

SUPEREDIÇÃO HISTÓRICA PARA O FÃ DE N64!

ESPECIAL

Nintendo®

WORLD



R\$ 4,90

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR



1.234 DICAS

Os 25 melhores games da história

O guia definitivo do Nintendo 64



Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.



Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.



Nintendo®

GAME BOY ADVANCE

www.nintendo.com.br



Fizemos este anúncio duas vezes
só para lembrar que
são dois jogos num game só.



Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.



Para saber onde encontrar, ligue: 011 - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
© 1985, 2001 NINTENDO. TM. ® E GAME BOY ADVANCE SÃO MARCAS REGISTRADAS DA NINTENDO. © 2001 NINTENDO. JOGO, CONSOLE E ACESSÓRIOS SÃO VENDA-SE SEPARADAMENTE.

Leo Burnett

23 de Junho de 1996. Um dia que ficou marcado para a história da Nintendo, um dia que mudou a história dos videogames. Nessa data, os japoneses puderam experimentar pela primeira vez o Nintendo 64. Mais do que um novo videogame, era o nascimento de uma nova geração. Depois de todo o sucesso obtido com seus consoles de 8 e 16-bit, a Nintendo decidiu ousar, e pular uma geração: enquanto seus concorrentes lançavam máquinas de 32-bit, a empresa estaria um passo a frente, com o primeiro (e que viria a ser o único) console de 64-bit.

As inovações do aparelho eram imensas. Com uma capacidade gráfica muito superior a seus concorrentes, o console foi o primeiro a se utilizar de recursos como o anti-aliasing, por exemplo. Seu joystick é até hoje considerado um dos melhores já criados para um videogame, e também ele inovava, trazendo um inédito stick analógico. Isso sem falar dos games, os primeiros a exibir toda a exuberância de gigantescos ambientes em 3D. Quem se esquece de Super Mario 64, um dos primeiros títulos a aparecer no console, e da revolução que ele causou? Não é a toa que ele é visto por tanta gente como um dos melhores games de todos os tempos. E já que tocamos no assunto, é disso que se trata essa edição tão especial da Nintendo World. De 96 até hoje, o Nintendo 64 já experimentou os mais diversos títulos, alguns deles verdadeiras obras de arte. Mas agora a Nintendo começa a dar seus primeiros passos na direção de uma nova geração de consoles. Com a chegada do GameCube, chega também o momento de homenagearmos esses cinco anos em que nosso N64 nos proporcionou tanta diversão. Separamos nessa edição os 25 games mais legais que passaram pelo console, juntamente com uma super seleção de dicas para dezenas e dezenas de jogos. Relembre conosco desses grandes títulos que deixaram sua marca na história dos games, e que sempre serão inesquecíveis.

Equipe Nintendo World

FALE CONOSCO! VÓDE TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE, FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO

Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos.
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD

Tel: (11) 3346-6086
Cantareal, Rua Marechal, 185 Apimacção, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br; sugestoes_dilescios@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6076
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS

Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

WEB

Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br



CONRAD EDITORA

Área Planejamento e
Relações de Conteúdo
Dimitry Pavlov

Coordenador Geral
Rodrigo Sanches

Gerente Administrativo
Thales Oliveira

Assistente Administrativo
Ana Carolina

Assistente Administrativo
Vivian Lima

Assistente Administrativo
Luis Fernando
Silva Soares



ARTE E
DESIGN

Editorial
Rafael

Editorial
Maurício

Editorial
Thales

Editorial
Rodrigo

Editorial
Thales

Editorial
Thales

Editorial
Rodrigo

Equipe de Atendimento ao Consumidor
Tel: (11) 3346-6082
e-mail: atendimento@nintendoworld.com.br

Equipe de Atendimento ao Consumidor
Tel: (11) 3346-6082
e-mail: atendimento@nintendoworld.com.br

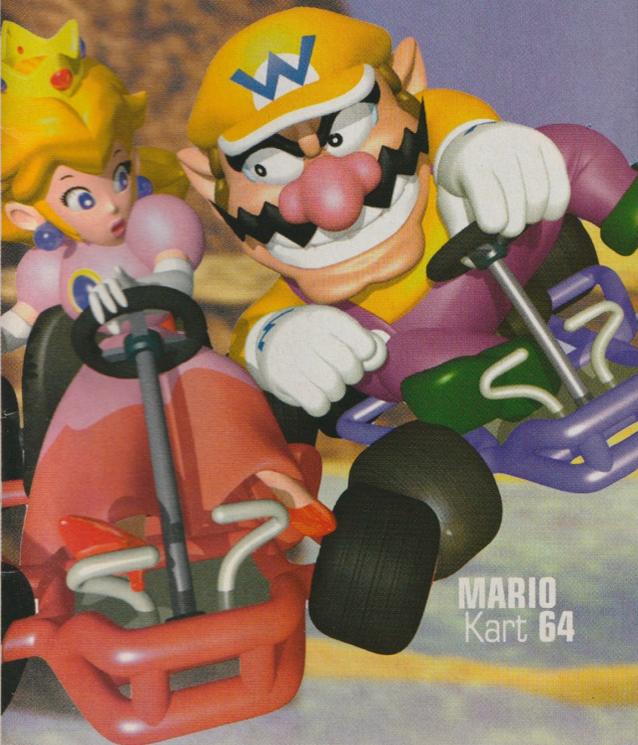
Tudo que acontece no mundo Nintendo World pode ser acessado através do site www.nintendoworld.com.br. Saiba mais sobre o mundo Nintendo World no site www.nintendoworld.com.br.



The Legend of
ZELDA



POKÉMON
Stadium 2



MARIO
Kart 64

INDICE

OS 25 MELHORES GAMES PARA O NINTENDO 64	6
SHADOWMAN	8
1080° SNOWBOARDING	8
BANJO-KAZOOIE	9
STAR FOX 64	9
POKÉMON STADIUM 2	10
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE	10
JET FORGE GEMINI	11
MARIO GOLF	11
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98'	12
BANJO-TOOIE	12
MARIO PARTY 2	13
007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE	13
SUPER SMASH BROS.	14
MARIO KART 64	14
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	16
DONKER'S BAD FUR DAY	17
EXCITEBIKE	18
RESIDENT EVIL 2	19
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	20
MARIO TENNIS	21
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	22
GOLDENEYE 007	23
SUPER MARIO 64	24
PERFECT DARK	26
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME	28
AS MELHORES DICAS DOS MELHORES JOGOS	32



NINTENDO 64, A MÁQUINA DA DIVERSÃO

Como vocês podem notar, esta edição é uma homenagem da **Nintendo World** a um console que alegrou nossa vida durante cinco anos. Nintendo 64 é o nome da máquina, lançada em agosto de 1996 no Japão e em novembro do mesmo ano nos EUA e Brasil. Naquela época, tudo o que os gamemaniacos conheciam por jogos 3D eram alguns títulos bem fraquinhos do PlayStation, com polígonos de baixa resolução e qualidade duvidosa. Placas aceleradoras de computadores PCs, como a 3DFX e a Voodoo, e que revolucionaram nossa indústria, ainda nem eram conhecidas do grande público.

O Nintendo 64 era o rei dos jogos 3D, e seu embaixador supremo era **Super Mario 64**. Ao ser exibido na E3 de 1996, o game roubou o show e deixou todo mundo boquiaberto com sua jogabilidade inédita até então. Shigeru Miyamoto, criador do jogo e um dos nomes mais respeitados no mundo dos games, reinventou o conceito de games de plataforma, construindo a ponte que unia o gênero à terceira dimensão.

Depois disso, muitos outros jogos vieram. Alguns excelentes, outros nem tanto. E como tudo na vida tem um começo e um fim, com os videogames não é diferente. Os produtores de games costumam dizer que o ciclo de vida médio de um console dura de cinco a seis anos. Com a chegada da nova geração de videogames Nintendo, o N64 acabou perdendo terreno para o GameCube e o Game Boy Advance.

É claro que ainda existem alguns títulos a serem lançados para o primeiro console de 64-bit do mundo. E, principalmente, muitos outros games já lançados permanecerão para sempre em nossa memória – e na memória de uma verdadeira legião de fãs da “fun machine”! É desses jogos que falaremos nas próximas páginas. A nata, o crème de la crème do Nintendo 64! Divirta-se!







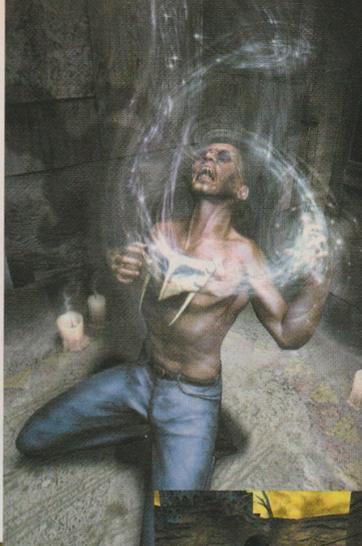
SHADOW MAN

Ação **Acclaim** 1999

25 Depois que **Resident Evil** ditou um novo rumo nos games de terror, muitos títulos com zumbis, demônios e outras aberrações do além começaram a pipocar por todos os lados. No meio de tantas assombrações, um game recheado de almas malignas, muita ação, mistério, terror e violência se destacava: **Shadow Man**, as aventuras de Michael LeRoy, um homem que tinha a habilidade de se transportar do mundo real para o mundo dos mortos quando bem entendesse. Apesar de ser um mestre em bruxaria, vodu e ter poderes fantásticos, o cara só os usava em nome do bem, buscando salvar o mundo de uma seita do além.

Baseado em um personagem de quadrinhos, **Shadow Man** agradou em cheio a um público que consumia vorazmente games recheados de mortos-vivos e criaturas demoníacas. O visual aterrador dos cenários contribuía para o clima mórbido da aventura. Os gráficos eram bem bacanas, e apesar de escuros (afinal estamos falando do mundo dos mortos) eram bem detalhados. Fases gigantescas e cheias de

cantinhos secretos, que sempre guardavam um item legal. Com comandos simples e um desafio na medida, não foi de se estranhar o sucesso alcançado por **Shadow Man**. E para completar o pacote de atrativos, todas as falas dos personagens estavam com legendas em português, algo que facilitava imensamente a compreensão da história de Michael, um tanto quanto complexa. Realmente um grande jogo, digno de figurar entre os melhores do Nintendo 64.



1080° SNOWBOARDING

Esporte **Nintendo** 1998

24 O que um game de snowboarding deve trazer para ser legal? Claro que os elementos mais importantes em um jogo assim são a velocidade, manobras das mais radicais e o mais altos e impossíveis saltos. Pois a Nintendo conseguiu juntar tudo isso e muito mais em **1080° Snowboard**, um dos melhores games sobre o esporte já lançados.

Com seis pistas diferentes e diversos modos de jogo, o cartucho cativava pelo desafio. Não era nada fácil dominar as quase trinta manobras diferentes que os snowboarders podiam fazer. E isso ainda ficava mais complicado porque os comandos não eram simples, era preciso uma grande combinação de botões para poder realizar as manobras direitinho. Era A pra pular, movimentos no analógico junto com B ou R pra

fazer as manobras, Z pra pousar direitinho... tudo no seu exato momento, ou uma pirueta em potencial se transformava em um tombo daqueles. Achar uma boa combinação entre atleta e prancha também podia ser complicado. Cada personagem tinha habilidades específicas, assim como as pranchas. Encontrar a dupla perfeita podia significar sucesso ou fracasso em uma determinada prova. Isso sem contar os atletas e pranchas secretas, que apareciam depois de se vencer algumas provas.

Completando, o jogo ainda trazia vários modos de jogo Multiplayer, onde você podia disputar com um amigo quem corria mais ou quem fazia mais truques. Tudo isso em cenários muito bonitos e detalhados, cheios de obstáculos que dificultavam ainda mais as corridas.



BANJO-KAZOOIE

Ação Rare/Nintendo 1998

Quando as aventuras do urso Banjo e de sua companheira alada Kazooie foram mostradas pela primeira vez, alguns jogadores mais críticos torceram o nariz. Afinal, havia algumas semelhanças entre o novo lançamento da Rare e o clássico **Super Mario 64**, e essa galera foi logo chamando **Banjo-Kazooie** de cópia sem vergonha. Pura bobagem, que essa turma acabou engolindo assim que o jogo foi lançado. A aventura estrelada pelos dois animais era repleta de elementos nunca antes vistos em um videogame, e trazia inúmeras inovações ao gênero. Nunca antes um game de plataforma tivera mundos tão vastos e complexos, e com tantos

personagens interagindo entre si. A atenção da Rare com os mínimos detalhes era algo impressionante. Não havia um único cantinho do game em que a empresa não tenha colocado algo diferente, por menor que seja. Até os saves de seu jogo continham pequenas animações, que eram exibidas quando você selecionava o arquivo de sua partida. Explorar cada centímetro dos imensos cenários do game era algo que exigia horas e horas de jogo, mas nem isso intimidou os jogadores. O jogo tinha todos os elementos básicos para um clássico: uma excelente interação entre os personagens, toneladas de movimentos diferentes, uma história envolvente, segredos e mais

segredos, um alto desafio, dezenas de itens escondidos e até um final secreto, que deixou muita gente correndo feito maluco procurando todas as peças de quebra-cabeça. **Banjo-Kazooie** se tornou o cartão de visitas da Rare, que com o título provava definitivamente ser uma das melhores produtoras de jogos que um fã de Nintendo 64 poderia querer.



23

STAR FOX 64

64 Ação Nintendo 1997



Clássico dos clássicos, o game estrelado por Fox McCloud foi um dos primeiros a ser lançados para o Nintendo 64. Na época, o jogo era uma verdadeira revolução, um dos melhores games de tiro já lançados desde os tempos do Super NES. Em um tempo em que não era comum para um personagem de videogame falar, os diálogos entre Fox e seus companheiros (todos os personagens falavam algo) deixaram os jogadores de boca aberta. Os gráficos também eram surpreendentes, e a sensação de navegar pelo espaço no comando da nave de Fox era algo impressionante. Nunca um game Nintendo teve cenários em 3D tão complexos. Não havia limites para voar com Fox, a nave podia se movimentar para absolutamente todas as direções. Isso sem mencionar os inúmeros movimentos possíveis, o

que só aumentava a diversão: dava pra acelerar fundo, brecar numa boa, fazer curvas fechadas, loopings, rodopios... todos com comandos simples e que respondiam rapidamente.

O desafio do jogo também era algo viciante. Além da nave de Fox, o jogador também comandava um submarino ou um tanque, de acordo com a missão que enfrentaria. E elas não eram poucas, cada uma com chefes de fase impressionantes, como há muito não se via. As fases acabavam se misturando umas com as outras, e todas tinham caminhos alternativos, que podiam levar a um estágio de bônus. Um jogo que garantia horas e horas de ação, e que ainda podia colocar quatro jogadores simultâneos trocando tiros laser no modo Multiplayer.



22



POKÉMON STADIUM 2

Luta HAL Laboratory/Nintendo 2001

21

Quando o primeiro **Pokémon Stadium** foi lançado, a febre causada por Pikachu e sua turma já dominava o planeta. Para qualquer lugar que se olhasse, era impossível não encontrar algum produto relacionado aos bichinhos. Com os games não foi diferente, e choveram lançamentos envolvendo as criaturas. **Stadium** foi um marco entre esse jogos. Pela primeira vez era possível controlar seus Pokémon favoritos em batalhas 3D, e ainda dava pra levar ao N64 as criaturas que você havia criado em seu Game Boy. Era o sonho de qualquer treinador Pokémon, e a experiência mais próxima ao desenho que qualquer um poderia ter. Mas como todo jogador sempre está querendo mais, quando as novas criaturas da série Gold e Silver surgiram, junto veio a exigência de um novo

Stadium, onde todos esses novos Pokémon poderiam duelar. E **Pokémon Stadium 2** chegou, trazendo muito mais do que o sonhado. Simplesmente todas as 251 criaturas existentes estavam disponíveis no jogo, cada uma delas com golpes e mais golpes, todos animados de uma maneira impressionante. Novos modos de jogo, gráficos mais trabalhados, novos minigames, novos torneios e até novas regras, deixando alguns torneios bem restritos e desafiadores. E mais uma vez, aquelas criaturas que você treinou tão bem no Game Boy podiam ganhar vida em 3D, inclusive as saídas dos cartuchos Gold, Silver e Crystal, sendo que esse último nem havia sido lançado ainda na época. Uma melhoria tremenda em relação a seu antecessor, que já era muito bom.



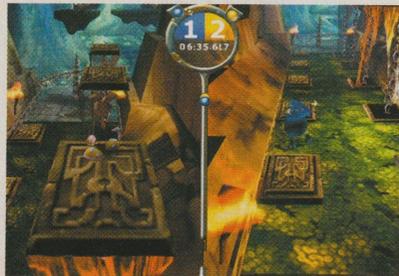
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Ação Ubi Soft 1999

20

O herói sem braços e pernas chegou meio desacreditado, afinal ninguém sabia quem era o figura. Mas tudo bem, pois **Rayman** mostrou porque é estrela de tantos jogos, e porque **The Great Escape** é um grande jogo. Só pra começar, foi difícil pra qualquer um segurar o queixo com os gráficos de **Rayman 2**. Perfeitos, com cenários belíssimos totalmente tridimensionais, a coisa virava até covardia se fosse usado o cartucho de expansão de memória. Realmente um show de texturas e imagens. A jogabilidade acompanhava. Todos os comandos eram simples de serem executados, e respondiam de uma maneira fantástica. E olhe que o herói possuía uma infinidade de movimentos diferentes, podendo voar girando as orelhas, escalar teias de

aranha, se pendurar na beira de abismos e em baixo de pontes, nadar, pular, atirar esferas de energia... coisas básicas na vida de um herói. Completando os comandos, também era possível mudar o ângulo da câmera facilmente, mas isso era pouco necessário: a perspectiva de visão do game dificilmente atrapalhava o jogador, embora explorar alguns lugares com a visão em primeira pessoa fosse bastante útil. Privilegiando muito mais a exploração das fases e a resolução de enigmas do que propriamente o confronto com inimigos, o jogo era longo e bem desafiador, mas tão divertido e bonito que dava gosto de encarar. Juntar todas as esferas de energia necessárias e salvar todos os prisioneiros era uma tarefa árdua, mas que valia a pena.





JET FORCE GEMINI

Ação Rare/Nintendo 1999



Dois irmãos e um cachorro contra insetos do mal. Essa era a chamada na capa da Nintendo World que trazia **Jet Force Gemini**, expressando bem o que rolava neste jogo superdivertido e inovador. Juno (o garoto), Vela (a garota) e Lurus (o cachorro) foram criados pelas mentes insanas da Rare, o que já inspira qualidade. O game inclusive marcou a volta da empresa ao Nintendo 64 depois de 16 meses sem lançar nem um joguinho sequer: o último havia sido **Banjo-Kazooie**, e a produtora trabalhava na época em futuros sucessos como **Donkey Kong 64**, **Perfect Dark** e **Conker's Bad Fur Day**.

Nem é preciso dizer que a espera valeu a pena, e **Jet Force Gemini** chegou arrebatando tudo. Recheado de ação, tiros, bombas, chefes gigantes e muitos

segredos, o game se tornou um sucesso instantâneo, e um dos maiores lançamentos para o N64 naquele (hoje tão longínquo) final de 1999.

Uma das coisas mais bacanas de **JFG** era a necessidade de se trocar constantemente de personagens para poder atravessar todos os pontos das fases. Como cada um dos heróis tinha habilidades diferentes, era preciso percorrer todos

os mundos com cada um deles, pois certas áreas só podiam ser alcançadas graças às habilidades especiais. Tá certo que isso virou quase que padrão em games (principalmente nos da Rare), mas era algo superdiferente na época em que **Jet Force Gemini** foi lançado. Era realmente um jogo de vanguarda, que merece destaque em qualquer galeria do Nintendo 64.

MARIO GOLF

Esporte Camelot/Nintendo 1999



Quem poderia imaginar que um jogo visto como chato, pouco emocionante e complicado como o golfe poderia se tornar um sucesso tão grande em um videogame? Claro que o mérito disso se deve ao bom e velho Mario, que trouxe sua turma para o campo esburacado e fez de **Mario Golf** um dos games mais bacanas da história do N64.

O que mais chamava a atenção no game é a

facilidade de se fazer boas jogadas, e ainda assim, manter o desafio em um nível bem alto. Vencer um campeonato pode ficar fácil depois de treinar um pouco, mas desafiar e derrotar um a um todos os personagens não é coisa das mais simples. Cheio de opções de jogadas, o jogo transporta de maneira bem fiel o que acontece em um campo de golfe de verdade, com a influência do vento, o relevo do terreno, a altura da grama, a escolha correta dos

tacos e até a posição onde o taco acerta a bolinha. Tudo isso reflete na sua performance, e é preciso muito treino até se dominar direitinho tudo. Os vários modos de jogo também contribuíram bastante para a popularidade de **Mario Golf**. Vários minigames, um superbacana modo de mingolf e até um campeonato secreto garantiram que o cartucho se tornasse uma das melhores adaptações já feitas do esporte para o videogame.



INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER '98



Futebol em videogame e a sigla ISS são quase sinônimos. A diversão que essa linha de jogos da Konami já proporcionou aos fãs do gênero é algo incomparável. Desde a época do Super NES o futebol virtual não deixava os jogadores na mão, mas foi no Nintendo 64 que acertaram em cheio.

International Superstar Soccer '98 veio para mostrar que uma partida de futebol no videogame pode ser divertida, competitiva e cheia de emoção. No controle, você pode fazer praticamente qualquer coisa: tabelinhas, embaixadas, passes de primeira, dar chapéu no adversário, fazer gol olímpico, dar dribles desconcertantes entre outros malabarismos. Toda essa diversão é aumentada ainda mais com as várias

opções que o game dá, como montar seu time, por exemplo. Você pode atuar como um verdadeiro técnico que escolhe os jogadores que quer usar, mexe no esquema tático, coloca seu time na retranca ou manda todo mundo pro ataque. Os modos de disputa também dão um show: você pode jogar partidas isoladas, cair de cabeça numa copa do mundo ou mesmo enfrentar todas as seleções numa espécie de campeonato mundial por pontos corridos. Mas é claro que o grande negócio é jogar aquele racha contra mais um amigo. E se for com três? Melhor ainda. É que o game permite que até dois jogadores comandem um time ao mesmo tempo, o que torna a brincadeira muito mais divertida. Todas essas qualidades juntas fazem de **International Superstar Soccer '98** um dos jogos mais importantes para o Nintendo 64. E essa segunda versão é de matar a pau.



BANJO-TOOIE

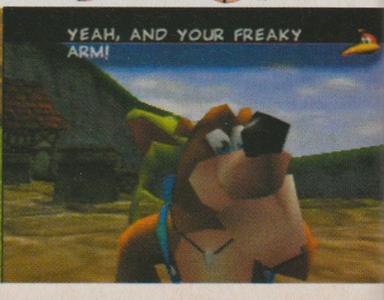
Ação Rare/Nintendo 2001



Uma coisa não se pode negar: o urso Banjo e a passarinha Kazooie formam uma das duplas mais legais de toda a história dos games. Se em sua primeira aventura eles arrebitaram, a sequência **Banjo-Tooie** superou expectativas e conseguiu ser ainda melhor. Dessa vez, Mingulla e Blobbelda, as irmãs da bruxa Gruntilda (a vilã derrotada no primeiro game) resolvem trazer a mana de volta, e deserterram a feiticeira verde. Ainda mais feia depois de uma temporada no além, a feiosa Gruntilda ataca a casa de Banjo e acaba matando Bottles, aquela marmota amiga da dupla e que ensinava os movimentos no primeiro game. É hora dos dois partirem para o troco, e acabar de vez com a ameaça das três bruxas cruéis.

Assim como já havia feito em **Banjo-Kazooie**, a Rare caprichou nesse game, tido como um dos melhores (e mais difíceis) jogos de plataforma para

o Nintendo 64. Todos os movimentos que a dupla podia fazer no primeiro jogo estão disponíveis aqui desde o começo, e muitas outras coisas inéditas vão sendo mostradas durante a aventura. Novos personagens engraçadíssimos, novas transformações (Banjo dessa vez vira abelha, dinossauro e muitas outras coisas) e um mundo gigantesco, com fases enormes, repletas de locais secretos e itens superescondidos. Não houve quem não quebrasse a cabeça tentando conseguir todos os segredos guardados pela ilha de Hags. Todos os cenários eram monstruosos e uma exploração detalhada do local poderia levar horas. E Banjo e Kazooie ainda tinham que enfrentar vários inimigos, juntar objetos e acabar com os chefes de fase. Vida dura, essa de animal herói...

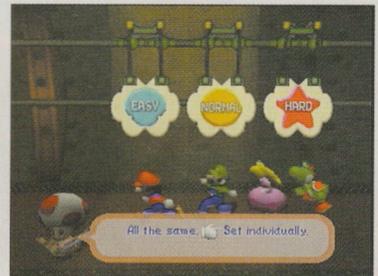
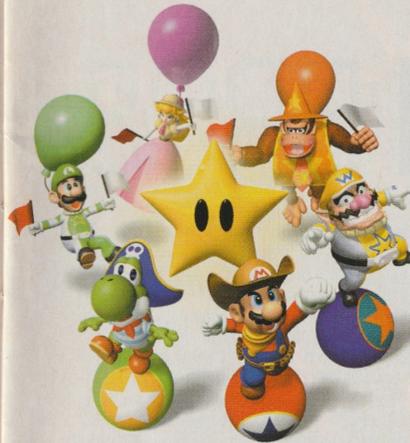


MARIO PARTY 2

Quando o primeiro **Mario Party** foi lançado, causou uma verdadeira revolução. Nunca havia sido feito nada parecido, um jogo repleto de minijogos, criado especialmente para jogar em turma. Extremamente original e divertido, era praticamente impossível não ficar viciado no jogo, e se tornar o campeão da galera virou objetivo de vida de quase todo fã de Nintendo. Um novo **Mario Party** foi exigido por jogadores do mundo todo, e a continuação acabou chegando alguns meses depois. Pois **Mario Party 2** acabou superando todas as expectativas, e se mostrou ainda mais divertido do que o primeiro. Com novos jogos, novas opções, novos personagens e muita coisa que foi trazida e

melhorada do primeiro jogo, o cartucho acabou se firmando definitivamente como o jogo da farra, o game ideal para reunir os amigos para horas e horas em volta do Nintendo 64. Um detalhe que agradou bastante na segunda versão foi o modo para um só jogador. Apesar de **Mario Party** ser muito mais bacana se jogado em turma, também é possível se divertir sozinho, disputando partidas contra o computador. E nisso, o segundo game da série é campeão: com vários tabuleiros diferentes e centenas de minijogos muito bacanas, dá pra curtir sozinho numa boa, e ainda vale como treino para os desafios contra os amigos.

15



007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE

Ação Eurocom/Electronic Arts 2000

14

Como você já está careca de saber, o nome dele é Bond, James Bond. Ele é o agente secreto mais famoso do mundo e a estrela de **GoldenEye 007**, um dos melhores jogos da história do N64. Imagine como foi complicado o momento de sua volta ao console, com o lançamento de **O Mundo Não É O Bastante**. As comparações com **GoldenEye** eram inevitáveis, mesmo se tratando de um jogo bem diferente, e principalmente, produzido por uma empresa diferente. A Rare simplesmente revolucionou com **GoldenEye**, e sobrou para a Eurocom tentar manter a expectativa com o novo jogo de Bond. Mas 007 não fez feio, e **O Mundo Não É O Bastante** é um grande jogo. Inteiramente baseado no filme de mesmo nome, o game mistura diversas cenas da produção do cinema, sempre mantendo um denominador comum: a ação desenfreada e um tiroteio absurdo. São fases repletas de inimigos, Bond carrega um arsenal de fazer inveja a qualquer um. Até seus eternos companheiros de telona, como o inventor Q, a secretária Moneypenney e

tantos outros aparecem para dar uma ajuda. Claro que muitos elementos do primeiro sucesso de Bond acabaram "emprestados", o que é algo bem legal. O modo multiplayer, por exemplo, considerado revolucionário em **GoldenEye**, é praticamente igual aqui. Para quem esperava um novo **GoldenEye**, **O Mundo Não É O Bastante** surpreendeu. Bond estava de volta em um grande jogo, diferente, mais inteligente e definitivamente, com a cara do agente secreto de Sua Majestade.





SUPER SMASH BROS.

Luta HAL Laboratory/Nintendo 1999

13

Revolução total. Essa é a primeira coisa que vem à mente ao pensarmos em **Super Smash Bros.** Mais uma vez, a Nintendo inovava absurdamente um gênero de jogo que não via nada de tão diferente há muito tempo. Nunca um game de luta promoveu tamanha balbúrdia na tela, com tantos personagens dividindo a ação ao mesmo tempo, trocando os mais diversos e poderosos golpes em cenários igualmente bizarros, repletos de abismos e armadilhas que podiam lançar seu personagem à alturas inacreditáveis. Como se tamanho caos já não fosse

suficiente, ainda havia itens caindo do céu por todos os cantos das arenas, permitindo golpes ainda mais devastadores. Eram tacos de baseball, espadas, martelos, bombas e até uma Pokébola, que trazia um Pokémon amigo para dar aquela força e acertar seus adversários. Mas o golpe de mestre da Nintendo foi mesmo a lista de personagens. Para estrelar **Super Smash Bros.**, foram reunidos personagens de diversos games, sendo que muitos nunca haviam se encontrado anteriormente, e alguns deles não davam as caras em seu console há bastante

tempo. Quem nunca havia pensado o que aconteceria em uma luta entre Mario e Donkey Kong? E será que a armadura de Samus seria capaz de resistir aos golpes de espada de Link? O Kirby derrotaria Yoshi em uma briga? Pois todos eles estavam no jogo, ao lado de Luigi, Fox, Capitão Falcon, Ness (de EarthBound, quem se lembrava dele?) e aos Pokémon Jigglypuff e Pikachu, que já trocavam sopapos antes mesmo das aventuras de Ash estourarem no Brasil. Um game inovador e divertido, que marcou época no Nintendo 64.



MARIO KART 64

Corrida Nintendo/Nintendo 1997

12



É praticamente impossível achar alguém que nunca tenha jogado uma partida de **Mario Kart 64**. Um dos primeiros cartuchos a serem lançados para o N64, **Mario Kart** era muito mais do que um simples game de corrida, e rapidamente se tornou um jogo obrigatório na coleção de qualquer um que tivesse o console. A história de sucesso do jogo já é antiga. **Mario Kart** sempre foi um dos games mais populares para o SNES, e sua adaptação para os 64 bits não poderia ser menos fantástica. Novas pistas, novos personagens, as mais bizarras armas e um gigantesco mundo a ser explorado, com muitas pistas e desafios diferentes.

Mas o que é realmente inesquecível em **Mario Kart 64** são as opções de jogos Multiplayer. Como se não bastassem as fantásticas corridas com até quatro jogadores, ainda havia o Battle Mode, uma das ideias mais bacanas já surgidas para um game de corrida. Convenhamos, o que é mais legal do que sair em disparada atrás dos karts controlados por seus amigos, com o único objetivo de acertá-los com um disparo qualquer. Se tornar um mestre em proteger os balões amarrados na traseira de seu kart era algo complicado, e rendia horas e horas de muita diversão. Realmente, um super clássico, que acabou até servindo de "inspiração" para uma série de outros jogos para todos os consoles, e até hoje recebe comparações com diversos lançamentos.



Nintendo

Seja Harry Potter™

Viaje para Hogwarts™ em uma mágica aventura repleta de perigos, feitiçaria e diversão.



Harry Potter E A PEDRA FILOSOFAL™

O ano letivo começa em dezembro.
Esperamos sua coruja.



GAME BOY ADVANCE

GAME BOY
COLOR

www.nintendo.com.br

© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.™ ©, Nintendo, Game Boy Color e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo © Nintendo. HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. WBIE LOGO:™ & © Warner Bros. (s01)



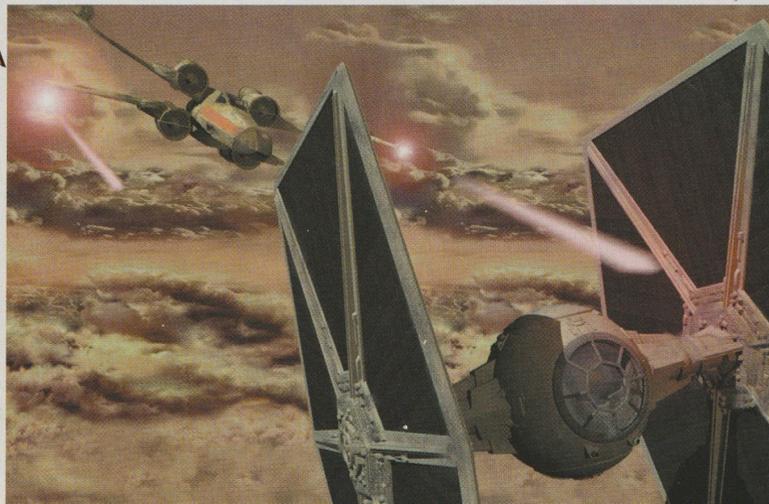
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 381-4-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.



11

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Ação Factor 5/Lucas Arts 1998



A série **Star Wars** e a Nintendo fazem uma parceria genial, e vêm dando grande jogos aos fãs já há praticamente duas décadas. São tantos títulos de **Star Wars** que já se tornaram clássicos no Super NES, Game Boy e Nintendo 64 que a gente até se surpreende ao saber que agora no GameCube acaba de sair outro clássico dessa linhagem.

Mas o assunto aqui é N64 e **Rogue Squadron** é um senhor game. É incrível como ele é bom em tudo: gráficos, sons, design, jogabilidade, diversão, originalidade, enfim, tudo o que você possa imaginar. Primeiro que ele não é uma simples disputa entre naves disparando raios e mísseis pra ver quem cai primeiro. É apenas um pouco disso, misturado com ação e até estratégia. Em cada fase há objetivos a serem cumpridos. Quer dizer, você tem que derrotar a maior parte das naves inimigas que surgem e além disso, tem que encontrar fábricas do império, salvar instalações dos rebeldes, ajudar a proteger um comboi e coisas assim.

Uma das maiores diversões de **Rogue Squadron** é a disputa pelas medalhas de ouro, prata e bronze. Dependendo do seu desempenho na fase, o jogador fatura uma delas. Para conseguir a de ouro uma série de fatores são necessárias: terminar a fase rapidamente, destruir pontos específicos e, claro, cumprir os objetivos exigidos. Há estágios em que a medalha de ouro é até hoje um sonho distante para muitos jogadores, tamanha é a dificuldade. Mas o mais interessante é que você não está sozinho nessa batalha. Em vários momentos você

recebe o auxílio de seus amigos. Eles voam

em suas naves e ajudam nos momentos

mais difíceis porque não estão lá apenas

fazendo figuração. Eles realmente

derrubam os inimigos. Claro que volta e meia

you tem de dar uma força a eles no

momento de aperto, mesmo porque

se os Rebeldes sofrem muitas

perdas, a chance de conseguir

a medalha de ouro vai por

água abaixo. **Rogue Squadron**

transporta muito bem o universo de **Star Wars** para o videogame. A história jamais foi aos

cinemas e se passa entre **Star Wars - Uma Nova**

Esperança e **Star Wars - O Império Contra-Ataca**.

Mesmo sendo uma aventura "extra-filme" na qual

Luke Skywalker aparece apenas em participação

especial e Han Solo só dá uma força em uma

fase, **Rogue Squadron** é **Star Wars** de primeira.

Você, na maioria do tempo, é Wedge Antilles, um

dos melhores pilotos da Aliança Rebelde e que

não mede esforços para destruir as forças do

Império. As naves também são o que qualquer fã

mais exigente pode querer. Todos os sons, armas

e habilidades estão lá, igualzinho ao que acontece

nos filmes.

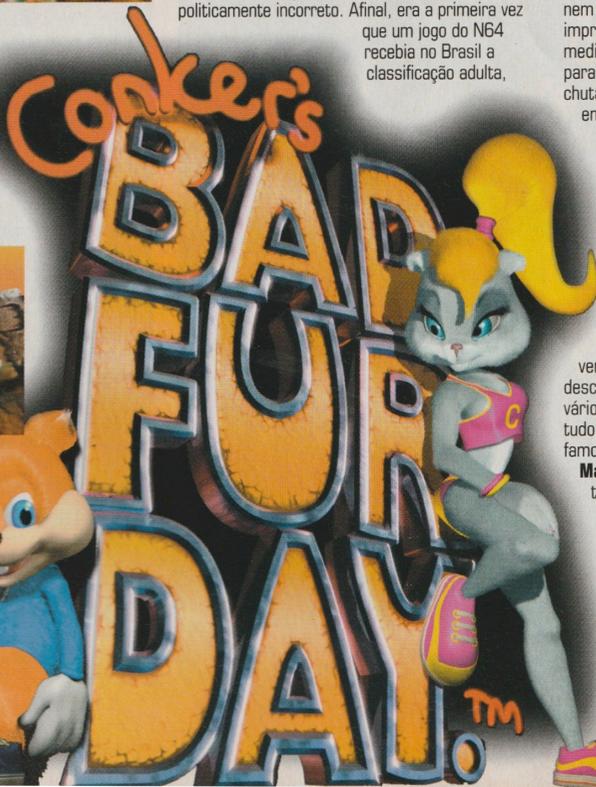
CONKER'S BAD FUR DAY

Ação Rare/Nintendo 2001

Insanidade total. Loucura desenfreada, sujeira explícita e violência absurda. Sangue, mulherada, palavrões e sacanagem em praticamente todas as cenas, sendo que em muitas vezes, tudo isso junto. Um game doido, estrelado por um personagem safado, boca suja, bebereão, sacana, violento e completamente sem educação. Nem parece que estamos falando de um game da Nintendo, não é verdade? Foi por isso mesmo que pouca gente acreditou no que estava vendo quando **Conker's Bad Fur Day** foi apresentado pela primeira vez. Teria a Nintendo enlouquecido de vez? O que foi que deu na galera da Rare pra fazer algo tão bizarro? Na verdade nada disso importava. A Rare havia transformado um projeto de game idiota estrelado por um esquilincho fofo e mala em um jogoço com potencial para se tornar um dos maiores lançamentos da história dos games. E foi isso o que aconteceu. Muita gente pode ter estranhado o fato da Nintendo ter lançado um cartucho tão politicamente incorreto. Afinal, era a primeira vez que um jogo do N64 recebia no Brasil a classificação adulta,

desaconselhando sua venda para menores de 18 anos. E o pior é que isso não havia acontecido por uma cena ou outra ser mais violenta, ou por espirrar um sanguinho aqui ou ali. O jogo inteiro era sujo, violento e sacana. Conker não passava dois segundos sem falar algum palavrão, ofender alguém ou arrancar os miolos de algum inimigo da maneira mais psicopata possível. O cara já começa o game bêbado como uma vaca, e é logo metido no meio de um tiroteio absurdo, com vários soldados esquilos caindo ao seu lado, tomando bala na cabeça. Daí pra frente a coisa só piora, com a matança rolando solta e as situações mais sujas possíveis acontecendo a cada minuto. Até os outros personagens do jogo seguem a linha "quanto mais podreira melhor". Eram ratos fatulentos, ursinhos de pelúcia assassinos, montanhas de cocô e até a própria Morte, que dava as caras de vez em quando. Mas o melhor é que debaixo e de toda essa sacanagem estava um game muito legal, recheado de ação e repleto de segredos. Os gráficos eram jóia, e quanto à diversão então, nem se fala. A originalidade do jogo é impressionante. Os produtores da Rare não mediram esforços em criar situações hilárias para o bom e velho Conker, sempre que possível chutando o balde. Quem se esquece do momento

em que o esquilo acaba com a raça de uns demoniozinhos de lava simplesmente fazendo xixi sobre eles? Ou seu encontro com um chefe todo feito de cocô, que só era vencido puxando uma descarga, depois de vários golpes de papel higiênico? Completando tudo isso, o jogo ainda trazia referências a filmes famosos, em cenas de morrer de rir. **Tubarão, Matrix, Dracula, O Resgate do Soldado Ryan...** todos foram personificados e devidamente esculachados pelo esquilo mais bacana a aparecer no mundo dos games. Corajoso, inovador e extremamente divertido, Conker merece ser lembrado não só pela sujeira, mas principalmente por ser um grande jogo, que não deve em nada a outros títulos do gênero. Mais um bellissimo trabalho da Rare, a empresa responsável pelos melhores games que passaram pelo seu Nintendo 64.





EXCITEBIKE 64

Esporte Left Field Inc./Nintendo 2000

9

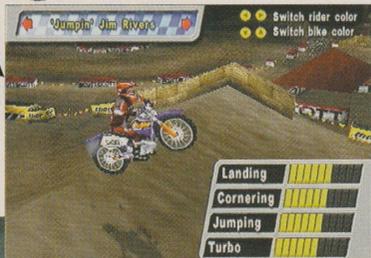
Qualquer um que joga games Nintendo há algum tempo lembra-se do velho clássico **Excitebike**, um excelente game de motocross para o bom e velho NES. O game era simples, com um visual simpático mas não muito elaborado. Mas o que importava realmente é que ele era viciante, extremamente divertido. Era um dos melhores games de corrida que o sistema tinha para oferecer. Pois no ano passado a Nintendo atualizou e melhorou muito o velho sucesso, e **Excitebike 64** continuou a história de glórias de seu antepassado. Tudo melhorou na versão para o N64: as pistas agora eram gloriosos trajetos totalmente

tridimensionais, os gráficos eram de derrubar o queixo de qualquer um, os motores roncavam alto, as manobras e truques executados pelos pilotos eram fantásticos e havia mais modos de jogo do que qualquer um poderia sonhar. Mas o melhor era mesmo a jogabilidade, que continuava precisa e bem simples, deixando muito fácil fazer as manobras e disputar pegas emocionantes.

Excitebike 64 era como todo fã do game para o NES poderia exigir: praticamente igual, mas agora tudo era 3D.

Os modos de jogo do novo **Excitebike** eram um show à parte. De campeonatos a modos secretos, todos eles garantiam horas e horas de diversão, principalmente os Multiplayer. A temporada trazia todas as vinte pistas do jogo, embora somente cinco estavam disponíveis desde o início. Era preciso ir vencendo as corridas para habilitar as outras pistas. Claro que a coisa não era tão simples como parece, pois a cada momento as pistas iam ficando mais complicadas e difíceis, além de ganharem em variedade de cenários. O game caprichou nesse ponto, trazendo pistas cobertas e ao ar livre, em um verdadeiro show de imagens e obstáculos naturais para o piloto. As pistas cobertas priorizavam mais os saltos e curvas fechadas, enquanto as externas levavam a corrida por dentro de cavernas, rios e montanhas, e havia até um ponto em que você voava sobre um trem em movimento em um salto. Outro modo fantástico era o Stunt, disputado em uma pista coberta repleta das mais absurdas rampas. Lá você deveria saltar o máximo possível, executando manobras sobre sua moto. Os truques eram animais, e bem fáceis de se fazer. O lance era saltar o mais alto possível e sair aprontando maluquices sobre a moto. Cada piloto tinha uma manobra exclusiva.

Além de pistas, vencer as provas da temporada também liberava alguns segredos do jogo. Dois deles se tornaram antológicos: um fantástico e divertidíssimo jogo de futebol com motos (exclusivo para Multiplayer), onde você precisava marcar gols batendo com sua máquina em uma bola gigante. Doideira total. Mas não era tudo. Escondido pelo cartucho estava nada mais, nada menos do que o **Excitebike** original, o mesmíssimo game que fez história no NES. E como golpe final, também havia o modo Excite 3D, que deixava as pistas do game original totalmente tridimensionais. Nada mais perfeito para reviver um sucesso, e ainda mostrar para uma nova geração de jogadores onde e como nasceu **Excitebike 64**.



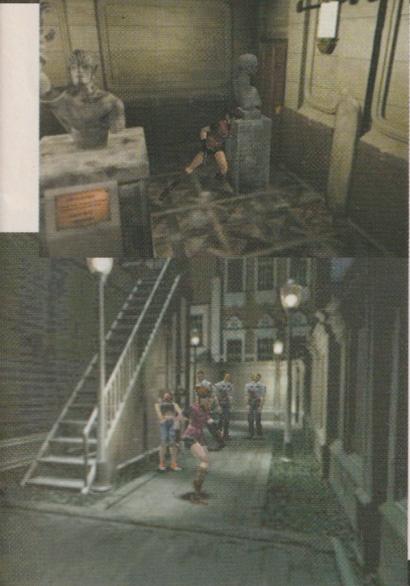
RESIDENT EVIL 2

Ação Capcom 1999

8

Mudar a história é para poucos. Existem certos jogos que são tão inovadores, tão diferentes e tão sensacionais que acabam virando lenda e se tornam clássicos. E ainda existem aqueles que além de fazer tudo isso, ainda acabam criando um estilo, servindo de base para dezenas de outros games, e mais do que clássicos, se transformam em pioneiros e criadores de gênero. **Resident Evil** é um desses jogos. Antes deles, eram raros os games tendo o terror como tema central. Depois dele, tais aventuras surgiram às toneladas. O assunto sempre havia rendido bons livros, bons filmes e coisas assim, mas somente depois que os primeiros zumbis surgiram em Raccoon City é que a coisa estourou mesmo nos games. Quem não se apavorou tentando livrar Chris Redfield e Jill Valentine do meio de todo aquele caos, com monstros surgindo por todos os lados? Nascia ali o "survival horror", um novo gênero que conquistaria milhares de fãs e ainda daria muito pano pra manga.

Como todo sucesso que se preza, o segundo **RE** chegou às lojas, e foi aí que o bicho pegou de vez: definitivamente um dos melhores jogos do estilo, **Resident Evil 2** parecia a seqüência de um filme trash, onde novos personagens surgem para descobrir mistérios ainda em aberto desde o outro filme. Tudo isso estava em **RE2**, um sucesso tremendo em todos os consoles por onde passou, em especial no Nintendo 64. A versão para a máquina da Nintendo mostrou-se estupefata, calando os críticos de plantão que duvidavam que o console pudesse reproduzir com qualidade o horror que o game exigia. Com 512 megabits de memória, o cartucho era o maior já lançado pela Nintendo até então. Usando o Cartucho de Expansão de Memória então, nem se fala. Os cenários pareciam reais de tão detalhados. O segundo Resident trazia várias novidades em relação a seu antecessor, o que só contribuiu para detonar de vez a febre do "survival horror". Mais sangue, mas inimigos, mais segredos para se encontrar, mais armas, mais modos de jogo... tudo foi melhorado. Cada personagem fazia uma rota diferente, pegando itens diferentes e usando armas diferentes. E detonando o game com um deles, uma nova rota ficava disponível. Era preciso terminar o game várias vezes para poder realmente pegar todos os itens e liberar os modos de jogo secretos. Era realmente muito zumbi para encarar! O jogo era tão assustador que a Nintendo até colocou uma espécie de controle de violência: pensando na turminha mais nova, ou em quem tem um estômago mais fraco, havia uma opção que diminuía consideravelmente a agressividade de algumas cenas, e dava até para mudar a cor do sangue dos zumbis, de vermelho para azul ou verde. Com um desafio alto (afinal não bastava sair atirando no que viesse pela frente, era preciso resolver enigmas e agir com estratégia) e muita inovação, **Resident Evil 2** influenciou dezenas de outros títulos, que foram surgindo aos borbotões para tentar faturar um pouco no recém descoberto gênero.

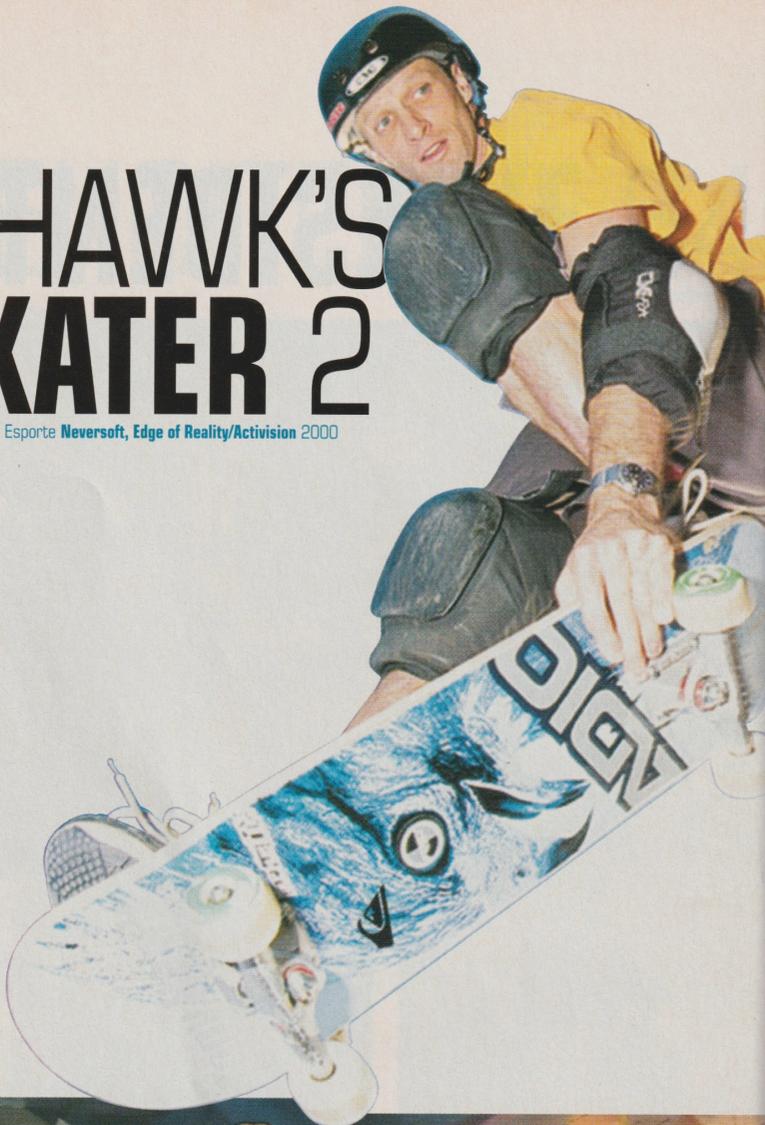




TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Esporte Neversoft, Edge of Reality/Activision 2000

Quando foi lançado, **Tony Hawk's Pro Skater** fez escola. Dezenas de outros títulos se "inspiraram" no sucesso do jogo, e clones apareceram aos montes. Mas o original se provou mesmo imbatível... ou quase. Alguns meses depois, **Tony Hawk's Pro Skater 2** chegava aos consoles de Nintendo 64, mostrando-se tremendamente superior ao seu antecessor, e um dos jogos de maior sucesso em toda a história do console. Poucas vezes um jogo criou tanta febre como **Tony Hawk**. O game realizava o sonho de muita gente que nunca conseguiu parar de pé sobre um skate, e que com simples toques no joystick, podia realizar as mais absurdas e fantásticas manobras pelas ruas e pistas do mundo. A galera que já andava então, ficou maluca. Poder comandar feras do esporte como Tony Hawk ou o brasileiro Bob Burnquist e repetir as manobras impossíveis que eles sempre fazem era o sonho de qualquer skatista. Não é difícil entender o motivo de tanto sucesso. Além de original e divertido, o game era absurdamente viciante. Era simplesmente impossível largar o joystick antes de encontrar todos os itens escondidos pelas fases, recolher toda a grana espalhada pelos cenários e executar com perfeição todas as manobras e movimentos exigidos pra se completar a fase. Sair andando pelas pistas buscando o maior número possível de pontos e combos também deixou muita gente com bolhas nos dedos. Simplesmente não dava pra largar o controle depois das primeiras sessions com **Tony Hawk**.



BOB BURNQUIST



MARIO TENNIS

Esporte Camelot/Nintendo 2000

Tudo bem, o nosso Guga arrasou no tênis no ano 2000, ganhou tudo, terminou em primeiro no ranking, coisa e tal. Mas ele teve um concorrente pra lá de forte: o gorducho Mario, que detonou com a raquetes no Nintendo 64, em um dos jogos mais bacanas e divertidos já feitos sobre o esporte. A responsável pelo feito foi a Camelot, a mesma produtora que já havia transformado Mario em esportista com **Mario Golf**. Toda a turma do bigodudo está presente nas quadras, inclusive com a adição de um novo vilão: **Mario Tennis** marca a primeira aparição de Waluigi, o magrelo alter-ego de Luigi.

Uma das coisas que mais impressiona no jogo é o realismo das partidas, com jogadas recriadas com perfeição. Você aplica lobs, drop-shots e slices como se estivesse em um jogo real. Tudo influencia na hora das raquetadas, a altura da bola, o tipo de piso da quadra, a força do golpe, se seu personagem está correndo ou parado... eles até se jogam na quadra tentando alcançar aquela bola perdida. Isso sem contar que cada jogador também tinha golpes especiais que podiam decidir um ponto. Os comandos eram fáceis, simples e respondiam rapidamente. Para se dar bem no jogo bastava se adaptar às características de cada um dos personagens, que variavam bastante. Uns eram mais rápidos, outros mais fortes e outros mais habilidosos. A sua estratégia para enfrentar cada um deles também deveria variar, de acordo com o personagem adversário.

E o melhor é que o game não se resumia a simples partidas de tênis, havia muito mais para se aproveitar e se divertir. Com vários modos de jogo,

todos desafiadores e originais, **Mario Tennis** era realmente viciante. Além dos quatro campeonatos (um era secreto), ainda havia os fantásticos Ring Shot, onde gigantescos anéis surgiam na quadra, e acertá-los rendia mais pontos, e o Piranha Challenge, onde três plantas atiravam bolas em sua direção, que devia rebatê-las, impedindo que o personagem na outra quadra pudesse alcançar o seu golpe. Coroando tudo ainda havia o estágio secreto do Bowser, uma loucura total. A quadra se mexia, e as partidas eram disputadas no meio de uma chuva de itens iguais aos de **Mario Kart**, como a casca de banana e os cascos de tartaruga verde e vermelho. E você podia atralparhar

(e muito) a vida de seu adversário disparando os cascos pra a outra quadra, ou mandando um raio na cabeça dele.

O modo Multiplayer de **Mario Tennis** era outra coisa fantástica, talvez um dos mais viciantes de toda a história da Nintendo. Com capacidade para até quatro jogadores simultâneos, o nível de diversão proporcionado pelas partidas era algo absurdo, coisa viciante mesmo. É impossível encontrar alguém que tenha jogado **Mario Tennis** com uma turma de amigos e não tenha achado o máximo. O controle realmente gruda na mão, e é difícil parar de jogar.





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Ação Nintendo 2000

5

Como você lerá nas próximas páginas, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (opa, acabou a surpresa...) foi eleito o melhor jogo do Nintendo 64 pela Equipe Nintendo World. Lançado em 2000 (dois anos depois do original), **The Legend of Zelda: Majora's Mask** provou que nem sempre as continuações são piores que os originais. Nos filmes esta máxima costuma valer, salvo poucas exceções, como *Star Wars* e *O Poderoso Chefão*. E no caso de *Zelda*, isso rolou também: a Nintendo conseguiu manter o mesmo altíssimo nível de qualidade de um jogo pra outro - o que nos videogames é um feito considerável. E porque então consideramos **Ocarina of Time** melhor que **Majora's Mask**? Porque foi **Ocarina** que trouxe primeiro as inovações, como o sistema de mira com o botão Z, o uso da música para diferentes ações, entre outros detalhes. **Majora's** pegou todas as novidades e as aplicou num game bem denso, com uma história mais complexa e um esquema de jogo incrivelmente inteligente, que mistura viagens no tempo, interatividade com personagens (estranhíssimos, por sinal) e intrincados quebras-cabeças. Shigeru Miyamoto não foi o diretor do game, mas nada deixou de passar por sua aprovação. Desta vez, a cadeira de diretor ficou nas mãos de Eiji Aonuma, que ao lado do roteirista Mitsuhiko Takano, eles acabaram criando a melhor e mais envolvente história de toda a série. As idéias para essa sequência surgiram após o projeto **Ocarina**, mas o desenvolvimento começou realmente em agosto de 1999. Pode parecer um ciclo de desenvolvimento pequeno se compararmos ao do primeiro game, mas isso é porque **Majora's Mask** utiliza a mesma estrutura de **Ocarina of Time**. Isso economizou um tempo danado e muitas dores de cabeça durante o desenvolvimento. Parece óbvio, mas **Ocarina** e **Majora** são games diferentes, mas parecidos. Os gráficos têm a mesma qualidade gráfica, mas com diversas melhorias e caprichos, já que **MM** chegou dois anos depois e faz uso do Cartucho de Expansão de 4MB, que dá aquele reforço nos cenários, na velocidade e nas seqüências de animação. A jogabilidade também está idêntica, o que é ótimo pra quem já estava acostumado com o estilo todo especial de *Zelda*. Mas tem mais, muito



mais! **Majora's** traz uma infinidade de armas, acessórios e itens novos, como uma agenda que dá a programação dos eventos do jogo. O conceito de usar máscaras para realizar tarefas (inaugurado em **Ocarina**) foi multiplicado. Link tem à disposição 24 máscaras para usar. Algumas mudam totalmente a aparência do herói, enquanto outras só fazem os personagens interagirem de maneira diferente. A música também tem papel importantíssimo, já que as melodias servem não só para teletransporte, mas também para causar efeitos estranhos ao ambiente. E não dá pra falar bem de **Majora's** sem citar a história. O enredo todo é uma espécie de vai-e-volta no tempo, meio que inspirado no filme "Feitiço do Tempo", com o Bill Murray. Link é obrigado a reviver várias vezes um conjunto de três dias, indo e voltando no tempo para procurar pistas e impedir que o mundo paralelo em que se encontra seja destruído pela lua. É confuso, e fica mais ainda quando está envolvido com o game. Mas é interessante, e não demora muito para você se ver mergulhado até os cabelos na trama de arrearpij. Além de inimigos, **Majora's Mask** tem calabouços gigantes, cada um com um chefe mais poderoso do que o outro! Os dois últimos labirintos, por exemplo, são um verdadeiro inferno e exigem muitas horas até do mais experiente Zeldamaniaco. Definitivamente, um game obrigatório. Compre, alugue ou peça emprestado e esqueça de devolver. Vale tudo, mas não deixe de animar um **Majora's Mask** só para você!



Chegou a Revista Clube

**cabe no bolso
e não pesa
na mesada**

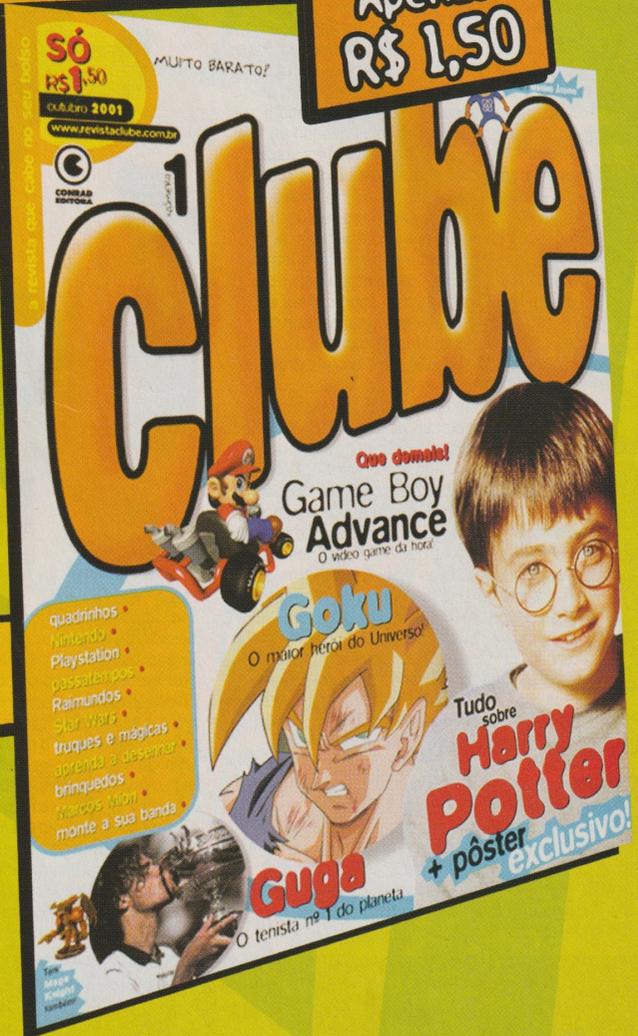
Apenas
R\$ 1,50

Tudo sobre:
Games,
Heróis,
Quadrinhos,
Música,
Esportes
e muito mais!

Em todas as edições
brindes muito legais

Nesta edição:

1 chiclete +
1 card
+ Dragon Ball
1 display
Pokémon



Faça parte deste Clube!
saiba mais em www.heroi.com.br





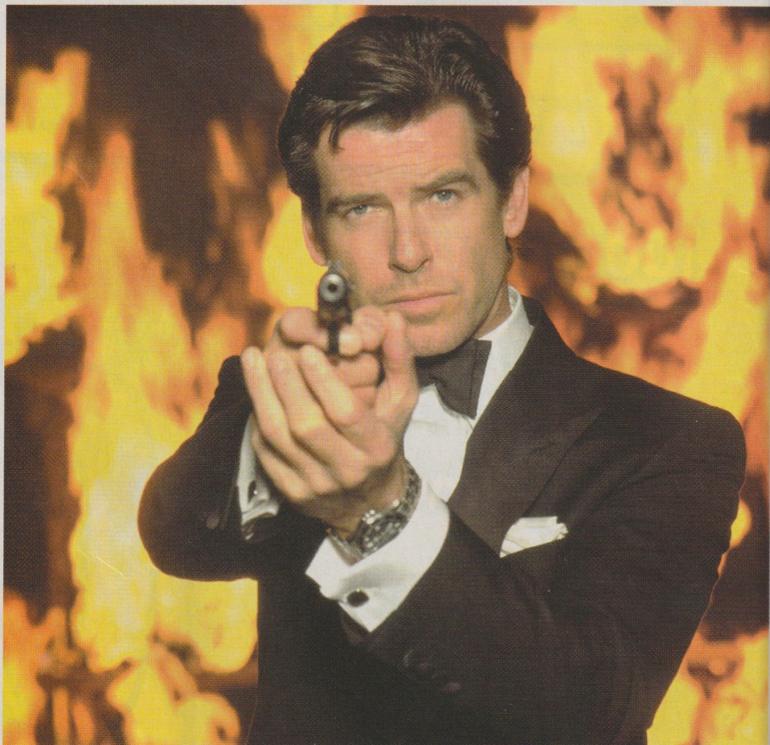
GOLDENEYE 007

Ação Rare/Nintendo 1997

4

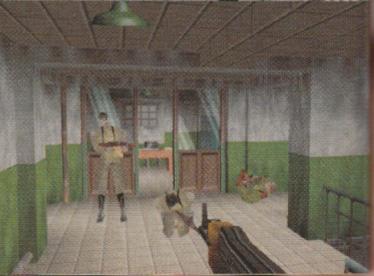
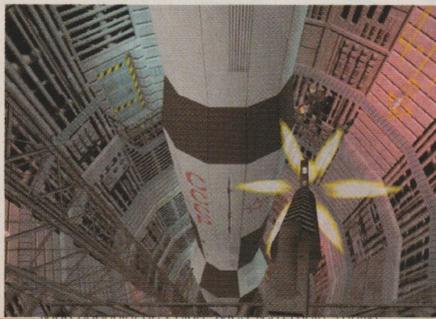
Quando **GoldenEye 007** saiu foi um espanto geral. Tudo bem que todo mundo esperava que, como era um lançamento da Rare, deveria vir coisa boa pela frente. Mas mesmo assim foi um espanto. Afinal, foi anunciado um game em primeira pessoa no qual você tem que destruir vários inimigos e cumprir umas missões. Qual a novidade disso para quem estava acostumado a **Quake**, **Doom** e outros jogos do gênero? Aparentemente nenhuma. Mas o fato é que **GoldenEye** chacoalhou o mundo dos consoles de tal maneira que o cartucho virou uma referência quando se fala em títulos em primeira pessoa. Aqui você é James Bond, o agente secreto inglês pronto para entrar numa de suas missões mais perigosas: evitar que seus inimigos usem o satélite GoldenEye para fins malignos. A história foi tirada do filme de mesmo nome do herói que aqui foi interpretado pelo ator Pierce Brosnan. O game segue todas as etapas do longa-metragem e o jogador se sente mesmo na pele do personagem.

GoldenEye 007 mostra que é um supergame em diversos momentos e de várias formas. O que salta aos olhos logo de cara é o fato de que ele não é mais um daqueles milhares de jogos em que você simplesmente tem que sair metralhando tudo à sua frente. Claro que a vontade inicial quando você liga o console é essa mesma: arrebentar tudo o que aparece na frente. Aí é que você se lembra de checar seus objetivos e ver que há muito mais coisas a serem feitas do que simplesmente puxar o gatilho. Há fases em que você tem que passar despercebido. Até pode detonar um ou outro inimigo mas o melhor é não atrair atenção. Em certos momentos o negócio é encontrar objetos perdidos para solucionar o problema. Todas essas qualidades, aliadas a gráficos excepcionais e à jogabilidade simples, ajudaram a transformar **GoldenEye** num clássico. Mas não apenas isso. É que não dá para falar desse jogo sem comentar o modo Multiplayer. Foi com este lançamento que a Nintendo mostrou um dos pontos fortes do Nintendo 64 que era a possibilidade de disputa entre quatro pessoas ao mesmo tempo. No Multiplayer existem vários cenários e cada um deles tem armas e munições específicas. Isso torna a brincadeira muito



mais divertida porque existem muitas possibilidades para que você vença a disputa. O jogador, no lugar de ficar correndo atrás do adversário feito louco, pode usar a cabeça e colocar explosivos em lugares estratégicos. Esse é só um exemplo de como é possível se divertir por aqui. E o melhor é que mesmo jogando em quatro pessoas o game não fica lento. A velocidade é exatamente a mesma do jogo normal, por exemplo. Além de tudo isso, a produtora Rare reservou fases secretas para quem termina o game no nível mais difícil. Há duas fases escondidas de enorme dificuldade mas que qualquer um quer encarar. Como dá para ver, **GoldenEye** é um game de muita dificuldade, extenso mas que possui a

medida certa desses dois elementos. Ou seja, não há uma dificuldade extremada que o jogador não consiga vencer e apesar da alta dificuldade, dá para se divertir na boa. Um clássico eterno.

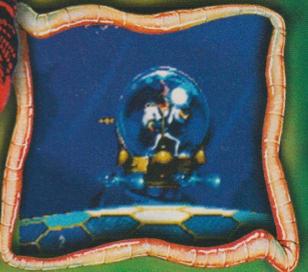


Nintendo®

www.nintendo.com.br

GAME BOY ADVANCE

EARTHWORM JIM



© 2001 Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Earthworm Jim e todos os personagens relacionados © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim e todas as marcas relacionadas são marcas registradas de Shiny Entertainment, Inc. Criador do personagem Earthworm Jim: Douglas R. TenNapel. Interplay, o logo Interplay e "By Gamers. For Gamers."™ são marcas registradas de Interplay Entertainment Corp. Todos os direitos reservados. Licenciado para Nintendo. Nintendo, Game Boy® e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1989, 1998 - 2001 Nintendo of America Inc. Todos os outros direitos autorais e marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos. © 2001 Majesco Sales Inc. Todos os direitos reservados. Game Boy® Advance e jogo são vendidos separadamente. Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.



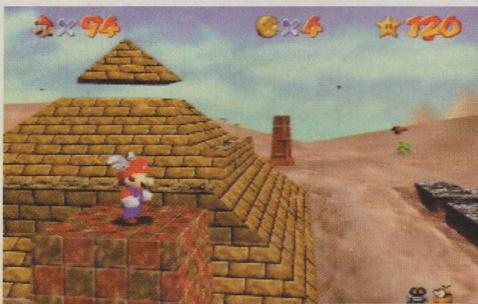
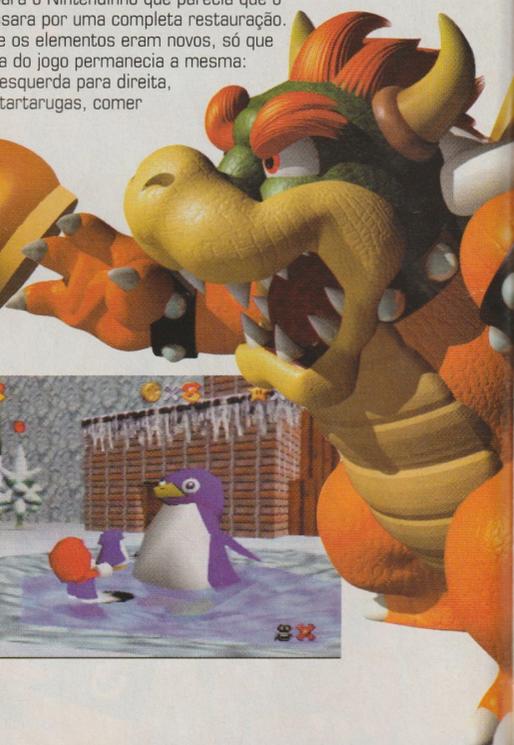


SUPER MARIO 64

Ação Nintendo 1996

3

O ano era 1996. Um novo console da Nintendo era lançado, e com ele, surgia uma nova forma de se jogar videogames. Se você tem boa memória, deve se lembrar bem do que estou falando. O console, obviamente, chama-se Nintendo 64. E a nova forma de se jogar videogames? Fácil: **Super Mario 64**. Quem acompanhou de perto esta época sabe o enorme estrago que **Mario 64** causou. O impacto foi até maior do que a chegada de **Super Mario World** ao Super NES. Naquele tempo – 1991 – o game deixou todo mundo boquiaberto. A qualidade visual era tão superior à de **Super Mario 3** para o Nintendinho que parecia que o game passara por uma completa restauração. O visual e os elementos eram novos, só que a essência do jogo permanecia a mesma: andar da esquerda para direita, pisar em tartarugas, comer





flores e cogumelos. Algumas adições aqui e ali (o Mario podia voar com uma capinha), mas basicamente era a mesma coisa. **Super Mario 64** não pode ser considerado uma simples adaptação, mas uma "obra de arte" totalmente nova. Melhor ainda: **SM64** era um passo muito à frente na direção do futuro dos videogames.

O dedo do mágico

Para muita gente, a história dos games pode ser dividida em duas fases: antes e depois de **Super Mario 64**. Antes, tudo era bidimensional, linear e previsível. Depois, as coisas ganharam forma, cores, profundidade, dimensões. Nunca é demais lembrar que essa obra-prima saiu inteirinha da cabeça cheia de idéias de Shigeru Miyamoto. Um olho mais atento percebe na hora que o jogo tem a cara do criador de games mais famoso de todos os tempos. Miyamoto fez questão de criar o game perfeito, do jeito que ele sempre sonhara em fazer. Colocou o fator diversão em primeiro lugar, mas sem deixar de se preocupar em criar uma estrutura de jogo diferente de qualquer coisa que existisse. Fazer mais um game em duas dimensões com o Mario procurando a Princesa? Para quê, se isso já fora feito pelo menos meia dúzia de vezes?

Era preciso inovar! Surpreender todo mundo! Fazer os queixos dos jogadores caírem! Vender tudo e sumir das prateleiras! E Miyamoto fez isso. Juntou um time dos melhores talentos da Nintendo, pegou a estrutura novíssima do N64 e deu asas à imaginação por mais de dois anos. O resultado foi o que é, um game antológico, definitivamente um dos melhores já criados em todos os tempos.

O mais completo de todos

Mario nunca esteve tão versátil. O herói pula, dá cambalhotas, mortais, nada e pode alcançar qualquer cantinho da tela. Mesmo que você não saiba o que fazer nas fases irá gastar muito tempo explorando os mínimos cantinhos. E isso não é nada chatô! Entrar em qualquer um dos quinze mundos é divertido

demais! Com imaginação, o jogador pode ir pra qualquer lugar. Dá pra explorar todo o jardim, entrar nos vãos das paredes e até chegar no telhado para trocar uma idéia com o Yoshi! É claro, há uns probleminhas. A câmera se move de forma esquisita, e é preciso girar em todas as direções até encontrar o melhor ângulo de jogo. Os objetivos não são bastante claros, e você poderá rodar por horas sem saber para onde ir. E em certos momentos, o game é tão difícil que chega a frustrar. Existem uns bugs também: às vezes dá pra atravessar uma parede e ficar preso em um buraco sem saída. Mas quer saber? Nada disso é realmente problema. Isso só prova que **Mario 64** é um dos games mais desafiantes que se tem notícia.

Há muita gente que tem o game há um tempão e ainda não conseguiu terminá-lo de verdade! Sempre falta uma estrelinha aqui, outra ali. Game com maior fator Replay não existe! Para finalizar esta rasgação de seda nada melhor do que uma frase de efeito:

Super Mario 64 é completo em todos os sentidos. O poder do hardware do 64 conseguiu ser totalmente explorado já no primeiro game. Este foi o primeiro título criado para o console, e cinco anos depois, ainda é difícil encontrar um com o mesmo nível. Com **Mario 64**, os videogames passaram por uma reinvenção. Sabe lá quando isso irá acontecer novamente?



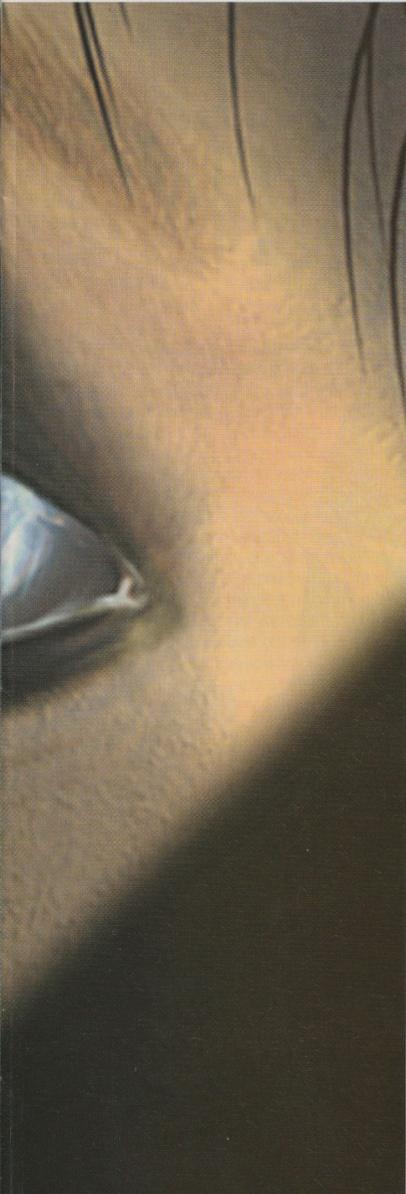


PERFECT DARK

Ação Rare/Nintendo 2000

2





Poucos jogos causaram tanta comoção antes de serem lançados como **Perfect Dark**. Desde que a Rare anunciou estar trabalhando em uma sequência para **GoldenEye 007**, muita gente ficou maluca para botar logo as mãos um game assim. O tempo foi passando e a tal continuação acabou sendo deixada de lado, se transformando em um game novo, mas com a mesma base do sucesso de James Bond. No lugar de Bond, uma bela agente armada até os dentes, treinada para ser a melhor espia que seu N64 já tivesse visto: Joanna "Perfect" Dark. Uma tremenda gata que entrou direto para a lista das musas dos games. Mas as comparações com o game de 007 param por aí. Muito mais do que uma simples continuação, **Perfect Dark** era um jogo muito mais denso e desafiador do que **GoldenEye**. As aventuras de Joanna traziam mais armas, mais cenários, mais objetivos, mais opções de jogo, mais modos Multiplayer... o game não era um simples clone de **GoldenEye**, era uma verdadeira evolução do clássico, e que imediatamente se tornou um dos melhores games de tiro em primeira pessoa de todos os tempos, e um dos melhores títulos já produzidos para o Nintendo 64.

Roteiro de cinema

Certamente uma das coisas que mais chamou a atenção e conquistou os fãs de **Perfect Dark** era seu enredo, digno de uma grande produção cinematográfica. Envolvendo os elementos típicos de uma boa história de espionagem, temperando tudo com uma guerra entre dois povos alienígenas, era impossível não ficar grudado na TV enquanto rolavam as cenas de animação no meio das fases. O jogador ia cada vez mais se envolvendo com a trama, participando ainda mais do jogo. A elaboradíssima inteligência artificial dos inimigos também colaborava muito para o clima cinematográfico da trama. Aliás, as fases de **Perfect Dark** eram simplesmente excepcionais, 17 níveis complexos e gigantescos, todos muito desafiadores e com toneladas de segredos escondidos. Para completar, em cada fase Joanna deveria cumprir certas missões, sendo que nem sempre a coisa se resumia a entrar no prédio atirando em tudo. Como uma verdadeira espia, para atingir seus objetivos ela devia se disfarçar, tirar fotos ou roubar arquivos de um computador. Os cenários eram outro show à parte, com fases no meio da neve, dentro de prédios e casas, na misteriosa Área 51, e até dentro de uma nave alien, culminando com um confronto final no planeta dos ETs rebeldes. Para enfrentar tudo isso, a bela agente contava com um arsenal de fazer inveja a qualquer um. Simplesmente não havia o que reclamar frente a

tanta variedade de armas que o jogo trazia. Eram mais de quarenta diferentes, e todas elas com função secundária. Até quando Joanna estava desarmada e apelava para os bons e velhos tabefes, seus socos também poderiam ter uma segunda função, que roubava as armas dos oponentes. Como de nada vale quantidade sem qualidade, a Rare caprichou em cada um dos armamentos que Joanna usa durante suas missões. Algumas armas eram absolutamente absurdas como um computador Laptop que se transformava em uma poderosa metralhadora, devastadoras engenhocas alienígenas, um lança-mísseis que lhe dava visão em primeira pessoa do projétil teleguiado, e a maravilhosa Farsight que permitia disparos através das paredes. Usar uma arma dessas em uma disputa Multiplayer era simplesmente o máximo.

A ordem é inovar

E quantos jogos ofereciam modos de jogo tão inovadores como **Perfect Dark**? Além de seus quatro níveis de dificuldade (um deles secreto), o game trazia dezenas de missões de treinamento, que iam liberando elementos no modo Multiplayer conforme iam sendo cumpridas. E era exatamente em seu modo Multiplayer que **Perfect Dark** dava realmente um show. A Rare pegou tudo o que já havia sido feito de mais bacana no assunto, somou mais um monte de coisas legais e juntou tudo no cartucho. Era possível até realizar as missões em dupla, com duas "Joannas" se ajudando durante a mesma fase. Estava aí também uma das maiores inovações do jogo: o modo Contra-Operativo, onde um jogador controlava Joanna e um outro jogador assumia o papel de um dos inimigos da fase, tentando dificultar ao máximo que o outro cumprisse os objetivos. O bacana é que se Joanna abatesse o personagem controlado pelo outro jogador, ele imediatamente passava a controlar outro personagem, em um outro ponto qualquer da fase. Completando um dos maiores multiplayers da história da Nintendo, você ainda poderia se pegar contra outros três amigos em uma das muitas arenas de **Perfect Dark**. No meio do tiroteio, o game ainda permitia que os jogadores colocassem até oito Simulants, criaturas controladas pela máquina que entravam na briga junto (ou contra) você. Os Simulants tinha até personalidades diferentes, que alteravam seu comportamento na arena. Uns eram covardes e fugiam, outros caçavam sem dó o primeiro que o acertasse, outros não eram metidos a pacifistas e ficavam recolhendo as armas e munições espalhadas pelo cenário... um game que realmente merece o nome que tem, pois sem nenhum exagero é simplesmente perfeito.





THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Ação Nintendo 1998



Poucos games, mas muito poucos games mesmo, foram tão aguardados como a primeira aventura de Link no mundo dos 64-bit. Em desenvolvimento por mais de dois anos, este foi o projeto que mais ocupou o tempo de Miyamoto – o Shigeru mais famoso do mundo dos games – e envolveu uma equipe de mais de quarenta pessoas trabalhando dia e noite para deixar o game perfeito. O objetivo foi alcançado, e **Ocarina of Time** tornou-se um game inesquecível, daqueles que depois de terminar você joga novamente só para curtir melhor. Um game que vez por outra merece ser revisitado, só para constatar que perfeição é algo que existe.

Lendas são imortais

Encravada nos bosques de Hyrule encontra-se a Floresta Kokiri, uma terra de fantasia onde elfos convivem com suas fadas guardiãs. Link é a única criança que não possui uma fada, e por isso é zombado pelos outros garotos. Mas isso é remediado com a chegada de Navi, uma fada enviada pela própria Árvore Deku, a guardiã da floresta. Navi voa até a casa-árvore de Link e o desperta de um de seus pesadelos. O garoto frequentemente tem visões noturnas com uma princesa da mesma idade que ele. Nesse sonho, Link via a princesa fugir de um castelo enquanto um homem de aspecto sombrio e olhar penetrante a perseguia montando um cavalo. No momento em que



o olhar dos dois se cruzam, Navi chega para despertá-lo. Depois de se apresentar a seu novo amo, a fada de Link conta sobre o destino dele e revela que seus pesadelos, por mais incrível que possa parecer, têm um propósito. Quando esses horríveis sonhos tiveram início, criaturas do mal começaram a infestar os labirintos e câmaras da Grande Árvore Deku. A protetora da floresta sabe que o destino de Link é tornar-se o Herói do Tempo, e que ele foi escolhido para salvar Hyrule daquele homem sombrio conhecido como Ganondorf. Incumbido de tão importante missão, Link parte para livrar a árvore da maligna influência de Ganondorf e para, ao final de sua jornada, tornar-se um homem.

A Gisele Bündchen do Nintendo 64

No momento em que Link acorda dentro de sua casa na árvore e se espreguiça, dá pra perceber que **Ocarina Of Time** não recebeu um tratamento de um game normal, e sim de uma obra de arte. As animações são coisa de chorar, e Link consegue hipnotizar os jogadores com as expressões faciais que demonstra. A qualidade dos gráficos em todo o jogo é algo que arranca expressões de entusiasmo, espanto e satisfação de qualquer um que pare durante cinco minutos diante da tela da televisão para observar. Só a profundidade de visão encontrada no campo de Hyrule é suficiente para agradecer Miyamoto durante uns cinco anos. E este não é um game qualquer que se joga desencanadamente sem se envolver com a história. **Ocarina** é um game que desperta sentimentos no jogador: há horas que ele faz você rir, há horas que ele faz você chorar, e há até momentos que ele faz você sentir raiva. Isso sem

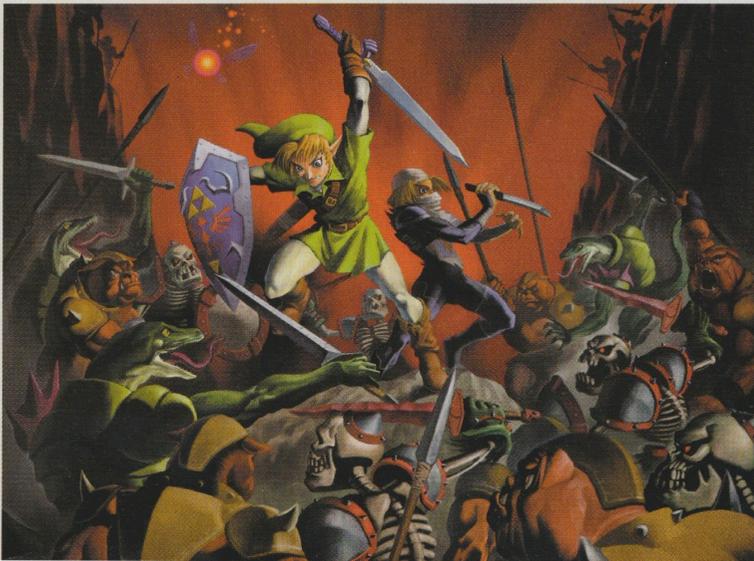


contar as reviravoltas no enredo que causam surpresas pouco vistas em videogames. Apesar de **A Link to the Past** (Super NES) ser considerado por muitos como o melhor game da série até hoje, foi em **Ocarina of Time** que o jogador pela primeira vez se sentiu realmente como Link, controlando-o em ambientes muito mais interativos e imersivos e testemunhando sua passagem de menino para adulto. Minigames e atividades paralelas povoam todo o jogo. Cavalgar a égua Epona e acertar alvos com o arco-e-flecha é uma das melhores coisas que já inventaram num game. E uma coisa que também foi inventada nesse jogo e a partir de então foi copiada por muita gente é a Mira Z. Ela funciona da seguinte forma: como fica difícil se movimentar e lutar contra os inimigos em ambientes tridimensionais, você pode olhar para um inimigo e travar a mira pressionando o botão Z. Depois que Miyamoto apareceu com essa comodidade, muita gente foi no embalo do cara, já que essa é uma das maiores invenções depois da pipoca de microondas. A parte sonora também foi muito bem trabalhada. As músicas tem aquela sonoridade épica (só não sabemos porque o clássico tema original ficou de fora) e se pudesse contar com a tecnologia alcançada de **Conker's Bad Fur Day** – na qual os personagens falam pelos

cotovelos – seria ainda melhor. Mas essa falta de vozes não faz a mínima diferença no jogo. Mesmo sem emitir sons pela boca, alguns personagens possuem tanta personalidade e carisma que mereceriam aparecer em outros jogos. Isso realmente aconteceu na pseudo-sequência **Majora's Mask**, que você leu há algumas páginas nesta mesma revista.

A NW também erra!

É... esta frase é verdadeira. Mas se bem que no caso de **Ocarina**, não foi culpa da gente. Acontece que na época que fizemos o Review desse game, não contávamos ainda com um sistema de notas. E pelo que você acabou de ler, ele merece nada menos que um 10! E se fosse possível, daríamos até um 11 para ele. Então, para reparar esse grotesco erro, está aqui pra todo mundo ver um 10 do tamanho de um bonde para o melhor game do Nintendo 64! Se você ainda não jogou, não perca mais tempo. Se jogou, nunca é tarde para dar mais um rolê em Hyrule!



WARIO ESTÁ PRECISANDO DA SUA AJUDA PARA ROUBAR ESTE TESOURO.

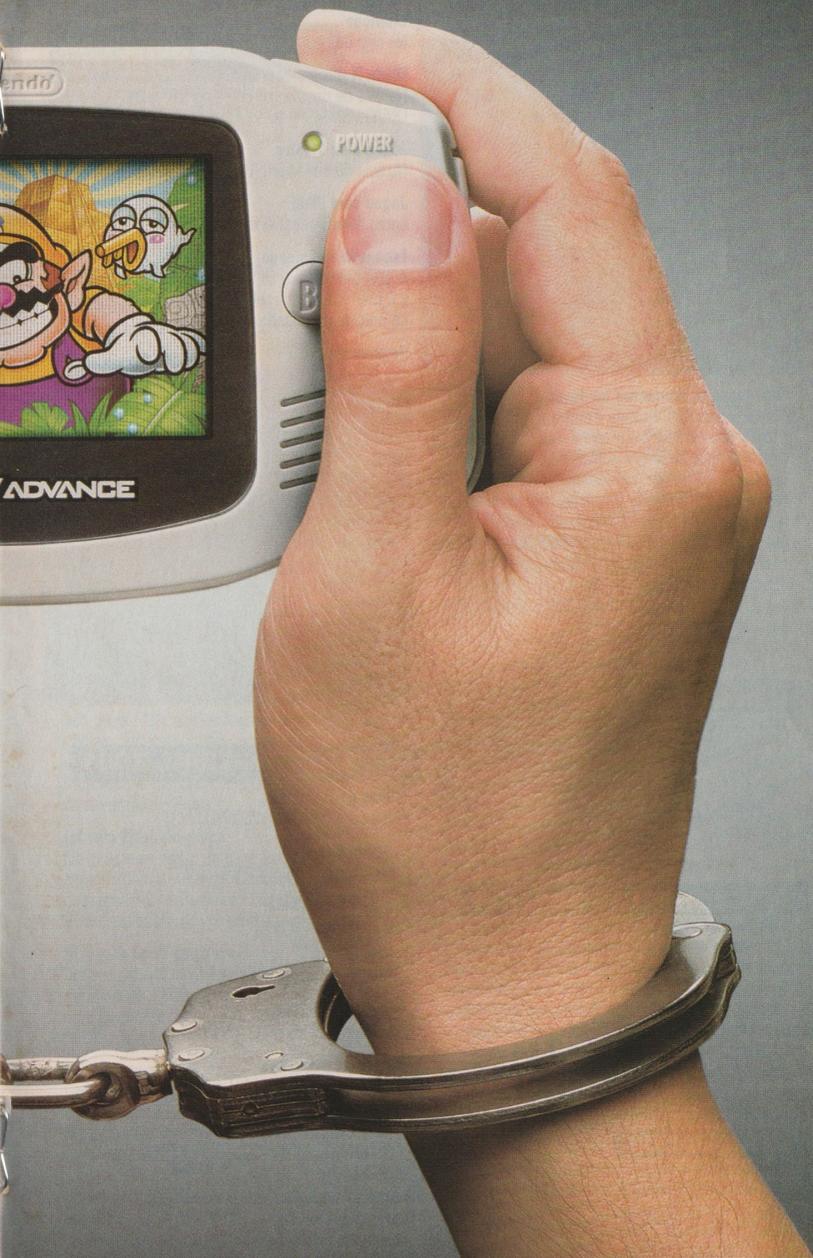
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente. Licenciado pela Nintendo, Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance, TM e © são marcas registradas da Nintendo. © 2001 Nintendo. Foto Ilustrativa.



Nintendo®

www.nintendo.com.br





WARIOLAND 4

GAME BOY ADVANCE

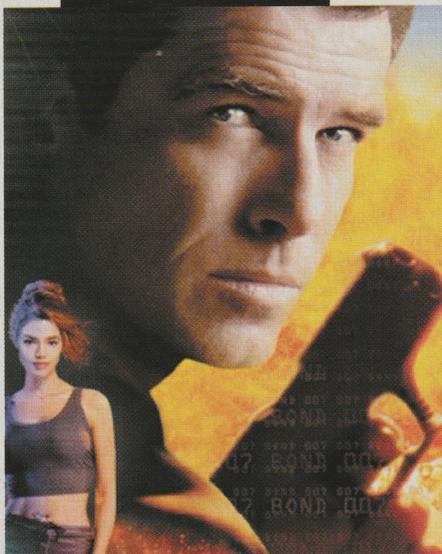
Você não precisa cometer crimes para ser o magnata da diversão. É só pegar seu Game Boy® Advance e um famoso ladrão irá fazer o trabalho sujo por você. Em WarioLand 4™, ele quer saquear todos os tesouros da Pirâmide de Ouro, encher os bolsos e ainda sair dando risada. Mesmo que isto signifique ser tostado, achatado e congelado. Afinal, este é o preço que se paga pela ganância. LIFE, ADVANCED.™





AS MELHORES DICAS

007 O MUNDO NÃO É O BASTANTE



Modo Wildfire

Complete a fase City Of Walkways 2 na dificuldade Agent em menos de 3:40

Fase Air Raid

Complete a fase Masquerade na dificuldade Agent em menos de 3:15 para habilitar a fase Multiplayer Air Raid

Fase Castle

Complete a fase Subway na dificuldade Agent em menos de 2:15 para habilitar a fase Castle no Multiplayer

Fase Team King Of The Hill

Complete a fase King's Ransom na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 2:20 para habilitar a fase Multiplayer Team King Of The Hill

Fase Sky Rail

Complete a fase Cold Reception na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:15 para habilitar a fase Multiplayer Sky Rail

Novos Civis

Complete a fase City of

Walkways 1 na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:35

Novos soldados

Complete a fase Midnight Departure na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:05

Novas roupas

Complete a fase Curious na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 2:00.

Novos agentes

Complete a fase City of Walkways na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 3:45

Novos cientistas

Complete a fase Masquerade na dificuldade OO Agent com tempo inferior ou igual a 4:20

Personagens conhecidos

Complete o game na dificuldade Agent para habilitar os personagens Alec Trevelyan (006), Wei Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

1080º SNOWBOARDING



Faça todas as manobras facilmente

No menu principal, escolha a opção Training. Agora, escolha seu surfista e a prancha. Durante o percurso de treino, escolha uma manobra bem fácil na Trick List (como o Lien Air, por exemplo). Quando pular da rampa, faça a manobra. Enquanto você ainda estiver no ar, pressione C-direita duas vezes. Isso trará a lista de manobras na tela novamente. Agora, escolha uma manobra que você ainda não executou (como o 1080 Air) e termine o Lien Air. O computador irá pensar que você acabou de executar um 1080 Air e lhe dará o crédito por isto!

A BUG'S LIFE

Todas as fases

Na tela de seleção de fase, coloque o cursor sobre o estágio Anthill Hill, segure o botão Z e os quatro botões C ao mesmo tempo, e aperte R. Feito isso é só colocar o cursor para direita e conferir as novas fases

AERO FIGHTERS ASSAULT

Seleção de Fases

Durante a sequência cinematográfica do início, mas antes do título aparecer, pressione: ↑, C↓, ←, C→, ↓, C↑, →, C←, L, R e Z. Se der certo, você ouvirá um ruído. Agora será possível escolher qualquer estágio do jogo. Depois de terminá-lo, você voltará para o menu principal. Daí, é só escolher outro estágio para jogar.

AERO GAUGE

Naves extras

Na tela título, onde está escrito "Push Start", pressione simultaneamente ↑, C↓, L, R e Z três vezes no controle 2 e Start no controle 1. Se o código for feito corretamente, você poderá correr com cinco veículos diferentes: Reaper, Vengeance, Prowler, Dominator e o controle de NG4.

Trocar a cor das máquinas:

Na tela de seleção de máquinas, ilumine a de sua preferência e, em seguida, pressione R para ver as cores disponíveis. Escolha sua cor favorita e pressione A ou Z para selecionar a máquina.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Todas as Armas

Na tela de passwords, entre com a senha NSRLS

Munição

Na tela de password, digite a senha MMLVSRM

Modo Nanico

Na tela de password, entre com a senha DRVLLVSM

Jogue com Plastro

Na tela de password, digite PLSTRLVSVG

Jogue com Vikki

Entre com a password GRNGRLRX

Escapada relâmpago

A qualquer momento, segure ao mesmo tempo R, L e C↓. Você será teletransportado para o ponto de partida da missão.

Passwords

Fase	Password
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZPD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTTR
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

ALL STAR BASEBALL 2001

Trilhas do Baseball

Entre com o código WLDWLDWST

Grenade Baseball

Entre com o código BCHBLKPTY

Gráficos com névoa

Entre com o código MYEYES

Escuro

Entre com o código WTOTL

Jogadores voadores

Entre com o código FLYAWAY

Jogadores pequenos

Entre com o código TOMTHUMB

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Corra Mais Rápido

Pause o jogo e selecione Cheats. Agora escreva a palavra Sonic e você começará a correr duas vezes mais rápido.

Modo Papel e Caneta

Na tela de Cheats, entre com a palavra Sketchy

Todas as armas

Na tela de Cheats, entre com a palavra Loaded.

DOS MELHORES JOGOS

Novos personagens no Multiplayer

Na tela de Cheats, entre com as palavras, Claw, Ugly e Leggy. Assim você abrirá três novos personagens no Multiplayer.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Jogar como General Plastro

Coloque a palavra PLSTRLVSVG como Password.

Todas as armas

Coloque a palavra GBZRK como Password.

Munição infinita

Coloque a palavra SLGFST como Password.

Jogar como Vikki

Coloque a palavra GRNGRLRX como Password.

Modo Debug

Coloque a palavra THDTST como Password.

Bonecos em miniatura

Coloque a palavra DRVLLVSMM como Password.

ASTEROIDS HYPER 64

Jogue a versão clássica de Asteroids

Na fase 15, destrua a linha de meteoros verdes e você abrirá o modo 1979 (Modo Clássico).

Nave extra

Complete o jogo para conseguir uma nave extra.

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

Machado e Armadura de graça

Quando você estiver em busca dos membros de seu grupo, fale com a Brenna nos jardins dos castelo. Quando ela perguntar se você quer que ela o acompanhe, responda que é muito perigoso ("It's too dangerous."). Ela dará a você uma Battle Axe e um Idem Scale.

Inferno Flask de graça

Na cidade ao redor do castelo de Gwernia, há uma casa com uma varanda. Dentro dela há uma mala com um Inferno Flask, um poderoso item para Godric ou qualquer um com alto nível em Alchemy.

Strength Spell de graça

Volte à cabana de Oriana depois de começar a seguir para a cidade de Mirari. Ela vai lhe contar uma história e dará a você um Spell of Strength na faixa.

Chaos Sword

Depois de atravessar a ponte na cidade ao redor de Gwernia, vire à esquerda para encontrar uma praia, depois vire à direita na moita para chegar a um caminho que leva para cima. Você encontrará um acampamento. Dentro de um baú fechado está a Chaos Sword. Essa poderosa espada causa envenenamento, mas exige uma força mínima de 25.

BANJO-KAZOOIE

Códigos de quebrar a cabeça:

Para estes códigos funcionarem, é necessário que você complete uma série de quebra-cabeças que ficam na casa de Banjo. Para acessá-los, fique em cima do tapete verde e olhe (aperte C↑ para usar a visão de Banjo) para o quadro de Bottles (a marmota) duas vezes. Depois de completar cada quebra-cabeça e receber um código, coloque-o no mural do Underwater Castle (Castelinho de areia) na Treasure Trove Cove, usando a bicada da Kazooie nas letras que ficam no chão. Estes códigos não podem ser salvos e precisam ser reconquistados cada vez que você liga o jogo.

Códigos que aparecem após completar os quebra-cabeças:

bottlesbonusone	Banjo cabeçudo
bottlesbonustwo	Banjo com mãozonas
bottlesbonusthree	Kazooie cabeçuda
bottlesbonusfour	Banjo magrelão
bottlesbonusfive	Banjo grandão com cabecinha
bigbottlesbonus	Banjo grandão e cabeçudo
nobonus	Volta ao normal

Entre novamente na casa do Banjo e olhe para o quadro de Bottles para revelar um novo quebra-cabeça e este código: wishywashyBanjo Banjo vira uma máquina de lavar roupas

Códigos "Cheat"

Na tela Treasure Trove Cove, dentro do Underwater Castle, use a bicada da Kazooie para escrever a palavra "CHEAT". Feito isso, digite as seguintes combinações para acessar vários truques diferentes. Não se esqueça que para código que você for digitar, é preciso escrever "CHEAT" antes:

lotsogoeswithmanybanjos: Vidas infinitas
anenergybartheyoufuar: Energia máxima
givebearlotssofar: Vôo infinito
banjobegsforplentyofeggs: Ovos infinitos
dntbeadumbogoseemumbo: Mumbo tokens infinitos
nowyoucanflyhighinthesky: Penas vermelhas infinitas

Observação: Você não pode jogar os quebra-cabeças enquanto não chegar no Underwater Castle, no Treasure Trove Cove.

Os códigos mais esperados da história!

Quem não se lembra do final de Banjo-Kazooie, no qual o feiticeiro Mumbo Jumbo revelou alguns segredos escondidos que só poderiam ser destravados na futura sequência, Banjo-Tooie? Bem, após quase três anos, a espera e a dúvida chegaram ao fim... ou quase. Finalmente foram revelados os aguardados códigos que fazem a

Sharkfood Island surgir, para pegar a chave de gelo e coletar os preciosos ovos coloridos, além de uma infinidade de segredos malucos que ninguém imaginava existir. Todos os novos itens encontrados (os ovos e a chave de gelo) são adicionados a uma nova tela chamada Stop'n'Swop. Só que alguns detalhes não foram revelados ainda: para que servem esses novos itens e como Banjo-Kazooie realmente se conecta a Banjo-Tooie. Será que um dia saberemos a verdade? Bem, por enquanto você poderá ir desvendando esses segredos. E prometemos que assim que soubermos o que tudo isso significa, contaremos aqui para você. O que está esperando para tirar a poeira de seu cartucho e mandar ver nos códigos? Vá até o mundo Treasure Trove Cove e entre no Castelo de Areia. Usando a bicada de Kazooie, escreva a palavra CHEAT. Para cada letra pressionada, você escutará um ruído de confirmação (um mugido de vaca). Agora, escreva qualquer um dos códigos a seguir, pressionando as letras na sequência, com as bicadas. Dessa vez não haverá ruídos de confirmação. IMPORTANTE: para cada código que você tentar, é preciso escrever CHEAT antes. Os códigos só funcionarão se você já tiver visitado cada mundo anteriormente.

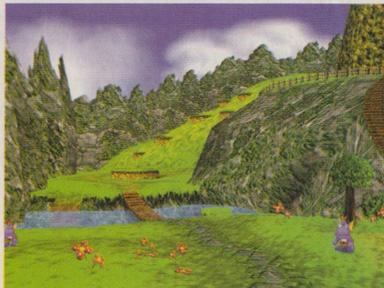
Para abrir o portão trancado na parede de pedra em Gobi's Valley e pegar o ovo azul:
ADESSERTDOORPENSIVIDEANCIENTSECRETSWAITINSIDE

Para fazer a Sharkfood Island surgir do mar, em Treasure Trove Cove e pegar o ovo roxo no topo:
OUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES

Para liberar a chave de gelo (Ice Key) escondida em Freezezy Peak:
NOWYOUCANSEANICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE

Para abrir o tonel marcado com um X na sala do alçapão em Mad Monster Mansion e encontrar o ovo azul-claro:
DONTYOUGOANDTELLHERABOUTTHESECRETINHERCELLAR

Para o ovo verde surgir em cima de Loggo, o monstro-privada, em Mad Monster Mansion:
AMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM





Para o ovo amarelo surgir sobre a mesa da casa de árvore de Nabnuts, em Click Clock Wood:
NOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE

Para o ovo vermelho surgir na cabine do capitão, em Rusty Bucket Bay:
THISSECRETOULLBEGRABBININTECAPTAINSCABIN

Códigos de Jiggies:

Os seguintes códigos abrem as fases do jogo sem haver a necessidade de se coletar todos os Jiggies. Faça da mesma forma que nos códigos anteriores: primeiro escreva CHEAT, depois escreva as palavras:

Para abrir Treasure Trove Cove:
THISCOMESINHANDYTOOPENSOMEWHEREANDY

Para abrir Clanker's Cavern:
THERESNOWHEREADANKERTHANINWITHCLANKER

Para abrir Mad Monster Mansion:
THEJIGGYSNOWMADEWHOLEINTOTHEMANSIONYOUCANSTROLL

Para abrir Gobi's Valley:
GOBISJIGGYISNOWDONETREKONINANDGETSOMESUN

Para abrir Rusty Bucket Bay:
WHYNOTTAKEATRIPINSIDEGRUNTYSRUSTYSHIP

Para abrir Click Clock Wood:
THISONESGOODASYOUCANENTERTHEWOOD

Para abrir Freezezy Peak:
THEJIGGYSNOWSOFFYOUGOINTOFREEZEZYPEAKANDITSSNOW

Para abrir Bubbleloop Swamp:
NOWINTOTHESWAMPYOU CANSTOMP

Cheats para abrir portas de notas musicais:
Que tal abrir as portas de notas musicais sem a obrigação de coletar todas as notas? Então faça esses códigos (da mesma forma que anteriormente: escreva CHEAT antes de cada código).

Para abrir a segunda porta das notas:
THESEGORIGHTONTHROUGHNOTEDOORTWO

Para abrir a terceira porta das notas:
NOTEDOORTHREEGETINFORFREE

Para abrir a quarta porta das notas:
TAKEATOURTHROUGHNOTEDOORFOUR

Para abrir a quinta porta das notas:
USETHISCHEATNOTEDOORFIVEISBEAT

Para abrir a sexta porta das notas:
THISTRICKSUSEDTOOPENNOTEDOORSIX

Para abrir a sétima porta das notas:

THESEVENTHNOTEDOORISNOWNOMORE

Para remover os obstáculos durante o jogo:
Os códigos a seguir permitem remover certos obstáculos mais difíceis existentes em Grunty's Lair. Faça o mesmo procedimento anterior (escreva CHEAT antes de cada código):

Para levantar os dois canos próximos a Clanker's Cavern:
BOTHPIPESARETHERETOCLEANERSLAIR

Para levantar o grande cano ao lado de Clanker's Cavern:
YOU'LLCEASETOGRIPEWHENUPGOESAPIPE

Para abrir a passagem próxima a Clanker's Cavern para o quadro de Click Clock Wood:
ONCEITSHONEBUTTHELONGTUNNELGRILLEISGONE

Para fazer a plataforma do Jigy em Click Clock Wood surgir:
DONTDESPAIRTHETREEJIGGYPODIUMISNOWHERE

Para abrir a grelha que bloqueia o quadro de Rusty Bucket Bay:
THEGRILLEGESBOOMTOTHESHIPPICTUREROOM

Para abrir a grelha dentro da estátua gigante da bruxa (próximo a Bubbleloop Swamp):
SHESANUGLYBATSOLETSMOVEHERGRILLEANDHAT

Para remover o cubo de gelo que bloqueia o quadro de Freezezy Peak:
ITSYOURLUCKYDAYASTHEICEBALLMELTSAWAY

Para remover todas as teias de aranha que bloqueiam passagens:
WEBSSTOPYOURPLAYSOTAKETHEMAYAWAY

Para destruir o olho da estátua de Gruntilda em Mad Monster Mansion:
GRUNTYWILLCRYNOWYOUVESMASHEDHEREYE

Para elevar o nível da água em Rusty Buck Bay:
UPYOUGWITHOUTAHITCHUPTOTHEWATERLEVELSWITCH

Para remover o portão que bloqueia o caminho para a cripta, próximo a Mad Monster Mansion:
YOU'LVONTHAVETOWAITNOWTHERESNOCRYPTGATE

Para remover a tampa do caixão na cripta:
THISSHOULDGETRIDOFTEHCRYPTCOFFINLID

Para remover todas as paredes quebráveis:
THEYCAUSETROUBLEBUTNOWTHEYRERUBBLE

Ativar plataformas especiais

Para ativar as plataformas Fly e Shock Jump sem ter que conversar com Bottles, escreva os códigos a seguir (após escrever CHEAT):

Plataforma Fly:
YOUWONTBESADNOWYOU CANUSETHEFLYPAD

Plataforma Shock Jump:
YOU'LLBEGLADTOSEETHESHOCKJUMPPAD

BANJO-TOOIE

Páginas de Cheato pra quê?

Por trás dos olhos castanhos de Banjo, se esconde um grande mágico. O urso tira uns truques da cartola para facilitar a vida de todo mundo: agora ninguém mais precisa recolher as páginas Cheato para executar as dicas do jogo. Faça o seguinte: siga para Mayahem Temple, entre na Code Chamber, digite os códigos na parede com o alfabeto e depois ligue-os no painel a sua direita.

Quando estiver digitando os novos códigos, as letras não se acenderão no painel, mas os truques ficam habilitados na lista. Confira!

CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL Abre todos os mundos.
CHEATOSUPERBANJO Banjo mais rápido.
CHEATOSUPERBADDY Inimigos mais rápidos.
CHEATONESTKING Ovos e penas infinitas.
CHEATOGNIMOH Tiro teleguiado.
CHEATOXOBEKUJ Teste de som na Jukebox de Jolly.
CHEATOKCABYENOH Recupera a energia.
CHEATOFLOORPLAF Inimidade nas quedas.
CHEATOSGGG dobra a quantidade de ovos.
CHEATOSREHTAEF dobra a quantidade de penas.
CHEATDYGGIJTEG Dicas sobre os Jiggies, nas placas dentro do Templo de Jiggwiggy.
CHEATOPLAYTAGAINSON Todos os cinemas na opção Replay.



BATTLETANX

Auto-Destruição!

Quer se matar? Então pressione simultaneamente os botões, C↑, C↓, C→ e C←. Esse truque pode ser bem útil no modo Deathmatch, quando você quiser trocar de tanque.

Todas as armas

Para começar com todas as armas, digite o password: PLVRZM

Giro total

Para fazer a tela girar constantemente, digite o password: HVRL

Invencibilidade

Para deixar os tanques indestrutíveis, digite o password: MSTSRRV

Tanques Invisíveis

Para deixar os tanques invisíveis, digite o password: CRSTLCLR

Munição Ilimitada

Quer dar tiro a vontade? Então digite o password: LTFBLLTS

Vidas Infinitas

Para ficar com vidas infinitas, digite o password: LVFRVR

Armas melhores

Para ganhar armas melhores no modo multiplayer, acumule 15 ou mais armas e aperte os botões A e B simultaneamente. O seu poder de fogo se modificará para melhor (este código não funciona com granadas).

Escolha a sua gang no modo Campaign

Vá para a tela de passwords e digite o seguinte código: LTLSTGNGS. Depois selecione o modo Campaign para escolher a sua gangue.

Passwords para os níveis mais avançados

Estágio	Código
1	FRHBWNTNTK
2	LHTTBKRLS
3	RCJRWPLGM
4	VVSLGGVHRF
5	LPFLNHJF
6	CTMGPRWGBH
7	HPJMKGMCV
8	WHSNKNFRGS
9	CRFFPGCTK
10	HHRBKPWWGB
11	WFHMCKFWLB
12	SPLJTLFRFS
13	LTLSTGNGS

Escolha a Gangue Storm Ravens

Coloque a senha WMNRSMRTR

Transforma as Queen Lords em sapos

Coloque a senha TDZ

Praga de Sapos

Coloque a senha FRGZ

Super armas

Este truque serve para ativar o super poder de qualquer arma. Durante o jogo, colete três vezes o mesmo power-up (caixinha que simboliza uma arma especial, encontrada pelo jogo). Depois disto, selecione esta arma e pressione os botões A e B ao mesmo tempo. Sua arma terá um novo efeito todo especial.

BATTLEANX 2: GLOBAL ASSAULT

Códigos

Insira estes códigos na tela de Passwords:

WRDRB Adiciona uma nova fase no modo Campaign.

TRODYBRRKS Escolha entre duas gangs pré-organizadas nos modos Multiplayer.

BEETLE ADVENTURE RACING

Opções secretas (Cheat Menu)

Entre no modo "Championship" para apenas um jogador (1 player). Vá no circuito Coventry Cove e corte caminho no celeiro onde você irá encontrar uma pilha de feno. Dentro das pilhas próximo à estrada há uma caixa. Bata na caixa e você ouvirá o narrador dizer "Groove". Ao terminar a corrida, vá para a tela de opções para a palavra "Cheats" aparecer. Entre nesta tela

para encontrar algumas opções secretas.

Abrir os blocos de interrogação

Este truque habilita os blocos de ? na tela de opções do modo "2 Player Battle Mode" (acessado através do "Cheat"). Vá para o circuito Coventry Cove. Depois de uma das pontes há uma rampa à esquerda. Pule em direção à estrutura de pedras. Agora, passe próximo a uma pedra grande e procure por uma caixa. Se encontrar, uma nova opção se abrirá.

View Mode (Novas Câmeras)

Para ativar o "View Mode" nas opções secretas, vá no circuito Inferno Islee e siga até a área que lembra um vilarejo. Do lado direito da pista há uma casa com o teto achatado. Pule de uma maneira que seu carro caia sobre este telhado. Agora dê marcha-ré e quebre a caixa para ativar a nova opção. Nela, você terá duas novas câmeras além das normais.

Novas fases no Battle Mode

No início do jogo a maioria das fases do Battle Mode estão fechadas e precisam ser liberadas para que você possa competir com um amigo. Para isso, entre no modo Championship, encontre e quebre todas as caixas de bônus de todas as pistas. Você deve conseguir 100 pontos em cada fase para funcionar. Obs. Não é preciso chegar sempre em primeiro em todas as corridas. Os pontos são muito mais importantes, porém com uma má colocação você não se classifica para a próxima prova. Para um melhor desempenho, use o carro de polícia. Só ele pode fazer os outros carros pararem, o que lhe dá mais tempo para procurar as caixas.

Sem radar em Battle Mode

No circuito Coventry Cove, na área onde há flechas apontando para à direita, vire à esquerda e pule para pegar uma caixa que vale cinco pontos. Quando cair em uma ilha com uma estrutura de pedra, à sua frente terá uma rampa com uma caixa que vale dois pontos. Atrás da pedra, à esquerda (se você estiver muito rápido, não poderás ver) existe uma caixa flor; quebre ela e termine o circuito para habilitar este código no Cheat.

Limite de tempo no Battle Mode

Para ativar limite de tempo no Battle Mode, é só terminar o circuito Inferno Islee.

BIO FREAKS

Saiba a data de criação de seu cartucho

Para saber quando o seu cartucho foi criado, pressione C← imediatamente após ter ligado seu console (pressione várias vezes para aumentar a chance de dar certo). Se tudo rolar bem, você ouvirá um som. Mas atenção! É preciso parar de apertar o botão assim que ouvir o som.

Provoque o oponente

Para provocar o seu adversário, pressione soco esquerdo e chute direito simultaneamente.

Veja um Screen-Saver (Animação)

Durante uma luta, pause o jogo. Se você deixar o jogo pausado por alguns minutos, um show de luzes começará a animar a tela.

Visão "primeira pessoa"

Para alternar do modo de visão "convencional" para o modo "primeira pessoa", pressione e segure ← no direcional e depois pressione START. Para voltar ao modo normal, pressione e segure para baixo no direcional e depois pressione START. Se o seu personagem estiver do lado direito da tela, segure para direita ao invés da esquerda.

BLAST CORPS

Detonação desenfreada

Está tendo problemas em destruir aquele prédio ou qualquer outra coisa que estiver no caminho? Então simplesmente encoste seu veículo bem perto do obstáculo e pressione o botão Z. Em segundos, o prédio irá pelos ares! Lembre-se apenas que este truque não funciona em todos os obstáculos!

BODY HARVEST



Códigos amigos

Alguns códigos para tornar a batalha contra os insetos mais fácil. Quando for começar um novo jogo, no lugar onde você escreve seu nome, entre com a palavra "ICHEAT". Então, em qualquer momento do jogo entre com uma destas sequências (use o direcional para fazer os códigos). Se funcionar, você ouvirá um ruído: Armas mais poderosas: C↓, C↑, ↑, Z, Z, → e C→. Prédios balançando: C↓, ↑, →, →, C→, A e →. Bombinha esperta (destrói todos inimigos da tela): A, C↑, C↑, ↑ e →. Todas as armas: A, →, C↓, C→, C↑, A e →. Mutantes: C↓, ↑, Z, Z, C→ e →. Insetões: →, A, → e ↓.

Recarregue a energia

Entre seu nome como "ICHEAT" e comece o jogo normalmente. Durante o jogo, digite: ↓, ↑, →, A, B, ← e C→. Isso irá restaurar a sua energia e se você estiver dentro de um veículo, a gasolina e o escudo também serão restaurados.

BOMBERMAN 64

Cursos extras no Battle Mode

Na tela título, selecione a opção Battle Mode (ela tem de estar piscando). Pressione rapidamente o botão Start até você ouvir um barulho. Selecione seus personagens e você verá quatro novos cenários disponíveis: in the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle e Lost at Sea.

BOMBERMAN: THE SECOND ATTACK

Novos Personagens no Modo Battle

Para conseguir novos personagens, segure Z e pressione o botão A na tela de seleção de personagens.



BUCK BUMBLE



Todas as armas e energia

Na tela título do jogo, pressione no direcional: ←, →, ↑, ↓. Depois segure o botão Z e pressione →, →, ←, ←. Você ouvirá um ruído confirmando o código. Para ele funcionar, pressione simultaneamente os botões A, B e R enquanto estiver jogando. Isso fará com que você encha a energia e adquira todas as armas.

Seleção de fases

Na tela título, segure o botão Z e faça no direcional →, ↓, ↓, →. Em seguida, solte o botão Z e pressione →, ↑, ↓, ←, →, →. Você ouvirá um ruído indicando que deu certo e poderá selecionar fases quando for iniciar o jogo.

BUST-A-MOVE 2: ARCADE EDITION

Personagens secretos

Na tela Game Select selecione Puzzle Game. Usando o direcional, digite esta sequência na tela do mapa com as letras: ← duas vezes, ↑, ↓, L, R, L, R e L e R ao mesmo tempo. A tela de seleção de personagens aparecerá. Você poderá escolher entre os dois dinos ou todos os inimigos.

Outro mundo

Na tela do menu principal (onde aparece escrito Game Start, Time Attack e Options), pressione a seguinte sequência: L, ↑, R, ↓. Um bichinho verde irá aparecer no canto da tela, indicando que o truque funcionou. Agora, vá para a tela Game Select. As palavras "Another World" aparecerão escritas abaixo do Puzzle Game. Entre neste modo para jogar em diversos estágios novinhos em folha!

BUST-A-MOVE 3 DX

Mais um puzzle:

Este código dá ao jogador um novo modo de quebra-cabeças no modo Arcade. Na tela com o nome do jogo, pressione B, ←, → e B.

BUST-A-MOVE '99

Mundo extra

Na tela título do jogo, pressione os botões: B, ←, → e B. Se funcionar, novos puzzles estarão disponíveis no Arcade Mode.

Mais um puzzle

Este código dá ao jogador um novo modo de quebra-cabeças no modo Arcade. Na tela com o nome do jogo, pressione B, ←, → e B.

CALIFORNIA SPEED

Nova pista

Se você vencer em todos os "Series Modes", você será apresentado com uma pista na Califórnia.

Dirija um caminhão

Vença na Califórnia Cup ou na State Cup e você será recompensado com um caminhão de rodas enormes.

Campeonato no Espelho

Entre no modo Practice. Antes de selecionar a pista, certifique-se de deixar a opção Mirror ligada (On). Entre na pista do Practice, mas não é preciso correr lá. Simplesmente saia e comece uma corrida no modo Series. Agora você poderá correr nas Series, mas no modo Espelho, ou seja, as mesmas pistas, mas do lado contrário. Para voltar ao normal, entre novamente no modo Practice e desligue a opção Mirror.

Carros Bônus

Para ganhar os carros vença os modos abaixo
FIVE-Oh Vença o Sports Cup.
Pick-up Mountain Dew Vença a Heavy Cup
Predator Vença a Sports Cup
 com o carro Five-Oh
Semi Truck Vença o Califórnia Cup
Squirrel Vença Light Cup
Insect Car Vença o Light Cup com o Squirrel Car

Atalho de Monterey

Entre no aquário a esquerda para pegar um atalho que leva você para dentro da água e segue para outro percurso.

Atalho em Mt. Shasta

Faça a primeira curva onde há um espaço entre as árvores do lado esquerdo e ganhe um tempo nas voltas.

CASTLEVANIA

Segredinhos

Se você pressionar o botão B (botão de ação) em frente à maioria das estátuas, você receberá um Roast Chicken (frango) ou um Roast Beef (Carne) para repôr suas energias. Em alguma delas, também é possível ler pistas sobre muitas surpresas escondidas.

Segunda roupa de Reinhardt

Na Torre da Execução (Tower of Execution), vá para o terceiro andar e destrua uma das Iron Maidens (instrumento de tortura que consiste em um sarcófago cheio de pregos) para conseguir a chave da execução. Agora, desça para o segundo andar e entre naquele portão de ferro que estava trancado. Desça pelo corredor e olhe para cima para ver uma plataforma flutuante, com uma Iron Maiden. Destrua-a para encontrar o cristal roxo, mais um segredo da lista de itens. Você poderá jogar com o Reinhardt com uma roupa diferente.

Segunda roupa de Carrie

Bem no topo da Torre da Feitiçaria (Tower of Sorcery), um pouco antes da saída, olhe para cima para ver uma tocha sobre uma plataforma flutuante. Use a água benta para ver o caminho invisível que leva até a jóia roxa que está na tocha, que irá destravar um dos segredos do jogo. Depois que você terminar o jogo, você poderá jogar com Carrie com outra roupa.

Mais dificuldade

Para poder jogar em um nível mais difícil, você precisará encontrar a jóia verde que libera o primeiro segredo da lista de itens. Ele está localizado no estágio da floresta, em uma tocha acima de uma plataforma flutuante. Assim que você encontrar a jóia, termine o jogo com qualquer personagem. Depois da sequência final dos créditos, você poderá salvar seu jogo e selecionar o nível Hard de dificuldade.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Jogar como Henry

Complete o game jogando com Cornell e salve o game depois dos créditos. Carregue o game salvo para jogar como Henry.

Jogar como Reinhardt

Complete o game com Henry.

Roupas diferentes

Resgate duas crianças como Henry para liberar roupas diferentes para Cornell.

Jogar no modo difícil

Resgate três crianças com Henry. Complete e salve o game. Comece um novo jogo para acessar o modo difícil.

Lute contra Renon

Gaste mais de 30 mil comprando itens pelo game

COMMAND AND CONQUER 64

Cheat mode

Pressione B, A, R, R, A, C↑, ↑, ↓, A na tela do título. Selecione a opção Replay Mission, pressione L para habilitar todas missões e R para selecionar sua equipe.

Ajustar tela de batalha

Segure R e pressione C↑ ou C↓.

Facilitar as construções

Coloque o cursor em uma unidade, pressione A. Segure Z e pressione A depois de receber a mensagem Unit Ready ou Construction Complete.

CONKER'S BAD FUR DAY

Truques sujos para um jogo sujo

Entre na tela Cheats e digite uma das passwords a seguir para habilitar todos os capítulos do jogo.

Capítulo

Barn Boys
 Bats Tower
 Sloprano
 Uga Buga
 Spooky
 It's War
 The Heist

Senha

PRINCEALBERT
 CLAMPIRATE
 ANCHOVYBAY
 MONKEYSCHIN
 SPANIELSEARS
 BEELZEBUBSBUM
 CHOCOLATESTARFISH

Todos os capítulos e cenas
 Cinquenta continues
 Cinquenta vidas
 Nível fácil
 Nível muito fácil
 Frigideira
 no Multiplayer

WELDEFSBENCH
 DUTCHOVENS
 BOVRILBULLETHOLE
 EASY
 VERYEASY
 DRACULASTEABAGS



Personagens para o Multiplayer

Personagens	Senha
Conker	WELLYTOP
Neo Conker	EASTEREGGSRUS
Gregg (Morte)	BILLYMILLROUNDABOUT
Chefe das Doninhas	CHINDIVICTORY
Guerreiro	
pré-histórico	EATBOX
Sargento	RUSTYSHERIFFSBADGE
Zumbis e colonos	BEEFCURTAINS

Nova animação de morte no Multiplayer

Na tela de Cheats, use a senha SPUNKJOCKEY. Daí, no Multiplayer, use a serra elétrica ou uma espada para acertar o inimigo. Você terá uma surpresa engraçada.

COPA DO MUNDO 98

Time dos programadores:

Depois de escolher os times, na tela "Stadium Select", pressione R para acessar a opção "Team Management". Escolha o time da Inglaterra (England), selecione "Customise Player" e mude o nome para "BuryFC". Os jogadores da seleção inglesa ficarão com os nomes dos programadores do jogo.

CRUIS'N USA

As rodas sumiram!

Depois de uma corrida de dois jogadores, as rodas dianteiras do carro do perdedor podem cair se você girar continuamente a alavanca de controle no sentido horário. Isso acontecerá depois que o carro rodar de três a quatro vezes na plataforma. Belo prêmio pela derrota!

Veículos Secretos

Existem três veículos escondidos no jogo. Na tela de seleção dos carros, segure C←, C↓ e C↑ simultaneamente. Com essas teclas pressionadas, coloque ← ou → para selecionar os carros secretos, que podem ser:

- um carro de polícia,
- um ônibus escolar
- ou um jipe ATV.

Acione as sirenes e luzes do carro de polícia

Depois de entrar com as suas iniciais na tela de records: "Hot Times", coloque a tecla direcional para baixo até visualizar a esteira rolante (local de onde vem as placas). Em seguida, segure a Alavanca de Controle para o lado esquerdo por 35 segundos para fazer a cabeça de uma pessoa surgir na esteira e dizer "I love this job". Isso indica que o truque deu certo. Para acionar as luzes ou a sirene do carro de polícia, pressione 2 vezes o botão de freio e em seguida pressione uma vez o botão do acelerador. Esse truque também serve para acionar as luzes do ônibus escolar.

Use "nitro" (turbo) durante a corrida

Faça o mesmo procedimento do truque anterior, na tela "Hot Times". Usando um dos carros mais possantes (mudando a cor na tela de seleção de carros) faça a sequência: 3 vezes a tecla de freio, acelerador; freio, acelerador. Utilize este trufo com cautela. Você só poderá usar 1 nitro à cada "checkpoint" ultrapassado.

Truque para acessar pistas extras

Pistas chocantes. Na tela de seleção de corridas, segure as seguintes teclas e pressione START para começar:

Golden Gate Park: segure L, + C← + C↓. A pista US 101 será substituída pela Golden Gate Park.
Indiana: segure L + C↑ + C→. A pista Beverly Hills será substituída por Indiana.
San Francisco: segure L + C↑ + C↓. A pista Grand Canyon será substituída por San Francisco.

CRUIS'N WORLD

Carros Secretos

Para escolher novos carros super legais neste jogo, você terá que quebrar os records das fases. Para saber os tempos mínimos, entre no modo "Practice" e selecione "Practice Championship". Você terá que quebrar o recorde de cada uma das pistas para conquistar cada um dos carros secretos, que estão relacionados abaixo:

Pista	Tempo	Carro Secreto
Austrália	1:49	Surgeon
China	1:14	Enforcer
Egypt	1:07	Skool Bus
England	1:46	Bulldog
France	2:15	Tommy
Germany	2:27	New York Taxi
Hawaii	3:47	Monsta
Japan	2:48	Rocket
Kenya	2:06	Conductor
Mexico	1:46	Howler
New York	2:11	Grass Hopper
Russia	1:58	Rocket

DARK RIFT

Lutar com os mestres

Entre com estes códigos na tela título:
Para jogar com Sonork: pressione L, R, C↑, C↓, C← e C→.
Para jogar com Denitron: pressione A, B, R, L, C↓ e C↑.

Veja os finais de cada lutador

Aaron: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e C←.
Demonic: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e C↑.
Demitron: aperte ↑, C←, R, →, ↓, L, L e C↓.
Eve: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e C→.
Gore: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e C↓.
Morphix: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e B.
Niiki: aperte ↑, C←, R, →, ↓, R, R e A.
Scarlet: aperte ↑, C←, R, →, ↓, L, L e C←.
Sonork: aperte ↑, C←, R, →, ↓, L, L e C↑.
Zemuron: aperte ↑, C←, R, →, ↓, L, L e C→.

DAIKATANA

Seleção de fases

Na tela Level Select, aperte a sequência: C↑, C→, C↓, C←, R, L, Z, C↑, C→, C↓, C←. Se fizer corretamente, um som vai confirmar o funcionamento do truque e você poderá selecionar qualquer fase.

Todas as armas

Na tela Level Select, aperte a sequência: C←, C↓, C→, C↑, Z, L, R, C←, C↓, C→, C↑. Um som vai confirmar o funcionamento do truque e você poderá escolher qualquer arma do jogo.

DIDDY KONG RACING

Magic Codes

Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo Options, na opção Magic Codes. Você poderá colocar quantos códigos quiser: Lembre-se que alguns deles não funcionam no modo Adventure (somente no modo Tracks)!

Código	Descrição
WHODIDTHIS	Veja os créditos sem chegar no final
TIMETOLOSE	Jogadores super difíceis
FREEFRUIT	10 Bananas no começo
TOXICOFFENDER	Todos os balões ficam verdes (óleo)
OPPOSITEATTRACT	Todos os balões são de arco-íris (imãs)
BOMBSAWAY	Todos os balões são vermelhos (misséis)
BODYARMOR	Todos os balões são amarelos (escudos)
BLABBERMOUTH	Todas as buzinas mudam de som
BYEBYEBALLOONS	Computador não pode usar armas
NOYELLOWSTUFF	Nenhuma banana no modo multiplayer
BOGUSBANANAS	Bananas reduzem a velocidade
JOINTVENTUR	Jogar o modo Adventure em 2 pessoas
VITAMINB	Bananas ilimitadas
ARNOLD	Personagens e veículos maiores
DOUBLEVISION	Dois jogadores podem escolher o mesmo personagem
FREEFORALL	Poder máximo com um só balão
JUKEBOX	Alterar a música
TEENYWEENIES	Encolher os personagens (e veículos)
ZAPTHEZIPPERS	Retirar os zippers (turbos) das pistas
OFFROAD	Passar pela grama sem perder velocidade
ROCKETFUEL	Todos os balões são azuis

Para jogar com Drumstick

E primeiro lugar, ganhe os 4 troféus do Trophy Race. Agora comece o jogo de novo e vá em direção aos sapos que ficam pulando de um lado para o outro. Um deles vai ter uma crista vermelha na cabeça, que nem um galo. Atropele esse sapo e ele deverá desaparecer. Recomece o jogo, acabando-o ou apertando o botão Reset e Drumstick estará na tela de seleção de personagens.

Para jogar com T.T.

Para jogar com o relógio, é preciso bater os records de T.T. em todos os circuitos. Ao fazer isso, você poderá correr contra o T.T. Ganhe dele em todos os circuitos e recomece o jogo (apertando Reset). Depois de fazer isso, ele deverá estar disponível na seleção de personagens. Derrotar T.T. é difícil, em quaisquer percurso que você esteja, então pratique bastante!





DISNEY TARZAN

Cheats

Digite ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓ na tela do menu principal.

DONKEY KONG 64

Mystery Menu

Use Tiny e a encolha para poder entrar na casa em forma de fada e pegar a câmera. Agora você pode tirar fotos das Fadas de Banana que estão escondidas pelo jogo. Isso vai fazer o Mystery Menu aparecer. Dependendo do número de fadas que você fotografar uma opção será liberada.

Por exemplo:

Seis fadas

Se você achar Rambi, o rinoceronte, e Enguarde, o peixe espada, uma fase de bônus para cada um deles será aberta.

Dez fadas

Habilitará o modo Boss Battle que permitirá você lutar com qualquer chefe que já tenha sido derrotado.

15 fadas

Habilita Krusha no modo multiplayer.

20 fadas

Habilita o Cheat Mode.

Mini-game Original do Donkey Kong

Use o Gorilla-Grab para puxar a alavanca na área Frantic Factory, e jogue o mini-game original. Complete as quatro fases. Jogue o mini-game de novo para ganhar a Nintendo Coin. Agora fotografe seis fadas de banana e a opção do mini-game original vai estar disponível no Mystery Menu.

Mini-game de Jetpac

Consiga no mínimo 15 Banana Medals e visite Cranky para jogar o mini-game de Jetpac. Consiga 5.000 pontos no jogo e pegue a Rareware Coin. Fotografe seis fadas de banana e a opção do mini-game vai estar disponível no mystery Menu.

Modo Multiplayer

Ache Diddy na primeira fase do modo Adventure. Depois ache a almofada com a cara de King K. Rool na frente do Funky's Place. Fique em cima da almofada e pressione Z. você vai ser transportado para uma arena onde você deve acabar com vários inimigos pequenos. Quando o tempo acabar você vai receber uma coroa. Agora você vai poder jogar dois jogos Multiplayer: Um Death Match em terceira pessoa e uma versão Multiplayer da Battle Arena.

Mude as Roupas no Modo Multiplayer

Pressione a alavanca cima e baixo depois de selecionar um personagem.



DOOM 64

Super Código

Este código possibilita o acesso do God Mode, de todos os níveis, armas, munição, mapas e energia:

Coloque o password

?JL BDFWBFGV JVVV

Vá para o Features no menu principal e você terá todas as opções.

Fases secretas

Existem diversas passagens secretas espalhadas pelas fases. Estes locais secretos estão localizados nos seguintes níveis:

- nível 1 Staging Area
- nível 4 Holding Area
- nível 12 Altar of Pain
- nível 18 Spawnear Fear
- nível 32 Hectic
- nível 29 Outpost Omega
- nível 30 The Lair
- nível 31 In the Void

Passwords sangrentas

Para usar estes passwords, você deve escolher o nível Watch Me Die.

- nível 2 csnr 9bjz 680? lvk?
- nível 3 c9lr 9bjv 682? wbk?
- nível 4 dsjr 9bjz 6849 3vk?
- nível 5 d9gr 9bjl 6869 lvk?
- nível 6 fsdr 9bjg 6889 lvk?
- nível 7 f9br 9bjb 68?9 bvk?
- nível 8 gs9r 9bc7 69c8 4bk?
- nível 9 g97r 9bc3 69f8 wbk?
- nível 10 hs5r 9bcz 69h8 mbk?
- nível 11 h93r 9bcv 69k8 cbk?
- nível 12 js1r 9bcq 69m7 4bk?
- nível 13 j9zr 9bcl 69p7 wbk?
- nível 14 ksxr 9bcg 69r7 mbk?
- nível 15 k9vr 9bcb 69t7 cbk?
- nível 16 ltsr 9bb7 69w6 4vk?
- nível 17 l?qr 9bb3 69y6 wvk?
- nível 18 mt9r 9bbz 6906 mvk?
- nível 19 m?lr 9bbv 6926 cvk?
- nível 20 ntjr 9bbq 6945 4vk?
- nível 21 n?gr 9bbi 6965 wvk?
- nível 22 ptdr 9bbg 6985 mvk?
- nível 23 p?br 9bbb 69?5 cvk?
- nível 24 qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
- nível 25 q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
- nível 26 rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
- nível 27 r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
- nível 28 st1r 9bfq 6?m3 4bk?
- nível 29 s?2r 9bfl 6?p3 wbk?
- nível 30 ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
- nível 31 t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
- nível 32 vqsr 9bd7 6?w2 3vk?

DR. MARIO 64

Novos personagens e mais níveis de dificuldade

Metal Mario: termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o Wario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Metal Mario. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.

Wario vampiro

Termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o personagem Dr. Mario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Wario Vampire. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.

Obs.: para fazer os truques acima, você não poderá sequer usar a opção "Redo" do menu de pausa. Isso será considerado um Continue e o personagem secreto não aparecerá.

Novas dificuldades

Selecione o modo Versus e coloque o cursor sobre um personagem qualquer. Segure o botão L e aperte o botão A. Isso aumentará uma estrela na AI (inteligência artificial) do personagem adversário e acionará o nível Hard. Para aumentar ainda mais a dificuldade, coloque o cursor sobre o personagem, segure o botão L e aperte o botão B. Isso aumentará duas estrelas no nível de inteligência do personagem e acionará a dificuldade S-Hard.

Superdesafio

Entre no modo Story, coloque o cursor sobre a dificuldade Hard e pressione o botão Z. Isso acionará o nível S-Hard de dificuldade.

DUKE NUKEM 64



Cheat Menu

Na tela título do jogo, faça esta sequência no botão direcional:

←, ←, L, L, →, →, ←, ←.

Para acionar as opções deste menu, você terá que fazer os seguintes códigos, na tela título:

Invencibilidade

Pressione: Botão R sete vezes, ←.

Seleção de Fases

Pressione: L, L, L, C, →, →, ←, ←, C←.

Tirar os monstros

Pressione: L, C←, para esquerda, R, C→, →, ←, ←, →.

Todos os itens

Pressione: R, C→, →, L, C←, ←, C→, →.

Munição Extra

Quando acabar a munição de qualquer arma, pause o jogo, entre no Cheat Menu e coloque todos os itens na posição "On", iluminando a opção All Items e apertando o botão A. Isso lhe dará munição extra para todas as suas armas!

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Cheats Para Novas Armas

SMG Ache todos os segredos na fase 14
Blaster Ache todos os segredos na fase 8
Sniper Ache todas as babes na fase 16
Freezethrower Derrote todos os inimigos na fase 18
Revolver Derrote todos os inimigos na fase 11
Claw-12 Ache todas as babes na fase 9
30-30 Ache todas as babes na fase 10
Sawed-off Derrote todos os inimigos na fase 13
Volt Cannon Ache os segredos na Segunda fase secreta (acesso pela fase 16)
Gatling Gun Derrote todos os inimigos na fase 15
Gamma Cannon Ache todas as babes na fase 19

Para Modificar o Jogo

Primeira Pessoa Simplesmente termine o jogo
Action Nukem Simplesmente termine o jogo

Variados

Modo Cabeção Ache todas as babes na fase 2
Flat Shading Ache os segredos na Primeira fase secreta (acesso pela fase 3)
Big Gun Derrote todos os inimigos na fase 3
Cara de Gelo Ache todas as babes na fase 4
Zombies Rápidos Ache todas as babes na fase 7

EXCITEBIKE 64

Mais truques

Para que a tela de Password apareça, no menu principal, aperte e segure os botões nesta ordem: L, C↔ e C↓. Segurando, aperte A, e a tela Enter A Cheat Code aparece. Agora é só escrever os códigos abaixo:

Abrir todos os Stunts TRICKSTER
Pistas invertidas YADAYADA
Modo noturno MIDNIGHT

EXTREME G II

Códigos

Com este códigos você terá praticamente um novo jogo, alterando o fundo das telas, a aparência das motos e até o modo de jogar. Estes códigos devem ser feitos trocando seu nome para o código específico (faça isso antes de escolher o veículo).

Tira todas as névoas do jogo	PIXIE
Deixa o fundo negro, com linhas amarelas	NEUTRON
Jogo rapidíssimo	XXX
Transforme as motos em jatos	2064
Armas ilimitadas	MISTAKE
Pistas com listras	LINEAR
Remove as informações da tela	FLICK
Diminua o tamanho das motos	RA50
Circuito com pistas aleatória	JUGGLE
Mesma coisa que Flick	NOEL
Ângulo de câmera diferente	SPYEYE
Câmera rotatória	SPIRAL
Nitros infinitos	NITROID
Munição e escudo infinitos	XCHARGE

F-1 WORLD GRAND PRIX

Corra no Hawaii

Vá para o modo "Exhibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Vacation". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exhibition". Entre na tela de seleção de pistas e procure "Hawaii Track", que está logo após a pista "European Grand Prix". É animal! Até vulcões em erupção aparecem nesta pista.

Piloto Dourado

Vá para o modo "Exhibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Pyrite". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exhibition". Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto dourado está disponível nos modos "Time Trial" e para dois jogadores.

Piloto Prateado

Vá para o modo "Exhibition" e selecione o piloto "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Chrome". Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo "Exhibition". Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto prateado está disponível nos modos "Time Trial" e para dois jogadores.

Todos os Challenges

Vá para o modo "Exhibition" e selecione o piloto da "Driver Williams". Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para "Pandora". Entre no modo Challenge e depois no Quarto arquivo de salvamento. Assim você libera todos os Challenges, inclusive o "Ultimate".

FIFA SOCCER 64

Ganhe todas

Durante uma partida, aperte a pausa e acesse a opção Controller Select. Mova o icone do joystick de sua equipe para baixo da bandeira do adversário. Você agora estará controlando o outro time. Volte ao jogo e comece a fazer um monte de gols contra. Repita isso quantas vezes quiser (ou até ter marcado vários gols). Daí, antes da partida terminar, entre na opção Controller Select e retorne o icone do joystick para a bandeira da sua equipe. Pode parecer trapaça, mas vai lhe garantir vitórias todas as vezes.

FIFA 99

Jogue com o Atlanta Attack

Para jogar com um novo time chamado Atlanta Attack, vença o campeonato mundial com o Brasil no nível Profissional de dificuldade.



FIGHTER'S DESTINY

Mude a cor dos uniformes dos lutadores

Na tela de seleção de lutadores, pressione e segure a tecla R até que a cor do uniforme e dos equipamentos mude.

Jogue com o robô Robert

Entre no modo "Fastest Mode" e derrote todos os lutadores em menos de um minuto. Feito isso, Robert estará disponível na tela de seleção de personagens.

OBS: Para fazer este truque, você terá que usar um lutador com estrela. Esta estrela é conquistada quando você termina o jogo.

Jogue com a vaca Ushi

Entre no modo "Rodeo Mode" e fique vivo pelo menos um minuto (ou mais). Feito isso, a mimosa estará disponível na tela de seleção de personagens. Existem duas cores diferentes: marrom e malhada.

OBS: Para fazer este truque, você terá que usar um lutador com estrela. Esta estrela é conquistada só terminando o jogo.

Jogue com Joker

É difícil, mas se você quer mesmo lutar com Joker, derrote todos os 100 lutadores na opção "Survival Mode". Feito isso, o palhaço estará disponível na tela de seleção de personagens.

Jogue com Master

Entre no modo "Master Challenge", escolha qualquer personagem e derrote todos os lutadores. Depois disto, você poderá jogar com o Master.

FORSAKEN 64

Os truques devem ser feitos na tela "Press Start". Se funcionarem, você ouvirá um ruído de confirmação.

Congelar os inimigos

Aperte R, Z, para → duas vezes, C↑, C←, C→ e C↓.

Munição infinita de sua arma principal

Aperte A, R, Z, →, C↑, C→ e C↓ duas vezes.

Munição infinita de sua arma secundária

Aperte B duas vezes, Z, ← duas vezes, C↑, C← e C→.

Mísseis Solaris infinitos

Aperte B, L duas vezes, Z, ↑, ↓ e C↑ duas vezes.

Mísseis Titan infinitos

Aperte A, B, L, ↑ duas vezes, C↑ duas vezes, C→.

Energia de arma infinita

Aperte L, Z, ←, →, ↓ duas vezes e C↓ duas vezes.

Detone os inimigos com um tiro

Aperte B três vezes, L, R, ← uma vez e ↓ duas vezes.

Invisibilidade

Aperte ↑ quatro vezes, para direita, ↓ e C← duas vezes.

Mude as cores de fundo

Na tela onde está escrito "PRESS START", pressione A, R, ←, →, ↓, C↑, C← e C↓. Você ouvirá um ruído de confirmação.





Nitro ilimitado

Pressione B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑ e C← na tela onde está escrito "PRESS START". Você ficará com nitros infinitos até o final do jogo.

Invencibilidade

Para ficar invencível, faça o seguinte código também na tela "PRESS START": A, Z, Z, ↑, ←, C←, C← e C↓.

FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99

Truques Diversos

Entre no menu de opções do jogo, depois selecione "Secret Codes" e entre com os seguintes códigos:
BUZZZ Desativa o tempo limite para arremesso
GHOST Deixa os jogadores transparentes
NOFANS Elimina a torcida
NOGIN Deixa os jogadores cabeçudos
TEAM-Z Libera o time Z-Axis
THIRTY 60 Second Game
TRAILS A bola deixa um rastro
Z-WOOD Libera a quadro do time Z-Axis

F-ZERO X

Todas as pistas, naves e níveis de dificuldade

Pressione L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, start na tela de mode selection.

Mudar de cor

Selecione a nave e pressione R ou Z na tela de statistics.

Ângulos diferentes para ver as naves

Pressione C↑, C↓, C← ou C→ na tela de customization para ver a nave de várias posições.

Ver as pistas de ângulos diferentes

Pressione C↑, C↓, C← ou C→ na tela de seleção de pistas.

Girar a nave

Pressione Z + R durante a corrida para girar sua nave. As outras naves explodirão ao tocar em você.

Abrir novos modos

Para habilitar novos modos de campeonatos e dificuldade, vença as corridas da seguinte forma:

Joker Cup

Vença os campeonatos Jack, Queen e King no nível de dificuldade Standart.

X-Cup

Vença os

campeonatos Jack, Queen, King e Joker no nível de dificuldade Expert.

Nível de dificuldade Master

Vença os campeonatos Jack, Queen, King e Joker nos três níveis de dificuldade.

Mudar a tela título

Complete com sucesso o game no nível de dificuldade Expert para ter uma visão da tela de título diferente. Complete com sucesso também no nível Master para mudar a tela título de novo.

GEX: ENTER THE GECKO

Atalho para os asteróides

Siga estes passos: 1. Vá para o canal do Foguete (Pain in the asteroids); 2. Alcance o interruptor e ande até o próximo asteróide; 3. Jogo até conseguir chegar às plataformas que se movem; 4. À esquerda deste lugar, pule e você aterrisará num asteróide.

Vença Mecha Rez

Sempre que Mecha Rez pular num prédio, use o rabo para destruir o edifício. O monstrengo cairá e perderá uma barra de energia.

Chega à boca do leão sem 26 controles

Após vencer Mecharex, um portão no Overworld se abre. Atravesse o portão, e você verá que há dois caminhos a seguir. Um deles, não dá para ir porque você deve ter 26 controles. Mas pule neste caminho de qualquer jeito. Assim, você será enviado para um lugar onde está a cabeça de um leão. Sua boca não estará muito aberta, mas dá para entrar nela. Apenas pule e aperte o botão A enquanto estiver no ar. Gex fará um salto alto e entrará na boca.

Abra quatro portões e ganhe 99 vidas

Você deve colocar estas senhas (Passwords), inclusive os pontos de exclamações. O símbolo > indica que você deve colocar a flecha que está no menu.

Abra o segportão C2G57FLRDQJV7FBTCN
Abra o terceiro portão FFY>SJB5D5HCVJLBDV
Abra o quarto portão GFT>M9BH56FBLMF2B
Ganhe 99 vidas M758FQRW3J58FQRW4!

GOLDENEYE 007



Bond solitário

Para realizar essa dica você deve ter o modo Slow Animation.

Entre na Cradle em qualquer nível de dificuldade e mate o Trevelyan depois que ele atizou o computador e a contagem regressiva foi iniciada, depois destrua o computador e saia da missão normalmente, pela plataforma. Por causa do efeito do Slow Animation, Bond irá correr muito lentamente pela plataforma, porém o helicóptero não é afetado pelo efeito, e este decola sem o Bond, o Bond vai ficar com cara de tonto em cima da plataforma sozinho.

GLOVER

Códigos

Assim que começar o jogo, siga para esquerda até encontrar um pássaro em cima de um balanço. Se ficar na frente dele e apertar o botão B, você ouvirá uma sequência de ruídos estranhos, como arrotos, soluços e outras coisas menos agradáveis. Decore a sequência de sons e dê pausa com Start. Agora, pressione os botões C para repetir a sequência dada pelo pássaro. Se acertar, você ganhará um código. Cada vez que

você entregar uma nova bola para o macaco no topo da montanha, um novo código será fornecido.

Muitos outros códigos

Durante o game, pressione Start para dar pausa. Digite estes códigos com os botões C. Se funcionar, você ouvirá um ruído:

Call Ball

C↑, C←, C←, C↑, C→, C←, C↓, C↑.

Câmera rotatória para esquerda

C→, C↓, C→, C↓, C↑, C↑, C→, C←.

Câmera rotatória para esquerda

C←, C→, C↑, C↑, C↓, C→, C↓, C→.

Olhos de Peixe

C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→.

Vidas infinitas

C↑ cinco vezes, C→, C↓, C→.

Poder infinito

C→, C→, C↓, C→, C→, C→, C↑, C←.

Baixa gravidade

C←, C←, C↑, C←, C→, C↑, C↑, C↑

Powerball

C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C←, C↑.

Desligar todos os Cheats

C↓ oito vezes.

Abrir todas as fases e portais

C↑, C→, C→, C↓, C←, C↓, C↑, C↑, C→. Se funcionar, todos os estágios ficarão acessíveis.

Jogue como sapo

C↑, C→, C↓, C→, C↑, C←, C←, C↑. Você irá se transformar em um lindo sapinho e ganhará uma vida cada vez que comer um inseto.

HYBRID HEAVEN

Jogue como alien

(o truque só funciona se você já tiver terminado o jogo no nível de dificuldade Ultimate)
Na tela título, pressione L, R, L, R e Z.

Jogue como presidente

(o truque só funciona se você já tiver terminado o jogo no nível de dificuldade Ultimate)
Na tela título, aperte L, R, L, R e Start.

Truque as roupas

Na tela com o nome do jogo que aparece antes do Menu principal, pressione L, R, L, R, e A. Se der certo, aparecerá da tela a palavra "Extra" abaixo do nome do jogo.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Truques

Selecione a opção Passcode e digite uma das seguintes senhas:
MUCKE para habilitar o teste de som.
ANCIENT para abrir a galeria de imagens
ABSPANN para ver os créditos do jogo
FORGEOFF Seleção de fases
CHEESE!! Foto da equipe de desenvolvimento
REALHARD Modo superdifícil

Desafio extra

Junta 1.500 pontos de I.Q.(pontos conquistados com a descoberta de tesouros) para habilitar a fase de bônus Return To Peru.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64



Jogar com times All Star

Para escolher os seis times All Star, pressione, na tela título: ↑, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.

Jogadores cabeçudos

Para jogar com os craques super cabeçudos, pressione, na tela título: C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Cabeças bônus

Complete a International Cup no Level 4 ou em um nível mais difícil. Depois de ver a sequência final, vá direto para a tela Create player. Na tela de "seleção de cabeças", pressione o botão L. Você encontrará diversas cabeças bem estranhas (como aliens e palhaços) para montar seu jogador.

Times extras

Se você terminar e vencer a liga em qualquer dificuldade, você poderá enfrentar os Melhores do Mundo. Se você vencer a World Series no nível 4 de dificuldade e derrotar o time dos Melhores do Mundo (World Stars), você poderá escolher cinco novos times. As equipes são: Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars, e All American Stars.

Habilidades extras

Este truque funciona quando você estiver criando um jogador. Na tela de distribuição de pontos, pressione C↑ para encontrar novas habilidades para criar seu craque.

Rei da embaixada

Durante um treino ou uma partida, aperte e segure C←. O jogador começará a fazer fúrias, embaixadas, chapéus e outros truques. Cada jogador tem habilidades diferentes. Experimente!

Modo cabeção

Na tela título (onde está escrito Press Start), pressione a seguinte sequência: C↓, C↓, C↑, C↑, C→, C←, C→, C←, C→, C←, B, A, segure o Z e aperte Start.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Modo cabeção

Pressione C↓, C↓, C↑, C↑, C→, C←, C→, C←, segure Z e pressione Start na tela de Start.

JET FORCE GEMINI

Personagens extras e fases novas no Multiplayer

Formiga Azul: encontre o totem escondido em SS Anubis com qualquer personagem.

Formiga Verde: encontre o totem escondido em Spawnship com qualquer personagem.

Formiga Amarela: encontre o totem escondido em Goldwood, jogando com Vela.

Formiga Vermelha: encontre o totem escondido em Ichor (na Military Base), jogando com Juno ou Lupus.

Tribal Macho: depois de pegar a chave Magenta em Eschebone, encontre o totem em Sekhmet com qualquer personagem.

Tribal Fêmea: depois de pegar a chave da mina, encontre o totem na fase Mine, de Rith Essa (somente com Vela).

Termite Metálico: encontre o totem escondido em Sekhmet, jogando com Lupus.

Termite Roxo: encontre o totem escondido em Mizar's Palace, jogando com Juno.

Termite Zumbi: encontre o totem escondido em Tawfret, jogando com Lupus.

Termite Besouro: jogando com Vela, encontre o totem em Tawfret

King of the Hill (fase do multiplayer): encontre o totem escondido em Cerulean com qualquer personagem.

Rith Essa Mine (fase do multiplayer): depois de ganhar os Jetpacks, encontre o totem em Walkway com qualquer personagem.

Spacestation (fase do multi-player): encontre o totem escondido em Spacestation jogando com qualquer personagem.

Tunnels (fase do multi-player): encontre o totem escondido em Rith Essa, jogando com Vela.

KILLER INSTINCT GOLD

Cheats

Todas as dicas devem ser realizadas no character profile, ou seja, depois da abertura.

Função

Todas as opções	Código
Todas as roupas	Z, B, A, L, A, Z
Gargos	Z, A, R, Z, A, B
Veja o final	Z, L, A, Z, A, R

Random select

Na tela de seleção de personagens, digite ↑ + Start.

Veja o Highscore

Na tela de main menu, pressione Z.

Sky Stage

Para jogar no Sky Stage, os dois jogadores devem pressionar + Chute médio.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Boss Battle e Movie mode

Para abrir o Movie Mode e o Boss Battle, é só pegar todos os cristais do game.

KOBE BYRANT IN NBA COURTSIDE

Invasão Alienígena

Você se lembra do código para jogar com o time secreto da Left Fiel. Este novo código irá transformar toda aquela equipe em extraterrestres cabeçudos! Para fazer a mudança, faça primeiro o código do time secreto (caso você não lembre do código, aqui está: no menu principal, ilumine a opção Pre-Season, segure L e pressione A). Depois, volte para o menu principal e pressione: C↑, C↓, C←, C→, Start duas vezes, A, B, A, R e Z. Selecione o time da Left Field e comece a partida.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Mude o visual do segundo jogador

Comece um jogo no modo Endless e aperte A e B ao mesmo tempo durante a partida. Isso fará o visual do jogadora esquerda mostrar quantas linhas você eliminou.

MARIO GOLF

Novos uniformes

Segure C←, C→, C↑ ou C↓ ao selecionar seu personagem para ele ficar com uma roupa diferente.

Golfista canhoto

Segure L ou Z ao selecionar seu personagem.

Tela de Password

Selecione a opção Clubhouse no menu principal, e aperte Z + R + A ou A + L + R.

Desconcentre seu oponente

Quando seu adversário estiver jogando, aperte os botões C para dar uns gritos e atrapalhar a concentração dele.

Elogios

Quando seu adversário estiver jogando, movimento o direcional para elogiar as jogadas.

Oponentes mais fáceis

Elogie seu adversário o máximo possível, e ele vai ficar mais fácil de ser vencido.

Jogue como Metal Mario

Consiga todas as 180 medalhas de birdie nos campeonatos.

Jogue como Gold Mario

Libere o Metal Mario, e quando for selecioná-lo, segure C← e aperte A.

MARIO PARTY

Encha o banco de moedas e estrelas facilmente

Sempre que você termina um tabuleiro, as estrelas e moedas de cada jogador são depositadas no Mushroom Bank. Porém, se os personagens controlados pelo computador estiverem com moedas e estrelas, estes não serão depositados. Para "rapelar" tudo, na última volta (Last Turn) pressione START para pausar o jogo e entre no menu de opções para assumir os jogadores controlados pelo computador. Fazendo isso, a sua conta no Mushroom Bank vai ficar gorda rapidinho.



MARIO PARTY 2

Habilidade para comprar mini-game de batalha

Complete com sucesso o mini-game Rollercoaster na dificuldade hard para poder comprar o mini-game de batalha da árvore.

Habilidade para comprar itens para os mini-games

Complete com sucesso o mini-game Rollercoaster na dificuldade normal para poder comprar itens para mini-games da árvore.

MARIO PARTY 3

Mais mini-games

Você acha que a montanha de jogos em Mario Party 3 ainda não é o bastante? Então aqui vão mais alguns mini-jogos!

Backtracks, Waluigi's Island e Stardust Battle

Termine o Story Mode para habilitá-los no Party Mode.

Dizzy Dinghies

Jogue todos os mini-jogos convencionais para liberar este.

Mario's Puzzle Party

Recolha mais de 1000 moedas no Game Guy's Room para abri-lo.

Miracle Star

Para conquistar o prêmio máximo, consiga a classificação "S" mais de oito vezes seguidas nos tabuleiros e nos duelos.

Vire celebridade

Sabe o Monte Hushmore (aquele com a cabeça de presidentes dos EUA)? Reparou também que há uma versão desse monte aqui, chamada Mariomore? Você pode colocar a face de seu mascote favorito nele. Como? Basta terminar o Story Mode com o personagem para colocá-lo no Hall da Fama!

Moedas fáceis

Se você acabou de usar um Mushroom, escolha Doubles no dado para conseguir 10 moedas. Se acabou de usar um Golden Mushroom, então escolha Triples para levar mais 20 moedas.

Provoque a ira dos oponentes

A qualquer momento do jogo, no tabuleiro, pressione L para seu personagem provocar os desafiantes. Pena que não dá pra fazer isso durante os mini-jogos...

Personagens lendários no seu Save

Quando começar um novo jogo, não escolha nenhum nome. Isso fará com que o próprio cartucho nomeie seu Save. Qual a vantagem disso? Certas vezes, o nome escolhido será o de algum personagem clássico da Nintendo, como Link, Samus etc.

MARIO TENNIS

Personagens secretos e abrir novas quadras

Jogador canhoto segure L quando estiver escolhendo o personagem

Pegue Shy Guy entre no Tournament e ganhe o Star Cup com apenas um jogador

Pegue Donkey Kong Jr. entre no Tournament e ganhe o Star Cup em duplas

Quadra do Donkey Kong ganhe o Mushroom Cup com Donkey Kong

Quadra do Yoshi e do Baby Mario ganhe o Mushroom Cup com Yoshi

Quadra do Mario Bros. ganhe a Mushroom Cup com Mario

Quadra Piranha Plant complete qualquer quadra no modo Piranha Plant

Quadra Mario Bros. 2 ganhe todos os torneios de duplas com Mario

Quadra Castelo do Mario e Luigi ganhe todos os torneios, Single e Double no Star Cup usando Mario

Quadra do Wario e Waluigi ganhe todos os torneios em Duplas usando Wario

Quadra Piranha Plant vença completamente qualquer quadra no Piranha Plant Challenge. Seleccione qualquer jogador.

Special Cups ganhe os torneios com todos os

personagens. Depois, na tela de seleção, aperte o botão R enquanto estiver escolhendo seu jogador, para acessar a Special Cup.

Códigos para o Ring Tournament

Este campeonato é aquele em que depois de marcar um número de pontos você pode colocar o seu recorde na internet. Na tela principal entre em Special Games e coloque uma das senhas abaixo. Depois de vencer o campeonato, uma senha vai aparecer. Agora na internet entre no site www.mariotennis.com e use a senha para colocar seu recorde na rede.

Copa Mario	A3W5KQA3C
Copa Luigi	M1C2YQM1W
Copa Peach	0F9XFGQFR
Copa Donkey Kong	MM55MGMJM
Copa Wario	UOJFMPUOM
Copa Waluigi	LA98JRLAR
Copa Bowser	N24K8QN2P
Copa Mariotennis.com	48HWDR482
Copa Blockbuster	ARM6JGARU

MEGA MAN 64

Jogo mais fácil ou mais difícil

Dificuldade Hard: termine o jogo no modo Normal para habilitar o modo Hard.

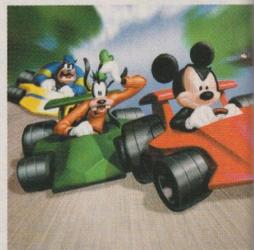
Dificuldade Easy: termine o jogo no modo Hard para habilitar o modo Easy.

Bônus extra: complete o jogo na dificuldade Hard para habilitar os equipamentos Jet Skate e o Max Buster desde o início do jogo.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Jogue com Huguinho

Se você tiver o Transfer Pak e a versão para Game Boy deste game, poderá habilitar mais um personagem secreto. Coloque o cartucho de Speedway USA do GBC em seu Transfer Pak e encaixe-o no seu controller de NG4. Agora, ligue o cartucho de Mickey Speedway USA no NG4. Uma tela irá surgir, indicando que você pode correr com o Huguinho.



MISSION: IMPOSSIBLE

Estes códigos devem ser digitados depois de escolher um nível de dificuldade (Possível ou Impossível) e antes de escolher a missão. Se os truques derem certo, você ouvirá a voz de Ethan dizendo: "Ah, that's better".

Invencibilidade

Pressione os botões: R, Z, C↓, R e C↓.

Munição Infinita

Pressione os botões: C↑, Z, C←, Z e L.

Comece com a pistola 7.65 mm e um pente de 30 tiros

Pressione os botões: C↑, L, C→, C← e C↑.

Comece com a pistola 9 mm e um pente de 30 tiros
Pressione os botões: R, L, C↓, C↑ e C↔.

Comece com a metralhadora Uzi e mais 30 tiros de lamboja
Pressione os botões: C→, C←, C→, C↓ e R.

Comece com um mini lançador de foguetes e mais 30 tiros
Pressione os botões: R, L, C←, C→ e C↓.

Personagens nânicos
Pressione os botões: C↓, C↑, R, L e Z.

Tudo mais rápido (inclusive a música!)
Pressione os botões: C↑, Z, C↑, Z e C↑.

Todo mundo com os pés grandes
Pressione os botões: C↓, R, Z, C→ e C←.

Cabeçudos
Pressione os botões: C↓, R, C↑, L e C←.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Coloque as Passwords abaixo na tela Codes.

As informações que estão entre parênteses representam os símbolos gráficos que aparecem na tela de Passwords.

Passwords do nível Expert

Entre os seguintes códigos na tela de Passwords.

Pista	Password
Junk Yard	JGJKLJP (estrela).
The Heights	MSMN (→) M7QW
Voodoo Island	PKPQRP (↑) T793
Greenhill Pass	SKST (estrela) SDW (↑) C61R
Wasteland	VOVWVXGZDF9463R
Aztec Valley	YGY209YJ2G (←) C796462
Alpine Challenge	101231M5JLF (↑) C979S0D
Death Trap	404564P8M (→) (←) DFC (↑) CV32KC

Passwords do nível Intermediário

Pista	Password
Ruins	GBGJ5MTL
Junk Yard	JNJMQL7S
The Heights	MJMPT (→) XRN
Voodoo Island	PJPSWRO (estrela) 89R
Greenhill Pass	SBSV2 (estrela) 3XBC (↑) 4 (↓)
Wasteland	VBVY2X60 (↓) FD7B2M
Alpine Challenge	1N1483C6KLDH89 (↑) G4N

Rodinhas

Na tela de passwords, escreva YRDR.

Texturas bizarras

Na tela de passwords, escreva JMPNG. Todas as texturas do jogo terão o rosto de um dos programadores.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes

Faça estes códigos na tela Vs. Pressione os botões A, C← e C→ nos controles 1 e 2 para controlar as seis caixinhas que estão na parte de baixo da tela. Por exemplo, se o código é 123-123, isso quer dizer que você deve pressionar o botão A uma vez, o C← duas vezes e C→ três vezes no controle 1 e a mesma coisa no controle 2. Sacou?

123-123
012-012
020-020

Vitória com um golpe só
Modo Noob Saibot
Chuva vermelha (somente no estágio do Rein)

050-050
002-002

Combate explosivo
Armas não podem ser derrubadas
Arremessos não permitidos
Max Damage não permitido

100-100
010-010
111-111
222-222

Várias armas caem na tela
Começa com uma arma qualquer
Kombate Randper
Começa com armas em punho

333-333
444-444

Muitas armas
Kombate silencioso
Lutadores cabeçudos

555-555
666-666
321-321

Seleção de estágio

011-011
022-022

Goro's Lair
The Well
Elder's God
The Tomb Stage
The Rain Stage
Snake Stage
Shaolin Temple
Living Forest
Prisão (estágio do ventilador)
Ice Pit

033-033
044-044
055-055
066-066
101-101
202-202
303-303

313-313

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Invencibilidade

Deixe Sub-Zero invencível a todos os ataques digitando o seguinte código na tela de password: T D F C L T. Se fizer corretamente, você ouvirá um ruído de confirmação. Assim vai ser muito mole!

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Códigos mil

Smoke humano: Escolha o Smoke Robô e deixe os seguintes botões apertados, até a luta começar: para trás + soco alto + soco baixo + bloqueio + corrida.

Random Select

Aperte para cima + Start na tela de seleção de personagens.

Kombat Zone Select

Ilumine a Sonya e aperte ↑ + Start.

Jogue como Motaro

Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure → + chute alto e chute baixo (só funciona nas fases Jade's Desert e Wasteland).

Jogue como Shao Kahn

Escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure ↓ + soco alto + soco baixo (só funciona nas fases Rooftop, The Pit 3 ou The Kave).

Endurance Mode secreto

Ilumine o Kano e aperte ↓ + Start.

Menu secreto

Na tela com o letreiro da história de MK, digite rápido: bloqueio, chute alto, chute baixo, corrida, soco baixo, soco alto três vezes e soco baixo duas vezes.

Continues ilimitados

Na tela com o letreiro da história de MK, digite rápido: ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.

Jogue contra Kameleon

No cenário Star Bridge, aperte ↓ + Start quando ouvir a expressão "Toasty!".

Transforme um baby em um fatality

Após o oponente ser transformado em bebê, segure soco alto + chute alto + soco baixo + chute baixo.

NBA COURTSIDE 2: FEATURING KOBE BRYANT

Times Secretos

Na tela com o nome do jogo, pressione C → e A ao mesmo tempo. Você terá 3 novos times para escolher na tela de seleção de times. O código será confirmado por um som.

NBA HANG TIME

Pequenos códigos

Na tela "Tonight's Matchup" coloque os seguintes códigos:

Modo bebê	025
Passo rápido	120
Legalizar bola em queda	937
Hiper velocidade	552
Força máxima	802
Sem música	048
Turbo ilimitado	461

Jogue no topo de um prédio

Pressione e segure ← e Turbo 2 vezes.

NFL BLITZ 2000

Jogadores Secretos

Vá para o Arcade Mode e entre em Load. Agora entre em Player Record e nas próximas duas telas e coloque o nome do jogador e o número indicado. Se o código der certo, você ouvirá alguém dizendo "Lights Out Baby".

Nome	Número	Jogador Liberado
Turmel	0322	Mark Turmell
Sal	0201	Sal Divita
Jason	3141	Jason Skiles
Jenifr	3333	Jennifer Hedrick
Daniel	0604	Dan Thompson
Japple	6660	Jeff Johnson
Root	6000	John Root
Luis	3333	Luis Mangubat
Mike	3333	Mike Lynch
Gentil	1111	Jim Gentile
Forden	1111	Dan Forden
Van	1234	????
Carltn	1111	Sern Cabeça
Skull	1111	Caveira
Brain	1111	Cérebro
Shinok	8337	Shinok
Raiden	3691	Raiden

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Cheat
MRSHMLLW
HSPTL

O que faz

Jogadores maiores. Faz os jogadores se machucarem mais facilmente. Postes grandes. Moeda Grande no Cara e Coroa.

PWRPYLNS
BGMNY



BCHBL	Bola de Praia
STCKYBL	Sem Fumbles
FRSTGMP	Câmera Lenta
DBLDWNS	Dobra as Tentativas (8 Downs)
XTRTMS	Times Extras
BTRFRNGRS	Sempre com Fumbles
HSNFR	Em Chamas
FLBBR	Bola Maluca
RGBY	Modo Rugby
TTHPCK	Modo Palito
RCGTBL	Modo Raquete
SLPNSLD	Modo Tropeço

NHL 99

Cabeções

Para jogadores com cabeças grande, digite o password BRAINY.

Jogadores gigantões

Para usar atletas enormes, use o password BIGBIG.

Jogo rápido

Para a partida ficar rápida, use o password FAST. Para ficar ainda mais rápido, use o password FASTER.

Barulheira da torcida

Depois de marcar um gol, você poderá fazer diversos ruídos para irritar ainda mais seu adversário. Quando o replay automático começar, pressione Z para ouvir diferentes barulhos. Continue pressionando Z até escutar seu ruído preferido, então segure o botão. Isso fará o Rumble Pak do seu adversário tremer sem parar!

O goleiro sumiu!

Se você é daqueles que acha que os goleiros não servem para nada, use o password PULLED para tirar aqueles "chatos" da frente das traves. Só tome cuidado, porque este truque afeta tanto seu adversário quanto você.

Fotografias

Para adicionar flashes de câmera na torcida, use o código FLASH.

NIGHTMARE CREATURES

Códigos para a tela password

Nível	Código
2	↑, ↓, C↑, C↓, C↑, ↓, ← e C→.
4	↑, ←, C↑, C↓, C↑, ←, C↑ e C→.
5	↑, C↓, C↑, ←, C↑, C←, C↓ e C→.
9	↑, →, C↑, C↓, C↑, C↑, C→ e C←.
11	↓, ←, C↑, ↓, C↑, C→, C← e ↑.
13	↓, C←, →, C↓, ↑, C↓, ↓ e ↑.
14	↓, C↓, C→, C←, C↑, C↑, ← e C↑.
16	←, C←, C↑, C←, C↑, ↓, C→ e C←.

Diversas opções e mais um monstro na tela

Este código aciona o modo de escolha de fases, vidas infinitas e itens e também permite que você jogue como se fosse um monstro. Entre com este código na tela de Password: C↓, ↑, ←, ↓, ↓, C←, C← e C→.

NUCLEAR STRIKE 64

Novos códigos

Código	Efeito
DRWC	Combustível infinito
FCQWH	Munição infinita
GZXCV	Troca de fase
HLNRV	Debug Menu
JYMNT	Modo invisível
KPLYQ	Tentativas infinitas
LLMMNN	MPG Duplo

OFF ROAD CHALLENGE

Mais carros

Na tela de escolha de veículos, pressione qualquer um dos botões C para ter acesso a quatro novas máquinas: C→ (The Crusher), C↓ (The Punisher), C← (Thunderbolt) ou C↑ (Toyota 4x4 Monster).

Pista Flagstaff

Na tela de escolha de pistas, segure L e pressione ← no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Mojave, segure Z e aperte A. Você acessará o percurso Flagstaff.

Pista Guadalupe

Para acessar a pista Guadalupe, vá para a tela de escolha de pistas, segure R e pressione ↓ no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Vegas, segure Z e aperte A.

Pista El Cajon

Na tela de escolha de pistas, segure L e R simultaneamente e pressione para cima no direcional. Você ouvirá um barulho se for feito corretamente. Ilumine a pista El Paso, segure Z e aperte A. Você correrá no percurso El Cajon.

OGRE BATTLE 64: PERSON OF LORDLY CALIBER

Ouçã as músicas

Inicie um novo jogo e, na hora de escrever seu nome, digite a palavra MUSIC_ON (tudo em letras maiúsculas - não se esqueça do traço entre as duas palavras). No final, selecione END. Você entrará no Music Mode, que permite escutar qualquer uma das músicas do game, assim como os efeitos sonoros.

PERFECT DARK

Modo DK

Complete o modo Chicago nas dificuldades agente, Special Agent e Perfect Agent

Pequeno Jo

Complete o modo G5 Building: Reconnaissance nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Personagens pequenos

Complete a área 51: Infiltration nas dificuldades Agente, Special Agent e Perfect Agent

Jogar como Elvis

Complete a área 51: Rescue em menos de 7:59 na dificuldade Perfect Agent

Invencibilidade

Complete a área 51: Escape em menos de 3:50 na dificuldade Agent

Super shield

Complete o modo Carrington Institute: Defesa em menos de 1:45 nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Shields inimigo

Complete o modo Carrington Institute: Defesa nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Foguetes inimigos

Complete o modo Pelagic LL: Exploration nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Bazuca (modo de um jogador)

Complete o modo Datadyne Central: Extraction nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Sniper rifle (modo de um jogador)

Complete o modo Carrington Villa: Hostage One nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Superdragon (modo de um jogador)

Complete a área 51: Escape nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Laptop gun (modo de um jogador)

Complete o modo Air Force One: Anti-Terrorism no modo Agent, Special Agent e Perfect Agent

Phoenix (modo de um jogador)

Complete o modo Attack Ship: Covert Assault nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

Psychosis gun (modo de um jogador)

Complete o modo Chicago: Stealth em menos de 2 minutos na dificuldade Perfect Agent

Trent's Magnum (modo de um jogador)

Complete o modo Crash Site: Confrontation em menos de 2:50 na dificuldade Agent

Farsight (modo de um jogador)

Complete o modo Deep Sea: Nullify Threat em menos de 7:27 na dificuldade Perfect Agent

Visão clássica

Complete o modo Datadyne Central: Defection nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent



Munição ilimitada para Laptop gun

Complete o modo Air Force One: Anti Terrorism em menos de 3:55 na dificuldade Perfect Agent

Hurricane Fists

Complete o modo Datadyne Central:Extraction em menos de 2:03 na dificuldade Agent ou copie a versão do Perfect dark do Game Boy Color

Munição ilimitada

Complete o modo Pelagic LL Exploration em menos de 7:07 na dificuldade Special Agent

X-Ray scanner

Complete a Área 51: Rescue nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent

R-Tracker

Complete o modo Skedar Ruins:Battle Shrine nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent ou copie a versão do Perfect Dark do Game Boy Color

Todas as armas no Solo Mode

Complete o modo Skedar Ruins: Battle Shrine em menos de 5:31 na dificuldade Perfect Agent ou copie a versão do Perfect Dark do Game Boy Color

Missão Mr. Blonde's Revenge

Complete todas as missões do solo mode em todas as dificuldades.

Missão Maian SOS

Complete todas as missões do solo mode nas dificuldades Special Agent

Missão War!

Complete todas as missões do solo mode na dificuldade Perfect Agent.

PILOTWINGS 64

Combustível de graça!

Existe um posto de gasolina no qual você pode conseguir combustível de graça. Ele fica na primeira encruzilhada à noroeste do lançamento do ônibus espacial. Pouse no estacionamento (entre a placa e o prédio) e cruze ou toque na linha central. Seu tanque se encherá automaticamente.

Não erre nenhuma!

Com os seguintes códigos você poderá acertar o alvo na primeira tacada com o canhão! Se você usar certo esses códigos, você com certeza irá conseguir a máxima pontuação:

ROUND 1

Canhão 1

Vertical: 1-2 graus
Horizontal: W 50 graus N
Força: Total

Canhão 2

Vertical: 12 graus
Horizontal: S 70 graus W
Força: Total

Canhão 3

Vertical: 18 graus
Horizontal: W 30 graus N
Força: Total

Canhão 4

Vertical: 4 graus
Horizontal: S 87 graus W
Força: Total

ROUND 2

Canhão 1

Vertical: 10 graus
Horizontal: S 65 graus W
Força: Total

Canhão 2

Vertical: 5 graus
Horizontal: S 12 graus W
Força: 1/2(um pouco menos)

Canhão 3

Vertical: 29 graus
Horizontal: W 28 graus N
Força: Total

Canhão 4

Vertical: 18 graus
Horizontal: E 49 graus S
Força: 3/4

ROUND 3

Canhão 1

Vertical: 13 graus
Horizontal: E 23 graus S
Força: Total

Canhão 2

Vertical: 7 graus
Horizontal: S 85 graus W
Força: 1/4

Canhão 3

Vertical: 52 graus
Horizontal: S 41 graus W
Força: Total

Canhão 4

Vertical: 45 graus
Horizontal: E 54 graus S
Força: Total(um pouco menos)

POKÉMON STADIUM

Ataque potente

Depois de executar um ataque, segure o botão A enquanto a descrição do ataque aparece na tela. Isso fará com que você tire mais energia do inimigo

Doduo/Dodrio GB Tower

As Torres Doduo e Dodrio são conquistadas no modo Stadium. A Torre Doduo permite ao jogador, detonar no Pokémon do Game Boy (na opção Game Boy Tower) com o dobro da velocidade. Já a Torre Dodrio aumenta em quatro vezes esta velocidade. Para conseguir a Torre Doduo, é só conseguir todos os quatro Troféus na Poké Cup ou na Prime Cup. Para conseguir a Torre Dodrio, é preciso terminar a Poké Cup e a Prime Cup

Pokémon de presente

Cada vez que você vencer a Elite Four no Gym Leader Castle, você receberá de presente um Pokémon que poderá armazenar no seu cartucho ou transferi-lo para qualquer versão do Game Boy. Para transferi-los, entre no Pokémon Lab e selecione a PokéBola vermelha no canto superior direito e transfira o Pokémon que você ganhou. Os Pokémon são distribuídos aleatoriamente, dependendo do seu progresso no jogo do Game Boy. São estes o Pokémon que você pode receber:

Bulbasaur
Charmander
Squirtle
Eevee
Hitmonchan
Hitmonlee
Kabuto
Omnyte

Obs: Existem ainda dois Pokémon que podem ser conquistados completando certos objetivos. Veja abaixo

Pikachu surfista

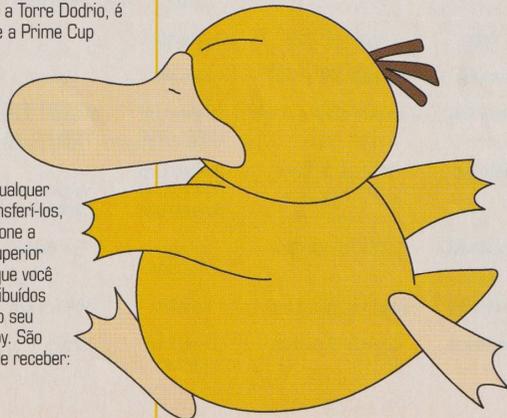
Para conseguir o famosíssimo Pikachu surfista, você precisa ter o cartucho de Pokémon Amarelo e também precisa ter aberto o Round 2. Isso quer dizer que você precisa vencer todas as quatro copas do Stadium, vencer o Gym Leader Castle e derrotar o Mewtwo. Daí, o Round 2 se abrirá. Neste modo, entre na Prime Cup e vá até a Master Ball. Ali, escolha seis Pokémon do seu cartucho Pokémon Amarelo. Neste grupo, precisa entrar obrigatoriamente o Pikachu do Pokémon Yellow. O Pikachu deverá participar de todas as lutas até o final. Quando você vencer a oitava batalha, o jogo lhe dará a opção para ensinar a técnica Surf ao Pikachu. Com isso, você poderá entrar em um mini-jogo especial no cartucho de Pokémon Amarelo: visite a casa que está na parte de baixo da Cidade Fuchsia e mostre seu Pikachu com o Surf para o cara que está lá dentro. Você entrará em uma fase especial na qual o Pikachu terá que surfar em cima de uma prancha!

Psyduck com Amnésia

Para conseguir o Psyduck com Amnésia, é preciso vencer os campeonatos com todos os 151 Pokémon, de modo que todos entrem no Victory Palace (Hall da Fama). Se conseguir esta proeza, você será presenteado com o Psyduck turbinado. Além de ser mais forte que o normal, ele ainda pode usar a habilidade Amnésia, que aumenta ainda mais seu poder especial.

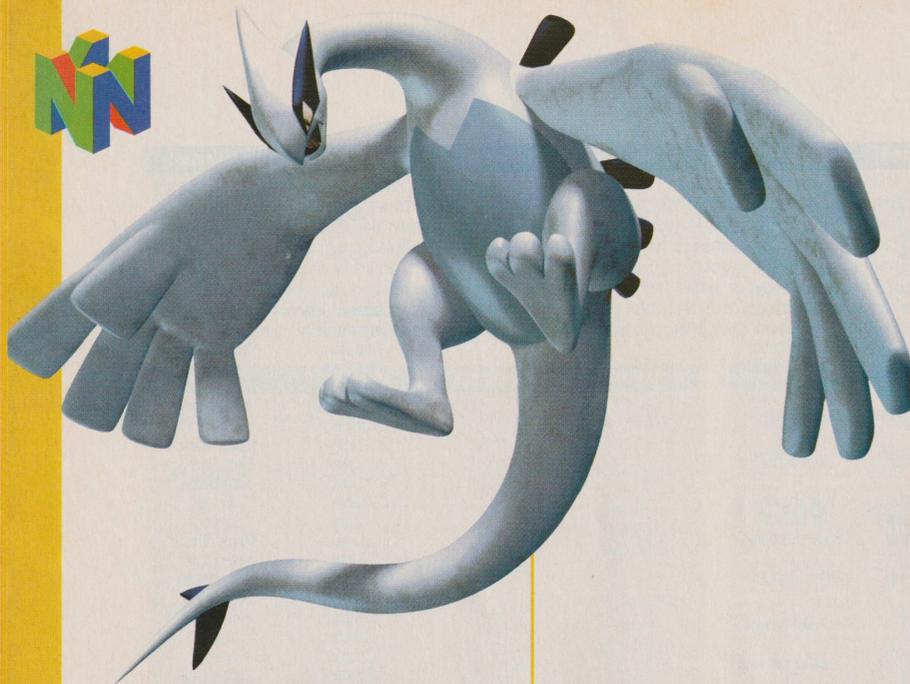
Habilite o modo Very Hard nos Mini-games

Entre na opção Kid's Club. Se você escolher a opção Who's the Best e vencer o computador 5 vezes seguidas, você habilitará o modo super difícil.



Item	O que ele faz	Ingrediente 1	Ingrediente 2
		Goomnut Goomnut Goomnut Goomnut Goomnut Goomnut Goomnut Strange Strange Strange Mystery	Mushroom Volt Shroom Life Shroom Super Shroom Volt Shroom Ultra Shroom LeafMushroom Life Shroom Super Shroom Ultra Shroom -
Lime Candy	Recupera 20FP	Cake Mix	Lime
Maple Shroom	Recupera 5HP e 10FP	Maple Syrup	Mushroom
Maple Super	Recupera 10HP e 10FP	Maple Syrup Maple Syrup Maple Syrup	Volt Shroom Life Shroom Super Shroom
Maple Ultra	Recupera 50HP e 10FP	Maple Syrup	Ultra Shroom
Nutty Cake	Recupera 10FP	Goomnut	-
Potato Salad	Recupera 10HP	Iced Potato Mystery	- -
Shroom Cake	Recupera 10HP e 10FP	Super Shroom Mushroom	Cake Mix Cake Mix
Shroom Steak	Recupera 30HP e 10FP	Life Shroom Life Shroom Life Shroom Ultra Shroom Ultra Shroom Ultra Shroom Life Shroom Life Shroom	Mushroom Super Shroom Dried Shroom Mushroom Super Shroom Dried Shroom -
Sleepy Sheep	Faz oponente dormir	Strange Leaf Strange Leaf Strange Leaf Mystery	Yellow Berry Blue Berry Red Berry -
Spagetti	Recupera 6HP e 4FP	Dried Pasta Mystery	- -
Special Shake	Recupera 20FP	Jammin' Jelly Jammin' Jelly Melon Melon Melon Melon Melon Melon Melon Melon Melon Melon Melon Mystery	Yellow Berry Blue Berry Red Berry Apple Melon Maple Syrup Coconut Honey Syrup Lime Lemon Yellow Berry Blue Berry Red Berry Apple Koopas Leaf Strange Leaf Apple Honey Syrup Lemon Maple Syrup -
Spicy Soup	Recupera 4HP e 4FP	Fire Flower Mystery	- -
Strange Cake	Fica invisível e eletrificado	Cake Mix	Strange Leaf
Super Soda	Cura envenenamento, encolhimento e recupera 5FP	Lemon Lemon Lemon	Yellow Berry Blue Berry Red Berry

Item	O que ele faz	Ingrediente 1	Ingrediente 2
		- Apple Apple Jammin' Jelly Jammin' Jelly Red Berry Red Berry Red Berry Blue Berry Blue Berry Lime Lime Lime Lime Lime Lime Lime Lime Coconut Coconut Coconut Coconut Coconut Coconut Lemon Lemon Lemon Lemon Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Yellow Berry Mystery	Koopas Leaf Yellow Berry Blue Berry Red Berry Lemon - Koopas Leaf - Yellow Berry Blue Berry - Yellow Berry - Yellow Berry Blue Berry Yellow Berry Blue Berry Red Berry Apple Lemon Maple Syrup Koopas Leaf Yellow Berry Blue Berry Red Berry Apple Melon Koopas Leaf Yellow Berry Blue Berry Red Berry Koopas Leaf Maple Syrup Koopas Leaf - - -
Sweet Shroom	Recupera 30HP e 20FP	Cake Mix Cake Mix	Ultra Shroom Life Shroom
Tasty Tonic	Cura envenenamento e encolhimento	Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Honey Syrup Lemon Lime Bubble Berry Coconut Mystery	Yellow Berry Blue Berry Red Berry Apple Lemon Coconut Lime - - - -
Thunder Rage	Causa 5HP de danos	Dried Fruit Mystery	Volt Shroom -
Volt Shroom	Deixa Mario eletrificado	Dried Fruit Dried Fruit Dried Fruit Dried Fruit Mystery	Life Shroom Super Shroom Ultra Shroom Mushroom -
Yoshi Cookie	Recupera 15HP e 15FP	Cake Mix	Melon
Yummy Meal	Recupera 20HP e 20FP	Potato Salad Potato Salad Iced Potato Ultra ShroomIced Ultra ShroomIced Ultra ShroomIced Ultra ShroomIced Dried Pasta Dried Fruit Whacka's Bump	Spaghetti Hot Shroom Strange Leaf Potato Egg Fire Flower Dried Pasta Dried Fruit Iced Potato -



POKÉMON STADIUM 2

Golpe Amnesia de Psyduck

Colecione os 151 Pokémon no hall da fama

Pikachu surfista

Complete com sucesso o jogo. Para ensinar seu Pikachu a surfar abra o round 2. Depois pegue a Masterball no Poké Cup ou Prime Cup. Complete a Masterball usando o Pikachu para ativar Pokémon em cada round. Se você perder não conseguirá continuar. Se você vencer o jogo dará congratulações e perguntará se você quer fazer o Pikachu surfar

Mudar as cores dos Pokémon

Os Pokémon que foram transportados do Game Boy podem trocar de cor, basta dar ao seu Pokémon vários apelidos. Por exemplo, trocando Mewtwo por Twomew ele fica azul.

Mudar a tela título

Complete os modos Gym Leader Castle e Stadium. Pikachu, Blastoise, Charizard, Venusaur e Mewtwo vão aparecer na tela título.

Mandar Pokémons para o Game Boy

Complete uma dos Gym Leader Castles do Elite Four para transferir Pokémon para seu game boy. Os Pokémon são os seguintes:

Eevee
Hitmonlee
Hitmonchan
Squirtle
Charmander
Bulbasaur

Round 2

Termine o jogo para abrir uma versão mais difícil dos modos Stadium, Gym Leader's Castle e Mewtwo.

Lutar contra Mewtwo

Complete todas as Cups no modo Stadium e detone todos oponentes no Gym Leader's Castle. Mewtwo é o último oponente que você verá no Round 1 e Round 2.

Mew

Mew vai se tornar jogável, como Pokémon

"Rental" na versão Round 2, poderá se jogar com ele nos modos Prime Cup tournament, Gym Leader's Castle, Free Battle e Mewtwo Battle.

Modo Hyper Kids Club

No modo um jogador com o CPU controlando 3 oponentes, complete com sucesso "Who's the best?" cinco vezes consecutiva. O modo Hyper surgirá como uma nova dificuldade.

Jogar com Pokémon mais rápido

Complete a copa Entire Poké para pegar um sticker no modo Game Boy Tower e Doduo. Você poderá jogar no NG4 duas vezes mais rápido. Se você golpear a Masterball no Prime Cup, um "Superfast" abrirá no GB Tower. O título irá mudar para "Dodrio GB Tower". Pressione C ← durante o jogo no Pokémon Red, Blue ou Yellow para ativar a velocidade.

POKÉMON SNAP

Abrir o nível The Cave

Lance a Pester Ball para sua direita, um pouco antes do final da fase do rio. Você verá uma parte do Porygon no ar e um botão vermelho no chão. O Porygon abrirá o nível The Cave.

Abrir o nível Volcano

Lance a Pester Ball ou maçãs no último Eletrodo no nível The Tunnel, perto do portão de saída. Ele se auto destruirá e abrirá o nível Volcano.

Abrir o nível The Rainbow

Complete o nível Valley e pegue fotos dos seis Pokémon. O professor Carvalho irá abrir o nível Rainbow com Mew.

Visão da sequência de finais

Pegue as fotos de todos Pokémon e abra todos os níveis. Depois de salvar o jogo, o final vai começar.

POKÉMON PUZZLE LEAGUE

Modo Muito difícil

Para abrir o modo V-Hard (Muito difícil), acabe o game no modo Hard e depois escolha um jogo normalmente. Na primeira tela de Game Settings, segure Z e pressione L, L, A e B.

QUAKE

Debug Mode:

Este código permite adicionar novas opções neste jogo. Na tela de password, coloque a letra "Q" em todos os espaços (dezesseis no total). Depois de colocar a última letra, a mensagem Invalid Password irá aparecer. Pressione o botão B para voltar para a tela título e entre na tela Options. Você irá encontrar a opção Debug na parte superior da tela.

Opções do Debug Mode:

Start Map: (Escolha de fases (de 1 a 25)

God Mode: Invencibilidade

Weapons: Armas e munição infinitas

Target: Inimigos não veem você

RAMPAGE: UNIVERSAL TOUR

Jogue como George

Para habilitar George, escreva SM14N na tela de password.

Jogue como Lizzy

Para habilitar Lizzy, escreva S4VRS na tela de password

Jogue como Ralph

Para habilitar Ralph, escreva LVPVS na tela de password

Jogue como Myukus, o Alien

Escreva NOT3T (com zero e não a letra O) na tela de password

Jogue com outro Alien

Para jogar com um Alien (de nome impronunciável), digite o password: B1G4L. Seu personagem ficará roxo, com todos os golpes de Myukus, comida favorita e status perfeito

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Mini-game Nemesis

Termine o jogo e espere pelo créditos finais. Aperte repetidamente A+B. Uma mensagem vai indicar se a dica deu certo. Isso dá acesso a um mini jogo, onde você controla uma letra "E" que pode atirar em seus inimigos letras "X".

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Abrir Dead Boxer

Na tela de seleção de personagem, faça a seguinte sequência: ←, ↑, →, ↓, R, R, L.

Abrir Michael Jackson

Deixe o cursor em Survival no menu principal, e faça a seguinte sequência: ←, ←, →, →, ←, →, depois aperte L e R simultaneamente.

Abrir Shaq

Deixe o cursor em Survival no menu principal, e faça a seguinte sequência: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, depois aperte L e R simultaneamente.

RESIDENT EVIL 2



Não morra mais e desperdice balas nos Zumbis
Na tela principal entre na opção Load Game e faça as seqüências abaixo:

Invencibilidade

↓ ↓ ↓ ↓ ↓, ←, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C↑, C↓

Munição infinita

↑ ↑ ↑ ↑ ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C →, C ←

Troque de roupas

Para mudar as roupas de Leon ou Claire, comece o game no modo Normal e siga direto para o departamento de polícia de Raccoon City (logo após o ônibus). Não pegue nenhum item até chegar lá, senão o truque não irá funcionar. Depois do portão, desça a escadaria que está logo à sua frente, para encontrar um zumbi vestido de amarelo (ele não estava ali antes). Dispare alguns tiros nele até ele cair, e pegue a Special Key (chave especial) ao lado de seu corpo morto. Leve esta chave até a Dark Room (sala de revelação de filmes) e abra o armário. Aí, é só escolher o traje que melhor se encaixar à sua personalidade.

Jogue com Tofu

Para jogar com Tofu, ponha em Load Game e faça ↑ ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C←, C↓ e C→.

Jogue com o quarto sobrevivente

Para jogar com Hunk, ponha em Load Game e faça ↑ ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C↑, C↓, C←.

Use o direcional para fazer os comandos. Se a dica funcionar, você vai retornar ao menu principal. Aí, basta entrar no Start Game. As dicas só podem ser feitas uma de cada vez.

Foto secreta

Quando estiver correndo por aí fugindo dos zumbis, dê uma boa olhada no S.T.A.R.S. Office. Ventile a escrivaninha à esquerda cinquenta vezes, para encontrar um rolo de filme. Vá para a sala negra, revele as fotos e veja Rebecca Chambers em roupas de basquete.

Modo aleatório

Termine os cenários A e B e você poderá acessar o Randomizer Mode, que vai mudar todos os itens de lugar.

Atire na tela

Faça o personagem se virar em direção à tela, depois mire e atire. Um buraco de bala vai aparecer na tela. A dica não funciona em todos os lugares

RIDGE RACER 64

Escurecendo os movimentos

Pressione C ← durante o replay.

Pistas ao contrário

Comece o game no modo Grand Prix. Jogue o primeiro curso. Quando a corrida começar vire imediatamente ao contrário e corra em direção à parede de concreto.

Carro Golf Caddy

Habilite o código de pistas ao contrário e termine em primeiro. Você conseguirá o carro completando a primeira corrida do segundo estágio ao contrário.

Carro Blinky Ghost

Dirija 99 voltas no free run do modo time attack em qualquer pista.

Pooka

Selecione o modo time attack e escolha o estágio 7 ou 8. Quebre o record da pista.

Crazy Canuck

Selecione car attack e escolha o estágio 8 no modo mirror. Derrote o carro adversário.

Galaga 88

Termine Ridge Racer Extreme Extra em primeiro lugar para jogar um nível do game clássico, Galaga 88.

Desfocar

Pressione durante um Instant Replay para adicionar um desfocamento.

ROAD RASH 64

Todas motos e pistas (no modo Thrash)

Na tela título, pressione C↑, C←, C←, C←, L, R, C↓ e Z. Se a seqüência for feita corretamente você vai ouvir um som confirmando o truque.

Passwords

Faça umas das seqüências abaixo e habilite níveis e motos no modo Multiplayer.

Nível 3

R, C→, C→, C→, R, C←, C↓ e Z.

Nível 4

R, C←, C→, C↓, C→, C→, C←, C←.

Nível 5

Z, C→, C↓, C←, C→, C→, Z e L.

Corra como policial (no modo Thrash)

Aperte Z, C←, C↓, C←, Z, L, R e C↓.

Corra com motos menos potentes

Correr com Scooters, aperte C↓, C→, C↑, C←, Z, Z, L e C←.

Largada turbinada

Para deixar os adversários comendo poeira logo na largada, segure o botão Z para acelerar e, ao mesmo tempo, pressione o botão A para empinar a moto. Você vai ficar entre as primeiras posições logo de cara.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

Para ativar as dicas é só pausar a qualquer momento durante o jogo e fazer as seqüências. Se funcionar você ouvirá um som. Faça os comandos no direcional.

Todos os veículos

↑, ↓, Z, R, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Super Velocidade

Z, →, ↓, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ←, ↑

Pouca Gravidade

Z, R, Z, R, ↓, R, R, →, →, R

Foguetes mais pesados

↑, →, →, R, →, R, Z, R, R, ↑

Super raio de tração

R, R, →, ↑, Z, ←, R, Z, ←, ↑

Super Agarrada (permite agarrar objetos mais pesados)

↓, ←, →, Z, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ←

Pouca Fricção

↑, R, R, ←, Z, Z, ↓, ←, ↑, →

RUSH 2: EXTREME RACING

Cheat menu

É possível deixar este game ainda mais divertido com um Menu de opções secretas. Entre na tela Setup e pressione simultaneamente: L, R, Z e os quatro botões C. A palavra "Cheats" irá aparecer na parte de baixo da tela. Entre no Cheats, e você notará que as opções ainda estão apagadas. Para habilitá-las, selecione qualquer uma das opções e pressione repetidamente e simultaneamente L, R, Z e os quatro botões C. Logo a opção irá brilhar. Faça isso com cada uma das opções até habilitar todas. Confira a lista de truques:

Levitation
Game Timer
New York Cabs
Frame Scale
Tire Scaling
Fog Color
Car Collisions
Gravity
Cone Mines
Car Mines
Burning Wreck
Track Orientation
Auto-Abort
Super Speed
Inside-Out Car
Damage
Invincible
Invisible Car
Invisible Track
Brakes
Super Tires
Mass
Suicide Mode
Do the Dew
Killer Rats
Stunts
Ressurrect in Place



SAN FRANCISCO RUSH: EXTREME RACING

Pista secreta de Alcatraz

Para encontrar a pista secreta, escolha a opção Circuit. Agora, na opção Select Player, escolha a opção Just Play. A frase "Enter Code" irá brilhar. Escolha esta opção e escreva o seguinte password:
BDP5KGS4G59P
G92WVCQYODRDO

Depois de digitar este código, o menu Circuit irá aparecer. Escolha a opção Continue Circuit e deixe o tempo acabar durante a corrida. Você será premiado com uma tela de celebração e o código para pegar o Fórmula 1. Agora você está no caminho para encontrar Alcatraz. Siga os seguintes passos:

1. Na tela de escolha de carros, segure C←, depois Z. Solte ambos os botões e pressione ← no direcional.
2. Na tela Setup, segure C↑, depois Z. Solte ambos os botões e pressione ↑ no direcional.
3. Na tela de escolha de carros, segure C↓, depois Z. Solte ambos os botões e pressione ↓, L, R.
4. Volte para tela de escolha de pistas e escolha a pista secreta 7: Alcatraz!

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Novas manhas

Na tela principal, aperte Start. Quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L + R + C↑ + C→ e pressione o botão Z. Na tela de Cheats, faça as combinações para habilitar as opções abaixo:

Habilite todas as pistas

Coloque o cursor sobre a opção All Tracks, segure L + R e aperte: Z + C↑ + C→, Z + C↓ + C←, Z + C← + C↑, Z + C↓ + C→, depois solte L + R.

Habilite Track Orientation

Coloque o cursor sobre Track Orientation, segure L + R e aperte, em seqüência: C→, C←, C↑, C↓ e Z.

Habilite Car Collisions

Coloque o cursor sobre Car Collisions, segure o botão L e aperte Z. Solte os dois botões, segure R e aperte Z. Solte os botões, segure L e aperte Z. Solte os botões, segure R e aperte Z.

Habilite Tire Scaling

Coloque o cursor sobre Tire Scaling e pressione, simultaneamente: Z + R + C↓ + C←. Solte os botões e aperte: Z + L + C→ + C↑. Solte os botões e pressione, na seqüência, Z, Z e Z.

Habilite Frame Scale

Coloque o cursor sobre Frame Scale e aperte C← duas vezes. Pressione, juntos, L + R + C→.

Habilite Cone Mines

Coloque o cursor sobre Cone Mines e pressione, ao mesmo tempo, Z + C↓. Solte os botões e aperte L + C←. Solte os botões e aperte R + C↑. Solte os botões e aperte Z + C→.

Habilite Auto Abort

Coloque o cursor sobre Auto Abort e aperte, na seqüência, C←, C↑, C→, C↓, Z, L, R, Z e Z.

Habilite Resurrect in Place

Coloque o cursor sobre Resurrect In Place e rapidamente aperte: Z + C↓, Z + C→, Z + C↑, Z + C←, Z + R, Z + L.

Habilite Suicide Mode

Coloque o cursor sobre Suicide Mode, segure o botão R e aperte, na seqüência, C→, C↑, C← e C↓. Solte os botões, segure L e aperte C↓, C←, C↑, C→.

SCOOBY-DOO: CLASSIC CREEP CAPERS

Pule fases

Durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C↑, C↓, C↑, C↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←. Automaticamente, você será levado ao próximo episódio.

Fique invencível

Durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C↑, C←, C↓, C↑, C←, C↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓. Sua barra de coragem se tornará azul e Salsicha ficará invencível

SHADOW MAN

Cheats

Fog Verde

Após pegar o KeyCard na Prisão, ative o console

e volte para a área aberta. Entre no corredor no meio da parede para alcançar outra sala. Atire no helicóptero e suba as escadas. Siga até o final e use o KeyCard no console. Agora vire à direita e siga a parede da esquerda até o próximo corredor. Siga a parede da direita até a primeira abertura e entre no corredor para ativar o cheat.

Jogue como Duppie (Esqueleto)

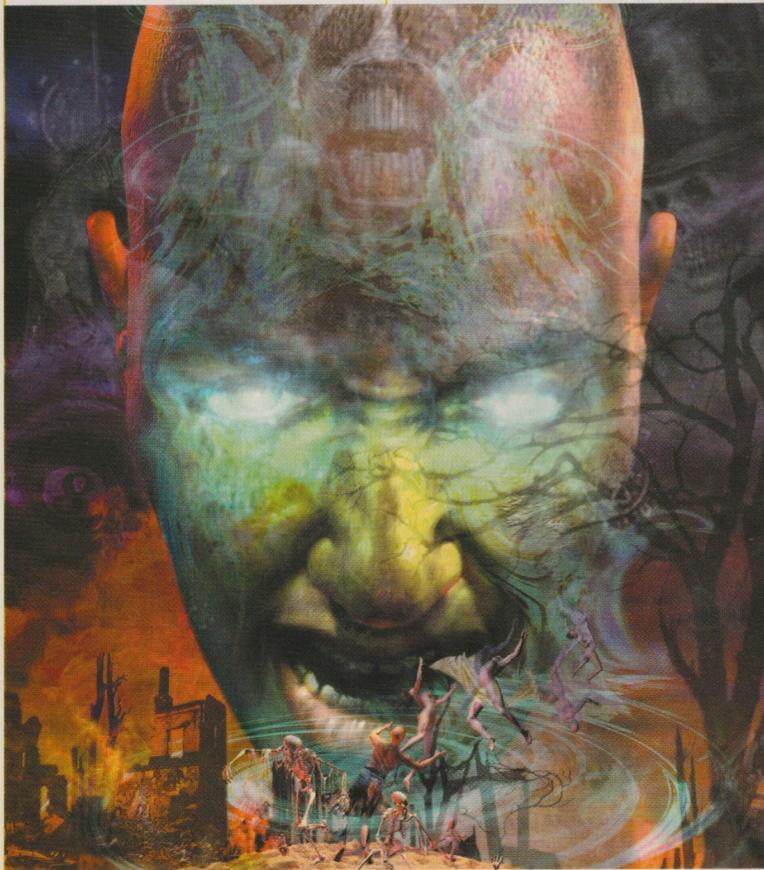
Entrando no "Asylum: Undercity", siga em frente e escale a beirada, vire à direita e escale a próxima beirada até o topo. Vire à esquerda e pule no duto para ativar o cheat.

Personagens Fininhos

Vá para o "Temple of Fire". Saindo do Warp Point, passe pela pirâmide e siga até as cachoeiras. Atravesse para o outro lado nadando e siga pela direita para subir as escadas. Passe todas as portas até o topo. Passe pela abertura maior e entre em uma abertura estreita. Siga o corredor até o muro de fogo. Use o Flambeau para entrar em um novo corredor e siga por ele até o final para ativar o cheat.

Papel e Caneta

Após ligar a eletricidade, transporte-se para "Mordant Street, Queens" e entre no elevador. Suba até o topo (use o C←) e quando sair, siga para a direita. Pule no buraco no chão e entre no corredor, siga pela direita e pule sobre o chão que desaba para ativar o cheat.



Jogue como Cachorro

Saindo do Warp Point em "Gardelle County Jail", saia da sala de siga pelo corredor; siga pelo corredor verde até o corredor amarelo. Vire à esquerda e siga pela parede da direita para entrar no próximo corredor. Vá em frente até a última cela e entre para ativar o cheat.

Jogue como morcego

No "Asylum : Playrooms". Vá até a mesa de bilhar na sala de jogos para ativar o cheat.

Modo Cabeção

Da Sexta porta de caixão (Coffin Gate Six), atravesse a caverna e vá até o jardim. Desça as escadas e atravesse a porta. Atravesse as próximas portas até uma sala com a estátua de uma mulher. Vire à direita e atravesse as duas próximas portas. Desvie das bolas de fogo e siga até a próxima sala. Siga até a próxima sala com lâminas e até a sala com a estátua de um homem. Vire à direita e atravesse as próximas duas portas. Vá até o buraco com uma lâmina e mova o bloco para seguir o corredor. Chegando na outra sala, siga a parede da esquerda e mova o bloco para seguir até a próxima sala. Siga até a sala de pedestais de tijolo e siga pela parede da direita para sair. Na próxima sala, pule os pedestais para chegar do outro lado. Atravesse as duas próximas portas para entrar em um labirinto. Vá em frente, pegue a primeira passagem da esquerda e vá em frente até a parede. Vire à direita e siga em frente para ativar o cheat.

SOUTH PARK

Todos os personagens no Multiplayer

Para escolher qualquer um dos personagens no multiplayer, entre na tela Enter Cheat e escreva o password DMGTKKYB. Agora você poderá jogar com Mr. Garrison, Big Gay Al, Ike, Starvin Marvin e outros personagens grotescos da fauna de South Park.

Todas as armas

Para começar com todas as armas, coloque no password a palavra FATKNACKER. Você poderá usufruir de um bellissimo arsenal, composto por um arremessador de vacas, bolas de queimada, lançador de piranhas e outros objetos bizarros.

Cabeção

Para jogar com os personagens (ainda mais) cabeçados, digite o password MEGANOGGIN.

Códigos dos personagens

Escreva os seguintes códigos para acessar os personagens extras no modo multiplayer. Estas senhas são fornecidas pelo próprio game cada vez que você concluir uma fase:

Código	Personagem
veggieheaven	Skinny
chestingisbad	Mr. Mackey
elvisives	Bar Brady
outrage	Big Gay Al
hawking	Ned
siapupmeal	Starvin Marvin
phaert	Phillip
raff	Terrance
dundysfriend	Mr. Garrison
loemachine	Chef
checkstaco	Wendy
fishchips	Pip

kickme	Ike
allwoman	Mrs. Cartman
goodscience	Mephisto
staringfrog	Jimbo
majestic	Alien

Invencibilidade

Para ficar invencível a qualquer ataque, escreva o password ASSMAN na tela Enter Cheat.

Seleção de fases

Para escolher a fase que quiser começar, escreva o password THEEARTHMOVED. Depois de ativar o código, dê pausa em qualquer momento do jogo. Você terá acesso ao menu de seleção de estágios

Modo Papel e Caneta

Alguém se lembra do truque "pen and ink" do Turuk? Este também está disponível neste game. É só escrever o password PLANEARIUM na tela Enter Cheat.

Munição Infinita

Escreva o password FATTERKNACKER para obter munição ilimitada para todas as armas.

Ver os Créditos

Para ver os nomes dos criadores do game, escreva o password SCREWYOUUGYS.

Master Cheat

Este aqui nós só podíamos divulgar por último. Se você está cansado de digitar os códigos acima, escreva a palavra BOBBYBIRD na tela Enter Cheat. Dessa maneira, você irá habilitar todos os códigos de uma só vez.

SPACE STATION: SILICON VALLEY



Fase de bônus

Este código permite que o jogador entre na fase de Bônus sem ser necessário pegar nenhum dos sobreviventes. Pressione rapidamente os seguintes botões na tela "Zone Select": ↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓. Se o código for feito corretamente, soará uma campanha. Agora, entre em qualquer estágio e saia logo em seguida. Você poderá escolher o estágio de bônus "Bonus Level" com todos os souvenirs coletados.

Logó da DMV engraçadinho

Para adicionar novas animações neste jogo, segure os botões A ou B e ligue o videogame e quando aparecer o boneco da DMV você verá uma nova animação. Não solte o botão até que ela comece. Segurando A passa um macaco fazendo acrobacias em um monociclo, e segurando B aparecerá vários cachorros e ovelhas brincalhões.

Poupando trabalho

Este código deve ser feito bem rápido. Na tela "Zone Select", pressione ↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓. Se o código for feito corretamente, soará uma campanha, entre em qualquer zona e saia em seguida, com isto você poderá escolher o estágio de bônus "Bonus Level" com todos os "Souvenirs" coletados.

SPIDER-MAN

Caio na teia é peixe!

No menu principal, selecione a opção Special e depois entre na tela de Cheat. Digite o código correspondente ao truque desejado, clique em Finish e divirta-se. Só não deixe de respeitar os espaços entre as palavras!

Seleção de fases e todos os gibis TRUBLEVR
Seleção de fases LVLSKIPPER
Invencibilidade TURTLE
Energia cheia HELP ME
Teia ilimitada STICKYSTUF
Todos os Comic Books CLTTHMALL
Todos os personagens no Gallery WHOSINTGM
Todos os game covers COV VIEW
Todos os Slide Shows SMESTORY

Roupas especiais

Symbiote Spidey	SYMBSPID
Spidey 2099	SPTWOKNN
Captain Universe	POWCOSMIC
Spidey Unlimited	LIMITED ED
Scarlet Spider	SPID INRED
Peter Parker	MISTERMJ
Ben Reilly	DA CLONE
Quick Change Spidey	GTATNKFST

STAR FOX 64

Removendo o alvo

Pause o jogo e pressione R.

Usar a Land Máster

Ganhe uma medalha em Venon no modo normal para usar a Land Master.

Mudar a tela título

Pegue todas as 30 medalhas. Jogue Ganhe uma medalha em Venon no modo expert. Falco, Fox, Peppy ou Slippy
Modo Expert e teste de som - Obtenha medalhas em todas 15 fases completando cada uma com um mínimo de dano selecionado e sem nenhum companheiro morto.



Fase Danos mínimos

Aguas	150
Area 6	300
Comeria	150
Fortuna	50
Katina	150
Macbeth	150
Meteo	200
Sector X	150
Sector Y	150
Sector Z	100
Solar	100
Titania	150
Venom	200
Bolse	150
Zoness	250



SUPER MARIO 64

15 estrelas secretas

Escorregador da Princesa: atravesse a linha de chegada normalmente

Escorregador Princesa: termine o caminho em menos de 21 s.

Aquário: entre no buraco ao lado da fase 3 e pegue as 8 moedas vermelhas

Arco-Iris: entre no buraco ao lado da fase 14 e pegue as 8 moedas vermelhas

Estágios do Bowser: 8 moedas vermelhas nas três fases

Switch Palaces: 8 moedas vermelhas nas três fases dos bonés

Caça ao Coelho: Agarre os dois coelhos amarelos do subterrâneo

Toad: Converse com os Toads que estão perto das fases 6, 12 e 15.

SUPER SMASH BROS.

Mudar as roupas dos personagens

É possível alterar a roupa de seu personagem, pressionando simultaneamente os quatro botões C durante a tela de seleção de jogador. Alguns lutadores terão apenas a cor da roupa alterada; outros, como Pikachu, ganharão um chapéu e outros detalhes novos

Jogar no Reino dos Cogumelos original

Para acessar o estágio clássico do Mario (cheio de bloquinhos POW, plantas carnívoras, canos e elevadores), termine o jogo no modo para um jogador com cada personagem. No final, você verá uma mensagem que lhe dirá que você poderá escolher o estágio especial no modo versus

Jogue como Blue Falcon

Para jogar com o Capitão Blue Falcon (de F-Zero X), simplesmente termine o jogo com qual personagem. Quando Falcon lhe desafiar, vença-o para poder escolhê-lo depois

Jogue como Luigi

Para jogar com o Luigi, termine a fase de Bônus Practice 1 com no mínimo 8 personagens. Quando Luigi lhe desafiar, vença-o para poder escolhê-lo

Jogue como Jigglypuff

Para jogar com a Jigglypuff, termine o jogo uma vez para liberar o Blue Falcon, depois termine o jogo novamente com qualquer personagem. Depois que terminar, o Pokémon cantor irá desafiar-lo. Vença-a para poder escolhê-la

Jogue como Ness

Para jogar como Ness (de Earthbound), termine o jogo com qualquer personagem, na dificuldade Normal, sem usar Continues e com a configuração regulada para apenas três vidas. Após os créditos finais, Ness vai desafiar-lo. Vença-o para poder escolhê-lo

STARCRAFT 64

Modo Deus

Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) para abrir o God Mode

Info mana

Complete a última fase do episódio 6 (Zerg/The Last Episode) em Brood War para abrir o Info mana

Sem névoa nos confrontos

Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) X-03: Legacy of the Xel'naga em Brood War. Vá para a pequena ilha atrás dos corsários e de lá retorne para o começo da fase. Toque a bandeira branca para ativar o truque

STAR WARS: EPISODE 1 - BATTLE FOR NABOO

Seleção de fases

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LEC&FIVE. Todas as fases ficarão abertas, incluindo a primeira secreta, Trade Federation Secrets

Distorção de cenário

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DRJEKYL. O código deixará o cenário com o mesmo movimento das ondas do mar

Ver os créditos

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra MEMEME!

Automaticamente os créditos do jogo serão apresentados

Melhorar o Blaster

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra ADEGAN. Com isso, sua arma Blaster ficará mais potente

Sonzeira

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra WAKEUP. O teste de som estará habilitado no Show Room, se você clicar na opção Concert Hall.

Missão secreta 1

Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de bronze. A fase secreta Trade Federation Secrets ficará acessível

Missão secreta 2

Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de prata. A fase secreta Cournscant Encounter ficará acessível

Missão secreta 3

Termine o jogo conseguindo todas as medalhas de ouro. A fase secreta Dark Side ficará acessível

Comentários dos criadores

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra TALKTOME. Você ouvirá comentários dos desenvolvedores da Factor 5 sobre cada fase, durante o jogo

Naves cor-de-rosa

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra RJAGIRL?. Suas naves ganharão um trato no visual, e estarão pintadas em diversos tons de cor-de-rosa

Vidas infinitas

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra PATHETIC. Isso lhe dará vidas infinitas, mas você não poderá competir por medalhas

Morte com um tiro só

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra EWERDEAD. Entre no game normalmente. A partir de então, você e seus inimigos serão destruídos com apenas um tiro

Status máximo

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra OVERLOAD. O código aumentará as estatísticas de todas as suas naves

Escudos avançados

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DROIDEKA. Suas naves terão campos de força avançados (iguais aos dos robôs Droidekas)

Veja a equipe de criadores do game

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LOVEHUTT. Você verá uma foto da equipe de criação de Battle for Naboo

Imagens e esboços das naves

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra KOOLSTUF. O código dá acesso a uma tela especial com imagens e esboços das naves e cenários do game

Modo dureza

Na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra NASTYME. O jogo ficará beem mais difícil do que já é!



STAR WARS: EPISODE I: RACER

Todos os cheats

Vá para o modo Tournament e entre em um arquivo vazio. Na tela para escrever suas iniciais, segure o botão Z e escreva a seguinte palavra, usando o botão L para confirmar cada letra: RRDEBUG. Depois, pressione em End com o botão L (ainda segurando o Z). Você verá a palavra Ok no canto esquerdo. Continue nesta tela e escreva está palavra, da mesma maneira que a anterior (segure Z e confirme com L): RRTANGENTABACUS. Pressione End e saia desta tela. Comece uma corrida e dê pausa. Pressione a seguinte sequência com o direcional digital: ↑, ←, ↓ e →. A palavra Cheat Menu irá surgir e todas suas opções estarão habilitadas. Divirta-se!

Piloto automático

Faça o truque acima (Todos os cheats). Durante a corrida, pressione simultaneamente os botões Z e R. Se funcionar, sua Podracer irá ser pilotada pelo computador, não batendo nunca! Tudo o que você precisará fazer é acelerar com o botão A. Só não encoste na alavanca de controller, senão você perderá controle e explodirá na parede. Para voltar a controlá-la, é só pressionar Z e R novamente.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Pilote o Naboo Starfighter

Entre na opção Passcodes e escreva a seguinte palavra: HALIFAX?. Daí, confirme na opção Enter Code. Nada irá acontecer. Agora, nesta mesma tela, escreva o código !YNGWIE!, e mais uma vez confirme o código no Enter Code. Prontinho! Volte para o jogo e você poderá jogar com a super transada

Naboo Starfighter! Mas lembre-se! Isso só será possível nas fases em que não dá pra usar o Snowspeeder! Divirta-se!

Nota: Se você estiver afim de desativar o código, digite HALIFAX? novamente, confirme no Enter Code, depois digite qualquer outra palavra e confirme

Jogue com o Tie-Interceptor

Sinta como é pilotar a nave do inimigo com este truque. Primeiro, entre na tela de códigos e escreva a senha FARMBOY (aquela para jogar com a Millennium Falcon). Depois, coloque a senha TIEDUP. Escolha qualquer missão e, na tela de escolha de veículos, vá até a Millennium Falcon. Coloque a alavanca de controle para cima e o Tie-Interceptor aparece

Escolha as fases

Vá para a tela de códigos e digite a senha DEADDACK. Você poderá escolher em qual fase começar, inclusive os estágios de bônus. Divirta-se!

Jogue com um carrão

Vá para a tela de códigos e digite a senha KOELSCH. Depois disto, entre em qualquer fase que a V-Wing pode ser selecionada. Em vez da nave, você encontrará um carrão preto irado! Mas fique ligado: não pressione o Start enquanto pilota o veículo, senão o game trava!





Fase de bônus do AT-ST

Para acessar a fase de bônus do andador AT-ST, entre na opção Passcodes e escreva a palavra CHICKEN

Todos os poderes

Para jogar com suas naves super turbinadas, entre na opção Passcodes e escreva a palavra TOUGHGUY

Beggar's Canyon

Aqui está a chance de pilotar um T-16 Skyhopper na terra natal de Luke Skywalker, Tatooine. Termine todos os estágios com medalha de bronze para correr uma pacífica corrida através do deserto de Beggar's Canyon

Nos corredores da Estrela da Morte

Termine todos os estágios com medalha de Prata para ganhar mais uma fase de bônus: você poderá enfrentar uma batalha alucinante pelos estreitos corredores da Estrela da Morte, igualzinho ao primeiro filme Guerra nas Estrelas!

Batalha de Hoth

Termine todos os estágios com medalha de Ouro e você poderá jogar na terceira (e melhor) fase de bônus: a Batalha de Hoth original, igualzinha à do filme O Império Contra-Ataca! A nave disponível será a Snowspeeder

Credits finais

Para ver o nome de todos os loucos que projetaram o game, entre na opção Passcodes e escreva a palavra CREDITS

Voe com a Millennium Falcon

Esse código vai realizar o sonho de infância de muito marmanjo: pilotar a Falcão Milenar de Han Solo! Para jogar com ela, que é a mais querida "carcaça espacial" da galáxia, entre na opção Passcodes e escreva a palavra FARMBOY. Com direito a Chewbacca de co-piloto, mira automática e muito mais!

Aumentar a dificuldade

Então o game está muito fácil para você, bonzão? Então entre na tela Passcodes e escreva a palavra ACE. Que tal agora?

Vidas infinitas

Este é pra facilitar a vida dos pilotos. Entre na opção Passcodes e escreva a palavra IGiveUp. Você ficará com vidas ilimitadas. Agora só não termina o game quem não quiser!

Cineminha

Se você quiser assistir a todas as sequências cinematográficas do jogo (com exceção da cenas antes dos chefes), na ordem de aparição, escreva a palavra DIRECTOR na tela Passcodes

Sala de Música e Desfile das naves

Entre na opção Passcodes e escreva a palavra MAESTRO. Você poderá ouvir todas as músicas de Rogue Squadron, e ainda acompanhar um belo desfile de todas as naves do game. Se for usado junto com o código DIRECTOR, uma nova opção aparecerá acima da palavra Passcodes

Radar diferente

Cansado de se enrolar com o radar de sua nave? Então entre na tela Passcodes e escreva a palavra RADAR. Agora, os objetos que estiverem em maiores altitudes aparecerão mais brilhantes em seu radar do que as naves baixas

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Mude os Personagens

Vá até a tela de Save Game, escolha um espaço onde não tenha nada salvo e digite _Wampa__Stompa como um nome. (Nota: os _ são espaços, ou seja, tem um espaço no começo do nome e do no meio). Escolha o nível de dificuldade medium. Comece o jogo e troque as configurações do controle para Traditional. Use as combinações seguintes para transformar-se no personagem correspondente

Combinação

Digite C←+ C→ + C↑ + C↓ + L + R + Z + ←. Depois da combinação, pressione C→ para mudar o ângulo da câmera. Faça isso até o personagem aparecer.

AT-ST

Espere até AT-STs aparecer na segunda parte da fase Battle of Hoth. Pressione ←+ C→, ↑.

Wampa

Pressione ←+ C→, ↑ durante a fase Escape from Echo Base.

Storm Trooper

Pressione ←+ C→, ↑ durante a fase Escape from Echo Base.

Guardas com Armaduras do Príncipe Xizor

Pressione → + C→ durante as fases Sewers Of Imperial City ou Xizor's Palace.

Ver a Sequência do Final

Escolha a opção Rename e digite _Credits como um nome. Nota: O _ do começo é um espaço

Pular as Sequências de Vôo

Digite Joe como um nome e escolha o modo Easy. As sequências de vôo das fases Hoth, Asteroid Field e Skyhook vão ser puladas

Sons de Wampa

Vá até a tela de Save Game, escolha um espaço onde não tenha nada salvo e digite R_Testers_ROCK como um nome. (Nota: os _ são espaços). O som de Wampas vai aparecer toda vez que um menu aparecer no game

Escolher uma X-Wing ou TIE fighter

Configure o controle para o modo Traditional. Segure ← + C← + C↓ + C→ + L + R + Z e pressione Alavanca para Cima ou Baixo durante o game.

Para voar para o cockpit com qualquer uma das naves

Vá a fase Skyhook e depois até a parte da fase onde a nave se move sozinha. Agora, entre no Cockpit Mode no Outrider. Pressione Start e segure ← + C← + C↓ + C→ + L + R + Z, pressione alavanca para ↑ ou ↓. Pressione Start para voltar para o game.

Conversa do Final do Jogo

Complete o game e segure C→ durante toda a sequência do final. Durante os créditos, uma conversa em texto deve aparecer na parte de baixo da tela.

TETRISPHERE

Jogo Lines

Selecione "Single" no menu principal. Para jogar um novo tipo de jogo, no estilo de Rescue, coloque LINES como nome da bateria. Uma nova

opção irá aparecer abaixo da opção Vs. CPU

Veja o final do jogo

Selecione "Single" no menu principal. Coloque CREDITS como nome da bateria e você verá os créditos finais do jogo

Seleção de fases

Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C↓ + C→ simultaneamente. Um novo grupo de personagens aparecerá. Coloque seu nome como "planeta, disco-voador, foguete, coração, caveira" (com os símbolos).

Novas músicas na opção Áudio

Selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C↓ + C→ simultaneamente. Um novo grupo de personagens aparecerá. Coloque seu nome como "G (cabeça de alien) AMEBOY".

THE NEW TETRIS

Modo caleidoscópio

Na tela de seleção de áudio, escolha a música Haluci e depois mude o modo de música para Choose. Feito isso, vá para a opção para um jogador e escreva Haluci no lugar do seu nome e dê um OK. Agora é só viajar com o visual psicodélico!

Quem é esse cara?

Entre no Passcodes e escreva a palavra HARDROCK. Volte para a tela título e espere aparecer a demonstração do jogo. Quando iniciar, pressione Start para voltar para a tela título. Dê uma olhada na cara de nosso amigo Luke Skywalker...Tomou um susto?

Caras e caretas

Para trocar o rosto de Luke na tela de abertura pelo rosto de um dos programadores do jogo, entre em Options e use a opção Passcodes para digitar um dos nomes a seguir. Depois, volte à tela de menu principal e deixe que o jogo automaticamente entre no modo Demo. Use o botão A para cortar a animação e confira a nova cara do piloto que antes era Luke Skywalker

Código

BERGLOWE
CHIPPIE
FLYDODGE
ICHHELD
PSYLOCK
RUDIUBUBI
SIRHISS
THBPILOT
TIECK
TOBIASS
WUTZI

Piloto

H. Schmidt
C. Huelsbeck
D. Jagalski
R. Henke
M. Wagner
R. Stember
J. Petersam
B. Hoppe
F. Sauer
T. Richter
J. Eggebrecht



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Mais um Rupee de ouro

Além do Rupee dourado que você ganha depois de ter encontrado as 100 Skulltulas, há um outro, escondido próximo a Goron City. Na frente da entrada da cidade há uma plataforma elevada com um círculo de pedras. Fique no meio do círculo e toque a Canção da Tempestade. Uma gruta secreta irá se abrir. Entre no buraco e pegue o Rupee dourado (que vale 200 Rupees)

Mais munição

Como criança, vá para Lost Woods e procure o alvo pendurado na árvore. Acerte com seu estilingue na mosca (quer dizer, faça 100 pontos) três vezes seguidas. Se conseguir, um Deku Scrub surgirá e lhe dará uma sacola para carregar mais Deku Nuts, que é a munição do estilingue

Sacola de Bombas

Como criança, jogue uma partida no Boliche Bombchu (localizado no Mercado). Vença a primeira partida e depois tente uma segunda vez. Se conseguir ganhar de novo, você receberá uma sacola capaz de carregar 30 bombas de uma só vez. Se você não for muito bom no boliche, há uma outra maneira de conseguir esta sacola: vá para a Goron City como criança. Há um Goron doído rolando por ali. Use uma bomba para pará-lo e ganhar a sacola

Sacola de Bombas

Se você já tiver pego a sacola para carregar 30 bombas no Boliche Bombchu, vá para Goron City e procure aquele Goron maluco que não pára de rolar. Use uma bomba ou um bombchu para fazer ele parar. Antes dele começar a girar novamente, use outra bomba ou bombchu nele. Ele irá lhe parabenizar por sua coragem e lhe dará a maior sacola do jogo, capaz de carregar 50 bombas de uma vez!

Leite na faixa

Se você tiver uma garrafa vazia, fique na frente de uma vaca e toque a Canção de Epona. A mimosa irá se sentir energizada e encherá sua garrafa com leite fresquinho, de graça!

Ataque das galinhas

Quem é fã de Zelda já deve ter percebido isso: ataque sem piedade qualquer galinha com sua espada. Ela irá chamar por reforços e logo montes de galinhas irão aparecer voando na tela e te atacarão para valer. A sensação lembra um pouco o filme "Os Pássaros", de Hitchcock. Para escapar desta, é só sair da região que você estiver

Conserte a placa

Se você deu uma de vândalo e destruiu as placas indicadoras, ainda há tempo de se redimir. É só tocar a Canção de Zelda na frente da placa para ela se reconstruir como mágica na frente de seus olhos

Musiquinha do final

Logo após o final do jogo, quando estiver escrito The End e a tela estiver congelada, aguarde alguns momentos até começar a tocar uma música. Se você prestar bem atenção, notará que aquela é a canção que você criou para o Espantalho (Scarecrow Song). Espere mais um minuto e a música tocará novamente, agora com outro instrumento ou em uma oitava diferente. Isso acontecerá umas cinco vezes, até parar. Depois disso, desligue seu console e vá descansar um pouco!

Quadros escondidos

Quem disse que o Mario não aparece neste jogo? Dentro do Castelo de Hyrule, no local onde você encontra a princesa Zelda pela primeira vez, existem algumas janelas do lado esquerdo e direito. Vá para o lado direito e olhe através da janela (use o botão C↑ para olhar) para ver quadros com Yoshi, Mario, Luigi, Bowser e a Princesa Peach. Agora, use o seu estilingue (Slingshot) e mire na janela para fazer um Rupee vermelho cair. Você ganhará 20 Rupees. Agora vá para o lado esquerdo e atire com o estilingue na janela. Um guarda irá aparecer e dará a maior bronca em Link. De quebra, ele ainda jogará uma bomba!

21 garrafinhas

Você poderá ter muito mais garrafinhas (Bottles) do que as quatro permitidas no jogo. Vá até um lugar com peixes que podem ser capturados com uma garrafa (Zora's Domain, por exemplo). Use uma delas em um peixe e antes que Link termine o movimento de captura totalmente, pause o jogo e substitua a garrafa que você usou por outro item. O item que você escolheu desaparecerá e uma nova garrafinha irá aparecer em seu lugar. Você pode repetir este procedimento com vários itens de seu inventário. Mas atenção! Tenha certeza de fazer este truque com objetos sem utilidade (como a Claim Check ou as Deku Nuts), pois os itens que você trocar por uma garrafa não poderão ser recuperados

Dinheiro fácil!

Um inseto (bug) capturado em uma garrafa se multiplica por três quando você o liberta. Para ganhar Rupees, solte os insetos e capture um em cada garrafa disponível em seu inventário. Agora, venda alguns para o comprador de insetos do Market ou da Vila Kakariko. Mantenha sempre uma garrafa com inseto para fazer este esquema sempre que você precisar de Rupees

Deku Stick destrutivo!

Que tal conseguir um Galho Deku (Deku Stick) tão forte (ou ainda mais) do que a própria Espada Kokiri? Equipe um Galho Deku e pule de qualquer montanha ou beirada. Durante a queda, bata o galho na direção de uma parede, para ele se quebrar. O pedaço que sobrar se tornará um bastão poderoso, que você poderá usar sem parar. Experimente seu poder e comprove! Mas, cuidado para não trocar o item, sair de uma área ou entrar na água, para não perder a arma

Todas as 100 Skulltulas na maior moleza

Toque a canção da tempestade (Song of Storms) perto da árvore que está em frente do castelo de Hyrule (Perto de onde Malon estava dormindo) para fazer um buraco aparecer. Entre nele e destrua todas as paredes com uma bomba para encontrar algumas aranhas. Mate todas elas para revelar uma Gold Skulltula Token. Agora, fique

próximo do teletransportador (facho de luz brilhante) que está no meio da sala e use a tecla Z para mirar na Skulltula. Dispare seu bumerangue para pegá-la e imediatamente dê uma cambalhota para ser teletransportado antes que o bumerangue retorne para as mãos de Link. Se você entrar novamente pelo mesmo buraco, a Skulltula estará lá. Cada vez que você fizer este procedimento, você ganhará uma Skulltula.

Todas as Golden Skulltulas

Skulltulas espalhadas pelo jogo (56 no total)

Legenda:

LC - Somente com Link Criança

LA - Somente com Link Adulto

N - Somente de noite

Floresta Kokiri - 3

1. Atrás da casa dos Irmãos Sabe-Tudo (Know-It-All Brothers). LC/N
2. No telhado da Casa dos Gêmeos (House of Twins). LA/N
3. Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão. LC

Hyrule Field- 2

1. Siga em direção à Vila Kakariko, atravesse a ponte, vire à esquerda e coloque uma bomba na árvore. LC/LA
2. No círculo de pedras, próximo à entrada do Vale Gerudo. LC/LA

Hyrule Castle - 4

1. Dentro de uma caixa, na Casa da Guarda, na entrada do Mercado. LC
2. Toque a Song of Storms ao lado da árvore, (próximo a onde você acordou Talon). LC
3. Na árvore, na entrada do Castelo Hyrule. LC
4. Atrás do arco de pedra, depois que o Castelo foi dominado por Ganondorf. LA

Rancho Lon Lon - 4

1. Em uma árvore, assim que você entrar no Rancho. LC
2. Na parede externa do cercado dos cavalos, do outro lado da entrada. LC/N
3. Em uma parede de pedra, do outro lado da entrada. LC/N
4. Na segunda janela da casa de Talon. LC/N

Vila Kakariko - 6

1. Trombe na árvore próxima à entrada da Vila. LC/N
2. Atrás da House of Skulltula. LC/N
3. Na pilha de tijolos da casa em construção. LC/N
4. Na parede da casa do garoto, próximo à saída para a Montanha da Morte. LC/N
5. No topo da escada da torre de observação. LC/N
6. No telhado da casa de Impa. LA/N

Lost Woods - 3

1. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, próximo ao Skull Kid. LC
2. Plante um feijão quando criança. Volte adulto e suba no pé-de-feijão. LA/N
3. Jogue um inseto no buraco do outro pé-de-feijão. LC

Montanha da Morte - 4

1. Na primeira caverna da direita - LC/LA
2. Em um pequeno esconderijo, acima da entrada da Caverna Dodongo - LA/N
3. Depois da última pedra rolante, na subida para a Montanha da Morte - LA/N
4. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, na frente da Caverna de Dodongo - LC





Goron City - 2

1. Em uma caixa, no andar superior da cidade - LC
2. Na plataforma superior central, escondida atrás de um monumento de pedra - LA/N

Rio de Zora - 4

1. Escondido na sombra da escada, próximo à cachoeira - LC/N
2. Trombe em uma árvore, próximo à entrada do rio - LC
3. Bem perto do meio do rio, em uma parede do vale - LA/N
4. Em uma parede, um pouco antes da entrada dos Domínios de Zora - LA/N

Domínios de Zora - 1

1. Na parte de cima da cachoeira congelada - LA/N

Fonte de Zora - 3

1. Em uma árvore, próximo à entrada da Great Fairy's Fountain - LC
2. À direita do tronco que está parcialmente dentro d'água - LC/N
3. Na entrada da Caverna da Fada, use a Silver Gauntlet para retirar a pedra. - LA/N

Lago Hylia - 5

1. Na ilha onde você pegou a Flecha de Fogo - LC/N
2. Dentro de uma caixa, no fundo da piscina do Laboratório - LA
3. Atrás do Laboratório - LC/N
4. Em uma ilha, no topo da árvore morta, ao lado do símbolo da Triforça - LA/N
5. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, na frente do Laboratório - LC

Cemitério - 2

1. Em uma parede externa do cemitério - LC/N
2. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, do lado esquerdo do cemitério - LC

Sacred Forest Meadow - 1

1. Ao leste da escadaria - LA/N

Cratera da Montanha da Morte - 2

1. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, próximo ao poço de lava - LC
2. Dentro de um caixote, junto à entrada - LC

Vale Gerudo - 4

1. Na parede, ao lado da ponte de tronco - LC/N
2. Atrás da cabana dos carpinteiros - LA/N
3. Debaixo de um arco de pedra - LA/N
4. Jogue um inseto dentro do buraco do pé-de-feijão - LC

Fortaleza dos Gerudo - 2

1. Na parede leste da Fortaleza. Suba no teto das casas para pegá-la. - LA/N
2. Atrás do alvo norte, na Galeria de Tiro ao Alvo. - LA/N

Haunted Wasteland - 1

1. Na estrutura de pedra, onde você encontrou o fantasma guia. - LA

Desert Colossus - 3

1. Em uma palmeira, ao lado do oasis (antes de fazer chover) - LA/N
2. Plante um feijão mágico. Volte como adulto e suba no pé-de-feijão. LA/N
3. Jogue um inseto no buraco do pé-de-feijão, ao lado do Templo dos Espíritos. LC

Skulltulas dos Labirintos (44 no total)

Árvore Deku - 4

1. Na sala da bússola, do lado esquerdo
2. Na grade da sala onde você cai após estourar a teia
3. Na parede amarela da sala onde você cai após estourar a teia
4. No B1, queime a teia da parede e use uma bomba para abrir a passagem

Caverna de Dodongo - 5

1. Em uma parede de pedras. Coloque uma bomba e entre na caverna
2. Exploda uma bomba para formar uma escadaria e suba
3. No mesmo local da anterior, em um buraco no alto (com o Longshot)
4. Toque a Canção do Espantalho e use o Gancho nele para subir
5. Na boca da estátua que leva ao chefe, ponha uma bomba em uma porta

Barriga de Jabu-Jabu - 4

1. e 2. Caia por um buraco do chão para encontrar duas Skulltulas
3. Caia dentro do buraco que Ruto caiu e entre na porta
4. Na sala antes do chefe, na trepadeira da parede

Templo da Floresta - 5

1. Entre no Templo e procure nas trepadeiras do lado direito
2. Na sala das quatro tochas, suba os degraus e olhe para o lado direito
3. Na beira do lago, na parede do outro lado da água, próxima à ilha
4. Desça no buraco ao lado do grande baú e ande sobre a plataforma estreita
5. Desça no elevador do meio da entrada e empurre um bloco para abrir uma sala

Templo do Fogo - 5

1. Na sala dos tijolos voadores, na parede
2. Toque a Canção do Tempo ao lado do bloco azul e suba nele
3. Contorne um muro e coloque uma bomba nesta parede
4. Toque a Canção do Espantalho e use o Gancho para chegar até ele
5. Depois da Skulltula anterior, escale a grade até o andar de cima

Caverna de Gelo - 3

1. Na sala com a grande lâmina de gelo giratória, na parede acima
2. Na sala da sala bússola, entre na abertura do lado esquerdo
3. Na sala com o bloco de gelo que pode ser empurrado, na parede esquerda

Templo das Águas - 5

1. Com o nível de água baixo, use o Gancho para alcançar a beirada, fique próximo às barras de ferro e use o golpe da espada
2. Com a água no segundo nível, suba no bloco flutuante e atire no gancho
3. Com a água no terceiro nível, vá para esquerda do símbolo da Triforça
4. Desça no buraco atrás do grande baú e siga até o terceiro redemoinho
5. Antes da porta da chave do Chefe, coloque as Botas de Ferro, fique embaixo da cachoeira e use o Longshot

Poço da Vila Kakariko - 3

1. Use a Lente da Verdade para observar o caminho e entre na porta
2. Na sala com dois troncos formando um X, entre na porta trancada
3. Na outra sala com dois troncos formando um X, entre na porta trancada

Templo das Sombras - 5

1. No B3, use a Lente da Verdade para enxergar as plataformas, entre na porta, derrote todos os inimigos e siga pela porta
2. No mesmo local anterior, use a Lente da Verdade para ver o bloco na parede. Agarre-o e empurre até o final
3. No mesmo local anterior, pegue a Skulltula atrás da caveira gigante
4. Fique ao lado do símbolo da Triforça e toque a Canção do Espantalho
5. De costas para porta da Chave do Chefe, entre na primeira porta e pegue atrás das três grandes caveiras

Templo dos Espíritos - 5

1. Com o Link Criança, entre na porta da direita na grade, do lado direito
2. Com o Link Criança, no 2F. Assim que chegar lá, vire de costas
3. Entre na porta mais distante do trono e desça os degraus
4. Como adulto, na sala com as pedras rolantes, toque a Canção do Tempo
5. Como adulto, ande até o cotovelo da estátua e vire para esquerda

Prêmios

Depois de coletar um mínimo de 10 Skulltulas, siga para a Vila Kakariko e entre na House of Skulltulas. Se houver alguma criança feliz, significa que você já pegou um número suficiente de símbolos para ganhar um prêmio.

Carteira de Adulto	10 Skulltulas
Pedra da Agonia	20 Skulltulas
Carteira do Gigante	30 Skulltulas
Bombchu	40 Skulltulas
Pedaco de Coração	50 Skulltulas
Rupee de Duro	100 Skulltulas

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

200 Ruppees na moleza

Que tal ganhar uma grana e ainda se livrar de um inimigo chato pra chuchu? Então dispare naquela ave que voa sobre Termina Field e sempre rouba seus itens. Jogue 6 flechas de fogo nela para ganhar 200 Ruppees.

TOM AND JERRY IN FISTS OF FURRY

Encontrando os amigos e parceiros Termine o jogo com o personagem indicado para habilitar um novo personagem.

Tom ou Jerry	habilita Duckling
Duckling	habilita Butch
Butch	habilita Spike Jr.
Spike Jr.	habilita Tuffy
Tuffy	habilita Spike
Spike	habilita o modo Teamplay

TONY HAWK'S PRO SKATER

Códigos batatas

Durante qualquer momento do jogo, no Career Mode, pressione Start para dar pausa. Daí, segure o botão L e pressione uma das seqüências abaixo. Se o truque funcionar, a imagem da tela irá tremer

Pontos de Manobras multiplicados por dez

↓, →, ↑, →, ↑, ← e C←.

Todas as fitas de uma vez só

C→, ←, ↑, C↑, →, ↓, ↑.

Jogo mais rápido

→, ↑, ↓ duas vezes, ↑ e ↓.

Manobras bem mais rápidas

C↑, ←, C↓ duas vezes, ↑, ↓ e →.

Equilíbrio perfeito

C↑, C→, ←, C→, →, ↑ e ↓.

Câmera Lenta

↓ duas vezes, C↑, C→ e ←.

Diminuindo as quedas

C↑, C→, ←, C→, →, ↑, ↓.

Jogue com Private Carrera

Comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick. Pause o jogo, segure L e pressione a seqüência: C←, C↓, C→, C↓, ↑, →, ←. A tela não irá tremer desta vez. Saia do jogo e retorne para a tela de seleção de personagens. Ao invés do Officer Dick, aparecerá uma garota com todos os atributos elevados ao máximo: é a Private Carrera!

Ver as manobras especiais de todos os Skatistas

Use qualquer personagem para pegar ouro nas três competições. Depois, selecione a opção "Trick Tutorial" no menu para ver todos os especiais.

TOP GEAR OVERDRIVE

Carros especiais

Entre na tela do menu principal. Lá existem quatro opções (Championship, Versus, Setup, Credits). Imagine que estas opções estão numeradas de 0 de 3 (por exemplo, Championship é zero, Versus é 1, e assim por diante). Digite as seguintes seqüências (pressionando o botão Z) enquanto posiciona o cursor (com a tecla direcional) sobre as opções do menu apropriadas.
Carro extra 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1
Carro extra 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3
Carro extra 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2
Se funcionar, você escutará um ruído e uma carinha sorridente irá aparecer. Se você errar, escolha qualquer opção e retorne para a tela do menu principal para tentar novamente.

Abrir todos os carros normais

Usando a esquerda do código acima, digite esta seqüência para habilitar todos os carros normais: 3, 0, 0, 1

Abrir as temporadas

Temporada 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0
Temporada 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0

TOP GEAR RALLY 2

Modo Hi-rez

Pressione C←, C←, ←, L, L na tela título. Para esse modo é necessário o cartucho de expansão de memória.

Sem estragos ou falhas

Pressione L, Z, Start, ↑, ↑ na tela título.

Pular carros

Pressione C↑, C←, R, ↑, ← na tela título.

Créditos do patrocinador

Pressione L, Z, Start, L, L na tela título.

Máximo de pontos no campeonato

Pressione L, C↑, ←, L, L na tela título.

Fat World

Pressione Z, C→, L, ↑, → na tela título.

Thin World

Pressione Z, C→, R, ↑, → na tela título.

Mundo de cabeça para baixo

Pressione C↑, Z, Start, ↑, ↓ na tela título.

Rodas largas

Pressione C←, Z, R, ↓, ↓ na tela título.

Wobbly Tire

Pressione R, C→, Start, ↓, Z na tela título.

Poder de reparo dos carros

Pressione L, Z, R, L, Start na tela de descrição dos carros.

Visão de velocidade deformada

Pressione Z, C←, R, ↑, → na tela título.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

The Big Cheat

Para acessar todas as fases e chefes, mapa completo, invencibilidade, Spirit Mode, todas as armas, munição infinita e ainda inimigos cabeçudos, entre com o seguinte código na opção "Enter Cheat": NTHGTHGDRCRTDTRK

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Cheats

Digite estes códigos na tela Enter Cheat. Depois, entre na opção Cheat Menu para habilitá-los

Mãozonas e Pezões

Inimigos com mãos e pés enormes: STOMPEN

Modo cabeção

Inimigos com cabeças grandes: UBERNOODLE

Modo palito

Inimigos magrelos e compridos: HOLASTICKBOY

Modo Blackout

Jogar no escuro: LIGHTSOUT

Modo anãozinho

Inimigos nanicos: PIPSQUEAK

Modo Tosqueira

Para modificar as texturas das imagens: WHATSATEXTUREMAP

Modo Papel e caneta

Gráficos modificados e sem cores: IGOTABFA

Modo Bebê

Para colocar o rosto do bebê Zach no lugar dos ícones de energia: AAHG00

Código do Juan

Para colocar o rosto do Juan no lugar dos ícones de energia, escreva a senha HEEERESJUAN na tela Enter Cheat. Para quem não sabe, Juan é o garoto americano que venceu um concurso promovido pela Iguana no ano passado. Como prêmio, o sortudo ganhou o direito de ter seu rosto no game. Quem não queria estar no lugar dele?

Zumbis calminhos

Por acaso os mortos-vivos da segunda fase estão te dando muitos problemas? Então vá para a tela de opções e ponha a opção do sangue (Blood) em "off". Desta maneira, os monstrenhos não irão arremessar suas tripas em você, tornando a briga muito mais fácil

Atire nos pássaros

Você sabia que há um propósito em destruir os pássaros do início da primeira fase? Logo no início, há um portão trancado no topo de uma escada. Se você encahou e não conseguiu abrir o portão, atire nos pássaros e veja o que acontece. Bingo!

Destruir os códigos

Cada vez que um estágio de Turok 2 for terminado, um novo truque no Cheat Menu será liberado. Para acionar os códigos, entre na tela do Cheat Menu e coloque a opção em "on". Veja quais os truques dos três primeiros níveis:

Nível 1 Modo Frooty Stripes
Nível 2 Modo Pen and Ink
Nível 3 Modo Gouraud

Mais truques

Você pode usar jogar com todos os códigos abaixo habilitados ao mesmo tempo, mas é preciso entrar na tela de Passwords toda vez que um truque for feito. Quando o código estiver ativado, também dá para colocar a Password do jogo para continuar de onde havia parado

Modo pássaro

Usando este código você vai poder entrar em qualquer área do jogo. Na tela de Passwords, coloque DLVTRKBIRD e depois aperte A, B e Select durante o jogo

Escolha de nível

Depois de habilitar o código de escolha de nível com a Password DLVTRKBLVL, aperte A, B e Start ao mesmo tempo durante o jogo. Vai aparecer na tela a opção de mudança de nível. Colocando o direcional para esquerda ou direita, você pode ir para os níveis que quiser

Munição infinita

A Password DLVTRKBWPS não vai encher Turok de armas e balas, mas vai fazer com que cada arma apanhada ganhe munição ilimitada



TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



Todos os segredos

Para fazer os truques, basta selecionar a opção Secrets, no menu principal ou na tela de Pause. Coloque em Enter New Secret e faça o código, depois escolha a dica novamente, no Secrets

Ganhe todas as chaves

LIZARD, DRAGONFLY, BULL, BEAR, WOLF, EAGLE

Todas as armas

OWL, BEAR, OWL, BUG (green), HAWK, OWL

Mãos e pés grandes

LIZARD, LIZARD, DRAGONFLY, HORSE, LIZARD, COYOTE

Cabeção

COUGAR, WOLF, SNAKE, RABBIT, LIZARD, COYOTE

Tela limpa

RABBIT, OWL, LIZARD, ELK, SALMON, RABBIT

Créditos

ELK, ELK, ELK, ELK, ELK, ELK

Sobressalto

DRAGONFLY, BULL, RABBIT, SALMON, RABBIT

Gouraud

LIZARD, SALMON, INSECT, SALMON, WOLF, DRAGONFLY

Sem cabeça

LIZARD, ELK, EAGLE, OWL, SALMON, HORSE

Invencibilidade

RAVEN (roxo), SALMON EAGLE, BEAR, LIZARD, RABBIT

Manequim

SNAKE, BULL, SNAKE, FROG, BEAR, ELK

Menu malucão

RABBIT, OWL, HORSE, INSECT, BEAR, BEAR

Modo papel e caneta

LION, HORSE, ELK, FISH, LION, e HAWK (vermelho)

Stick

HORSE, EAGLE, SNAKE, COUGAR, INSECT, SALMON

Tiny

FROG, FROG, SALMON, INSECT, WOLF, COUGAR

Munição infinita

SALMON, ELK, BULL, SNAKE, EAGLE, SALMON

Warp Level 1

FROG, ELK, HORSE, DRAGONFLY, WOLF, RABBIT

Warp Level 2

OWL, OWL, HORSE, ELK, ELK, ELK

Warp Level 3

OWL, RABBIT, BEAR, INSECT, FROG, COUGAR

Warp Level 4

BEAR, HORSE RAVEN, EAGLE, HORSE, COYOTE

Warp Level 5

BEAR, DRAGONFLY, HORSE, BEAR, FROG e ELK

Onde está o buraco negro?

O PSG, ou Personal Singularity Generator, é uma arma poderosa que cria um buraco negro onde o jogador a atirar e é muito prática na hora de detonar uma série de inimigos. Ele está dividido em seis peças localizadas pelas fases. Não se esqueça de guardar munição para o chefe.

Veja em qual fase você vai encontrar o PSG

In the Sewers	Fase 1
In Silo 3 & 4 Military Base	Fase 2
In the cave in the Lab, The Dam	Fase 2
On top of the Pyramid,	
The Lost Land	Fase 3
In Refinery One, Oblivion's HQ	Fase 4

TUROK : RAGE WARS

Cheat Menu

Pressione Z na tela título para habilitar o cheat menu. Acumule 1000 frags com todos personagens para abrir o cheat menu

Jogar como os chefes das fases

Você pode jogar como o personagens chefes no modo multiplayer. Para cada chefe complete as determinadas fases:

Bastille

Complete as provas Raptor, Mantid drone e guardian

Syra

Complete as provas Campaigner, Lord of dead e Juggernaut

Symbiont

Complete as provas Fireborn, Mantid mites e Oblivian spaw

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Pranchas extras

Para ganhar as pranchas XXX6, Top Gear Rally, e Midway, termine em primeiro lugar em todas as corridas.

Para ganhar a prancha Bucky, termine o modo Stunt Challenge.

Para ganhar a prancha Flower, termine em primeiro nos três percursos do primeiro round no modo Competition.

Surfistas secretos

Termine com a melhor média de pontos em todos os níveis do Modo Competition para habilitar os surfistas secretos: Ben, Niemo, Tok, e Boreth.

Queimando a largada

Preste atenção na hora que a corrida começar. Logo depois que a palavra "Go" desaparecer da tela, pressione duas vezes \uparrow . Se for feito corretamente, seu surfista irá queimar a largada e sairá na frente dos adversários.

Manobras

Spin: Segure para \leftarrow ou \rightarrow no direcional e pressione A (quanto mais tempo você segurar o direcional, maior o giro)

Front flip (durante o salto): \downarrow , \uparrow , A.

Back flip: \uparrow , \downarrow , A.

Rodeo flip: \leftarrow , diagonal $\downarrow \rightarrow$, A.

Egg flip: \leftarrow , \rightarrow , A.

McTwist 720: diagonal $\downarrow \rightarrow$, diagonal $\uparrow \leftarrow$, A.

Misty Flip: diagonal $\downarrow \rightarrow$, \leftarrow , A.

VIGILANTE 8

Todas as fases, personagens e carros

Para selecionar fases, personagens e veículos, digite o password JTBT7CFD1LRMGW.

Habilite todos os veículos

Para habilitar todos os veículos (com exceção do Alien), digite o password GANGS_UNLOCKED

Clone

Para permitir que vários jogadores utilizem o mesmo carro, digite o password MIX_MATCH_CARS

Ultra-resolução

Para melhorar a resolução, digite o password MAX_RESOLUTION

Aumente os mísseis!

Quer mais mísseis? Então digite o password MISSILE_ATTACK

God Mode

Para ficar invencível, digite o password LIVING_FOREVER

Rapid-Fire

Para cuspir bala sem parar, digite o password FIRE_NO_LIMITS

Reduza a gravidade!

Digite o password A_MOON_GETAWAY

Remova todos os inimigos

Está tendo problemas com os inimigos? O que acha de se livrar deles? Digite o password POPULATION_OUT

Slow-Motion

Para deixar o jogo lento, digite o password GO_REALLY_SLOW

Super dificuldade

Quer desafio? Deixe o jogo com o nível máximo de dificuldade. Digite o password I_AM_TOUGH_GUY

Habilite todas as fases

Para ter acesso a todas as fases, digite o password LEVEL_SHORTCUT

Veja todos os finais

Para ver todos os finais sem precisar jogar, digite o password LONG_SLIDESHOW

Carro Alien

Para pilotar um carro de outro mundo digite a password GIMME_DA_ALIEN

Pilote um Dirigível

Em Casino City, você verá um dirigível voando ao redor da fase. Espere a geringonça atemissar e entre nela assim que as portas se abrirem. Você poderá dirigi-la, mas não vai conseguir subir nem descer quando quiser. Se estiver voando sobre um edifício com power-ups, a aceleração fará com que o dirigível caia. Preste atenção nos seus oponentes, pois se algum deles disparar contra você, o aparelho explodirá.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Truques mil

ELBICINVINI	Invincibilidade
HI CEILING	Deixa o carro mais leve
LLA DORTOH	Dá habilidades máximas
LLA KCOLNU	Todos os personagens

WAVE RACE 64

Largue na frente

Após o locutor anunciar "Go!", pressione os 2 botões de turbo.

Corra ao contrário

Termine o game no modo expert. A nova opção estará habilitada no modo championship.

Cores diferentes

Para mudar a roupa dos personagens, na tela de seleção, pressione para cima no direcional analógico

Visão secreta

Pressione C↑ e C↓ para ajustar o zoom. Pressione C← e C→ para mudar o ângulo da câmera

Slide

Pressione R para realizar um slide na água



WCW/NWO REVENGE

Cinturões prateados

Este truque deve ser feito na tela de apresentação do jogo (aquela que mostra o Hollywood Hulk Hogan segurando um microfone). Quando ele estiver aproximando o microfone da boca, aperte o botão A. Agora, basta escolher o Championship e ver os lutadores campeões. Eles estarão com cinturões prateados!

Como controlar os acompanhantes

Sabe aquelas pessoas que acompanham os lutadores nas lutas One'n One? Agora é possível controlá-los. Basta entrar no modo One'n One e escolher qualquer lutador que tenha um acompanhante (o Diamond Dallas Page, por exemplo). Depois que a luta começar, (você tem que ter quatro controles), pegue os controllers três e quatro e aperte Z. Agora mais duas pessoas podem entrar na luta e descer a porrada!

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Acesse todos os carros GT2

No modo campeonato, após colocar seu nome, vá para o menu do circuito GT2. Na tabela de escolhas, faça a sequência: Z, direita, Z, Z, B, C-baixo, A, direita e Start. Aparentemente não vai acontecer nada, mas todos os carros da categoria GT2 estarão lá

Mude a cor dos carros

Na hora de selecionar seu carro, aperte Z para mudar a cor

Consiga um Falcon Interceptor A

Para pegar o melhor carro do jogo, você tem de ganhar o troféu de ouro em todos os vinte campeonatos. Além disso, seu tempo total de corrida tem de ser igual ou menor do que quinze horas. Feito isso, selecione o carro Mystic no Championship Mode, depois vá para a Novice Cup, corra contra o Interceptor nas duas corridas desta copa e vença-o. Agora, vá até a tela de escolha de equipes e procure abaixo da equipe Boss Racing para achar seu carangão

WWF ATTITUDE

Roupa extra para mulher no modo "Create a Player Mode"

Ganhe o título WWF lutando com Val Venis, no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD

Roupa extra para homem no modo "Create a Player Mode"

Ganhe o título WWF lutando com o Mankind, no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD

Mais cabelo no modo "Create a Player Mode"

Ganhe o título WWF lutando o "The Rock", no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD.

Habilite o modo "No Wimps Mode"

Ganhe o título WWF lutando com o Farooq ou Bradshaw no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD. Este é um modo bem desafiador, não indicado para os mais fracos.

WWF WAR ZONE

Modos especiais e personagens secretos:

Para ativar o monte de truques de War Zone, é preciso vencer o campeonato do Challenge Mode, na dificuldade Medium, com vários lutadores diferentes. Por exemplo, para lutar com Cactus Jack e Dude Love, termine o campeonato usando o Mankind. Assim que o truque estiver ativado, pressione simultaneamente L e R na tela do menu principal. O cheat menu irá aparecer. A seguinte lista mostra com qual lutador é preciso lutar e qual o truque recebido:

Truque/Personagem

Secreto	Lutador
Cactus e Dude	Mankind
Extra Cold	Golddust
Extra Gold	S. Michaels ou Triple H
Ladies Night	S. Michaels ou Triple H
Sue	Bret ou Owen Hart
New Duds	Kane
Polished	Qualquer lutador
No Meters	Undertaker
Ego Mode	Ahmed Johnson
Beans Mode	Thrasher ou Mosh
No Wimps	Farooq ou Ken Shamrock

YOSHI'S STORY

Encontre os Yoshis secretos

Yoshi Preto 1: Na página 2, mundo 1, vá até a tulipa (flor) que está do lado esquerdo do marcador de fase número 4. Coma a tulipa e voe para o teto onde há o ovo do Yoshi preto. Termine a fase e ganhe o Yoshi preto

Yoshi Preto 2: No começo da página 2, mundo 4, siga para cima e vá para uma sala com cobras fantasmas. Pule de uma cobra para outra até achar uma bolha que libera o ovo preto

Shy Guy Branco: Entre no último cano da fase 1 da página 5. Este fantasma recupera um Yoshi capturado

Yoshi Branco: Na fase 3, página 3, vá para uma tela onde há um cachorro em um cano vermelho em que você não pode chegar. Entre no próximo cano.

Yoshi Branco 2: Na fase 2, página 3, vá até o marcador de fase 2. Siga até onde puder para esquerda, até achar uma bolha com um símbolo de interrogação (?). Quebre-a para ganhar o ovo do Yoshi branco

Continues ilimitados

Quando você perder a última vida e o Yoshi começar a ser levado, pressione o botão Reset do seu console Nintendo 64. Feito isso, você poderá continuar na página que parou pressionando Start sobre o modo Story Mode





Por dentro da máquina

**CPU**

MIPS 64-bit RISC CPU (série R4000 customizada)

Velocidade do Clock

93,75 Mhz

Memória

Rambus D-RAM 36 Mbit

Velocidade de transferência

Máximo de 4500 Mbits/segundo

Co-Processador

RCP-SP (processador de gráficos e som) e DP (processador para desenho de pixels) incorporados. VELOCIDADE DO CLOCK: 62,5 Mhz

Resolução

256 x 224 até 640 x 480 pontos modo de apoio flicker free interlace

Cores

Placa de vídeo/paleta de 32-bit RGBA (4.294.976.296 cores), saída de vídeo colorida de 21 bit

Dimensões

Largura 258 mm (10.23") X Profundidade 189mm (7.48") x Altura 72mm (2.87")

Peso

1,1 kg

Processamento Gráfico

Z buffer

Anti-aliasing

Mapeamento de textura realista

Tri-linear filtered mipmap interpolation

Correção de perspectiva

Mapeamento de ambiente

Configurações de Memória

4 MB de RAM

Data de Bus interno de 128 bits

O sub-sistema Rambus D-RAM permite transferências de até 562.5 MB/Seg

Bus "Rambus" de 8-bit de até 500 MHz

Processador de Som

Até 16-bit stereo a 44,1 KHz (qualidade de CD)

Algoritmo de compressão ADPCM

Até 100 canais PCM

Composição Embalagem Padrão

01 console

01 Controller

01 modulador de RF

01 adaptador AC

01 conversor 300/75 Ohm

01 conversor 75/300 Ohm

01 comutador de RF



neon genesis **EVANGELION**

Um meteoro atinge a Antártida e provoca o extermínio de grande parte da raça humana, com alterações profundas no eixo de rotação e no clima da Terra. ISSO É O QUE TODOS ACHAM. Prepare-se para um dos mangás de maior sucesso no Japão e no mundo, agora lançado no Brasil.



JÁ NAS BANCAS

Saiba mais em www.heroi.com.br

FRACIA



007 - O Mundo Não É O Bastante
1080° Snowboarding
 A Bug's Life
Aero Fighters Assault
 Aero Gauge
Army Men: Sarge's Heroes
 Army Men: Sarge's Heroes 2
All Star Baseball 2001
 Armormines: Project S.W.A.R.M.
Asteroids Hyper 64
 Ailyn Chronicles: The First Mage
Banjo-Kazooie
 Banjo-Toonie
Battletanx
 Battletanx 2: Global Assault

Beetle Adventure Racing
 Bio Freaks

Blast Corps

Body Harvest

Bomberman 64

Bomberman: The Second Attack

Buck Bumble

Bust-A-Move 2: Arcade Edition

Bust-A-Move 3 DX

Bust-A-Move '99

California Speed

Castlevania

Castlevania: Legacy Of Darkness

Command & Conquer 64

Conker's Bad Fur Day

Copa do Mundo '98

Cruis'n USA

Cruis'n World

Dark Rift

Daikatana

Diddy Kong Racing

Disney Tarzan

Donkey Kong 64

Doom 64

Dr. Mario 64

Duke Nukem 64

Duke Nukem: Zero Hour

Excitebike 64

Extreme GII

F-1 World Grand Prix

FIFA Soccer 64

FIFA 99

Fighters Destiny

Forsaken 64

Fox Sports College Hoops '99

F-Zero X

Gex: Enter The Gecko

GoldenEye 007

Glover

Hybrid Heaven

Indiana Jones And The Infernal Machine

International Superstar Soccer 64

International Superstar Soccer '98

International Superstar Soccer 2000

Jet Force Gemini

Killer Instinct Gold

Kirby 64: The Crystal Shards

Kobe Bryant In NBA Courtside

Magical Tetris Challenge

Mario Golf

Mario Kart 64

Mario Party

Mario Party 2

Mario Party 3

Mario Tennis

Mega Man 64

Mickey's Speedway USA

Mission: Impossible

Monster Truck Madness 64

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat Mythologies

Mortal Kombat Trilogy

NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant

NBA HangTime

NFL Blitz 2000

NFL Quarterback Club 2000

NHL 99

Nightmare Creatures

Nuclear Strike 64

Off Road Challenge

Ogre Battle 64: Person Of Lordly Caliber

Paper Mario

Perfect Dark

Pilotwings 64

Pokémon Stadium

Pokémon Stadium 2

Pokémon Snap

Pokémon Puzzle League

Quake

Rampage: Universal Tour

Rayman 2: The Great Escape

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Resident Evil 2

Ridge Racer 64

Road Rash 64

Rocket: Robot On Wheels

Rush 2: Extreme Racing

San Francisco Rush: Extreme Racing

San Francisco Rush 2049

Scoby-Doo: Classic Creep Capers

Shadow Man

South Park

Space Station: Silicon Valley

Spider-Man

Star Fox 64

Super Mario 64

Super Smash Bros.

Starcraft 64

Star Wars: Episode 1 - Battle For Naboo

Star Wars: Episode 1 - Racer

Star Wars: Rogue Squadron

Star Wars: Shadows Of Empire

The New Tetris

Tetrisphere

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

Tom And Jerry In Fists Of Furry

Tony Hawk's Pro Skater 2

Turok 3: Shadow Of Oblivion

Turok: Rage Wars

Twister Edge Extreme Snowboarding

Vigilante 8

Vigilante 8: Second Offense

Wave Racer 64

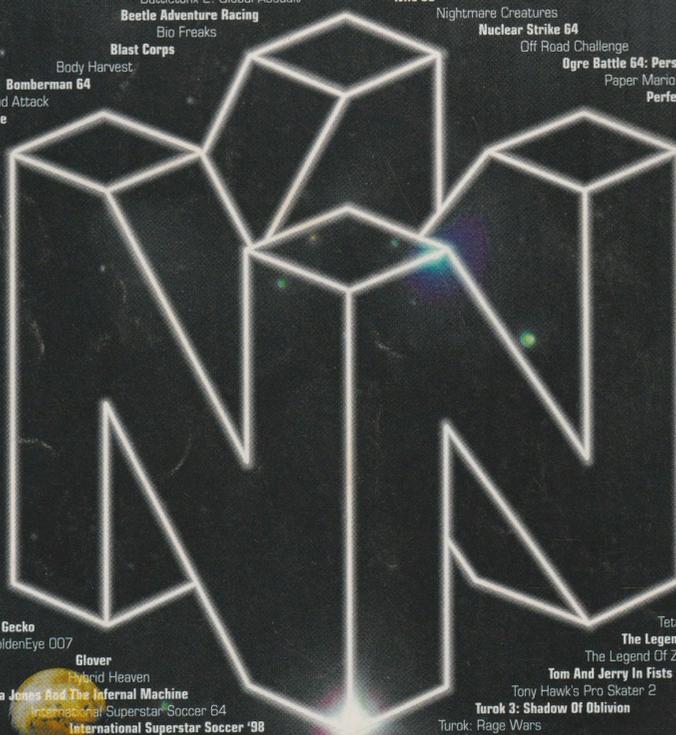
WCW/NWO Revenge

World Driver Championship

WWF Attitude

WWF War Zone

Yoshi's Story



Nintendo
 WORLD