinado, revoltado jura vingança. Participando de muitas brigas de rua, ele desenvolveu seu próprio estilo de luta que combina seu poder sobrenatural aliado a esta luta, tornando-se então um poderoso oponente para qualquer um que o desafie. Mas Terry, por diversão, gosta de jogos eletrônicos e de ser desafiado por lutadores que buscam fama.

MINAS GERAIS

THE BOUNCER - sobre o aspecto da qualidade do jogo, os produtores usaram personagens muito marcantes e com muitos detalhes visuais, ou seja, algo pouco comum em jogos de luta. Além de muita ação, força sobrenatural e magias são encontradas no jogo, o que garante parte da diversão nos muitos combates a se enfrentar.



Alfenas: Douglas M. Alexandre, Hermes M. da Silva **Araguari:** Carlos A. B. Coelho **Araxá:** Marcos A. da S. Júnior **Arcos:** Roberta O. C. Andrade **Areado:** Rodrigo R. de Sousa **Barbacena:** Wagner de A. Júnior, Eliardo A. de S. Castro **Barroso:** Marcio Lopes **Belo Horizonte:** Alessandro César Costa, Alexandre de F. da Silva, Anthony A. de S. Ribeiro, Bruno B. Boaventura, Bruno M. Santos, Daniel D. C. de Avelar, Diego L. B. Quintelo, Diogo F. dos S. Hot, Edson A. dos Santos, Eliezer A. da Silva, Erondi R. Cordeiro, Estevan da S. Billieri, Fabiano J. S. de Oliveira, Fabio F. R. Faustino, Felipe D. C. de Avelar, Francisco R. F. Antônio, Gleison da S. Ferreira, Gustavo L. Macedo Ferreira, Hugo N. R. de A. de Souza, Jaime A. da Costa, Jesus L. Campos, João P. F. da Silva, Leandro de O. Ribeiro, Lecimar S. Silva, Leonardo G. Nocchi, Luiz C. G. Gomes, Luiz C. da Silva, Luiz H. de Lisboa, Marcelo G. Dias, Marcelo M. S. Teixeira, Marco A. F. Muniz, Marcos A. de Almeida, Mateus A. Severiano, Matheus F. S. da Silva, Olindo L. dos Santos, Patrícia F. M. Ferreira, Pedro A. A. Castro, Priscila B. C. S. do Carmo, Reginaldo P. do Carmo, Renato Q. P. Lima, Ricardo A. da Cruz, Ricardo N. de Almeida, Ricardo W. Paulino, Samuel M. B. de Oliveira, Saulo A. R. Silva, Sebastião Tomaz, Sergio S. do Carmo, Tiago C. Eiras, Wendell A. Horta **Betim:** Sandro M. Américo, Reinaldo S. Lima, Bruno G. Roppoli, Luccas E. Marinho **Boa Esperança:** Cremilson E. Silva, João M. E. Silva **Brumadinho:** João F. de Assis **Bueno Brandão:** Rulian M. Putini **Buritis:** Welerson N. de Souza **Caeté:** Adilson J. dos Santos **Cambuí:** André L. G. Pereira, David dos S. Guimarães, Helder de J. Gonçalves **Campo Belo:** Tiago F. Campos **Campo Gerais:** Leonardo R. Luttemabarck **Caratinga:** Dênes S. Souza **Careaçú:** José Â. Ribeiro **Caxambu:** Eduardo S. Ferreira **Conceição dos Ouros:** Geraldo R. de Oliveira **Congonhas:** Alan F. Pedra **Conselheiro Lafaiete:** Renan D. de O. Cruz, Henrrique A. S. Guimarães, Pablo N. de O. Suarez, Daybert R. L. Dias, Paulo N. de O. Soarez **Contagem:** Alberth E. S. Barcelos, Diego J. do Nascimento, Hilton C. da Fonseca, Onário de F. Braga, Robson W. Martins, Rogério S. da Rosa, Thiago W. da Vitória, Walisson G. Menezes **Curvelo:** Ricardo A. Magalhães **Diamantina:** Alexandre da S. Soares **Divinópolis:** Bruno F. de P. Dutra, Elton J. de Oliveira, Francis S. Couto, Frederico A. de Almeida, Gustavo A. da S. Miranda, Sidney C. Pereira **Dores do Indaiá:** Frank W. A. Silva **Elói Mendes:** Maria C. F. Bueno, Adriano F. Bueno **Esmeraldas:** Marcos A. de oliveira **Guaxupe:** Victor H. F. Ramos **Ibirite:** Cleber S. de Carvalho **Inconfidentes:** Fábio T. Mendonça **Ipatinga:** André B. M. Gomes, Elias B. Gomes, Lúcia M. S. Oliveira, Rafael B. M. Gomes **Itabira:** Alexandre B. de Souza **Itajubá:** Luiz C. Ribeiro, Adriano de S. Crispim, André C. Shirane **Itapeva:** Matheus R. Vicente **Ituiutaba:** Caio P. de Oliveira, Matheus B. da Silva **Januário:** Luis P. T. do Nascimento **Jardim Guanabara:** Juliano A. Pereira **Juiz de Fora:** Bernardo C. de Andrade, Diego I. Costa, Diogo M. A. Moraes, Edie A. O. Duarte, Filipe P. Ferreira, Igor M. B. de Oliveira, Lucas C. Pinha, Matheus B. da Silva, Natan de M. Ribeiro, Ramon L. B. Fernandes, Romney A. Santos, Thiago M. dos Reis, Ygor M. B. Oliveira **Lagoa da Prata:** Ademar do C. Coutinho, Hemerling A. Silva, Karine B. Teixeira **Lavras:** Alexander Torres, Anderson Siervuli Basílio, Wilder D. Santiago **Luz:** Allex Oliveira **M.Paulo:** Peterson R. de Oliveira **Manhuaçu:** André B. Rodrigues **Maria da Fé:** Jairo de S. Corrêa **Monte Carmelo:** Luiz F. Coutinho **Montes:** Diogo P. Veloso **Montes Claros:** Diogo P. Veloso, Feliciano P. dos S. Júnior **Ouro Fino:** Gabriel de A. Andrade **Ouro Preto:** Aldo C. A. D'Angelo, Igor F. C. Rujeri **Paraisópolis:** Thiago G. Brasil **Passa Quatro:** Rômulo S. Soares **Poços de Caldas:** Danielle C. Ferreira, Daniel N. Albino, Phillippe E. Nery, Eloi N. Viana, Luis A. Marica, Fábio H. Tonon **Pará de Minas:** Michael M. dos Reis **Pouso Alegre:** Juscélio R. Bernardes, Cassiano Á. Pereira, Juscélio R. Bernardes, Juliano A. Pereira **Resende Costa:** Leandro F. de Resende **Sabará:** Conrado da S. Dias, Felipe O. Dias, Gilberto L. da Fonseca, Gustavo J. de Medeiros, Juarez de F. F. Júnior, Lucas P. D. R. Martins, Marcos R. F. Júnior, Windover C. Gonçalves **Santa Barbara:** Manolo A. C. de Carvalho **Santa Barbara do Monte Verde:** Vinicius F. da Silva **Santa Luzia:** Pedro H. A. Perdigas, Rogério G. dos Santos, Wesllley de A. Silva **Santa Rita do Sapucaí:** Márlon N. da O. Gomes **Santo Antônio do Monte:** Marcelo E. dos Santos **São Benedito:** Wesllley de A. Silva **São dos Romédios:** Michael D. e Silva **São Gonçalo:** Lucas de Freitas, Fabio de M. L. da Silva **São Gonçalo do Sapacaí:** José A. de A. Júnior, Lucas de Freitas **São João Nepomuceno:** Jonatan B. da Silveira, Denis A. da S. Leite **São José da Lapa:** Diego L. B. Quintela, Patrick Gonçalves, Ruslan J. de Andrade **Três Corações:** Douglas L. Campos, José A. da S. Júnior **Três Pontas:** Adriano J. dos Santos **Uberaba:** Neilon R. B. Silva **Uberlândia:** Eneri K. V. Júnior, Everton R. Pereira, Ibrahim L. L. Beicker, Joaquim de O. Neto, Marcos A. Vaz, Soniete A. C. de Oliveira, Thiago F. de Moraes, Wesley G. Silva **Varginha:** Aldo L. R. Bernades, Daniel J. de F. Pedrosa, Newton W. de Oliveira, Sandro O. Estevam, Wagner R. de Oliveira **Vespasiano:** Lúcio Peixoto, Ruslan J. de Andrade **Virgínópolis:** Paulo R. de Figueredo

KALDEA
Personagem

Mesmo tendo uma expressão triste, sua beleza física a faz parecer uma pessoa enigmática. Apesar de jovem, ela tem muitas razões para continuar na corporação Mikado, pois é a única que consegue entender o seu chefe Dauragon. Kaldea também guarda um segredo que pode comprometer o destino de todos, inclusive fatos secretos que envolvem toda a corporação.

PARÁ

TEKKEN TAG TOURNAMENT - considerado um dos melhores jogos de luta 3D por sua variedade de golpes e possibilidades de combos, este jogo deixou sua marca na estréia do PS2. Apenas uma parte do poder do console foi usada, ainda assim a qualidade do jogo é incrível em vários aspectos, oferece muitos personagens secretos e segredos que tornam o jogo muito interessante.



Abaetetuba: José J. F. Cardoso **Anamideua:** João C. dos S. Melo, Leandro M. Lalôr, Denilson S. de Oliveira, John de B. Arruda **Parauapebas:** *José A. da S. Viana* **Tucurui:** Maria Z. P. Rodrigues **Xinguara:** Fabio P. de Melo **Belém:** André L. de A. Ribeiro, Cleyton R. da C. Modesto, Fábio S. Rodrigues, Francísco J. C. do Nascimento, Gisleno A. C. da Cruz, José F. de S. do Carmo, Paulo T. M. Bezerra, Rennan W. Mesquita, Yury P. Paiva

YOSHIMITSU
Personagem

É conhecido como o guerreiro do bem. Ninguém sabe ao certo se ele é uma máquina ou um ciborgue, pois ele sempre revela novas surpresas a cada torneio e suas habilidades com a espada são mortais. Seus ideais são ganhar dinheiro para ajudar os necessitados, além de lutar para desmantelar qualquer ameaça oferecida pela corporação Mishima, que é a patrocinadora dos torneios.

PARAIBA

FINAL FANTASY IX- sobre o aspecto da jogabilidade, neste jogo a Squaresoft conseguiu inovar ainda mais em relação ao jogo anterior. Pois aqui o minigame possibilitiou ao jogador muito mais diversão com o jogo Tetra Master, um minigame de cartas muito divertido e que requer muita inteligência.



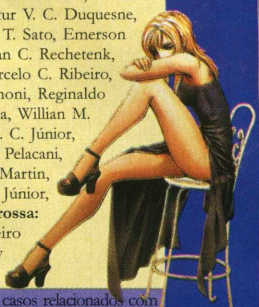
Cabedelo: Ariclenes S. de Melo **Campina Grande:** Jaime V. Luiz, Teciano L. Cavalcanti **Guarabira:** Wellington P. dos Anjos, Eduardo L. de Pontes **Jaboatão:** Luiz G. R. de Pontes **João Pessoa:** Adriano M. da Silva, Carlos A. dos S. Costa, Daivid L S. de Moura, Edmilson S. de Lima, Engels F. P. de Souza, Ivo G. Maropo, Vamborto A. da Silva, Wagner G. Barrêto **Limoeiro:** Nonato R. F. Q. Júnior **Mamanguape:** André A. Batista, José R. A. Batista **Olinda:** Daniel D. P. de Vas, Daniel P. Marinho

VIVI
Personagem

Buscando o sentido da vida, Vivi é um Black Mage de bom coração e que valoriza muito a amizade entre os seres. Ao entrar no castelo de Alexandria para assistir a uma peça teatral, o destino fez com que Vivi iniciasse uma aventura de auto conhecimento, buscando desenvolver confiança em si mesmo. Embora descubra que existam outros Black Mages no mundo, e que eles são criados para serem armas de combate, Vivi tentará impedir que algo terrível aconteça a seus amigos.

PARANÁ

PARASITE EVE II - mantendo o conceito de RPG, este segundo jogo mudou totalmente o seu conceito seu visual em relação ao primeiro, ganhou gráficos melhores com fantásticas cenas em CG e um enredo bem mais profundo. A trama é interessante, mostrando o homem tentando criar uma raça definitiva que prevalecerá sobre a Terra.



Antonina: Bruno V. Pinheiros **Apucarana:** Marcel O. de Souza **Araucária:** Josué Adriano Z., Sidnei L. H. Falat **Bela Vista do Paraíso:** Sandro A. Martini **Cambé:** Eric T. N. Nascimento **Campo Largo:** Paulo S. F. Antunes **Campo Mourão:** Fábio Noganolli, José A. Figueiredo **Cascavel:** Jorge H. B. Gomez, Vander Tonini **Castro:** Elton da Silva **Céu Azul:** Eder O. dos Santos **Cianorte:** Denis M. Dias, Paulo R. Hilário **Colombo:** Fabio C. Nicoli, Ionel V. Santos **Curitiba:** Adalberto Biscorovaine, Adriano R. Pinto, Adriano do R. Slompo, Adriano L. Fonsaca, Alexandre C. Silveira, Alexandre M. S. Bertolini, Anderson A. dos Santos, André L. dos Santos, Angelo M. L. Luz, Artur V. C. Duquesne, Augusto C. Salmon, Bruno N. T. Koga, Bruno Z. Kotvisky, Cezar A. Lesko, Claudinei O. F. de Souza, Diego M. B. de Carvalho, Edmilson Torres, Elton T. Sato, Emerson F. Nery, Everaldo Castagnara, Fábio C. Simonelli, Fábio Q. Coelho, Frederico O. Zettel, Galeno R. Domingues, Glaucio O. Almeida, Janaína de Souza, Jean C. Rechetenk, Jean C. M. Ross, Jéssica A. Paes, Joel da S. Pinto, Juliano S. Gerlack, Leandro J. Ramos, Leonardi W. Santana, Luiz C. R. Gonçalves, Luiz H. Schoffer, Marcelo C. Ribeiro, Marcelo C. de J. dos Santos, Marcelo Z. Sbrissia, Marcos J. de O. Eltermann, Marcos R. Brambilla, Marlon B. Cettina, Mateus G. da Silva, Paulo R. Zanoni, Reginaldo Kertelt, Ricardo R. Rodrigues, Ricardo S. Tomasi, Rildo V. de Mello, Rodrigo J. Pierin, Rodrigo N. Pscheidt, Sandro C. do Nascimento, Wagner L. Boritza, Willian M. Adam **Foz do Iguaçú:** Fabio Rogério F. **Francisco:** Luciano L. dos Santos **Jard Band:** Atilia B. Ribas **Londrina:** Alberto C. Vieira, Ary S. Filho, Carlos H. C. Júnior, Clodomir S. C. de Carvalho, Ivair Rodrigues, Rildo R. Rabelo, Viviane Fujita **Mandaguari:** Willian dos S. Horácio **Maringá:** Adriano M. Bento, André R. T. Pelacani, Bruno H. Martin, Daniel R. M. Júnior, Elton J. Nunes, Fernado A. Torejani, Fernando D. Bergantini, Lélio Cedaro, Lucas D. G. Villalobos, Maria E. E. Martin, Milton C. dos Santos **Nova Esperança:** Ricardo P. do Nascimento **Nova Londrina:** Claudinei R. de Souza, Ricardo de S. Bortolo **Paranaguá:** Ademar R. Júnior, Carlos A. Z. Neto, Marcio F. Dias **Paranavaí:** Lucas T. S. Alves, Lucas T. S. Cilseer **Pinhas:** Jean C. M. Rossi, Willian L. Chang **Pitanga:** José A. Santos **Ponta Grossa:** Adriano Ferreira, Bruno Fanchin, Mauricio R. G. Zagatto, Ney A. Quintiliano **Rolândia:** Ludierre Moreira **Santo Antônio da Platina:** Diego G. Pinheiro **Santo Antônio do Sudoeste:** Antonio R. Guimarães, Atila B. Ribas **São José dos Pinhais:** Jonathan M. Ferreira **Telemarco Borba:** Atila B. Ribas, Dirley M. Assis **Umuarama:** Alexsandro M. de Souza, Jones Lopes, Juliano H. Kraus **Uraí:** Rodrigo Nagata

AYA
Personagem

Trabalhando para o F.B.I. em sua unidade M.I.S.T. (Mitochondrion Investigantion and Supression Team), Aya é encarregada de investigar casos relacionados com criaturas neo-mitocondrion. Na infância, Aya foi vítima de uma experiência que fez com que suas células fossem energizadas de maneira diferente por suas mitocôndrias, o que lhe permitiu manipular as células de outros seres. Aya procura entender o porque sempre sonha com sua irmã Maya, que morreu em um acidente de carro.

PERNAMBUCO

BREATH OF FIRE IV - a Capcom investiu muita qualidade no visual deste jogo, especialmente em sua animação. Pois este é um dos poucos jogos 2D que mostram movimentação suave e incrivelmente natural. Além disso, os personagens ainda podem aprender os ataques de seus inimigos, também novos movimentos e até mesmo criar combinação de magias poderosas.



Camaragibe: Rivaldo G. de Lima **Caruaru:** André J. Alves, Felipe Coelho C., Janailbe A. Cordeiro, Thedy H. G. Zeferino **Jaboatão:** Israel C. da Silva, Janaina M. C. de Santana, Leonildo S. de S. Dias, Luiz G. R. de Pontes, Paulo J. da Silva, Richarson D. da S. Paz **Garanhus:** Egídio F. dos Passos, Giovane F. da Silva **Guarabira:** Wellignton P. dos Anjos **Lagedo:** Adriano J. Gomes **Limoeiro:** Nonato R. F. Q. Júnior **Macaparana:** José V. C. A. de Lira **Olinda:** Daniel D. P. de Vas, Daniel P. Marinho, Sávio B. de Melo **Petrolina:** Tássio M. C. de Carvalho **Paulista:** Adones da S. L. Cunha, A. da S. Cunha, André L. V. da Silva, Gerson A. da S. Júnior, Killderes K. de M. Lima, Manuel S. S. Júnior, Marcos A. A. Fragoso **Recife:** Arthur B. de D. Guedes, Edivadno de S. Vasconcelos, Felipe C. de Oliveira, Fernado A. D. Silva, Otávio A. M. de Lima, Victor H. dos S. Medeiros, Vlademir A. N. dos Santos **Santa Cruz do Capibaribe:** Arquebio dos S. Nascimento **São Lourenço:** Gilberto C. da Silva **Serra Talhada:** Flávio J. P. Mandú, Romero S. de Lima **Surubim:** José da S. Ferreira, José R. da S. Pereira

SCIAS
Personagem

Durante a guerra entre os continentes Oriental e Ocidental, Scias trabalhou como mercenário para ambos os lados. Com uma trégua da guerra, ele deixou de ser mercenário e acredita que tudo na vida tenha um preço. Quando então ele conhece Ryu e Nina, descobre que a amizade pode ser uma forma de liberdade para sua mente atormentada, encontrando assim uma nova motivação para o combate empregando sua técnica de espada mortal.

PIAUI

STREET FIGHTER ALPHA 3 - um dos mais divertidos jogos de luta lançado pela Capcom para o PlayStation, entre outros consoles, a série Alpha mostra a adolescência de Ryu e Ken participando de torneios de luta. Sem dúvida um dos melhores de todos os tempos que os jogadores poderão curtir por muito tempo, pois tem muitos personagens e diversos segredos.



Teresina: Antonio V. B. Marques, Felipe M. Nogueira, João N. P. N. Braz, Luis A. S. de Araujo, Marcelo P. Santiago, Pedro D. G. da Silva, Pedro da S. P. Neto, Stevão A. de Andrade, Tatyana de S. Castro, Trizon K. P. Rêgo

AKUMA
Personagem

É um ex-aluno do mestre Gen, o qual desobedeceu a ordem de nunca usar a técnica secreta Raging Demon. Ele então desapareceu durante anos e sua aparição causou mortes em sua cidade. Akuma busca o combate perfeito, mas deverá matar seu antigo mestre e derrotar seu meio irmão, o único que sabe uma técnica secreta tão poderosa quanto a sua. Ryu se tornou um grande rival de Akuma e ao descobrir seu segredo, transformou este em uma técnica de luta.

RIO DE JANEIRO

Cidades de A a R

FINAL FANTASY IX- sobre o aspecto dos personagens que compõe o enredo, pode-se dizer que é uma quantidade relativamente bem diversificada onde cada um tem um perfil bem definido e diferenciado, que torna o jogo muito interessante. Pois os jogadores acabam se apegando a estes personagens que são muito cativantes e misteriosos.



Angra s Reis: Alexsandre W. dos Santos **Araguaí:** Alenal C. S. de Souza **Araruama:** Gabriel M. Rodrigues **Arraial do Cabo:** Vinícius M. Felizardo **Bangu:** Bruno de S. Messias **Barra do Piraí:** Deivid P. Soares, Diego A. D. D'Andréa, Thiago P. A. Duarte, Thiago P. Ramos **Belford Roxo:** Agnaldo de G. Chaves, André L. da S. Fonseca, Eder R. Lima, Fabio C. N. Dutra, Felipe F. Pereira, Lucas F. Torres, Michel C. Santiago, Renan F. da Silva, Ronaldo R. Adriano, Sérgio Robelo, Valdomiro P. Santos **Barra do Pirai:** Deivid P. Soares, Natanael Domingos, Thiago P. Ramos, Thiago P. A. Duarte **Bom Jesus:** Alenilson G. Machado **Cabo Frio:** Sandro L. dos Santos **Campo Grande:** Eduardo S. Borgês **Campos:** Húder A. Sampaio, Rafael P. R. da Cruz, Fernando A. da Silva **Campos dos Boitacazes:** Ademir V. de Andrade, Diego da S. L. Vitipó, Fernando A. da Silva, Pedro de F. S. V. Silva **Conceição de Macabu:** Cristian G. Barroco **Duque de Caxias:** Alexandre V. de Andrade, Bianca M. da S. Brito, Danillo F. F. Vieira, Emanuel de L. Bastos, Engelbertt C. Ferreira, Fábio C. N. Sutra, Gutemberg da S. Sousa, Rubens Lorena, Wilson C. dos S. Júnior **Engenheiro Pedreira:** Sergio V. da Silva **Iguaba Grande:** Vinicius de O. Assis **Itaboraí:** George E. B. dos Santos **Itaguai:** Rovane de S. Pereira **Itaperuna:** Ary B. M. Filho, Ferdinando P. da S. Almeida, Herci de M. F. Inácio, Romulo da S. Viana, Rodrigo A. Arimori **Jacarepaguá:** João B. Gomes **Maricá:** Giancarlo V. T. do Nascimento, Mauricio de M. Machado **Mendes:** Ubiratan de A. Bray **Mesquita:** Adriano X. Martins, Wilton J. Januario **Nilópolis:** Leandro R. Gonçalves, Vanderson Q. dos Santos **Niterói:** Ademir O. de Mattos, Antonio C. S. Pacheco, Anderson Cardoso, André L. A. Bastos, Augusto C. Fernandes, David D. F. Lima, Elizabete C. da Cruz, Felipe F. Pereira, Felipe H. D. F. Lima, Felipe J. M. Moreira, João L. S. Viellas, Leonardo de M. Uhlmann, Leonardo Martins, Luiz C. G. Pinto, Miguel A. D. D'Elia, Miguel V. R. Neto, Narcizio Denicolo, Pedro D. A. Mendes, Pedro V. Pacheco, R. Cardoso, Renato da S. Ferraz, Rodrigo C. M. Moreira, Samir A. Mussi **Nova Friburgo:** Carlos J. Mafort, Fabrício C. Ribeiro, Marcio R. S. da Silva, Sadrack S. Câmara, Wellington M. da Silva **Nova Iguaçu:** Alfredo M. de Souza, Bruno O. da Silva, Cristian S. de Santana, David S. de Oliveira, Deyvid R. de O. Gonçalves, Dilton P. de Oliveira, Julio C. S. de Santana, Luis A. do A. Pacheco, Noel de O. Ignácio, Thiago B. da C. Almeida **Paracambi:** Mayck P. B. Xavier **Petrópolis:** Marco A. Meschke, Rafael B. de Elly, Rafael C. Gil, Tarcizo C. M. Ferreira **Piabetá:** Rafael S. de S. Rocha **Pinheiral:** Marcelo B. V. Shad **Queimados:** Carlos A. dos S. Lima **Resende:** Leonardo A. Barbosa, Pedro H. F. E. Gomes **Rio Claro:** Daniel dos S. I. da Silva **Rio das Ostras:** Janson R. de Castro **Rio de Janeiro:** Airton P. Holanda, Alenal C. S. de Souza, Alexander L. Barbosa, Alexandre J. de Araújo, Alexandre M. de Andrade, Alexandre R. da Silva, Alfredo de L. e Silva, Aloisio S. Barbosa, Anderson N. dos Santos, Anderson S. da Silva, Anselmo B. L. Filho, Antônio P. S. Pacheco, Aran R. Pereira, Arthur L. Bastos, Astor da S. Pimenta, Athos R. D. A. João, Bernard F. B. da Silva, Brayan do R. Chavez, Brajan do R. Ghareez, Bruno A. Cavalcante, Bruno de S. Messias, Bruno L. C. Cordeiro, Bruno M. de Carvalho, Carlos A. U. Rego, Carlos R. Moreira, Claudia F. Sardinha, Claudinei dos Santos, Claudio M. Gonçalves, Clayton H. Alvarenga, Cleiton R. Trindade, Cristiane O. da Paixão, Daniel A. L. dos Santos, Daniel A. de M. Bessa, Daniel N. Santos, Diego M. Campos, Diórgenes F. de A. Duarte, Edson E. de Souza, Elis S. A. Júnior, Érica N. Silva, Erick R. Costantino, Estevão B. da Silva, Fabiano C. Batista, Fábio C. dos Santos, Fábio de A. Ramalho, Fábio L. Filho, Fábio S. Jilitão, Fábio S. dos Santos, Felipe A. de Almeida, Fernanda G. Rodrigues, Fernando F. Mattos, Fernando T. da Silva, Francisco de A. Sampaio, Gabriel A. M. Costa, Gabriel C. Novaes, Gabriel L. Fernandes, Gabriel P. Varella, Gabriel S. M. Muller, Gerson de A. de A. Junior, Glaubert W. S. da Costa, Guilherme Z. de C. Braga, Gustavo B. Pires, Hildermes J. M. Filho, Hugo L. do Nascimento, Humberto T. Curvello, Ian W. A. Maia, Ivan M. M. Silva, Jean B. B. de Oliveira, João B. Gomes, João C. A. Garcia, Jorge H. P. de Jesus, Jorge L. Calixto, Jorge L. de Souza, José E. A. Gouveia, Júlio C. M. da Silva, Leandro S. da Silva, Leandro S. Müller, Leonardo B. Alves, Leonardo C. dos S. Valério, Leonardo da S. Oliveira

GARNET
Personagem

Embora ela viva como filha da rainha Brahne, a princesa Garnet descobre que na verdade ela é uma summoner (uma evocadora de criaturas místicas), que foi encontrada quando criança. A rainha Brahne pretende extrair dela todos os seus poderes para usá-los na forma de arma para conquistar os reinos vizinhos. Ao investigar, Garnet descobre a verdade sobre sua origem e quem é sua verdadeira mãe, mudando totalmente o destino que a rainha Brahne lhe reservara.

RIO DE JANEIRO

Cidades de R a V

DINO CRISIS II - esta aventura mudou muito em relação ao primeiro jogo da série, pois neste os ambientes são muito bem desenvolvidos, são muito maiores e a interatividade dos personagens também se tornou muito mais natural.



Continuação do Rio de Janeiro: Leonardo de M. C. Gonçalves, Leonardo G. e S. Fortaleza, Leonardo P. Nogueira, Manoel M. Aragão, Marcelo J. da Silva, Marcelo M. S. Coimbra, Márcio dos S. Cardoso, Marcos P. D. Cardim, Marcos V. M. de Souza, Marcus V. M. Pereira, Margaretha Jordi, Maria Z. de S. Duarte, Mariana M. P. de Souza, Marvin R. Honório, Matheus F. dos Reis, Mayara M. dos Santos, Michel N. de A. B. Rodrigues, Miguel H. Filho, Nelson L. G. N. Cavalcante, Omar C. de O. G. dos Santos, Patrícia C. Gomes, Paulo E. de S. Filho, Paulo G. M. Moreira, Paulo H. S. de Lima, Paulo Lourenço, Pedro H. M. T. S. Dias, Pedro J. V. Banareita, Pedro, Phelipe de O. Barbas, Pedro S. Machado, Perks G. L. Gadella, Philipe R. dos Santos, Rafael B. da Silva, Rafael de O. Pinheiro, Rafael L. Ferreira, Rafael S. Ferreira, Ramon R. Jorge, Raphael C. P. Felicio, Roberto M. Souza, Roberto Q. Vieira, Roberto S. de Carvalho, Roberto V. da Silva, Robson L. C. Pereira, Rodolfo T. Veronese, Rodrigo C. S. Gomes, Rodrigo de S. Sobral, Rodrigo Jordi, Rodrigo M. de Oliveira, Rodrigo M. dos Santos, Saulo de T. de M. Braga, Sérgio L. dos R. Silva, Thiago C. Macahuba, Thiago C. A. de Oliveira, Thiago C. Carneiro, Thiago E. M. da Silva, Thiago G. de Freitas, Thiago Y. Muramatsu, Vicente da R. Lima, Victor H. S. de Macedo, Vinícius C. de S. e S. Machado, Vinicius G. Rodrigues, Vinicius P. Muniz, Vinícius R. Bastos, Vitor R. M. Costa, Vittorio L. T. da Silva, Vittorio V. A. de Menezes, Wandherson L. M. dos Santos, Willian V. Gomes, Yury A. P. de L. Silva **Santo Antônio da Platina:** Diego G. Pinheiro **São Gonçalo:** André L. W. Duque, Dênnys V. F. de Menezes, Elson V. da S. Filho, Fábio de M. L. da Silva, Gabriel A. M. Costa, Gustavo F. Ribeiro, Jaime F. Teixeira, Jorge L. Calixto, Jonathan C. Pimentel, Luiz V. dos S. Lima, Maicon B. Costa, Rodrigo de J. Lourenço, Rogério B. de Oliveira, Rogério L. Pena, Thiago N. dos Santos, Vitor S. Ornellas, Werlen C. de Melo **São João do Mereti:** Alan G. de Souza, Rômulo de S. de Lima **São Pedro da Aldeia:** Leandro S. Mota, Matheus M. de Almeida **Saquarema:** Jean C. Moura **Tanguá:** Danielle B. de Oliveira **Teresópolis:** Alexon da S. Nicolay, João H. da S. Marquito, Leonardo de M. Laporte, Leonardo G. de Oliveira, Luiz A. B. Nogueira, Michael R. C. Rezende **Volta Redonda:** Andral N. T. Neto, Drielle M. de Oliveira, Elder F. T. Ferreira, Marlon F. Gomes

PAULA
Personagem

Voltando do futuro para consertar um evento do passado com o objetivo de salvar a humanidade, e a continuidade de nossa raça, a personagem Paula faz parte de um grupo de jovens rebeldes que foram salvos de um acidente dentro da história, onde a raça humana foi extinta por dinossauros. A jovem não imaginou que reencontraria Dylan, seu pai, e esse encontro traria conseqüências, onde uma importante decisão deverá ser tomada, mudando para sempre o futuro da humanidade.

RIO GRANDE DO NORTE

CHRONO CROSS - esta seqüência é uma continuação do jogo Chrono Trigger, que causou grande impacto na época, entre os jogadores de RPG. Chrono Cross teve uma evolução visual fantástica, com um enredo muito envolvente mostrando as conseqüências de se alterar os acontecimentos históricos através de viagens no tempo.



Alto do Rodrigues: Emerson L. E. P. Fernandes, Joaquim A. da S. Neto **Bom Jesus:** João H. R. Figueredo **Macau:** Luis C. da S. Rocha **Natal:** Alessandro M. dos S. Silva, Alex A. de Paiva, André L. R. Barros, Danielson D. F. Dantas, Guilherme dos S. Bragança, Ivanaldo S. da Cruz, José B. da C. Filho, José D. Garcia, Marcos V. M. Nunes, Raphael L. Silva, Renato B. H. do C. Silva, Rodrigo H. A. A. de Souza, Rodrigo J. A. Damasceno, Samir de O. Machado, Tadeu C. da Silva, Thiago V. S. Peixoto

KIDD
Personagem

É uma jovem ladra que procura o Frozen Flame. Ela considera Lynx, o homem fera, seu inimigo mortal, pois ele queimou o orfanato onde ela morava quando criança, provocando a morte de sua melhor amiga. As viagens no tempo causadas pelo Frozen Flame deixou vários clones de Kidd através dos tempos, onde no futuro ela é uma princesa. Ainda que pareça estranho, Harle e Kidd possuem uma ligação, onde a ação de uma influencia o comportamento da outra em diferentes épocas.

RIO GRANDE DO SUL

DINO CRISIS I - o primeiro Survival Panic da Capcom, um jogo com muitos mistérios que prende a atenção do jogador. A ação mistura-se com um pouco de suspense em um ambiente enigmático, onde o perigo está em todos os lugares. Este foi um dos primeiros jogos da Capcom a usar ângulos de câmera em tempo real, o que foi uma grande evolução para a época.



Alvorada: Wagner P. dos Santos **Bagé:** Fladimir da S. Cordeiro **Caçapava do Sul:** João B. C. L. Filho **Cachoeirinha:** Vanderlei de Carvalho, Diego L. Jaques **Campo Bom:** Paulo A. O. Stenger, Jairo S. Chena **Canoas:** Augusto C. Grovermonn, Diego dos S. de Souza, Sir B. S. Júnior **Carazinho:** Regis de Sales **Caxias do Sul:** Cristiano F. de Lima, Daniel H. Weschenpeloer, Jonatham Valandro, Ricardo Bogo **Encruzilhada:** José R. S. C. Sobrinho, Roberto C. Azambuja **Esteio:** Dionatã S. dos Santos, Eduardo Dewes, Marcos S. Rodrigues **Gravataí:** Francisco J. da C. Rocha, Leandro P. da Silva, Ronald M. Pinto, Lucas R. G. Felizardo, Mauro O. Konlrausch, Wagner Mund **Guaíba:** Fernando N. S. Anna **Horizontina:** Daniel G. S. Fischer **Igrejinha:** Douglas A. Buhler **Lopes:** Israel K. Machado **Nova Petrópolis:** Estevan R. R. Gallas **Osório:** Wendel S. Severo **Palmeira das Missões:** Aureo Hayasmida **Panambi:** Carlos A. Muller **Passo Fundo:** Faber D. da S. Cavalheiro, Renan R. Scandolara **Pelotas:** Francisco F. da S. Barreto, Marcel R. Ramos, Saulo N. de Freitas **Poa:** João B. L. Ramos, Marcelo O. Silva, Rodrigo J. Sheihgun **Porto Mauá:** Rossano Heinen **Porto Alegre:** Arthur Brissac, Bruno E. R. da Silva, Daniel N. Kohlrauchs, Eduardo da S. Medeiros, Eduardo de Q. Hamann, Everton de O. Sarmento, Fábio R. C. dos Santos, Fabrício S. da Costa, Giovani da R. Widenhoft, Guilherme A. Martinez, Gustavo A. S. da Silva, Joaõa B. L. Rumos, Liane Morsch, Lourdes T. Faustinho, Luciano A. Sinowietz, Luciano da S. Meyer, Luis C. C. dos Santos, Marcelo O. Silva, Matheus dos A. Catasblancas, Richard R. Pereira, Rodrigo J. Sheihgun, Thiago A. da Silva **Rio Grande:** Agilson F. Neves, Pedro P. de A. e Souza, Rafael C. Tejada **Santa Isabel:** Jorge L. R. da Silva **Santa Maria:** Augusto H. Flores, Daniel B. Petry, Joscerli P. Soares, Lucas de A. Collares **Santo Angelo:** Carlos F. B. Pinto **São Borja:** Alexandre T. de Souza **São Gonçalo:** Elson V. da S. Filho, Gustavo F. Ribeiro **São Leopoldo:** Antonio R. de S. Vicente, Fabrício J. Davot, João B. Gerling, Lucas R. Andrade, Márcio D. M. da Rosa, Márlon de Arruda, Mateus R. Laratto **São Sebastião do Caí:** Nilmar da Silva **Sapiranga:** Fernando R. da Silva, Isaque de Souza **Sapucaia do Sul:** Alseu R. M. Júnior, Carlos E. P. Gravoski **Soledade:** Robson B. Berarticelli **Triunfo:** Jéferson da S. Marinho **Torres:** Cássio B. de Almeida, João Américo P. Gallardo **Três Coroas:** Edson dos S. Freitas **Três de Maio:** Piero A. Demo **Viamão:** Alexsandro B. Costa, Jorge L. R. da Silva, Rodrigo B. Appariz **Nova Petrópolis:** Estevan R. R. Gallas

GAIL
Personagem

Considerado o melhor agente por seus superiores, Gail é enviado em uma missão para resgatar informações importantes e trazer com vida o cientista que desenvolveu a Third Energy, uma fonte de energia limpa e inesgotável. No entanto, sua missão torna-se uma caçada mortal, já que ele terá que enfrentrar muitos dinossauros e tomar grandes decisões com seus amigos, o que poderá decidir se ele sobreviverá ou não.

RONDÔNIA

ZONE OF THE ENDERS - tem um visual deslumbrante e uma movimentação incrível, a Konami conseguiu transpor a emoção das batalhas dos Mechs (robôs com características humanas) em algo único neste gênero para o videogame. Com o dinamismo dos comandos, a trilha sonora é também muito boa e o enredo é detalhado, um dos melhores jogos do PS2 até aqui.



Cacoal: Juliano A. Medina **Jardim Paraná:** Ibaney de P. e Silva, Luiz A. M. Macaro **Jaru:** Cleyton Josefi **Porto Velho:** Edson L. L. Neto, Leonardo G. Leite, Romulo T. de F. Coutinho, Yuri G. S. Silva **Rolim de Moura:** Uilian B. dos Santos **Vilhena:** Sidnei Bassotto **Espigão do Oeste:** Eder Gumerciano

VIOLA
Personagem

Durante o ataque a colônia de Antília, Viola encontra-se com o jovem Leon Stenbuck. Por ser Viola uma mulher muito experiente nos campos de batalha, ela não admite que ninguém a supere em combate, e tornou-se uma grande rival de Leon Stenbuck. Ele, apesar de sua pouca idade, pilota muito bem o Mech Jehuty. Com o tempo, Viola descobre outros detalhes sobre a guerra entre a Terra e a colônia de Antília, tendo que fazer então uma escolha definitiva.

RORAIMA

ODDWORLD: ABE'S EXODUS - diferenciando-se de muitos outros jogos de sua época, Oddworld inovou em seu conceito de jogabilidade e visual, além de combinar uma série de desafios criativos em um mundo muito rico em detalhes que integram o jogador a algo muito próximo da realidade.



Boa Vista: Charles de Oliveira Parente, Jonathan Daniel Machado Franco, Renato Brito Helder do C. Silva

ABE
Personagem

Sua raça está em processo de extinção desde que os habitantes da cidade proibida descobriram o valor nutritivo da carne de seu povo. Agora Abe terá que invadir a cidade para resgatar os sobreviventes que estão sendo usados como escravos e também de alimento. Para isso ele terá que usar seus poderes mentais, o que permitirá controlar alguns de seus inimigos e assim chegar às áreas mais perigosas para cumprir seu objetivo.

SANTA CATARINA

RESIDENT EVIL CODE - VERONICA X - ao longo da série Resident Evil, a Capcom conseguiu criar um enredo muito intrigante. Chegando ao PS2 com muitas cenas extras que explicam fatos dos três últimos jogos lançados para o PlayStation. Além de uma qualidade gráfica retocada, a animação e as cenas de ação são excelentes, e o jogo continua muito empolgante.



Aquidauana: Valdemir Antônio C. **Araranguá:** Jefferson Martins **Biguaçu:** Juliano R. da Cunha **Blumenau:** Odenir Paterno, Rodrigo Reimbre, Lucas A. Machado **Brusque:** Diego L. Rodrigues, Moisés L. Niels, Ronaldo L. Pedroso **Camboriú:** David A. Pereira, Douglas O. Rocha, Trajano T. Mees **Corupá:** Anderson Hauffe **Criciúma:** Elias M. de Lima **Curitibanos:** Rafael S. May **Florianópolis:** André F. M. da Silva, Cládio Frankenberger, Diogo A. de S. Rangel, Everton F. A. Bastos, Felipe A. S. A. de Godoi, Fernando W. Pacheco, Jonas A. C. de Amorim, Jozelli J. P. Filho, Juliano L. dos Santos, Lorenzo S. Breda, Marlon V. Vieira, Pedro A. B. da Sailva, Rafael A. de Araujo, Rodrigo B. Ramos, Rodrigo da Silva **Garuva:** Lorival Machado **Gaspar:** Crivaldo Freire M. **Içara:** Herivelto E. dos Santos **Imarui:** Leandro G. do Nascimento **Imbituba:** Fabyan A. B. Hesse **Indaial:** Alexandre de C. Filho **Itajaí:** Eduardo Vieira, Tiago V. Gonçalves **Itapiranga:** Felipe T. B. Fhairt **Joaçaba:** Luiz F. Morello, Rafael A. Morello **Joinville:** André G. Videira, Bille Perina, Everton S. Martins, Humberto C. Joaquim, Jonatan J. Gomes, Sidnei de Avila, Tarcísio M. de Oliveira, Wagner G. Ferreira, Welligton S. Grabowski **Corupá:** Anderson Hauffe **Louro Muller:** Darlam de Oliveira **Mafra:** Eder L. Vanzetta **Navegantes:** Gabriel P. dos Santos, Jhonatan R. de Liz **Papanduva:** Pedro H. Ciupka **Presidente Getúlio:** David J. Jaeger **Rio do Sul:** Davi P. Hoffumann **Rio Negrinho:** Maichel Reichwald, Róger P. Surarouxsby **São Bento:** Diego Schorr **São Bento do Sul:** Adney R. Krauss **São Francisco do Sul:** Adilson B. Júnior, Darlan E. de M. Cidral, Ricardo da S. Corrêa **São José:** Ciaclei L. Alexandre, Lucas E. Pacheco, William F. Kahl, Claudio Frankenberg **Sombrio:** Alvaro C. M. Clezar **Timbó:** Alain P. Abeche **Tubarão:** Israel F. Valentim **Vargem Bonita:** Marcos de S. Rutroski

CLAIRE
Personagem

Após sair de Raccoon City, Claire deixa Leon e Sherry e vai para a Europa em busca de seu irmão Chris, que estava reunindo informações em uma sede de investigações do F.B.I. Claire consegue invadir a base secreta da Umbrella, pensando que seu irmão tinha sido capturado, mas após uma perseguição alucinante ela é capturada e jogada em uma ilha prisão. Quase todos os habitantes da ilha foram mortos e os sobreviventes são um mistério.

SÃO PAULO

Cidades de A a I

FINAL FANTASY X - a Squaresoft conseguiu revolucionar em sua série principal de RPG, um dos jogos mais conhecidos na história do videogame, usando toda a capacidade do PS2 com recursos de voz nos personagens e expressões faciais que os tornam quase reais. A jogabilidade também trouxe novidades, permitindo ao jogador aproveitar melhor o que o jogo oferece.

Americana: Fernando H. Piechottka, Josenildo Martins, Mateus L. Nascimento, Renan A. Pissinati, Tiago da C. Moreira, Vitor A. Duarte **Aguai:** Luciano G. Pontes **Alvares Florence:** Aury G. de Mendonça **Almirilo Brasiliense:** Ricardo A. Ribeiro **Alvorada:** Adriano F. da Silva **Amparo:** Reginaldo L. de Oliveira, Dario A. Domingues **Andradina:** Andrei I. Herata **Angela Rosa:** Paulo C. T. Júnior **Aparecida:** Lucas H. de Souza, Robert A. B. da Silva, Itamar F. Pessoa, Marco A. dos Santos, Tiago S. Santos **Araçatuba:** Anderson R. Silvano, Alexandre A. Silvério, Guilherme de L. Pimenta, Wendel Rodrigo de L. Melo **Araçoiaba da Serra:** Alex F. da Silva **Araraquara:** Anderson R. Silvano, Luiz Carlos M. da S. Júnior, Mauricio A. Donato, Lucas M. Marção, Fábio H. V. Pinto, Leandro R. B. de Oliveira, Marcelo F. Paiva **Araras:** Jorge H. Marsolla Filho **Artur Nogueira:** Fernando de O. Carlos, Herbert O. de Almeida **Assis:** Alceu M. Contes **Atibaia:** Bruno *P. da Silva*, Weberton D. Nova **Avaré:** Flavio C. Nespega, Agnaldo A. de Almeida, Carlos A. Cardoso de Matos **Bariri:** Fernando C. Cóscia **Barra Bonita:** Ailton G. de Souza **Barrinha:** Rodrigo A. Martins **Barueri:** Alexsandro M. Sanches, Daniel de S. Silva, Maurino J. de Souza Robson J. S. Magalhães, Rodolfo de S. Santana **Batatais:** Elvis L. Bardi, Luis E. Villena, Ivan Marcos P. Júnior, Fabio Alves C. de Lima, Leonardo S. Martins **Bauru:** Douglas V. Previero, José R. B. Thereza Júnior, Silmar L. Escareli, Roger A. da Silva, Douglas V. Previeiro **Bebedouro:** Luis Gustavo do P. Brunelli **Bertioga:** Aparecido C. de Almeida, Erick L. Ministério, Samuel da C. Lima **Birigui:** Anderson Q. Leite **Boa Esperança:** João M.. E. Silva **Boituva:** Daniel de S. Oliveira, Dalen R. X. Pena, Suen Moges **Botucatu:** Felipe de P. Fumes, Roner P. Rossi, Leandro Fernandes, Fernando H. Pascussi **Bragança Paulista:** Luís F. Rur **Brotas:** Anderson A. Simões, Fernando P. Morganoli **Butantã:** André de S. Alves, Luiz Fábio F. de Oliveira **Cabreuva:** Jonatã Doretti **Caçapava:** Luiz C. da S Alvissu, Marcelo de P. Cardoso **Cachoeira Paulista:** Maurício de C. R. Barbosa **Caieiras:** Adriano P. de Souza, Eduardo A. R., Felipe L. do N. Santos, João V. R. Martins, Renato A. Pereira **Cajatí:** Francisco P. P. Junior **Cajuru:** Gilmar G. Paulista **Capão Bonito:** Gilberto F. Santos **Campinas:** Agmar de Á. Bispo, Alex Sandro R. Costa, Antônio de L. Barros Júnior, Cleyton R. Farias, Danilo R. Cucati, Dárcio de S. Santos, Diego M. Suzuki Alves, Diego R. de Barros, Élcio S. Hamada Marques, Evandro J. Pinto, Fabricio M. Ivasse, Felipe K. S. Alves, Felipe M. Doretto, Gilberto de F. Vasconcelos, Gilson J. A. Júnior, Isaac M. Sara, Joél Marcinowski, Jonas A. B. Fernandes, Jorge A. S. de Souza, José R. V. Said Daher, Luís H. de Souza, Luiz Filipe de O. Landy, Marcelo da S. Santos, Marcos de F. Junior, Maximiano de Pontes, Nicolau MAlexandr e L. Levorato, D' Ellia, Nilton de Souza, Paulo E. Germano, Rafael A. Sallo, Ricardo H. Leoni, Richard R. Lopes, Rodrigo M. da Silva **Campo Limpo:** Caio C. M. Souza **Campo Limpo Paulista:** Angelo C. Rossi **Capela do Alto:** Gilmar O. Bueno **Caraguatatuba:** Luciana J. Correia, Ronaldo A. Goes, Samuel C. de Souza, Wagner D. Gonçalves **Carapicuiba:** Airton T. da Silva, Antônio A. Duarte dos Santos, Antônio J. Junior, Bárbara K. da Silva, Bruno G. da Silva, Celso A. Vieira, Cleber O. da Silva, Cristiano F. da Silva, Diego R. Silva, Francinaldo A. da Silva, João Paulo da R. Martins, João Paulo R. Alberto, Jorge S. Azevedo, Leandro A. Morais, Marcos B. Ramos, Marcos P. Ramos, Milton da S. Aparecido, Ricardo N. Braga, Ronaldo A. da Silva, Vanderlei de P. Sabino **Cerquilho:**Dárcio de S. Santos**,** Waldir R. de Almeida **Cosmópolis:** Luciano Malagon **Conchas:** Diogenes Zacharias **Cotia:** Almir E. Barros, Rodrigo C. Faria, Daniel de O. Brito, Diego R. Pedroso, Fernando M. Baptista, José A. Da Silva, Luiz C. M. da Silva, Tiago G. da C. Requerme **Cubatão:** Bruno F. Soares, Fernando C. Correia, Francisco M. Neto, Jorge L. M. Santos, Leandro C. Correira, Marcos F. dos Santos Ávila, Michael A. R. Salazar **Descalvado:** André Luis A. Silva, João P. Bertini, Gilson T. Francisco **Diadema:** Adriano J. Macena, Arthur F. Gomes, Carlos Z. Macêdo, Cesar A. Ramos, Diogo R. Alves, Fabiano M. dos Santos, Fabiano V. dos Santos, Francislei A. de P. Silveira, Jean C. M. Wada, José R. de C. Junior, Josenilton S. S. Fernandes, Leandro dos S. Cardoso, Leandro dos S. Lima, Leonardo de O. Andrade, Magno M. de Oliveira, Odirlei G. Santiago, Pedro A. S. Junior, Paulo R. H. Pinto, Rodrigo A. Leal, Thiago P. de Jesus de Sá **Dois Corregos:** Tadeu Roberto A. F. de Souza, Tania de O. de Souza, Thiago R. Mastellari, Viviane V. T. de Souza **Dutra:** Adriano F. da Silva **Elias Fausto:** Renata V. Thom Ruffolo **Embú:** Bruno César G. C. da Silva, Eduardo da C. Azevedo, Ivonildo M. Pereira, José Ricardo R. Brito, Kleber N. Costa, Marcelo L. de Melo, Miguel .P. Neto, Mizael A. Pereira, Yugo Sato **Espírito Santo do Pinhal:** Rodrigo M. Guilherme **Ferraz de Vasconcelos:** André R. da S. Oliveira **Franca:** Edilson de P. Ribeiro, Frederico A. Felúcio, João P. R. Costa, Luan Gomes, Paulo C. T. Júnior, Rodrigo M. dos Santos, Sander M. Sander **Francisco Morato:** Claudomiro M. Venâncio **Franco da Rocha:** Alexandro A. de Souza, Claudemir C. Siqueira, Fabricio C. Barros, Josenildo da Silva, Marcelo Z. Barbosa, Renival F. Vieira Tadeu, Ricardo F. da Silva, Valéria C. Siqueira **Freguesia do Ó:** Alexandre A. L. da Silva **Garça:** Anderson C. C. Ribeiro, Bruno T. Souza Costa, Lucas G. de Lima **Guará:** Wédson R. de Almeida **Guaratinguetá:** Felipe M. Viana, Rogério E. Moreira **Guaru:** Sergio S. de Oliveira **Guarujá:** Gustavo S. de A. Vicente, Jorge V. da Silva, José R. G. da Silva, Luciano P. J. da Silva, Marcos V. de A. Rodrigues, Rogério F. dos Santos, Willian A. da Silva **Guarulhos:** Adilson das G. dos Santos, Adriana da Silva, Adriano da Silva, Alexandre M. Pires, Anderson Antunes, Anderson B. Constantino, Anderson P. Oliveira, Arivan O. e Silva, Arnaldo O. da Silva, Átila da S. Souza, Atilio N. Torres, Caio M. R. Costa, Carlos A. B. Santos, Daniel A. de Paula, Danilo L. Siqueira, Diogo de O. Silva, Douglas W. L. de Araújo, Eduardo B. Andrade, Edvardo Andrade, Fabio L. Araújo, Fabio T. Hori, Felipe de A. Gonçalves, Gleberson E. de Oliveira, Jaelson A. D. Santos, Jasiel P. Costa, Jeni A. Ferreira, John L. G. Bueno, Joel C. de Araujo, Joelson A. D. Santos, José F. D. de Matos, José Zenildo S. dos Santos, Kylderi G. de O., Leonardo C. De Araújo, Lidiani S. dos Santos, Luciano de Lima, Luiz M. F. Pinheiro de Lima, Marcel L. Bueno, Marcelo da S. Brito, Marcos A. de S. Maria, Marcos P. Garcia, Regis S. da Silva, Ricardo dos S. Bermejo, Ricardo S. Mota, Rodrigo A. Akiyama, Rodrigo da S. Barbosa, Sergio G. P. Junior, Sergio M. dos Santos, Vanessa S. de C. Santos **Hortolândia:** Bruno Bortoloti, Diogo Mendes, Glauber da S. Quintal, João F. da C. Sobrinho, Lucas V. Nunes **Iaras:** Freddy M. Yamashiro **Ibiuna:** Fabiano P. de Souza, Tony T. Miyamoto **Igaruçú do Tiete :** Adriana C. Zanete, Benedito A. Ribeiro, Márcio A. Pinto **Iguape:** Marcio A. Pinto **Ilha Bela:** Paulo R. C. Seixas **Indaiatuba:** Bruno de A. Amistalden, Carlos A. dos Santos, Danilo Buitoni, Lívia A. Y. Miyamoto, Luis H. Bortoletto, Rafael S. Isomata, Tiago Castilho **Indiana:** Glauco G. Cetara **Itap. da Serra:** Eliel da S. Gomes, José R. P. da Silva



YUNA
Personagem

Uma descendente do summoner Braska (evocador de criaturas místicas). Ela aprendeu a dominar fortes evocações de criaturas místicas para enfrentar uma força sobrenatural chamada Sin, que comanda uma série de fenômenos naturais que causa cataclismas, terremotos etc. Desta vez está força está tentando destruir o reino de Yuna e ela parte em uma aventura, encontrando muitos aliados e desvendando mistérios que muitos acreditavam serem lendas.

SÃO PAULO

Cidades de I a S

RESIDENT EVIL 1 - foi o jogo que na época revolucionou em seu gênero, pois mostra um enredo muito interessante e misterioso, além personagens carismáticos. E usa também diferentes ângulos de câmera em cenários super detalhados, que transmitem realmente uma sensação de realismo.

Itapetininga: Alisson A. Guerino, Diogo A. N. Kinoshita, Niélisson O. G. de Souza, Ricardo D. de Souza, Silvio Pareja **Itapevi:** Clóvis de L. Gomes, Djehdian C. Louro, José C. da Silva, Josemar M. da Silva, Luís O. D. Faria **Itapira:** Lúcio R. P. Paris, Marcelo A. Zanovello, Pedro H. Ayres, Rafael do Nascimento, Willian J. Batista, Fabio P. de Oliveira, Leandro B. de Aquino **Itaquaquecetuba:** Leandro B. de Aquino, Fabio P. de Oliveira, Mauro F. Paulo, Rafael Pinheiro, Roberto G. dos Santos, Rolson O. Teixeira **Itaquera:** Willian dos S. Pereira **Itatiba:** Julio A. Zerbinatto **Itu:** Daniel J. de Barros, Leonildo T. Acosta, Roberto V. Lopes Filho **Itupeva:** Erivan G. da Costa **Jaboticabal:** Everton C. Rosado **Jacareí:** Felipe S. de Oliveira, Jurandy B. de G. Junior, Liege A. M. da Silva, Rafael T. de S. Silva **Jaguariuna:** Carlos R. Ferrete **Jales:** Marcelo de Oliveira **Jandinópolis:** Róbinson R. Corrêa **Jandira:** Fabiana A. da Silva, Leandro M. Cardoso, Moiséis N. Almeida, Willian D. da Silva **Jaraguá:** Cesar V. da Silva **Jardim dos Ipês:** Maurício de C. R. Barbosa **Jardim Pirituba:** Rodrigo de A. Ito **Jaú:** Claudemir D. de Souza **Joanópolis:** Italo P. Regottieri **Jundiai:** Alexandre de Souza, Caio C. M. Souza, Carlos E. V. Quirantes, Denilson Ezequiel, Lucas dos S. Tomasini, Lucas M. Souza, Marcos A. Lopes, Marcelo C. , Matheus de M. Jacomeli, Murilo B. Scachetti, Paulo R. B. Scachetti, Rafael S. Cunha, Wagner L. de A. Júnior **Junqueirópolis:** Fernando H. Cazela **Juquiá:** Elton S. Souza, Renato F. Duarte **Leme:** Claudio Z. Sobrinho, Kleber R. de Abreu **Lençois Paulista:** Hermes C. Bottan, Marcelo W. da Silva **Limeira:** Elder H. Dolinski, Lucas R. Teixeira, Natanael Calil **Louveira:** Danilo G. Biasi, Gabriel Manoni, William Biasi **Macedo:** Ricardo dos S. Bermejo **Mairinque:** Elvis T. Yanagita **Mairiporã:** Adilson R. Lima, Felipe A. C. de Oliveira, João H. J. Vieira, Messias J. Machado, Willian J. Fuks **Malília:** Cesar D. Cardoso, Eduardo J. da Silva, Marcelo A. de Andrade, Tiago M. Sicolin **Matão:** Reginaldo A. Albano, Thiago S. , Victor J. Prette **Mauá:** Adriano Bruno, Alex B. de Andrade, Alex G. Lopes, Antônio C. Mediml, Cleiton da S. Vieira, David M. dos Reis, Emanuel G. dos Santos, Fernando A. B. de Araújo, Igor da S. Forsetto, Josinaldo O. de Lima, Leandro S. Oliveira, Luiz A. de Souza, Rafael da S. Viana, Rodrigo M. de Oliveira, Welligton B. de Andrade **Mirassol:** Rodrigo A. de Oliveira **Mogi das Cruzes:** Adriana A. T. Barbosa, André M. D. Stasi, Alexandre J. Kimura, Carlos E. M. de Oliveira, Carlos H. da Silva, Carlos R. de P. Walfrido Júnior, Douglas A. C. de Araujo, Eduardo L. Pereira, Fábio T. Kawachi, Leonardo L. de Siqueira, Márcio H. Kawano, Reverson Castilho, Sérgio F. Yamato **Mogi Mirim:** Edson A. dos S. Pedroso, Pedro L. C. Cintra **Mongaguá:** Marcio A. da Silva, Michael D. F. Silva **Monte Mor:** Daniel A. de Souza **Neves Paulista:** Leandro A. B. Geraldes , Leonardo de O. Santos **Orlândia:** Diego T. da Silva, Vitor T. D. de Oliveira **Osasco:** Adriano Amarante, André H. A. Malavazi, André L. Marinho, Arthur H. A. Malavazi, Danilo A. de A. Cardoso, Diego M. de Souza, Diogo T. Schianti, Emerson S. de Medeiros, Francisco I. M. Rodrigues, Henrique W. V. da Costa, Jaime B. Junior, João G. I. Gonçalves, Luciano A. Mendonça, Marcelo Aparecido S., Marco A. dos Reis, Michael C. Silva, Rafael C. Pimenta, Raphael A. de Campos, Samuel M. S. Júnior, Silas N. da Silva, Thiago da S. Eva, Tiago L. de Moura, Valdenar F. de Oliveira, Welligton F. A. de Lima, Wesley L. da Silva **Osvaldo Cruz:** Marcos R. dos Santos **Ouro Preto:** Igor F. de C. Pujjeri **Pereira Barreto:** André Y. Suguitani, Cesar G. da R. Lima, Omar S. Filho **Pedregulho:** Rodrigo dos R. Gomes **P. Epitácio:** Leandro A. S. Favaretto, Rodrigo A. da Silva **Paguapiúna:** Carlos R. Ferrete **Parnaíba:** Bruno F. D. de Paula **Pedreira:** Douglas Galdino **Penápolis:** João P. B. de Oliveira **Pereira Barreto:** André I. Suguitani, César G. da R. Lima, Osmar S. Filho **Peruibe:** Claudete S. de Chaves, Cristiano L. Candido, José H. C. Cabral, Marcelo S. dos Santos **Piedade:** Ary G. Arruda, Sérgio A. M. da Silva **Pilar do Sul:** Sandro Ivanou **Pindamonhangaba:** Fabrízio A. R. Carbogim, Fernando W. da Mota **Piquete:** Rodrigo N. Godoy **Piracaia:** Alexsandro da S. Nogueira **Piracicaba:** Daniela Belotti, Fabio L. da Silva, Gilliard J. Celini, Leonardo G. Xavier, Lucas C. Badiale **Pirajuí:** Aparecida V. Simões, Márcio N. dos Santos **Pirapora:** Maria V. de A. Raymundo **Pirapozinho:** Diogo do N. Silva **Pirassununga:** Tallys B. Trevisan, Victor E. B. Teixeira **Poá:** Agnaldo A. Correia, Ailton J. Ferreira, Diego C. S. Blasco, Denis B. de Moraes, Felipe O. Gonçalves, Ricardo A. dos Anjos **Porto Alegre:** Agnaldo A. Correia, Denis B. de Morais **raia Grande:** Gabriel A. Madureira, Luana L. Venâncio, Natasha M. F. Silva, Otávio A. L. Agria, Ricardo F. Ribeiro, Rodrigo C. Marques, Thiago da S. Santos, Yves D. Bocutti **Pres. Prudente:** Thiago B. dos Santos **Presidente Epitácio:** Camila M. de Quadros, Leandro A. Silva Favaretto, Rodrigo A. da Silva **Presidente Vencenlau:** Fabiano Vichoski **Quadra:** Valdemar L. Júnior **Quintana:** Daniel B. Meslotti, Marcos F. de Lima **Ribeirão Pires:** Carlos W. Maruoka, Cristiano B. de Lima, Genilson dos S. B. , Matheus V. Ribeiro, Rafael F. A. de Araújo **Rio Grande da Serra:** Adalberto A. dos S. Bastos **Ribeirão Preto:** Adriano P. , Alex Zanoni, Daniel A. de Andrade, Davi A. de Oliveira, Felipe N. Miguel, Filipe C. Franco, Leonardo B. de Oliveira, Marcelo de C. Ferreira, Michael C. , Rafael S. Sacalotto, Richard C. Polveiro, Victor A. M. de Freitas **Sacomã:** Paulo F. Araújo **Salesópolis:** Anderson de M. Martins **Salto:** Agnaldo A. dos Santos, Eduardo M. Salvador, Jurriaan A. Gaiotto, Régis T. Siba **Santa Barbara do Oeste:** Emiliano L. Oliveira, Felipe C.M de Jesus, Marcos de C. Ferreira, Osmael M. Júnior **Santa Branca:** Rodrigo de Oliveira **Santa Cruz da Conceição:** Ayrton H. Batista **Santana de Parnaíba:** Bruno F. Dias de Paula, Frederico Z. P. Garcia, Osvaldo E. da Silva Borbosa **Santo Amaro:** João Gabriel de L. Morello **Santo André:** Alexsandre Ap. Moreira, André M. Seulin, Cauê G. dos Santos, Cleber P. da Silva, Daiana A. S. Gonçalves, Daniel F. Dias, Eder J. N. de Camargo, Eduardo J. Feltri, Felipe M. Wagner, Francisco B. F. Amorim, Guilherme de P. Cenzi, Hubert de P. Cesar, João P. de A. Filho, Kelvin V. Costa, Marcelo A. Pires, Marcos R. da Piedade, Odirlei S. Gonçalves, Paolo Marti G. Pereira de Souza Viola, Renne Jashonís, Thiago H. da Silva, Uilson C. da Silva **Santos:** Arthur O. Silva, Dalton C. C. de Lima, Danilo de A. Magalhães, Diogenes P. B. Soares, Leonardo L. de Souza, Lucas I. do P. Leite, Luiz Gustavo C. de Araujo, Marcelo V. de O. Júnior, Rafael A. de S. Costa, Thiago M. Omizu, Wellington da C. Moreira **São Bernado do Campo:** Adão D. Santana, Alex da P. Fernandes, Alex G. Lopes, Angelo C. Rossi, Bruno P. de Lacerda, Daniel Z. Navarro, Edilson L. da Silva, Henrique B. Lima, Iury B.T Marcatto, Javert j. dos Reis, Jefferson S. da Silva, Lucas Muraga, Luis H. Pereira, Luiz C. Barreto, Raphael S. Rodrigues, Renan F. Bossa, Ricardo J. Gonçalves, Ricardo L. B. de Góes, Robson F. de Carvalho, Rodrigo L. Caulet, Vinicius L. Souza **São Caetano do Sul:** Felipe K. O. Kamei, Leandro H. Soares, Luiz D. Soares, Paulo C. F. Gonçalves, Rosemeire Bergara **São José do Rio Pardo:** André L. C. da Silva, Eberson Vamplona de Farias, Elvis T. Siqueira, Fernanda G. Oliveira, Fábio R. Zanela, Gustavo H. H. de Melo, Osvan M. da Silva



BARRY
Personagem

Ele é um ex-membro da S.W.A.T. e seu vasto conhecimento em armas o torna um integrante muito importante da unidade S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad). Barry valoriza muito seus amigos, a ponto de arriscar sua vida por alguém. Por outro lado, ele também ama muito sua *família* e adora brincar com suas duas filhas quando tem tempo.

SÃO PAULO

Cidades de S a S

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - combinando o clima de mistério do primeiro jogo com a ação do segundo, RE3: Nemesis se superou ao melhorar também a jogabilidade, o visual, o som e principalmente a diversão. A Capcom ainda acrescentou o sistema de Live Selection, que deixa o enredo do jogo semi-linear, permitindo ver diferentes cenas dependendo de suas escolhas.

São José dos Campos: Daniel L. de V. Cruz, Daniel P. de Castro, Gabriel S. de Azevedo, Gustavo P. de Castro, Luiz Gustavo N. de Souza, Luiz R. Domingos, Marco A. K. Ribeiro, Othon S. D. Pereira, Tarcio S. Moraes, Willian J. Oliveira **São Lourenço:** Mário R. Ferreira **São Matheus:** Silvio H. R. Rosa **São Paulo:** Adailton C. de Franca, Adam S. Tamura, Ademilton M. Santos, Adriano C. Faria, Adriano F. da Silva, Adriano H. Sanches, Ailton S. Macedo, Alan A. L. de Jesus, Álan M. Leitão, Aldo S. de Oliveira, Alex I. de Lira, Alex S. Macedo, Alex S. F. de Almeida, Alexandre A. N. da Silva, Alexandre dos R. Souza, Alexandre Furtwaengler, Alexandre G. de A. de Oliveira, Alexandre G. do A. Camargo, Alexandre G. da Silva, Alexandre K. da C. Chimura, Alexandre M. Savoy, Alexandre M. da Silva, Alexander U. Pereira, Alexsander dos S. Cunha, Anderson A. da Silva, Anderson A. de Oliveira, Anderson B. da Hora, Anderson C. Pulitano, Anderson G. Lemos, Anderson J. R. da Silva, Anderson R. da Silva, André Casarini, André C. de L. Barbosa, André H. de C. Vito, André L. de Jesus, André L. M. de Souza, André M. Higo, André M. Rezende, André R. Camargo, André T. Schemy, Andréia Matsubara, Anônio R. da S. Menezes, Anselmo R. de Medeiros, Antônio C. G. da Silva, Antonio G. de Oliveira, Antônio M. de Araújo, Ariane Ciuffa, Arthur O. Tamura, Augusto A. Paixão, Aurélio S. Diz, Beatriz P. Zanbelli, Bianca Bragagmolo, Breno K. C. Koyaki, Bruno C. de L. Barbosa, Bruno dos S. S. Silva, Bruno E. N. da Cruz, Bruno J. C. da Silva, Bruno K. Kawakami, Bruno M. de L. Tavolapo, Bruno P. de Almeida, Bruno S. Borges, Bruno S. Porcel, Bruno S. Santos, Caio M. Santos, Caludio P. Junior, Carlos A. de A. Gomes, Carlos E. da S. Bicalho, Carlos E. de Oliveira, Carlos E. L. Sobreira, Carlos H. Y. Watanabe, Carlos J. S. Silva, Celso Alves F. Junior, César V. O. dos Santos, Charles de S. Martins, Cláudio H. P. da Silva, Cleberson A. Coelho, Cleiton R. da Silva, Clovis L. da Costa, Cremilson E. Silva, Daércio dos S. Silva, Damião M. Silva, Daniel C. Lima, Daniel L. da S. Fonseca, Daniel M. Higa, Daniel R. Patrício, Daniel R. I. Miyashiro, Daniel T. C. Teixeira, Danilo A. de Oliveira, Danilo A. da Costa, Danilo M. D. Filho, David de S. de Jesus, David S. de Oliveira, Débora P. Marcelli, Denis C. K. Nakazone, Denis C. Gonçalves, Denis M. Martins, Denis R. Durães, Dennys S. B. Reis, Deyvid do N. Parnaiba, Diego A. Rodrigues, Diego C. Martins, Diego de Aquino, Diego F. Medeiros, Diego G. de Sousa, Diego S. Lima, Diego V. Litardi, Diogo do N. Silva, Dionisio G. Machado, Dirceu A. de Almeida, Djalma P. de F. Junior, Domingos A. dos Reis, Douglas A. da Silva, Douglas dos S. Gonçalves, Douglas D. Santos, Douglas F. Neves, Eder N. Ferreira, Eder R. de Sousa, Edgar M. R. dos Santos, Edgar V. de Souza, Edinaldo da S. Carvalho, Edivan A. dos Santos, Edmilson da S. Trindade, Edson A. Gonçalves, Edson B. Bezera, Edson dos S. Barros, Edson V. Freire, Eduardo A. da S. Kiss, Eduardo B. Lobato, Eduardo de A. Pinheiro, Eduardo de Souza, Eduardo D. da Silva, Eduardo D. Morales, Eduardo dos S. C. Diego, Eduardo dos S. Sousa, Eduardo F. Bastida, Eduardo Ohashi, Eduardo P. da Silva, Eduardo Pinhato, Eduardo Rebouças, Eduardo R. Saito, Elder da F. Risso, Elizeu M. de Brito, Emilio T. Simone, Emine Oshiro, Eric A. C. Silva, Erico C. Martineli, Ernesto J. da Rocha, Eugênio A. S. Leme, Everton B. Gaeta, Everton de O. de Carvalho, Everton D. Costa, Everton H. Nishitani, Fabiano F. da Silva, Fabio C. Vieira, Fábio da S. Fernandes, Fábio de C. Santos, Fábio D. Nishikawa, Fábio F. de Lima, Fábio F. de Souza, Fábio F. Nakashima, Fábio L. do M. da Silva, Fábio M. Santana, Fábio M. Ramos, Fábio P. de Souza, Fábio R. G. de Lima, Fábio S. de Paulo, Fábio Teruo Kase, Fábio T. Nitta, Fábio Y. Yamasaki, Fabricio F. de Paula, Fausto N. Reis de Lira, Felipe D. Gonçalves, Felipe E. Nomureu, Felipe K. O. Kamei, Felipe M. da Silva, Felipe Marini, Felipe M. Zuliani, Felipe P. de Souza, Felipe R. de C. Antunes, Felipe T. de Carvalho, Fernado L. de França, Fernando A. Nóis, Fernando M. Yoshimoto, Fernando P. Margori, Fernando P. Gitirana, Flávio H. M. D. Fouto, Frabricio F. De Paula, Francisco A. da Silva, Francísco D'Ugo M. G. Vieira, Francísco de A. Cremonese, Francisco F. O. de Carvalho, Francisco I. T. Umbelino, Francisco L. de Araújo, Friederich A. Maiochi, Gabriel F. Vasquez, Gabriel R. Paula , Gearo L. A. de Oliveira, Georges M. M. Langlois, Geovane J. P. M. Filho, Gilberto M. Carrera, Gilberto P. Mendes, Gilberto S. Okano, Gilvan de F. Barboza, Glauber da S. Quintal, Guilherme A. Saral, Guilherme R. Bova, Guilherme V. F. Bossa, Gustavo da S. Pereira, Gustavo K. Washizume, Gustavo P. Rüttgering, Heberth A. de Almeida, Heitor T. C. Pereira, Hélio E. J. Filho, Helry A. D. da Silva, Helton P. Nogueira, Herbert da G. Gusmão, Herick W. M. Martos, Hsieh Ichun, Hugo Carneiro, Igor K. K. de Oliveira, Igor R. Alves, Inildo dos Santos, Iracema O. Vieira, Isadora L. B. da Silva, Ísis C. B. de Moura, Ivan L. Bispo, Izaias M. de S. Junior, Jaime de A. de Oliveira, Jair de A. Oliveira, Jares J. de Araújo, Jan C. A. dos Santos, Jean M. Rosa, Jefferson T. P. da Silva, Jeison C. Barbosa, Jéssica T. Lima, João A. R. Filho, João A. M. Y. V. da Silva, João G. de L. Morello, João L. da D. Neto, João P. L. A. de Mello, João R. Araújo, João V. Novaretti, Joaquim E.B. de Camargo, Jonatas S. de Oliveira, Jony S. Akamine, Jorge H. S. Bueno, José A. Duda, José C. B. Marquês, José C. F. Júnior, José C. da S. Neto, José L. de S. Júnior, José L. Filho, José L. dos S. Oliveira, José L. V. Andrade, José R. C. Moura, José R. C. Gomes, José R. A. de Faria, José W. dos Reis, Josemar dos S. Franco, Juliano de O. Gomes, Júlio C. de Souza, Julio F. de Souza, Júlio L. Moraes, Jurriaan A. Gaioto, Kellmer V. dos S. Silva



CARLOS
Personagem

Integrante da U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeansure Service), Carlos é enviado para Raccoon City com a finalidade de ajudar as pessoas e também apagar qualquer ligação da Umbrella com o ocorrido na cidade. Mas é só depois de conhecer Jill que ele descobre que alguma coisa está errada, pois todos os integrantes de seu grupo foram mortos em pontos estratégicos da cidade. Ao descobrir toda a verdade, Carlos então torna-se um inimigo da Umbrella.

SÃO PAULO

Cidades de S a V

THE KING OF FIGHTERS '95 - um dos maiores jogos de luta de todos os tempos lançados pela SNK, que criou uma grande revolução em sua jogabilidade. Pois foi um dos primeiros jogos a permitir criar trios de personagens, escolhendo quem quiser, juntamente com o tipo de jogabilidade. As músicas são um repertório de ótima qualidade, além dos cenários ricos em detalhes.

Continuação de São Paulo: Kelly M. de F. Peres, Kevin S. Obata, Kelvin V. Costa, Kleber da S. Rosa, Lauro da S. Souza, Leandro A. P. de Oliveira, Leandro de Lima, Leandro M. de Menezes, Leandro M. Moreira, Leandro R. da Silva, Leandro S. Rosa, Leandro S. Bernardo, Leandro T. Sato, Leandro T. Katayama, Leonard A. Dias, Leonardo C. Sato, Leonardo H. de M. Barbosa, Lívia M. Prado, Luciana A. Pires, Luciana Skikuma, Luciano A. Martins, Luciano da S. Amaral, Luciano de P. Sena, Luciano dos A. da Silva, Lúcio L. Moraes, Luis C. de Oliveira, Luís E. C. Guarita, Luis F. F. de Oliveira, Luiz A. Ribeiro, Magno L. dos Santos, Maiko da S. Gomes, Marcel G. Cerri, Marcelo C. Campos, Marcelo J. Borghi, Marcelo J. Hahmann, Marcelo K. Kuada, Marcelo L. da Silva, Marcelo M. Bueno, Marcelo S. da Silva, Marcelo Z. Barbosa, Marcio dos Santos, Marcio R. Ferreira, Marco A. C. da Costa, Marco T. Tanno, Marcos A. C. dos Santos, Marcos R. C. de Araújo, Marcos R. da Piedade, Marcos V. de Araújo, Mário A. Ornaghi, Mario R. T. dos Santos, Mauricio L. da S. Jannuzzi, Mauro H. Otagaki, Max E. dos S. Costa, Michel G. Júnior, Müller F. Ferreira, Murilo G. Torres, Murilo R. Mariano, Nailton M. Calvalcanti, Nelson da S. Pompeu, Nicolas Centini, Niélisson O. G. de Souza, Osmar L. de O. Filho, Osmar S. Filho, Osvaldo J. M. de Lara, Paulo A. dos Reis, Paulo B. de O. Junior, Paulo da S. Oliveira, Paulo F. de Oliveira, Paulo F. Araújo, Paulo M. A. Rodenas, Paulo R. do Nascimento, Paulo S. de M. Júnior, Pedro C. da S. Filho, Pedro G. Silva, Pedro J. da Silva, Pedro L.L.Vieira, Rafael A. de Barros, Rafael Altafin, Rafael B. Moraes, Rafael G. de O. Melo, Rafael H. Lee, Rafael K. Mekaro, Rafael L. Martins, Rafael S. Gusson, Rafael S. Pereira, Rafael Xavier, Raí S. Abreu, Raphael da S. Bernado, Raul S. de Oliveira, Regis B. de Oliveira, Reinaldo G. Campos, Remilton M. R. Sousa, Renan H. Hadano, Renan R. de Souza, Renato A. Assis, Renato Miyadahira, Renato S. da Silva, Ricardo A. Ribeiro, Ricardo F. F. Rodrigues, Ricardo Ferreira, Ricardo S. Garcês, Ricardo L. Corrêa, Ricardo R. Modesto, Ricardo Suzumura, Roberto A. V. Rodrigues, Roberto C. da Silva, Roberto da S. Freitas, Roberto G. Teixeira, Roberto G. dos Santos, Roberto K. O. Junior, Roberto M. Sato, Roberto P. da S. Junior, Robson R. Rocha, Robson U. L. Verde, Rodolfo C. B. Palhares, Rodolfo S. Loiola, Rodrigo B. Bonomi, Rodrigo de A. Ito, Rodrigo de O. D'Américo, Rodrigo Losano, Rodrigo S. de Almeida, Rodrigo S. Loilora, Rodrigo S. Ferreira, Rodrigo U. C. de Araújo, Roger T. de Amorim, Ronaldo P. Casciano, Ronaldo R. da Silva, Ronie F. da Silva, Rubens D'A. Vieira, Rubens dos R. V. Junior, Rubens P. Neto, Sandoval A. de Lima, Sandro F. Cintra, Sandro R. S. Santos, Sebastião de J. Almeida, Thiago A. Vieira, Thiago B. Schiefer, Thiago de B. Santana, Thiago H. N. Rocha, Thiago H. C. Lolotto, Thiago L. Simões, Thiago M. P. Ávila, Thiago R. S. da Silva, Thiago R. Borges, Thiago R. dos Santos, Thiago Tavares, Thiago T. Ozaki, Thiago V. Duarte, Thierry R. dos S. Matos, Tiago B. da Silva, Vagner C. Duarte, Vagner F. Fruchi, Vagner S. Almeida, Valdinei C. Guedes, Valdir A. Luzio, Valter S. Lima, Vanderlei M. dos Santos, Victor A . Davi, Victor F. de Campos, Victor L. Nicocceli, Victor S. da Silva, Vinícius A. Dias, Vinicius A. Tristão, Vinicius C. Moraes, Vinicius da C. A. Barbosa, Vinicius O. G. Azevedo, Vinícius P. Baptista, Vitor H. F. Silva, Viviane Gregori, Wagner C. Duarte, Wagner da S. Moreira, Wagner M. Spadacio, Wallace F. do Carmo, Welligton B. de Carvalho, Wellington P. Marani, Wesley F. Perreira, Wesley F. Barbosa, Whelington A. da Silva, William T. da Rocha, Willian A. Dantas, Willian dos S. Pereira, Willian Elias, Yam K. de Canio **São Roque:** Carlos A. G. Cazetta, Luiz F. B. Miranda **São Sebastião:** Manoel G. da Rocha **São Vicente:** André L. Sales, Bruno P. Vicentini, César C. Neto, Edison P. da Silva, Felippe B. L. Arosa, Leila C. Carvalho, Marcio M. R. Caetano, Teresa C. C. Q. da Silva **Serra Negra:** Reginaldo L. Souto **Sertãozinho:** André L. Fiozozi, Fernando L. Mozzer **Sumaré:** Alexsandro R. Alves, Bruno Barbieri, Cleiton F. de Alencar, Luis C. da Silva, Manoel M. da Rocha, Rafael de Albuquerque , Rodrigo A. da Silva, Tiago P. do Prado **Sorocaba:** Adriano A. Castelli, Alexandre T. de Azevedo, Claudio L. Oliveira, Cláudio P. Júnior, Diego R. Silva, Emerson R. da Silva, Felipe Q. Leite, Felipe T. C. Alves, Fernando A. de Souza, Flansdeny F. Batista, Francisco F. Lopes, Guilherme M. Nakata, Gustavo B. Nunes, Jário C. Alves, Livia M. Prado, Lucas D. Almeida, Marco R. de Almeida, Marcos A. Marino, Rildo C. do Nascimento, Rodrigo Beranger, Samuel A. da R. Pires, Valdinei Bezerra, Vanessa Watanabe **Suzano:** Alexsandro de S. dos Santos, Célio I. Sato, Diego W. de Souza, Francisco A. P. Pena, Marcelo J. de Macedo, Nicholas F. D. Vechio, Victor B. de Oliveira, Willian Vicentino **Taboão da Serra:** Anderson de L. M. Silva, Bruno N. da Silva, Danilo M. Sacramento, Edgar V. de Souza, Fernando S. dos Santos, Mário K. Ioritomi, Valdemir S. de Brito **Tatuí:** Valdemar L. Júnior, Willian de Sousa **Taubaté:** Alexandre de S. Satiro, Alvaro E. Nakamura, Alvaro H. Marçal, Bruno S. Dias U., Carlos L. J. Rodrigues, Douglas A. Marcondes, Leandro R. Alves, Rodrigo C. dos Santos, Thiago A. Marques, Valter A. Marcondes, Vinícius da C. A. Barbosa **Tiradentes:** Bruno Silveira **Tremembé:** Adriano R. Rosa, Pedro E. R. Mello, Rafael Rosa **Ubatuba:** Benedito dos Santos, Christopher D. R. Pedroso, João F. Xavier, Felipe P. Leme, Rafael R. de Carvalho **Urânia:** Hudson Teybner **Valinhos:** Eliege F. M. Dionisio, Luiz A. da Trindade, Vinícius I. de Oliveira **Vargem Grande:** Guilerme Alrio S. **Vargem Grande Paulista:** Cláudio Uekawa, Guilherme A. Cabral **Vera Cruz:** Diego G. Bernardes, Rafael S. Villar Z. Dias **Vinhedo:** Nicolau Gordeeff **Votorantim:** Claudio P. Júnior, Emerson F. Pereira, Livia M. Prado, Rafael Francisco



BLUE MARY
Personagem

É uma praticante de luta livre, mas seus ataques principais se baseiam em agarrões. Sua beleza engana os adversários, mas sua força física é assutadora. Ela passa grande parte do tempo treinando, escutando Blues e brincando com seu cachorro. Mas nunca deixa de aceitar um desafio ou de participar de um torneio, quando não está viajando. Ela muda facilmente de humor quando está em situações difíceis, mas nunca desiste diante do inimigo.

SERGIPE

DINO CRISIS II - além de uma trama muito interessante e intrincada, este segundo jogo intensificou ainda mais a jogabilidade. Além disso, um sistema de combos induz o jogador a matar muitos dinossauros em seqüência, para ganhar dinheiro e comprar novos equipamentos.



Aracaju: Cláudio G. C. Mendonça, David J. L. P. Costa, Felipe A. B. do Nascimento, Guy P. Barreto, José E. G. Araújo, Pablo R. da S. Batista, Rômulo S. dos S. Amor, Silvio R. C. Silva, Rafael E. S. Almeida **Lagarto:** Paulo L. A. Júnior **Nossa Senhora das Dores:** Almir R. de S. Silva **Pinhão:** Jorge A. A. S. Pinto **Simão Dias:** José R. dos S. Júnior

DYLAN
Personagem

É um soldado da unidade T.R.A.T. (Tactical Reconnoitering and Acquisition Team) que não se dá bem com os companheiros da unidade S.O.R.T. (Secret Operation Raid Team). Ele foi mandado para o futuro, com a finalidade de descobrir o que aconteceu com Edward City, que desapareceu após uma explosão usando então a Third Energy. Suas viagens no tempo geram um desequilíbrio no espaço temporal e Dylan será então o único a impedir o fim da raça humana.

TOCANTINS

TOMB RAIDER - quando foi lançado, este jogo superou todas as expectativas e se consagrou em um dos melhores jogos de aventura de todos os tempos. Foi o primeiro jogo do PlayStation a usar uma interação com vários ângulos de tomada de câmera, acompanhando as ações do personagem e passando ao jogador a sensação de imagem real.

Tocantinópolis: Lorival Alves dos Santos Júnior



LARA
Personagem

É a filha de um milionário britânico que, após um acidente de avião, durante uma viagem com seu noivo, fica perdida durante vários dias em uma floresta e quando volta à sociedade, decide se tornar arqueóloga. Seu pai então a deserda, e ela lança um livro contando uma de suas aventuras no Tibet. Com o livro ela ganhou fama e foi contratada pela empresária Natla, para procurar o artefato Scion e desde então suas aventuras continuaram.

FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança



Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



▶ Do RPG para a aventura

Lançado em Janeiro de 2000, Legacy of Kain: Soul Reaver traz o super sucesso do PS para o DC e seu enredo o levará a uma era pós-apocalíptica, dominada por vampiros, onde o rei dos vampiros é Kain, que há centenas de anos atrás era um homem muito orgulhoso e vingativo. Ele foi morto e então vendeu sua alma para o senhor das trevas, que o fez voltar para o mundo dos vivos na forma de um vampiro.

Kain então se revoltou contra o senhor das trevas e conquistou para si a poderosa espada Soul Reaver, tendo que escolher entre dois caminhos: reinar no mundo dos homens ou reinar no mundo das trevas. Kain escolheu a segunda alternativa e o mundo dos homens sofreu grandes mudanças. Os seres humanos quase foram extintos e Kain teve muitos filhos vampiros, os quais espalhou em diferentes partes do mundo e assim surgiram muitos clãs de vampiros.



Centenas de anos se passaram até que Raziel, um vampiro do clã do norte, que foi o primeiro vampiro a evoluir e ganhar asas, este acabou sendo cruelmente condenado por Kain que temia perder seu trono. Kain então o joga no vórtice de água, onde seu corpo é destruído. Centenas de anos depois, o espírito de Raziel desperta da morte com sede de vingança e vem para matar Kain. Raziel é o anjo da destruição, escolhido pela espada Soul Reaver para acabar com a tirania de Kain e salvar o mundo do domínio das trevas. Não há dúvidas de que este jogo ficou muito melhor no Dreamcast em todos os sentidos, superando a versão do PlayStation. Imagens limpas, de alta definição e efeitos visuais fantásticos, mantém o jogador atento ao jogo por horas. O destaque fica para o sistema de batalhas, totalmente em tempo real e que permite batalhas tanto com as armas e também com os próprios punhos. Além disso, você poderá mudar de realidade, ou seja, vagar entre o mundo dos mortos e o mundo dos vivos.

▲ Todas as habilidades

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte ↑(2), ↓, →(2), ←, ●, →, ←, ↓. Volte para o jogo normal, para ter todas as habilidades de Raziel.

▲ Recarregar a energia

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte ↓, ●, ↑, ←, ↑, ←.

▲ Recarregue a magia

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte →(2), ←, ▲, →, ↓.

▲ Mude de mundo a qualquer momento

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte ↑ (2), ↓, →(2), ←, ●, →, ←, ↓.

▲ Magia no máximo

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

▲ Use a Kain Reaver

Pause o jogo e depois segure **L1** ou **R1** e pressione **X**, ●, →, ▲, ←(2), →, ↑.



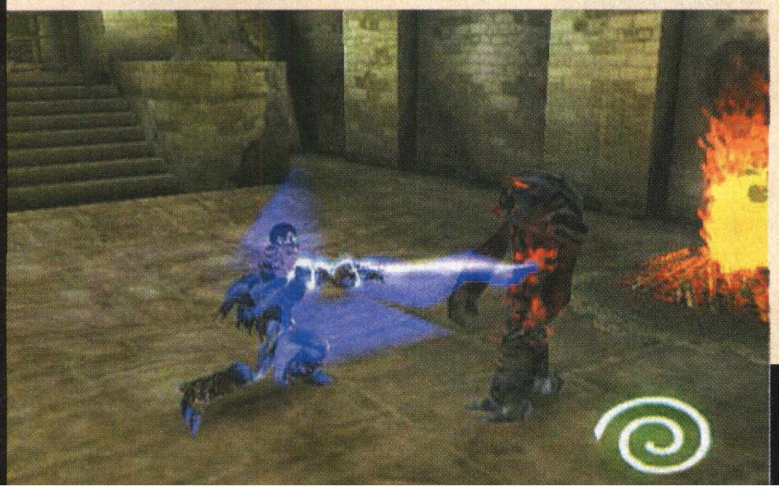
▲ Use a Aerial Reaver

Pause o jogo e então mantenha pressionado **L1** ou **R1** e aperte **X**, →, ↑(2), ▲, ←(2), →, ↑.

▲ Use a Fire Reaver

Pause o jogo e depois segure **L1** ou **R1** e pressione ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ●, →, ↓.





Legacy of Kain: Soul Reaver

- SOFTHOUSE: EIDOS
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

MARVEL VS. CAPCOM 2: N. A. OF S. HEROES

▶ Mais um super hit da Capcom para Dreamcast

Marvel Vs. Capcom 2: N. A. of S. Heroes

- SOFTHOUSE: CAPCOM
- GÊNERO: LUTA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

Mantendo a união de personagens de diferentes jogos, a Capcom mais uma vez reuniu seus melhores personagens para travarem um super combate com os personagens da Marvel. Mesmo sendo desenvolvido em 2D o visual é fantástico, você lutará batalhas intensas e ainda poderá escolher entre cerca de cinqüenta e seis personagens, levando em conta que alguns deles são secretos e precisam ser habilitados ou adquiridos durante o jogo. Além disso, ainda é possível comprar roupas de cores bem diferentes para todos os seus personagens.

Tem também uma infinidade de combos, ataques e seqüências de ataques, onde você poderá escolher até três personagens e usá-los em qualquer ordem a cada batalha. Ainda há a possibilidade de usar golpes especiais e também combinar um ataque conjunto com os três personagens simultâneos na tela. A diversão parece não ter fim, pois a cada batalha o jogo se torna mais emocionante e os efeitos visuais também.



A jogabilidade é dinâmica e oferece até três níveis de força para os ataques com soco e chute. A velocidade do jogo é excelente e raramente apresenta algum slowdown. Outra grande qualidade do jogo é sua trilha sonora, muito boa e sempre bem agitada para combinar com o clima rápido das batalhas.





● Ganhe pontos facilmente

Você pode ganhar muitos pontos se jogar no modo Training. Escolha o seu personagem e o oponente, então deixe o videogame ligado, com os personagens na tela, durante umas cinco horas, mas não deixe o jogo no Pause.

● Compre os personagens secretos a preços mais baratos

Fique entrando e saindo na tela da opção Shop, até o preço dos personagens secretos ficarem mais baixos.

● Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor em cima do personagem desejado e aperte **A** ou **Y**.

● Escolha o mesmo personagem três vezes

Habilite tudo na opção Shop e eleve seu nível de experiência até 99, assim você poderá selecionar o mesmo personagem até três vezes no modo Arcade.

● Derrote Abyss

Selecione o personagem Cable e fique defendendo a primeira batalha contra Abyss, depois aperte Y para atirar. Então repita este processo até matar este inimigo. Quando enfrentar a segunda forma de Abyss, fique o mais distante possível e aperte Y para atirar. Contra a sua terceira forma, use o Hyper Viper de Cable, depois use qualquer ataque uma ou duas vezes para vencer.

● Mude a ordem dos personagens durante o jogo

Ao escolher três personagens, se quiser mudar a ordem dos lutadores mantenha **L** ou **R** pressionado na tela de Versus.



PHANTASY STAR ONLINE VER.2

▶ Muito mais envolvente do que antes



Depois do grande sucesso com a versão do jogo anterior, que foi o primeiro jogo de RPG com possibilidade de jogar através da Internet com um videogame caseiro, o Sonic Team não mediu esforços e melhorou ainda mais esta versão de Phantasy Star Online. O visual não evoluiu muito, porém a quantidade de itens encontrados aumentou, sendo que alguns deles bem raros e todos muito úteis, tornando a exploração dos mundos muito melhor.

Mas as qualidades não param por aí, até quatro jogadores podem participar em uma mesma partida, jogando online e interagindo uns com os outros, enfrentando juntos as batalhas contra os monstros. Novos modos de batalha também complementam a aventura, e uma coisa muito divertida é que ao vencer os chefes, suas armas vão sendo melhoradas. Não há dúvida que PSO Ver.2 é considerado um dos melhores jogos já lançados para o Dreamcast pois mostra uma das melhores texturas, especialmente por ser um jogo de RPG.



A qualidade visual ficou muito mais suave e natural, o que facilitou a movimentação de objetos e a interação dos personagens com o ambiente. Os efeitos de luz e sombra, além dos efeitos visuais das magias, estão mais naturais e constantes.

Contando com seis modos diferentes de jogo, com destaque para os modos off-line e online, você ainda poderá comprar novas roupas para seus personagens e personalizá-los a seu gosto. Tudo isso prolonga a vida útil do jogo por muito mais tempo.



● Nomeie suas armas

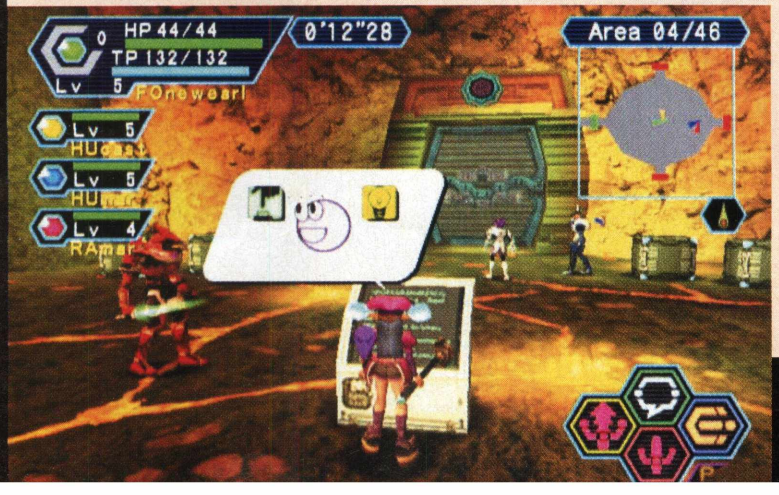
Complete o modo Challenge com um ranking **S**, para ter a habilidade de trocar o nome de qualquer arma do jogo.

● Delete o número de série

Este truque serve para evitar dificuldades jogando no modo online. Carregue o jogo e clique na opção Dressing Room. Aperte o botão Power de seu Dreamcast e, quando ligar seu videogame novamente, e carregar seu personagem, o jogo pedirá para que você entre outra vez com o número de série e o código de acesso. Isso lhe trará algumas vantagens, por exemplo, qualquer um que tiver o número do seu cartão não poderá encontrá-lo e suas vitórias e derrotas no modo Battle serão apagadas.

➨ Veja o final do jogo

O código à seguir requer o uso do teclado do Dreamcast, com ele entre na tela de título do jogo e digite a senha **URAENDING**.





➨ Mensagem oculta

As letras nas armas vermelhas formam a palavra HeathCliff quando são colocadas na ordem a seguir:

Red Saber - He
Red Sword - a
Red Dagger - t
Red Partisan - h
Red Slicer - Cl
Red Handgun - i
Red Mechgun - ff



Phantasy Star Online Ver. 2

- SOFTHOUSE: SONIC TEAM
- GÊNERO: RPG
- Nº DE JOGADORES: 1 A 4 JOGADORES

DREAMCAST

POWER STONE

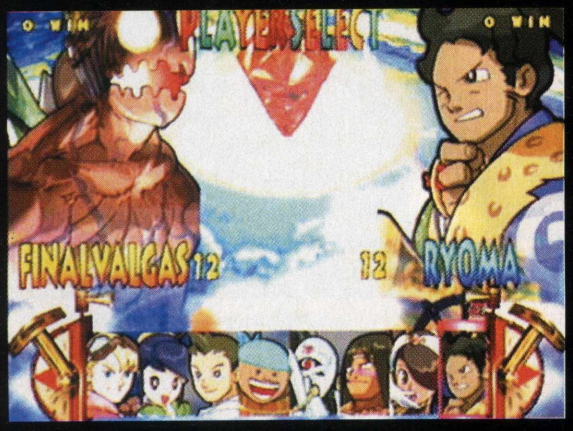


▶ Pancadaria e diversão para você neste super jogo de luta

Na época em que foi laçado no Japão, em setembro de 1999, Power Stone foi o primeiro jogo de luta 3D da Capcom, que conseguia simular jogos 2D, e foi considerado um dos melhores e mais inovadores por oferecer cenários que realmente interagem com os personagens durante o jogo.

Além disso, a grande diversificação está nos personagens que se diferem em tamanho, força e agilidade. Outra grande novidade que o jogo apresentou foi a possibilidade de utilizar armas bem variadas, indo de facas à lançadores de mísseis (no entanto isso ficou um pouco limitado já que o tamanho dos cenários eram pequenos). É possível usar também objetos dos cenários para auxiliar nos golpes contra os adversários, como rodopiar em um poste para ganhar velocidade e criar um golpe poderoso, ou até mesmo jogar caixas e bombas sobre os adversários. Mas a melhor parte do jogo está nas Power Stones, que são pedras mágicas. Uma vez que um dos personagens juntar três destas pedras mágicas, ele mudará de forma tornando-se mais poderoso. No entanto, se você receber muitos ataques enquanto estiver se transformando, você perderá as pedras e seu adversário poderá golpeá-lo.

Durante as lutas cairão itens do céu, um detalhe interessante, e os cenários são muito diferentes, indo de navios piratas até arenas fechadas. E em alguns cenários você poderá ir para qualquer lugar, encontrando a melhor posição para usar suas armas de fogo sem se arriscar, ou mesmo criar estratégias de luta para surpreender o adversário. Aliás, você terá ao todo dez personagens, considerando que oito são selecionáveis e dois secretos. Um ótimo jogo de luta.



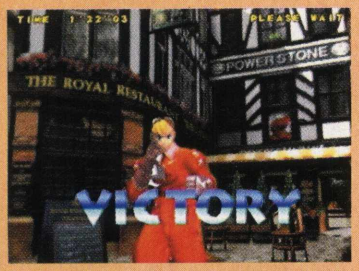


Power Stone
- SOFTHOUSE: CAPCOM
- GÊNERO: LUTA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

DREAMCAST

● Habilite o Extra Options

Termine o modo Arcade com qualquer personagem e em qualquer dificuldade. Então a opção Extra Options ficará disponível no menu principal.



● Jogue com Kraken

Termine o modo Arcade com todos os oito personagens para habilitar o personagem Kraken.

● Jogue com Valgas

Termine o modo Arcade com Kraken para habilitar o personagem Valgas.

● Jogue com Final Valgas

Habilite o personagem Valgas e vença o modo Arcade com Valgas na dificuldade 8. Entre na página 12 do Power Stone Collection para ver o Final Valgas. **Obs.:** Final Valgas só poderá ser selecionado no modo Versus.

● Tela de Pause limpa

Aperte o Pause durante o jogo e depois aperte simultaneamente **X**+**Y**.

● Mude a visão de vitória

No final da batalha, aperte qualquer direção do direcional ou na alavanca analógica para mudar o ângulo de visão ou aperte o botão **A** para dar zoom.

● Art Collection e Sound Test

Acumule 1000 ou mais moedas nos minigames do VMS para habilitar o Art Collection. Se você acumular 2000 ou mais moedas nos minigames do VMS, habilitará o Sound Test.



SEGA RALLY 2



▶ Teste suas habilidades neste rally

Este é outro super jogo de corrida da Sega que valoriza muito a jogabilidade realista e intensa, fazendo com que os jogadores se sintam realmente controlando o carro em alta velocidade, através de estradas acidentadas e super perigosas. Sega Rally 2 é uma versão incrivelmente melhorada do primeiro jogo lançado para o Sega Saturn em 1995, que conquistou na época os jogadores por oferecer uma jogabilidade excelente, neste segundo jogo, o melhor é que você progredirá bastante no seu desempenho e embora sejam apenas oito carros disponíveis no início, você poderá habilitar outros durante a corrida. Também é possível checar as partes de seu carro, desmontar o veículo e ver o motor, o chassis e tudo mais, inclusive até mudar as cores do carro. E para acompanhar estas corridas alucinantes, o jogo oferece uma trilha sonora bastante intensa, elevando ainda mais o clima da competição. Os jogadores buscarão desafios a cada corrida, pois a dificuldade inicial é grande e ao longo do seu progresso aumentará ainda mais, juntamente com a diversão. E então, vai encarar esta corrida?







■ SOFTHOUSE ■ SEGA
■ GÊNERO ■ CORRIDA
■ Nº DE JOGADORES ■ 1 A 4 JOGADORES

Sega Rally 2

DREAMCAST

● Carros extras

Entre no modo 10 Year Championship e termine em primeiro lugar. Um novo carro será habilitado a cada ano do campeonato em que você participar e conseguir chegar em primeiro lugar. Confira na lista:

Ano	Carro
1	Subaru Impreza 555
2	Mitsubishi Lancer EVO 4
3	Toyota Celica GT-Four ST-185
4	Mitsubishi Lancer EVO 3
5	Peugeot 106 Maxi
6	Lancia Delta Integrale
7	Fiat 131 Abarth
8	Peugeot 205 Turbo
9	Renault Alpine A110
10	LANCIA 037 Rally

Outros dois carros adicionais serão habilitados quando você jogar o modo Arcade. O Renault Maxi Megane será habilitado quando você conseguir a sétima colocação no modo Easy. Para obter o Toyota Corolla Tion, mova o cursor para cima do Toyota Corolla e mantenha o botão **L** pressionado e aí então selecione o carro.

● Modo Cone Challenge

Selecione o modo Arcade e comece um novo jogo na corrida Riviera, tanto no modo Championship ou no Practice. Corra até chegar na última curva e dois cones vermelhos deverão aparecer enquanto você se aproxima da curva, acerte intencionalmente estes dois cones. Se fizer corretamente este procedimento, você ouvirá um som ao bater em cada um deles. Depois dê meia volta e dirija na direção contrária, até encontrar uma abertura que dará acesso a uma área oculta da pista. Entre neste setor e encontrará outros cones de construção. O jogo oferecerá a você 29 segundos para derrubar o máximo de cones que conseguir.





▲ Todas as temporadas

Na tela de Press Start, aperte ↑(2), ↓, **A**(2), **R**, **B**(2), ↓. Um som confirmará o funcionamento desta dica e todas as pistas, incluindo a Secret Rally, estarão disponíveis.
Obs.: na versão japonesa, faça ↑, ←, ↓, →, **B**, **A**, **B**, →, ↓.



SONIC ADVENTURE 2

▶ O porco espinho detonando novamente

Em sua segunda aventura no Dreamcast, Sonic e seus amigos certamente garantirão a diversão durante horas. O jogo oferece dois times: Hero e Dark. No time dos heróis (Hero), você jogará com Sonic, Knuckles e Tails, e se escolher o time dos vilões (Dark), você jogará com Shadow, Rougue e Dr. Robotinik.

Além de escolher entre os dois times, você também terá trinta fases para se aventurar, sendo que cada uma delas está dividida em cinco partes.

Algumas fases são mais indicadas para alguns personagens, ou seja, cada um enfrentará um certo tipo de desafio. Por exemplo, Sonic e Shadow usam a velocidade, Rougue e Knuckles a exploração, enquanto Tails e Robotinik utilizam-se de máquinas para derrubar seus inimigos. Não há dúvidas de que o jogo se tornou muito mais emocionante e ganhou um refinamento especial em sua concepção visual, o que torna Sonic Adventure 2 um jogo de aventura obrigatório.



Com efeitos sonoros incríveis e uma jogabilidade de boa qualidade, será muito difícil o jogador não se aventurar neste jogo, considerando também que os personagens possuem uma boa atuação de voz. A opção de minigames multiplayer fará você se divertir ainda mais, desafiando os seus amigos.

Sonic Adventure 2
- SOFTHOUSE: SONIC TEAM
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

DREAMCAST



● Corrida de Kart

Termine a aventura da corrida de Tails, para habilitar o minigame de Kart para o time dos heróis. Então termine a aventura da perseguição de Rougue, para habilitar o minigame de Kart para o time dos vilões.

● Modo Boss Attack

Termine o jogo com qualquer time, heróis ou vilões, para habilitar esta opção.



● Opção Last Stage

Termine o jogo com qualquer time, heróis ou vilões, depois entre no modo Story e a opção Last Stage aparecerá.

● Jogue com Super Sonic e Hyper Shadow

Termine o Last Stage no modo Story, para habilitar estes dois personagens.

● Fase bônus

Para você conseguir uma versão 3D da fase Green Hills Zone, que é originalmente 2D e pertence ao jogo Sonic 1, você terá que conseguir todos os Emblems, incluindo a do modo Kart, do modo Timed Boss e todos os Emblems de ranking A de todas as fases. Com eles você somará um total de 180 Emblems, aí você verá também a ilha perto da Green Forest que ficará com o contorno do rosto do Sonic.

● Dark Garden e Hero Garden

Crie um Dark Chao com um dos três personagens vilões. Seu Dark Chao se transformará em um casulo e quando evoluir, uma escada aparecerá no salão de entrada da área Chao, levando-o ao Dark Garden. Repita o mesmo processo com um dos três personagens heróis e você terá acesso ao Hero Garden.

● Use Amy no modo Kart

Termine todas as missões e fases do personagem Sonic e consiga o ranking A, para habilitar a personagem Amy no modo Kart.

● Use Metal Sonic no modo Kart

Termine todas as missões e fases do personagem Shadow e consiga o ranking A, para habilitar o personagem Metal Sonic.

● Use Tikal no modo Kart

Termine todas as missões e fases do personagem Knuckles e consiga o ranking A, para habilitar o personagem Tikal no modo Kart.

▲ Tela de pause cheia

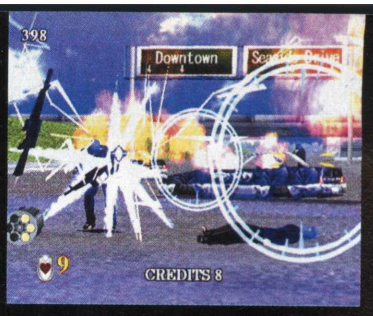
Pause o jogo e pressione Y + X.





VIRTUA COP 2

▶ Uma caçada implacável aos bandidos



Virtua City foi dominada pelo crime organizado e os super agentes policiais Janet, Smarty e Rage farão de tudo para libertar a cidade do crime. O enredo é bem objetivo e a diversão é realmente compensadora, especialmente se você estiver utilizando o acessório pistola para jogar Virtua Cop 2. O primeiro jogo inovou muito no gênero de ação, pois mudou totalmente a concepção visual até então utilizada em jogos de ação. Yu Suzuki, criador de muitos jogos famosos, inclusive Shenmue, fez a grande mudança na parte gráfica. Todo o jogo foi desenvolvido em um mundo totalmente 3D, enquanto os outros jogos ofereciam cenas de filme com imagem de pessoas reais se movendo, o que deixava a atmosfera do jogo um pouco estranha.



Após sair nos Arcades, o jogo foi adaptado para Sega Saturn, no entanto esta segunda versão felizmente chegou ao Dreamcast, para alegria dos jogadores. Ainda assim, o jogo tem seus altos e



baixos. A jogabilidade é excelente e bem precisa, enquanto a parte gráfica é muito boa, embora ela aproveite muitas texturas utilizadas no primeiro jogo lançado para o Sega Saturn. Toda a ação acontece a 60 frames por segundo, mantendo os movimentos com uma definição de ótima qualidade. A visão do seu personagem estará sempre em movimento e você terá que usar muita habilidade nas mãos e nos olhos, para acompanhar os bandidos que surgem repentinamente na tela. Você encontrará vários tipos de situações de emergência, indo de perseguições de carro até enfrentar vários bandidos que atacarão em grupos provocando grande confusão.

▲ Modo cabeça grande

Termine o jogo na dificuldade Easy, depois aperte **X**, **A**, **Y**, **B** (3), ↑(5) no controle D, quando o jogo voltar para a tela de Press Start. Se fizer corretamente, um som confirmará o funcionamento desta dica.

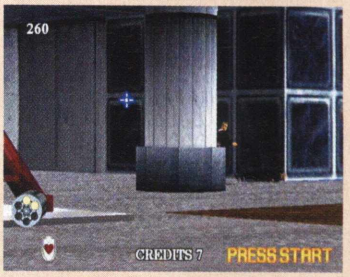


▲ Modo espelho

Termine o jogo na dificuldade Normal, depois aperte **L**, ←, **L**, →, **L**, ↓, **L**, ↑, **R**, ←, **R**, →, **R**, ↓, **R**, ↑ no controle D, quando o jogo voltar para a tela de Press Start. Se fizer corretamente, um som confirmará funcionamento desta dica.

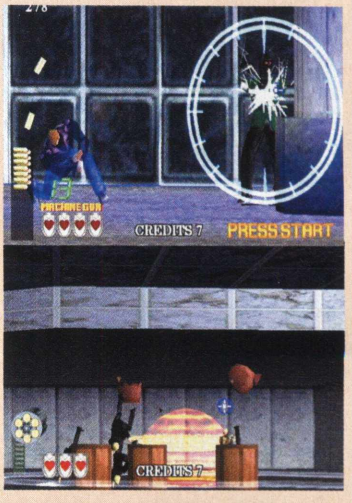
▲ Modo aleatório

Termine o jogo na dificuldade Hard, depois aperte **B**, ←, **X**, **Y**, **X**, **Y**, **B**, **A**, **B**, **A**, →, ←, →, ← no controle D, quando o jogo voltar para a tela de Press Start. Se fizer corretamente, um som confirmará o funcionamento desta dica.



● Jogue com Janet

Comece uma partida e selecione uma fase. Na tela do arquivo (File), aperte **Start** até a missão começar e você jogará com Janet.





■ SOFTHOUSE
SEGA
■ GÊNERO
AÇÃO
■ Nº DE JOGADORES
1 A 2 JOGADORES

Virtua Cop 2

DREAMCAST

FINAL FANTASY CHRONICLES



Dois bons RPGs e a garantia de diversão que não acaba mais

Os jogadores que curtem jogos de RPG, especialmente Chrono Cross e a série Final Fantasy, poderão voltar um pouco no tempo e curtir um pouco mais destes dois super RPGs da Squaresoft: Final Fantasy IV e Chrono Trigger. Embora a qualidade gráfica destes dois jogos são apenas adaptações dos jogos desenvolvidos originalmente para o Super NES, e por isso a sua qualidade não pode ser comparada com os jogos de hoje, mas mesmo assim só a complexidade dos enredos destes jogos já justificam jogá-los.

Em Final Fantasy IV, você se envolverá na aventura do cavaleiro negro Cecil. Ele é o comandante das forças aéreas de elite do rei de Baron, o qual estava roubando os cristais mágicos das outras cidades. Cecil e seus amigos se rebelam contra o rei e novas revelações deixam o enredo ainda mais interessante. Já em Chrono Trigger, você conhecerá o aventureiro Chrono. Depois de fazer viagens no tempo, ele descobre que uma entidade chamada Lavos pretende dominar o mundo. Então Chrono e seus amigos deverão viajar no tempo, para diferentes épocas e tentar impedir que isso aconteça. O melhor deste jogo é que você poderá fazer mais de dez finais diferentes. Não é sempre que se consegue dois super RPGs em um mesmo jogo, então aproveite e curta algumas destas dicas para desfrutar ainda mais de sua jornada de aventura por mundos fantásticos.



Final Fantasy Chronicles
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR
- GÊNERO: RPG
- SOFTHOUSE: SQUARESOFT

PLAYSTATION

● Duplicar armas (FFIV)

Entre em uma batalha, escolha a opção Item para o personagem que quer duplicar a arma. Selecione um espaço preto na lista de itens, depois selecione a arma que quer duplicar e saia da lista de itens. Faça com que seu personagem fuja da batalha e na tela de menu, equipe a arma que escolheu para ela ser duplicada.

● Final 1: Beyond Time

Vá para 1999 AD (Epoch, Bucket ou Black Omen), depois de reviver Chrono ou depois de finalizar todas as aventuras secundárias.



● Final 2: Reunion

Vá para 1999 AD (Epoch, Bucket ou Black Omen), depois de pegar Epoch a segunda vez ou depois de terminar todas a aventuras secundárias e Chrono deverá estar morto.

● Final 3: Dream Project

Jogue um New Game+ e examine o ponto brilhante à direita da máquina de Lucca após pegar Marle. Derrote Lavos no primeiro encontro que tiver com ele no Ocean Palace, para evitar a morte de Chrono.

● Final 4: Suc. Of Guardia

Jogue um New Game+ e após derrotar Yakra na catedral, volte para Lenee's Square em 1000 AD. Examine o ponto brilhante à direita do dispositivo de Lucca.

● Final 5: Good Night

Jogue um New Game+ após derrotar Heckran, então examine o ponto brilhante ao lado do dispositivo de Lucca.

● Final 6: Legendary Hero

Jogue um New Game+ e quando chegar em 600AD pela segunda vez, volte para o fim dos tempos e examine o Bucket.

● Final 7: The Unknown Past

Jogue um New Game+ e use o Bucket no End of Time logo após receber a Hero Medal.

● Final 8: People of the Times

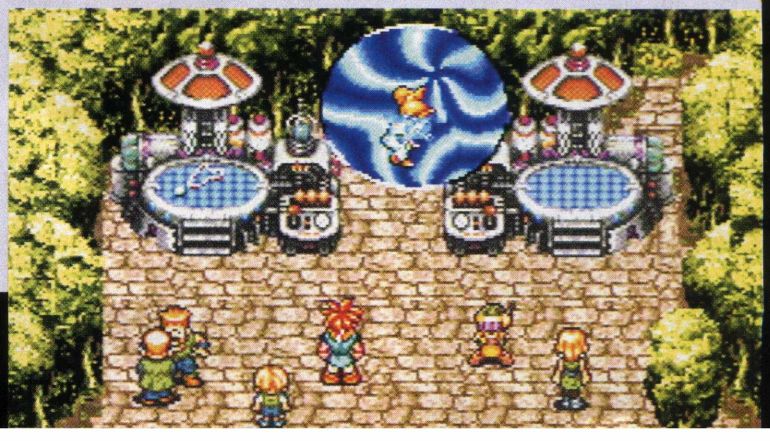
Jogue um New Game+ e use o Bucket no End of Time logo após e entregue a chave roubada do portão para Azala em 65.000.000 BC.

● Final 9: The Oath

Jogue um New Game+ e após levar Frog para a Magic Cave, volte para o End of Time e use o Bucket.

● Final 10: Dino Age

Jogue um New Game+ e após derrotar Magus em sua fortaleza, vá para a Mystic Mountains, volte para o End of Time e use o Bucket.



NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

▶ Carros, corridas e perseguições



Esta série de jogos de corrida ficou conhecida na história do videogame como sendo uma das mais divertidas, Need for Speed inovou muito na época. A softhouse Electronic Arts conseguiu transformar uma corrida em algo realmente emocionante e com um clima nunca visto antes em jogos deste estilo.

Mas somente jogando Need for Speed 3: Hot Pursuit que você sentirá realmente a verdadeira emoção de participar de rachas a mais de 200 km/h e usando super máquinas. No entanto a grande diversão está nas perseguições policiais, pois durante os rachas a polícia poderá iniciar uma perseguição ao seu carro e você terá que demonstrar toda a sua habilidade atrás do volante. Não pense que esta é uma simples perseguição de carros, a Electronic Arts usou inteligência artificial nos carros policiais e isso permite que outros carros de polícia sejam avisados para perseguir você ou montar barricadas nas estradas. Fora isso, dependendo dos lugares onde você for correr, os carros de policia sempre mudam em função da região e o sotaque dos policiais nos rádios também. E a grande diversão nos rachas é que o menor descuido dos corredores nas ruas poderá causar grandes capotamentos dos carros com um grande realismo. Você realmente sentirá o perigo de uma corrida e o jogo forçará você a se superar, especialmente por que cada tipo de carro apresenta características de pilotagem diferentes. Mesmo nos tempos de hoje, não há jogo de corrida que tenha a diversão de Need for Speed 3: Hot Pursuit.

▲ Modo policial

Selecione a pista Redrock Ridge e antes da tela de Loading aparecer, mantenha pressionado ↓+**R1**+**L2** até a tela de Loading desaparecer.

▲ Super turbo

Após selecionar as opções de jogo, aperte Start para carregar uma corrida, mas antes que a tela de Loading apareça, mantenha pressionado ←+■+● até a tela Loading desaparecer.

▲ Quebre os outros carros

Após selecionar as opções de jogo, aperte Start para carregar uma corrida, mas antes que a tela de Loading apareça, mantenha pressionado **Start**+**Select**+**R1**+**R2** até a tela Loading desaparecer. Agora buzine nas corridas para destruir os outros carros.

▲ Policial com novos sotaques

Após selecionar as opções de jogo, aperte Start para carregar uma corrida, mas antes que a tela de Loading apareça, mantenha pressionado ↑+**R1**+**L2** até a tela Loading desaparecer.

▶ Todos os carros e pistas

Na tela de opções, escreva **SPOILT** no lugar do seu nome.



▶ Novos ângulos de visão

Na tela de opções, escreva **SEEALL** no lugar do seu nome.



▶ Pistas de bônus

Entre com os seguintes **Nomes** na tela de opções, depois selecione a opção Single Race para correr na **Pista** correspondente.

Pista	Nomes
The Room	PLAYTM
Caverns	XCAV8
AutoCross	XCNTRY
SpaceRace	MNBEAM
Scorpio-7	GLDFSH
Empire City	MCITYZ

▶ Carros de bônus

Entre com um dos seguintes **Nomes** na tela de opções, depois selecione o modo Single Race para correr com o **Carro** correspondente.

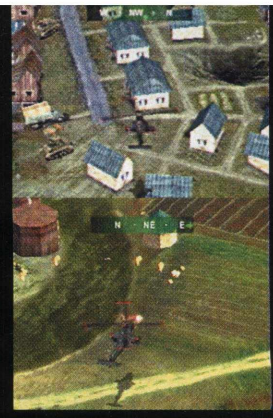
Carro	Nome
Jaguar XJR-15	TJAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño	ROCKET

Need for Speed 3: Hot Pursuit

■ SOFTHOUSE E.ARTS
■ GÊNERO CORRIDA
■ Nº DE JOGADORES 1 A 2 JOGADORES

PLAYSTATION

NUCLEAR STRIKE



▶ Sua missão será atacar e tentar sobreviver

Outro grande jogo da Electronic Arts é Nuclear Strike. A cada nova versão, este jogo ganhou novos melhoramentos que o tornam hoje um dos melhores em seu estilo. A aventura se passa nas selvas do Sudeste da Ásia, onde você poderá usar até quinze diferentes veículos em suas missões. Isto significa que o jogador não está mais limitado a usar apenas o helicóptero. Você poderá cruzar rios e florestas usando uma variedade de tanques de guerra e até um Overcraft.

Não pense que a coisa termina aqui, você ainda contará com uma qualidade gráfica muito boa, vista até nos detalhes das construções. Os efeitos de luz causados por explosões são muito bons e o visual dos terrenos também são muito bonitos, pois passam uma sensação bem real mostrando as irregularidades do relevo, com planícies, erosões, barrancos, montanhas etc. Os efeitos sonoros ajudam a manter o clima em certos momentos, mas não há nada muito inovador neste setor.

A jogabilidade com qualquer tipo de veículo, terrestre, aquático ou aéreo, é muito similar e isso permite ao jogador se adaptar facilmente a qualquer situação. O melhor de tudo neste jogo é que ele exige bastante estratégia para conseguir cumprir seus objetivos e progredir no jogo. Isso também traz um pouco de dificuldade ao jogo, o que exigirá muito mais do jogador.



Nuclear Strike
- SOFTHOUSE: E. ARTS
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PLAYSTATION



Munição, blindagem e combustível infinito

Escreva **PACKISBACK** como uma password. Então quando sua munição, blindagem ou combustível chegarem a zero serão reabastecidos automaticamente.

Arma ilimitada

Escreva **GOPOSTAL** como uma password.



Veículos mais rápidos

Escreva **WARPDRIVE** como uma password.

Vidas infinitas

Escreva **LAZARUS** como uma password.

Cinco continues

Escreva **WARRIOR** como uma password.

Voe mais longe

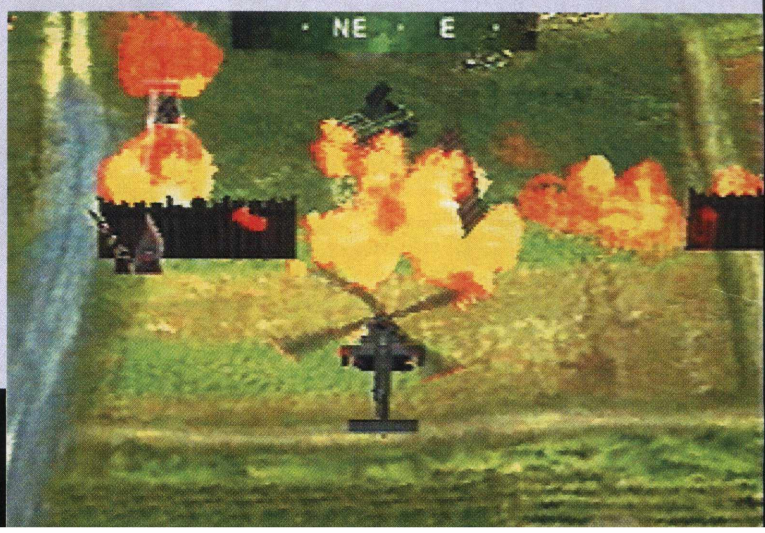
Escreva **MPG** como uma password.

Modo Recon

Escreva **EAGLEEYE** como uma password. Agora você poderá voar em todo o mapa sem ser atingido.

Passwords para todas as fases

Fase	Password
1	JUNGLEWAR
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3B	PLUTONIUM
4	PUSAN
5	ARMAGEDDON
Bônus	LIGHTNING



RAYMAN

▶ Uma fantástica aventura



O mascote da Ubi Soft, Rayman, faz parte do jogo 2D mais bonito do PlayStation. Sua abertura em desenho animado é fantástica e mostra que o mundo de Rayman está sendo ameaçado por um ser de capa escura. As criaturas místicas que vivem nas florestas foram capturadas e Rayman deverá encontrá-las antes que toda a sua força desapareça.

Os jogadores que nunca jogaram este jogo, sem dúvida ficarão impressionados com a qualidade visual e a trilha sonora incrível, uma das melhores neste estilo de jogo. Um dos grandes trunfos que este jogo possui é sua jogabilidade fácil e que ao mesmo tempo é exigente. Isso por que Rayman poderá ao longo do jogo aprender novas habilidades como por exemplo correr, agarrar-se e até flutuar usando seus próprios cabelos. Mas sua melhor habilidade é usar os punhos, que tanto servem para atacar os inimigos quanto criar uma corda de energia para se pendurar. A aventura acontece entre florestas, um mundo musical, cavernas vulcânicas, montanhas e em um mundo de doces.

O jogo pode parecer infantil, mas não se engane. A dificuldade no final é muito elevada e só com muita determinação você conseguirá chegar até o último chefe, mas para isso você deverá encontrar todas as gaiolas contendo as criaturas mágicas e aí então conseguirá terminar este jogo.





▲ **Consiga 10 continues**
Quando faltarem três continues ou menos, aperte ↑, ↓, →, ← na tela de Continue.

▶ **99 Vidas**
Escreva **XNB9FM!Z2?** como uma password.

▲ **Ver uma foto**
Pause o jogo, mantenha **R2** pressionado e aperte ●, ●, ←, ●, ●. **Obs.:** repita o mesmo código para voltar ao normal.

▲ **Power Ups e 99 vidas**
Aperte **Start** e faça o seguinte: aperte e mantenha pressionado **L2+R1+L1+R2**, depois solte os botões na ordem **L1**, **L2**, **R2** e **R1**. Agora aperte ●, depois mantenha pressionado ←+●+■+▲. Agora solte os botões na ordem ←, +▲, ■ e ●. Se fizer tudo corretamente, o indicador de vida à esquerda da tela mostrará 99 vidas.





▶ **Passwords da versão NTSC**

Resultado	Password
Band Land	J5VLFP58VB
Blue Mountain	5K!ZZC8MD
Cave of Skop	SM!KV7WSXD
Picture City	SX2!ZP58MD
Gaiolas e Habilidades	SD3BKFOOMN
Última fase com 99 Vidas	942KV3W9XD

▶ **Passwords Da Versão Pal M**

Resultado	Password
Allegro Presto	!GNSZ36N9X
Twilight Gulch	PJNJF!Q29P
The Hard Rocks	Z?WOZ3QTFP
Pencil Pentathalon	Z8N8P36D6P
Space Mama's Crat	Z8WOZ5QNOZ
Crystal Palace	VPN8P!646Z
Eat at Joe's	P1NO7!6NSZ
Mr Skops' Stalactities	FGN83562SZ
Candy Chateau	FJSJ!C62OP



■ SOFTHOUSE
■ UBI SOFT
■ GÊNERO
■ AVENTURA
■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Rayman

PLAYSTATION

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

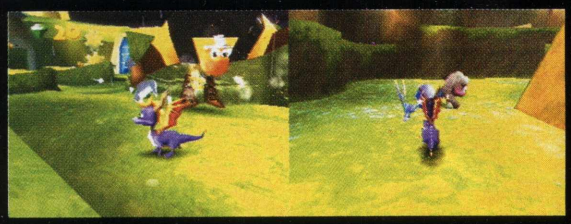
▶ Mais uma aventura fantástica do pequeno dragão

Sem dúvida o jogo Spyro the Dragon utilizou bem a capacidade do PlayStation para criar boas texturas e também um jogo muito extenso e bem original. Já em Spyro 2: Ripto's Rage, o visual recebeu alguns detalhes extras, algumas partes permaneceram e outras foram melhoradas.

O dragão Spyro e seu fiel amigo Sparks (uma libélula), decidem sair de férias no reino dos dragões e entram em um portal dimensional. No entanto, em outro reino, o tirano Ripto, para governar outros reinos, pretende roubar as Orbs que são pedras místicas que armazenam uma grande energia. Acidentalmente Spyro é atraído para fora de sua viagem e sem ter muitas opções, ele decide ajudar seus novos amigos a impedir Ripto e seus capangas.



Além de ser um jogo muito bonito visualmente, sua trilha sonora também merece um grande destaque por suas qualidades. A atuação de voz dos personagens se mantém excelente e você encontrará vários outros personagens com quem terá alguma interação. Há muitas tarefas a serem cumpridas, além de muitos minigames para se divertir. Se quiser completar o jogo, terá que encontrar todas as Orbs e todos os cristais de todas as fases. E se pensa que encontrará facilidades esqueça, pois este é mais um daqueles jogos que tem um visual aparentemente infantil mas conta com uma grande dificuldade que exigirá muito dos jogadores.



Spyro 2: Ripto's Rage

- SOFTHOUSE: SONY COMP.
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PLAYSTATION

▲ Obter todas as habilidades

Pause o jogo e aperte ● quatro vezes, para conseguir todas as habilidades.

▲ Modo cabeça grande

Pause o jogo e aperte ↑(2), R1(4), ●.

▲ Modo achatado

Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, ■.



▲ Spyro Vermelho

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.

▲ Spyro Azul

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, X.

▲ Spyro Rosa

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■.

▲ Spyro Verde

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲.

▲ Spyro Amarelo

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑(2).

▲ Spyro Negro

Pause o jogo e aperte ↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

▲ Veja os Créditos

Pause o jogo e aperte ■, ●, ■, ●, ■, ●, ←, →, ←, →, ←, →.



▲ Veja o epílogo do jogo

Complete todos os 16 pontos de habilidade para habilitar o Epilogue do Guidebook. Esta seção revelará o que aconteceu depois do jogo e mostrará também os inimigos que foram produzidos mas não apareceram na versão final do jogo.



STREET FIGHTER ALPHA 3

▶ Muito melhor que a versão do arcade em sua casa!

Quando foi lançado para o Arcade, os fãs simplesmente ficaram fascinados com a grande evolução da Capcom em sua série Alpha, que mostra o passado de alguns personagens da série Street Fighter vivendo sua adolescência.

Mas a grande surpresa foi quando o jogo chegou ao PlayStation, pois a Capcom conseguiu fazer uma versão que superou em tudo a versão Arcade, exceto em algumas partes onde a quantidade de quadros foi diminuída, tornando os movimentos um pouco artificiais. Mas por outro lado, o total de personagens aumentou para mais de 30, contando com os personagens secretos Guile (que apareceu primeiro na versão PlayStation), Evil Ryu e Shin Akuma, isso sem contar a segunda versão de Chun-Li.



Não é só isso, ainda foram acrescentados vários modos como o modo Dramatic Battle (onde dois personagens lutam contra um), o modo World Tour (onde você pode renomear um personagem e aumentar a força de seus golpes comuns ou especiais), o modo Arcade (jogo normal), o modo Versus (onde dois jogadores se enfrentam), o modo Training (treinar) e o modo Entry (onde você salva seu progresso conseguido no modo World Tour). A movimentação do jogo ficou muito boa e a velocidade pode ser ajustada, o que deixa o jogo mais interessante para aqueles que já se acostumaram com a velocidade rápida do Arcade. Vale acrescentar que há novos cenários e a jogabilidade continua excelente. Este é um jogo para desafiar seus amigos e saber de fato quem é o melhor.



Street Fighter Alpha 3

- SOFTHOUSE: CAPCOM
- GÊNERO: LUTA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

PLAYSTATION

● Dramatic e Final Battle

Vença o modo Arcade na dificuldade 8.

● Jogue com Evil Ryu e Guile

Selecione o modo World Tour, depois aumente o nível de seu personagem para 30 e 31.

● Enfrente Shin Akuma no modo Final Battle

Selecione o modo Final Battle, depois selecione um personagem e mantenha pressionado L1+L2 antes da tela de Versus aparecer.

● Modos Maji, Saikyo e Classic

Acumule 96 horas de jogo, então na tela de seleção de personagens selecione um personagem e aperte Select para escolher o modo desejado.

● Modo bônus

Vença o modo Dramatic Battle com Ryu e Ken e Juni e Jill para habilitar mais dois modos bônus.





● Jogue com Shin Akuma

Selecione o modo World Tour, depois aumente o nível de seu personagem até o 32 para derrotar todos os Akumas. Então estando na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em cima de Akuma, mantenha pressionado L2 e aperte qualquer botão.



● Seqüência de introdução alternativa

Acumule 48 horas ou termine o jogo com todos os personagens.



SYPHON FILTER



▶ Ação e espionagem de alto nível no estilo Metal Gear Solid

Em 1997, no mês de fevereiro, surgia um dos melhores jogos de ação de todos os tempos, Syphon Filter. A idéia de unir o estilo de Tomb Raider com um jogo de ação intensa e jogabilidade que realmente pudesse passar para o jogador uma sensação de estar controlando o personagem, foi o que a produtora Eidetic fez e conseguiu com isso deixar sua marca registrada e a softhouse 989 Studios, que apoiou este trabalho, ganhou também este reconhecimento.

O enredo mostra o agente especial Gabriel Logan tentando impedir que o poderoso vírus Syphon Filter, criado em laboratório, fosse usado por um terrorista chamada Rhoemer. Mas a caçada de Gabe torna-se um quebra-cabeça quando ele descobre que pessoas de sua própria agência estão envolvidas com a venda do vírus para os terroristas.

Para encontrar Rhoemer e o vírus, Gabe travará sozinho uma guerra contra muitos terroristas e ficará exposto em meio a uma briga de gangues trocando tiros. E terá que investigar uma suposta caverna onde outras armas químicas e biológicas estão escondidas.

O clima de ação mostrado no jogo é total, deixando o jogador muito envolvido e atento a qualquer movimento. Um pouco da espionagem de Metal Gear Solid também está presente neste jogo, aumentando ainda mais o desafio. Pois há fases em que você não poderá ser detectado pelo inimigo, ou morrerá facilmente. Mas há um pequeno detalhe no jogo que atrapalha um pouco de vez em quando, que é a jogabilidade. Ela é muito boa na maioria do tempo, *mas há* momentos em que ela não responde perfeitamente aos comandos. Com exceção deste detalhe, o jogo oferece muita qualidade e realmente vale a pena, principalmente para aqueles que buscam grandes desafios.



Syphon Filter

- SOFTHOUSE: 989 STUDIOS
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR



▲ Seleção de fase

Pause o jogo, escolha Options e ilumine a opção Select Mission. Depois mantenha pressionado o cursor ←+**R1**+**L1**+**Select**+■+**X**.

▲ Todas as armas e munição infinita

Pause o jogo, coloque o cursor sobre a opção Weapons, depois mantenha pressionado →+**L2**+**R2**+●+■+**X**. **Obs.**: apenas as armas da fase estarão disponíveis.

▲ Super munição para a arma Silenced 9mm

Pause o jogo, coloque o cursor na opção Silenced 9mm da opção Weapons, depois mantenha pressionado ←+**L1**+**R2**+**Select**+■+**X**. Se fizer corretamente este procedimento, Gabe dirá "Understood". **Obs.**: funciona apenas na versão americana.

▲ Modo Expert

Na tela de título, mantenha pressionado ←+**L1**+**R2**+**Select**+■+●+**X**. Se fizer corretamente, você escutará "Damn it".

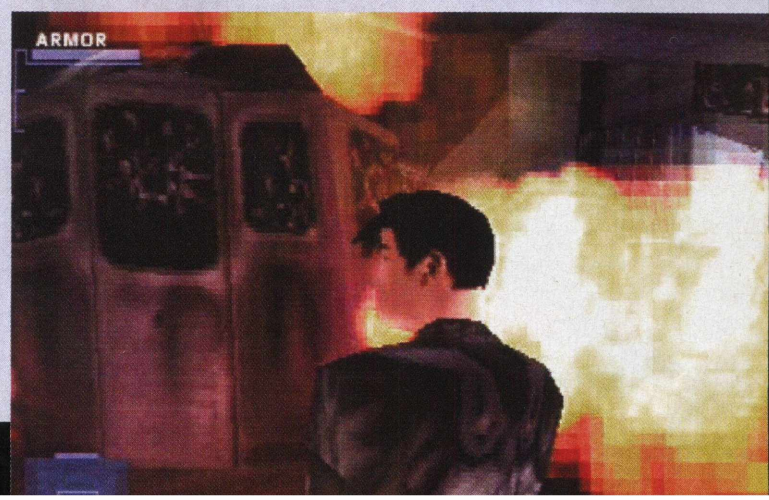
▲ Inimigos fracos

Pause o jogo, coloque o cursor sobre a opção Map e mantenha pressionado →+**L2**+**R2**+**X**. Se fizer corretamente, ouvirá uma risada.

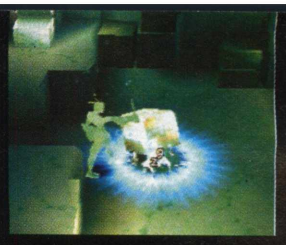
▲ Ver seqüências de FMV

Na primeira fase, localize uma área onde o seu personagem poderá passar por uma janela para subir em um elevador. Mais adiante, pule por cima das caixas e você encontrará fotos na parede que lembram portas. Aproxime-se da foto do meio, onde há um Flak Jacket. Então pause o jogo e habilite a dica **Inimigos fracos**. O jogo voltará ao normal, mas em uma sala de cinema. Então entre na sala e assista aos filmes. Aperte **X** se você quiser ir para a próxima seqüência, ou aperte **Start** para voltar ao jogo normal.





VAGRANT STORY



▶ Um dos melhores trabalhos da Squaresoft

Este é um dos melhores RPGs da Squaresoft, ao lado de sua série Final Fantasy. O jogo tem um enredo e uma apresentação de ótima qualidade, mostrando de maneira interessante os ângulos de câmera que produzem um clima de mistério ao jogo. O enredo se passa nos tempos medievais, e gira em torno do personagem Riskbreaker Ashley Riot, que é sócio dos cavaleiros de Valendia (Valendia Knights of the Peace). O duque Bardorba do reino de Valendia foi capturado por membros de um culto religioso conduzido por Sydney Losstarot. Para investigar os acontecimentos, Ashley Riot é conduzido até o local para tentar impedir a prática deste culto, mas ao longo do jogo, muitas coisas vão acontecendo e envolvendo cada vez mais Ashley Riot e seu passado misterioso. Muitos outros personagens secundários aprofundam ainda mais o enredo, aparecendo no jogo de maneira misteriosa e instigando o jogador a avançar cada vez mais no jogo para descobrir como será o final desta aventura.



Usando muitos elementos de RPG e estratégia, Vagrant Story tem uma grande evolução em seu sistema de combate, que é baseado nos RPGs Final Fantasy e Parasite Eve. Seus personagens podem ser atingidos em diferentes partes do corpo, e você poderá fazer o mesmo com os inimigos. Isso permite um pouco mais de realismo e também mais estratégia na hora das batalhas. Você poderá combinar armas para obter outras mais poderosas, ou mesmo criar combos mortais para matar os inimigos mais poderosos. O sistema de batalha exige um pouco de prática, mas é facilmente aprendido e logo o jogador já poderá montar suas próprias estratégias de combate, usando armas e magias contra diversas classes de inimigos que vão de humanos a dragões. Os fãs de jogos de RPG que gostam de estratégias avançadas e visuais interessantes, jogarão Vagrant Story com muita intensidade.



● Jogando no New Game+

Termine o jogo com sucesso, depois carregue o seu save. Isso irá abrir o New Game+ e jogando nele, você terá acesso ao seu antigo nível, armamentos, itens etc.

● Guardar MP

Use a magia de cura enquanto estiver no modo Battle. Isso lhe dará mais HP do que apenas se curar quando estiver no modo normal.

● Classe humana infinita para as suas armas

No começo do jogo, logo depois que derrotar o chefe Minotauro e ganhar a habilidade de fazer combos, um boneco aparecerá na sala ao lado da sala do minotauro. O boneco não apenas dá pontos infinitos para ganhar novas habilidades como também deixa a arma que está usando forte contra humanos.

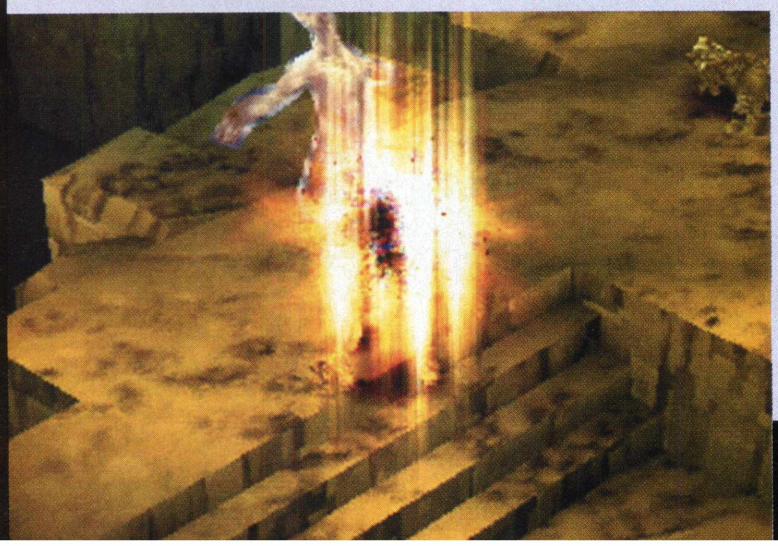
● Grimoires raros para cinco magias diferentes

Na sala de save chamada Sinner's Corner você encontrará muitas salas em volta delas, com inimigos chamados Dark Eye. Depois de ser derrotado, ele deixa um Grimoire para uma das cinco magias. Essas magias são: Solid Shock, Lightning Bolt, Fireball, Vulcan Lance, e Dark Chant. **Obs.:** você terá que matar muitos Dark Eyes para receber um Grimoire.



● Bonecos de treinamento

No jogo você encontrará vários bonecos de treinamento, onde poderá ganhar pontos fazendo combos ou mesmo melhorar as afinidades de uma determinada arma. Siga a lista dos locais destes bonecos para poder personalizar ainda mais suas armas.
Wine Cellar, Blackmarket: Human
Wine Cellar, Worker's Restroom: Human
Abandoned Mines B1, The Dark Tunnel: Beast
Catacombs, Hall of Sworn Revenge: Undead
City Walls North, From Boy to Hero: Phantom
City Walls South, Boy's Training Room: Dragon
Town Center East, Gharmes Walk: Evil



■ SOFTHOUSE: SQUARESOFT
■ GÊNERO: RPG
■ Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

Vagrant Story

PLAYSTATION

WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION



Com o tempo ele se torna mais divertido

Winning Eleven 3: Final Version
- SOFTHOUSE: KONAMI
- GÊNERO: ESPORTE
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

Jogos de futebol são sempre bem vindos para qualquer jogador que curta o estilo esporte. O PlayStation tem um dos maiores acervos de jogos deste gênero, no entanto Winning Eleven 3: Final Version da Konami é um dos melhores ao lado da série Fifa da EA Sports.

Grandes dribles e bonitos lances são encontrados a todo momento neste jogo. Fora isso, você ainda pode escolher os tipos de partida que quer jogar, participar de uma liga ou escolher entre as opções de jogo: International Cup, Konami Cup, European Cup, African Cup, American Cup e Asian Cup.



São muitos torneios, embora não ofereçam diferenças, são ótimos para você completar o jogo vencendo todas as partidas. Dependendo de seu desempenho, você poderá até enfrentar o time da All-Stars, onde se encontram os melhores jogadores do mundo.

A jogabilidade é um pouco difícil no começo, pois passa a sensação de que os jogadores são pesados demais, mas isso muda com o tempo e logo você conseguirá dominar a bola em campo. Você tem um botão para trocar de jogador, tocar a bola e chutar para o gol. Por outro lado a falta de setas de indicação para identificar onde se encontram alguns de seus jogadores ou a direção da bola faz falta e até confunde um pouco.

Mas o interessante é que você pode montar seu próprio time e personalizar os jogadores, mudando a cor do cabelo, altura, cor de pele, número da camisa etc. Juntando a diversão com a parte gráfica, sem dúvida Winning Eleven 3: Final Version possui uma das melhores aberturas, sendo também um ótimo jogo de futebol para disputar partidas com seus amigos.





▲ Times All-Star em qualquer modo de jogo

Na tela de seleção de modos, aperte ↑ (2), ↓ (2), ←, →, ←, →, X, ● para habilitar todos os times da All-Star em qualquer modo de jogo.

● Time romeno extra

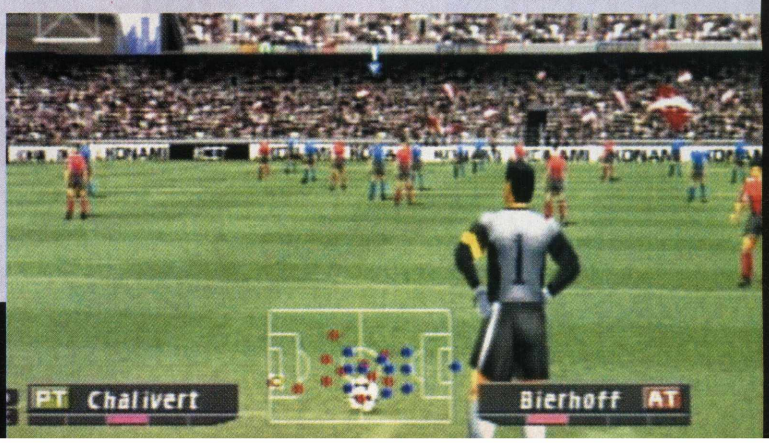
Vença o modo Cup com o time da Romenia na dificuldade Hard, para habilitar um time Romeno com jogadores loiros.



● Terceiro time da All-Star

Complete uma temporada no modo League com qualquer time na dificuldade Hard para habilitar um terceiro time da All-Star.





PROGAMES + LOJISTAS

Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!



Videogames

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas



Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- GameStation Magazine
- GameStation Especial
- GameStation Dicas
- Gamers
- Anime Mix
- Pró-Dicas
- Etc.



RENOVE JÁ O SEU ACERVO



Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

ADQUIRA JÁ OS NÚMEROS ATRASADOS DA SUA COLEÇÃO REVISTA GAMESTATION

GAMESTATION
A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2



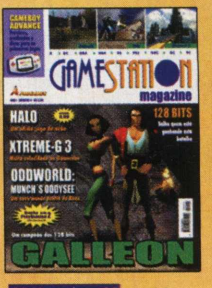
GS Magazine - 01 matéria completa sobre o lançamento do PlayStation 2 no Japão.



GS Magazine - 02 matéria completa sobre as softhouses brasileiras, mais IDSA e E3.



GS Magazine - 03 matéria completa sobre a guerra dos consoles da geração 128 bits.



GS Magazine - 04 matéria completa sobre os jogos dos novos consoles de 128 bits.



GS Dicas - 01 estratégia de Tomb Raider Chronicles e dicas de diversos jogos e sistemas.

Adquira sua revista



GS Dicas - 02 estratégia de Breath of Fire IV e dicas de diversos jogos e sistemas.

Complete a sua coleção



GS Dicas - 03 estratégia de Final Fantasy Tactics e dicas de diversos jogos e sistemas.



GS Especial - 01 estratégia completa - Final Fantasy VIII RPG campeão da Squaresoft.



GS Especial - 02 estratégia completa - Residente Evil 3 e Tomb Raider The Last Revelation.



GS Especial - 03 estratégia completa - Fear Effect e Syphon Filter 2 da softhouse 989 Studios.



GS Especial - 04 estratégia completa - Dino Crisis 2 e RPG Parasite Eve II da Squaresoft.



GS Especial - 05 estratégia completa - Final Fantasy IX mais Tomb Raider Chronicles.



GS Especial - 06 estratégia completa - Chrono Cross mais Breath of Fire IV.

REVISTA	EDIÇÃO	PREÇO UNITÁRIO	QUANT.
GS Magazine	01	R$ 3,90	( )
GS Magazine	02	R$ 3,90	( )
GS Magazine	03	R$ 3,90	( )
GS Magazine	04	R$ 3,90	( )
GS Dicas	01	R$ 5,90	( )
GS Dicas	02	R$ 4,90	( )
GS Dicas	03	R$ 4,90	( )
GS Especial	01	R$ 5,90	( )
GS Especial	02	R$ 5,90	( )
GS Especial	03	R$ 5,90	( )
GS Especial	04	R$ 5,90	( )
GS Especial	05	R$ 4,90	( )
GS Especial	06	R$ 4,90	( )

Nome:_____ Idade:_____

Endereço:_____ Cidade:_____ Estado:_____

CEP:_____ Telefone:_____ e-mail:_____

Forma de pagamento: ☐ Cheque Nominal ☐ Cheque Correio ☐ Vale Postal

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale postal, nominal a Hinomaru Comercial Importadora Ltda, no endereço abaixo. Recorte ou mande uma cópia deste cupom. Obs.: quando utilizar vale postal marcar na última linha deste o código das revistas. A entrega será de 3 a 7 dias úteis no ponto mais distante do país, a contar da data de confirmação do pagamento. A compra deve ser de no mínimo 2 exemplares. Para qualquer quantidade o frete será grátis. Acima de 3 unidades você ganhará mais um exemplar de brinde a escolher. Marque o exemplar de brinde com um X dentro do parênteses correspondente. Marque a quantidade do seu pedido dentro do parênteses na frente do produto correspondente para apurar o valor da compra. Maiores informações ligue para o setor de atendimento (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448. Se preferir faça seu pedido por fax ou através do site www.progames.com.br. Endereço para correspondência: Rua Pio XI nº 230, Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000 - e-mail: falecom@progames.com.br

TOMB RAIDER - 1

UM ACHADO ARQUEOLÓGICO SURPREENDENTE

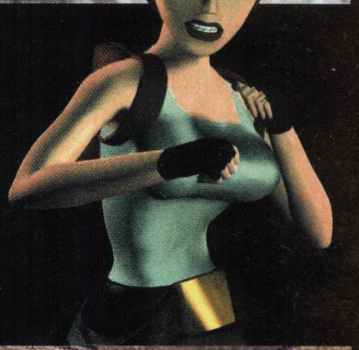


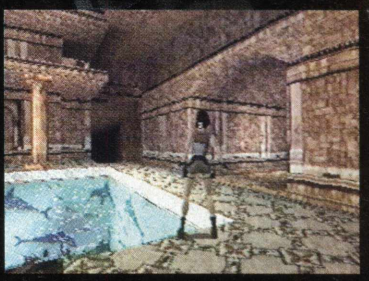
Há centenas de anos atrás, na região onde hoje está a cidade de Los Alamos, no estado do Novo México nos Estados Unidos, uma forte explosão despertou um ser aprisionado há muito tempo. Nos tempos atuais, a famosa arqueóloga Lara Croft foi convidada por Jacqueline Natla, proprietária da empresa Natla Tecnologies, para procurar um antigo e importante artefato desaparecido, chamado Scion.

Mas Lara Croft não aceita a proposta da forma que foi feita, e decide procurar por conta própria o tal artefato, isso desagrada a empresária que mande seus capangas se livrar de Lara Croft e encontrar o artefato. Assim tem início uma corrida contra o tempo, e Lara Croft é uma das poucas pessoas em condições de solucionar os vários enigmas para conseguir encontrar o artefato, que está dividido em três partes e escondido em três cantos do mundo. Sem dúvida é uma das maiores aventuras arqueológicas de todos os tempos. Quando o jogo Tomb Raider foi lançado, a proposta da softhouse era desenvolver uma grande aventura no estilo do clássico Indiana Jones, e colocar no papel principal uma carismática personagem feminina, capaz de conviver com extremos perigos e desvendar grandes mistérios. Ele foi considerado o melhor jogo de aventura e tornou-se um sucesso mundial.









Este jogo apresenta outros detalhes interessantes da cultura grega e egípcia, tudo isso com um enredo fluente e ao mesmo tempo bastante intrincado. Mas não se preocupe, você conseguirá encontrar todos estes segredos e solucionar os vários desafios existentes, pois nós desenvolvemos esta estratégia bem detalhada que tornará a sua aventura bem mais agradável, sem perder o grande suspense propiciado pelo jogo.

- SOFTHOUSE: EIDOS
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

Tomb Raider - 1

PLAYSTATION

COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
■	Pular
X	Ação
▲	Sacar arma
●	Rolar
L1	Olhar
R1	Caminhar
L2	Andar de lado (esquerda)
R2	Andar de lado (direita)
R1+■	Mergulhar
R1+X	Plantar bananeira
Select	Inventário

O MENU PRINCIPAL

Antes de começar o jogo, você poderá fazer alguns ajustes. Na tela principal, você terá as opções **Game** (onde iniciará o jogo ou carregará um arquivo que já tenha salvado), **Lara's Home** (permite conhecer a mansão de Lara e treinar os comandos do jogo), **Controls** (escolher a configuração dos comandos entre as opções Controls Method 1, 2 ou 3, a lista de comandos se baseia no Controls Method 1), **Screen Adjust** (ajustar o enquadramento do jogo na tela da TV) e **Sound** (ajustar o volume da música e dos efeitos sonoros).





OS SEGREDOS

Durante o jogo, você poderá procurar por 45 segredos espalhados ao longo de quinze fases. Procurar os segredo intensifica ainda mais a exploração e também a diversão.

CAVES - 1

TOTAL DE SECRETS 3/3



Lara Croft inicia sua aventura no alto de uma montanha, onde encontra a entrada de um antigo templo. O acompanhante de Lara é morto por uma matilha de lobos, deixando-a sozinha para enfrentar todos os perigos que estão por vir.

Ela não faz idéia de que encontrará pessoas não muito amigáveis durante esta aventura. E também não sabe onde encontrará a primeira parte do artefato Scion.

PARTE-A Entrando no templo da morte

Dentro da caverna, siga as pegadas de lobo e desviando-se dos dardos lançados das paredes mais adiante. No final das pegadas, Lara Croft avistará uma entrada à esquerda. Ignore-a e vá para o fundo da caverna, onde você encontrará uma pequena entrada à esquerda, e uma pedra inclinada. Pule de costas sobre a pedra, em seguida pule para a entrada que está a esquerda e agarre-se para encontrar o primeiro **Secret** (Small Medi Pack). Vá para aquela entrada ignorada a pouco e mate alguns morcegos. Antes de prosseguir, vá até a caverna à esquerda, chegando a uma área com neve. A parede da direita tem um **filete** de neve que vai até o teto. Fique de frente para este filete, então pule e agarre-se na área acima. Mate o morcego para pegar o segundo **Secret** (Small Medi Pack).



Feito isso, vá para o fundo da caverna de onde vieram os primeiros morcegos e entre na abertura do chão adiante, onde encontrará uma alavanca. Acione-a para abrir a porta que está a frente, mate um morcego e suba na abertura do teto à esquerdo. Mais adiante, você encontrará uma área com duas **pontes** de madeira. Mate dois lobos na área abaixo, mas não desça. Atravesse as duas pontes para chegar a uma outra área com muita vegetação e uma ponte de pedra que está quebrada. Tome distância, corra e dê um pulo para chegar do outro lado, agora salve seu progresso no cristal e, em seguida, mate o urso na área abaixo.



PARTE-B A passagem para Vilcabamba

Pendure-se na ponte para descer e mate dois morcegos na passagem ao lado. Pegue o Small Medi Pack e então pise no quadro escuro no chão para abrir uma passagem, permitindo voltar até as pontes de madeira. Suba na parede perto da **caveira** e, voltando até a ponte de pedra, pule para o outro lado e pegue um Small Medi Pack atrás da segunda coluna à esquerda de Lara Croft.



Mate dois lobos que aparecerão e, ao invés de descer a escada, vá para baixo das colunas adiante. Depois faça um pulo correndo para a **plataforma** à direita, que está com plantas, onde você encontrará o terceiro **Secret** (Large Medi Pack). Pegue um Small Medi Pack abaixo da escada de pedra, depois suba na estrutura cinza do lado oposto e acione a alavanca para abrir uma porta à esquerda. Seja rápido, tome distância, corra e dê um pulo sobre a estrutura baixa ao lado, depois aproxime-se da borda e dê um pulo normal, seguido de um agarrão, para a estrutura seguinte. Cruze a porta e, mais adiante, cuidado com os dardos nas paredes. Mate um lobo na área seguinte, depois pise no chão falso.

Na área abaixo, dê a volta e vá pegar um Large Medi Pack, mas antes mate um lobo que aparecerá. Em seguida acione a alavanca mais adiante para abrir a grande porta na área abaixo. Então desça e atravesse a porta para concluir a primeira fase.



CITY OF VILCABAMBA - 2

TOTAL DE SECRETS 3/3

Diante de um grande desafio, Lara Croft deverá encontrar o caminho que a leve para a tumba de Qualopec, onde há grande chances de se encontrar a primeira parte do artefato Scion. Mas as dificuldades serão muitas, pois nesta fase ela terá que dar muitas voltas para encontrar as conecções com um vale perdido, onde outras pessoas chegaram mas nunca voltaram com vida. E Lara Croft busca desvendar esta lenda.



PARTE-A Em busca da tumba de Qualopec

No início desta fase, aparecerão quatro lobos, mate-os e depois explore os arredores no sentido anti-horário. Siga para o corredor à direita e no caminho você encontrará alguns lobos, morcegos e um Small Medi Pack atrás de uma moita. Quando voltar ao ponto de partida desta fase, vá para a área central, onde há um **poço**. Procure a entrada do estábulo e pegue um Small Medi Pack na parte de cima, mas antes mate um urso. Feito isso, mergulhe no poço e no corredor submerso, nade para a direita até em chegar em uma área com colunas. Nade para cima e para a esquerda, então acione a alavanca atrás da coluna e nade de volta através do corredor. No final você chegará a uma sala com uma porta secreta, onde encontrará o primeiro **Secret** (munição de Magnum e Small Medi Pack). Volte para a área das colunas e nade em linha reta até a parede, depois nade para a direita e em seguida para a esquerda. Acione a alavanca para abrir um alçapão acima, onde você pegará o segundo **Secret** (Small Medi Pack). Acione a alavanca ao lado e, do lado de fora, acione uma outra alavanca na parede à esquerda, do outro lado do poço. Entrando na porta que se abriu, suba a escada e pule para a entrada adiante. Use a plataforma **falsa** para chegar até um Large Medi Pack, depois empurre o bloco na parede abaixo até a área seguinte, onde você encontrará, ao fundo, o Gold Idol e a Silver Key.

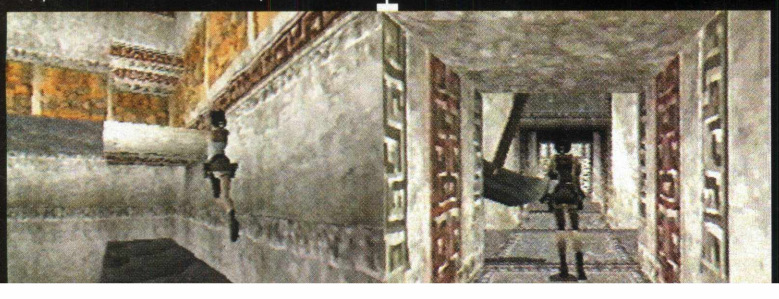




Use o bloco para chegar no andar acima, mate os morcegos e salve seu progresso no jogo. Pegue um Large Medi Pack na parte escura e mate mais morcegos. Saia através da passagem da parede e você voltará ao início da fase.

PARTE-B A caverna do elo perdido

Vá para o corredor que tem vegetação e use a chave para abrir a porta ao fundo. Desvie dos dardos nas paredes e mate alguns lobos na área seguinte. Entre na porta aberta adiante e use as plataformas para alcançar a entrada acima. Mate o morcego, corra e salte para a plataforma adiante, tendo acesso a uma sala. Mate outro morcego, pegue o Small Medi Pack e acione a alavanca para abrir uma porta no andar abaixo. Vá até ela, pendurando-se na borda da porta ao lado e pegue munição de Shotgun na plataforma e também um Small Medi Pack. Entre na porta que está aberta e use o **chão falso** para correr e dar um salto, seguido de um agarrão, para a plataforma. Suba até a última plataforma, faça mais um pulo correndo para a plataforma do outro lado e agarre-se. Acione a alavanca adiante para abrir a última porta, então salve seu progresso no jogo e desça. Na nova porta, passe com cuidado entre os pêndulos do corredor.



Do outro lado, acione a alavanca para cair na água, então nade para a superfície na área seguinte, encontrando uma abertura na parede à direita. Acione outra alavanca à esquerda para abrir um portão no andar abaixo. Mergulhe na piscina e mate o urso, depois entre na passagem à esquerda do portão que você abriu.

Subindo a escada, acione a alavanca adiante que fará com que os pêndulos fiquem parados. Fique na frente da escada por onde você subiu e vá para uma passagem ao lado da coluna à esquerda, para pegar o terceiro **Secret** (munição de Uzi). Volte para o portão que você abriu e use o Gold Idol para abrir a porta adiante e concluir esta fase.

LOST VALLEY - 3

TOTAL DE SECRETS 5/5

O vale perdido é um dos caminhos que poderá levar Lara Croft até o seu grande objetivo. No entanto, só há uma entrada para a tumba de Qualopec e não existe nenhuma pista de onde ela está.

Para dificultar ainda mais a situação, Lara Croft encontrará dinossauros Velociraptors e um gigantesco T-Rex no meio do caminho. A aventura se tornará cada vez mais interessante e muitas surpresas ainda estão por vir.



PARTE-A Procurando as engrenagens

Lara Croft iniciará dentro de uma caverna, onde fora existe uma cachoeira que está à direita. Mergulhe no lago abaixo e mate os lobos que estão na margem, depois entre na caverna atrás das pedras e, no fundo, mate mais lobos. Volte até o meio da caverna e escale a parede para pegar um Large Medi Pack que está no topo. Desça do outro lado e mate dois dinossauros Velociraptors. Adiante,



chame a atenção do T-Rex e entre na **caverna** ao lado da cachoeira. Mate o T-Rex, vá para o fundo da caverna e mate outro Velociraptor. A caverna acaba ao lado de outra cachoeira, suba nas pedras à direita e pegue o primeiro **Secret** (munição de Shotgun). Depois suba na pedra do lado esquerdo da cachoeira e vá pendurado na fenda, até o centro da cachoeira, onde você poderá subir e, ao fundo, encontrará o segundo **Secret** (munição de Shotgun e munição de Magnum).



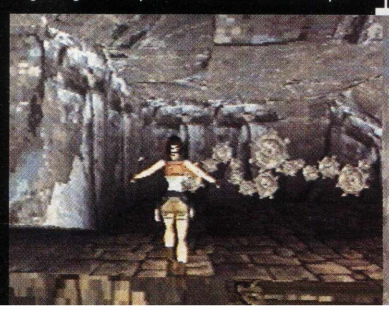
Pendure-se na cachoeira e caia na passagem abaixo para chegar a uma caverna. Mate o Velociraptor e escale as pedras para pegar a Machine Cog. Saia no fundo da caverna e mate mais dois Velociraptors, depois siga até uma bananeira que está próxima a parede à direita. Escale a parede ao lado, pule e agarre-se na pedra à esquerda. Dê um pulo normal para a pedra esverdeada ao lado, deixe Lara alinhada com a próxima pedra **verde** e dê um pulo normal, seguido de um agarrão. Corra e salte para a estrutura adiante, para pegar o terceiro **Secret** (Large Medi Pack, munição de Magnum, munição de Uzi e um Small Medi Pack). Pule no canto direito, do outro lado da estrutura, para escorregar e descer. Entre na passagem da estrutura para chegar em duas cachoeiras.

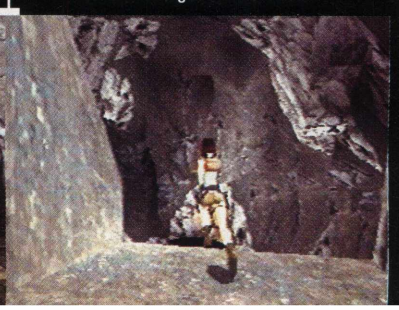
PARTE-B O vale perdido dos dinossauros

Dentro da água, do lado direito, pegue a segunda Machine Cog e salve seu progresso no jogo. Fora da estrutura, localize uma abertura na parede à direita, para chegar até aquela ponte de madeira quebrada. Vá até a beirada da ponte, corra e salte, agarrando-se na outra **beirada**. Do outro lado, você encontrará a terceira Machine Cog, agora volte para o começo da fase e escale as pedras que estão à esquerda da primeira cachoeira. Chegando no ponto de partida da fase, vá para o lado oposto da cachoeira e fique perto da margem da corredeira. Corra e salte, e repita o procedimento para chegar a margem do outro lado.



Mais adiante o teto do outro lado será baixo e para pular sem cair na água, fique na beirada da margem, encostado na parede à esquerda. Dê um passo para trás e salte para frente. Ao lado, fique na beirada da margem e dê um pulo normal, seguido de um agarrão. A caverna a seguir o levará até um cristal e uma ponte. Salve seu progresso no jogo e use as **Machine Cogs** nas engrenagens, depois acione a alavanca para represar a corredeira. Na parede à direita da ponte há uma fenda, vá pendurado até a nascente da corredeira pegar o quarto **Secret** (Large Medi Pack). Caia na água, nade até a passagem à esquerda e pegue a Shotgun que está na superfície. Continue no corredor submerso e você chegará a uma sala com o quinto **Secret** (Small Medi Pack e duas munições de Shotgun). Fora da sala, mergulhe no lago da área abaixo e entre na passagem que se encontra no lugar da cachoeira.





TOMB OF QUALOPEC - 4

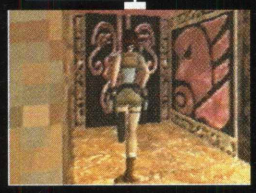
TOTAL DE SECRETS 3/3

Uma vez dentro da tumba, Lara Croft terá que encontrar uma forma de chegar até a sala do trono. Além de encontrar a primeira parte do artefato Scion, Lara Croft também encontrará uma estranha criatura que fingirá ser uma estátua, ficando ao lado do trono. E o lugar logo começará a desmoronar. Durante sua fuga, Lara Croft também encontrará o caçador de tesouros Larson, que também procura o artefato Scion para obter fama.



PARTE-A Os segredos de Qualopec

Saindo da caverna, você chegará a uma sala com dois caminhos, um estará fechado com três portões e o outro é uma armadilha. Ao lado da caverna há uma alavanca, acione-a para revelar um terceiro caminho e então mate dois Velociraptors. Você chegará a uma encruzilhada onde tem um cristal no chão, ignore-o e siga o caminho à direita, encontrando uma sala onde na parede existe um bloco de pedra que se move. **Empurre-o** para encontrar outro bloco e empurrando este segundo, você encontrará uma alavanca que abrirá um daqueles portões. Caminhe até a borda do chão falso e dê um pulo seguido de agarrão para evitar as estacas. Volte até o cristal, mas não salve seu progresso. Na passagem à direita há uma alavanca sobre o chão falso. Na sala abaixo, mate três lobos. Suba a rampa adiante, puxe o bloco na parede e depois empurre-o para o lado, revelando assim uma passagem (dentro do buraco na passagem há um Small Medi Pack). Acione a alavanca no final da passagem para abrir o segundo portão. Pegue outro Small Medi Pack e pendure-se para descer. Vá até o cristal e salve seu progresso no jogo, entre na passagem à direita e não acione a alavanca. Desça na sala ao lado e entre na passagem à esquerda, chegando em cima de uma coluna. Pule e agarre-se na parede à direita e, no final do caminho, desça ao lado da coluna vermelha. Use a coluna para chegar a uma **passagem** na parede à direita, acione a alavanca que moverá uma das colunas e vá até aquela alavanca ignorada. Acione-a para mover a outra coluna, depois entre no corredor que se abriu ao lado. Chegando até a coluna que se movimentou quando a alavanca foi acionada, tome distância, corra e dê um salto até ela.





PARTE-B A primeira parte do artefato Scion

Faça o mesmo para a coluna seguinte, de onde você terá que fazer um pulo para a abertura na parede, encontrando lá a alavanca que abrirá o último portão. Depois de acioná-la, volte até onde estava o cristal e entre na passagem à direita, para voltar ao início da fase. Mate um Velociraptor e siga o **corredor** que estava fechado com três portões. Salve seu progresso no jogo, então pare sobre o primeiro degrau da escada adiante e suba na parede à esquerda. Uma passagem secreta se abrirá. O chão da sala é falso, então corra até o primeiro **Secret** (munição de Shotgun). Agora posicione Lara Croft de forma que o braço esquerdo dela fique na direção da saída, então pendure-se na plataforma. Encoste-se na parede à direita e se solte para pegar o segundo **Secret** (munição de Magnum). Caminhe entre as estacas e vá para a saída. Fora da sala, continue subindo a escada e pegue a primeira parte do artefato Scion sobre o pedestal. Em seguida o lugar começará a desmoronar. Entre no portão ao lado que está aberto e corra sem parar. Ao sair do corredor, vá para o canto direito e ande encostado na parede. Entre na caverna de onde Lara Croft começou esta fase e salve seu progresso no jogo. Mergulhe no lago e procure uma passagem à direita, para pegar o terceiro **Secret** (munição de Magnum e Large Medi Pack). Na superfície do lago, evite os ataques de Larson e vá para a caverna. Escale as **pedras** ao fundo para pegar um Large Medi Pack, então volte e use a Shotgun para vencer Larson.





ST. FRANCYS' FOLLY - 5

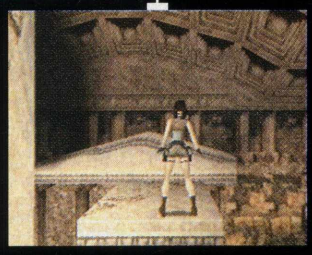
TOTAL DE SECRETS 4/4

Larson se explicará para Lara Croft e revelará a ela detalhes sobre Natla e seu interesse no artefato Scion. Durante alguns segundos, Lara Croft se distrairá e Larson tentará pegar sua arma, mas será nocauteado. Ela visitará o prédio da Natla Tecnologies, onde encontrará um antigo livro que explicará parte da história do artefato Scion, que foi dividido em três partes e guardados em três cantos do mundo.



PARTE-A Localizando o primeiro segredo

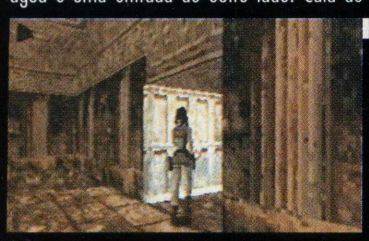
Ao começar esta fase, mate dois leões e, nas colunas adiante, siga para a direita. Você encontrará uma vala com um bloco e duas placas no chão. Empurre o bloco sobre as duas placas para abrir duas portas, depois posicione o bloco ao lado da coluna mais baixa e suba por ele. Corra e salte, agarrando em seguida a **coluna** ao lado e faça o mesmo para chegar na construção adiante. Corra e solte novamente sobre a plataforma ao lado e localize um Large Medi Pack sobre uma das colunas. Fique na direção desta coluna, tome distância, corra e salte, agarrando em seguida. Pegue o item e localize uma entrada que tem uma plataforma. Fique na direção da coluna mais baixa, corra e salte sobre ela e então corra novamente e faça outro salto sobre a plataforma ao lado. Na sala ao fundo, há duas rampas. Deixe Lara Croft de frente para a rampa que está à esquerda da entrada, dê um salto na diagonal sobre a rampa e mantenha o botão de pulo e o botão de ação pressionados. Desta forma, Lara Croft se agarrará na plataforma acima. Há mais duas rampas, fique de frente para a mais baixa e pule, mantendo os botões de pulo e ação pressionados para Lara Croft se agarrar na plataforma acima, onde encontrará o primeiro **Secret** (munição de Shotgun e um Large Medi Pack). Desça com cuidado e use as colunas para voltar ao chão. Agora vá para a porta aberta do outro lado das colunas e mate dois gorilas. Do lado esquerdo da sala, acione uma alavanca e depois acione outra no andar abaixo, para abrir a saída. Mate outro gorila e, fora da construção, Pierre aparecerá.

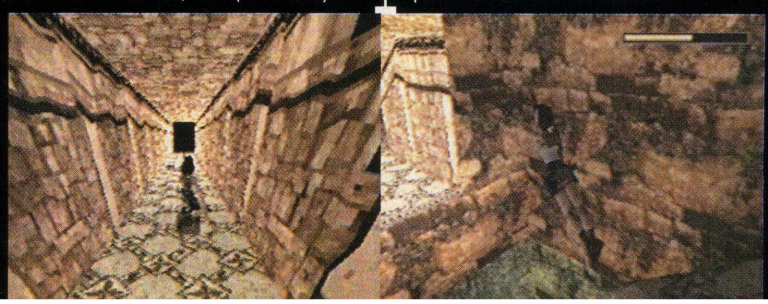




PARTE-B A estrutura das quatro salas

Fique atirando e pulando para os lados até Pierre fugir, só então suba mais uma vez nas colunas até chegar na plataforma de onde você avistou um Large Medi Pack. Mas desta vez, siga nas plataformas laterais até chegar na porta do outro lado. A **porta** dará acesso a uma grande rampa que exigirá precisão. A rampa o levará para um lugar com água e uma entrada do outro lado. Caia de frente nesta rampa e durante a descida, note que as paredes têm linhas de cor marrom claro. Quando você estiver entre as duas últimas linhas, pule e mantenha o botão de pulo pressionado. Fazendo tudo certo, Lara Croft cairá sobre uma **pequena** rampa da qual realizará um segundo salto. Logo em seguida, mantenha o botão de ação pressionado para se agarrar na entrada adiante e pegar o segundo **Secret** (munição de Shotgun e Small Medi Pack). Caso erre, terá que recomeçar a fase, isto é, se quiser pegar todos os segredos do jogo. Desça na entrada adiante para chegar a uma sala com uma alavanca, ignore-a e caia na água. Evite o crocodilo e nade para uma abertura no teto do corredor submerso, onde encontrará o terceiro **Secret** (munição de Shotgun). Depois nade até a alavanca ignorada e acione-a para baixar o nível da água. Mate o crocodilo e vá para o final do corredor, onde encontrará uma escada que o levará para o alto de uma sala imensa.





PARTE-C Os perigos da sala de Damocles

Salve seu progresso no jogo, corra e salte para a estrutura central e mate os morcegos. Você terá que abrir as portas dos desafios de Thor, Neptune, Damocles e Atlas para pegar uma chave em cada um. Desça para o segundo andar da estrutura e acione a alavanca que abre a porta do desafio de Thor. No andar seguinte, acione a **alavanca** ao lado para abrir a porta do desafio de Damocles. Na plataforma do lado esquerdo da alavanca há um Small Medi Pack, vá pegá-lo e volte, indo para o outro lado da estrutura, para chegar ao andar abaixo. Mate outro morcego, desça dois andares e use a plataforma lateral para contornar a área. Você pegará munição de Magnum no caminho e matará mais um morcego.





Use esta plataforma para correr e dar um salto para a plataforma da estrutura central, e aí acione a alavanca para abrir a porta do desafio de Neptune. Então vá para o andar térreo e acione a alavanca para abrir a porta do desafio de Atlas, salve seu progresso no jogo e prepare-se para subir. Ao lado da penúltima alavanca que foi acionada está a porta do desafio de Damocles (pegue um Large Medi Pack sobre a entrada). Atravesse a sala e aproxime-se da porta adiante para ela se abrir. Pegue a Damoclese Key que está sobre o bloco de pedra ao fundo e suba nas plataformas para pegar munição de Shotgun e um Small Medi Pack. Para sair da sala de Damocles, caminhe até a saída e ao perceber movimentos de sombras no chão, pare. Desta forma as **espadas** não lhe causarão dano. Fora da sala, suba para o próximo andar da estrutura e salve seu progresso no jogo antes de entrar na sala de Thor.

PARTE-D O grande desafio de Thor

Pare sobre o último degrau da escada para ver uma esfera lançando raios mortais. Nesta sala existem placas cinzas no chão, ande nos cantos e não corra e nem encoste nestas placas. Na grande sala adiante, repare que há uma placa com um desenho parecido com uma ferradura. Estando de costas para a esfera, siga para a parede do lado direito de Lara Croft e pare sobre a placa que está no chão. Isso ativará um martelo gigante e antes dele cair, saia de cima da placa. O impacto do martelo derrubará um bloco de pedra, empurre-o para até a estrutura e use-o para subir. Puxe o bloco sobre a estrutura, depois vá por trás dele e empurre-o para o outro lado. Sobre a coluna você pegará um Small Medi Pack, depois corra e salte, agarrando-se na **plataforma** do outro lado. Ao fundo do corredor você encontrará a Thor Key. Pegando-a, tome distância para correr e saltar, agarrando-se na coluna ao lado. Ao descer, passe pelos cantos para evitar os raios da esfera. Do lado de fora, suba para o andar seguinte e entre no desafio de Atlas. Mate um **gorila**, pise na placa ao fundo e entre no corredor, fazendo com que a grade se feche. Vá em direção a pedra e assim que ela se mover, role e corra para o lado oposto, em direção a um buraco. Pouco antes de chegar ao buraco, faça Lara Croft rolar e se agarrar para evitar a pedra. Pegue um Small Medi Pack e suba na rampa, e depois procure um lugar para subir na parede e pegar a Atlas Key.

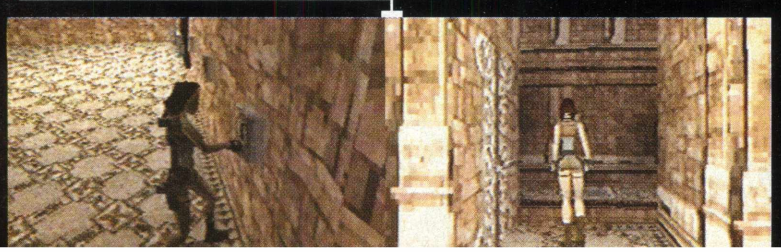


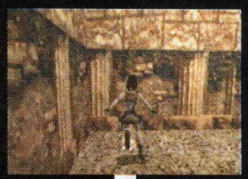


PARTE-E A porta das quatro trancas

Volte para a estrutura central e suba até a primeira plataforma, para entrar no desafio de Neptune. Lá mergulhe no poço e ao chegar ao fundo, antes da grade, nade para uma abertura no alto do corredor que está submerso, e acione uma alavanca.

Ela abrirá a grade, então pegue a Neptune Key e nade de volta para a superfície. Agora desça para o andar térreo da estrutura e mate alguns leões e também atire em Pierre. Use as **quatro chaves** nas fechaduras, mas não entre na porta ainda. A parede que está diante da escada de pedras do outro lado desta área é falsa. Suba até o topo da estrutura e fique do lado de onde você acionou a primeira alavanca, depois olhe a plataforma que está ao lado e verá uma placa cinza. Pise nela e vá para o lado esquerdo, depois olhe para baixo e aquela parede falsa se fechará. Agora vire-se para a outra extremidade da plataforma, carregue seu life e saia correndo e pise na placa. Antes de chegar ao final da plataforma, faça Lara Croft rolar, se agarrando e soltar-se em seguida. Ao tocar a plataforma abaixo, role e corra para o outro lado. Antes do final desta plataforma, role novamente, agarrando-se e se soltando para não perder life. Corra para o outro lado desta outra plataforma e dê dois pulos seguidos, assim você chegará até aquela parede falsa. Então entre na **sala** para pegar o quarto **Secret** (Large Medi Pack e munição de Magnum). Agora sim, entre na porta das quatro chaves para então concluir a fase.





COLOSSEUM - 6

TOTAL DE SECRETS 3/3

Lara Croft possui a primeira parte do artefato Scion e suas pesquisas indicam que a segunda parte do artefato está em algum lugar entre as ruínas gregas. No entanto, o grande problema é saber exatamente onde procurar e isso levará muito tempo, especialmente considerando que Pierre, um dos amigos de Larson, parece saber onde procurar. Isso deixa Lara Croft sempre um passo atrás de qualquer ação importante.



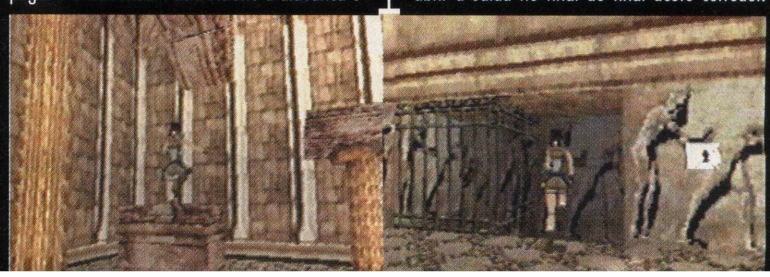
PARTE-A Encontrando a arena de combate

Mate o crocodilo que está no **buraco** adiante, depois nade para o outro lado e mate dois leões. Entre na estrutura, suba o corredor à esquerda e mate mais um leão. Agora, estando do lado de fora, siga ao lado da estrutura e suba sobre as pedras. No final da laje há um Large Medi Pack, pegue-o e suba na laje acima. No final, corra e dê um salto para as pedras e, à esquerda, ignore a entrada. Dê um salto normal sobre a pedra adiante, então pule para a próxima pedra e note que há um lugar plano atrás da inclinação na parede seguinte, à direita. Corra e salte para lá, para chegar na caverna do primeiro **Secret** (munição de Shotgun). Agora vá para a entrada antes ignorada e, ao fundo, mate dois crocodilos em um buraco. Desça para pegar um Small Medi Pack, depois suba e pendure-se na fenda da parede. Agora suba no vão para pegar o segundo **Secret** (munição de Shotgun), depois continue pendurado, indo para a direita. O caminho a seguir terminará em um buraco que o levará até uma alavanca, ignore-a. No corredor ao lado você chegará até a arena, onde Pierre aparecerá. Atire nele e vá para a direita, onde poderá descer no conjunto de pedras. Mate os leões e vá para um buraco do outro lado da arena, salve seu progresso no jogo e volte até o buraco perto das pedras. Pendure-se ao lado das pedras e vá para a direta, então solte-se para cair entre as estacas. Escale as pedras através da passagem à direita e fique na direção da trilha de pedras do outro lado. Corra e salte para lá, depois repita o procedimento para a estrutura ao lado, se agarrando em seguida. Mate os gorilas e puxe o bloco de pedra da parede, então acione a alavanca e pegue um Small Medi Pack. Desça na arena, vá para o outro lado e mate mais um leão. Entre na porta que está à direita do buraco e mate mais dois leões, para só então acionar duas alavancas que abrirão duas portas.



PARTE-B A passagem para o palácio de Midas

Volte para a arena, mate mais leões e siga para a grade que se abriu entre as pedras. No chão atrás da parede há uma placa cinza e duas grades, dê um pulo lateral sobre a placa cinza e corra, dando outros dois pulos seguidos para entrar na cela à esquerda. Acione a alavanca, pule para a direita, role, e entre na grade dentro da cela ao lado para acionar outra alavanca. Escale as pedras ao lado das estacas e, na parte de cima da arena, caia no buraco para evitar uma pedra. Depois suba e acione a alavanca para abrir uma porta. Escorregue na passagem e, do outro lado da estrutura, mate os morcegos. Na sala seguinte, dê dois passos para a esquerda de modo a ficar rente a um **bloco** e ao lado de uma coluna. Corra e salte em direção ao bloco, caindo sobre ele, pule para a direita, depois para trás, para a esquerda e para a frente e chegar até a passagem secreta do terceiro **Secret** (dois Large Medi Packs, as armas Magnum e munição de Uzi). Pule para a plataforma do outro lado e acione a alavanca para abrir uma outra porta. Volte para a arena e vá para a esquerda, em direção a próxima estrutura. Nade para o outro lado do buraco e empurre o bloco para pegar o Small Medi Pack. Acione a alavanca e salve seu progresso no jogo, depois puxe o bloco contra a alavanca para encontrar a Rusty Key. Vá para a parte baixa da arena e Pierre aparecerá em seu caminho. Desça naquele buraco das estacas, escale as pedras e vá para aquela estrutura ao lado. Use a Rusty Key para abrir a grade, em seguida vá para a porta ao fundo pegar um Small Medi Pack. Caia na água e ignore o crocodilo no corredor submerso. Estando nele, entre através de uma abertura no teto e acione a alavanca para abrir a saída no final do final deste corredor.



PALACE MIDAS - 7

TOTAL DE SECRETS 3/3

Nesta aventura, Lara Croft terá que encontrar as três chaves de ouro, que na verdade são apenas três tijolos comuns. Mas ela sabe como transformá-los em ouro, pois ela conhece bem a lenda do rei Midas que tinha o dom de transformar em ouro tudo o que tocava. Porém, antes de perder este dom, ele criou a estátua de Midas, que mantém de transformar as coisas em ouro. Portanto, Lara Croft só terá que encontrar esta estátua.



PARTE-A As salas das armadilhas

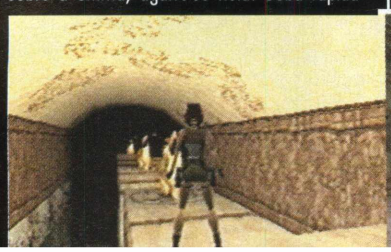
Ao sair da piscina, você avistará três caminhos, então siga o do meio e nele mate os gorilas. No final encontrará duas saídas. Siga uma delas e mates mais dois gorilas, pegue um Large Medi Pack e a porta adiante se abrirá. Entre através da porta e baixe a alavanca, em seguida salve seu progresso no jogo. Mais gorilas aparecerão, mate-os e volte até a piscina. Vá para o caminho à esquerda de Lara Croft e mate um crocodilo. Suba a escada adiante e mate outros gorilas que estão na área seguinte, então vá para a direita e escale a estrutura ao fundo. Corra e salte sobre a **coluna** adiante, depois repita este mesmo procedimento na coluna seguinte. Agora corra e salte sobre a plataforma que está à sua esquerda, depois corra novamente e salte agarrando em seguida a próxima plataforma. Nela pegue munição de Magnum e um Small Medi Pack. Volte para a segunda coluna, corra novamente e salte sobre uma terceira. Para chegar na quarta coluna, corra outra vez, salte e agarre-se. Dê um salto na coluna seguinte, da mesma forma anterior, correndo e agarrando-se nela. Logo você alcançará o alto da estrutura onde se encontram cinco alavancas. Nesta área existem quatro portas e no alto de cada delas há uma combinação de alavancas. Fique de frente para as **alavancas** e, da esquerda para a direita, baixe apenas a primeira e depois desça através da abertura ao centro da estrutura, acione outra alavanca para abrir uma grade ao lado. Quando você já estiver fora da estrutura, siga para o lado esquerdo. Entre na primeira porta que encontrar e salve seu progresso no jogo. Nesta sala existem três colunas e quatro tochas, ao pisar sobre a linha marrom, todas as tochas se apagarão por alguns segundos.

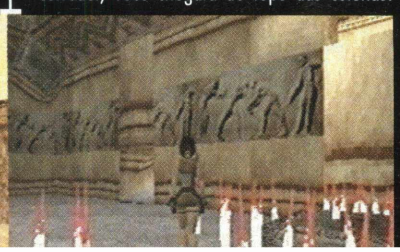




PARTE-B Abrindo novos caminhos

Para chegar ao outro lado da sala, você terá que ser rápido. Fique sobre a linha marrom e dê um toque para baixo no direcional, fazendo Lara Croft dar um pequeno salto para trás. Espere as **tochas** se ascenderem e então corra e aperte o botão de pulo quando você estiver a um passo e meio da beirada da plataforma. Se você cair sobre a coluna seguinte, mantenha Lara Croft sempre correndo e com o botão de pulo pressionado, sempre pulando sobre as colunas. E quando pular sobre a última, agarre-se nela. Suba rapidamente e pule para frente. Feito isso, pegue a Lead Bar e salve seu progresso no jogo. Mate os ratos que estão na água e nade para o outro lado, depois vá até as cinco alavancas novamente e deixe-as na seguinte posição: ↑, ↑, ↓, ↑ e ↓. Uma porta se abrirá ao lado do corredor por onde você chegou a esta área. Você terá acesso a uma sala com estacas, ande entre elas e entre através da passagem adiante. Puxe o bloco da parede duas vezes e acione a alavanca. No final do corredor, você chegará ao topo das colunas.







Fique na beirada do caminho, dê um passo para trás, pule para frente e agarre-se na coluna. Corra e dê um salto sobre a coluna que está ao lado e repita o mesmo procedimento nas demais **colunas** até chegar na entrada do outro lado. Fique na beirada da coluna e dê um salto seguido de agarrão, em seguida mate o gorila e pegue outra Lead Bar. Pule sobre a coluna anterior e dela para o chão sem estacas. Volte até a estrutura das alavancas e deixe-as na posição: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑. A porta que se abriu agora está ao lado da primeira que você visitou.

PARTE-C A procura do caminho secreto

Entrando através da porta que se abriu, atravesse a sala e vá para a entrada em frente. Desça a escada à direita e puxe o bloco da parede para provocar um desmoronamento. Depois suba até o final da escada, chegando no alto da sala. Dê um pulo sobre a coluna à direita e dela pule sobre a **coluna central** e agarrando em seguida. Corra novamente e pule na diagonal para cair sobre uma área plana da duna de areia ao lado. Agora vá para a entrada em frente, suba nas pedras e salve seu progresso no jogo. Ande até a beirada da pedra, mas não pule para o outro lado ainda, mate os gorilas e alguns morcegos antes. Quando estiver do outro lado, olhe para o lugar de onde pulou e depois olhe para baixo. Você verá então um item, pendure-se e desça sobre ele para pegar o primeiro **Secret** (munição de Uzi, munição de Shotgun e Small Medi Pack). Pule para fora das pedras e nesta nova área, mate um gorila. Procure entre as colunas para encontrar um Small Medi Pack, depois pule sobre a estrutura ao lado e mate dois gorilas. Ao fundo, vire-se para a parede do outro lado e notará uma fenda. Você poderá correr e





pular para lá e ir pendurado até alguns itens, ou então vá para **perto** de onde pegou o segredo e pule na diagonal sobre a inclinação abaixo. No andar abaixo, mate uns morcegos e dois leões, então pegue um Small Medi Pack e vá para o outro lado da estrutura. Ao fundo pegue munições de Magnum em um corredor entre a parede e a estrutura. Depois siga o corredor ao lado, mate outro gorila e vá para a área das cinco alavancas.

PARTE-D As feras do palácio

Ao invés de acionar as alavancas, entre na porta que está aberta, chegando ao local onde pegou o primeiro segredo, então pule na água, atraindo dois crocodilos, mate-os e nade entre as pedras para chegar a uma câmara. Lá, saia da água e suba nas pedras inclinadas à sua direita. Faça Lara Croft andar até uma **pedra** íngreme, quando ela parar faça-a pular para o outro lado, mantendo o botão de pulo pressionado. Do lado esquerdo, você pegará o segundo **Secret** (Small Medi Pack e munição de Magnum). Caia novamente na água, nade para a área anterior e fique de costas para a área que acabou de sair. Suba na margem à esquerda e fique perto das pedras, depois olhe para baixo em direção à diagonal, para notar uma inclinação no andar de baixo. Aproxime-se da borda da estrutura, mantenha Lara Croft na diagonal, então corra e salte neste direção. Logo após saltar, aperte o direcional para a esquerda e assim ela cairá sobre um lugar que fica escondido atrás das pedras. Ignore os morcegos e entre na caverna em frente. Mais adiante o chão é falso, salte para onde está o Large Medi Pack



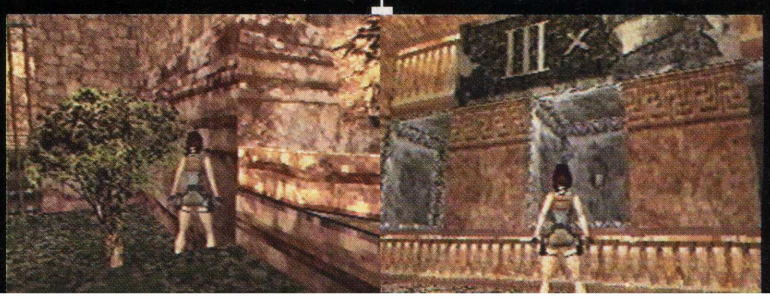


e só então continue. Após a descida adiante, mate o leão que aparecerá e continue até a caverna seguinte. Você chegará na primeira área que visitou nesta fase, corra e salte sobre a coluna emfrente e continue na caverna. Ao atravessar um **corredor submerso**, mate o morcego que está adiante e pule sobre a estrutura na próxima área.

PARTE-E O segredo da estátua de Midas

Do outro lado você encontrará o terceiro Lead Bar e um cristal de save. Para descer, pule no canto escuro ao lado do cristal e mate os leões. Vá até a piscina e lá siga para a direita, até chegar em um jardim. Mate os dois gorilas e suba na laje ao fundo, pegue o Large Medi Pack e entre na caverna. Na área seguinte você encontrará a estátua de Midas e uma grande **mão de pedra**. Vá salvar o seu progresso no jogo e então aproxime-se desta mão de pedra, abra seu inventário e escolha uma Lead Bar. Lara Croft usará a Lead Bar na mão, *que a transformará em ouro*, obtendo assim a Gold Bar. Repita isso com as outras duas Lead Bar e, feito isso, volte para o jardim e fique de frente para a saída. Antes de continuar, acione uma alavanca que está escondida na parede à direita, atrás dos arbustos. Ela abrirá uma grade ao lado, onde você encontrará dois pares de lâminas. O chão entre elas é falso, então aproxime-se o máximo que puder das primeiras lâminas e salte para o outro lado, onde você encontrará o terceiro **Secret** (munição de Magnum, munição de Shotgun e um Small Medi Pack). Agora volte até aquelas cinco alavancas e posicione-as assim: ↓, ↑, ↑, ↑ e ↓. A porta que se abriu está ao lado da grade da estrutura das cinco alavancas. Mate o leão e suba a escada, no final dela você pegará mais munição de Shotgun. Salve seu progresso no jogo, depois entre na passagem no meio da escada e use as três **Gold Bar** nos encaixes para abrir a saída desta fase.





THE CISTERN - 8

TOTAL DE SECRETS 3/3

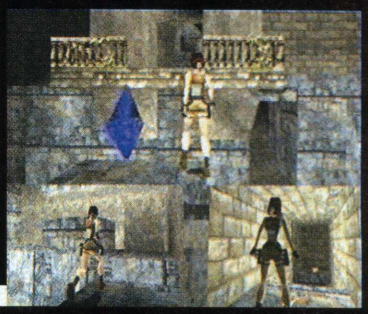
Lara Croft se aproxima cada vez mais de suas descobertas, encontrando agora uma cidade perdida nas profundezas de uma montanha. Desta vez, Pierre está seguindo-a de perto para tentar encontrar a saída desta cidade. Ela já sabe onde se encontra a segunda parte do artefato Scion, mas antes de pegá-lo ela terá que chegar até a tumba de Tihocan. Lá ela encontrará a próxima pista que levará à terceira parte do artefato.



PARTE-A A cidade das profundezas

Ao começar esta fase, pise sobre o chão escuro adiante para ter acesso a uma sala onde tem um rato no chão. Empurre o bloco que está com uma cor diferente da parede e, no recinto seguinte, empurre este bloco para a direita e acione uma alavanca. Mate os ratos que aparecerem, depois pegue o Large Medi Pack na cela ao fundo e então pendure-se no buraco do chão ao lado. Você sairá sobre uma **ponte** de pedra que fica em uma grande área. Do lado direito há uma coluna, corra e salte sobre ela. Mate o rato que aparecer, depois vá se pendurando na fenda até o outro lado e há munição de Shotgun no caminho. Suba na plataforma acima da fenda e volte até o outro lado para pegar a Rusty Key. Então volte a outra extremidade da fenda e vá para o cristal que está sobre uma coluna mais adiante. Não salve seu progresso ainda, pule sobre a entrada ao lado e atire em Pierre, que aparecerá ao fundo (cuidado para não cair no buraco do chão). Livrando-se de Pierre, ignore a alavanca ao fundo e suba no **bloco** que está à direita, depois corra e salte sobre a estrutura de pedra ao centro. De lá, vá para a plataforma do outro lado, agarrando-se quando pular. Pegue um Large Medi Pack e munição de Shotgun, vá para o bloco do outro lado da sala e de lá suba na estrutura acima. Pegue o Small Medi Pack e entre na passagem à direita, onde encontrará munição de Shotgun.





PARTE-B Abrindo a primeira cela

Mais adiante há uma inclinação, escorregue sobre ela de frente e pule antes de chegar ao final, não esquecendo de se agarrar na plataforma do outro lado, para pegar o primeiro **Secret** (munição de Shotgun). Escorregue novamente para voltar à sala abaixo e caia dentro do buraco no chão. Siga por um corredor submerso, corra e faça um salto para as plataformas acima, onde pegará a segunda **Rusty Key**. Pendure-se na fenda adiante e siga pendurado para a esquerda. Mate os ratos quando descer e escorregue na rampa ao fundo. Salve seu progresso no jogo e volte até a ponte de pedra que está à sua esquerda. Chegando lá, pule para a outra parte da ponte e olhe para as duas **portas** na parede à esquerda. Corra e salte sobre a plataforma, agarrando-se na primeira porta, use uma Rusty Key. Saque suas armas e mate os gorilas no fundo da sala, depois suba na estrutura ao lado da porta e, ao pular sobre a plataforma seguinte, desça e atire em Pierre.



Suba mais uma vez nesta estrutura e vá até a última plataforma e não deixe de pegar um Large Medi Pack no caminho. Na parede adiante há uma fenda que o levará para o caminho da direita e mais abaixo há uma outra plataforma com munição de Magnum, mas muito arriscado de pegar. Corra e salte e se agarre na fenda, então siga para a direita.



PARTE-C O perigo das estruturas

Desça para o chão da sala ao lado e mate os **crocodilos** e um rato, depois pegue o Large Medi Pack e salve seu progresso no jogo. Suba na coluna ao lado, salte e agarre-se na plataforma. Corra e salte, em seguida agarre-se na plataforma seguinte e vá para a outra plataforma da direita. Abaixo dela, e mais adiante, há uma outra plataforma. Fique a dois passos da beirada desta plataforma e dê um salto para a plataforma abaixo, depois vá dependurado até a porta à esquerda. Ao abri-la, cuidado para não cair na vala que está adiante. Mate os ratos e salte para longe das estacas. Desça no buraco adiante, mate outro rato e na sala seguinte, suba através da **escada de pedra**. Vá até a estrutura de pedra ao lado e dela, corra e salte para a plataforma seguinte.



Repita o mesmo procedimento para chegar na alavanca que está à direita e ao fundo desta sala. Ao abrir a grade abaixo, desça com cuidado para não cair na água ainda. Pegue a Silver Key e Pierre logo aparecerá, fique atento e atire nele.



Só então salte na água e nade até a sala ao lado, e lá mate os crocodilos que aparecerem. Salte na água novamente e nade através do corredor submerso, que o levará até a grande piscina no centro desta fase.

PARTE-D Inundando a região

Na parede à direita de Lara Croft, dentro da **piscina**, há duas aberturas que o levará a um corredor submerso, onde você encontrará o segundo **Secret** (munição de Magnum). Saia da piscina e mate os ratos que encontrar, depois vá para o cristal de save que está no alto da coluna (aquele que você não usou). Agora salve seu progresso no jogo, e vá novamente para a entrada ao lado, para acionar a alavanca ignorada no início.



A **alavanca** fará toda a fase ficar submersa. Feito isso, nade até aquelas duas portas e abra a da direita. Pule na água e nade através do corredor submerso, onde você encontrará a Gold Key e um Small Medi Pack. A porta ao lado se abrirá e um crocodilo aparecerá. Vá para o centro da piscina e nade de volta por aquela entrada na parede, para voltar à sala onde matou os dois crocodilos, e lá localize uma alavanca que está no alto da parede. Acione-a e suba nas plataformas, mate os ratos que aparecerem e pegue munição de Shotgun, Large Medi Pack e Small Medi Pack. Agora nade para a porta que se abriu nesta mesma sala, onde você pegará uma segunda Silver Key que abrirá a porta ao lado. Nade em linha reta até o centro da piscina, e então vá para a superfície.



PARTE-E O caminho para a tumba de Tihocan

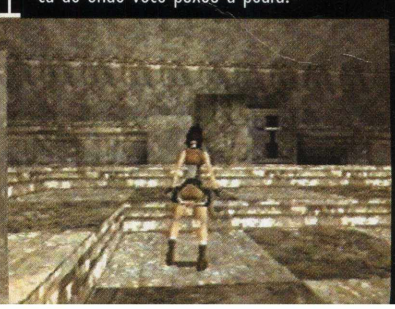
Do lado direito de Lara Croft há uma **entrada** que não foi explorada, vá para lá. Antes de abrir a porta, empurre o bloco da parede à esquerda para encontrar uma sala secreta. Fique embaixo da plataforma, pule de costas para a rampa, mantendo o botão de pulo pressionado e agarre-se na plataforma para pegar o terceiro **Secret** (munições de Magnum e um Large Medi Pack). Use as duas Silver Keys para abrir as duas portas ao lado, suba na coluna com o cristal de save, e então pule e agarre-se na plataforma ao lado. Corra e salte para a estrutura do outro lado, saque suas armas para matar um gorila. Use a Gold Key para abrir a porta abaixo e aparecerão alguns leões. Mate-os, e na sala seguinte, preste muita atenção no chão pois algumas partes são falsas e ocultam um perigo mortal.



Acione a alavanca do outro lado da **sala** e mate mais alguns leões.

Depois puxe o bloco duas vezes atrás da alavanca e leve-o para a sala ao lado, onde você usará para chegar no andar acima (ignore a alavanca desta segunda sala). Mate os ratos que aparecerem e pegue um Large Medi Pack e as munições de Magnum, só então desça e caia no buraco atrás da alavanca de onde você puxou a pedra.





TOMB OF TIHOCAN - 9

TOTAL DE SECRETS 2/2

Muitos são os segredos sobre a tumba de Tihocan, embora sejam considerados lenda, mas Lara Croft não acredita que seja é a primeira arqueóloga a conhecer a verdade. Pierre então pega a segunda parte do artefato Scion, mas Lara Croft está atenta e o surpreenderá, resgatando para si a segunda parte do artefato. E ele produzirá em Lara Croft uma visão do que aconteceu com uma antiga civilização.



PARTE-A Vencendo um desafio embaixo da água

Seja rápido ao começar esta fase. Nade em linha reta e desça na passagem adiante, onde encontrará uma alavanca que baixará o nível da água. Suba para a superfície e acione outra alavanca que está à direita, abrindo uma porta no corredor ao lado.

Mate o crocodilo, e na sala adiante suba na **plataforma** de pedra mais alta. Pule para a estrutura ao lado e suba na coluna pelos lados, para evitar os dardos. Tome distância na diagonal, corra e salte para a plataforma que está no canto da sala. Repita o procedimento até chegar na plataforma do outro lado, que por sua vez o levará a uma abertura na parede. Acione a alavanca para inundar a sala novamente, e então mergulhe. Embaixo desta **última** plataforma tem um bloco de cor cinza que está flutuando, abaixo dele há Small Medi Pack. Use o bloco de cor cinza para acessar uma outra abertura na parede, e ao cair no buraco cheio de água, nade para o fundo e acione a alavanca para mudar o fluxo da água. Depois nade para o corredor, onde Lara Croft será levada pela correnteza, chegando a uma sala onde há um rato e um bloco. Empurre o bloco embaixo da plataforma e suba, depois salte para a plataforma do outro lado e suba nos blocos que estão na parte escura. Chegando ao alto da coluna, não salve seu progresso no jogo ainda, suba através da entrada à esquerda de Lara Croft. Saque suas armas e atire em Pierre novamente, que aparecerá no corredor. Quando ele for embora, desça a escada de pedra e tome cuidado com o par de lâminas na parede adiante. O corredor o levará para uma área que tem um crocodilo, mate-o e olhe para o chão adiante.



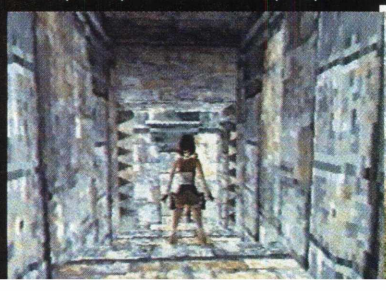


PARTE-B A entrada da sala secreta

Perceba que nesta área há três placas diferentes no chão, pise sobre a que está adiante da escada, depois a que está ao lado da escada e na última do outro lado da sala, e uma **passagem** secreta se abrirá. Nesta passagem, pule na inclinação à direita e mantenha o botão de pulo pressionado, então agarre-se na plataforma acima para pegar o primeiro **Secret** (Large Medi Pack e munição de Shotgun).

Vá para aquele cristal, dê um pulo para a coluna abaixo e depois corra e salte até a plataforma onde está o cristal. Salve seu progresso no jogo e vá para o lado oposto da plataforma, onde um pêndulo ficará balançando. Se quiser pegar munição de Shotgun, pule na diagonal para a passagem à esquerda do pêndulo.

Independente disso, corra e salte, agarrando-se em seguida, na entrada adiante. No alto da coluna, ignore o cristal de save e suba na entrada à esquerda de Lara Croft. Pendure-se na **fenda** da parede e vá para o outro lado, onde acionará uma alavanca que inundará a sala abaixo.







PARTE-C A sala das quatro placas

Pule na água e fique na superfície para procurar uma passagem que tem um rato na entrada. Caia no buraco e nade através do corredor até o outro lado. Assim que sair da água, salve seu progresso no jogo e depois mate uma leoa que aparecerá. Atrás da **estrutura** de onde veio a leoa tem uma alavanca, acione-a e vá para o andar acima. Mate os gorilas e pendure-se na parte mais



baixa da fenda que está sob a porta. Na saleta ao fundo, pegue o Large Medi Pack e a Gold Key. Pule na plataforma abaixo e entre na passagem que está atrás da coluna onde estava o cristal de save. Use a Gold Key para fazer alguns blocos se levantarem e use-os para chegar ao outro lado, onde você pegará um Small Medi Pack. Na sala adiante tem um **bloco** e quatro placas no chão com inscrições. Vá na porta que tem as duas fechaduras e empurre o bloco que está ao lado, duas vezes para a esquerda. Suba neste bloco e mate outro gorila, só então vá para a porta que se abriu do outro lado para pegar munição de Magnum e Shotgun. Agora volte até o bloco,



deixando Lara Croft na direção da porta que está no alto da parede. Puxe o bloco na direção de Lara Croft, agora vá até a sala ao fundo. Antes de entrar nesta sala, preste atenção, não pegue o Small Medi Pack que está aí dentro. Ao chegar próximo dele, pule em direção a uma chave que está no chão mais adiante, para evitar as duas pedras que rolarão de ambos os lados em direção ao Small Medi Pack. Agora pegue a Silver Key e depois o Small Medi Pack, empurre o bloco para a placa ao lado e mate os ratos que aparecerem.

PARTE-D A segunda parte do artefato Scion

Na saleta de onde vieram os ratos há um Small Medi Pack. Pegue-o, e empurre o bloco sobre a placa que está a frente, em seguida mate o gorila que aparecerá a sua direita, nesta sala de onde veio o gorila tem munição de Shotgun. Suba no bloco e entre na **porta** no alto da parede. Passando através das lâminas, pegue o Large Medi Pack e a segunda Silver Key. Vá para a porta com as duas fechaduras e use as chaves. Salve seu progresso no jogo, e ao invés de descer a rampa, olhe para as pedras no canto da parede à direita. Fi-



que na beirada da rampa e pule sobre as pedras. Escorregue durante um segundo, em seguida pule pressionando o botão de pulo, para Lara Croft realizar uma seqüência de saltos e chegar até a uma sala secreta. Nesta **sala** haverá plataformas falsas, então faça esta seqüência: salte para a plataforma adiante, depois salte para a plataforma da esquerda, e nesta pule três vezes para a frente, e depois para a direita e em seguida pule para frente novamente, onde pegará o segundo **Secret** (munição de Uzi e munição de Magnum). Feito isso, desça a rampa e Lara



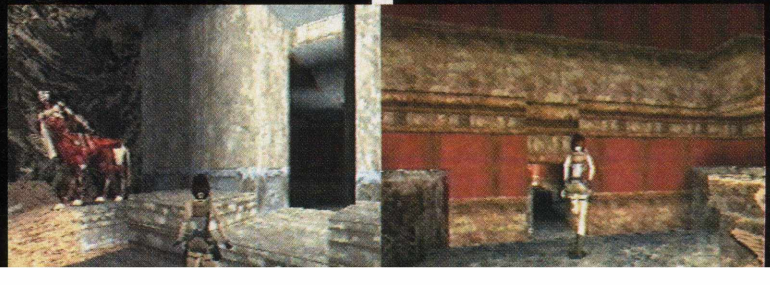
Croft chegará a uma região cheia de água. Nade em frente e suba em uma coluna de cor cinza, e no fundo da caverna você encontrará uma grande rampa. Suba na pedra cinza e escorregue nesta rampa, pulando para o outro lado antes de chegar no final da descida. Lá, acione a alavanca para abrir uma porta que está submersa. Caia na água, nade para fora do corredor e suba para a superfície.

PARTE-E Derrotando Pierre

Você sairá ao lado de um templo com duas estátuas. Ficando de frente para o templo, suba no **bloco** à esquerda e olhe para a estátua. Então dê um toque para baixo, fazendo Lara Croft cair na água, rente a uma passagem submersa. Dentro dela, acione uma



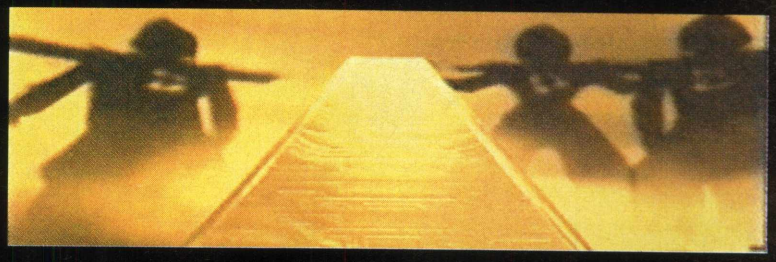
alavanca que está nesta sala, para abrir o templo, depois salve seu progresso no jogo. Ao entrar no templo, uma das estátuas voltará à vida. Se quiser matar esta criatura, fique atirando e pulando de um lado para o outro, para evitar os projéteis que ela lançará (você não é obrigado a matá-la). Ao fundo do templo, atire em Pierre para derrubá-lo e então pegue suas armas, e a segunda parte do artefato Scion e a Gold Key. Nas laterais da sala, no andar acima, você encontrará um Large Medi Pack e munição de Magnum. Use a Gold Key na fechadura e entre na **sala** abaixo, para concluir esta fase. Lara Croft traduzirá algumas inscrições e descobrirá um pouco mais sobre a história do Scion. Ao tentar unir as duas partes do artefato Scion, Lara Croft terá uma visão onde há centenas de anos atrás uma lendária civilização da cidade de Atlantis foi governada por três seres não humanos.



CITY OF KHAMOON - 10

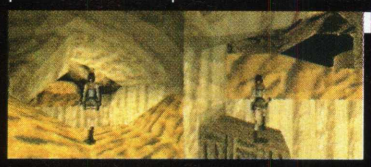
TOTAL DE SECRETS 3/3

Lara Croft descobrirá que estranhas criaturas tentaram unir as três partes do artefato Scion, mas isso causou uma grande tragédia. A terceira parte do artefato Scion foi lançada longe da cidade de Atlantis. Um meteoro atingiu a cidade, que desapareceu em um maremoto. Agora ela sabe que esta terceira parte está em um templo no Egito.



PARTE-A A aventura no Egito

No começo desta fase á um buraco. Desça nele e fique pendurado, agora vá para a direita e acione a alavanca. Desça até o fundo e puxe o bloco por três vezes, depois posicione o outro bloco e empurre-o até a **coluna** que está do outro lado. Pendure-se na parte superior da coluna e mate uma pantera, depois pegue um Small Medi Pack e munição de Magnum sobre a plataforma. Mate a múmia que aparecerá na área adiante, depois vá em direção a parede perto da palmeira e suba na plataforma. Corra e salte



agarrando-se em seguida, na coluna, onde você encontrará mais munição de Shotgun (na água há munição de Magnum). Agora puxe o bloco da esfinge, depois suba na esfinge e se posicione atrás de sua cabeça, onde você encontrará munição de Shotgun, um cristal de save e a Saphire Key. Use a chave para abrir a porta que está na passagem atrás do **bloco** e, mais adiante, suba no primeiro bloco à direta para pegar um Small Medi Pack. Mate outra pantera e vá para a passagem da direita no último bloco. Mate outra pantera no caminho, salve seu progresso no jogo, e na área seguinte, mate um crocodilo. Vá até o buraco com água e depois até a estátua à direita. Então siga para a parede à direita e pule em uma área plana,



onde encontrará o primeiro **Secret** (Large Medi Pack e munição de Magnum). Suba a rampa que está diante da estátua e desvie da pedra que aparecerá rolando. Depois pule no buraco e acione a alavanca no corredor que está submerso, suba na plataforma da sala ao lado. Mate outro crocodilo e suba na próxima plataforma, mas não salve ainda seu progresso no jogo. Vá até o bloco e puxe-o duas vezes e use-o para chegar na plataforma ao lado e acione uma alavanca que está dentro de uma abertura no teto. Em seguida empurre o bloco até o cristal, depois deixe-o no limite da plataforma à direita e suba.

PARTE-B O grande labirinto

Empurre o outro bloco e desça para matar outra múmia que aparecerá, então salve seu progresso no jogo e vá para o lugar de onde veio a múmia. Acione a alavanca e empurre o bloco outra vez, e então corra e salte, agarrando-se em seguida na plataforma central. Vire-se para o lugar de onde veio, salte e agarre-se em seguida na plataforma que está acima. Acione a alavanca ao lado de gongo de pedra e vá para as plataformas que estão à esquerda. Na estrutura adiante, você encontrará munição de Magnum, depois escorregue na rampa e pegue um Small Medi Pack.

Vá para a **plataforma** ao lado, corra e salte para a estrutura cinza em frente. Pegue munição de Magnum e suba no bloco escuro à direita, então corra e salte para a plataforma adiante, onde encontrará o segundo **Secret** (munição de Uzi). Mate outro crocodilo, desça e vá até a estátua do gato. Desça sobre o bloco e vá através do caminho mais claro, pegue munição de Magnum à esquerda e acione a alavanca para iluminar a sala. Salve seu progresso no jogo e pegue mais munição de Magnum atrás da estátua do gato. Mate



as panteras, desça e pegue um Large Medi Pack. Depois suba na ponte de madeira e volte para acionar aquela alavanca novamente e escurecer a sala. Mate mais duas panteras e, no escuro, suba na ponte de madeira e vá para a coluna ao centro. Corra e salte, em seguida agarre-se no lado esquerdo da plataforma para chegar ao terceiro **Secret** (munição de Shotgun). Suba na ponte e siga o caminho à direita. Mate outra múmia e mais adiante, pegue a Saphire Key que está sobre um bloco. Agora suba na duna e use as plataformas para chegar a uma alavanca, acione-a e volte para a sala anterior. Desça de costas na primeira rampa e pendure-se ao seu final, depois desça e suba na rampa ao lado, vá até o seu final e abra a porta de saída desta fase.

OBELISK OF KHAMOON - 11

TOTAL DE SECRETS 3/3

Sabendo do paradeiro da próxima parte do artefato, Lara Croft terá que encontrar o caminho para chegar ao santuário do Scion. Mas as dificuldades tornam-se cada vez maiores, principalmente com o aparecimento de muitas múmias com agilidade felina. Mas Lara Croft terá que desvendar ainda muitos mistérios para descobrir o que está acontecendo.



PARTE-A O despertar dos guardiões

No início desta fase, haverá um corredor à esquerda que o levará até a uma sala. Puxe o **bloco** da direita e mate a pantera, depois vá pegar um Small Medi Pack ao fundo. Agora puxe o bloco ao lado para matar uma pantera, depois puxe um terceiro bloco. Ao descer, mate outra pantera e acione a alavanca. Suba na coluna à esquerda, pegue um Small Medi Pack e vá para a plataforma ao lado. Use os blocos para chegar a uma entrada, e então corra e salte em sua direção. Antes de cair no buraco adiante, pegue munição de Magnum atrás da porta. Volte para a sala dos blocos, puxe o último e caia na água. Na sala submersa, mate o crocodilo e procure a Saphire Key e um Small Medi Pack. Salve seu progresso no jogo e volte para a sala dos blocos, então use a chave para abrir a porta ao lado. Vá pegar munição de Shotgun na coluna ao centro e munição de Magnum na água, depois vá para uma entrada no fundo da sala, desça a rampa e mate as panteras. Suba nos blocos a seguir e vá até o alto da sala, então corra e salte para a última plataforma, agarrando-se em seguida. Salve seu progresso no jogo, suba na última plataforma e mate uma múmia. Antes de subir a escada, aciona a **alavanca** ao lado e vá pegar um Small Medi Pack e munição de Magnum.



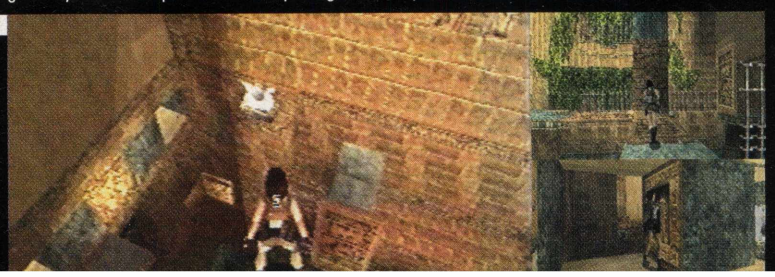


Subindo a escada, caia no buraco para chegar a uma outra sala, onde encontrará uma pantera. Mate-a e pegue munição de Magnum, depois acione uma alavanca na parede. Do meio da escada, vá pegar munição de Shotgun na plataforma ao lado. Depois pule para o caminho do outro lado, entre na porta e acione uma alavanca. Pegue um Large Medi Pack e salve seu progresso no jogo, e suba na escada que se formou ao lado. No final dela, pendure-se na fenda da parede à direita e vá para o outro lado da sala. Desça na rampa atrás da parede e acione outra alavanca.

PARTE-B O enígma dos quatro artefatos

Chegando ao alto da escada, mate a múmia e acione outra alavanca à esquerda. Acione também uma alavanca ao fundo, para baixar uma ponte. Depois vá para a sala ao lado e desça na escada, indo por entre as colunas ao lado da alavanca que acionou. Fique na direção da coluna central, corra e salte para lá, encontrando o primeiro **Secret** (Small Medi Pack e munição de Uzi). Corra e salte para outro gongo adiante e lá estará o segundo **Secret** (munições de Uzi e um Large Medi Pack). Desça na plataforma ao lado e entre na sala, então use a fenda à esquerda para subir na plataforma, onde você encontrará o terceiro **Secret** (um Large Medi Pack e munição de Magnum).

Corra e salte na plataforma ao lado, para encontrar munição de Shotgun no caminho. Desça a sala até localizar um cristal de save, então vá até ele e use a plataforma para correr e saltar, agarrando-se em outra plataforma. Acione a alavanca e volte até a área da grande coluna para pegar o Scarab, o Seal of Anubis e o Ankh. Na água, vá para a sala dos blocos e use o bloco para entrar na porta no alto da parede. Salve seu progresso no jogo e mate mais uma múmia que está na sala, então, no bloco à esquerda do gongo, acione a alavanca para baixar a última ponte. Vá pegar o Eye of Horus para abrir uma passagem dentro da água. Mergulhe e siga através do corredor submerso, podendo pegar alguns itens no caminho (seja rápido). Saia na superfície do outro lado, pegue mais munição e um Small Medi Pack na piscina, depois mate outra múmia. Salve seu progresso no jogo e pegue munição na plataforma atrás do cristal, só então vá para a passagem que o levará a uma sala. Mate mais uma múmia e pegue o Large Medi Pack do outro lado da duna, depois vá para a saída do lado oposto e use os quatro artefatos na coluna no centro do lago, para finalizar esta fase.



SANCTUARY OF THE SCION - 12

TOTAL DE SECRETS 1/1

Lara Croft encontra várias construções egípcias dentro de uma montanha. Pode parecer estranho, mas os egípcios que fizeram estas construções tinham alguma coisa há ver com o que aconteceu na cidade de Atlantis e por isso as construções foram feitas para esconder a terceira parte do artefato Scion. E Larson está muito perto de encontrá-lo.



PARTE-A O caminho da esfinge

Pegue munição de Magnum nos cantos, depois destrua as criaturas na escada adiante. Pegue mais munição de Magnum no bloco e suba para sair nas costas de uma esfinge. Escorregue à direita da esfinge, mate uma criatura que aparecerá e vá para a parte da frente da esfinge, pegar mais munição de Magnum. Depois suba na parede de pedras do lado oposto, sempre indo para a direita e para cima. Chegando ao topo, olhe para a esquerda, para encontrar uma alavanca. Acione-a e vá pegar munição de Shotgun na plataforma ao lado, e mate a criatura alada. Corra, salte e agarre na plataforma seguinte, pegue mais munição e escorregue até o chão. Do outro lado da esfinge há várias colunas, escale a coluna mais alta e suba na plataforma de pedra, tendo acesso a um cristal de save. Pule sobre as lâminas e pegue um Small Medi Pack. Mais adiante na plataforma, acione a alavanca e pule para a coluna à direita. Mate a criatura alada, pegue o Large Medi Pack e volte para a plataforma. Desça até o chão e pegue munição ao lado da esfinge, depois escorregue de costas na rampa e agarre para chegar na plataforma ao lado.

Pegue munição de Magnum e suba na entrada, depois desça na passagem à esquerda e pegue a Saphire Key dentro da água. Suba no final do caminho e escorregue na rampa, pulando e agarrando-se na plataforma. Use a chave para abrir a porta do outro lado, mate a criatura e vá pegar um Small Medi Pack e o Ankh. Salve seu progresso no jogo e vá para a parte da frente da **esfinge**, então escale a parede de pedras novamente indo até a alavanca que está no alto, à esquerda. De lá, vá até a última plataforma, corra e salte para a área abaixo, tendo acesso a uma cristal de save e uma porta que está aberta mais adiante. Salve seu progresso no jogo, e empurre o bloco e use-o para chegar no andar acima. Mate outra criatura, depois pegue o segundo Ankh e um Small Medi Pack. Vá para a parede de pedras e siga para a direita, voltando para as costas da esfinge.

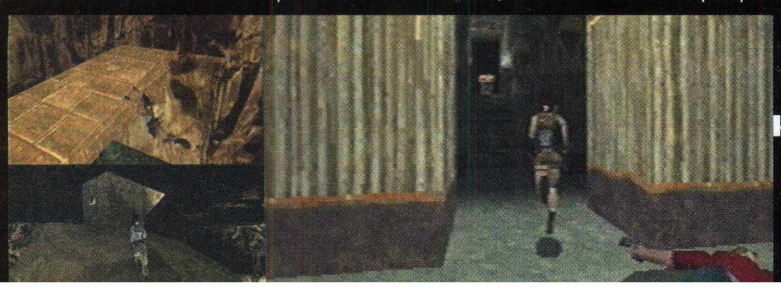


PARTE-B A terceira parte do artefato Scion

Mate outra criatura e suba no bloco, então corra, salte e em seguida agarre-se atrás da cabeça da esfinge. No topo, use um Ankh e depois desça na testa da esfinge para usar o segundo Ankh. Salve seu progresso no jogo e volte até o primeiro Ankh, fique de frente para ele e ande para o lado esquerdo até não poder mais. Depois fique na diagonal da ponta na plataforma e localize um objeto preto que está flutuando. Ao avistá-lo, tome posição na frente dele, corra e salte.

Lara Croft cairá sobre uma plataforma invisível e encontrará um **Secret** (Uzi e munição de Uzi). Destrua duas criaturas que aparecerão, depois fique de frente para a plataforma da parede e ande até não poder mais. Corra, salte e em seguida agarre-se na plataforma. Chegando ao chão, entre no peito da esfinge para cair em uma área inundada. Nade entre as estátuas para pegar munição de Uzi e de Shotgun, depois vá para a superfície. Agora nade para a abertura nos pés da estátua da direita e acione uma alavanca. Atrás da estátua, suba na coluna e dê um pulo para a outra coluna ao lado, e se agarre. Corra e salte, em seguida agarre-se na a estrutura do outro lado e você sairá entre as estátuas. Escorregue para a plataforma adiante, mate outra criatura e salve seu progresso no jogo.

Depois pendure-se na plataforma e vá até a estátua da esquerda. Desça até uma alavanca no braço da estátua, acione-a e caia na água. Vá para a passagem entre os pés da outra estátua, suba a rampa dentro da estátua e no final pegue o Scarab e fique dentro do corredor para matar mais criaturas. Use o artefato na grade ao lado, para acessar uma nova área. Pegue o Large Medi Pack e suba na passagem da parede à esquerda, e então acabe com **Larson**. Depois vá pegar a terceira parte do artefato Scion no pedestal ao fundo.



NATLA´S MINES - 13

TOTAL DE SECRETS 3/3

Após tanto trabalho para reunir as três partes do artefato Scion, Lara Croft é capturada por Natla e seus capangas. Além de roubada, ela ainda é ameaçada de morte, mas consegue escapar pulando do alto da montanha para dentro de um rio. Natla então vai embora para uma ilha, mas Lara Croft fica furiosa e vai atrás de Natla e seus capangas, para tentar descobrir para que realmente o artefato Scion será usado.



PARTE-A Explorando a ilha de Natla

Você começará esta aventura dentro da água. Nade para trás da cachoeira, onde encontrará uma passagem. O corredor a seguir o levará até a uma alavanca escondida à esquerda, acione-a e mergulhe na água. Vá para a outra margem em direção a um barco que está parado, chegando lá siga no caminho à direita. Atrás de uma pedra mais adiante você verá uma caixa, puxe-a e encontre a entrada secreta da caverna onde você acionará uma alavanca. Volte até a passagem atrás da cachoeira e vá até o final, então corra e salte para a **plataforma** adiante, mas não bata nas barricadas. O caminho a seguir o levará para uma área onde um guindaste está levantando um casa, pegue o Large Medi Pack que está abaixo. Entre no guindaste e na cabine de controle pegue munição de Magnum e salve seu progresso no jogo. Saindo da cabine de controle do guindaste, entre na passagem à esquerda para chegar até alguns casebres que estão condenados. Puxe a caixa ao lado desta área para a direita três vezes, deixando-a sob um buraco no teto. Então use a caixa para subir no telhado do casebre ao lado, onde encontrará uma parte falsa. A caverna seguinte o levará até a outra alavanca, acione-a e desça de costas no buraco, se dependure e caia sobre a caixa abaixo. Em seguida, vá para um portão vermelho, entre os casebres, e pare na **barricada** adiante. Uma pedra rolará, então dê dois passos para trás e faça o seguinte procedimento: pule para frente e corra, dando mais dois pulos sobre a barricada seguinte, e vá para a caverna no final da inclinação à direita. Você deverá chegar primeiro que a pedra, mas caso não consiga, existe uma saída no teto. Dentro da caverna, pegue o Fuse e salve seu progresso no jogo. Então vá para o final do caminho a seguir, desviando-se das duas pedras que aparecerão.





PARTE-B O caminho da mina abandonada

Use a passagem no alto da inclinação para voltar à área anterior. Vá para o começo da fase e suba no barco que se soltou, tendo acesso a uma área antes isolada. Atrás das caixas à esquerda há uma passagem, pegue munição de Magnum no espaço escuro e puxe a caixa mais fundo. Encaixe-a no espaço escuro e retire a outra caixa do corredor, tendo acesso a outra alavanca. Acione-a e vá para o barco, para encontrar o novo caminho no final dos trilhos à direita. Empurre a caixa duas vezes, então use-a para alcançar uma entrada no teto. Pegue munição de Uzi e acione a alavanca ao fundo. Desça e vá para o final do caminho, e pegue o segundo Fuse. Volte imediatamente para a área da cachoeira e vá até aqueles casebres. Ao lado do casebre à esquerda tem um caminho, indo por ele você chegará até uma esteira de mineração. Acione a alavanca do lado esquerdo para obter o terceiro Fuse no final da esteira, só então vá para a cabine de controle do guindaste e use os três Fuses. A **casa** que estava pendurada cairá. Pegue suas Pistols dentro da casa, depois suba sobre ela e use-a para chegar até a uma entrada na parede de pedras à esquerda. No final desta subida, olhe para o teto na direção da parede à direita. Suba na passagem secreta, onde um portão de madeira se abrirá quando você se aproximar e adiante haverá um alçapão entre duas inclinações. Escorregue e fique pulando entre uma inclinação e outra durante algum tempo. Quando então o alçapão se fechar, suba na passagem para pegar o primeiro **Secret** (Large Medi Pack e munição de Uzi). Acione a alavanca para abrir sua saída e continue na caverna ao lado, que o levará até a cachoeira.





PARTE-C Ultrapassando o corredor de lava

Salve seu progresso no jogo e vá para a outra margem do rio, depois siga para a área onde pegou o segundo Fuse. Um dos capangas de Natla aparecerá, mate-o e pegue a sua Magnum. Ficando de costas para o lugar de onde você veio, siga em frente até o penhasco. Depois ande para a direita e olhe para baixo, para encontrar uma plataforma. Desça sobre ela e salve seu progresso no jogo. Agora pendure-se de forma a deixar Lara Croft de costas para o penhasco. Então se solte e agarre na plataforma abaixo. Pegue o Small Medi Pack e vá pendurado através da fenda até o outro lado, lá continue em uma segunda fenda até o final, depois salte e agarre em uma terceira fenda que está na parede ao lado. No final dela, do outro lado do penhasco, o caminho o levará para dentro de uma caverna com grandes colunas de pedra ao centro, em meio a um rio lava. Pule para a plataforma no meio, adiante haverá mais duas colunas. Corra e salte sobre a coluna da direita e repita o procedimento na coluna **seguinte**. Olhe a abertura da parede do outro lado, corra e salte nesta direção. Ao entrar na **caverna**, empurre rapidamente a caixa adiante, para evitar que uma pedra venha em sua direção. Feito isto, empurre a caixa para o lado direito da sala e procure uma abertura no teto, onde você pegará o segundo **Secret** (Large Medi Pack e munição de Uzi). Siga o corredor ao lado, para descer no túnel de onde a pedra rolou. Nos trilhos você encontrará um Large Medi Pack, munição de Uzi e uma Shotgun.





PARTE-D Chegando no labirinto

Volte para a área do Secret e desça por uma passagem do outro lado, saindo após a pedra, vá para a coluna do meio da lava e depois corra e salte para a coluna do lado direito. Faça o mesmo procedimento para a coluna seguinte e também nas próximas duas, agora salte para a coluna da esquerda. Na caverna adiante, escorregue de costas, e depois pule para o outro lado e puxe uma **caixa** de dinamite que está rachada. Leve a caixa para a área seguinte e deixe-a próximo a uma entrada na parede à direita. Nesta entrada, salve seu progresso no jogo. No final da subida há um buraco com lava. Pule para um dos cantos para evitar uma outra pedra, depois siga na caverna adiante para chegar em uma trilha que o conduzirá até a uma alavanca (pegue munição de Uzi). A alavanca explodirá aquela caixa que você usou, então volte até ela. A área seguinte é um tipo de labirinto entre buracos de lava. Equipe a Magnum e siga o caminho junto à parede da direita. Outro capanga de Natla aparecerá. Mate-o e pegue as Uzis e colete os itens nas plataformas abaixo. Volte até a entrada desta área e vá para a esquerda, acompanhando a parede. Pegue munição de Uzi e continue seguindo para a **direita**. Então olhe para um dos buracos no chão, um deles terá água. Caia sobre ele e você chegará ao terceiro **Secret** (Large Medi Pack, Small Medi Pack e munição de Uzi). A saída está logo acima do portão de entrada do Secret, voltando para a área anterior, siga para o final.

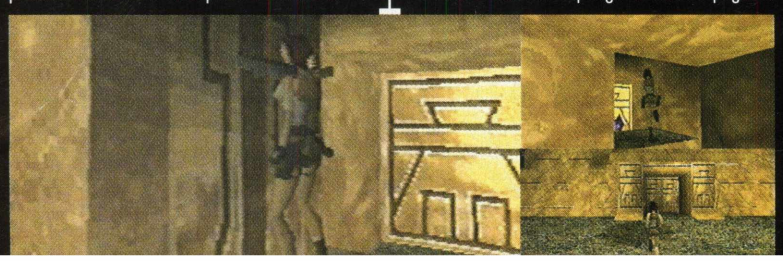




PARTE-E O segredo da pirâmide

Salve seu progresso no jogo e na subida adiante, três pedras rolarão. Desvie-se delas e tome cuidado na caverna adiante, você chegará a uma grande subida de plataformas. Use-as para alcançar a entrada no alto e, chegando a uma pequena sala, empurre o bloco da parede duas vezes. Uma entrada será revelada, entre através dela e na pequena sala seguinte puxe o bloco uma vez, depois empurre-o para o lado oposto do buraco. A próxima saleta terá uma porta e um buraco à direita. Entre neste buraco e puxe o bloco uma vez, depois vá para o primeiro bloco que você empurrou e empurre-o mais uma vez contra a parede à direita, para encontrar uma porta.

Salve seu progresso no jogo e acione a **alavanca**, aí então vá para a porta do andar acima, que o levará até uma descida com um bloco no final. Empurre-o, depois acione uma alavanca atrás da parede e vá até a porta no andar abaixo, para conseguir sair do labirinto. Mate mais um capanga de Natla e pegue a Shotgun no corpo dele. Vá para a pirâmide ao fundo e escale a coluna da esquerda. Pule para os espaços escuros da pirâmide e vá até o final, então pule para o canto da parede à esquerda, para escorregar até uma entrada mais abaixo. Acione a alavanca e volte até o lugar onde você matou o capanga de Natla. Na porta que se abriu, você encontrará um Large Medi Pack, munição de Uzi e a Pyramid Key. Use este artefato ao lado da porta da pirâmide, para concluir mais uma fase. Uma cena mostrará Natla usando o artefato Scion em um dispositivo estranho, que por sua vez faz o topo de uma pirâmide aparecer no alto da montanha.



ATLANTIS - 14

TOTAL DE SECRETS 3/3

Lara Croft descobriu que dentro da ilha há uma pirâmide contendo inúmeras esferas que guardam criaturas alienígenas, que conseguiram sobreviver à catástrofe que destruiu a cidade de Atlantis.

Mas ainda resta uma dúvida. Quem na verdade será Natla para saber tanta coisa sobre o artefato Scion e seu manuseio? Esta é uma dúvida interessante que você descobrirá logo a seguir.



PARTE-A A pirâmide do fim dos tempos

Mate as criaturas que surgirem das esferas amarelas. Pegue munição de Uzi do outro lado da sala e vá para a **porta** da esquerda. No segundo andar, pegue um Small Medi Pack do lado esquerdo e munição de Shotgun ao centro. Duas criaturas aparecerão, mate-as e vá para o outro lado do segundo andar, para acionar uma alavanca. Ela abrirá uma passagem do lado oposto, acione agora a outra alavanca e mais uma criatura aparecerá. Volte ao andar abaixo, usando a passagem do lado oposto a qual você usou para subir. Acione uma outra alavanca no caminho, para abrir a passagem que o levará para uma área que contém lava. Destrua a criatura alada, depois fique de frente para a passagem por onde veio e pendure-se. Agarre-se na plataforma abaixo para encontrar o primeiro **Secret** (Large Medi Pack, munição de Uzi e munição de Magnum). O túnel o levará até uma plataforma com uma fenda na parede à direita, aproxime-se da beirada da plataforma e dê dois passos para trás, só então pule e agarre-se na fenda. Depois agarre-se na passagem abaixo e acione outra alavanca no caminho. Pule para a plataforma novamente, corra e salte para o outro lado e não se esqueça de agarrar. Na área seguinte, salve seu progresso no jogo, corra e salte, agarrando-se em seguida na coluna adiante. Na inclinação que está à esquerda tem partes escuras onde Lara Croft poderá permanecer sem escorregar. Assim que fizer um pulo para a primeira **área** escura, pule imediatamente para a área seguinte para evitar a pedra que descerá rolando. Olhe para a parede adiante da inclinação e caminhe até parar.





PARTE-B O desafio da grande escalada

Feito isso, corra e salte para cair sobre uma área escura, depois vá para o alto da inclinação usando as áreas escuras seguintes. Lá você encontrará o segundo **Secret** (Large Medi Pack, munição de Magnum e munição de Uzi). Mergulhe na água e acione a alavanca que abrirá uma porta.

Seja rápido e nade para a plataforma perto da primeira coluna, corra e salte para onde estava o cristal de save e em seguida repita todo o trajeto para o outro lado desta área e entre na porta, antes que ela se feche. Você chegará a uma sala com colunas, suba na que está ao centro e acione a alavanca do outro lado, para abrir uma porta no lado oposto. Com cuidado para não cair na água, corra e salte sobre a coluna adiante, pegue o Large Medi Pack e a coluna seguinte o levará até uma caverna, onde há uma alavanca e munição de Uzi. Acionando a alavanca, volte para a sala que agora estará com a lava e um novo **caminho** do outro lado. Corra e salte para a parte mais baixa da coluna e salve seu progresso no jogo.

O caminho adiante o levará para um buraco com água, dentro dele você encontrará munição de Shotgun e uma alavanca. Entre na passagem que se abriu ao lado e vá para a superfície. Passe as lâminas e pegue munição de Uzi na plataforma, depois mate a criatura alada. Corra e salte, em seguida agarre-se na plataforma do outro lado e pegue mais munição de Uzi. A passagem seguinte o levará para um caminho submerso (procure um Small Medi Pack). Na superfície há mais daquelas esferas amarelas e cinco alavancas. Salve seu progresso no jogo e, ao acionar as alavancas, as criaturas aparecerão.



PARTE-C A câmara das criaturas

Agora entre na passagem do outro lado e nade para o corredor seguinte. No final, abra a porta, pegue munição de Uzi, e você verá uma pedra bloquear o caminho. Puxe o bloco da parede e coloque-o diante da rampa, depois entre na passagem do outro lado e volte até a porta que você usou para entrar. Entre novamente e desta vez o **bloco**



impedirá a pedra. O corredor seguinte o levará para mais uma plataforma. Destrua a criatura alada, corra e salte para o outro lado. Salve seu progresso no jogo e mate mais criaturas adiante, tomando cuidado para não escorregar para o fosso de estacas. Livrando-se das criaturas, fique rente com uma das linhas vermelhas do outro lado, então escorregue e pule antes do final da descida. Pegue munição de Shotgun, um Large Medi Pack e munição de Uzi. Na sala seguinte, pegue mais munição de Uzi e volte para destruir uma criatura alada, depois pule para o vão da parede à esquerda e dele para a coluna adiante. Destrua outra criatura e pegue mais munição de Uzi na subi-



da do caminho ao lado. Volte para a coluna e fique de frente para o caminho do outro lado. Corra e salte para lá, de forma que Lara Croft caia sobre a parte **amarela**. Destrua as criaturas em uma caverna, depois vire-se para o lado oposto e pule em um lugar seguro. Acione a alavanca do lado direito e vá para o lado contrário. Corra e salte sobre a parte íngreme e puxe o bloco para ter acesso a uma passagem. Passe as lâminas, então vire-se para a caverna à direita, corra e salte mais uma vez.

PARTE-D Escolhendo o caminho com armadilhas

Corra e salte para lá e no final da subida pegue um Small Medi Pack e munição de Uzi. Mate uma criatura e pule para a plataforma do outro lado, tendo acesso a uma sala com lava. Salve seu progresso no jogo, corra e salte para a coluna mais adiante, para acionar uma alavanca. Volte até onde estava o cristal e então corra e salte para a coluna mais próxima. Use as outras colunas para



chegar a uma **passagem** adiante, onde acionará outra alavanca. Agora corra e salte para a coluna mais distante, para ter acesso à coluna mais alta, que o levará para a saída. Mate as criaturas no alto da subida e siga em linha reta, no chão vermelho, para abrir uma passagem do lado direito e pegar o terceiro **Secret** (munição de Uzi e de Shotgun, e Large Medi Pack).

No corredor adiante, após a porta, acione a alavanca e volte para junto da porta, depois suba e pule para a plataforma seguinte, para

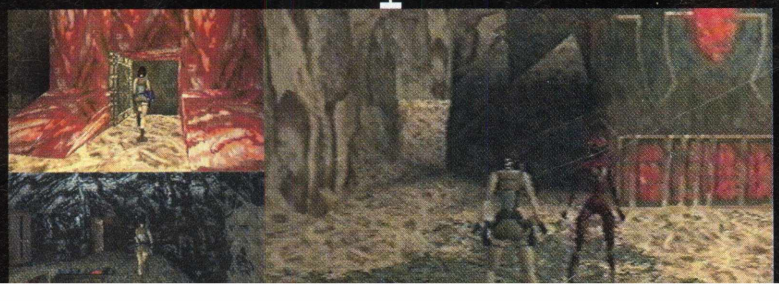


pegar munição de Uzi. No caminho a seguir, mate a criatura e pegue mais munição de Uzi. Adiante há uma subida e um par de lâminas.

Corra em direção às lâminas e evite a pedra. Na sala adiante, salve seu progresso no jogo e empurre duas vezes o bloco da esquerda. Vá até uma **porta** com duas alavancas, cada uma dará acesso a caminhos diferentes e que levam ao mesmo lugar. Acione a da direita e Lara Croft cairá no corredor que tem um buraco e uma pedra.

PARTE-E O clone alienígena de Lara Croft

Fique próximo ao buraco, e então pule para o outro lado e depois pule de volta para evitar a pedra. Mais adiante, escale a parede e acione uma outra alavanca, então continue subindo até chegar em uma porta no meio das duas alavancas que agora estará aberta. Pegue munição de Uzi e vá para o outro lado, e mate mais uma criatura. Acione a alavanca adiante e mais duas criaturas aparecerão. Após matá-las, salve seu progresso no jogo e use a Shotgun. Na área abaixo, mate mais duas criaturas, feito isso, do outro lado haverá uma criatura bem diferente que imitará todos os movimentos de **Lara Croft**. A sala é igual dos dois lados, como a imagem de um espelho. Suba a rampa do lado direito e pule para a coluna, depois corra e salte, em seguida agarre-se na estrutura adiante. Você encontrará um alçapão e uma alavanca. Acione a alavanca e faça o caminho para a outra





estrutura. Desta forma a criatura imitará Lara Croft na outra estrutura e cairá no alçapão. Pegue munição de Uzi no caminho e mate as criaturas que aparecerem. Chegando ao buraco de lava, vá para o lado direito e acione a alavanca, depois vá para o lado esquerdo e acione outra alavanca para levantar uma ponte. **Atravessando** *a ponte, você chegará onde* Natla usou o artefato Scion. Suba a pequena rampa para pegar o artefato e concluir a fase.

THE GREAT PYRAMID - 15

TOTAL DE SECRETS 3/3

Lara Croft descobre que Natla é um ser de outro planeta que pretendia criar uma nova raça na cidade de Atlantis. Mas Tihocan, Qualopec e Khamoon não queriam e a aprisionaram. Após esta visão, Natla aparecerá e explicará seus propósitos. Lara Croft quer destruir a grande esfera, mas Natla tenta impedir agarrando-se em Lara Croft e juntas caem em um buraco. Lara Croft escapará, enfrentando um alienígena gigante.



PARTE-A Enfrentando o alienígena gigante

Você começará esta fase enfrentando a grande criatura. Equipe as Uzis e não deixe a **criatura** se aproximar demais, pois seus golpes são muito fortes. Fique atirando até a criatura parar, e então fique longe dela. Vencendo esta batalha, recolha as munições de Uzi e entre no corredor. Vá até o final dele e empurre o bloco três vezes, revelando uma rampa à direita. Vá por ela e empurre outro bloco, depois use-o para chegar no corredor acima. Salve seu progresso no jogo e passe através das lâminas adiante, tomando cuidado com o chão falso. No corredor seguinte, siga para a direita e empurre o bloco uma vez, então vá para o outro lado, pule por cima do bloco e empurre até não poder mais. Use o corredor para voltar e ter acesso a uma alavanca. A **sala** seguinte tem lava ao centro, pule para as partes escuras das inclinações. Quando estiver perto do local onde pulam algumas fagulhas, corra e salte para o outro lado da lava e faça o mesmo para a próxima área escura adiante.



Ao fazer isso, volte imediatamente para a porta depois da alavanca e atravesse a ponte que se ergueu. Do outro lado você encontrará o primeiro **Secret** (munição de Magnum, munição de Shotgun e Large Medi Pack). Acione a alavanca para erguer metade da ponte, então corra e salte para o outro lado. Agora faça novamente o caminho entre as partes escuras da inclinação e chegando ao final, entre na passagem adiante.



PARTE-B A destruição do artefato Scion

Você chegará até a uma subida que tem uma pedra no alto, suba até a pedra se mover, então acione o botão de rolar e volte para a área anterior. Faça o mesmo na subida seguinte e o caminho terminará em um chão falso sobre a sala de onde Natla atacou Lara Croft. Desça. Para impedir que algo pior aconteça, saque suas armas e **destrua** o artefato Scion, isso fará com que o lugar fique prestes a explodir. Salve o jogo no jogo e saque suas Uzis para matar algumas criaturas do lado de fora. Agora desça embaixo da ponte e caia no buraco entre as pedras. Corra e salte agarrando-se em seguida na **fenda** da parede à esquerda. Chegando ao outro lado, solte. Espere Lara Croft escorregar e pule para cair em terra firme. Na caverna a seguir, ande em frente até chegar a um buraco no meio do caminho, isso fará uma pedra descer rolando ao lado. Agora, fique diante do pêndulo e pule depois dele. O caminho adiante está cheio de estacas, caminhe entre elas até chegar a uma plataforma com pedras falsas. Chegue até o limite do piso onde você está e deixe Lara Croft na direção da passagem adiante, dê dois passos para trás. Ao pular para frente, corra e mantenha o botão de pulo pressionado para Lara Croft saltar. Nesta próxima área, vá para a esquerda e note que na parede tem uma parte vermelha e uma fenda que vai até a plataforma do outro lado.





PARTE-C Procurando um meio de fuga

Pule na diagonal em direção a esta mancha vermelha, de forma que Lara Croft possa se agarrar. Vá pendurado até o outro lado para pegar o segundo **Secret** (munição de Uzi e três Large Medi Packs). Para descer, aproxime-se da beirada da plataforma e olhe para baixo. Fique na direção exata da inclinação abaixo, então dê dois passos para trás, pule para frente e mantenha o botão de pulo pressionado. Desta forma Lara Croft cairá sobre uma a coluna com um cristal de save. Salve seu progresso no jogo e agarre-se na fenda da parede e caia no chão firme ao lado. Note que o corredor é formado por um **chão falso**, há uma pedra ao fundo e um pêndulo balançando diante da passagem. Você terá que sair correndo por sobre o chão falso e passar o pêndulo antes da pedra atingir Lara Croft. Feito isso, olhe para o final da descida à esquerda para ver um item. Não o pegue agora, passe direto por ele para não ser atingido por uma pedra, depois pule sobre a pedra e pegue o Small Medi Pack. A descida seguinte tem um pêndulo e assim que escorregar, uma pedra rolará atrás de Lara Croft. Antes de chegar ao final da descida, pule para a estrutura seguinte e fique diante da passagem à esquerda. **Corra** até o Small Medi Pack e pare sobre ele para não ser atingido pela lava. O caminho até a porta seguinte o obrigará a correr e saltar.





PARTE-D Encontrando o último segredo

Acione a alavanca no corredor e corra para a esquerda. A pedra rolará em sua direção, mas só pare quando estiver diante do buraco no caminho. Fique na beirada do buraco, dê um pulo e agarre-se na outra extremidade para evitar a outra pedra. A próxima etapa do caminho são as **tochas**. Fique no limite do chão para a coluna com a tocha acesa, então dê um passo para a esquerda, então corra e salte, agarrando-se em seguida. Repita o mesmo procedimento na tocha seguinte. Na próxima área, haverá um pêndulo balançando diante de uma plataforma de chão falso e abaixo há apenas um buraco com água onde você poderá cair e sobreviver. Vá até o final do caminho e fique na direção da plataforma mais adiante, então solte todos os botões do controle e dê dois toques para baixo, fazendo Lara Croft dar dois pequenos pulos para trás. Calcule o movimento do **pêndulo**, então corra e salte para a plataforma e mantenha o botão de pulo pressionado. Assim Lara Croft cairá sobre a plataforma falsa e fará outro salto para a caverna adiante, onde você encontrará o terceiro e último **Secret** (Large Medi Pack e munição de Uzi). Agora vá até a entrada da caverna e olhe para baixo, ficando na direção exata do pêndulo.

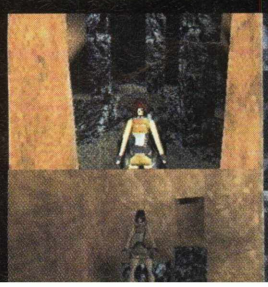




PARTE-E A destruição da raça alienígena

Então dê um passo para trás e mergulhe, Lara Croft cairá exatamente no buraco com água. Pegue munição de Uzi, vá para a superfície do outro lado, onde você encontrará mais munição e um cristal de save. Equipe suas Uzis e se prepare para enfrentar Natla, que mostrará sua verdadeira forma. Fique pulando de um lado para o outro, sem parar de atirar, para evitar os projéteis. Depois de muitos tiros, Natla cairá mas não acabou ainda. Ela continuará atacando mesmo no chão, continue atirando e desviando dos ataques dela. Quando Natla finalmente morrer, entre em uma passagem na parede, pouco mais adiante de onde estava o cristal de save. Você encontrará munição de Uzi, depois vá para o outro lado desta grande área e pule atrás do conjunto de **pedras** à esquerda, onde você encontrará uma passagem que o levará de para cima. Corra e salte, agarrando em seguida na coluna adiante e repita o mesmo procedimento nas colunas à esquerda, até chegar em outra passagem. Mais adiante, caia sobre a coluna, corra e salte para as duas colunas e agarre-se na terceira. O corredor seguinte o levará ainda mais alto, dando acesso a uma nova **coluna** que o levará para uma passagem, que por sua vez o levará ao final deste jogo. E com esta grande aventura, Lara Croft deu origem a série Tomb Raider e conquistou o coração de todos os jovens do mundo.







DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

Um aventura no mundo das trevas



Dark Angel: Vampire Apocalypse

- SOFTHOUSE: NAMCO
- GÊNERO: LUTA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADOR

Neste super jogo de RPG você assumirá o papel de Anna. Ela é a protetora dos aldeões contra os exércitos das sombras, ajudando eles a se prepararem para uma batalha que acontecerá dentro de um ano. No entanto, uma estranha doença está atacando as pessoas e você terá que encontrar a cura para essa doença.

Anna desconhece grande parte de seus poderes e esta aventura servirá para que ela descubra seus verdadeiros poderes. Ao usar seus poderes, Anna entre em conflito com os vampiros Yagma e o Vampire Underworld. Oferecendo um bom enredo, Dark Angel: Vampire Apocalypse traz uma boa qualidade gráfica e também mostra uma excelente engine que torna o universo deste jogo totalmente 3D, permitindo ao jogador andar livremente através dos cenários.



O mundo é vasto e cheio de qualidades, a melhor delas é que tudo ao seu redor no jogo é em tempo real e isso faz com que as cidades possam evoluir ou tornarem-se decadentes e até as florestas poderão desaparecer ou então expandirem-se por outras áreas. A inteligência artificial dos personagens tornará as batalhas muito intensas, onde os inimigos atacarão em grupos para tirar maior vantagem. Isso obrigará você a usar constantemente suas magias de ataque e cura para poder sobreviver, e assim tentar chegar ao final desta incrível aventura.



Aumentar a inteligência
Escreva **COMPUTERS** na forma de código.

Aumentar a pesquisa
Escreva **SOCCER** na forma de código.



Aumente a força
Escreva **MARTIALARTS** na forma de código.

Aumente a energia
Escreva **MOUNTAINBIKING** na forma de código.







DARK CLOUD

▶ Um bom RPG para o PS2



Este jogo foi um dos grandes investimentos da Sony para o PlayStation 2 e ele correspondeu com as expectativas de todos. Dark Cloud traz uma mistura de vários elementos de RPG, sendo grande parte inspirado no jogo The Legend of Zelda. Além dos visuais estonteantes, você terá cinco personagens diferentes para controlar.

E terá muitos problemas com um poderoso demônio que tem a capacidade de desmontar cidades e depois guardá-las em suas caixas mágicas. Você começará com o personagem Toan e ele terá que explorar muitos labirintos para encontrar estas caixas e assim reconstruir as cidades. A construção de cidades e muito divertida graças ao sistema Georama, que faz com que o jogador se apronfunde cada vez mais no jogo. Com este sistema, você poderá colocar qualquer objeto de uma cidade no lugar desejado, embora alguns destes lugares sejam estratégicos durante, fazendo você se beneficiar. O jogo exige muita atenção do jogador, pois constantemente seu personagem precisará de atualização no equipamento para um melhor desempenho. A jogabilidade é muita prática e deixa o jogador bem a vontade para explorar todos os recursos disponíveis. Os efeitos de luz e sombra são ótimos e dão mais vida ao jogo. Se você queria um RPG bem diferente e ao mesmo tempo familiar por trazer muitos elementos de outros jogos, então Dark Cloud é mais que uma diversão, ele é obrigatório.





- SOFTHOUSE: SONY
- GÊNERO: RPG
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

● Demon Shaft Dungeon

Termine o jogo e salve seu progresso para habilitar a Demon Shaft Dungeon. Esta área é extremamente difícil, com cem andares para se explorar, e encontra-se abaixo da opção Go to others Areas, do mapa.

● Chegar a uma cidade rapidamente

Se você quiser chegar em qualquer lugar de maneira mais rápida, entre no Edit Mode, apontando o seu destino e então saia do Edit Mode.

● As melhores armas

Use o comando Build-Up ao invés de Status Break para obter as melhores armas do jogo. O Status Break adicionará 40% de poder para sua arma. Então use o Status Break sempre que adquirir habilidades especiais para a sua arma principal.



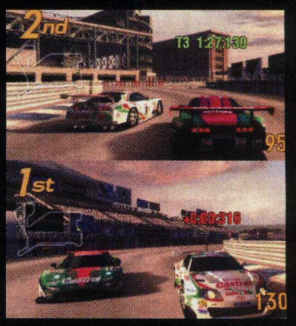


● Combinação de Gems

Garnet: +10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack
Pearl: +10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance
Ruby: +10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed
Sapphire: +10 Flying, +10 Wind, +10 Magic
Amethyst: +10 Mage, +10 Dino, +10 Ice
Opal: +10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance
Peridot: +10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, + 5 Attack
Aquamarine: +10 Sea, +10 Flying, +10 Ice
Topaz: +10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack
Turquoise: +10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice
Emerald: +10 Dino, +10 Plant, +10 Magic
Diamond: + 5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

O simulador perfeito para jogos de corrida



Considerado o melhor simulador de corrida de todos os tempos, a série Gran Turismo fica cada vez melhor e mais próximo da realidade. Mas é Gran Turismo 3 A - Spec que realmente demonstra o poder do PlayStation 2 e também a competência dos produtores em criar design de carros com um realismo incrível. Visualmente o jogo parece ser um filme por ter tantos carros e tantos detalhes ao mesmo tempo na tela.

Os cenários são bem detalhados e a linha do horizonte pode sempre ser vista até onde sua a visão puder alcançar, ao invés de usar qualquer efeito para esconder possíveis falhas.

A quantidade de carros encontrados neste jogo é outro grande diferencial em relação a qualquer outro simulador de corrida, pois ele também permite habilitar uma infinidade de carros ao ganhar corridas em primeiro lugar dependendo dos torneios que participar. Você poderá escolher entre as classes Beginner, Amateur e Professional no modo Championship, além de escolher entre dez corridas de Rally e dez corridas de enduro. Além disso, algumas corridas exigem um grande número de voltas em algumas pistas e isso exige muita precisão e grande domínio do jogador. Este jogo será um desafio por muito tempo, pois há algumas coisas que podem ser feitas de uma maneira divertida e desafiadora.

Gran Turismo 3 A-Spec

- SOFTHOUSE: SONY
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 6 JOGADORES

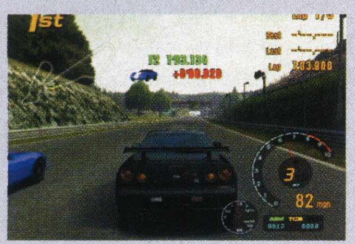
PLAYSTATION 2

▲ Modo profissional

Selecione o modo Arcade, então mova o cursor para a seleção Hard na tela de seleção de dificuldade. Mantenha pressionado **L1+R1** até a dificuldade mudar para **Professional**.

● Gran Turismo World Championship

Vença o Gran Turismo World Championship na Beginner League para habilitar o Toyota Celica GT-Four, Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR, Mazda Miata e Nissan Skyline GTR V-Spec II.



● Japanese Championship

Vença o Japanese Championship Prize na Amateur League para habilitar o Mazda RX-7 Type RZ, Mitsubishi Evolution IV GSR, FTO GP Version R e o Subaru Impreza WRX Sti Version VI Wagon.

● European Championship

Vença o European Championship na Amateur League para habilitar o Lotus Elise 190, Nissan GTR V-Spec, Gillet Vertigo Race Car e Mini Cooper 1.3I.



● Altezza Championship Race

Vença o Altezza Championship Race na Amateur League para habilitar o Tom's X540 Chaser e Toyota Vitz RS 1.5.

● Deutsche Tourenwagen Challenge Prize

Vença o Deutsche Tourenwagen Challenge na Amateur League para habilitar o Volkswagen Lupo Cup Car, Volkswagen Beetle Cup Racer, Astra Touring Car e RUF 3400S.

● Gran Turismo All-Stars

Vença o Gran Turismo All-Stars na Amateur League para habilitar o Mine's GT-R-N1 V-spec e Raybrig NSX.

● Dream Car Championship

Vença o Dream Car Championship na Amateur League para habilitar o Mitsubishi FTO LM Race Car e Mazda RX7 LM Race Car.

● Levantando a capota do carro Escudo e GT40

Use uma das seguintes opções e coloque um dos dois carros em uma pista de teste. Quando estiver à cerca de 230 Mph, a capota do seu carro vai se levantar.





KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL



▶ A Namco desmontra suas qualidades neste jogo bem elaborado

Seguindo uma linha de jogo interessante, Klonoa foi um dos grandes sucessos entre os jogadores. Não por sua qualidade gráfica deslumbrante, onde há uma mistura muito bonita de gráfico 2D com cenários 3D ricos em detalhes.

Este também foi um dos primeiros jogos da Namco a apresentar uma grande abertura para jogos do PlayStation 2. Mas nesta segunda aventura, Klonoa 2: Lunatea's Veil sai para o PlayStation 2 usando grande parte da capacidade do console. A capacidade do 128 bit da Sony possibilitou ampliar as qualidades do jogo e suprir o que o primeiro jogo não tinha. Particularmente, este jogo possui uma jogabilidade muito divertida e de fácil manuseio para qualquer jogador, herdada do jogo Pandemonium.



O personagem anda sempre em uma direção na fase, tendo apenas o trabalho de encontrar os caminhos e coletar todos os itens. Embora isso pareça fácil, a dificuldade aumenta de forma tão rápida que mesmo um bom jogador terá que se esforçar muito para completar todas as fases. As músicas são muito bonitas e se adaptam facilmente ao clima que as fases transmitem ao longo da aventura. Sem dúvida os jogadores que procuram uma aventura diferente e interessante não se decepcionarão com este jogo da Namco.



● Fases de bônus

Pegue todas as seis estrelas em uma fase para conseguir a boneca. Uma fase de bônus será habilitada após ter acumulado oito e dezesseis bonecas.

● Jogue com Mometsuto

Para jogar com Mometsuto, termine o jogo uma vez.

● Picture Gallery e chefes

Termine as fases Fairground para habilitar uma nova área e nela você poderá lutar novamente com todos os chefes que derrotou. **Obs.:** terminando as fases Fairground, você habilitará também a opção Picture Gallery.

● Ouça novas músicas

Complete qualquer fase de bônus para habilitar músicas na opção Music Box.





Klonoa 2: Lunatea's Veil
- SOFTHOUSE: NAMCO
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PLAYSTATION 2

MIDNIGHT CLUB STREET RACING

Corridas noturnas emocionantes



Midnight Club Street Racing

- SOFTHOUSE: ROCKSTAR
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

Este não é apenas mais um jogo de corrida para PlayStation 2, mas sim um novo jogo de corrida. Este jogo vem quase na mesma linha do jogo Smuggler's Run, ou seja, você fará corridas ilegais onde tudo é permitido. As corridas acontecem durante a noite e sem dúvida a capacidade do console serviu para dar um ar muito especial ao jogo.

O mais divertido é que seu desempenho resultará na aquisição de novos carros, sendo eles taxis, carros de polícia etc. A jogabilidade de Midnight Street Club Racing é excelente, pois permite ao jogador o controle total sobre o veículo e ao mesmo tempo mostra diferentes maneiras de se usar a jogabilidade nas ruas da cidade. Os efeitos de luz ajudam muito na interação do jogador com o ambiente do jogo, onde as coisas fluem naturalmente. Mas não pense que haverá facilidades. O tráfego noturno atrapalhará bastante o seu desempenho, o que exigirá muita atenção para desviar dos obstáculos e ao mesmo tempo ser rápido.



As ruas das cidades também são muito complexas e em alguns trechos, deixa o jogador totalmente desorientado caso ele não preste boa atenção nas setas de indicação que aparecem durante o jogo. Para compreender parte a grande diversão deste jogo, será necessário disputar as corridas noturnas.

● Use o Dune Buggy do jogo Smuggler' s Run

Insira um Memory Card com um save do jogo Smuggler's Run, desta forma você poderá usar o Dune Buggy no jogo normal.

● Veja as seqüências de FMV

Espere aproximadamente trinta segundos na tela título do jogo e uma seqüência de FMV com o carro Beta será exibida.



● Polícia de Manhattan

Complete o nível 10 de Manhattan jogando no modo Head-2-Head.

● Polícia de Londres

Complete o nível 10 de Londres jogando no modo Head-2-Head.

● Todos os Cruseros

Complete os níveis 1, 4 e 7 de Manhattan jogando no modo Head-2-Head.

● Todos os Jones

Complete os níveis 2, 5 e 8 de Manhattan jogando no modo Head-2-Head.

● Todas as Piranhas

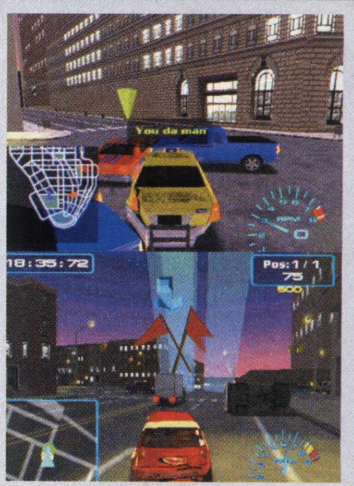
Complete os níveis 3, 6 e 9 de Manhattan jogando no modo Head-2-Head.

● Todos os PTs

Vença as primeiras, quartas e sétimas corridas jogando no modo Head-2-Head.

● Todos os Modicums

Vença as terceiras, sextas e nonas corridas jogando no modo Head-2-Head.





SILENT HILL 2

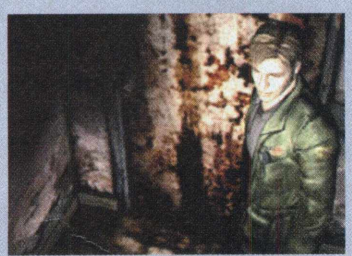


▶ Prepare-se para entrar na cidade do medo

Momentos de tensão, coisas estranhas acontecendo e barulhos ameaçadores ecoando. São apenas alguns dos detalhes do enredo fantástico de Silent Hill 2. Neste jogo, você assumirá o papel de James Sunderland que foi para a cidade de Silent Hill a pedido da carta de sua esposa falecida há três anos. Chegando na cidade, uma onda de mistérios tem início e James Sunderland terá que descobrir o que está acontecendo e tentar sair vivo de Silent Hill.

Os criadores do jogo conseguiram manter a química misteriosa vista no primeiro jogo da série, mas graças ao potencial do PlayStation 2, muita coisa foi acrescentada neste jogo. Você poderá vagar através da cidade interagindo de maneira incrivelmente natural através da neblina densa, visitando estabelecimentos a procurar pistas e se envolver com pessoas estranhas que tornam as coisas ainda mais misteriosas. Cenas em CG de altíssima qualidade serão vistas em determinados momentos do jogo. E não é só o visual que agradará o jogador, o enredo envolvente permitirá fazer até cinco finais diferentes e cada um com um resultado sendo este um meio para conseguir novas armas ou objetos. Graças a isso, o jogador poderá terminar Silent Hill várias vezes para descobrir todos os segredos e armas possíveis de serem conseguidas. O medo fará parte constante desta aventura, o que exigirá muita atenção para qualquer detalhe, especialmente por este jogo manter uma forte ligação com o primeiro. Se você acha que pode sobreviver a este pesadelo, então boa sorte.





▲ Opções extras

Na tela de opções, aperte **L1+R1** para exibir um menu de opções extras, onde você poderá escolher a cor do sangue, o zoom do mapa e outras seleções.

● Gratificações

Termine o jogo e comece uma nova partida. Então entre no menu de opções extras para ter acesso a novas características do jogo. A opção Bullet Adjust permitirá andar com uma quantidade maior de munição.

● Dificuldade dos puzzles

Termine o jogo nas dificuldades Easy, Normal e Hard. Depois selecione a dificuldade do Hard do puzzle e comece uma nova partida para ter uma combinação nova de puzzles.

● Desvendando os sinais

Consiga fazer todos os cinco finais, então inicie uma nova partida e todos os sinais serão desvendados.

● Arma Chain Saw

Termine o jogo na dificuldade Normal e no puzzle Normal. Então comece uma nova partida para encontrar a Chain Saw na cadeia entre os troncos antes do cemitério.



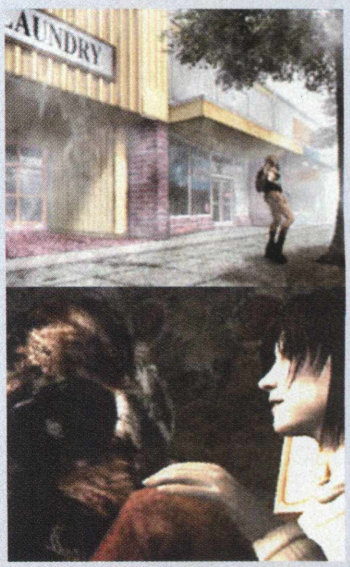
● Spray Hiperativo

Termine o jogo duas vezes, então comece uma nova partida para achar o Spray Hiperativo no lado sul da casa de motor.

● Combinação da caixa

Quando você estiver no final da área do Hospital, abaixo do elevador, receberá um chamada no rádio. Vá para a terceira dispensa no chão e use a combinação 313 na caixa.





- SOFTHOUSE: KONAMI
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

Silent Hill 2

PLAYSTATION 2

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS



Agora mais completo e muito melhor

Quando a série Castlevania foi lançada para o Nintendo 64, a Konami fez a primeira tentativa de levar sua série clássica para um mundo totalmente 3D. O jogo agradou bastante, mas a softhouse fez mudanças de última hora e alguns dos personagens e cenários foram retirados.

Em dezembro de 1999, a Konami lançou Castlevania: Legacy of Darkness para integrar os personagens que foram excluídos. O enredo se passa oito anos antes da aparição do caçador de vampiros Reinhardt Schneider e da jovem Carrie Fernandez. Você jogará com o lobisomem Cornell, que encontrou sua aldeia destruída e descobriu que sua irmã foi seqüestrada por Dracula. Furioso, Cornell decide usar sua habilidade de se transformar e vai atrás de sua irmã. No caminho, nosso herói eventualmente terá a ajuda dos personagens Reinhardt e Carrie, além de um novato chamado Henry, que usa uma espingarda como arma. Novas cenas de conversação também foram incluídas, servindo para mostrar melhor o andamento do enredo. Novas músicas ajudam a dar o clima de mistério e tensão necessários no jogo, aliás as músicas desta série são consideradas uma das melhores. A Konami também decidiu usar o cartucho 4MB Expansion Pak, oferecendo um opicional ao jogador para este ver o jogo totalmente em alta resolução, o que ajuda muito na diversão e na visualização. Os aventureiros tem aqui um bom jogo para finalizar.



Castlevania: Legacy of Darkness

- SOFTHOUSE: KONAMI
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

NINTENDO 64



● Jogue com Henry

Termine o jogo com Cornell e salve o jogo após terminar os créditos. Feito isso, então carregue o jogo já salvo para jogar com Henry e sua missão é resgatar sete crianças em sete dias seguidos.

● Jogue com Reinhardt

Termine o jogo com Henry e após terminar os créditos, salve o jogo. Feito isso, então carregue o jogo já salva para jogar com Reinhardt do jogo Castlevania 64.



● Roupas alternativas

Resgate duas crianças com Henry, termine a missão e salve o jogo para habilitar uma roupa alternativa para Cornell.

● Dificuldade Hard

Resgate três crianças com Henry, termine a missão e salve o jogo. Depois comece um novo jogo usando o antigo jogo gravado para acessar a dificuldade Hard.

● Enfrente Renon

Gaste mais de 30.000 em dinheiro comprando itens durante o jogo, para lutar com o vendedor Renon, que na verdade é um demônio alado.





CRUIS'N USA

▶ Alta velocida e muita adrenalina



Cruis'n USA é um jogo de corrida próxima à realidade, não foi a idéia inicial dos criadores, pois a intenção era criar um jogo de corrida que valorizasse a diversão. E isso o jogo Cruis'n USA conseguiu quando foi lançado para o Arcade. A softhouse Williams fez uma ótima adaptação do jogo do Arcade para o Nintendo 64 e obteve ótimos resultados.

Os criadores de Cruis'n USA fizeram um jogo divertido e ao mesmo tempo bem desafiador, onde você poderá participar de corridas através das estradas, das rodovias e das ruas dos Estados Unidos. O mais divertido nestas corridas é que sempre existem coisas estranhas para se procurar nos cenários, o que faz o jogador se descontrair procurando detalhes e até objetos estranhos. A trilha sonora deste jogo também é boa, embora seja um pouco repetitiva em determinados momentos. Sem dúvida os jogadores se sentirão realmente em uma viagem através do pais. A jogabilidade é uma das melhores já encontradas em um jogo de corrida, o manuseio dos controles são fáceis para qualquer jogador.



O sistema de colisão passa a sensação do carro batendo em alguma coisa, é bom mas em alguns momentos ocorrem pequenos erros que atrapalham um pouco. Fora isso, o restante do jogo será do agrado dos corredores que curtem diversão e uma jogabilidade totalmente diferente do que se pode encontrar por aí.



▲ Veículos de bônus

Na tela de seleção de carros, mantenha pressionado C▲+C◀+C▼. Agora o Muscle Car se tornará um veículo para todos os tipos de terreno, o La Bomba se tranformará em um ônibus escolar e o Devastator se transformará em um carro de polícia.

▲ Pista Golden Gate Park

Na tela de seleção de pistas, mantenha pressionado L+C◀+C▼. Agora a pista U.S. 101 se transformará na Golden Gate Park.

▲ Pista San Francisco

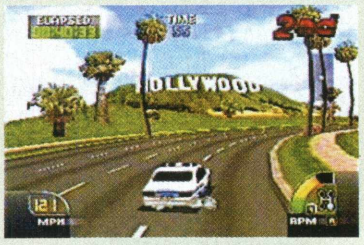
Na tela de seleção de pistas, mantenha pressionado L+C▶+C▼. Agora a pista Grand Canyon se transformará na San Francisco.

▲ Pista Indiana

Na tela de seleção de pistas, mantenha pressionado L+C▶+C▲. Agora a pista Beverly Hills se transformará na pista Indiana.

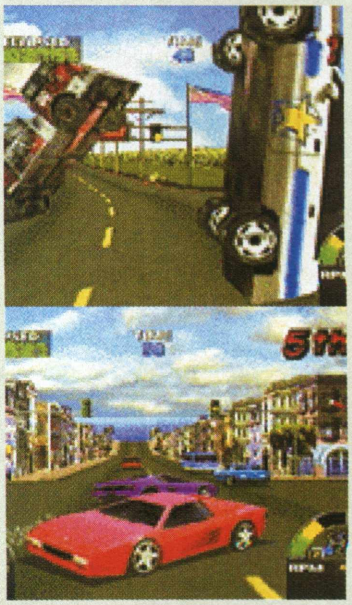
▲ Perdendo o pneu

Complete um desafio de dois jogadores e fique rodando o direcional analógico em sentido horário várias vezes. Deste modo o pneu de seu carro sairá rodando e seu veículo rodará quatro vezes na pista.



▲ Cores alternativas dos veículos

Finalize o modo Cruise The USA com a dificuldade 1, 3 ou 5. Agora o carro usado para vencer a corrida terá novas cores. Os carros alternativos são mais rápidos do que as versões normais. Para selecionar uma cor alternativa, aperte C▲. **Obs.**: esta dica também funciona com os três carros secretos.





- SOFTHOUSE: WILLIAMS
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

DIDDY KONG RACING

▶ É sem duvida um dos melhores games para N64

Inspirado no jogo Mario Kart do Super Nintendo, Diddy Kong Racing lançado para N64 se tornou um ótimo jogo de corrida. Nesta corrida maluca, o personagem Diddy do jogo Donkey Kong, participa de uma corrida onde vale usar qualquer veículo. Além de Diddy, muitos outros personagens também participam, alguns de outros jogos da softhouse Rare.

Uma das coisas que chama a atenção neste jogo é sua jogabilidade que é muito fácil e ao mesmo tempo se torna diferente para cada corredor, já que os veículos usados são bem variados. Você correrá ao longo de trinta corridas divididas em cinco mundos diferentes. Além das corridas, você também enfrentará um tipo de chefe (um corredor que o desafiará). Ao ganhar deste uma vez, você receberá uma moeda e ao vencer pela segunda vez, você receberá parte de um amuleto, que também disponibilizará o próximo mundo.

Você e seus adversários terão muitas armas para usar e com elas tentar obter vantagens. A animação fluente do jogo torna o visual muito agradável, especialmente pelas texturas e os efeitos de luz e sombra.

Os muitos cenários oferecem bastante diversidade, o que influência no nível de desafio, dependendo do personagem que esteja jogando. Você e seus amigos poderão se preparar para um ótimo desafio, onde vale tudo para se chegar em primeiro lugar. A softhouse Rare conseguiu fazer um jogo tão divertido quanto bonito e com muitos elementos originais.



Diddy Kong Racing
- SOFTHOUSE: RARE
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 4 JOGADORES

NINTENDO 64

● Space World

Pegue todos os troféus e amuletos, depois localize a placa perto do Farol. Se aproxime da placa e busine, então o farol se transformará em um foguete e irá ao espaço, permitindo a você acesso para um quinto mundo secreto.



● Segunda aventura

Habilite o código Space World, depois vença Wizpig neste mundo. Uma opção chamada Adventure 2 estará disponível. Esta aventura exige que você pegue balões de platina correndo em pistas invertidas.

● Jogue com Drumstick

Pegue todos os troféus e amuletos, e vá para o centro da área que tem pontos vermelhos que levam à todas as outras zonas. Feito isso, atropele o sapo que está com um pássaro vermelho em sua cabeça, para ter acesso a Drumstick.

● Jogue com T.T.

Após selecionar um personagem, escolha a opção Tracks e habilite a opção Time Trials. Agora baixe um dos tempos de corrida registrado na pista com o veículo usado no modo Adventure. Por exemplo, no Hot Top Volcano use o avião e não o Hovercraft. Baixe qualquer um dos tempos e você poderá correr contra o fantasma de T.T. Vença-o em todas as pistas e ele será habilitado.

▶ Códigos

Coloque qualquer um dos códigos na tela de Magic Codes. Para anular um código, use-o novamente. **Obs.:** alguns códigos não causam efeito no modo Adventure.

OPPOSITESATTRACT - balões coloridos
TOXICOFFENDER - balões verdes
BODYARMOR - balões amarelos
BOMBSAWAY - balões vermelhos
ROCKETFUEL - balões azuis
ZAPTHEZIPPERS - sem zippers
BOGUSBANANAS - corrida mais lenta
VITAMINB - bananas infinitas
FREEFRUIT - começa com 10 bananas
NOYELLOWSTUFF - sem bananas no Multiplayer
BYEBYEBALLOONS - sem armas para o CPU
JOINTVENTURE - Adventure para dois jogadores





FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP'98

▶ Faça o futebol arte brilhar neste jogo



A série Fifa também faz sucesso no Nintendo 64. Pois este é um dos jogos que permite ao jogador fazer vários movimentos para driblar, o que o faz jogar o futebol arte buscando os mais belos gols.

A jogabilidade é boa e a movimentação bem natural, deixando as partidas mais emocionantes. A EA Sports é a única softhouse que obteve a licença para usar os nomes verdadeiros dos jogadores que participam das seleções do mundo, isso permite ao jogador montar o seu time com seus verdadeiros ídolos do futebol. Outra grande diversão é poder criar seu jogador no Team Edit. Você terá uma quantidade de pontos por jogador e terá que distribuía-las entre os atributos velocidade, agilidade etc., de acordo com a posição que pretende usá-lo. Desta forma você obterá o melhor zagueiro, o melhor centroavante e por aí vai. Você poderá selecionar diversos jogadores de seleções do mundo e montar um time com eles, além de poder editá-los para se adaptarem aos seus planos de jogo.



Muitas serão as partidas a serem disputadas e cada uma será sempre diferente. Reviva os momentos da copa de 98, mas é claro que a seleção brasileira poderá ter um final melhor se você for um bom jogador.



▶ Jogadores fantasmas

Escolha a seleção da Slovakia, e depois escreva **LASKO** no lugar de seu nome na tela Player Edit.

▶ Pontos de atributo infinito para os jogadores

Escolha a seleção de Vancouver, e depois escreva **DAVE** no lugar de seu nome na tela Player Edit.

▶ Time dos programadores

Escolha a seleção da England, e depois escreva **BURYFC** no lugar de seu nome na tela Player Edit. Agora você terá um time formado com os criadores do jogo.

▶ Jogue de ponta cabeça

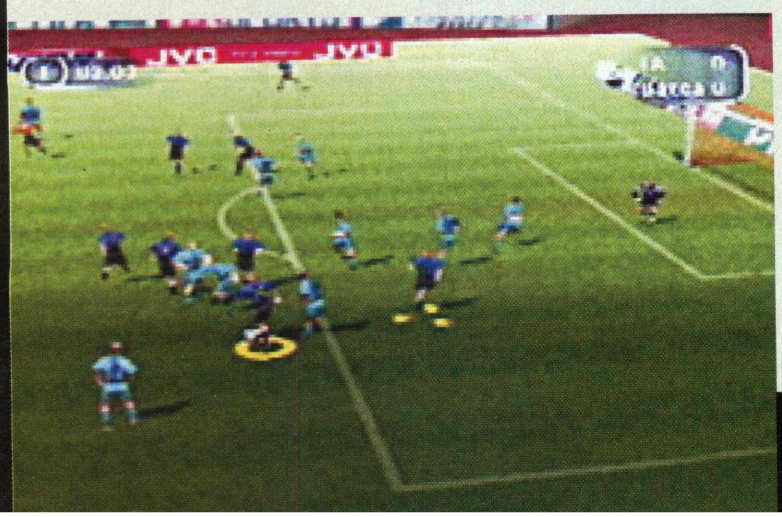
Escolha a seleção da Australia, e depois escreva **NWODEDISPU** no lugar de seu nome na tela Player Edit.

▶ Jogadores invisíveis

Escolha a seleção de SheffieldW, e depois escreva **WAYNE** no lugar de seu nome na tela Player Edit.

▶ Sem estádio

Escolha qualquer time, e depois escreva **CATCH22** no lugar de seu nome na tela de Player Edit. **Obs.:** habilitando este código você aumentará a frame rate do jogo.



▶ Veja as seqüências de vitória

Escolha a seleção do Japan, e depois escreva **NORIE** no lugar de seu nome na tela Player Edit. Então, na tela de seleção de partidas, aperte Z+ C◀+ C▲.



▶ Modo preto e branco

Escolha a seleção do Canada, e depois escreva **MARC** no lugar de seu nome na tela Player Edit.

▶ Modo batata quente

Escolha a seleção da Ireland ou R Ireland, e depois escreva **SPUD** no lugar de seu nome na tela Player Edit. Neste modo você terá um tempo para passar a bola para outro jogador.

Fifa Road to the World Cup'98

- SOFTHOUSE: EA SPORTS
- GÊNERO: ESPORTE
- Nº DE JOGADORES: 1 A 4 JOGADORES

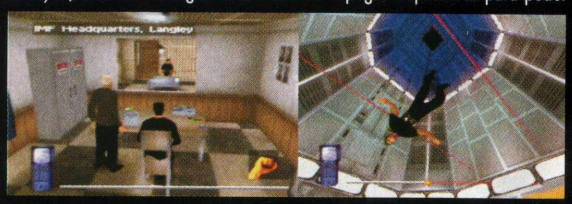
MISSION: IMPOSSIBLE

▶ O agente secreto do Nintendo 64



Baseado no filme de mesmo nome, Mission Impossible tornou-se um dos bons jogos de ação e aventura para o Nintendo 64. Você assumirá o papel do agente Ethan Hunt e tomará parte de missões arriscadas em diferentes lugares do mundo.

Você terá que usar todos os seus recursos possíveis para cumprir as muitas tarefas das missões, como entrar em lugares sem chamar a atenção, eliminar inimigos discretamente e pegar dispositivos para poder prosseguir no jogo. Para completar suas missões, você terá a ajuda de outros agentes especiais que vão lhe passar informações, distrair os seguranças e até lhe entregar alguns dispositivos de espionagem. Você poderá se vestir igual a outras pessoas, isto é, ao menos naquelas que estão especificadas na missão. Para não chamar a atenção em lugares públicos, você poderá usar armas com silenciador ou então atrair a vítima para um lugar isolado para poder agir sem perigo. A qualidade gráfica do jogo é boa e as texturas são bem agradáveis, além de oferecer uma jogabilidade suave e eficiente. O mesmo pode ser dito da parte sonora, mas você conseguirá um melhor desempenho usando as dicas a seguir.



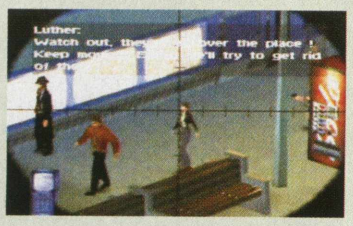
- Mission: Impossible
- SOFTHOUSE: INFOGRAMES
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

▲ Invencibilidade

Na tela de seleção de missões, aperte **R**, **Z**, **C▼**, **R**, **C▼**. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Munição infinita

Na tela de seleção de missões, aperte **C▲**, **Z**, **C◀**, **Z**, **L**. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".



▲ Arma 7.65 com silenciador

Na tela de seleção de missões, aperte **C▲**, **L**, **C▶**, **C◀**, **C▲** para receber a arma 7.65 com silenciador e com 30 tiros. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Arma 9mm

Na tela de seleção de missões, aperte **R**, **L**, **C▼**, **C▲**, **C▲** para receber a arma de 9mm, com 30 tiros. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Uzi

Na tela de seleção de missões, aperte **C▶**, **C◀**, **C▶**, **C▼**, **R** para receber a Uzi com 30 tiros. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Mini-rocket launcher

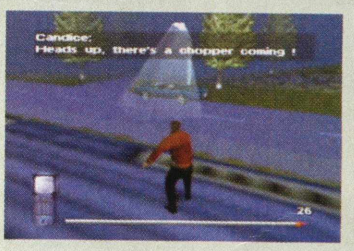
Na tela de seleção de missões, aperte **R**, **L**, **C◀**, **C▶**, **C▼** para receber a Mini-Rocket Launcher com 30 foguetes. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Modo fácil

Na tela de seleção de missões, aperte continuamente **C▲**, **Z**. Enquanto estiver fazendo isso, Ethan deverá dizer rapidamente "Ah, that's Better". Se fizer corretamente o jogo começará com quase o dobro de energia, e os danos também serão amenizados.

▲ Modo turbo

Na tela de seleção de missões, aperte **C▲**, **Z**, **C▲**. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

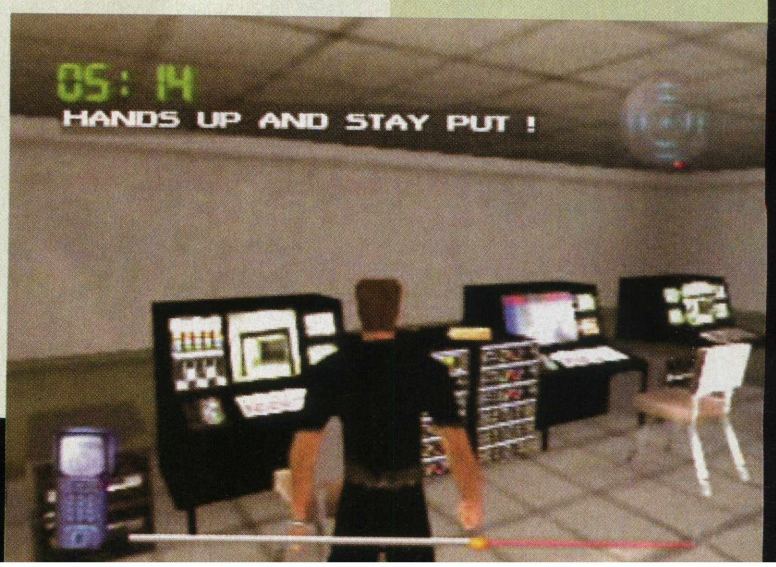


▲ Modo criança

Na tela de seleção de missões, aperte **C▼**, **C▲**, **R**, **L**, **Z**. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".

▲ Modo cabeça grande

Na tela de seleção de missões, aperte **C▼**, **R**, **C▲**, **L**, **C◀**. Se fizer corretamente, você ouvirá a frase "Ah, that's better".



MORTAL KOMBAT M. : SUB-ZERO



▶ Um Mortal Kombat diferente para você detonar

Tornando-se um jogo de ação, Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero é o primeiro jogo da série a mudar o palco das batalhas. No enredo deste jogo o protagonista da aventura é o ninja Zub-Zero, que foi encarregado da missão de recuperar um medalhão mágico que está nos domínios do temível Shinok.

Nesta aventura no Outworld, Sub-Zero encontrará seu principal inimigo, Scorpion, entre outros servos de Shinok que são Quan Chi e até o monstro Baraka e suas garras mortais. Espíritos dos quatro elementos, fogo, vento água e terra também estarão presentes e você terá que derrotá-los para chegar ao seu objetivo.

A idéia de mostrar o jogo com personagens carismáticos da série Mortal Kombat é muito boa. Além de envolver o jogador em um mundo de aventuras e que exigem muito mais estratégia e atenção para progredir, a Midway manteve os elementos que fizeram a série um tremendo sucesso, os fatalities (golpes de finalização).

Sub-Zero, o ninja do gelo, é capaz de decapitar seus inimigos e também usar suas magias de gelo. Embora as cenas de FMV tenham sido cortadas da versão N64, a qualidade do jogo ficou muito boa. Apenas a jogabilidade é um pouco confusa no início e exigirá muita prática do jogador para pegar o jeito certo e conseguir usar os fatalities. Mas sem dúvida este jogo é indispensável para os fãs de Mortal Kombat.



Mortal Kombat M. : Sub-Zero

- SOFTHOUSE: MIDWAY
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

NINTENDO 64

▶ Comece na última fase

Escreva **ZCHRRY** na tela de password, para começar no Fortress com 20.000 pontos de experiência. Então, se morrer antes de um Checkpoint, aperte **L** para lutar com Quan Chi ou **R** para enfrentar Shinnok.

▶ Invencibilidade

Escreva **TDFCLT** na tela de password.

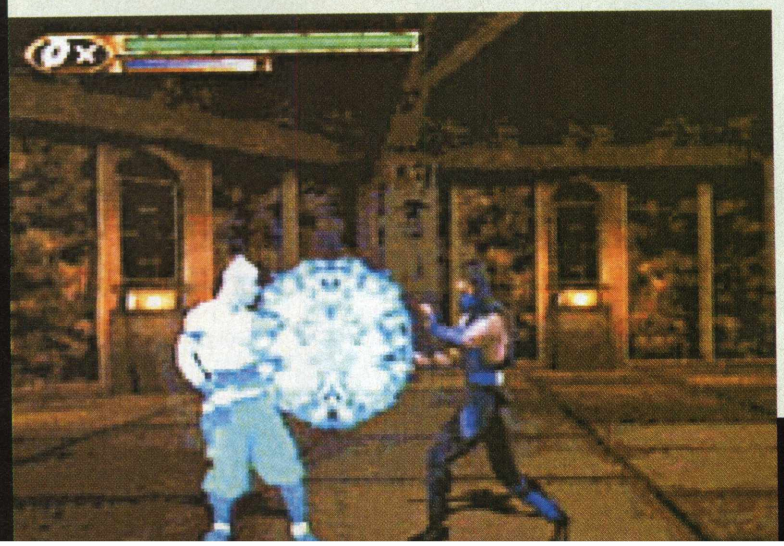
▶ 1000 vidas

Escreva **GTTBHR** na tela de password.

▶ Vidas infinitas

Escreva **NXCVSZ** na tela de password.





▶ Veja o Earth Boss explodir

Escreva **RCKMND** na tela de password.

▶ Veja os créditos

Escreva **CRVDTS** na tela de password.

▶ Seqüência de FMV Outtake

Chegue até Shinnok com mais de cinco Urnas. Então derrote Shinnok e entre no portal, agora espere até os créditos acabarem para ver mais uma sequência de bônus.

▶ Password das fases

Fase	Nome	Password
2	Wind	THWMSB
3	Earth	CNSZDG



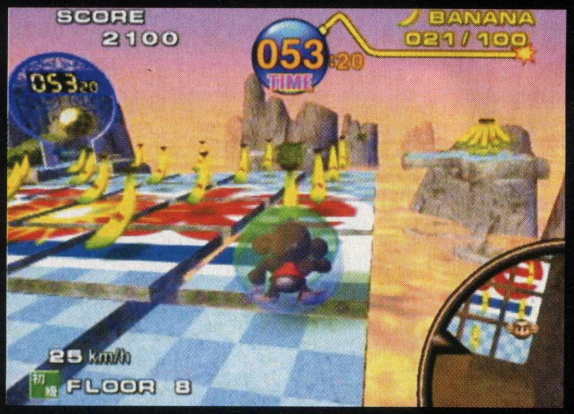
SUPER MONKEY BALL

Os macacos detonam no GameCube

Lançado no Japão, Super Monkey Ball da Sega é um dos primeiros títulos do GameCube a ter dicas. Este jogo de puzzle é divertido para seu gênero. Você poderá controlar os macacos Aiai, Meemee, Baby ou Gongon, que se aventuram dentro de bolas transparentes, ao longo de um labirinto totalmente 3D. Apesar de parecer estranho, este jogo apresenta um desafio fora do comum aos jogadores e a jogabilidade é intuitiva e com respostas rápidas aos comandos.

Você usará a alavanca analógica, que é muito boa. O desafio deste jogo também consiste em ter boa memória, pois você terá mais de cem níveis diferentes para explorar e o melhor é jogar em até quatro pessoas ao mesmo tempo, com a tela dividida. A idéia também é juntar a maior quantidade de bananas possíveis no jogo para participar dos muitos minigames, dentre os quais você encontrará Monkey Fight, Monkey Golf, Monkey Target, Monkey Billiards, Monkey Race e muitos outros.

O nível de dificuldade do jogo aumenta com o tempo, deixando algumas fases incrivelmente difíceis, além de muitas delas serem secretas o que exige uma jogada bem precisa para conseguir habilitá-las.





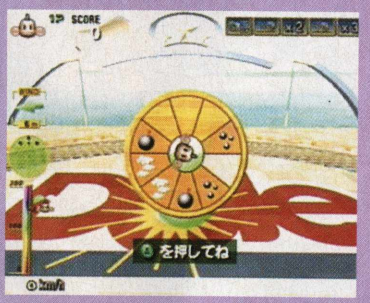
Super Monkey Ball

- SOFTHOUSE: SEGA
- GÊNERO: PUZZLE
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR



● Jogue qualquer minigame com 2.500 pontos

Logo que conseguir seus primeiros 2.500 pontos no jogo, salve seu progresso no Memory Card. E então vá para a seleção de minigames. Logo que estiver em um deles, você receberá a opção de comprar um dos três minigames: Monkey Pool, Monkey Bowling ou Monkey Golf. Cada um custa 2.500 pontos. O truque requer que você retire o seu Memory Card do videogame. Agora você poderá selecionar qualquer minigame que queira jogar e o jogo não usará os pontos que você obteve. Se quiser jogar outro minigame, reinicie o jogo e repita o processo.











WAVE RACE: BLUE STORM



▶ Corridas super emocionantes sobre a água

O Wave Race: Blue Storm mais uma vez inova e usa a capacidade do console para criar uma diversão acima da média e com muita qualidade visual. Este jogo tem um visual incrível e também um dos melhores efeitos de água já vistos em um videogame.

É quase perfeito o movimento das ondas criadas durante as corridas e os cenários são muito bem detalhados, deixando o jogador surpreso. A quantidade de detalhes realmente faz a diferença neste jogo, que também apresenta uma ótima jogabilidade.

Os botões **L** e **R** podem ser usados para auxiliar o direcional analógico a fazer as curvas, o que cria um novo artifício muito útil.





Este é um dos grandes títulos do GameCube que deixarão os jogadores totalmente envolvidos. Os desafios são outro destaque em Wave Race: Blue Storm, pois até quatro jogadores simultâneos poderão disputar corridas e usar todas as acrobacias possíveis para se manter na liderança. Pular rampas, encontrar atalhos e ate mesmo atrapalhar os demais corredores com manobras ousadas que servirão de artifício para ser o vitorioso.

▲ Password

Entre no menu de opções e mantenha pressionado **Start+Z+X** para habilitar a opção Password. Então use esta opção para colocar os passwords e competir em desafios de Time Attack oficiais.



● Aceleração rápida

No começo de uma corrida, mantenha pressionado o botão **A** antes do comentarista dizer GO! e a luz se tornará verde para conseguir um Turbo.

● Modo Try!

Entre no modo de treinamento e termine todos os objetivos em todas as dificuldades Beginner e Master para habilitar a opção Try! no modo de treinamento. Este modo é uma variação do Dolphin Park.



● Controle a tela de Loading

Na tela de título ou enquanto uma nova pista estiver sendo carregada, aperte o direcional analógico para produzir ondas na água.



Wave Race: Blue Storm

- SOFTHOUSE: NINTENDO
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 4 JOGADORES

GAMECUBE

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



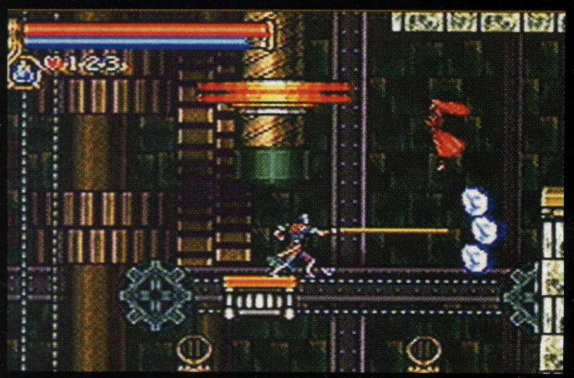
Mais um super hit da Konami

O portátil turbinado da Nintendo ganhou um novo jogo da série Castlevania, onde mais uma vez acontece a eterna guerra entre o bem e o mal. A bruxa Carmilla ressuscitou o conde Dracula e para combater o senhor dos vampiros, Nathan Graves e os irmãos Hug e Maurice Baldwin vão para o castelo. Porém, Dracula captura Maurice e os outros dois heróis iniciam sua aventura no subterrâneo do castelo.

Mesmo aqueles que não são fãs da série Castlevania, encontrarão um ótimo desafio e muita diversão neste jogo. Muitas características foram herdadas de outros jogos, especialmente de Castlevania Symphony of the Night do PlayStation. A parte visual é fantástica, mantendo o gráfico 2D rico em detalhes e um sistema de batalha com elementos de RPG. Seu personagem acumula pontos de evolução, permitindo a ele aumentar a sua força para destruir inimigos mais poderosos ao longo da aventura.

O DSS (Dual Setup System) contribuirá muito na jogabilidade, pois com este sistema você poderá encontrar cartões mágicos e combiná-los de diferentes maneiras para usar variados tipos de ataque. Existem dois tipos de cartões: ataques mágicos e atributos. As criaturas mágicas também poderão ser usadas para ajudá-lo neste aventura, além de poder usar as armas secundárias como o machado, água benta, *crucifixo*, faca e um relógio capaz de parar o tempo por alguns segundos.

A marca registrada da série é a trilha sonora, que aliás é de muito boa qualidade no GBA. As músicas continuam intensas e envolventes, encaixando-se perfeitamente nas fases e situações. Pode acreditar que você ficará horas explorando o castelo de Dracula, enfrentando inimigos e desvendando muitos lugares misteriosos.





Castlevania: Circle of the Moon

- SOFTHOUSE: KONAMI
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

GB ADVANCE



Modo Shooter

Escreva **CROSSBOW** no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra Shooter aparecerá na tela de opções. O personagem Nathan terá um número significativo de corações, extra sub-weapon e poderá usar a Homing Dagger sub-weapon.

Modo Thief

Escreva **DAGGER** no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra Thief aparecerá na tela de opções. Seus Status serão reduzidos, no entanto o valor de LCK (Sorte) aumentará significativamente.

Modo Magician

Escreva **FIREBALL** no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra Magician aparecerá na tela de opções. Todos os cartões estarão disponíveis abaixo da opção DSS.

Modo Fighter

Escreva **GRADIUS** no lugar de seu nome e inicie uma partida. A palavra Fighter aparecerá na tela de opções. O personagem Nathan ficará mais forte e resistente.



EARTHWORM JIM



▶ Ele está de volta para divertir você

Na época em que apareceu pela primeira vez no Super Nintendo, Eatrworm Jim mudou a concepção de muitos jogadores no sentido da comédia e de atos cômicos.

A diversão já começava por aí, pois até hoje este jogo mantém sua essência divertida, pois não é sempre que você controlará uma minhoca trajando uma super roupa biônica em um mundo maluco, onde grande parte dos fatos envolvem vacas.

Você terá a importante tarefa de resgatar a princesa e enfrentar o maníaco Psy-Crow. Não pense que esta aventura será fácil, ao longo de sete fases malucas tudo pode acontecer. Algumas destas fases são New Junk City, Andy Asteroids, Intestinal Distress e Snot a Problem.

O poderoso traje biônico de Jim permite a ele correr, pular e usar suas armas poderosas. Além de armas de fogo, você poderá usar o corpo anelídeo de Jim como um chicote. A jogabilidade ficou ótima, embora apresente alguns detalhes e exijam muito mais atenção do jogador que terá que executar pulos e chicotadas com maior precisão.

Mas não se preocupe, a diversão é tanta que você provavelmente ficará a maior parte do tempo envolvido com as loucuras a serem feitas para salvar a princesa ou mesmo para derrotar seu arque-inimigo Psy-Crow.





- SOFTHOUSE: MAGESCO INC.
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

Earthworm Jim

GB ADVANCE

● Level Skip

Toda vez que quiser pular para a próxima fase, aperte o botão **Start** para pausar o jogo, depois use um dos truques indicado para a fase desejada. **Obs.:** os botões **Direito** e **Esquerdo** se referem aos botões que estão na parte de cima do aparelho.



▲ What The Heck

Aperte **Select**, botão **Direito**, **B**, ↓, botão **Esquerdo** e **B**.

▲ Down The Tubes

Aperte ↑, botão **Esquerdo**, ↓, **A**, botão **Direito** e **A**.

▲ Snot A Problem

Aperte botão **Direito**, ↑, **Select**, botão **Esquerdo**, botão **Direito** e ←.

▲ Level 5

Aperte botão **Direito**, botão **Esquerdo**, **A**, **B**, **B**, **A**, botão **Esquerdo** e botão **Direito**.



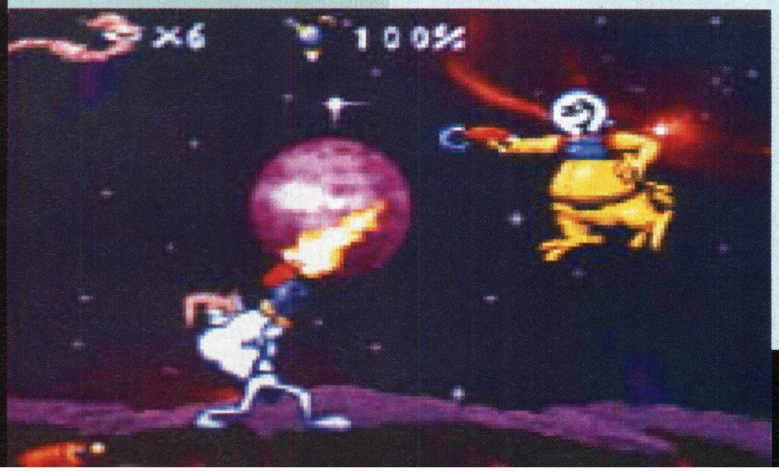
▲ For Pete´s Sake

Aperte →, ←, botão **Direito**, botão **Esquerdo**, **A** e botão **Direito**.

▲ Buttville

Aperte botão **Esquerdo**, **A**, ↑, botão **Direito**, **A**, botão **Direito**, **A** e **Select**.





MARIO KART SUPER CIRCUIT

Um super game de corrida

Este foi um dos jogos mais comentados da Nintendo para o lançamento do Game Boy Advance e sem dúvida não decepcionou. Mario Kart Advance é um dos jogos do portátil que demonstra a grade capacidade da Nintendo em evoluir seus títulos.





Mas a grande novidade neste jogo é que até quatro pessoas podem participar da mesma corrida linkando quatro GBAs e usando apenas um cartucho. Este jogo usa muitos elementos do Super Mario Kart lançado para o Super Nintendo e também para o Mario Kart 64, o resultado desta mistura é um dos melhores jogos de corrida para o GBA.

Você terá mais de quarenta pistas diferentes para correr, oito personagens para escolher e os modos GP e Time Trial. Além disso, você poderá habilitar corridas secretas chegando em primeiro lugar em todas as pistas disponíveis nas modalidades 20, 50 e 150 CC.

Seu desempenho na pista não será avaliado apenas por ter chegado entre os três primeiros, mas também será avaliado a quantidade de moedas que você coletou ao longo da corrida.

Isso adiciona muito mais diversão e um desafio extra de pegar quantas moedas conseguir e ainda manter uma boa colocação entre os competidores.

Mario Kart Super Circuit

- SOFTHOUSE: NINTENDO
- GÊNERO: CORRIDA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 4 JOGADORES



Circuito Special Cup

Consiga um trofeu ouro em todas as pistas para habilitar o circuito Special Cup.

Pistas de Super Mario Kart

Consiga 100 moedas ou mais no final do campeonato e assim habilitar novas pistas. Aperte **L** ou **R** para jogar as moedas e logo que conseguir um ranking A em todas os campeonatos e todas as dificuldades, você habilitará todas as pistas do Super Mario Kart original.



Tela de título alternativa

Complete todos os circuitos em todas as classes para mudar a cor de fundo da tela de título.

Controle o personagem na tela de seleção de personagens

Na tela de seleção de personagens, aperte **L** para atirar um casco verde de tartaruga no personagem ou aperte **R** para fazê-lo pular.

Use o chifre

Durante uma corrida, aperte **Select** e o seu personagem usará um chifre.

Largada turbinada

Um pouco antes da última luz acender na contagem regressiva, aperte o botão Gas para começar com uma super aceleração.

Deletar gravações

Mantenha **L+R+B+Start** pressionado e ligue o GBA para deletar as gravações do jogo.





RAYMAN ADVANCE

▶ O mais bonito dos jogos do Game Boy Advance

Surpreendendo a muitos com sua capacidade, o novo portátil da Nintendo realmente mostra um grande potencial e conseguiu converter um jogo dos 32 bits mantendo toda a qualidade e beleza do título. Rayman Advance sem dúvida é um dos jogos mais impressionantes visualmente, com cenários 2D cheio de detalhes, uma animação fluente e suave e também uma jogabilidade fantástica.

Para salvar seu mundo, Rayman terá que encontrar Mr. Dark e libertar as criaturas mágicas Electoons, que são a fonte de poder de Rayman. A acontece em sessenta fases diferentes muito divertidas. O desafio do jogo é excelente, pois você só poderá terminar o jogo se encontrar todas as gaiolas com os Electoons.

Mas Rayman não cantará só com a sorte, ele também encontrará a fada Bertilla que lhe dará novas habilidades como correr, agarrar coisas, arremessar seu punho mágico e até usar o cabelo para planar. Não podemos deixar de citar que a qualidade da trilha sonora para o GBA também ficou excelente, tornando este jogo uma aventura fantástica para aqueles que ainda não conhecem o maravilhoso mundo de Rayman. Esta aventura o envolverá durante horas, portanto jogue com muita atenção, pois há inúmeros detalhes que podem revelar a existência de gaiolas escondidas nas fases.







Seleção de fase
Pause o jogo e aperte ↑, ←, →, ↓, →, L.

99 vidas
Pause o jogo e aperte ←, →, ↓, →, ←, R.

Invencibilidade
Pause o jogo e aperte →, ↑, →, ←, →, R.

Todos os poderes
Pause o jogo e aperte ↓, ←, →, ←, ↑, L.

Todos os itens
Pause o jogo e aperte R, ↑, ←, →, ←, L.



Recarregue energias
Pause o jogo e aperte L, ↓, ←, ↑, ↓, R.

Continues infinitos
Na tela de Continue, após não ter mais vidas ou continues para usar, aperte ↑, ↓, →, ← e **Start** para continuar sem usar nenhum Continue.





■ SOFTHOUSE ■ UBI SOFT
■ GÊNERO ■ AÇÃO
■ Nº DE JOGADORES ■ 1 JOGADOR

Rayman Advance

GB ADVANCE

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL



De volta aos bons e velhos tempos

Nos tempos do Super Nintendo e mesmo nos Arcades, a série Street Fighter havia atingido o ápice da diversão em um jogo de luta, sendo um dos melhores jogos da série desde então. Embora outros jogos tenham surgindo para complementar e evoluir a série, a Capcom decidiu reviver este clássico para o Game Boy Advance com o título de Super Street Fighter II Turbo Revival.

Além de oferecer uma boa quantidade de personagens, você ainda contará com Fei Long, Cammy White, Thunder Hawk e o africano super divertido Dee Jay. Além destes há também o lutador Akuma, que pode ser escolhido através de truques.

Você terá também uma barra de super especial localizada na parte inferior da tela e uma vez que ela estiver cheia, você poderá desferir um super ataque fazendo um movimento especial duas vezes. De certo modo o jogo não é uma cópia, mas sim uma versão melhorada. Alguns detalhes dos personagens foram melhorados, as músicas mudam rapidamente durante as execuções dos super ataques.

Você também poderá desafiar um amigo para lutar linkando dois GBA, mas terá que usar também dois cartuchos. Embora haja algumas limitações para a execução de golpes, este jogo é sem dúvida uma das maravilhas do novo portátil da Nintendo.

A trilha sonora também sofreu algumas mudanças, mas se mantém próxima do original, que já era excelente na época. As vozes dos personagens ficou muito boa, embora eles só falem o nome dos golpes desferidos. Agora, o Game Boy Advance já tem uma versão do clássico dos jogo de luta.

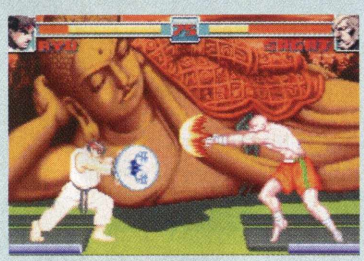
Super Street Fighter 2 Turbo Revival

- SOFTHOUSE: CAPCOM
- GÊNERO: LUTA
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

▲ Movimentos especiais mais fáceis de serem executados

Enquanto estiver lutando, aperte ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, **B**, **A**. Se fizer corretamente, você ouvirá um som confirmando o truque. Isso permitirá executar ataques especiais utilizando movimentos simples. Por exemplo, enquanto estiver jogando com Ryu, aperte → +soco para um Hadouken, e o antigo movimento do Hadouken servirá para executar o Shoryuken. **Obs.:** aperte **Select** para ativar ou desativar esta opção.





▲ Reiniciando o seu Jogo

Enquanto estiver jogando, aperte **Select**+**Start**.

● Novos modos de jogo

Jogue o modo de jogo normal para um lutador e terminando-o várias vezes, você poderá habilitar os modos Survival e o Time Attack.

● Jogue com Akuma

Acumule 5000 pontos para jogar com este personagem.

● Jogue com Shin Akuma

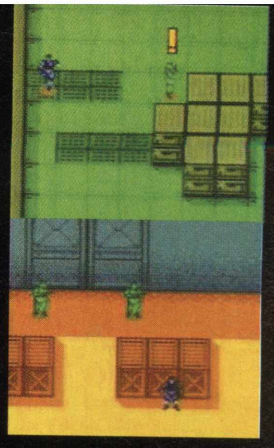
Acumule 9999 pontos para jogar com Shin Akuma, que estará mais poderoso.





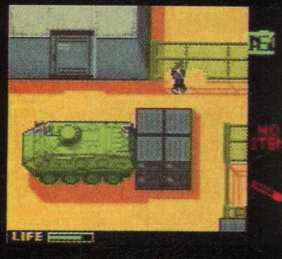
METAL GEAR SOLID

▶ A aventura de Snake no Game Boy Color



Muitos foram os jogadores que se envolveram no mundo de espionagem em que vive Solid Snake. E aqueles que não teiveram o prazer de jogar a versão lançada para PlayStation, então podem se alegrar pois esta versão de Metal Gear Solid oferece tudo e um pouco mais no Game Boy Color.

Nesta aventura, um bando de renegados se instalam na base Outer Heaven, comandada por Liquid Snake e seus comparsas. De lá eles ameaçam atacar usando a mais eficiente arma de destruição chamada Metal Gear Rex, um tanque bípede capaz de andar em qualquer tipo de terreno e é equipado com armamento bélico.

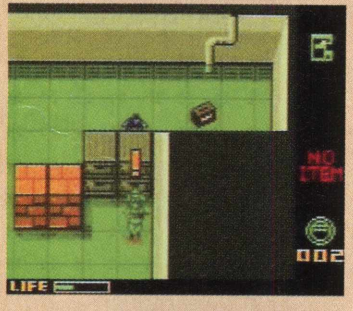




Duas pessoas importantes também estão sobre os domínios de Liquid Snake e somente uma pessoa será capaz de se infiltrar e acabar com esta onda de terror, seu nome é Solid Snake.

Esta aventura tem todos os elementos da versão do PLayStation e as únicas mudanças são: a parte gráfica, o ângulo de câmera e que o jogo foi dividida em treze fases ao invés de ser uma fase única e contínua. A jogabilidade ficou bem mais objetiva e simplificada, mas a qualidade da ação continua é incontestável.

Outra grande diversão é que você poderá participar de 150 missões na opção VR Mission. Através de um link cable, dois jogadores poderão participar da opção VR Mission para saber quem é o melhor agente secreto.



● Opção Sound Test

Complete as VR Missions com um Ranking 100%. Desta forma o Sound Test será habilitado e nele você poderá escutar as músicas e sons do jogo.

● Seleção de fase especial

Termine o jogo na dificuldade Easy ou maior. Então uma nova opção aparecerá, permitindo a você jogar em qualquer fase novamente, mas com novos objetivos.

● Revelação do enredo

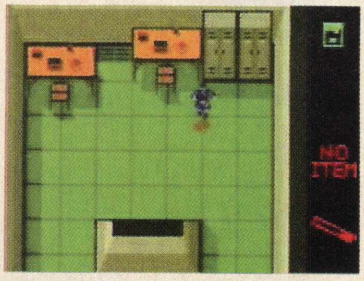
Termine o jogo usando a seleção de dase especial para pegar o arquivo No. 4, que revela alguns detalhes do enredo.

● Entretenimento durante o Jogo

Termine o jogo e depois recomece uma nova partida. Então digite 140.07 na freqüência do seu Codec para ouvir alguns sons legais.

● Uso automático de Rations

Se você equipar as Rations, ao invés de simplesmente usá-las, elas serão usadas automaticamente por Snake quando for necessário. Isso é muito útil nas batalhas contra os chefes, ou quando houver possibilidade de ser acertado por ataques mortais.



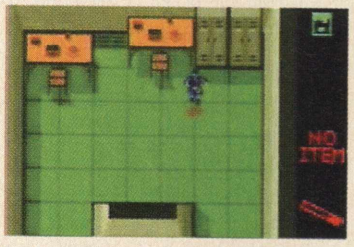


● Veja as balas da arma FaMas

Atire até sobrarem apenas duas balas, depois equipe a sua Bandanna e atire novamente.

● Derrote Revolver Ocelot

Atire em Revolver Ocelot enquanto você o persegue no campo de batalha. Procure acertar em suas costas para matá-lo mais facilmente.



● Derrote o tanque de guerra

Jogue uma Chaff Grenade no solo e quando ela explodir, corra em direção do tanque de guerra e jogue uma granada dentro dele. Você poderá perder um pouco de energia, mas vale a pena pois precisará usar apenas duas granadas para vencer.

● Passe pelos lobos

Você pode usar o item Handkerchief (lenço) para passar despercebido *através dos lobos* que estão na caverna, antes de seu primeiro encontro com Sniper Wolf.

■ SOFTHOUSE: KONAMI
■ GÊNERO: AÇÃO
■ Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

POKÉMON CRYSTAL

Prepare-se para mais uma grande evolução de monstros

Os monstrinhos de bolso não param de evoluir e a Nintendo lança Pokémon Crystal com novas características para se diferenciar dos demais jogos já lançados para o Game Boy Color. Desta vez o protagonista da aventura é uma menina e você poderá caçar mais de 251 pokémon, sendo que cem deles são novidade, você terá direito a um novo acessório chamado Pokégear e o jogo também terá um relógio interno que regula o tempo entre dia e noite.

É possível linkar dois GBAs para trocar informações sobre pokémon e até batalhar um contra o outro. O enredo continua o mesmo, onde seu personagem anda ao redor do mundo em busca dos melhores pokémon para se tornar um mestre. Cada pokémon tem suas vantagens e desvantagens em níveis de força, ataque e velocidade. Algumas criaturas são raras e só poderão ser capturadas em determinados momentos do dia ou da noite, além de ter que enfrentar batalhas difíceis para enfraquecê-las. Alguns pokémon só poderão ser adquiridos através de procriação, isso também ajuda muito a conseguir novos monstrinhos para seu arsenal.

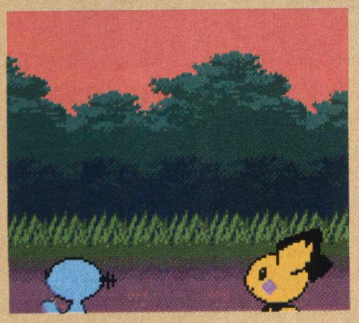


Isso exigirá que o jogador conheça bem seu pokémon para poder usar todos os recursos possíveis. Voltando a falar do relógio interno, ele será de grande importância para o jogador. Alguns eventos só poderão ser cumpridos em determinados dias da semana e durante certos horários, manhã, tarde ou noite, que o GBC registrará. Está pronto para mais uma batalha pokémon?

Pokémon Crystal

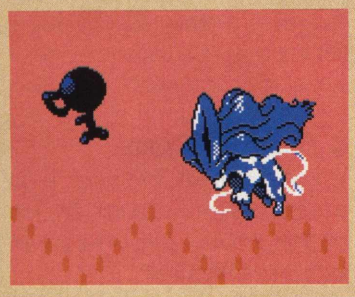
- SOFTHOUSE: NINTENDO
- GÊNERO: RPG
- Nº DE JOGADORES: 1 A 2 JOGADORES

GB COLOR



● Annons ou Unowns

No fundo da sala do puzzle nas ruínas de Alph, há uma palavra escrita por Annons e Unowns. Eles pedirão para que você faça coisas para chegar até a sala dos fundos. Em um lugar, você deve equipar a Water Stone, enquanto em outro você deverá colocar um Houou ou Ho-oh como primeiro pokémon. Já em outro lugar, você deverá usar um Escape Rope, depois um Flash. Logo que estiver na sala dos fundos, pegue os itens e caia no buraco para encontrar uma sala com uma mensagem sobre os Annon e Unown. Caia no outro buraco que encontrar lá, para voltar até o santuário dos Annon Unown.



● Serebii ou Celebi

Ligue o adaptador móvel, e então vá para o centro de comunicação em Goldenrod City e leia a mensagem nos armários à direita da sala. Estas mensagens estarão falando sobre um presente do futuro. Saia e a enfermeira de cabelos azuis pedirá que você vença todos os dezesseis ginásios para pegar a GS Ball. Logo que fizer isso, dê a GS Ball para Kurt. Então, no próximo dia ele lhe entregará de volta. Coloque este item no santuário da Ilex Forest e um Serebii ou Celebi de nível 30 irá atacá-lo.

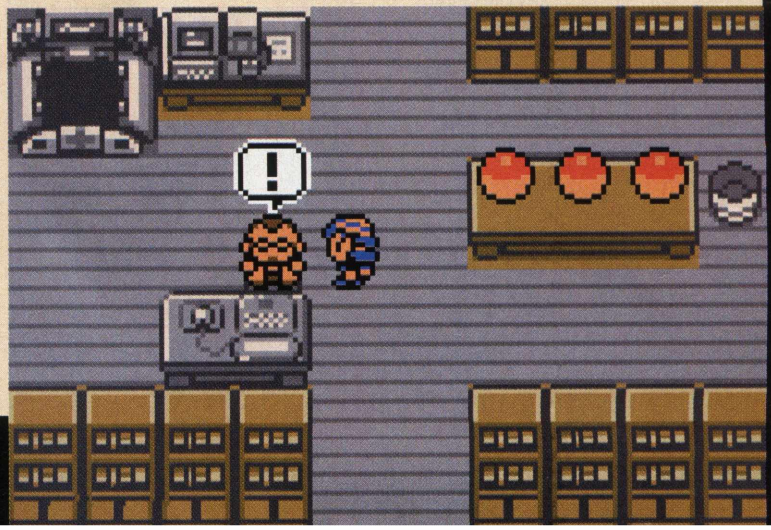
● Suikun ou Suicune

Encontre um Suikun ou Suicune em três lugares diferentes (do lado de fora do National Park, abaixo do arbusto perto do Mount Mortar e dentro de Cianwood). Depois vá para a Tin Tower e um Suikun ou Suicune irá aparecer para lutar com você.

● Canal misterioso 13.5

Use o seu rádio nas ruínas de Alph para encontrar a freqüência 13.5. Você ouvirá sons misteriosos feitos por um Annon ou Unown.





X-MEN: WOLVERINE´S RAGE



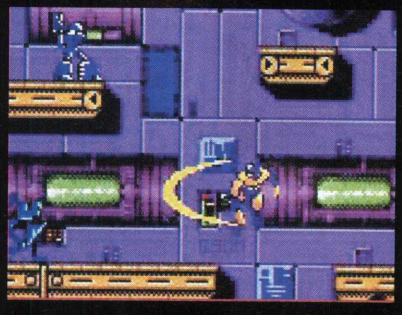


▶ Wolverine vai detonar no Game Boy Color

O mais forte dos X-Men, Wolverine, vem em mais um jogo e desta vez ele terá que usar todas as suas habilidades e suas garras revestidas com o metal inquebrável, o adamantium.

Oferecendo uma qualidade visual muito boa, os produtores conseguiram deixar o jogo com muita ação e diversão na medida para você, que terá vinte fases para acabar com seus inimigos.

O personagem Wolverine possui muitas animações que permitem a ele terminar seus ataques sempre de uma maneira diferente.



Você poderá usar passwords para continuar o jogo de alguma fase onde tenha parado, e embora o GBC tenha apenas dois botões, Wolverine se limita a atacar e pular. Um único problema para o jogador neste jogo são alguns cenários, que são muito escuros e acabam camuflando os inimigos.

Em todo caso, Wolverine possui seu poder de regeneração, o que faz ele recuperar sua energia durante algum tempo.

Não há muitos sons no jogo, no entanto isso não atrapalha em nada, o jogo cativa por usar muito dinamismo e ação incessante.



▲ Roupas alternativas

Na tela de Press Start, aperte ↑(2), ↓(2), ←, →, ←, →, **B**, **A**. Se fizer corretamente, você ouvirá um som confirmando o truque. As novas roupas permitirão que Wolverine se cure mais rápido.

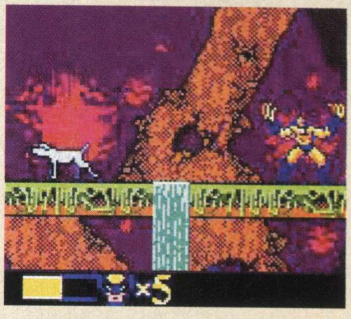
▶ Password das fases

Fase 2: Cabeça de Wolverine, Garras de Wolverine, Símbolo dos X-Men, Corpo de Wolverine

Fase 3: Garras de Wolverine, Dentes de Sabre, Corpo de Wolverine, Cabeça de Wolverine

Fase 4: Caveira, Cabeça de Wolverine, Símbolo dos X-Men, Garras de Wolverine





Fase 8: Garra, Cabeça Azul, Símbolo dos X-Men, Caveira

Fase 9: Caveira, Símbolo dos X-Men, Garras de Wolverine, Dentes de Sabre

The End: Cabeça, Caveira, Símbolo dos X-Men, Garota





X-Men: Wolverine's Rage

- SOFTHOUSE: ACTIVISION
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

GB COLOR

ALONE IN THE DARK: NEW NIGHTMARE



Desvende os segredos de uma ilha misteriosa

Alone in the Dark: New Nightmare

- SOFTHOUSE: INFOGRAMES
- GÊNERO: AVENTURA
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PC

Muito antes da série Resident Evil, o jogo Alone in the Dark era um dos jogos que representava o Survival Horror. Mas a qualidade gráfica do jogo era muito limitada, com o grande avanço da tecnologia foi possível a Dark Works reformular o seu jogo e torná-lo uma novidade. É então que surge Alone in the Dark: New Nightmare. Esta quarta aventura traz de volta o detetive sobrenatural Edward Carnby, que investiga a morte misteriosa de seu amigo Charlie Fiske.

As últimas informações vieram de Shadow Island, onde Charlie Fiske tentava reunir três placas mágicas que, segundo dizem, poderá abrir o portal do mundo das trevas. Aline Cedrac ajudará Edward Carnby a resolver este intrincado mistério e também a entender por que estranhas criaturas assombram uma velha mansão. Sem dúvida este jogo possui um enredo bem interessante e que vai se aprofundando a medida que o jogo evolui. Você poderá escolher jogar com um dos dois personagens, que iniciam de locais diferentes do jogo e por isso possuem pontos de vistas totalmente diferentes da aventura. Tornando-se um jogo melhor do que antes, a jogabilidade ganhou uma grande melhoria, deixando o jogador muito mais confortável e com respostas rápidas aos comandos.



A parte gráfica também evoluiu bastante, sendo mais realista, as imagens eram muito quadradas e sem expressão. Encontrar itens, chaves, destrancar portas e resolver muitos puzzles são parte da rotina deste jogo, tudo para manter o jogador bastante envolvido. Os ângulos de câmera também são ótimas e bem posicionados, embora os cenários sejam muito escuros e atrapalham um pouco em certos momentos. Mesmo assim, um ótimo jogo.



● Cheat Mode

Comece o jogo com o Wizardmaster na linha de comando, para habilitar o Cheat Mode na tela de inventário.



● Saves infinitos

Ao deixar o salão de entrada com Carnby, uma seqüência de FMV aparecerá quando você conhecer Edenshaw. Na seqüência seguinte, ele lhe dará um Charm of Save. Imediatamente salve seu progresso quando a seqüência de FMV se completar. Agora salve seu progresso repetidamente para o jogo criar várias opções de saves.

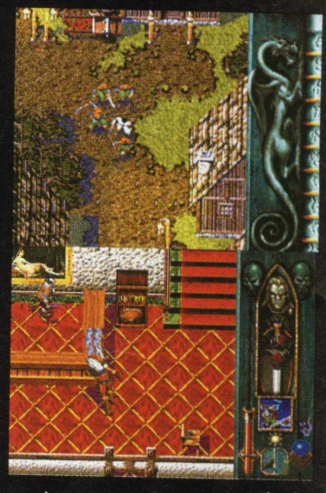




BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN



▶ A fúria de um homem e seu próprio destino



Odiado por todos, o nobre Kain era um homem invejoso que despreza a todos. Até que certo dia, ele entra em conflito com as pessoas do vilarejo onde mora, que o matam e cravam uma espada em seu peito. No entanto, seu ódio o levou até a uma poderosa entidade do mundo das trevas, o Necromancer.

Em troca de sua alma, Kain aceitou tornar-se um vampiro e assim vingar-se de todos aqueles a quem odeia. Mesmo se tornando um imortal, Kain arrepende-se de ser um vampiro mas não poderá mudar seu destino. Então ele revolta-se contra o Necromancer e pretende assumir seu lugar, mas para isso ele precisa encontrar a espada Soul Reaver. Este foi um dos primeiros RPGs a estrear no PlayStation e a versão PC oferece mais qualidade visual.

Controlando o vampiro Kain, você poderá ver espíritos no mundo dos mortos e interagir com a ação no mundo dos vivos. A influência do dia e da noite também é muito importante, pois este RPG tem muitas aventuras paralelas e algumas delas você só poderá ter acesso em determinados momentos.

A água afeta a sua resistência, por isso é importante se abrigar e sugar sangue de inocentes para se manter no mundo dos vivos. Mas as coisas vão se tornando cada vez melhores, pois você pegará novas armas, aumentará sua força e também poderá aprender magias mortais e se transformar em outros seres. Este é um dos mais envolventes dos RPGs, pois há muitos elementos agindo ao mesmo tempo, garantindo vários dias de jogo.

▲ Cheat mode

Faça um dos códigos a seguir durante o jogo, para ativar o código correspondente.

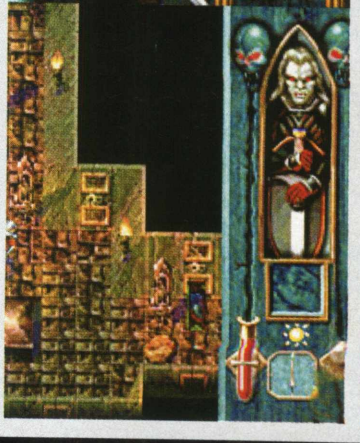
Encher o life: ↑, →, Ataque, Ação, ↑, ↓, →, ←

Full Magic: →, →, Ataque, Ação, ↑, ↓, →, ←

Ver Dark Diary: ←, →, Ataque, Ação, ↑, ↓, →, ←









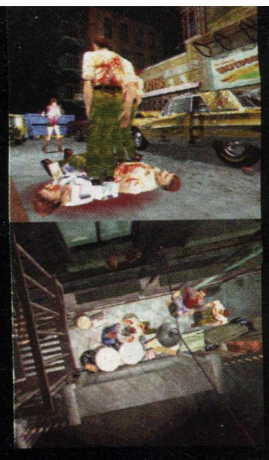


Blood Omen: Legacy of Kain

- SOFTHOUSE: ACTIVISION
- GÊNERO: RPG
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PC

RESIDENT EVIL 2: PLATINUM



Um super jogo com as qualidades do PC

Resident Evil 2 ganhou sua versão Platinum para o PC. Esta versão é uma adaptação da versão Dual Shock lançado para PlayStation há algum tempo. O enredo se passa com a chegada de duas pessoas ao mesmo tempo, mas em lugares diferentes de Raccoon City. De um lado da cidade chega Leon Scott Kennedy, um policial recém contratado do departamento de polícia de Raccoon. Enquanto em outro ponto da cidade, está Claire Redfield, irmã de Chris. Ela veio para a cidade para rever seu irmão, mas ao parar em um bar para pedir informações Claire é atacada por zumbis e logo encontra Leon, que também está cercado. Juntos eles fogem e combinam de procurar sobreviventes para só então sair da cidade.

Este jogo possui duas aventuras distintas para cada jogador, que são classificadas como Scenario A e Scenario B. Cada um mostra um ponto de vista diferente do enredo, o que faz o jogador jogar mais vezes para entender o que realmente aconteceu em Raccoon City. Mas a grande vantagem do PC é sua qualidade gráfica de alta definição, que torna o jogo ainda mais agradável de jogar e observar os detalhes dos cenários e dos personagens. Neste jogo você poderá habilitar um minigame extra além do The 4th Survivor e do To-Fu The Survivor, é o Ex-Battle. Esta aventura mostra uma outra versão da história, onde Chris Redfield chega em Raccoon City e tenta desarmar bombas biológicas em alguns minutos. Junte a isso todas as demais possibilidades já existentes no jogo e você terá muito mais horas de diversão.



Resident Evil 2: Platinum

- SOFTHOUSE: CAPCOM
- GÊNERO: AÇÃO
- Nº DE JOGADORES: 1 JOGADOR

PC



▲ Munição infinita

Para obter munição infinita, entre na tela de seleção de itens e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, e selecione a mira. Fazendo corretamente, as munições no seu inventário mudarão.

● Maior resistência

Para ter maior resistência, combine uma Green Herb com uma Blue Herb e por último combine também uma Red Herb.

● Roupas secretas para Leon e Claire

Jogue com Leon ou Claire no primeiro Scenario e chegue até a delegacia sem coletar nenhum item no caminho. Em baixo da escada na entrada da delegacia, você encontrará o piloto Brad Vickers, que agora é um zumbi. Mate-o para pegar a Special Key em seu corpo, então continua o jogo até chegar da sala escura (Dark Room). Use a chave para abrir o armário ao lado da porta e lá você encontrará novas roupas para Leon e Claire, além da arma Colty S.A.A. (arma exclusiva para Claire).

● Jogue com Ada Wong e Chris Redfield

Termine o jogo conseguindo um ranking, assim você habilitará as opções The 4th Survivor e também o Ex-Battle. Nesta última opção, você poderá escolher entre os personagens Leon, Claire, Ada ou Chris. Cada personagem possui suas próprias armas e terá que desarmar quatro bombas biológicas em poucos minutos.



















ABRA UMA FRANQUIA

MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de videogames, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation Magazine, GameStation Especial, GameStation Dicas, Anime Mix, Gamers e PróDicas.

Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e videogame de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel.: (0**11) 3641-0444 / 0448
Internet: www.progames.com.br
e-mail: falecom@progames.com.br

PROGAMES

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEOGAME



Ligue para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444
SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644
V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986
OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)
SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484
CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)
INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025
OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 3322-2424 (CENTRO)
PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179
S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 3941-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)
CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)
CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)
CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)
COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 2547-2644
ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657
MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111
TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-7429 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - e-mail: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000