

OS SUCESSOS QUE ESTÃO SAINDO DO FORNO ATÉ O FIM DO ANO

www.editoramagister.com.br

ESPECIAL

PlayStation



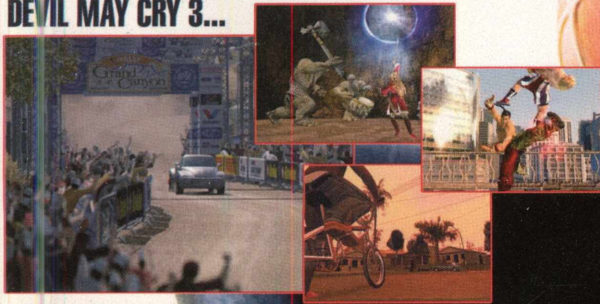
POR APENAS
R\$ 4,95

Ano 1 - Nº 03 - R\$ 4,95



30 lançamentos que ainda vão passar pelo seu PS2

SPIDER-MAN 2, GRAN THEFT AUTO: San Andreas, LORD OF THE RINGS: Third Age, GRAN TURISMO 4, TEKKEN 5, PREDATOR: Concrete Jungle, DEVIL MAY CRY 3...



+ DE 1.300 DICAS para 45 JOGOS

Agora para PS2 e PS 1 também!
(lista no verso)

DESTRAVAMENTO:

- Descubra qual a melhor opção para o seu console
- E ainda: os mitos e dúvidas mais comuns dos jogadores **Online**

SUPERDETONADOS

Final Fantasy XI

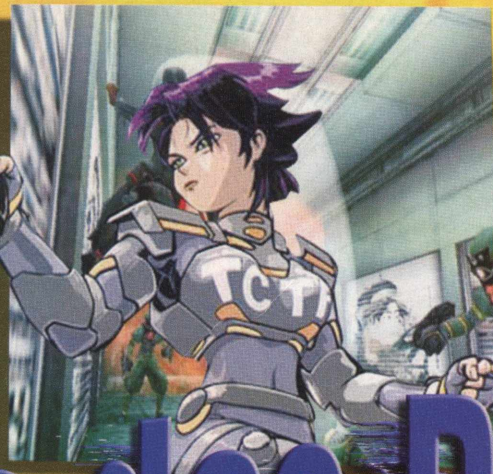
GUIA DE ESTRATÉGIA PARA AS MISSÕES DA SAGA

Medal of Honor: Rising Sun

PASSO A PASSO, AS TÁTICAS PARA CUMPRIR OS OBJETIVOS DE CADA FASE E DERROTAR OS NAZISTAS.

E MAIS:

Detonados online de Syphon Filter, Tony Hawk's Pro Underground, Manhunt, Final Fantasy X-2 **PS 2**
Star Wars: Episode 1 **PS 1**



Índice das Dicas

PLAYSTATION 2

- HITMAN: CONTRACTS 10
- NBA BALLERS 11
- UNREAL TOURNAMENT 12
- WILD WILD RACING 12
- SUIKODEN III 12
- STAR WARS: THE CLONE WARS 12
- STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING 12

EXPEDIENTE



A Revista Megagames
Playstation é uma publicação
de Magister Tecnologias e
Editora Ltda.

Edição e produção:
Alexandre Marcos Rizzo
Guilherme Carone (Mohandas CK)
Ladislau Tenório de Freitas

Diagramação e arte:
Adriano Mercedes Cantero Filho

Colaboração:
Gustavo Hauck

Distribuição:
DINAP S/A - Distribuidora
Nacional de Publicações

Impressão:
Prol Editora Gráfica

Atendimento ao leitor:
(0xx11) 293-3915
suporte@editoramagister.com.br

- SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE 13
- KENGO: MASTER OF BUSHIDO 13
- MEGAMAN X7 13
- GRADIUS III E IV 13
- ONI 13
- SHIN SANGOKUMUSOU 14
- RESIDENT EVIL OUTBREAK 14
- FINAL FANTASY X-2 14
- RED DEAD REVOLVER 15
- TRANSFORMERS 15
- MVP BASEBALL 2004 15
- SAMURAI WARRIORS 15
- DYNASTY WARRIORS 4 15
- MEDAL OF HONOR RISING SUN 16
- CHAMPIONS OF NORRATH 16
- TUROK: EVOLUTION 17
- SHINOBI 17
- WWF: SMACKDOWN! 2 17
- RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X 18
- SOCOM II 18
- THE SUFFERING 18
- CRAZY TAXI 19

- SMUGLER'S RUN 19
- ENTER THE MATRIX 19
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE 19
- TOM CLANCY'S RAINBOM SIX 3 20
- WAY OF SAMURAI 2 20
- THE SIMS BUSTIN' OUT 20
- SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN 20
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 21
- TERMINATOR 3 21
- DEAD OR ALIVE HARDCORE 21

PLAYSTATION 1

- Final Fantasy IX 21
- Castlevania: Symphony of the Night 22
- DragonBall Z: Ultimate Battle 22 23
- Spider-Man 2 Enter: Electro 23
- Dino Crisis 2 23

Tempo de novidades

Tradicionalmente, o último trimestre do ano é o período preferido pelos grandes fabricantes de jogos para o lançamento de novos títulos. Com o advento da E3, na metade de maio deste ano, estes produtores anteciparam grande parte de seus lançamentos para esta temporada, dando a oportunidade à mídia especializada e aos jogadores de conhecerem as novidades de antemão (e também de ficarem com água na boca). Para o público do Playstation 2, as novidades são ainda mais gratas. É que, como o console meio que monopolizou este mercado, muitos desenvolvedores estão concentrando as suas forças neste segmento. O período, entretanto, é atípico. Desta vez, a tradicional enxurrada de novos games para o fim de ano somou-se aos lançamentos atrasados de anos anteriores. A maioria destes últimos são aguardados com bastante ansiedade pela comunidade gamer, pois tratam-se de continuações de sagas clássicas, como Metal Gear Solid, Final Fantasy, Tekken, Silent Hill e Devil May Cry. Aqui, nós trazemos a você os grandes nomes da temporada, além de guias de estratégia completos para seis jogos: Final Fantasy XI, Medal of Honor: Rising Sun, Tony Hawk's Pro Underground, Final Fantasy X-2, Manhunt e Star Wars: Episode 1, sendo os dois primeiros impressos na revista e o restante online em nosso site. Além, é claro, das tradicionais dicas e truques para os jogos mais comentados do momento. Boa diversão!

Os editores

ÍNDICE



4

ESPECIAL

Lançamentos sensacionais. Conheça os 30 melhores jogos prometidos para o final de 2004 e começo de 2005. Só jogaço!



10

MEGADICAS

Dicas, dicas e mais dicas. Códigos, truques e estratégias para mais 45 jogos. Agora também para jogos do PS One.

HARDGAME

Um guia para você escolher a melhor maneira de destravar seu PS 2. Além disso, as perguntas mais comuns sobre destravamento e uso do console respondidas para você. Acesse em nosso site (www.editoramagister.com.br).

MEGADETONADOS:



24

FINAL FANTASY XI

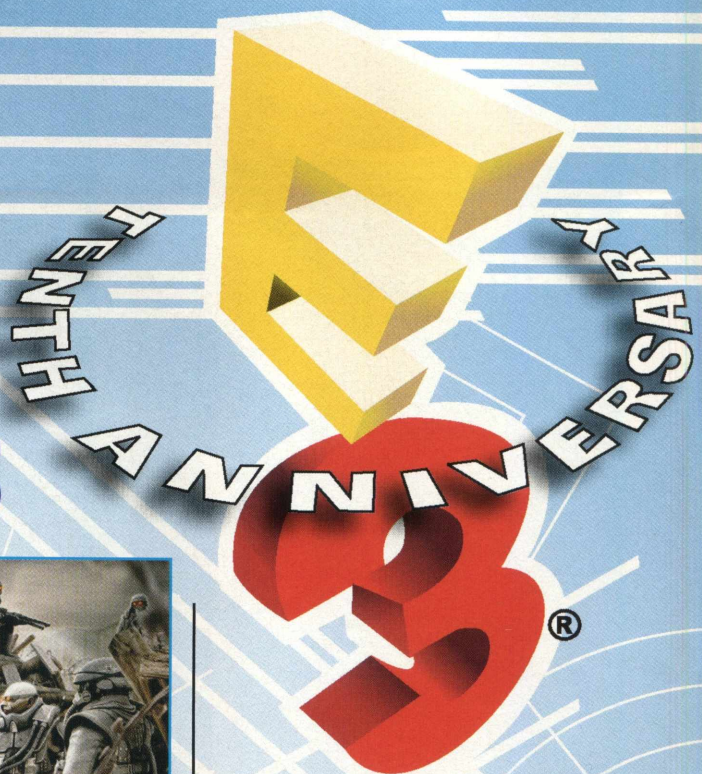
Walkthrough das missões em Windhurst, Bastok, San D'oria e as missões conjuntas.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Como destrinchar os níveis do jogo, cumprindo todos os objetivos e alcançando os bônus disponíveis.

30



TEMPORADA DE LANÇAMENTOS

30 jogos que ainda vão rodar nos seu PS2

Nos dias 12, 13 e 14 de maio último, o Centro de Convenções de Los Angeles era um formigueiro humano: modelos desfilando, multimídia, executivos do entretenimento, estandes incrementados, computadores, telões, gamers e jogos, muitos jogos. É que neste período aconteceu a E3, tradicional feira do entretenimento eletrônico, que reúne os maiores fabricantes e distribuidores de jogos de todo o mundo. Gente do calibre de Sony, Electronic Arts, Square, Konami e por aí vai. A feira, iniciada a partir de 1995, na época dos então videogames 16-bit, hoje se transformou num megaevento mundial, que apresenta e dita tendências não só para os jogos, mas para tecnologias relacionadas à multimídia, ensino à distância, Internet, computação gráfica, hardware, animação 3D, realidade virtual... Não é por acaso que a feira também virou uma espécie de vedete para um público gigantesco, que varia do adolescente que curte Counter-Strike ao diretor de cinema e ao escritor consagrado. Toda esta visibilidade leva os produtores de jogos a investir cifras generosas para promoverem seus produtos. Termômetro da indústria de entretenimento, a E3 de 2004 revelou as novidades para PS2 que estão saindo do forno no final deste ano e começo de 2005, época em que o mercado recebe uma enxurrada de novos títulos. Aqui, nós reunimos as maiores promessas que certamente estarão rodando em seu PS2 em pouquíssimo tempo.



KillZone

Desenvolvedor: Guerilla Games

Distribuidor: Sony

Gênero: Tiro

Lançamento: Novembro de 2004

Jogo de tiro em primeira pessoa, inicialmente batizado de Kin. Ambientado num futuro não muito distante, o jogo conta a história da colonização da galáxia pela humanidade. De repente e sem aviso, estoura uma guerra interplanetária entre um grupo conhecido como Helghast e o esquadrão ISA, leal ao governo da Terra. As batalhas ocorrem por 26 níveis. Os cenários e seus componentes são dignos das sagas de George Lucas.



State of Emergency 2

Desenvolvedor: Vis

Distribuidor: BAM Entertainment

Gênero: Ação em terceira pessoa

Lançamento: Segundo trimestre de 2005

Com o caos urbano tomando conta da cidade, você está metido em brigas de rua no controle de membros de sua gangue, em lutas por território e em tumultos contra outros bandidos e a polícia. Controle de jogo absoluto, com direito a personagens bem estilizados e um quê de groovier.



Test Drive: Eve of Destruction

Desenvolvedor: Monster Games, Inc.

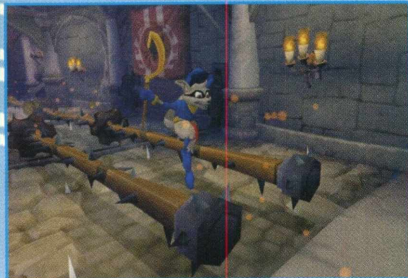
Distribuidor: Atari

Gênero: Corrida

Lançamento: Setembro de 2004

O novo Test Drive é uma mistura dos melhores elementos de corrida e destruição, trazendo 25 eventos ao jogador e 30 veículos diferentes. Tudo com a qualidade gráfica que já é padrão da grife. Só para ter idéia, um dos desafios consiste numa corrida de trailers (!). Há suporte multiplayer para quatro jogadores.





Sly 2: Band of Thieves

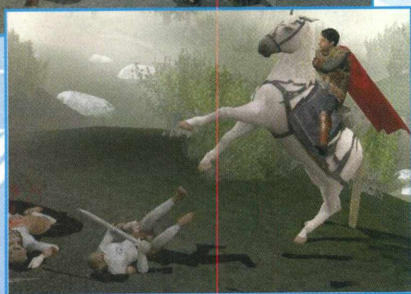
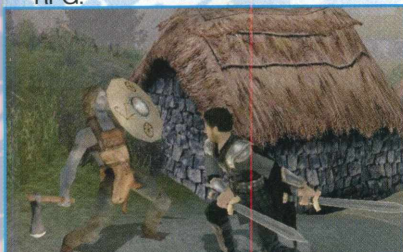
Desenvolvedor: Sucker Punch

Distribuidor: Sony

Gênero: Plataforma

Lançamento: Setembro de 2004

A seqüência de Sly Cooper traz a mesma história de detetive do primeiro jogo, narrada em linguagem muito próxima aos quadrinhos e aos desenhos animados. Ao contrário do jogo anterior, Sly torna-se um gatuno profissional, além de ganhar novos movimentos e habilidades. Atenção aos cenários bem desenhados e à mistura interessante de jogo em plataforma com RPG.



King Arthur

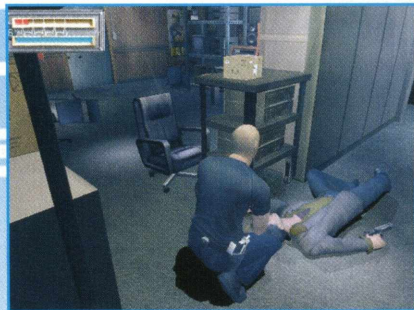
Desenvolvedor: Krome Studios

Distribuidor: Konami

Gênero: Ação-Aventura

Lançamento: Novembro de 2004

Mergulho na Inglaterra mítica dos druidas e da Távola Redonda. O jogo é praticamente um filme interativo, com uma linha que lembra romances como "As Brumas de Avalon". A aventura é recheada de missões épicas e movimentos inéditos como lutas de espadas a cavalo.



The Shield

Desenvolvedor: Point of View

Distribuidor: Sammy Studios

Gênero: Ação

Lançamento: Segundo trimestre de 2005

Baseado na premiada série policial americana homônima, que no Brasil é transmitida pelo canal a cabo AXN, The Shield coloca você na pele de Vic Markey, um investigador com métodos bastante heterodoxos de lutar pela lei. Além dos combater nas ruas, de interrogar suspeitos e de prender bandidos, você também tem de saber como fazer política para ficar bem com os altos escalões da polícia.



Xenosaga Episode II

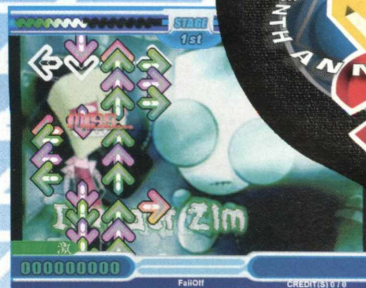
Desenvolvedor: Monolith Software

Distribuidor: Namco

Gênero: RPG

Lançamento: Fevereiro ou Março de 2005

O episódio II é, na verdade, a sexta parte desta saga. Shion e os personagens do primeiro jogo marcam seu retorno, mas, desta vez, o centro da trama são os mistérios entre Jr. e Albedo e uma conspiração entre Jr. e Momo. E é claro, sempre há novas missões envolvendo os Zohars. Com vários sistemas de gameplay, o jogo ganhou gráficos melhorados e cenas onde vários personagens interagem ao mesmo tempo.



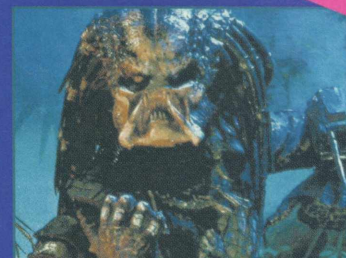
Dance Dance Revolution Extreme

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami

Gênero: Dança

Lançamento: Setembro de 2004

Que tal dar um tempo no Final Fantasy e balançar o esqueleto? Esta é a proposta desta brincadeira, que não pode nem bem ser chamada de jogo. Na nova versão, há mais de 15 bandas novas, sistema de avaliação inédito, além de cenários mais interativos. Para ligar o tapete no PS 2 e soltar o corpo sem medo de ser feliz.



Predator: Concrete Jungle

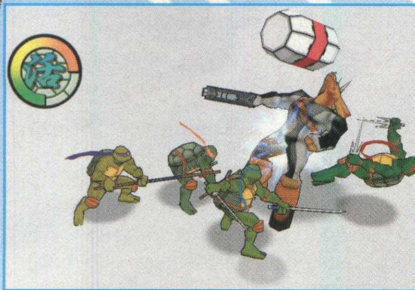
Desenvolvedor / Distribuidor:

Vivendi Universal

Gênero: Ação em terceira pessoa

Lançamento: Outubro de 2004

O lendário alienígena caçador está de volta neste game, na cidade aberta. Em Predator: Concrete Jungle, a história se passa em dois períodos distintos: em 1930 e em 2030. Desta vez, você luta como o Predator, embarcando numa missão de vingança contra uma organização criminosa que está tentando assumir o controle de todos os grupos de predadores. Pegando carona na popular franquia de Hollywood, o game dá ao jogador a possibilidade de explorar diversos cenários urbanos, além de usar vários métodos de visão e diversas armas inéditas, algumas delas capazes de explodir quarteirões inteiros.



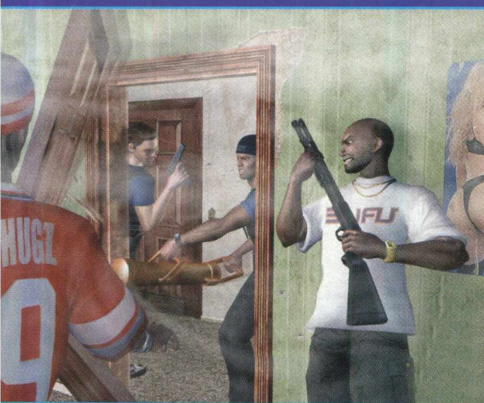
Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami

Gênero: Plataforma

Lançamento: Outubro de 2004

Renascidas das cinzas, as quatro tartarugas adolescente voltam à ativa num jogo cheio de ação, onde se faz um pouco de tudo: lutar, escalar montanhas, saltar precipícios, rappel... ao todo mais de 30 movimentos possíveis. É uma espécie de pitfall de última geração, que pode ser explorado simultaneamente por quatro jogadores (cada um controlando uma das tartarugas). Destaque para os novos conjuntos de combos, mais fáceis, criativos e eficientes.



25 To Life

Desenvolvedor: Avalanche

Distribuidor: Eidos Interactive

Gênero: Ação em terceira pessoa

Lançamento: 2005

Colin McRae Rally 2005



Desenvolvedor: Monolith Software

Distribuidor: Namco

Gênero: RPG

Lançamento: Fevereiro de 2005

A seqüência da série traz um update no engine gráfico, sem mexer na jogabilidade e mantendo também aquilo em que o jogo é melhor: os torneios. Há 20 diferentes classes de rallies, incluindo disputas curtas, ligas, superligas e campeonatos. Também, há mais de 300 pistas espalhadas em 9 regiões do mundo. E o jogador ainda é contemplado com novos modelos de carros para escolher, incluindo Volkswagen Golf MK5, Toyota Celica GT-4, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 e o VW Beetle RSi.



Metal Slug 4 & 5 Combo

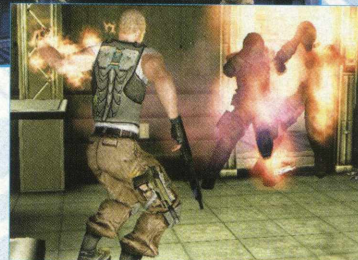
Desenvolvedor / Distribuidor: SNK

Gênero: Plataforma

Lançamento: Janeiro de 2005

Box comemorativo do jogo para os fãs saudosistas, viciados no sucesso dos antigos fliperamas e nos emuladores. Metal Slug é o tipo jogo viciante, repleto de inimigos padronizados em classes de combate, rolando em plataforma 2D, no estilo "atire-em-tudo-que-se-mover" e com chefe de fim de fase. Clássico absoluto dos games. A história de fundo é só um pretexto para a ação.

Jogo de ação, onde você entra na guerra das ruas como integrante da polícia ou dos marginais. Pegando carona no sucesso de Counter-Strike, parece que o forte do jogo é mesmo a ação online, para até 16 jogadores. Além das batalhas nos becos e ruas, o jogo traz missões do tipo organizar uma fuga da prisão ou infiltrar-se na mansão de um lord das drogas para melar o esquema do vilão.



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

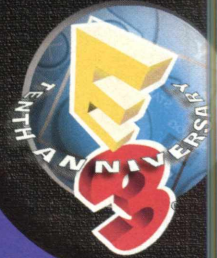
Desenvolvedor / Distribuição: Midway

Gênero: Ação

Lançamento: Junho de 2004

Se você está cansado das mesmas armas nos jogos de ação, encontrou uma novidade. Em Psi-Ops, a arma é a mente do personagem principal, um agente chamado Nick Geller, que combina os métodos militares convencionais com poderosas habilidades telecinéticas para lutar contra o terrorismo. Infiltrado estrategicamente nos quartéis dos inimigos, você passa o jogo percorrendo missões não-lineares, tentando desafiar a elaborada inteligência artificial aplicada ao game. As manifestações paranormais de Nick também envolvem efeitos pirotécnicos, controle de mente, visão remota, leitura de aura e pensamentos...





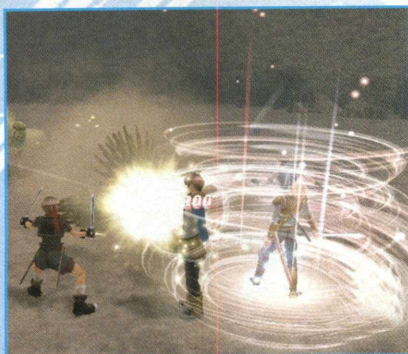
Devil May Cry 3

Desenvolvedor / Distribuidor: Capcom

Gênero: Ação / Luta

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami

Desenvolvedor / Distribuidor: Capcom
Gênero: Ação / Luta
 Lançamento: Dezembro de 2004
 Devil May Cry 3 apresenta novos elementos à série além do update no visual. Agora, o jogador poderá escolher entre quatro estilos de combate: atirador, mestre espadachim, malandro ou guarda real. Estes estilos permitem que os jogadores distribuam seus pontos de experiência de acordo com os atributos de seus personagens, de forma mais específica. Outras novidades incluem um novo engine 3D, efeitos de luz e sombra melhorados, além de representação climática mais convincente.



Suikoden IV

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami

Gênero: RPG

Lançamento: Novembro de 2004
 Continuação da popular saga RPG. Suikoden segue a receita de Final Fantasy em quase tudo: povoados simples, lugares fantásticos, lutas com magias e seres mitológicos. Agora, inovando no sistema de combate mais realista e batalhas "ship-to-ship".



Metal Gear Solid 3

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami

Gênero: Ação / Aventura

Lançamento:

Novembro de 2004
 Espionagem e ação na selva são o coração de Metal Gear Solid 3. Desta vez, Snake pode adaptar-se ao ambiente hostil da selva, usando os elementos da floresta para se defender e para sobreviver. Alta definição de som e imagem é a maior promessa deste jogo.



Van Helsing

Desenvolvedor: Saffire

Distribuidor: Vivendi Universal

Gênero: Ação

Lançamento: Maio de 2004

Baseado no lendário caçador de vampiros interpretado por Hugh Jackman no mais recente filme do gênero da Universal, Van Helsing recria os personagens, cenários e até as mesmas batalhas do longa. O game começa na Transilvânia, com o jogador avançando através do Castelo de Frankenstein e de Drácula. Assim, como no filme, o jogador enfrenta uma variedade incrível de monstros, incluindo o próprio conde Drácula, o lobisomem, Igor e Mr. Hyde (do "Médico e o Monstro"), além das hordas de criaturas "coadjuvantes". É praticamente um Indiana Jones sombrio.



Tak 2: The Staff of Dreams

Desenvolvedor: Avalanche

Distribuidor: THQ

Lançamento: Outubro de 2004

Tak 2 é a seqüência de Tak and the Power of Juju. O jogo nasceu de um acordo entre a THQ e o canal a cabo Nickelodeon. O enredo trata das aventuras de Tak, mas desta vez o pequeno herói já está mais vivido. Tak aprenderá todos os novos segredos mágicos de Juju para recuperar o "Cetro dos Pesadelos" e derrotar o feiticeiro do mau, que aprisionou o espírito de diversas criaturas e se transforma em formas de animais. Como diria Didi Mocó, "ai, que medal!"



The Lord of the Rings: The Two Towers

Desenvolvedor: EA Redwood Shores

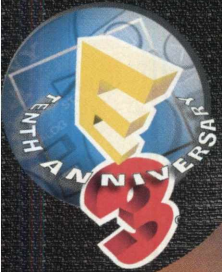
Distribuidor: Electronic Arts

Gênero: RPG

Lançamento: Novembro de 2004

Baseado na aclamada trilogia de J.R.R Tolkien, The Two Towers permite aos jogadores se aventurarem pela Terra Média, pavimentando seu caminho heróico combatendo ao lado da Sociedade do Anel. No jogo, você poderá interagir com os personagens dentro de uma só estrutura, travando

conversas particulares que se conectam com o enredo maior da trilogia. Use o sistema de luta "turn-based" para derrotar Balrog nas minas de Mória ou defender a cidade de Osgiliath.



Grand Theft Auto: San Andreas

Desenvolvedor: Rockstar North
Distribuidor: Rockstar Games
Gênero: Ação / Corrida
Lançamento: Outubro de 2004

A continuação de Grand Theft Auto: Vice City deu uma guinada conceitual para o estilo remanescente dos filmes gansta, muito populares nos anos 90, como "Boyz". Cinco anos atrás, Carl Johnson escapou de pressões em Los Santos, San Andreas – uma cidade que pode ser simbolizada pelas brigas de gangues, tráfico de drogas e corrupção. Depois de diversos dissabores com os amigos e família, Carl volta para a cidade e logo é enquadrado por policiais corruptos, querendo acertar as contas passadas. Agora, CJ é forçado a seguir numa jornada pelo estado de San Andreas, para salvar sua família e recuperar o controle das ruas. Tudo isto com carros turbinados, metralhadoras e rifles, é claro.



Musashi Samurai Legend

Desenvolvedor / Distribuidor: Square Enix
Gênero: Luta / Ação
Lançamento: Primeiro trimestre de 2005

Baseado no lendário samurai, o gameplay de Musashi é leve e fluído, permitindo golpes de esgrima rápidos e seqüências que realmente vão testar os conhecimentos do jogador no controle de uma espada. Shinobi e Nightshade são referências certas para este jogo. O aspecto mais marcante, aqui, é o design dos personagens. Tetsuya Nomura criou um estilo próprio para o game, agressivo e bem oriental (o que a Square chama de "manga-shading"). Já Musashi tem algumas habilidades ímpares, como assimilar os golpes dos inimigos e integrá-los a seu arsenal de combate.



Prince of Persia 2 (2005)

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal
Distribuidor: Ubisoft
Gênero: Plataforma / Ação
Lançamento: Outubro de 2004

Depois de revitalizar o título com Sands of Time, a Ubisoft insiste no sucesso absoluto deste novo modelo de jogo. PoP2 usa o mesmo engine do último jogo, mas coloca o jogador em arenas mais amplas, de modo a dar maior autonomia de movimentos. Mudanças significativas só mesmo no sistema de combate. Agora, o príncipe pode atingir os inimigos em diversas partes do corpo e em posições de ataque diferentes. Dá até para subir nas costas dos oponentes mais altos. Desta vez também maiores poderes mágicos foram conferidos ao personagem, requeridos para passar pelos puzzles que permeiam a trama.



Spider-Man 2

Desenvolvedor: Treyarch
Distribuidor: Activision
Gênero: Ação
Lançamento: Julho de 2004

Lançado simultaneamente com o filme, a história do jogo gira em torno (novamente) da ameaça mais recente do Dr. Octopus, colocando Nova York em crise novamente. Mas, desta vez, o inimigo está mais forte, experiente e detém novos poderes. Os controles do jogo foram muito bem projetados para garantir a agilidade característica do Homem-Aranha. Com certeza, os movimentos são de muito maior qualidade em comparação ao encontrado em outros jogos com esta temática. O game garante também a exploração de todos os aspectos e objetos do ambiente totalmente tridimensional, usando o mesmo conceito gráfico e multimídia de GTA e Tony Hawk's Underground.



StarCraft: Ghost

Desenvolvedor: Nihilistic
Distribuidor: Blizzard
Gênero: Estratégia em tempo real
Lançamento: Dezembro de 2004

A história envolve Ghost Nova, que está investigando um misterioso elemento químico chamado Terrazine. Ele é poderoso reagente psíquico que atraiu a atenção dos Zerg, Protoss e terráqueos. StarCraft: Ghost é um jogo que combina ação e tática. A diferença é que agora tudo se passa numa visão 3D em terceira pessoa, que também estrela um super-sexy heroína. O jogo também envolve batalhas com alienígenas e um sistema de camuflagem (invisibilidade) no combate corpo a corpo.



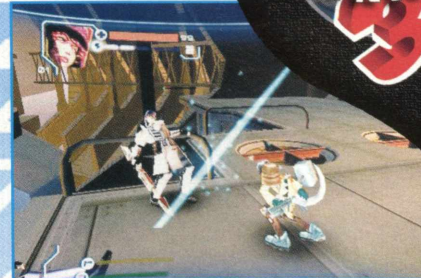
Tekken 5

Desenvolvedor / Distribuidor: Namco
Gênero: Luta
 Lançamento: Fevereiro de 2005
 Seguindo os eventos de Tekken 4, Kazuya e Hihachi Mishima enfrentam os Proto Jack robôs e descobrem um novo vilão. Seu nome é Raven. O sujeito move-se extremamente rápido e usa técnicas básicas de karatê para derrubar os inimigos. Outro personagem novo é apresentado por Asuka Kazama. Seu estilo é muito semelhante a Jun, a mãe de Jin. O último lutador introduzido na nova versão é Feng Wei, mestre de kung-fu. Fora os novos personagens, você vai notar que tudo o que já existia em Tekken 4 foi reaproveitado no novo jogo. Algumas mudanças nas arenas fazem menções discretas a Virtua Fighter (agora, o terreno já não é tão plano, possui mais detalhes e está interativo). Mas os jogadores parecem proporcionalmente maiores do que em Tekken 4. E Marduk ganha melhor mobilidade e um novo golpe destruidor.



Gran Turismo 4

Desenvolvedor: Polyphony Digital
Distribuidor: Sony
Gênero: Corrida
Lançamento: Novembro de 2004
 Os fãs de Gran Turismo vão encontrar, na nova versão, todos os elementos que garantem o sucesso do título, desta vez melhorados. Mais carros, mais circuitos e mais modos de corrida, bem como suporte multiplayer para jogo online tornam Gran Turismo 4 um dos jogos mais esperados do ano. Texturas e gráficos bem feitos levam os jogadores a locais como o Grand Canyon e Europa. Há mais de 500 modelos de carros disponíveis, todos eles personalizáveis.



The Red Star

Desenvolvedor / Distribuidor: Acclaim
Gênero: Ação
Lançamento: Setembro de 2004
 Baseado nos quadrinhos dos estúdios Archangel e Christian Gossett, The Red Star é um jogo de combate girando em torno de três protagonistas. Ambientado numa Rússia alternativa, onde toda a tecnologia, magia e armas futuristas estão com a Guarda Vermelha, o jogo começa com o bruxa e general Maya Antares à procura de seu marido desaparecido Marcus. Os recursos do jogo incluem alternância de estilos totalmente dissonantes de personagem para personagem. Há 10 armas de fogo diferentes, combate corpo a corpo e modo cooperativo entre dois jogadores.



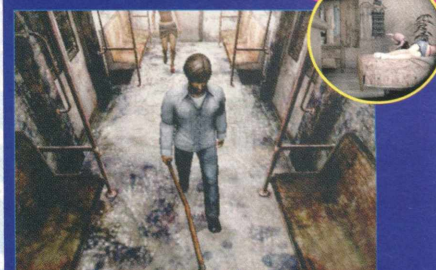
X-Men Legends

Desenvolvedor: Raven Software
Distribuidor: Activision
Gênero: Ação / RPG
Lançamento: Outubro de 2004
 Um jogo envolvendo os personagens da Marvel numa abordagem diferente: em vez de lutas em rounds, o jogador controla times de quatro mutantes, que lutam em tempo real. Como nos populares RPGs, é preciso canalizar os pontos para determinadas habilidades do personagem, de modo que seus pontos no quesito escolhido supere o adversário. Além da proposta inovadora, a graça de controlar os heróis dos quadrinhos é única.



Final Fantasy XII

Desenvolvedor / Distribuidor: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: 2005
 Enquanto Final Fantasy X-2 ofereceu um jogo baseado em missões, Final Fantasy XI explorou o RPG online e Final Fantasy: Crystal Chronicles focou no multiplayer, FF-XII retoma o roteiro da saga e os padrões tradicionais do RPG. O jogo gira em torno do personagem principal Vaan, que precisa juntar forças com pelo menos outros dois personagens, trabalhando em modo cooperativo.



Silent Hill IV: The Room

Desenvolvedor / Distribuidor: Konami
Gênero: Aventura
Lançamento: Setembro de 2004
 Henry Townshend está preso em seu próprio apartamento. Apenas explorando misteriosos portais que levam a universos paralelos e mundos alternativos, Henry consegue descobrir por que está preso. Esta é a tônica de Silent Hill 4, a seqüência da série de terror da Konami. O jogo inclui um número de armas e inimigos grande, bem maior que nos outros jogos da série. Também há mudanças nas perspectivas entre primeira e terceira pessoa e mais controles visuais para o jogo. Os cenários incluem uma floresta, uma prisão e um hotel.



MEGADICAS



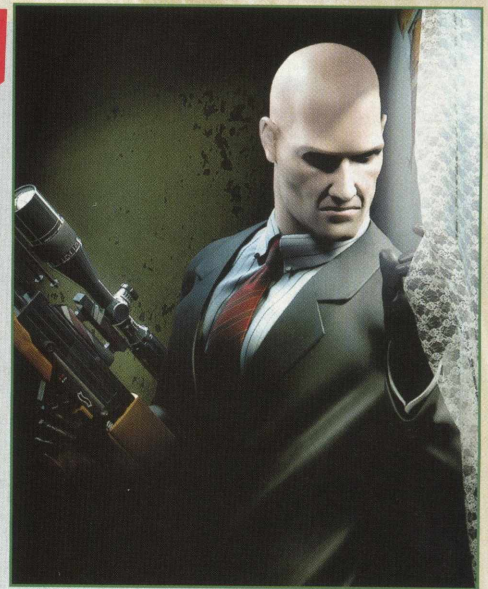
HITMAN: CONTRACTS

Para completar a missão corrente com a classificação de "Silent Assassin" – em qualquer ponto da missão atual, pressione R2, L2, ↑, ↓, X, L3, ○, X, ○, X. Seleção de níveis – entre com o seguinte código no menu principal: □, ▲, ○, ←, ↑, →, L2, R2.

Destravando as pistolas Desert Eagle – Vá até o nível 9, the Wang Fou, e siga até o restaurante. Pegue o elevador até o primeiro piso e depois, até o porão. Use os túneis (eles não estarão no mapa), matando todos os guardas no caminho. No fim destes túneis, há um elevador. Suba até o primeiro piso da mansão com seus óculos de visão noturna. Sonde, na escuridão, até encontrar uma escada com acesso ao segundo andar. Assim que você subir os degraus, encontrará, no escritório, um keycard. Volte ao porão e suba as escadas para o primeiro piso do restaurante novamente. Finalize o nível e salve o jogo.

Agora, saia para o menu principal e comece a missão 1 – Asylum Aftermath. Depois, encontre o keycard da primeira porta. Haverá um paciente transitando com uma miniarma. Mate-o e tome a arma. Você perceberá que seus passos ficam mais lentos, pois o artefato pesa muito. Ache o segundo keycard no porão para conseguir as pistolas Desert Eagle e terminar o nível com estas duas armas no seu estoque.

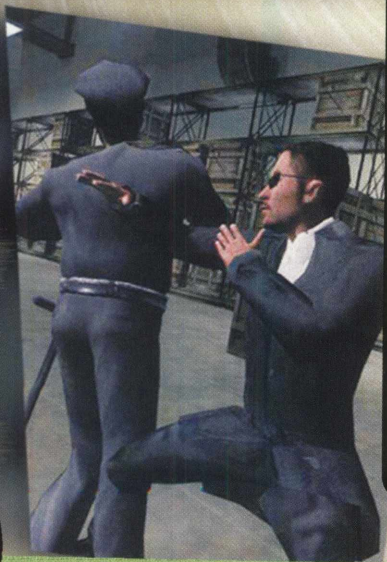
Destravando as armas – Para obter alguma das armas escondidas no jogo, você precisa completar as missões com a qualificação "Silent Assassin". A seguir, a tabela de armas escondidas e dos níveis correspondentes:

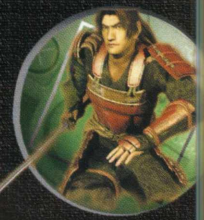


- Pistolas CZ 2000 Dual – Missão 1;
- Submetralhadora Micro Uzi Dual – Missão 2;
- Silenciador Silverballer para as pistolas – Missão 3;
- Pistolas Magnum 500 Dual – Missão 4;
- Espingarda – Missão 5;
- Rifle M4 Carbine – Missão 6;
- Pistolas SG220 – Missão 7;
- Submetralhadora MP5 – Missão 8;
- AK 47 – Missão 9;
- Pistolas GK17 – Missão 10;
- Submetralhadora Uzi – Missão 11;
- Rifle Sniper PGM – Missão 12.

De volta à vida

Quando você morrer no jogo, haverá uma sequência que pode permitir voltar à vida. Você precisará dar 4 headshots consecutivos em 4 diferentes guardas. Desta forma, você voltará ao ponto em que morreu no jogo, com um pouco de saúde.





NBA BALLERS

Código da tela Versus – Na tela VS, onde há três bolas entre, entre com os códigos segurando □, ▲ e ○, respectivamente, na seguinte seqüência:

- Movimento alternativo – 1 2 3
- Movimentos randômicos – 2 0 0
- Mostrar porcentagem de acertos - 0 1 2
- Supertocos - 1 2 4
- Boa condução de bola - 3 3 2
- Roubadas Geniais - 2 1 5
- Hot Spot - 6 2 7
- Modo "cabeção" - 1 3 4
- Jogadores bebês - 4 2 3
- Jogadores de papel - 3 5 4
- Jogadores crianças - 4 3 3
- Fogo - 7 7 2
- Movimentos expandidos - 5 1 2
- Superempurrão - 3 1 5
- Lances livres perfeitos - 3 2 7
- Jogadores velozes - 2 1 3
- Melhorar os acertos em lances livres - 3 1 7
- Defesa - 1 2 2
- Truques mágicos - 3 7 4
- Melhorar o passe - 5 3 6
- Habilidade Alley-Oop - 7 2 5
- R2R Mode - 0 0 8
- Jogar como o treinador - 5 6 7
- Jogar como um agente secreto - 5 5 7
- Jogar como secretária - 5 4 7
- Jogar como homem de negócios A - 5 3 7
- Jogar como um homem de negócios B - 5 2 7
- Jogar como um africano - 5 1 7
- Super Back-Ins - 2 3 5
- Sem efeitos climático - 1 1 2
- Neve - 3 3 3
- Chuva - 2 2 2
- Movimentos randômicos - 3 0 0
- Pygmy - 4 2 5
- Desabilitar os códigos - 0 1 1

Senhas

Entre com as seguintes palavras no hall da fama para destravar os seguintes recursos / jogadores:

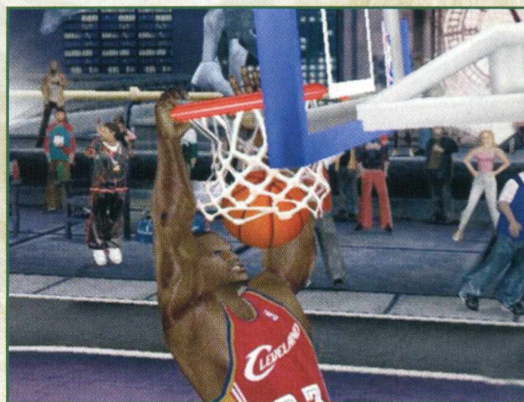
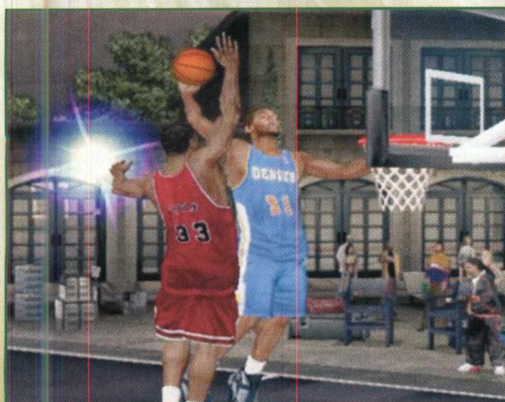
- Estúdio de Allen Iverson – "the answer".
- Escola de Yao Ming – "prep school".
- late de Scottie Pippen – "nice yacht".
- Stephon Marbury – "platinum playa".
- Scottie Pippen – "playmaker".



- Richard Hamilton – "rip".
- Lebron James – "king James".
- Clyde Drexler – "clyde the glide".
- Latrell Sprewell – "spree".
- Pete Maravich – "pistol pete".
- Amare Stoudamire – "rising sun".
- Willis Reed – "hall of fame".
- Alonzo Mourning – "zo".
- Magic Johnson – "laker legends".
- Dominique Wilkins – "dunk fest".
- Wilt Chamberlain – "wilt the stilt".
- Jason Williams – "give and go".
- Nene Hilario – "rags to riches".
- Karl Malone – "special delivery".
- Manu Ginobili – "manu".
- Larry Bird – "hoosier".
- Jason Kidd – "pass the rock".
- Steve Francis – "ankle breaker".
- Wally Szczerbiak – "world".
- George Gervin – "the ice man cometh".
- Chris Webber – "24 seconds".
- Vídeo Secreto #1 - "juice house".
- Vídeo Secreto #2 - "nba showtime".
- Ray Allen – "all star".
- Michael Finley – "student of the game".
- Rasheed Wallace – "bring down the house".
- Wes Unseld – "old school".
- Bill Walton – "towers of power".
- Kevin McHale – "holla back".
- Jalen Rose – "bring it".
- Bill Russell – "celtics dynasty".
- John Stockton – "court vision".
- Julius Erving – "one on one".
- Elton Brand – "rebound".
- Allen Iverson (movimento alternativo) – "killer crossover".
- Oscar Robertson (movimento alternativo) – "Ain't No Thing".



- Robert Parish (movimento alternativo) – "The Chief".
- Reggie Miller (movimento alternativo) – "From Downtown".
- Jerry Stackhouse (movimento alternativo) – "Stop Drop and Roll".
- Steve Francis (movimento alternativo) – "Rising Star".
- Walt Frazier – "Penetrate and Perpetrate".
- Baron Davis – "Stylin & Profilin".
- Darryl Dawkins – "rim wrecker".
- Rashard Lewis – "fast forward".
- Kobe Bryant (movimento alternativo) – "Japanese steak".
- Tracy McGrady – "living like a baller".
- Tim Duncan – "make it take it".
- Yao Ming – "center of attention".
- Steve Nash – "hair canada".
- Dikembe Mutumbo – "in the paint".
- Calçados especiais – "dub deuce".
- Destruir todos os jogadores - "nba ballers true playa".
- Kobe Bryant's House – "euro crib".
- Vídeo Secreto 3 – "nba Ballers Rules".
- Vídeo Secreto 4 – "hatchet man".
- Vídeo Secreto 5 – "slam it".
- Calçado Secreto 1 – "cold streak".
- Calçado Secreto 2 – "lost ya shoes".
- Allan Houston movimento alternativo - "bocker please".
- Antoine Walker (movimento alternativo) – "ball hawk".
- Darko Milicic (movimento alternativo) – "nba fastbreak".
- Eddie Jones (movimento alternativo) – "baller uprising".
- Latrell Sprewell (movimento alternativo) – "spree".
- Lebron James (movimento alternativo) – "king James".
- Magic Johnson (movimento alternativo) – "laker legends".
- Mike Bibby (movimento alternativo) – "dreams & schemes".
- Oscar Robertson (movimento alternativo) – "aint no thing".
- Pau Gasol (movimento alternativo) – "pow pow pow".
- Paul Pierce (movimento alternativo) – "celtics supreme".



MEGADICAS

UNREAL TOURNAMENT

Modo cabeção - No menu principal, faça ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○, entre na opção multiplayer, marque Mutators e aperte X, selecione a opção Big Head, aperte →, X e inicie o jogo.

Munição completa - Durante o jogo, aperte Start e faça ←, →, ○, ○, ○, →, ←.

Modo Deus - Durante o jogo, aperte Start e faça □, ○, ←, →, ○, □.

Mutantes - No menu principal, faça □, □, ○, ○, □, □, ○, ○, entre em multiplayer, marque Mutators e aperte X, marque Stealth e aperte →, X.

Todos os personagens - Pause o jogo e faça ←, ←, ○, ○, →, ←, ○.

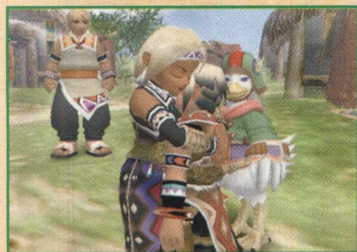


Desbloquear Fatboy - Na tela título, faça ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○.

Avançar nível - Pause o jogo e faça ↑, ↓, ←, →, →, ←, →.

Todos os níveis - Crie um Savefile, vá ao menu e selecione Resume Game, marque a opção e faça ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓.

SUIKODEN III



Liberar personagem secreto

Para jogar o game com um ponto de vista extra, termine a aventura reunindo as 108 Stars of Destiny (personagens).

Referência escondida

Na hora de escolher o nome do castelo, escreva "Toran" para ver uma cena secreta.

STAR WARS: THE CLONE WARS

Começar com os objetivos bônus feitos
Na tela de códigos, digite "GIMME" (sem aspas).

Invencibilidade
Na tela de códigos, digite "DARKSIDE" (sem aspas).

Ver foto da equipe de produção
Na tela de códigos, digite "JEDICOUNCIL" (sem aspas).

Munição infinita
Na tela de códigos, digite "SUPERLASER" (sem aspas).

Destruir vídeos
Na tela de códigos, digite "12 PARSECS" (sem aspas).

Destruir missões multiplayer
Na tela de códigos, digite "JORG SACUL" (sem aspas).

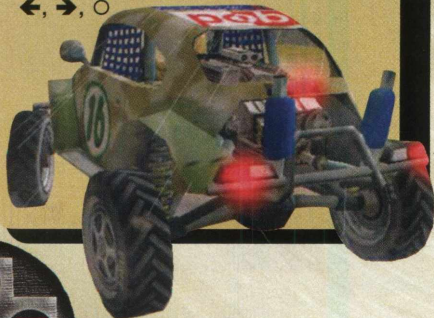


Destruir Battle Droids na Geonosis Academy
Na tela de códigos, digite "TRADEFED" (sem aspas).

WILD WILD RACING

Menu Secreto

No menu principal, marque Options, segure □ e, então, ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, ○.



STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Todos são Kaadu

No menu principal, faça L1, R1, L2, R2.

Desbloquear Boba Fett

No menu principal, faça ▲, ○, ▲, ○, □.

Desbloquear Trade Federation Battle Tank
No menu principal, faça ○, ▲, □, ○, ▲, □.

Desbloquear Galaxy Circuit

Complete todas as corridas individuais dentro os três primeiros colocados.

Desbloquear pistas invertidas



Complete o Galaxy Circuit com qualquer personagem.
Desbloquear Darth Vader
Complete o Galaxy Circuit com Anakin Skywalker e obtenha uma medalha de ouro.

MEGADICAS



ONI

Mudar personagem - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L2, L2.

Matar com um tiro - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.

Saúde ilimitada - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.

Força extra - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, ○.

Personagens pequenos - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, □, ○.



Sem limite de fases - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R3, L2, L3.

Modo cabeção - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, Start, □, ○, Start.

Armas divinas - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L1, L3.

Personagens gigantes - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.

Danos parciais - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.

Completar nível - Durante o jogo, aperte Select, marque Help e faça L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE



Obter mais 4 continues
Se você utilizar 30 continues irá obter, automaticamente, mais 4 para finalizar a fase.

Obter mais 3 continues
Se você utilizar 15 continues irá obter, automaticamente, mais 3 para finalizar a fase.

Obter infinitos continues
Se você utilizar 100 continues irá obter, automaticamente, infinitos continues.

Trocar saúde por tempo
Para trocar metade da barra de energia por 5 segundos, pause o jogo e faça ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

Trocar tempo por saúde
Para trocar 5 segundos por metade da barra de energia, pause o jogo e faça ○, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

GRADIUS III E IV



Ativar trapagens
Você deve vencer o primeiro chefe e depois poderá usar as dicas, sendo uma por nível. Se você vencer um nível sem usar senhas, poderá usar duas no próximo ou ir acumulando até decidir usar.

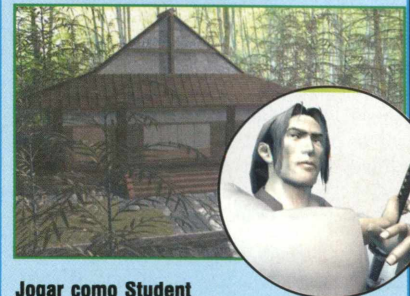
Arma dupla - Pause o jogo e faça ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ▲.

Arma laser
Pause o jogo e faça ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

Fase extra
Complete todas as fases do jogo.



KENGO: MASTER OF BUSHIDO



Jogar como Student
Na tela de seleção de personagens, segure L1, R1 e aperte ○.

MEGAMAN X7



Liberar X
Para poder jogar com X em qualquer fase, encontre e resgate 65 ou mais Replids. No final da fase, você assistirá a uma breve cena e poderá usar X livremente.



FINAL FANTASY X-2

Fim alternativo – Para chegar a este fim, deixe o chefe final disparar seu canhão. Este processo inclui 30 minutos do mais completo marasmo apenas esperando que ele dispare. Espere por 7 tiros.

Finais extras – Primeiro, você terá de conhecer Maechen em Guadosalam, no capítulo 3. Você o achará no encontro com Logos e Ormi, na mesma área. Depois disso, você terá uma cena com Yuna no fim do capítulo 3. Quando você estiver sozinho em Farplane, mova Yuna e continue pressionando o botão **X**. Você ouvirá um sinal sonoro. Isto significa que você ativou o evento. A seguir, você precisa completar o episódio em Luca durante o capítulo 5. Tudo o que você tem a fazer é visitar o local onde Tidus ensinou Yuna como assobiar. A seguir, complete o episódio em Besaid. Finalmente, assim que você tiver fechado o jogo, mantenha o botão **X** pressionado até aparecer o novo final.

Novo jogo – Depois de vencer o jogo uma vez, no menu principal haverá uma opção “new game+”. É um jogo normal, exceto pelo fato de seus personagens já iniciarem com todos os itens necessários e possíveis.

Destruindo cenários

Chocobo Dungeon – Passe três Chocobos do nível 5 e fale com Clasko.

Friend Colony – Mande um Chocobo do nível 5 para Mihem Road

Via Infinito – No capítulo 5, entre na sala com o elevador e vá pela ➔. Você verá os guardiães ali e uma nova passagem.

Caverna Secreta de Besaid – Pegue a chave de Besaid e a esfera de energia.

Den of Woe – Pegue todas as esferas para destravar este cenário.

500 pontos extras no minigame de dança – Assim que o minigame iniciar, continue pressionando **▲**, **○**, **X** e **□** tão rápido quanto você puder.

Dinheiro fácil – Depois de pagar 100.000 a O'aka para pagar seu débito, ele oferecerá a você itens extremamente baratos para venda. Ele venderá poções a 50 gil, mas você poderá revendê-las pelo preço padrão do jogo. Assim, se você comprar 99 hi-potions a 50 gil a unidade e depois vender todas, você pode ganhar um lucro de 300%. Este

procedimento pode ser repetido infinitamente até que você tenha a quantidade que quiser.

RESIDENT EVIL OUTBREAK

Hard Mode – Complete todos os cinco cenários no modo fácil ou normal.

Very Hard Mode – Complete todos os cinco cenários no modo hard.

No Partner Mode – Vença os cinco cenários no modo Very Hard com 10.000 pontos.

Infinity Mode – Complete todos os cenários com 100% de saúde para destravar munição infinita na loja de acessórios.

Bob – Complete “Outbreak”, como Mark com 4.000 pontos.

Will – Complete “Outbreak” no Very Hard Mode com 3.000 pontos.

Policiais (Raymond, Aaron, Dorian e Arthur) – Complete “Outbreak” como qualquer personagem e com 5.000 pontos.

Policiais II (Eric, Elliot e Harry) – Complete “Below Freezing” no Hard Mode com 5.000 pontos.

Mônica – Complete “Below Freezing” como Yoko com 5.000 pontos.

Estudantes (1 e 2) – Complete “Below Freezing” no Very Hard Mode com 3.000 pontos.

Médicos (1, 2 e 3) – Complete “The Hive” como qualquer personagem com 5.000 pontos.

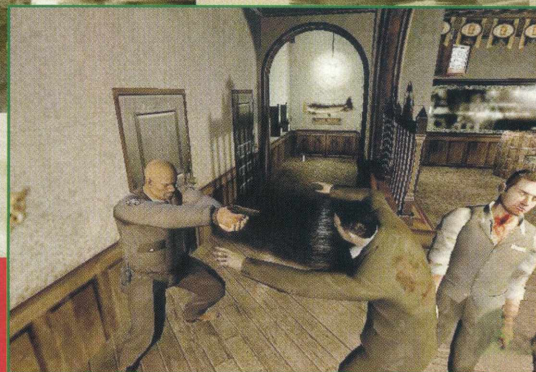
Enfermeiras (1 e 2) – Complete “The Hive” no Hard Mode com 5.000 pontos

Bombeiro – Complete “Hellfire” como qualquer personagem com 3.500 pontos.

Peter – Complete “Decisions, Decisions” no Very Hard mode com 3.000 pontos.

Greg – Complete “Decisions, Decisions” no Very Hard Mode com 10.000 pontos.

Frank – Complete “Decisions, Decisions”



como George com 3.000 pontos.

UBCS (1 e 2) – Complete “Decisions, Decisions” como qualquer personagem com 8.000 pontos,

Membro da USS Special Forces – Complete “Decisions, Decisions” como qualquer personagem e 5.000 pontos.

Povo de Racoon City (Homens) Complete todos os cenários com 10.000 pontos

Mr. Color (Mr. Green, Mr. Black, Mr. Blue, Mr. Red e Mr. Gold) – Pegue todos os itens especiais dos cenários e mais 100.000 pontos.

Voz de Kevin – Encontre todos os itens especiais do personagem.

Voz de Mark – Encontre todos os itens especiais do personagem.

Voz de Jim – Encontre todos os itens de Jim.

Voz de George – Encontre todos os itens de George.

Voz de David – Encontre todos os itens de David.

Voz de Alyssa – Encontre todos os itens de Alyssa.

Voz de Yoko – Encontre todos os itens de Yoko.

Voz de Cindy – Encontre todos os itens de Cindy.

Voz de ETC – Feche qualquer cenário com 3.000 ou mais pontos.

Trajes de Kevin – Encontre os seguintes itens: botas, camiseta branca, cigarros de palha, calça jeans surrada, cinto afivelado e chapéu de cowboy.

Trajes de Mark – Encontre os seguintes itens: cinto marrom, camisa pólo e boné.

SHIN SANGOKUMUSOU



Ver a segunda apresentação - Termine o modo Musou com qualquer personagem.

Jogar com Huang Zhong, Ma Chao, Ziang e Jiang Wei - Termine o modo Musou com um personagem do reino de Shun.

Jogar com Zhang Liao e Xiahou Yuan - Termine o modo Musou com um personagem do reino de Wei.

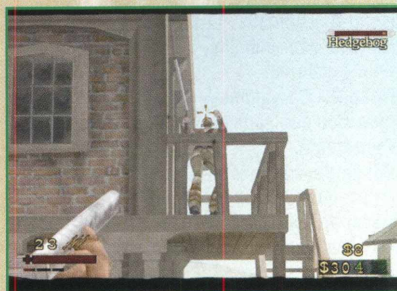
Jogar com Taishi Ci, Gan Ning e Lu Meng - Termine o modo Musou com um personagem do reino de Wu.

Jogar com Dong Zhuo, Yuan Chao, Diao Chan e Zhang Jiao - Termine o jogo com pelo menos um personagem de cada reino. Esses personagens aparecem para serem selecionados no modo Free.

Jogar no Free Mode - Termine o jogo com um personagem de cada reino.



RED DEAD REVOLVER



Todos os personagens e páginas do jornal – compre todos os itens.

Very Hard Mode – Complete o jogo no hard mode.

Invencibilidade – Completar todos os objetivos no nível “Fall From Grace”.

MVP BASEBALL 2004

Entre com o códigos no nome do jogador.

Jogador horrível – Erik Kiss.
Grande rebatedor – keegan paterson.
Grande rebatedor 2 – jacob paterson.
Grande rebatedor 3 – isaiah paterson.



TRANSFORMERS



Entre com os códigos a seguir durante a tela de seleção de nível de dificuldade para obter o resultado desejado.

Completar o nível Mid Atlantic – Cículo, □, ○, □, ➔, ◀, ▶, ➔.

Completar o nível Starship – ◀, ◀, ➔, ○, ○, ➔, ➔, ◀.

Completar o nível Alaska – R1, ○, R1, □, ◀, ◀, ➔, ◀.

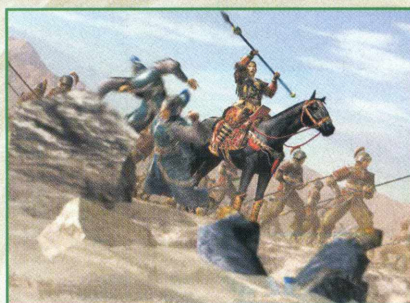
Completar o nível Earth – R2, R1, L1, L2, □, ○, □, ○.

Completar o nível Deep Amazon – ◀, ➔, ◀, ◀, ➔, R1, R2, ○.

Turbo Mode – L1, R2, R2, □ (4x), L1

Modo “Cabeção” – ○ (3x), □, L1 (3x), L2.

DYNASTY WARRIORS 4



Se o estágio tiver * seguido de seu nome, significa que você precisa ter completado o Musou Mode pelo menos uma vez para destravar o nível. Além disso, alguns estágios têm um sinal + e algumas letras na continuação de seu nome. Isto significa que você poderá destravar o personagem neste nível. Isto só acontece com WU, WEI e SHU.

Eliminar Zhang Jiao! (SHU) – Termine o Yellow Turban Rebellion imediatamente, sem passar pelos outros dois estágios (Yellow Turban Menace e Yellow Turban Fortress).

Eliminar Zhang Jiao! (WEI) – Termine o Yellow Turban Fortress e o Yellow Turban Rebellion e reentre no Yellow Turban Rebellion.

Eliminar Zhang Jiao! (WU) – Termine o Act I: Tiger of Jiang Dong, sem passar pelo Yellow Turban Fortress.

Os dois Qios (WU) – Quando você estiver jogando em Act I, deve ter terminado o Yellow Turban Fortress e depois o Yellow Turban Rebellion.

Fuga de Guan Yu (SHU) - Derrote Hua Xiong em Shi Shui quando Yuan Shao chamar alguém para duelar com o inimigo.

O selo imperial (WU) – No Act II: Alliance Against Dong Zhuo, passe por Hu Lao, mas não por Si Shui.

Batalha de Runam (SHU) – No portão Hu Lao, siga para Dong Zhuo.

Fuga de Guan Yu (WEI) – Termine o nível Yellow Turban Rebellion e todos os níveis do Act II.

Batalha na província Ji (WEI) – Não passe por Si Shui, mas vá para Guan Du. Leve para lá todos os generais e soldados exceto Yuan Shao.

SAMURAI WARRIORS

Para acessar os recursos listados, vença o nível indicado:

Takeda Shingen – Cenário de Sanada Yukimura

Mori Ranmaru – Cenário de Akechi Mitsuhide

Lord Oda Nobunaga – Cenários de Oichi, Saiga Magoichi e Nouhime

Saiga Magoichi – Qualquer cenário

Nouhime – Cenário de Mori Ranmaru

Maeda Keiki – Cenário de Uesugi Kenshin

Kunoichi – Cenários de Hanzou e Takeda Shingen

Ishikawa Goemon – Cenário de Okuni

Date Masamune – Vença dois cenários quaisquer.

Enquanto estiver treinando um novo general, organize um ataque de 50 por volta do quarto mês de treinamento. Um doujou-yaburi vai aparecer para desafiá-lo. Vença-o (ele só poderá ser derrotado com um Musou Ougi) e você destravará um novo modelo de personagem. Na primeira vez que você fizer esta operação, ganha um soldado de armadura. Na segunda, uma lutadora de armadura. Na terceira vez, um bispo e na quarta, uma sacerdotisa.

Inteligência Artificial mais fácil no nível “Hell” – Esta dica é muito semelhante da usada em Dynasty Warrior 4: Xtreme Legends. Este procedimento diminui a intensidade dos ataques e a astúcia dos inimigos. Primeiro, crie um novo jogo no modo normal, hard ou hell. Salve o jogo assim que ele iniciar. Agora, mude o nível de



dificuldade do jogo para fácil (easy). Reinicie o jogo salvo e note as mudanças na inteligência artificial.

Pegar a última arma – Como player 1, você precisa cumprir os requerimentos do personagem para adquirir sua quinta e última arma. Mas, com 2 jogadores, você pode usar um personagem com requerimentos mais fáceis para pegar a última arma. Por exemplo, os requerimentos de Sanada Yukimura são realmente difíceis. Você pode pegar sua última arma com qualquer outro personagem usando 2 jogadores. Primeiro, escolha free mode, no nível hard ou hell. Depois, escolha o personagem que você deseja jogar. Escolha o segundo personagem (aquele mais fácil para pegar a arma final). Escolha o estágio em que o segundo jogador possa pegar a quinta arma. Cumpra os objetivos requeridos pelo segundo jogador. Troque o jogador para o primeiro e pegue a arma. Termine o estágio.



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Vá para o menu de opções e entre com os seguintes códigos:

- Munição infinita – GOBY
- Homens de chapéu – SEAHORSE
- Sniper Mode – PUFFER
- Proteção antibala – TANG
- Soldados invisíveis – TRIGGER
- Granadas de efeito moral – DAMSEL
- Modo “perfeccionista” – HOGFISH
- Modo “bala de prata” – TILEFISH
- Destruir todas as missões – BUTTERFLY
- Braços gigantes – SPINEFOOT
- Todos os itens – GARIBALDI
- Cabeça de Aquiles – MANDARIN
- Munição infinita em Day of Infamy – Esta dica requer a ferramenta para cavar da missão Search For Yamashita’s Gold. Assim que você estiver a caminho do navio, verá um soldado correndo com o rosto queimado devido à explosão de um duto. Aproxime-se dele e pressione **X**. A mensagem “Entrenchment Tool Used” aparecerá. Este evento destravar a opção de munição infinita no menu de bônus.
- Skins – como pegá-las:
- Missão 1 – Engenheiro Naval – A primeira skin pode ser encontrada na barbearia, à direita do banheiro.



- Missão 3 – “Gunnie Lauton” – Você encontrará esta skin no segundo piso do prédio com o portão de ferro trancado perto da metralhadora no telhado.
- Missão 4 – Guarda nativo – Você pode encontrar uma skin no último grande prédio antes do depósito de munição.
- Missão 5 – Tenente Harrison – Você encontrará a skin no acampamento.
- Missão 6 – Coronel Kandler – Esta skin pode ser encontrada na sala além da cozinha do hotel.
- Missão 7 – Piloto – Esta skin pode ser achada depois da área da prisão, nas salas à direita. Você precisará da chave para acessar esta sala.

- Missão 8 – Chindits – Assim que você se encontrar com chindits, encontrará a skin na próxima caverna.
- Missão 9 – Comandante Shima – Esta é a última skin que pode ser encontrada na sala de estratégia.
- Soldado desaparecido – Durante a quarta missão, quando o segundo soldado se separar de você para cobri-lo, vá na direção dele e o empurre até as paredes até ele sumir.
- Imortalidade – No nível Supercarrier Sabotage, deixe as portas abertas até você encontrar uma sala lacrada com soldados nela. Mate-os e caminhe em direção da trava. Pressione **X** e você verá habilitada a opção “Immortality”.
- Como encontrar a ferramenta para cavar – Para pegar este instrumento, você precisa completar o nível Search of Yamashitaka’s Gold e encontrar a flor de lótus na estátua dentro do palácio. Ande para direita e pegue-a. Após você descer pelo buraco, vá até o final do hall na sala com a estátua de ouro. Há um pedestal. Pressione **X** e a estátua dirá “YOU HAVE REACHED ENLIGHTENMENT”. Então, uma porta aparecerá à direita e surgirá a ferramenta.

CHAMPIONS OF NORRATH

Entre com o código a seguir assim que o game tiver começado e você for controlar o personagem:

- Ganhar 999 pontos de habilidade nos níveis 1 a 20 – Segure L1, R2, **▲** e R3.
- 2 jogadores – Quando estiver no game com 2 players, salve o jogo ou você poderá perder dados do jogador 1. Depois disso, pressione Start e remova o jogador 1. Isto pode ser feito na opção “Add/Remove Player” no menu de opções. Depois que o jogo carregar, o jogador 1 terá partido, mas sua saúde, experiência e energia será passada para o jogador 2. Quando for acrescentar um novo jogador, você notará que o jogador 2 adquiriu todas as características do jogador 1.
- Para desfazer esta ação, inclua um novo personagem para player 2 e delete o atual player 1.
- Vá instantaneamente do nível 1 ao 50 – Assim que você alcançar o Giant King em Tower of Clouds, ataque-o até que apenas reste o mínimo de energia vital para ele. Depois disso, volte para o save point exatamente anterior ao ponto em que você encontrou o inimigo. Vá para a loja de armamentos e compre em torno de 20 a 30 explosivos. Volte ao jogo e plante os explosivos no chão perto do portão. A seguir, crie um personagem que você deseje levar para o nível 50. É muito



- importante que você vá para a tela de criação de personagens e não continue usando o mesmo personagem (porque isto funciona apenas no nível 1). Assim que você criar o novo personagem, assumo o controle e siga diretamente para o save point e não mate nenhum orc. Salve seu novo personagem sobre qualquer arquivo já gravado.
- Depois que você tiver gravado os dados do personagem, recarregue o arquivo “Tower of Clouds”. Depois, carregue o personagem



- criado no arquivo Tower of Clouds. Agora, pegue todos os explosivos que conseguir e corra para o Giant King, mate-o com os explosivos e você saltará, automaticamente, para o nível 50, com todos os pontos de habilidade que conseguiu.
- Ataques rápidos – se você estiver com uma arma em mãos, pressione o botão de bloqueio junto com o botão de ataque para dar um golpe veloz no inimigo. Esta dica deve ser usada quando você estiver face a face com o inimigo.



WWF: SMACKDOWN! 2

Combate número um:

1. Coloque o lutador da sua preferência numa Title Division.
2. Elimine todos os lutadores da divisão, exceto o seu e envie os outros para Others.
3. Ficarão dois lutadores na divisão – o campeão e o lutador que você escolheu.
4. Vá buscar os outros lutadores que colocou em Others.
5. O lutador que você colocou na divisão estará classificado na segunda posição, logo abaixo do campeão.

Agora, regresse a Season e receberá um título automaticamente. Isto resulta em todas as divisões exceto em Others e Tag Teams. **Lutar como Stone Cold** - Vá para Backlash no primeiro ano no modo Season. Stone Cold aparecerá e, quando terminar o combate, ele estará desbloqueado.

Obter 225 pontos de perícia - Quando puder atribuir cinco características ao seu lutador, dê-lhe as quatro partes vulneráveis do corpo e The Iron King. Obterá 225 pontos de perícia para o seu personagem.

ÁREAS ESCONDIDAS

Ducha - Entre nos banheiros. Atire o seu adversário para o meio da parede, passando diretamente pelo equipamento de ginástica. Deverá surgir um buraco, que dá para as duchas.

Sala da Caldeira - Vá para a caverna e atravesse a porta que tem os emblemas amarelos por cima. Atire o seu adversário contra as grades do lado direito da porta. Esta deverá partir-se e formar uma passagem para a sala da caldeira.

WWF Nova Iorque - Verá uma sequência de vídeo no modo Season, em que Michael Cole anuncia que o WWF em Nova Iorque terá início dentro de um mês. Após alguns espetáculos, verá outra sequência de Michael Cole de WWF em Nova Iorque. Quando descer para a caverna, poderá jogar WWF em Nova Iorque.

Sexto ano secreto - Depois de jogar o modo Season e chegar ao quinto ano de Wrestlemania, desbloqueará todos os segredos se vencer a luta.

Banheiro - Nos rounds Hardcore ou Falls Count Anywhere, vá aos bastidores e dirija-se para o camarim 1. Arremesse um adversário entre os dois canos no lado direito da parede. Os canos partem-se e você pode seguir até o próximo compartimento.

Subir para a máquina de refrigerantes - No hall que dá acesso à sala VIP, ao banheiro e à sala de musculação, suba para a máquina de refrigerantes e poderá executar aí os movimentos normais.



ARMAS ESCONDIDAS

Cadeiras - Na área principal de WWF em Nova Iorque, atire o seu adversário para o canto esquerdo da área para obter uma cadeira de metal, que o ajudará nas suas agressões. No corredor, aplique o golpe Irish Whip no seu adversário, atirando-o contra uma das correntes de metal com a placa Shopzone para obter outra cadeira de metal.

Bastão de baseball ou pá - Na caverna, arremesse o seu adversário contra os contentores do lixo para obter um bastão de baseball ou uma pá.

Banco - Aplique o golpe, Irish Whip no seu adversário para atirá-lo contra o banco no banheiro.

Extintor - Ataque o seu adversário no Lobby, perto do canto superior esquerdo.

Jarro - Numa luta Hardcore, arremesse o seu adversário contra a janela por cima da tabuleta B1 perto da sala da caldeira.

Vara de Kendô, cadeira ou pá - No banheiro, aplique o golpe Irish Whip no seu adversário atirando-o para o canto superior esquerdo. Cairá uma vara de Kendo, repita o mesmo para obter uma pá ou cadeira.

Espada - Na ducha, aplique o golpe Irish Whip atirando o seu adversário contra o canto inferior direito. Surgirão mais três armas para você usar e abusar.

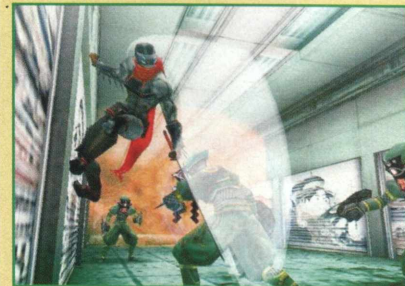
Microfone - No corredor, aplique o golpe Irish Whip atirando o seu adversário contra o placar no canto superior direito.

Estregão ou balde - Nas termas, aplique o golpe Irish Whip no seu adversário atirando-o contra a parede. Aparecerá um estregão e, se continuar a fazer o mesmo, deverá obter um balde.

Carrinho de compras - Saia do estacionamento e dirija-se para o bar/restaurante, em baixo encontrará um carrinho de compras.

Lata de refrigerante - Perto da sala VIP, aplique o golpe Irish Whip no seu adversário atirando-o contra a máquina de refrigerante, de onde cairão latas. Apanhe uma e use-a para atingi-lo.

SHINOBI



Fase VR

Durante o jogo, colete 50 moedas do Clã Oboro.

Jogue com Joe Musashi

Durante o jogo, colete 40 moedas do Clã Oboro.

Jogue na dificuldade Hard

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Jogue na dificuldade Super

Complete o jogo na dificuldade Hard.

Tela de options mais completa

Durante o jogo colete 20 moedas do Clã Oboro.

TUROK: EVOLUTION



No menu principal, selecione Cheats e entre com um dos códigos abaixo:

emerpus - Invencibilidade.

fmnfb - Ativa todas as dicas.

heid - Personagens com cabeças grandes.

hunter - Ativa o minijogo de galeria de tiro.

madman - Munição infinita.

sellout - Seleção de fase (carregue um jogo gravado para poder selecionar a fase).

sleugh - Invisibilidade.

texas - Todas as armas.

zoo - Ativa a fase Zoo.

SOCOM II



Segure o botão de comandos vocais e repita o texto a seguir, em inglês, como player 1: "Team Report Status" – o time reportará o status atual;

"Drop your weapons" – Quando você estiver com a arma apontada para a cabeça de um terrorista, esta opção dá a chance do inimigo se render.

"Bravo defuse bomb" – O time procurará e desarmará a bomba.

"Bravo open door" – Um membro do time abrirá a porta.

"Breach, Bang, Clear" – O time arrombará a porta.

"Team low profile" – O time agirá no modo stealth (camuflado).

"Bravo kill me" – Os membros do time olharão para você, mas se recusarão a matá-lo.

THE SUFFERING

Durante o jogo, segure as teclas R1, L1 e X e pressione os seguintes códigos:

Garrafa Xombium – →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Completar o medidor de saúde – ↓ (3x), T2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Gonzo Gun – ←, R2 (3x), →, ←, →, ←, ↑, R2 (3x), ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
Recarga para a arma atual – ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
Pegar todas as armas e itens (exceto Gonzo Gun) – ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓ (3x), R2, R2
Acid Mode (Entre com o código novamente para voltar ao modo normal) – ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
"Let the Faith Free" – ←, ←, →, ↑.
Sangue – ←, →, ←, →, ←, →, R2.
Nova família – ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
"Lembrando o demônio" – ↑, →, ←, →
Limpeza estridente – ↓, ↑, →, ←
Desgraceira da metralhadora – ← (3x), → (3x)
Branco e preto – ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2.
Insanidade – → (3x), R2, ←, ←, →, ←, R2.
"Diga olá ao meu amigo!" – ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
"Inferno engarrafado" – ↓ (3x), ↑ (3x).
"Vamos ver a luz" – ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.



Informações – →, ←, ↑, ←, R2, →, ↓, →, ↘

Assistente de direção – ←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.

Seqüência de entrada alternativa – Complete o jogo uma vez.

Comentários do diretor – Depois de completar o jogo uma vez, comece um novo game. No nível inicial, espere por um corvo para se reunir aos 3 outros internos.

Torque ruim – faça "más" escolhas (por exemplo, matar os personagens, deixar os internos morrerem, etc.) e termine o jogo
Torque bom – faça "boas" escolhas e vença o jogo.

Lanterna funcionando sem baterias – Ligue sua lanterna e deixe-a no cenário quando a luz estiver fraca ou a bateria se for. Salve o jogo e depois, recarregue-o. Você poderá pegar a lanterna de volta, agora com novas baterias.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Ative o Linear Launcher no modo Battle
 Consiga um Rank A com todos os personagens no modo Battle.

Ative o modo Battle

Para ativar o modo Battle basta terminar o jogo em qualquer dificuldade e gravar.

Consiga o Rocket Launcher com munição infinita

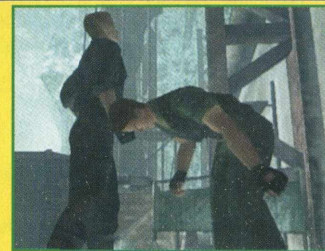
Complete o jogo com um ranking A para ganhar o Rocket Launcher com munição infinita. Para conseguir isso, você deve terminar em menos de 4 horas e 30 minutos, não pode usar o First Aid Spray, não pode gravar o jogo, não pode usar continue, salvar rapidamente o Steve na Luger room e dar os medicamentos para o Rodrigo. Quando você começar um novo jogo, o Rocket Launcher estará na primeira caixa de itens do jogo.

Efeitos das ervas

Durante o jogo, você encontra 3 tipos de

ervas, aqui está uma relação da função de cada uma sozinha ou misturada:

- 1 erva verde - Repõe a energia.
 - 1 erva azul - Cura envenenamento (poison).
 - 1 erva vermelha - Sem efeito.
 - 2 ervas verdes - Repõem a energia duas vezes mais que a erva verde.
 - 3 ervas verdes - Repõem a energia três vezes mais que a erva verde.
 - 1 erva verde + 1 erva azul - Repõem energia e cura envenenamento (poison).
 - 2 ervas verdes + 1 erva azul - Repõem a energia duas vezes mais que a erva verde e cura envenenamento (poison).
 - 1 erva verde + 1 erva vermelha - Repõem a energia três vezes mais que a erva verde.
 - 1 erva verde + 1 erva vermelha + 1 erva azul - Repõem a energia três vezes mais que a erva verde e cura envenenamento.
- Modo Battle com Claire alternativa**
 Termine o modo battle jogando com a Claire original.



Modo Battle com Steve Burnside

Você deve resolver o quebra-cabeça das gavetas (No subsolo da base militar, na sala com uns quadros). A ordem das gavetas são: gaveta vermelha, gaveta verde, gaveta azul, gaveta de baixo. Você receberá a Gold Luger Replica - mantenha-a no seu inventário.

Uma outra maneira é jogar com Chris Redfield e conseguir um "good" no final do modo battle.

Jogue o modo Battle com Albert Wesker
 Termine o modo battle jogando com Chris Redfield.



ENTER THE MATRIX

Ganhar munição infinita

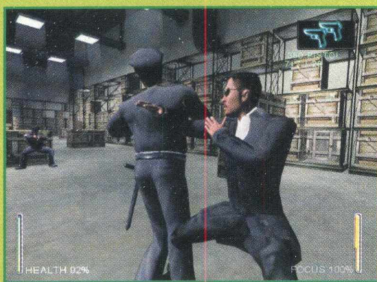
Passo 1: Entre no "hacking system" do jogo.
 Passo 2: Destrua o comando "cheats".
 Passo 3: Entre o código a seguir: 1DDF2556

Os próximos códigos também devem ser digitados dentro do menu cheats do hacking system:

- Máximo poder de fogo** - 0034AFF.
- Foco de visão ilimitado** - E5D9E4.
- Saúde infinita** - 7F4DF451.
- Nível bônus** - 13D2C77F.
- Invisibilidade** - FFFFFF1.
- Combate multiplayer** - D5C55D1E.
- Mais velocidade** - 7867F443.

Comandos para dar no hacking system:

- DIR** - lista arquivos e diretórios.
- CLS** - limpa a tela.
- HELP** - ajuda para a linha de comando.
- TRACEKILL** - elimina pegadas.
- READ** - abre arquivos *.txt.
- VIEW** - edita gráficos *.img.
- PLAY** - roda animações *.fvm.



- DROP JXTRR10** - Faz arma aparecer no Drainage Canal.
- DROP PNSRZ10** - Faz arma aparecer no North Concourse.
- DROP RKHMS10** - Faz arma aparecer no aeroporto Tunneld.
- DROP JDZMT10** - Faz arma aparecer no 2º. Piso oeste (Chateau).
- DROP ZKHBD10** - Faz arma aparecer no quintal (Chateau).
- DROP RHFTQ10** - Faz arma aparecer no sótão.
- DROP JDHQL10** - Faz arma aparecer nos transformadores da usina.

Acesse o Hacking menu e avance até chegar a um prompt de comando "Hack". Depois, entre com o comando "cheat". Depois, entre com um dos códigos para produzir os efeitos desejados:

- 312MF451** - Modo Táxi.
- BB013FFF** - Modo Revolutions (sem gravidade).
- FF00001A** - Modo Turbo.
- 4516DF45** - Os inimigos não poderão escutá-lo.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE



- Roupas secretas de Michelle** - Termine o jogo uma vez com a melhor colocação.
- Roupa de Panda** - Complete o Secret Training Mode.
- Traje especial de Samanosuke e Jacques** - Termine o modo normal uma vez.

Destruar minigames

- Heihachi Buraiden** - Termine o jogo uma vez em qualquer nível de dificuldade.
- Minigame de tiro** - Termine o jogo uma vez no modo de dificuldade "Normal".
- Puzzle minigame** - Complete todos os puzzles no modo "Normal".
- Secret Training Mode** - Termine o treinamento normal uma vez.

Dificuldade extra

- Oni Hard Mode** - Complete o jogo no Issen mode uma vez.
- Issen mode** - Complete o jogo no Hard Mode.
- Ultimate mode** - Complete o minigame de tiro.

Armas secretas

Para destravar três armas do Onimusha 1, complete o game uma vez. E você deverá começar um novo jogo com as três armas secretas que serão encontradas na mesma rua onde Samanosuke se transferiu no futuro. Ao fim, você irá destravá-las. Então, você poderá usá-las desde o início dos novos jogos.

As três espadas de Onimusha 1 - Colete as três chaves do Phantom Realms at Underwater e Mont St. Michel.

Encontre a espada Bishamon - Antes de seu último encontro com Nobunaga, vá até o save point no fim das escadas do templo. Próximo do enforcado, você poderá ser tragado ao mundo dos demônios. Aqui, você encontrará 8 esferas vermelhas para abrir o cofre. Pronto, a espada já é sua.

Regeneração rápida - Quando você estiver com as vestimentas brancas de Ako, use o botão analógico direito e sua energia será reposta 2 vezes mais rápido.

SMUGLER'S RUN

Invisibilidade - Para fazer seu carro ficar invisível (mas os policiais ainda podem ver você) pause o jogo e aperte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Se você ouvir um som, é sinal que o código está certo... a dica só funciona depois da primeira missão...

Carro pulante - Um carro com pouca gravidade... pause o game e faça L1, R1, L1, L2, R2, R2. Se fizer certo, você ouvirá um som. Saia da pista e volte novamente.

Tempo lento - Aperte start no meio da corrida e faça R2, L2, L1, R1, ←, ← e ←. Você ouvirá um som se a dica funcionar, retorne para o game e você verá a mensagem do código. Comece uma nova corrida para desabilitá-lo.

Velocidade mais alta no Game - Para isso, pause o game e digite R1, L1, L2, R2, →, → e →. Você ouvirá um som se o código funcionar. Dê quit na corrida ou espere começar a próxima, e o código será ativado. Para desativá-lo, digite-o novamente.

CRAZY TAXI

Abrir modo expert:

Na tela aperte start faça o seguinte: segure L1 e R1 e aperte start, escolha seu personagem e a palavra "expert" vai aparecer confirmando a dica.



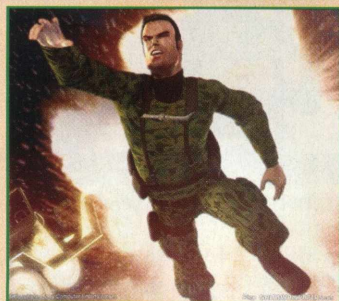
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Comendas:

Imani Gray – Complete os objetivos em Cartago 1, 2 e 3. Arma destravada: 93R
Ehud Ben Zohar – Complete os objetivos em Iêmen 1 e 2. Arma destravada: Desert Sniper .44
Lawrence Mujari – Complete os objetivos na Chechênia e Lorelei. Arma destravada: Metralhadora.
Lian Xing – Complete os objetivos no Quirguistão, Tóquio e Mianmar. Arma destravada: China tipo 67.
Gary Stoneman – Complete os objetivos na Itália, Belarus 1 e 2. Arma destravada: SR-15.
Maggie Powers – Complete os objetivos em Minsk. Arma destravada: CZ Mach-9.
Teresa Lipan – Complete os objetivos em Zurique. Arma destravada: Gewehr G53.
Gabe Logan – Complete os objetivos em Montenegro e na Ucrânia. Arma destravada: Desert Express .50.

Armas que você consegue alcançando os seguintes ranking:

G-17 - Investigador.
Metralhadora - Espião.
AU300 Mod-SMG - Oficial de campo.
M16 A1 - Investigador.
M1911 A1 - Espião.
Jerico-41 - Pesquisador.
MAK-10 10mm - Pesquisador.
Slug Defender Field - Estrategista
SSG 550 - Estrategista
SP-57 - Espião
Mark 23 – Supervisor de campo
M4 carbine - Supervisor de investigação
M16 A2 - Supervisor de inteligência
ShotHammer - Comandante de operações
M4 - Comandante de investigações
Stavva M70 B1 – Comandante de estratégia
SlugHammer Assistant – Chefe de operações
GAWS 12 ga. - Chefe de operações



Mark 23 SD - Comandante em chefe.

Especialista de combate

G33E – mate 300 inimigos.
FA-MAS – mate 600 inimigos.
FAL – mate 900 inimigos.
Rifle C8 – mate 1.300 inimigos.

Especialista de armas brancas

Estilete – mate 50 inimigos.
Shuriken – mate 100 inimigos.
IPCA Commando – Mate 250 inimigos.
VibroBlade – Mate 450 inimigos.

Armas de fogo

Dragunov – 200 headshots.
AU300 Mod-R – 450 headshots.
ACR – 750 headshots.
M82 BFG – 1.100 headshots.

Armas não-letais

E.D.T – mate 50 inimigos.
DormaGen Granadas de Gás – mate 100 inimigos.
Pistola de pressão – mate 200 inimigos
E.P.D.D – mate 300 inimigos.

Explosivos táticos

M61 Granada de fragmentação – mate 100 inimigos.
Granada incendiária – mate 200 inimigos.
Gás sarin – mate 350 inimigos.
M79 – mate 500 inimigos.

WAY OF SAMURAI 2

Entre com os códigos a seguir na tela principal do jogo (a tela onde há um mapa em que você seleciona a área que deve partir).
Destrave todos os itens disponíveis em todas as lojas – L1, R1, L1, R1, L2, R2, ▲.
 Os códigos a seguir devem ser digitados no “pause” menu. Para carregar este menu, basta pressionar Start durante qualquer cena do jogo.
Ganhar 500 mons (dinheiro) – Segure L1 e L2, pressione ◀, ◀, ▲, ▼, ▼, ▲, □
Regenerar 100% de saúde – Segure L1 e R1, pressione ▼, ▲, ➡, ◀, ▼, ▲, □
Regenerar 100% de energia – Segure L2

e R2, pressione ➡, ◀, ➡, ◀, ▼, ▼, □.
Mais modelos de personagens: a dica a seguir funciona apenas se digitada na tela de personalização do jogador, no campo “Name Selection”. Pressione ◀ ou ➡ para mudar qualquer modelo de personagem no jogo. Depois, pressione L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, □.
Roupas novas – Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade duas vezes e você receberá o aviso de que novos trajes estão disponíveis.
Hard Mode – acumule 1.000 pontos durante o jogo.

THE SIMS BUSTIN' OUT

Pause o jogo e entre com um dos códigos a seguir:

Código mestre (deve ser usado para habilitar os demais códigos) – R2, L1, R1, L2, ◀, ○.
Destruir todos os cenários – R2, R3, L3, L2, R1, L1.
Destruir todos os itens – L2, R2, ▲, T, L3.
Cumprir todos os requisitos – L2, R1, ◀, ○, ▲.
Mais dinheiro – L1, R1, ➡, □, L3.
Destruir todas as opções sociais – L1, R1, ▼, X, L3, R3.
Destruir todas as skins – L1, R2, X, ○, ▲, ▼.
100% de personalidade – Se você despejar a família Frutti, poderá editar Ginger e colocar os pontos de personalidade dela no máximo.
Conseguir descontos – No Bust Out Mode, se você fizer uma contribuição para valorizar a casa dos personagens que você controla (aluguel), poderá ser reembolsado por isto. É uma forma de comprar objetos caros e fazer reformas e melhorias.

TOM CLANCY'S RAINBOM SIX 3



Seleção de nível – No menu inicial, pressione L1, R2, L2, R1, ◀, ➡, □, ○.



Modo “Morte Súbita” – Acumule 7.500 pontos.
Habilite mais 5 personagens – Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade pelo menos duas vezes. Novos personagens serão adicionados na tela de personalização.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Na tela de opções (Options), digite os seguintes códigos:

Leititslide – equilíbrio perfeito.

Digivid – destravar os vídeos.

Keepitsteady - Manobras manuais perfeitas.

Getitup – Gravidade lunar.

Senhas: Entrando com os seguintes nomes no menu Create-A-Skater, você pode habilitar skatistas famosos no jogo.

Ralph D'Amato - deadendroad.

Rock - M'YAK

Eric Grosser - crom.

Marcos XK8R - Marcos XK8R.

Dan Nelson - Dan Nelson.

Zac Drake - Zig.

The Kraken - The Kraken.

Jeremy Anderson - Jeremy Anderson.

Jake Geiger - GEIGER.

Andy Marchel - Andy Marchel.

Dana MacKenzie - Daddy Mac.

C Surla - Akira2s.

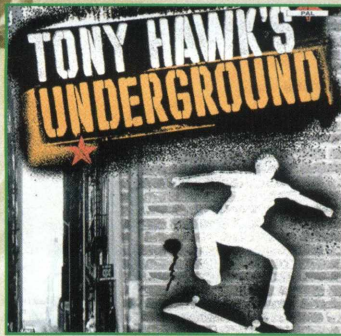
Ted Barber - Hammer.

Skillzombie - Skillzombie.

Todd Wahoske - Todd Wahoske.

Bailey - Bailey.

Chum - Johnny Ow.



Chris Peacock - ChrisP.

Darren Thorne - DDT.

Chauwa Steel - Chauwa Steel.

Todd Sue - TSUEnami!.

Y2KJ - Y2KJ.

Gary Jesdanun - Yawgurt.

Greenie - Greenie.

Glycerin - Glycerin.

Dave Cowling - TOPBLOKE.

Alan Flores - Alan Flores.

Pete Day - buffoon.

The Swink - The Swink.

Mikey Ortai - moreuberthaned.

Paul Robinson - POOPER.

Jeff Morgan - NSJEFF.

Grjost - grjost.

Kendall - FROGHAM.

Adam Lippmann - THEDOC.

Jason Uyeda - Jason Uyeda.

tao zheng - tao zheng.

Chris Rausch - Chris Rausch.

Captain Cody - arr.

Brad Bulkley - fatass.

Nolan Nelson - Noly.

Wardy - leedsleedsleeds.

Kevin Mulhall - Guilt Ladle.

sik@ - sik@.

Michelle Deyo - woodchuck.

Rulon Raymond - 1337.

Joel Jewett - Joel Jewett.

Dave Stohl - Dave Stohl.

Stacey D - Stacey D.

Mike Ward - Mike War.

Destruar carro de corrida de rua – Complete o desafio Street Racer em New Jersey.

Destruar viatura de polícia – Complete o objetivo quando você estiver no nível Lose the Cops em Tampa.

Pickup – Complete o Smash the Pineapples no Havai.

Carro russo – Complete o Get The Russian Babes em Moscou.

Carrinho de jardineiro – Complete o objetivo "Nobody likes a Dude Party".

Iron Man – Complete o jogo no modo iniciante.

Gene Simmons – Complete o jogo no modo normal.

Fim alternativo – Complete o Story Mode duas vezes.

TERMINATOR 3



Invencibilidade:

Na tela de códigos (code entry), pressione □ (2), X, ▲, X, ○, X, ○.

Armas do futuro:

Na tela de códigos (code entry), pressione X (3), ▲, ○ (2), □, X.

Armas antigas:

Na tela de códigos (code entry), pressione ○ (2), ▲, □, X, ▲ (2), □.

Munição infinita:

Na tela de códigos (code entry), pressione X, ▲ (3), X, ○, X, □.

Completar a missão:

Na tela de códigos (code entry), pressione □ (2), ▲, ○ (2), X, □, ▲.

Causar maiores danos:

Na tela de códigos (code entry), pressione ▲ (4), □, X, ○, □.

Combater com a TX Skeleton em todas as batalhas:

Na tela de códigos (code entry), pressione ▲, □, ▲, X, ▲ (4).

DEAD OR ALIVE HARDCORE



Opções extras:

Pause o jogo, e pressione ▲ + X.

Jogar com Bayman:

Complete com sucesso o story mode com todos os personagens no modo easy(fácil) para abrir Bayman em todos os modos, exceto Story Mode.

Jogar com Tengu:

Pegue 10 estrelas no modo survival para abrir Tengu em todos os modos, exceto Story Mode.

Galeria CG:

Complete com sucesso o team mode com cinco personagens para abrir a CG Gallery.

Gameshark:

Código Mestre - ECBEC4AC 1456E60A

Energia infinita - P1 4CDF4458 1456E6B9

Energia infinita - P2 4CDF44C0 1456E6B9

FINAL FANTASY IX

PS1

Minigame Black Jack:

Complete o jogo. Após os créditos terminarem e a tela "The End" aparecer, pressione R2, L1, R2, R2, ↑, X, →, ○, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, □ (2x). Se der certo, você ouvirá um som. Pressione Start para jogar o minigame.

Chocobo

Paradise: Localizado no extremo do canto superior direito do mapa. Para entrar em Chocobo Paradise, é preciso ficar de frente (sobre a rachadura da montanha) e usar o dead peeper.

Chocobo Areal Garden: Para ir a este local é preciso localizar uma sombra em forma de círculo, cuja localização varia muito. A maneira mais fácil de achá-la é ir ao centro do mapa. Caso a sombra esteja lá, use o Dead Peeper em baixo dela. Se não estiver lá salve o jogo e dê reset, apertando L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. Volte ao centro do mapa até que a sombra esteja lá e você possa subir para Areal Garden.

Versão Japonesa:

Dinheiro infinito - 8008FFB0 967F

8008FFB2 0098

Tempo parado na cidade - D00243DE

0045800243DE 0040

99 de um item - 5000FF02 00013008FFC4

00005000FF02 00003008FFC5 0063



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

PS1

Restaurar energia:

Entre na sala do save point e peça para salvar. Mesmo sem salvar, sua energia será automaticamente restaurada, e junto será restaurado seu MP.

Códigos especiais:

Termine o jogo uma vez e recomece. Depois insira um destes códigos na tela do nome”
Nota: Para os códigos entrarem, é necessário ter um memory card com o jogo salvo.

Jogar com Richter - RICHTER

Axe Lord Armor - AXEARMOR

99 de Luck - X-XIV”Q

Maior inteligência - X-XIV”

Itens raros:

Vá à sala que fica abaixo do hall do velho da livraria. Lá, fique dando vários super pulos na parte aberta do teto, acertando o velho. Logo de cara, você ganha um “Life Max Up”. Continue dando vários super pulos, um seguido do outro, até o velho ir soltando os itens raros. E entre eles há o Axe Lord Armor e o Ring of Arcana.

(Nota: Com o Gravity Boots em seu menu Relics, pressione ↓, ↑ + pulo para dar os super pulos)

Dracula Tunic:

Embaixo do velho da biblioteca, depois de pegar o Axe Lord Armor e o Ring of Arcana, continue usando a bota de gravidade que cairá um item chamado Dracula Tunic.

Muita sorte:

Não é apenas o que desejamos a você, isto pode ser real. Após vencer o jogo uma vez, reinicie o jogo com o código de 99 de Luck (logo acima). Além de ter 99 de Luck, você também terá o item Lápis Lázuli. Em Marble Gallery, pegue e equipe-se com Alucard Sword, Alucard Shield e Alucard Mail. No segundo castelo, pegue o Eye of Vlad. Somando tudo, são mais de 150 de Luck, sem contar que você pode usar uma Luck Potion (isto sim é que é sorte). Lembrando que a Luck aumenta sua sorte em pegar os itens que os monstros deixam.

Movimentos especiais:

Nota: Os movimentos a seguir, após executados pela primeira vez, irão constar no menu “Spells”.

MP é o poder da mente, ou seja, a energia que ele usa para executar os movimentos especiais e certas armas sagradas.

Dark Metamorphosis:

←, Diagonal ←/↑, ↑, Diagonal ↑/→, → + Ataque.

Descrição: Alucard é envolvido por um manto de sangue quase invisível, e ao bater em algum inimigo que jorra sangue quando atingido (como o Bloody Zombie), o dano do inimigo é convertido em HP.

Necessário: 10 MP
Hellfire:

↑, ↓, Diagonal ↓/→, → + Ataque

Descrição: Alucard desaparece e reaparece em seguida jogando 3 bolas de fogo contra seus inimigos (igual ao de Drácula). Você pode controlar Alucard durante o teleport. Segurando ↑ a partir do momento que ele desaparece, Alucard irá soltar 2 bolas mais poderosas.

Necessário: 15 MP

Summon Spirit:

←, →, ↑, ↓ + Ataque

Descrição: Alucard evoca 1 espírito (uma pequena bola branca) para atacar seus inimigos.

Necessário: 5 MP

Tetra Spirits:

Segure ↑ (3 segundos), Diagonal ↑/→, →, Diagonal →/↓, ↓ + Ataque

Descrição: Alucard evoca 4 espíritos para atacar seus inimigos.

Necessário: 20 MP

Soul Steal:

←, →, Diagonal →/↓, ↓, Diagonal ↓/←, ←, → + Ataque

Descrição: Alucard rouba energia de qualquer inimigo (e até candelabros).

Necessário: 50 MP

Wolf Charge:

(Transforme-se em Lobo) ↓, Diagonal ↓/→, → + Ataque.

Descrição: O lobo dará um ataque frontal com uma mordida.

Necessário: 10 MP / Relic “Wolf Charge”

Sword Brothers:

(Com o Sword Familiar) ↓, Diagonal ↓/→, →, Diagonal →/↑, ↑ (segure por 2 segundos), ↓ + Ataque

Descrição: A fiel espada familiar de Alucard fará um círculo no centro da tela. O círculo irá se espalhar para todos os cantos da tela atacando qualquer inimigo.

Necessário: 30 MP / Relic “Sword Card”

Wing Smash:

(Transforme-se em morcego) Segure X (↑, Diagonal ↑/←, ←, Diagonal ←/↓, ↓, Diagonal ↓/→, →) Solte X.

Descrição: O morcego irá dar um super dash, atacando qualquer inimigo.

Necessário: 8 MP / Relic “Soul of Bat”

Movimentos especiais de Richter:

Super Jump - ↓, ↑ + Pulo

Air Dash - ↑, ↓, Diagonal ↓/→, → + Ataque

Dash - → 2 vezes (Segure → na segunda vez)

Slide - Segure ↓ e pressione Pulo

Air Slide - Segure ↓ e pressione Pulo 2 vezes

Backflip - Pressione Pulo 2 vezes rapidamente.



Whip Dash - ↓, → + Ataque

Brandish Whip - Segure Ataque + Qualquer direção

Os Familiares:

Alucard contará com a ajuda de 5 servos durante o jogo, são eles:

Faerie Familiar:

Ela é sem dúvida o melhor dos familiares. Esta fadinha, cuja voz, lembra a mãe de Alucard não ataca nenhum inimigo, mas ela o auxilia em diversas coisas, além de mostrar algumas passagens secretas no castelo, dizendo a frase “There’s something funny about this wall”. Ela também administra as poções e alimentos em seu inventário. Ela é a única que pode utilizar os itens “Hammer” e “Life Apple”. Se você morrer e ela poderá salvá-lo com a maçã da vida (Life Apple), e se você for transformado em pedra, ela o salvará com o martelo (Hammer).

Representação: Relic “Faerie Card”.

Local: Long Library.

Bat Familiar:

Ataca inimigos (de vez em quando). Estando no máximo de sua evolução, se Alucard transformar-se em morcego, ele evoca mais 3 morcegos para dar uma ajudinha.

Representação: Relic “Bat Card”

Local: Alchemy Laboratory.

Ghost Familiar:

Ataca inimigos (de vez em quando). Estando no máximo de sua evolução, rouba energia dos inimigos e converte em HP para Alucard.

Representação: Relic “Ghost Card”

Local: Castle Keep.

Demon Familiar:

Ataca inimigos (de vez em quando). Ele é o único que pode abrir uma passagem secreta em Abandoned Mine. Sua habilidade quando está no estágio máximo de sua evolução ainda é desconhecida.

Representação: Relic “Demon Card”

Local: Abandoned Mine.

Sword Familiar:

Seria de grande ajuda se fosse na direção

certa dos inimigos quando fosse atacá-los, porém, ele fica mais ágil e poderoso quando está no máximo de sua evolução, e você poderá usá-lo como sua espada.

Representação: Relic "Sword Card"

Local: Olrox's Quarters.

Shield Rod:

Em Catacombs, você pegará uma arma especial chamada Shield Rod. Esta arma possui poderes especiais quando você a utiliza junto com seu escudo. É só empunhar o escudo e dar um golpe com o Shield Rod para executar uma magia de ataque ou defesa.

Veja a seguir os tipos de magia que são executadas com os principais escudos:

a- com o Alucard Shield:

Forte ataque contra qualquer inimigo, e ainda rouba energia. (Recomendado)

Necessário 20 MP.

b- com o Iron Shield:

Surgem duas espadas de um antigo cavaleiro atacando qualquer inimigo. (Recomendado)

Necessário 20 MP.

c- com o Axelord Shield:

O Axe Lord surge e dá um golpe no ar com seu machado.

Necessário 20 MP

d- com o Fire Shield:

Executa um espiral de fogo atacando todos os inimigos na tela.

Necessário 50 MP.

e- com o Herald Shield:

Uma bela moça invade a tela e aumenta sua proteção contra fogo e raios.

Necessário 10 MP.

f- com o Leather Shield:

Uma vaca, isso mesmo, uma vaca que aumenta sua defesa (DEF) para 20 (temporariamente).

Necessário 10 MP.

g- com o Knight Shield:

Um cavalo dos antigos cavaleiros aparece na tela e aumenta seu ataque (ATT) para 20 (temporariamente).

Necessário 10 MP.

Algumas passagens secretas... as mais secretas:

Sala secreta em Entrance:

Em Entrance, nas primeiras salas do castelo, vá na parte onde ficam aqueles monstrinhos aquáticos (Merman), há um bloco de pedra nesta mesma sala. Quebre-o dos dois lados. Transforme-se em lobo e entre no bloco.

Quando estiver lá dentro, torne-se morcego e saia pelo outro lado. O objetivo é atravessar o bloco, entrando como lobo e saindo como morcego, como uma mágica. Depois, desça ao canto inferior esquerdo da sala e haverá uma passagem aberta.

O Relógio Central em Marble Gallery:

Pegue a magia do relógio (aquela que pára o tempo) e use-a no relógio central. A parte superior direita será aberta.

Sala secreta em Clock Tower:

Em Clock Tower, entre na sala das engrenagens. São ao todo 3 salas com engrenagens. Na segunda delas (indo sentido

Castle Keep), você verá duas pequenas engrenagens paradas na parede, vá à primeira e dê alguns golpes nela. Fique batendo até ouvir um clique. Após, vá para a segunda engrenagem e faça o mesmo. Feito tudo vá para a terceira sala e faça a mesma coisa nas duas engrenagens do cômodo.

Quando ouvir o clique na última engrenagem, uma passagem no canto inferior esquerdo desta sala será aberta. Se não abrir, retorne à segunda sala e faça tudo de novo

Abrindo passagem para Abandoned Mine:

Em Underground Caverns, desça até as águas. Procure por um corredor onde há um pedaço de madeira no chão. Neste mesmo corredor, você verá um esqueleto carregando um barril. Não chegue perto dele e cancele qualquer familiar que estiver usando (a não ser que seja a fada). Deixe-o seguir até a madeira que há no chão. Quando chegar perto dela, chegue bem perto do esqueleto e desvie do barril que ele lançar. O barril via cair em cima da madeira, quebrando-a. Esta é a passagem para Abandoned Mine.

Gaibon & Slogra opcionais:

Logo que entrar pela primeira vez em Alchemy Laboratory, volte imediatamente e vá para a mesma sala onde há pouco você viu a Death. Lá estarão Gaibon e Slogra, mas mesmo que você os mate aqui eles estarão no laboratório.

DINO CRISIS 2

PS1

Dino Coliseum:

Complete o jogo para abrir o Dino Coliseum. O Dino Coliseum permite lutar contra todos os dinossauros na arena do Coliseu.

Duelo extra com os dinossauros:

Compre Rick, Gail e o Tanque para o "Extra Crisis" abrir. Ele estará na tela de compra de personagem.

Munição infinita:

Complete o jogo depois de colecionar todos os 11 arquivos (Dino Files). O EPS Cartão de platina (Platinum Card) aparecerá na tela de salvamento. A munição infinita estará disponível na próxima vez que você jogar.

Triceratops e Compsagnathus:

Compre todos os personagens e dinossauros da Dino Colision e Dino Duel, para abrir o Triceratops e Compsagnathus no nível difícil (hard).

Comprando personagens:

Podem ser comprados os seguintes personagens e dinossauros para a "Dino Coliseum" (note a quantidade de pontos necessária para cada um):

100,000	Rick	180,000	Allosaurus
100,000	Gail	150,000	Tyrannosaurus Rex
120,000	Tank	200,000	Triceratops
150,000	Oviraptor	250,000	
150,000	Velociraptor		Compsognathus
160,000	Inostrancevia		

PS1

SPIDER-MAN 2 ENTER: ELECTRO

Cheat mode:

Entre com "AUNTMA" como código para abrir tudo no jogo.

Seleção de fases:

Entre com "NONJYMT" como código para abrir a opção de seleção de fases.

Vidas infinitas:

Entre com "SUPERGOD" como código.

Todos os desafios no treino:

Entre com "CEREBRA" como código.

Todas as roupas:

Entre com "WASHMCHN" como código.

Galerias:

Entre com "DRKROOM" como código.

Cabeças grandes:

Entre com "ALIEN" como código.

Pés grandes:

Entre com "STACEYD" como código.

Mod What if?:

Entre com "VVISIONS" como código para abrir o "What If?" mode. Nesta modo, algumas coisas no jogo podem mudar, dependendo do que você fizer.

Nota: É o V (duas vezes), e não W.

Programmer High Scores (a pontuação da galera que fabricou o jogo):

Entre com "VVHISCRS" como código.

Debug mode:

Entre com "DRILHERE" como código.

DRAGONBALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

PS1

Modo Ultimate Battle 27:

Na tela do título após a FMV, pressione **↑, ↓, X, ←, L1, →, R1**. Se der certo, você ouvirá um som. Agora, uma outra FMV irá aparecer seguida de uma outra tela de título, que exibirá a frase "Dragon Ball Z Ultimate Battle 27". Neste modo, mais 5 lutadores estarão disponíveis.

Kama-hame-há:

Escolha um guerreiro, quando começar a luta, pressione **←, ↓, →, ○**.

Usar combos:

Fique perto do inimigo (com Goku, Gohan ou Son Gohan) e aperte **□** ou **X**.





Guia rápido (e completo) para as missões



Final Fantasy XI

CONTEÚDO

- I. Introdução
- II. Missões de Windhurst
- III. Missões de Bastok
- IV. Missões de San D'oria
- V. Missões em aliança (Shared Missions)

I. Introdução

Neste guia, você terá todas as missões possíveis para Final Fantasy XI. Muito diferente de uma partida em single-player, que em 99% das ocasiões envolve chutar/correr/atirar, uma missão envolve um roteiro denso e geralmente requer a interação entre personagens e outros elementos do cenário. Não raro, uma missão poderá demorar várias horas para ser completada e pedir um planejamento complexo por parte do jogador. Da mesma forma, diferente de uma partida comum, é normal, nas missões, a classificação do desempenho do jogador na forma de "rankings". De acordo com a sua colocação, fica mais fácil completar os desafios e pegar os itens que você precisa.

Coloque em mente que, como as missões ocorrem em cidades e países diferentes, há itens que não poderão ser adquiridos num lugar mais à frente. Por isto, a questão de se classificar bem, ir sempre aos lugares certos e na hora certa, faz toda a diferença.

Outra questão a ser ressaltada antes de jogar é a lealdade. Escolha o lado (cidade) para quem você quer lutar e não fique mudando. Isto consome muito gil e todos os seus pontos e classificações serão "resetados".

Algumas missões apenas ficarão habilitadas se você doar uma dúzia ou mais cristais para os guardas na porta da cidade.

- Cada cidade ou povoado tem uma história singular, que leva a um roteiro exclusivo para cada.
- **II. Missões de Windhurst**
- **Título: Ruínas Horutoto – MISSÃO 1**
- **Dificuldade:** Fácil
- **Pontuação necessária:** 1.0
- **Nível sugerido:** 4-5, Mapa das ruínas Horutoto.
- **Recompensa:** Ganhar pontos no ranking
- **Solução:** Depois de aceitar a missão junto à entrada, fale com o escriba em Windhurst Woods.
- Cuidar primeiramente do hieróglifo é uma boa idéia. O escriba explicará a importância das esferas de mana aos servos de Windhurst.
- Siga a leste para a torre Sarubaruta (J-7). Assim que chegar lá, desça as escadas e examine os seis artefatos mágicos ali. Depois disto, encontre e passe pela passagem secreta em H-9, depois vire à esquerda.
- **Nota:** Tenha certeza de permanecer na área de tijolos. Mais a frente há uma cova, em que você não deve entrar ainda.
- Toque na porta para abrir a passagem secreta e assista ao vídeo. Você aprenderá que o poder que energiza os Cardians está falhando. Depois disso, examine os seis artefatos mais uma vez e volte à Windhurst Woods, onde você encontrou o escriba.
- **Título: The Heart of the Matter – MISSÃO 2**
- **Dificuldade:** Fácil.
- **Pontuação necessária:** 1.4
- **Nível sugerido:** 6-8, Mapa das ruínas Horutoto
- **Recompensa:** Ganhar pontos no ranking
- **Solução:** Novamente, converse com o escriba em Windhurst Woods, depois de aceitar a missão.
- Refaça o desafio do hieróglifo.
- Agora, siga à direita até a torre sudeste (J-11) e fale com a pessoa que lá está. Assim que entrar na torre, vá até o fim das escadas e examine os

- seis artefatos mágicos. Depois de examinar tudo, toque na porta de uma das duas passagens para ver uma animação. Depois, examine novamente os seis artefatos. Você ganhará esferas de energia. Agora, deixe a área.
- Assim que você sair da torre, encontrará um grupo de cardians que você nunca viu. Eles são rebeldes que submeteram sua lealdade ao "Herói da Grande Guerra". Sorte sua se conseguir se livrar dos Ace Cardians (Nível 50+) sem lutar agora.
- Depois de abandonar a esfera, volte ao lugar onde está o escriba e reporte a ele o roubo da esfera pelos cardians rebeldes.

Título: The Price of Peace - MISSÃO 3

- **Dificuldade:** Fácil
- **Pontuação necessária:** 1.75
- **Nível sugerido:** 8-10, Mapa de Giddeus
- **Recompensa:** Rank 2, 1.000 gil
- **Solução:** Depois de saber sobre as questionáveis políticas de Star Sybill, fale com Kerutoto em Rhinostery e ele dará dois itens a você. Apesar da tarefa inglória, seu dever aqui é levar o "suborno" aos dois Yago NPCs nas áreas frontais de Giddeus.
- Um mapa de Giddeus pode ser comprado para esta missão, mas ele é realmente dispensável.
- Vá para o portão norte até Sarutabaruta Oeste e caminhe em sentido nordeste. A entrada de Giddeus está em F-8. Cuidado para não avançar demais em Giddeus. Há duas direções para seguir a partir da entrada – e você precisa explorar ambas.
- Se você seguir um pouco adiante, perceberá que cada uma das rotas tem NPCs nas duas entradas (H-7 e G-7). Apesar destes dois não atacarem vocês, os amigos deles, com certeza, o farão.
- Negocie, então, e force na propina para conseguir passar ileso.
- Apesar destes dois NPCs não travarem uma



conversa inteligente com você, há outros em Giddeus que certamente terão. De qualquer forma, depois que a missão estiver cumprida, volte à cidadela.
Quando você conversar com o guarda, ganhará rank 2 e 1.000 gil.

Título: Lost for Words - MISSÃO 4

Dificuldade: Média

Pontuação necessária: 2.25

Nível sugerido: 11+, Mapa Shakhrami

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Muita calma nesta hora! Este nível vai drenar muito suas habilidades ou vai ser uma grande festa. Não fique frustrado se você morrer algumas vezes – é a vida. É interessante comprar o mapa do Labirinto de Shakhrami. Considerando que há mais de 10 desafios diferentes no labirinto, é um item absolutamente essencial. Depois de conversar com Tosuka-Porika em Optistery, vá visitar Nanaa Mingho, em Windhurst Woods (J-3). Depois de uma conversa rápida com Nanaa e amigos, é indicado a você penetrar no labirinto Shakhrami, localizado na extremidade nordeste de Taronghi Canyon. Opte por viajar durante o dia, já que alguns monstros podem aparecer à noite querendo encrenca.

Depois de entrar no labirinto, vasculhe o local cuidadosamente, já que este é um dos melhores cenários dos níveis 11-15 (particularmente para BLMs). Não ataque os morcegos ou eles se voltarão em nuvem contra você. Os monstros cavadores do labirinto, também chamados de Maze Makers, dão incríveis pontos de experiência. Aqui, há todo tipo de monstros, incluindo goblins, fantasmas e escorpiões venenosos. A melhor coisa, aqui, é evitá-los. Sua tarefa é examinar as “Fossil Rocks” em Shakhrami. Assim que você localizar a entrada da área do labirinto, esquive-se do escorpião em G-7. Em G-6, você terá dois túneis para escolher. Pegue o túnel à direita e você cairá no piso inferior – o mapa aqui muda. A área das pedras está nas coordenadas H-5. Cuidado com outros escorpiões.

Depois de examinar as pedras, TENTE fazer o caminho de volta para Nanaa Mingho e assista à animação.

Nanaa Mingho dará um olhar de cobiça no item que você trouxe e tentará desvendar os segredos da peça (a esta altura, você também está no desafio “Making Headlines”). Siga o conselho dela e retorne à torre da primeira missão (J-7, a leste) e siga pelas paredes destruídas que levam até o túnel.

- Caminhe em frente até encontrar a “Mahogany Door” em D-10. (A maneira mais fácil de encontrar esta porta é ir retirando os escombros da parede à sua direita até encontrar um abertura. Continue retirando os escombros à direita para encontrar a passagem em G-8).
- Cuidado aqui para não seguir muito adiante no túnel, caso contrário você sai em outra área aberta e será um alvo fácil.
- Depois de entrar em Mahogany, você finalmente se aproximará de um personagem principal da história – o Ministro das Escrituras (mago). O ministro tem acesso a uma enorme quantidade de poder mágico (Nível 78). Como o ministro o considera um mero mortal (por enquanto), o ignorará completamente.
- Assim que você perceber que está combalido, volte a Windhurst uma última vez para falar com Nanaa Mingho e Tosuka-Porika. Apesar deste procedimento ser um pouco aborrecedor, é preparativo para a próxima missão, que é confusa.

Título: The Three Kingdoms - MISSION 5

Dificuldade: Média

Pontuação necessária: 2.75

Nível sugerido: 18-25, Mapas de Palborough

Mines/Ghelsba/Giddeus

Recompensa: Rank 3 e 3.000 gil

Solução: Esta missão é tão longa que pode ser dividida em duas partes, variando de acordo com qual a cidade que você visitar em primeiro lugar. Sugerimos que você, primeiramente, complete as subtarefas (de Vera, Mhaura ou Isacio e Selbina) antes de se aventurar aqui. Conseguir um Chocobo e os mapas de Palborough Mines/Ghelsba/Giddeus é altamente recomendável. Da mesma forma, todos os mapas das cidades principais ajudam muito.

Após falar com o guarda na entrada, converse com Gamimi na Haven’s Tower (Windhurst Walls). Ele lhe explicará sua missão. Você pode meçar o desafio “Rock Racketeer” antes de deixar a cidade. Faça isso e dê um adeus a Windhurst – você não retornará à cidade tão cedo.

BASTOK - PALBOROUGH MINES

A embaixada de Whidhurst está localizada no topo do local da metalurgia. Converse com o embaixador para receber sua parte da missão. Então, vá até o gabinete do presidente (K-8) e converse com Pium para aprender a importância de Mythril aos homens-fera. Depois, encontre-se com Grohm no refeitório dos mineradores, onde ele contará os procedimentos e acontecimentos nas minas Palborough. Antes de seguir para lá, é recomendável comprar picaretas na loja (H-7) nas minas Bastok. Além disso, compre um mapa de Palborough em Bastok.

Siga para Palborough Mines (North Gustaburg, K-3). Depois de entrar lá, siga para o segundo piso. Agora, mova-se para K-9 do mapa. Você encontrará uma marca que indica onde você deve cavar. Pegue a picareta e tente algumas vezes para conseguir um novo item. Depois de pegar o item, vá para o meio do segundo piso (I-6) para chegar ao lado direito do mapa. Você verá uma máquina com uma

espécie de tampa e uma alavanca. Encaixe o item encontrado na saliência da tampa e puxe a alavanca.

Continue no caminho à esquerda do mapa e volte para a área abaixo da máquina. Há outra alavanca aí. Puxe-a e ganhe outro item. Volte à embaixada e mostre o item para o embaixador.

SAN D’ORIA - THE DRAGON

No nordeste de D’oria, siga para o consulado de Windhurst. Fale com o embaixador. Será dito que você deve encontrar Halver no Chateau d’Oraguille. Você precisará de um mapa do posto avançado de Ghelsba. Aqui, você poderá começar o desafio “The General’s Secret” de Curilla.

Prepare-se para uma batalha com o dragão. Se você estiver com algo acima do nível 25, certifique-se que o inimigo terá algo abaixo de 25. Vá para Fort Ghelsba e siga o caminho até o topo. Há algumas cabanas, atrás das quais há um túnel que conduz às montanhas. No Fort Ghelsba, você precisará entrar em uma cabana em J-8 para encontrar a última área, outro “grotto”. Assim que você entrar no topo das montanhas, haverá duas saídas – uma com um círculo em chamas e outra junto à queda d’água.

Entre no círculo em chamas. Há dois monstros, um olho “flutuante” e então, o dragão. Não se preocupe com os monstros, já que o dragão cuidará deles em poucos segundos. Ataque o olho flutuante e depois o dragão. Retorne ao consulado de Windhurst. Finalmente, volte à Haven’s Tower em Windhurst para receber a mais que justa recompensa!

Título: A Testing Time - MISSÃO 6

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 3.0

Nível sugerido: 25, Mapa de Taronghi Canyon

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Depois de conversar com o guarda na entrada, vá até o Aurastery e fale com Moreno-Teono. O ministro deseja testar seus estudantes em Taronghi Canyon, mas ele necessita de uma referência para comparar seus alunos a aventureiros como você. Chegue em Taronghi Canyon e extermine quantos monstros você puder em uma hora. Esta é uma



missão cronometrada e você deve ser rápido.

Tente exterminar mais de 30 monstros em menos de uma hora e volte para Aurastery. Esta é uma missão cumulativa – e mais divertida!

Título: To Each his own Right - MISSÃO 7

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 3.25

Nível sugerido: 25, Mapa do castelo Oztroja

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Depois de conversar com o guarda na entrada, vá para Heaven's Tower para encontrar os guardas de Star Sybil. O ministro de Orastery deve ser discretamente seguido. Vá até o ministério para ficar sabendo que o ministro foi levado ao castelo Oztroja para confrontar o rei Yago. Antes de deixar o lugar, você pode ativar o desafio "Onion Kings" desde que consiga se posicionar exatamente na marca indicada.

Siga para L-8 até as montanhas Meriphataud (um chocobo para esta tarefa é uma grande idéia). Há três monstros guardando o castelo Oztroja. Não se preocupe, no momento.

Encontre uma porta com duas alavancas em J-8. Ao puxar uma das alavancas, você cairá num alçapão. Depois de assistir à animação, pegue o anel na saída e volte à cidade.

Dê no pé pela Heaven's Tower para terminar esta missão.

Título: Three Mages - MISSÃO 8

Dificuldade: Difícil (É necessário possuir magia negra, branca e vermelha)

Pontuação necessária: 3.5

Nível sugerido: 30, Mapa das ruínas Horutoto

Recompensa: Ganhar pontos no ranking.

Solução: Vá para a Heaven's Tower novamente para encontrar a dama de Star Sybil. Ela explicará que você deverá viajar até a torre no oeste de Sarubaruta e abrir os três portões mágicos. Aqui, você também pode ativar o desafio "Making the Grade" de Fuepepe. Vá para o nordeste de Horutoto Tower e escale o muro à direita para encontrar as paredes destruídas (G-8). Entre pela passagem e siga para a porta à direita em D-10. Entre no estranho portão em H-9. Haverá símbolos de três cores no chão: branco, vermelho e preto. Você deve se posicionar no meio de cada círculo mágico para a porta se abrir. Passe pela porta e continue até as paredes falsas em H-8. Examine todos os artefatos mágicos e, então, siga para a saída em H-6.

Volte a Heaven's Tower para encerrar a missão.

III. Missões de Bastok

Título: Report from Zeruhn Mines - MISSÃO 1

Localização: Cleades ou Malduc

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 1.0

Nível sugerido: 4-5

Recompensa: Ganhar pontos no ranking.

Solução: Encontre um homem chamado Makarim, nas minas Zeruhn (H-11). Nesta missão, você pode seguir sozinho, já que há poucos monstros para enfrentar ou se esquivar. Depois de falar com Makarim, ele lhe dará um item que deve ser entregue a Naji no gabinete do presidente (K-8), no topo da indústria de metalurgia.



Título: Proof of Ancients - MISSÃO 2

Localização: Cleades ou Malduc

Dificuldade: Fácil-Média

Pontos necessários: 1.5

Nível sugerido: 6-7, Mapa de Dangruf Wadi

Recompensa: Ganhar pontos no ranking.

Solução: Você deverá se apresentar ao maior engenheiro de toda Vana'diel – Cid. Cid tem um escritório no segundo piso da metalurgia. Apesar de ele perder todo o dia pensando na "civilização perdida", que usava uma maravilhosa maquinaria, ele pede que você procure pela existência de Dangruf Wadi. Ele lhe dá um item provando que o que já foi encontrado até agora é apenas a ponta do iceberg. Antes de deixar o local, pegue o mapa de Wadi para o desafio "Bare Bones" em Degenhard. De qualquer modo, vá para Dangruf Wadi de South Gustaberg. Vá para a fonte de água em I-8 e use seu detector. Espere até que ele aponte vermelho. Volte para onde está Cid e mostre a ele o resultado – o engenheiro ficará feliz por você ter provado a existência da tal civilização antiga.

Título: Quadav Bounty Hunter - MISSÃO 3

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 1.7

Nível sugerido: 8-12

Recompensa: Rank 2 e 1.000 gil

Solução: Os homens-fera de Quadav invadiram e expulsaram os cidadãos de South e North Gustaberg. Além disso, os mineiros de Galka se recusam a retornar ao trabalho devido ao alto risco de acidentes. O presidente concluiu que os homens-fera devem ser punidos. É sua responsabilidade levar esta punição para Palborough, onde uma segunda base Quadav foi estabelecida.

Vá para as minas Palborough no extremo nordeste de North Gustaberg. Apenas mate os Quadavs que aparecerem no primeiro piso. Você precisará de quatro tipos de equipamento: capacete, colete, proteção para os braços e para as pernas. Depois de cumprir sua missão, volte à cidade para trocar seus troféus de batalha.

Título: Telepoint Crystal - MISSÃO 4

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 2.0

Nível sugerido: 10-12

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Volte a falar com Cid novamente. O engenheiro está intrigado com os poderes acima de todas as explicações, resultantes do fim da última guerra. Como resultado deste conflito, diversos "precipícios" começaram a aparecer em todas as partes do planeta. Você é instruído a tentar recolher amostras de material para que Cid possa analisar em experimentos futuros. Vá até a falha de Dem (I-7) nas terras altas de North Gustaberg. Pegue os cristais nos pontos indicados.

Volte a Bastok e devolva o cristal a Cid. Ele ficará surpreso pelo fato dos homens-fera conseguirem utilizar este poder. Seu desejo, agora, é incorporar este poder às armas já existentes em caso de um novo ataque inimigo. Mas ele não sabe que você tem a habilidade de ajudá-lo nesta busca e tentará achar outro famoso aventureiro. Vá até Cannonry para ver se Ayame consegue incorporar tal poder à tecnologia existente.

Título: Lizard Egg - MISSÃO 5

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 2.5 (você pode necessitar de cristais)

Nível sugerido: 10-12

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Aqui, um pequeno trabalho para você (aparentemente, Cid não contou a ninguém sobre seu envolvimento no recente episódio). Você é requisitado a achar um ovo de lagarto e entregá-lo a Aloise no gabinete do presidente.

Título: The Three Kingdoms - MISSÃO 6

Dificuldade: Difícil

Pontuação necessária: 2.75

Nível sugerido: 18-25, Mapas de Palborough

Mines/Ghelsba/Giddeus

Recompensa: Rank 3 e 3.000 gil

Solução: Após aceitar a missão, fale com Malduc e Naji no gabinete do presidente. Você finalmente



vai conhecer o presidente Karst. Você, inclusive, pode fazer algumas perguntas, mas o resultado será o mesmo – sua missão agora é seguir a San D'oria.

SAN D'ORIA – CHEFE DE ARMAS DERROTADO

Em Northern D'oria, vá até o consulado de Bastok (K-10). Primeiro de tudo, converse com o embaixador Helaku. Será dito a você conversar com Halver no Chateau d'Oraguille. Halver diz a você que orcs chegaram a San D'oria ultimamente e precisam ser disciplinados. Você mata um líder menor que ousou seqüestrar civis de San D'oria alguns dias atrás.

Vá até o posto de Ghelsba e siga pelo caminho do meio. Termine com o chefe de armas Vatgit (H-7) e nenhum orc voltará a desafiar o poder de San D'oria.

Então, volte ao consulado de Bastok em D'oria e converse com o embaixador Helaku novamente.

WINDHURST – O DRAGÃO

De volta à sua Windhurst, vá até o porto e ao consulado de Bastok (E-5).

Converse com o embaixador Melek. Seu governo suspeita da relação entre Taru Tarus e os Yagos – por que eles estão lutando?

Você é instruído a seguir para a Heaven's Tower (H-6) em Windhurst Walls. No torre norte, converse com Kupipi para receber uma chave de acesso a Giddeus. Então, fale com Rakano-Marukano. Você fica sabendo, para sua surpresa, que você comandará uma delegação para punir Giddeus de insultos feitos a um ministro.

Vá até oeste Sarutabaruta e, então, para noroeste em Giddeus (F-8). Esta será realmente sua primeira batalha contra um chefe, que destravará o círculo mágico em G-12. Boa sorte! O dragão de Windhurst Dragon tende a lançar uma magia destrutiva, enquanto o dragão de Bastok lança a magia de petrificação. Em nossa opinião, o dragão de Bastok é mais difícil de enfrentar, por isto sugerimos que você siga de modo a enfrentar primeiramente o de Windhurst. Depois de derrotar o dragão, retorne ao consulado de San D'oria. Converse com o embaixador e receba uma carta. Finalmente, volte à fábrica de Bastok e fale com Malduc e Naji para receber rank 3 e 3000 gil!

Título: Copper Quadavs - MISSÃO 7

Dificuldade: Média-Difícil

Pontuação necessária: 3.5

Nível sugerido: 20-25

Recompensa: Ganhar pontos no ranking.

Solução: Seu trabalho é indicado pelo presidente e, agora, seu nome já é correntemente comentado nas altas esferas de poder. Depois de aceitar a missão, siga para o Iron Eater.



• Enquanto você estiver fora dos espadachins, entre em ambas as minas para iniciar a produção, mas os homens-fera começarão um ataque gratuito e repentino. A produção na mina começa a se normalizar lentamente de novo, mas os mineiros encontram estranhas câmaras cheias de rochas inúteis.

• Depois que estas câmaras são limpas, os homens-fera lançam um espécie de ataque desesperado e suicida sobre os espadachins. A ordem do ministro é limpar todas as câmaras e matar todos os homens-fera.

• Depois de ajudar os "mosqueteiros" a limpar Bastok, você é chamado a seguir para o quartel Quadav em Beadeaux (que está localizado na saída sudeste de Pashow Marshland). Lá, você deve exterminar pelo menos 30 Quadavs no total. Converse com o guarda na entrada de Iron Eater para terminar a missão.

Título: Blind Moby - MISSÃO 8

Dificuldade: Difícil

Pontuação necessária: 3.5

Nível sugerido: 25-30

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Depois de começar a missão nas minas de Bastok (K-6) e conversar com Davyad, você fica encarregado de encontrar uma pedra rara que ajudará nos esforços de guerra.

• Siga para as minas Gusgen em Konschtat Highlands (L-7). A menos que você já tenha cumprido o desafio "A Foreman's Best Friend", não terá o mapa da localidade. De qualquer maneira, entre no túnel e, na primeira área, onde o túnel se divide, siga à direita, depois à esquerda, depois à direita e finalmente à direita. Nesta última área (J-7), você encontrará um pequeno lago com um item.

• Use o item para encantar um peixe chamado Blind Moby. Quando o NM for derrotado, ele soltará a pedra. Entregue o item aos guardas da missão e o trabalho está completo.

IV. Missões de San D'oria

Título: Defeat Orcish Fodder - MISSÃO 1

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 1.0

Nível sugerido: 4-5

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Os guardas desejam que você prove suas habilidades de guerreiro. O guarda pergunto sobre um machado Orc. Só em postos em West Ronfaure e Ghelsba este item é achado.

Título: Defeat Mouse Bats - MISSÃO 2

Dificuldade: Fácil

• **Pontuação necessária:** 1.4

• **Nível sugerido:** 6-7

• **Recompensa:** Ganhar pontos no ranking.

• **Solução:** Siga até a tumba do rei Ranperre na parte sudeste de East Ronfure (H-11). Aqui, você terá problemas com os morcegos. Para conseguir o mapa desta área, termine o desafio "Exit the Gambler".

Título: Help and Save the Children - MISSÃO 3

• **Dificuldade:** Média

• **Pontuação necessária:** 1.75

• **Nível sugerido:** 11+

• **Recompensa:** Rank 2 e 1.000 gil

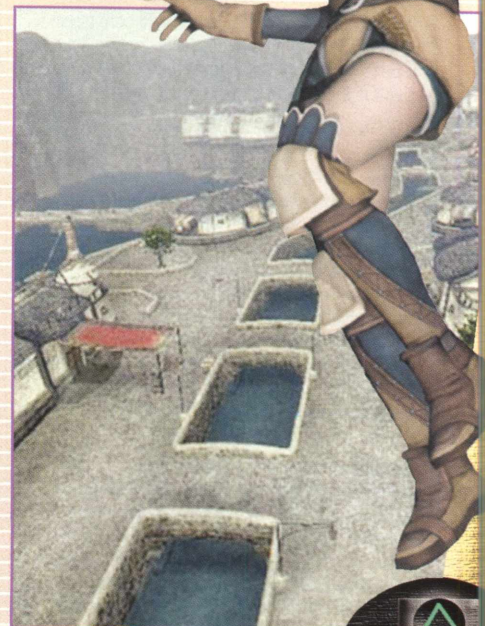
• **Solução:** Crianças foram seqüestradas pelos orcs em retaliação por algum descontentamento desconhecido. Vá até o posto de Ghelspar. As crianças são mantidas numa caverna atrás de uma porta oculta. Cuidado, porque há três orcs esperando você para combate. Assim que você derrotá-los, o líder dos orcs deixará uma chave cair, que permitirá abrir a porta e libertar as crianças.

Título: Rescue Training - MISSÃO 4

• **Dificuldade:** Fácil-Média

• **Pontuação necessária:** 2.25 (12 cristais)

• **Nível sugerido:** 16+





Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Você deve assistir um time de resgate na busca de um soldado dentro das cavernas Ordelles. Siga até as

cavernas, no primeiro desfiladeiro ao nordeste da saída de La Theine (H-10). Siga a trilha para o sul até encontrar um soldado NPC guardando a área no degrau mais baixo. Ele ouvirá sobre sua missão e apontará para baixo, no sentido das cavernas Ordelle. Em baixo, há vários outros soldados esperando – fale com todos que você puder. Quando você encontrar o capitão, descobrirá que o soldado perdido se chama Ruillont. Há alguns monstros no perímetro para animar a missão.

Depois de entrar nas cavernas Ordelle, incline-se perto do primeiro lago para ver Ruillont à esquerda. Não lute com nenhum monstro dentro das cavernas, ou você morrerá em dois ou três golpes. Ruillont lhe dirá que perdeu sua espada de bronze. Você terá que voltar pelo caminho e encontrar alguém que possa “emprestar” a espada.

Volte à posição de Ruillont e jogue a espada a ele. Depois do episódio, os oficiais lhe darão um certificado como retribuição.

Título: Davoi Investigation Report - MISSÃO 5

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 2.50

Nível Sugerido: 20

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Depois de começar a missão, siga à direita para Davoi. Davoi está localizada na floresta Jugner em H-12. Tome cuidado no caminho, por causa dos monstros. Perto da entrada de Davoi, há um soldado escondido atrás de uma árvore. Ele explicará que o relatório de Davoi para o rei Destin está quase completo, mas há uma página perdida em algum lugar da cidade. Este papel pode ser encontrado no lado do posto do lago central em J-8. É identificado pelo sinal “!”.

Depois disso, volte para o soldado com quem você conversou no início da missão. Ele lhe dará o relatório completo. Agora, tudo o que há a fazer é voltar à cidade e entregar os papéis.

Título: The Three Kingdoms - MISSÃO 6

Dificuldade: Difícil

Pontuação necessária: 2.75

Nível sugerido: 18-25, Mapas de Palborough

Mines/Ghelsba/Giddeus

Recompensa: Rank 3 e 3.000 gil

Solução: Depois de conversar com o guarda, fale com Halver no Chateau d'Oraguille.

Ele contará que diversos membros da corte suspeitam que outras nações estão estimulando o aumento da atividade dos homens-fera. Você é instruído a deixar a capital e peregrinar pelos países rivais.

BASTOK - MINAS PALBOROUGH

O embaixador de San D'oria está no topo da metafúrgia (H-9). Ele lhe passará uma parte da missão.

Então, siga para o gabinete do presidente (K-8) para falar com Pium, que lhe mostrará a importância de Mythrill para os homens-

fera. Finalmente, encontre com Grohm no refeitório dos trabalhadores e ele lhe dirá o que se passa nas minas Palborough. Antes de seguir adiante, compre picareta na loja (H-7) das minas Bastok. Além disso, compre o mapa das minas Palborough. Siga para Palborough (North Gustaburg, K-3). Vá para I-8 e use o elevador para chegar ao segundo piso. Vá até K-9 no mapa. Você encontrará uma marca, onde deverá começar a cavar. Pegue a picareta e tente algumas vezes até encontrar um item. Vá até a metade deste nível (I-6) e siga à direita. Encontre uma máquina com uma tampa e uma alavanca. Encaixe o item que você pegou na tampa e puxe a alavanca. Continue no mapa pela esquerda e volte à área abaixo da máquina. Há outra alavanca. Use-a e pegue o item. Volte à embaixada e entregue o item ao embaixador.

WINDHURST – O DRAGÃO

Igual à missão 6 das missões de Bastok

Título: Davoi Investigation Report 2 - MISSÃO 7

Dificuldade: Difícil

Pontuação necessária: 3.25

Nível sugerido: 25+

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Depois de falar com o guarda, vá para Davoi (exatamente como você fez na missão 5). Fale com o mesmo soldado escondido na árvore, na entrada. Desta vez, ele explicará que ele tem ainda mais informações sobre os homens-fera, mas as páginas de suas anotações foram roubadas. Diferente da missão 5, agora você terá de lutar com os orcs para reaver a informação. Você precisará ir a 3 lugares diferentes em Davoi para recuperar o relatório (identificados pelo sinal “!”). As partes do relatório estão em L-8, K-7 e J-7.

Depois de juntar as três partes perdidas, volte à entrada, converse com o soldado mais uma vez e retorne ao guarda do começo da missão. Esta informação será repassada para a corte real para difusão em massa.

Título: Crystal Springs - MISSÃO 8

Dificuldade: Fácil

Pontuação necessária: 3.5

Nível sugerido: N/A

Recompensa: Ganhar pontos no ranking

Solução: Assim que você conversar com o guarda, ficará sabendo que sua reputação cresce a cada dia junto à corte real. Você também fica sabendo da existência de uma nova e estranha pedra em Davoi. Então, sua missão é coletar evidências de que os homens-feras podem usar as propriedades do mineral como armas. Vá até a queda d'água na floresta Jugner (K-6, K-7) para “pescar” tal pedra.

Completada a tarefa, você precisa deixar a cidade natal para viajar ao encontro das nações: Jeuno.

V. Missões em comum

Título: A New Journey - MISSÃO 9

Localização: Embaixada (Jardins Ru'lude, Jeuno)

Dificuldade: Muito difícil

Pontuação necessária: 3.75

Nível sugerido: 30-35, Mapa de Delkfutt's Tower,

Mapa de Qufim

Recompensa: Rank 4 and 5.000 gil

Solução: Esta é sua primeira missão com a obrigatoriedade de trabalhar em aliança. Esta missão dura aproximadamente duas horas e os combates são intensos. Você precisará conversar com o líder da cidade e será direcionado para a embaixada em Ru'lude Gardens. Compre o mapa de Qufim em Jeuno. Pelo menos duas pessoas devem ter o mapa de Delkfutt's Tower para levar uma espada (Kaiser Blade) para Imasuke. Na torre, há dez pisos divididos em 3 partes, com diversas passagens de um lado para outro. Faça uso do teletransporte para escapar de ataques ferozes de magia.

Depois de uma escalada lenta pela torre, lute como o NW gigante Phyporion. Derrotado, ele deixará cair seis chaves. Quando todos da aliança tiverem a chave, siga para o elevador (H-8).

Finalmente, siga pelo túnel à direita e desça nove lances de escada até o primeiro andar. Lá, haverá três saídas (M-7, M-8, N-9). Em cada uma delas, há um embaixador.

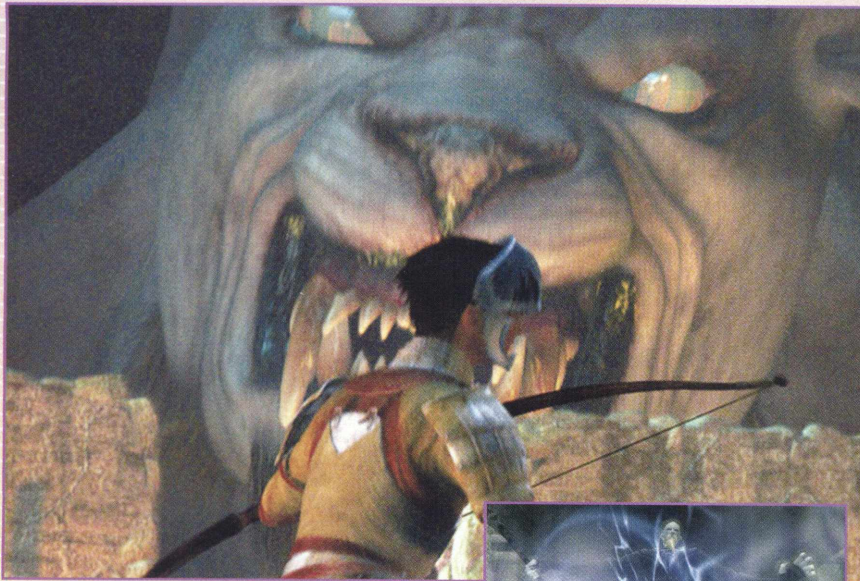
Volte a sua embaixada em Ru'lude Gardens para receber sua recompensa.

Título: Magicite Confusion - MISSION 10

Dificuldade: Muito difícil

Pontuação necessária: 4.75 (pelo menos 36 cristais)





Nível sugerido: 35+, Mapas de Davoi, Castelo Oztroja e Beadeaux
Recompensa: Rank 5, passaporte aéreo, 10.000 gil

Solução: Está é uma missão muito, muito longa e também precisa ser jogada em equipe. Estimamos oito horas para completar esta missão.

Converse com seu embaixador para uma audiência com o duque. Encontre o duque e fique sabendo que você precisa visitar três quartéis-generais dos homens-fera (Davoi, Oztroja e Beadeaux) para obter as três propriedades mágicas. Estes três artefatos são capazes de ressuscitar o Shadow Lord. Não importa, aqui, a qual ordem você sirva. Este desafio é para um nível em torno de 40+.

Antes de seguir, você precisa completar alguns desafios menores em Jeuno.

O duque dará a você uma carta para Alto, comandante do Tenshodo. Você precisará se passar de membro do Tenshodo. De qualquer modo, outro jogador que terminar este desafio, poderá "convidar" outra pessoa qualquer a se tornar membro (ou mesmo vender tal convite). Depois de mostrar a carta a Alto, você pega um sinete prateado. Fale com Sattal-Mansa na próxima sala e ele lhe entregará dois itens necessários (Coruscant Rosary e Black Matinee Necklace) para a sala de magia em Beadeaux. Vá até Jeuno Alta falar com Baudin. Depois de um evento, pegue o item para destruir o selo em Davoi. Fale com três garotos em Jeuno alta sobre um evento e vá para a loja Goblin na Jeuno baixa. Muckvix passará uma tocha para destruir a sala de magia em Oztroja.

DAVOI

Usando o item que a irmã de Baudin lhe deu, você destrava o selo em G-7 para entrar na primeira sala de magia. Isto é muito fácil e leva no máximo 3 minutos.

OZTROJA

Você precisará de um mapa desta área de Windhurst e isto levará um longo tempo no castelo. A primeira parte começa em J-8 do primeiro piso. Apenas uma alavanca abre a porta – caso contrário um alçapão se abre embaixo de você. O problema é que a combinação das



alavancas é variável, você terá de adivinhar. Depois de passar pela porta, siga para o norte até uma passagem, então retorne ao castelo. Você estará no segundo andar, com diversos dead-ends não previstos no mapa. Assim que você chegar a outro conjunto de portas, use a tocha de Muckvix para acessar a segunda sala de magia.

UFA! MAS O PIOR AINDA ESTÁ POR VIR! BEADEAUX

Beadeaux é cansativa porque você precisa voltar a Sattal-Mansa depois de matar os NMs. O primeiro NM é fácil de vencer desde que você o "empurre" do desfiladeiro. Ele é encontrado na primeira câmara onde você entra. O segundo soldado é aborrecedor porque você precisa recorrer à máquina "Mute" e "Afflictor". O mute irá silenciar tudo quando você estiver se aproximando. Depois, vá até o Afflictor – se você estiver silenciado, perderá 10% de HP e MP. Depois de passar pelos inimigos, pegue os dois itens de Sattal-Mansa, volte a Beadeaux e abra a terceira sala.

Volte para onde está o duque em Ru'lude Gardens e receba seu passaporte aéreo! Volte à embaixada para ganhar rank 5 e 10.000 gil.

Título: The Final Seal - MISSÃO 11

Difficulty: Muito difícil

Pontuação exigida: 5.25

- **Nível sugerido:** 45+ (50 cap), Mapas de Fei'Yin, Ranguemont Pass e Beaucedine
- **Recompensa:** Ganhar pontos no ranking.
- **Solução:** O retorno do Shadow Lord parece iminente. Volte a sua cidade natal para conversar. Você precisa do mapa de Fei'Yin para completar o desafio "A Smudge On One's Record".
- Você também precisará do mapa de Beaucedine Glacier em Jeuno e Ranguemont Pass.
- Quando sua aliança estiver pronta, siga a caminho de San D'Oria e saia por East Ronfaure. Em Ranguemont, você será informado que existe apenas um meio de se locomover, então use o teletransporte. Se você estiver sem o mapa, siga para nordeste a L-4. Siga para a torre em I-7 e chegue à torre Fei'Yin em J-5.
- Transporte-se para o solo (F-6) e entre no círculo mágico em K-9, no primeiro piso. Há muitas, MUITAS coisas agressivas aqui. Tente se livrar do máximo de armadilhas nesta torre sem lutar.
- O chefe, aqui, é um esqueleto NM. Seu "level cap" é de 50 e até 6 jogadores podem combatê-lo simultaneamente.
- Volte para sua cidade quando completar a missão.

Título: Return of the Shadowlord - MISSION 12


Dificuldade: Difícil

Pontuação necessária: 5.75

Nível sugerido: 55+ (com 60 cap), Mapa de Castle Zvahl


Recompensa: Rank 6, 20.000 gil

Solução: Entre no Castelo Zvahl e lute com o Shadow Lord. Você precisa terminar o desafio "Northward" de Redeivpart (Ru'lude Garcens) para conseguir o mapa do castelo. Apenas em determinados espaços de tempos você pode entrar no círculo de fogo para lutar com o Shadow Lord. Boa sorte!



Tilty's Games

Vendas de consoles de todas as marcas
 Acessórios em geral
 Assistência técnica própria especializada
 Tudo com garantia
 Facilitamos o pagamento
 Destruvamento de PS-2 e outros consoles
 Enviamos SEDEX para todo o Brasil



Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé SP
www.tiltyps.com.br
 Tel: 6191-3000 / 6193-7163



Medal of Honor: Rising Sun



Este guia de estratégia serve para as versões Xbox, PS2 e GameCube do jogo. O walkthrough a seguir o ajudará a passar as fases completando os objetivos de missão e os objetivos de bonificação. Também vai informar onde os rolos de filmes estão. Há dois de cada para cada nível (excluindo Pearl Harbor, onde não há nenhum).

O primeiro rolo de cada nível habilitará, para você, um vídeo sobre a Segunda Guerra Mundial. O segundo, destravará um storyboard. Completar os objetivos de bonificação para cada nível é necessário para você conseguir as medalhas. Também é necessário que você tenha uma taxa de sucesso apurada (geralmente, acima de 75%) e um número baixo de tiros levados (geralmente, abaixo de 100). Assim que você ganhar uma medalha num nível qualquer, conseguirá uma chave (a Skeleton Key). Estas chaves são utilizadas para destravar aquelas caixas de aspecto oriental em cada nível (procure na barbearia no "Day of Infamy", se você não sabe do que estamos falando). Dentro das caixas vermelhas estão skins para o nível multiplayer. Não vamos detalhar, neste walkthrough onde estão as caixas ou como abri-las.

Missão 1: Day of Infamy

Objetivos:

- Chegar ao topo
- Apagar o incêndio
- Defender o USS Califórnia

Objetivos Bônus:

- Ajudar o engenheiro
- Salvar os tripulantes



O jogo começa com o ataque a Pearl Harbor. Seu objetivo é chegar à base e ajudar a defender seu navio. Antes de seguir em frente, de uma olhada ao redor. Os controles estão de acordo para você? Muitos jogadores, nesta etapa, optam por inverter o eixo Y. Se você se enquadrar no caso, aperte o botão Start para ir ao menu. Desça até "Preferences". Agora, você poderá personalizar o controle. Vá até "Controller Options" e, caso deseje, inverta o eixo Y. Depois, saia e comece a jogar. Siga em frente e vire à direita no hall. Siga à esquerda pela porta que fica antes da





instalação elétrica, depois pegue a porta à direita e siga à direita novamente. Você está no outro lado da fiação. Siga à esquerda no hall e suba as escadas. No alto das escadas, corra para pegar impulso e pule sobre o cano. Rasteje sobre o cano. Ao fim, você se encontrará numa sala e verá um homem tentando fechar uma válvula. Aproxime-se e use o botão "Action" para ajudá-lo neste trabalho. Fazendo isto, você cumprirá o objetivo bônus "Assistir o engenheiro". Assim que tiver terminado sua tarefa, atravesse a porta à sua esquerda e mova-se acima, pelas escadas. Passe pela porta e siga à esquerda no hall. Há chamas para combater. Pegue o extintor de incêndio e use-o para apagar o fogo. Assim que você apagar o incêndio, completará outro objetivo bônus – "Salvar os tripulantes". À direita, você encontrará um filme. Pegue-o e saia pela porta aberta, à esquerda. O chefe vai lhe perguntar sobre o extintor de incêndio. Aproxime-se, que ele pegará o extintor de você. O chefe continuará a apagar as chamas para completar o objetivo principal do nível.

Quando as chamas se dissiparem de vez, siga em frente, depois à direita para a próxima sala. Você verá um telefone emitindo luzes azuis. Este é um save point. Salve o jogo e saia pela porta à sua direita. Vá à esquerda e suba dois lances de escadas. No topo, você será informado do novo objetivo: "Defender USS Califórnia". A explicação do objetivo pode ser encontrada sempre no item "Get Topside". Siga à direita e use o botão "Action" para montar a bateria anti-aérea. Combata os aviões que aparecerem e a missão está completa.

Missão 2: Pearl Harbor

Objetivos:

Defender o navio de guerra
Escortar o USS Nevada

Objetivos bônus:

Abater 20 caças

O primeiro objetivo é defender o navio de guerra. Este objetivo é bem simples. Basta combater os aviões de estalo sobrevoando, abatendo em torno de 20 deles. Você terá um novo objetivo a cumprir "Escortar o USS Nevada". Apenas continue atirando nos aviões,

que a escolta é feita automaticamente. Tente abater um número próximo a 75 aviões desta vez.

Missão 3: Fall of the Philippines

Objetivos.

Encontrar seu irmão
Reparar o tanque
Encontrar os explosivos
Desabilitar a comunicação
Dar o sinal sonoro

Objetivos bônus:

Encontrar a foto do comandante Shima
Encontrar o Buddha de ouro

De onde você está, mova-se através da ponte. Ao fim dela, você encontrará seu irmão. Ele lhe dará dois novos objetivos. Pegue a arma antitanque e conserte-a com seu irmão, desvencilhano-se de sua M1 Garand. Esta é a melhor opção de arma para o momento. Siga em frente atirando nos inimigos. Observe a sacada à sua esquerda – alguns inimigos surgirão de lá. Nesta área também há kits médicos e munição. Assim que você conseguir o que procura, saia desta área pela direita. Esteja preparado para ser atacado por um homem. Passe pelo arco e siga à direita pela escada. Outro inimigo aparecerá. Mate-o e faça seu caminho em torno das caixas. Aqui, você encontrará o Tank CogWheel. Aperte "Action" para repará-lo.

Com o tanque, siga a caminho da cidade, matando qualquer um que aparecer para atrapalhar. Preste atenção no primeiro prédio destruído à sua esquerda. Siga sobre os escombros para o segundo andar. Avance sobre a caixa para pegar um kit médico e mais um filme. Também há munição. A seguir, continue movendo-se a frente com o tanque, eliminando os inimigos. Preste atenção nos kits médicos e munição escondidos nos becos e tenha certeza de localizar e eliminar os inimigos das áreas abertas. De repente, o tanque vai parar. Então, o soldado dentro do tanque lhe dirá seu próximo objetivo: desativar a transmissão de rádio. Desative o rádio (abaixo), destruindo a cabine de transmissão. Dentro dela, você encontrará a fotografia do comandante Shima, completando o primeiro objetivo bônus deste nível. Siga em frente para

a outra cabine no estádio, para equipar sua arma. Um alarme será disparado e vários inimigos surgirão. Atire nos barris para limpar a área e preste atenção numa espécie de abrigo anti-aéreo, de onde os soldados inimigos atiram em você. Depois, corra para o lado noroeste (pegue a direita depois de descer as escadas). Atrás da grande caixa, haverá um número razoável de inimigos, basicamente todos os soldados que escaparam de seus tiros anteriormente. Lance uma granada para desentocar os inimigos e depois, vá para trás da caixa. Siga pela passagem até o subsolo até você ver um cano de esgoto à sua direita. Siga por ele até um prédio em ruínas. Saia pela abertura num buraco na parte inferior da parede. Depois disso, destrua a caixa à direita do buraco e continue esmagando as caixas até você conseguir o Golden Buddha. Este é o objetivo bônus 2. A partir do buraco, mova-se à direita e atire no guarda aqui (você também pode coletar mais kits médicos e munição). Então, vá para a estrada principal (Sul), depois à direita (Oeste) ao prédio cuja entrada é um arco elaborado. Passe pelo arco. Os portões em sua frente estarão fechados, mas há uma portinhola à sua esquerda. Passe por ela e suba as escadas. Mate o inimigo que aparecer, localize uma porta aberta e suba a escadaria. Pegue a arma e proteja seus soldados. Apenas atire no tanque que entrar na sua área. Depois disso, volte até o arco na entrada do prédio. Os portões, agora, estão abertos. Passe por eles e volte ao lugar onde você estava. Siga para a área noroeste da quadra e você encontrará um de seus homens e os explosivos, completando este objetivo. Agora, você precisará recuar um pouco. Do tanque, siga à esquerda, depois pegue a rua à direita. Ali, há um prédio marrom no final da rua, à esquerda. Um tanque estará ali. Exploda as portas e entre. Descendo as escadas há um save point. Siga pelo buraco à direita e olhe através da abertura à esquerda. Abaixo, você verá um inimigo atrás de uma arma. Acerte-o. Volte através do prédio e agora pegue a porta à direita. Vá em direção da janela e faça mira nos inimigos posicionados no tálhado do outro lado da rua. Volte pelas escadas



MEGADETONADO



e atravesse a porta à direita. Siga à direita pela rua. Mais inimigos deverão aparecer. Ande pela rua até chegar a um beco sem saída. Ai, preste atenção nas portas que estão trancadas no lado direito da rua. Em ambos os lados você verá trincheiras escavadas. Pule em uma delas e siga pelos canos de esgoto. Há uma bifurcação no caminho dos canos. Você não pode ir para a esquerda, mas pode atirar no guarda logo atrás. Faça isso e siga à direita. Você aparecerá num estádio. Ali, você pode usar as grades e as caixas como cobertura. Também, esteja atento para os dois inimigos nas duas cabines na seção sudeste do estádio. Ali, você encontrará a cabine de transmissão central. Mate o guarda ali e completará mais um objetivo.

Depois de localizar os explosivos perdidos, você recebe outro objetivo a cumprir. Você precisa falar com o homem que está aguardando na entrada da igreja. Entre na igreja e você encontrará escadas à sua esquerda. Escale-as. Depois, siga na plataforma até a última corda e use o botão "Action" para tocar os sinos.

Depois de dar o sinal sonoro, volte pela escada. Antes de sair da igreja, vá até o altar. Lá há um save point. Use-o e saia da igreja. Pegue o caminhão à direita do templo. Antes de descer a rua com o veículo, dê marcha à ré pelo portão e mate uma série de inimigos. Nesta área você também vai encontrar munição, kit médico e um rolo de filme. Depois de pegar todos os itens, aperte "Action" e siga em frente. Empunhe sua M1 Garand e atire nos inimigos ao longo do caminho. Cuidado com os homens na artilharia atrás dos sacos de areia, entrincheirados ao longo do caminho. Jogue fumaça no tanque que lhe segue para prejudicar a mira dele.

Missão 4: Midnight Raid on Guadalcanal

Objetivos:

Alcançar a área de atração
Chegar ao posto avançado
Destruir o depósito de armas

Objetivos Bônus:

Coletar cinco documentos de inteligência
Destruir o gerador de energia

Você começa num barco. Mantenha seus olhos abertos para qualquer movimento nas margens do rio e use sua Springfield '03 para atingir quem aparecer. Assim que você for atacado da direita e da esquerda, olhe no topo da tela. Assim que houver o sinal, aperte o botão "Action" para se aproximar às margens e sair do barco. Siga em frente. Nesta trilha, sua missão é coletar documentos de inteligência para cumprir o objetivo de bônus (se você não fizer questão de completar

este objetivo, apenas continua no barco e lance uma granada no bunker, de forma que o inimigo fique impossibilitado de acertá-lo. Apenas siga em frente. Lance uma granada contra os soldados que estão ao seu encalço. Depois, entre no bunker para pegar kits médicos, munição e o documento de inteligência 1. Seus soldados ficaram esperando nas margens do rio. Pressione "Action" para embarcar novamente. Siga em frente, procurando por focos de resistência dos inimigos. Alguns segundos depois, você chega à área seca e precisa sair do barco. Em terra, siga seus soldados até um campo de batalha. Lá, há uma pilha grossa de madeira ao centro. Use as toras como proteção da artilharia do bunker. Nesta hora, também tome cuidado com os soldados inimigos tentando surpreender por trás das toras. Invada o bunker e mate o soldado por trás da bateria. Agora, use a arma no bunker para matar os inimigos que faltam. Atrás das toras de madeira, há um caminho que leva diretamente à parte de trás do bunker. Entre no bunker por aí. Dentro dele, você encontrará kits médicos, munição e o documento de inteligência 2. Saia do bunker e mova-se para o sistema de túneis atravessando o caminho. Imediatamente após entrar nos túneis, você pode seguir para direita ou esquerda. Vá à esquerda até um save point. Volte e siga pelo caminho à direita. Novamente, você terá dois caminhos a escolher. Ambos levam ao mesmo lugar. Tome cuidado com inimigos que surgem do solo ou que atiram das árvores. Este procedimento deve ser repetido a partir de um caminhão estacionado. A esta altura, o caminho lhe obrigará a seguir pela direita. Quando isto acontecer, procure à esquerda, uma espécie de toca, onde há outro save point. Salve o jogo e volte à rota correta e você chegará a um posto avançado.

Na área deste posto, mate quantos inimigos puder, tentando acertar, primeiro, os dois homens nas torres de observação. Siga a pequena trilha à direita que leva ao topo de uma colina. Lá, você encontrará munição para a Springfield, além de uma ótima posição para mirar e acertar os inimigos. Desça da colina. No posto avançado, mova-se para o lado leste, para a área com o guindaste. Suba no guindaste (pule nele pelo lado oposto ao da porta), e você descobrirá um rolo de filme. Mate os inimigos que aparecerem e entre no casarão. Ai dentro, você encontrará um inimigo e o documento de inteligência 3. Volte à área das duas torres e pegue o caminho a sudoeste (entre a grande pedra e a colina que você escalou anteriormente). Siga em frente até você ver algumas caixas e barris. Atire nos barris para ganhar um pouco de tempo e então prepare-se para combater os inimigos. Depois, escale a rampa para pegar kits médicos e munição. Ai, você também encontrará um rolo de filme escondido entre os contêineres amarelo e branco. Siga em direção da estrutura novamente. Na continuação do caminho, você notará que há um túnel no qual ainda está impedido de entrar. Ignore-o agora e mova-se à frente. Entre no próximo túnel, matando os inimigos que aparecerem. Continue até você encontrar um buraco de saída. Mate os guardas que estão protegendo o acampamento e pegue a munição e os kits médicos que ali estão. Siga para o leste. Eventualmente, você pegará um caminhão coberto. Siga até a bifurcação. Se você pegar o caminho à esquerda, apenas voltará à área do posto. Assim, pegue o caminho da direita e siga reto. No fim do caminho, haverá outro save point. Salve o jogo e continue, agora à esquerda e alcance a bateria no bunker. Primeiro, mate os soldados que guardam o bunker. Depois, mova seus





soldados no campo de batalha.

Há um caminho a sudoeste que você precisa tomar. Você verá um farol com contêineres brancos em sua entrada. Siga adiante. No caminho, pegue o túnel no chão à direita. Quando você achar a saída, seja rápido para evitar os soldados adversários e entrar na área protegida onde há um save point. Então, volte pelo túnel e mova-se à direita. Você chegará ao bunker. Entre nele e colete os itens junto com o documento de inteligência 4. Atrás do bunker há outro túnel no subsolo. Siga por ele. Na saída, você verá uma garagem em sua frente. Mate os dois inimigos e espere. Cuidado com o guarda na torre de vigia. Depois do caminho, você verá um gerador de energia. Atire até que ele exploda. Você completará um objetivo bônus. Siga para o sul a partir do gerador (no lado oposto à área em que você entrou) e você chegará a outro acampamento muito bem guardado. Colete os itens (munição e saúde) e suba as escadas. Há um guarda no topo da escada. Mate-o e depois, à esquerda, mate o colega dele. Vá pela sala comprida até a porta à direita. Atrás desta porta há alguns guardas de prontidão e o documento de inteligência 5. Saia pela sala principal e vá até a porta a sudeste. Há escadas à direita e munição. Colete a munição e lance uma granada escada a baixo para matar os soldados na sala inferior. Desça as escadas e use a porta. O caminho a seguir estará em sua frente. Atrás de você haverá algumas caixas com munição. Pegue a munição e siga em frente. Você chegará ao depósito de armas. Use a arma para explodir a garagem à direita. Isto desentocará diversos inimigos, que correrão desesperados em sua direção. Atire à vontade, tomando cuidado para os inimigos não se aproximarem muito de você. O nível está completo.

Missão 5: Pistol Pete Showdown

Objetivos:

- Localizar patrulha aliada
- Encontrar e destruir a artilharia inimiga
- Resgatar a patrulha aliada
- Escoltar Harrison a Pistol Pete
- Rendezvous com Clemens
- Fugir através da ponte final

Objetivo bônus:

- Salvar Harrison

Apenas mova-se em frente através da trilha aberta na floresta, matando tantos quanto você puder. No caminho, há kits médicos e munição. Em certo ponto do caminho, você verá alguns inimigos numa espécie de plataforma. Mate-os. Daqui, o caminho a seguir é à direita. Cuidado ao se mover à direita, pois você será atacado por um soldado numa bateria. O melhor, aqui, é surpreendê-lo com um tiro antes que ele comece a saraivada de balas. Atrás da arma, há um kit médico. Na área da bateria, você também encontrará alguns nativos e Mr. Martin Clemens. Siga o senhor Clemens (se você o perder, continue seguindo pelo caminho de lama), que vai na frente abrindo caminho pelos arbustos. À direita há um save point. No fim da trilha, você encontrará a patrulha aliada perdida. Resgate-os. Seu aliado lhe dará binóculo. Use-os e veja três homens ao seu encalço. Então, você recebe a ordem de esperar até que todos estejam em suas posições (você pode desconsiderar esta ordem). Limpe o território e você encontrará Harrison, que lhe dará seu novo objetivo. Aqui, também é o lugar onde você encontrará um facão (Machete). Assim que você pegá-lo, junte-se novamente com Harrison e escolte-o através do portão ao sul para o vilarejo. Suba a colina à direita, tomando cuidado com os inimigos que o seguem. No topo da colina, você encontrará outra trilha estreita. Siga por



ai e então escale a próxima colina, pela esquerda. No topo, uma série de soldados estarão lhe esperando, escondidos entre as rochas. Use a granada. Você completará um objetivo bônus. Estoure a grande pedra à sua direita e encontre um rolo de filme. Desça da colina e pegue a trilha abaixo, a oeste. Cuidado com uma bateria posicionada à direita do caminho. Tome a bateria e ataque os soldados que atacam pela direita. Cuidado com os inimigos que saem de um túnel do solo. Suba a colina e alcance as margens do rio. Isto completará o objetivo "Rendezvous com Martin Clemens". Você receberá uma Thompson e será exortado a continuar subindo a colina. Pegue o kit médico à direita de seu companheiro e continue a subida através da ponte de toras de madeira. Mate os inimigos que surgem do solo e siga à esquerda da bifurcação junto com Martin. Siga pelas caixas e enfrente alguns inimigos. Destrua as caixas para encontrar munição e mais kits médicos e suba para o nível superior. Você estará numa sala cheia de guardas. Lance duas granadas para limpar a área. Neste momento, Harrison instalará alguns explosivos na artilharia e colocará o detonador nas caixas atrás dele. É necessário ficar abaixado atrás das caixas antes de apertar o botão "Action" e mandar tudo pelos ares. Com a explosão, a porta à esquerda será estourada e alguns guardas sairão de lá correndo. Mate-os. Antes de seguir por esta porta, vá para a porta do lado oposto e encontre mais um save point. Salve o jogo e vá para a porta à esquerda. Em frente, você encontrará uma ponte. Abaixo da ponte, haverá homens atirando em você. Você está numa posição privilegiada, então é fácil acertá-los até mesmo do alto da ponte. Lance uma granada, se você quiser, mas dá para fazer a festa apenas usando sua M1 Garand. Assim que tiver eliminado os inimigos, mova-se através da ponte e depois desça a rampa até a área em que você atingiu os inimigos. Vasculhe as caixas por munição e kits médicos e avance pela porta. Mova-se à direita, mas desta vez devagar. Depois de monte de caixas há um pequeno bunker com uma bateria. Tente surpreender o soldado antes que ele veja você. Se não der tempo, use uma granada. Entre no bunker pelo lado direito e lance uma granada na sala posterior. Harrison plantará um explosivo na artilharia. Saia daí e espere até a porta atrás da arma se abrir. Inimigos surgirão. Elimine-os e continue à frente até o hall. Na próxima sala, cuidado com o homem posicionado na rampa que atira em você. Assim que o tiver matado, corra pela rampa. Você encontrará um rolo de filme. Então, suba a rampa até o topo. Depois da ponte está a arma final. Há um número grande de

MEGADETONADO



inimigos. Aqui, você tem que ser bom de combate para limpar o seu lado da ponte, tentar atravessá-la sob fogo e ainda limpar o outro lado.

Harrison destruiu o terceiro e último alvo, completando o objetivo "Find and Destroy Pistol Pete Artillery".

Assim que você tiver destruído os alvos inimigos, planeje sua fuga. Mate os soldados que vêm pela porta e siga por ali. Harrison ficará preso na ponte de madeira enquanto está plantando a bomba. Apesar dos apelos do amigo para que você fuja e o abandone, é possível salvá-lo, aproximando-se e pressionando o botão "Action". Este é o segundo objetivo bônus.

Missão 6: Singapore Sling

Objetivos:

Rendezvous com Tanaka
Roubar o carro de batalha
Atravessar o hotel
Infiltrar-se na elite do "eixo"
Escapar do hotel

Objetivo bônus:

Encontrar três provas

Agora, você está de posse de uma nova arma: a Welrod. É um pouco lenta para carregar, mas letal. Sua meta imediata é seguir para as docas e atacar os inimigos, sem chamar a atenção das outras tropas. Atire no soldado à sua frente e num segundo tentando soar o alarme à direita deste. Caminhe até as docas em que o primeiro homem estava e comece a atirar nos inimigos ao longo do caminho. Tente fazer isto pegando os inimigos por trás, de modo que eles não o notem. Não deixe, em hipótese nenhuma, um inimigo escapar e soar o alarme. Depois, de fazer a limpeza da área, siga até a área cheia de caminhões e caixas. Neste lugar, tente permanecer atrás do caminhão ao lado esquerdo, já que há alguns inimigos exatamente do lado oposto. Use o caminhão como escudo para atacá-los. Depois, verifique o perímetro por kits médicos e atravesse a passagem logo atrás. Você verá



um riquixá levando um homem. Este é Tanaka. Aperte "Action" para subir no riquixá. Não empunhe a arma. Você andará de riquixá com Tanaka um pouco e será avisado de que tudo está sob controle. Tanaka conversará com os inimigos apresentando você como um alto oficial alemão. Quando os inimigos se afastarem, aproxime-se de Tanaka e continue caminhando adiante (norte). Pegue novamente sua arma e use-a contra os guardas nos portões. Então, Tanaka dirá que irá encontrá-lo no hotel. Atravesse a porta aberta no café e você encontrará um save point. Depois, vá para a direita. Olhe à esquerda, onde você notará um bom número de inimigos na rua. Atire e depois volte à sala de segurança para recarregar. Saia e siga à oeste pela rua. Procure munição e kits de saúde nos becos. Quando você chegar ao hotel, suas armas não estarão disponíveis. Suba as escadas e entre à esquerda. Depois de alguns momentos, Kandler revelará que você é um impostor. A esta altura, Bromley vai entrar pela janela e atirar a Sten para você. Pegue a arma sobre a mesa e saia da sala pela direita. Passe para a sacada e mate todos às suas costas. Entre no corredor da direita e abra a porta para chegar à cozinha. Mate os soldados inimigos e recolha os documentos na mesa, à esquerda, então siga para a sala à esquerda para usar um save point. Suba as escadas à direita e recolha mais evidências à esquerda. Siga pelo corredor até você chegar a uma sala aberta à esquerda. Mate os inimigos e entre na sala oposta. Saia do local.

Missão 7: In Search of Yamashita's Gold

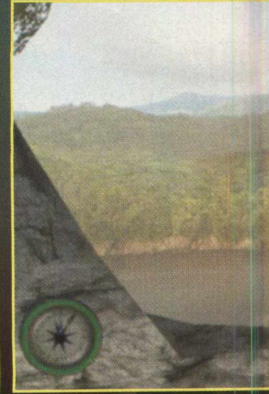
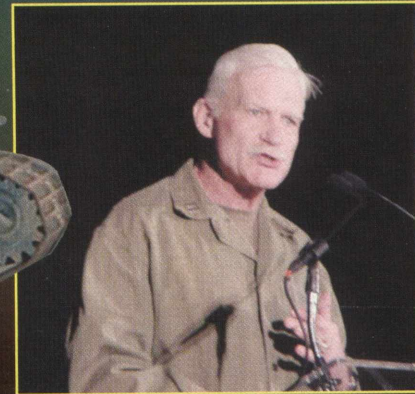
Objetivos:

Localizar o local de queda dos "Flying Tigers"
Achar Tanaka
Descobrir o ouro de Yamashita
Sair do templo antes da quarta bateria explodir
Resgatar o piloto

Bônus:

Destruir o suprimento de saquê dos oficiais
Assim que Bromley para de falar, siga em frente, depois o caminho à esquerda, até que

você cheque a uma área aberta à direita. Suba no degrau à direita e mate o sniper no piso inferior. Desça do degrau e atravesse a área que você acabou de entrar, limpando-a de possíveis inimigos. Suba a colina atrás da bateria inimiga. Use o save point que existe na próxima área, no vão entre a rocha e a árvore. Mate o inimigo que está controlando a bateria e assumo o controle. Destrua a bateria do lado oposto. Tome cuidado, pois há mais uma bateria num prédio à direita. Vá ao lado oposto deste prédio para pegar o rolo de filme e depois siga ao norte para um save point. Continue no caminho que leva ao templo. Use seu rifle sniper para matar os inimigos à distância (preste atenção nos dois guardas na torre). Suba a escadaria do templo, tomando cuidado com a bateria que há na parte superior. Da sacada, mate os inimigos na armação e depois vá pela passagem à direita. Na próxima sala, mate os inimigos e destrua os barris de saquê. Na outra sala, mate todos que vierem pela passagem da esquerda e siga por ela. Abra a porta no final do caminho e lance um par de granadas. Destrua o outro barril de saquê, recolha a flor da mão de Buddha, siga pela passagem à direita e salve o jogo. Volte pela porta da direita e entre na passagem, mate todos e siga pela porta no fim do caminho. Mate os inimigos e entre na primeira porta à esquerda. Novamente, destrua o barril de saquê. Repita o procedimento na sala da direita, volte pela passagem e siga pelo caminho oposto. Esconda-se num canto até ouvir uma explosão que o fará cair – aqui, você encontrará o ouro de Yamashita. Vire à direita pela passarela de metal e cruze para o outro lado da sala. Mate os inimigos e siga abaixo. Vá até o fim da passagem da sala com um Buddha reclinado e use o save point. Agora, coloque a flor que você pegou anteriormente na água em frente à estátua. A porta à direita se abrirá, revelando uma sala que contém uma ferramenta para cavar. Volte pela passagem e siga até a primeira entrada à esquerda. Mate os guardas e resgate o piloto. Volte à sala da passarela de metal e atravesse a porta do





outro lado até chegar a uma sala com um Buddha gigante. Cuidado para o momento quando a cabeça do Buddha cai. Mate os inimigos usando uma metralhadora e destrua o caminhão. Provavelmente, você verá alguns aviões aliados.

Missão 8: A BRIDGE ON THE RIVER KWAI

Objetivos:

Rendezvous com chindits

Encontrar Bromley

Sabotar a ponte sobre o rio Kwai

Ganhar o controle do guindaste

Abrir os tanques de combustível

Bônus:

Matar dez inimigos no bloqueio

Desativar a lancha na doca

Vire-se e golpeie os arbustos até revelar um caminho oculto. Siga em frente, mate os inimigos e chegue à extremidade de um penhasco. Use a vegetação para chegar à caverna do outro lado. Pegue o rolo de filme. Saia da caverna e siga à direita para os trilhos do trem. Mate os inimigos e siga os trilhos até encontrar um caminho à direita. Mate os inimigos e suba as escadas. Pegue o caminhão abaixo e depois volte aos trilhos do trem. Um caminhão inimigo surgirá, mas não faça nada, apenas deixe os chindits destruí-lo. No meio dos trilhos, há um save point. Fique à distância para combater os inimigos e use um rifle sníper para isto. Tome cuidado com os vigias nas torres e tente matar ao menos dez inimigos.

Continue seguindo este caminho em direção da ponte suspensa até você enxergar, abaixo, veículos atracados na doca. Atire no tanque de combustível de cada um e continue pela ponte. Siga a trilha até chegar a uma área repleta de caixas. Atire no inimigo atrás da metralhadora e tome controle dela, matando todos que aparecerem. Vá até o lado oposto das caixas para subir no elefante. Use a arma para matar os inimigos e continue até encontrar Bromley. Siga-o pelos trilhos e use o save point à esquerda.

Atire nos inimigos que estão nas torres e em outro com um morteiro perto do guindaste. Depois disso, assuma o controle do guindaste.



- Os trilhos, agora, ficarão travados e o trem colidirá. Volte pelos trilhos e siga pela ponte.
- Mate os inimigos que saltam do carro. Cruze a ponte, siga para as ruínas até que você encontre um tanque de combustível à esquerda. Abra-o e siga para o outro lado das ruínas, repetindo o procedimento com o segundo tanque. Suba na viga para chegar ao topo das ruínas e pule para o carro, à direita.
- Você encontrará Bromley. Ele lançará uma granada que detonará uma grande explosão nas imediações dos tanques. Siga Bromley para o trem e suba no teto do vagão. Pegue o rolo de filme e continue a seguir Bromley para a água, abaixo.

Missão 9: SUPERCARRIER SABOTAGE

Objetivos:

Abrir escotilhas

Destruir monitores de combustível

Quebrar as válvulas de combustível

Achar o ouro

Afundar o transportador

Bônus:

Mandar mensagens de rádio falsas

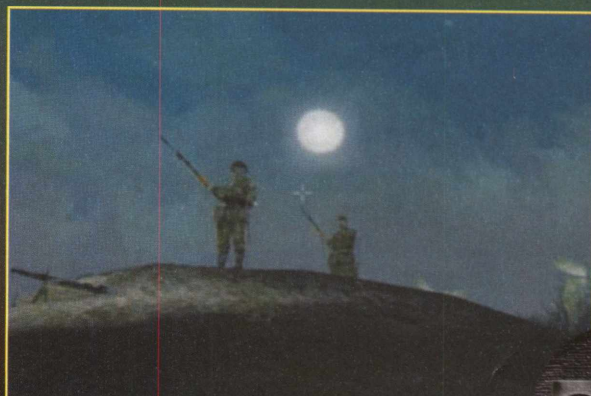
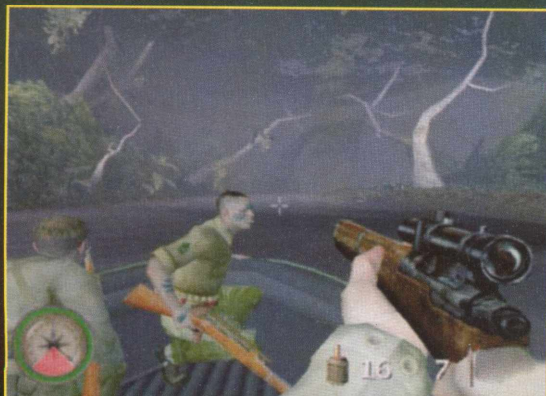
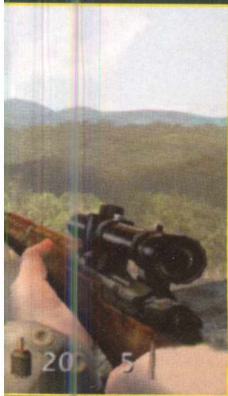
Encontrar as três ordens imperiais

- Desça as escadas na primeira sala à esquerda.
- Mate os inimigos e abra a escotilha. Volte ao corredor, mate os marinheiros e continue reto até o fim. Siga no corredor até você encontrar a segunda escotilha e abra-a. Entre na sala à direita e mate todos. Volte ao corredor e siga para o canto, atravesse a porta à esquerda e mate o soldado. Pegue o rolo de filme e volte

ao corredor à esquerda.

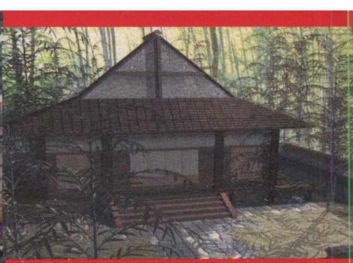
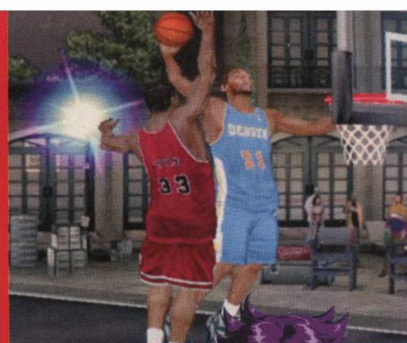
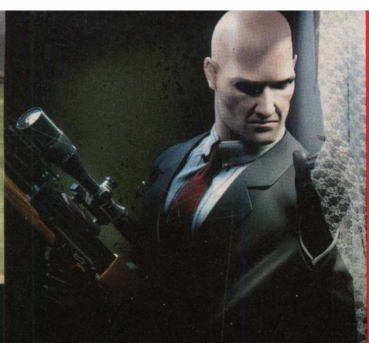
Entre na sala ao final do corredor, abra outra válvula e entre pela porta no lado oposto. Vá para esquerda através da passarela e, nos tanques de combustível, vire à esquerda e depois à direita para chegar às salas de controle. Mate os inimigos que aparecem nas escotilhas e destrua os monitores em ambas as salas. Saia e volte à sala onde estão os tanques de combustível. Quebre quatro válvulas no caminho. Vá até a segunda sala de controles e repita o procedimento. Agora, espere Bromley instalar os explosivos. Siga-o e fique na ponte acima dos tanques, atirando nos inimigos que aparecerem na porta. Depois, siga pela porta para encontrar o ouro. A sala se encherá de gás e você será feito prisioneiro.

Enquanto você estiver sendo interrogado, Tanaka aparecerá e o libertará. Vá para a sala à direita para outro save point. Volte à primeira sala e então, para o corredor acima das escadas. Mate os inimigos usando barris explosivos, depois saia deste local através de uma passarela. Entre no hangar à esquerda e mate os inimigos, depois vá até a sala de controle, mate dois inimigos e empurre a alavanca para abrir as portas do hangar. Pegue as três ordens imperiais. Volte pela porta e mate os marinheiros, depois suba a escada e saia. Siga pela passarela, depois desça a sacada. Pegue as ordens imperiais a partir da mesa e siga no corredor, onde há um save point na sala à esquerda. Vá até o fim dela e suba as escadas, então entre na primeira sala à esquerda e envie a transmissão de rádio. Vá à sala de navegação no fim e pegue o rolo de filme com as ordens. Saia da sala e use a escada que o leva ao outro lado da ponte. Mate os inimigos, passe pela porta e desça as escadas até o deck de pouso. Entre no avião à direita e use a metralhadora. Mantenha o inimigo ocupado até que os explosivos detonem.





PS2



PS2

MILHARES DE DICAS PARA OS SEQUENTES JOGOS:



PS1



PS2

PLAYSTATION 2

- HITMAN: CONTRACTS
- NBA BALLERS
- UNREAL TOURNAMENT
- WILD WILD RACING
- SUIKODEN III
- STAR WARS: THE CLONE WARS
- STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
- SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE
- KENGO: MASTER OF BUSHIDO
- MEGAMAN X7
- GRADIUS III E IV
- ONI
- SHIN SANGOKUMUSOU
- RESIDENT EVIL OUTBREAK
- FINAL FANTASY X-2
- RED DEAD REVOLVER
- TRANSFORMERS
- MVP BASEBALL 2004
- SAMURAI WARRIORS
- DYNASTY WARRIORS 4
- MEDAL OF HONOR RISING SUN
- CHAMPIONS OF NORRATH
- TUROK: EVOLUTION
- SHINOBI

- WWF: SMACKDOWN! 2
- RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
- SOCOM II
- THE SUFFERING
- SMUGGLER'S RUN
- CRAZY TAXI
- ENTER THE MATRIX
- ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- WAY OF SAMURAI 2
- THE SIMS BUSTIN' OUT
- SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN
- TONY HAWK'S UNDERGROUND
- TERMINATOR 3
- DEAD OR ALIVE HARDCORE

PLAYSTATION 1

- Final Fantasy IX
- Castlevania: Symphony of the Night
- DragonBall Z: Ultimate Battle 22
- Spider-Man 2 Enter: Electro
- Dino Crisis 2



PS1



PS2



PS1



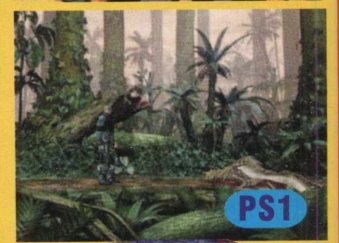
PS2



PS1



PS2



PS1



PS2



DESTRAVAMENTO:

Descubra qual é a melhor alternativa para o seu Playstation 2. Matéria online.

Exclusivo: Detonados online de Syphon Filter, Tony Hawk's Pro Underground, Manhunt, Final Fantasy X-2 e Star Wars: Episode 1 para PS One



E mais: dicas online exclusivas!