

CIRCUITO ABERTO: A ERA DOS JOGOS 3D

AINDA POR
R\$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

TENCHU 3 DETONADO!!!



EDITORIA
OPTION
Nº 100
R\$ 5,90

P O O L
editora

Lançamentos...

- Star Wars Obi-Wan
- Xenosaga Episode 1
- Dark Cloud 2
- Phantasy Star Collection
- The Legend Of Zelda: WindWaker
- Zoe of the Enders :The 2nd Runner
- Rayman 3 Hoodium Havoc
- IGI 2
- .hack//infection
- Otogi
- Splinter Cell

DETONAMOS!!! 
**SKIES OF
ARCADIA**



ISSN 0104-611X



9701046110067

SGP NA REDE

Agora ficou fácil! Encontre na Internet traduções de jogos para serem usadas junto com os emuladores.



8



10

CIRCUITO ABERTO

Saiba quais foram os progressos do videogame, desde a era dos polígonos até os dias atuais, a era 3D.

PLAYSTATION 2

Splinter Cell	14
The King of Route 66	16
Syphon Filter Omega Strain	17
Onimusha 3	18
Resident Evil: Dead Aim	20
Ghouls n' Ghosts Online	20
Dark Cloud 2	24
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	26
.hack//infection	28
Zoe of The Enders: The 2nd Runner	29

DETONADOS

Skies of Arcadia	50
Tenchi 3	66



Ilustração de capa: Roko



GAME BOY ADVANCE

MegaMan Zero 2	18
Wario Ware	19
Elemix	32
Phantasy Star Collection	33
Rayman 3 Hoodlum Havoc	34
Shinning Soul	35

NEWS

Playmore anuncia SNK Vs Capcom: Chaos e King Of Fighters 2002 para Dreamcast



12

GAME CUBE

Giftpia	15
P.N.03	16
Futurama	20
The Legend of Zelda: Wind Waker	30

FLASHBACK

Tenchu74
--------------	-----

X BOX

X2: Wolverine's Revenge	16
Tao Feng: Fist of The Lotus	16
Ghouls n' Ghosts Online	20
N.U.D.E - Natural Ultimate Digital Experiment	20
Star Wars Obi-Wan	22
Otogi	23

PC

Deus Ex 2	19
Empire of Magic	19
Ghouls n' Ghosts Online	20
Splinter Cell	36
Jurassic Park: Operation Genesis	38
I.G.I 2	39

DICAS

PlayStation 2	
Zone Of The Enders: The 2nd Runner	.40
.Hack//infection	.40
Disaster Report	.40
Dynasty Warriors 4	.40
The Simpson's Skateboarding	.40
Yu-Gi-Oh! Duelists of The Roses	.40
The Thing	.40
Tenchu: Wrath of Heaven	.40
Devil May Cry 2	.41

GameCube	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	.41
Ultimate Muscle: Legends Vs. New Generation	.41
Preto & Bruised	.41
ATV Quad Power Racing 2	.41
Rayman 3	.41
Baldur's Gate: Dark Alliance	.41
Tony Hawk's Pro Skater 4	.41

Game Boy Advance	
Sonic Advance 2	.41
Golden Sun	.41
Rayman 3	.42
Rockman & Forte	.42
Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters	.42

XBox	
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	.42
Indiana Jones and The Emprero's Tomb	.42
Dynasty Warriors 3	.42
Crimson Sea	.42
Colin Macrae Rally 3	.42

PC	
Fifa 2003	.42
Harry Potter and The Secret Chamber	.42
Warhammer: Dark Omen	.42
Warlords III	.43
Warlords: Battlecry II	.43
Splinter Cell	.43

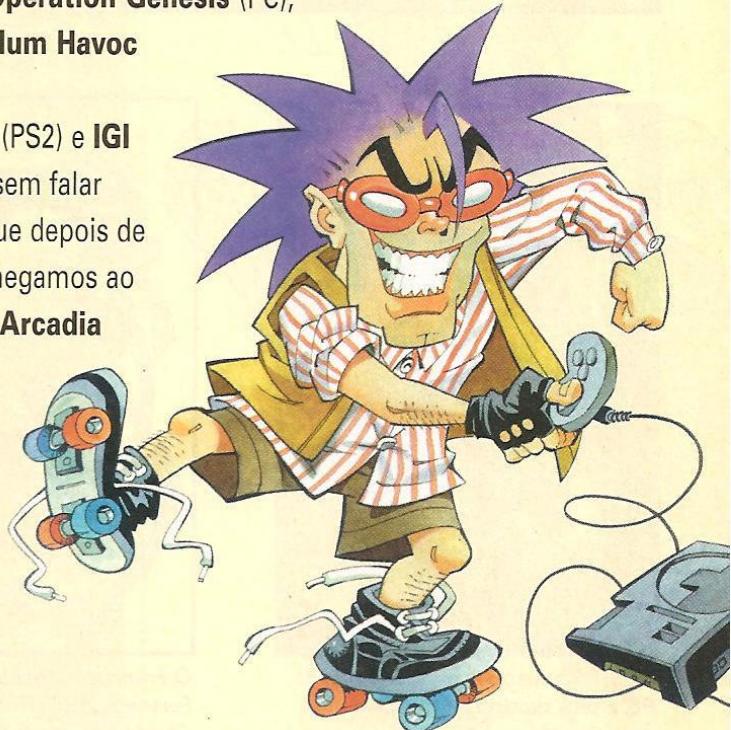
GAMESHARK

PlayStation 2	
Xenosaga	.44
Tenchu 3: Wrath of Reaven	.44
Devil May Cry 2	.45
The Getaway	.45
The Sims	.45
Everblue 2	.45
Star Wars: The Clone Wars	.46
Total Immersion Racing	.46
The Scorpion King	.46
Hardhitter Tennis	.46

Game Boy Advance	
The Legend of Zelda: Four Espadas	.46
Wario Land 4	.47
Super Ghouls'n Ghosts	.47
Mega Man Zero	.47
Zoocube	.47

carta do chefe

E aí, galera! Foi com enorme satisfação e muito trabalho do pessoal da redação que fizemos essa revista, afinal de contas, chegamos na edição de número 100 da **SuperGamePower**. Vocês se lembram de quando lançamos a primeira? Alguns de vocês ainda nem pensavam em jogar videogame, outros já eram veteranos e ainda continuam arrebatando... Mas aqui estamos, firmes e fortes, e vamos continuar assim por um bom tempo. Depois de tantos desafios e alguns problemas, até deixei a galera fazer uma festinha para comemorar esse número, porque não é sempre que uma revista chega a 100 edições, mantendo a mesma qualidade e publicando os melhores jogos da atualidade. Isso tudo, claro, devemos muito à vocês, fiéis leitores da melhor revista de games do planeta. Aproveito para pedir que continuem mandando cartas para a redação com críticas e sugestões, além dos desenhos para a seção Arte no Envelope, que está cada vez melhor, pois vocês estão arrasando! Essa edição está de arrebentar, com os melhores lançamentos de jogos, com dicas super explicadas, o que vai facilitar muito a vida dos inveterados gamemaníacos. Abra sua revista com seu console ligado, porque você não vai querer perder mais tempo com tantas matérias boas que selecionamos para vocês, a começar com **Otogi** (Xbox), o sensacional **Dark Cloud 2** (PS2), **Elemix** (GBA), **Splinter Cell** (PC), **Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht** (PS2), **Star Wars Obi-Wan** (Xbox), **The Legend of Zelda: Wind Waker** (GC), **Phantasy Star Collection** (GBA), **Jurassic Park: Operation Genesis** (PC), **Rayman 3 Hoodlum Havoc** (GBA), o incrível **.hack//infection** (PS2) e **IGI 2** (PC), isso tudo sem falar dos detonados, que depois de tantos pedidos, chegamos ao final de **Skies of Arcadia** (GC) e **Tenchu** (PS2). Arregacem as mangas e até o mês que vem...

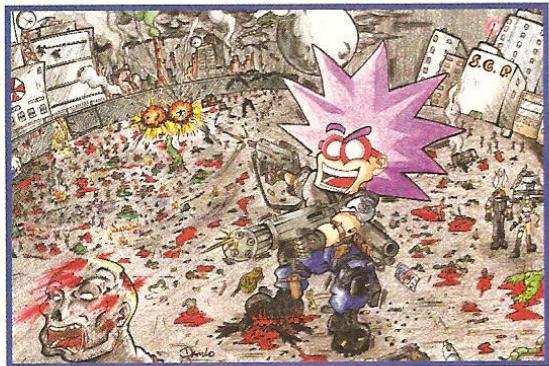


Chefe

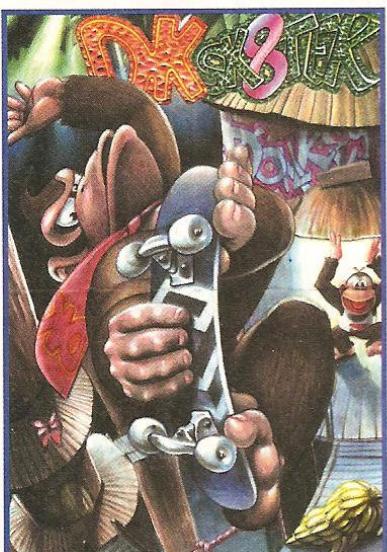
arte no envelope



O Scorpion de MK ficou ótimo neste desenho de Maysa Couto Farias, de Ibiassucê, BA.



O chefe adorou o desenho do Danilo André Ussui Carneiro, de São Paulo, capital.



O José Carlos Soares de Oliveira, de PE, e seus skatistas! O pessoal da redação adorou.

PREMIADO

O Jean Rocha Barbosa, de Iguape, SP, levou o prêmio do mês com o seu espetacular Wolverine.

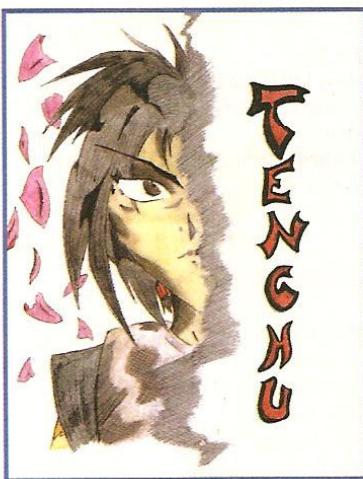


Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Av. Jabaquara, 3126
cj. 01, Mirandópolis
Cep 04046-500
São Paulo - SP



O Francisco Jorge Souza Silva, de Fortaleza, CE, arrasou com sua Chun Li de Street Fighter.

No ritmo do detonado desta edição, o Renato Almeida Assis, de São Paulo, capital, está de parabéns.



O Maylson Flanklys Alves, da BA, caprichou na galeria de Dragon Ball Z.

Ranking dos Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1

TENCHU: WRATH OF HEAVEN

A volta de Tenchu não poderia ter sido melhor. Um jogo que, além de ser lançado antes do tempo previsto, melhorou muito nos 128 bits, não só nos gráficos bem detalhados mas também na jogabilidade.



2

DARK CLOUD 2

Os problemas da primeira versão foram contornadas e Dark Cloud 2 se tornou um dos melhores jogos do PS2. O game é longo e muda conforme o posicionamento dos objetos no mapa.



3

ZOE 2: THE 2ND RUNNER

O jogo é impressionante, o esquema pouco mudou mas os gráficos e as animações estão de primeira qualidade. A história e todo o drama dos personagens dão um clima especial ao jogo.



4

XENOSAGA

Se tivesse saído a 1 ano atrás, provavelmente Xenosaga estaria em primeiro nesta lista, só não está porque os gráficos ficaram um pouco desatualizados em relação aos jogos atuais para o PS2.



5

SPLINTER CELL

A versão de PC é a que tem melhores gráficos, além de ser mais fácil de jogar com o mouse e teclado. Se você tem uma placa mais sofisticada, vai notar que o jogo fica muito melhor.



6

SKIES OF ARCADIA

É um pouco melhor que a versão do Dreamcast. O RPG continua muito bom para os dias atuais, com um bom enredo e jogabilidade. É uma ótima opção.



7

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

A Square conseguiu fazer um trabalho fantástico no GBA. Apesar de certas limitações do portátil, Final Fantasy Tactics é um exemplo de jogo bem otimizado.



8

PHANTASY STAR COLLECTION

Além de matar saudades, você pode ter 3 jogos em um único cartucho. Phantasy Star Collection traz os clássicos do Master e do Mega. É o RPG pioneiro no Brasil e vale a pena recordar.



9

.HACK//INFECTION

Mais um ótimo RPG para o PS2 que está abafando. Baseado no anime de mesmo nome, o jogo tem uma história diferente, além de cenas em desenho animado da melhor qualidade.



10

DEAD OR ALIVE EXTREME BEACH VOLLEYBALL

Apesar de parecer um jogo fútil, a Tecmo conseguiu deixar o game com "personalidade" própria e, por isso, ficou bem independente do jogo de luta Dead or Alive.



Ajude a fazer a SGP!
O que mais podemos
melhorar na revista?

Com essa nova onda das Lan Houses que vieram para substituir os fliperamas, o que eu quero saber é se você já frequentou ou frequenta alguma dessas casas de jogo:

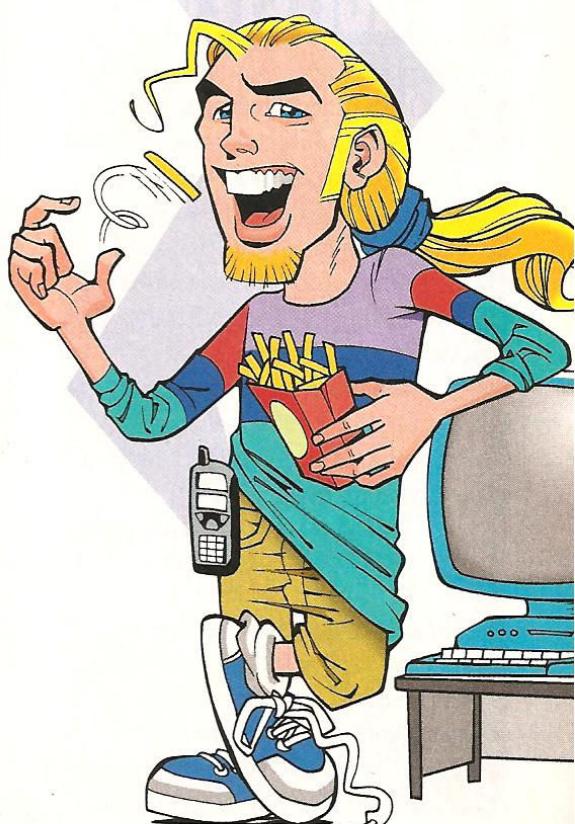
- A - Sim, já fui mas não gostei
- B - Vou com freqüência
- C - Nunca fui, mas pretendo ir
- D - Nunca fui e nem pretendo ir

Mande sua resposta para Redação
SuperGamePower

Av. Jabaquara, 3126 - cj 01 - Mirandópolis
04046-500 - São Paulo - SP
Ou para billgames@terra.com.br

Resultado da edição anterior:

- 13% - A Marjô
- 11% - As matérias do Circuito Aberto e SGP na Rede
- 63% - Os jogos e detonados
- 12% - Dicas
- 1% - Nenhuma das Alternativas



SGP? responde

E aí, galera da SGP! Eu estou com uma dúvida no jogo Soul Edge do Playstation One: como consigo matar os inimigos do Edge Master Mode, quando você (o lutador) bate no inimigo e ele não é ferido?

Nicholas Camp Barcellos
Diadema - SP

BB: O Edge Master Mode é o nível mais difícil do Soul Edge. Nele, quando você mata um adversário, você ganha uma arma nova, alguns dos adversários só podem ser vencidos por uma determinada arma. Outros desafios são adversários que só podem ser vencidos se forem derrubados do ringue, que só sofrem danos se você agarra-lo (para agarrar, aperte os botões do chute e do soco ao mesmo tempo), e adversários que só podem ser vencidos com o especial.

Por favor, respondam essas perguntas e matem minhas dúvidas e de milhões de leitores. O Playstation 2 tem a capacidade de fazer o Resident Evil do GameCube com os mesmos gráficos, texturas, número de polígonos, etc... E os novos Residents 1, Zero e 4, saíram para o Playstation 2? Já que mesmo com o contrato da Capcom com a Nintendo, está saindo o Resident Evil On-Line! Parece que o Resident Evil On-Line não terá os mesmos gráficos do Resident Evil 1 do GameCube! Se o Playstation 3 for lançado em 2003, significa que o Playstation 2 sairá de linha?

Luis Vitor Anvich
Floriano - Piauí

MB: Sim, o Playstation 2 tem a capacidade de produzir o jogo Resident Evil com o mesmo nível de qualidade que o GameCube. A Capcom tem um contrato para ainda em 2003 produzir 5 jogos da série Resident Evil para GameCube, que são: o Resident 1 Remake, o novíssimo Resident

Zero, e os Residents 2, Nemesis e Code Verônica. Os 3 últimos diferentes do Resident Evil 1, serão apenas um porto para GameCube, com melhorias de gráficos, mas com diferenças mínimas para as versões originais. Mas isso não impede a Capcom de produzir outros Residents para PlayStation. Realmente, o Resident On-Line não tem os mesmos gráficos do Resident Evil do GameCube. E mesmo com o lançamento do Playstation 3, não significa a saída do Playstation 2, pelo menos por esse ano. O Playstation 3 está previsto para o ano de 2005.

Olá pessoal! Estou travado no final de Vagrant Story, pois não estou conseguindo arrumar um jeito de passar o mestre final. Qual magia eu posso usar, para que eu consiga destruir o mestre? Estou utilizando a lança Hagane Polearm, existe outra arma que fique mais fácil derrotá-lo? Desde já fico extremamente grato a todos.

Aldenio da Silva
São Paulo - SP

BG: A melhor arma é a besta (arco e flexa), que acumula pontos de especial (como qualquer arma), mas também usa esses pontos para desferir um ataque mais forte. Pegue o tempo do arco e faça um combo infinito (mesmo que tire pouca energia). Quando os pontos de especial estiverem no máximo, use o ataque especial, repita até o chefe morrer.

Oi, galera! Estou com uma dúvida e vocês precisam me ajudar. No jogo Tarzan Untamed, como faço para jogar com Jane, Porter e Terk?

Paulo de Oliveira Souza
Natal - RN

BB: Paulo, é muito fácil. Anote ai:

Jogue com Jane: complete todos os desafios de Terk no mundo 1 para abrir Jane nos desafios de ski e surf.

Jogue com Porter: complete todos os desafios de Terk no mundo 2 para abrir Porter nos desafios de ski e surf.

Jogue com Porter: complete os três desafios de Terk nas últimas fases do jogo para conseguir Terk.

Gostaria muito de saber todos os locais secretos do jogo Final Fantasy X. Sou fã da série e só falta isso para eu acabar o game.

Sandro Manzano
São Paulo - SP

BB: Para acabar com sua dúvida e de milhões de leitores, você pode acessar os lugares secretos procurando no mapa mundi com sua aeronave, ou simplesmente digitando senhas coordenadas da aeronave. Use as seguintes coordenadas no mapa mundi de sua nave, então aperte X quando você achar a marca. Essas coordenadas são próximas, assim sendo, mova o cursor um pouco e aperte X repetidamente, até achar as áreas escondidas:

Baaj Temple: X: 14Y: 60
Sanubia Desert: X: 15Y: 41
Omega Ruins: X: 74 Y: 36
Besaid Falls: X: 31 Y: 73
Mi-l' hen Ruins: X: 34 Y: 58
Battle Site: X: 42 Y: 57

No jogo Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron 2, tem algum jeito de duplicar minhas vidas? Se tiver, como posso fazer?

Andréia Marques
Rio de Janeiro - RJ

LM: Andréia, tem sim como duplicar suas vidas: entre com o passcode "JPVI?IJC". Você ainda não ouvirá o som de confirmação. Volte então a entrar na tela de passcode, e agora digite "RSBFNRL". Você deverá ouvir o som de confirmação.

Olá, pessoal! Como eu posso ganhar os prêmios do final do jogo Onimusha? Abraço para todos e um beijão para a Marjô.

Rafael dos Santos
Curitiba - PR

BB: Termine o jogo para abrir a opção Scenario Route e os mini-games Man In Black Suit, Oni Organization e Puzzle Illusion Dream Dimension. Com isso, você ganhará os prêmios de final. Um abraço para você também.

classificados

Troco **GameCube** na caixa, com **Memory Card** e o jogo **Star Fox Adventures** com nota fiscal, por **Playstation 2**, ou troco **GameCube** com **video cassete** de 4 cabeças por **Playstation 2**. Tratar com Fabiano (0xx17) 4135-3583 ou 9355-5389

Vendo jogo **SSX Trick** americano do **GameCube** por R\$120,00 ou troco por **Super Nintendo**.

Tratar com Maria (0xx11) 232-3186

Troco **PS2** com 2 controles, 2 **Memory Cards** e 3 jogos originais

por **GameCube** com 1 jogo. Tratar com Márcio (0xx11) 9595-1478

Vendo **GameCube** americano com 1 controle, 1 **Memory Card** e os jogos **Resident Evil: Remake** e **Super Mario Sunshine** na caixa, por R\$950,00, ou troco por **Playstation 2** americano. Aceito outras ofertas. Tratar com Vinícius (0xx11) 4449-2827

Trocó **GameCube** novo, na caixa (3 meses de uso) com 1 controle, por **Playstation 2** destravado, com **chip Magic 3** ou **V-Tech**, com 1 controle e 1 **Memory Card** ou 2 controles. Tratar com Rodrigo (0XX11) 5662-7644

Vendo Dreamcast com 1 controle, 1 **VMU** e 54 Cds (2 originais) por R\$580,00.

Tratar com Fábio (0XX11) 5564-5912

Vendo jogo original **Metal Gear Solid 2: Som of Liberty** para **Playstation 2**, semi-novo, na caixa, por R\$100,00, sem frete incluso. Tratar com Gabriel Rangel (0XX21) 2447-8355 ou 9304-6105

SuperGamePower

Av. Jabaquara, 3126
ap. 01 - Mirandópolis
Cep 04046-500 - São Paulo - SP

AKIRA AGORA

Até que enfim o pessoal da redação não comeu tanta bola na edição passada, aliás foram apenas dois chutes no balde, erraram na média da nota do jogo **Unreal II** para PC, não é nota 9.0 como foi publicado, mas sim, nota 10, afinal não podemos desmerecer esse game sensacional! Além disso, na página 75, na próxima edição, soltaram que teria **Final Fantasy Origins** (PS2) e um super detonado de **Resident Evil 3** (GC) e acabaram publicando **Xenosaga** (PS2) e **Skies os Arcadia** como detonado (GC). É que vimos que, o Resident para o Cube era exatamente igual ao de PS2 já publicado. E até o mês que vêm...



Escreva sempre para a **SuperGamePower**, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Av. Jabaquara, 3126
ap. 01 - São Paulo - SP
CEP 04046-500

Vendo PlayStation 2 PREÇO ESPECIAL.



Não perca tempo!
Ligue e confira.
9649-8182
Tratar c/ Vinicius

JOGOS TRADUZIDOS

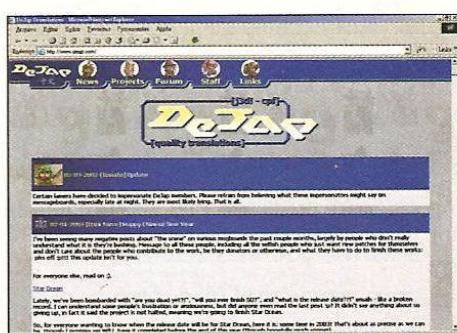
**Agora na Internet é
possível encontrar
traduções de
jogos para serem
utilizadas junto
com os
emuladores.**

Muitos jogos excepcionais foram lançados somente no Japão e nunca apareceram no ocidente. Em alguns games, a língua não é importante por se tratarem de jogos de ação, luta, etc, porém, para jogar um RPG, é preciso ter conhecimento da língua em questão. A japonesa é um obstáculo e tanto para quem quer jogar um RPG. O inglês é uma língua mais difundida, além de usar caracteres familiares aos nossos olhos e, por isso, sua compreensão é bem menos complicada. Na Internet, é possível encontrar traduções para serem usadas junto com os emuladores, a aplicação dessas traduções (patches de

tradução) são muito fáceis e os emuladores mais atuais suportam esse tipo de patch sem nenhum problema. Não pense que é fácil fazer esse tipo de tradução, além do conhecimento da língua japonesa, é necessário fazer ajuste nos gráficos dos jogos para que esses aceitem os caracteres ocidentais, se você fizer de qualquer jeito, os gráficos costumam ficar distorcidos. Nessa matéria, você confere os melhores sites com traduções e como aplicar nos emuladores.



Ainda em fase beta, mas com bons resultados.



<http://www.dejap.com/>

Esse é um dos melhores sites para quem gosta dos RPGs de SNEs. As traduções costumam ser perfeitas, sem deslizes. O trabalho feito é minucioso e não deixa as frases com um sentido estranho, contornando bem as frases típicas da língua japonesa. Segue alguns patches de tradução disponíveis:

- ✓ Bahamut Lagoon (Snes)
- ✓ Far East of Eden Zero (Snes)
- ✓ Dragon Quest V (Snes)
- ✓ Dragon Quest IV (Snes)
- ✓ Dragon Quest III (Snes)
- ✓ Monster World IV (Snes)
- ✓ Weading Peach (Snes)
- ✓ Star Ocean (Snes)
- ✓ Tales of Fantasia (Snes)
- ✓ Bastard (Snes)

<http://travel.to/fh>

O site é bem simples e o autor das traduções não tem tanto tempo para se dedicar a elas. Existem dois projetos em andamento e apenas uma tradução completa, a do jogo Font Mission.

Patch disponível:

- ✓ Front Mission (Snes)

<http://demiforce.parodius.com/x.html>

Especialista em traduções de jogos para NES, o Demiforce tem ao todo 9 patches disponíveis, todos eles de jogos clássicos. Patches disponíveis:

- ✓ Gambare Goemon (NES)
- ✓ Final Fantasy III
- ✓ Wonder Boy in Monster Land (PC-Engine)
- ✓ Wonder Boy 6 (Mega Drive)
- ✓ Earth Bound Zero (NES)
- ✓ Final Fantasy I & II (NES)
- ✓ Adventure Island 4
- ✓ Twin Bee 3



Sites de traduções de jogos específicos

<http://rpgd.emulationworld.com/fh/alcl/alcahest.htm>

Nesse site, você encontra o patch de tradução para o jogo Alcahest, RPG da Square que lembra um pouco Soul Blazer 2.

<http://www.lfx.org/~corlett/sd3/>

Tradução para o jogo Seiken Densetsu III, também conhecido como Secret of Mana III. A versão anterior do jogo fez um grande sucesso nos EUA e, infelizmente, a versão III não chegou a sair por lá, é possível conferir o por quê da terceira versão ser melhor que a segunda.

Sites com traduções em português

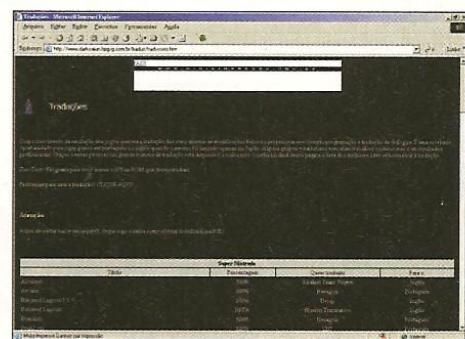
Se você tem problemas com o inglês, existem muitos sites com traduções de jogos para português, jogar um RPG em português é uma grande moleza!

<http://www.gohandownload.hpg.ig.com.br/traducoesdejogos.htm>

Oferece traduções de jogos de GameBoy, Snes e NES, não só de RPGs mas também de jogos de ação. As traduções estão satisfatórias.

Patches disponíveis:

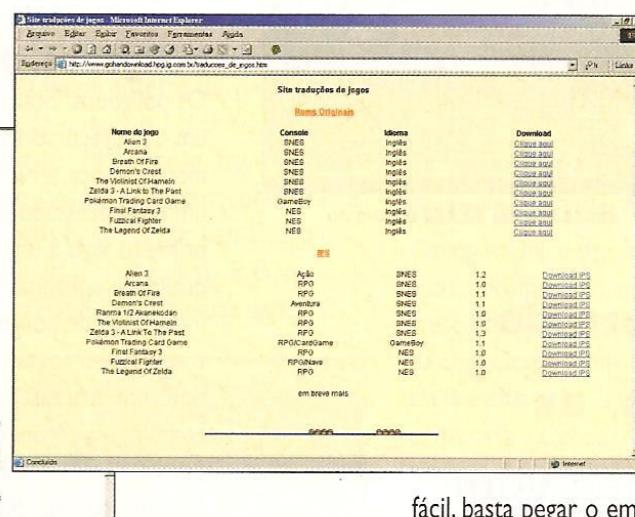
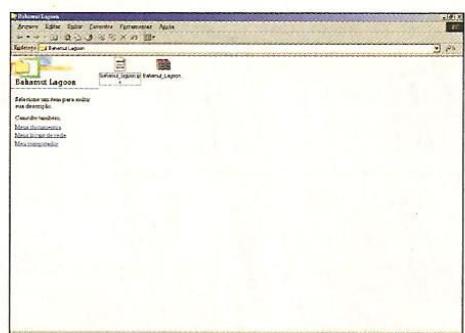
- ✓ Alien 3 (Snes)
- ✓ Arcana (Snes)
- ✓ Breath Of Fire (Snes)
- ✓ Demon's Crest (Snes)
- ✓ Ranma 1/2 Akanekodan (Snes)



<http://www.darkcajun.hpg.ig.com.br/traduz/traducoes.htm>

O site traz muitos patches de traduções. As traduções estão em inglês e português e são para diversos consoles. A página ainda ensina como usar os patches. É um dos melhores sites espalhados pela web.

Como aplicar as traduções



- ✓ The Violinist Of Hameln (Snes)

- ✓ The Legend of Zelda: A Link To The Past (Snes)
- ✓ Pokémon Trading Card Game (GameBoy)
- ✓ Final Fantasy 3 (NES)
- ✓ Fuzzical Fighter (NES)
- ✓ The Legend Of Zelda (NES)

Antes era preciso usar um programa para aplicar a tradução e o arquivo do jogo era alterado para sempre. Existia um sério problema nesse caso, pois alguns jogos usando o emulador Zsnes, a tarefa é bem mais

fácil, basta pegar o emulador no site

www.zsnes.com, criar uma pasta com o nome do jogo, colocar o arquivo junto, como arquivo IPS (patch de tradução) e pedir para o emulador rodar o jogo.



A ERA DOS JOGOS 3D



Street Fighter: os jogos de luta da era dos 16 bits caíram no esquecimento.

Desde a era dos polígonos, os videogames vem passando por uma revolução para se tornarem cada vez mais reais.



Star Fox: inauguro a era dos polígonos nos consoles.

O que mudou no mundo dos games?

Muita coisa mudou com os jogos em 3D, alguns gêneros estão prestes a se extinguir enquanto outros que passavam desapercebidos se tornaram um grande sucesso. Basicamente, os jogos que eram antes "desenhos" programados para se movimentar, ganharam perspectiva, mais interação e um realismo muito maior.

Polígonos, o início da revolução.

Os polígonos foram os principais responsáveis pela mudança dos games e um dos precursores dos jogos poligonais em 3D foi Alone in The Dark. Na mesma época, a Nintendo lançou o seu chip Super FX que, na verdade, era um co-processador gráfico que ajudava no processamento de polígonos. O primeiro jogo a usar o Super FX, foi Star Fox que até hoje, é um mito. A qualidade poligonal vista em Star Fox era algo como uma nave feita com meia dúzia de polígonos sem textura. A Sega tinha lançado o seu Sega CD e o seu 32X e apesar do Upgrade feito no Megadrive, o console ainda não tinha um processamento poligonal satisfatório. Devido ao avanço da tecnologia poligonal, a Sega acabou abortando o 32x e resolveu investir no Saturn, porém, como a área dos polígonos era ainda uma área a se aventurar, o Saturn pecou, pois não facilitava a programação dos jogos em 3D. A Sony até então uma desconhecida no mercado de games, resolve lançar o Playstation que se preocupava com os jogos em 2D e 3D. A Nintendo lançou o Nintendo 64 que era dedicado aos jogos 3D poligonais, e se preocupava com a qualidade da textura. Com os erros e acertos da geração anterior, os novos consoles de 128 bits começaram a aparecer no mercado, primeiro foi o Dreamcast e depois vieram o Playstation 2, Xbox e GameCube. Com a nova geração, os jogos poligonais tomaram conta do mundo dos games e são hoje em dia, quase que a totalidade do mercado. Nos PCs, além dos processadores que evoluíram para a tecnologia 3D, as placas de vídeo

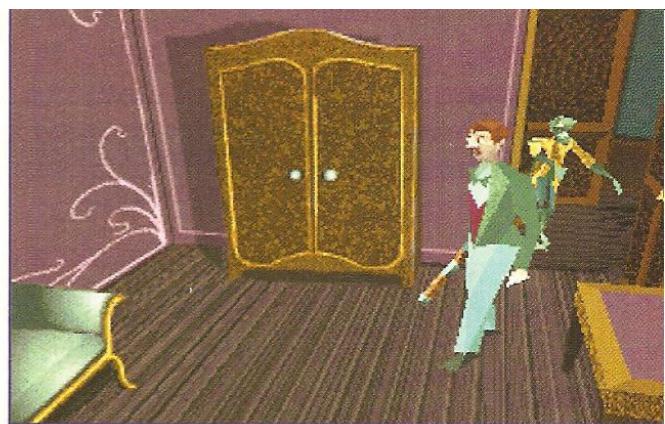
foram as principais responsáveis por essa evolução e superaram a qualidade dos 128 bits.

Os jogos em extinção

Infelizmente, a mudança trazida pelos jogos poligonais, fez com que alguns games caíssem no esquecimento. Os jogos de nave como Thunder Force, R-type e Gradius que tinham tanta força na era dos 8 e 16 bits ficaram meio de lado, e hoje já não vende muito. Na era dos 16 bits, os jogos de luta tomavam conta da área, hoje eles não tem tanta expressão, séries clássicas como Street Fighter, Samurai Showdown e The King of Fighters perderam muito a sua força, a maior prova disso foi a falência da SNK que acabou sendo comprada pela Eolith. A Capcom até hoje não anunciou nenhuma continuação de nenhum jogo de luta, como Street Fighter, Darkstalker, ou mesmo da série Vs. Um jogo que nunca se deu bem na era poligonal, apesar das tentativas, foi Contra, os



Castlevania: só se dá bem em 2D



Alone in the Dark: um dos jogos precursores a usar polígonos com jogabilidade 3D.



Contra: sucesso nos 8 e 16 bits, tende a desaparecer.

jogos da série para o Playstation são medíocres, e o Contra: Shattered Soldier só se tornou um bom jogo porque a Konami deu uma jogabilidade 2D aos polígonos. Castlevania em 3D do Nintendo 64 também é outro título que não deu certo, tanto é que, atualmente, os jogos que levam o nome Castlevania só fazem sucesso no GBA, justamente porque os gráficos e a jogabilidade são em 2D.

Os jogos que ficaram em evidência

Sem dúvida, o gênero que mais ganhou adeptos foram os RPGs, que até então não tinham grande destaque nos 16 bits e quando se tornaram poligonais com uma ambientação 3D, foram sucesso de vendas em todo o mundo. Na era dos 16 e 8 bits, os RPGs faziam muito sucesso no Japão e aqui eram considerados jogos fracos e, por isso, Dragon Quest e Final Fantasy fizeram poucas aparições nessa época. Os



GT3: os jogos de carro ganharam em realismo.



Thunder Force: jogos de nave estão em extinção.



Winning Eleven: o realismo proporcionado pelos polígonos fez os jogos de esporte crescerem muito.

jogos de esporte ganharam mais realismo e melhor jogabilidade, o que é evidente nos games de futebol. Os jogos de corrida também melhoraram muito e hoje são tão reais que chegam a confundir muitas pessoas. E a nova tendência que surgiu com os polígonos, foram os jogos de Survival Horror como Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, Eternal Darkness, entre outros.

O que nos aguarda futuramente?

Os jogos Online atualmente são a grande aposta dos produtores e, infelizmente, seu crescimento depende também da expansão da conexão de banda larga. Em alguns países, ela já é uma coisa tão normal quanto se conectar a Internet, como é o caso do Japão, Coreia e alguns países da Europa. Para a próxima geração de consoles, é muito provável que não se tenha grandes mudanças de jogabilidade, mas sim, melhorias no aspecto gráfico. Com isso, as cenas de computação gráfica vistas em jogos como Final Fantasy X e Silent Hill 2 serão feitas em tempo real, o que significa que os jogos terão a qualidade gráfica das computações gráficas de hoje, mais ou menos como ter jogos com a qualidade do filme de Final Fantasy.



FINAL FANTASY X-2 VENDE 1,5 MILHÃO DE CÓPIAS EM UMA SEMANA



Na primeira semana de vendas de FFX2, o primeiro jogo da série a ter uma continuação de enredo, foram vendidas 1,5 milhão de cópias. Não é

uma grande novidade, considerando que já era esperado um número aproximado de vendas do jogo. Desde Final Fantasy VII, a Square tem conseguido bater a casa dos milhões na primeira semana de vendas com os games da série.

CONKER'S PARA XBOX

Com a compra da Rare pela Microsoft, alguns jogos vistos nos N64 poderão aparecer no Xbox. O primeiro deles será Conquer's, o jogo do esquilo sacana terá modos single e multiplayers. Ele poderá ser jogado Online pelo Xbox Live, provedor da Microsoft para jogos do Xbox.



PLAYMORE ANUNCIA SNK VS CAPCOM: CHAOS E KOF 2002 PARA DREAMCAST

Infelizmente nenhuma foto foi divulgada do jogo, apenas um cartaz com o anúncio. O game está sendo feito para Arcade e vai usar a antiga placa da Neo Geo. Dessa vez, a Capcom parece não estar participando diretamente da produção. A previsão de lançamento é entre Agosto e



Setembro desse ano. Além de SNK VS Capcom, a Playmore confirmou o desenvolvimento de KOF 2002 para Dreamcast, que deve sair também nos mesmos meses.

NOVA GAROTA PROPAGANDA VIRTUAL DA NANCO

A Namco sempre costuma ter uma garota propaganda, a mais famosa delas foi Reiko Nagase de Rage Racer e de Ridge Racer IV. Sua sucessora Ai apareceu em Ridge Racer V e não fez o mesmo sucesso. Agora, a empresa está investindo na imagem de Hitomi Yoshino. A nova garota propagante tem 19 anos, mora em Tokyo e gosta de assistir e praticar esportes em geral.



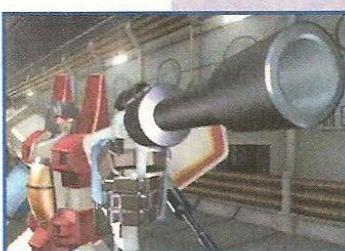
A VOLTA DE PRINCE OF PERSIA



A Ubi Soft está com os direitos de publicação dos jogos de Prince of Persia. Sucesso no PC, o jogo não repetiu o mesmo sucesso quando virou um game em 3D. Por enquanto, apenas fotos dos cenários foram divulgadas. Batizado de The Sands of Time, deve aparecer em todos os consoles da atulidade até o final do ano.

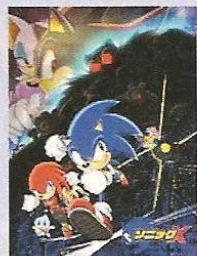
NOVOS JOGOS PARA PS2

Esses três novos jogos para o PS2 serão bem interessantes. A Eidos está produzindo Fear Effect Inferno, previsto para o segundo semestre desse ano. A Sony e a Naughty Dog estão produzindo Jak & Daxter 2 que terá gráficos melhores que o jogo anterior. Já a Takara está apostando no resgate de Transformers, baseado no desenho de grande sucesso dos anos 80, que será baseado na época do Líder Optimus.



SONIC X NAS TELINHAS JAPONESES

A Sega está desenvolvendo uma série de desenho animado baseado nos últimos jogos de Sonic, batizada de Sonic X, com estréia prevista para esse mês. Nele, você vai ver todos os personagens novos de Sonic Adventure 2 como Shadow e Rouge. A empresa quer que o desenho animado de Sonic, faça tanto sucesso quanto Pokémon.



HALO APENAS EM 2004

A expectativa era que Halo saísse no final de 2003, mas especificamente na semana que antecede o Natal. Infelizmente, o jogo foi confirmado para o primeiro semestre de 2004, devido as mudanças de planos da Bungie, produtora do jogo. Mais notícias sobre o jogo serão divulgadas em Maio na E3.



NINTENDO DIVULGA SUA LISTA DE JOGOS DO PRIMEIRO SEMESTRE PARA GBA

Serão ao todo 7 jogos até o dia 23 de Junho, mas aproveitando o sucesso de vendas do novo GBA SP, a Nintendo vai lançar grandes títulos, confira a lista:

Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak: 7 de Abril

Golden Sun: The Lost Age: 14 de Abril

Wario Ware, Inc.: Mega Micromega\$: 26 de Maio

Donkey Kong Country: 9 de Abril

Advance Wars 2: Black Hole Rising: 23 de Abril

NES e-Reader Series 3 (Donkey Kong 3, Golf, and Clu Clu Land): 21 de Abril

Animal Crossing-e Series 4: 12 de Maio

R-TYPE FINAL TERÁ MAIS 50 AERONAVES DIFERENTES



O clássico jogo de tiro R-Type vai ter mais de 50 aeronaves diferentes, incluindo naves de outros jogos da Irem e uma ambientação 3D com uma jogabilidade 2D (assim como em R-Type Delta). Os gráficos estão estonteantes e pela quantidade de naves disponíveis, a jogabilidade vai ser bem variada.

SPLINTER CELL PARA GAMECUBE E GBA

Como já foi dito anteriormente, Splinter Cell deve aparecer no GC, mas ninguém esperava a versão portátil do jogo. O game será em 2D com perspectiva 3D



com uma jogabilidade parecida da versão de 128 bits. A grande novidade fica pela conectividade entre a versão de GBA com a versão de GC. Será possível fazer uma porção de coisas como acionar bombas e outras armas remotamente, usar o GBA como mapa e poder habilitar 5 fases secretas.

JOGOS DA SEGA PARA ESSE ANO

O site IGN conseguiu uma lista de prováveis jogos da Sega para esse ano, que são:

- Phantasy Star Online - Xbox - 16 de Maio
- Puyo Pop - PS2, Xbox, GC - Agosto
- Phantasy Star Online Card Battle - Xbox, GC - Outubro
- Altered Beast - PS2 - Outubro
- Initial D - PS2 - Outubro
- Headhunter 2 - PS2 - Outubro
- Giant Egg - GC - Outubro/Novembro
- Headhunter 2 - Xbox - Novembro
- Sonic Hero - GC - Novembro
- Sega Rally 3 - PS2 - Primeiro semestre
- Mister Golf - PS2 - Primeiro semestre
- Management Soccer - PS2 - Primeiro semestre



LANÇAMENTOS DE F-ZERO E WARIO WORLD ADIADOS

Dois grandes títulos do GC previstos para o primeiro semestre de 2003 foram adiados para a nossa infelicidade. F-

Zero ficou para o dia 25 de Agosto, já Wario World foi adiado para o dia 23 de Junho. Ambos os jogos vão estar em demonstração logo mais na E3 que deve acontecer no próximo mês.



Splinter Cell



UBISOFT

Ação

4 de Abril de 2003

Considerado o melhor jogo de Xbox até agora, **Splinter Cell** promete repetir o sucesso, só que, dessa vez, reinará no Playstation 2. A comparação entre as duas versões é inevitável, levando em conta a disputa entre os consoles. Levando em conta a codificação original que foi baseada no sistema do Xbox e PC, a versão para o Playstation 2 está um pouco inferior nos gráficos, não chegando a perder em qualidade pois, mesmo assim, continua competindo com a versão de Xbox. O

grande diferencial é que, no Playstation 2, **Splinter Cell** vai ter alguns extras importantes como, por exemplo, novas fases, dispositivos e muito mais cenas em computação gráfica. Outra promessa é que o controle esteja melhor em relação ao do Xbox, principalmente porque a



disposição dos botões facilita bastante o momento da ação. A UbiSoft fala ainda que **Splinter Cell** será o jogo com os melhores gráficos já vistos no Playstation 2. Até o final do primeiro semestre, a versão de GameCube também estará pronta. Fique atento, pois **Splinter Cell** tem grandes chances de ganhar o prêmio como melhor jogo do ano para Playstation 2 também. Nessa edição, você confere a matéria feita com a versão completa de **Splinter Cell** para PC. É só esperar sair a versão para o seu console e mãos a obra.



Giftpia



NINTENDO

RPG

Abri de 2003

A Nintendo está querendo inovar bastante com **Giftpia**, definido pela empresa como um RPG alternativo. Não existem batalhas, monstros, nem níveis para serem aumentados (está mais com cheiro de Adventure!). Você controlará uma criança que tem que juntar 5 milhões de dólares com seu próprio esforço até se tornar adulto. Você vai receber ajuda de diversos personagens da vila para conseguir juntar essa fortuna, sendo entre eles: uma menina que quer se tornar



adolescente, um pescador que quer ser o melhor do mundo e mais uma garota que pretende ser uma atriz de sucesso. Os gráficos são um tanto infantis, mas com um design bem original. Será um jogo sem nenhuma violência e com mais diálogos, talvez, uma proposta levemente parecida com **Shenmue**, onde você, literalmente, vive o drama do personagem.



X2: Wolverine's Revenge



ACTIVISION

Ação

Segundo semestre de 2003



O próximo jogo de **X-Man** terá o nome de **X2**, ou seja, **Wolverine's Revenge** será baseado no roteiro do filme que ainda não estreou. Wolverine não estará fraquinho como em outros jogos, **X2** irá incorporar todos os poderes do personagem, como sua agilidade e sua habilidade de cura. Os gráficos estão ótimos e o game promete muita diversão.



P.N.03



CAPCOM

Ação

27 de Março no Japão - Primeiro semestre de 2003 no EUA

P.N.03 é o primeiro jogo desse ano do pacote da Capcom para o GameCube. Em **P.N.03**, você controlará Vanessa em um ambiente futurista. A melhor definição do jogo é de tiro em terceira pessoa. Os gráficos estão surpreendentes e terá uma técnica parecida à usada para programar a série Resident Evil. Com bastante ação e muitas armas, Vanessa vai ter um baita trabalho para derrotar todos os androides que lhe perseguirão.



Tao Feng: Fist of The Lotus



STUDIO
GIGANTE/MICROSOFT

Luta

Já disponível



John Tobias, um dos principais programadores de **MK**, foi contratado pela Studio Gigante para produzir **Tao Feng**. O jogo é violento e os personagens se machucam feio. O diferencial do game, é uma interação maior com os cenários, que influenciam no jeito do personagem cair no chão e pegar alguns objetos. Os danos serão de acordo com a parte atingida do corpo.

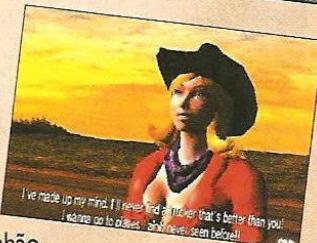


The King of Route 66



SEGA
Corrida

Já disponível



Os jogos de corrida com caminhões são difíceis de se verem. **The King of Route 66**, levará você para a boléia do caminhão. Você vai ter que disputar rachas e, conforme for vencendo as corridas, você ganha dinheiro para ir melhorando seu caminhão. São mais de 70 partes diferentes e diversas pinturas. O importante é ser o rei da estrada e correr bastante.



Syphon Filter Omega Strain



SONY
Ação

Segundo semestre 2003

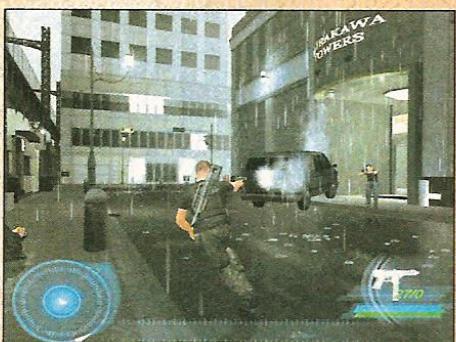
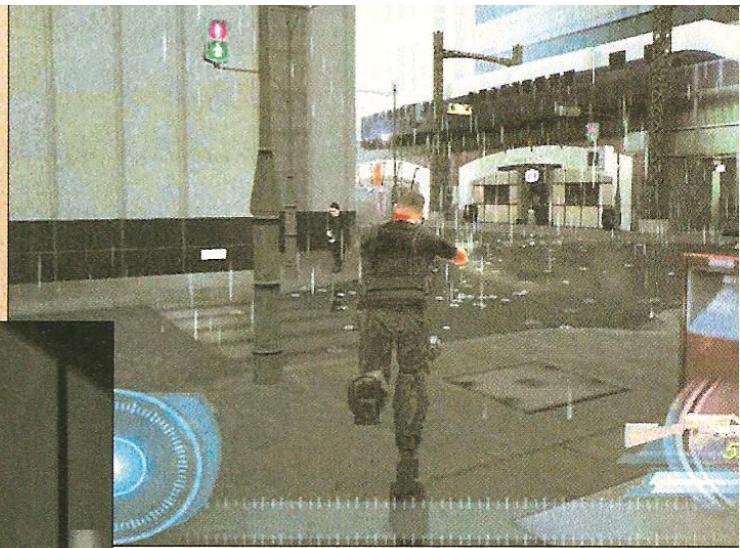
Essa será uma aventura totalmente diferente em relação aos jogos anteriores. Aparentemente, este será o último game da série.

Syphon Filter Omega

Strain, terá um modo

Online que vai suportar tanto banda larga, quando conexão discada e um modo normal. A Sony está desenvolvendo os dois modos para que ele seja bom em ambos. Como é um jogo com história totalmente nova, você não vai mais jogar com Gabriel Logan, você é quem vai criar seu próprio personagem. O jogo será

independente de servidor, pois vai usar a tecnologia P2P (rede compartilhada), algo semelhante ao usado em programas para baixar MP3 em computador. A Sony quer estimular o jogo em equipe tanto nos dois modos, com um jogador ajudando o outro, por exemplo, para alcançar um



determinado lugar, o jogador 2 estica a mão para que o jogador 1 possa alcançar o local. O capricho não fica somente na jogabilidade, mas também nos gráficos, com cenários grandes e bem detalhados. Serão mais de 100 armas, um arsenal para ninguém botar defeito. Será possível usar um teclado USB e um Handset USB (microfone com fone) no modo Online para chat escrito ou por voz. Por enquanto, está tudo muito bonito, esperamos que o jogo seja tudo isso e mais um pouco.



pré-estreia

Onimusha 3



CAPCOM

Ação

Março de 2004

A Capcom tem se movido rápido na produção da série **Onimusha**. O jogo terá dois personagens principais: Akechi Samosuke de **Onimusha 1** e o novato Jacques Bran, um francês que usa diversas armas. A história parece não ter pé nem cabeça. Samasuke ressurge para derrotar Nobunaga novamente, porém, o jogo se passa no ano de



2004 em Paris, parecendo uma fusão entre dois mundos distintos, o do Japão feudal e o de Paris nos dias de hoje. Além do modo normal, vai haver o modo Onimusha Buraiden que é um jogo no estilo versus e estão confirmados vários personagens.



MegaMan Zero 2



CAPCOM

Ação

Disponível em 2004

Zero, mais uma vez, terá que enfrentar os difíceis repurizoids em **MegaMan Zero 2**. Com a ajuda de Sherry, ele terá que enfrentar os andróides infectados com o Vírus Sigma. O esquema do jogo parece ser o



mesmo, com os cyber elves dando habilidades especiais a Zero. Uma nova arma foi adicionada, que é um tipo de lança flexível que permite Zero perdurar-se no teto, o que deixa o game ainda melhor. Os gráficos e o som continuam com a mesma excelente qualidade do jogo anterior. Se a dificuldade continuar a mesma, o game continuará tão atrativo quanto ao primeiro. **MegaMan Zero 2** ainda vai estar longe da resolução do que aconteceu com **MegaMan X**, mas vai dar mais pano para manga para o próximo episódio.

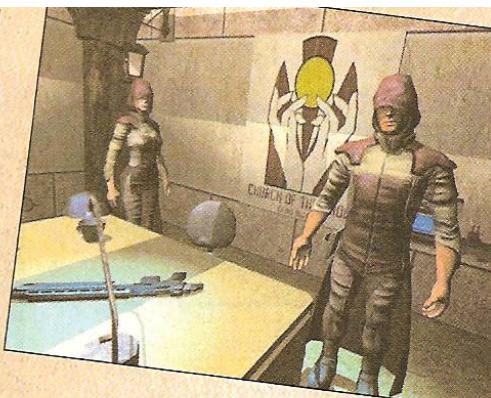


Deus Ex 2

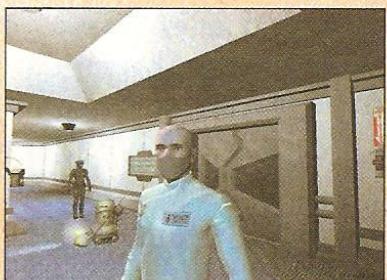


EIDOS
Ação/RPG
Junho de 2003

A Eidos quer melhorar o jogo em todos os aspectos em relação ao anterior. Os gráficos são o primeiro passo, acrescentando mais detalhes dos personagens e dos cenários e aproveitando



os recursos das placas de vídeo atuais. O som terá mais recursos, se você jogar uma garrafa na grama, ela fará um barulho e se jogar na parede, fará outro. Na jogabilidade, a empresa está se esforçando para melhorar a interface de menus. **Deus Ex 2** promete agradar bem mais que o primeiro jogo.

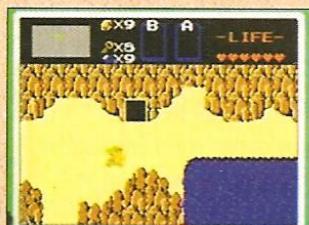
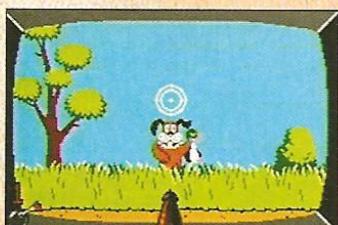
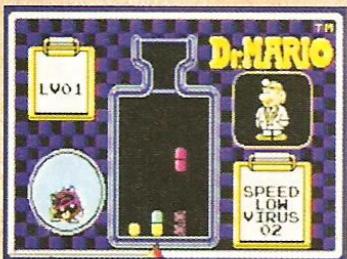


Wario Ware



NINTENDO
Variado
Maio de 2003

É um game como nunca se viu, uma verdadeira mistura de jogos da Nintendo, ao todo 200 mini games. Serão uma série de desafios em que você vai passando de jogo para jogo, uma hora você tem que resolver um desafio em **Dr.Mario**, passa para **Zelda**, depois **F-Zero**, será mais ou menos isso. É como cair no mundo da Nintendo e ficar pulando de jogo em jogo em poucos segundos.



Empire of Magic



MAYHEM STUDIOS
Estratégia

Segundo semestre de 2003

Em um mundo repleto de magia, as forças do bem e do mal se confrontam. Para derrotar os inimigos, é preciso ser um bom mago. O estilo do jogo lembra **Heroes of Might and Magic IV** e mistura estratégia em tempo real, com elementos de RPG. Como todo bom jogo de estratégia, você vai ter a opção de jogar Online ou em rede.



Resident Evil: Dead Aim



CAPCOM

Tiro

Disponível em Junho de 2003

Diferente dos jogos da série **Survivor**, **Dead Aim** terá gráficos e um controle melhor, mais intuitivo. O jogo roda em 60 quadros por segundo e os gráficos estão muito bem apurados. A sensação é de um **RE** em primeira pessoa, onde você sente a adrenalina de mirar e atirar nos zumbis e nos monstros. Apesar dos jogos de tiro parecerem todos iguais, esse vai ser mais inovador.



Ghouls n' Ghosts Online

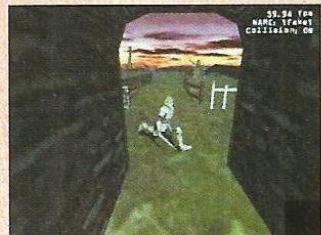


CAPCOM
RPG

Disponível em 2004

Ainda em fase muito inicial, o jogo aparentemente vai seguir a linha dos RPGs Online tradicionais dos dias de hoje, como **Ultima**

Online, **Everquest** e **Final Fantasy XI**. O jogo será ambientado no planeta de **Ghouls n' Ghosts**, um mundo medieval repleto de monstros. Ainda não dá para se saber grandes detalhes do jogo, mas as imagens iniciais trouxeram bons gráficos e cenários. Podemos apostar que virá muita diversão pela frente.



Futurama



UDS
Adventure

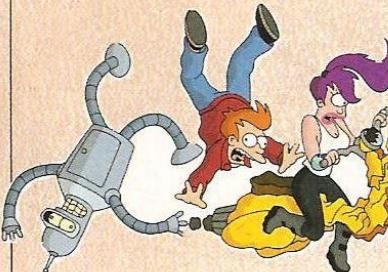
Disponível em 2003



Baseado no desenho animado **Futurama**, exibido na Fox, o jogo será um adventure onde você terá que explorar a cidade de New York e suas ruínas. Você vai poder jogar com Fry, Bender, Dr. Zoidberg e

Leela. Cada personagem tem movimentos e armas específicas, e os gráficos fazem você se sentir dentro do desenho animado. A

promessa é de muitos risos.



N.U.D.E - Natural Ultimate Digital Experiment



MICROSOFT
Simulador

24 de Abril de 2003

O jogo é um simulador onde você tem que comandar uma andróide por comandos de voz. Para isso, é preciso usar o Kit para jogos Online, no qual vem um fone com um microfone embutido. Os movimentos da andróide serão de acordo com os seus comandos por voz. O estranho, é saber se

N.U.D.E vai ter algum objetivo ou ainda final. Esse tipo de jogo já não é novidade, tendo em vista **Seaman** e **Hey You Pikachu**.



MARÇO

PlayStation 2

Konami's Moto-X
Grand Prix Challenge
Jackie Chan Adventures
Metal Gear Solid 2: Substance
Smash Cars
Dragon's Lair 3D
Mace Griffin: Bounty Hunter
Micro Machines
World Soccer Winning Eleven 6 International
Zone of the Enders: The 2nd Runner
Jurassic Park: Operation Genesis
Def Jam Vendetta
Frogger Beyond

GameCube

Enclave
Micro Machines
TransWorld Surf
Quest
The Sims
Def Jam Vendetta
Army Men: Sarge's War
Jane's Attack Squadron
RTX Red Rock
Red Faction II
Superman: Shadow of Apokolips
V Rally 3
Crushed Baseball 2004
Hitman 2: Silent Assassin

GameBoy Advance

High Heat Baseball 2004
Crushed Baseball 2004
Dr. Muto
Rayman 3
X-Men: Wolverine's Revenge

Xbox

Operation Flashpoint
Chessmaster
Evil Dead: A Fistful of Boomstick
FILA World Tour Tennis
Freedom: The Battle for Liberty Island
Fuel
Gladius
Jurassic Park: Operation Genesis
Mace Griffin: Bounty Hunter
Malice
Rayman 3 Hoodlum Havoc

PC

Ghost Master
Mace Griffin: Bounty Hunter
Freelancer
Cabela's Off-Road Mud Runnin'
Loose Cannon
Chain Reaction
Massive Assault
Golden Land

ABRIL

PlayStation 2

Def Jam Vendetta
Midnight Club II
Tom Clancy's Splinter Cell
BattleBots
Gunfighter 2: Return of Jesse James
SX Superstar
X2: Wolverine's Revenge
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Colin McRae Rally 3
NBA Street Vol. 2

GameCube

Big Mutha Truckers
Grooverider: Slot Car Thunder
Def Jam Vendetta
Red Faction II
Backyard Baseball
BattleBots
Cubix: Robots for Everyone
Tankers: Smoking Barrels
1080° Avalanche
High Heat Baseball 2004
Ikaruga
Rally Championship
X2: Wolverine's Revenge
Conflict: Desert Storm
NBA Street Vol. 2
Resident Evil Code: Veronica
SX Superstar

GameBoy Advance

Grand Theft Auto III
Disney Princess
Crazy Taxi: Catch a Ride
Jet Grind Radio
Lufia: The Ruins of Lore

Bruce Lee: Return of the Legend
Golden Sun: The Lost Age
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak
MLB SlugFest 20-04
Ultimate Muscle: The Path of the Superhero

Xbox

Evil Dead: A Fistful of Boomstick
Godzilla: Destroy All Monsters Melee
Phantasy Star Online Episode I&II
Run Like Hell
X2: Wolverine's Revenge

MAIO

PlayStation 2

Choplifter: Search and Rescue
RTX Red Rock
E.T. the Extra-Terrestrial: Return to the Green Planet

Finding Nemo

.hack// MUTATION (Part 2)

F1 Career Challenge

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

IndyCar Series

Return to Castle Wolfenstein: Operation

Resurrection

Speed Kings

Enter The Matrix

Smash Cars

Evil Dead: A Fistful of Boomstick

Mission: Impossible: Operation Surma

The Hulk

Crouching Tiger, Hidden Dragon

Dungeons and Dragons: Heroes

Freedom: The Battle for Liberty

Island

Freestyle Metal X

Jojo's Bizarre Adventure

Ice-Nine

Jacked

Kengo II: Legacy of the Blade

Mace Griffin: Bounty Hunter

Resident Evil: Dead Aim

Splashdown 2

Street Racing Syndicate

The Sun of All Fears

The X-Files: Resist or Serve

Wakeboarding Unleashed Featuring

Shaun Murray

White Fear

GameCube

Burnout 2: Point of Impact

RTX Red Rock

Speed Kings

Finding Nemo

Lost Kingdoms II

Enter the Matrix

Wario World

Splinter Cell

The Hulk

F1 Career Challenge

Mega Man Network Transmission

Urban Freestyle Street Soccer

GameCube

Barbie: Treasures in Time

Chessmaster

Dakar 2: Special Stages Racing

Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Sonic Adventure DX

Ultimate Muscle: Legends Vs. New Generation

Mace Griffin: Bounty Hunter

Dungeons and Dragons Heroes

F-Zero GC

Freestyle Metal X

Army Men RTS

Charlie's Angels

Crouching Tiger, Hidden Dragon

Jacked

Street Racing Syndicate

GameBoy Advance

Space Channel 5

Lost Vikings

Rock 'n Roll Racing

Advance Wars 2

Castlevania: Aria of Sorrow

Splinter Cell

Wario Ware, Inc: Mega Micromage\$

Blackthorne

GameBoy Advance

Aliens vs. Predator

Wizardry Summoner

A Sound of Thunder

The Recruit

Crushed Baseball 2004

Donkey Kong Country

Need For Speed: Porsche Unleashed

Xbox

Brute Force

Burnout 2: Point of Impact

Enter the Matrix

F1 Career Challenge

FILA World Tour Tennis

Finding Nemo

Group S Challenge

Inside Pitch 2003

Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

Micro Machines

Midnight Club II

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War

Sea Dogs II

Star Wars: Knights of the Old Republic

The Hulk

Xbox

Aquaman

Chessmaster

Crimson Skies: High Road to Revenge

DroneZ

Dungeons and Dragons: Heroes

Freaky Flyers

Freestyle Metal X

Loose Cannon

Mace Griffin: Bounty Hunter

Midtown Madness 3

Operation Flashpoint

Outlaw Volleyball: Spike or Die

Wakeboarding Unleashed Featuring Shaun Murray

JUNHO

PlayStation 2

A Sound of Thunder

Charlie's Angels

City Racer



Xbox

STAR WARS OBI-WAN



Por Marcelo Kamikaze

Mais um excelente jogo da série **Star Wars**, conta com as intermináveis batalhas das forças do bem contra o mal. **Obi-Wan** tem uma quantidade enorme de cenários, com muitos inimigos e as

Star Wars Obi-Wan	
Lucas Arts	Ação/Aventura
1 jogador	85
Controle	8.0
O controle ficou devendo, pois não tem muita agilidade quando é preciso virar para os lados.	
Diversão	9.0
Trata-se de um jogo meio calmo, mas se torna divertido pelos desafios.	
Gráfico	8.0
Um pouco pobre em efeitos especiais, mas com bastante detalhes nos cenários.	
Som	9.0
Os efeitos sonoros se encaixam com perfeição ao jogo.	
Previsível demais - Por B. Betinho	
O jogo segue calmamente sem causar muita emoção. Não tem explosões, nem inimigos inesperados. É tudo muito previsível.	



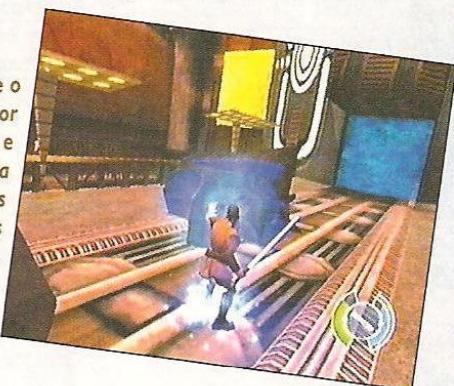
DICA: nas lutas com o Sabre de Luz, use golpes rápidos para bloquear os adversários, e alterne rapidamente entre golpes frontais e laterais para abrir a guarda deles.



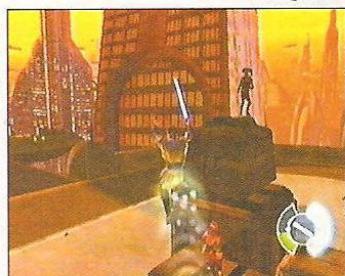
DICA: segure o botão inferior esquerdo para poder dar espadas mais fortes.



DICA: pressione Y para fazer acrobacias e dar cambalhotas para se esquivar dos tiros.



DICA: segure o botão inferior esquerdo e pressione Y para empurrar as pedras e desbloquear os trilhos.



DICA: pressione A e o botão inferior esquerdo ao mesmo tempo, para usar o super salto.



DICA: desça rapidamente e destrua os detonadores antes que os robôs os ativem.



DICA: ative os painéis para desbloquear o seu caminho.



DICA: para matar os primeiros mestres com um golpe só, guarde a espada, carregue o botão inferior esquerdo, se aproxime dele e dê um toque com o direcional direito para cima.



Otosí



Por Marcelo Kamikaze

Pode até ser que esse seja mais um jogo onde se deve caçar monstros que estão invadindo a terra mas, com certeza, Otogi tem um grande diferencial, é um game cheio de ação e que deixará você grudado na tela durante horas. O objetivo é fazer o personagem administrar seu dinheiro para comprar



DICA: salte e não pare de fazer combos para ficar flutuando no ar.



DICA: liberte a criatura no segundo andar e depois mate-a. Finalize os combos com A para causar dano agravado.



DICA: destrua a parede atrás das estátuas para abrir a passagem.



DICA: na colina antes do mestre, use o Dash para escapar das explosões e para subir mais rápido pelas plataformas.

magias e armas novas para enfrentar os monstros mais poderosos, o que torna-se uma missão difícil. Você poderá destruir tudo que encontrar pela frente e tomar diversas direções pelo caminho no decorrer do jogo. Os efeitos sonoros estão de arrasar, assim como os gráficos, que estão com muitos detalhes reais, seja nos inimigos ou nos cenários. O que ficou mesmo a desejar foram as músicas, que não combinam com o estilo do game.



DICA: trave a mira no inimigo com o botão inferior esquerdo, para não perdê-lo e não ser atacado por trás.

DICA: no começo da fase, procure uma passagem estreita à esquerda e você chegará pela lateral da casa.



DICA: use o Dash para escapar dos contra-ataques dos inimigos.



DICA: procure 4 espelhos escondidos e destrua-os para fechar os portais dimensionais.

Otogi

From Software
Aventura/Ação
1 jogador

9.4

Controle

O controle é perfeito no chão, mas você fica limitado quando se trata de manobras no ar.

Diversão

Esse jogo é perfeito, cheio de ação, garantindo horas e horas de diversão.

Gráfico

Os gráficos estão muito bem detalhados e com vários efeitos, que dão o clima certo ao game.

Som

O som dos efeitos, das explosões e das espadas ficou perfeito, mas as músicas ficaram devendo.

Inimigos iguais - Por Baby Betinho

Se torna cansativo a quantidade de inimigos iguais, a From Software poderia ter diferenciado mais.

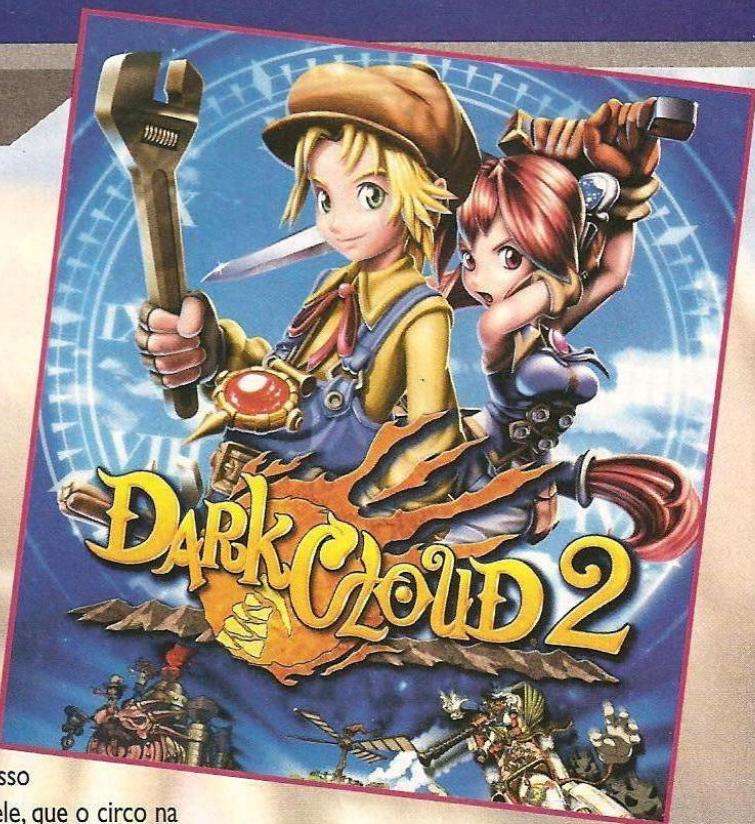
Dark Cloud 2	
Sony	Ação/RPG
I jogador - M Card	10
Controle	10
O controle é bem intuitivo, tudo foi muito bem pensado para não prejudicar a ação.	
Diversão	10
É um jogo mutante, que surpreende pela quantidade de armas possíveis de se obter.	
Gráfico	10
Ótimo trabalho da Sony, os gráficos ficaram sem falhas, além de ter uma ótima textura.	
Som	10
As músicas são empolgantes e agradáveis, e as vozes dos personagens combinam bem.	
Na mosca! - Por Lord Mathias	
O primeiro jogo pecava em alguns aspectos, mas sua continuação melhorou e se tornou um game de primeira.	



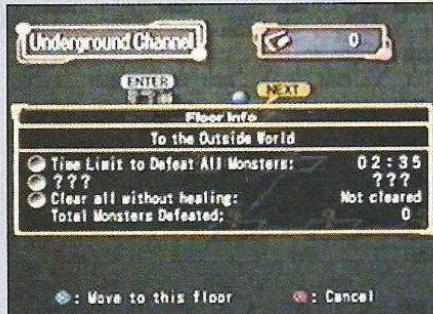
Por Marcelo
Kamikaze

A Sony conseguiu fazer um ótimo trabalho em **Dark Cloud 2**. O jogo ficou sensacional em todos os aspectos. O personagem principal é Max, um jovem aprendiz de mecânica, que um belo dia ganha um colar muito valioso de seu pai. Max estava louco para ir ao circo que chegou na cidade e comprou seu ingresso antecipadamente. Mal sabe ele, que o circo na verdade vai se tornar o início de uma grande aventura. Ele será testado para ver se é honesto e tem bom coração, e o dono do circo está atrás de seu colar que parece ter poderes especiais. A cidade está isolada do mundo externo, porque o prefeito não quer que a população local veja o que está acontecendo lá fora. O protagonista da

história terá que descobrir o segredo do colar e o que está acontecendo nos arredores da cidade. Os gráficos são em Cell Shaded, o



que dá aquela impressão de desenho animado. As músicas são empolgantes e a dublagem está muito bem feita, combinando bastante com os personagens. Sem dúvida é um dos melhores RPGs que já surgiu para o PS2, compre-o e não se arrependa!



DICA: antes de entrar em uma fase, olhe os objetivos dela, se você conseguir matar todos os monstros no tempo limite e ainda obedecer o objetivo, você ganha uma medalha.



DICA: o revólver deve ser usado para acertar inimigos a longa distância. Não exagere, pois esse tipo de arma costuma ser mais frágil.



DICA: para fixar a mira no inimigo, aperte .



DICA: procure sempre derrotar todos os monstros da fase para ganhar bônus.

DICA: as chaves do esgoto estão sempre com algum rato gigante, quando encontrar uma delas, aperte □ na porta e selecione a chave.



DICA: você pode acumular o golpe segurando o botão, mas cuidado, ao acumular o golpe, Max fica mais lento.



DICA: inimigos voadores são acertados mais facilmente com o revólver.



DICA: toda a vez que sua arma subir de nível, entre no menu de itens, selecione o item desejado e escolha a opção synthesize. O item vai virar um espetro que, ao ser usado, aumenta uma característica específica de sua arma.



DICA: em alguns objetivos, você precisa prestar atenção nos cenários para achar determinados objetos, use a visão de primeira pessoa apertando R2, para ter uma visão mais detalhada.



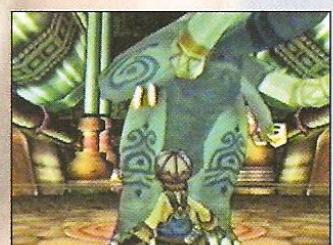
DICA: nas ? do mapa, você encontra uma moeda que se cair do lado bom, você é curado, ou Max será prejudicado.



DICA: depois de adicionar uma série de espetros à sua arma, ela poderá mudar de formato, para isso, selecione a arma e escolha a opção Build Up.



DICA: pegando armas iguais, você pode sintetizá-las para aumentar o nível da arma que está sendo usada.



DICA: contra o elefante, não adianta bater nem tirar nele, vá para esquerda correndo.



DICA: é difícil escapar dos golpes de Night Stalker, defende principalmente as bolas de fogo.



DICA: depois de pegar o mapa, aperte Select e ele será mostrado inteiramente na tela.



DICA: por ser um jogo detalhista, é aconselhável salvar a cada ponto da Dungeon.

Xenosaga

EPISODE I
Der Wille zur Macht [JAP-003]

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

Namco

RPG

1 jogador - M Card

9.2

Controle

Controle clássico de RPG, e os combos são muito fáceis de serem feitos.

Diversão

A Namco poderia ter colocado um pouco menos de blá, blá, blá, o que acaba cansando.

Gráfico

O excesso de Aliasing é o maior defeito dos gráficos, que ficam serrilhados em certas movimentações.

Som

A dublagem poderia ser um pouco melhor, mas as músicas e os efeitos sonoros estão excelentes.

Chegou atrasado! - Por Baby Betinho

Bem que a Namco poderia ter lançado o jogo antes, um game como esse não deve ser muito segurado para não ficar defasado.



Por Marcelo Kamikaze

Em 20XX, um arqueólogo japonês descobre em Turkana, na África, um objeto muito antigo.

Essa relíquia foi chamada de "Phenomenon Mutation Engine"

ou Zohar. A humanidade mudou muito desde a descoberta de Zohar. Após 4 mil anos, os seres humanos foram forçados a abandonar a Terra e viver no espaço. Os inimigos da humanidade são os Gnosis que atacam e odeiam os terrestres. Um conflito está para se iniciar contando com a influência de Zohar. Muito mistério ainda está para ser resolvido até chegar no Episode 3, onde finalmente ficará evidente a ligação entre Xenosaga e Xenogears, além de meras especulações. Apesar de ter saído 1 ano depois de seu lançamento no Japão, Xenosaga continua sendo um grande RPG, com altíssima resolução, bons gráficos e uma dublagem satisfatória. O que pode irritar é que o jogo tem muitas falas, e mais animações do que batalhas.



DICA: entre à direita em uma porta que aparentemente não tem nada, aperte X para pegar o item.



DICA: voltando para trás e seguindo à esquerda, existe uma escada, use-a para chegar a plataforma mais acima.



DICA: conforme os botões que você aperta, um determinado tipo de combo é executado. Aperte um botão e, logo em seguida, aperte outra botão da lista e não perca o tempo do combo.



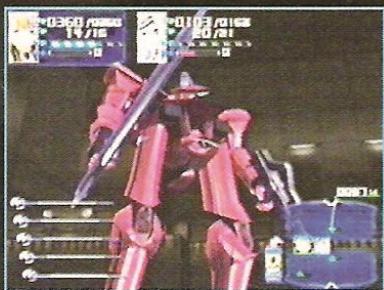
DICA: atire nos itens apertando □, alguns itens explosivos podem ser usados contra os inimigos.



DICA: contra máquinas, mande combo que usam armas.

DICA: antes de entrar nesta sala, atire no objeto que está dentro dela. Quando o inimigo estiver indo para a porta, dê outro tiro na porta para causar ainda mais dano a ele.



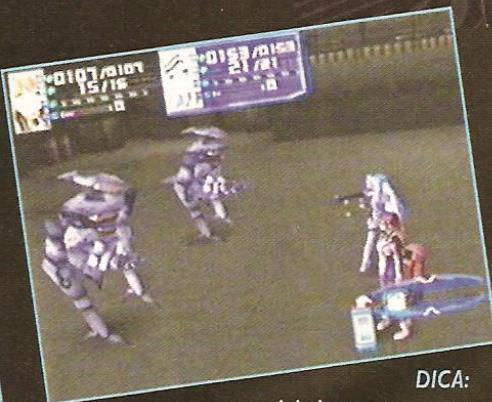


DICA: quando o inimigo for muito duro, acione o sistema de AGWS de Shion Uzuki. Para isso, entre no menu e escolha a opção com o mesmo nome do sistema.



DICA: depois de derrotar o primeiro chefe, vá para a sala da direita e pegue a chave.

DICA: salve o jogo nas réplicas de Zohar.



DICA: esses inimigos atacam com muitos raios, é aconselhável usar combos especiais ou o sistema AGWS.



DICA: as portas vermelhas devem ser mapeadas, examine-as sempre que aparecer uma.

DICA: volte a sala onde derrotou o chefe e desça pelas escadas, entre na sala mais ao fundo e destrua as caixas para obter itens.



DICA: para não chamar a atenção de monstros, segure R1 para andar devagar.



DICA: exploda essa caixa para obter um Revive.



DICA: contra esse chefe, use magias de cura e o sistema AGWS de Shion. KOS-MOS é um pouco impotente contra o inimigo, mas se você atacar usando a arma, pode arrancar um pouco de energia.



DICA: sempre que precisar recuperar a energia de graça, use o quarto de Shion na nave.



.hack

DOT



DICA: entrando pela primeira vez no mundo junto com Orça, derrote todos os inimigos da tela que estão marcados com um ponto amarelo no mapa.

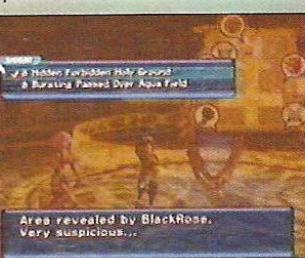
DICA: fique atento aos baús de cores diferentes, o baú azul deve ser desarmado antes de aberto, usando um item no menu.



DICA: se você achar que seu personagem está lento, existe um item que pode ser usado logo no começo para aumentar sua velocidade.



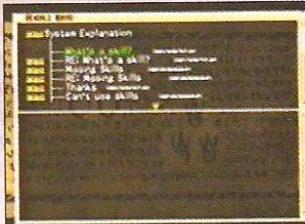
DICA: para entrar em diversos mundos, você deve combinar palavras. Dependendo da combinação, você poderá entrar em mundo difíceis ou mais fáceis, mas sempre que uma combinação der certo, ela ficará salva em seu menu.



DICA: repare nos personagens que ficam rodeando o mercado, você pode fazer ótimos negócios trocando itens com eles. As estrelas, quando ficam amarelas, indicam o grau de aprovação da troca, para efetuá-la, você precisa deixar as 4 estrelas amarelas.



DICA: depois do incidente em que Orça fica em coma, entre no Board no The World.



DICA: no mercado, compre a melhor espada que tiver. Vá para o mundo em que entrou com Orça, jogue a arma que comprou dentro de um lago próximo a Dungeon e, quando a gota de água gigante aparecer, escolha a opção "Neither", você ganhará uma espada ainda mais poderosa. Você também pode fazer isso com qualquer equipamento.



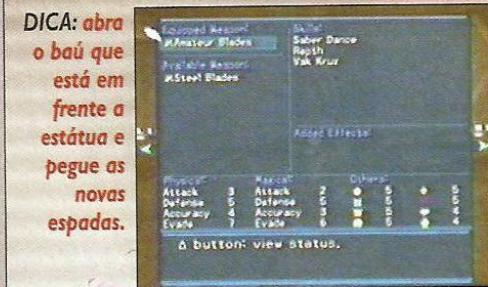
Por Marcelo Kamikaze

.hack//infection é apenas o primeiro episódio de uma série de 4 jogos da Bandai. Ele se passa em um futuro bem próximo (2005), onde a coqueluche do momento é um RPG Online chamado The World. Kite, o personagem principal, entra no jogo com seu amigo Orça, que é mais experiente, para aprender a jogar. No inicio estava indo tudo bem, mas, de repente, um inimigo muito poderoso aparece e derrota Orça com facilidade. Quando esse cara estava indo para cima de Kite, o servidor do jogo sai do ar. Na vida real, Orça acaba indo parar em coma no hospital e Kite terá que entrar novamente em The World para descobrir o que está acontecendo. Para quem gosta de animes e RPG, .hack//infection é um prato cheio.

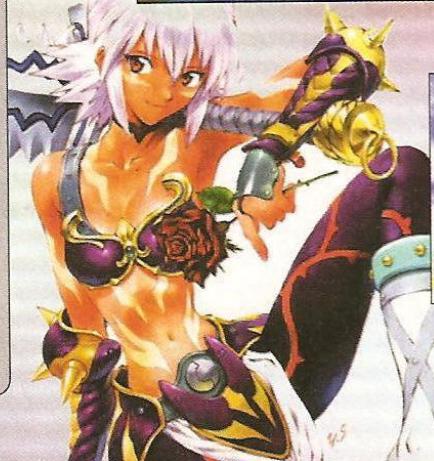
Infelizmente, a história fica ainda bem incompleta ao final do jogo, no

entanto, aguardaremos ansiosos pelos próximos episódios.

.hack//infection	
Bandai	RPG
I jogador - M Card	9.0
Controle	8.5
O personagem responde bem aos comandos, a disposição dos botões é boa, mas peca no sistema quando tem que mudar a visão.	
Diversão	9.0
É um RPG que te prende pela história e pelas cenas em anime, porém, é curto para um RPG.	
Gráfico	8.5
A rotação da câmera tem que ser melhorada, pois é ruim colocar o foco rapidamente onde você quer.	
Som	10
Excelente trilha sonora, boa dublagem e bons efeitos sonoros. Realmente, um bom trabalho.	
Visão atrapalhada - Por Lord Mathias	
A Bandai só pecou mesmo na câmera, mas pelo que vimos, ela não andou melhorando nos outros capítulos da série.	



DICA: abra o baú que está em frente a estátua e pegue as novas espadas.



DICA: no mercado, compre a melhor espada que tiver. Vá para o mundo em que entrou com Orça, jogue a arma que comprou dentro de um lago próximo a Dungeon e, quando a gota de água gigante aparecer, escolha a opção "Neither", você ganhará uma espada ainda mais poderosa. Você também pode fazer isso com qualquer equipamento.

ZONE OF THE ENDERS

THE 2nd RUNNER

**Por Lord Mathias**

Em expedição a um satélite de Júpiter, Dingo acaba encontrando um estranho container e tenta descobrir o que existe dentro. Quando entra no container, o robô que Dingo estava pilotando é destruído e seus amigos começam a ser atacados. Ele rapidamente descobre Jehuty, o robô de ataque com enormes poderes e entra nele. O herói acaba destruindo a tropa que atacou seus amigos e consegue invadir sua



DICA:
para andar mais rápido com o robô de exploração, pule e aperte RI.



DICA: contra enxames de inimigos, corra apertando RI e, em seguida, aperte □.



DICA: na parede de gelo com a rachadura, fique parado, aperte e segure RI e, em seguida, aperte □.



DICA:
contra o primeiro chefe, dê golpes de espada chegando perto, quando ela estiver para lançar os pequenos mísseis, use a técnica para acabar com enxames.



DICA: pegue as colunas para usar como armas, elas são ótimas para acertar vários inimigos que estão a sua volta.

nave mãe. A partir daí, começa uma história recheada de ação, com batalhas entre Dingo e Norman. **ZOE 2** tem gráficos e ambientação diferentes em relação ao primeiro jogo e as cenas são totalmente em Anime. A jogabilidade foi o que aparentemente menos mudou e a inovação ficou por parte da interação com objetos do cenário. A música, mais uma vez, é o grande destaque do jogo, que combina com as cenas dramáticas e com as batalhas. Além do modo Single Player existe um modo Versus e também um VR Training. **ZOE 2** tem tudo para ser um dos melhores jogos de ação.



DICA: fique atento ao metatron, ele recarrega a sua energia.



DICA: agarre o inimigo apertando ○ e use-o como escudo ou para atingir outros inimigos.



DICA: contra o segundo chefe, não adianta tirar, pegue as colunas e arremesse-as.

Zone Of The Enders The 2nd Runner

Konami

Ação

2 jogadores - M Card

9.8

Controle

9.0

Só é um pouco ruim para virar rápido. Fora isso, não prejudica em mais nada.

Diversão

10

O drama da história aliado a ação constante, dão a ZOE uma fórmula única.

Gráfico

10

O estilo mudou e a qualidade aumentou, os efeitos e as cenas ficaram perfeitos.

Som

10

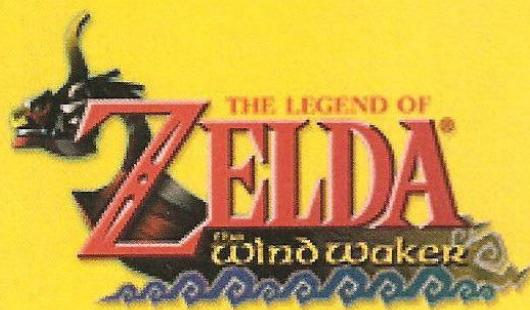
A música é um dos grandes destaques do jogo, e a dublagem enriquece as cenas de anime.

Poderia ser mais longo - Por Kamikaze

O jogo poderia ser um pouco mais longo, mas parece que Hideo Kojima não gosta de fazer games que enrolam o jogador.



game cube



Por Lord Mathias

Legend of Zelda veio para arrebata e tem algumas inovações, entre elas, a inclusão de mais um personagem: Arill, irmã de Link. O jogo é separado em ilhas, e Link usa um barco para viajar as regiões do mapa. Outra novidade é o efeito do vento que dá um ar de realismo, mas mantém o clima de fantasia. Os gráficos estão ótimos, no estilo de **Mario Sunshine**. Suas cores vivas, somadas à técnica Cell Shading, que dá o estilo cartoon, e os mais variados efeitos especiais fazem dele um dos jogos



DICA: na primeira casa, vá por baixo da cama para encontrar uma passagem secreta.



mais bonitos do GameCube. Você precisa se esconder sob um barril, ficar imóvel para não ser visto e fora do caminho dos Moblins. É possível recolher as armas dos inimigos derrubados, madeiras podem ser usadas como tochas e as espadas grandes podem arrebentar portas lacradas com tábua. Os novos truques são explicados por diversos personagens que servem de tutorial. **The Legend of Zelda** trará muitas horas de diversão, com seus lindos gráficos e seus incríveis efeitos. Quem não é fã da série, com certeza, se tornará.



DICA: ative o telescópio ao lado de sua irmã e olhe para uma caixa de correio vermelha que está em frente a casa da Grandmother. Em seguida, olhe para o céu.



DICA: vá até a última casa da ilha e converse com a Grandmother para ganhar o Hero's Clothes.



DICA: dentro da torre de observação, você ganhará um telescópio.



DICA: na casa do ancião, Link ganhará uma espada e aprenderá como usa-lá.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Nintendo
Aventura
1 jogador - M Card

9.9

Controle

9.5

A câmera se movimenta para todos os lados, mas quando isso se repete, você acaba perdendo o controle dela.

Diversão

10

O game é muito divertido e prende a atenção do começo ao fim.

Gráfico

10

Os gráficos estão perfeitos, é como viajar em um filme da Disney. A única diferença é que você está no comando.

Som

10

As músicas estão ótimas, lembram cantos de sereias. A dinâmica gerada nas batalhas é única.

Fora de controle - Por Kamikaze

O sistema de controle da câmera deixa a desejar em alguns momentos do jogo, pois às vezes, ela salta para fora do controle.



DICA: corte as árvores que estão atrás da casa do ancião e pegue uma Yelloll Rupee.

DICA: na floresta, use o ataque, segurando B e apertando-o novamente para enfrentar dois inimigos de uma vez.



DICA: volte à casa da Grandmother, suba até o segundo nível e desça para ganhar um escudo.



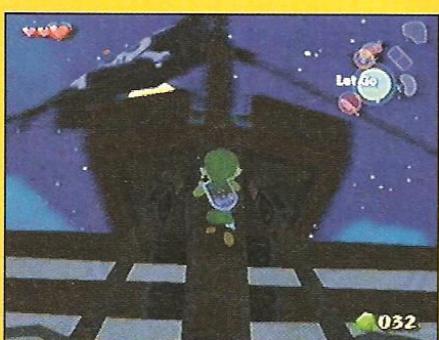
DICA: evite as luzes para não ser capturado.



DICA: dentro da cela, suba na estante e arremesse o vaso para achar uma saída atrás dele.



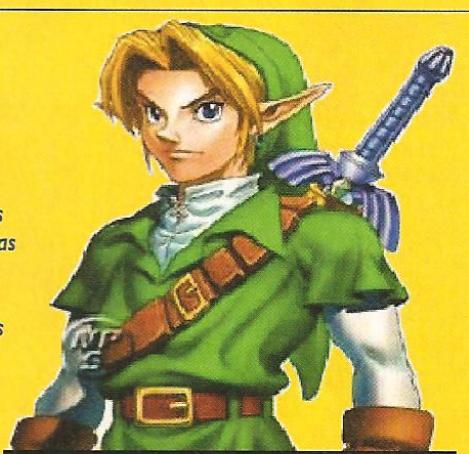
DICA: pegue um barril e ande dentro dele para ficar escondido.



DICA: para ver onde a irmã de Link está presa, suba no mastro principal do barco ao anoitecer.



DICA: use as cordas com as tochas para poder atravessar as salas.



DICA: nos corredores, entre nas varandas e a câmera indicará se está no caminho certo.



DICA: espere o guarda virar de costas para correr e subir pela escada.



DICA: arremesse um vaso no Moblin que controla os holofotes e pegue sua arma.



game boy advance



Por Baby Betinho

Elemix é um jogo de ação que lembra os jogos de Snes tanto pelos gráficos como pela jogabilidade. No jogo, você é um mago que controla três forças da natureza, fogo, gelo e terra. Os poderes tem três níveis cada um. Quando completar o segundo nível, é possível acumular o poder, deixando o botão A apertado e soltando assim que a barra ficar preenchida. Os elementos tem características de ataque diferentes, a magia



DICA: para desbloquear a passagem para o castelo, use a magia de fogo.

Elemix	
Sims	7.8
Ação	
I jogador	
Controle	8.0
Responde bem aos comandos, mas é lento para trocar de magia.	
Diversão	7.0
Conforme o passar do tempo, o jogo se torna um pouco repetitivo.	
Gráfico	8.0
Nada de espetacular, mas são bem feitos, lembram os jogos de 16 bits.	
Som	8.0
As músicas são divertidas, só os efeitos sonoros poderiam estar melhores.	
Os dedos cansam - Por Lord Mathias	
Como é preciso dar muitos tiros sem parar, acabamos ficando com os dedos cansados.	



de fogo é a mais destrutiva, a de gelo paralisa o inimigo e é mais fraca e a da terra rebate nas paredes e pode ser usada em combinação com a magia de gelo. Para cada tipo de ataque existe um elemental que o ajuda a limpar os inimigos da tela, basta apertar o botão L. **Elemix** é um jogo de ação intenso mas que exige muito raciocínio também.



DICA: use a magia de fogo para retirar os destroços.



DICA: fique em cima do botão e, em seguida, mande uma magia de terra no botão que está à direita. A porta se abrirá.



DICA: depois de matar todos os monstros, converse com o soldado para passar de fase.



DICA: use a magia de gelo no lago e faça uma ponte para chegar do outro lado.



DICA: criaturas de fogo são mais vulneráveis à magia de gelo.



DICA: use a magia de terra para passar pelas chamas e acionar o botão.

PHANTASY STAR COLLECTION™



Por Marcelo Kamikaze

Quem não se lembra do velho **Phantasy Star** do Master System? O primeiro RPG a ser lançado oficialmente no Brasil. Com **Phantasy Star Collection**, você vai poder jogar não só o primeiro, mas também o segundo e o terceiro episódios de **Phantasy Star**. É um bom cartucho para se ter, pois se tratam de três jogos que fizeram história. **Phantasy Star I** era para Master System e, apesar de ser um RPG para 8 bits, ele era muito bem feito. Já o segundo episódio, era para o Megadrive, os gráficos melhoraram mas, somente no

terceiro **Phantasy Star** é que houve uma grande mudança na série. Infelizmente a Sega não fez nenhuma melhoria nos jogos, eles estão indênticos a suas versões originais, tanto nos gráficos como no som, o que deixou os games defasados em relação aos outros RPGs para GBA. Mas, para quem é fã desse estilo de game, **Phantasy Star Collection**, é uma ótima opção.



PHANTASY STAR 1



DICA: na primeira vila, vá para o canto superior direito da tela e entre na casa cinza, pegue o baú com mesetas dentro do labirinto.



DICA: não saia da vila sem alimentos, as batalhas não são fáceis e, para ir longe no mapa, você precisa recuperar sua energia constantemente.



DICA: os monstros, logo no início, costumam tirar muita energia, se costume a passar no hospital para recuperar seu HP.

PHANTASY STAR 2



DICA: o inventário enche rápido, mas você pode guardar seus itens na torre.



DICA: nas batalhas, procure distribuir bem os ataques entre seus personagens.

PHANTASY STAR 3



DICA: no começo do jogo, suba e entre nessa sala do palácio.



DICA: ao ser levado para a prisão, abra os baús e equipe seu personagem com faca.



DICA: converse com a mulher que está na grade para poder escapar.

Phantasy Star Collection

Sega
RPG
1 jogador

7.0

Controle

7.0

Poderia usar com mais eficiência os 4 botões do GBA, para o acionamento de menus.

Diversão

9.0

Três grandes RPGs em um só cartucho é diversão para muitas e muitas horas.

Gráfico

6.0

Defasados para os dias de hoje, a Sega poderia ter dado um retoque.

Som

6.0

Assim como os gráficos, o som também poderia ter sido melhorado.

Mais melhorias - Por Baby Betinho

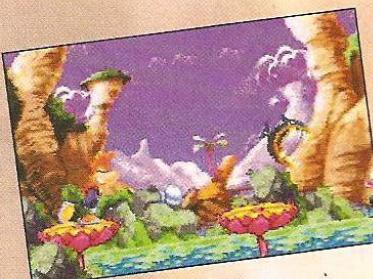
A Sega poderia ter feito como a Square e a Capcom, que quando relançam um jogo, costumam dar bons retoques para não defasarem.



game boy advance

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Rayman 3 Hoodlum Havoc	
Ubisoft	8.5
Ação	1 jogador
Controle	10
Simples, você só usa dois botões, não existe grandes dificuldades.	
Diversão	7.0
As crianças vão gostar mais, mas o jogo agrada a todas as idades.	
Gráfico	8.0
Tem estilo de desenho animado, com cores bem vivas.	
Som	9.0
Agradável aos ouvidos, as músicas são suaves e as vozes, bem simpáticas.	
Mesmas habilidades - Por Kamikaze	
As habilidades não mudaram em nada. A Ubisoft poderia ter incrementado mais o seu mascote.	



DICA: nos lagos, deixe o botão B apertado e, quando o peixe pular, solte o botão.



DICA: para alcançar alguns lugares, é preciso planar deixando o botão A apertado



Por Marjorie Bros

O simpático Rayman está de volta ao GBA. Sem grandes mudanças, o jogo continua muito parecido com o anterior. A versão é mais infantil por ter gráficos bem coloridos e por ser em 2D, o que costuma facilitar as coisas. O som é muito agradável, as músicas combinam bem com o ambiente e as vozes ficaram muito simpáticas. É um jogo típico de plataforma,



DICA: aperte o botão B até derrubar o barril, suba nele para poder entrar na água.



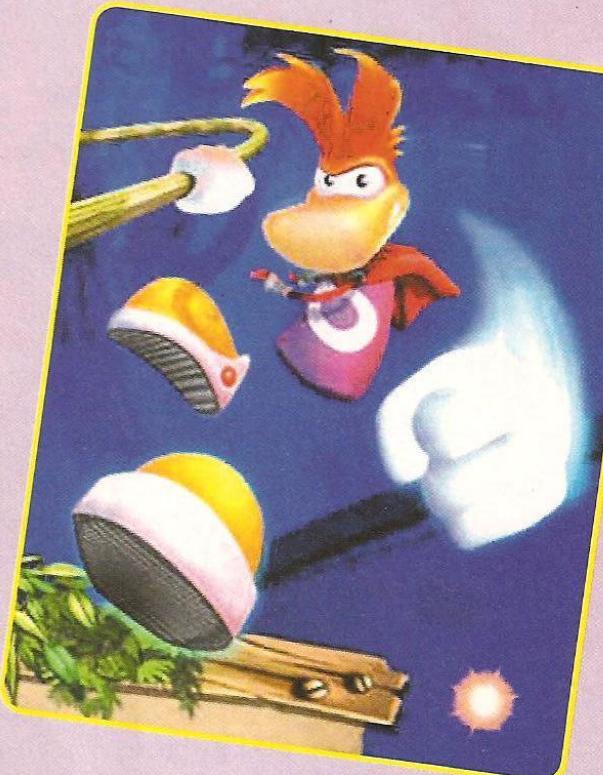
DICA: contra esse inimigo, abaixe quando ele atirar e mande vários socos nele.



DICA: liberte esses sujeitinhos da gaiola, aperte o botão B até a gaiola se quebrar.



DICA: esses bichos espinhudos não podem ser destruídos, pule por cima deles.



onde você precisa coletar objetos, salvar criaturas e subir em cipós. Dessa vez, Rayman tem que achar uma cura para Globox que, por acidente, mudou de personalidade e se transformou em um ser maléfico que quer trazer a escuridão para o mundo. Apesar de não inovar muito, Rayman 3 é uma boa distração que agrada a todas as idades.



DICA: para passar de fase, nem sempre os postes estão na parte inferior da tela ou totalmente para a direita.



DICA: pegue o barril explosivo e atire na porta. Eles podem ser atirados para cima também.



Por Lord Mathias

Shinning Soul é diferente dos outros jogos da série, é um game de Ação/RPG. Você pode escolher entre 4 classes: Dragonute, Warrior, Wizard e Archer. O enredo conta a história da Terra de Rune, que poderá ser



Please select a character class.

DICA: logo no começo, você escolherá a classe de seu personagem. O Warrior é habilidoso com a espada e tem uma agilidade mediana. O Archer é ágil e seu ataque pega o inimigo em longas distâncias, sua resistência é mediana. O Wizard usa magias como ataque e para defesa, tem uma agilidade e resistência mediana. E o Dragonute é hábil com o machado, tem muita força e resistência, porém, é o mais lento de todos.



DICA: existem sempre inimigos um pouco mais fortes nas fases, eles costumam se diferenciar pela cor, tome mais cuidado com esses.



DICA: contra o primeiro chefe, fique na posição indicada pela foto, quando ele chegar perto golpeie. Quando ele para de rolar, vá correndo e acerte 3 ou 4 espadas nele, saia e volte para a posição da foto.

destruída pelo dragão negro. Quatro guerreiros da luz foram escolhidos para derrotar esse dragão e seus comandados. O sistema de jogo privilegia mais a ação e menos a parte do RPG. Cada personagem

Shinning Soul	
Sega	8.7
Ação	
1 jogador/Multiplayer	
Controle	8.0
O controle é preciso, mas os menus não são ágeis para o tipo de jogo proposto.	
Diversão	9.5
O jogo é muito bom em single player, se você jogar com 4 pessoas, a diversão é formidável.	
Gráfico	9.0
Os cenários são bem feitos e os personagens tem aspectos originais.	
Som	8.0
As músicas são excelentes, mas faltou um pouco mais de capricho nos efeitos sonoros.	
Menus pouco ágeis - Por Baby Betinho	
Os menus não favorecem a troca de armas durante a batalha, ele é um pouco lento. Essa lentidão pode ser decisiva nos combates.	



DICA: mate todos os inimigos da primeira tela. Com isso, você vai conseguir aumentar seu level.



DICA: aperte Start e escolha o menu Itens. Sempre deixe algum item de cura no slot do menu R.



DICA: usando o Warrior, quando os inimigos estiverem enfileirados em linha reta, use a lança.



DICA: conversando com o sujeito com corpo de cavalo, você obtém a cura de graça.



DICA: perto da saída do acampamento, existe uma cabana onde você pode guardar seus itens.



PC

Splinter Cell

Ubisoft

Ação

1 jogador

9.4**Controle**

7.5

É ruim para dosar a velocidade do personagem, e não aceita joystick, o que facilitaria as coisas.

Diversão

10

Muito envolvente, quanto mais você explora o jogo, mais empolgado você fica.

Gráfico

10

Os gráficos são perfeitos, fica melhor ainda usando os filtros de anti-aliasing e anisotrópico.

Som

10

As vozes e o som 3D fazem você se sentir em um verdadeiro filme de ação, é como estar dentro do jogo.

Andar ou correr? - Por Lord Mathias

O sistema para dosar a velocidade é meio ruim, pois o personagem corre demais ou anda muito devagar, é duro chegar ao ponto exato.

**Tom Clancy's
SPLINTER CELL™**
**Por Bill Games**

Você pode comparar todas as versões de **Splinter Cell**, mas nenhuma delas é tão bonita quanto essa. Com uma boa placa de vídeo, você pode contar com outros recursos: excluir o serrilhado dos polígonos e melhorar a textura do jogo. O som está bem parecido em relação ao Xbox, mas você pode melhorá-lo se tiver uma placa de som com recursos como EAX. O game é baseado no livro de Tom Clancy com o mesmo nome, e o personagem principal é o espião Sam Fisher. A ação é bem específica, você tem que evitar os tiroteios e sempre se manter em

lugares escuros. Isso sem falar dos recursos que Sam dispõe, como as visões noturnas e de calor que roubam a cena e são fundamentais para se dar bem no jogo. O esquema do controle ficou devendo, apesar de ser bom para mirar com o mouse e rotacionar a câmera, fica difícil executar certas habilidades, como pulos longos, agarrar o inimigo, correr, etc. Apesar dos pequenos problemas, **Splinter Cell** é um jogo inovador e bem atraente.



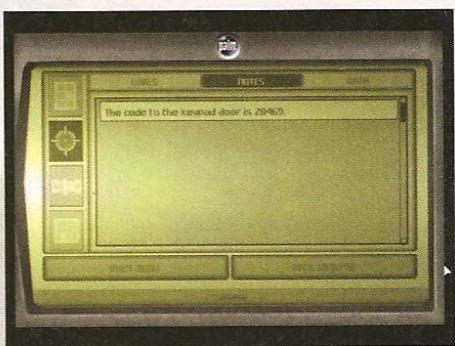
DICA:
esconda o corpo em locais escuros e estreitos para não os acharem.



DICA: a escuridão é o que garante a Sam sua invisibilidade, atire nas lâmpadas para não ser visto.



DICA: no treino em que não se pode fazer barulho, ande abaixado e devagar, tomando cuidado com as correntes.



DICA: quando for interrogar alguém para pegar uma senha, não se preocupe em escutar o número, ele fica anotado em seu Palm, aperte o Esc e veja qual é a senha.



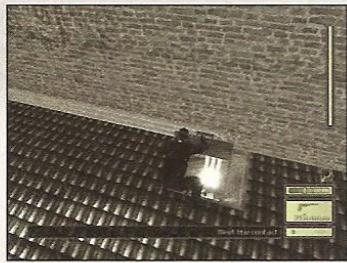
DICA: no treinamento, preste atenção nos indicadores amarelos que ficam no chão.



DICA: para abrir uma porta trancada, entre no inventário e selecione o objeto que parece um alicate. Para levantar os pinos da fechadura, use os direcionais do teclado.



DICA: compare sempre os locais com e sem o óculos de visão noturna para ter idéia da disposição de luzes e dos inimigos.



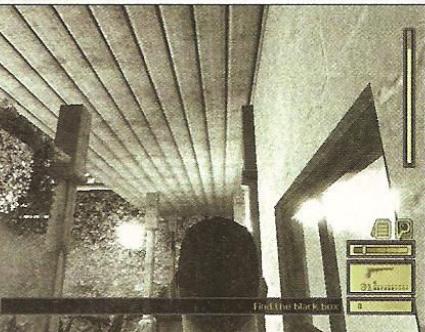
DICA: a saída pode estar em pequenas entradas como esta que fica no telhado.



DICA: na segunda fase, ao entrar na segunda casa, pegue o Medical Kit no banheiro.



DICA: procure caminhos alternativos para fugir dos perigos, no caso da casa pegando fogo, procure salas diferentes para contornar o fogo.



DICA: na segunda casa da segunda fase, no canteiro de obra da entrada e pegue a lata de refrigerante que está lá. Espere na posição mostrada e, quando o comparsa do sujeito no canteiro sair, jogue a lata para distraí-lo e, quando ele se virar na direção contrária a sua, vá por trás e o aguarre.



DICA: os computadores são fontes de informações, não passe reto quando encontrar um.

DICA: você pode usar o inimigo como escudo e atirar em outros apertando o botão direito do mouse.



DICA: às vezes é necessário pular de lugares altos, obtenha uma boa velocidade antes de pular. Procure também acertar algumas lâmpadas do local.

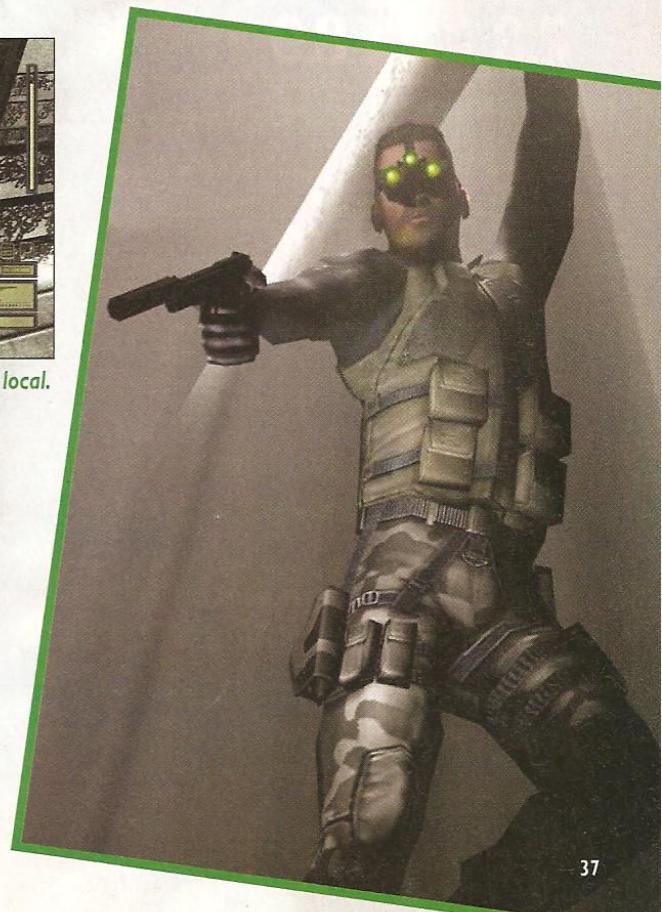
Configuração mínima:
Pentium III ou Athlon de 800 MHz
256 MB RAM
Placa de vídeo com 32 MB de RAM
CD-ROM 8x
1,5 GB livres no HD
site: www.splintercell.com



DICA: a saída da casa só é possível se você achar o computador que está atrás do quadro no quarto.



DICA: cuidado para não cair de lugares altos, olhe para baixo e procure por pequenas plataformas para pisar, como no caso em que precisa entrar no elevador.





/PC



Por Bill Games

Baseado no filme Jurassic Park, **Operation Genesis** é um jogo de estratégia onde você precisa montar o seu parque dos dinossauros. Não é uma tarefa fácil, pois além de muito dinheiro, é preciso desembolsar mais uma grana para a manutenção, que vai desde a cerca elétrica, até uma eventual doença que possa atingir um dos animais. O jogo também tem cenas de ação, como na hora de acertar



DICA: o mapa é o melhor jeito para se locomover na ilha com agilidade.

Jurassic Park Operation Genesis

Konami
Estratégia/Ação
Multiplayer

8.0

Controle 7.0

Os botões são mal distribuídos, e poderia usar melhor os recursos do mouse.

Diversão 8.0

Além de cuidar dos dinossauros, você precisa ser um bom administrador, e isso leva tempo.

Gráfico 9.0

Repleto de configurações de resolução. A câmera tem um zoom ruim, que a faz se curvar.

Som 8.0

As músicas e os efeitos sonoros foram extraídos do filme.

Mouse mal programado - Por Kamikaze

Os recursos que utilizam o mouse não tem uma intensidade bem regulada, ou são muito sensíveis ou são lentos demais.



DICA: usando o helicóptero para acertar um dinossauro, aperte o botão direito do mouse para ampliar a imagem.

Configuração mínima:

Windows 9x/ME/2000/XP

Pentium ou AMD 500

MHz

Placa de vídeo

com 16 MB

CD-ROM 8x

64 MB RAM

500 MB livres no HD



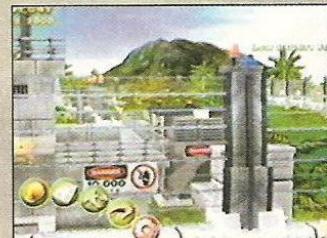
DICA: comece pelos herbívoros, eles tem uma manutenção mais fácil.



DICA: leia seus e-mails para obter dicas e destravar alguns extras.



DICA: coloque os campos de observação rotacionados para ficarem colados na grade.



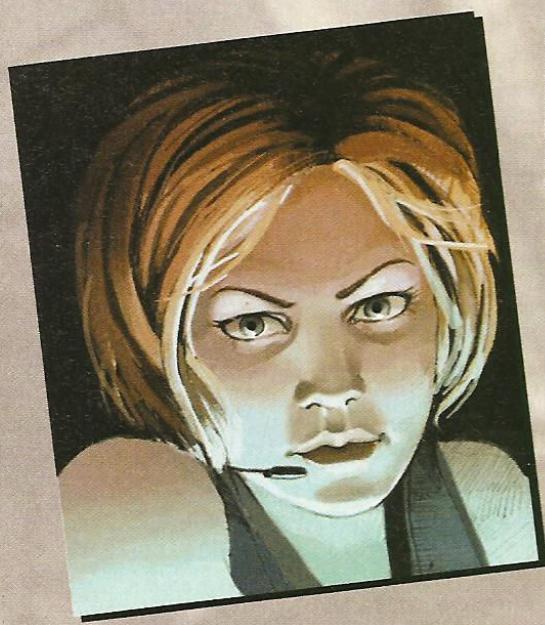
DICA: verifique o estado das cercas elétricas, a manutenção é fundamental.



DICA: abrindo novos locais de exploração de fósseis no mundo, você obtém novas espécies para criar.



DICA: o lago é importante para obter água para os dinossauros.



Por Bill Games

IGI 2 é um jogo diferente de espionagem em primeira pessoa, tende mais para uma infiltração militar, do que uma espionagem de segredos. O game está melhor e menos difícil que a versão anterior, agora você não morre com tanta facilidade. Os gráficos melhoraram e os cenários estão maiores e mais detalhados. Além do modo normal,

DICA:
confira sempre seus objetivos para não ter que voltar depois.



Configuração mínima:
Windows 98/ME/2000/XP •
Pentium III ou Athlon de
700Mhz • 128MB RAM • Placa de
vídeo com 32Mb • CD-ROM 8x •
1.9Gb Hard Disk Space

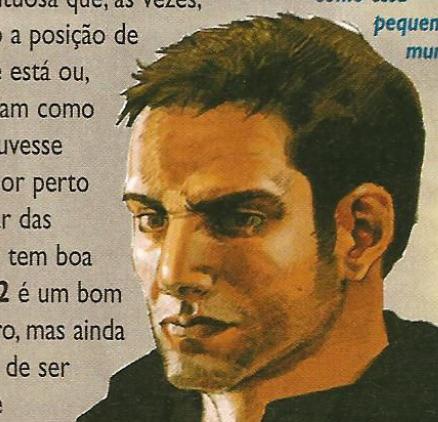
IGI 2 COVERT STRIKE



DICA: ao atirar na câmera, use a arma com silenciador para não chamar a atenção.

existe o Multiplayer Online, que deixa o jogo com o estilo de **Counter Strike**.

IGI 2 está muito bem feito, mas não inovou. Apesar de continuar sendo um game difícil, os inimigos tem uma programação de Inteligência Artificial meio defeituosa que, às vezes, erram feio a posição de onde você está ou, então, andam como se não houvesse ninguém por perto mas, apesar das falhas, eles tem boa mira. **IGI 2** é um bom jogo de tiro, mas ainda está longe de ser um grande clássico.



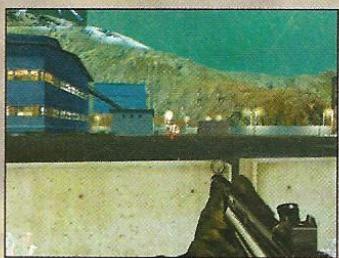
DICA: procure sempre caminhos com menos inimigos possíveis, usando a esteira que liga uma fábrica a outra.



DICA: atire no cadeado para abrir o portão.



DICA: nas trocas de tiros, procure lugares para se proteger, como essa pequena mureta.



DICA: a metralhadora do inimigo é mais precisa, além de você precisar recarregar menos, é uma boa troca.

IGI 2 Covert Strike

Codemasters
Tiro em primeira pessoa - Multiplayer

8.5

Controle 9.0

Bom para mirar e correr; tem um nível de resposta apropriado para esse tipo de jogo.

Diversão 9.0

Além de poder jogar no modo multiplayer, é bem divertido para quem gosta de games de tiro.

Gráfico 8.0

Bem detalhados, mas os bonecos ainda tem pequenas deformidades nas mãos.

Som 8.0

Não tem música, o jogo fica mais nos efeitos sonoros que conseguem segurar bem as pontas.

Inimigos robóticos - Por B Betinho

Os inimigos não tem uma reação muito natural, eles parecem robôs andando.

PLAYSTATION 2

.HACK//INFECTION (PART 1)



Chefe extra

Acabe o jogo e um e-mail da Bandai irá falar sobre o "Mummy Ship". O chefe extra vai estar lá.

Ficar bem no jogo

O SP é uma barra que é restaurada conforme o tempo, fique em lugar seguro e espere-a encher.

Melhor arma para Blackrose

A arma mais forte para Blackrose é a Blaze Sword. Você pode pegá-la no Data Draining "the Hell Hounds" entre os níveis 28 a 30.

Melhor arma para Kite

A arma mais forte para Kite é a L14 Dual Blade. Vá ao Data Drain "the MU Guardians" até conseguir roubá-la.

Filme extra

Existem oito Ryu Books em Infection. Eles são encontrados aleatoriamente nos Data Drains. Junte os 8 e assista a um filme extra.

DISASTER REPORT

Álbum de fotografias

Acabe o jogo uma vez para habilitar o álbum de fotos.

DYNASTY WARRIORS 4

Habilitar todos os generais

No menu principal, aperte: R1, R2, L1, L2, □, △, ▢, ▲.

Habilitar todos os generais de Shu

No menu principal, aperte: R1, L1, L1, □, △, ▢, ▲.

Habilitar todos os generais de Wei

No menu principal, aperte: R1, R1, L1, L2, □, ▢, □, ▲.

Habilitar todos os generais de Wu

No menu principal, aperte: R2, R1, L2, L1, □, ▢, ▢, □.

Novas roupas

No menu principal, aperte: L1, L1, R1, R1, □, ▢, □, □.

THE THING

Preservar os flares

Acenda um flare e não jogue fora. Quando ele estiver para apagar, selecione outro objeto e, então, volte para o flare.

Dicas para sobrevivência

Não use os testes de sangue em membros do time desde que eles sejam infectados aleatoriamente e mudar em segundos depois de ser infectado. Use os kits em você mesmo para que seus parceiros se mantenham fiéis. Cure sempre os membros de seu grupo quando for preciso.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

Final alternativo

Obtenha o stellar ranking A, S ou SS.

Habilitar novo Jehuty

Acabe o jogo para habilitar o novo Jehuty. O novo modelo vai estar disponível no modo de jogo principal e também no modo Multijoguer.



THE SIMPSON'S SKATEBOARDING

Mais dinheiro

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte □, X, ○, ▢.

Air Head Bart

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte X, □, ○, ▢.

Air Head Homer

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte ○, X, □, ▢.

Air Head Lisa

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, ▢, X, ○.

Air Head Nelson

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, ▢, ○, □.

Air Head Professor Frink

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, X, □, ▢.

Air Head Wiggum

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte X, ○, □, ▢.

Todos os personagens

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte ○, □, X, ▢.

Chief Wiggum Alternativo

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, ○, □, X.

Evil Marge

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte X, □, ▢, ○.

Fuzzy Skaters

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte X, □, ▢, ○.

Homer de cueca

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, e aperte □, ○, X, □.

Mafia Bart

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte ○, X, □, ▢.

Mafia Lisa

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, ▢, X, ○.

Otto

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, X, ○, ▢.

Professor Frink

Alternativo

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte X, ○, ▢, □.

Transvestite Nelson

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, ▢, X, ○.

Tuxedo Krusty

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte ○, □, ▢, X.

Seleção de fases

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2 e aperte □, X, ○, ▢.

Todos os Skatistas

Na tela de seleção de personagens aperte e segure L1 + L2 + RI + R2, a aperte X, □, ○, ▢.

TENCHU: WRATH OF HEAVEN



Todas as missões

Vá para a tela de Mission Select, então aperte L1, R1, L2, R2, □, ▢, L3, R3.

Bônus Stage

Vá para a tela de título, então aperte L1, ↑, R1, ↓, L2, →, R2, ←.

YU-GI-OH! DUELISTS OF THE ROSES

Duplique suas cartas

Para isso, é preciso ter um Memory Card. Vá para o Custom Duel e escolha um baralho com as melhores cartas. O computador vai possuir as mesmas cartas. Quando vencer, jogue na máquina caça níqueis para ganhar as cartas de seu oponente. Essa dica é boa para ser usada em cartas únicas.

Monstros ganham mais movimentos

Quando um monstro ganha o Terrain Field Boost, vire a face da carta para cima. O monstro poderá mover-se mais 2 quadrados.

Reencarnar cartas

Desistindo 5 vezes ou perdendo 5 vezes, você poderá reencarnar até 3 cartas, apertando R3. Se você tiver outro Memory Card, salve o jogo com a habilidade de reencarnar em um Memory Card diferente e troque cartas com o save original.

Card List (Partial)

Aperte R3 na tela de escolha de cartas e digite os passwords a seguir, para obter as seguintes cartas:

Ancient Tree Of Enlightenment ... EKJHQ109

Aqua Dragon ... JXCB6FU7

Barrel Dragon ... GTJXSBJ7

Beast King Of The Swamp ... QXNTQPAK

Birdface ... N54T4TY5

Blast Sphere ... CZN5GD2X

Change Of Heart ... SBYDQM8B

Crush Card ... SRA7L5YR

Dark Hole ... UMJ10MQB

Dragonseeker ... 8IEZCH8B

Earthshaker ... Y34PN1SV

Elf's Light ... ESG3NRAD

Exodia's Head ... 37689434

Fairy King Trusdale ... YF07QVEZ

Fairy's Gift ... NVE7A3EZ

Goblin Fan ... 92886423

Gravity Bind ... OHNFG9WX

Greenkappa ... YBJMCD6Z

Harpy's Feather Sweep ...

8HJHQPNP

Horn Of The Unicorn ...

S14FGKQI

Left Arm Of Exodia ... A5CF6HSH

Magician Of Faith ... GME1S3UM

Meteor Dragon ... 86985631

Mimicat ... 69YDQM85

Mirror Wall ... 53297534

Mystical Capture Chains ...

NINDJMQ3

Robotic Knight ... S557NKH

Royal Decree ... 8TETQHEI

Royal Decree ... 8TETQHEI

Seiyaryu ... 2H4D85J7

Serpentine Princess ...

UMQ3WZUZ

Slate Warrior ... 73153736

Swordsman From A Foreign Land ... CZ81UVGR

Swordstalker ... AHOPSHEB

Tactical warrior ... 054TC727

Editor de mapas

Para habilitar o editor de mapas no Custom Battle, acabe os jogos de Branco e Red Rose.

DEVIL MAY CRY 2

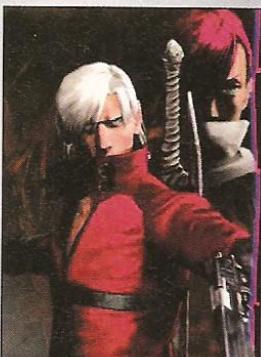
Roupas da grife Diesel

Para Dante aperte: R1, R1, △, □, R2, R2.

Para Lucia aperte: L1, L1, △, □, L2, L2.

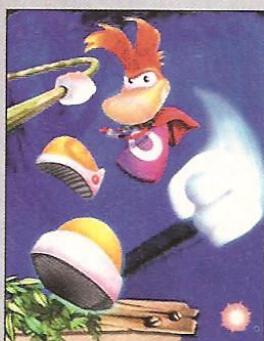
Mais roupas da grife Diesel

Acabe a missão 1 e salve o jogo. Reset o jogo e, na tela em que aparece Press Start, aperte L3, R3, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Um som irá confirmar o código. Carregue o jogo e aperte R1 ou L1 para selecionar as roupas.



GAMECUBE

RAYMAN 3



Aumente sua energia

Para aumentar sua energia, Obtenha seis gaiolas. Você pode aumentar até 10 vezes a energia máxima.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Locais das garrafas

Garrafa #1: No Lon Lon Ranch, jogue o Talon Super Cucco Game. Vença e receba a primeira garrafa com Lon Lon milk.

Garrafa #2: Em Kakariko Village Ache, pegue todos os cuccos e volte para o local com a caneta. Fale com a mulher que está próxima à caneta, que ela vai lhe dar uma garrafa.

Garrafa #3: Em Lake Hylia (é preciso ter o silver scale), mergulhe na água para achar a garrafa e a carta.

Garrafa #4: Quando Link ficar adulto, vá para o mercado e fale com o fantasma à esquerda, assim que você entrar na casa. Vá para o lado de fora e pegue as poes, depois de conseguir 1000 pontos, o fantasma vai lhe dar a garrafa.

Ataque de galinhas

Ataque as galinhas repetidamente com sua espada até ela chamar por reforços. As galinhas logo vão lotar a tela e irão atacar Link. Para elas pararem de atacá-lo, saia da tela ou da sala.

Recolocar placas

Caso você tenha destruído uma placa, você pode recolocá-la tocando o Zelda lullaby em sua ocarina. A placa reaparecerá.

Música do encerramento do jogo

Bem no final do jogo, quando aparecer o "The End" e a tela ficar parada, uma música tocará. Se você esperar mais um pouco, ela vai tocar novamente com um instrumento diferente.

ULTIMATE MUSCLE: LEGENDS VS. NEW GENERATION

Habilitando personagens

Complete os seguintes desafios:

Blocken Jr.: acabe o Story Mode com Jaeger.

Buffalo Man: acabe o Story Mode com Dik Dik Van Dik.

King Muscle: acabe o Story Mode com Kid Muscle.

Ramen Man: acabe o Story Mode com Wally Tusket.

Robin Mask: acabe o Story Mode com Kevin Mask.

Sunshine: acabe o Story Mode com Checkmate.

Terry Man: acabe o Story Mode com Terry Kid.

Habilitar lutadores para todos os modos

Bone Cold: obtenha 300 cápsulas de brinquedo.

Hanzo: obtenha 200 cápsulas de brinquedo.

Kin Kotsu Man: acabe o Story Mode com Bone Cold.

Panda Man: acabe o Story Mode com Kin Kotsu Man.

Scar Face: obtenha 100 cápsulas de brinquedo.

The Ninja: acabe o Story Mode com Hanzo.

Wars Man: acabe o Story Mode com Scar Face.

PRETO & BRUISED

Habilitar personagens (modo mais difícil)

King Khan: vença o Top Contender Tournament.

Matador: vença o Intercontinental Tournament.

Odiva: vença o Pro Tournament.

Old Master: vença o World Championship Tournament.

Training Robot: complete o Training Mode.

Modo Conversation

Na tela de cheats aperte: START, Z, A, Y, X, Z, Z, Z, START.

Modo Turbo

Na tela de cheats aperte: START, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, START.

Roupas extras

Na tela de cheats aperte: START, A, Z, Y, X, START.

Invencibilidade

Na tela de cheats aperte: START, A, A, Y, Y, Z, Z, X, X, START.

Vários Power-ups

Na tela de cheats aperte: START, A, Y, A, Y, A, Y, X, X, X, START.

Todos os lutadores (modo mais fácil)

Na tela de cheats aperte: START, A, Y, X, X, Z, Z, X, Y, A, START.

Intercontinental

Tourney

Na tela de cheats aperte: START, A, A, A, Y, Y, Y, X, X, X, START.

Modo Life

Na tela de cheats aperte: START, A, X, Y, Z, A, X, Y, Z, START.

Scrap Yard

Na tela de cheats aperte: START, Y, Z, Y, Z, A, A, START.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Modo Debug

Durante o jogo, segure hold ↓ + L totalmente para baixo + R na metade + 4 + Y. Uma nova opção irá aparecer.

Jogue como Drizzt

Na tela de seleção de personagens, selecione qualquer personagem, segure e aperte L + R até o jogo começar.

Mover mais rápido

Se você pular no lugar de andar, seu personagem vai se mover cerca de 50% mais rápido.

Habilitar a dificuldade Extreme

Acabe o Gauntlet.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Habilitar tudo

Digite Watch_Me_Xplode na tela de Cheats.



ATV QUAD POWER RACING 2

Novos ATVs

Complete o ATV Academy Training e o Trick Training. Para habilitar ATC ATV, vença oito corridas no modo Arcade.

GAMEBOY ADVANCE

SONIC ADVANCE 2

Fase Bônus

Vença o jogo e obtenha todas as Chaos Emeralds com Amy, Cream, Sonic, Tails e Knuckles.

Habilitar a opção Boss e Time Attack

Acabe o jogo e obtenha todas as Chaos Emeralds com 3 personagens.

Habilitar personagens

Cream: complete a fase Leaf Forest com Sonic.

Tails: complete a fase Music Plant com Sonic.



Knuckles: complete a fase Sky Canyon com Sonic.

Amy: Acabe o jogo e pegue todas as 7 Chaos Emeralds com Cream, Knuckles, Sonic, e Tails.

Sound Test

Acabe o jogo e obtenha as Chaos Emeralds.

Unlock Tiny Chao Garden

Acabe o jogo e obtenha todas as Chaos Emeralds com 2 personagens

GOLDEN SUN

Ir para o último save

Desligue seu GBA, espere um instante e ligue-o novamente. Selecione continue de seu save e aperte L + R + START + SELECT.

Enviar os dados para o jogo Golden Sun 2

Na tela preta com logo, segure L + R + 4 e aperte B. Uma nova opção irá aparecer, selecione "Password" ou "Link". Com isso, seus dados poderão ser passados para o jogo Golden Sun 2.

RAYMAN 3**Fases Bônus com Link para o GameCube**

Obtenha 100 orbs, conecte seu GBA no GameCube e você poderá comprar uma fase de bônus por vez. São ao todo 10 fases.

ROCKMAN & FORTE**Apagar os saves**

Aperte SELECT+START+A+B+L+R.

YU-GI-OH! DUNGEONDICE MONSTERS**Significados simbólicos**

Os símbolos aparecem nos monstros:

- Pena – indica que o monstro pode voar.
- Caverna/Túnel – indica que o monstro pode se mover de baixo da terra.
- Flecha – indica que o monstro pode atacar outro monstro que voa.

Melhores combatentes

Cada monstro funciona melhor contra outro (assim como em Pokémons). Beast funciona melhor contra Warrior. Dragon funciona melhor contra Spellcaster. Spellcaster funciona melhor contra Zombie. Warrior funciona melhor contra Dragon. Zombie funciona melhor contra Beast.

XBOX**DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL****Visão de raio X (garotas quase nuas!)**

Somente algumas roupas funcionam para essa dica. Na piscina, deixe sua garota deitar na cadeira até o menu desaparecer. Mova a câmera de forma a olhar pela viseira (visão da cabeça da garota). Olhe para o corpo e você poderá ver que sua garota está sem roupa (as partes íntimas ficam com uma estrela). Essa dica foi testada com Christie, Hitomi, Lisa e Leifang usando Emu. Tente com outras garotas e com outras roupas, mas poderá não funcionar.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB**Galeria de Arte**

Acabe o jogo com todos os artefatos.

DYNASTY WARRIORS 3**Mais filmes**

Existem dois filmes extras de abertura do jogo. Na tela de edição de abertura, segure L + R + Preto (ou branco).

Habilitar generais de Shu

Aperte na tela de menu principal BRANCO, PRETO, X, Y, BRANCO, R, L, PRETO.

CRIMSON SEA**Modo G-Squad
(dificuldade mais fácil)**

Fracasse mais de três vezes em uma missão e o modo G-Squad vai estar habilitado, a dificuldade nesse modo é menor.

Continuar com a grana do jogo anterior

Acabe o jogo e no menu principal vai haver uma opção para começar um novo jogo, utilizando o dinheiro usado no anterior.

Modo EX

Acabe o jogo uma vez.

COLIN MACRAE RALLY 3**Códigos para 1154**

Todos os carros WWACNU
Todas as dificuldade AUNAMA
Todas as partes UZVLLB
Todas as pistas XWUDBU
Baja Buggy: PHQUOT
Tanque de guerra: ZIIUUR
Hovercraft: MHXPE
Jet: LOWWOH
Carro de controle remoto: AQVATU
Super Focus: UYNFVA

Códigos para o Bônus 1432

Todos os carros FMGUOT
Todas as dificuldade UXNKFB
Todas as partes KEZIPE
Todas as pistas RVNUUR
Baja Buggy: VURCNU
Tanque de guerra: ZSSDBU
Hovercraft: NXDLBB
Jet: YJBATU
Carro de controle remoto: GBPWOH
Super Focus: LPGXUE

Códigos para o Bônus 1866

Todos os carros OQJHOK
Todas as partes FHPIWQ
Todas as pistas ODIFCS
Tanque de guerra: LVXEIF
Jet: RUGSSH
Hovercraft: BKQBAU
Carro de controle remoto: PFKCXQ
Super Focus: WSNSB

Códigos para o Bônus 0976

Todos os carros MKCLLB
Todas as dificuldade WSNXZU
Todas as partes FHPFCNU
Todas as pistas ODIATU
Baja Buggy: NQFPIE
Tanque de guerra: LHZWOH
Hovercraft: IURUOT
Jet: GOBUUR
Carro de controle remoto: WWBDBU
Super Focus: OQJZZY

PC

FIFA 2003**Estádio de Seoul**

Vença o International Cup

Estádio Stade de France

Vença o Club Championship

Códigos

Com o notepad (bloco de notas) do windows ou Edit do DOS abra o arquivo "soccerini" que está no diretório do jogo adicione as linhas a seguir para obter o código desejado

RESULTADO	LINHA
Todos os times	CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
Carinhos agressivos	AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1
Carinhos automáticos	AUTO_TACKLING=1
Times iguais na estatística	CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1
Habilitar Tournament	UNLOCK_TOURNAMENT=1
Times randômicos	CHEAT_RANDOM_TEAMS=1
Modo One on One	ONE_ON_ONE=1
Goleiro perfeitos	ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1
Modo pratice	PRACTICE_MODE=1
Modo Demo	DEMO_MODE=1
Jogo com borda do windows	WINDOWED=1

HARRY POTTER AND THE SECRET CHAMBER**Menos danos**

Com o notepad (bloco de notas) do windows ou Edit do DOS abra o arquivo "defuser.ini" e ache a seguinte parte do texto

```
[HGame.Harry]
blnvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```

Alterando as linhas fDamageMultiplier_Easy=, fDamageMultiplier_Medium=, fDamageMultiplier_Hard=, para valores menores, os danos também ficarão menores, você pode colocar 0.1, esse é o menor valor para os danos

WARHAMMER: DARK OMEN

Digite os códigos durante o jogo:

Efeito	Código
Aperte F1 ↓ para ganhar a batalha	overbychristmas
Janela com Zoom	squarewindow
Cabeças pequenas	smeghead
Itens mágicos no modo multijoguer	blackmarket

Aumentar a velocidade do jogo Bennyhill

Efeito	Código
Jogue na fase Introduction	Welcome
Jogue na fase Meanwhile	Groovetown
Jogue na fase Liber Mortis	Lighreading
Jogue na fase Jewel of Morrslieb	Smallpebble
Jogue na fase Hand of Nagash	Badbreath
Jogue na fase Preto grail	Whitegrail
Jogue na fase Long March	Atimetofight
Jogue na fase Victory	Wewonontheday

Jogue na fase Game Over	Ohdear
Ir para Great Forest 1	Thelivinggem
Ir para Great Forest 8	Handyman
Ir para Axebite Pass 4	Ridethestorm
Ir para Altdorf 8	Youandi

Digite fudgeislush no menu principal para ativar o "Book cheats". Digite então um dos códigos a seguir:

Efeito	Apertar
Mais 1000 de dinheiro	CTRL + C + G
Menos 1000 de dinheiro	CTRL + C + T
Aumentar o nível de XP da unidade	CTRL + C + E
Invencibilidade	CTRL + C + U

Digite dontmesswithme na tela de listagem

Efeito	Apertar
Aumentar o nível de XP da unidade	CTRL + C + F
Invencibilidade	CTRL + C + I
Todos os itens mágicos	CTRL + C + M

Digite bringemon na tela principal para usar os seguintes códigos:

Efeitos	Apertar
avançar de fase	segure F1 ↓
selecionar as unidades do inimigo	segure CTRL
100% de hit rate para a unidade	segure K enquanto atira
Aumentar MP	segure W

Destruir a unidade selecionada

Segure CTRL e clique na unidade

Ballistic nunca perde o tiro: segure K enquanto atira
Rapid fire for ballistic unit: segure R enquanto atira

WORLD LORDS III

Efeito	Código
Queimar tudo	burn baby burn
Água verde	not easy being green
Todas as unidades viram tanque	just for grant
Set de produções 1	hiho hiho
Todas as unidades com medalhas	purple heart
Cidades e vilas melhoradas	king of the castle
Todas as unidades viram dragões	dragon rush
99 movimentos para cada unidade	run spot run
1000 XP ao escolher um herói	there can be only one
Mapa completo	but now i can see
Remover neblina	on a clear day
20 de mana	show me the mana
Conquistar todas as cidades	i am lazy
Status no máximo	call me conan
10000 de dinheiro	if i were a rich man
Mudar a música de fundo	name that tune
Uma cidade mana por vez	lord of the mana

WORLD LORDS: BATTLECRY II

Digite os códigos a qualquer hora no jogo

Efeito	Código
Invencibilidade	iamatank
Mapa completo	iamaseer
Perder	iamaloser

Ganhar	iamawinner
Todas as magias	iamanarchmage

SPLINTER CELL

Códigos

Durante o jogo aperte [F2] e então digite os seguintes códigos apertando [Enter] em seguida. Na versão Demo aperte [Tab] + [F2]

Efeito	Código
Invencibilidade	invincible 1
Tirar invencibilidade	invincible 0
Energia sempre cheia	health
Invisibilidade	invisible 1
Desativar invencibilidade	invisible 0
Munição infinita	ammo
Voar	fly
Passar pelas paredes	ghost
Desabilitar, voar e passar pelas paredes	walk
Ver coisas escondidas	stealth
Congelar os inimigos	playeronly 1
Descongelar os inimigos	playeronly 0
Sem inimigos	killpawns
Fazer aparecer um item	summon [nome do item]

Nomes dos itens

Nome dos itens que deve ser usado no código de fazer aparecer itens

echeloningredient.disposablepick
echeloningredient.ef2000
echeloningredient.estickycamera
echeloningredient.estickyshocker
echeloningredient.esmokegrenade
echeloningredient.efraggrenade
echeloningredient.elockpick
echeloningredient.ediversioncamera
echeloningredient.ewallmine
echeloningredient.echemflare
echeloningredient.eflare
echeloningredient.elasermic
echeloningredient.ecamerajammer
echeloningredient.eringsairfoilround
echeloningredient.erappingobject
echeloningredient.medkit

Códigos para os Keypads

Mission 1 - Police Station
Keypad 1: 091772
Keypad 2: 5929

Mission 4 - CIA HQ

Keypad 1: 7687
Keypad 2: 110598
Keypad 3: 2019
Keypad 4: 110700
Keypad 5: 0614

Mission 5 - Kalinatek

Keypad 1: 97531
Keypad 2: 33575
Keypad 3: 1250

Mission 8 - Chinese Embassy, Part II

Keypad 1: 1436
Keypad 2: 9753



SETGAMES

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

CR^ZY GAMES
LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 150 jogos de PS2 para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0XX11) 578-6353 - 5072-6847

Para anunciar na

GAMEPOWER

Ligue para
(11) 5594-1774

PLAYSTATION 2

XENOSAGA

Código de ativação (precisa estar ativado!)

0E3C7DF2 1853E59E
EE9E3A1A BCA99B83

Personagem rápido (não usar junto com o código de personagem ultra rápido)

DEA8B58E FCA99B83
DEA8B596 FCA99B83

Personagem ultra rápido

DEA8B58E FC299B83
DEA8B596 FC299B83
DEA8B592 FC299B83

Batalhas com mais quadros por segundo

DE8FF8DE F8AA9BB7
DE8FF8DA 3CCA211F

DE8FF8E6 F8AB9BD1

DE8FF8E2 5CEA5E3F

DE8FF8E8 C4B1CA97

DE8FF8EA EOAC9BF3

DE9E3A42 C4AC9A3B

Salvar em qualquer lugar (aperte select e depois O)

0EB5E908 BCA99A81
DE9ABC36 BEE98BB0

0EB5E908 BCA99A82

DE9ABC36 CC0B9BBB

Mini Games a qualquer hora

DE961F92 BCA99B83

Passar pelas portas

DE92F2CA CCA99BA5

Tech. equipável em qualquer Slot

DE93BB4A BCA99B83

DE93BBAE CCA99B83

Passe pelo Tpts Lvl Check

DE940566 E0AB9B84

Passe pelo Tpts spd. Lvl Check

DE940796 E0AB9B83

Passe pelo Tpts Wait Lvl Check

DE94069E E0AB9B83

Passe pelo Spts Points Check

DE93949E E0AB9B83

Passe pelo Spts Level Check

DE9364B6 BCA99B83

Epts no máximo

DE940FA2 EOACC292

DE940C9E EOAC292

Usar personagens travados

DE939EF2 E0AB9B84

Inimigos medrosos (não usar junto com o código de inimigos burros)

DE92243E C8B4CD45

Inimigos burros

DE92243E BCA99B83

Sem batalhas randômicas

DE921FF6 BCA99B83

Usar itens infinitamente

DE932A12 BF899B8B

Aumentar o dinheiro

DE93286A BC0DC3B0

Todos os itens

DE932B12 E0AB9BE6

Aperte o Start para o Debug Menu

DE9A9F4E C8B2B16D

DE9D6CE6 BCA99B83

Aperte o Start para os eventos

DE9A9F4E C8B2AECB
DE9D6CE6 BCA99B83

Mostra o tempo de animação
DE9D6CE6 BCA99B83
DE92239E BCA99B83

Mostra informações sobre a câmera
DE9D6CE6 BCA99B83
DEAE6E42 BCA99B83

Mostra as informações sobre a ação
DE98F516 BCA99B83
DEAE9EEE BCA99B83

Mostra as informações sobre o inimigo
DE92239E BCA99B83
DE9D6CE6 BCA99B83

HP no máximo e cheio
DE1DED02 E0AEC292
DE1DED0E 602E9B83

EP no máximo e cheio
DE1DED1A E0AE9B6
DE1DED26 5C2E9B85

Habilitar batalhas
DE8FF8FE F8AA9B28
DE8FF8FA F0CA2483
DE8FF886 BCEAA3AD

DE8FF892 CCAA9B9B
DE8FF87E BF899B8B
DE1DEE8A C4AC9A03

HP e EP infinitos
DE8FF84E F8AA9B6
DE8FF84A F0CAC292
DE8FF856 68EA9B7
DE8FF852 68EA9B83

Matar os inimigos instantâneamente
DE8FF88E D0AA9B85
DE8FF896 68E99BB7

Str/Vit/Eatk/Edef no máximo
DE8FF8A2 F8AA9E83
DE8FF8A8 F0CA9E83
DE8FF8A8 68EA9B87
DE8FF8B6 68EA9B88

Dex/Eva/Agil no máximo
DE8FF8B8 E0AAFEE6
DE8FF8B8A 60EA9B8F
DE8FF846 5CEA9B91

AP no máximo
DE8FF85E E0AA9B89
DE8FF85A 5CEA9BBD

Boost no máximo
DE8FF862 E0AA9B8C
DE8FF86E 5CEA9B8F

Habilitar itens cód.I
DE8FFF8 F8AA9B93

DE8FFFFA E0CA9A43
DE8FFF86 48CF9B83
DE8FFF82 48D09B87
DE8FFF8E CCAF9B8A

DE8FFF96 E0AC9BE6
DE8FFF92 5C6C9B83
DE8FFF9A BC70B3AD

Habilitar Item Codes

Habilitar itens cód.2
DE8FFFA6 E06F9B85

DE8FFFA2 D0099A7D

DE8FFFAA E0CA9B8B

DE8FFF86 F8AC9B93

DE8FFF82 D00A9A75

DE8FFF8A 9B689B8B

DE8FFF46 C4B38D69

DE932B0E C4AC9A43

Acessórios AGWS cód.I

DE8FFF6 BCEB07C3
DE8FFF2 BCEB07E7

Acessórios AGWS cód.2
DE8FFFCE BCEB07F7
DE8FFFC4 BCEB07FB

DE8FFFCE BCEB07OB
DE8FFFC4 BCEB0711

Acessórios para humanos cód.I
DE8FFF6 BCEB06C3
DE8FFF2 BCEB06F1

Acessórios para humanos cód.I
DE8FFFDE BCEB06I
DE8FFFDA BCEB07B5

Todos os itens
DE8FFF6 BCEB00C3
DE8FFF2 BCEB00B3

All Special Items
DE8FFF3E BCEB08C3
DE8FFF3A BCEB085I

Todos os itens especiais
DE8FFFE BCEB024D
DE8FFFA BCEB03A5

Layouts da missão 6 C177CF80 BCA99B83

Ativar missão 7 C177CF96 BCA99B83

Layouts da missão 7 C177CF90 BCA99B83

Ativar missão 8 C177CFA6 BCA99B83

Layouts da missão 8 C177CFA0 BCA99B83

Ativar missão 9 C177CFB6 BCA99B83

Layouts da missão 9 C177CFB0 BCA99B83

Ativar missão 10 C177CF46 BCA99B83

Layouts da missão 10 C177CF40 BCA99B83

Energia infinita L1 C1A664E0 BCA9DD4B

Energia infinita L2 CE7A54E0 BCA9DD4B

Energia infinita L3 C19B4FE0 BCA9DD4B

Energia infinita L4 CE7A31E0 BCA9DD4B

Energia infinita L5 C1AA32E0 BCA9DD4B

Energia infinita L6 CE6E85E0 BCA9DD4B

Energia infinita L7 CE7A34E0 BCA9DD4B

Códigos para Ayame

Somersault Kick C177CF68 BCA99B84

C177CF6A BCA99B84

Ninjutsu Block C177CF78 BCA99B84

C177CF7A BCA99B84

Ninja Vision C177CF08 BCA99B84

C177CF0A BCA99B84

Grappling Hook Combo

C177CF18 BCA99B84

C177CF1A BCA99B84

Cling To Ceiling C177CF2A BCA99B84

Feign Death C177CF3A BCA99B84

Wall Kick C177CFCA BCA99B84

Ninja Mind Control C177CFDA BCA99B84

Wrath of Heaven C177CFEA BCA99B84

Ativar missão 1 C177CF66 BCA99B83

Layouts da missão 1 C177CF60 BCA99B83

Ativar missão 2 C177CF76 BCA99B83

Layouts da missão 2 C177CF70 BCA99B83

Ativar missão 3 C177CF06 BCA99B83

Layouts da missão 3 C177CF00 BCA99B83

Ativar missão 4 C177CF16 BCA99B83

Layouts da missão 4 C177CF10 BCA99B83

Ativar missão 5 C177CF26 BCA99B83

Layouts da missão 5 C177CF20 BCA99B83

Ativar missão 6 C177CF36 BCA99B83

Layouts da missão 6 C177CF30 BCA99B83

Ativar missão 7 C177CF6 BCA99B83

Layouts da missão 7 C177CF0 BCA99B83

Ativar missão 8 C177CFD6 BCA99B83

Layouts da missão 8 C177CF30 BCA99B83

Ativar missão 9 C177CFE6 BCA99B83

Layouts da missão 9 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 10 C177CF6 BCA99B83

Layouts da missão 10 C177CF0 BCA99B83

Ativar missão 11 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 12 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 13 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 14 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 15 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 16 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 17 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 18 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 19 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 20 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 21 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 22 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 23 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 24 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 25 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 26 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 27 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 28 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 29 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 30 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 31 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 32 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 33 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 34 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 35 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 36 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 37 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 38 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 39 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 40 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 41 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 42 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 43 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 44 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 45 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 46 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 47 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 48 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 49 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 50 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 51 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 52 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 53 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 54 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 55 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 56 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 57 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 58 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 59 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 60 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 61 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 62 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 63 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 64 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 65 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 66 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 67 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 68 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 69 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 70 C177CFE0 BCA99B83

Ativar missão 71 C177CFD0 BCA99B83

Ativar missão 72 C177CFE6 BCA99B83

Ativar missão 73 C1

	C177D2E4 BCA9ABE6
99 Itens Slot 5 (escolha um slot e aperte select)	0177FD78 BCA99A81
	C177D2E0 BCA9ABE6
99 Itens Slot 6 (escolha um slot e aperte select)	0177FD78 BCA99A81
	C177D2EC BCA9ABE6
99 Itens Slot 7 (escolha um slot e aperte select)	0177FD78 BCA99A81
	C177D2E8 BCA9ABE6
Tetsubishi infinito	D177D1B6 BC0C9BB1
Healing Potion infinito	D177D1B2 BC0C9BB1
Poison Antidote infinito	D177D1BE BC0C9BB1
Shuriken infinito	D177D1BA BC0C9BB1
Blow Gun infinita	D177D142 BC0C9BB1
Caltrops infinitas	D177D14E BC0C9BB1
Grenades infinitas	D177D14A BC0C9BB1
Mines infinitas	D177D156 BC0C9BB1
Smoke Bombs infinito	D177D152 BC0C9BB1
Poison Rice infinito	D177D15E BC0C9BB1
Colored Rice infinito	D177D15A BC0C9BB1
Strength Potion infinito	D177D166 BC0C9BB1
Fire Spell infinito	D177D162 BC0C9BB1
Invis. Spell infinito	D177D16A BC0C9BB1
Exploding Arrows infinito	D177D176 BC0C9BB1
Chameleon Spell infinito	D177D17E BC0C9BB1
Ninja Armadura infinito	D177D17A BC0C9BB1
Ninja Rebirth infinito	D177D106 BC0C9CBI
Super Shuriken infinito	D177D102 BC0C9BB1
Dog Bones infinito	D177D10E BC0C9BB1
Sticky Bombs infinito	D177D126 BC0C9BB1
Muramasa infinito	D177D132 BCAB9B32
Fugaku infinito	D177D13E BCAB9B32
Tiger Trap infinito	D177D1CA BC0C9BB1
Fireworks infinito	D177D1D6 BC0C9BB1
Binding Spell infinito	D177D1D2 BC0C9BB1
Decoy Whistle infinito	D177D1DE BC0C9B8C
Stone of Power infinito	D177D1DA BC0C9BB2

THE GETAWAY

Código de ativação (precisa estar ativado!)	0E3C7DF21853E59E
Energia infinita (Explosivos ainda podem te matar)	DE8612C2F80DB43
Habilitar extras	DE8612E66AB09EE3
	FEA5D786BCA99B85

Energia e armas em dobro
DEA5C756BBA89A82
Munição infinita
DE8425C2BCA99B83

A prova de balas DE8425AEBCA99B83
DE842B1EBF899B8B
DE842B1ABC99B83

Inimigos burros DE8920BABCA99B83
Policiais não atiram DE87686EBF899B8B
DE87686ABC99B83

Dirigir em Lamposts DEAFB68ABC99B83
Passar por dentro dos carros DEF05EAFBCA99B83

Passar pelas paredes DE829ECEBCA99B83
Policiais viram civis CE8EA8EEBCA99B84
CE8EAF8ABCAB99B84

DEVIL MAY CRY 2

Código de ativação (precisa estar ativado!)
Must Be On 0E3C7DF2 1853E59E
EE8DB9AE BCBB3A6

Dante não pode ser tocado
FE48FA2F BCA99B88
Sempre em SHOWTIME!!

Energia no máximo CE48065A BCA9C292
Energia infinita DE48065F E3B8C292

Energia infinita DE48003E E3B8C292
Pulo infinito CE48FB28 BCA99C84
Devil Trigger no máximo DE48FB0E E3B8C292

Devil Trigger infinito	CE48FB0C	BCA9C292	Policiais viram qualquer coisa	CE8EA836BCA99B86	Sem efeitos sonoros
Red Orbs no máximo	DE47EB26	BCB8DDC2	Personagem rápido	DE8DB27AF8AADB03	DEA90336
Blue Orbs no máximo	DE47EB2A	BCA99B87		DE8DB202F8AADB03	BCA99B83
Yellow Orbs no máximo	FE47EB29	BCA99BE6	Personagens mais rápidos	DE8DB27AF8AACD83	DEA90336
Vital Stars Large	FE47EB37	BCA99BE6		DE8DB202F8AACD83	BCA99B84
Vital Stars Small	FE47EB34	BCA99BE6	Personagens super rápidos	DEA7BDF6FD299B83	Tudo é grátis
Devil Stars Large	FE47EB31	BCA99BE6		DEA7BDF6FDA99B83	DEA90332
Devil Stars Small	FE47EB30	BCA99BE6	Personagens Ultra rápidos	DEA7BDF6FDA99B83	Informação de debug
Holy Star	FE47EB33	BCA99BE6		DEA7BDF6FDA99B83	DEA9033E
Smell Of Fear	FE47EB3D	BCA99BE6	2-Burning Bridge (carregue um save	DEA9033E	Informação de debug desligada
Iron Key	FE47EBD5	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B85	DEA9033E
Sem Iron Key	FE47EBD5	BCA99B83	3-Art Appreciation (carregue um save	DEA9033E	BCA99B83
Gate Key	FE47EBD4	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B86	Habilitar itens e peles novas
Sem Gate Key	FE47EBD4	BCA99B83	4-Aiding and Abetting (carregue um save	DEA9033A	BCA99B84
Evilheart	FE47EBD7	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B87	Habilitar Party Motel
Sem Evilheart	FE47EBD7	BCA99B83	5-Taxi for Mr Chai (carregue um save	DEA903C6	BCA99B84
Sacrilege	FE47EBD6	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B88	Habilitar Play The Sims
Sem Sacrilege	FE47EBD6	BCA99B83	6-Out of the Frying Pan (carregue um save	DEA903C2	BCA99B84
Arcana Spada	FE47EBDI	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B89	Comentários ligados
Sem Arcana Spada	FE47EBDI	BCA99B83	7-Filthy Business (carregue um save	DEA903CA	BCA99B84
Arcana Calice	FE47EBD0	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B8A	Comentários desligados
Sem Arcana Calice	FE47EBD0	BCA99B83	8-A touch of Class (carregue um save	DEA903CA	BCA99B83
Arcana Medaglia	FE47EBD3	BCA99B84	qualquer)	FEA5D782BCA99B8B	Cabeção
Sem Arcana Medaglia	FE47EBD3	BCA99B83	9-The Cowgirl and the Cash (carregue um	DEA903E2	BCA99B84
Arcana Bastone	FE47EBD2	BCA99B84	save qualquer)	FEA5D782BCA99B8C	Cabeça normal
			10-A Cat in a Bag (carregue um save	DEA903E2	BCA99B83
				DEA903EA	Modo azul ligado
				DEA903EA	BCA99B84
				DEA903EA	Modo azul desligado
				DEA903EA	BCA99B83

EVERBLUE 2

Código de ativação (precisa estar ativado!)
0E3C7DF2 1853E59E
EE9D0BFA BCCA868A

Energia no máximo	DEB31EB6 BCA9C292
Energia infinita	DEB31FEE 02C40B83
Ar infinito	DEB31FFA FFF7AACC

Dinheiro no máximo DEB31EA2 C19E7B82
Todas as conchas DEB68EC6 BBA89A82
DEB68EC2 BBA89A82

Todos os títulos	FEB68EEB BCA99B7B DEB68EEA BC289A82
Compact	FEB27C8B BCA99B84

Compact FEB37C8b BCA99B84
Diver's Monthly FEB37C94 BCA99B84
Combination Manual FEB37C91 BCA99B84
Scuba & Skin FEB37C92 BCA99B84

Secrets of Shells FEB37/C92 BCA99B84
Poems of B. Saxon I FEB37C9F BCA99B84
Poems of B. Saxon 2 FEB37C98 BCA99B84
Poems of B. Saxon 3 FEB37C99 BCA99B84

Poems of B. Saxon3 FEB3/CA5 BCA99B84
Poems of B. Saxon4 FEB37CA6 BCA99B84
Poems of B. Saxon5 FEB37CA3 BCA99B84

Nala's Dad's Diary	FEB37CAC	BCA99B84
Andrea's Note	FEB37CA9	BCA99B84
Letter From Arika	FEB37CAA	BCA99B84

Aquarium Plans	FEB37CB7	BCA99B84
Aquar. Renovations	FEB37CB0	BCA99B84
House Plans	FEB37CBD	BCA99B84

Hotel Plans FEB37CBE BCA99B84
Boat Custom PLans FEB37CBB BCA99B84
Fast Boat Plans FEB37C44 BCA99B84

Ocean Boat Plans	FEB37C4I	BCA99B84
Studio Plans	FEB37C42	BCA99B84
Radio Station Plan	FFB37C4F	BCA99B84

Stand Repair Notes FEB37C48 BCA99B84
99 Seawater FEB37C55 BCA99BE6
FEB37C57 BCA99B84

99 Olive Oil FEB37C56 BCA99BE6
FEB37C50 BCA99B84
99 Oxidized Alcohol FEB37CE2 BCA99BE6

THE SIMS

Código de ativação (precisa estar ativado!)
Must Be On
0E3C7DF2 I853E59E

EEA9826E BCC8DF62
Sem censura
DE82904E BF899B8B

DE82904A BCA99B83
Mais dinheiro para uma nova família
DEAIFCDE C19E7B1F

99 Kill Kwik	FEB37C5D BCA99B84	99 Speed Ups	FEB37D4B BCA99B86
99 High and Low	FEB37C59 BCA99B86	99 Balance Ups	FEB37D54 BCA99B86
99 Expired Mega-ade	FEB37C5B BCA99B84	99 Wild Divers	FEB37D51 BCA99B86
99 Mega-ade 300	FEB37C67 BCA99B86	99 Speed Kings	FEB37D52 BCA99B86
99 Mega-ade 500	FEB37C60 BCA99B86	99 Luxury Fins	FEB37D5F BCA99B86
99 Mega-ade 1000	FEB37C6D BCA99B86	99 Omni Fins	FEB37D58 BCA99B86
99 Mega-ade 2000	FEB37C6E BCA99B86	99 Johann's Fins	FEB37D65 BCA99B86
99 Mega-ade 4000	FEB37C6B BCA99B86	99 Torn Bag	FEB37D66 BCA99B86
99 Mega-ade 8000	FEB37C74 BCA99B86	99 Medium Bag	FEB37D63 BCA99B86
99 Supertonic	FEB37C71 BCA99B86	99 Large Bag	FEB37D6C BCA99B86
	FEB37C73 BCA99B84	99 Extra Large Bag	FEB37D69 BCA99B86
99 Supertonic Dash	FEB37C72 BCA99B86	99 King-Sized Bag	FEB37D6A BCA99B86
	FEB37C7C BCA99B84	99 Ultimate Bag	FEB37D77 BCA99B86
99 Supertonic Turbo	FEB37C7F BCA99B86	99 Only One Bag	FEB37D70 BCA99B86
	FEB37C79 BCA99B84	99 Accelerator	FEB37D7D BCA99B86
99 Supertonic Extra	FEB37C78 BCA99B86	99 Maximator	FEB37D7E BCA99B86
	FEB37C7A BCA99B84	99 Pro Regulator	FEB37D7B BCA99B86
99 Supertonic X	FEB37C05 BCA99B86	99 Suit Hood	FEB37D04 BCA99B86
	FEB37C07 BCA99B84	99 Hyperspace	FEB37D01 BCA99B86
99 Roaring Tiger	FEB37C06 BCA99B86	99 Power Gloves	FEB37D02 BCA99B86
	FEB37C00 BCA99B84	99 Full Power Light	FEB37D0F BCA99B86
99 Snake Bite	FEB37C03 BCA99B86	99 Magic Hand	FEB37D08 BCA99B86
	FEB37C0D BCA99B84	99 Inertial Damper	E87D15 BCA99B86
99 Ninja Rush	FEB37C0C BCA99B86	99 Good Luck Charm	
	FEB37C0E BCA99B84		FEB37D16 BCA99B86
99 Killer Spider	FEB37C09 BCA99B86		
	FEB37C0B BCA99B84		
99 Scorpion's Tail	FEB37C0A BCA99B86		
	FEB37C14 BCA99B84		
99 Water	FEB37C17 BCA99B86		
	FEB37C11 BCA99B84		
99 Deep Seawater	FEB37C10 BCA99B86		
	FEB37C12 BCA99B84		
99 Negativeloton Water	FEB37C1D BCA99B86		
	FEB37C1F BCA99B84		
99 Acetic Anhydride	FEB37C1B BCA99B86		
99 Mercury	FEB37C24 BCA99B86		
	FEB37C26 BCA99B84		
99 Yellow Paint	FEB37C21 BCA99B86		
	FEB37C23 BCA99B84		
99 Serum Syringe	FEB37C22 BCA99B86		
99 Old Dive Suit	FEB37D9E BCA99B86		
99 Dive Skin	FEB37D9B BCA99B86		
99 Wet Suit	FEB37DA4 BCA99B86		
99 Dry Suit	FEB37DA1 BCA99B86		
99 Pro Dry Suit	FEB37DA2 BCA99B86		
99 Supreme Dry Suit	FEB37DAF BCA99B86		
99 Dolphin Suit	FEB37DA8 BCA99B86		
99 3 Minute Suit	FEB37DB5 BCA99B86		
99 Dented Air Tank	FEB37DB6 BCA99B86		
99 Air 10	FEB37DB3 BCA99B86		
99 Air 14	FEB37DBC BCA99B86		
99 Trimix 10	FEB37DB9 BCA99B86		
99 Trimix 14	FEB37DBA BCA99B86		
99 Rebreather 10	FEB37D47 BCA99B86		
99 Rebreather	FEB37D40 BCA99B86		
99 Broken Fins	FEB37D4D BCA99B86		
99 Sea Walkers	FEB37D4E BCA99B86		

Habilitar M10	CEAB7656BCA99B84
Bônus completo M10	CEAB7652BCA99B8A
Habilitar M11	CEAB765ABC99B84
Bônus completo M11	CEAB7666BCA99B8A
Habilitar M12	CEAB766EBCA99B84
Bônus completo M12	CEAB766ABC99B8A
Habilitar M13	CEAB7672BCA99B84
Bônus completo M13	CEAB767EBCA99B8A
Habilitar M14	CEAB7606BCA99B84
Bônus completo M14	CEAB7602BCA99B8A
Habilitar M15	CEAB760ABC99B84
Bônus completo M15	CEAB7616BCA99B8A
Habilitar M16	CEAB761EBCA99B84
Bônus completo M16	CEAB761ABC99B8A

TOTAL IMMERSION RACING

Código de ativação (precisa estar ativado!)
0E3C7DF21853E59E EE9E9422BCC90532
Race Pontos no máximo

	CEBE44E2BCA99E6A	Código de ativação (precisa estar ativado!)
	CEBE3B46BCA99E6A	c0ee9f15 6038df66
	CEBC24D6BCA99E6A	9847a081 5caf205c
Todos os carros	DEBD2A3ABC99B84	Rupes infinitas
	DEBD22BABC99B84	e04e272d 6a52de51
	DEBD1B3ABC99B84	Corações no máximo
	EBD13BABC99B84	166d4b18 b3beb475
	DEBD143ABC99B84	Corações infinitos
	EBD05CABC99B84	d8305922 0507b898
	DEBCFD4ABC99B84	Magia infinta
	EBCF6CABC99B84	6c1b81df 012eb704
	DEBCEE4ABC99B84	Bow
	EBC7CABC99B84	fa03d273 0f7a119e
	DEBCB95ABC99B84	Boomerang
	DEBCB2DABC99B84	f8520062 3eeff7682
Todas as pistas	DEBDT08ABC99B84	Hookshot
	DEBD6AD6BCA99B84	cb65fbc9 0e28f336
	DEBD6312BCA99B84	Bombs
	DEBD645EBCA99B84	cd8b417c d80645c3
	DEBD5D9ABC99B84	Magic Powder
	DEBD57E6BCA99B84	e63efe20 72ff9123
	DEBD4822BCA99B84	Fina Pista

THE SCORPION KING

Código de ativação (precisa estar ativado)
0E3C7DF21853E59B

	EE9E5F4EBCC7E90A	Ether	
Salvar em qualquer lutar	0d6c2b03		3269ad94
	CE95C4CEBCA99B83	Quake	
Stamina infinita	CE9079C8BCA9DD4B	f4731385	200e7111
Endurance no máximo	CE907BE8BCA9DF43	Lamp	
Strength no máximo	CE907BECBCA9DF43	e89a3cal	ee92b2e7
Todos os bônus	DE916656BBA89A82	Hammer	
	DE916652BBA89A82	dda52c9d	392ac69a
	DE91665EBBA89A82	Flute	
	DE91665ABBA89A82	e8359991	2b83025c
	DE916666BBA89A82	Net	
	DE916662BBA89A82	429780ca	972fd7fa
	DE91666EBBA89A82	Book of Mudora	
	DE91666EBBA89A82	560aedf0	607dclc0

HARDHITTER TENNIS

Código de ativação (precisa estar ativado!)
0E3C7DF21853E59E
EE8BDB8EBCD393EA

Placar no máximo	CEA5C792BCA99A82
Aperte select para mais bolas	0EAD8CF8BCA99A81
	CEA5C79EBCA99B8D
Placar alfabético no máximo	CEA5ECEABC99A82
Aperte Select For More Balls-Alphabet	0EAD8CF8BCA99A81
	CEA5EFF6BCA99B83
PI- 0 Pontos	CEA73796BCA99B83
	CEA7379EBCA99B83
PI- 7 Pontos	CEA73796BCA99B8A
	CEA7379EBCA99B8A
P2- 0 Pontos	CEA73792BCA99B83
	CEA7379ABC99B83
P2- 7 Pontos	CEA73792BCA99B8A
	CEA7379ABC99B8A

GAMEBOY ADVANCE

THE LEGEND OF ZELDA: FOUR ESPADAS

Código de ativação (precisa estar ativado!)

c0ee9f15	6038df66
9847a081	5caf205c
Rupes infinitas	
e04e272d	6a52de51
Corações no máximo	
166d4b18	b3beb475
Corações infinitos	
d8305922	0507b898
Magia infinta	
6c1b81df	012eb704
Bow	
fa03d273	0f7a119e
Boomerang	
f8520062	3eeff7682
Hookshot	
cb65fbc9	0e28f336
Bombs	
cd8b417c	d80645c3
Magic Powder	
e63efef20	72ff9123
Fina P-4	

Shovel	
dc4b8a8d	6d5c474e
Cane of Somaria	
9e6c4397	b1f70b79
Cane of Byrna	
5f000372	5639b63b
Magic Cape	
e7b8166c	54550dd7
Magic Mirror	
38246941	e647ac36
Power Glove	
9a648aa2	2f52cd0f
Pegasus Shoes	
26ff87b5	e6812363
Zora's Flippers	
6fc551f2	1feefaf9
Moon Pearl	
2f551aac	28b98cb6
Infinitas chaves pequenas	
b47acdce	81d6d75d
Flechas infinitas	
7706a618	dfl42eec
Espada 2	
2613d60d	ba77a6bb
Espada 3	
8f13b612	26cef12a
Espada 4	
b67cf82f	a5e38c74
Armadura 2	
9f210c96	f707712f
Armadura 3	
3ff16105	c9b8905d
Escudo 2	
95c7c2f8	9bc80752
Escudo 3	
ef56fdcc	16cd0abc
Bottle Slot 1	
4645a910	2f1a09c1
Life Med. Slot 1	
37ef3fd0	98801880
Magic Med. Slot 1	
513821d9	62d7eae5
Cure-All Med. Slot 1	
f2923d30	98794a18
Fairy Slot 1	
6d974500	3a573640
Bee Slot 1	
c7e5c355	5c206c64
Golden Bee Slot 1	
49321bd5	75cc6776
Bottle Slot 2	
a2949c4f	63089ffa
Life Med. Slot 2	
3f47800d	67d93fef
Magic Med. Slot 2	
de8ef024	87391c2c
Cure-All Med. Slot 2	
9a582785	25de3b7b
Fairy Slot 2	
d6260562	5828740c
Bee Slot 2	
003c58e7	0aa5b844
Golden Bee Slot 2	
e1e8e462	8a504e3d
Bottle Slot 3	
78c54188	af946e4a
Life Med. Slot 3	
19146928	66786f62
Magic Med. Slot 3	

9a342274	d5bae20c
Cure-All Med. Slot 3	aab8eca1
30a4641c	
Fairy Slot 3	
e3adcb6e	4d52e2f5
Bee Slot 3	
5ab6c3ba	4a40fcf6
Golden Bee Slot 3	
eefb1bc7	a20d3a27
Bottle Slot 4	
37bd44f9	08215bec
Life Med. Slot 4	
4e096064	089d0e2c
Magic Med. Slot 4	
063ef3a5	abd3b291
Cure-All Med. Slot 4	
el1b5138	f3bb7950
Fairy Slot 4	
447491ac	7f74391b
Bee Slot 4	
3b413e4a	9400c65c
Golden Bee Slot 4	
a5ed158a	d8762fe7

WARIO LAND 4

Código de ativação (precisa estar ativado!)

89683755	9e08713e
89ca6f5a	8265eedb
Énergia infinita	
30c14105	1a944668
Enegia no máximo	
216f61b1	fcd26964
Moedas no máximo	
c9b176c4	6013520e
Keybird	
bc19a388	e309382d
Peça 1	
9a6e9691	698e4202
Peça 2	
6f9afdae	5b193dd2
Peça 3	
13616cb7	6a9c317c
Peça 4	
3c6f137d	b35d5d1c
Sempre Puffy Wario	
d8bed0d3	05f9f25a
Sempre Bat Wario	
5529cf50	650f2dee
Sempre Flat Wario	
b40b3f62	fcb4dad3
Sempre Bouncy Wario	
5bdb0d19	ffb9f9be
Sempre Zombie Wario	
f7beaf58	e45dc387
Sempre Snowman Wario	
b7491590	c4c93201
Sempre Flaming Wario	
1b66f78b	79b1ed65
Sempre Fat Wario	
f0c00b24	6183e508
Sempre Frozen Wario	
72871b62	0de729c2
Disco 1	
0189a365	902a9ela
Disco 2	
74b05e74	723d5fa7
Disco 3	
da9cc6e5	ef66310a

Machado	
a5a67c9a	1b479575
Machado pesado	
7abc3b79	7151e595
Super arma	
56179bb3	df795fe8
Espada tripla	
181e3bf0	01ed4ald

MEGA MAN ZERO

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
d38c9e08	822f433b
77743d09	ccbf4cf4
Energia infinita	
4a7ae8fe	3ba2061e
Créditos infinitos	
7abbda60	02f02f4c
Todos os Elfos	
9fc4c3fb	fe74884d
248d848d	4d5b8468
0fdf1fec	862d7cd3
bf4ea9f1	9998dde4
f7270dc6	25fbdee4

ZOCUBE

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
fd14f349	1d287285
2a899080	30bdbf9
Aperte o botão do gameshark para deixar o jogo lento	
78960794	27667199

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Código de ativação (precisa estar ativado!)	
d12ade8a	9b47b123
1143cad1	57165d56
Sempre com a armadura dourada	
a21f241d	0b51d9d
7fb2a930	8db478e1
Vidas infinitas	
fca84cd5	6856b589
Créditos infinitos	
b1007ccb	83addb10
Tempo infinito	
139619cb	7e256ff8
Lança	
0ad4aafe	25a5e423
Lança de fogo	
2a2a2268	60b17246
Faca	
96577316	f1842b5d
Faca mágica	
016107f0	9d7fb36d
Flecha	
710f6f5	14fc6e15
Flecha mágica	
cf631e6b	d7d6454c
Foice	
3a49cf14	db90efbb
Foice mágica	
332eec2c	7e7c214c
Tocha	
4ac3cdc8	bc9c00a7
Tocha mágica	
15cc0676	39a18cb1

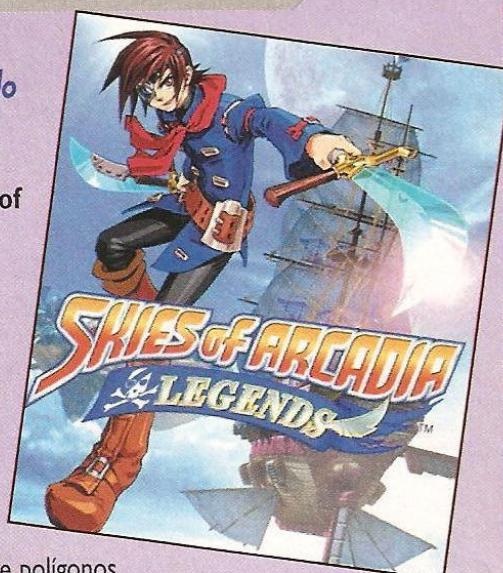
COMO USAR OS CÓDIGOS

- Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 e no PlayStation 2, a chave não existe.
- Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão **O** (no PSX/PS2) ou **A** (no Nintendo 64).
- Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.
- Escolha a opção "New Code".
- Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).
- Aperte o botão **X** (PSX/PS2) ou **B** (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possuir várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando **O** (PSX/PS2) ou **A** (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize **R1** ou **L1** (PSX/PS2) ou **R** ou **L** (N64) para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte **△** (PSX/PS2) ou **Z** (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.
- Após digitar os números, aperte **X** (PSX/PS2) ou **B** (N64) e confirme a gravação do código.
- Aperte **X** (PSX/PS2) ou **B** (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.
- Agora escolha a opção "Start Game with Code".



Por Marcelo Kamikaze

Como já dissemos na edição passada, *Skies of Arcadia Legends* é uma super opção de RPG para o GameCube. O jogo é um remake do *Skies of Arcadia* de Dreamcast, com poucas mudanças. A textura melhorou, porém, a quantidade de polígonos usados para modelar os personagens é a mesma, deixando os personagens com um aspecto quadrado. O som também poderia ter sido melhorado, são poucos os diálogos com vozes, e raramente o personagem mantém a voz até o final. Apesar disso, o jogo é demais! Vyse é o personagem principal, um jovem integrante da facção Blue Rogue, piratas que saqueiam o governo e distribuem a riqueza para povos menos favorecidos. A história começa quando Vyse invade um navio do governo e então salva Fina, uma garota com roupas estranhas, que vem de um lugar distante. A jogabilidade é tradicional e muito divertida.



Skies of Arcadia Legends

Sega
RPG - 1 jogador
Memory Card

9.5

Controle

10

O controle é simples e bem completo, podendo até movimentar a câmera.

Diversão

10

É um RPG clássico apesar das poucas melhorias, é uma escolha de compra sem arrependimentos.

Gráfico

9.0

Embora os bonecos continuem um pouco quadrados, a textura e os efeitos 3D detonam!

Som

8.5

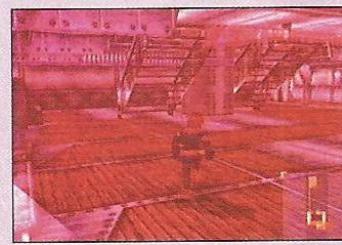
O som está bom, ficou faltando mesmo diálogos falados maiores e não só sussurros.

Que diálogos? - Por L. Mathias

Realmente ficaram faltando diálogos falados, não só legendados, até parece que estou lendo um gibi!



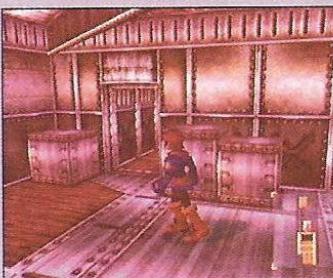
001 - No navio, pegue o Sacri Crystal no Baú. Saia, e siga pelo corredor



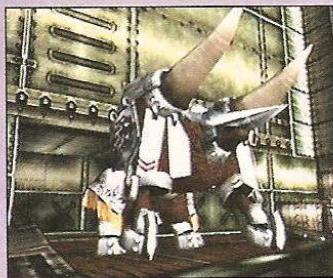
002 - Na próxima sala, pegue 2 Sacri Crystals e suba a escada



003 - Nesse andar, veja Alfonso, pegue 50 gold no Baú e siga ele pela porta



004 - No canto da sala tem outro Baú com 2 Magic Droplet. Vá até o final do corredor à esquerda e desça as escadas.



005 - O primeiro Mestre é Antonio, use o focus com a Aiaka para aumentar seus pontos de SP. Use os ataques normais com Vyse e o Cutlass Fury sempre que você atingir 7 pontos de SP



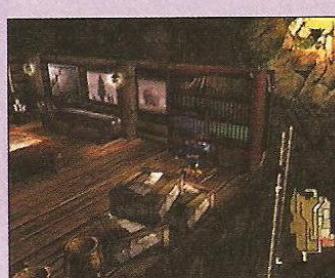
006 - Falando com Fina responda: "That's great Name". Saia do quarto e suba a escada. converse com o homem no leme



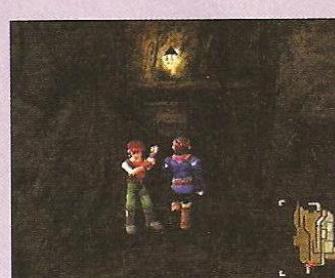
007 - Voe em direção ao Sul. No caminho pegue seu primeiro Discovery e vá para a Pirate Isle



008 - Suba até o terceiro Nível e entre por essa porta



009 - Durante a conversa responda "Sit quietly and listen", depois examine essa estante, desça a escada e pegue 150 gold



010 - Siga pela plataforma e examine a parede atrás do rapaz para sair para a ilha



011 - Na ilha, vá para a casa em frente o Save Point e converse com a Vyse's mother



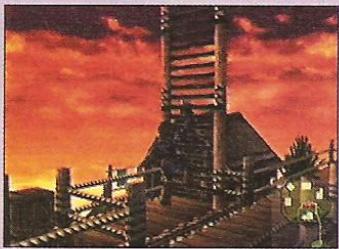
012 - Explore a ilha e procure por essa rocha. Examine-a, entre pela passagem e pegue 1 Moonberry



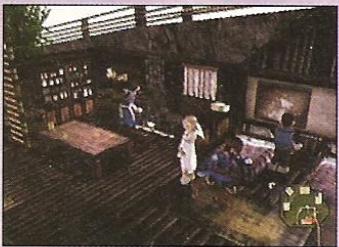
013 - Volte para a ilha e siga pela rampa de madeira até o final



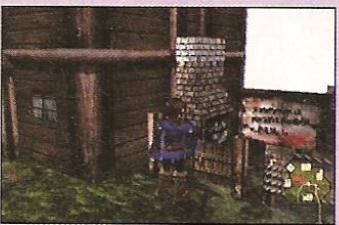
014 - Aqui pegue 2 Magic Droplet



015 - Volte pela rampa de madeira, suba essa escada e no dia seguinte, você estará pronto para partir



016 - Antes de sair, fale com a Vyse's mother e com Dyne para pegar 2 sacres crystais e a Purple Moonstone



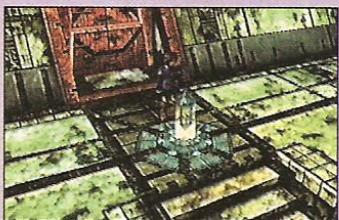
017 - Examine essa porta e pegue 3 Sacri Crystals no baú atrás da casa. Volte para plataforma da Magic Droplet e entre no seu barco



018 - Siga para o norte até avistar a Shrine Island



019 - Após entrar, siga à esquerda, suba a escada e entre pela porta no final da plataforma



020 - Examine essa pedra, siga para direita e pegue no baú 2 sacri crystais, volte pela porta por onde entrou e retorne para primeira porta



021 - Siga pelos corredores e vá até o final da plataforma. Desça a escada e examine a porta



022 - Siga para a porta à esquerda, passe por ela e no final da plataforma, pegue uma Moonberry, depois volte



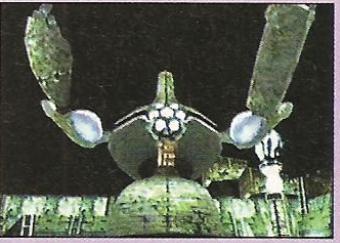
023 - Siga à direita subindo a escada e passe pela próxima escada. Desça essa escada e passe pela porta



024 - No lado de dentro, siga pela plataforma pegue 2 sacre Crystals no baú e entre pela porta ao lado



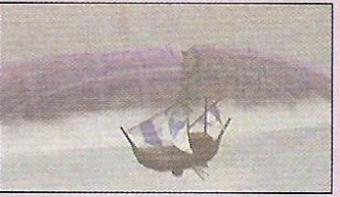
025 - Passando pela porta, desça a escada. Siga pela plataforma, salve o e examine a porta



026 - Enfrente Sentinel e mantenha seu HP alto. Ele possui um ataque que causa cerca de 350 pontos de dano, use o Cutlass Fury e ataques normais. Volte para seu barco e siga para o sul



027 - Volte a Pirate Isle, desça até o escritório de Dyne. converse com a mulher e responda: "Try and save everyone". Após dormir, retorne ao seu barco e fale com Lindsy que estará ao lado e responda "Sure, I promise"



028 - Rume para o norte e durante o diálogo, responda "Retreat". Após a destruição de seu barco, você será resgatado por Drachma



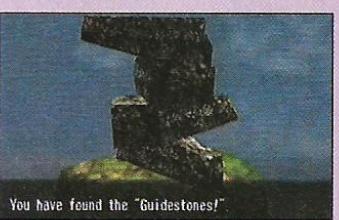
029 - Examine as caixas e leve-as para a cabine de comando. Drachma irá se unir ao seu grupo



030 - Passe pelo vão do rochedo



031 - Coneça o Doc. Ele lhe dará lentes especiais para capturar os Moonfishs espalhados pelo mundo



You have found the "Guidestones!"

032 - Próximo a Sailor's Island, pegue o discovery 2



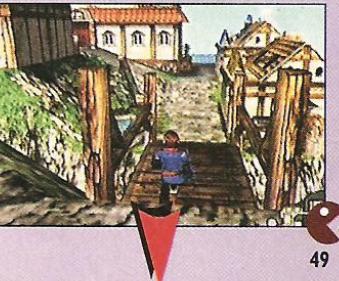
033 - Na ilha, passe pelo casal, entre à direita e pegue 3 repair kits no baú atrás da árvore



034 - Volte e entre à esquerda, vá até escutar um apito mais agudo. Pressione o "Y" para ativar a mira, olhe no céu procurando o moonfish e pressione o "A" para pegá-lo



035 - No Guildmaster, venda as informações sobre os discoveries





036/037 - Passe pela ponte e entre à esquerda. Siga pelo corredor até a torre de observação e suba até o topo



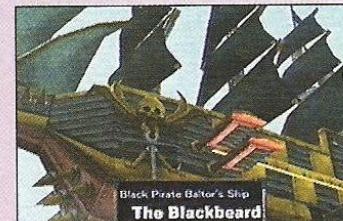
038 - Na janela pegue "Note in the Bottle". Volte à entrada da cidade e entre no "Inn"



039 - No segundo andar, na varanda pegue um moonfish. Entre no quarto à esquerda e pegue 200 gold. Vá para o Ship Parts e fale com o mercador



040 - Na Taverna, fale com o Drachma e escolha "Beat around the bush". Saia, vá para Guildmaster, converse com Nash Merchant e escolha "We accept your offer". Depois volte para seu barco



041 - Rume para o leste. No caminho, será interceptado por Blackbeard. Na tabela de ações, use os turnos verdes para atacar e os amarelos e vermelhos para o focus e recuperar seu HP



042 - Depois da luta, continue rumo leste e entre por esse Canyon. Siga até ver Nasrad e o mercador irá lhe dar o Valuan Passport



043 - Siga para o norte e veja Valua. Entre na cidade



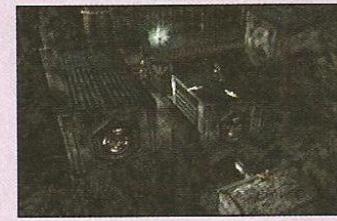
044 - Descendo pelas escadas, vá para esquerda. Ande pela volta dos predios até chegar no ponto inclinado, suba por ele e pegue dois Sacre Crystals



045 - Explore a cidade, volte ao ponto inclinado. Desça, converse com o Marco e pegue o elevador



046 - Se hospede no "Inn" e durante a conversa, responda "Let's sneak in"



047 - Nessa perseguição, use as setas

amarelas e salte de um telhado para o outro. Quando alcançar Marco, descobrirá uma passagem. Durma o resto da noite e, no dia seguinte, volte e entre por ela



048 - Siga pelo esgoto e desça as escadas. Continue pelo corredor até as catacumbas



049 - Entre à esquerda na primeira intersecção e pegue um pyribox e 3 Curia Crystal. Volte pelo corredor principal e siga por ele



050 - Na próxima intersecção, ignore a passagem à esquerda e continue reto. Pegue uma "Assassin Blade" e um "Heavy Armor". Volte pela intersecção e entre pela passagem à esquerda



051 - Siga até o final desse corredor, salve seu jogo e continue pelas escadas à sua esquerda



052 - Para subir as próximas escadas, enfrente o Bleigock. A maioria de seus ataques causam poison, vença com Cutlass Fury



053 - No Coliseu, enfrente Executioner. Ataque primeiro os três magos e, depois, use Cutlass Fury para vencê-lo



054 - Volte à sala do save point. Salve e continue pelo caminho aberto



055 - Nessa sala, durante a conversa responda "We have to save Fina". No canto há dois baús, pegue o conteúdo deles e saia pela passagem da esquerda



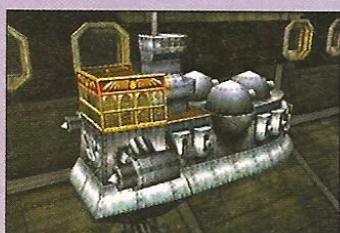
056 - Suba por essas escadas e veja um trem. Salte sobre ele



057 - Siga por cima do trem até chegar ao outro extremo mantendo o máximo de distância de Gaucian



058 - Mate os dois soldados e resgate Fina. Durante a conversa com Gaucian responda: "Never"



059 - Vá para mais uma batalha naval. No primeiro turno use o focus para se manter acima de 15 pontos de SP e poder usar o Harpoon Cannon, ele irá assegurar sua vitória



060 - Automaticamente na Pirate Isle, durante conversa com Fina, responda: "Leave everything to us"



061 - Aqui, tem um cham, o cupil vai avisá-lo quando der para pegá-lo, então, basta pressionar o "A"(todos os chans do jogo são invisíveis, e sempre o cupil vai apitar para avisá-lo). Volte ao piso inferior, e recolha o Moofish ao lado do barco ancorado, depois retorne ao seu barco.



062 - No caminho para Sailor's Island, pegue os discoveres 3 e 4. Após entregar os Moonfishs do Doc, pegue o discovery 76



063 - Próximo a Sailor's Island, tem esse barco com velas vermelhas e brancas, será sempre nele que o Doc estará esperando



064 - Fale com o Guild e venda as informações sobre as discoveres, e ele lhe dará o Black Sport



065 - Na mesma torre em que você encontrou Note in a Bottle, cosegue um Cham



066 - Volte à Shrine Island. Desça ao nível, siga à esquerda da porta e consiga mais um Cham



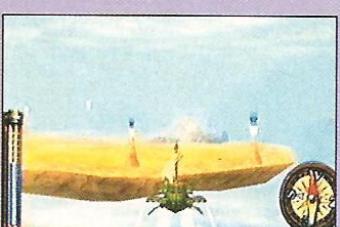
067 - Voltando ao Mid Ocean, pegue os discoveres 5 até 9, e 65 e 66. Não pare em Maramba de forma alguma



068 - Siga para Oeste até ver um barco com uma vela roxa. Examine-o, você enfrentará a Piastol



069 - Na batalha, mate primeiro o cachorro. Mantenha sua energia alta, pois os danos causados por Piastol são entre 900 e 1600 pontos



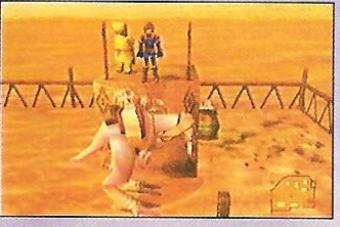
070 - Passando os corais de recife, rumo a leste, você verá Maramba



071 - Pegue Moonfish nas docas e após isso vá para dentro da cidade



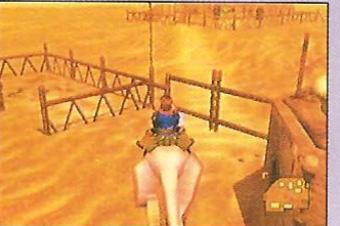
072 - No "Inn", suba até a varanda, pegue um Cham e os itens no baú



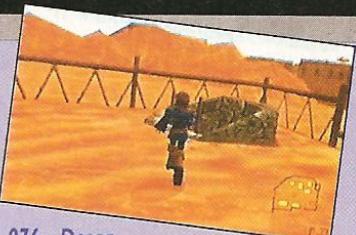
073 - Suba na plataforma e pegue um Dhabu. Vá até o telhado onde tem um homem e entre pela porta. Desça as escadas do lado de dentro e pegue os itens no baú



074 - Nesse telhado; além dos itens do baú, pegue mais um Moonfish



075 - Vá até esse portão depois, à outra parte da cidade. Lá, tem um baú com itens em cima de um telhado



076 - Desça essa escada e siga. Entre na primeira passagem à esquerda, vá até o final e pegue um Moonberry, depois volte ao corredor principal



077 - Vá seguindo pelos corredores até chegar no primeiro botão. Pressione-o e siga seu caminho



078 - Pegue a passagem à esquerda e pegue os itens do baú



079 - Continue até o próximo botão e pressione-o. Vá pelo caminho aberto



080 - Passe pelo terceiro botão, pressione-o e vá até o final para pegar o Gen of Fluidity. Volte pelo mesmo caminho, pressionando todos os botões novamente



081 - Entre na taberna e fale "That sounds like a great idea." para a dançarina. No diálogo seguinte responda: "he...he...he..ok. I'll stop sharing", retorne para o "Inn" e hospede-se lá. Na manhã seguinte, volte às docas



detonado



082 - Nas docas, fale com a dançarina e vá para o Temple of Pyrrnn



083 - No Temple, siga pelos corredores, até a primeira sala. Suba no cilindro à direita e atravesse a sala em cima dele. Vá ao cilindro da esquerda e volte para entrar na porta à esquerda. Suba a rampa e examine o baú



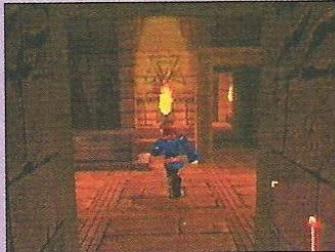
084 - Volte para a sala dos cilindros, e siga descendo a rampa. Desça as escadas e vá até a próxima porta



085 - Calcule o tempo entre as rochas que caem e desça pela rampa. Nesse ponto à direita, vá até a plataforma e pegue o Moonfish. Continue até o final e examine o baú. Volte para o corredor das rochas, seguindo até a próxima sala



086 - Coloque primeiro os dois cilindros laterais nos buracos e depois o cilindro central



087 - Examine o baú, depois siga pela passagem à esquerda. Examine o próximo baú e continue de sala em sala examinando os baús



088 - Depois de examinado todos os baús, vá pela próxima passagem à direita e para a sala os cilindros. Coloque primeiro os 2 cilindros que estão na ponte de cima da tela e depois os outros dois. Siga pela porta atrás de você



089 - Nesse corredor entre à esquerda e pegue um Cham. À direita outro um baú



090 - Siga até o final da plataforma da sala com lava e examine o baú



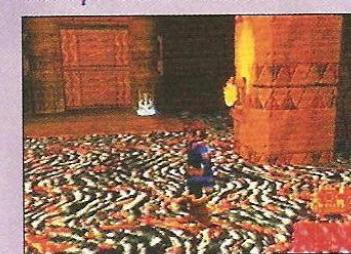
091 - Nessa sala, veja uma plataforma que ativa água, suba na que está à direita dela



092 - Aqui, ignore as escadas e continue até o final. Examine o baú e enfrente o Zivilyn Bane. Use o Cutlass Fury e vença-o rapidamente



093 - Coloque os cilindros nos buracos. Comece pelo primeiro cilindro azul da parte de baixo da tela, depois, vá ao lado direito e coloque o cilindro azul que antes estava bloqueado por uma rocha. Volte e coloque o cilindro que está ao lado dele, depois o outro cilindro azul e por último o vermelho



094 - Volte à plataforma e ative a água. Atravesse a sala e, chegando aqui, pegue um Moonfish. Salve o jogo e siga pela próxima sala



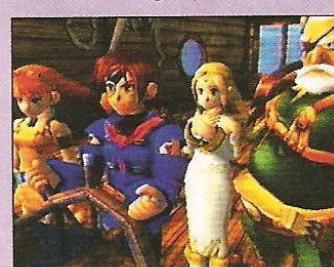
095 - Aqui, enfrente Rockwurm. Para vencê-lo, use o Cutlass Fury e magias de gelo em um turno, e no outro, recupere seu HP



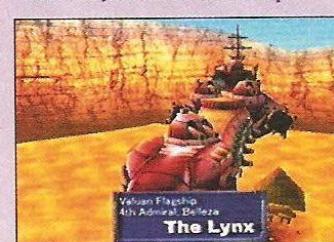
096 - Após passá-lo, continue pela próxima porta e pegue o Red Moon Crystal. Saia pela porta que surgirá à esquerda



097 - Lute com o seu primeiro Gyga, Recumem. Concentre seus ataques nos turnos vermelhos e mantenha o seu AP elevado, assim que possível use o Harpoon Cannon. Use a magia sacres para recuperar o seu HP. Durante a luta no primeiro dialogo escolha: "Concentrate fire on its heads" e no segundo diálogo: "Retreat and regroup"



098 - Nessa conversa, escolha a opção: "You nean, attack belleza's ship"



099 - Enfrente o Lynx, concentre seus ataques nos turnos vermelhos e utilize os outros turnos para elevar seu AP e recuperar o seu HP. Assim que possível, use o Harpoon Cannon



100 - Voltando à Maramba, recupere-se e compre os itens que achar necessário. Salve e converse com esse homem nas docas

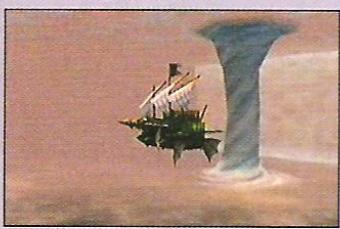


101 - Enfrente Rupee Lasso. Ataque

primeiro Rupee, pois suas magias são poderosas e, após eliminá-lo, ataque Barta. (Enquanto Rupee estiver vivo, utilize o Delta Shield da Aika)



102 - Após vencer Rupee Lasso, reporte sua vitória ao Guild, depois, vá para Sailor Island. Procure pelo barco do Doc e entregue as Moonfish que já recolheu. Siga para o sul



103 - Aqui, enquanto cruzar o South Ocean, pegue os discoveres 10, 11 e 67. Chegando no final, você estará em Ixa'taka



104 - Nessa região procure pelos discoveres 13 até 18, 68 e 69



105 - Nessa cidade você terá dois objetivos principais, conversar com o chefe da aldeia e pegar a Moon Stone Fuel. Desça a rampa à esquerda da plataforma e passe pelo próximo barraco. Desça as escadas



106 - Nesse ponto, pegue mais um Cham e continue pela entrada



107 - Entre no barco e converse com esse garoto. Consiga Moon Stone Fuel e vá para a parte de trás do barco, pela plataforma lateral. Pegue 25 Sacre Crystals no baú



108 - Dentro da aldeia procure pelo barraco com uma máscara pendurada na porta e entre nele. Fale com o chefe da aldeia e suba pelas escadas que ficam atrás do seu barraco. Vá até a plataforma mais alta. À esquerda terá um baú e à direita um Moonfish



109 - Suba pelo tronco na plataforma que dá acesso ao barraco do chefe, pegue esse transporte e do outro lado terá mais um baú



110 - Volte até a primeira plataforma, a do Save Point, e desça as escadas à direita dela, vá pelo chão e suba pelo tronco. Ao chegar aqui, desça pelo escorregador



111 - Entre na taverna. Suba pela escada até o próximo nível, passe por essa porta e terá mais um baú.

Suba para o último nível da taberna e saia pela porta, pegue um Moonfish no canto esquerdo da plataforma e, do lado direito há um escorregador que o levará de volta ao começo da vila. Volte ao barco



112 - Voe para o norte até avistar essa ilha entre os dois penhascos



113 - Lute com o Chameleon. Use Harpoon Cannon e mantenha seu HP sempre elevado, pois ele possui um ataque muito forte



114 - Conheça o Rei e durante a conversa, escolha a opção "Let's Break into the Moon Stone" e no canto da tenda pegue um Cham



115 - Procure essa montanha e entre nela. Ela fica mais ou menos ao sul



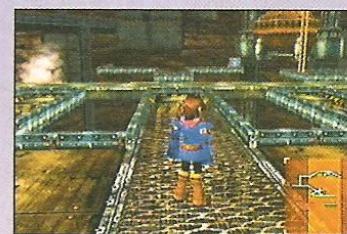
116 - Depois da primeira subida, pegue um Cham à sua esquerda e continue subindo pela plataforma. Na intersecção seguinte, siga à esquerda e ao chegar passe pelo X cuidado, os círculos são armadilhas



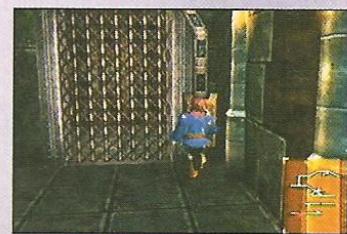
117 - Ao chegar nessa plataforma, passe pelo triângulo à esquerda. Do outro lado vá até a plataforma central e sem chegar no triângulo pegue mais um Cham



118 - Vá pelos corredores e entre nas celas para pegar itens. Continue até a plataforma, nela, vá à esquerda até o círculo para cair na plataforma de baixo. Pegue o item no baú e siga para o círculo. Na plataforma, volte para o começo das minas e faça todo o caminho novamente



119 - Chegando na plataforma, vá para o círculo da direita. Cai na essa plataforma, pegue o caminho do centro e caia na próxima plataforma



120 - Siga até a primeira cela e converse com o Centime, ele consertará o elevador. Continue



121 - Continue verificando as celas e pegando itens. Na primeira intersecção, ignore o caminho à sua direita e continue descendo e pegando mais itens. No final do caminho venha para o canto da plataforma e pegue um Moonfish





122 – Siga pela plataforma evitando passar pelo círculo. Pegue o elevador e continue andando pelos corredores



126 – Para continuar, você terá que encontrar Discovery "The Great Bird"



127 – E também a Discovery "The Golden Man"



128 – No meio desses penhascos, procure pela Discovery "The Gates of Rixis", e entre nela



129 – Vá primeiro na estátua da esquerda e insira "the golden Man's Eye gem". No canto, pegue um Cham. Vá à direita e insira "The Great Bird's Eye Gem" e a porta se abrirá



130 – Ao entrar, vá pela esquerda da cratera e suba a escada. Na cratera seguinte, suba pela esquerda novamente. Aqui, ignore as outras escadas, entre nessa estrutura e suba pela escada dela



131 – Passe pela plataforma. No outro lado, vá para baixo e pegue o item no baú. Volte e siga por cima



132 – Chegando aqui, vá para a direita, passando a escada, tem um baú. Volte e siga pela plataforma



133 – Suba e pegue um Cham. Volte e vá para a sala ao lado, pegue a "Golden Mask" e desça a escada



134 – Vá à esquerda, pegue outro item, volte e atravesse pela plataforma



135 – Antes de subir pela escada, pegue o item, volte e atravesse pela plataforma para outro lado



136 – Vá na primeira das três

plataformas, a que não se move. Pise na ponta dela, se você pisar no meio, ela vai se mover e você poderá pegar mais um Moonfish. Vá para a plataforma central, atravesse, pegue o item e volte. A terceira faz duas paradas. Desça na segunda parada, pegue o e o Icy Seed, volte e desça na outra parada



137 – Encontre o "Fantasma". Ele fugirá para uma sala. Não vá atrás, entre à direita e corra até a próxima sala. Vire à esquerda e você o verá novamente, então, corra atrás dele



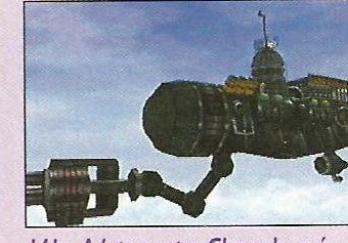
138 – Continue a perseguição usando as plataformas voadoras



139 – Salve antes de subir pela escada



140 – No topo da escada, você será atacado pelo Rik'Talish. Seus ataques causam 'confuse' e 'sleep'. Para se curar desses 'status', use o Cúria Crystal e ataque-o com S-Moves para causar maior dano



141 – A luta contra Chamaleon é



124 – Enfrente Antonio. Use magias de gelo e o Cutlass Fury contra ele. Seus ataques continuam chegando a tirar meia barra de energia então administre bem seu HP



125 – Volte a Hortexka e vá ao barco que está na aldeia. Entre nele e converse com Centime. Saia de Hortexka, vá para King's Hideout e converse com o Rei

bem equilibrada. Com dois tiros do Harpoon Cannon e mais alguns ataques, você conseguirá vencê-lo



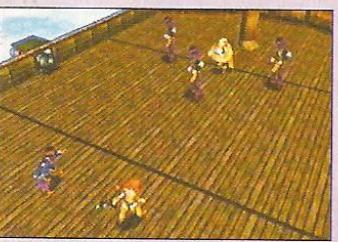
142 – Agora é a vez de Grendel, mantenha seu SP alto e recarregue ocasionalmente o seu HP. Utilize o Harpoon Cannon duas vezes



143 – Volte a Herteka, fale com o homem dentro do barranco próximo ao escorregador e pegue a tropica



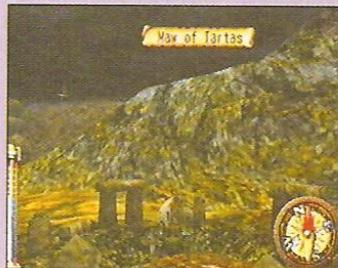
144 – Passe a "Iron Gate to the North" rumo ao North Ocean



145 – Enquanto você cruza o North Ocean, recolha os Discoveries 19 até 22, 70 e 71. Quando passar da metade dessa região, você será atacado pelo Gordo. Mate primeiro os cozinheiros e, depois, detone-o



146 – Vá para a região de Valua, recolha os Discoveries 23 e 24 e prossiga entre as montanhas



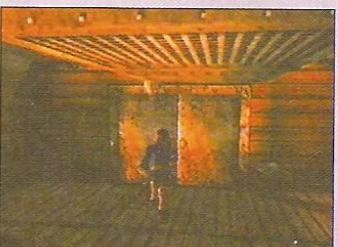
147 – Chegando a "Maw of Tarfas", você será atacado por soldados. Depois, responda no diálogo "We understand. We'll go with you". Recolha os três Choms, ele faz o Cupil cuspir os Chams que já comeu, voltando a forma original



148 – Ao acordar, suba um lance de escada e saia para o convés. O Drachma lhe contará sobre sua vida



149 – Rhaknam será atacado e você vai interferir. A luta contra Valuan Gonboat é fácil. Com um único tiro do Harpoon Cannon, você vencerá



150 – Depois da luta, desça dois lances de escada, procure por essa porta e vá para os botes "Salva Vidas"



151 – Vyse acordará em uma ilha

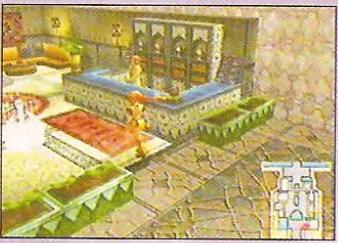
deserta. Explore-a e procure por um esqueleto. Ao encontrá-lo, examine-o e pegue o Gonzales's Map. Entre na caverna e Vyse durma



152 – Aika e Fina irão acordar em um barco e serão deixadas em Nasrod. Vá para a loja de armas e converse com Nasr Merchant. Ele lhe dará um Abirik Cham



153 – Procure pela escada à esquerda das fontes. Vá até o final da feira e pegue um Slyph Seed no baú



154 – Vá até o "Inn" e, sem dinheiro, peça para se hospedar



155 – Na ilha deserta, Vyse terá que juntar 15 "Grapor's Meats". Fique circulando pela ilha à procura de lutas e depois de matar 15 desses peixes, a missão estará cumprida



156 – No quarto dia, você terá que juntar madeira. Procure 5 desses montes pela ilha



157 – No sexto dia, colete 5 Moonstones na ilha



158 – Ao ser resgatado por Gilder, procure pelos Discoveries 25, 47, 72 e 73. Vá para Nasrad



159 – Pegue mais um Moonfish nas docas e vá se hospedar no "Inn"



160 – Controlando as meninas, você terá que trabalhar. Vá até o bar e converse com o dono; ele lhe dará um enorme bônus

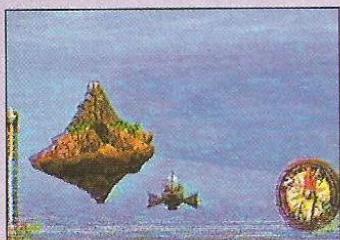


161 – Volte para o "Inn" e encontre um velho caído na porta. Ele lhe dará "Pedro's Map"



162 – Agora você controla o Vyse novamente. Vá até o portão do palácio, converse com os guardas e diga à eles "We have important information"





163 – Com as meninas, você terá que ir para o norte. Procure pela Daccat's Island



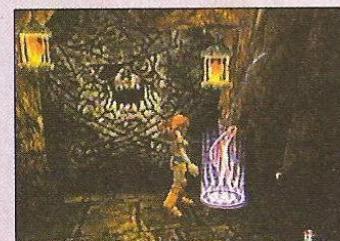
164 – Chegando na ilha, vá até esse lado e pegue um Cham. Suba na plataforma em frente a porta



165 – Agora, controlando o Vyse, vá para a mesma ilha



166 – Ele irá pousar no outro lado da ilha. Vá com ele direto para a plataforma em frente a porta



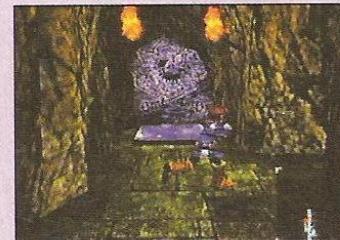
167 – Depois das portas abertas, controle a Aika. Na saída à esquerda do corredor, ache um baú com itens. Depois de pegá-lo, volte para o corredor principal, venha até a frente da porta e examine o switch



168 – Com o Vyse, saia pela passagem à direita do corredor. Pegue o item no baú, volte para o corredor central e siga pela passagem à esquerda. No final dela tem uma alavanca. Examine-a, vá para a porta no final do corredor principal e examine o switch



169 – Com as meninas, terá um baú com itens no corredor da direita. Examine a alavanca no corredor da esquerda, venha para porta e alterne para o Vyse



170 – Com o Vyse, no corredor da direita terá 2100 gold. Vá para a plataforma em frente a porta



171 – Entre, com as meninas e vá até o final da plataforma. Pegue o item no baú e volte para o switch mais próximo



172 – Com o Vyse, vá até a alavanca e gire-a uma vez. Suba pela escada, pegue o item e volte para o switch



173 – Com as meninas, atravesse a sala e pegue o item no baú. Vá para a porta ao lado dele e use o switch



174 – Vyse terá que ir novamente para a alavanca. Agora ele terá que girá-la duas vezes. Desça pela escada, pegue o item no baú e vá para a plataforma em frente a porta



175 – Com as meninas, passe pelas pontes e pegue os itens nos baús. Chegando na plataforma em frente a próxima porta, você terá mais um Cham para pegar. Alterne para Vyse



176 – Seguindo pela esquerda, você terá mais dois baús, e chegando aqui, um moonfish para pegar. Siga para o outro lado do corredor



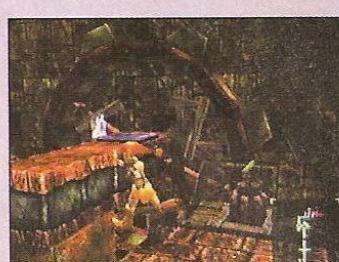
177 – No caminho, você terá mais um baú. Pegue o item nele e vá para a próxima porta



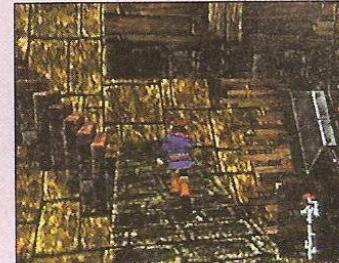
178 – Com Aika, suba pela rampa e, no final dela, alterne para Vyse



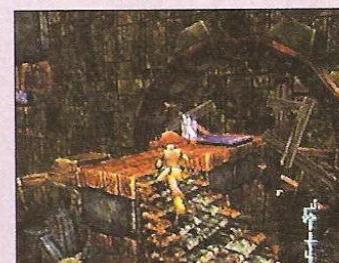
179 – Seguindo pela plataforma com Vyse, no final você chegará à uma alavanca. Mova-a uma vez, desça pela escada e alterne para as meninas



180 – Desça pela escada com Aika e mova a alavanca duas vezes. Atravesse para o outro lado e alterne para Vyse



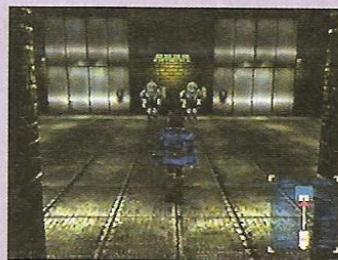
181 – Com Vyse, apenas desça pela escada e vá para o outro lado. Suba pelas escadas do outro lado e alterne novamente para as meninas



182 – Com a Aika volte até a alavanca e mova-a três vezes. Vá para a plataforma e use o switch



183 – Vá para cima da plataforma



188 – Na prisão, saia da cela, enfrente os guardas e, quando chegar ao elevador, vá para o bloco de prisioneiros no segundo andar



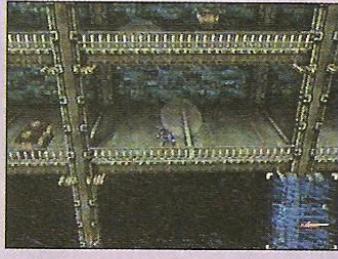
193 – Ao resgatá-la, a reequipe e volte para o elevador, desça e venha para essa porta



184 – Você estará controlando as meninas de novo. Desça para os corredores, salve o seu jogo no meio do caminho e vá para a plataforma no final. Alterne para Vyse



189 – Chegando na sala de Aika, enfrente Vigoro. Ele utilizará ataques que causam confusão em Aika. Use o Cutlass Fury e, vencendo, conseguirá a Cannon Room Key



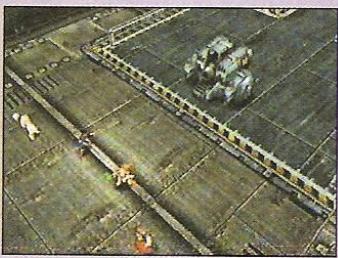
194 – Você sairá em uma plataforma de 3 níveis. Subindo por ela, você só será atacado se for pego por uma das luzes. Pegue os dois baús no caminho e vá para a saída no terceiro nível



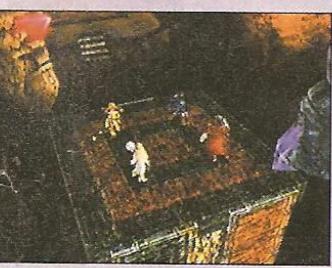
185 – Suba pelos corredores e vá para a plataforma no final deles



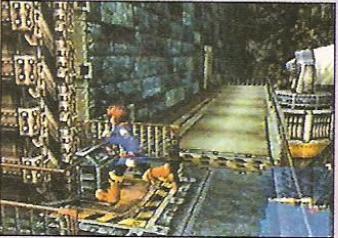
190 – Vá para o elevador e escolha andar do Cannon Room e no caminho reequipe Aika. Chegando na sala do canhão, saia por dentro dele



195 – Você irá enfrentar Dralkor Tank, use as meninas para recuperar seu HP e ataque com Vyse e Gilder. Após a luta, escolha no diálogo a opção "Let's take our chances and hop on"



186 – Enfrente Sinistra e Destra. O ataque conjunto delas é poderoso. Por isso, concentre seu ataque em uma delas. Opte por Sinistra, utilize magias de gelo e o Cutlass Fury, e ela morrerá. Destra é mais resistente, porém, seus ataques são fracos



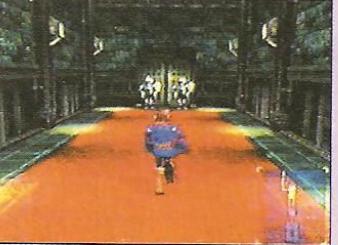
191 – Venha até esses elevadores e examine o painel. Chegando no topo, vá até o final do corredor, salve o jogo e passe pela porta



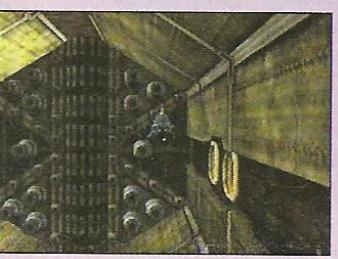
196 – Você será resgatado por Enrique. Quando estiver conversando com ele, diga "Of course you can come with us"



187 – Vá para Nasrad e, ao entrar na cidade, você será atacado por Ramirez, escolha "Surrender"

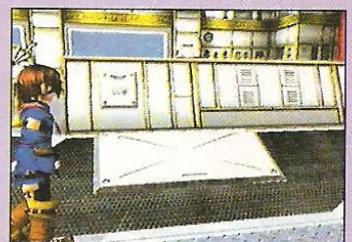


192 – Aqui você terá que enfrentar vários soldados para poder entrar no quarto e resgatar Fina



197 – Na próxima batalha, você estará no comando do Delphinus

Durante a luta contra Fortress Gate, carregue o seu focus na primeira rodada para usar o Moonstone Cannon. Um único tiro basta



198 – No Delphinus, responda durante o diálogo "I'll do it". Examine esses compartimentos, em um deles você encontrará uma Moonberry e no outro, o Marco escondido. Ele será seu primeiro Crewmember. Depois, explore o resto do seu novo barco



199 – Pegue um Cham no deck



200 – Atravesse o oceano para chegar em Sailor's Island. No caminho, pare no barco do Doc e entregue a ele o Moonfish. Na Sailor's Island, vá primeiro na taberna e converse com Polly



201 – Fale com o homem encostado na parede do Guild. Ele lhe pedirá para pagar 10.000 gold. Pague



202 – Vá para a loja de armas e converse com Pinta





SHIES OF ARCADIA LEGENDS



203 – Salve seu jogo. Vá para a porta da loja de armas e converse com o homem loiro



204 – Lute com Lapan. Ele possui um ataque chamado Rampage que é fatal. Para vencê-lo mais facilmente, ao invés de atacá-lo, comece apenas na defensiva e maximize seu SP usando focus, você terá um novo ataque: Blue Rogues, que além de causar dano no adversário, recarrega sua energia, ou o Prophecy que causa um enorme dano. Para usar esse último, você precisa estar com todos os seus personagens vivos



205 – Após vencer a luta, informe ao Guild Master e receba outro Black Spot. Depois siga à oeste para enfrentar Piastol

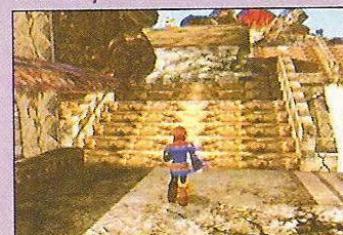


206 – Utilize o Delta Shield em

todos os turnos, e o restante da luta continua como no anterior. Se preferir, use Prophecy que, com um único ataque matará Piastol. Passe na Pirate Island e converse com Pow



207 – Em Nasrad, pegue um Cham entre as fontes



208 – Suba nos escombros próximos à feira e converse com Osman



209 – Venda para o Guild Mâster todas as informações sobre Discoveries que você já juntou e a Daccat's Coin, no segundo andar da loja de equipamentos para barcos



210 – No lado esquerdo das docas, suba pelas escadas e converse com Khazim. Junte 100.000 golds e vá para Crescent Island



211 – Chegando na Ilha, pague 100.000 a esses dois homens. À noite, durante a conversa, responda: "I'm still her with confidence". No dia seguinte, procure pelos Discoveries 26 até 35, 74 e 75



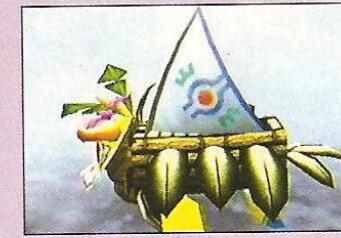
212/213 – Vá para North Ocean, mas com a certeza de ter 30 Discoveries ou mais. Aqui, procure por uma nova Ilha: Gordo's Bistro. Dentro dela, converse com Domingo e depois pegue um Cham no canto esquerdo



214 – Em Horteka, suba na plataforma mais alta da cidade e converse com Tikatika



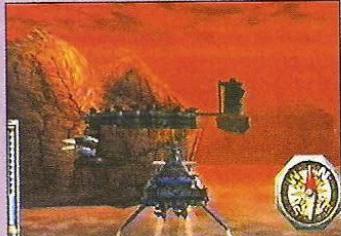
215 – Vá para a taverna e converse com Mérida. Salve o jogo e siga para a região do Ixa'nness Village



216 – Procure esse barco e examine-o



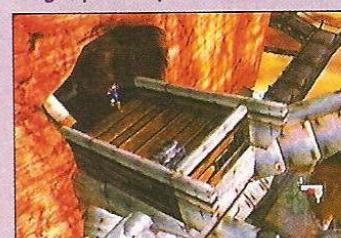
217 – Enfrente as Ixa'nness Demons. Maximize seu SP e use o Prophecy



218 – Voe para o sul da Maramba e procure por Esperanza



219 – Ao entrar na cidade, desça pela escada que avistar. Quando chegar, procure por um Cham



220 – Saia por essa plataforma e pegue 2.248 golds. Volte para a cidade



221 – Na casa ao lado do "Inn", examine a alavanca e uma escada descerá



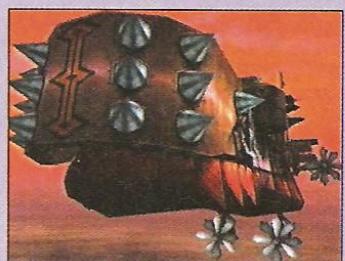
222 – Examine o baú e pegue 3 Valuan Uniforme. Continue subindo



223 – Venha para esse lado do canhão e detecte um Moonfish



mais alguns tiros para vencer Gregorio Gumboat. Seus ataques não causam nenhum dano relevante



230 – The Auriga, ele possui uma boa defesa e ataques fortes mas não é grande problema. Basta administrar bem o seu HP. Depois de vencê-lo, parte para o Dark Rift, você vai encontrar a entrada mais ou menos ao sul de Esperanza



225 – Passe por entre a parede e as árvores e terá outro baú



226 – Vá para dentro da taverna e converse com Don, o marinheiro que está na última mesa



227 – Corra para as docas e converse com Enrique. No dia seguinte você irá para uma batalha



228 – Com um tiro do Moonstone Cannon, a luta com Gregorio Cruiser acaba



229 – Use o Moonstone Cannon e



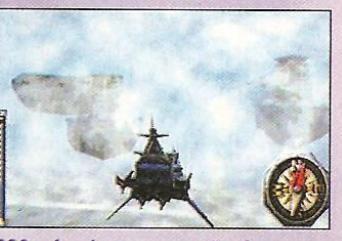
235 – Nessa sala tem três barcos, dois com itens e esse no fundo. Entre nele e resgate Robinson. Depois volte para a sala anterior



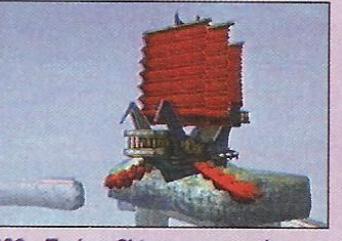
236 – Nessa sala também tem três barcos com um item em um deles. Você lutará com Zivilim Bane



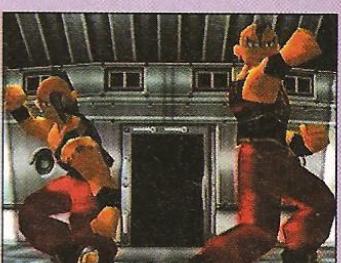
237 – Anguila entra no Vortex para se esquivar de seus ataques, o que prolonga a luta. Use o Moonstone Cannon e ela não escapará



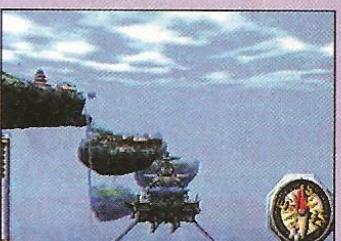
238 – Ao chegar na região de Yafutoma, você irá adquirir dois Discoveries automaticamente. Um nas muralhas e outro em Yafutoma



239 – Tenkou Ship, seus torpedos, ataques mágicos e mísseis, quando combinados, causam um alto nível de danos. Mas se seus ataques forem mais fortes, você vence. Depois, vá para o convés e encontre Joa e Moa. Quando eles falarem com você, responda: "fight"



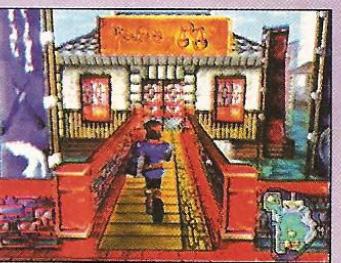
240 – Joa e Moa são dois mestres fortes, use o Prophecy



241 – Após vencer a luta, conheça Yafutoma



242 – Saindo da frente do Palácio, siga para a esquerda e pegue um Cham



243 – Vá à loja e examine a porta nos fundos para pegar 3000 golds



244 – Pegue o barco e atravesse o rio. Volte a pé até a ponte



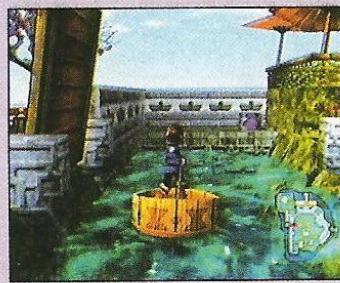
245 – Mova a alavanca para subir a ponte



246 – Suba a rampa da direita, embaixo do guarda sol tem um baú



251 – Na loja de peças para barcos, fale com o vendedor para ele levá-lo ao Mount Kazai



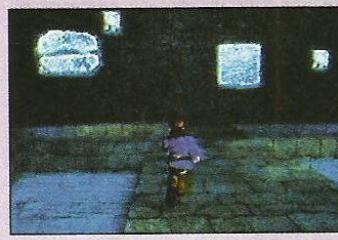
247 – Volte, pegue o barco e passe no local da ponte para pegar um "Moonberry"



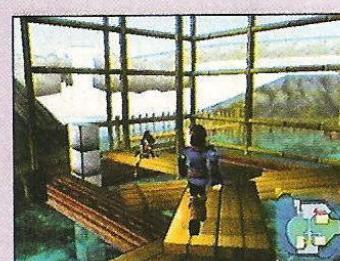
252 – No final do primeiro corredor, você achará esse switch. Depois de acioná-lo, vá para a porta da direita



248 – Passe pela outra ponte para chegar no nível inferior da cidade



253 – Pule no segundo buraco da esquerda e acione o switch



249 – Fale com Kirala e volte para a parte de cima da ilha



254 – Acione o switch. Volte à sala central e entre na sala à sua frente



250 – Vá ao restaurante e converse com Urala, a irmã de Kirala



255 – Na primeira intersecção, vá para a direita. Suba pela rampa e terá outro switch



256 – Volte e pressione o switch no final da ponte



257 – Na água há duas plataformas, uma com um baú e outra onde você luta contra Zivilin Bane



258 – Volte para a Water Room e siga pelo corredor oposto. Quando o caminho se dividir, vá pelo corredor central até encontrar o switch



259 – Volte para a sala central e salte pela rampa



260 – Suba pela corda e pegue um Moonfish



261 – Siga reto e pegue um baú. Volte e vá pela esquerda



262 – Ao passar pela porta, suba nas

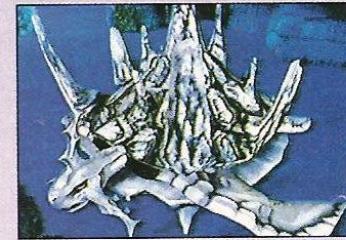
pedras e acione o primeiro switch, depois que elas se moverem pressione o segundo. Ignore o terceiro e continue pela plataforma indo para baixo



263 – Ative o switch e passe pela porta do lado oposto da sala



264 – Veja um save point e uma plataforma voadora. Prepare-se para a luta contra o mestre e desça por ela



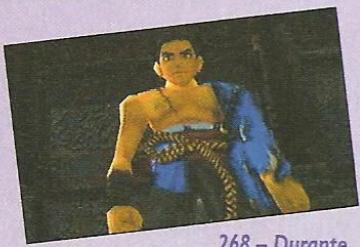
265 – Tortigar bloqueia seus ataques usando o Steelskin Move, ataque com todos os seus personagens. Se a luta se prolongar muito, use o Prophecy. Retorne a Yafutoma



266 – Chegando a ilha, Belleza e Vigoro estarão a sua espera. Durante os diálogos, responda "Wait and see what happens" e "Run and hide". Durante a fuga, entre no corredor à direita e pegue 4 Sacrulen Crystals



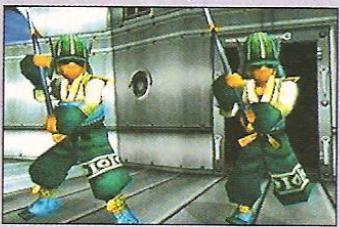
267 – Subindo pelas escadas de Tenkou Island, encontre um Cham



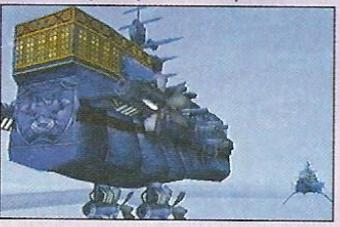
268 – Durante o diálogo, responda "Of course"



269 – No lado direito do templo, siga para esse canto e pegue um Moonfish



270 – Desça as plataformas entre, no transporte e participe da batalha. Ao se aproximar do Delphinus, você irá saltar no convés. Enfrente esses soldados e corra para a cabine de comando para poder recuperá-lo



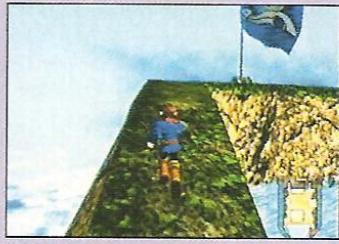
271 – A luta contra o Dracó é demorada. Você vai precisar de três tiros do Moonstone Cannon



272 – Bluhem possui uma defesa boa e um ataque poderoso. Fique na defensiva e sempre que possível, use o Moonstone Cannon



273 – Na Crescent Island, você terá que fazer algumas melhorias na ilha. converse com Kirala e peça para ela reformar a fountain



274 – Vá para o lado oposto da praia, próximo a bandeira e pegue um Cham



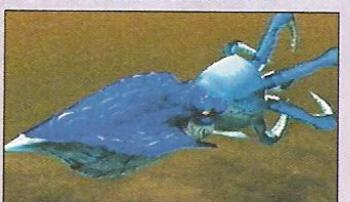
275 – Suba pelo elevador. No final da plataforma, pegue um Moonfish



276 – Fale com Osman e pague a reforma de sua tenda. Desça para o deck e converse com a garota de roxo que está perto do Save Point e, atrás dela, você poderá pegar mais um Moonfish. No lado oposto do deck tem um Cham



277 – Você terá que entrar duas vezes na sala de reuniões. Na primeira, discutirão sobre os acontecimentos, na segunda, fale com Domingo e se você tiver pelo menos 5 Discoveries o suficiente, a upgrade do Delphinus estará completa. Caso você não tenha, saia da ilha, junte alguns Discoveries, volte e fale com ele novamente. Aproveite e recolha também os Discoveries 59 e 87



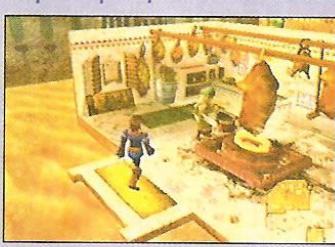
278 – Os ataques do Obispo não fazem diferença no HP. Você pode encontrar Obispo a Norte de Crescent Island e a Oeste de Squid's Nest



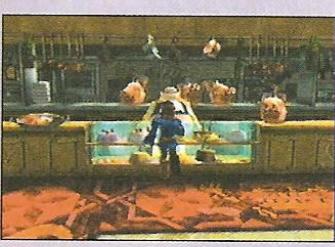
279 – O Giant Looper é difícil de acertar, gosta de causar um grande dano e fugir. Você pode achá-lo próximo ao Discovery 59



280 – Vá para Esperanza e converse com a garota que cuida do bar. Ela lhe pedirá para falar com a mãe dela



281 – Procure por essa mulher em Maramba, para lhe dar o recado. Volte e fale com a filha dela



282 – Passe no Gordo's Bistro e converse com o gordo. Saia, entre novamente e fale com ele, você irá ganhar o Kabal

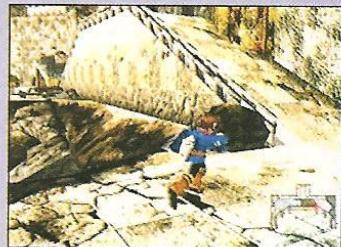


283 – Encontre o Discovery Sipice Island e consiga mais um temporo

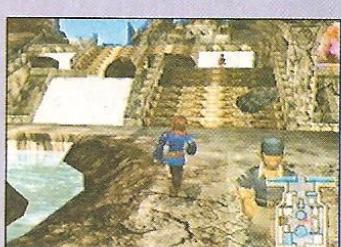


284 – Em Nasrod, converse com o

vendedor da loja para conseguir o último temporo e volte a Esperanza para falar com a garota do bar



285 – Em Nasrod fale com o Guild Master. Examine a lista de procurados. Saia da Cidade e entre novamente



286 – Procure por aquele garoto que está em frente o observatório



287 – Essa luta é extremamente difícil. Você só vai vencê-la se usar o Prophecy e depois concentrar seus ataques na Anita. Retorne ao Guild e além do dinheiro, pague um Black Spot e vá lutar com Piastol



288 – Piastol está muito mais forte que antes. O Delta Shield é fundamental para vencê-la. O Justice Shield é bom para reduzir o dano causado por ela, pela metade



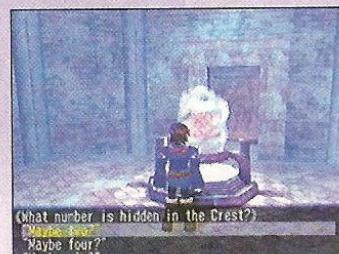
289 – Para localizar as Ruins of ice, voe pela ilha rente ao chão



290 – Ao entrar, pegue um Cham no primeiro corredor



291 – Aqui responda "The power of ice" e prossiga para a próxima sala



292 – Na segunda sala, responda "Maybe two?" e, na terceira, "Will and Spirit"



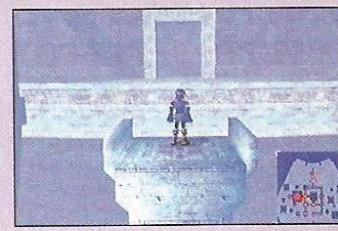
293/294 – Este é o caminho para a cidade de Clacia. Desça até encontrar uma bifurcação, siga à esquerda e continue até o Ice Splitter. Na próxima bifurcação, siga à esquerda e encontre um baú guardado por Zivilyn Bane



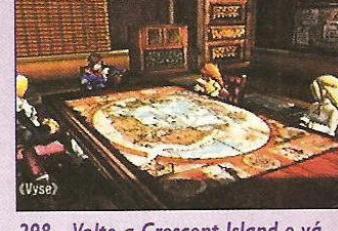
295 – Siga para a direita e pegue mais um Cham



296 – Viltarn possui dois ataques fortíssimos. O primeiro "Death Laser", provavelmente, matará um de seus personagens. Ataque-o com seus s-moves mais fortes



297 – Antes de entrar, vá para a direita e achará mais um item



298 – Volte a Crescent Island e vá para a sala de reuniões



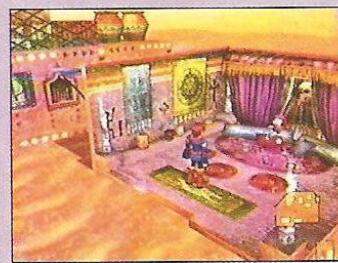
299 – Encontre uma pequena ilha na região entre o Sky Rift e o Dark Rift e converse com Ryu Kan



300 – Volte à Esperanza e fale com Don



301 – Vá para Horteka e fale com Hans no barco. Volte para seu barco, entre novamente na cidade e fale com Hans



302 – Passe em Maramba e fale com Kalifa se você estiver equipado com a Surian blade, que pode ser comprada na loja de Yafutoma



303 – Vá para a região a norte de Valuan em um local que tem uma marca preta no mapa. Chegando lá, converse com Ilchymia, saia da ilha, volte e converse novamente



304 – Venha nesse canto da sala e pegue um Cham



305 – Voe acima do céu próximo a Roc's Nest e localize Roc Seus ataques são poderosos mas ele não representa perigo para Delphinus



306 – Após derrotar Roc, vá para a Ice Lands mas, dessa vez, entre por baixo dela e veja o baú. Pegue o conteúdo dele, vá para esse canto e pegue um Moonfish



307 – Próximo a entrada do Dark Rift, acima do céu, está a Hamachou Island. Nela, venha para cá e pegue um Cham. Leve todos os Moonfishs para o Doc e recolha os Discoveries que faltam, menos o 88. Não se esqueça de que, quando tiver 64, passe na Crescent Island e fale com Domingo



308 – Ao passar na Crescent Island, fale com Lichymis e veja se ele quer fazer uma reforma em sua loja

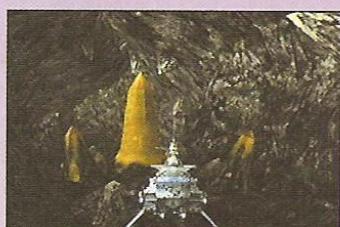


309 – Para localizar Maw of Tartas, procure Dancing Lights Discovery. Chegando no local, vá por entre os rochedos até chegar na porta



310 – Na primeira intersecção, entre à direita e vá em frente. Na sala no final do corredor, examine o topo do cristal amarelo. Volte e vire à

esquerda na primeira intersecção. Na segunda, vire à esquerda para achar o cristal com um Moonberry



311 – Volte à intersecção anterior e vá pela direita. Um pouco mais distante, ache um save point, salve e siga adiante. No final, encontre Yeligar, o Yellow Giga. Existe somente uma maneira de conseguir o Yellow Crystal, derrotando Yeligar



312 – Contra esse Giga, mantenha o HP alto e use o Moon Stone Cannon, quando puder. Os ataques são fracos. Você se sairá melhor com tiros por baixo



(Gilder)
And so in the end, you collected the five Moon Crystals... Nice work.
313 – Volte à Crescent Island. Temos todos os Moon Crystals. Fina não tem como levá-los para casa. Gilder conta que Valua fez uma base onde eles planejam mergulhar dentro do Deep Sky



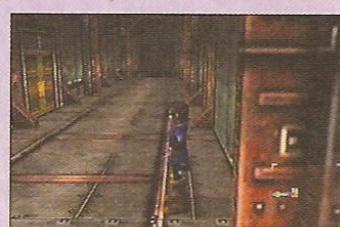
314 – Em terra, veja a escada. Antes de descer, verifique o canto para obter um Moonfish



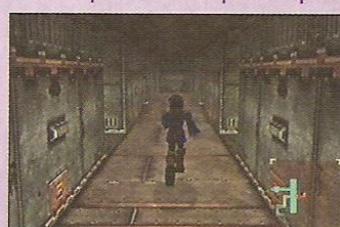
315 – Vá à sala de força. Desligue a força dos ventiladores e volte para eles



316 – Siga pelo novo caminho até alcançar o corredor com quatro salas. A do final estará fechada



317 – Vá para a sala da parede oposta



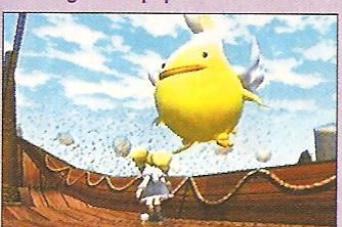
318 – Aqui, ache mais seis salas. Duas são para lutas, as outras contêm uma Imperial Blade, uma Moonberry, dois Sacrum Crystals e 4000 Gold. Tendo explorado todas as salas, volte ao corredor anterior e siga para a porta que ainda não foi explorada



319 – Apenas veja os papéis em cima da mesa. Agora, vá até o final das docas e pegue o último Moonfish

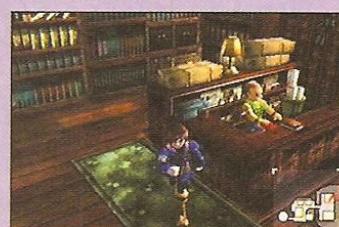


320 – Agarre os papéis e volte ao barco



321 – Entregue os últimos dois Moonfish ao pássaro de Maria. No primeiro, terá uma Hydra Wing, uma Silver Arm e uma Serpent Strike. O

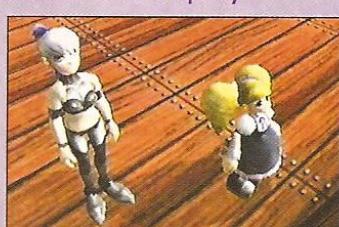
último, mudará Piccolo à sua forma final. Engatilhará Discovery 88, o Moon Hamachou



322 – Descreva esse Discovery para o Guild na Sailor's Island. O Guild Master entregará o Black Spot final



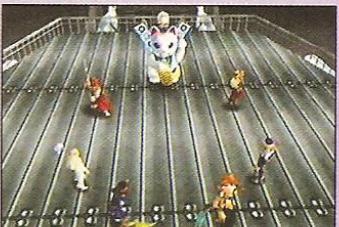
323 – Busque Piastol. Use Delta Shield e Justice Shield em todos os turnos. Recupere-se, após os ataques com Fina, usando os Crystals, finalize a luta usando o Prophecy



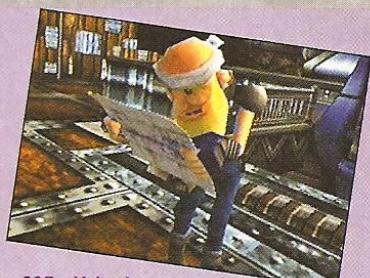
324 – Visite Doc outra vez. Essa é uma luta final



325 – Siga para Lands of Ice e acima do céu, próximo a Aurora, ache uma nave dourada. A bordo, estão setenta Bounty, Daikokuya the Wealthy



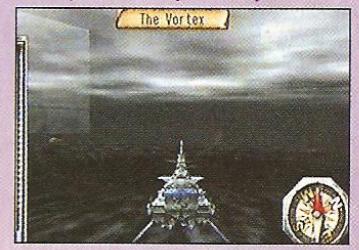
326 – Sempre que ele utilizar seu ataque de confusão, use com Fina o Lunar Cleansing para curar desse status, use também o Justice Shield, em todos os turnos para reduzir os danos. Para vencê-lo, eleve seu SP o máximo e utilize o Prophecy



327 – Volte à Crescent Island e fale com Branbham para começar os reparos que estarão completos em 10 dias. Fale com Domingo, e se tiver conseguido os 88 Discoveries, receberá o título Treasure Hunter Extraordinaire



328 – Antes de sair da ilha, converse com Ryu-Kan e você irá expandir sua loja. Retorne para Delphinus



329 – Próximo a Dangral Island, no meio da parte inferior do Sky Rift você encontrará o Vortex



330 – Localize as duas peças do Velorium e o Fina's Ship dentro do Vortex. Sua posição inicial é (1, 8) as duas peças estão nas posições (2, 5) e (8, 4) e o Fina's Ship na (5, 8). Ao pegar o Fina's Ship você será atacado pelo De Loco



331 – Essa luta se divide em duas partes. Após danificar Chameleon, ele irá utilizar o Harpoon Cannon e vai se curar totalmente. agora ele não está muito mais forte, o que tornará a luta fácil





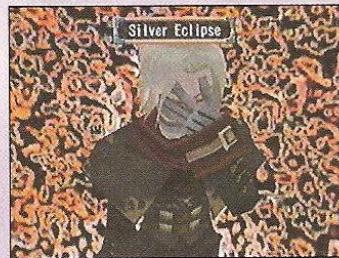
SKIES OF ARCADIA & LEGENDS



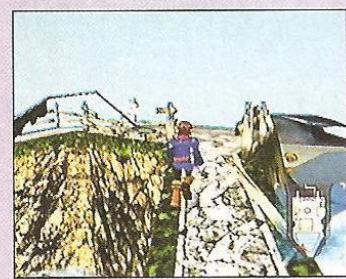
332 – Volte para Sailor's Island e no caminho, você será atacado novamente pelo Blackbeard. Baltor não está muito mais forte do que na última luta



333 – Chegando na Sailor's Island, Enrique irá deixar a equipe, durante o diálogo, escolha "Be Careful", retorne para Crescent Island

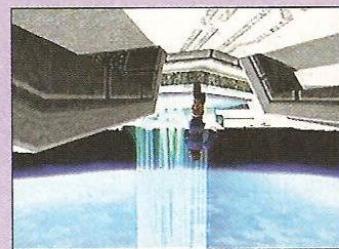


334 – Chegando na Ilha, você será atacado por Ramires. Ele é muito forte mas, nessa luta, você perderá de qualquer forma. Durante o diálogo, escolha "You'll have to kill us", com Aika escolha "I'll never give up", entre na sala de reunião e fale para Fina "I understand". No final, Fina lhe pedirá ajuda para ir para The Great Silver Shrine, escolha "Of course we will go"



335 – Passe na Ryu-Kan's, verifique

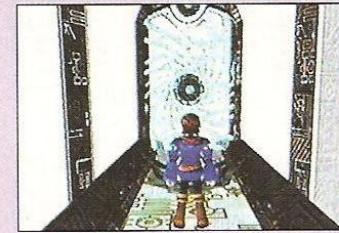
se já foi feita a expansão. Entregue para ele as duas peças do Velorium, rearne Gilder e parta para o canto oposto da ilha para pegar a nave



336 – No primeiro corredor, corra até a coluna de luz, se posicione no centro dela e precione o botão A



337/338 – Ande até encontrar o baú com Silver Armor. Volte para a sala anterior e siga à direita para pegar outro cesto com Mooberry. Vá até o teleportador e encontre o elevador



339 – Continue e receba outra Mooberry. Na zona com quatro caminhos, pegue o da esquerda e receba o Silver Armor. Encontre Elders e, na conversa, escolha "Who do you think you are?". Retorne à Crescest Island



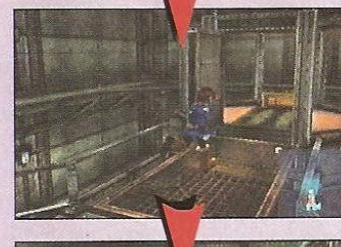
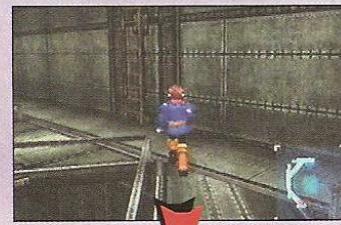
340 – Voltando, Gilder dirá que o elevador em Dangral Island está pronto. É o melhor caminho para Galcian



341 – O caminho continua quase igual ao anterior, a diferença é que ao chegar à este corredor, percorra-o até o final para encontrar o elevador



342 – Durante a descida, Vigoro atacará mais forte dessa vez



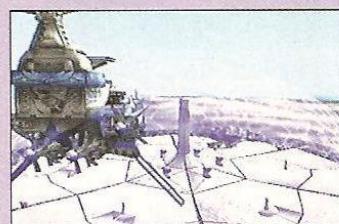
343/344/345 – Encontre o baú com X-Cannon, vá para à esquerda e suba. Pegue uma Mooberry e um Sacrulen Crystals. Volte ao deck, pegue o West Ladder, ache o baú com duas Magic Dews. Suba, atravese o centro e siga o caminho para a ponte. Salve o jogo



346 – Galcian utiliza a Silver Magic, mantenha a energia dos seus personagens cheia, utilize o Delta Shield em todos os turnos e ataque-o com S-Moves e Prophecy



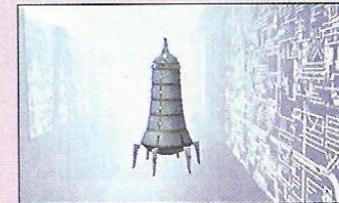
347 – Corra, pois logo começará o desabamento



348 – Você avistará Soltis, mas entre nela mais tarde. Vá para o Dark Rift e entre pelo lado de Yafutoma



349/350 – Próximo ao Giant Looper, tem um save point, após salvar, examine-o com o botão A. Esse é o inimigo mais difícil de ser derrotado, pois além de causar um enorme dano como os outros Loopers e fugir, você levará cerca de 12 horas para derrotá-lo. Não precisa matá-lo para terminar o jogo, é só um extra (necessário para alcançar 100% do jogo)



351 – Volte à Soltis. Você será atacado por Gadianos, se não matá-lo nos primeiros dois ataques, ele fugirá

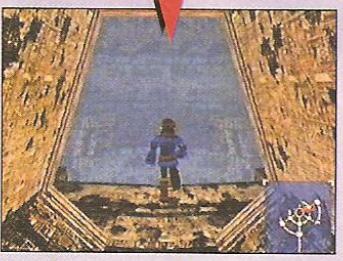


352 – Dentro da Shrine Island, todas

as portas estarão lacradas, desça pelas escadas, vá até o piso mais baixo e passe pela porta central



353/354 – Na primeira sala, siga à esquerda, direita e continue pelo caminho do centro para encontrar a sala central

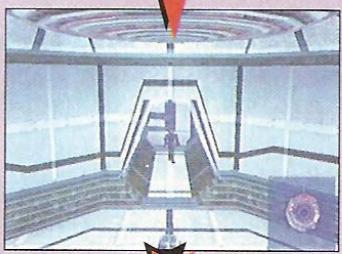


355/356 – Passe direto pela primeira sala. Vire à esquerda e novamente à esquerda, peque o caminho central e volte à sala central



357/358 – Passe novamente pelo

caminho central, siga à direita na próxima sala e, na seguinte, siga à direita para encontrar um Cham, retorno à sala anterior e passe pela porta que estará a sua frente



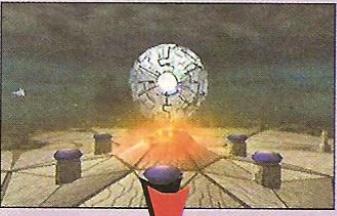
359/360/361/362 – Siga reto até a torre, no primeiro piso você encontrará outro Cham e o teleportador. Vá para o piso seguinte, entre pela porta e encontre uma Mooberry. Teleporte-se para o final e continue até encontrar outra porta. Derrote Lord Zivilyn Bane



363 – Se tudo der certo, você encontrará exatamente este corredor. Caso contrário, volte ao teleportador e comece novamente essa seqüência



364/365 – Enfrente Ramires, nessa luta é fundamental utilizar o Justice Shield. Para derrotá-lo, use o Lunar Blessing em seus personagens e ataque-o somente com o Vyze, use os outros para aumentar o SP e o Prophecy. Continue assim até vencê-lo



366/367/368 – Ataque Zelos com seus canhões mais fortes. Mantenha seu SP o mais elevado possível, em todos os turnos que der. Utilize o Moonstone Cannon e, em seguida, ele irá atacá-lo com o Moonray. Utilize a magia Sacrulen no último turno

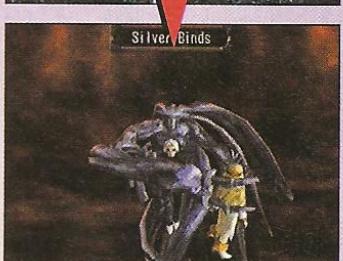


369 – Depois que você causar um dano razoável nele, comece a tomar mais cuidado com o seu HP, pois ele

ira se transformar e fará ataques com o Great Moon Ray



370 – Próximo ao final da luta, use Moon Stone Cannon e utilize os Crew Members para carregar o seu SP mais rápido, para Judgement se equiparar ao seu ataque final



371/372/373 – Enfrente Ramires pela última vez, use o Justice Shield e o Delta Shield. Sempre que você tentar utilizar o Lambda Burst, Lunar Winds ou Lunar Cleansing, ele irá contra-atacar com o Silver Nightmare, evite-os. A maioria de seus ataques serão voltados contra Fina, mas sua energia é relativamente baixa, utilize o Prophecy e com alguns poucos ataques você irá vencê-lo



374 – Finalmente, após essa longa jornada, você derrotou Ramires. Vise se tornar o maior Blue Rogue de todos os tempos e venerado por todos no planeta. Ufa!



detonado



Discoveries

Como utilizar as coordenadas:

Para utilizá-las, conte os blocos da esquerda para direita (primeiro número) e de cima para baixo (segundo número).

1 - Pirate's Grave

Coordenadas : (1, 10)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

2 - Guide Stones

Coordenadas : (7, 5)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

3 - Sky Coral

Coordenadas : (8, 8)

Notas: Invisível/Estacionário/Flutuando

4 - Silver Moon Pit

Coordenadas : (8, 8)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

5 - Topple Rocks

Coordenadas : (11, 7)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

6 - Wandering Lake

Coordenadas : (12, 7)

Notas: Visível/Movendo/Flutuando

7 - Oasis

Coordenadas : (12, 8)

Notas: Invisível/Estacionário/Flutuando

8 - Sand Falls

Coordenadas : (12, 7)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

9 - Temple of Pyrrnn

Coordenadas : (13, 6)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

10 - Beak Rock

Coordenadas : (5, 11)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

11 - Sky Anemone

Coordenadas : (8, 11)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

12 - Ixa'taka

Notas : Automático

13 - Garpa Fruits

Coordenadas : (3, 7)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

14 - The Great Bird

Coordenadas : (2, 7)

Notas: Visível/Estacionário/Localizado no chão

15 - The Golden Man

Coordenadas : (2, 6)

Notas: Visível/Estacionário/Localizado no chão

16 - Gates of Rixis

Coordenadas : (2, 6)

Notas: Visível/Estacionário/Localizado no chão

17 - Ixa'takan Palace

Coordenadas : (2, 6)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

18 - Ixa' ness Village

Coordenadas : (2, 9)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

19 - Mysterious Rings

Coordenadas : (3, 4)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

20 - Will o'Whips

Coordenadas : (3, 4)
Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

21 - Roc's Nest

Coordenadas : (3, 4)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

22 - The Giant Throne

Coordenadas : (5, 4)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

23 - Lighthouse Ruins

Coordenadas : (6, 2)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

24 - Ancient Palace

Coordenadas : (9, 3)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

25 - Skull Rock

Coordenadas : (12, 1)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

26 - Stone City

Coordenadas : (8, 3)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

27 - Ship Graveyard

Coordenadas : (10, 6)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

28 - Philosophy Stone

Coordenadas : (8, 2)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

29 - Ballon Flower

Coordenadas : (10, 2)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

30 - The Lands of Ice

Coordenadas : Automático

31 - Icebird

Coordenadas : (4, 12)

Notas : Invisível/Movendo/Flutuando

32 - The Frozen Giant

Coordenadas : (6, 12)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

33 - Aurora

Coordenadas : Automático

34 - The Blimp Wreck

Coordenadas : (10, 11)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

35 - Giant Squid Nes

Coordenadas : (11, 12)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

36 - Black Moon Stone

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

37 - Yafutoma

Notas : Automático

38 - Uguisu's Nest

Coordenadas : (12, 9)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

39 - Guardian Walls

Notas : Visível/Estacionário/Flutuando

40 - Wanderbirds

Coordenadas : (13, 4)

Notas : Visível/Movendo/Flutuando

41 - Dheerse

Coordenadas : (14, 5)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

42 - Grieving Prince

Coordenadas : (2, 9)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

43 - Spice Island

Coordenadas : (12, 7)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

44 - Mystic Orchard

Coordenadas : (10, 12)

Notas : Visível/Movendo/Flutuando

Coordenadas : (1, 11)
Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

45 - Inverse Island

Coordenadas : (13, 10)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

46 - The World is Round

Coordenadas : Automático

47 - Ruins of Rolana

Coordenadas : (11, 7)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

48 - Southern Cross

Coordenadas : (4, 11)

Notas : Visível/Estacionário/Flutuando

49 - Rainbow Island

Coordenadas : (11, 5)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando/Acima do nível do céu

50 - Moon Stone Lake

Coordenadas : (5, 9)

Notas : Visível/Estacionário/Flutuando/Acima do nível do céu

51 - Iron Star

Coordenadas : (11, 5)

Notas : Visível/Estacionário/Flutuando/Acima do nível do céu

52 - Alupas

Coordenadas : (2, 7)

Notas : Invisível/Estacionário/Localizado no chão/Acima do nível do céu

53 - Observatory

Coordenadas : (2, 7)

Notas : Invisível/Estacionário/Localizado no chão/Acima do nível do céu

54 - Dancing Lights

Coordenadas : (9, 5)

Notas : Visível/Estacionário/Flutuando

55 - The Mother Tree

Coordenadas : (14, 2)

Notas : Invisível/Estacionário/Localizado no chão/Acima do nível do céu

56 - The Ghost Ship

Coordenadas : (10, 2)

Notas : Visível/Movendo/Flutuando/Acima do Nível do céu

57 - Flutterflies

Coordenadas : (10, 2)

Notas: Invisível/Estacionário/Flutuando/Acima do nível do céu

58 - Eclipse Point

Coordenadas : de (4,7) para (9,7)

Notas: Visível/Estacionário/Flutuando/Acima do nível do céu

59 - Looper's Nest

Coordenadas : (3,4)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

60 - Flying Machine

Coordenadas : (6,8)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

61 - Valuan Wreckage

Coordenadas : (9,6)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

62 - Rabbits

Coordenadas : (9,4)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

63 - Bottomless Pit

Coordenadas : (5,7)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

64 - Ancient Fish

Coordenadas : (10,12)

Notas : Visível/Movendo/Flutuando

65 - Star Sand

Coordenadas : (11,8)

Notas : Invisível/Estacionário/fluutuando

66 - Maroon Isle

Coordenadas : (10,9)

Notas : Invisível/Estacionário/fluutuando

67 - Comma Rock

Coordenadas : circular(7,11) para (5,11)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

68 - Turtula Pole

Coordenadas : (1,8)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

69 - Wings of Gold

Coordenadas : (2,6), (1,5), (1,7) e (2,7)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

70 - Giant's Hammer

Coordenadas : (3,4)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

71 - Triclycone

Coordenadas : (5,9) e (4,4)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

72 - Map of Ages

Coordenadas : Visível/Movendo/fluutuando

73 - Balloon Seed

Coordenadas : Visível/Movendo/fluutuando

74 - Ice Lens

Coordenadas : (5,12)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

75 - Paper Airship

Coordenadas : (3,11) e (7,11)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

76 - Mirage Island

Coordenadas : (7,4)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

77 - Ryuguu Turtle

Coordenadas : (13,2) para (14,2)

Notas : Visível/Movendo/fluutuando

78 - Sky Ladder

Coordenadas : (9,3)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

79 - Ryuguu Island

Coordenadas : (14,2)

Notas : Invisível/Estacionário/Flutuando

80 - Tomb of Ice

Coordenadas : (6,12)

Notas: Invisível/Estacionário/Localizado no chão

81 - Stone Lovers

Coordenadas : (13,5)

Notas: Visível/Estacionário/Localizado no chão

82 - Deep Iron Star

Coordenadas : (12,8) para (13,6) para (14,7)

Notas : Visível/Movendo/Flutuando

83 - Sky Train

Coordenadas : (2,6)



Por Lord Mathias

Tenchu: Wrath of Heaven ou **Tenchu 3**, como é conhecido, acabou saindo antes do previsto, para a felicidade dos fãs da série. O jogo ficou supreendente nos gráficos, os cenários são muito bonitos e detalhados, e os bonecos ficaram bem modelados. O enredo da história muda dependendo do personagem que escolher, no caso de Rikimaru, ele tem que pegar a espada Shichishito e evitar que Mei-Oh ressuscite com a ajuda de Tenrai e Onikage. Já com Ayame, você deve evitar que Tenrai obtenha as 3 jóias mágicas para não dominar o reino de Gohda. A parte em comum das duas histórias é que Tenrai acaba ressuscitando Tatsumaru, discípulo da arte ninja Azuma e colega de Ayume e Rikimaru, morto no jogo anterior. Quanto a jogabilidade, a única diferença é a ambientação 3D dos gráficos, que teve uma melhora significativa para visualizar o inimigo. O controle ficou mais preciso e as batalhas não ficaram tão desiguais como antes. A música é um tanto repetitiva, mas os efeitos sonoros e as vozes estão ótimos. É um dos jogos que não pode faltar na sua lista.

Radar

- ? - O inimigo ainda não avistou e não sabe de sua presença
- !? - O inimigo encontrou algo suspeito e está em alerta
- ! - Você está na linha de visão do inimigo
- !! - Você foi descoberto pelo inimigo

Comandos

- | | |
|--|--|
| L1 - Visão em primeira pessoa | RI + X + direcional analógico da esquerda - Rolar |
| L2 - Move o cursor do inventário para a esquerda | RI + X - Rolar 180° |
| R1 - Abaixar, encostar na parede | RI durante a queda - Suaviza a queda |
| R2 - Travar a visão | R2 + X + direcional analógico da esquerda - Anda para os lados |
| □ - Ataque | R2 + X: Pulo em 180° |
| X - Pulo | Start - Pause |
| ○ - Defesa | Select - Mapa |
| △ - Usa o item selecionado | |

Tenchu: Wrath of Heaven

Activision

Ação

1/2 jogadores - M C

8.8

Controle

Melhorou, mas o controle poderia ter ficado mais intuitivo.

Diversão

10

Não basta terminar o jogo, o importante é obter o Raking Grand Master em todas as missões e layouts.

Gráfico

10

Cenários majestosos e personagens bem modelados era tudo que se esperava

Som

7.0

A música é um pouco repetitiva, mas em compensação, as vozes e os efeitos sonoros estão perfeitos.

Poucas músicas - Por Kamikaze

Poderia haver mais músicas, elas ficam repetitivas durante o jogo. Uma música para cada fase seria o ideal.

Detonado Rikimaru Mission 1



01 - Selecione o gancho com o direcional normal e use-o para subir no telhado



02 - No telhado, observe a movimentação dos guardas, pegue-os sempre de surpresa. Caia bem na cabeça deles e, quando estiver bem próximo de atingi-los, aperte □



03 - Entre na casa assim que matar o guarda da frente



04 - Pegue a bomba no fundo da casa

Personagens



Rikimaru - Azuma Ninja que se tornou mestre no lugar de Tatsumaru. Ele possui a espada sagrada do clã. Seus ataques são fortes e precisos, porém, perde em agilidade para Ayame.



Ayame - A bonita Ninja, tem afeição pela princesa do reino de Gohda. Essa afeição é que a torna importante para o futuro do reinado. Ayame é rápida e seus combos são mortais. Ela leva desvantagem no alcance de seus golpes em relação a Rikimaru.



05 – Para dispersar os três guardas, atire uma bomba neles. Você também pode acertar um Shuriken e subir rapidamente no telhado sem ser visto. Dispersando os guardas, você consegue matar um por um e, assim, conseguir mais Stealth Kills



06 – Pegue a chave junto a um dos cadáveres



07 – Mate o guarda e use a chave nesse portão



08 – Aperte R1 para ficar encostado na parede e preste atenção na movimentação do inimigo. Quando ele se virar, ataque-o



09 – Suba na caixa e atire o gancho para cima



10 – Antes de sair, agarre-se na borda e observe a posição do inimigo



11 – Mate o máximo de guardas sem ser visto. Em seguida, entre na casa maior pela porta da frente



12 – Abra as portas mantendo-se encostado na parede, se a barra estiver limpa, passe por ela



13 – O caminho certo é por um declive, com um gato logo abaixo



14 – Vá para o fundo da sala com o gato, existe uma passagem no alto, atire o gancho e suba



15 – Contra esse chefe, defenda-se e em seguida, mande um combo. Se já souber o primeiro movimento especial, use-o



16 – Cuidado com o gato, ele é um verdadeiro dedo duro



17 – Suba no armário e atire o gancho para cima



18 – Antes de descer, olhe para baixo e verifique se não existe nenhum guarda por perto



19 – Quando descer, enfrente o primeiro chefe. É importante que você tenha obtido o golpe especial para não ter que voltar depois



20/21 – Contra o primeiro chefe, mantenha-se longe toda a vez que ele pedir perdão. Saia da frente sempre que ele se abaixar e fizer

pose de lutador de sumô. Cuidado com as bombas de fumaça que ele atira, elas te deixam sem defesa

Mission 2



22 – No começo da segunda fase, vá para a parte de trás da sala e pegue a bomba de fumaça



23 – Aqui você não pode matar nenhum guarda, eles são seus aliados. Como Rikimaru não pode ser visto, fique encostado na parede e espere o guarda passar, quando ele estiver de costas, siga pelo caminho desejado. Aperte Select e vá para o ponto que está piscando no mapa



24 – Depois de matar o traidor, o caminho correto é pelas escadas

Mission 3



25 – Pegue a bomba de fumaça atrás de você



26 – Pule na plataforma com o ninja, fique pendurado e, quando ele virar de costas, suba e mate-o



27 – Fique escondido na cachoeira e ande abaixado (segure R1) para se aproximar dos ninjas. O melhor é atirar um dardo e matar um ninja primeiro, para depois pegar o outro do jeito normal



28 – Dentro da caverna, escute a conversa entre os dois ninjas. Quando eles se dispersarem, é hora de atacá-los silenciosamente



29 – Muito cuidado ao sair desse buraco, certifique-se de pegar o inimigo logo de cara sem chamar a atenção. Se você for descoberto, vai ter que derrotar dois ninjas



30 – Abaixe e entre no buraco no fundo da caverna



31 – Mire com o gancho na viga de madeira



32 – Apesar de não ter vigas nem plataformas, mire com o gancho no alto da entrada, com isso, você vai cair certinho na entrada



33/34 – Suba na viga de madeira e mire no buraco no teto da caverna



35 – Olhe para baixo e caia na plataforma com a tocha



36 – Na plataforma com a tocha, vire-se para a parede e jogue o gancho na viga de madeira. Pendure-se nela e vá para a esquerda



37 – Na ponte quebrada, mire com o

gancho na plataforma com a tocha. A corda da ponte é um mero enfeite



38 – Caia nesse buraco (ele tem cristais enfeitando) e mate os dois ninjas de surpresa



39 – Saia do outro buraco (em que a ponte está quebrada) e olhe para baixo. Caia na plataforma com uma tocha



40 – Nessa parte todo cuidado é pouco! Ande abaixado para não fazer barulho ao pisar na água



41 – Contra esse chefe, acerte o combo com o especial que aprendeu. Se preferir, use um $360^\circ + \square$ para complementar o combo

Mission 4

Antes de começar a fase, pegue um dardo venenoso (tubo de bambu)



42 – Suba no telhado da casa e mantenha-se abaixado



43 – Escute a conversa entre os guardas e espere eles se dispersarem



44 – Mate todos os guardas dessa região. Mais ao fundo da vila, você vai encontrar um buraco, entre nele



45 – Ao sair do buraco, mantenha-se abaixado e não faça barulho. Atire o dardo venenoso no guarda que está a sua frente. Ao matá-lo, não se mova



46 – Espere o outro guarda verificar o que aconteceu, saia correndo atrás dele e antes que ele alcance o corpo do companheiro, pegue-o pelas costas



47 – Passando pelo portão, fique em cima e abaixado nos barris gigantes



48 – Passando dos barris, suba no telhado da casa maior e mate os inimigos que estão embaixo



TENCHU

www.warthogcreations.com

Mission 5



49 – Entrando no castelo, você verá um robô de madeira, não use armas com veneno, pegue-o de surpresa. Quando você ver um rio de lava, não pule, use o gancho, pois você baterá com a cabeça e cairá na lava



50 – Mire no teto para chegar ao outro lado sem pisar nas armadilhas



51 – Ao subir pelas escadas, fique grudado na parede, pois um robô estará muito próximo



52 – Role para passar pela porta com as lanças (R1 + □)



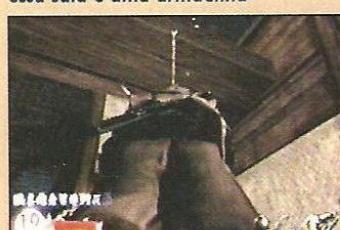
53 – Quando ver uma espécie de semicírculo embaixo da parede, quer dizer que ela é falsa. Encoste e aperte R1 e você entrará em outra sala



54 – Fique pendurado e espere o robô ficar de costas, em seguida, dê uma espadada nele



55 – Na porta com uma corrente na entrada, use o gancho e mire bem na parede que está mais ao fundo, essa sala é uma armadilha



56 – Quando estiver no fundo da sala, use o gancho rapidamente na plataforma de madeira



57 – Não pise no chão com os "furinhos", use o gancho para chegar do outro lado



58 – Cuidado para não cair nas engrenagens, use o gancho para não tropeçar na parede e cair nelas



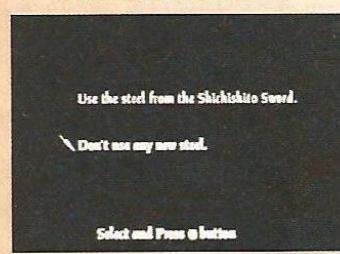
59 – Passe rapidamente pelas

lâminas, chegando o menos perto possível delas. Cuidado com o chão, pois ele está cheio de armadilhas



60 – Contra o chefe, espere ele começar a rodar e defende-se. Quando ele estiver parado de girar, mande um combo nele

Mission 6



Use the steel from the Shichishito Sword.

Don't use any new steel.

Select and Press O button

61 – Opte por usar o aço da espada de Shichishito ou pegue um aço novo no cemitério. Se optar pelo aço do cemitério (Don't use any new Steel), as coisas ficarão mais fáceis depois



62 – Encoste sempre nas paredes para ver a aproximação dos Zumbis



63 – Pegue o aço ao lado da casa



64 – Logo depois de pegar o aço, mate primeiro os arqueiros e esses monstros que soltam chama. Em seguida, elimine os de espada que são mais lentos e incomodam menos



65 – Próximo a estátua com uma cabeça gigante embaixo de uma raiz de árvore, existe uma cerca de madeira à esquerda da tela. Use o gancho para subir nela

Mission 7



66 – Na floresta de bambu, tome cuidado com os fantasmas e lobos. Você pode pegar os fantasmas de surpresa, mas é difícil



67 – Para recuperar a energia, fique abaixado na água quente



68 – Mais para frente do lago de água quente, existe um buraco. Passe por ele



69 – Cuidado com os fantasmas da ponte de madeira. O melhor jeito de passar por ela, é chegar na caverna, se agarrar na lateral da ponte e andar devagar



70 – Ande abaixado para e não faça barulho na água para não ser visto



71 – Passe por esse portão



72 – Cuidado com a falsa Ayame, ela é muito rápida. Defenda seus combos e dê golpes pelas costas dela

Mission 8



73 – Fique atrás da coluna para não ser visto, esses "monges" com máscaras, costumam se virar mais rápido que os outros inimigos, seja ágil para pegá-los sem ser visto



74 – Olhe para baixo e caia na plataforma de madeira. Use as colunas para não ser visto e mate o monge



75 – Olhe para cima e verá uma entrada no teto. Use o gancho, mas fique pendurado para não ser visto, suba somente quando for atacar



076 – Esconda-se atrás da coluna de pedra



77/78 – Suba pela viga de madeira e entre. Olhe para cima e use o gancho na entrada



79 – Vá pelo caminho com uma plataforma fina de madeira



80 – Pule na plataforma estreita de madeira e, em seguida, pule de volta para a parede



81 – Mire com o gancho na viga de madeira para chegar ao outro lado



82 – Apesar da coluna estar aparentemente bloqueando o caminho, use o gancho para passar por ela



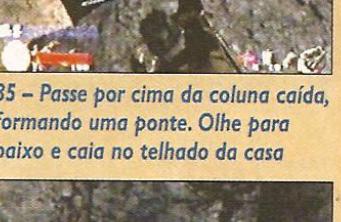
83 – Contra esse chefe, ignore o sujeito fortão e vá direto na menina, ela o controla. Matando-a, você elimina os dois



84 – Tatsumaru é difícil e seus combos são muito fortes. Use tudo o que for preciso, bombas, magias e habilidades especiais



Mission 9



85 – Passe por cima da coluna caída, formando uma ponte. Olhe para baixo e caia no telhado da casa



86 – Fique pendurado e ataque o lutador de surpresa. Caso seja descoberto, os lutadores podem soltar magias que o perseguem. Apenas veja se ganhou a habilidade especial



87 – Contra esse chefe, defende seus golpes e contra-ataque com um combo. Você pode criar armadilhas com a bomba (R3) que parece um catavento vermelho

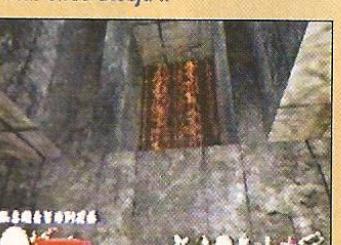
Mission 10



88 – Mate a lutadora e olhe para cima. Você achará a entrada certa



89 – Em vez de pular nas colunas, você pode usar o gancho direto no local onde deseja ir



90 – Entre por essa parede cheia de escritas laranjas e fundo preto. Depois vá para a entrada acima da grade de metal



91 – Antes de entrar pela porta, certifique-se de que ganhou a habilidade Wrath of Heaven, ou se tem uma boa quantidade de itens de ataque





92 – Contra a primeira e a segunda parte do último chefe, derrube-o com um combo, vire rapidamente em sua direção e use o Wrath of Heaven (X + ○). Caso não acerte o golpe, encha o life imediatamente



93/94 – Rikimaru e Ayame acabam com o plano maligno de Tenrai e conseguem trazer a paz de novo para o reino de Gohda. Porém Mei-Oh está querendo voltar, será que ele vai conseguir?

Detonado Ayame Mission 1



95 – O caminho certo é entrando

pela caverna, mas para aumentar seus pontos e ganhar mais itens, vá à esquerda na ponte, mate todos que encontrar, volte e entre na caverna



96 – Fique abaixado na água quente para recuperar a energia caso precise



97 – Na caverna, espere os sujeitos conversarem para depois atacá-los



98 – Contra o primeiro chefe, cuidado quando ele falar Die Baby, mande um combo e no final complete com 360° + □

Mission 2



99 – Essa missão é quase idêntica a Mission 1 de Rikimaru, use o telhado para não ser descoberto



100 – Contra o chefe, mande um combo atrás do outro e, quando ele pedir perdão, saia de perto para não ser atingido



101 – Saia do local que derrotou o chefe, volte, desça pelas escadas e abra esta porta. É o final dessa missão

Mission 3



102 – A única diferença entre esta e a Mission 2 de Rikimaru, é que os ninjas aparecem logo de cara. Suba pelas escadas. Em certas partes, fique abaixado para não ser visto



103 – Mande um combo atrás do outro e não o deixe recobrar o fôlego

Mission 4



104 – Esconda-se nas árvores para não ser visto pelos Zumbis. Essa é a missão mais difícil de Ayame, não se preocupe em ganhar o movimento especial enchendo a barra, pois o número de Stealth Kills possíveis no momento é pequeno. Assim que completar a fase, pegue as novas espadas você ganhar e volte. Assim você poderá matar os Zumbis



105 – Desça sem chamar a atenção e destrua a pedra com a energia vermelha em volta



106 – Quebre outra pedra na mina. Cuidado com o Zumbi



107 – Ao sair da mina quebre a pedra à esquerda da tela, perto da estátua de cabeça gigante



108 – Antes de entrar em outra mina, quebre a pedra à direita



109/110 – Quebre a pedra em frente a cabana e entre nela



111 – Contra o enorme chefe, use a agilidade de Ayame e evite dar combos muito longos

Mission 5



112 – Idêntica a Mission 4 de Rikimaru, mas tome cuidado com os ninjas que sobem o telhado, o lance é pegá-los de surpresa



113 – Em vez de entrar no último portão, como na Mission 4 de Rikimaru, entre na casa grande toda iluminada



114 – Contra Tenchu, basta acertar um combo que ele não vai mais querer lutar com você



115 – Contra o Falso Rikimaru, use a agilidade de Ayame e os itens, se preciso

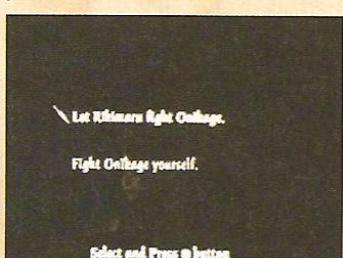
Mission 6



116 – Espere o chefe começar a rodar, fique defendendo, e quando ele estiver parando, mande combos nele



117 – É exatamente o caminho contrário da Mission 5 Rikimaru. Desça pelas escadas e tome cuidado para não estourar o tempo nem pisar em armadilhas



118 – No final da missão, você pode optar por lutar ou não com Onikage. O mais fácil é não lutar, mas, caso tenha uma boa reserva de energia não será difícil derrotá-lo

Mission 7



119 – No começo da fase já vem um chefe logo de cara, cuidado quando ele girar o bastão. Defenda e contra-ataque. Use bombas se necessário



120 – Depois de matar o primeiro monge, fica tudo igual a Mission 8 de Rikimaru

Mission 8



121 – Quase idêntica a Mission 3 de

Rikimaru, você pode voltar pelo caminho mais atrás de você e pegar alguns itens completando a sua barra de Stealth Kills. Ou seguir a diante



122 – Veja o local com um ponto vermelho piscando no mapa, vá até ele e pegue a caixa de explosivos



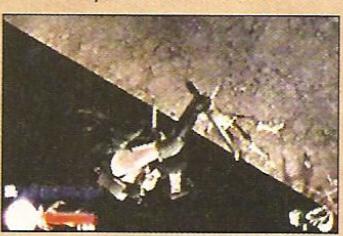
123 – Na cachoeira da caverna, existe uma enorme pedra redonda que bloqueia o caminho, coloque a caixa de explosivos na pedra e insista até conseguir explodí-la



124 – Vá para cima da garota e ignore o lobo, matando-a, você mata o lobo também

Mission 9

Antes de entrar na Mission 9, escolha a espada que obteve no cemitério para matar Zumbis



125 – Idêntica a Mission 9 de Rikimaru, certifique-se de obter o Wrath of Heaven



126 – Contra Tatsumaru, derrube-o

com um combo e use o Wrath of Heaven (X + Círculo). Encha a energia imediatamente caso não consiga acertar o golpe. Essa é a maneira mais fácil de derrotá-lo sem ficar sofrendo muito

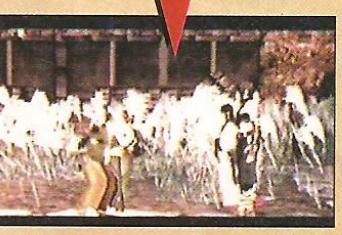
Mission 10



127 – O caminho certo é onde existe esse zumbi que cospe fogo. Use o gancho e vá para cima, o resto é idêntico a Mission 10 de Rikimaru



128/129 – Contra a primeira e a segunda parte do último chefe, derrube-o com um combo, vire rapidamente em direção a ele e use o Wrath of Heaven (X + Círculo). Caso não acerte o golpe, encha o life imediatamente



130/131 – Tatsumaru se sacrifica para acabar com Tenrai, Lord Gohda agradece por salvar seu reino e pelo carisma de Ayame com sua filha.



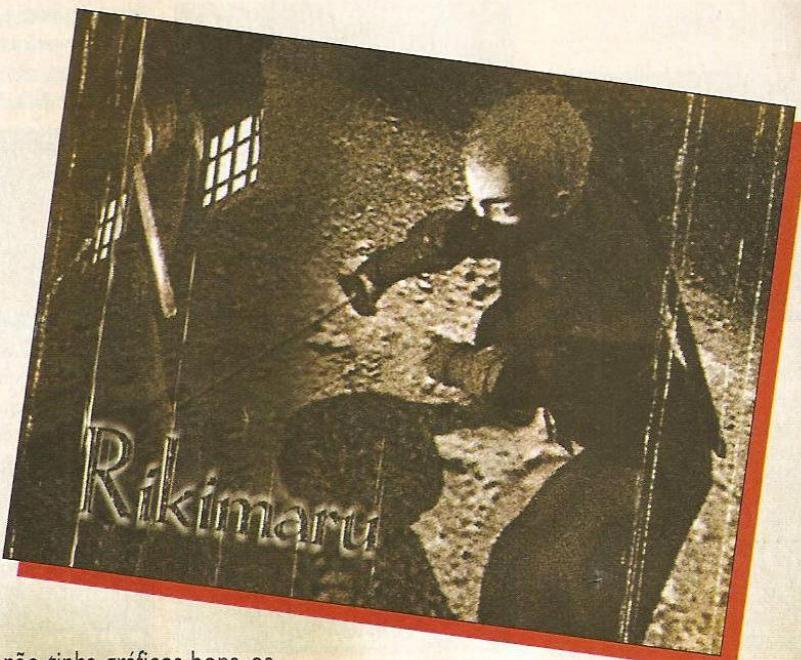


flashback



Por Marcelo Kamikaze

Tenchu revolucionou o mundo dos games. O objetivo é matar o inimigo para ganhar pontos, simplesmente viciante. A típica ambientação feudal do Japão, deu ao jogo um aspecto original, como na época em que os Samurais dominavam o Japão. A Acquire, deu uma jogabilidade profunda e representava o mundo dos Ninjas com fidelidade. Para não dar mancada, a empresa contratou um mestre legítimo como consultor. Na época, o

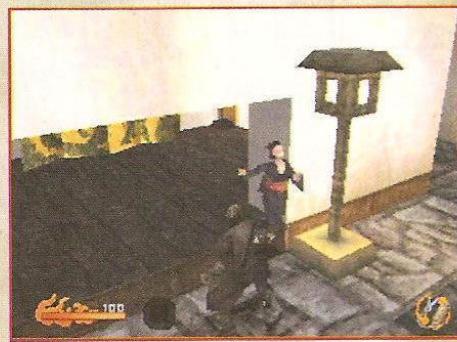


DICA: na tela de seleção de itens, segure RI e aperte ↑↑↓↓←←→→□○.

game não tinha gráficos bons, os personagens eram muito quadrados, mas seu estilo único, aliado a um toque de violência agradou. Os itens do jogo eram originais, como a magia em que você fazia aparecer um cachorro para morder o inimigo e o gancho para subir nos telhados. **Tenchu** despertou a atenção do mundo, caiu nas graças dos gamemaníacos e hoje manda bem nos universos dos jogos. É demais!

DICA: no primeiro chefe, parte para cima do cara com a espada e esqueça

do sujeito com a pistola, ele é um covarde.



DICA: evite matar as mulheres, elas descontam pontos.



DICA: para encostar na parede, aperte RI.



DICA: para recuperar a energia, pause o jogo e aperte ↑↑↓↓←←→→□○.



DICA: caso seja descoberto, o melhor a fazer é prensar o inimigo na parede.



DICA: você pode obter uma pontuação Stealth em dobro, para isso, aproveite que o inimigo está dormindo, segure RI e aperte □ (em direção a parede). Quando o inimigo bater na parede, chegue bem perto e aperte □.



DICA: observe bem o comportamento do inimigo antes de atacar.

REDAÇÃO

Editora-Chefe
Karen Colosso

Arte

Karen Colosso

Assistente Editorial

André Oka

Assistente de Redação
Luciene Fernandes

Colaboradores

André Oka,
Bruno Sérgio Clemente (jogos).

Editora Option Ltda.
Av. Jabaquara, 3126 - 1º andar
Planalto Paulista
São Paulo SP 04046-500

A REVISTA SUPERGAMEPOWER ESTÁ SENDO
EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA
DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L
editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br
Gilda Lario - 9269-1956

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

SUPER GAMEPOWER

**Próxima
Edição**

O tão aguardado **The Legend of Zelda Wind Waker (GC)**,
show de porradas no **PS2** com **Virtua Fighter Evolution**,
o cavaleiro das trevas em **Batman: Dark Tomorrow (XBOX)**

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 5594-1774

EDIÇÃO 99



Splinter Cell, Gunmetal, Shenmue 2 (XBOX), World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution, The Sims, Busin Wizardry Advance, The Getaway (PS2), Skies of Arcadia Legends (GC), Final Fantasy Tactics Advance, Sonic Advance 2, The King of Fighters EX 2, (GBA), Impossible Creatures, Unreal II, Sim City 4 (PC).

EDIÇÃO 98



Unreal Championship (XBOX), Rygar The Legendary Adventure, Rally Fusion Race of Champions, Guilty Gear XX (PS2), Wreckless the Yakuza Missions (GC), Harry Potter And The Chamber of Secrets, Pokémon Ruby & Sapphire, The Legend of Zelda: A Link to The Past/Four Swords (GBA), Silent Hill 2, Whiteout, 007 Nightfire (PC).

EDIÇÃO 97



Time Splitters 2 (XBOX), Mortal Kombat IV Deadly Alliance, Shinobi, Suikoden III, Rocky (PS2), Resident Evil Zero, Metroid Prime (GC), Street Fighter Alpha 3, Tomb Raider The Prophecy (GBA), Shadow of Destiny, Project Nomads, Iron Storm (PC). Pré-estreia: Final Fantasy X-2, Dragon Ball Z Budokai (PS2).

EDIÇÃO 96



Buffy the Vampire Slayer (XBOX), Contra Shattered Soldier, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus, Burnout 2 Point of Impact, GTA Vice City (PS2), The Scorpion King Rise of the Akkadian, Kelly Slater's Pro Surfer, Need for Speed Hot Pursuit 2 (GC), Super Ghouls'n Ghosts (GBA), Syberia, Gast, No One Lives Forever 2 (PC).

EDIÇÃO 95



Dead to Rights (XBOX), Turok Evolution, Kingdom Hearts, Auto Modelista, Blade 2 (PS2), Beach Spikers (GC), Duke Nukem Advance, Turok Evolution (GBA), Mafia, The Thing (PC). Pré estréia: Malice (XBOX), Spyro: Enter The Dragonfly (PS2), Mario Party 4 (GC), Kirby Star: Fountain of Dream (GBA), Fifa Soccer 2003 (PC).

EDIÇÃO 94



Crazy Taxi 3: High Roller, Hunter The Reckoning (XBOX), Men in Black II, Gungrave, The Mark of Kri, Fire Blade, Sega Tennis 2K2 (PS2), Mickey's Magic Mirror, UFC Throwdown (GC), Guilty Gear X, Konami Arcade Collection (GBA), Etherlords, World Soccer 2002, Artz Extreme Racing, A Soma de Todos os Medos (PC).

DETONADOS

Edição 99 - Metroid Prime (GameCube)

Devil May Cry (PS2)

Edição 98 - Resident Evil Zero (GameCube)

DragonBall Z Sudokai (PS2)

Edição 97 - Metroid Fusion (GBA)

Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)

Edição 96 - StarFox Adventures (GameCube)

Kingdom Hearts (PS2)

Edição 95 - Super Mario Sunshine (GameCube)

The Mark of Kri (PS2)

Edição 94 - Eternal Darkness (GameCube)

Stuntman (PS2)

Edição 93 - Resident Evil (GameCube) Way of the Samurai (PS2)

Edição 92 - Onimusha 2 (PS2)

Edição 91 - Maximo Ghosts To Glory (PS2)

Edição 90 - World's Scariest Police Chases (PSX)
e Chrono Trigger (PSX)

Edição 89 - Sonic Adventure 2 (DC)

Castlevania Chronicle (PSX)



ELETROMÍL

O melhor preço e a maior garantia!

SEGA

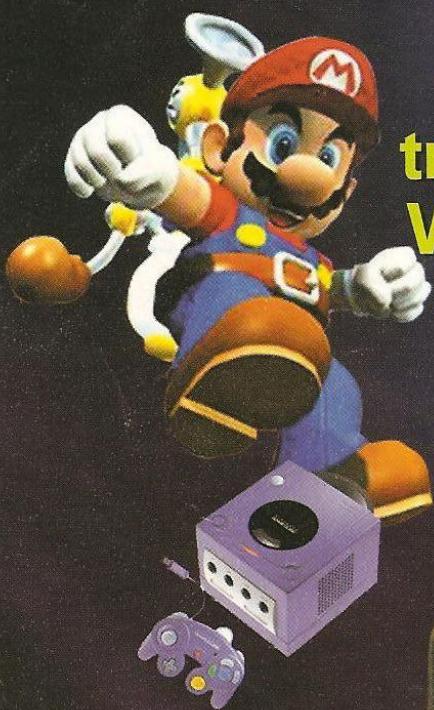


PS2

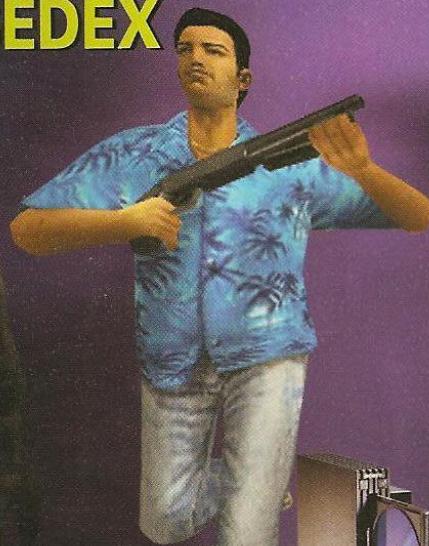


**Conserto - venda e
troca de videogames.
Vendemos também via
SEDEX**

Compramos
vídeo games



**Destravamento
de PS2 feito na
hora, orçamento
grátis!**



Rua Santa Efigênia, 348

1º andar - loja 12

CEP 01207-001 Centro - SP

Horário de func. seg. a sex. 08:30

às 18:00 sáb. 08:30 às 17:00

**Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 -
3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309**

Conheça nossa loja

Promoção:

- PSOne com 1 ano de garantia!
- Fitas de GBC por R\$ 19,50 cada!