

INCRÍVEL! +de 5000 DICAS! Encontre na revista a senha exclusiva que lhe dá acesso a milhares de dicas e truques na Internet

SuperDicas

Dos editores da **EGM BRASIL** e **NINTENDO WORLD**



PlayStation



#02

participe da promoção



~~De \$5,90~~
por
\$4,90

Concorra!

Consoles, games e joysticks
São mais de **50** prêmios

Direto do Japão

Tudo o que rolou na

Tóquio Game Show

Exclusivo!

TONY HAWK'S UNDERGROUND

A maior série de skate de todos os tempos volta ao PS2 totalmente diferente!

- Faça um personagem com o seu rosto!
- Crie suas fases, missões e manobras!

E mais!

Guia completo para as versões de PS1!

Tony 1e2 com mapas, objetivos e segredos (e tem mais **grátis** na Internet!)

E ainda:



Prince of Persia



Freedom Fighters



Sonic Heroes



The Simpsons:
Hit & Run

novembro de 2003



9 771679 587000

00002

EXCLUSIVO !!!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

a revolução dos games de ação volta em grande estilo !

Confira também os previews especiais dos principais lançamentos para o final de 2003 e descubra como concorrer a GameCubes, GBAs e muitos jogos !!!



E mais:

- Mario Kart: Double Dash!!,
- Super Mario Advance 4,
- Teenage Mutant Ninja Turtles,
- Kirby Air Ride,
- F-Zero GX e Final Fantasy Tactics Advance totalmente detonados,
- Entrevista com os criadores de Prince of Persia,
- As notícias mais quentes do universo Nintendo,
- Truque secreto para capturar Mew, o raríssimo Pokémon 151,
- A polêmica dos games proibidos.



GAME BOY INCRÍVEL!! CAPTURE O MEW! em Pokémon Azul, Vermelho e Amarelo

Nintendo®

WORLD

62
Outubro de 2003
R\$ 6,50

Participe da promoção
CONRAD É GAMES+

Mario Kart Double Dash!!
A competição mais alucinada do GameCube

Super Mario Advance 4
O melhor do NES no GBA

Teenage Mutant Ninja Turtles
As tartarugas voltaram!

Kirby Air Ride
Corrida como você nunca viu

EXCLUSIVO!
PRINCE OF PERSIA
The Sands of Time

- Já jogamos a versão para GameCube
- Toda a história da série
- Entrevistas com os produtores

Agora com material exclusivo da **NINTENDO POWER**

9 771510 189008
www.nintendoworld.com.br
www.gameworld.com.br

Estratégias: F-Zero GX e FF Tactics Advance

Você não pode perder !!!
Nintendo World #62,
já nas bancas !

Visite o site: www.nintendoworld.com.br

A SEGUNDA VEZ É SEMPRE MELHOR!

Dizem que a primeira impressão é a que fica e, no fundo, todo mundo sabe que essa expressão é a mais pura verdade. E nós demos um duro danado para fazer disso uma realidade: a primeira edição da **SuperDicas PlayStation** foi um tremendo sucesso e superou nossas expectativas. Assim, tínhamos a responsabilidade de fazer um segundo número ainda mais sensacional e arrasador. Bem, não há dúvida de que conseguimos.

O que você encontra aqui sobre Tony Hawk's Underground, você não viu em nenhum lugar. São telas, imagens e informações totalmente exclusivas com tudo o que você precisa saber sobre o jogo que vai sair em breve. E para completar o pacote Tony Hawk, mostramos, passo a passo, todos os objetivos dos dois primeiros jogos da série para o PSOne. Ah, você gosta mais de Tony 3? Tudo bem, o guia completo para ele está em nosso site na internet, aquele espaço exclusivo que você acessa gratuitamente com a senha que está na última página. Como? Bom mesmo é Tony 4? Tá certo, tá certo... ele também está na internet, tá pensando o quê? Com a gente é assim: serviço completo! Afinal, essa é a sua revista definitiva de PlayStation. Até o mês que vem!

Participe da SuperDicas PlayStation enviando suas dúvidas, elogios, críticas e dicas para:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo - SP
CEP: 01539-020
Ou e-mail: cartas.sdp@gameworld.com.br



INDICE

- 4 PSNEWS**
Tudo o que rolou na Tóquio Game Show, a maior feira de games do Oriente, notícias sobre o novo PSX e muito mais
- 10 PREVIEWS**
Sonic, finalmente, está chegando ao PlayStation 2! Confira as aventuras do azulão e os games mais quentes dos próximos meses.
- 18 ESPECIAL**
Será que todas as séries ganharam qualidade quando chegaram ao PlayStation 2? Talvez a coisa não seja bem assim...
- 19 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLENDS**
Roteiro completo da nova aventura da Caçadora
- 25 SUPERDICAS**
Truques, dicas, códigos e trapaças para o PSOne e PS2. E ainda tem mais na internet!
- 30 SHARKZONE**
Centenas de códigos e senhas para Game Shark, PSOne e PS2
- 35 ESTRATÉGIA**
Tony Hawk's Pro Skater 1 e 2, completinhos para você! Com direito a mapas detalhados!
- 43 ESPECIAL**
Tudo o que você queria saber sobre Tony Hawk's Underground e não tinha para quem perguntar
- 46 REVIEWS**
Saiba o que você deveria (ou não) estar jogando neste momento, em nossas análises e avaliações



CONRAD EDITORA

SuperDicas PlayStation

www.gameworld.com.br
www.superdicasplaystation.com.br

CONSELHO EXECUTIVO

André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

REDAÇÃO

Diretora de Redação
Noelly Russo

Editor Executivo
Renato Viliegas

Editor
Fabio Santana

Designers
Ana Franco, Kelvin Frank e Robson Teixeira

Revisora
Andréa Aguiar

Colaboradores
Eduardo Trivella, Eric Araki, Fabio Michelin, Gilmar Vieira, Michelle Veronese, Pablo Miyazawa, Rodrigo Guerra (texto), Antonio do Amaral Rocha, Homero Letonai (arte)

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor
Alexandre Monti

Secretário Gráfico
William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva

Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos

Coordenadores de Produção
Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira

WEB

Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior

Webmasters
Mateus Reis
Fernando Nogueira

COMERCIAL

Diretor Comercial
André Martins

PUBLICIDADE

Coordenadora
Luciana Eschiapati

Executiva de Contas
Elaine Pazini

Assistente Comercial
Krisley Camilo

Tel: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves

Gerente de Vendas Diretas
Chris Peruch

Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

NEGÓCIOS

Diretor de Negócios
Décio Casadei

Gerente de Produto
Dirceu Darin

Coordenadora de Marketing
Vanessa Serra

Analista de Novos Projetos
Flávia Tavares

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedrosa Leite

Gerente Financeira
Solange Reis

Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico
André Jacon

Artur Augusto Martins

SUPERDICAS PLAYSTATION,

Edição 02, novembro de 2003,

é uma publicação da

Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Janaina Carvalho e Felipe Rasoilo

Fone: (11) 3346-6082 Fax: (11) 3346-6078

atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:

R. Simão Dias da Fonseca, 93

CEP 01539-020

Aclimação - São Paulo/SP

Tel: (11) 3346 6088 Fax: (11) 3346 6078

www.conradeditora.com.br

Impressão Plural

Distribuição Dinap

ANER

Por Eduardo Trivella

Tokyo Game Show 2003

feira bate recorde de público e os gamers fazem a festa



Além dessas gatinhas orientais aí ao lado, o público que compareceu à TGS 2003 babou pelo novo Kingdom Hearts 2, seqüência do excelente RPG que mistura personagens Disney com a turma da Square.

O Nippon Convention Center, em Makuhari Messe, Chiba, Japão, foi palco da 13ª Tokyo Game Show, entre os dias 26 e 28 de agosto. Mais de 200 games para todas as plataformas (inclusive para o seu querido PS2, é lógico) foram exibidos nesses três dias por 109 produtoras de renome como Sony, Konami, Capcom, Electronic Arts, Square Enix e muitas outras, em mais de 1.400 estandes. Esses números fazem da edição deste ano a maior da história.

A confirmação desse recorde veio com a contagem de visitantes: no primeiro dia, que não é aberto ao público em geral, 32 mil pessoas compareceram ao evento. Com a abertura dos portões para quem não é do ramo, no segundo e terceiro dias, uma média de 54 mil jogadores, jornalistas e curiosos visitaram o pavilhão para se esbaldar com aquilo que o mundo dos games tem de melhor. Todo esse público

fez a organização do evento considerar a possibilidade de a feira ser aumentada em mais um dia, na próxima edição.

Fazendo uma comparação, a E3 deste ano, apesar de não ser aberta ao público, atraiu um total aproximado de 62 mil pessoas em três dias de duração. Essa disparidade se dá porque a TGS tem um propósito diferente da E3: seu foco principal é promover os games junto aos consumidores, influenciando suas decisões, dando-lhes a chance de testar games novos ou que estão em fase de desenvolvimento.

E a turma de olhos puxados ficou de olhos bem abertos quando games e mais games puderam ser degustados. A imprensa especializada, é claro, não deixou a desejar e várias informações foram reveladas, o que você pode conferir a seguir e também nas nossas páginas de previews. >>>



Confira o listão dos games para PS2 divulgados na TGS 2003 e suas respectivas produtoras:

Activision

Tenchu Kurenai (ação)

Aruze Corp.

Shadow Hearts 2 (RPG)

Bandai

Naruto: Narutimate Hero (ação)

Super Dimension Fortress Macross (ação)

Blizzard Entertainment

Starcraft: Ghost (ação)

Capcom

Catan (puzzle)

Crimson Tears (ação)

Glass Rose (aventura)

Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (luta)

Jiraiya: The Magical Ninja (ação)

Maximo Vs. Army of Zin (ação)

Mega Man X Command Mission (ação)

Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs. Titans (ação)

Monster Hunter (ação)

Onimusha 3 (aventura)

Onimusha Blade Warriors (ação)

PrideGP Grand Prix 2003 (corrida)

Resident Evil Outbreak (aventura)

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (aventura)

Electronic Arts

James Bond 007: Everything or Nothing (ação)

Medal of Honor: Rising Sun (ação)

From Software

Nebula: Echo Night (aventura)

Shadow Tower Abyss (RPG)

Hudson

Hudson Selection Volume 3: Bonk's Adventure (ação)

Hudson Selection Volume 4: Adventure Island (ação)

Tengai Makyou II: Manjimaru (RPG)

Tengai Makyou III: Namida (RPG)

Konami

AirForce Delta Strike (simulação)

DreamMix TV: World Fighters (luta)

Firefighter F.D 18 (ação)

Metal Gear Solid 3: Snake Eater (ação)

Suikoden 4 (RPG)

Gradius V (ação)

Namco

Kaena (aventura)

Katamari Damashii (ação)

Nina (ação)

R: Racing Evolution (corrida)

Time Crisis 3 (ação)

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose (RPG)

Playmore

The King of Fighters 2000/2001 (luta)

Red Entertainment

Bujingai (ação)

Sammy

Berserk (ação)

Seven Samurai 20XX (aventura)

Spy Fiction (aventura)

Zero Pilot: Kokuu no Kiseki (simulação)

Sega

Astro Boy (ação)

Dororo (ação)

Gungrave OD (ação)

Nightshade (ação)

Puyo Pop Fever (puzzle)

Sega Ages 2500 Series: V.R. Virtua Racing (corrida)

Sonic Heroes (aventura)

SNK

Metal Slug 3 (ação)

SVC Chaos: SNK vs. Capcom (luta)

Sony

Chain Dive (ação)

Gran Turismo 4 (corrida)

Hot Shots Golf Online (esportes)

Mojib-Ribbon (puzzle)

PoPoLoCrois: Tsuki no Okite no Bouken (RPG)

Ratchet & Clank: Going Commando (ação)

Siren (aventura)

Wild Arms Alter Code: F (RPG)

Wild Arms Another Code: F (RPG)

Square Enix

Drakengard (RPG)

Final Fantasy X-2 (RPG)

Final Fantasy XI (RPG)

Final Fantasy XII (RPG)

Front Mission 1st (estratégia)

Front Mission 4 (estratégia)

Front Mission History (estratégia)

Full Metal Alchemist (RPG)

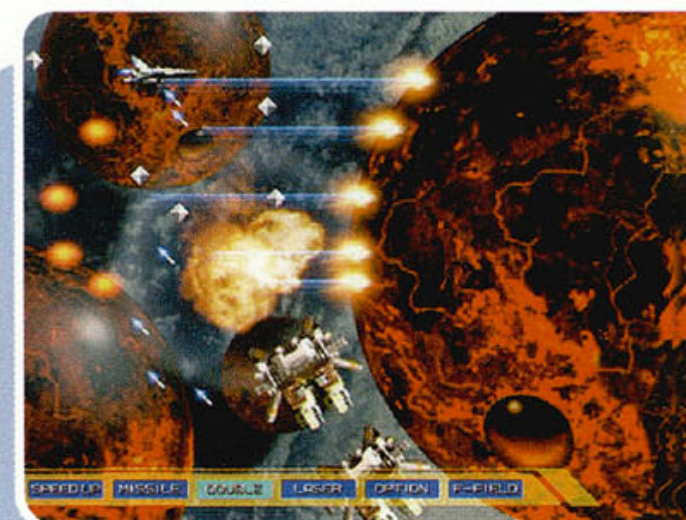
Kingdom Hearts 2 (RPG)

Takara

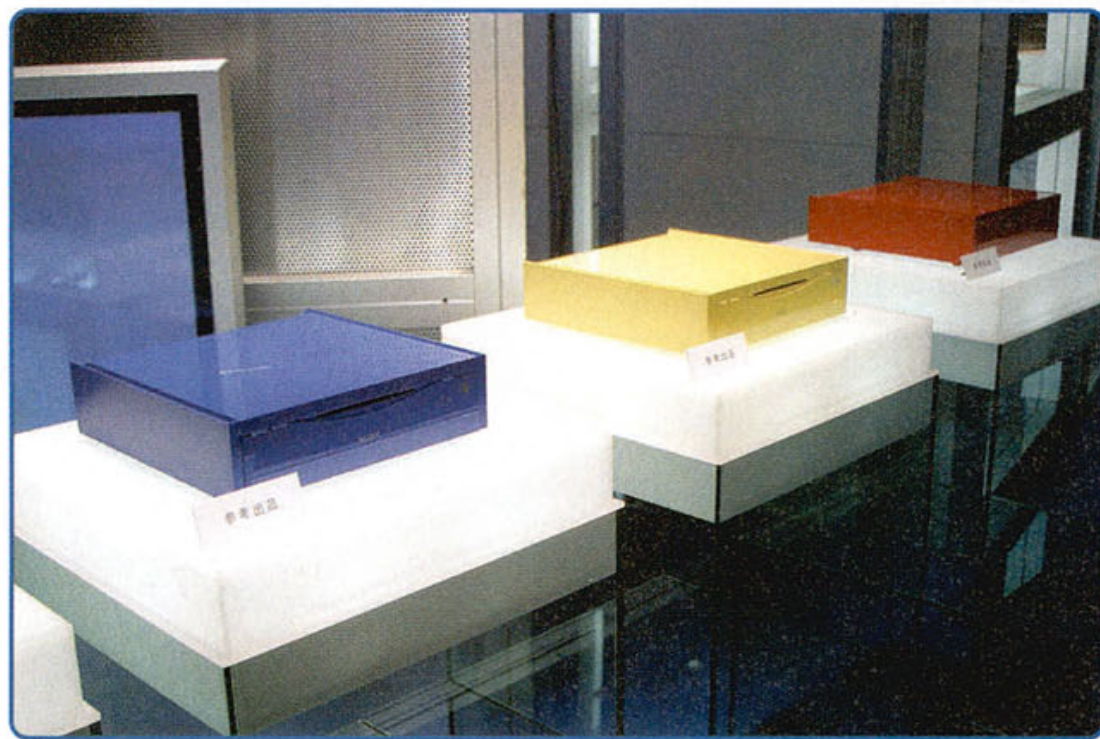
Transformers (ação)

VU Games

Red Ninja: End of Honor (ação)



De cima para baixo : Monster Hunter, Gran Turismo 4, Gungrave OD e Gradius V. Como dói esperar por tanto game bom...

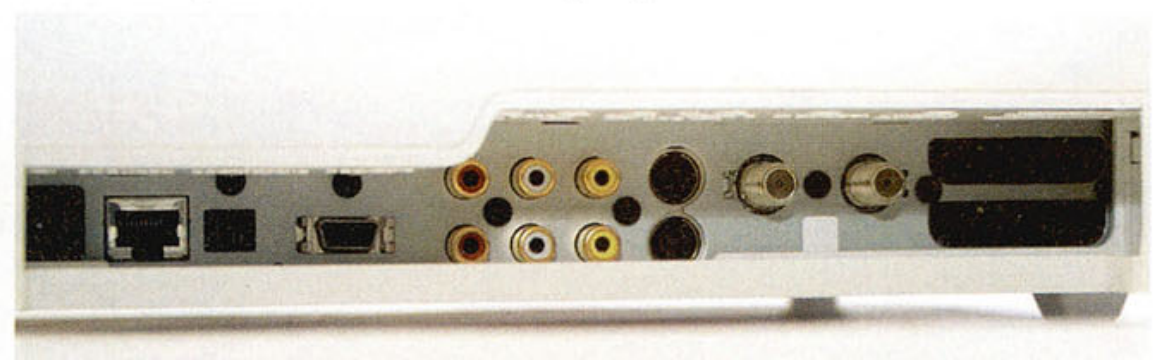


Ainda é cedo para o PlayStation 3. Mas a Sony não está nem aí e lança o PSX, um novo hardware que faz tudo o que um PS2 faz e ainda desempenha muitas outras funções. Sorte dos japoneses.

O novo hardware da Sony

No último mês de maio, a Sony anunciou que, em breve, lançaria um novo hardware. Esse "em breve" está quase chegando e se engana quem pensa que estamos falando do PlayStation 3. O PSX não é o PS3 mas é mais do que o PS2. A unidade será lançada no final do ano no Japão e terá dois modelos: o DESR-5000 com hard disk de 160 gigabyte e o DESR-7000 de 250 giga. Os preços estarão por volta de 720 e 880 doletas, respectivamente, e várias cores serão disponibilizadas.

O aparelho foi projetado para rodar games de PSOne e PS2, conectar-se à internet de banda larga, receber sinais televisivos e gravar DVDs e imagens de TV. O joystick que acompanhará o PSX é um Dual-Shock branco (não compatível com o PS2 por emitir sinais eletrônicos diferentes) e um novo controle-remoto também fará parte do pacote. Esse controle, que por sinal é compatível com o PS2, traz os botões normais de um joystick de PS2 e mais um botão especial que permite a interrupção imediata de um game em andamento. Mas se você estiver mais acostumado com o Dual-Shock, pode comandar a gravação e qualquer outra função através de um menu que aparece na tela. >>>



Entradas e saídas

A parte frontal do PSX tem uma porta USB e duas entradas para cartões de memória. As entradas para controle estão na parte de trás, juntamente com todas as conexões de áudio e vídeo. S-Video, vídeo composto e áudio estéreo são as entradas, enquanto que as saídas são S-Video, vídeo composto e componente e áudio estéreo e ótico. Na parte de trás, também estão localizadas as conexões para ethernet, sintonizador de TV e força.



JOGANDO E SUANDO O periférico EyeToy leva você para dentro do jogo

Você que tem um PS2, gosta de dançar mas não tem saco para ficar chacoalhando o esqueleto na pista de dança de boates escuras e entupidas de gente, a Sony tem a solução: EyeToy! Ah, e ele serve também para aquele bando de preguiçosos que só jogam videogame o dia inteiro e não levantam do sofá nem para tomar um copo d'água. É hora de malhar e perder uns quilinhos, moçada!

O periférico é uma câmera com microfone embutido que

se conecta à entrada USB do PS2 e é utilizado em conjunto com discos especiais e com uma opção de videomensagem. O jogador-dançarino deve apontar a câmera para si mesmo de modo a centralizar sua

imagem na tela para que todos os movimentos sejam captados.

O EyeToy acaba de ser lançado na Europa e, até o fim do ano, sai na América também. O primeiro jogo, chamado simplesmente de EyeToy: Play, traz 12 minigames malucos que podem ser jogados alternadamente por duas pessoas e com três níveis diferentes de dificuldade. É possível lavar janelas, defender-se dos ataques de ninjas, equilibrar pratos em cima de espetos, lutar boxe e outras atividades que queimam muitas calorias.

O segundo software para o "olho de brinquedo" terá o nome de EyeToy: Groove e vai colocar todo mundo para rebolar ao som de Madonna, Kool & The Gang, Earth Wind and Fire, Jamiroquai, Village People, The Commodors, Elvis Presley, Groove Armada e outros grandes nomes da música internacional.



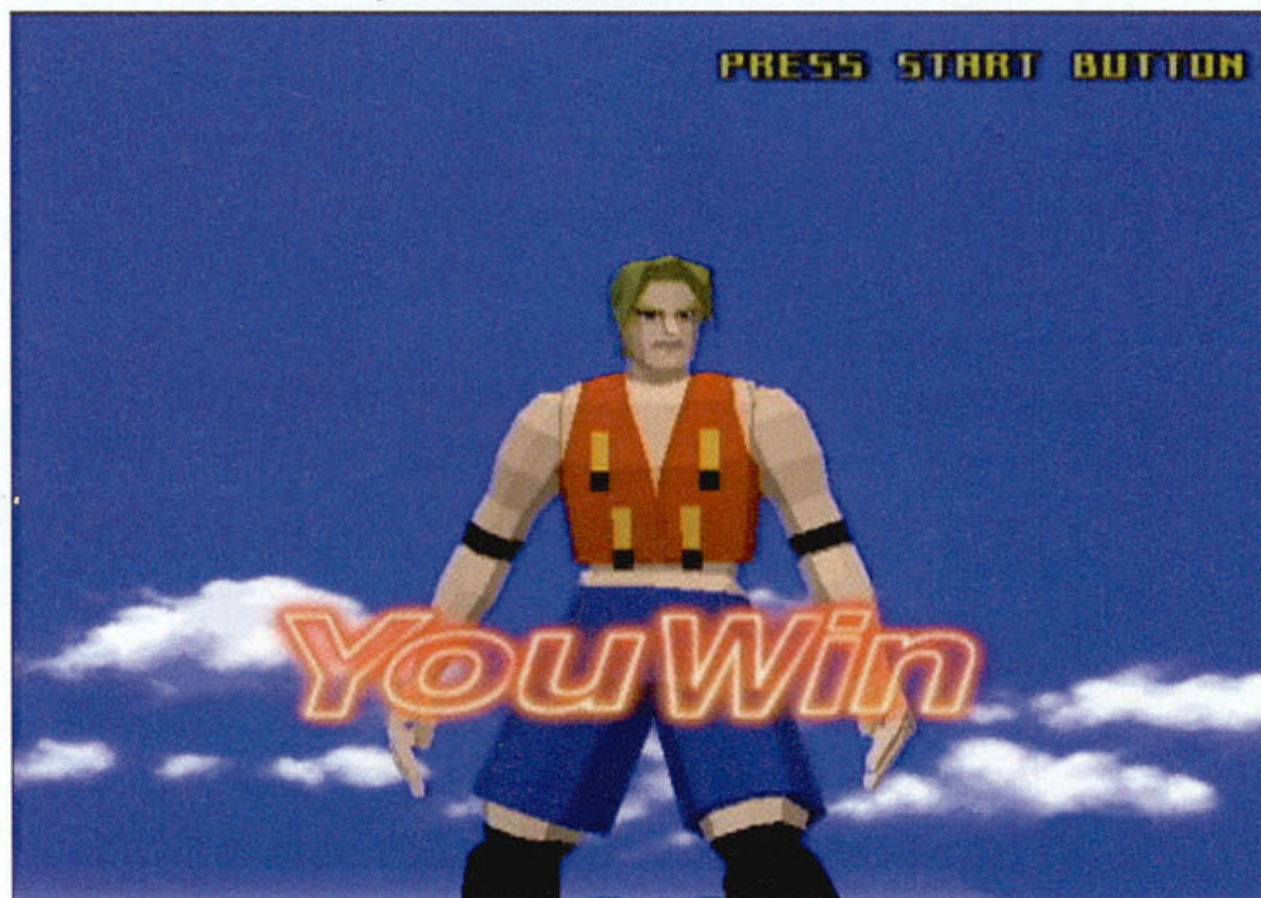
PS2 téra novo chip

Esta é uma notícia que pode interessar a quem está doido para comprar um PS2, mas está meio curto de grana. A Sony anunciou que vai iniciar a produção em massa de um novo chip para seu atual console. Com um processo tecnológico de 90 nanômetros (um nanômetro é igual à bilionésima parte de um metro), a empresa pretende cortar em muito os custos de produção, já que, atualmente eles utilizam um processo de 180-nm, exatamente o dobro do novo chip.

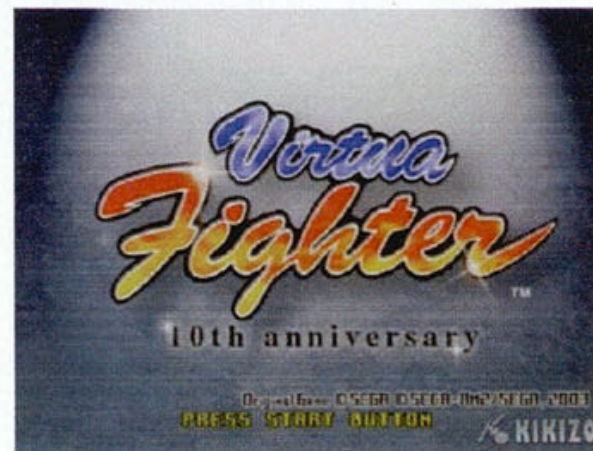
Se isso acabará refletindo no preço final do produto e, o mais importante, no preço para o consumidor brasileiro, ainda não podemos afirmar. Mas que faz sentido e que deixaria muita gente feliz, isso podemos afirmar sem medo de morder a língua. ■

10 ANOS DE VIRTUA FIGHTER

A cultura da pancadaria



A famosa série de luta da Sega chega a seu décimo aniversário em grande estilo. Para comemorar uma data tão importante quanto esta, a empresa lança no Japão um livro chamado Virtua Fighter 10th Anniversary: Memory of a Decade junto com o game Virtua Fighter 10th Anniversary, que tem dois DVDs. Esse game saiu no Ocidente em forma de um modo especial dentro do próprio Virtua Fighter 4 Evolution, mas era apenas um DVD e não trazia livro algum. Portanto, se você é fã da série, sabe ler japonês e gosta de torrar dinheiro como um alucinado, reserve desde já um troco para garantir esse mimo em sua coleção.



Numa espécie de volta ao passado, a Sega lança um novo Virtua Fighter com lutadores de VF4 Evolution, mas com gráficos no estilo do primeiro game da série

SÓ QUEM TEM AS MAIORES
REVISTAS DE GAMES PODE TE DAR
UMA AVALANCHE DE PRÊMIOS !!!

CONRAD É + É GA

EGM BRASIL É A MAIOR
E A MAIS COMPLETA
REVISTA SOBRE GAMES.
TRAZ DE TUDO PARA
TODAS AS PLATAFORMAS,
INCLUSIVE PC.

NINTENDO WORLD É A REVISTA
OFICIAL DA NINTENDO E TRAZ
CONTEÚDOS EXCLUSIVOS DA
NINTENDO POWER AMERICANA.


SUPERDICAS PLAYSTATION
REÚNE AS MELHORES
ESTRATÉGIAS PARA GAMES
E SEMPRE DETONA OS
MAIORES LANÇAMENTOS.



CONCURSO FRASE MAIS CRIATIVA

COMPLETE A FRASE:

"CONRAD É MAIS GAMES PORQUE..."

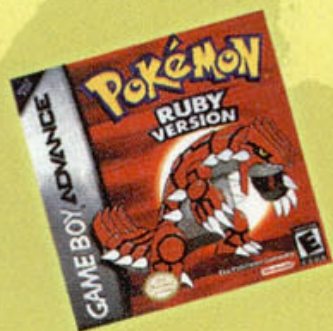
ENCONTRE 3 SELOS COMO ESTE ,
INDIQUE AS PÁGINAS ONDE ELES SE
ENCONTRAM,

RECORTE ESTE SELO

E ENVIE TUDO PARA CX POSTAL 07512
CEP 06296-990 - VILA DOS REMÉDIOS
OSASCO / SP

MES

CONCORRA A MAIS DE 50 PRÊMIOS
ENTRE PLAYSTATION 2, GBAs,
GBASP, VOLANTES, JOGOS E
MUITO MAIS...



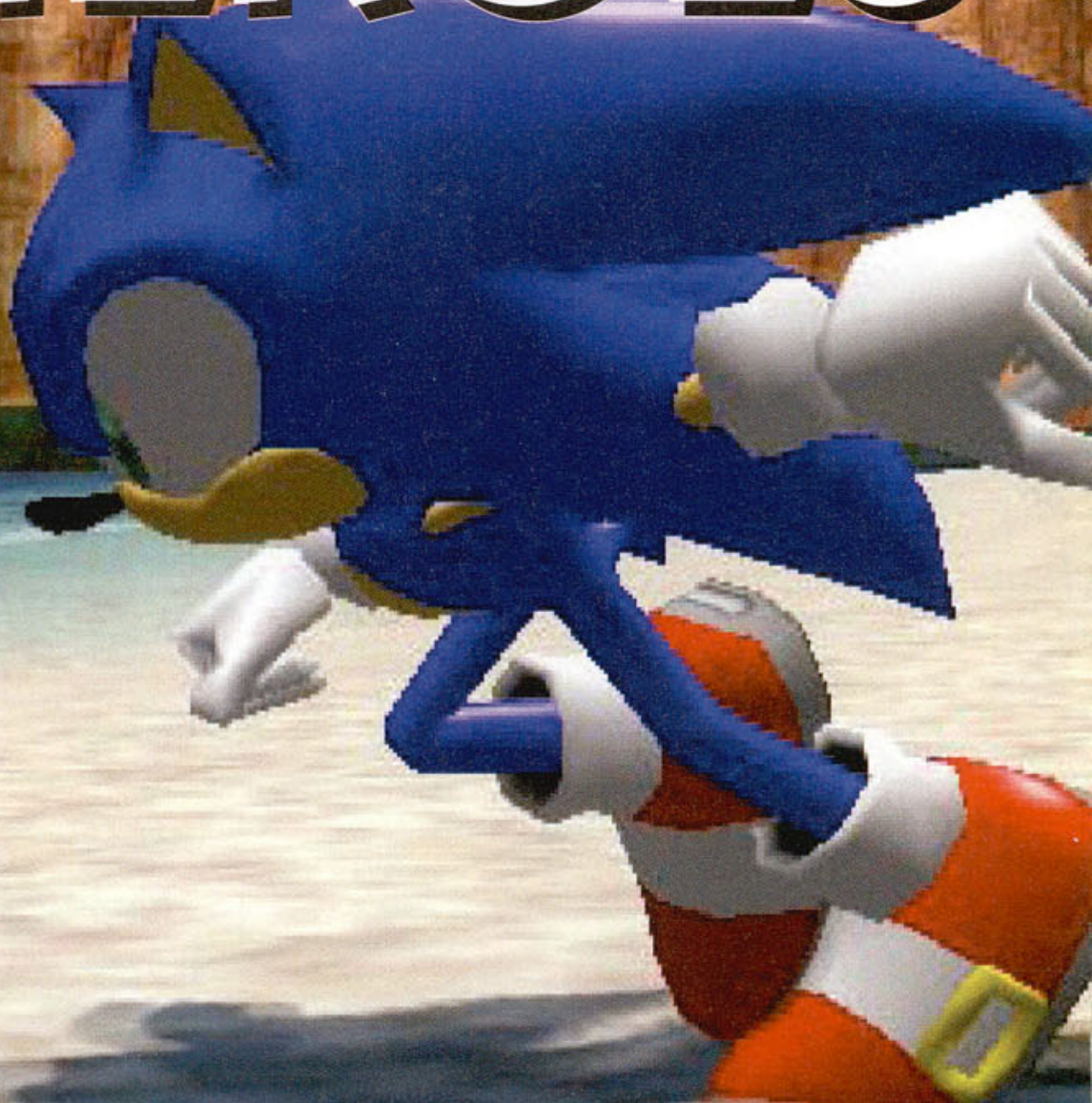
**LEIA O REGULAMENTO
E NÃO FIQUE FORA DESTA LOUCURA !!!**

**CONFIRA OS PRÊMIOS DA PROMOÇÃO NO
WWW.GAMEWORLD.COM.BR**

1. O concurso frase mais criativa: CONRAD É MAIS GAMES PORQUE... é aberta a todos os leitores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, e será válida de 05 de setembro de 2003 a 24 de fevereiro de 2004. 2. Para participar do concurso, o leitor deve comprar uma das revistas EGM Brasil a partir da edição 18, Nintendo World a partir da edição 61 ou Superdicas Playstation a partir da edição 1, completar a frase: "CONRAD É MAIS GAMES PORQUE...", com no máximo, 15 palavras, recortar e colar o selo que está na página da promoção e enviar para a caixa postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco/SP. 3. Cada leitor poderá participar com apenas uma frase por selo. 4. Junto da frase, o leitor deverá indicar a localização (seção e página), de três dos cinco selos espalhados no interior da revista. Não é válido o selo publicado nas capas das revistas. 5. As frases serão julgadas na sede da Conrad por uma comissão formada pelos editores das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation. 6. A partir do mês de novembro de 2003 até março de 2004, teremos uma apuração por mês. 7. Farão parte da apuração de novembro as cartas que chegarem à redação até o dia 24 de outubro de 2003; da apuração de dezembro de 2003, as cartas que chegarem até o dia 24 de novembro de 2003; apuração de janeiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de dezembro de 2003; apuração de fevereiro de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de janeiro de 2004 e da apuração de março de 2004, as cartas que chegarem até o dia 24 de fevereiro de 2004. 8. As cartas que chegarem à redação após as datas estipuladas, farão parte da apuração subsequente. 9. O resultado parcial será divulgado no site www.gameworld.com.br, nas seguintes datas: 1º apuração - 03/11/03 - 2º apuração - 02/12/03 - 3º apuração - 06/01/04 - 4º apuração - 04/02/04 - 5º apuração - 02/03/04. 10. O leitor poderá acessar www.gameworld.com.br e conhecer os prêmios que farão parte da promoção mês a mês. 11. Os leitores deverão enviar dentro do envelope todos os dados (endereço, email, telefone, CEP) para mensagem de aviso, caso seja um dos vencedores. 12. O leitor concorda em ceder imagem e voz para eventual divulgação do resultado, sem que isso acarrete à Conrad eventuais indenizações. 13. Critério para premiação: a melhor frase receberá o prêmio de maior valor e assim sucessivamente. 14. Cada leitor receberá apenas um prêmio. 15. Não serão aceitos fotocópias dos selos. A redação das revistas EGM Brasil, Nintendo World e Superdicas Playstation, reserva-se o direito de eliminar do concurso as cartas que não estiverem de acordo com o regulamento. 16. Os ganhadores receberão os prêmios no prazo de 30 dias após a divulgação parcial.

SONIC HEROES

Sinal verde para o azulão



Tempos atrás, ele era exclusividade dos consoles da Sega, o que não é de se estranhar, já que o personagem de quem estamos falando era a principal mascote da empresa. Depois, com a decisão da Sega de abandonar a produção de hardware e focar esforços apenas em software, suas séries mais famosas acabaram indo parar em outros consoles. Como é supostamente direcionado a um público mais infantil, Sonic e sua turma foram parar nos aparelhos da Nintendo.

Mas agora essa exclusividade acabou e o ouriço ganha seu primeiro título para PS2. Sonic Heroes está sendo desenvolvido para superar todos os outros games do azulão apressadinho. Para começo de conversa, os criticados ângulos de câmera dos jogos passados estão sendo bastante melhorados e a Sega garante que não haverá mais aqueles pontos onde Sonic, depois de correr como um louco, bate e fica parado feito uma mosca morta.

SH permite que o jogador escolha um entre quatro times de três personagens, perfazendo um total de 12 criaturas, espinhudas ou não. Os times são Team Sonic (Knuckles, Tails e Sonic), Team Dark (Shadow, Rouge e Omega), Team Rose (Amy, Big e Cream) e Team Chaotix (Espio, Vector e Charmy) e todos possuem seus próprios enredos e seqüências animadas. O objetivo é correr alucinadamente pelos mundos, alternando entre a bicharada. Os personagens que não estão sendo controlados seguem aquele que está na liderança e as habilidades individuais de cada um devem ser utilizadas em diferentes situações para cumprir os objetivos da aventura. Se, por exemplo, o jogador escolher o Team Sonic, Knuckles pode ser utilizado para arrebentar paredes, enquanto Tails pode usar seu versátil rabo para planar e carregar os outros por cima de abismos mortais. E nem é preciso dizer que Sonic é o mais rápido de todos, o melhor de ser controlado e serve, justamente, para acelerar o ritmo das coisas. Além disso, o time pode se juntar e executar um movimento especial que acaba com todos os inimigos da tela. O trabalho em equipe é muito importante se você for um daqueles malucos que não sossegam se não pegarem todos os anéis de todas as fases.



Sempre com um líder à frente, os outros personagens do time esperam para mostrar suas habilidades

Corra, Sonic! Corra!

Quem é fã do espinhudo certamente vai ficar de boca aberta quando vir a velocidade que Sonic alcança em SH. E essa abertura bucal pode ficar ainda maior quando se presenciar o que pode ser feito dentro dos veículos que o game disponibilizará. Isso sem falar naquelas molas que impulsionam os personagens em todas as direções. E toda essa correria acontece com uma taxa constante de 60 quadros por segundo!

Pelas demos que foram mostradas na E3 deste ano e na recente Tokyo Game Show, e por tudo o que você leu neste preview, parece que o game está bastante centrado na velocidade, mas as fases de alta exploração também terão lugar garantido.

INFO		Sonic Heroes
	PRODUÇÃO	Sega
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sonic Team
	GÊNERO	Plataforma
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	15 de janeiro de 2004



MAX PAYNE 2: The Fall of Max Payne

Mais sangue e balas na volta do tira durão



O policial revoltado e vingativo já se prepara para fazer mais chumbo voar e mais sangue jorrar. O primeiro game de Max Payne saiu há um tempo e quem jogou ficou com aquele gostinho de quero mais. A Rockstar, mestra do subversivo, mostrou, recentemente, uma demo dos novos tiroteios do tira linha-dura, e a coisa promete!

Com o trágico e conturbado final de seu primeiro game, Max acabou ficando um pouco aliviado. Mas agora que ele conseguiu a vingança pela morte de sua família, o jeito é voltar ao quadro da polícia.

A primeira fase do jogo se passa à noite, em meio a uma chuva de lascar. Há novos efeitos e as gotas da chuva, por exemplo, até brilham nas poças d'água. Max chega em um carrão branco que parece ter sido encerado com o melhor produto do mundo e ouve tiros vindos de um armazém. Ele pede apoio pelo rádio, mas estridentes gritos femininos fazem com que ele desista de esperar a ajuda e corra em direção ao pedido de socorro. Ao entrar no local da gritaria, a surpresa: tudo não passava de um televisor ligado em um programa que parodiava o primeiro game de Max. Mas as brincadeiras param por aí, depois, é só desgraceira! Logo mais você poderá conferir cada detalhe, pois o jogo sai ainda este ano.



INFO	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	
	PRODUÇÃO	Rockstar Games/Take Two Interactive
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Reflections
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Dezembro de 2003

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

De volta às origens de Potter

Nem sempre as coisas são feitas na ordem certa. O terceiro filme do bruxinho Potter já está quase pronto, os games do segundo livro foram lançados no final do ano passado e só agora a Electronic Arts resolveu lançar um game baseado no primeiro livro da série de J.K. Rowling. Mas há males que vêm para o bem: apesar do atraso, A Pedra Filosofal está bem melhor do que A Câmara Secreta.

Os fãs de Potter vão subir aos céus de alegria com suas vassouras quando perceberem que não existem mais os irritantes "loading times" que assombravam o game da Câmara. A jogabilidade está mais ou menos no mesmo estilo: Harry pode definir feitiços para os botões do controle, travar a mira nos inimigos e liberar sua mágica furiosa neles, pendurar-se em beiradas e passear entre cenários do Beco Diagonal e da Escola de Bruxaria de Hogwarts. As seqüências de animação (e os gráficos, em geral, também) estão mais bem-feitas e a história se desenrola de uma maneira uniforme.

Paralelamente, a EA também prepara um game só com o esporte preferido de dez entre dez feiticeiros, o quadribol, e um outro game sobre o terceiro livro que permanece envolto em mistério, sem imagens divulgadas: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban.



INFO	Harry Potter and the Sorcerer's Stone	
	PRODUÇÃO	Electronic Arts
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Warthog
	GÊNERO	Aventura
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2003

WILD ARMS ALTER CODE: F Role Playing com faroeste



Com uma mistura de bague-bague à italiana e RPG à japonesa, a série Wild Arms vem conquistando seguidores desde seu surgimento no PSOne. O estilo gráfico do novo game se afastou da velha forma de apresentação SD (personagens pequenos com mãos, pés e cabeças grandes) e traz personagens bem maiores que aqueles de WA3, por exemplo.

Algumas das mecânicas de jogo do último game voltarão a ser usadas, como o sistema utilizado nos combates em que os personagens correm sem parar pela tela. Encontros aleatórios também voltam a acontecer, mas podem ser evitados até certo grau com o uso de um medidor bem útil.

Pela primeira vez na série, os personagens terão vozes, embora isso ainda não tenha sido mostrado. A trilha sonora (um dos pontos altos em todos os jogos anteriores) está, mais uma vez, a cargo do mesmo compositor: Michiko Naruke. Outro artista que retorna para dar sua contribuição é o ilustrador Wakako Ooba, que tem um estilo bem mangá.



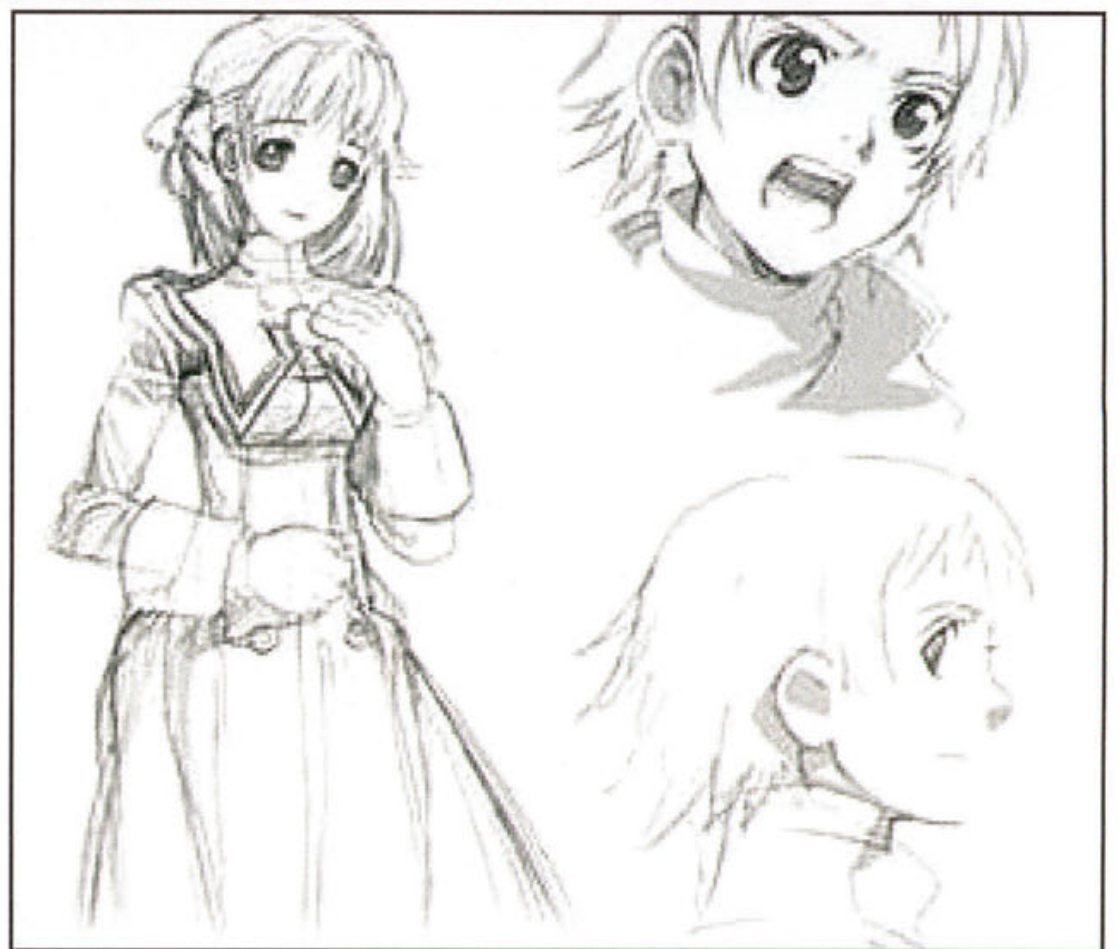
INFO	Wild Arms Code: F	
	PRODUÇÃO	Sony
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	MediaVision
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Sem data

WILD ARMS ANOTHER CODE: F Mais Role Playing e mais faroeste

Pouco depois de anunciar esse outro Wild Arms aí de cima, a Sony pegou o mundo dos games de surpresa dizendo que mais um WA estava sendo desenvolvido. Como Alter Code será lançado antes, pouca coisa foi revelada sobre Another Code.

Não haverá ligações entre os enredos dos dois títulos, mas eles apresentarão algum tipo de conectividade através do uso de um cartão de memória. Há planos para deixar o sistema de batalha totalmente diferente dos outros títulos da série, mas, desculpe, por enquanto, não há nenhum detalhe sobre isso. Dois personagens estão confirmados: um cara cujo nome tem alguma ligação com a arma que ele usa e uma garota cujo nome está relacionado a flores.

Os produtores dizem que o "F" em Alter Code quer dizer first (primeiro), mas não revelaram o que isso quer dizer em Another Code. Pode ser que seja force, pois é esse o nome da equipe que está desenvolvendo o jogo. Quanto mistério... Quem quiser desvendar tudo isso terá que esperar um tempinho, já que as datas de lançamento são mais secretas do que os próprios jogos.



INFO	Wild Arms Another Code: F	
	PRODUÇÃO	Sony
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	MediaVision
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Sem data

TENGAI MAKYOU 2: MANJIMARU

O velho RPG entra em forma para o PS2

Se você já tem alguns fios brancos na sua barba, deve se lembrar de um console chamado TurboGrafx. A versão CD desse aparelho tinha em seu line-up de títulos um RPG chamado Tengai Makyou 2, e agora, para delírio dos barbudos grisalhos, a Hudson ressuscita este clássico para PS2.

A nova versão elimina o 2D original e traz cenários, mapas e cidades tridimensionais. Os personagens parecem feitos de sprites quando estão parados, mas é só eles começarem a se mover pelo mapa para ver que se tratam de modelos 3D desenhados com tecnologia Cel-Shading. Os inimigos também utilizam essa técnica, o que lhes permitem se movimentarem com muita fluidez durante os combates. O loading time ainda precisa ser bem trabalhado, pois do jeito que está, compromete a diversão do jogo.



INFO	Tengai Makyou 2: Manjimaruru	
	PRODUÇÃO	Hudson
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Hudson
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Outubro de 2003 (Japão)

TENGAI MAKYOU 3: NAMIDA

Uma seqüência inspirada nas fábulas orientais

Ainda não foram revelados muitos detalhes da continuação desta série, conhecida no Ocidente como Far East of Eden. O terceiro capítulo é inédito e se passa em Kyuushuu, um lugar real no Japão. A história é sobre um espelho mágico, um dos três tesouros sagrados de uma antiga fábula japonesa, e faz citações a várias histórias folclóricas orientais.

Além do personagem principal chamado Namida e da heroína Ichiyo, os jogadores poderão controlar Toubei, um espadachim com cabeça de lobo, Tsugumi, uma ninja loira e misteriosa, e um monge bombadão com um nome mais bombado ainda: Ushibouzou Moukaku. E quem tem já tem cabelos brancos é capaz de se lembrar de um macaco que apareceu no primeiro game da série, Manteau, e que agora faz um "triumfal" retorno.



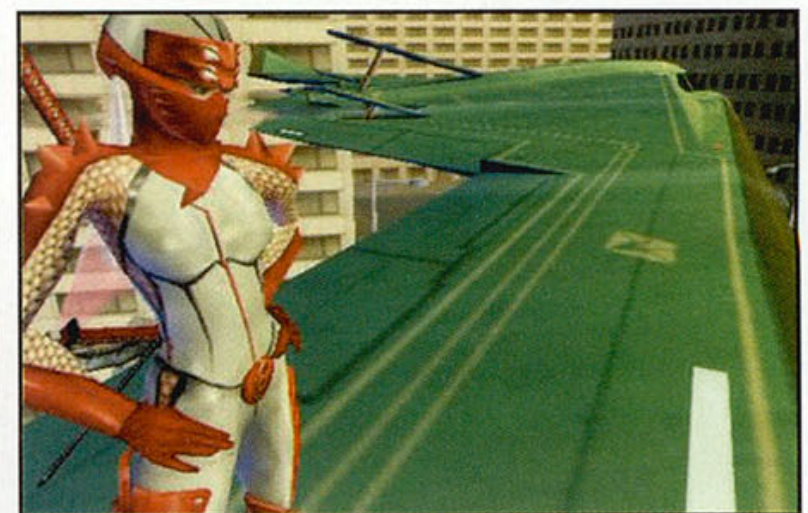
INFO	Tengai Makyou 3: Namida	
	PRODUÇÃO	Hudson
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Hudson
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★
	LANÇAMENTO	2004

NIGHTSHADE

Shinobi de saias

Se alguém falar Sega e ninja, o primeiro game que vem à mente é Shinobi. Essa associação de idéias está prestes a ser mudada com o novo jogo de shirikens que a empresa está preparando. Antes conhecida como Kunoichi, a obra ganhou um nome mais ocidental e agora chama-se Nightshade.

Apesar de não ser exatamente uma seqüência de Shinobi, as comparações são inevitáveis. Logo de cara, a maior diferença: a personagem principal é uma ninja e, apesar de ser do sexo frágil, a menina não tem nada de delicada. Ela terá acesso a projéteis, mágicas e ataques corporais que podem ser conectados para formar combos com deslumbrantes golpes de finalização. Também será possível pular incrivelmente alto, grudar em paredes e correr pelo ar. Coisas banais para uma ninja desse calibre.



INFO	Nightshade	
	PRODUÇÃO	Sega
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sega
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Começo de 2004

SIREN

Muito além da imaginação



Desenvolvido internamente pela Sony, este Survival Horror mostra muita inspiração na série Silent Hill. São diferentes personagens para controlar: em um estágio, por exemplo, os jogadores entram na pele de um ancião oriental e precisam explorar uma mina infestada de zumbis. Em outro, um professor tenta ajudar uma garotinha a escapar de uma escola mal-assombrada, sendo que a única iluminação dessa instalação colegial provém da lanterna que o professor carrega. Tomara que ele tenha pilhas extras para não ficar no escuro... Barulhos repentinos, defuntos sangrentos e outras barbáries farão os gamers jogarem os joysticks para o alto de tanto medo.

INFO	Siren	
	PRODUÇÃO	Sony
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sony
	GÊNERO	Survival Horror
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	2003

CHAIN DIVE

Um dos grandes mistérios da Sony



Alguém aí se lembra de Pandemonium? O antigo game de aventura para PSOne se passava em um plano bidimensional, mas era todo construído em cima de polígonos 3D. O mesmo acontece em CD: os cenários de fundo giram e se contorcem, dando a exata impressão de movimentação livre.

O personagem controlado pelo jogador pode subir a alturas descomuns, já que está equipado com um gancho, e os céus estão lotados de plataformas flutuantes, próprias para a utilização desse aparato. Tocando poucas vezes o chão, ele também se utiliza de uma espada de lâmina dupla.

O game está quase pronto para lançamento no Japão, mas sem previsão para o resto do mundo.

INFO	Chain Dive	
	PRODUÇÃO	Sony
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Sony
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Outubro (Japão)

SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS

Novidades no ringue



É provável que nunca descubram quem são os maiores espancadores dos videogames: a galera da SNK ou os brigões da Capcom. Ainda bem, porque assim só temos a ganhar com os games de pancadaria que colocam os dois grupos frente a frente.

Fora os gráficos, que obviamente estão melhores do que nunca, aqueles que já são velhos jogadores da série verão algumas novidades bem interessantes, como duas barras de energia e uma nova forma de esquiva chamada Guard Cancel, que permite a execução de várias ações durante o ato de bloqueio do ataque.

INFO	SNK vs. Capcom: SVC Chaos	
	PRODUÇÃO	SNK NeoGeo
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	SNK Playmore
	GÊNERO	Luta
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	2004

R. RACING EVOLUTION

Nova fórmula para a cultuada corrida



Depois de Gran Turismo, a série Ridge Racer, da Namco, é a mais cultuada entre os corredores de PS2. A fórmula consagrada de jogabilidade em alta velocidade e muitas derrapagens fez grande sucesso nos games anteriores, mas esta nova versão, que não é exatamente uma seqüência, traz grandes diferenças. A física está bem alterada e, em consequência, as derrapagens são difíceis de executar sem rodar o carro. Parece até que a pista está cheia de óleo. A alta velocidade também parece estar dando lugar a uma pilotagem um pouco mais lenta em alguns trechos dos percursos. O jeito é esperar para ver como ficará o produto final.

INFO	R. Racing Evolution	
	PRODUÇÃO	Namco
PS2 PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Namco
	GÊNERO	Corrida
	EXPECTATIVA	★★★
	LANÇAMENTO	Dezembro de 2003

PRINCE OF PERSIA: The Sands of Time

Após 14 anos, a série que revolucionou os games retorna com tudo ao PS2

Quem jogou, sabe: qualquer adjetivo usado para descrever Prince of Persia: The Sands of Time não será suficiente. E dizemos isso com a propriedade de quem conhece. Em visita aos estúdios da Ubi Soft, em Paris, jogamos uma versão quase finalizada do game para PlayStation 2 e, sem dúvida, dá para dizer que este é o grande game a ser aguardado e jogado em 2003. Tá certo que o ano já está no fim, mas valeu a pena esperar até agora.

Um ginasta habilidoso

Existem muitas razões pelas quais você vai querer jogar The Sands of Time. A ambientação é espetacular, formada por cenários e trilha sonora perfeitos e muito bem trabalhados. Os inspirados ângulos de câmera proporcionam um ritmo dinâmico que combina perfeitamente com o design de fases fora do convencional (não há estágios ou pontuação, mas cenas e acontecimentos, como em um filme). As cenas de luta também possuem um quê todo cinematográfico: em certos momentos, a velocidade da cena diminui, a câmera dá um close e o herói dá uma linda cambalhota por cima do inimigo antes de abatê-lo. Levante a mão quem pensou em Matrix.

Mas um dos aspectos que realmente salta aos olhos é a perfeição dos movimentos do herói. O príncipe é capaz de andar pelas paredes, executar acrobacias, saltar como um ginasta, entre muitas outras proezas. O melhor de tudo é que os movimentos são facilísimos de serem executados, já que o controle é intuitivo e "sensitivo ao contexto". Quer dizer, não é preciso quebrar a cabeça para descobrir como saltar de uma beirada à outra. É só pressionar o botão de ação na hora certa, que tudo se resolve.

Errar e recomeçar

E as areias do tempo do título? Como o nome entrega, é um elemento mágico que dá ao seu portador o poder de controlar a passagem do tempo. Durante o game, o jogador pode apagar o passado, mudar o futuro e congelar o presente, tudo em tempo real e com variações ilimitadas. Isso significa que é possível voltar a fase e recomeçar de qualquer ponto que você quiser. Se o seu personagem errar um salto e cair em um buraco, o que fazer? É só pressionar os botões certos para retornar até o momento anterior à queda. A cena retorna ao ponto desejado, como se a tecla Rewind de um videocassete fosse pressionada. É surpreendente, para não dizer outra coisa.

Escrito e co-produzido por Jordan Mechner (o mesmo que desenvolveu a ideia do game original, em 1989), The Sands of Time é um daqueles jogos que funcionaria muito bem na tela do cinema. A sensação é a de ser o personagem principal de um filme intrincado e emocionante. Segundo Mechner, isso foi proposital: "Como designer de games, minha especialidade é contar uma história de uma maneira teatral durante todo o jogo, e não apenas nas cenas animadas entre as fases. Sabe aqueles jogos nos quais as cenas animadas interrompem o game de maneira inconveniente? Não é esse o caso em The Sands of Time. A história conduz o jogo, e o jogo conduz a história". Se ele falou, tá falado.



Como no primeiro game de 1989, o personagem principal não tem nome. Aqui, ele é simplesmente Príncipe



Um show de imagens: o herói de The Sands of Time corre, pula, faz acrobacias e ainda arruma tempo para esmerilhar com sua espada

INFO	Prince of Persia: The Sands of Time	
	PRODUÇÃO	Ubi Soft
PlayStation 2	DESENVOLVIMENTO	Ubi Soft Montreal
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	Novembro de 2003

ONIMUSHA 3 A Capcom afia as facas

O terceiro capítulo desta série que iniciou no próprio PS2 foi anunciado no começo deste ano e só agora, na recente Tokyo Game Show, a Capcom se dignou a colocar uma demo do jogo à disposição dos ávidos jornalistas de games.

Samanosuke está de volta, juntamente com Jacques Blanc (personagem inspirado no ator de cinema Jean Reno, de O Profissional), e os dois poderão picotar e serrilhar centenas de inimigos em florestas, castelos feudais e nas ruas de Paris, só para citar alguns exemplos de fases. O alvo dessa picotação é uma mistura de inimigos que já apareceram nos games anteriores e outros inéditos, inclusive alguns que voam. Eles atacam em grupos numerosos, como sempre, e exigem estratégias diferentes. Além do que, a inteligência artificial parece estar mais elevada do que antes.

Os controles de Samanosuke estão praticamente iguais, o que faz com que aqueles que já estão acostumados com o sistema se sintam em casa. Mas Jacques traz algumas diferenças: brandindo um chicote de energia, ele pode atingir inimigos à distância e em todas as direções, além de pegar objetos, como rochas, e alcançar novas áreas. Isso sem falar num ataque especial usado nos inimigos que já estão caídos: Jacques saca uma pistola e coloca várias balas na carcaça do moribundo. O mais legal de tudo é que, em determinados momentos, os dois personagens podem agir em conjunto.



INFO 	Onimusha 3	
	PRODUÇÃO	Capcom Entertainment
	DESENVOLVIMENTO	Capcom Production Studio 2
	GÊNERO	Ação
	EXPECTATIVA	★★★★
	LANÇAMENTO	2004




KINGDOM HEARTS 2 Disney e Square juntas novamente

A maior revelação da TGS 2003 – e que, de certa forma, todo mundo já esperava – foi o anúncio da seqüência de um dos maiores RPGs para PS2. Kingdom Hearts 2 não estava em versão jogável, mas, pelo vídeo mostrado, podemos dizer que Sora, Donald e Pateta acompanham um Mickey vestido com roupas ao estilo cavaleiro Jedi, embora não seja possível dizer se o camundongo fará parte do time de personagens controláveis. A aventura começa em Twilight Town e envolverá muita gente nova, além de vários personagens já conhecidos.

Como o novo game se passa alguns anos depois do término do primeiro, os personagens ganharão roupa nova para se aventurar por mundos estranhos e combater as forças do mal comandadas por um vilão com jeito de múmia.

Além de esclarecer várias dúvidas que ficaram no ar durante o primeiro KH, teremos mais detalhes sobre a misteriosa figura vista na seqüência final de Kingdom Hearts Final Mix. Para quem não sabe, esse Final Mix é a segunda versão japonesa de KH, com muitas coisas que não foram vistas por quem jogou o game normal. O duro vai ser esperar até meados do ano que vem...

INFO 	Kingdom Hearts 2	
	PRODUÇÃO	Square Enix / Buena Vista Games
	DESENVOLVIMENTO	Square Enix
	GÊNERO	RPG
	EXPECTATIVA	★★★★★
	LANÇAMENTO	2004

Principais lançamentos Novembro – PLAYSTATION 2

AirForce Delta Strike

Konami

American Idol

Codemasters

Battlestar Galactica

Sierra

Bloody Roar 4

Konami

Bratz: Formal Funk

Ubi Soft

Broken Sword: The Sleeping Dragon

DreamCatcher Interactive

Cabela's Dangerous Hunts

Activision

Carmen Sandiego: To Track A Thief

BAM! Entertainment

Corvette

TDK Mediactive

Crash Nitro Kart

Universal Interactive

Cy Girls

Konami

Deer Hunter

Atari

Dynasty Warriors 4: Xtreme Legends

Koei

ESPN NCAA Basketball

Sega

Everquest Online Adventures:

Frontiers

Sony Online Entertainment

Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules

THQ

Fatal Frame 2: Crimson Butterfly

Tecmo

Final Fantasy X-2

Square Enix

Frogger's Adventure: The Rescue

Konami

Fugitive Hunter

Atari

Goblin Commander: Unleash the

Horde

Jaleco Entertainment

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Electronic Arts

He-Man: Defender of Grayskull

TDK Mediactive

I-Ninja

Namco

Karaoke Revolution

Konami

King of Fighters 2000/2001

SNK NeoGeo

Kya: Dark Lineage

Atari

Legacy of Kain: Defiance Eidos

Interactive

Looney Tunes: Back in Action

Electronic Arts

Lord of the Rings: Return of the King

Electronic Arts

Manhunt

Rockstar Games

Medal of Honor: Rising Sun

Electronic Arts

Metal Arms: Glitch in the System

Vivendi Universal

Midway Arcade Treasures

Midway

Monster 4x4: Masters of Metal

Ubi Soft

Muppets Party Cruise

TDK Mediactive

NCAA Final Four 2004

Sony Computer Entertainment

Need For Speed Underground

Electronic Arts

PBA Bowling 2004

Bethesda Softworks

Prince of Persia: The Sands of Time

Ubi Soft

Ratchet and Clank: Going Commando

Sony Computer Entertainment

Secret Weapons Over Normandy

LucasArts

SOCOM: U.S. Navy SEALs 2

Sony Computer Entertainment

Space Channel 5: Special Edition

Agetec

Spawn: Armageddon

Namco

Sphinx and the Cursed Mummy

THQ

SpyHunter 2

Midway

Star Trek: Shattered Universe

TDK Mediactive

Super Trucks

Jester Interactive

Terminator 3: Rise of the Machines

Atari

The Hobbit

Sierra

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Ubi Soft

True Crime: Streets of L.A.

Activision

Warhammer 40.000: Fire Warrior

THQ

Whiplash

Eidos Interactive

10 BONS MOTIVOS PARA VOCE BAIXAR OS GAMES PARA DOWNLOAD DO ATRATIVA



MAIS DE 10 JOGOS
PARA DOWNLOAD



JOGUE OFFLINE



DEMOS GRÁTIS



MAIS GRÁFICOS



MAIS DIVERSÃO



MAIS DESAFIO



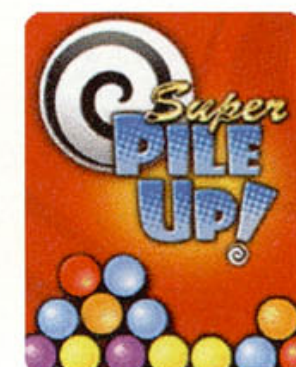
MAIS JOGOS



MAIS DISTRAÇÃO



MAIS TRILHAS
SONORAS



MAIS FASES

MarketingCell

Baixe agora para o seu computador os games do Atrativa e divirta-se a hora que quiser com os gráficos e sons incríveis das versões exclusivas para download.

atrativa

WWW.ATRATIVA.COM.BR

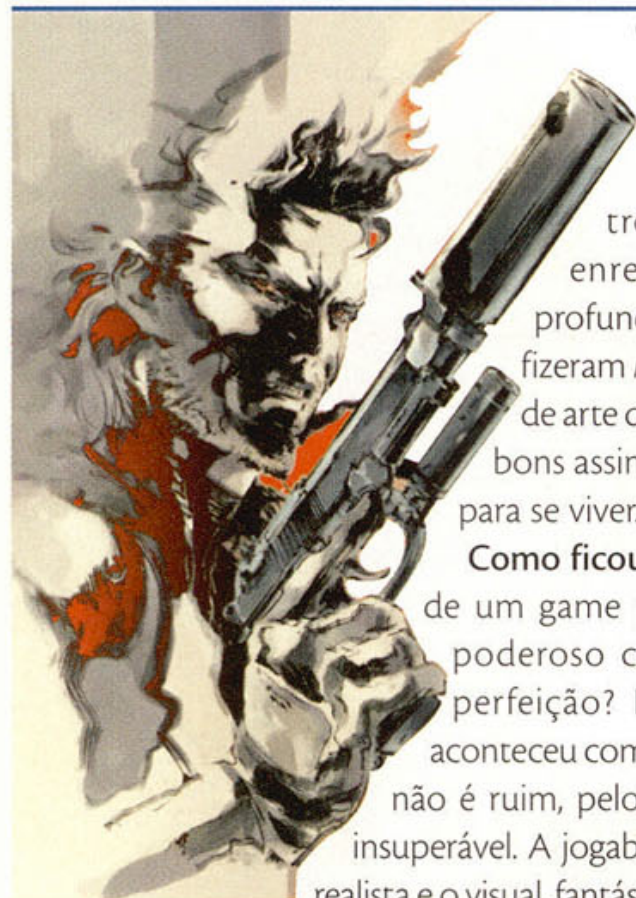
Bons tempos aqueles!

Clássicos do PSOne ganham seqüências no PS2 – mas nem sempre os games melhoram...

Por Pablo Miyazawa

Sabe aquele ditado batido, “panela velha é que faz comida boa”? Ele se aplica perfeitamente a algumas séries nascidas no PSOne. Tá certo que o PlayStation 2 deveria ser sinônimo de melhoria, mas, em alguns casos, é preciso admitir que as coisas eram melhores nos tempos do 32-bit. Selecionamos as cinco franquias de sucesso que fizeram bonito no PSOne mais do que no PS2.

Metal Gear Solid



Como era: ninguém discorda que Metal Gear Solid é um dos melhores games do PSOne. Jogabilidade sólida (sem trocadilho), gráficos incríveis, enredo cinematográfico e uma profundidade nunca vista: esses fatores fizeram MGS ser considerado uma “obra de arte digital”. Se todos os games fossem bons assim, a Terra seria um lugar melhor para se viver.

Como ficou: o que esperar da continuação de um game perfeito em um console mais poderoso como o PS2? A perfeição da perfeição? Infelizmente, não foi o que aconteceu com MGS 2: Sons of Liberty. O game não é ruim, pelo contrário. Na parte técnica, é insuperável. A jogabilidade ficou melhor, o stealth é realista e o visual, fantástico. A decepção ficou por conta

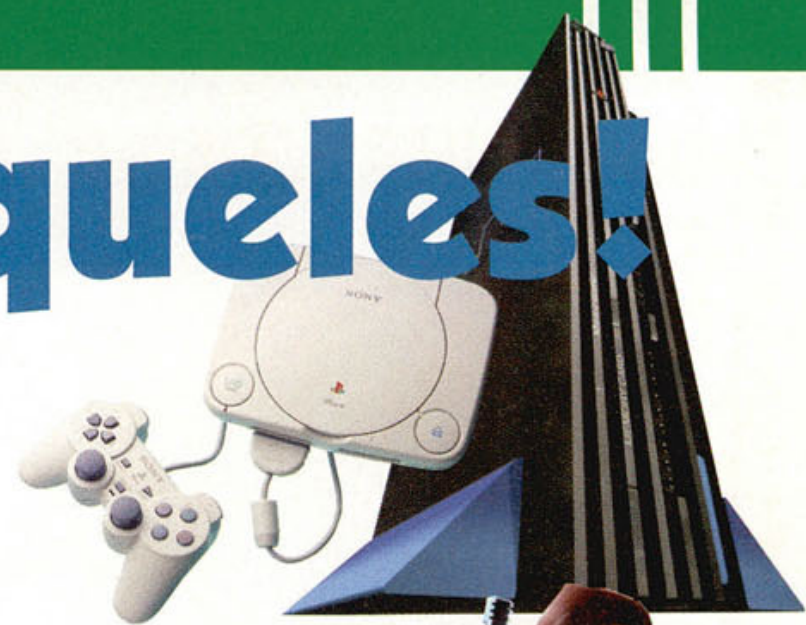
do enredo, confuso e sem a inventividade do original. Outro pecado foi a escolha do protagonista, Raven, sem graça e zero de carisma. Cadê o Snake?

Resident Evil



Como era: a série que inaugurou um novo gênero (o Survival Horror) foi figurinha fácil durante o auge do PSOne. Todo ano havia um novo Resident para saciar a sede de sangue dos fãs. Tudo começou em 1996. Dois anos depois, a seqüência confirmou à série o status de “a mais horripilante dos games”. Os dois jogos seguintes, Nemesis e Director's Cut, mantiveram o alto nível. Os fãs, aterrorizados, agradeceram.

Como ficou: não ficou. Resident Evil, no PS2, é, por enquanto, só promessa. Já houve uns dois games da série para o console, mas não há como considerá-los. Code: Veronica X é uma versão atrasada de um jogo para DreamCast. O outro é Resident só no nome – Resident Evil: Dead Aim – e troca a ação pelo tiroteio descerebrado. Ainda estamos esperando o verdadeiro RE que irá gelar nossa espinha: Outbreak está previsto para 2004 e promete conexão Online. Demorou!



Tomb Raider

Como era: misturando ação, quebra-cabeças, variedade de cenários e a mais cobiçada musa digital da galáxia, Tomb Raider é pura diversão. A vitaminada protagonista, Lara Croft, conquistou fãs em cinco games bacanas para PSOne. Nenhuma outra série tornou-se tão popular graças ao carisma de seu personagem principal. Os dois primeiros games são verdadeiros clássicos do console. Os três seguintes têm seus defeitos, mas não comprometem.

Como ficou: bem mal. Para azar dos fãs, a primeira e única aparição da série Tomb Raider no PS2 resultou em grande fracasso. Além do lançamento ter demorado mais do que o normal, Angel of Darkness apresenta uma história fraca, gráficos defeituosos e uma coleção de bugs impressionante para um game desse porte. A bela Lara merecia coisa melhor.



Parappa the Rapper



Como era: um dos precursores do estilo Pump it Up, o game mostra as aventuras de um cachorrinho malandro que precisa curtir uma de rapper para se dar bem em missões do cotidiano. Combinando lindos gráficos de desenho animado com uma trilha sonora inesquecível, tornou-se um dos clássicos instantâneos do PSOne e gerou até uma continuação roqueira: UmJammer Lammy.

Como ficou: o grande desafio e o fator novidade do game para PSOne se ausentaram na seqüência do game para PS2. Parappa 2 trouxe tudo o que o original tinha de bom, mas deixou uma sensação de quero mais nos jogadores.

Os desafios são muito simples, a aventura é curta (mais ainda que a original) e as músicas não são tão inspiradas. Entre os dois, prefira o primeiro.

Gran Turismo

Como era: quando o primeiro GT foi lançado, em 1997, não demorou para ser eleito o melhor simulador de corrida dos videogames. Com a continuação, a coisa ficou melhor. Gran Turismo 2 trazia tudo o que o primeiro tinha de bom, com mais carros, novas opções e uma jogabilidade mais refinada e realista. Pegando o jeito, não há simulador mais perfeito.

Como ficou: não vamos cometer o pecado de dizer que este game é ruim. Pelo contrário: Gran Turismo 3 A-Specs é um dos melhores games de corrida do PS2. Mas o problema é que o primeiro GT para PS2 difere pouco do game anterior para PSOne. A jogabilidade é parecida, os desafios são os

mesmos e, a não ser pela grande quantidade de carros, quase não há novidades. Acabou decepcionando quem esperava grandes revoluções. Isso só prova que GT2 ainda é o melhor game da série... pelo menos até a chegada de Gran Turismo 4.





BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Um guia completo para você caçar vampiros

Por Fabio Michelin

A série de TV acabou, mas a caçadora de vampiros mais temida do mundo não quer nem ouvir falar em aposentadoria. Neste segundo jogo baseado no seriado, Buffy e seus amigos se unem para fazer o que mais gostam: transformar vampiros em pó! Você pode jogar na pele de cinco personagens – Faith, Xander, Willow, Spike, além da própria Buffy. E cada um tem suas próprias missões e movimentos. Como não queremos ver você fazendo feio diante dos mortos-vivos, preparamos este guia completo com tudo o que é preciso para acabar de vez com as legiões de sugadores de sangue. Pegue a estaca e a água-benta, porque a ação vai começar!



ta da direita. Siga em frente e passe pela porta cinza. Quebre a mesa que está bloqueando a porta e siga adiante. Mais alguns vampiros vão atacar você. Depois de transformá-los em pó, pegue os itens que estão sobre a caixa e a chave que o vampiro vestido de guarda deixará depois de morrer. Abra o portão. Outra cena vai rolar e você voltará ao controle de...



...Buffy! Na pele da caçadora de vampiros, pegue as armas em cima da mesa e detone os inimigos. É bom tomar cuidado para não acertar Willow, que estará lutando ao seu lado. Após derrotar todos os vampiros, haverá uma cena e será o fim da fase 1.

Fase 2

Você está no meio do cemitério e... cercado por vampiros! Acabe com eles e siga em frente. Alguns zumbis vão querer se juntar à festa, então, estaca neles também! Entre pelo pequeno portão à direita, detone o zumbi e pegue o item Sundial Peace. Arraste o jarro até a parte indicada na foto para poder sair.



No final do cemitério, no lado direito, há um túmulo entreaberto. Suba ali, quebre a janela e entre na sala. Lá dentro, pegue os itens que estão na prateleira do lado esquerdo e vá em frente. Abra a porta e acabe com mais alguns inimigos. Entre pela porta à esquerda, detone dois zumbis e pegue o item no chão, um Sundial Peace. Saia e passe pela porta, no final do corredor. Logo de cara, use o item no pedestal, apertando **▲**. Vá em frente e pegue mais um Sundial Peace atrás do terceiro túmulo da direita.



Coloque o último pedaço no pedestal, volte e entre pela porta que se abrirá. Lá dentro, detone mais uns inimigos e pegue a chave da igreja que está no chão. Siga até o altar e pegue os itens. Acabe com todos os vilões que estão ali. Entre na passagem que o vampiro grandão acaba de abrir. Mais inimigos vão aparecer. Depois de se livrar deles, vá descendo. Três aranhas cairão do teto – detone-as e abra a porta com um soco. Siga em frente e arrebente

Fase 1

O jogo começa com uma reunião de vários personagens em uma loja de itens mágicos que está sendo atacada por vampiros. Quando estiver no controle de Buffy, detone todos os inimigos que aparecerem. Tente mesclar ataques de socos e chutes e finalize os golpes com uma estacada no coração – isso vai mandar os sugadores de sangue de volta ao inferno! Depois de detonar os vampiros, você verá uma cena de transição e Willow, a personagem mais querida do seriado, procurando um livro de magia.

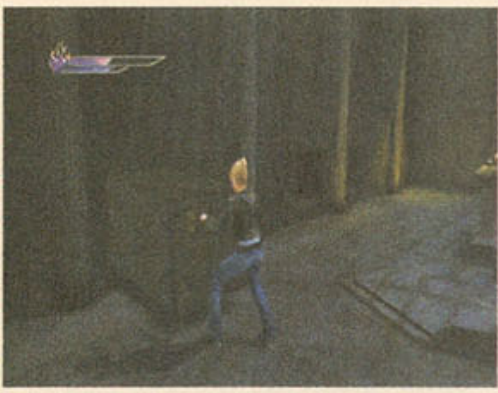


No comando de Willow, você terá que encontrar o livro Kraus's Compendium of Magical Combat. Mas antes disso, acabe com os vampiros que estão por perto e procure por itens – há vários nesta parte do game. Pegue a chave que está ao lado da porta da sala mais clara, volte e abra a escrivaninha logo em frente, como indicado na foto. Apanhe o livro e detone os inimigos. Haverá uma nova cena de transição.

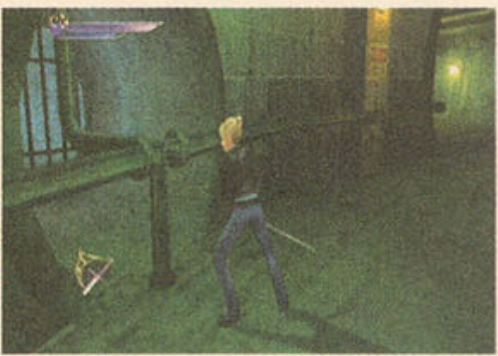
É hora de controlar Xander. Com ele, você já começa no meio da ação. Detone os vampiros e pegue a besta na mesa. Há itens ali também e outros espalhados pelos cantos da sala e armários. Aproxime-se da porta de trás e pegue o machado que está na mesa ao lado. Mande mais vampiros para o além.

Agora você está no controle de Spike. Encare os inimigos que estão na sala e pegue a espada na mesinha da esquerda. Abra a por-

outra porta. No corredor, vá em frente e vire à direita. Quebre a porta, entre ali, dê adeus aos zumbis e puxe a pedra como indicado na foto abaixo.



Suba na pedra e pule. Agarre-se na beirada e suba. Siga em frente e pule o buraco. Detone os zumbis e o morcego gigante, depois pegue a espada no chão. Desça pela escada, siga em frente e, em seguida, vá para a esquerda. Pegue os itens e vá para a direita, circule o poço e entre pelo corredor. Pegue o item Valve Handle nas caixas e volte. Use-o no local da foto.



Um novo caminho vai se abrir. Volte para o local onde você pegou o Valve e suba a escada. Quebre as caixas do lado esquerdo e pegue os itens. Um demônio vai arrebentar as portas ao seu lado e vir para cima de você. Detone-o. Entre pela nova passagem, pegue mais itens, volte e siga em frente. Vá pela passagem da direita no final do caminho e quebre a parede na qual há um pequeno buraco. Entre aí. Destrua todos os monstros e siga em frente.

Agora vá pelo lado esquerdo da ponte e pegue o item Fuse no painel. Volte e use o item no painel da sala grande. Ligue a chave, retorne à ponte e acione a alavanca que está do outro lado. Siga pela nova passagem e suba mais uma escada. Na área seguinte, detone os inimigos e siga em frente. Na sala com a estátua de uma águia, acione a estátua para abrir a porta. Entre, pegue a chave dentro dos vasos, saia e use-a na escavadeira (na parte de trás).

Entre na nova área seguindo pela esquerda, abra a porta e detone os inimigos. Desça e acabe com os zumbis. Vá para a direita, suba no túmulo e pule em cima da construção. Quebre a grade. Agora detone mais um monte de zumbis, pegue a tocha, acenda-a no fogo e queime a teia que está bloqueando seu caminho. Siga em frente e coloque a tocha ao lado do portão trancado. Seguindo sempre em frente, uma cena de transição vai rolar. Spike aparece e se junta a Buffy. Detone todos os zumbis que aparecerem, ajudando Spike quando ele estiver em apuros. Depois de detonar os zumbis, ataque a bola de energia deixada por Kakistos. Feito isso, é o fim de fase.

Fase 3

Você começa no comando de Xander. Corra e aperte o botão do painel à sua frente para salvar a garota que está em apuros. Depois, é hora de se aquecer acabando com uma porção de vampiros. Para salvar um refém, pegue a estaca nos fundos da sala, siga pela direita e bata na tábuca que está bloqueando a porta. Volte e entre pela porta do lado oposto. Detone os vampiros e siga pela porta à frente. Acabe com mais sugadores de sangue e entre pela porta bloqueada por tábuas para libertar outro refém. Na mesma sala, acima, há mais um refém esperando para ser libertado. Siga para o armário à direita e chute a porta dupla para achar uma besta. Entre na sala seguinte e atire uma flecha no dispositivo à sua frente – é o segredo para desativar a cerca elétrica. Com a cerca desativada, suba em uma abertura próxima ao dispositivo no qual você atirou a flecha. Siga em frente, passe pela porta e libere mais um refém. Em troca, ele dará a você uma chave. Detone mais uns vampiros, depois siga em frente e pegue o isqueiro na mão do cadáver. Volte e entre na segunda porta do corredor. Destrua as tábuas que bloqueiam a porta, esmague um dentuço e arraste o armário para poder sair. Pegue o item perto dos destroços. Depois de encarar mais uns vampiros, vá em frente e entre pela porta grande

ao fundo. Abra a válvula, use o isqueiro e entre pela nova passagem. Continue em frente. Na próxima sala, destrua os vampiros e não aperte o botão do painel do lado esquerdo. Siga pela porta à esquerda e, logo em seguida, entre na outra porta. Detone os inimigos e volte. Agora, sim, acione o botão.



Willow entra em ação. Jogando como ela, siga em frente e cruze a porta com a luz vermelha. Mais brigas com vampiros. Quando acabar com todos, pegue uma besta no final da tela à direita. Volte e vá subindo pelos contêineres até alcançar o topo. Pule no corredor de metal ao seu lado. Siga por ele, desça as escadas e entre pela porta da frente. Acione a alavanca para liberar uma porta, volte e desça. Entre pela porta que se abriu. De novo, ande sempre em frente. Mate alguns sanguessugas, aperte o botão da empilhadeira, volte e suba na elevação para pular em cima da caixa que a empilhadeira acabou de levantar. Aperte o botão para parar as caixas no exato momento em que uma caixa grande estiver passando pelo buraco. Pule sobre ela e, depois, na abertura acima. Pegue os itens que encontrar no caminho. Desça pelo alçapão e detone o vampiro para pegar o Key Card. Siga pela porta da qual saiu o vampiro. Na sala seguinte, aperte o botão do portão e prossiga. Pegue a estaca na caixa e o item no armário. Mate mais vampiros e vire a válvula da esquerda e da direita para drenar o sangue. Volte até o local onde você abriu o portão e entre na sala ao lado. Desça no fosso e suba as escadas. Abra a porta e siga em frente. Detone mais uns vampiros e arrombe os armários do centro da tela para achar mais um Key Card. Use-o na porta à frente, no painel da direita.

Chegou a hora de enfrentar Ethan Rayne. Tome cuidado com os ataques e fique sempre perto de

Tara. Vá detonando os vampiros que vão aparecendo e deixe Ethan de lado, pois ele não perderá energia. Assim que você derrotar todos os vampiros, Ethan fugirá.

Fase 4

Mais uma vez, você está no controle de Buffy. Pegue umas estacas que estão próximas ao balcão e destrua os vampiros que irão atacar. Apanhe os itens que estão espalhados pelo local – há vários nas prateleiras de livros. Depois, entre na biblioteca. Na sala de treino, há mais itens, uma estaca e um machado. Quando se abastecer, prossiga pela porta de trás e acabe com uns vampiros. Suba na construção e desça pelos vidros para encontrar Giles. Ele pedirá a você para achar o Bibeau's Compendium, que está em algum lugar na Shop. Suba pela escada à frente e entre novamente no Shop. Detone todos que cruzarem seu caminho. Suba a outra escada – ela o levará até a parte de cima da Shop. O Bibeau's Compendium está na prateleira de livros. Leve-o até Giles, que a você dará uma nova tarefa.



Volte até a Shop e desça para o porão. Pegue a besta perto da escada e elimine os vampiros que estão na área. Siga para a próxima sala, detone uns monstros e uma cadeira para pegar mais uma estaca. Na sala seguinte, mais vampiros vão aparecer. Depois de cuidar deles, pegue os itens que estão nas prateleiras e siga para a pequena sala, que foi descoberta por Spike na primeira fase. Abra o baú e pegue o Gargoyle Claw. Volte e suba a escada. Detone os vampirinhos e vá até o pote verde que está no lado oposto à mesa. Use o Gargoyle Claw e uma estaca para criar uma Gorgon Stake. Volte até Giles e equipe a Gorgon Stake antes de abrir a cela. Lute contra os Gargoyles e use a nova estaca para matá-los. Depois de derrotar os

dois monstros, você deverá proteger Giles. Siga em frente e passe por umas salas – há alguns itens, por isso, fique esperto. Ao chegar ao armazém, coloque Buffy em cima do local vermelho e espere um pouco. Um vampiro vai aparecer – carregue o tiro e acerte-o. Feito isso, Giles aparece, e mais uma fase estará completa.

Fase 5

Assim que obtiver o controle de Buffy, pegue a estaca na esquina do estacionamento. Detone os vampiros e siga em frente pela rua. Vá até o final da rua e vire à direita para entrar no cinema. Alguns vampiros vão aparecer – detone-os e siga pela porta dupla. Continue em frente e você verá que precisa de um ingresso para poder passar. Suba a escada e caminhe pelo corredor. Entre na última sala à direita, pegue o item Fuse na mesa, vá para a sala seguinte e fale com Willow que está atrás das portas duplas. Procure na mesa o item Turnstile Ticket. Volte até as roletas e siga pelo corredor. Desça e vire à esquerda para entrar no banheiro feminino. Quebre a cara dos vampiros e também o espelho (oops, agora você vai ter sete anos de azar!). Saia pela abertura, siga para a direita e passe pela abertura na cerca. Dobre à direita e vasculhe o túnel por onde os bichos vieram para achar o Sparkplug. Suba a escada, volte e use o Sparkplug na bomba d'água. Retorne aos esgotos e entre pela porta com a luz verde. Suba pela escada do outro lado e depois suba novamente. Pegue o Key Card com Willow, passe pela porta na cerca e apanhe o Pitchfork. Volte pela janela quebrada do banheiro e siga até a sala onde você pegou o Turnstile Ticket. Use o Key Card na porta trancada e salve Willow.



Saia do cinema e siga até o caminhão destruído. Aperte o botão

atrás do caminhão para abrir uma passagem. Siga por lá até um depósito. Entre na porta à direita e depois vire à esquerda. Vá até o bar detonando todos os vampiros que aparecerem pela frente. Pegue o item Pool Cue e liberte Spike. Apanhe outros itens que estão espalhados por lá e saia do bar pela porta dos fundos. Quebre a tranca do portão e entre à esquerda. Quando chegar à porta da garagem, use o Item Fuse. Abra as portas, pegue o Taco e suba a escada. Acione o painel para liberar uma passagem. Pule para o outro balcão e você encontrará Xander. Aperte o botão vermelho e siga para a rua novamente. Vá até a bifurcação onde está o caminhão e vire para a esquerda. Siga em frente até um ônibus, vá para baixo e à direita. Abra a porta da frente com a alavanca e siga por ela. Pule e alcance uma saída de emergência. Saia e desça. Quebre a porta de madeira e entre no elevador. Use o botão da esquerda para chegar ao primeiro andar. No corredor, detone os vampiros e entre novamente no elevador. Aperte o botão da direita e vá até o porão. Na sala de controle, ative a câmera de segurança, procure no painel à direita e pegue uma lanterna para achar o Bank Vault Code que está na mesa. Anote o código. Volte até o porão e use o código no cofre para salvar Faith. Suba para o primeiro andar e saia do banco. Vá até o caminhão, vire outra vez à esquerda, siga até o cinema e vire à direita. Detone alguns vampiros e examine o carro batido. Fim de fase.

Fase 6

Comece dilacerando todos os monstros da sala (Sid agüenta umas 20 porradas antes de cair). Vasculhe o local para encontrar itens. Sid vai abrir uma porta dupla, então, trate de segui-lo. Vire à esquerda, corra até o final do corredor e siga para a direita. Detone as tábuas que estão bloqueando a passagem, entre e pegue mais itens. Volte até Sid e veja Buffy jogá-lo pela ventilação.

No comando de Sid, detone os zumbis, desça pelo corredor e em-



purre os tubos de oxigênio até o fogo. Entre pela porta dupla com Buffy, siga em frente e entre na sala seguinte. Andando pelo corredor, você encontra Sid. Arrebente mais uma porta bloqueada e acompanhe-o até o quintal. Derrote os vampiros e siga em frente. Suba pela beirada e mate mais alguns dentuços. Pegue a besta, siga pela esquerda pelo telhado, pule na plataforma e caia no escritório. Pegue o Key Card que o vampiro vestido de policial deixará cair. Saia da sala e siga o corredor, apanhando os itens no caminho até o elevador. Vá para o segundo andar, vire à esquerda, detone os vampiros e passe pela porta perto do elevador. Pegue os itens e deixe a sala pela saída da frente. Lá fora, vire à direita, suba até o cano, pule e desça pela esquerda pelo telhado. Entre pela janela, siga pelo corredor detonando os vampiros e pegando os itens no chão. Quebre o alarme de incêndio e vá até o saguão. Atravesse a porta da direita e entre na outra que está atrás da tela de projeção. Pegue os itens e volte. Use o item Severed Hand no scanner ao lado da porta dupla para abri-la. Entre na sala da esquerda e saia pela saída de incêndio.

No teto, detone mais alguns inimigos. Pule no ar-condicionado e vá para o andar de cima. Suba na abertura entre os dois telhados para descobrir uma escada, desça e vá para esquerda. Siga em frente e pegue mais uns itens, então, suba e entre na sala à direita. Seguindo em frente, você verá uma porta à esquerda – entre nela. No corredor, vire à esquerda, vá até o fosso do elevador e suba pelo cabo. Você encontrará Sid outra vez. Siga em frente para a próxima sala, pegue os itens e volte até onde está Sid.

Depois da cena de transição, você estará novamente no comando de Sid. Entre pela segunda por-

ta da direita e, depois de detonar alguns monstros, saia pela janela. Vire à direita e, no final do caminho, cruze mais uma porta, pegue o martelo e saia pela porta do lado oposto. Siga em frente e use o martelo nas portas de cima. Na terceira porta da esquerda, pegue o item Gas Canister e use-o nas caixas que estão pegando fogo. Destrua os tanques de oxigênio e saia pela última porta do corredor. Siga em frente, examine o scanner à frente, entre e desça a escada. Vá em frente até encontrar Sid novamente. Proteja-o e detone todos os vampiros. Depois da luta, pegue o Cassandra's Eyeballs, abra a porta e continue protegendo Sid, até a fase terminar.



Fase 7

Mais uma missão com Xander. Pegue os itens espalhados pelo cenário e detone os vampiros. Examine o lado esquerdo, siga para a direita e destrua as tábuas que bloqueiam as janelas. Entre ali e arrebente os inimigos. Na sala seguinte, examine a mesa para ver uma mensagem e pegue a lanterna. Saia pela porta principal, vire à esquerda e entre no escritório. Pegue o item Dictaphone sobre a mesa, veja o portão trancado e saia da sala. Vá descendo pelo corredor, examine a porta dupla à frente, siga até a escada à direita e entre no laboratório. Examine o computador depois de detonar os inimigos, saia e suba a escada. Siga em frente e vire à direita, entre pela porta dupla e na sala do computador.



Examine o computador grande e saia, continuando pelo corredor, passando pelas máquinas de bebidas e detonando os inimigos. Feito isso, entre no laboratório. Vire à esquerda no corredor, vá até o final e siga pela direita. Passe pela sala dos computadores, examine a porta dupla e entre na Math Room. Use a lanterna na tela branca, saia da sala, vá para a direita e desça até o laboratório. Lá, examine o computador e pegue o Dictaphone. Saia e vá até o monitor que requer um passe: digite o passe que você acabou de pegar e entre. Siga pela direita, depois em frente e entre na sala Costume Room. Examine o local e pegue o item Top Hat na mesa. Xander vai tirar um coelho da cartola, tome nota e siga. Volte até o corredor cheio de plantas, atravesse a porta dupla e siga em frente. Entre em outro laboratório, pegue os itens Disk e o Yellow Liquid (há também uma arma mais à frente, a Murgoth Weapon). Leia a fórmula na lousa e saia.

Desça pelo corredor, vire à direita e depois à esquerda, detone os mortos-vivos e continue até a bifurcação. Entre pela porta dupla. Siga em frente e passe novamente pela porta dupla. Depois de detonar mais vampiros, entre no porão. Pegue os itens, siga pela porta ao lado, desça a escada e use o Item Top Hat no pentagrama dessa sala. Corra até a válvula e abra-a. Um vapor será liberado e libertará mais um coelho – use-o no outro pentagrama. Suba a escada e entre na sala da direita, siga à esquerda e atravesse a porta dupla. Examine a água verde da fonte. Use o Yellow Liquid, pegue o Murgoth Ammo e encha a arma até o limite máximo. Desça para a área de entrada, siga para o segundo andar, vá em frente e espirre o líquido na planta que está bloqueando a porta. Ela se abrirá e você poderá entrar. Use o Top Hat no pentagrama outra vez, volte e entre pela janela perto da sala de aula. Suba, pegue os itens e siga até o laboratório. Vá até o armário verde no fim da sala, pegue o item, desça, siga para a esquerda e depois para a direita até a sala do computador. Use o computador e veja a combinação do cofre. Siga

pela direita até o escritório, abra o cofre com a senha e pegue o Library Key. Na saída, vire à esquerda. Desça, ande até a bifurcação, entre à direita e na biblioteca. Use a chave para abrir a jaula e o Top Hat no pentagrama. Saia e volte ao escritório. Deixe outro coelho no pentagrama seguinte, vá em frente, veja a cena, atire bombas no inimigo que aparecerá e use mais um coelho no pentagrama. Volte e entre no escritório principal. Vire à direita e depois à esquerda, passe pela sala de fantasias e entre na sala da esquerda.



Aqui, você terá que derrotar Anyanka. Quando está no ar, ela é invencível, por isso, vá colocando os coelhos nos pentagramas com muito cuidado. Ela descerá quando você colocar o quinto coelho. Acerte-a com um Hell-Fire e pronto. Mais uma fase terminada.

Fase 8

No comando de Faith, pegue os itens no chão e detone os vampiros. Abra a porta à frente e vá até o caminhão para acabar com mais vampiros. Um vampiro de camisa vermelha vai abrir passagem para você. Puxe as alavancas, siga em frente e entre no túnel. Detone mais dentuços e vá para a outra bifurcação, tomando o caminho da esquerda. Pegue os itens e volte para pegar o caminho da direita. Entre na sala à esquerda. Pegue os itens e a dinamite, volte ao túnel, vire à esquerda, seguindo em frente até o final do túnel. Agora acerte a alavanca para movê-la para a esquerda. Vá para trás do elevador de carga, siga em frente e use a dinamite para alagar o túnel.

Seguindo em frente, você chegará à outra bifurcação: abra a porta da esquerda, pegue as dinamites, saia, vire à esquerda e vá em frente. Vire à direita e desça deto-



nando os vampiros que aparecerem. Entre pela porta nas pedras e use a dinamite no pilar no centro da tela. Suba e abra a porta que antes estava trancada. Detone os inimigos e saia pela porta da frente. Passe pela ponte e entre no túnel. Siga em frente e à direita, examine as portas e vá até a porta dupla, no final do corredor. Pule na plataforma e prossiga. Vire a válvula na máquina perto das pedras, detone os vampiros e pegue a tocha. Siga em frente, vire à direita, novamente em frente e puxe a alavanca. Pegue os itens e volte. Use os itens que você acabou de pegar na pedra rachada. Ande para frente e detone mais uns inimigos. Use o emblema, prossiga pela nova passagem, suba a escada, pegue os itens e saia. Volte até a área principal e desça. Detone alguns vampiros e continue em frente. Entre na sala e acabe com mais alguns deles. Volte e detone mais. Entre pela porta perto da escada, suba e acione o botão. Siga em frente e atravesse a última porta. Proteja a garota e ganhe um item. Vá em frente e pegue um isqueiro na lareira. Volte e suba. Examine a parede estranha, pegue o Wrench e use-o no chão com um relâmpago. Volte e desça. Caia no buraco e siga em frente até a figura estranha.



Agora é a vez de Kakistos levar o dele. Destrua os três dispositivos que estão no local, tomando bastante cuidado com os zumbis. Quando tiver destruído todos os dispositivos, ataque o mané sem piedade e termine o serviço com uma bela estacada no coração dele.

Ao derrotá-lo, você pegará o item Cassandra's Leg.

Fase 9

Assim que obtiver o controle de Spike, siga pelo corredor e destrua o Zombie Soldier. Depois disso, escale a pilha ao centro da sala para alcançar um balcão. Pendure-se na borda e mova-se para a esquerda, só se soltando depois de passar pela parede de ligação. Pegue o Hell-Fire Soaker no canto e saia de lá.

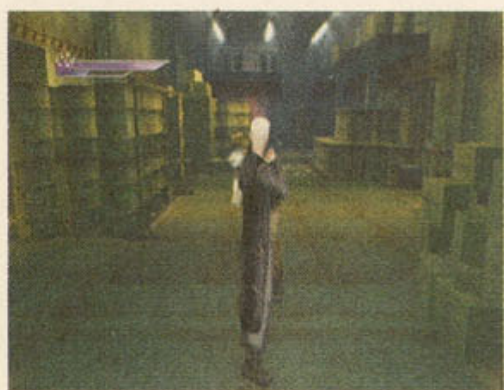


Vá para baixo e entre na sala de controle. Quando detonar o vampiro, quebre os dois cadeados para pegar um Medi-Pack e as cadeiras, para conseguir algumas estacas. Use o computador para abrir a passagem principal. Voltando ao corredor, você verá que a porta estará trancada. Mate qualquer coisa que se mova e tome cuidado com os raios laser que vêm dos cantos. Com cuidado, entre na sala seguinte e dirija-se ao cilindro de gás comprimido. Quebre-o para poder ver os raios no chão. Avance com cuidado para não tocar neles. Continue saltando os raios e vá para a porta seguinte. Acabe com a raça dos zumbis e use o computador para destravar mais uma porta. Pegue mais estacas nas caixas e desça a escada. Salte o raio e volte para o corredor principal.

Vire à esquerda e queime os Abominators. Vire-se para pegar mais duas estacas, siga pela direita e entre pela porta que você abriu. Continue e vire à esquerda, desça a escada e entre à esquerda mais uma vez. Detone os vampiros e entre pelas portas de segurança. Na sala, pegue as duas estacas que estão atrás do jipe. Saia pela porta. Entre na sala seguinte, pegue mais duas estacas e vire-se para a direita. Quebre os cadeados para apanhar um Medi-Pack e entre na sala à esquerda. Vire à direita, pegue uma estaca e siga para a direita

outra vez, subindo a escada.

Vá para a direita. Acabe com os inimigos e siga para a outra porta. Do outro lado, mate mais alguns vampiros e quebre a caixa na parede oposta para pegar uma estaca. Entre à direita e use o computador para destravar uma outra porta. Atravesse a porta à esquerda pela qual você entrou e mate o vampiro. Use o laptop para aprender a fraqueza do Cyborg. Saia do quarto e entre na sala da direita. Vá em frente e mate tudo que se mover, seguindo, depois, para a passagem na sala de veículos militares. Suba a escada e acabe com mais um bichinho antes de virar para a direita. No alto da escada, vire-se para a esquerda e entre na área que você destravou. Pegue alguns itens e saia logo daí!



Mais uns inimigos querendo apanhar. Siga para a direita e suba a escada. Depois de passar pela caixa de munição, abra as portas. Vá para a direita do quarto, pegue os itens e volte. Na escadaria, vire à esquerda, desça e vá para trás do veículo militar. Salte na parte traseira do veículo e atire com a Machinegun no tanque de combustível que está do outro lado da sala. Prossiga. Destrua os monstros e passe pelo furo na parede. Vire à direita para matar mais vampiros. Volte e escale os tambores na parede oposta. Depois disso, abra a porta, siga para a esquerda, entre no elevador e suba.

Saia do elevador e siga em frente. Na sala seguinte, paralise o Cyborg usando o EMP Grenade. Pegue mais duas EMP Grenades nos cantos. Abra a fechadura, à direita, entre e pegue quantas EMP Grenades quiser. Agora, destrave a porta de segurança. Atravesse a porta e siga para o salão. No quarto seguinte, mate alguns bichos e vire à esquerda. Há uma fonte infinita de estacas no canto e uma fonte infi-

nita de EMP Grenades. Pegue um Medi-Pack embaixo da escada antes de passar pela porta com a luz verde. Siga o corredor até alcançar uma escada. Suba para o quarto e use as EMP Grenades nos dois Cyborgs. Vire à esquerda, corra para a extremidade da sala e examine o computador. Você tem cinco segundos para usar o mainframe para destruir os Cyborgs. Feito isso, siga pelo salão até chegar a um balcão. Ali, você verá uma coisa muito estranha...

Outro chefe vai aparecer. Adam chamará dois Zombie Soldier para ajudá-lo, o que é desnecessário, pois ele é invencível (isso mesmo!). Adam tem quatro ataques que serão usados na seguinte ordem: primeiro, ele corre atacando com os braços (apenas se esquive desse ataque, pois ele suga muita energia); no segundo ataque, ele lança duas granadas; no terceiro, usa uma Machinegun para mandar uma chuva de balas; no quarto, Adam agarra um tambor e o joga. Ao levantar o tambor, Adam fica vulnerável por três segundos. Aproveite essa oportunidade para usar uma EMP Grenade – ele vai congelar e o tambor explodirá sobre sua cabeça. Repita isso umas cinco vezes e você ganhará outra Cassandra's Leg.

Fase 10

De novo, com Willow. Destrua os inimigos e pegue os itens, inclusive o Cooking Oil, no carrinho de cachorro-quente. Entre na sala de segurança, abra a porta da direita e livre-se dos vampiros. Pegue o Dictaphone da mesa e acesse o computador marcado com "door". Saia da sala de segurança e volte ao primeiro andar. Entre na loja de material esportivo e destrua os vampiros. Willow vai aprender a magia Possession. Pegue o Medi-Pack no canto direito. Entre na sala seguinte, mate os vampiros e pegue os itens. Ao sair, você verá que um gás está escapando do tanque. Atire uma Fireball no cilindro para abrir um buraco na parede.

Entre na gaiola destruída para ter acesso à loja de informática. Vire à direita e pegue um Medi-Pack no

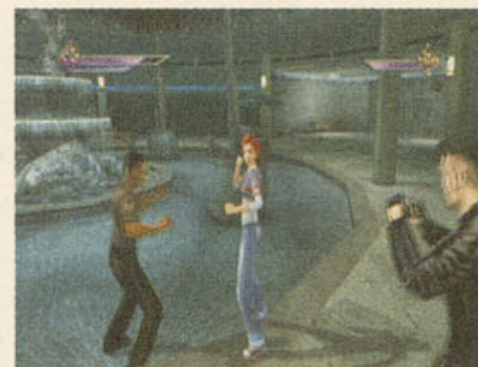


baú. A porta da sala de componentes está trancada, sendo assim, volte para a loja e detone os dois vampiros. Saia e entre na loja Bits and PCs, lá você poderá pegar a Shutter Key. Na área seguinte, aprenda a magia Sonic Blast e siga para a esquerda. Mate os vampiros, destrave a porta atrás de você e inspecione o andar de baixo do shopping. As lojas Jolly's Mega Store e a Kastan's Perfume estão trancadas e a saída é matar todos os vampiros e ir para o segundo andar. Ali, mate mais dois infames sanguessugas, vire à direita e, mais uma vez, à direita. Destrua a porta usando a chave do Shutter Key e vá para o banco.

Aproxime-se da porta que tem uma pomba no vidro e fale com o vampiro que está no outro lado. Em troca de uma graninha, ele dirá a Willow como ativar as portas de segurança. Vá para a Papiu's Book Store e destrua os vampiros que estiverem por lá, não esquecendo de pegar a máquina de cartão de crédito. Passe pela porta aberta e use Cooking Oil na abertura – isso fará com que o elevador volte a funcionar. Saia da livraria, siga para a direita e mate os vampiros. Use a Shutter Key e volte à parte de trás do primeiro andar do shopping e da ATM Machine. Use a máquina de cartão de crédito para pegar uma graninha, corra para a área da fonte e siga pelo elevador. Examine o corpo e pegue a Broken Key. Depois, suba para o próximo andar. Saia do elevador, vire à esquerda e corra para a Key Store. Procure um chaveiro na parede e pegue a Door Key. Volte para o banco, depois passe Security Room e você estará fora do shopping.

Use a Door Key para abrir a porta do banco. Ao entrar, o detector de metais fará com que tudo se feche. Volte e deixe todos os itens de metal na bandeja. Siga em frente, não se esquecendo de pegar de

volta os itens que deixou na bandeja. Passe pela entrada do banco e dê conta dos vampiros. Entre pela porta à direita e na sala do gerente (Manager Room). Lá, dois vampiros estão atacando uma garota. Proteja-a e mate os salafários. Agora, vá para o computador e use o Dictaphone. Aperte o botão e entre no cofre. Pague o vampiro e ele dará a você Computer Store Key. Desça e vá para a loja Bits and PCs. Chegando lá, mate os vampiros e vá para a Store Room. Vire à direita e abra a Component Room. Lá dentro pegue o modem e volte para o shopping. Vá até a sala de segurança e entre pela porta que fica entre a Key Store e a Jolly's, no segundo andar.



Agora o chefe será Lara. Nessa luta, use a magia Fireball e fuja dos ataques utilizando as pilastras como escudo. Tara vai usar alguns vampiros para complicar a sua vida. Para se livrar deles, use as magias Homing Spells e Possession. Ela morrerá depois de 11 ataques, aproximadamente. No final, você ganhará o Cassandra's Army.

Fase 11

Mais uma vez, você está com Buffy. Mate os vampiros e vá para a esquerda, pegando uma pá depois de passar pelo aquário. Lute com alguns monstros próximo da Reptile House e siga para a entrada da African Exhibit. Vire à direita, pegue os itens e continue. Dentro do prédio, mate o vampiro e siga para a saída. Pegue algumas estacas e vire-se para a direita para matar mais sanguessugas. Vá em frente e certifique-se de que a porta está fechada.

Volte para o ponto de partida e veja que, na jaula do leão, existe uma escada. Pena que o local está trancado. Quebre o poste de sina-

lização para pegar mais algumas estacas e entre pela porta. Siga o túnel e entre na sala ao lado para salvar a garota. Vire à direita e mate os inimigos. Depois, quebre um banco (somente um), caso esteja precisando de estacas. Suba no outro banco e pule para o gramado para pegar alguns itens. Volte ao caminho e continue pela direita. Entre na caverna dos macacos, quebre uma janela, suba, pule a grade e pegue a chave. Volte para a Reptile House.

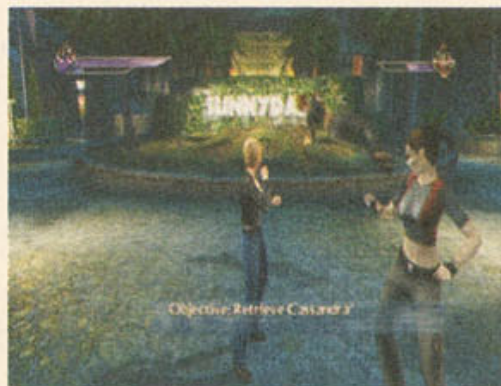
Quando chegar lá, salve outra garota dos vampiros. Depois, vá para a esquerda e abra a porta usando a chave. Entrando ali, dois Gorillaz Zombies o atacarão. Livre-se deles e vá para a próxima sala. Siga para a esquerda e mate o vampiro usando a pá. Chute a janela e abra passagem para a próxima sala à direita. Entre pela porta e siga em frente até dar de cara com um beco sem saída. Dê meia-volta e vá para o prédio que tem duas latas de lixo em frente. Outra vez a porta estará fechada. Não desanime e avance pelo quintal da casa.



Vá até a chave de força que está na parte de trás da casa e aperte o botão para abrir a porta. Entre, vire à direita e suba a escada. Continue pela esquerda, pela esquerda novamente, passe ao lado da ponte e siga em frente. Dê uma olhada no pilar para pegar a Relic Piece 1. Saia da sala, entre pela porta oposta e siga para a esquerda novamente. Mate o vampiro e aperte o botão para ativar a ponte.

Volte para a ponte, pule para agarrá-la, suba e vá para a direita. Caia para a o outro lado da Warehouse e entre na porta perto da escada. Nessa área, entre e quebre a fechadura que está do seu lado direito, ative o botão e faça o mesmo caminho de volta à ponte. Desça a escada e suba na outra escada até chegar à jaula do leão. Vire

para a direita e empurre o bloco de feno para baixo das janelas – quebre-o para poder subir. Mate todos os vampiros e pressione o botão na parede. Volte para onde está o feno e entre no túnel. Nessa área, quebre mais algumas janelas e pegue o tranquilizante que tem munição infinita. Continue pelo corredor e volte para a jaula dos macacos. Vire à direita e entre na jaula. Depois de matar mais alguns vampiros, desative a cerca elétrica.



Vá para a direita e pegue o Item Relic Piece 2. Saia pela African Exhibit e volte à jaula do leão. Use o tranquilizante para colocar os bichos para dormir e pegue o item Relic Piece 3. Siga até a estátua mascarada perto da entrada. Deixe as relíquias lá e volte correndo para a African Exhibit. Entre pela porta mágica. Mate o vampiro e vá para o aquário. Chegando lá, vire à esquerda e encontre Bringer, que vai teletransportá-lo de volta ao local em frente do aquário. Volte para onde você o encontrou e use a habilidade Shield of Rei para impedir sua magia e o tranquilizante para colocá-lo para dormir. Depois, entre na porta que levará você até o chefe da fase. Ao atacar o chefe Ripper, ele se dividirá em quatro. Bata no que estiver no meio e desvie de seus ataques especiais. No final, pegue o item. É o fim da fase.

Fase 12

Você está preso nesta fase e não pode retornar. Pegue as estacas, os itens e, do lado direito, um Pitchfork. Siga em frente e use a catapulta para abrir um buraco. Entre nele. Pule até a torre e, de lá, salte até o balcão. Vá pela direita até chegar a um local com duas portas. Entre na porta da esquerda, continue pelo corredor e siga para a direita. Siga em frente e, mais uma vez, vire-se para a direita para entrar pela porta dupla. Na sala de



armas, pegue os dois Glass Jars próximos das armaduras e o machado que está no canto. Use a tocha para revelar uma nova passagem. Siga em frente, detone mais alguns vampiros e pegue os itens Key Mold, Glass Jar e um Med Kit. Coloque a tocha na mão da armadura, siga pela porta dupla e vire à esquerda e, em seguida, à esquerda de novo. Entre pela porta da direita, desça e vá até a plataforma de pedra. Suba e entre pela abertura que a catapulta fez há algum tempo. Siga para a direita e mate mais vampiros. Vire-se para a esquerda, siga pelo corredor e vire novamente para a esquerda. Desça, siga pela porta dupla da esquerda e puxe o obstáculo que está bloqueando as portas. Atravesse a porta da esquerda. Coloque o Key Mod no pedestal, vá para direita e vire a válvula. Pegue o Skeleton Key e o Charcoal Dust no canto da sala. Vá ao campo e prossiga.

Passa pela entrada e vire à esquerda. Destranque a porta da esquerda na metade do caminho. Encha seu Glass Jar nas fontes com a Holy Water e pegue o item Candlestick, no altar. Saia pela porta da direita, entre na sala seguinte e pegue os itens. Siga pela próxima porta, desça a ponte e cheque as portas trancadas. Vá até o começo da ponte e encontre um pequeno buraco – atire uma flecha ali para liberar a ponte e aproveite para acertar alguns vampiros. Siga até as próximas portas duplas, vá em frente e pegue o item Sundial Hand.

Volte e pule na pilha de madeiras, depois no balcão e siga para a direita. Entre pela próxima porta e vire à esquerda. Pegue outro Candlestick e entre pela porta da frente. Use o Sundial Hand no dispositivo que está localizado no centro da sala. Desça e pegue os itens, inclusive a espada.

Volte e entre pela porta na extrema esquerda. Desça novamen-

te e entre pela porta da direita. Siga em frente e suba a escada. Quando chegar a uma bifurcação, vire à direita e pegue os itens. Volte, entre na torre grande e circular, puxe os blocos para longe e fique na plataforma de madeira para descer ao porão. Siga em frente, atravesse a ponte do lado esquerdo e entre pela porta à esquerda. Detone o vampiro e pegue o item Block of Sulfur na mesa. Volte até a sala onde há um canhão. Siga pelas portas à direita, vire à direita e desça a escada. Use o Block of Sulfur na parte direita, puxe as correntes e misture o Charcoal Dust. Volte ao canhão e use o pó que você acabou de fazer. Siga pela nova passagem e desça pelo corredor, virando à direita e entrando na porta ao fundo. Examine a parede oposta à lareira, coloque os Candlestick e puxe a primeira e a terceira cordas para abrir uma porta secreta. Entre ali. Siga em frente pegue o Hope's Dagger e outros itens. Volte até o cemitério e mova as portas com as espadas. Siga por esse caminho até chegar a uma sala grande com pentagramas no chão.



É hora da batalha final. Para vencer o chefe final, The First, arme-se com a Hope's Dagger e tenha alguns Med Kits à mão. O cara vai tentar acertá-lo com vários tipos de tiros, por isso, fique esperto. Ataque os dispositivos nos pentagramas para poder atingi-lo. Depois de acertar The First, a arma Hope's Dagger vai voar da mão de Buffy. Desvie, pegue-a novamente e repita a operação até destruir o inimigo. É o fim do jogo.



Veja o review completo de **Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds** na página 47



ATV OFFROAD FURY



No menu principal, escolha o modo Pro-career e, no lugar do nome, escreva:

Habilitar modo Expert:

ALLOUTAI

Habilitar todos os veículos:

CHACHING

Habilitar veículo 1000cc Quad

ATV: complete o modo Pro-career.

Habilitar veículo Yamaha Raptor

ATV: DINOSAUR

Habilitar veículos mais rápidos:

ALLQUIKI

BLOODY ROAR 3



Habilitar modo Sudden Death Survival: vença 9 personagens jogando no modo Survival.

Habilitar personagem Kohryu:

jogando no modo Arcade, chegue até a quinta luta sem perder nenhum round e vença Kohryu. Depois, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor em Xion e aperte ←.

Habilitar personagem Uranus:

jogando no modo Arcade, vença todas as lutas sem perder nenhum round e vença Uranus.

Depois, coloque o cursor em Yugo e aperte ←.

Roupas secretas para Yugo: Ao escolher Yugo, aperte ■, ✕ ou ●.

Habilitar imagens secretas

Habilitar imagens de Alice - The Rabbit: complete o modo Arcade com Alice.

Habilitar imagens de Bakuryu -

The Mole: complete o modo Arcade com Bakuryu.

Habilitar imagens de Busuzima -

The Chameleon: complete o modo Arcade com Busuzima.

Habilitar imagens de Gado - The Lion: complete o modo Arcade com Gado.

Habilitar imagens de Jenny - The Bat: complete o modo Arcade com Jenny.

Habilitar imagens de Kohryu - The Iron Mole: complete o modo Arcade com Kohryu.

Habilitar imagens de Long - The Tiger: complete o modo Arcade com Long.

Habilitar imagens de Marvel - The Leopard: complete o modo Arcade com Marvel.

Habilitar imagens de Shenlong - The Tiger: complete o modo Arcade com Shenlong.

Habilitar imagens de Stun - The Insect: complete o modo Arcade com Stun.

Habilitar imagens de Uranus - The Chimear: complete o modo Arcade com Uranus.

Habilitar imagens de Uriko - The Half Beast: complete o modo Arcade com Uriko.

Habilitar imagens de Xion - The Unborn: complete o modo Arcade com Xion.

Habilitar imagens de Yugo - The Wolf: complete o modo Arcade com Yugo.

DOWNFORCE

No menu principal, aperte o código desejado:

Invencibilidade: L1, ▲, R1, ▲, ↓, ↓, ●.



Habilitar Crash Arena: ←, →, →, ■, ↓, ▲, ▲, ■.

Habilitar Crash Arena (modo Two-Player): →, ←, ←, ●, ↑, ▲, ▲, ■.

Habilitar Beginner Trophy: →, →, L1, ▲, ▲, R1, →.

Habilitar Intermediate Trophy: →, →, ■, ←, L1, R1, ■, ■.

Habilitar Expert Trophy: →, →, ●, ←, L1, ●, R1, ●.

Habilitar campeonato

Intermediate: ↓, ■, ↑, ■, →, →, ←.

Habilitar campeonato Expert: ↓, ●, ↑, ↓, ●, ●, R1, L1.

Habilitar Expert CPU: ▲, →, ←, ■, ↑, ●, ↓, →.

jogo e, então, segure ■, ●, ▲, ■, ▲, e solte L1.

Habilitar códigos: selecione a opção "Codenames" no menu principal e depois de escolher o seu personagem, entre com um dos códigos a seguir:

Habilitar Camera Upgrade: SHUTTER

Habilitar Decrypter Upgrade: SESAME

Habilitar fase Alpine Escape: POWDER

Habilitar fase Chain Reaction: MELTDOWN

Habilitar fase Countdown: BLASTOFF

Habilitar fase Deep Descent: AQUA

Habilitar fase Double Cross: BONSAI

Habilitar fase Enemies

Vanquished: TRACTION

Habilitar fase Equinox: VACUUM

Habilitar fase Island Infiltration: PARADISE

Habilitar fase Night Shift: HIGHRISE

Habilitar fase Phoenix Fire: FLAME

Habilitar Golden P2K: AU P2K

Habilitar Golden PP7: AU PP7

Habilitar Grapple Upgrade: LIFTOFF

Habilitar Laser Upgrade: PHOTON

Habilitar P2K Upgrade: P2000

Habilitar Rifle Scope Upgrade: SCOPE

Habilitar Stunner Upgrade: ZAP.

Habilitar todas as opções Multi-player: GAMEROOM

Habilitar Tranquilizer Dart Upgrade: SLEEPY

Habilitar Vanquish Car Missile Upgrade: LAUNCH

Munição máxima para Sniper Rifle: MAGAZINE

Selecionar fases: PASSPORT

Todos os itens: Q LAB

MEN IN BLACK 2:

ALIEN ESCAPE

DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS



Ver final secreto: coloque o cursor na opção Play na tela Opening no menu de Options e, então, segure R1 + L1 e aperte ✕. Para ver outro final, segure R2 + L2 e aperte ✕.

Roupas alternativas: complete o jogo no modo Musou, usando qualquer personagem. Agora, na tela de seleção de personagem, coloque o cursor em cima do personagem e aperte L2 ou R2.

Controlar a tela de Loading: aperte ● para aumentar o vento e ✕ para diminuir a velocidade do vento.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE



Pilote o Shelby Cobra: comece o jogo na fase Enemies

Vanquished. Pause o jogo e, então, segure L1 e aperte →, →, ←, ←, ↑, e solte L1. Agora você poderá usar o veículo Shelby Cobra nas corridas dos Alpes.

Pilote o SUV: comece o jogo na fase Enemies Vanquished. Pause o



Na tela com o Press Start, aperte:

Selecionar fases: R2, ▲, ←, ●, ■, L2, ←, ↑, ✕, ↓, L2, ■.

Invencibilidade: →, ✕, R1, ▲, ↑, L2, ✕, ←, L1, ●, ✕, R2.

Todas as armas: ↑, ↓, ✕, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.

Máximo Bolt: →, ↑, ↓, L1, ●, ▲, R2, ←, ↓, ■, ■.

Máximo Spread: L2, R1, ●, L2, ↓, ↑, L1, Right, ←, ✕.

Máximo Homing: →, ↑, ■, L1, ←, ←, L1, ←, ●, ←.

Máximo Beam: ←, ●, ▲, →, L1, ■, ←, R1, R1, ▲.

Efeito Full Area: ←, ✕, ▲, ↑, ✕, ↓, ■, L2, ←, R2.

Jogo sem power-ups: ↓, ↑, ✕, ■, ↓, ↑, ✕, ■, L1, L2, ■, ●.

Habilitar modo Boss: R1, ▲, ↓, ↓, ✕, L2, ←, ■, →, ▲, R2, L1.

Habilitar missões Training: ■, ↑, L2, ←, ▲, ✕, R2, ●, →, R1, ■, ●.

Habilitar Agent Data: ↑, ↓, ●, R2, ←, L2, →, ✕, R2, ■, ↑, R1.

Habilitar Alien Data: ■, L1, ●, L2, ↓, ▲, R1, →, ✕, ←, R2, ▲.

Habilitar opção Making Of: ●, R2, L2, ●, ▲, ↓, ■, ✕, →, L1, ✕, ↑.

Golpes

Backflip: ■ + ↓.

Somersault: → + ■.

Obs.: se o comando for feito da maneira correta, a tela irá tremer.

PRIMAL

Menu de códigos

Segure L1 + L2 + R1 + R2 por cinco segundos no menu principal ou no menu de bônus para habilitar o menu de códigos. Coloque o cursor na letra A e, então, segure ✕ e aperte ← ou → para escolher a letra. Aperte ■ para aceitar o código ou ▲ para sair do menu.



Códigos para o menu principal

Invencibilidade: MONSTROUS

Habilitar bônus C: DEMONREALMS

Habilitar bônus E: OBLIVION

Códigos para o menu de códigos

Invencibilidade: DEMONISE

Cenas Solum: SNOWFLIGHT

Cenas Aquis: CHARYBDIS

Cenas Aetha: FLINTLOCK

Cenas Volca: SUNSTONE

Galeria Tarot: ARCANUM

Destruição fácil: MORTIFIC

Habilitar bônus A: SEABREEZE

Habilitar bônus B: AURORA

Habilitar bônus C: PSYCHOSIS

Habilitar bônus D: MIRRORY

Habilitar bônus F: ASCENDENT

Habilitar vídeo Actors FMV: Complete a fase Solum

Habilitar vídeo Making Of FMV: Complete a fase Aquis

Habilitar vídeo Interview FMV: Complete a fase Aetha

Habilitar vídeo Trailer FMV: Complete a fase Volca

SHINOBI

Habilitar bônus: encontre as moedas Oboro Clan de Ouro, durante as fases, para habilitar a opção extra no menu principal.

Habilitar Moritsune: encontre 30 moedas Oboro Clan.

Habilitar Joe Musashi: encontre 40 moedas Oboro Clan.

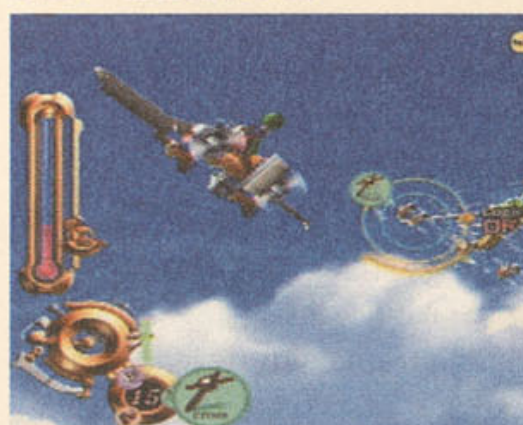
Habilitar fase VR: encontre 50 moedas Oboro Clan.

Habilitar dificuldade Hard: complete o jogo na dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Super Difficulty: complete o jogo na dificuldade Hard.



SKY GUNNER



Habilitar opção Processing Frame Rate: na tela com o título, aperte ↑, ▲, ←, ●, ↓, ✕, →, ■.

Habilitar personagem Copain: complete o jogo usando Femme.

Habilitar personagem Hardi: complete o jogo com Copain e Ciel marcando o recorde de dinheiro.

Habilitar Rival: complete o jogo usando Ciel sem perder nenhuma.

Habilitar opção Camera: complete o jogo recebendo o ranking SS.

Habilitar opção Scene Select: complete o jogo com todos os personagens.

Habilitar opção Survival: complete o jogo com Copain marcando o recorde de dinheiro.

Habilitar opção Time Attack: complete o jogo com Ciel marcando o recorde de dinheiro.

SOCOM: US NAVY SEALS



Habilitar armas terroristas: complete o jogo na dificuldade Ensign.

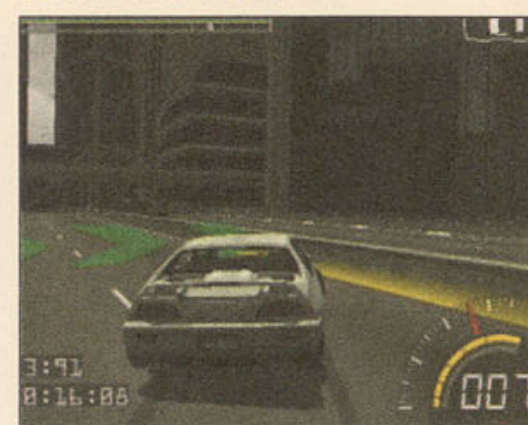
Selecionar fases: complete o jogo na dificuldade Lieutenant JG.

Habilitar dificuldade Lieutenant JG: complete o jogo na dificuldade Ensign.

Habilitar dificuldade Lieutenant: complete o jogo na dificuldade Lieutenant JG.

Habilitar dificuldade Commander Lieutenant: Complete o jogo na dificuldade Lieutenant.

STUNTMAN



Códigos

Escolha a opção New Game e no lugar do nome, escreva:

Habilitar todos os brinquedos: MeFf

Habilitar todos os trailers: Fella

Habilitar todos os veículos: spiDER" ou "ChUmP

Habilitar tudo: MussON

Habilitar todos os Driving Games, veículos e brinquedos: BindI

Habilitar nitro a qualquer hora: NiTrouS

Largada rápida: segure o botão R1 durante a contagem antes da corrida

Identificação dos veículos

Aston Martin DB7 Vantage: carro branco da missão Live Twice For Tomorrow

Buick Skylark: carro amarelo e branco

Chevrolet TrailBlazer: carro SUV, preto

Chevrolet Truck: carro monstro.

1969 Dodge Charger: carro azul com chamas laranja

1969 Dodge Charger: carro listrado e com estrelas

Ferrari: carro amarelo com motor traseiro e lanternas de freio redondas

Ford Mustang Fastback: carro amarelo com uma listra preta e as letras GT na traseira

Ford Van: furgão branco

Jeep Wileys: jipe do exército

Lamborghini: carro amarelo com a palavra Zardes na traseira

Lotus Espirit V8: carro esporte azul.

Plymouth Hemi 'Cuda: carro laranja com uma listra preta do lado com a numeração 808

Porsche RUF CTR-2: carro de corrida vermelho com ventilador no capô

Vespa: motocicleta cinza

General Lee Dodge Charger (Dukes of Hazzard): carro laranja com uma listra preta do lado

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

TARZAN: UNTAMED

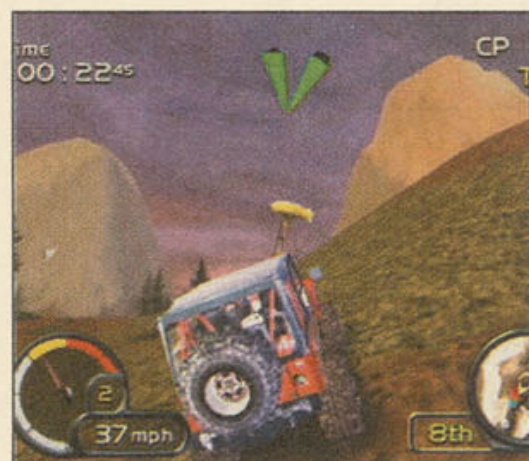


Habilitar Jane: complete o Terk Challenge no mundo 1 para habilitar Jane nas fases Skiing e Surfing.

Habilitar Porter: complete o Terk Challenge no mundo 2 para habilitar Jane nas fases Skiing e Surfing.

Habilitar Terk: complete o Terk Challenge no mundo 3 para habilitar Terk.

TEST DRIVE: OFF-ROAD – WIDE OPEN



Veículos para a classe Pro:

complete as 9 primeiras pistas no modo Single Race.

Veículos para todas as classes:

complete as 27 primeiras pistas no modo Single Race.

Veículos Monster Truck: complete todas as 36 pistas do modo Single Race jogando na dificuldade Hard.

Habilitar Humvee: complete em primeiro os três primeiros campeonatos do modo Career em todas as divisões.

Habilitar Shelby Dodge Durango: complete em primeiro os quatro primeiros campeonatos do modo Career na divisão Speed.

Habilitar Dodge T-Rex: complete em primeiro o campeonato quatro do modo Career na divisão Power.

Habilitar Rod Hall Hummer: complete em primeiro todos os campeonatos em todas as divisões.

Habilitar fase Moon e veículo

Moon Buggy: consiga todos os nove signos Blue Moon no modo Free Roam ou Career. Há apenas três símbolos em cada fase.

PRO RACE DRIVER



Na tela de Bonus, escreva:

Todos os veículos: XKIMCF, LEZEJD, ou SAFREA

Todas as pistas: QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY ou HZCGYP

Todos os campeonatos: QTRRDJ.

Pistas Pro Race Driver: LQJFFA

Maior dano: DAMAGE

Jogo sem dano: IHHBIV, OATRYU ou MMMFJL

Direção realista: SIM, VIBAKH ou LJLZEL

Direção alternativa: VIBAKH

Ver os créditos: CREDITS ou XQIXCJ

Obs.: apenas alguns códigos funcionarão em todos os jogos.

SOUL CALIBUR 2



Roupa alternativa: coloque o cursor sobre o personagem e aperte o botão de defesa.

Introdução alternativa: complete todas as missões do modo Weapon Master.

Habilitar Yoshimitsu: no modo Weapon Master, complete a chapter 2. Na última área da

chapter 2, derrote Yoshimitsu.

Habilitar Charade: no modo Weapon Master, complete a chapter 2. Na primeira área da chapter 3, derrote Charade.

Habilitar Cervantes: no modo Weapon Master, complete a chapter 3. Na última área da chapter 3, derrote Cervantes.

Habilitar Sophitia: no modo Weapon Master, complete a chapter 4. Na última área da chapter 4, derrote Sophitia.

Habilitar Seung Mina: no modo Weapon Master, complete a chapter 5 e quando estiver no meio da chapter 6, derrote Seung Mina.

Provocação: selecione o modo Arcade e quando a tela de luta estiver carregando, aperte ✕.

Habilitar modo Extra Arcade: Complete o modo Arcade usando qualquer personagem.

Habilitar modo Extra Vs.: complete o modo Extra Arcade usando qualquer personagem.

Habilitar modo Extra Survival: complete o modo Survival obtendo mais de 10 vitórias.

Habilitar modo Extra Practice: complete o modo Weapon Master usando qualquer personagem.

Habilitar modo Extra Vs. Team Battle: complete o modo Extra Team Battle.

TREASURE PLANET



No menu principal, aperte:

Habilitar filmes: ●, L2, ←, R1, R2, →, L1.

Invencibilidade: L2, ■, L1, ●, R2, ■, L1, ●.

Modo Debug: ←, L1, L1, →, R1, R1, ↑, ↓.

Munição infinita (Musket): ■, L1, R1, ↑, ●, L2, R2, ↓.

Opção Flycam: ↑, L1, ↓, R1, R2, ↓, L2, ↑.

Seleção de fases: R2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, L2.

Ver todos os filmes: →, ●, ■, ■, R1, R2, ←, L2.

V-RALLY 3



Habilitar veículo Mitsubishi Lancer Evolution VI:

vença o campeonato 1.6L no modo Career.

Habilitar veículo SEAT Cordoba Repsol: complete o modo Challenge.

Habilitar veículo Subaru Impreza 2000: vença o campeonato 2.0L no modo Career.

Habilitar veículo Toyota Corolla V-Rally: marque recorde de tempo em todas as pistas.

Habilitar licença de Level 2: vença o campeonato 2.0L duas vezes no modo Career.

Habilitar licença de Level 3: vença o campeonato 2.0L quatro vezes no modo Career.



WAY OF THE SAMURAI



Já durante o jogo, pause e aperte:

Recarregar energia: segure L1 + L2 e aperte ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ●.

Espada mais forte: segure R1 + R2 e aperte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●.

Habilitar modo Versus: destrua o Sword Smith.

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



Habilitar fases

Na tela de passwords, escreva:

- Fase Bridge: FLLNGDWN
- Fase Fridge: GTMLK
- Fase Freezer: CHLLBB
- Fase Inside Wall: CLSNGN
- Fase Graveyard: DGTHS
- Fase Castle: FRNKNSTN
- Fase Tan Base: BDBZ
- Fase Revenge: LBCK
- Fase Desk: DSKJB
- Fase Bed: GTSPL
- Fase Blue Town: SMLLVLL
- Fase Cashier: CHRGT
- Fase Train: NTBRT
- Fase Rockets: RDGLR
- Fase Pool Table: FSTNLS
- Fase Pinball: WHSWZRD

BUST-A-MOVE: DANCE AND RHYTHM ACTION



Habilitar personagens

Habilitar personagem Burger Dog: complete o jogo na dificuldade normal três vezes.

Habilitar personagem Capoeira: complete o jogo na dificuldade normal uma vez.

Habilitar personagem Columbo: complete o jogo na dificuldade normal quatro vezes.

Habilitar personagem Robo-Z: complete o jogo na dificuldade normal 2 vezes.

Passos secretos: durante a partida, não erre as seqüências até que a câmera mude só para o seu personagem, depois da mudança da câmera, digite:

Passos para Burger Dog

- Passo 1: ↓, →, ↑, ●.
- Passo 2: ↑, ←, ↓, ✕.
- Passo 3: ↑, →, ↑, ●.
- Passo 4: ↓, ←, ↓, ●.

Passos para Capoeira

- Passo 1: →, ↑, →, ✕.
- Passo 2: ←, ↓, ←, ↑, ✕.
- Passo 3: →, ↑, →, ←, ●.
- Passo 4: ↓, ↑, ←, ↓, ●.

Passos para Columbo

- Passo 1: ↓, ↓, ↓, ●.
- Passo 2: ←, →, ↑, ✕.
- Passo 3: ↑, ↑, ↓, ✕.
- Passo 4: ↑, ↓, ←, →, ●.

Passos para Frida

- Passo 1: ↑, ↓, ↑, ●.
- Passo 2: →, ←, →, ✕.
- Passo 3: ↓, ←, ↑, ●.
- Passo 4: ↑, →, ↓, ✕.

Passos para Gas-O

- Passo 1: ←, ↓, →, ↑, ●.
- Passo 2: ↑, ←, ↓, →, ✕.
- Passo 3: →, ↓, ←, ↑, ✕.
- Passo 4: ↓, →, ↑, ←, ●.

Passos para Hamm

- Passo 1: ↓, →, ↑, ●.
- Passo 2: 2 ↑, ←, ↓, ✕.
- Passo 3: ↑, →, ↑, ●.
- Passo 4: ↓, ←, ↓, ●.

Passos para Heat

- Passo 1: ↑, ↓, ↑, ●.
- Passo 2: ↓, ↑, ↓, ✕.
- Passo 3: →, ←, →, ●.
- Passo 4: ↓, ↑, ↓, ●.

Passos para Hiro

- Passo 1: →, ↑, ↓, ●.
- Passo 2: ↑, ←, →, ✕.
- Passo 3: ←, ←, ↓, ●.
- Passo 4: →, →, ↑, ✕.

Passos para Kelly

- Passo 1: →, ←, →, ●.

- Passo 2: →, ←, ←, ●.
- Passo 3: →, ←, →, ✕.
- Passo 4: ←, ↑, →, ●.

Passos para Kitty N

- Passo 1: ↓, ↓, →, ●.
- Passo 2: ↑, →, →, ↑, ✕.
- Passo 3: →, ↑, ←, ↓, ✕.
- Passo 4: ←, →, ↑, ←, ↓, ●.

Passos para Pinky

- Passo 1: ↑, ←, ↑, ●.
- Passo 2: →, ←, ↓, ●.
- Passo 3: ↑, ↓, →, ✕.
- Passo 4: ←, →, ↓, ✕.

Passos para Robo-Z

- Passo 1: ↑, ↓, ←, →, ●.
- Passo 2: ↑, ←, ↓, →, ✕.
- Passo 3: ↓, ↑, ↓, ↑, ●.
- Passo 4: ↓, ↓, →, ←, ←, ●.

Passos para Shorty

- Passo 1: ↓, ↓, ↓, ●.
- Passo 2: ←, →, ↑, ✕.
- Passo 3: ↑, ↑, ↓, ✕.
- Passo 4: ↑, ↓, ←, →, ●.

Passos para Strike

- Passo 1: ↑, ↑, ←, ●.
- Passo 2: ←, ←, →, ●.
- Passo 3: →, ←, ←, ↑, ●.
- Passo 4: ←, ↑, ↓, →, ✕.

COOL BOARDERS 2001



Habilitar todas as fases e personagens

Na tela onde você digita o seu nome, escreva giveall.

Manobras especiais

Todos os personagens podem realizar manobras especiais. É só

inserir os códigos para cada um deles e conferir o resultado.

Barrett Christy: (s)✕, L2, R2, L1.

Jeremy Jones: (s)✕, R1, R1, R2.

Jussi Oksanen: (s)✕, R2, R2, R2, L2.

Kevin Jones: (s)✕, L2, L2, R2, R2.

Michele Taggart: (s)✕, L2, R1, L1, L1.

Nate Cole: (s)✕, R1, L2, R1.

Scotty Wittlake: (s)✕, R2, L2, L1.

Tara Dakides: (s)✕, R1, L2, L2, L1.

Todd Richards: (s)✕, L1, R1, L2, R1.

Travis Parker: (s)✕, L1, L1, R2.

Legenda: (s) Segurar.

COOL BOARDERS 4



Em vez de escrever o seu nome, escreva:

Habilitar todas as fases e personagens: icheat

Habilitar todas as fases para o modo Special Events: imspecial

Habilitar personagem Alien: consiga o recorde da pista Alaska e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

Habilitar personagem Burg: complete o modo Trickmaster na dificuldade Pro com qualquer personagem.

Habilitar personagem Fast Eddie: complete o modo Trickmaster na dificuldade Rookie com qualquer personagem.

Habilitar personagem Mars: complete o modo Trickmaster na dificuldade Veteran com qualquer personagem.

Habilitar personagem The Bear: consiga o recorde da pista France e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

Habilitar personagem Alien: consiga o recorde da pista Japan e complete o evento Special jogando no modo Tournament.



confira, abaixo, a lista com todas as manobras pedidas no modo Trickmaster:

Manobras com dificuldade Rookie

- Tailgrab: ↓, ✕.
- Sad Air: ↑, ✕.
- Indy: ←, ✕.
- Back Side: →, ✕.
- Mutegrab: ←/↑, ✕.
- Melancholy: →/↑, ✕.
- Lien Air: →/↓, ✕.
- Stalefish: ←/↓, ✕.
- Frontside: L2.
- Backside (Fakie): L2.
- Frontflip: ↑, ●.
- Backflip: ↓, ●.
- 360 Tailgrab: L2 ↓, ✕.
- 360 Sad Air: L2 ↑, ✕.
- Double Tailgrab: ↓, ✕, ↓, ✕.
- Double Frontflip: (s)↑, ●.
- Tailgrab Sad Air: ↓, ✕, ↑, ✕.

Manobras com dificuldade Pro

- 360 Tailgrab: L2 ↓, ✕.
- 360 Tailshift: L2 ↓, (s)✕, ■.
- Triple Tailgrab: ↓, ✕, ↓, ✕, ↓, ✕.
- Frontflip Stiffy: ↑, ●, ↑, (s)✕, ■.
- Tailgrab, Stiffy: ↓, ✕, ↑, (s)✕, ■.
- Backflip, Tailshift: ↓, ●, ↓, (s)✕, ■.
- 360 Double Backflip: L2 (s)↓, ●.
- Frontside 720: L2 (s)↑, ●.
- Japan Air Melancholy: ←/↑, (s)✕, s, 9, ✕.
- Triple Backflip: (s)↓, ●.
- Indy Nosebone Stalefish: ←, (s)✕, s, ←/↓, ✕.
- Frontflip Stalefish: ↑, ●, ←/↓, ✕.
- Frontflip Tailgrab Sad Air: ↑, ●, ↓, ✕, ↑, ✕.
- Backside 360 Indy Nosebone (fakie): L2 ←, (s)✕, ■.
- Quad Tailgrab: ↓, ✕, ↓, ✕, ↓, ✕, ↓, ✕.
- Frontside 360 Method: L2 →, (s)✕, ■.
- Backside 360 Backflip (fakie): L2 (s)↓, ●.
- Backside 360 Crossbone (fakie): L2 ↓/→, (s)✕, ■.
- Double Frontflip Indy: (s)↑, ←, ✕.
- Double Backflip Stalefish: (s)↓, →/↓, ✕.
- Frontside 360 Frontflip Sad Air: L2 ↑, ●, ↑, ✕.
- 360 Tailgrab Sad Air: L2, ↓, ✕, ↑, ✕.
- Obs.: (s) segurar o botão de pulo.

COMMAND & CONQUER RED ALERT: RETALIATION



- Já durante o jogo, aperte ▲ e entre com as seguintes seqüências:
- Perder o jogo: ●, ✕, ●, ■, ■, ✕.
- Vencer o jogo: ●, ●, ▲, ✕, ✕, ■.
- Aumentar dinheiro em 1000: ✕, ✕, ■, ●, ●, ●.
- Habilitar Parabombs: ✕, ✕, ✕, ●, ▲, ■.
- Ver o mapa: ▲, ▲, ✕, ●, ▲, ■.

CRASH TEAM RACING



- Bomb infinito:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.
- Mask infinito:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ←, ▲, →, ←, ●, →, ↓, ↓.
- Wumpa Fruit infinito:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↓, →, →, ↓, ↓.
- Habilitar fase Turbo Track:** consiga todas as Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar personagem Fake Crash:** vença o torneio Purple Gem Cup no modo Arcade.
- Habilitar personagem Komodo Joe:** vença o torneio Blue Gem Cup no modo Arcade.
- Habilitar personagem Papu Papu:** vença o torneio Green Gem Cup no modo Arcade.
- Habilitar personagem Pinstripe:** vença o torneio Yellow Gem Cup no modo Arcade.

- Habilitar torneio Blue Gem:** consiga as quatro Blue Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar torneio Green Gem:** consiga as quatro Green Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar torneio Purple Gem:** consiga as quatro Purple Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar torneio Red Gem:** consiga as quatro Red Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar torneio Yellow Gem Cup:** consiga as quatro Yellow Gems jogando no modo Adventure.
- Habilitar opção Scrapbook:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, ▲, →.
- Habilitar personagem Dr. N. Tropy:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.

- Habilitar personagens invisíveis:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.
- Habilitar personagem Komodo Joe:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓.
- Habilitar personagem Papu Papu:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ←, ▲, →, ↓, →, ●, ←, ←, ↓.
- Habilitar personagem Penta Penguin:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑.
- Habilitar personagem Pinstripe:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ←, →, ▲, ↓, →, ↓.
- Habilitar personagem Ripper Roo:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →.
- Habilitar todas as fases:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte →, →, ←, ▲, →, ↓, ↓.
- Jogar a demo do jogo Spyro The Dragon 2:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ↓, ●, ▲, →.
- Ver a barra de turbo:** na tela com o menu principal, segure L1 e R1 e aperte ▲, ↓, ↓, ●, ↑.

CYBER TIGER

Passwords

- Na tela onde você escolhe a fase, aperte ● e digite os códigos abaixo para habilitar as seguintes fases.
- Fase Cyber Badlands:** hareso
- Fase Cyber Canyons:** namopi
- Fase Cyber Sawgrass:** secare
- Fase Cyber Summerlin:** poraso
- Todas as fases: poqaki



DINO CRISIS 2



- Bônus No Damage:** complete uma área sem perder nenhuma energia.
- Evitar insetos:** ao se ferir, você pode atrair alguns insetos. Mas basta se curar para esses visitantes indesejados desaparecerem.
- Habilitar modo Dino Coliseum:** complete o jogo pelo menos uma vez.
- Habilitar personagens:** complete o jogo pelo menos uma vez, conseguindo todos os onze Dino Files.
- Munição máxima:** complete o jogo pelo menos uma vez conseguindo todos os onze Dino Files. Fazendo isso, você recebe o VCS Card.
- Personagens à venda (modos Dino Coliseum e Dino Duel):**
 - Allosaurus: 180 mil.
 - Compsognathus: 250 mil.
 - Gail: 100 mil.
 - Inostrancevia: 160 mil.
 - Oviraptor: 150 mil.
 - Rick: 100 mil.
 - Tank: 120 mil.
 - Triceratops: 200 mil.
 - Tyrannosaurus Rex: 180 mil.
 - Velociraptor: 150 mil.

Você gosta de trapacear, né? É daqueles que não consegue terminar um game sem usar um truque sujo? Então, essas páginas são pra você!

.HACK PART 2: MUTATION



Código mestre

f440b62cf3740c16

Ataque 100 (Kite)

15c09c3a3cb4014c

Ataque mágico 100 (Kite)

15c09c3a3cb4015c

Defesa 100 (Kite)

15c09c3b3cb4014c

Defesa mágica 100 (Kite)

15c09c3b3cb4015c

Dinheiro 10,000,000 (Kite)

25d49d38753d497c

Evasão 100 (Kite)

15c09c3b3cb4016c

Evasão 100 (Kite)

15c09c3b3cb4017c

Experiência 999 (Kite)

25409d38bc34015e

Físico 100 (Kite)

15c09c3a3cb4016c

Infinito HP (modo Battle)

24d0b66816f04338

Infinito SP (modo Battle)

2490322836704588

248b36acbad057da

2490362836f057f8

Infinitos itens

24901328147445fc

Level 99 (Kite)

f440b62cf3740c16

Precisão de magia 100 (Kite)

15c09c3a3cb4017c

Status Body 100 (Kite)

15c09c3b3cb401fc

Status Darkness 100 (Kite)

15c09c3b3cb401dc

Status Earth 100 (Kite)

15c09c3a3cb401cc

Status Fire 100 (Kite)

15c09c3a3cb401ec

Status Spirit 100 (Kite)

15c09c3a3cb401fc

Status Thunder 100 (Kite)

15c09c3a3cb401dc

Status Water 100 (Kite)

15c09c3b3cb401cc

Status Wood 100 (Kite)

15c09c3b3cb401ec

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD



Código mestre

f450b620fa744416

Habilitar Carpenter

24109368143051ac

Habilitar Devin Lucien

241093681430518c

Habilitar Joshua Matthews

241093681430513c

Habilitar opção Abort Mission

24d1b03410665d0a

Habilitar opção Area Map

2481992098660f9a

Infinita munição

2450b2401e745726

Infinito Continue

24d0b56816f441a8

Renovar energia

2490b16834f4516c

LETHAL SKIES 2



Código mestre

f443be2cba640c1e

Fase Blood Storm (Side Trax)

2410b32cb6b441ec

Fase Blood Storm

2410b22836b4416c

Fase Break Thru

2410b22836b4417e

Fase Confusion

2410b02ab6b441fe

Fase Delta

2490b22836b4415e

Fase Escape From Azrad

2490b02a36b4414c

Fase Firemen

2410b02ab6b441ec

Fase First Contact (Side Trax)

2490b32cb6b441cc

Fase First Contact

2490b22836b4414c

Fase Front Line

2490b228b6b441cc

Fase Gran Blue

2410b228b6b441ec

Fase Gran Blue II (deeper)

2490b228b6b441de

Fase Gran Blue II (Side Trax)

2490b32cb6b441de

Fase Intruder (Side Trax)

2410b32cb6b441fe

Fase Intruder

2490b02a36b4415e

Fase Intruder II (higher)

2410b02a36b4417e

Fase New World

2410b32c36b4417e

Fase Paradise Lost

2490b02ab6b441cc

Fase Quick and Dead

2410b228b6b441fe

Fase Road to Victory

2410b32c36b4416c

Fase Rush (Side Trax)

2490b12e36b4414c

Fase Rush

2490b32c36b4414c

Fase The Day of Las Mayos

2490b02ab6b441de

Fase Turning Point

2410b02a36b4416c

Fase World End

2490b32c36b4415e

SILENT HILL 3



Código mestre

f441be20ff7c0c1e

Infinita energia

2498b8a82e5411e8

2498b8aea65411f9

Infinita munição

25633608387057ce

25633608387057ee

Infinitos suprimentos

156036293c7057de

156034283c70575e

45713628307057fc

3934d3f19babb1e0

Todas as armas

15201d36bdf81cc6

Todos itens

15201d37bdf81cc6

4531152830f055ec

59b5493c272991d8

SOUL CALIBUR 2



Código mestre

f447b63eb66c4d16

Fase Egyptian Crypt 04101169143443aa	Habilitar arma demo (Raphael) 041010681434631a	Habilitar perfil (Sophitia) 041013691434438a	Modo Extra Time Attack (alternative) 041011681434630a
Fase Hwangsea Palace 041011691434638a	Habilitar arma demo (Seung Mina) 04101369143443aa	Habilitar perfil (Taki) 04101069143443aa	Modo Extra Time Attack (extreme) 041011691434430a
Fase Labyrinth 04101169143463aa	Habilitar arma demo (Sophitia) 041013691434638a	Habilitar perfil (Talim) 041010691434631a	Modo Extra Time Attack (standard) 041011681434430a
Fase Lakeside Coliseum 04101168143443aa	Habilitar arma demo (Taki) 04101069143463aa	Habilitar perfil (Voldo) 041010681434639a	Modo Extra vs. Battle 04101369143463ba
Fase Money Pit/Top Tier 04101168143463aa	Habilitar arma demo (Talim) 041010681434433a	Habilitar perfil (Xianghua) 041013691434632a	Modo Extra vs. Team Battle 041011691434632a
Filme Ending (versão Arcade) 041011691434438a	Habilitar arma demo (Voldo) 041010691434439a	Habilitar perfil (Yoshimitsu) 041013681434439a	Personagem Assassin 041010691434432a
Filme Opening (versão Arcade) 041011681434638a	Habilitar arma demo (Xianghua) 041013681434431a	Habilitar perfil (Yungung) 041010691434433a	Personagem Berserker 041010691434632a
Filme Opening (versão Home) 041011681434438a	Habilitar arma demo (Yoshimitsu) 041013681434639a	Habilitar Weapon Gallery 041011681434633a	Personagem Cervantes 041010681434432a
Filme Weapon Master Ending 041011691434633a	Habilitar arma demo (Yungung) 041010691434633a	Infinita barra de especial (jogador 1) 3933d63503abb1d0	Personagem Charade 041010691434630a
Filme Weapon Master Opening 041011691434433a	Habilitar Battle Theatre 041011681434433a	Infinita barra de especial (jogador 1) 54d0162896b44158	Personagem Lizardman 041010681434632a
Habilitar arma demo (Astaroth) 041013681434430a	Habilitar perfil (Astaroth) 04101069143463ba	Infinita barra de especial (jogador 2) 1933d635932bb1f0	Personagem Seung Mina 041010681434630a
Habilitar arma demo (Cassandra) 041010681434638a	Habilitar perfil (Cassandra) 041010681434438a	Infinita barra de especial (jogador 2) 5490b66894344518	Personagem Sophitia 041010681434430a
Habilitar arma demo (Cervantes) 04101368143463ba	Habilitar perfil (Cervantes) 04101368143443ba	Infinita energia (jogador 1) 1923d624932bb1f0	Personagem Yoshimitsu 041010691434430a
Habilitar arma demo (Charade) 041013691434639a	Habilitar perfil (Charade) 041013691434439a	Infinita energia (jogador 1) 54d0346896b44718	Roupa extra (Astaroth) 041013681434630a
Habilitar arma demo (Heihachi) 041013691434633a	Habilitar perfil (Heihachi) 041013691434433a	Infinita energia (jogador 2) 1961d62513ab91d0	Roupa extra (Cassandra) 041010691434438a
Habilitar arma demo (Ivy) 041013691434633a	Habilitar perfil (Ivy) 041013691434430a	Infinita energia (jogador 2) 5490946894344558	Roupa extra (Ivy) 041013681434432a
Habilitar arma demo (Kilik) 041013691434432a	Habilitar perfil (Kilik) 041013681434632a	Modo Extra Arcade 04101369143443ba	Roupa extra (Mitsurugi) 04101068143463aa
Habilitar arma demo (Maxi) 041013691434631a	Habilitar perfil (Maxi) 041013691434431a	Modo Extra Practice 041011681434431a	Roupa extra (Nightmare) 04101069143443ba
Habilitar arma demo (Mitsurugi) 041013681434433a	Habilitar perfil (Mitsurugi) 041010691434638a	Modo Extra Survival (death match) 041011681434432a	Roupa extra (Raphael) 041010691434431a
Habilitar arma demo (Necrid) 041013681434433a	Habilitar perfil (Necrid) 041013681434433a	Modo Extra Survival (no recovery) 041011681434632a	Roupa extra (Seung Mina) 04101369143463aa
Habilitar arma demo (Nightmare) 04101068143443aa	Habilitar perfil (Nightmare) 04101068143443ba	Modo Extra Survival (standard) 041011691434630a	Roupa extra (Sophitia) 04101368143443aa
Habilitar arma demo (Raphael) 041013681434633a	Habilitar perfil (Raphael) 041010681434431a	Modo Extra Team Battle 041011691434432a	Roupa extra (Taki) 041010681434439a
Habilitar arma demo (Nightmare) 04101068143463ba	Habilitar perfil (Seung Mina) 04101368143463aa		Roupa extra (Talim) 041010681434633a

007 RACING



Todas as fases

500006020000 8003da7e0101

Infinita energia

8005df0a0000

Infinita munição

d00c1c7aacc2 00c1c7a2400

Infinito escudo

d00c1c12ac82 800c1c122400

Todas as armas (apertar R1)

d003c1faf7ff 8005e9cc03e8
 D003c1faf7ff 8005e9d0000a
 D003c1faf7ff 8005e9d40005
 D003c1faf7ff 8005e9d80078
 D003c1faf7ff 8005e9dc000a
 D003c1faf7ff 8005e9e01000
 D003c1faf7ff 8005e9f00064
 D003c1faf7ff 8005e9f40001
 D003c1faf7ff 8005e9f8000a
 D003c1faf7ff 8005e9fc0064
 D003c1faf7ff 8005ea000001
 D003c1faf7ff 8005ea080001
 D003c1faf7ff 8005ea0c00b4

Bomba não explode (fase 2)

d105e9cc3021 801ef7580000
 D01ef748000a 801ef74803e7

ACE COMBAT 2



Aeronaves extras

500008020000 80010c440101

Aeronaves extras

80010c440101 80010c460101
 80010c480101 80010c4a0101
 80010c4c0101 80010c4e0101
 80010c500101 80010c520101

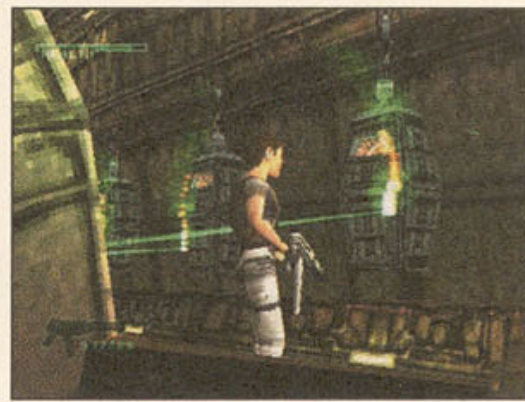
Infinito combustível

8003936c2400 8003936e82ac

Infinitos mísseis

8002caa80000 8002caaa0000

C-12: FINAL RESISTANCE



Habilitar AG 35

800F38FC0001 800F38FEFFFF

Habilitar Alien Plasma

800F39340001 800F3936FFFF

Habilitar escudo

800F39000004

Habilitar Ion Cannon

800F39380001 800F393AFFFF

Habilitar RV 40

800F39400001 800F3942FFFF

Habilitar XK 50

800F393C0001 800F393EFFFF

Infinita energia

800F38D803E8

Infinita munição AG 35

800F38EC03E7 800F38EE03E7

Infinita munição Ion Cannon

800F38F403E7

Infinita munição Plasma

800F38F603E7

Infinita munição RV 40

800F38F003E7

Infinita munição XK 50

800F38F203E7

Infinito escudo

800F38E403E8

CLOCK TOWER 2: THE STRUGGLE WITHIN



Infinita Limit Gauge

800d84f80700

Infinita munição (depois de pegar a arma)

800996da2400

Infinita munição (Gun)

800709cc0063

Infinita munição (Machinegun)

800709d40063

Infinita munição (Shotgun)

800709d00063

Infinita munição

800709540063

Infinito HP

80070a180003

Máxima pontuação

800d9990e0ff 800d999205f5

Rate x10000

800d84f0000a

Tempo baixo

80070a480000 80070a540000

Todos os finais e modos

8006f048ffff

Transformar-se em Alyssa

80070a200000

Transformar-se em Bates

80070a200020

DEAD OR ALIVE

Baixa energia (jogador 1)

80093c300001

Baixa energia (jogador 2)

80093c880001

Infinita energia (jogador 1)

80093c3000a0

Infinita energia (jogador 2)

80093c8800a0

Menu extra

80092cda7f40

Modo Grandma

800f7ef00118

Modo No Skirt

800f4ed00000

Vozes extras

500008020000 80092f900001

Vozes extras

80092f900001 80092f920001

80092f940001 80092f960001

80092f980001 80092f9a0001

80092f9c0001 80092f9e0001



DRIVER



Baixa gravidade

8009d5a80001

Barra de medo no máximo

800c6ea006a4

Barra de procura baixa

800973c80000

Bomba nunca explode

800974280000

Controlar rodas traseiras

80086484ffff 80086486ffff

Habilitar Antipodean

80086564ffff 80086566ffff

Habilitar Credits

800863dcffff 800863deffff

Habilitar imunidade

8008644cffff 8008644effff

Habilitar invisibilidade

80086414ffff 80086416ffff

Habilitar veículos-miniatura

800864bcffff 800864beffff

Infinito dano

8009aee00000

Infinito tempo

800c6e660001 800c6e640000

Jogar sem carros na pista

800964680000 8009646c0000

Modo Backwards

8009d5b00001

Passar pelas paredes

8004b9de1000

Teste Complete

801e35a0503c 801e35a23c3c

801e35a4503c 801e35a6503c

801e35a80050

Todas as bandeiras

800c6c940064



EHRGEIZ



Ganhar Level rápido (RPG)

801f366cffff

Infinita barra de Power (RPG)

801f363e0080

Infinita energia (jogador 1)

8011eade00b8

Infinita energia (RPG)

801e84d00080

Infinito Money (RPG)

801f37d0ffff

Infinita energia (jogador 2)

801228f200b8

Máxima barra de Power (RPG)

801f364000ff

Máxima barra de Power (jogador 1)

8011f7d600d0

Máxima barra de Power (jogador 2)

801235ea00d0

Máximo Magic Stones (RPG)

801f37a8270f

Modo Sudden Death (jogador 1)

d00f6c9402bc 8011eade0001

Modo Sudden Death (jogador 2)

d00f6c9402bc 801228f20001

Personagens extras

801f19fcffff 801f19feffff

Sem barra de Power (jogador 1)

8011f7d60000

Sem barra de Power (jogador 2)

801235ea0000

Sem energia (jogador 1)

8011eade0000

Sem energia (jogador 2)

801228f20000

Todos os filmes

801f1a00ffff

FUTURE COP: L.A.P.D.



Infinita armadura

800582702400

Infinita munição

8006bc782400

Pontos 0 (equipe Blue)

801fbf640000

Pontos 0 (equipe Red)

801fbf600000

Pontos 999 (equipe Blue)

801fbf6403e7

Pontos 999 (equipe Red)

801fbf6003e7

Todas as armas

8009c0b20004 8009c0b60004

8009c0da0004

Todas as zonas

8009F8820050

GEX 3: DEEP COVER GECKO



Flies extras

d00aa5d40001 800aa5d40032

Flutuar (apertar X + R2)

d00b0afabdff 800a290c0011

Habilitar Flies

800a219c000a 800a219e000a

Habilitar patas

800a21cc000a 800a21ce000a

Habilitar Remotes

800a21bc000a 800a21be000a

Habilitar TVs extras

800a21ac000a 800a21ae000a

Invencibilidade

800b37b80005

Melhorar pulo (apertar X)

d00b0afabfff 800a290c0040

Todos os controles-remotos

500005020000 800aa5acffff

300aa5b600ff 300aa5c30002

800aa5c40202 300aa5c60002

HOT WHEELS TURBO RACING



Adicionar turbos

8003fd900001

Começar na volta 4

d01295ac0000 301295ac0003

Infinitos turbos

301298400009

Máxima pontuação (Tournament)

801397c800ff

Máxima pontuação

801295f0ffff 801295f2000f

Todas as pistas

801397c0ffff

Todos os veículos e torneios (jogador 1)

801397b8ffff 801397baffff

801397bcffff

Todos os veículos e torneios (jogador 2)

80139878ffff 8013987affff

8013987cffff

OVERBLOOD



Habilitar Allen Wrench

800ef5380001

Habilitar Anti-Gravity Device

800ef4f00001



Habilitar Broken Thermostat

800ef4fc0001

Habilitar Burner

800ef5200001

Habilitar Capsule

800ef5040001

Habilitar Charged Battery

800ef5480001

Habilitar Chemicals Bottle

800ef5000001

Habilitar Compact Data Disc

800ef52c0001

Habilitar Dead Battery

800ef5440001

Habilitar Emergency Spray

800ef5340001

Habilitar Hand Gun

800ef5080001

Habilitar Identification Card

800ef54c0001

Habilitar Iron Rods

800ef5140001

Habilitar Laser Knife

800ef4ec0001

Habilitar Memo

800ef4e80001

Habilitar Memory Chip

800ef4e00001

Habilitar Metal Grate

800ef51c0001

Habilitar Oil Container

800ef4f80001

Habilitar Red Card

800ef5280001

Habilitar Sample Case

800ef4f40001

Habilitar Silver Key

800ef50c0001

Habilitar Stun Gun

800ef5180001

Infinita energia

800cf8f40064

PARASITE EVE 2



Infinita munição (aperte R1 + ■)

d00715180008 3007281900ff
 D00715180002 3007280900ff
 D00715180088 3007273900ff
 D00715180082 300727a900ff
 3007280900ff D00715180082
 3007280b00ff

Restaurar HP, MP (apertar ■)

d00715180080 80073ba203e7
 D00715180080 80073ba603e7
 D00715180080 80073bac0000
 D00715180080 80073ba003e7
 D00715180080 80073ba403e7
 D00715180080 800728300064

Máximo Exp & BP após a batalha

d31153f80001
 801153f87fff
 801153fc0001
 801153fc7fff

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



Baú de itens (apertar L1 + ■)

d00cc8300084 800d1f2c0200
 D00cc8300084 800e01c40002

Condição boa

300ccc970004

Destruir com um acerto

D0044E180006
 80044E180001

Infinita energia (Jill)

800ccc9000c8

Infinits munição

8006d0bc2400

Infinitos Ink Ribbons Chest

800d21a06381 800d21a20001

Jogo sangrento

800BD8DEFFFF

Passar pelas paredes

800339FE1000 8004B2A21000

Tempo total (grade S)

800d1f280000 800d1f2a0000

Ter 10 espaços

800d225e000a

Todas as armas no baú

800d215c0001 800d21600002
 800d21640003 800d21680004
 800d216c0005 800d21700006
 800d2174000a 800d2178000b
 800d217c000c 800d2180000d
 800d2184000e 800d2188000f
 800d218c0010 800d21900011
 800d21940012 800d21980013
 800d219c0014

Todas as portas abertas

500005020000
 800D20CCFFFF

Todos os epílogos

800d1f3e0008

Todos os Files

800d212cffff
 800d212effff

Todos os mapas

300d212700fe
 300d212b00fe

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING



Começar na volta final

e012dcfa0000 3012dcfa0002

Infinito Cash

801fb774e0ff 801fb77605f5

Máximo Trick Cash

800c5aa0270f

Pontos 255 (Championship Race)

801fb77000ff

Sempre chegar em primeiro

e012dcfa0002 3012dcfb0000

Todos os itens

801fb1fc0007

STREET FIGHTER ALPHA 2



Especial no Level 3 (jogador 1)

8019825a0090

Especial no Level 3 (jogador 2)

801985ee0090

Infinita energia (jogador 1)

801981f20090 801981f00090

Infinita energia (jogador 2)

801985840090 801985860090

Modo Sudden Death

d21903241f02

801981f20001

D01903241f02

801981f00001

D01903241f02

801985840001

D01903241f02

801985860001

TACTICS OGRE



Infinito Goth

800b61c0ffff

Subir Level (personagem 1)

301239a30064

Subir Level (personagem 2)

301394310064

Subir Level (personagem 3)

301394320064

Subir Level (personagem 4)

301394330064

Subir Level (personagem 5)

301394340064

Subir Level (personagem 6)

301394350064

Subir Level (personagem 7)

301394360064

Subir Level (personagem 8)

301394370064

Subir Level (personagem 9)

301394380064

Subir Level (personagem 10)

301394390064

TEKKEN 3



Acertar em qualquer lugar da tela

800477862400 800477f62400
 80047ba22400

Ganhar força (jogador 1, apertar R1)

d00a91300008 200aaeaa0001

Ganhar força (jogador 2, apertar L1)

d00a91300004 200a961e0001

Habilitar Tiger

80097ef40382

Habilitar tudo

80097ef0ffff 30097ef2001f
 80097ef40382 30097ef60005
 80097ef8ffff 30097efa001f
 30097efd0009 30097efe0001
 80097f260101

Infinita energia (jogador 1)

800a961e0082

Infinita energia (jogador 2)

800aaeaa0082

Modo Ball

30097f260003

Modo Theater

30097f270003

Perder força (jogador 1, apertar L2)

d00a91300001 210a961e0001

Perder força (jogador 2, apertar R2)

d00a91300002 210aaeaa0001

Todos os filmes

80097ef8ffff
 80097efa0001
 80097efcffff

Todos os personagens

80097ef0ffff
 80097ef2001f
 80097ef60005



TONY HAWK'S PRO SKATER

Por Felipe Azevedo

1 999. Tony Hawk's Pro Skater chegava com uma receita simples: juntar os principais skatistas do cenário mundial da época e colocá-los em um game que tivesse controles simples, e ao mesmo tempo, fosse o mais real possível. O resultado? Uma verdadeira revolução no gênero de games baseados em esportes radicais.



ROTEIRO

Warehouse, Woodland Hills

Warehouse, Woodland Hills

High Score – 5.000 points

Consiga cinco mil pontos.

Get S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Smash the Boxes

Destrua as cinco caixas indicadas no mapa.

Hidden Tape

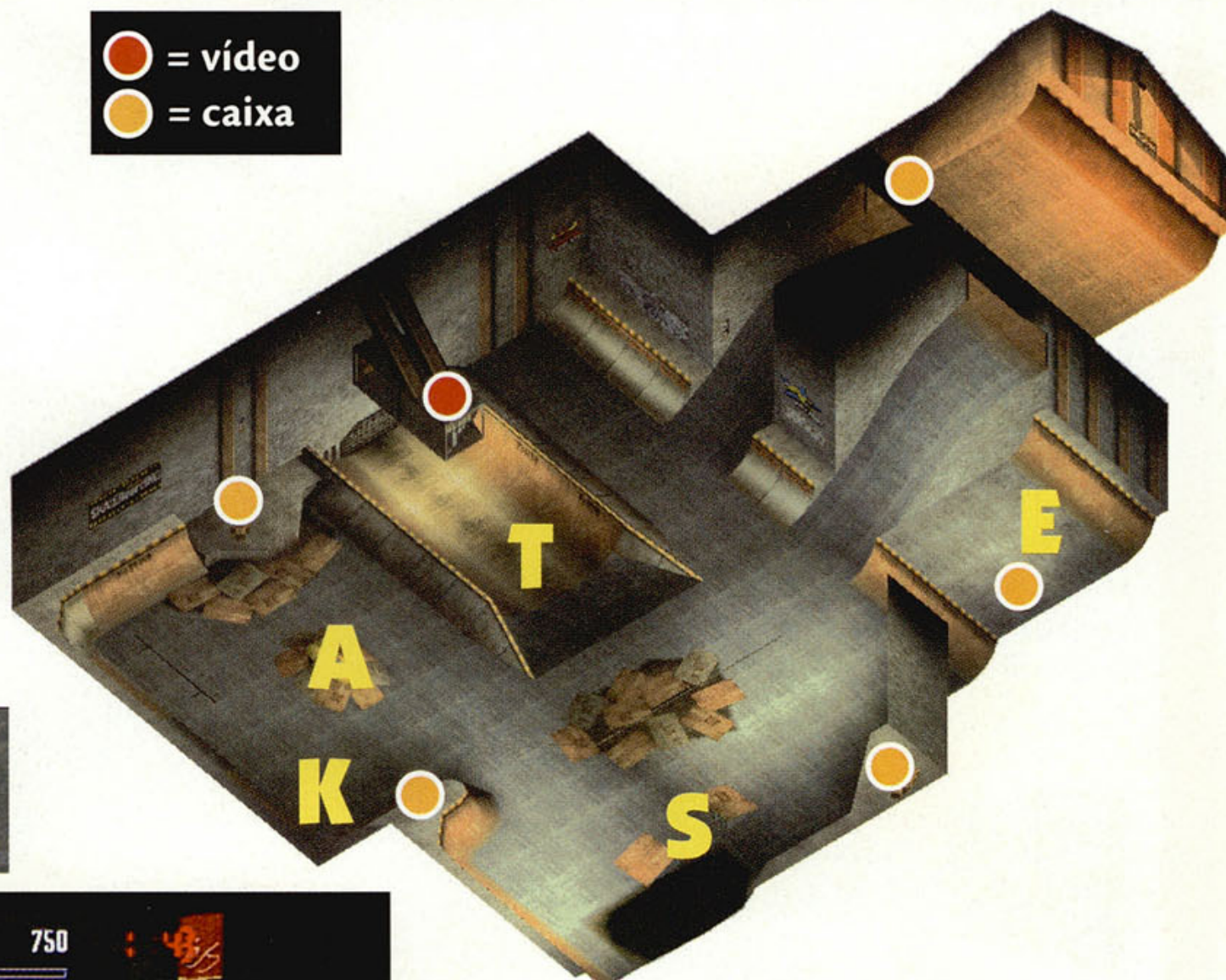
Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Para pegar velocidade suficiente, utilize o quarter mais próximo do local indicado e, na beirada da rampa em frente, acerte um Fastplant para alcançar a fita.



Pro Score – 15.000 points

Consiga 15 mil pontos.

● = vídeo
● = caixa



School, Miami

-  = vídeo
-  = mesa

High Score – 7.500 points

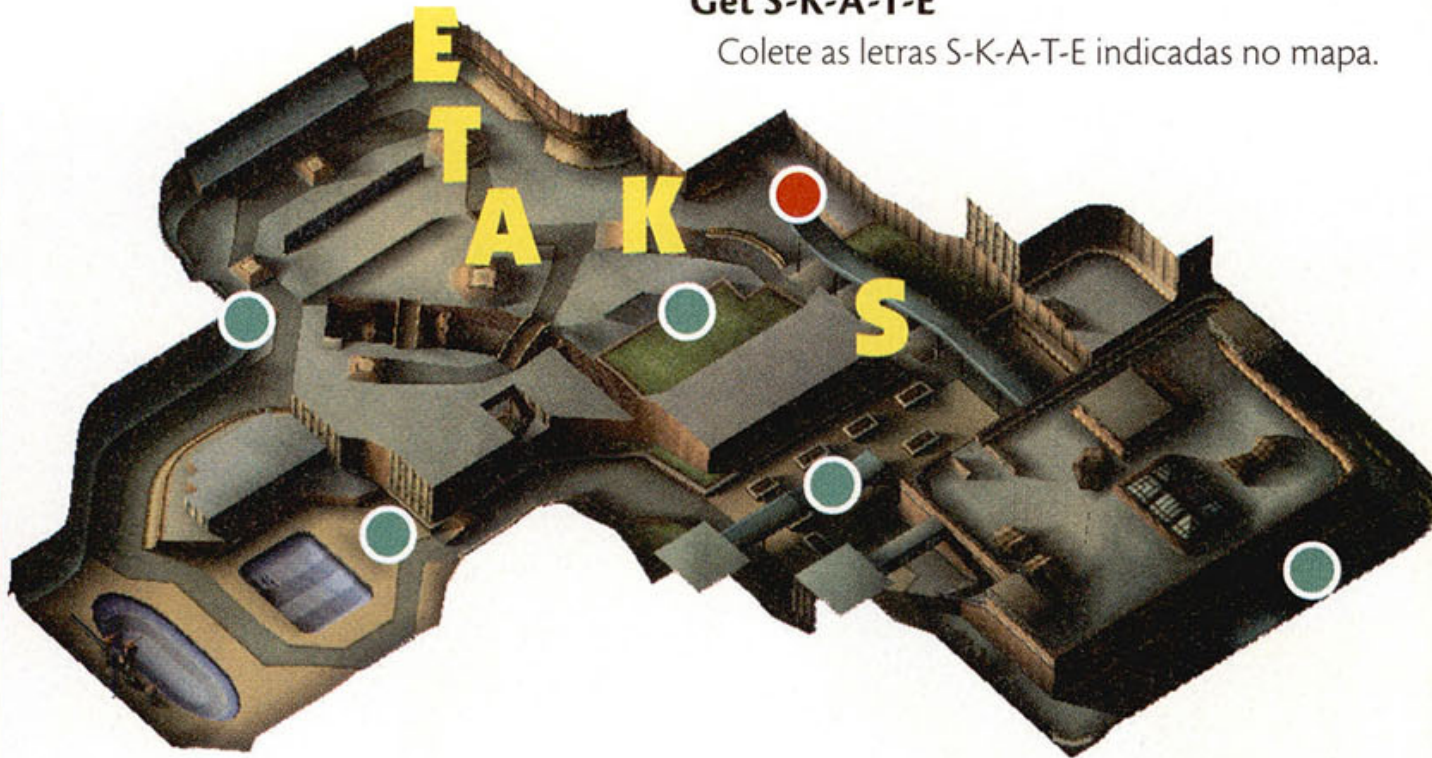
Consiga 7.500 pontos.

Grind 5 Tables

Realize qualquer manobra de Grind nas cinco mesas indicadas no mapa.

Get S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.



Hidden Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa. Suba pela rampa ao lado do prédio inicial e, no topo, pule para o toldo azul que fica na parte de frente da construção. Desça rapidamente e pule o mais alto que puder quando estiver bem próximo do fim.

Pro Score – 25.000 points

Consiga 25 mil pontos.

Mall, New York

High Score – 10.000 points

Consiga 10 mil pontos.

Destroy the 5 Mall Directories

Destrua os cinco painéis de vidro do shopping indicados no mapa.

Get S-K-A-T-E



Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

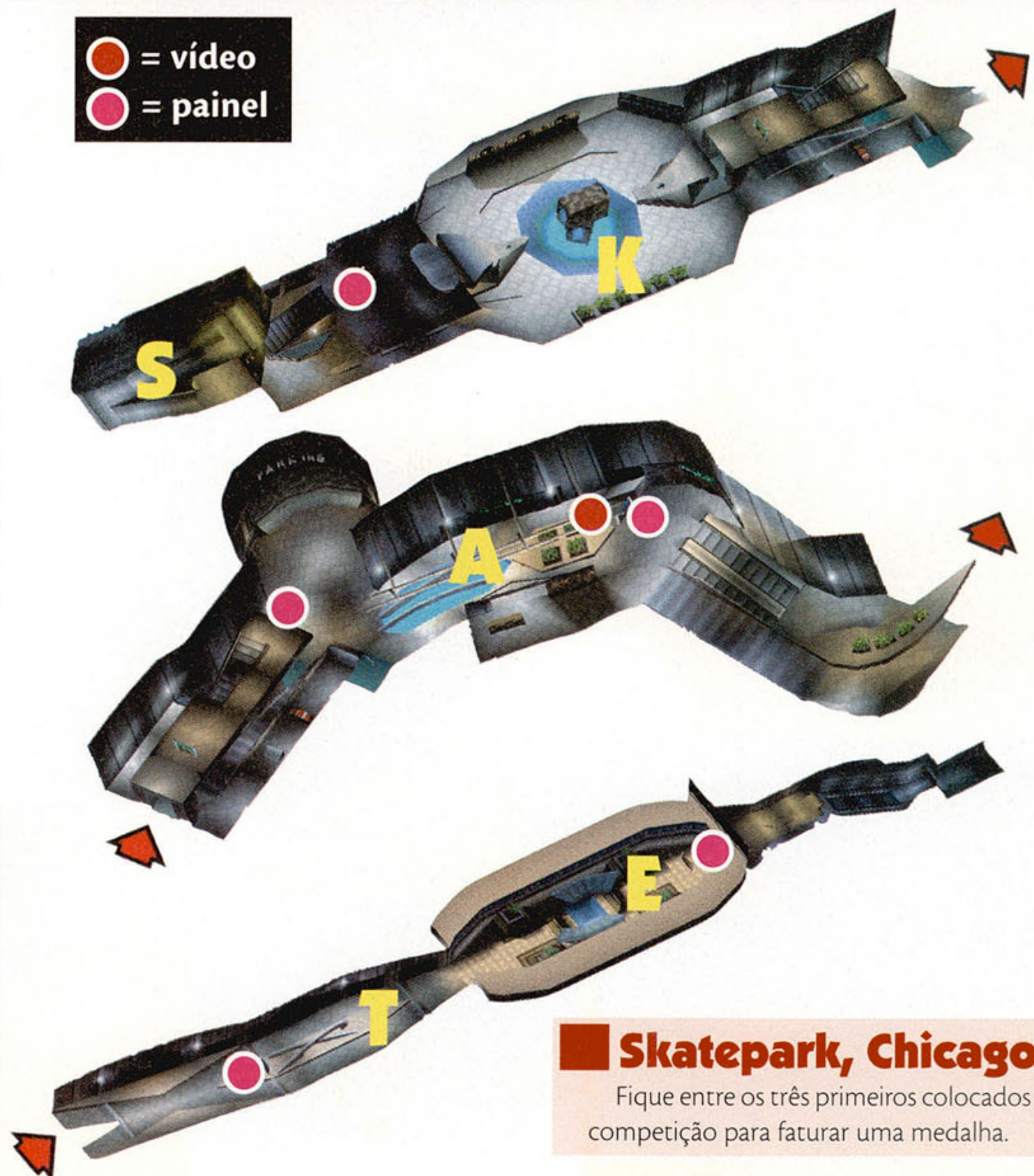
Hidden Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa. Na área com a fonte artificial, siga pelo lado direito e continue até pular sobre o veículo estacionado. Tome impulso na rampa ao fim para pular e conseguir deslizar sobre um dos trilhos suspensos. Continue se equilibrando até o fim e pule em direção à fita.

Pro Score – 30.000 points

Consiga 30 mil pontos.

-  = vídeo
-  = painel



Skatepark, Chicago

Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha.

Downtown, Minneapolis

High Score – 15.000 points

Consiga 15 mil pontos.

Break 5 No Skating Signs

Quebre as cinco placas indicadas no mapa.

Get S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Hidden Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa. Siga para a rua que fica atrás do ponto inicial

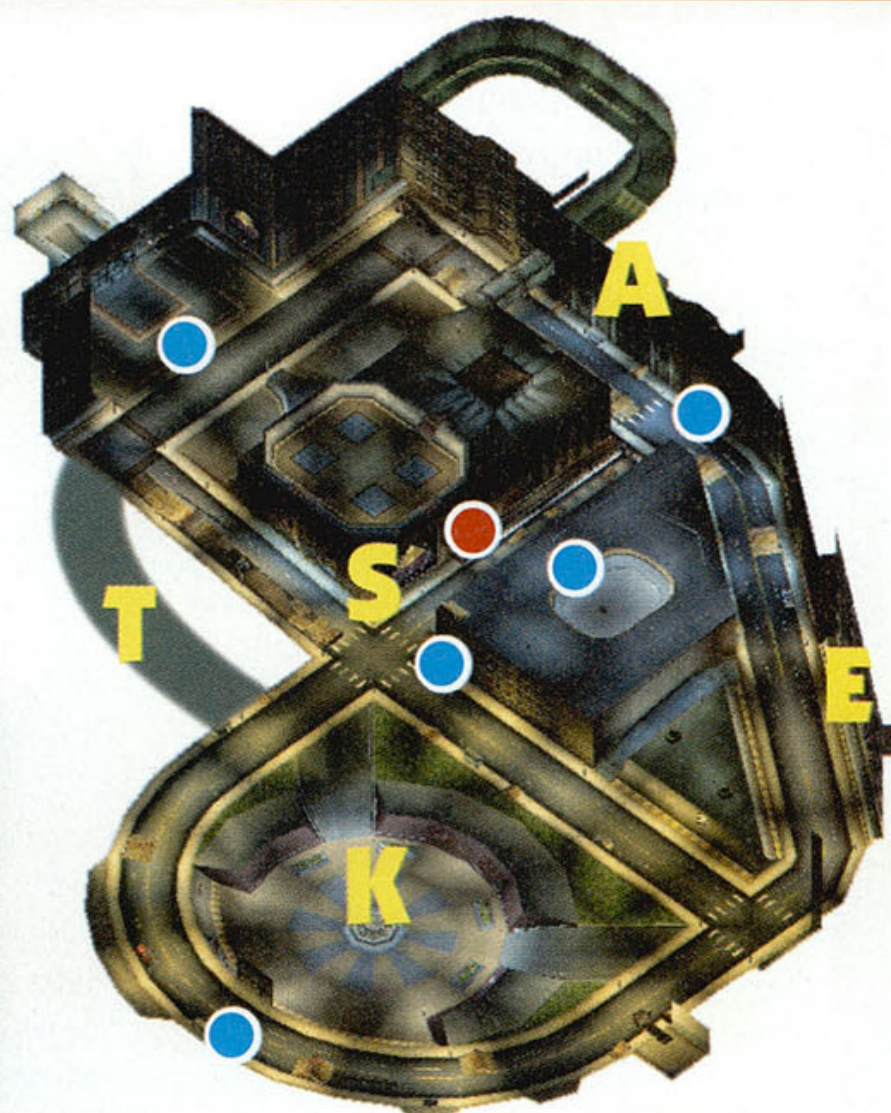


- = vídeo
- = placa

da fase e utilize os caminhões como rampa para entrar no túnel. Siga por ele até o topo do prédio e entre na área com rampas. Utilize-as para conseguir velocidade e salte para o prédio vizinho, pegando a fita durante o processo.

Pro Score – 40.000 points

Consiga 40 mil pontos.



Downhill Jam, Phoenix

High Score – 20.000 points

Consiga 20 mil pontos.

Open 5 Valves

Encoste nas cinco válvulas indicadas no mapa.

Get S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Hidden Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

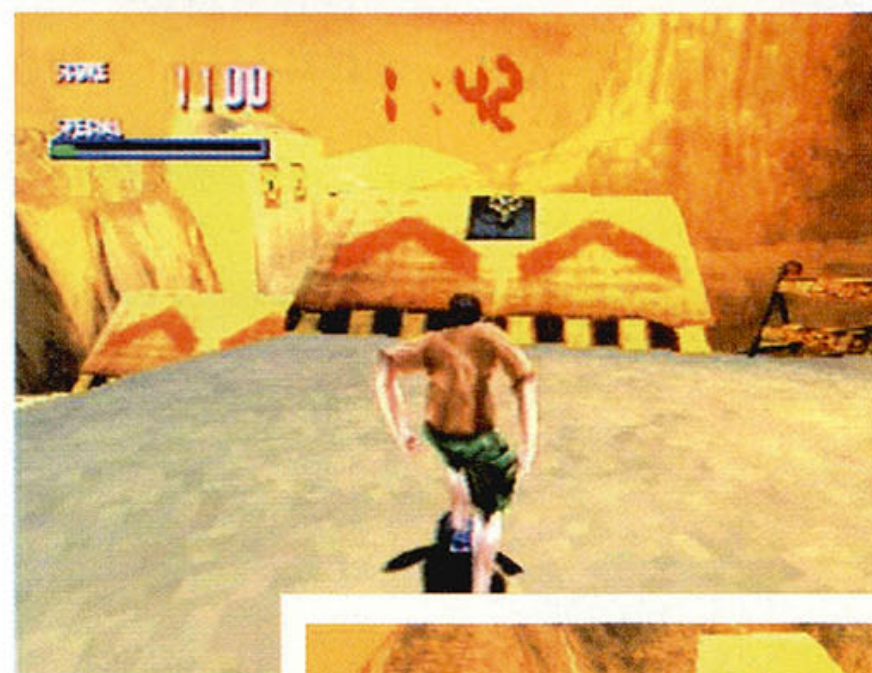
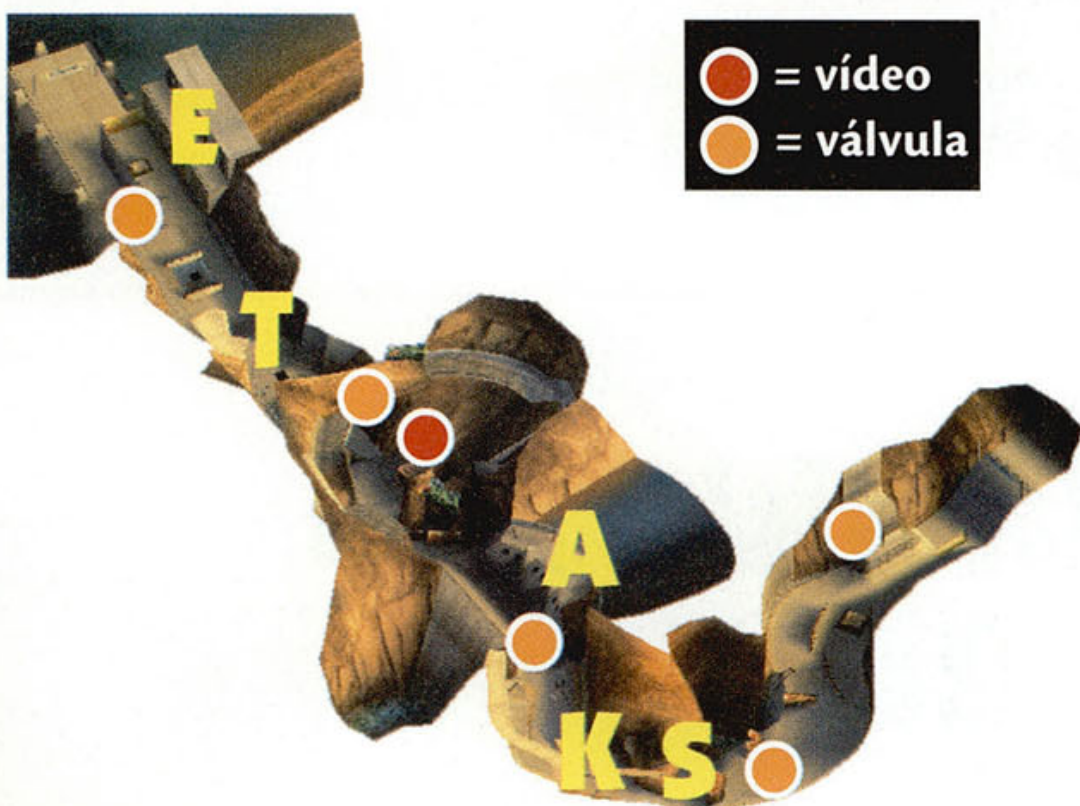
O esquema para chegar ao local indicado no mapa é o seguinte: comece escolhendo a melhor maneira para subir na parte da direita da barragem. Depois, já lá em cima, deslize pelo fio que se estende até uma plataforma

- = vídeo
- = válvula

no lado esquerdo. Pule rapidamente para a próxima plataforma, realize um Wallride na parede e pule para alcançar a passarela em frente. Siga por ela e acerte um Fastplant saindo da rampa no fim. Realize um Grind em qualquer um dos canos no topo da pilastra e, se achar necessário, salte em direção à fita, logo em seguida.

Pro Score – 40.000 points

Consiga 40 mil pontos.



Burnside, Portland

Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha.

Streets, San Francisco

High Score – 25.000 points

Consiga 25 mil pontos.

Wreck 5 Cop Cars

Realize Grinds nos carros de polícia indicados no mapa para destruir suas sirenes.

Get S-K-A-T-E

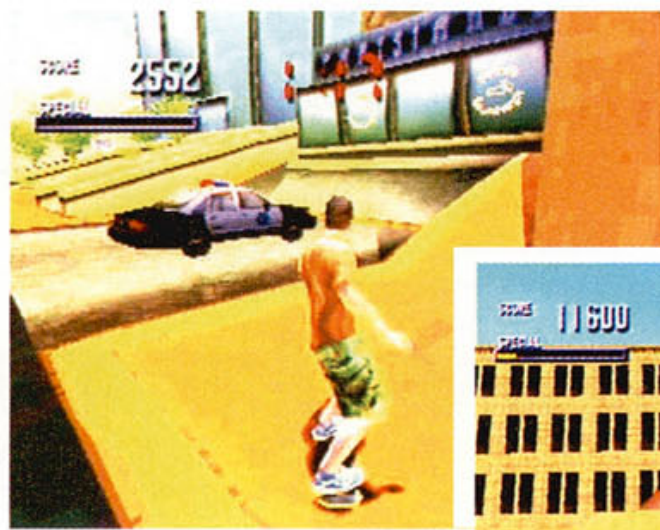
Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Hidden Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Siga para o chafariz na parte oposta à área inicial do estágio. Pule sobre a rampa ao lado direito dele (o chafariz) para poder alcançar a sacada do primeiro prédio. Tenha cuidado para não cair, contorne o edifício e pule para a

● = vídeo
● = carro



beirada do prédio ao lado. Prossiga para o topo após fazer toda a volta e posicione-se em frente à grande rampa. Suba até o ponto mais alto e desça para pegar velocidade e pular para coletar o

vídeo. Realize um Fastplant para ter certeza de conseguir a altura necessária para pegá-lo.

Pro Score – 50.000

Consiga 50 mil pontos.

Roswell, New Mexico

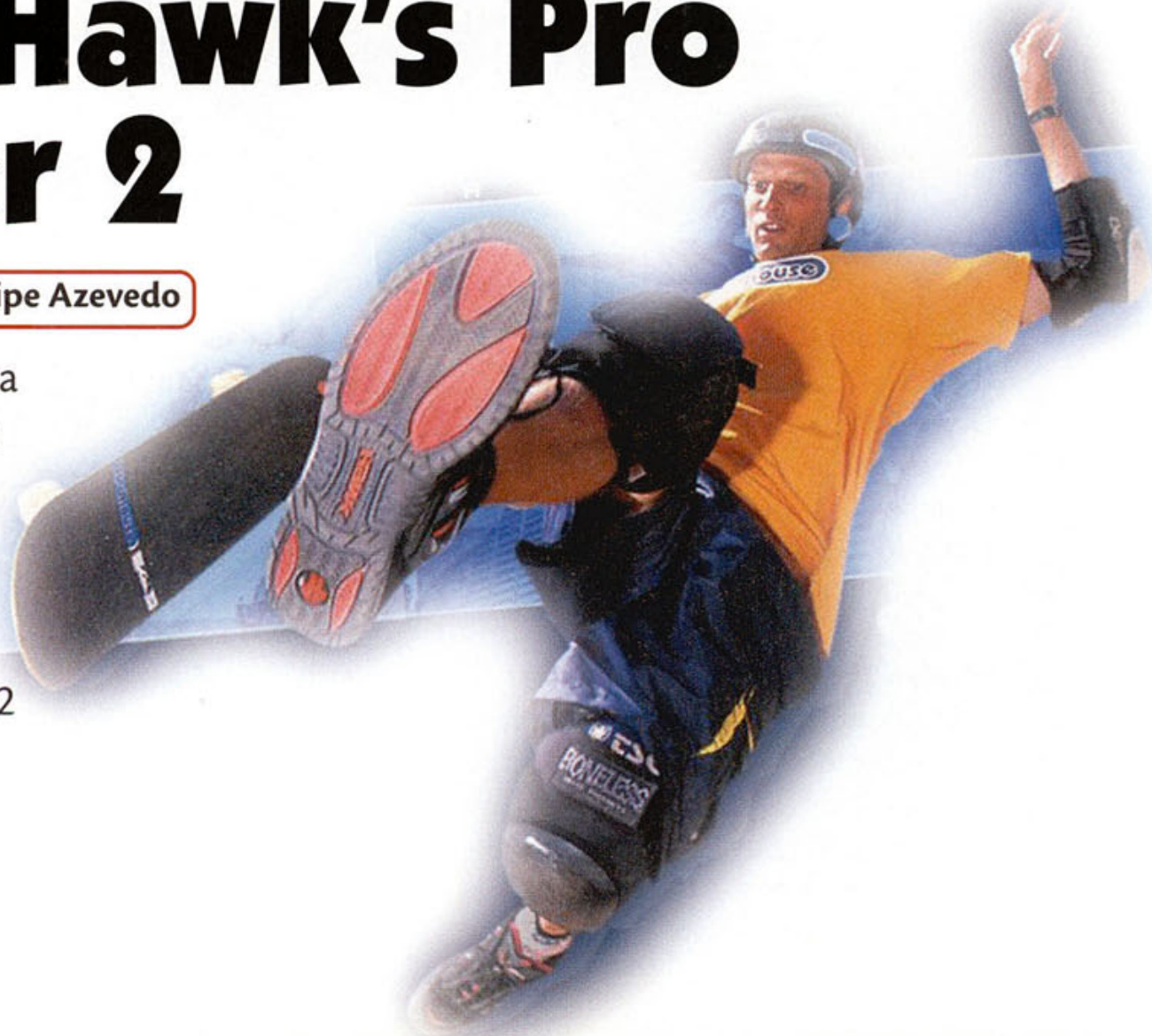
Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Por Felipe Azevedo

Após se consolidar como a melhor produtora do gênero, a NeverSoft deu continuidade à série e trouxe a primeira grande inovação: o manual. Com ele, equilibrando o personagem sobre apenas duas rodas, o jogador podia aumentar ainda mais sua pontuação ligando manobras do estilo street. Outra novidade de THPS 2 foi a inclusão de prêmios em dinheiro para cada objetivo completado. Com a grana, era possível comprar novas manobras especiais, pranchas e pontos para melhorar os atributos dos skatistas.



The Hangar, Mullet Falls, MT

High Score – 10.000

Consiga 10 mil pontos.

Pro Score – 25.000

Consiga 25 mil pontos.

Sick Score – 75.000

Consiga 75 mil pontos.

Collect S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Barrel Hunt

Derrube as cinco pilhas de barris indicadas no mapa.

Collect 5 Pilot Wings

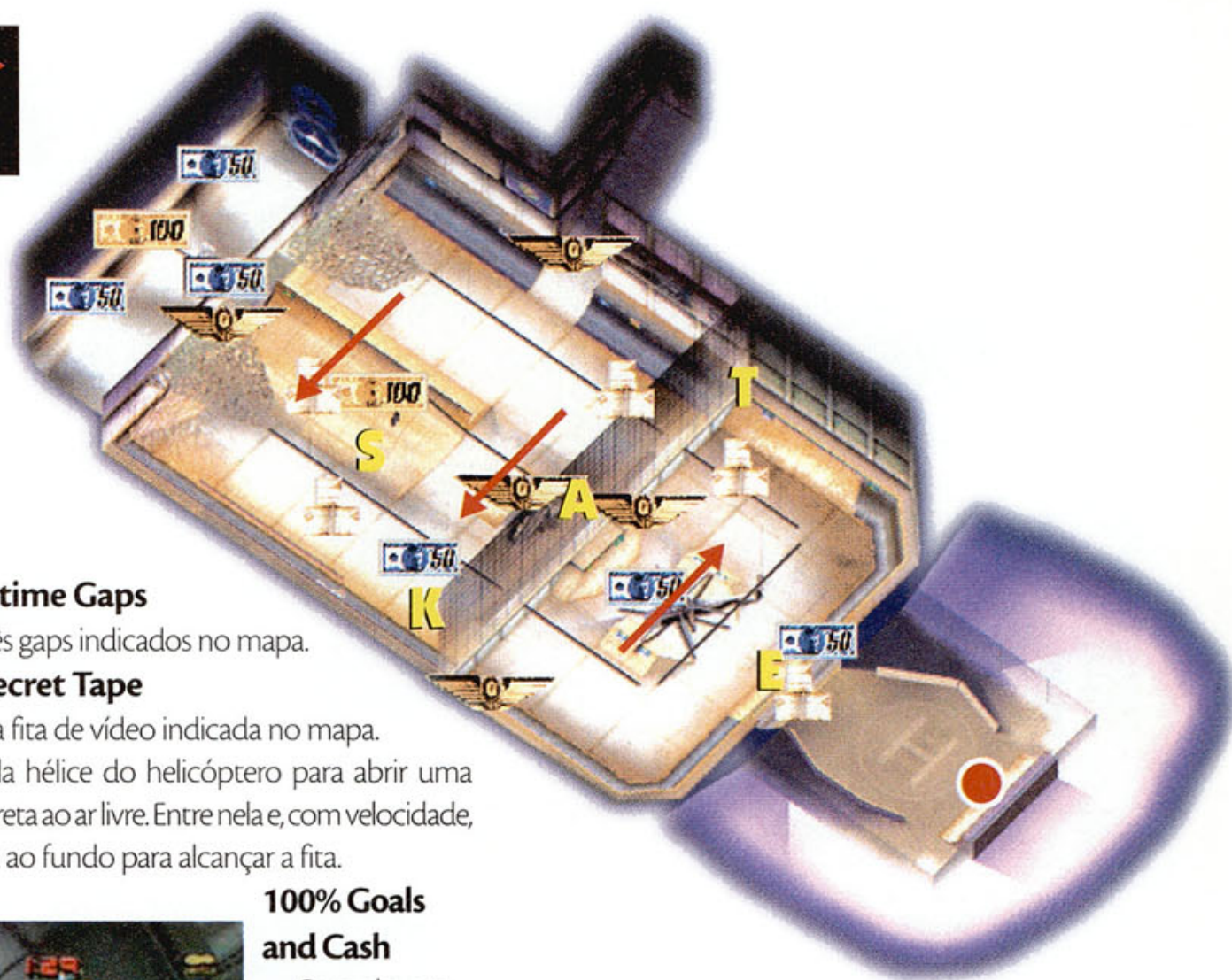
Colete os cinco emblemas em forma de asa indicados no mapa.

Nosegrind Over The Pipe

Realize um Nosegrind em qualquer um dos arcos de metal que ligam os dois lados do primeiro halfpipe.



Hangtime =
 = vídeo



Hit 3 Hangtime Gaps

Pule os três gaps indicados no mapa.

Find The Secret Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Deslize pela hélice do helicóptero para abrir uma passagem secreta ao ar livre. Entre nela e, com velocidade, suba a rampa ao fundo para alcançar a fita.

100% Goals and Cash

Complete todos os objetivos anteriores e colete todas as notas indicadas no mapa.

Para abrir a área secreta onde há três notas, acerte um Grind qualquer na hélice que fica ao fundo do halfpipe inicial.



School 2, Southern Cali

High Score – 15.000

Consiga 15 mil pontos.

Pro Score – 40.000

Consiga 40 mil pontos.

Sick Score – 100.000

Consiga 100 mil pontos.

Collect S-K-A-T-E

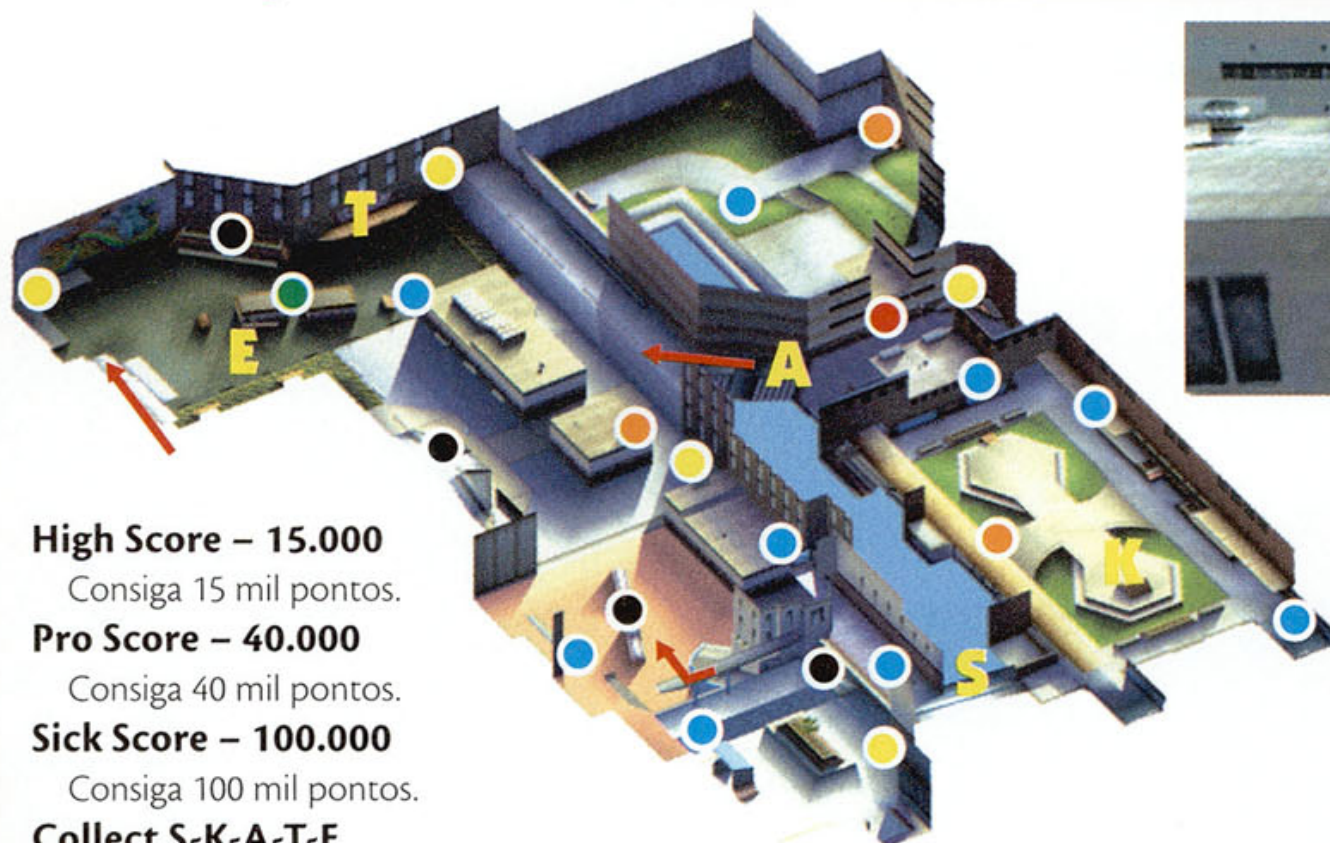
Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Wallride 5 Bells

Realize Wallrides nos cinco sinos indicados no mapa.

Collect 5 Hall Passes

Colete os cinco tíquetes indicados no mapa.



Kickflip TC's Roof Gap

Realize um Kickflip, pulando entre as construções indicadas no mapa.

Grind 3 Roll Call Rails

Deslize pelos três corrimãos indicados no mapa.

Find The Secret Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Para chegar ao local onde está o vídeo, pegue



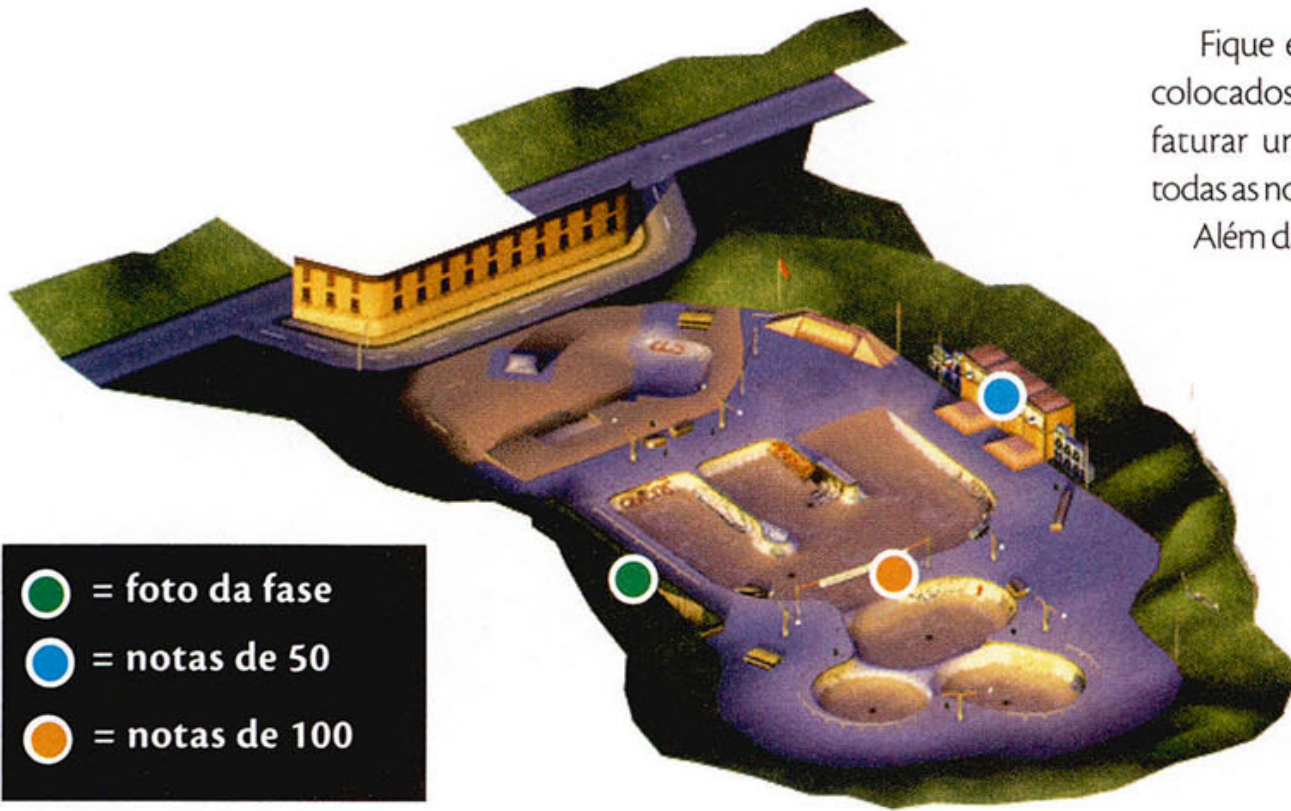
= tíquete
 = sino
 = vídeo
 = Kickflip TC's Roof Gap
 = notas de 50
 = notas de 100
 = Roll Call Rails

velocidade utilizando o quarter no lado oposto, alinhe-se pelas marcas de rodinhas no fim da área central e utilize a rampa formada pelo canteiro de plantas para cair sobre a construção. Continue em frente e pule na direção do vídeo.

100% Goals and Cash

Complete todos os objetivos anteriores e colete todas as notas indicadas no mapa.

Marseille, France



- = foto da fase
- = notas de 50
- = notas de 100

Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha e colete todas as notas indicadas no mapa. Além das notas visíveis, há mais

algumas em local secreto. Para encontrá-lo, derrube o pequeno pedaço de madeira que sustenta a árvore indicada no mapa e desça pelo buraco que se abrirá no chão.



NY City, New York

High Score – 20.000

Consiga 20 mil pontos.

Pro Score – 50.000

Consiga 50 mil pontos.

Sick Score – 150.000

Consiga 150 mil pontos.

Collect S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa.

Ollie the Hydrants

Pule sobre os três hidrantes indicados no mapa.

5 Subway Tokens

Colete todas as cinco fichas do metrô.

50-50 Joey's Sculpture

Deslize com um 50-50 por toda a extensão de obra de arte indicada no mapa.

Grind the Subway Rails

Após coletar todas as fichas do objetivo 5 Subway Tokens, deslize por toda extensão de um dos trilhos do metrô.

Find The Secret Tape

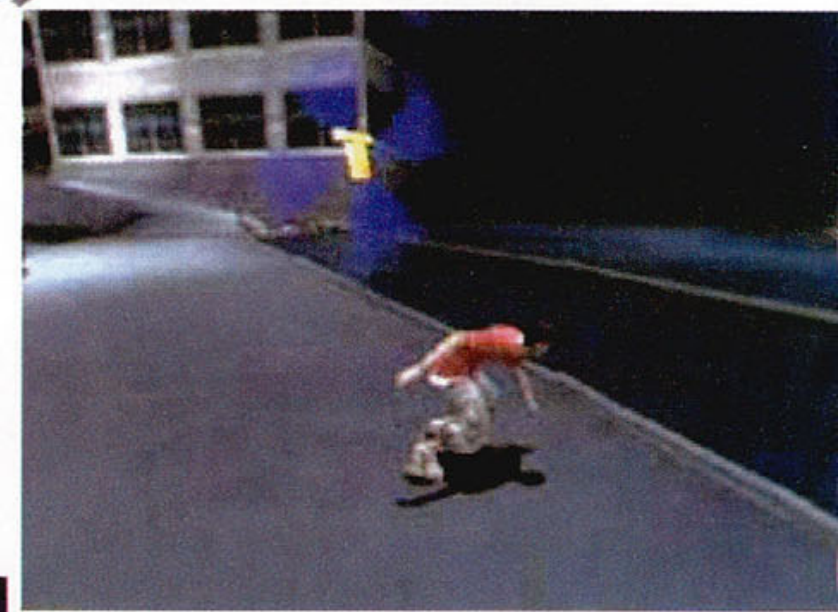
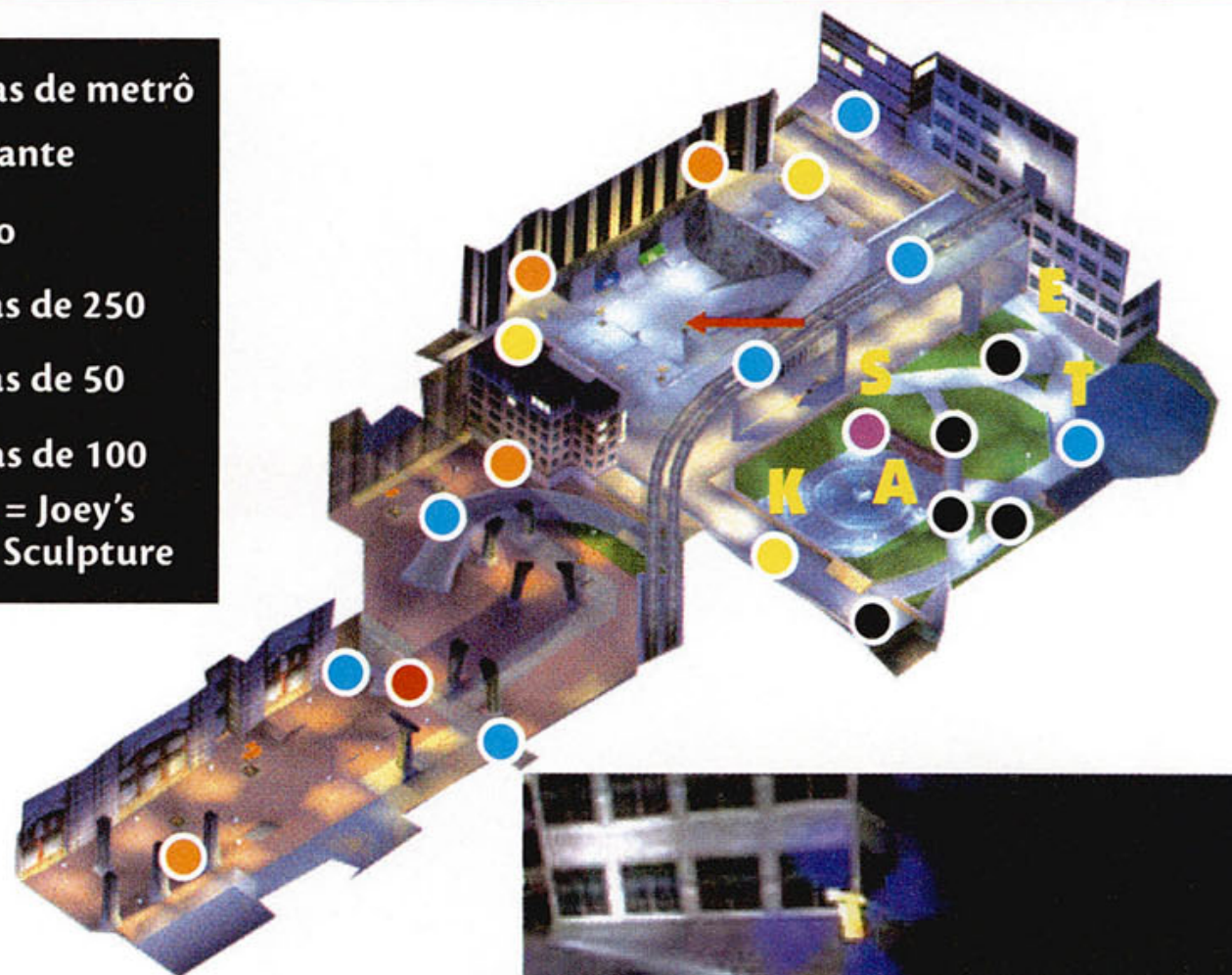
Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Siga pelos trilhos até a área onde a fita está e faça o seguinte: suba no viaduto incompleto à direita e acerte um Grind no cano da esquerda. No fim, pule para a esquerda e deslize por outro cano até encontrar a fita.

100% Goals and Cash

Complete todos os objetivos anteriores e colete todas as notas indicadas no mapa.

- = fichas de metrô
- = hidrante
- = vídeo
- = notas de 250
- = notas de 50
- = notas de 100
- = Joey's Sculpture



Venice Beach, California

- = spray
- = mendigo
- = vídeo
- = Venice Ledge
- = VB Transfers
- = notas de 50
- = notas de 100
- = notas de 250

High Score – 40.000 points

Consiga 40 mil pontos.

Pro Score – 100.000 points

Consiga 40 mil pontos.

Sick Score – 200.000 points

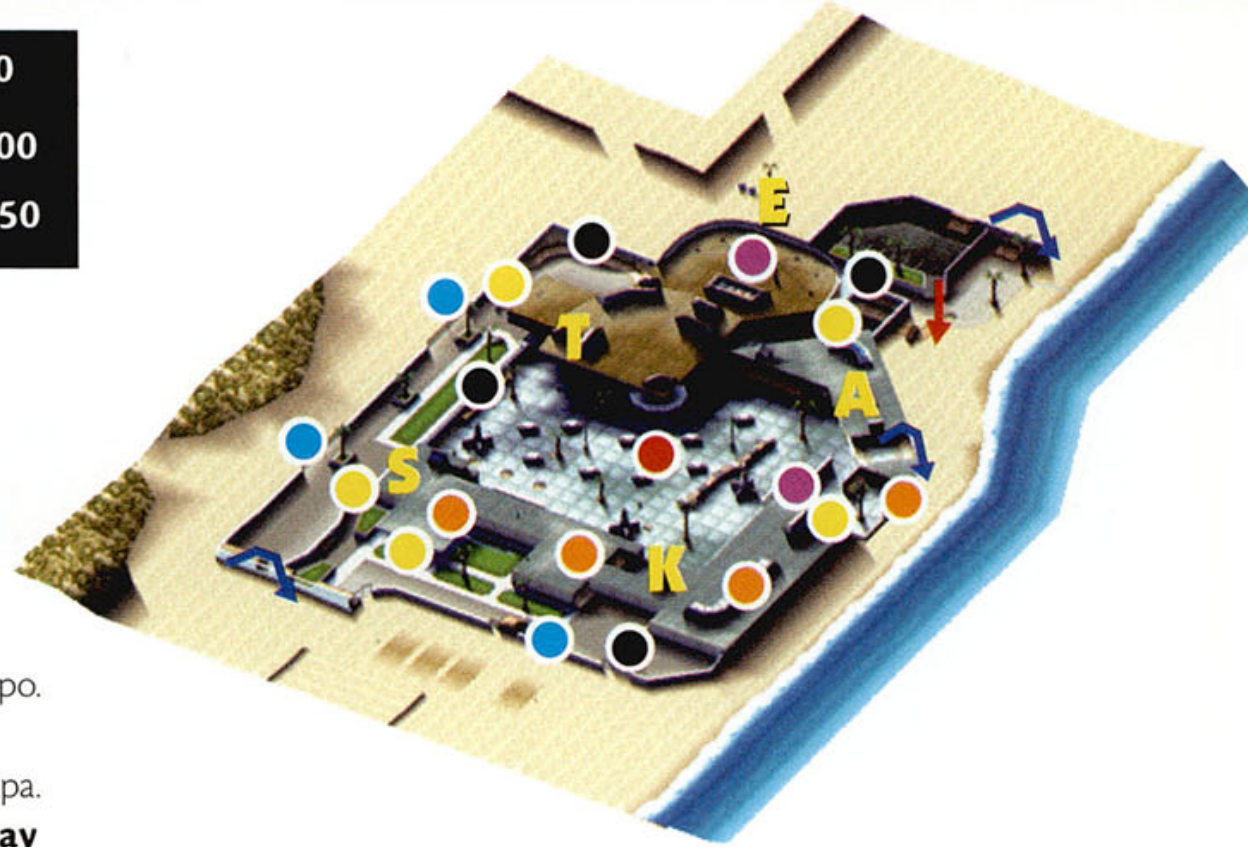
Consiga 40 mil pontos.

Collect S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa antes do término no tempo.

Ollie the Magic Bum 5x

Pule cinco vezes o mendigo que reaparece nos locais indicados no mapa.



Collect 5 Spray Cans

Colete as cinco latas de spray indicadas no mapa.

Tailslide

Venice Ledge

Com um Tailslide, deslize na beirada da escada indicada no mapa.

Hit 4 VB

Transfers

Pule entre as quatro rampas indicadas no mapa.

Find the Secret Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Suba da maneira que achar mais fácil, na área mais alta da construção principal. Pegue velocidade utilizando os quarters existentes e pule da pequena rampa na beirada frontal em direção ao vídeo.

100% Goals and Cash

Complete todos os objetivos anteriores e colete todas as notas indicadas no mapa.



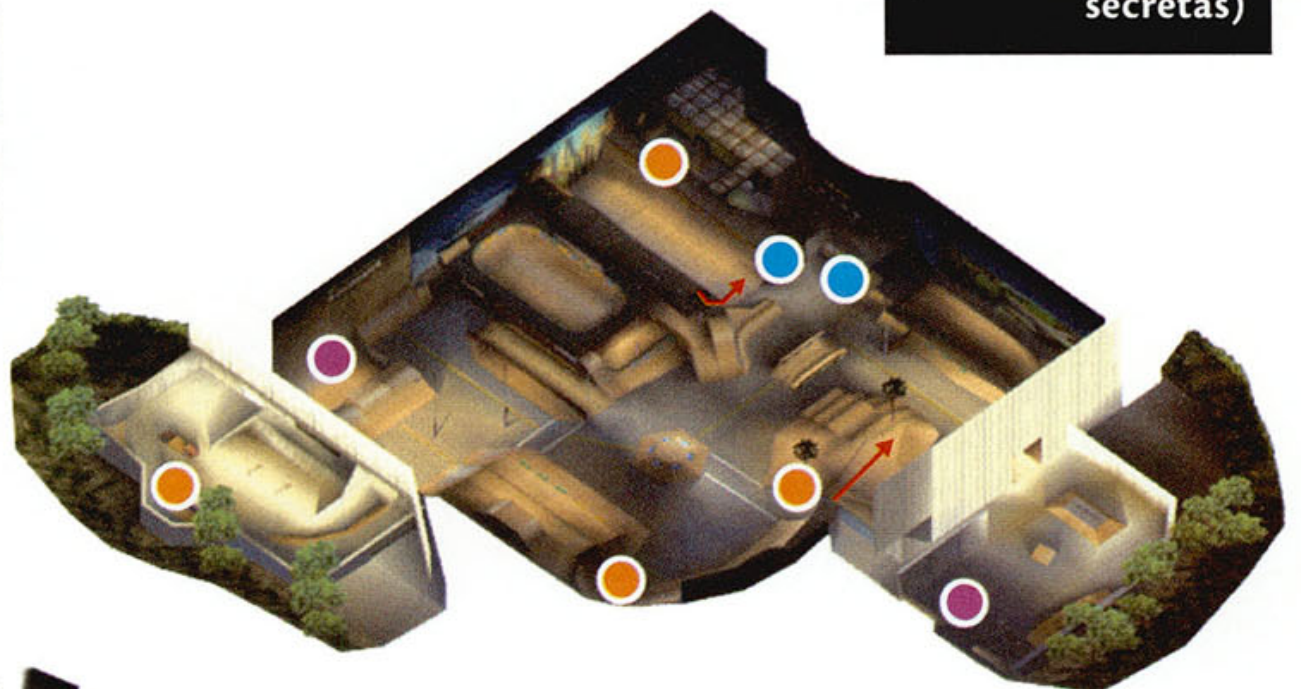
Skatestreet, Ventura



Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha e colete todas as notas indicadas no mapa.

Para chegar às duas áreas secretas da fase e, conseqüentemente, encontrar todas as notas, realize Grinds nos dois canos indicados no mapa.

- = notas de 50
- = notas de 100
- = notas de 250
- = Grinds (áreas secretas)



Philadelphia, Pennsylvania

- = sino
- = válvula
- = vídeo
- = notas de 250
- = notas de 50
- = notas de 100
- = Awning

High Score – 50.000

Consiga 50 mil pontos.

Pro Score – 125.000

Consiga 125 mil pontos.

Sick Score – 250.000

Consiga 250 mil pontos.

Collect S-K-A-T-E

Colete as letras S-K-A-T-E indicadas no mapa antes do término no tempo.

Drain the Fountain

Drene a fonte no centro da fase, passando sobre a válvula indicada no mapa.

Para subir ao local indicado, pegue bastante velocidade, deslize pelo corrimão no meio da escada que fica em frente ao local indicado e realize um Boneless para alcançar a sacada onde estão as válvulas.

Collect 5 Bells

Colete os cinco sinos indicados no mapa.

Bluntslide the Awning

Acerte um Bluntslide no toldo azul indicado no mapa.



liga o corrimão do prédio aos postes de luz) até derrubá-los, destruindo assim as grades que bloqueiam a passagem.

Find the Secret Tape

Recupere a fita de vídeo indicada no mapa.

Repita o processo do objetivo Drain the Fountain e, da sacada, realize um Wallride na parede, pule e acerte um Grind na beirada superior. Lá de cima, desça por toda a extensão do cabo que cruza a fonte até conseguir o vídeo.

100% Goals and Cash

Complete todos os objetivos anteriores e colete todas as notas indicadas no mapa.

Liptrick 4 Skatepark Lips

Realize manobras de Lip nos quatro indicados no mapa.

Para abrir a área necessária para completar este objetivo, você precisará deslizar pelo cabo próximo à letra T (que

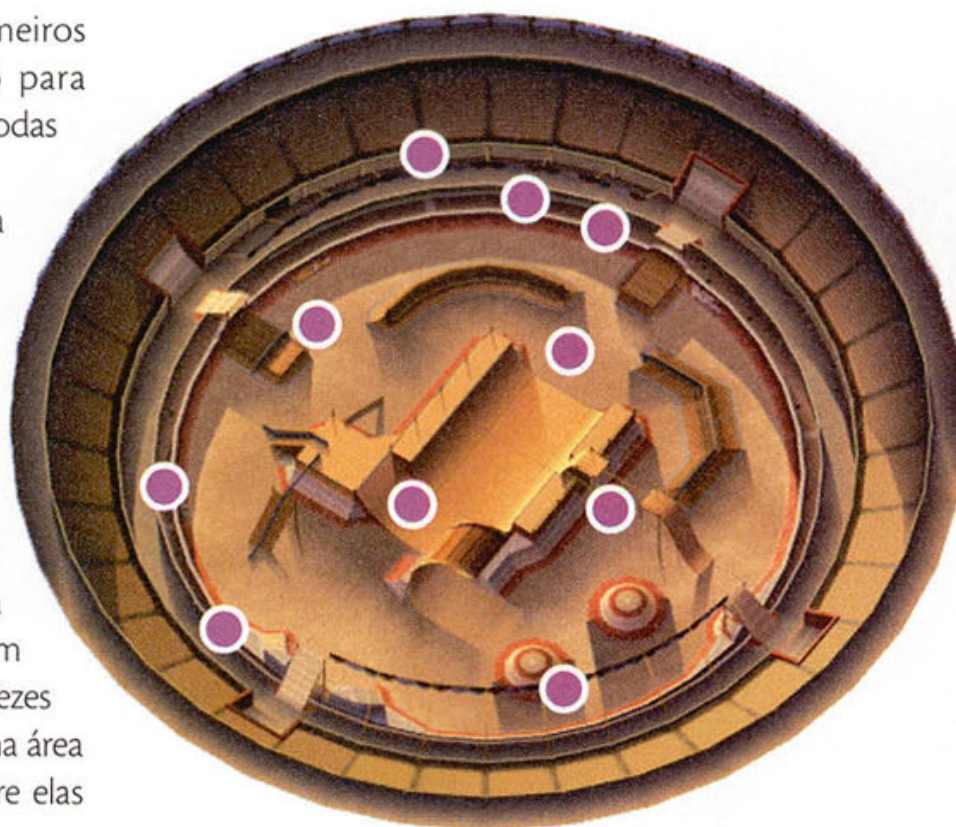


The Bullring, Mexico

- = notas de 250

Fique entre os três primeiros colocados da competição para faturar uma medalha e colete todas as notas indicadas no mapa.

As notas mais difíceis desta fase se encontram nos dois fios que atravessam a arena de ponta a ponta. A melhor forma de chegar lá é conseguir velocidade suficiente em um dos quarters que ficam abaixo deles e utilizar a rampa em seguida para alcançá-los. Há também algumas notas escondidas nas fezes mais claras do boi que corre na área ao redor da arena. Passe sobre elas para revelá-las.





Tony Hawk's Underground

Skate como você nunca viu antes

Por Renato Viliegas



Quando Tony Hawk's Pro Skater 4 foi lançado, no ano passado, muitos fãs da série ficaram de queixo caído. Como a NeverSoft conseguiu inovar tanto uma série que parecia não ter mais novidades? Em seus três primeiros games, THPS evoluiu de uma maneira quase natural, adicionando novos movimentos, missões mais interativas e outras novidades aqui e acolá. Mas em sua quarta edição, o game sofreu uma verdadeira revolução: sem limite de tempo, você tinha liberdade para andar à vontade pelos cenários,



interagindo com outros personagens e cumprindo as missões na ordem e da forma que achasse mais interessante. Isso sem mencionar os sete modos de jogo Online, que colocavam você frente a frente com outros skatistas virtuais pelo mundo. Para o bem, agora esqueça todo esse papo. Essa revolução não vai significar mais nada depois do dia 28 de outubro, quando Tony Hawk's Underground estará nas lojas. A NeverSoft conseguiu se superar mais uma vez: Underground é um jogo como você nunca viu, totalmente diferente de tudo que você conhece com o nome Tony Hawk's e com um conceito absolutamente inédito, que deve revolucionar o gênero mais uma vez.

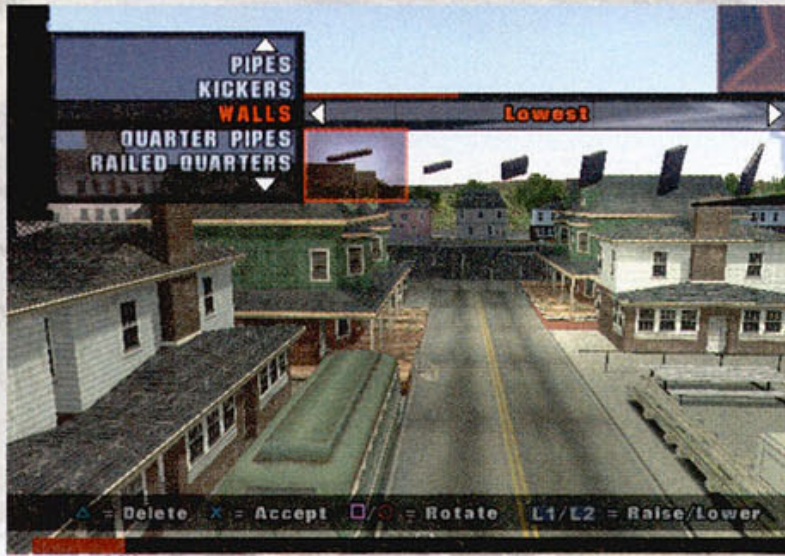


Você é a estrela

Logo de cara, a maior novidade de Underground é algo com que muitos fãs estavam sonhando há um bom tempo: como é tradicional na série, você tem a opção de criar seu próprio skatista e usá-lo para realizar as missões. Desta vez, será possível criar um skatista com a sua cara. Literalmente. Basta você tirar uma foto digital de seu rosto, enviá-la por e-mail para a NeverSoft e, depois de um tempinho, poderá estar fazendo o download de um arquivo com o seu rosto, prontinho para ser usado no jogo. Já imaginou? A próxima vez que levar seu personagem para uma disputa Online, não será um simples skatista saído de sua imaginação. Será VOCÊ que estará lá, com o seu cabelo, brincos, piercings, barba, espinhas ou seja lá o que for.

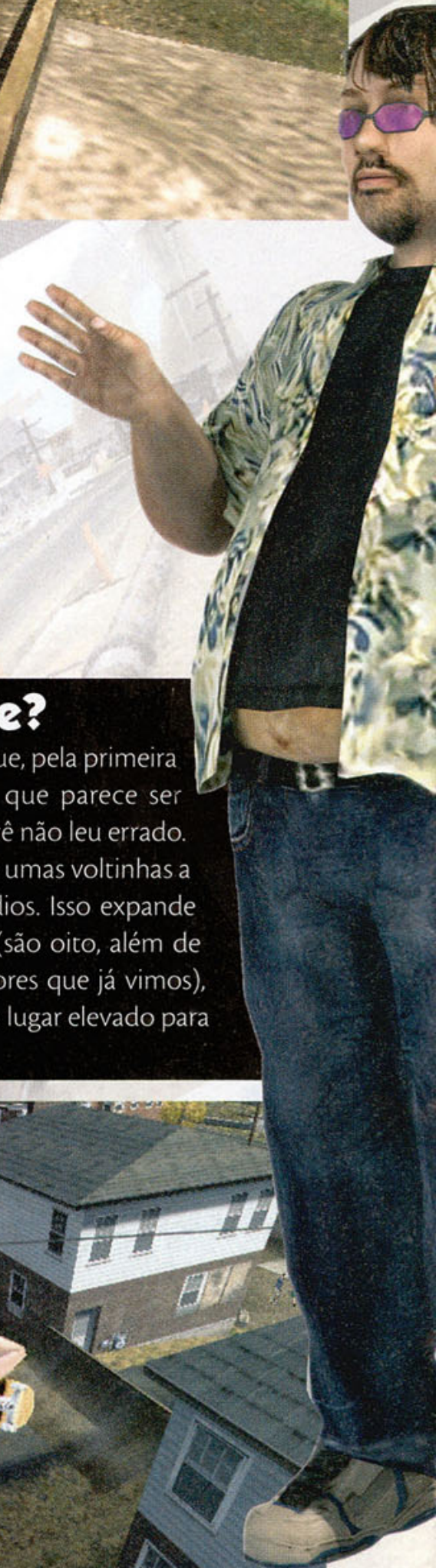
Pela primeira vez na série, você não precisa encarnar um dos skatistas profissionais disponíveis no game (são 18, quatro a mais que em THPS 4, incluindo o brasileiro, Bob Burnquist). Agora, você é a estrela principal do game, trilhando o duro caminho entre deixar de ser um skatista desconhecido, conseguir patrocínios, ganhar o respeito da vizinhança e finalmente, se tornar uma estrela como o próprio Tony Hawk.

As missões em Underground vão rolar em uma seqüência linear, como uma história. Você vai visitar diversas regiões e receberá desafios de outro skatista, ou convites para participar de competições. Conforme vai cumprindo os objetivos, sua reputação aumenta e a história se desenvolve, com o enredo sendo contado através de uma série de cenas de animação. Ou seja, Tony Hawk's Underground também é uma aventura que tem estilo mais cinematográfico.



Skate? Quem precisa de skate?

Outra verdadeira inovação de Underground é o fato de que, pela primeira vez na série, você poderá deixar de lado a única coisa que parece ser indispensável em um jogo de skate: o próprio skate. Não você não leu errado. No game, você pode descer de sua prancha com rodas e dar umas voltinhas a pé, podendo até escalar muros e subir no telhado de prédios. Isso expande absurdamente suas possibilidades de explorar os cenários (são oito, além de dois secretos, o maior número da série até hoje, e os maiores que já vimos), procurando novos locais para fazer suas manobras ou algum lugar elevado para aquele drop impossível.



Ah, não quer andar a pé, ou está achando o cenário grande demais e bateu um preguiça de ir até aquele último prédio? Tudo bem, pegue uma caroninha e vá de carro. Mas não estamos falando da carona à moda dos skatistas, que se agarram ao para-choque traseiro dos carros para serem puxados. Em Underground, você pode entrar nos veículos e sair dirigindo pela cidade. Sim, eu sei que as palavras "Grand Theft Auto" estão em sua mente agora. Mas a Activision e a NeverSoft prometem que o uso dos veículos será restrito a certos momentos, exatamente para não desvirtuar o enredo da série.



sua criação com outros skatistas pelo mundo – Online ou mesmo pelo Memory Card. Ou seja: além de seu rosto ficar famoso pela net, seu personagem pode ter uma manobra exclusiva que, de tão bacana, pode acabar sendo imitada por todo mundo. E só pra com-plemetar as enormes possibilidades de personalização, seu atleta das ruas também poderá usar um skate desenhado por você, em mais uma oportunidade de deixar a sua marca em Underground.

Tony Hawk's Underground chega ao Playstation 2, no dia 28 de outubro.

Deixe tudo como quiser


Todo game Tony Hawk's é famoso pela liberdade que o jogador tem para inventar o seu próprio parque e detonar as manobras que quiser. Ou mesmo habilitar novos truques para seu skatista favorito. Bem, se você achava que colocar o seu rosto no game já era inovação suficiente, espere para saber o que a Activision e a NeverSoft prepararam para Underground. Você gostava de fazer seu parque particular? Quel tal fazer uma cidade inteira? É isso mesmo: como as fases de THUG se passam nas ruas, com acessos simples a todos os cantos do cenário, não teria graça ficar colocando uma rampinha aqui e outra ali... agora você poderá colocar prédios onde quiser, desenhar ruas, obstáculos, postes, calçadas, gramados e o que mais conseguir inventar para construir a fase dos seus sonhos, igual às que você encara no jogo normal. E para poder andar com estilo pela vizinhança que criou, invente as suas próprias missões!

Quer mais? O que acha de poder inventar a sua própria manobra? Skatista profissional que se preza tem que ter uma assinatura, aquele truque sensacional que inventou e só ele é capaz de executar com precisão. Tony Hawk tem o seu famoso 900°, e o seu personagem o que fará? Pela primeira vez na série, você poderá criar a sua própria manobra, batizá-la com um nome bacana, atribuir uma pontuação para os mais ousados que conseguirem realizá-la, e até compartilhar



INFO

Tony Hawk's Underground

	PRODUÇÃO	Activision
	DESENVOLVIMENTO	NeverSoft
	GÊNERO	Esporte
	EXPECTATIVA	*****
	LANÇAMENTO	28 de outubro de 2003

Este Mês

Aperte o cinto, pegue a água-benta, ensaie as jogadas e reforce o seu arsenal de armas, porque os reviews deste mês estão prestes a começar! E, acredite, você vai precisar estar muito bem preparado. Para trazer até você uma análise completa dos novos jogos para PlayStation, nossa equipe foi até os lugares mais obscuros do planeta. Encaramos catacumbas escuras repletas de mortos-vivos ao lado de Buffy, a caçadora de vampiros; pisamos fundo no acelerador enquanto corríamos feito loucos pelas ruas de Springfield, ao lado de Homer Simpson; suportamos bravamente

o calor e a fúria de uma guerra em pleno deserto, na seqüência de Desert Storm; empunhamos armas para brigar pela liberdade, em Freedom Fighters; lutamos ao lado dos incríveis guerreiros Z e de um garoto genial chamado Jimmy Neutron; e ainda levamos tombos e sofremos acidentes em pistas de skate, hockey, dança e fórmula Indy. Foram muitas aventuras, como você pode conferir nas páginas a seguir. Mas valeu a pena: mais uma vez, trazemos até você todos os detalhes e uma avaliação profissional dos principais jogos lançados para o console da Sony. E fique ligado, porque no próximo mês tem muito mais!

PlayStation 2

NBA Jam	46
.hack Part 3: Outbreak	46
Freedom Fighters	47
Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds	47
Indycar Series	48
Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion	48
XGRA	48
Madden NFL 2004	48
Dynasty Tactics 2	49
The Simpsons Hit & Run	49
Disgaea: The Hour of Darkness	49
Conflict: Desert Storm 2 - Back To Baghdad	49
NHL 2004	50
Disney's Xtreme Skate Adventure	50
DDRMAX 2 Dance Dance Revolution	50

PSOne

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22	50
-----------------------------------	----

.hack Part 3: Outbreak



O terceiro episódio de .hack não mudou nada em relação às versões anteriores. Os gráficos são os mesmos, os sistemas de batalha e exploração também. Novos equipamentos foram adicionados, agora, magias de invocação para os Summoners podem ser usadas e novas áreas com inimigos de níveis dão as caras. Só isso. Por outro lado, antes de criticar a falta de criatividade de Outbreak, é bom lembrar que .hack foi criado para ser uma série. Cada episódio foi feito para ser uma continuação direta de seu predecessor, aproveitando os Saves dos games anteriores para continuar exatamente do ponto em que você parou. Não se trata de uma seqüência com começo, meio

e fim, como Xenosaga é para Xenogear. É a terceira parte de um game que foi dividido em quatro partes. E, nesse sentido, Outbreak ganha, mais do que merecidamente, nota 7. Continua com a idéia do "mostrar o mundo Online estando Offline", e faz isso bem. Mas é no enredo que Outbreak se destaca. Este é o episódio mais profundo dos capítulos já lançados e, nele, você poderá explorar a fundo os horrores de cada personagem. Não jogue antes de ter terminado os episódios anteriores. Se o fizer, vai acabar estragando uma das melhores obras de RPG da atualidade.



ERIC ARAKI

INFO



.hack Part 3: Outbreak	
NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Bandai
DESENVOLVIMENTO	Bandai
GÊNERO	RPG
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

NBA Jam

Já faz mais ou menos uns 10 anos que jogo os games da série NBA Jam e, salvo raras exceções, me divirto em todas elas. A nova versão para PS2 continua com o fator diversão lá no alto, ainda mais quando jogado em Multiplayer. Na quadra, que está menor do que nas versões anteriores, são três jogadores de cada lado e é possível misturar craques do presente com estrelas do passado. As enterradas estão malucas como sempre e ganham ainda mais insanidade com o acionamento do "hot-spot".



EDUARDO TRIVELLA

INFO



NBA Jam	
NOTA	7.0
PRODUÇÃO	Acclaim
DESENVOLVIMENTO	Acclaim Studios Austin
GÊNERO	Esportes
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Freedom Fighters



Games cujo enredo envolve política e patriotismo sempre me deixam com um pé atrás. E Freedom Fighters não é diferente. A história sugere o que teria acontecido se a rivalidade entre União Soviética e EUA (a Guerra Fria, lembra?) jamais tivesse acabado e fosse levada às últimas conseqüências, com Nova York invadida por soldados soviéticos.

O assunto é tratado de uma maneira que chega a ser incômoda, já que os norte-americanos não se importam de serem patriotas em excesso. Mas se pensarmos que é tudo ficcional, fica mais fácil de engolir. O game se



concentra muito mais na tática e estratégia do que na ação propriamente dita. Você é um soldado americano que precisa se juntar a outros "guerreiros da liberdade"



para expulsar os invasores de sua cidade. À medida que realiza as pequenas tarefas (resgatar feridos e civis, por exemplo), seu nível de carisma cresce e torna você um líder mais respeitado por seus "camaradas". Assim, você pode recrutar até 12 soldados para seu grupo e consegue dar ordens a

eles (movimente-se, ataque ou defenda) com simples toques nos botões. Não que eles não façam as tarefas sozinhos, mas seus comandos farão eles darem mais atenção aos seus objetivos. É bom ter esses caras lado a lado, porque sem essa ajuda, as coisas podem ficar bastante difíceis.

Freedom Fighters é um dos games mais complexos da atualidade. São quatro níveis de dificuldade, mas as coisas engrossam já no modo mais simples. A câmera complica um pouco no início e a jogabilidade não facilita: é preciso usar as duas alavancas, os botões superiores, tudo ao mesmo tempo. E apesar de ser um game de ação Straight Forward, as possibilidades de jogo são inúmeras. Novas e pequenas missões aparecem à medida que você avança, e é nesse ritmo que a aventura fica mais divertida. As vozes digitalizadas, a trilha sonora inspirada e o visual detalhadíssimo aproximam o jogador do combate. Para nós, que não somos americanos e não

vivenciamos a Guerra Fria e a rivalidade com o regime comunista, a história pode não ter muita graça. Pequenas nuances, como o sotaque perfeito dos cidadãos de Nova York, o capricho nos diálogos (todos em inglês) e a semelhança dos cenários com a metrópole original podem passar batido por jogadores menos atenciosos.

Fique atento e reserve um bom tempo para Freedom Fighters: este é o game a ser jogado e bem explorado neste mês.

PABLO MIYAZAWA



INFO

Freedom Fighters

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Electronic Arts
DESENVOLVIMENTO	IO Interactive
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Donos de PS2 e fãs da caçadora de vampiros mais pitchulinha do mundo que ficaram "mordidos" porque o primeiro game da Buffy não apareceu em seus consoles, agora podem dormir sossegados dentro de seus caixões. E quem segue de perto o seriado vai se sentir em sua poltrona favorita, já que é possível controlar vários personagens conhecidos como Xander, Willow, Spike e, lógico, a própria Buffy. Com exceção da loirinha e Faith, todos os outros personagens apresentam características e habilidades especiais diferentes.

O enredo é uma espécie de episódio perdido da quinta temporada da série e revive Kakistos, um antigo conhecido de Faith, além de colocar o grupo de batedores de estaca em um confronto mortal com o The First. Mas fique sabendo que,



se não der a mínima bola para as aventuras de Buffy e sua turma, CB terá poucos atrativos para você. O combate é um pouco repetitivo, com o velho espancamento de botões e uma estacada no coração do vampiro para finalizar, e os puzzles são meio bobinhos. O ponto mais fraco é o jeito que os comandos foram definidos para o controle: é bem difícil mover os personagens, conseguir um bom ângulo de visão e selecionar a arma correta ao mesmo tempo. O Multiplayer não empolga muito, mas até que é divertido por um tempo.

EDUARDO TRIVELLA



INFO

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Vivendi Universal
DESENVOLVIMENTO	Eurocom
GÊNERO	Ação
ORIGEM	Inglaterra
Nº DE JOGADORES	1 a 2

ACHA QUE ACABOU?

ESSA MATÉRIA TEM PÁGINAS VIRTUAIS! CONFIRA NA ÚLTIMA PÁGINA DESTA REVISTA COMO TER ACESSO A MAIS INFORMAÇÕES SOBRE ESSE GAME VIA INTERNET! LÁ VOCÊ ENCONTRA O GUIA COMPLETO PARA ESSE JOGO, COM TODAS AS FASES PASSO A PASSO, COM MAPAS DETALHADOS E LOCALIZAÇÃO DOS ITENS!



Indycar Series

Com as impressionantes corridas ovais da Fórmula Mundial, Indy Series detona em todos os sentidos. E até os jogadores mais experientes vão penar com este jogo, pois o nível de dificuldade é altíssimo. IS é bem realista, tanto nas 14 pistas, cada uma com a resposta real dos circuitos, quanto nos 27 carros, que seguem a mesma tendência. No modo Quick Race, o jogador começa direto na corrida, sem precisar fazer a qualificação no estilo Arcade. Mas se você quer jogar de verdade, prepare-se, porque os competidores têm um excelente nível. Se cometer um erro, por menor que seja, vai ser duro se recuperar durante a corrida. Sorte que, com uma boa dose de paciência, é possível aprender cada detalhe do jogo no modo Masterclass. Um dos campeões das 500 milhas de Indianápolis, Eddie Cheever, ensina como usar os controles básicos e avançados, os segredos do pit stop, como fazer o carro alcançar a máxima performance e outros detalhes



importantes. Em Indy Series, você ainda pode mexer em todos os detalhes de sua máquina e equipe, tendo assim, o controle absoluto sobre seu desempenho. Para quem é fã de corridas, é um jogo obrigatório na coleção.

RICARDO ALVES



importantes. Em Indy Series, você ainda pode mexer em todos os detalhes de sua máquina e equipe, tendo assim, o controle absoluto sobre seu desempenho. Para quem é fã de corridas, é um jogo obrigatório na coleção.

INFO

Indycar Series

NOTA	9.0
PRODUÇÃO	Codemasters
DESENVOLVIMENTO	Brain In A Jar
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion

No desenho animado, Jimmy Neutron conhece todos os segredos da Física, inventa coisas mirabolantes e sempre encontra tempo para salvar o mundo. Com tanta experiência, resgatar o espião Jet Fusion e salvar o planeta das mãos do vilão Calamitus deve ser fichinha para ele, certo? Sim, e esse é o problema do jogo. Diante do herói-mirim, não existem desafios: todos os vilões são preguiçosos, os puzzles, fáceis, os itens, abundantes e por aí vai. É o típico jogo para presentear o irmão mais novo.



MICHELLE VERONESE

INFO

Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion

NOTA	4.0
PRODUÇÃO	THQ
DESENVOLVIMENTO	THQ
GÊNERO	Ação
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1

XGRA

A série Extreme G já correu bastante, e hoje, claramente, mostra sinais de cansaço. O modo principal de XGRA chama-se Season 2080 e é nele que se passa a maior parte do tempo. Nas primeiras corridas, não se pode fazer aquilo que deu fama à série, ou seja, usar armas para detonar a concorrência. Mas, depois de alguns pegs, é possível ingressar em uma equipe, aceitar contratos e botar para ferver. Se bem que essa ferveção nunca chega a se manter em estado de ebulição.

As pistas (uma delas na Bacia Amazônica) são deslumbrantes, cheias de reviravoltas e muitos caminhos possíveis para cruzar a linha de chegada. Mas o problema é que, para um jogo calçado em velocidades extremas, as motos de XGRA parecem



mais com lambretas de carenagem futurista. A velocidade que se pode desenvolver nunca chega a emocionar e só se tem um pouco de adrenalina passando por cima das plataformas-turbo espalhadas pelas pistas. O controle está sensível demais – é preciso ter muito cuidado para não pressionar muito a alavanca nas curvas, caso contrário, a moto vai lamber o guard rail o tempo todo. No lado positivo, os efeitos sonoros e trilha musical (uma mistura de rock e tecno) continuam brilhantes como nos jogos anteriores da série.

EDUARDO TRIVELLA

INFO

XGRA

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Acclaim
DESENVOLVIMENTO	Acclaim St. Cheltenham
GÊNERO	Corrida
ORIGEM	Inglaterra
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Madden NFL 2004

O futebol da bola oval pode não ser popular por aqui, mesmo assim, fãs de esportes deveriam tentar um pouco deste novo Madden. O jogo é um dos mais completos simuladores esportivos em qualquer categoria, tem um visual realista e é bem divertido. Este ano, há novos treinamentos e um modo de gerenciamento de equipe no qual você comanda um time durante algumas temporadas. A opção para criar um jogador está completa e fácil de interagir. O modo Online também merece destaque: Madden é compatível com o headset de SOCOM, o que permite falar com seu adversário em tempo real.



RENATO VILIEGAS

INFO

Madden NFL 2004

NOTA	8.5
PRODUÇÃO	EA Sports
DESENVOLVIMENTO	EA Sports
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Dynasty Tactics 2

A Koei parece estar tão animada com o sucesso de Dynasty Warriors, nos EUA, que decidiu trazer todos os títulos da série para o Ocidente.

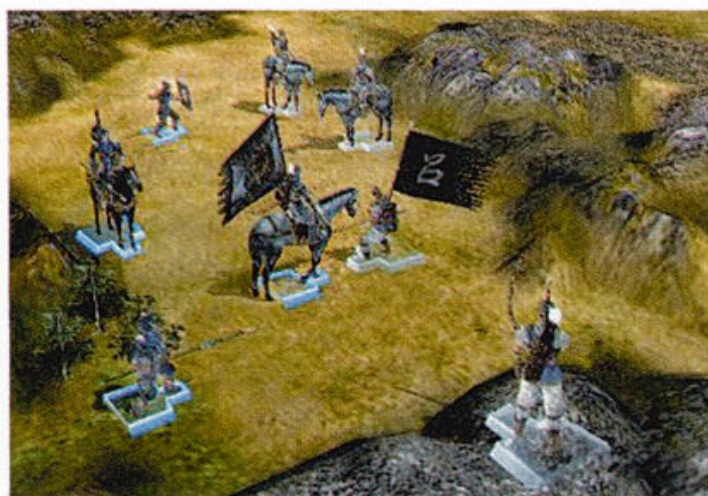
Dynasty Tactics 2 faz parte desse pacote. Mas fique atento: se você jogar DT esperando a mesma diversão de Dynasty Warriors, vai se decepcionar. E muito. Enquanto DW é um jogo de pancadaria em que você se diverte espancando um exército com as próprias mãos, DT2 é o cúmulo da mediocridade. Você comanda seus



homens em cenários repetitivos e simples, sem casas, sem obstáculos, sem vilarejos nem nada – e deve derrotar as tropas inimigas. Para tanto, você contará com as chamadas Tactics, habilidades de determinados generais para causar dano pesado sobre o inimigo. Por outro lado, quando o jogo não estiver "com humor para isso", as Tactics não vão funcionar. Além disso, você acabará se perdendo em seu próprio exército, especialmente procurando por um determinado alguém em meio aos Xi Xiaos, Li Mu Bais, Liu Kangs e Shang Tsungs... Se você curtir RPGs estratégicos, tente outra coisa.

ERIC ARAKI

INFO		PS2
Dynasty Tactics 2		
NOTA	3.0	
PRODUÇÃO	Koei	
DESENVOLVIMENTO	Koei	
GÊNERO	RPG/Estratégia	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1 a 2	



The Simpsons Hit & Run

Pegue o mundo dos Simpsons e misture com a pilantragem absurda de Grand Theft Auto. O resultado é Hit & Run, o melhor game da família amarela já lançado. O jogo se passa em uma representação perfeita de Springfield (quem nunca sonhou em passear por lá?), e as missões são bem variadas. Entregue um projeto para Lisa na escola, encontre uns objetos roubados para o Ned, aposte uma corrida com Milhouse, e por aí vai. Pena que os objetivos são bem definidos e não há espaço para muito improvisado. Mesmo assim, é perfeito para libertar o Homer que há dentro de cada um de nós.

PABLO MIYAZAWA

INFO		PS2
The Simpsons Hit & Run		
NOTA	8.0	
PRODUÇÃO	Vivendi Universal/Fox Ent.	
DESENVOLVIMENTO	Radical Entertainment	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	Canadá	
Nº DE JOGADORES	1	



Disgaea: The Hour of Darkness

Existem jogos que conquistam você logo de cara. Para entender isso, basta pensar na diferença entre a sensação de se jogar um Final Fantasy Tactics e de experimentar um Vandal Hearts. São jogos que trazem uma química especial na relação jogo/jogador, uma espécie de amor à primeira vista – e com quase a mesma magia. Disgaea é um desses jogos. Mais que isso: foi ele que desbancou Tactics Ogre do posto de melhor RPG estratégico de todos os tempos. Os motivos para isso? O jogo permite criar personagens totalmente overpowered, que ultrapassam o limite do Level 99, tão comum nos demais games. Traz também uma infinidade de classes de personagens, que deixará de olhos brilhando aqueles que curtem personalizar jogos. E ainda tem um enredo engraçado, repleto de tiradas com RPGs famosos, que descontraí bastante. E, principalmente, não chega com a pretensão de ser um novo FFT ou TO.



Disgaea é bom à sua própria maneira. É um exemplo de como um jogo pode se sair bem, independente da tradição da marca ou do nome. Se você for amante do gênero, não ouse deixar de jogar Disgaea.

ERIC ARAKI



INFO		PS2
Disgaea: The Hour of Darkness		
NOTA	9.5	
PRODUÇÃO	Atlus	
DESENVOLVIMENTO	Nippon Ichi	
GÊNERO	RPG/Estratégia	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	

Conflict: Desert Storm 2 - Back To Baghdad

Apesar da referência à guerra do Iraque, a Pivotal Games jura por Alá que o novo "Operação Tempestade no Deserto" não tem nada a ver com a confusão armada por George W. Bush. Depois de um árduo treinamento, você entra no campo de batalha com um pelotão de quatro soldados e pode comandar todos ao mesmo tempo, controlando um deles e dando ordens aos outros pelo rádio. Para quem nunca jogou games como este, é meio confuso estar no meio de todas as saraivadas de balas. Mas se você jogou o primeiro Desert, vai perceber que o esquema está muito melhor.

EDUARDO TRIVELLA

INFO		PS2
Conflict: Desert Storm 2 - Back To Baghdad		
NOTA	7.5	
PRODUÇÃO	Gotham Games	
DESENVOLVIMENTO	Pivotal Games	
GÊNERO	Ação	
ORIGEM	EUA	
Nº DE JOGADORES	1	



NHL 2004



Título tradicional da linha de esportes da Electronic Arts, a ação no gelo rola mais solta do que nunca na versão deste ano de NHL. O jogo está mais rápido e realista e as jogadas saem com muito mais facilidade e precisão. Pela primeira vez, o game traz um completíssimo modo de gerenciamento de equipes. Você assume o comando de um dos times das ligas disponíveis (além da



NHL americana, há times da Suécia e Finlândia) e faz todo o trabalho de gerenciamento durante seis temporadas – o que, no hockey sobre o

gelo, é tempo demais, pois todas as temporadas são bem longas, com um número enorme de jogos. É a experiência mais completa que o game oferece: você pode comprar e vender jogadores, gerenciar o caixa do seu time com arrecadações e negociações e até desenvolver jovens promessas. Exige uma certa dedicação, mas vale a pena.

RENATO VILIEGAS



INFO



NHL 2004

NOTA	8.0
PRODUÇÃO	EA Sports
DESENVOLVIMENTO	EA Sports
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

Disney's Xtreme Skate Adventure

Por mais estranho que pareça ter as palavras Disney e Xtreme na mesma frase, um game de skate desenvolvido pela equipe responsável pela série Tony Hawk's desperta, no mínimo, curiosidade. Mas outra vez falando do título, não espere nada muito "Adventure". O game é fácil demais e, mesmo usando bem o engine de Tony Hawk, não empolga. As manobras são limitadas e ficam estranhas quando macaquinhos e elefantes estão sobre o skate. Tudo bem que este game é voltado ao público mais jovem, mesmo assim, poderia ter mais desafios.

RENATO VILIEGAS



INFO



Disney's Xtreme Skate Adventure

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Activision
DESENVOLVIMENTO	Activision
GÊNERO	Esporte
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 4

DDRMAX 2 Dance Dance Revolution

Se você curte dançar, especialmente aquela categoria bate-estaca que toca sem parar nas rádios, é um forte candidato a gostar deste jogo. Há duas opções: conectar seu tapete ao console e soltar o John Travolta que existe em você, enquanto acompanha as setas no ritmo das músicas, ou jogar com o joystick, usando os dedos para dançar. DDRMAX 2 vem com uma imensa seleção de músicas, cantadas por astros do pop. Traz várias lições de dança (para os iniciantes) e altos níveis de dificuldade (para os veteranos). Mas se dançar não é a sua praia, não arrisque.

MICHELLE VERONESE



INFO



DDRMAX 2 Dance Dance Revolution

NOTA	6.0
PRODUÇÃO	Konami
DESENVOLVIMENTO	Konami Comp. Ent. Tokyo
GÊNERO	Pump-it-up
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

Kameee, Haaamee, Haaaaaa! Você ainda não conhece esse grito?! Esse é o nome do ataque mais famoso no mundo dos desenhos animados japoneses. É claro que estamos falando de Dragon Ball Z, desenho que é uma febre no mundo inteiro, inclusive no Brasil.

Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22 foi lançado junto com o PlayStation, no Japão. E apesar de ter muitos anos de vida, só chegou agora ao Ocidente. É um game de luta bem simples, com gráficos pobres e sons toscos. O jogador precisa usar golpes e magias para aniquilar o inimigo, mas não espere por combos demolidores e cheios de Hits como é comum nos games atuais. Este é um jogo antigo e, por isso, deve ser comparado a outros de sua época.

São 22 guerreiros Z para escolher, cada um com



suas próprias técnicas e estilos de luta. O combate é focado nas magias – é possível disputá-las com o oponente, defendê-las quan-

do for atacado e até desviar o ataque com suas mãos. Mas para isso, você terá que realizar os comandos na hora certa e ter a barra de magia cheia.

Mesmo sendo um game antigo, DBZ:UB 22 ainda tem seu charme, afinal, dispõe dos personagens mais carismáticos dos animes. Infelizmente, a graça pára por aí. Alguns problemas minam a diversão e comprometem a longevidade. O principal é a jogabilidade: os personagens são travados, é difícil lutar usando seus golpes normais, os controles não respondem rápido e são imprecisos – erro mortal em um game de luta. DBZ:UB 22 não oferece a mesma diversão do desenho animado, mas você pode arriscar. Quem sabe não acaba se divertindo?

FABIO MICHELIN

INFO



Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22

NOTA	3.5
PRODUÇÃO	Atari
DESENVOLVIMENTO	Bandai
GÊNERO	Luta
ORIGEM	EUA
Nº DE JOGADORES	1 a 2

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

SuperDicas PlayStation tem páginas virtuais! Usando a senha abaixo, você terá acesso a muitas outras páginas desta revista na internet. São áreas de acesso exclusivo ao leitor de SuperDicas PlayStation com mais dicas e estratégias. Acesse agora mesmo www.superdicasplaystation.com.br e confira!

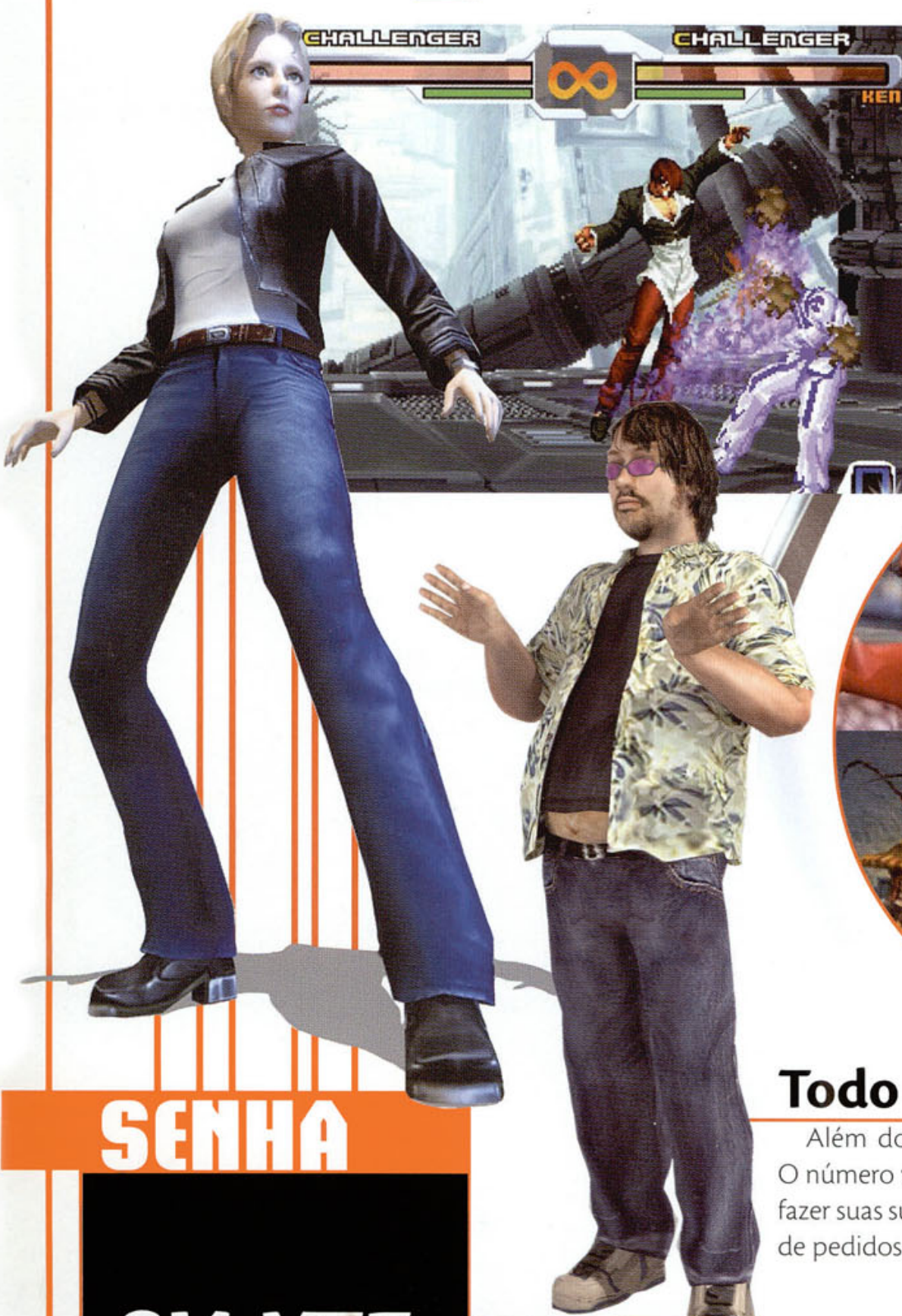
Dicas de que jogos?

O Banco de Dicas é uma área que agrupa dicas e truques de jogos antigos e atuais e os coloca à disposição dos leitores. Você pode e deve imprimir e divulgar as páginas virtuais para seus amigos. Essa é a vantagem de ter uma revista em duas mídias: as reportagens mais longas e detalhadas são impressas na revista e as informações mais emergenciais são publicadas no site!

A lista de jogos é virtualmente infinita. Você pode ajudar a construir o Banco de Dicas, enviando suas sugestões e encomendas. Nossa equipe testa as dicas e pesquisa novas para deixar o Banco cada vez mais atualizado. Você vai encontrar novos jogos e títulos antigos, afinal, tem sempre alguém jogando um clássico, certo?

Você pode editar um Banco de Dicas particular e personalizado a partir do nosso. A atualização será feita de acordo com a capacidade da equipe. A vantagem de nosso Banco de Dicas é ter truques em português com a garantia de que todos serão testados antes de ir para o ar.

SuperDicas
PlayStation



Todo os jogos detonados?

Além do Banco de Dicas, você encontra estratégias completas à sua disposição. O número vai ser aumentado a cada mês, misturando jogos antigos e novos. Você pode fazer suas sugestões de jogos, e nossa equipe vai procurar atendê-lo de acordo com a lista de pedidos: os jogos mais pedidos vão receber um guia antes.

SENHA

SKATE

Acesse já!

www.superdicasplaystation.com.br

Jogos que você encontra na SuperDicas PlayStation #2



Desert Storm 2

DICAS E TRUQUES PS2

.hack Part 2: Mutation
 007 Racing
 Ace Combat 2
 ATV Offroad Fury
 Bloody Roar 3
 C-12: Final Resistance
 Clock Tower 2: The Struggle Within
 Dead or Alive
 Downforce
 Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends
 Driver
 Grand Theft Auto 3
 Hunter: the Reckoning Wayward
 James Bond 007: Nightfire
 Lethal Skies 2
 Men in Black 2: Alien Escape
 Primal
 Pro racer Driver
 Shinobi
 Sky Gunner
 SOCOM: US Navy SEALs
 Silent Hill 3
 Soul Calibur 2
 Stuntman
 Tarzan: Untamed
 Test Drive: Off-Road - Wide Open
 The Lord of the Rings: the Two Towers
 Treasure Planet
 V-Rally 3
 War Jetz
 Way of the Samurai

DICAS E TRUQUES PSONE

Army Men Sarge's Heroes 2
 Bust-A-Move:
 Dance and Rhythm Action
 Cool Boarders 2001
 Cool Boarders 4
 Command & Conquer Red Alert: Retaliation
 Crash Team Racing
 Cyber Tiger
 Dino Crisis 2
 Ehrgeiz
 Future Cop: L.A.P.D.
 GEX 3: Deep Cover Gecko
 Hot Wheels Turbo Racing
 OverBlood
 Parasite Eve 2
 Resident Evil 3: Nemesis
 SNO-Cross Championship Racing
 Street Fighter: Alpha 2
 Tactics Ogre
 Tekken 3

REVIEWS

.hack Part 3: Outbreak
 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
 Conflict: Desert Storm 2 - Back to Baghdad
 DDRMAX 2 - Dance Dance Revolution
 Dynasty Tactics
 Disney's Xtreme Skate Adventure
 Disgaea: the Hour of Darkness
 Dragon Ball Z: Ulitmate Battle 22
 Freedom Fighters
 Indycar Series
 Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion
 Madden NFL 2004
 NBA Jam
 NHL 2004
 The Simpsons: Hit & Run
 XGRA

RETRO AVENGERS

PREVIEWS

Chain Dive
 Harry Potter and the Sorcerer's Stone
 Kingdom Hearts 2
 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
 Nightshade
 Onimusha 3
 Prince of Persia: The Sands of Time
 R. Racing Evolution
 Siren
 SNK vs. Capcom: SVC Chaos
 Sonic Heroes
 Tengai Makyou 2: Majimaru
 Tengai Makyou 3: Namida
 Wild Arms Alter Code: F
 Wild Arms Another Code: F

ESTRATÉGIAS

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds (PS2)
 Tony Hawk's Pro Skater (PSOne)
 Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSOne)
 Tony Hawk's Underground (PS2)



Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



RETRO AVENGERS WELHO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: **evil_arthas**


Editada por: **evil_arthas**

Revista: **Venom**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

