

- ▶ PLAYSTATION 2
- ▶ PLAYSTATION
- ▶ DREAMCAST
- ▶ NINTENDO 64
- ▶ PC
- ▶ GAME BOY
- ▶ NEO GEO POCKET



GAMESTATION

DICAS



Ano I - Número 2 - R\$ 4,90

THE BOUNCER

As dicas do primeiro jogo da Square para o PS2

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

O jogo do dragão repleto de dicas e truques

BANJO-TOOIE

O jogo de plataforma do N64 com super dicas

ROCKMAN X5

Consiga as armas e muito mais nesse super jogo

PHANTASY STAR ONLINE

Muitas dicas do 1º RPG online para Dreamcast

BREATH OF FIRE IV

Estratégia completa deste super RPG

Ganhe um PlayStation 2
Saiba mais na página 16

APENAS 4,90



ISSN 15190145



00002

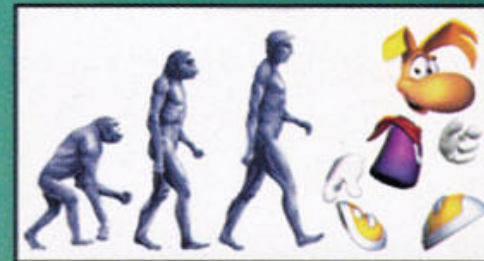
JET GRIND RADIO ▶ SKIES OF ARCADIA ▶ MONSTER RANCHER 2 ▶
TOMB RAIDER CHRONICLES ▶ QUAKE III ARENA ▶ STRIKER PRO 2000

PC

Dreamcast

NINTENDO 64

PlayStation



Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Ubi Soft Entertainment.



RAYMAN 2

O video game que vai te envolver!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.raymanworld.com



Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretor Comercial
Marco Aurélio Tadao Saito

Gerente Comercial
Celso Gagliardo Gonçalves

Coordenador Editorial
Marcelo Moraes Mizuno

Redação e diagramação
Gilsomar P. do Livramento
Leonardo Emerson de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenador de Internet
Lilian Ferreira

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Celiene de Jesus Gonçalves
Ricardo Luiz Costa

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Homero Letonai
José Donizete de Paula

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

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

Impressão: Plural Editora e Gráfica

Distribuição: Dinap

EDITORIAL



Aqui está a segunda edição da GameStation Dicas, trazendo mais uma série de grandes jogos e uma super estratégia para você. Ficamos muito satisfeitos com o resultado da primeira edição que foi muito bem aceita por nossos leitores. Mas para os novos leitores que eventualmente estejam tomando contato com a revista a partir desta edição, estamos trazendo a primeira parte do editorial da edição anterior, para que eles possam saber quais são os propósitos desta publicação e decidirem de forma consciente à adotá-la como sendo a sua principal revista de dicas.

A GameStation Dicas assim como a GameStation Especial é um desdobramento da GameStation Magazine. Mas não pense que ela é apenas mais uma revista de dicas, mesmo porque a ProGames é uma das pioneiras na elaboração de revistas deste gênero no Brasil. Além de um guia referencial é uma revista diferente, onde as dicas dos jogos são acompanhadas de uma sinopse, para que você fique por dentro do game e tenha acesso a títulos que até então você desconhecia. Também tem uma ficha técnica, informando a softhouse, o gênero do jogo e o número de jogadores. Tudo isso dentro de um projeto visual muito bem elaborado, priorizando além do conteúdo e da qualidade da informação, um visual super bonito, com ícones diferenciando cada tipo de informação contida no jogo, facilitando a sua consulta e contribuindo ainda mais para o seu lazer.

E neste número, trazemos mais uma safra de super jogos para os vários sistemas desta revista, Dreamcast, PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64, PC, Game Boy Color e Neo Geo Pocket. A GameStation Dicas traz também em cada edição uma miniestratégia como parte fixa das seções, onde nesta você confere o detonado do super RPG da Capcom, para PlayStation, Breath of Fire IV. Onde em um cenário

medieval, batalhas entre humanos, deuses e dragões definirão o destino do planeta com muitas magias e evocações. Além de muitos elementos que acrescentam na qualidade do jogo e na diversão. Isso sem dizer que este é um dos melhores jogos em estilo 2D já lançados para o console da Sony. Mas não é só isso. Esta edição traz muito mais, pois está recheada de grandes jogos. Para o Dreamcast, temos dicas e truques para Grand Theft Auto 2, um jogo muito divertido, além de Jet Grind Radio que é outro muito bom, também dicas para Phantasy Star Online, que foi um dos jogos mais esperados por ser o primeiro RPG para video game que pode ser jogado online e mais Skies of Arcadia, Striker Pro 2000, Tomb Raider: The Last Revelation e muito mais.

Para o PlayStation você encontrará dicas para Digimon 1 e 2, Final Fantasy Tactics, ainda um grande sucesso, dicas e truques para o clássico Metal Gear Solid, Monster Rancher 1 e 2, Rockman X5, Spyro: Year of the Dragon e a série Tomb Raider. Para Nintendo 64 você encontrará dicas para Duke Nukem: Zero Hour, o clássico GoldenEye 007, além de Legend Of Zelda: Majora's Mask e o super RPG Paper Mario. Se está pensando que acabou, dê uma olhada no índice e confira outros jogos, além dos jogos para os outros sistemas PlayStation 2, Game Boy Color, PC e Neo Geo Pocket. Estamos aguardando suas cartas, seu e-mail, com dúvidas, críticas ou sugestões, para continuarmos sempre oferecendo o melhor a cada edição. E por fim só nos resta desejar-lhe um bom divertimento enquanto você confere nossas dicas, detonando os melhores jogos. Esperamos você na próxima edição, que como sempre trará os jogos mais conhecidos dos principais consoles, além de mais uma super estratégia.

Os editores



GAMESTATION

DICAS

Sumário

►► Estratégia



BREATH OF FIRE IV

Na miniestratégia desta edição você irá conferir todos os passos para chegar ao final de um dos melhores RPG de todos os tempos **34**

The Bouncer



Paper Mario



Jet Grind Radio



Rockman X5



LEGENDA

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

● DICAS

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

■ PERSONAGENS

Breve comentário sobre os personagens do jogo.

▲ COMANDOS

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

■ DADOS DO JOGO

Softhouse, gênero e número de jogadores.

► PASSWORDS

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

■ GAME SHARK

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

★ GOLPES

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



►► Dreamcast

Grand Theft Auto 2	06
Jet Grind Radio	07
Phantasy Star Online	08
Quake III Arena	09
Resident Evil 2	10
San Francisco Rush 2049	11
Skies of Arcadia	13
Striker Pro 2000	14
Tomb Raider: The Last Revelation	15

►► PlayStation

Digimon World	18
Digimon World 2	19
Final Fantasy Tactics	20
Lunar 2: Eternal Blue	22
Lunar: Silver Star Story Complete	23
Metal Gear Solid	24
Monster Rancher	26
Monster Rancher 2	27
Rockman X5	28
Spyro: Year of The Dragon	29
Tomb Raider	30
Tomb Raider 2	31
Tomb Raider Chronicles	32
Tomb Raider: The Last Revelation	33



►► PlayStation2

SSX	62
The Bouncer	64
Unreal Tournament	65

►► Nintendo 64

Banjo-Tooie	68
Cruis'n World	70
Duke Nukem: Zero Hour	72
GoldenEye 007	74
Legend of Zelda: Majora's Mask	76
Paper Mario	77

►► Game Boy

Prince of Persia	78
Star Wars: Yoda Stories	78
Pokémon Gold & Silver	79

►► PC

Age of Empires	80
Half - Life: Counter Strike	81

►► NGeo Pocket

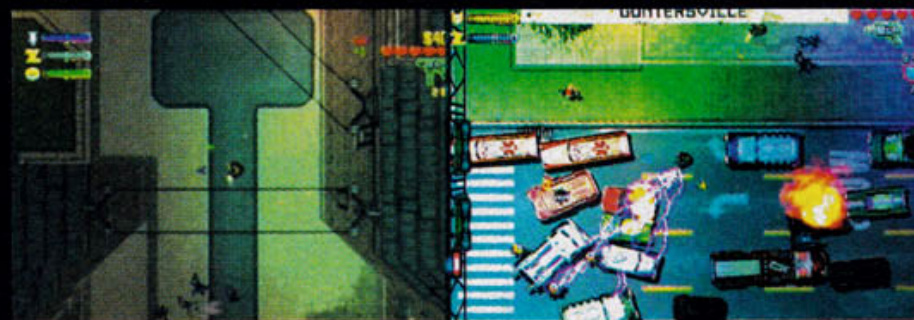
Fatal Fury: First Contact	82
Metal Slug: First Mission	82

GRAND THEFT AUTO 2

► Um dos jogos mais divertidos de todos os tempos

Grand Theft Auto fez um grande sucesso quando apareceu pela primeira vez no PC. Misturando muito bem ação e violência com perseguições de carros, colisões, explosões e tiroteio. O resultado só poderia ser um: muita diversão.

Esta segunda versão mantém a mesma história, você é um jovem iniciando sua carreira no mundo do crime e para isso terá de realizar diversas missões para diferentes gangues. Para se dar bem, você deverá se aliar a uma delas e a melhor forma de fazer isso é acabando com os integrantes de certas gangues. Desta maneira você será reconhecido e logo começará a receber as missões, o que trará maior dificuldade ao jogo. Além de fugir da polícia você deverá tomar cuidado com as gangues rivais.



Os gráficos são relativamente simples mas com muitas texturas diferentes e grandes explosões. Às vezes o jogo fica meio lento, principalmente quando muitos elementos se movimentam na tela.

A jogabilidade continua sendo um pouco dura, mas nada que atrapalhe seu desempenho no jogo mas será necessário que você tenha um pouco de prática. Um dos detalhes que tornam Grand Theft Auto 2 muito divertido são suas músicas sensacionais, misturando diferentes estilos musicais. Alguns dos únicos contras do jogo é que você só poderá gravar seu progresso quando passar de fase e isso geralmente levará muito tempo, já que é necessário alcançar uma grande pontuação. Este jogo não é muito aconselhável para menores, mas sem dúvida é um ótimo passatempo que o manterá distraído durante horas seguidas.

► Level select

Escreva SESAME no lugar do nome de seu jogador.

► 99 vidas

Escreva BIGCATS no lugar do nome de seu jogador.

► Invencibilidade

Escreva INFINITY no lugar do nome de seu jogador.

► Todas as armas

Escreva BIGGUNS no lugar do nome de seu jogador.

► Double damage power-up infinito

Escreva DBLWAMMY no lugar do nome de seu jogador.

► Invisibility power-up infinita

Escreva SCOOBYDO no lugar do nome de seu jogador.

► Electro Gun infinito

Escreva BIGFRIES no lugar do nome de seu jogador.

► Flame Thrower infinito

Escreva TOASTIES no lugar do nome de seu jogador.

► \$500,000

Escreva MUCHCASH no lugar do nome de seu jogador.

► \$10 million

Escreva ULTIMATE no lugar do nome de seu jogador.

► 5X multiplier

Escreva BOYAKASH no lugar do nome de seu jogador.

► Maximum respect para todas as gangs

Escreva ALLFRIEND no lugar do nome de seu jogador.

► Maximum Wanted level

Escreva BADBOYZ no lugar do nome de seu jogador.



► Gore mode

Escreva WOUNDED no lugar do nome de seu jogador.

► Todos os pedestres são Elvis

Escreva ERRHUH no lugar do nome de seu jogador.

► Vidas infinitas

EFD724C400000005

► Permanecer com as armas depois de morto

Escreva LOSTTOYS no lugar do nome de seu jogador.

► Sem polícia

Escreva LAWLESS no lugar do nome de seu jogador.



JET GRIND RADIO

► Manobras e diversão que não acabam mais

Completamente viciante. É a melhor forma de definir Jet Grind Radio em poucas palavras, pois este jogo traz uma jogabilidade totalmente inovadora e pode ser considerado um orgulho para os donos de Dreamcast.

Em Jet Grind Radio, você faz parte de uma gangue que anda de patins e faz grafites em toda a futurista cidade de Tokioto. Andar de patins no mundo dos games nunca foi tão divertido, já que você terá de fazer o maior número de grafites em diferentes lugares da cidade. Claro que a polícia não aprova sua atitude e o perseguirá muitas vezes.

Os gráficos 2D, mesclados a cenários 3D, são maravilhosos. Tudo lembra muito um desenho animado, mas repleto de texturas e com um nível de detalhes impressionante. É claro que um jogo como este tem de ter uma ótima trilha sonora para acompanhar a ação desenfreada do



jogo, coisa que o Jet Grind Radio tem de sobra. O som varia entre Techno, Rap, Hip-Hop e bandas musicais que o empolgará.

As câmeras são o ponto fraco do jogo, muitas vezes você terá dificuldade de executar manobras por causa delas. Você até pode ter o controle das câmeras, mas o botão é o mesmo usado para grafitar. Isso não faz muito sentido, já que apenas 3 botões são usados durante o jogo. Fora esse problema, Jet Grind Radio é um dos jogos mais divertidos já lançados para Dreamcast.



● Jogue com Goji Rokkaku

Primeiro habilite as gangues Poison Jam, Love Shockers e Noise Tank, depois consiga um ranking Jet nas fases Grind City.

● Jogue com Love Shockers

Termine cada estágio Shibuya-cho com um ranking Jet.

● Jogue com Noise Tank

Termine cada fase Benten-cho com um ranking Jet.

● Jogue com Poison Jam

Termine um ranking Jet em cada fase Koganecho Story.

● Jogue com Potts (o cachorro)

Termine o jogo uma vez e tenha todos os personagens listados acima. Jogue mais uma vez e termine o Monster of Kogane antes de Benten Boogie. Depois que você terminar o segundo capítulo, Noise Tank o desafiará. Vença-o neste desafio para habilitar o cachorro Potts.

— Tempo infinito

022E2E1800005250



— Splays infinitos

0101ADA000000009

0103BEDA00000009

0103BE6400000009

— Começar com o número máximo de Splays

010196FA000000E46

— Energia infinita

01042BD200000009



DREAMCAST

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

Jet Grind Radio

DREAMCAST

PHANTASY STAR ONLINE

► O primeiro RPG online

Produzido pela Sonic Team, Phantasy Star Online talvez tenha sido um dos jogos mais esperados para Dreamcast. Não é para menos, pois ele é o primeiro título de RPG, para um console caseiro, que pode ser jogado online.

Você poderá jogar com mais três pessoas de qualquer parte do

mundo, já que os menus usam uma forma de tradução instantânea e ícones que podem ser reconhecidos em qualquer parte do mundo. O jogo também pode ser jogado off-line, mas para passar de algumas fases será preci-



so ter outras pessoas jogando. Este é um jogo extremamente demorado, pois em Phantasy Star Online você possivelmente levará muitas horas para chegar ao primeiro chefe. Mas um dos únicos contras do jogo é o pequeno número de magias e ataques disponíveis para um título de RPG. O legal é que você poderá personalizar seu personagens, sendo uma característica diferente que faz de Phantasy Star Online um jogo ideal para você que procura novidade.

● Cores de roupas diferentes

Comece uma nova partida e selecione o seu personagem. Acesse a seção com os nomes do personagem e coloque um dos nomes listados a seguir para habilitar mais duas cores na seleção de roupas.

Humar - KSKAUDONSU
Hunewearl - MOUEOSRHUN
Hucast - RUUHANGBRT
Ramar - SOUDEGMKSG
Racat - MEIAUGHSYN
Racaseal - NUDNAFJOOH
Fomarl - DNEAOHUHEK
Fonewm - ASUEBHEBUI
Fonewearl - XSYGSSHEOH

● Artes escondidas

Coloque o GD de Phantasy Star no drive de Cd-ROM de um PC e abra o diretório "Extra" e lá você encontrará as imagens.

● Capturando Imagens

Entre no programa de capturar fotos do jogo. Você deverá conectar mais um controle na entrada D com um VMU vazio. Coloque o VMU na entrada 2 do controle. Agora ligue o video game e entre no jogo com qualquer personagem. Para capturar uma imagem

aperte **START+A+X** no controle da entrada D. Se você fizer tudo corretamente, uma tela negra deverá aparecer com alguns números brancos fazendo um tipo de contagem. Você terá a foto gravada no VMU, podendo dar upload e mandá-la por e-mail para um amigo seu.

● Brincando com a tela de Loading

Enquanto estiver na tela de loading, mova a alavanca analógica e veja o que acontece.

● Habilite o modo Hard/Vhard

Para habilitar o modo Hard, termine o jogo na versão Off-line. Então termine no modo Hard para habilitar o Very Hard.

● Não perca sua arma para os chefes

Antes de lutar com qualquer chefe, use o

telepipe perto de onde ele se encontra. Caso você morrer, utilize o seu telepipe e volte para a sala do chefe, pegando a sua arma de volta. Desta maneira ficará muito mais fácil acabar com os chefes.

● Animações Especiais

No teclado de seu DC mantenha a tecla **Alt** pressionada e aperte qualquer um dos Fs (F1 até F12), e veja o que acontece.

■ Enable Code (Deve estar ativado)

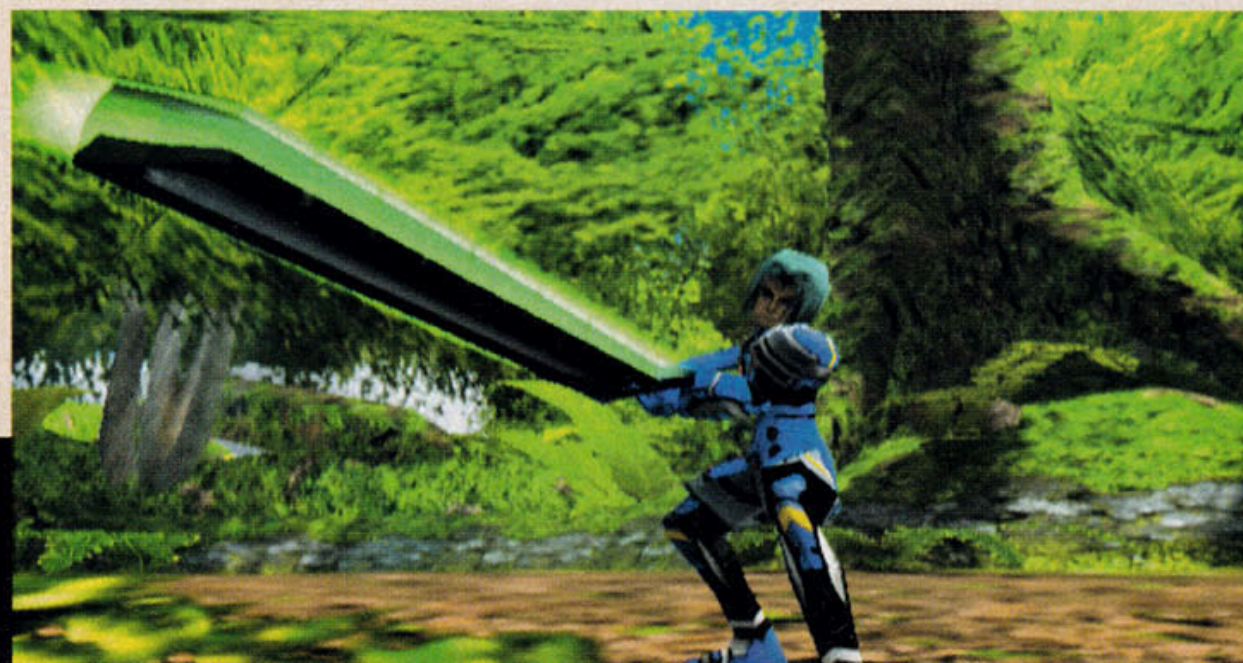
1EBF9758C0705040

■ Dinheiro nunca diminui

1304119200000009

■ Itens infinitos

1B2C13D700000009



QUAKE III ARENA

► Muita diversão no modo multiplayer online

Após seu grande sucesso no PC, Quake III Arena chegou ao Dreamcast arrebatando em matéria de diversão. Tudo é muito objetivo no jogo: manter-se vivo e acabar com todos seus inimigos. Você e alguns inimigos estarão juntos em uma arena e as divertidas caçadas farão você perder a noção do tempo, especialmente quando estiver jogando com seus amigos em uma partida multiplayer. Claro que se comparado com a versão PC, os gráficos para Dreamcast têm uma qualidade menor, além da redução das arenas. Porém a ação frenética e uma série de animações chamativas tornam este um dos jogos de tiro em primeira pessoa, já lançados para consoles domésticos, com os mais



belos gráficos.

As fases são surpreendentes e completamente envolventes, obrigando-o a ficar atento a tudo durante cada momento. Você poderá escolher um entre os mais de trinta personagens existentes, variando de humanos a ciborgues e alienígenas. Quanto à jogabilidade, podemos dizer que é ótima, mas exige um pouco de prática e personalização. Se você realmente quer tirar todo o proveito dos ótimos controles do jogo é melhor arrumar um teclado e um mouse, para se acostumar mais fácil com os comandos. Quake III Arena oferece muita diversão, principalmente se jogado online. É uma boa pedida para os caçadores de plantão.

● Comandos do Console

Você precisará do teclado do Dreamcast e um mouse. Comece um jogo normalmente, em qualquer parte do jogo aperte a tecla ~, isso acessará o System Console do jogo. Nesta tela, coloque qualquer um dos comandos a seguir para ativar as ações correspondentes

/who - Mostra a lista de jogadores.

/say - Mensagem para todos os jogadores

/say4 - Fala com o Player 4

/say3 - Fala com o Player 3

/say2 - Fala com o Player 2

/say1 - Fala com o Player 1

/help - Mostra a lista de comandos

/tell_attacker - Fala com a pessoa que estiver o atacando

/say_team - Fala com o seu time

/tell_target - Fala com o seu alvo

/clear - Sai deste modo

● Game Cheats

Termine o jogo em qualquer dificuldade e o salve no VMU, um minigame aparecerá. A cada vez que terminar o minigame, você receberá um truque. Vença o minigame cinco vezes para habilitar todas as dicas, que são:

I Can Win - Regenera a armadura

Bring It On - A sua energia básica é aumentada para 150 assim como a sua armadura.

Hurt Me - Você começa a fase com todas as armas daquela arena.

Hardcore - Se aumentar suas energias vai permanecer assim até o final da batalha.

Nightmare - Munição Ilimitada.



— Munição infinita

0105A7000000009

— Energia infinita

01317E98000003E7

— Munição infinita (Machin-gun)

013DDCF800000063

— Munição infinita (Shotgun)

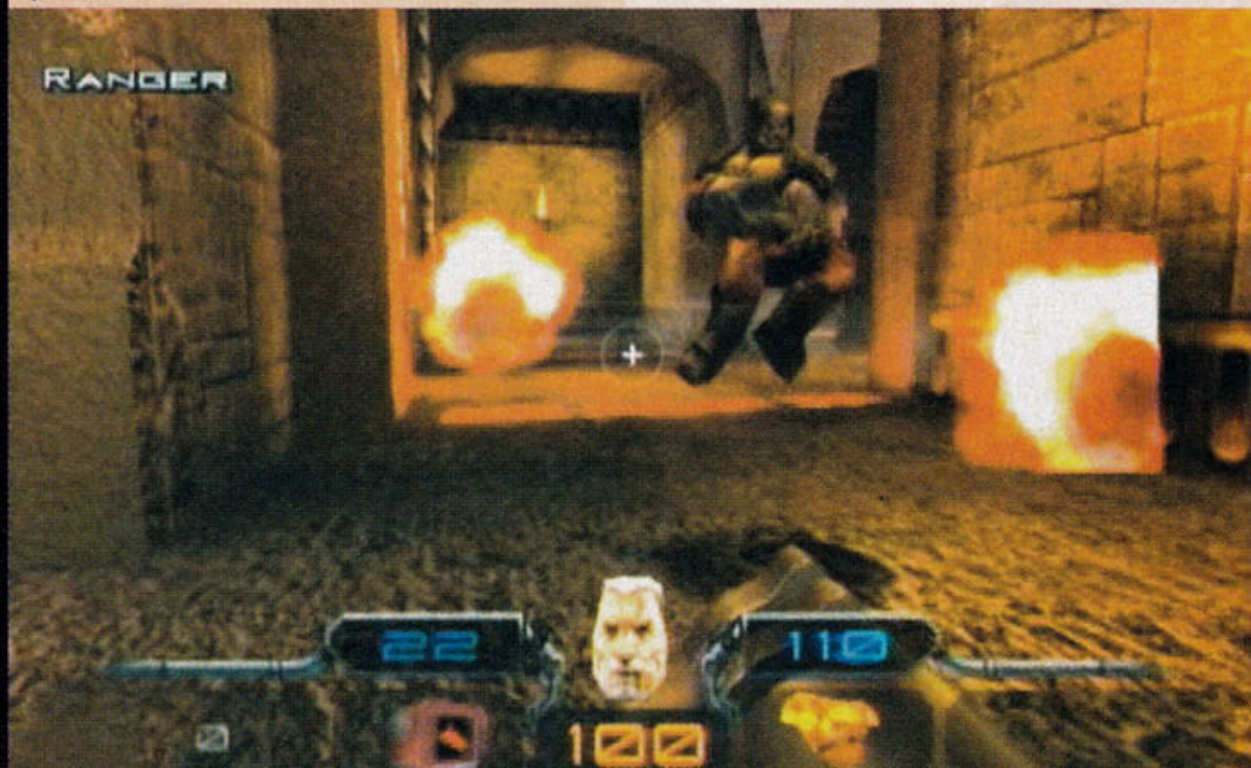
013DDCF000000063

— Munição infinita (Rocket Launcher)

013DD04000000063

— Munição infinita (Plasma Gun)

013DDD1000000063



DREAMCAST

■ SOFTHOUSE
■ GÊNERO
■ AÇÃO
■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

Quake III Arena

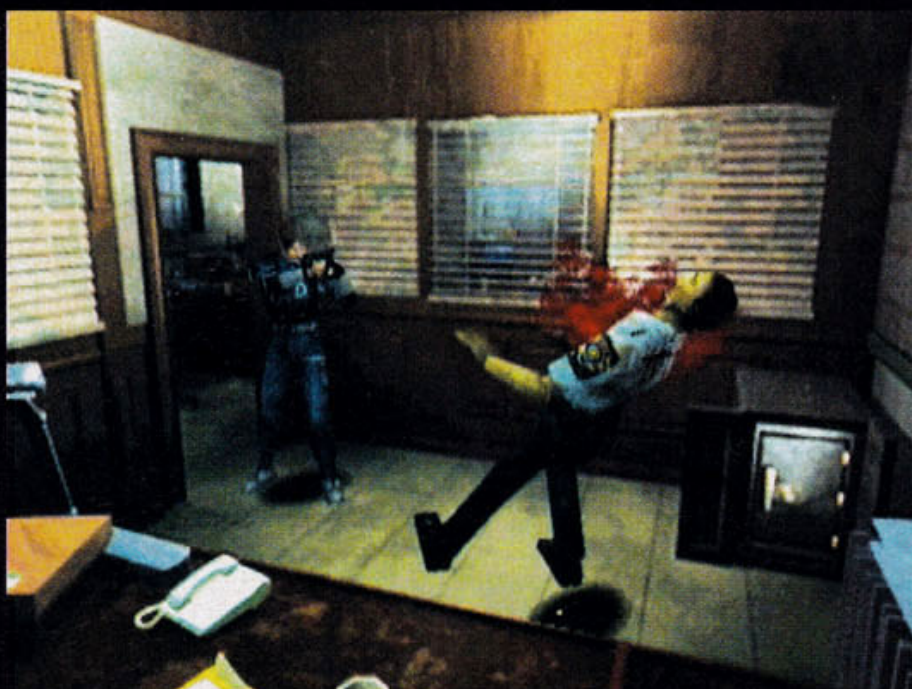
DREAMCAST

RESIDENT EVIL 2

► O survival Horror da Capcom no Dreamcast

Mesmo que o primeiro Resident Evil para PlayStation tenha apresentado ao mundo o que a série prometia, foi Resident Evil 2 que trouxe toda a ação necessária para moldar o que a Capcom chama de Survival Horror.

Após o sucesso em outros consoles, Resident Evil chegou ao Dreamcast sem nenhuma mudança no enredo. Sua principal diferença em relação a versão de PlayStation é a limpeza e alta definição de seus gráficos, mantendo o mesmo estilo com personagens 3D em fundos pré-renderizados, ou seja, cenários fixos.



A jogabilidade é ótima, afinal estamos falando de Resident Evil. Uma mistura de ação, suspense e resolução de puzzles fazem desde jogo um dos destaques da série, apesar de ser um tanto fácil.

Quando estiver jogando, você tomará muitos sustos em frente a TV, mostrando equilíbrio na diversão. Existirá uma sucessão de momentos em que deverá apenas correr de criaturas assustadoras e outros onde terá de associar pistas e pensar para resolver os puzzles do jogo.

Tudo em Resident Evil 2 o manterá no clima de suspense, os gráficos com ângulos de câmeras excelentes, cenas em CG que lhe mostrarão alguns dos melhores momentos do jogo e os sons de gritos, gemidos e barulhos de zumbis arrastando-se. Se você não teve a oportunidade de jogar este super jogo, não sabe o que está perdendo e mesmo os veteranos ficarão tentados a jogar novamente.



▲ Munição ilimitada

Para conseguir munição ilimitada, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → e R na tela título.

● Extreme Battle Mode

Terminando com Claire e Leon (usando as informações gravadas no Memory Card), o Extreme Battle Mode ficará disponível no menu Special Option.

■ Energia infinita para Leon

01DD487E000000C8

■ Energia infinita para Claire

01DD487E000000C8

■ Máximo de itens para Leon

Slot 1 00DD956D00000063
Slot 2 00DD957100000063
Slot 3 00DD957500000063
Slot 4 00DD957900000063
Slot 5 00DD957D00000063

Slot 6 00DD958100000063

Slot 7 00DD958500000063

Slot 8 00DD958900000063

■ Máximo de itens para Claire

Slot 1 00DD956D00000063

Slot 2 00DD957100000063

Slot 3 00DD957500000063

Slot 4 00DD957900000063

Slot 5 00DD957D00000063

Slot 6 00DD958100000063

Slot 7 00DD958500000063

Slot 8 00DD958900000063

Slot 9 00DD958D00000063

Slot 10 00DD959100000063



SAN FRANCISCO RUSH 2049



► Muita ação desafiando as leis da gravidade

Após o sucesso do primeiro jogo nos arcades, San Francisco Rush ganhou uma versão para Dreamcast simplesmente estonteante. Uma das características que fizeram de San Francisco Rush um sucesso foi o seu não compromisso com a realidade e sim com a diversão e sua jogabilidade viciante.

É isso mesmo, enquanto alguns jogos tentam chegar o máximo possível da realidade, San Francisco Rush tem uma jogabilidade nada realista, quebrando todas as leis da física levando-o a verdadeira diversão por trás do jogo. Você dará saltos incríveis e até fará manobras. Você poderá pegar atalhos nos locais mais inusitados ou mesmo cortar caminhos dando saltos em alta velocidade, por cima de prédios e depois retornar ao

trajeto ganhando posições.

Um monte de coisas que o prenderão ao jogo.

Como o próprio nome diz, as corridas acontecem em uma San Francisco no ano de 2049. Esta versão teve um adicional que o prenderá ainda mais na pista do que a própria corrida. Foram incluídas oito moedas prateadas e oito douradas, sendo que as prateadas são encontradas nos locais mais fáceis, enquanto as douradas são realmente difíceis de ser achadas. Pegando todas as moedas em certas pistas, você habilitará novos veículos e até novas pistas.

O controle do jogo é excelente, combinado ao som característico de corridas e ótimos efeitos sonoros. Graficamente o jogo também mostra qualidade, tudo bem melhor que na versão para arcade. Porém o frame rate fica um pouco lento em certos momentos, mas nada que chegue a atrapalhar. Tá procurando uma corrida para se divertir? San Francisco Rush 2049 é recomendado.

San Francisco Rush 2049

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



● Circuito Intermediário

Termine entre os três primeiros circuitos no Beginner para habilitar a opção Mission e o circuito Intermediate.

● Circuito Extreme

Termine entre os três primeiros no circuito Intermediate para habilitar este novo circuito.

● Circuito Advanced

Termine entre os três primeiros no circuito Extreme para habilitar este novo circuito.

● Carro Venom

Pegue todas as moedas de prata no modo Stunt.

● Carro Crusher

Para condeguir o carro Crusher você deverá pegar dezesseis moedas douradas no modo Stunt.

● Carro Euro LX

Pegue vinte e quatro moedas douradas no modo Stunt.

● Carro Mini XS

Pegue trinta e seis moedas douradas no modo Stunt.

● Carro GX-2

Pegue metade das moedas de ouro no modo Race.

● Pista disco

Consiga 100.000 pontos no modo Stunt.

● Pista Oasis

Consiga 250.000 pontos no modo Stunt.

● Pista Warehouse

Coonsiga 500.000 pontos no modo Stunt.

● Pista Obstacle

Consiga 1.000.000 no modo Stunt.

● Battle Arena Downtown

Consiga 100 mortes no modo Battle.



DREAMCAST



DREAMCAST

**● Battle Arena Plaza**

Consiga 250 mortes no modo Battle.

● Battle Arena Roadkill

Consiga 500 mortes no modo Battle.

● Battle arena 8

Consiga 1000 mortes no modo Battle.

● Começo rápido

Mantenha L pressionado durante a contagem regressiva antes da corrida. Solte L e aperte R quando aparecer o número três. Solte o R e aperte o L quando aparecer o número dois. Solte o L e aperte R quando aparecer o número um. Se fizer corretamente você receberá um turbo no começo da pista.

▲ Cheat menu

No menu principal coloque o cursor sobre Options e segure L+R+X+Y para aparecer uma nova opção chamada Cheats. Entre nesta opção e coloque qualquer uma das seguintes dicas.

▲ Invencibilidade

Coloque o cursor sobre a opção invencibilidade e segure L+X e aperte Y, A, solte os botões e aperte R+A+X+Y.

▲ Carro invisível

Coloque o cursor sobre a opção Invisible car e segure L+X. Solte os botões e segure R+Y. Solte os botões e aperte A e segure L+R e aperte X. solte os botões e aperte Y, Y, Y.

▲ Pista invisível

Coloque o cursor sobre a opção Invisible track no Cheat Menu e aperte R, L, Y, X, A, A, X, Y e segure L+R e aperte A.

▲ Super pneus

Coloque o cursor sobre a opção Super tires no Cheat Menu e segure R e aperte X, X, X. Solte os botões e segure L e aperte A, A, Y.

▲ Breques

Coloque o cursor sobre a opção Brakes no Cheat Menu e aperte Y, Y, Y e segure L+R+A+X.

▲ Massa aumentada

Coloque o cursor sobre a opção Increase mass no Cheat Menu e segure A e aperte X, X, Y. solte os botões e aperte L, R.

▲ Armas aleatórias

Coloque o cursor sobre a opção Random battle mode weapons no Cheat Menu e segure L+A e aperte X, Y. Solte estes botões e segure R+A e aperte rapidamente X, Y.

▲ Demolição no modo Battle

Coloque o cursor sobre a opção Toggle demolition battle mode no Cheat Menu e segure L+A e aperte Y, X. Solte os botões e segure R+A e aperte rapidamente Y, X.

■ Master Code (deve estar ligado)

22C5F54A00000002

■ Habilita o circuito Intermediate

3D3566FA00000001

■ Habilita o circuito Extreme

601729FC00000001

■ Habilita o circuito Advanced

4C225D74 00000001

■ Habilita a pista Mission

FCF9D438 00000001

■ Habilita a pista no presidio

2CB321FB 00000001

■ Habilita a pista Gauntlet

ECCF5A2A 00000001

■ Habilita a pista Disco

D2D4C161 00000001

■ Habilita a pista Oasis

BC667833 00000001

■ Habilita a pista Warehouse

D2ECC161 00000001

■ Habilita Light Alloy Frame

568B35EA 00000001

■ Habilita Standard Alloy Frame

569735EA 00000001

■ Habilita Heavy Alloy Frame

799191BF 00000001

■ Habilita Pneus de todos os terrenos

1538542C 00000001





DREAMCAST

SKIES OF ARCADIA

► Mais um ótimo RPG para Dreamcast

Com a gigante dos RPGs, a Square, produzindo com exclusividade para o PlayStation, os donos do Dreamcast esperam à muito tempo por um título de qualidade. Skies Of Arcadia pode ser considerado a luz no fim do túnel. Um RPG de ótima qualidade que abre as portas do Dreamcast para o lançamento de outros jogos do gênero. O enredo de Skies Of Arcadia como em qualquer outro RPG, tem um papel muito importante. Muito tempo atrás as seis luas de arcadia fizeram com que uma chuva de meteoros de grandes poderes caíssem sobre o mundo de Arcadia. Esses meteoros fizeram com que ilhas voadoras aparecessem no céu. O homem aprendeu a usar o poder desses meteoros para criar navios voadores, mas nunca conseguiu tirar todo o poder deles. No entanto, os anciões conseguiram criar e controlar os Gigas, enormes e invencíveis monstros. Você assume o papel de Vyse, um jovem pirata que tem a missão de encontrar todos os meteoros. Os gráficos do jogo são



maravilhosos e podem ser comparados aos de Shenmue, mas com um estilo diferente. Os mínimos detalhes, belas texturas, efeitos de luz, efeitos visuais das magias... tudo é muito bem feito. Os efeitos sonoros são bons apesar das falas dos personagens serem repetitivas. Já a música de fundo é ótima, e em todas as fases, quando enfrentar batalhas frequentes ou quando estiver explorando o mundo de Arcadia. Em outras palavras este é um dos melhores RPGs para Dreamcast.



● Locais dos Abrik

Abirik 1: Um navio mercador em Ixa Taka irá trocar por 10 Sky Sardis.

Abirik 2: O mercador Nasrad dará a Aika e Fina.

Abirik 3: Na taverna Esperanza.

● Download On-Line

Você poderá fazer downloads no site oficial do jogo para abrir uma nova ilha e enfrentar novos chefes. Logo que acessar o site oficial do jogo você poderá fazer três downloads.

● O primeiro Download

O primeiro arquivo dará a você a Hamachou Island. Localizada na área Dark Rift. Nesta

ilha você encontrará muitas criaturas além do Hamachou Heremit. Este heremita lhe dará informações, como quantas batalhas já venceu, tesouros que já encontrou etc. Assim você poderá ver uma das últimas formas de Cupil.

● O segundo Download

O segundo arquivo permitirá que você entre em uma luta de naves com o Giant Looper. os Loopers são os piores inimigos do jogo e caso não goste de enfrentá-los, você poderá matar a mãe de todos eles. O Giant Looper está localizado ao norte de Gordo's Bistro na área New Frontier. Vá encontrar o Looper's Nest que estará na mesma área, matando a mãe dos Loopers receberá um item especial.



● O Terceiro Download

Este último download permitirá que você compre armas engraçadas para Vyse e Aika. Primeiro você deverá ter muito dinheiro para comprar estes itens, depois localize o Mystery Merchant mais próximo (um bom lugar para encontrar esta figura é em Maramba). Ele estará perto de um prédio no porto de Maramba. A arma de Aika, além de engraçada, é muito poderosa, podendo causar o status Confuse nos chefes do jogo.

● Mensagem de Aviso

Coloque o GD do jogo no seu CD Player e ouvirá um personagem dizendo "Hey! You can't save the world from a cd player! Now put this back in a dreamcast right now!" (Hey! Você não pode salvar o mundo de um Cd Player! Coloque o jogo no Dreamcast agora mesmo!).



Skies Of Arcadia

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº DE JOGADORES
■ SEGA ■ RPG ■ 1 JOGADOR

DREAMCAST



DREAMCAST

STRIKER PRO 2000

► Controle na mão e bola na rede

Lançado na Europa com o nome de UEFA Striker, Striker Pro 2000 fez grande sucesso no velho continente e logo chegou aos Estados Unidos. Apesar de não trazer licenças oficiais para usar nomes verdadeiros de jogadores como acontece na série FIFA, Striker Pro 2000 tem seus pontos positivos.

Para começar, você terá 70 times disponíveis no começo, além dos secretos que poderá habilitar jogando no modo Practice. Você também encontrará o modo de Edição, onde poderá criar seus próprios jogadores, formar seu próprio time e configurar tudo que quiser no jogo, indo das regras ao clima.

Os gráficos de Striker Pro 2000 são muito bons e os detalhes,

principalmente nos jogadores, chegam a impressionar. Mesmo assim é possível notar certas falhas nos estádios, em especial na torcida. Os controles são ótimos e dão respostas rápidas aos comandos que são de fácil manuseio, para os amantes de futebol. Striker Pro 2000 é sem dúvida uma ótima opção para jogar algumas partidas contra os amigos e saber que é o melhor no futebol do Dreamcast.



Striker Pro 2000

DREAMCAST

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

■ GÊNERO
■ ESPORTE

■ SOFTHOUSE
■ INFOGAMES

▲ Cheat mode

No menu principal aperte ↑ (2 vezes), → (2 vezes) e Y (3 vezes) para habilitar todos os times e modos de jogo.

▲ Controle manual da bola

Pause o jogo e aperte ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), → (2 vezes), L (3 vezes), R, L, R e L. Mantenha L + R pressionados e aperte ← ou → para mover a bola manualmente.

● Partidas clássicas extras

Termine as partidas dos Classic Matches para habilitar quatro partidas National Classic.

● Bônus do Certification Mode

Marcando no mínimo 3/10 gols em cada teste no Certification Mode, você habilitará o National Team Qualifiers, National Teams Finals e os times Albania, Armenia, Austria, Azerbaijan, Belarus, Belgium, Bosnia, Bulgaria, Croatia, Cyprus, Czech Republic, Denmark, England, Estonia, Faroe Islanda, Finland, France, Georgia, Germany, Greece, Hungary, Iceland, Israel, Italy, Latvia, Liechtenstein, Lithuania, Luxembourg, Macedonia, Malta, Moldova, Netherlands, Northern Ireland, Norway, Poland, Portugal, Republic of Ireland, Romainia, Russia, San Marino, Scotland, Slovakia, Slovenia, Spain, Sweden, Switzerland, Turkey, Ukraine, Wales e Yugoslavia. E marcando no mínimo 5/10 em cada teste no Certification Mode, você habilitará o Territories Cup e os times

Cameroon, Canada, Egypt, Jamaica, Mexico, Morocco, Nigeria, South Africa, Tunisia e U.S.A.

— Team 1 Score Modifier

014A53440000????

OBS.: Troque ???? pelo placar desejado.

— Team 2 Score Modifier

014A53480000????

OBS.: Troque ???? pelo placar desejado.

— Certificate Completed

042CC5F4 000600010000000A





DREAMCAST

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



► A mais longa e incrível aventura de Lara Croft

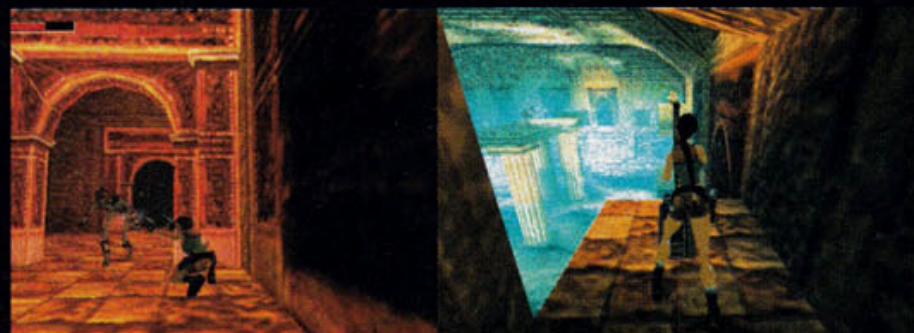
O quarto jogo da série também chegou ao Dreamcast e como já se podia esperar, o jogo apresentou uma série de detalhes que fazem a diferença. A resolução ficou excelente e deu um novo visual ao jogo, mostrando texturas limpas e bem detalhadas. No entanto, um pequeno problema que pode prejudicar alguns jogadores é acostumar-se com o controle do Dreamcast, pois o jogo exige muita combinação de botões para fazer Lara usar movimentos obrigatórios e acrobacias.



Este é um dos melhores jogos da série, envolvendo muitos mistérios em um enredo interessante, onde um deus egípcio volta à vida e o destino da humanidade pode estar chegando ao fim. O legal de tudo é que

muitos dos fãs ficarão pensando a respeito do intrigante final.

O jogo é imenso e garantirá horas de diversão, especialmente se você estiver procurando todos os segredos do jogo, uma das marcas registradas da série e que instiga o jogador é explorar todos os lugares forçando-o a aproveitar 100% do jogo. Sem dúvida alguma, este jogo é obrigatório para os fãs de Lara Croft.



● Acionando todas as alavancas da Star Room da Lost Library

Primeiro comece cruzando a alavanca de "reset". Esta é a alavanca número 1 e indo para a esquerda vai até a alavanca 7. Então acione-as nesta ordem: 1, 3, 2, 7, 5, 4, 6.

● Guarde Munição Explosivas

Para guardar a munição de armas pesadas, use a Shotgun nos esqueletos. Tente sempre derrubar os inimigos das plataformas para guardar ainda mais munição.

● Caveiras Douradas

Na primeira fase, vá para a esquerda e suba na plataforma. Na sala onde você dá o seu primeiro pulo, caia na água e vá para o meio dela. Na sala onde deverá dar mais dois pulos, caia para o começo e corra o mais rápido que puder para a direita. Nade até o centro da sala, onde a água o levará uma área baixo. Na sala onde estão os dois porcos vá para os fundos e encontre uma saída. Vire à direita e siga em frente. No espaço da parede, rasteje por ele para a

esquerda quando entrar. Chegando na área onde você tem de mergulhar, vá para a direita. Seguindo estas indicações você encontrará todas as 8 Golden Skulls e habilitará um caminho mais difícil.

● Matando os Ninjas Vermelhos

Atire neles quando eles começarem a rodar suas espadas, saque sua arma e comece a atirar. Guarde sua arma e o ninja também guardará suas espadas, então saque novamente a arma e atire nele.

— Todos os segredos

B80E09A900000046

— Ter a Pistols

9CB879BD000000FF

— Ter a Uzi

B23249C7000000FF

— Ter a Shotgun

C30394B2000000FF

▲ Munição Ilimitada com o Lasersight

Tenha a Crossbow ou o Revolver combinados com o LaserSight. Use a mira e dê zoom, mantenha L pressionado e aperte START.

Selecione as pistolas e aperte A, enquanto mantém L pressionado na saída da tela de pause.

Fazendo o truque certo, sua munição, usando o LaserSight, ficará ilimitada.

— Ter a Crossbow e LaserSight

E29B6BDE000000FF

— Ter a Grenade Gun

A35322DB000000FF

— Ter o Revolver e Laser Sight

C2FF94B2000000FF

— Ter a LaserSight

DD40F09500000001

— Small Medipacks ilimitados

3CC1170D000000FF

— Large Medipacks ilimitados

61E3580B000000FF

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº DE JOGADORES
■ CORE ■ AVENTURA ■ 1 JOGADOR

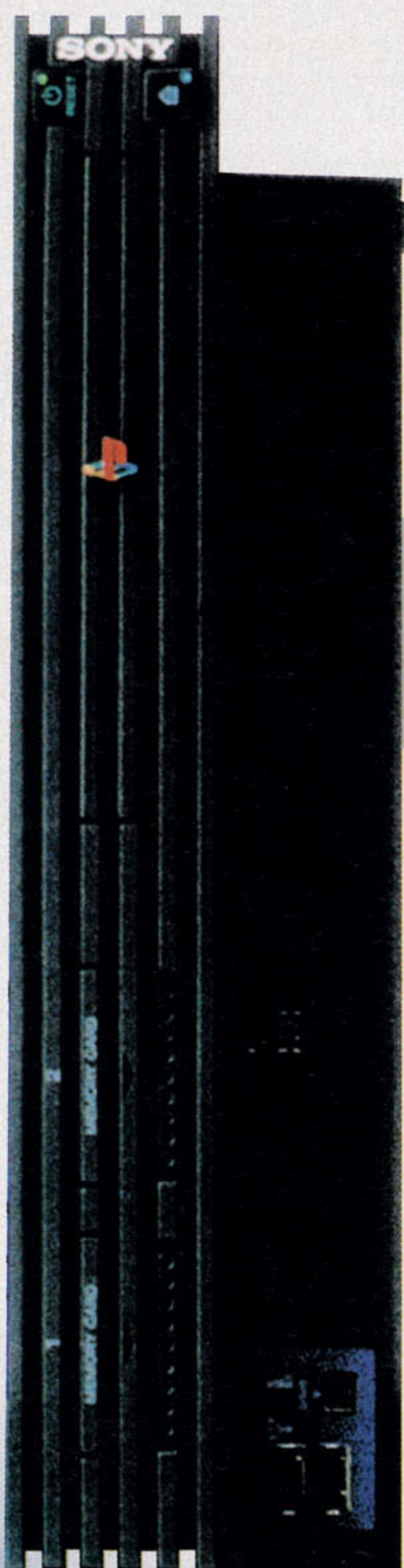
Tomb Raider: The Last Revelation

DREAMCAST



Promocão PlayStation 2

A **GAMESTATION** colocará você
na era dos 128 bits!



**Este PlayStation 2
pode ser seu**

Escreva uma frase, com no máximo três linhas, onde
conste as palavras **GameStation Especial**.

Preencha corretamente o cupom e envie para:

Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa

São Paulo - SP - CEP 05060-000

E AINDA MAIS: 50 PRÊMIOS PARA VOCÊ

O dono da frase mais criativa ganhará um PlayStation 2, com dois controles, um Memory Card e um jogo do The Bouncer.

Do 2º ao 15º colocado, ganharão uma super camiseta GameStation mais uma coleção completa das revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas). E do 16º ao 51º colocado, ganharão uma coleção completa de revistas GameStation (Magazine, Especial e Dicas).

REGULAMENTO

1. O cupom deste anúncio deverá ser recortado e encaminhado para: **Promoção PlayStation 2 - Revista GameStation**, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000.
2. Os participantes deverão criar uma frase, com no máximo 3 (três) linhas, onde conste as seguintes palavras: **GameStation Especial**.
3. Em cada cupom deverá conter apenas uma frase. Frases sem o cupom ou cupons xerocados serão automaticamente desclassificados.
4. Somente participarão deste concurso de caráter cultural os cupons que estiverem com todos os campos preenchidos e escritos com letra legível.
5. O autor da melhor frase será contemplado com 1 (um) PlayStation 2, com 2 (dois) controles, mais 1 (um) Memory Card e um 1 (um) jogo do The Bouncer.
6. O prazo máximo para envio dos cupons será o dia 01 de julho de 2001 (01/07/2001), valendo para efeito de confirmação a data de postagem do correio.
7. A avaliação será feita por uma comissão julgadora formada por membros da revista **GameStation** que adotará como critério de classificação a criatividade dos concorrentes. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecurável.
8. No caso de frases iguais será declarada vencedora a frase que foi postada e encaminhada primeiro a revista **GameStation**, valendo para comprovação a data de postagem do correio.
9. O ganhador será avisado por telefone ou telegrama. O resultado será divulgado na edição nº 07 da revista **GameStation Especial** e nº 04 **Game Station Dicas**.
10. O prêmio é intransferível e não poderá ser convertido em dinheiro.
11. O ganhador poderá retirar seu prêmio na sede da revista **GameStation**, Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP, em até 180 dias contados a partir da data de informe da premiação.
12. Os concorrentes podem participar com quantas frases quiserem, desde que cada uma use um cupom diferente. Os cupons serão publicados na edição nº 03 da revista **GameStation Magazine**, nº 05 e nº 06 da revista **GameStation Especial** e nº 02 e nº 03 da revista **GameStation Dicas**.
13. Todos os participantes estarão sujeitos a cederem previamente os direitos autorais das frases à revista **GameStation** sem qualquer ônus adicional.
14. O vencedor autorizará desde já o uso de seu nome e imagem de forma integralmente gratuita para efeitos de divulgação deste evento promocional.
15. Não poderão participar da promoção funcionários ou parentes das pessoas que trabalhem na revista **GameStation** ou empresas coligadas.
16. Ao participar desta promoção o leitor concorda integralmente com todos os termos do presente regulamento.

Crie uma frase utilizando o espaço abaixo, com no máximo 3 linhas, onde conste as palavras **GameStation Especial**:

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____ Cidade: _____ Estado: _____

CEP: _____ Telefone: _____ e-mail: _____

GAMESTATION



PLAYSTATION

DIGIMON WORLD



► Acompanhando a febre dos bichinhos virtuais

Lançado pela Bandai, Digimon World é mais um jogo que veio acompanhando a febre dos bichinhos virtuais, no encalço de Pokémon. Em Digimon World, a criação do seu bichinho é o principal objetivo, uma vez que entrar nas batalhas você só poderá dar itens ao seu bichinho e ordená-lo a usar um ataque especial.

Já durante a criação você encontrará muitas opções. Os gráficos de Digimon World são muito bons e transmitem bem o clima envolvente do anime. Os cenários são bem detalhados e usam ótimas texturas, que acrescentam muito ao visual dos personagens. Apenas a movimentação deixa um pouco a desejar, mas não é nada que comprometa a diversão ou o desenvolvimento do jogo. O som é muito agradável, mas as músicas são um pouco repetitivas,

o que não é nenhum problema, já que se adaptam muito bem ao estilo do jogo com ótimos e variados efeitos sonoros. Além de agradar aos fãs dos monstrinhos digitais, os adeptos do estilo RPG também ficarão atraídos por causa do estilo do jogo.



Digimon World

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR
■ GÊNERO
■ LUTA
■ SOFTHOUSE
■ BANDAI

PLAYSTATION

● Diginvolver rapidamente

Treine o HP de seu Digimon o máximo que puder.

● Mt. Infinity

Recrute 50 Digimon para habilitar Mt. Infinity.

● Treinamento rápido

Espere aproximadamente 10 segundos quando o Digimon começar a treinar e depois aperte ●. Se fizer corretamente o treinamento acabará e você receberá a mesma experiência que o normal.



● Aumente a felicidade de seu Digimon

Quando você tentar dar ao seu Digimon um item e ele rejeitar, use o comando Scowl. Com isso sua felicidade e disciplina aumentarão.

● Pegue a vara de pesca

Quando você terminar a aventura do túnel, a montanha se abrirá. Vá até lá e continue subindo para encontrar um enorme planalto. Agora vá para o leste, depois para baixo e continue até encontrar outro planalto. Chegando neste vá para cima e logo que chegar

ao final, vá para a direita até chegar na montanha de lixo. Aqui você verá dois Digimon e subindo você encontrará a vara de pescar.

● Pegue a Amazing Rod

Encontre ShogunGekomon e dê a ele algumas cartas, exceto a sua própria carta. Quanto mais cartas preciosas der a ele, mais pontos você receberá. Se conseguir 300 pontos, receberá a Amazing Rod.

● Pegue um Digivice

Apenas diga "Yes" quando Jijimon perguntar se você tem um Digivice no começo do jogo.

● Keychain

Vá para os esgotos em Factorialcity após vencer Numemon. Vasculhe o local e você encontrará Nanimon, fale com ele para pegar a Keychain.

● Pegue o Coral Charm

Pegue a Amazing Rod e depois pesque no lago Dragon Eye.

● Veja o HP de seu oponente

Aperte Select durante a batalha.

● Vença a Filth Cup

Apenas pegue o Etemon para vencer a Filth Cup.

■ Todas as medalhas

801BDFFAFFFF
801BDFFCFFFF

■ HP infinito

801557f0270f
801557f4270f

■ Vida infinita

801558240003

■ MP infinito

801557f0270f
801557f4270f

■ Muito dinheiro

80134eb8ffff



DIGIMON WORLD 2



PLAYSTATION

► Bem melhor que o primeiro...

O primeiro jogo foi um grande sucesso e o segundo não poderia deixar de seguir a mesma linhagem, pois recebeu alguns retoques que aumentaram ainda mais o desempenho do jogo. Agora você poderá encontrar mais personagens secretos, além de montar equipes com até três Digimon para uma batalha contra três inimigos simultâneos.

Entrando nos torneios você poderá aumentar as qualidades de seu



Digimon. A desvantagem em relação ao anterior é que o jogo ficou mais fácil, porém exigirá um pouco mais de atenção para descobrir coisas ou mesmo transpor certos eventos. Os gráficos ficaram bem mais coloridos e



agradáveis, o nível de animação ficou bem melhor. A parte sonora teve grandes acréscimos, agora transmitem melhor o clima de ação durante as batalhas, especialmente contra os chefes.

O legal desta versão é que sua jogabilidade agradável incentiva bastante a terminar o jogo mais de uma vez, levando em conta também a vantagem de poder criar novos Digimon e assim aumentando as possibilidades no desenvolvimento do jogo. Em outras palavras, você terá muita coisa para descobrir e criar.

● Treinando Skills e ganhando níveis

Toda vez que combinar, você ganhará Skills extras e estas virão do Digimon que quer combinar. As Skills também podem ser ganhas quando o nível do Digimon aumentar. Quando você se tornar um campeão, ganhará mais Skills. Quando se tornar um Ultimate, você ganhará ainda mais Skills. Se você evoluir para Mega Ultimate, então receberá as melhores Skills do jogo.

● Como equipar ou levar itens

Quando comprar um item ou encontrá-lo, você deverá equipá-los. Para fazer isso primeiro entre em uma cidade e depois entre

no menu. Entre no menu da direita, escolha a segunda opção duas vezes e depois escolha o item desejado. Algumas vezes você precisará trocar alguns itens que não acrescentam ao desempenho.

● Pegando Digimon

Para pegar um Digimon primeiro atire nele com o item (xxxCD), apertando ☐ e depois escolhendo o item que quer usar e apertando . Você poderá atirar nele três vezes e quando atirar uma vez, haverá um pequeno coração sobre a sua cabeça. Quando atirar uma segunda vez, haverá um coração médio sobre sua cabeça e quando atirar uma terceira vez aparecerá um coração grande. Agora fique de

frente para a cabeça dele e assim você o pegará.

— HP infinito (ver. americana)

801557F0270F
801557F4270F

— MP infinito (ver. americana)

801557F2270F
801557F6270F

— Todas as medalhas (ver. americana)

801BDFFAFFFF
801BDFFCFFFF

— Energia infinita (ver. japonesa)

801411300008

— HP infinito (ver. japonesa)

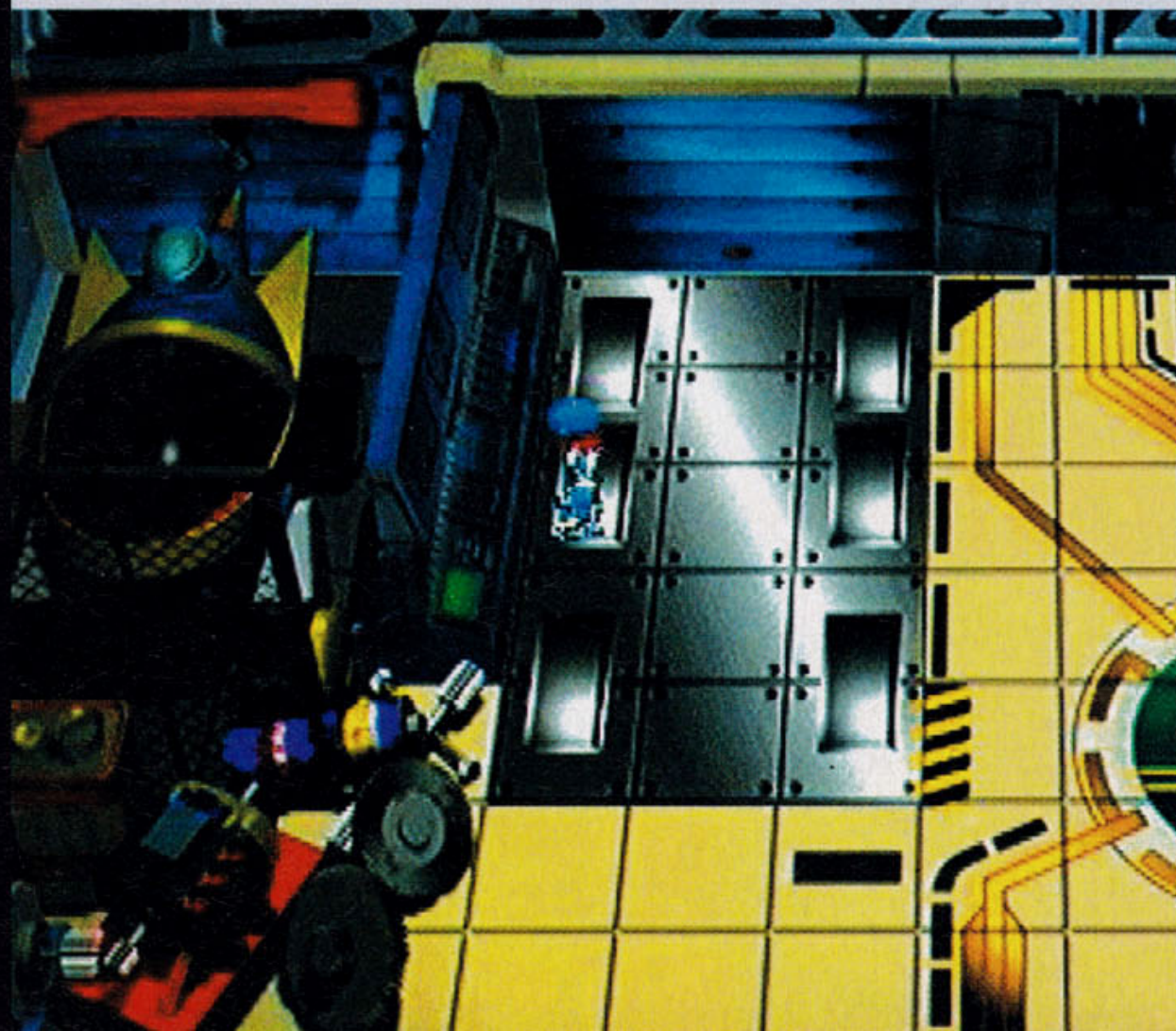
8016B0D0270F
8016B0CC270F

— MP infinito (ver. japonesa)

8016B0D2270F
8016B0CE270F

— Dinheiro infinito (ver. japonesa)

8013E294967F
8013E2960098



Digimon World 2

■ SOFHOUSE
■ BANDAI
■ GÊNERO
■ LUTA
■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Final Fantasy Tactics

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ RPG

■ SOFTHOUSE
■ SQUARESOFT

PLAYSTATION

FINAL FANTASY TACTICS

► Um jogo simplesmente fantástico!

Variando um pouco o gênero do jogo, temos Final Fantasy Tactics, que é um RPG estratégico. Neste você usará muita tática de combate, além de recrutar personagens para seu grupo ou mesmo encontrar personagens secretos, tendo a participação do personagem Cloud de FFVII. Além de personagens você terá diferentes profissões para descobrir, acrescentando muito mais na diversão e no valor de terminar este jogo mais de uma vez.

Estas profissões poderão ser usadas por todos os personagens, dando a eles novas habilidades, características e tipos diferentes de ataques e magias. Além disso, você poderá modelar definir muitas habilidades a seu bel prazer. Apesar dos gráficos serem SD (Super Deformed), o visual do jogo é

estonteante, especialmente com o alto nível de animação dos personagens. As batalhas são bem envolventes e exigirão muita tática para atacar ou defender, de acordo como tipo de terreno. E as maravilhosas músicas o levarão para dentro do jogo.

Além de muitos elementos característicos da série em um clima totalmente medieval, o enredo o envolverá. Tudo gira em torno de um conflito entre dois reinos. Uma corrida contra o tempo terá início onde traições, ganância e batalhas sangrentas acontecerão. Você fará parte de tudo isso encarnado no personagem Ramza, que poderá liderar um grupo com até cinco personagens controláveis em batalha.

Mais uma vez a Squaresoft conseguiu acrescentar muito mais em sua série de sucesso e, jogando FF Tactics, você não se decepcionará com mais este surpreendente título.



● Pegue o personagem Cloud

Quando você estiver no Capítulo 4, tenha seis espaços vazios para personagens em seu grupo. Vá para Zeltennia Castle para ouvir rumores a respeito de Cursed Island. Compre uma flor de Aeris no Zarghidas Trade City e vá para Goug com o personagem Mustadio em seu grupo. A tela mudará e mostrará Mustadio, Ramza e uma bola de ferro. Vá para o bar em Goland Coal City e ouça rumores sobre Ghost of Colliery. Depois disso, vá para Lesalia Imperia e a tela mostrará uma cena em um bar. Quando você sair, convide o personagem Beowulf para se unir ao seu grupo. Em seguida vá para Goland Coal City e veja as quatro batalhas para salvar a personagem Reis. Você receberá

uma Zodiac Stone que ativará aquela bola de ferro. Volte para Goug Machine City e adicione o personagem Robot em seu grupo. Agora vá para Nelveska Temple e derrote o outro robô para receber uma pedra. Volte para Goug Machine City para trazer a máquina do tempo com o personagem Cloud. Finalmente vá para Zarghidas Trade City e acabe com os bandidos para que Cloud entre em seu grupo. Caso não consiga, tenha certeza de ter destruído Dycerag e o seu Zodiac Soul Adramelk. Quando Cloud se unir ao seu grupo, tudo o que ele poderá fazer será atacar e defender. Encontrando a arma Materia Blade ele poderá usar magias de Final Fantasy VII. A Materia Blade estará localizada no Bervania Volcano, no topo da montanha. Coloque todos os personagens com a habilidade Move-find Item e vá para o alto da montanha.



● Music test (Versão Japonesa)

Escreva "B-G-M-Ki-Ki-Ta-I" no lugar do seu nome.

● Cura Total

Para curar o seu grupo durante a batalha, primeiro escolha a opção Battle Active. Depois use magia Regain no seu grupo, mas antes da próxima magia, abra a tampa do seu PlayStation e a batalha ficará parada por um momento, porém a magia Regain continuará enchendo o HP de seus personagens.

● Mate inimigos mortos-vivos rapidamente

Use apenas o item Phenix Down e isso irá matá-los instantaneamente.





PLAYSTATION



● Pegue armas fortes

Entre na Deep Dungeon (ou explore em volta dela) e enfrente as batalhas. Quando estiver enfrentando alguns ninjas deixe a habilidade Catch em todos os seus personagens. Acabe com todos os ninjas homens e logo depois as mulheres começarão a jogar armas poderosas em seu personagens.

● Melhor combinação

A melhor combinação de personagens do jogo é: Ramza (transforme-o em Lancer), Orlando (primeiro transforme-o em Monk, faça com que ele tenha a habilidade Equip Sword e depois faça com que ele volte para a sua profissão Holy Swordsman), Agrias (faça o mesmo que fez com Orlando), Beowulf (primeiro faça com que ele aprenda todas as habilidades da profissão Knight, depois transforme-o em Samurai) e Mustadio (o mesmo que fez com Ramza).

Nota: duplique a espada Excalibur e dê uma para Orlando, Agrias e Beowulf.

● Truque da galinha

Para isso você deverá ter um personagem com a profissão Meditator, aprenda qualquer habilidade que abaixe os pontos de coragem. Baixe os pontos de algum inimigo até 10 e ele se tornará uma galinha.

● Mini-games (japoneses)

Algumas vezes quando entrar em um bar, aceite uma missão e você poderá receber um livro. Use este livro para jogar um minigame (são quatro livros ao todo).

● Ganhando Job Points e level facilmente

Antes de fazer isso aprenda a habilidade Accumulate e se possível a JP-UP. Traga também um personagem com a profissão Monk que tenha a habilidade Chakra. Entre em uma batalha e encontre cinco quadrados no campo de batalha em forma de uma cruz. Fique com o Monk no meio e com todos os outros personagens em volta. Use a magia Accumulate muitas vezes e Chakra para recuperar seu HP. Repita o quanto quiser.

● Fêmea imortal

Para ter uma mulher que nunca se transformará em cristal consiga o perfume Chantage (roubado do inimigo Meliadoul no Capítulo 4), ou tenha um Vanish Mantle como acessório. Equipe o perfume Chantage em qualquer personagem mulher, usando a profissão Ninja e tenha certeza que ela tenha a habilidade Sunken State. Vá para a batalha e acerte um inimigo Ninja até ele usar o Sunken State e depois faça com que ele fuja. Feito isso

a sua personagem não se transformará em cristal após morrer.

● Aumentar coragem dos personagens

Quando chegar ao Capítulo 2 consiga a habilidade Cheer Up para Ramza e use-a no grupo para aumentar um ponto de coragem.

● Summon ilimitado

Depois de vencer a batalha em Myurond, vá para Wo-jirius. Lá você poderá ir para o calabouço Dieve e após o décimo andar, poderá aprender a evocação definitiva.

— Gil infinito

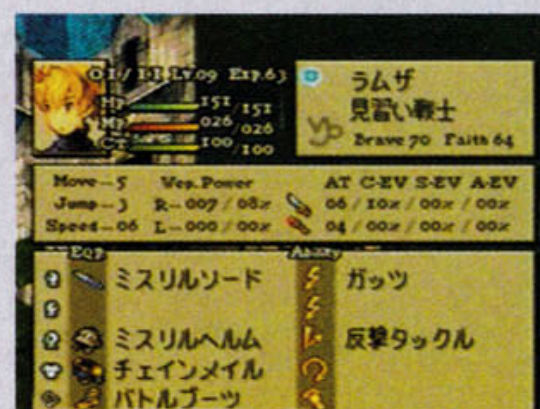
800577CCFFFF

— Habilite Cloud

800588740932
800588760032
8005888A0F0F
8005889EFFFF
800589322F0C
800589343832
80058936FF27

— Todos os itens

500007020000
800597D06363
500003020000
8005975A6363



Final Fantasy Tactics

PLAYSTATION



PLAYSTATION

LUNAR 2: ETERNAL BLUE



BLUE



► Voltando para a alegria dos fãs

A pesar de tanta tecnologia revolucionar o mundo dos games atualmente, ainda existem aqueles jogos que não usam toda a capacidade do console mas que esbanjam um carisma incrível com os jogadores. Este é o caso de Lunar 2: Eternal Blue, sem dúvida um típico RPG que despertará a curiosidade de muitos jogadores que não tiveram o prazer de jogá-lo.

Este jogo fez um tremendo sucesso nos tempos do Sega Saturn por apresentar elementos básicos e personagens extremamente carismáticos. A personalidade de todos os personagens se contrastavam umas com as outras de uma forma a conquistar totalmente a atenção do jogador, e

outro detalhe que também conquista o jogador é o seu visual estilo anime com cenas de animação muito bonitas. O desenvolvimento do enredo acontece de modo muito natural e, além dos afazeres obrigatórios, ainda existem os eventos paralelos que instigam o jogador a explorar o jogo. No papel de personagem principal você tem Hiro e seu fiel companheiro de aventuras, Rubi, um tipo de felino voador. Juntos eles encontrarão muitos amigos, enquanto tentam salvar o mundo. As batalhas são divertidas e um pouco táticas nos ataques, pois você terá de estudar a distância dos inimigos em relação aos seus personagens para obter melhores resultados. Os gráficos lembram bastante os jogos do SNES, mas ainda assim são muito agradáveis, do mesmo jeito são as músicas e efeitos sonoros.



● Ganhe muita experiência de modo fácil

1º modo: quando pegar a personagem Lucia e um pouco antes de enfrentar o inimigo Guardian, fique na torre e lute com os monstros para ganhar experiência.

2º modo: para ganhar níveis, mais tarde no jogo, você poderá lutar com os inimigos Chiro na caverna White Dragon. Você deverá estar no mínimo o nível 50 para que Hiro tenha a Triple Sword. Quando entrar em uma batalha use seus ataques mais fortes.

3º modo: depois de enfrentar Zophar vá para a área perto da queda da Neo-Vane para encontrar um local chamado Lionhead. Encontre o inimigo chamado Dark Sphere ou algo que pareça com aquelas esferas negras e cheias de eletricidade. Use a Soul Blade de Leo para acabar com estas criaturas. Hiro deverá defender, Ronfar deverá usar o Angry Dice. Lemina deverá usar Catastrophe ou então defender. Ganhando a batalha você receberá 22.222 de experiência.

■ HP máximo para Gwyn

8008461003e7
8008461203e7

■ MP máximo para Gwyn

8008461403E7
8008461603E7

■ HP máximo para Hiro

8008423C03E7 8008423E03E7

■ MP máximo para Hiro

8008424003E7
8008424203E7

■ HP máximo para Jean

800843C403E7
800843C603E7

■ MP máximo para Jean

800843C803E7
800843CA03E7

■ HP máximo para Lemina

8008454C03E7
8008454E03E7

■ MP máximo para Lemina

8008455003E7
8008455203E7

■ HP máximo para Leo/Mystere

8008448803E7
8008448A03E7

■ MP máximo para Leo/Mystere

8008448C03E7
8008448E03E7

■ HP máximo para Ronfar

8008430003E7
8008430203E7

■ MP máximo para Ronfar

8008430403E7
8008430603E7



Lunar 2: Eternal Blue

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ RPG

■ SOFTHOUSE
■ WORKING DESIGNS

PLAYSTATION



PLAYSTATION

LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE



► Mais um grande trabalho da Working Designs

Este também é um RPG fantástico, tendo um enredo bem atraente. Aqui o personagem principal é Alex, que sonha em se tornar um Dragonmaster. Seu amigo Ramus o convence a ir procurar um diamante de dragão e assim a personagem Luna entrará na história para mantê-lo longe de encrencas. Isso é só o começo, mas as coisas vão se aprofundando, enquanto o enredo se desenvolve. Isso dá um grande destaque para Lunar: Silver Star Story Complete.



As batalhas se mantêm no mesmo padrão de Lunar 2: Eternal Blue, mas se você não quiser lutar contra os inimigos, o computador poderá lutar por você, graças à inteligência artificial (IA), além escolher quais personagens o computador controla-

rá, enquanto você usará os demais. Além disso, você terá muitos puzzles inteligentes e divertidos para resolver. As cenas em FMV (Full Motion Video) dão mais vida ao jogo, unindo-se às cores vibrantes e efeitos luminosos que o PlayStation garante ao jogo e os loading times são rápidos. Um dos grandes destaques do jogo é seu departamento de som, muito rico em detalhes e falas de personagens, incentivando o jogador a se aprofundar cada vez mais no jogo e a explorar o grande mundo de Lunar: Silver Star Story Complete, é jogar para crer.



● Dinheiro Fácil

Quando você for lutar com Galeon perto do final do jogo, visite a loja de Ramus primeiro. Ele oferecerá itens e armas de graça, pegue tudo que precisar dele e venda. Repita este esquema quantas vezes quiser.

● Pegue a Ice Mace

Quando você for para a casa da bruxa, fale com ela até ela pegar a segunda bengala. Volte para Vane e fale com a irmã da bruxa na Black Rose Street até ela admitir que sente falta de sua irmã. Quando tiver a Dragon Wings, volte para a casa da bruxa e ela lhe dará a Ice Mace.

● Jogo escondido

Coloque o CD-ROM do "Making of Lunar" em seu PlayStation. Quando você vir um homem fazendo um quadro logo no come-

ço, aperte: ↑, ↓, ←, →, ▲ e START. Você será levado a uma tela chamada Lords of Lunar, selecione Start a Game e divirta-se.

● Veja todas as FMV

Primeiro coloque o CD-ROM do Making Of Lunar no seu PlayStation e depois faça o código Lords of Lunar. Em seguida tire o CD do aparelho, coloque o CD do jogo normal e aperte escolha Exit. Deste modo, você verá todas as seqüências em FMV do jogo.

■ Elevar level para 99 instantaneamente

800282CE 2400

■ Energia infinita para todos os personagens durante uma batalha

80030660 0055



■ Magia infinita para todos os personagens durante uma batalha

8002E7E6 2400

■ Caminhar através das paredes

80066716 2400

■ Dinheiro infinito

801DC37C FFFF



■ SOFTHOUSE
■ WORKING DESIGNS
■ GÊNERO
■ RPG
■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Lunar: Silver Star Story Complete

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Metal Gear Solid

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ KONAMI

PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID



► Uma incrível aventura romântica sem igual

Este foi um dos jogos que marcaram o antigo MSX e apresentou o super agente Solid Snake ao mundo. Ao embarcar na onda dos 32 bit, Metal Gear Solid mais uma vez teve um sucesso incrível, compensando a grande espera e o longo tempo de produção. O enredo do jogo é um dos melhores, misturando realidade com ficção científica, ao mesmo tempo que associa acontecimentos e personagens dos outros jogos da série.

Tudo começa com uma grande ameaça chamada Metal Gear Rex, um tanque bípede munido de um arsenal bélico e capaz de andar em qualquer tipo de terreno. Esta poderosa arma está nas mãos do terrorista Liquid Snake e seus capangas, em um lugar chamado Outer Heaven. Liquid tenta terminar o que seu pai, Big Boss, começou: conquistar supremacia militar e recrutar os mais perigosos bandidos para seu exército. Para conter a ameaça e uma possível guerra nuclear, Snake é enviado a Outer Heaven para impedir a loucura de Liquid. Desde então, uma série de acontecimentos cheios de verdades e mentiras tem início. Sendo um agente altamente treinado, você terá de descobrir tudo que acontece



chamando o mínimo de atenção dos inimigos. O clima de tensão do jogo e cenas fortes mexem com o emocional, como um filme onde tudo acontece de forma surpreendente e sempre mantendo o suspense. Ótimos gráficos, cenários muito bem detalhados e um enredo de primeira grandesa são mais que grandes atrativos para jogar Metal Gear Solid. Diversão garantida.



● Derrote Psycho Mantis

Quando for lutar contra Psycho Mantis, use o segundo controle. Desta maneira ele não conseguirá ler sua mente, ou seja, não saberá o que você fará, tornando a luta bem fácil.

● Meryl de calcinha

Enquanto estiver no duto sobre as celas, você poderá observar Meryl se exercitando. Se você deixar o duto imediatamente (descer a escada) e voltar em seguida. A cada vez que você fizer isso, Meryl mudará a série de exercícios. Para vê-la fazendo os mesmos exercícios, mas em traje íntimos, desça e suba a escada após vê-la fazendo os primeiros exercícios.

● Adquirir o item Bandana

Para adquirir a Bandana que garante munição infinita para qualquer arma, faça Snake resistir na câmara de tortura e quando terminar o jogo você obterá o final bom.

Meryl dará a Bandana e após os créditos você poderá salvar seu progresso no jogo. Carregue este save e abra seu inventário para ter a Bandana.

● Modos extras

No VR Training existe apenas o Practice Mode. Termine todos os 10 estágios para ganhar o Time Attack Mode. Termine os 10 estágios deste para ganhar o Gun Shooting Mode. Terminando mais estes 10 estágios você ganhará o Survival Mission Mode, onde você terá de passar por mais 10 estágios em menos de 7 minutos.

● Viagem rápida

Para se mover na base rapidamente, esconda-se no caminhão de carga e use o item C.Box. Um guarda o levará para a área marcada na caixa (existem três caixas, cada uma indicará um lugar diferente).

● Mei Ling irritada

Fique entrando em contato com Mei Ling, mas não salve seu progresso. Fazendo algumas

vezes seguidas ela ficará irritada com você.

● Meryl com roupa de baixo

Quando você encontrar Meryl disfarçada de guarda ela correrá para o sanitário feminino. Siga-a rapidamente e examine a última porta do banheiro, Meryl não terá tempo de se trocar e renderá Snake com roupas íntimas.

● Lobos dóceis

Quando entrar nas cavernas, mate todos os lobos. Encontre Meryl e mate os lobos perto dela e deixe apenas o pequeno lobo vivo. Atire em Meryl com a arma Socom e imediatamente equipe uma C. Box. O pequeno lobo fará xixi na caixa e toda vez que um lobo adulto for atacá-lo use a caixa para eles ficarem dóceis.

● Enxergar através dos olhos de Psycho Mantis

Na batalha contra Psycho Mantis, mantenha o botão ▲ pressionado e você enxergará através dos olhos do inimigo.





PLAYSTATION



● Ninja vermelho

Termine o jogo duas vezes (uma vez salvando Meryl e a outra salvando Otacon), adquirindo a Bandana e a Stealth Camouflage. Quando for jogar uma terceira vez usando as mesmas informações, chegue até a luta contra o ninja (mas não use a Bandana, nem a Stealth Camouflage até chegar nele). Se fizer corretamente o ninja aparecerá vermelho.



● Meryl tímida

Quando caminhar com Meryl, use a visão em primeira pessoa e fique encarando-a. Meryl ficará envergonhada. Continue encarando Meryl para ela ficar vermelha de vergonha.

● Stealth Camouflage

Termine o jogo salvando Otacon (desistindo na câmara de tortura). No final do jogo, Otacon lhe entregará a Stealth Camouflage. Salve seu progresso e use a informação para começar uma nova partida e o item estará disponível no menu. Com ela equipada você poderá passar despercebido, exceto quando enfrentar os chefes.

■ Energia infinita

800B752E0600

■ Barra de energia sempre cheia

800B75300600

■ Ar infinito

800AE1B40400

■ Radar sempre ativo

800AE1800000

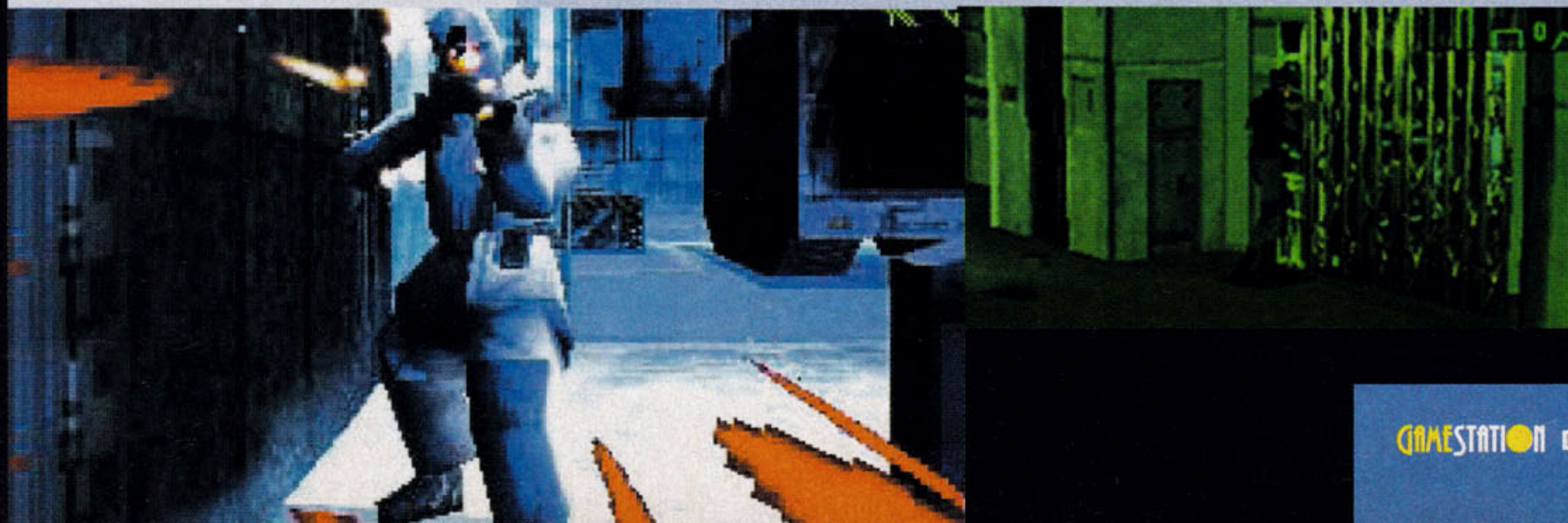
● Ghost busters

Caso tenha a câmera fotográfica, você poderá encontrar os fantasmas dos produtores do jogo em certos lugares. Tire a foto dos locais descritos a seguir e após fotografar, abra as fotos dentro da opção Special, lá haverá uma nova opção chamada Album. Fotografando o lugar exato onde o fantasma está, a opção "Exorcise" aparecerá. **Obs.:** lembramos que para visualizá-los você terá de fotografar o ponto exato do lugar onde ele se encontra.

1. **Kojima:** laboratório de Otacon (quadro na parede do lado direito)
2. **Matsuhana:** corredor de corpos (fora do laboratório de Otacon)
3. **Sato:** torre de comando A (telhado destruído por mísseis)
4. **Nakamura:** na poça de sangue de Meryl (onde ela foi baleada)
5. **Shinkawa:** corredor atrás do segundo pilar em Sniper Wolf
6. **Uehara:** extremidade do elevador (onde os corvos estão pousados)
7. **Negishi:** na cachoeira
8. **Mizutani:** quando enfrentar Metal Gear Rex
9. **Korekado:** banheiro dos homens (onde o primeiro guarda está urinando)
10. **Sasaki:** os quadros na sala onde enfrenta Psycho Mantis
11. **Sonoyama:** máquina de tortura
12. **Toyota:** recipiente no meio do armazém dos corvos
13. **Kozyou:** atrás do tanque de água com a estrutura no Canyon
14. **Shimizu:** caverna dos lobos (primeiro ponto onde você rasteja)
15. **Kaneda:** o espelho localizado no banheiro das mulheres
16. **Fukushima:** no heliporto, na direção do mar
17. **Takade:** alojamento do Ninja
18. **Fujimura:** elevador na torre de

comunicação B

19. **Shikama:** chão eletrificado
20. **Kimura:** base subterrânea do Metal Gear Rex (fotografe o cano do raio laser do MGR)
21. **Kobayashi:** rocha do Canyon
22. **Okajima:** cela do verdadeiro chefe da DARPA
23. **Nishimura:** próximo ao cadáver de Baker
24. **Mukaide:** reflexão na caverna
25. **Onoda:** onde Baker está amarrado
26. **Kitao:** cadáver de Decoy Octopus (falso chefe da DARPA)
27. **Yoshimura:** no final do tubo de ar
28. **Hirano:** elevador (torre de comunicação B) no topo do final do andar
29. **Muraoka:** água na carga dock (vire-o por onde Snake veio nadando, um pouco à esquerda)
30. **Ishiyama:** Heliport no topo do edifício
31. **Ito:** Dentro do elevador do hangar
32. **Jerem Blaustein:** Cadáver de Sniper Wolf
33. **Yoshioka:** Ponte no terceiro andar da Blast Furnace
34. **Mori:** No mais baixo ponto do elevador (torre de comunicação B)
35. **Kinbara:** Área escura dos degraus
36. **Tougo:** Fim de quarto de caldeira (no Blast Furnace)
37. **Makimura:** Arsenal escondido (atrás da parede debilitada)
38. **Kutome:** Quarto de observação
39. **Tanaka:** Heliport, soldado dormindo
40. **Shigeno:** Heliport, através da escadaria abaixo da câmera de segurança
41. **Yamashita:** Ogiva nuclear (Nuke Building)
42. **Kobayashi:** Johnny Sasaki que boceja, próximo ao chefe DARPA
43. **Scott Dolph:** No caminho entre a torre de comunicação A e B



Metal Gear Solid

PLAYSTATION



PLAYSTATION

MONSTER RANCHER

► Um novo conceito em jogos de criação de bichos virtuais

Com o mercado já saturado dos jogos de criação de bichos virtuais (Pokémon, Digimon, etc), eis que surge Monster Rancher. Poderia ser apenas mais um jogo seguindo a onda dos bichinhos virtuais, mas Monster Rancher trouxe uma grande inovação. Aqui você encontrará seus bichos em CDs, tanto de jogos como de músicas e CD-Roms. Basta colocá-lo no PlayStation quando o jogo pedir e então surgirá um novo monstro. Cada CD contém um monstro diferente, com seus próprios atributos. Uma vez obtendo seu próprio monstro você deverá criá-lo, alimentando-o, dando treinamento e até um descanso quando necessário. Em certos momentos acontecerão campeonatos onde você poderá

inscrever seu monstro.

Em termos gráficos, Monster Rancher não trouxe muitas novidades, os personagens são feitos com polígonos, mas os cenários 2D poderiam facilmente ser rodados em um sistema de 16 Bits. Isso não quer dizer que o visual seja feio, pelo contrário, é simples mas muito bem feito. O som também não tem grande destaque. As músicas são bastante repetitivas e com baixa qualidade. As vozes dos monstros e efeitos os sonoros são bem simples. Claro que a simplicidade dos gráficos e do som não comprometem o jogo, uma vez que Monster Rancher trouxe algo totalmente novo para o mundo dos games.

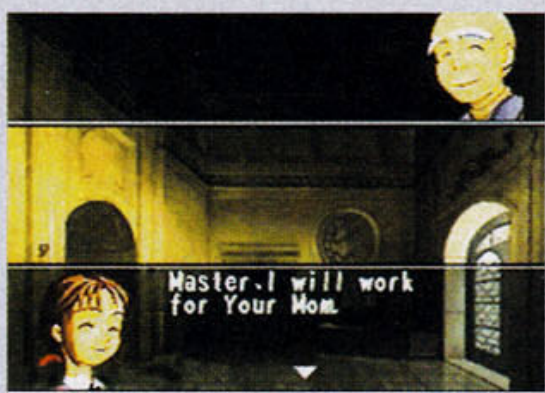
Monster Rancher

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 2 JOGADORES
■ GÊNERO
■ SIMULAÇÃO
■ SOFTHOUSE
■ TECMO



● Monstro dragão

Vá para a classe B. Há uma batalha chamada Trial Cup na 4ª semana de Abril. Há um dragão nesta luta. Vença o dragão e vá para a Classe A o mais rápido que puder. Quando chegar lá, vai ser convidado para a copa de Agosto. E na 4ª semana de Agosto. Vença o Black Dragon e receba o Dragon Tusk como prêmio. Procrie O Dragon Tusk com o Dino-Naga ou o Naga-Dino para receber o Dragon Monster.



● Ghost

Para ter um fantasma deixe um monstro morrer. Funciona melhor com o Evil Hare, Monol e etc. Reviva-a, faça-o voltar para a Classe C e mate-o pegue um monstro novo e coloque-o em um torneio FIMBA. No final do torneio (não importa se vencer ou perder), se tiver sorte, quando for alimentá-lo ele vai

se assustar. Isso significa que ele está amaldiçoado. Se isso não acontecer tente de novo (grave o jogo). Se conseguir um monstro amaldiçoado combine-o com qualquer monstro para conseguir um fantasma.

● Monstro Magic

Primeiro você deve encontrar um Gali e um Monol puro, combine os dois e adicione o Item Old Mirror (o qual pode pegar na expedição para Karn). Depois de combiná-los vai receber um monstro Mágico.

● Scribble, Sketch e Doodle

Para conseguir um Scribble procrie um Monol e consiga uma fama acima de 80. Agora entre em um torneio de classe inferior e desça com a sua fama abaixo de 65. Depois do torneio o seu monstro vai ser coberto de grafiti. Para produzir um Doodle, procrie um Scribble

com outro monol.

Para conseguir um Sketch, combine um Scribble com qualquer monstro.

● Música secreta

Coloque o CD em seu CD Player. Vá para a faixa 2 e toque-a. Você ouvirá algumas músicas muito bizarras.

● Zombie

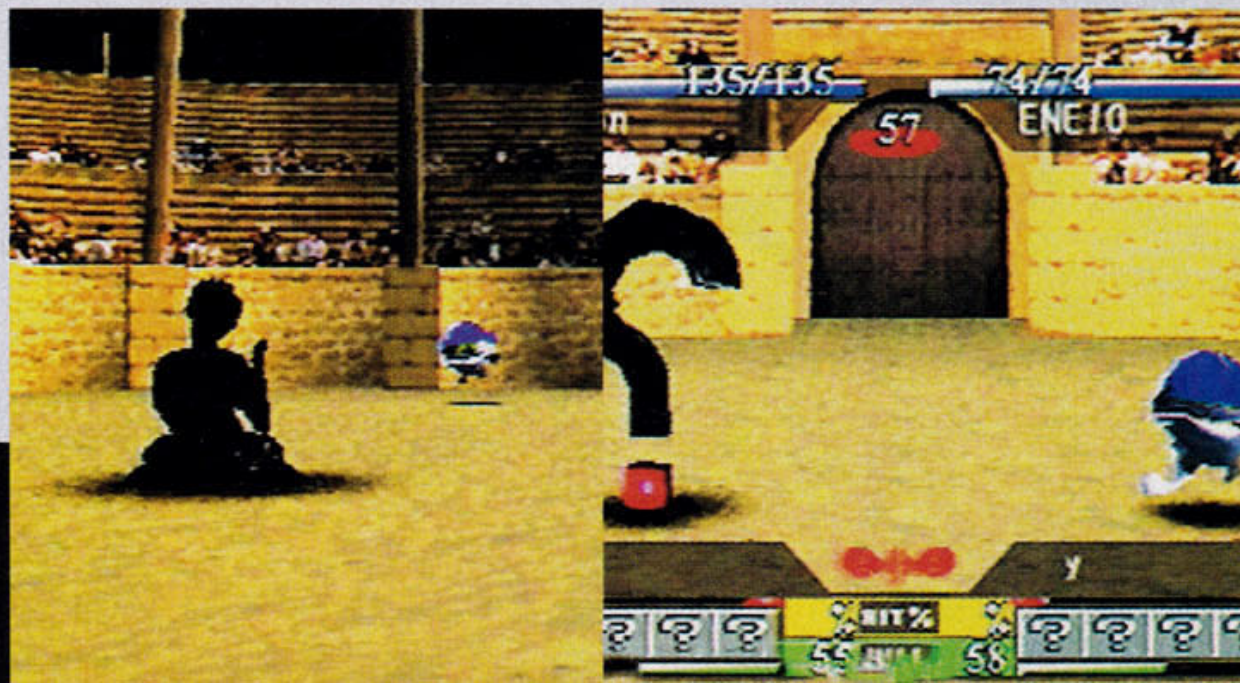
Você pode conseguir um Zumbie com a trilha sonora de Spawn, mas vai precisar da permissão do comitê.

— Dinheiro infinito

800E8540FFFF

— Tempo infinito

80195D5E0089



MONSTER RANCHER 2

► Muito melhor que a primeira versão

Como você já deve saber, Monster Rancher trouxe uma grande novidade para o mundo dos games, principalmente para os jogos do gênero de criação de bichos virtuais, trazendo o sistema de captura



dos monstros através de CDs. Isso foi o que assegurou o sucesso do jogo, já que em termos gráficos e sonoros o primeiro Monster Rancher é relativamente fraco. Agora tudo isso foi melhorado. Em Monster Rancher 2, você encontrará o mesmo sistema de captura, mas

com gráficos muito melhores. Agora praticamente tudo é em 3D, com exceção de alguns fundos de cenários.

O som também melhorou bastante, as músicas ainda são repetitivas, mas caíram bem para o estilo do jogo, já os efeitos sonoros estão melhores do que na primeira versão. É bem legal os barulhos emitidos pelos monstros.

Monster Rancher 2 é um grande jogo. Se você já conhece algum jogo desse gênero e procura algo diferente, ou mesmo se não conhece nada, Monster Rancher 2 é o jogo indicado.



● Lista de CDs que contém monstros secretos

Use os CDs listados abaixo para criar monstros secretos:

"And Justice For All" do Metallica (Ferious)
 "Black Album" do Metallica (Monol)
 "Enema Of The State" do Blink 182 (Chef)
 "Greatest Hits" do Bob Marley (Plant/??? monster)
 "Hello Nasty" do The Beastie Boys (desconhecido)
 "Licensed to Ill" do The Beastie Boys (Express Worm)
 "Macarena" do Los Del Rio (desconhecido)
 "Merry Christmas" da Mariah Carey (Satan Clause)
 "Millenium" do The Backstreet Boys (Happy Mask)
 "Running With Scissors" do Weird Al Yankovich (desconhecido); precisa estar na classe E ou D

"The Bridge" do Ace of Base (Gelatine - combinação de Mocchi/Gel)

"The Sign" do Ace of Base ou Lion King Original Soundtrack (Bossy - combinação de Galli/Ape)

Disney's The Little Mermaid Original Soundtrack (Mermaid)

Men In Black Soundtrack (Chinosis - Metalner/??? monster)

Star Wars: Episode 1 Soundtrack (Galaxy)

Brave Fencer Musashi - PlayStation (Shogun)

Bust-A-Move 4 - PlayStation (Cinder Bird)

Devil Dice - PlayStation (Dice)

Digimon World (japonês) - PlayStation (desconhecido)

March Madness '99 - PlayStation (Ninja Kato)

Metal Gear Solid - CD 2 - PlayStation (Soldier Gaboo)

Syphon Filter - PlayStation (desconhecido)

Resident Evil 3 - PlayStation (desconhecido)

Diablo - PC (desconhecido); classe E ou D



● In-game reset

Segure Start + Select até o game voltar para a tela de abertura.

■ Energia máxima

80097A2003E7

■ Máximo de poder

80097A2203E7

■ Máximo de inteligência

80097A2A03E7

■ Máximo de habilidade

80097A2603E7

■ Máximo de velocidade

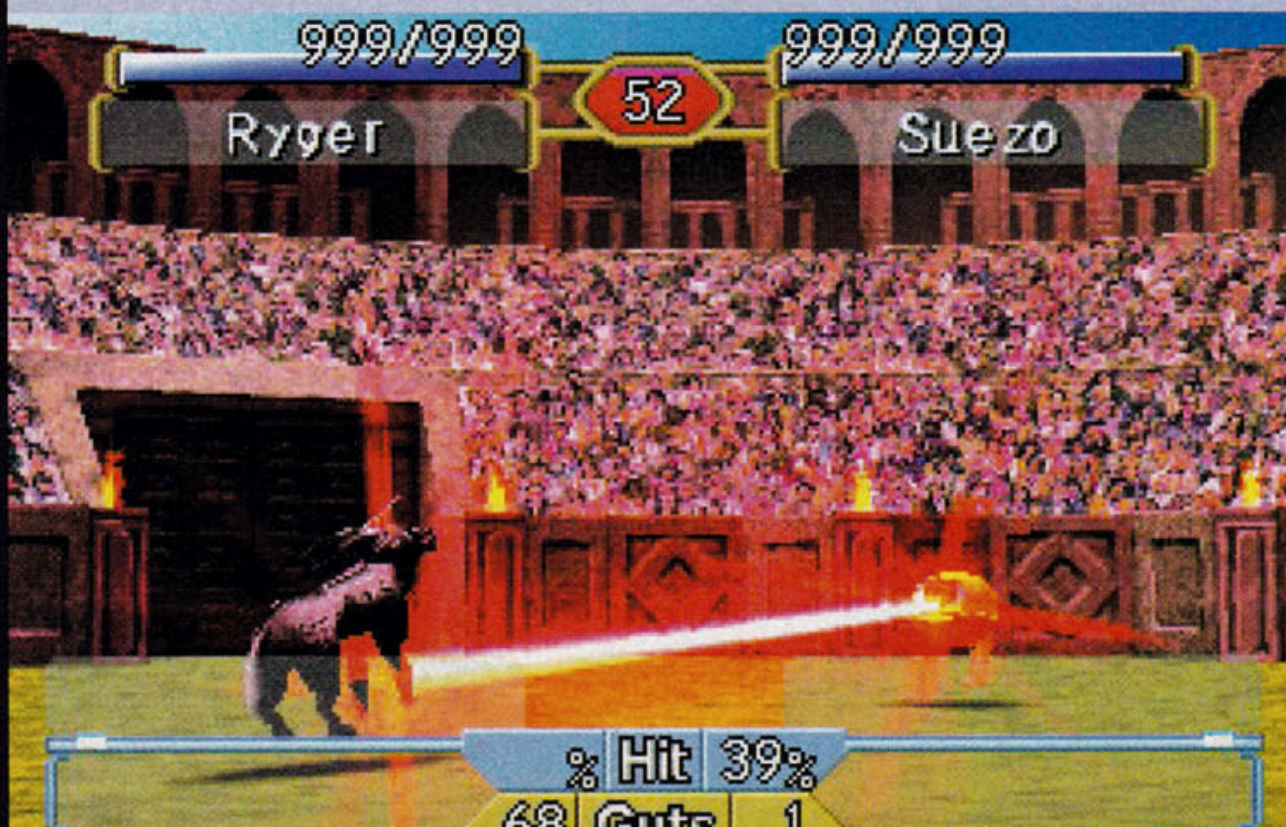
80097A2803E7

■ Máximo de defesa

80097A2403E7

■ Máximo de fama

80097A380064



Monster Rancher 2

■ SOFTWARE
 ■ GÊNERO
 ■ SIMULAÇÃO
 ■ Nº DE JOGADORES
 ■ 1 A 2 JOGADORES

PLAYSTATION



PLAYSTATION

ROCKMAN X5



► O robô azul volta arrasando

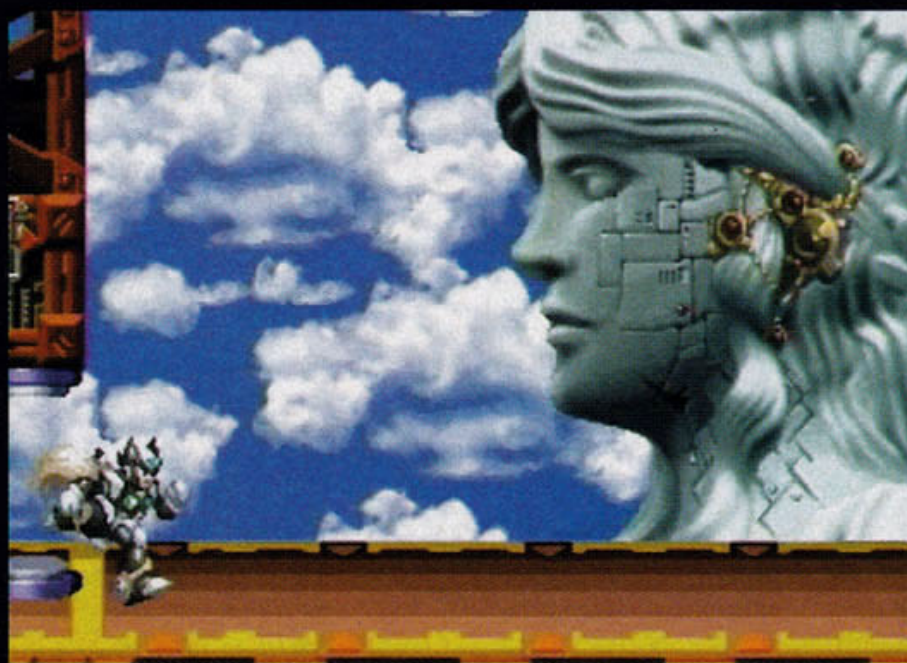
Talvez a série Rockman, conhecida como Megaman nos EUA, seja a que mais teve títulos lançados em toda a história do video game. Após aparecer na maioria dos consoles, Rockman aparece novamente em uma super versão para PlayStation.

Em Rockman X5 a jogabilidade continua a mesma de outras versões, você poderá completar as fases em qualquer ordem e derrotando um chefe de fase você ganhará uma nova arma. O visual, mesmo sendo em 2D, impressiona. As fases são repletas de detalhes e bem coloridas e os



personagens são muito animados. O som é parecido com os outros jogos da série, mas com todos os recursos do CD. A trilha sonora é legal e super empolgante, se adaptando perfeitamente à ação do jogo, apesar de não ser tão diversificada.

Se você procura por algo



novo, talvez Rockman X5 possa lhe decepcionar. Mas se você é um fã da série e adora jogos de ação em 2D este jogo é perfeito para você. Este simplesmente é o melhor Rockman para Playstation e um dos melhores da série.

Rockman X5

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AÇÃO
■ SOFTHOUSE
■ CAPCOM

PLAYSTATION

▲ Super Nova Armor de X Buster

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre X Buster e então pressione (2 vezes), (9 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Então, pressione . Você começará com a Super Nova Armor de Megaman X4.



▲ Black armor de Zero

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Zero e então pressione (2 vezes), (9 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Então, pressione .

● Supreme Slash de Zero

Pressione repetidamente + o mais rápido possível. Nota: este é o melhor golpe para terminar com alguns chefes.

● Zero Slash Combo

Faça a sequência (2 vezes), , quando estiver jogando com Zero para realizar um super combo.

● Final Triste

Comece o jogo com X. Zero morre e X não tem nenhuma memória dele.

● Final triste 2

Comece o jogo com Zero e complete-o com Zero. Neste final, ambos X e Zero, morrem.

● Final Bom

Comece o jogo com Zero e termine-o com X. Zero morre, mas X mantém a sua memória.

● Destruindo a Colônia

Para destruir a colônia sem ter de lançar o míssil, pegue pelo menos três partes do Enigma sem usar nenhum continue.

■ Energia infinita

8009A0FC 2020

■ Ultra Buster Shot

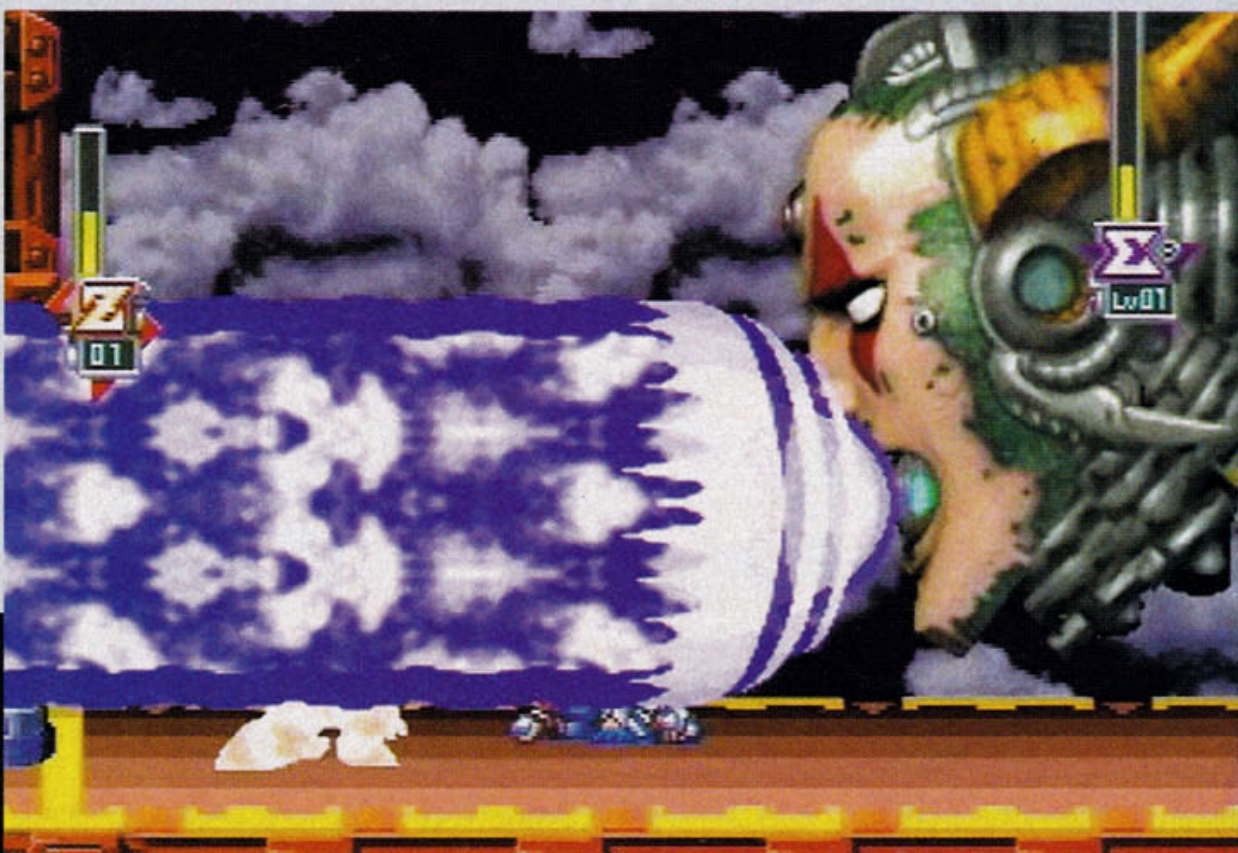
8009A13C FFFF 3

■ Vidas infinitas

300D1C45 0004

■ Obtenha todas as armas

3009A169 00FF





PLAYSTATION

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

► O dragão ataca novamente

Cada vez melhor... Esta é a melhor forma de definir a série do Dragãozinho roxo que chegou com seu terceiro título para Playstation. Uma das coisas mais legais da série é que, mesmo com um personagem carismático e gráficos que parecem meio infantis, Spyro tem uma dificuldade relativamente alta e agrada pessoas de todas as idades.

Em Spyro: Year Of The Dragon você terá de recuperar os 148 ovos que foram roubados e estão espalhados pelos cinco mundos diferentes do jogo. Pelo caminho, você encontrará muitos inimigos, puzzles e os tradicionais minigames da série, sendo que nesta versão eles estão bem divertidos, você lutará boxe e até andará de skate. Outra novidade desta versão, são os outros quatro personagens controláveis, um canguru, um pinguim, um Yeti e até um macaco espacial, cada um com suas próprias



características.

Os gráficos estão entre um dos melhores já vistos no PlayStation, o pessoal da Insomniac, mesmo com as limitações do PlayStation, conseguiu criar um mundo completamente 3D, super envolvente. O jogo roda em uma velocidade constante, mesmo com muitas texturas e efeitos como de iluminação, água, etc.

Outro ponto forte do jogo é o som, apesar de algumas vozes serem meio chatas, a trilha sonora é super empolgante. Este com certeza é um dos melhores jogos de plataforma para Playstation.

▲ Spyro Negro

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

▲ Spyro Azul

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, e X.

▲ Faça Spyro ficar Verde

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲.

▲ Spyro Rosa

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓,

←, ↑, □.

▲ Spyro Vermelho

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, e ●.

▲ Spyro Amarelo

Pause o jogo e faça ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

▲ 2D Spyro

Pause o jogo e faça ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, □, ●.

▲ Dragão com Cabeça grande

Para Spyro ficar com a cabeça grande,



pause o jogo e entre com a sequência ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●, ●, ●, ●.

▲ Créditos do Jogo

Para ver os créditos do jogo, pause e faça ←, →, ←, →, ←, →, □, ●, □, ●, □, ●.

▲ Demo de Crash Bash

Para acessar um demo de Crash Bash aperte e segure L1+R2+□.

● Escape da morte

Quando estiver caindo em um abismo para a morte, pause o jogo e escolha Exit Level. Este é um modo simples e eficaz que lhe poupará muitas vidas.

— Energia infinita

800705A8 0003

— Vidas infinitas

8006C784 0004

■ SOFTHOUSE
■ INSOMNIAC
■ GÊNERO
■ AÇÃO
■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Spyro: Year Of The Dragon

PLAYSTATION





PLAYSTATION

TOMB RAIDER

► O começo de tudo

Lara Croft... quem que ao menos tenha gosto por game e nunca ouviu falar dela? A arqueóloga mais famosa do mundo dos games surgiu em 1996, com um jogo para PlayStation que, apesar de não trazer gráficos revolucionários, atraiu e conquistou muitos com sua jogabilidade e principalmente pela ação. Você simplesmente ficava super curioso para saber o que viria pela frente, a vontade de exploração fazia com que você nunca parasse de jogar.

As fases são bem grandes e variadas. Muitos inimigos indo de morcegos a dinossauros, passando por lobos e ursos, infestam as fases. Muitas vezes o encontro com esses inimigos causam bons sustos, quem já jogou sabe do que estamos falando. (Lembram-se da parte do Tiranossauro Rex?).

Os gráficos como já dissemos não traziam grandes novidades, muitos polígonos estourados e texturas de baixíssima resolução eram encontradas nesta versão. O som também não era



nada revolucionário, enquanto os efeitos sonoros como os disparos das armas não apresentavam nada demais, a trilha se adaptava perfeitamente ao jogo, indo da calma à agitação nos momentos de ação. É claro que os gemidos de Lara já marcavam presença.

Apesar dos gráficos e do som razoável, Tomb Raider é um título super divertido, obrigatório para os fãs da musa e de jogos de aventura.

Tomb Raider

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AVENTURA

■ SOFTHOUSE
■ EIDOS



▲ Pular de fase

Durante o jogo pressione select para acessar o inventário, então pressione L2, R2, L1, ●, ▲, L1, R2, L2. Você deverá ouvir um som confirmando o truque. Saia do menu do inventário e você irá automaticamente para o fim da fase.

▲ Acessar todas as armas

Durante o jogo pressione select para acessar o inventário, então pressione L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ●, L1. Um som deverá confirmar o truque. Saia e retorne ao menu do inventário. Você habilitará todas as armas do jogo.

■ Oxigênio infinito

801DDF020708

■ Munição infinita para Shotgun

801DDFAC0018

■ Munição infinita para Magnum

801DDF940032

■ Munição infinita para Uzi

801DDFA00032

■ Small Medi Packs infinitos

800886580003



■ Todos os itens

800886440008

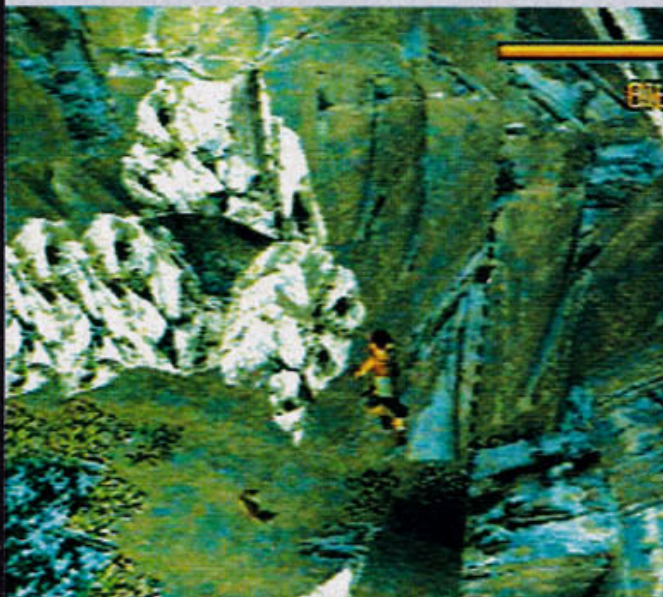
■ Todas as armas

800886440005

■ Código "Crazy"

8003430A2400

Lara irá saltar muito mais rápido, batendo sua cabeça no teto e cairá lentamente.



TOMB RAIDER 2

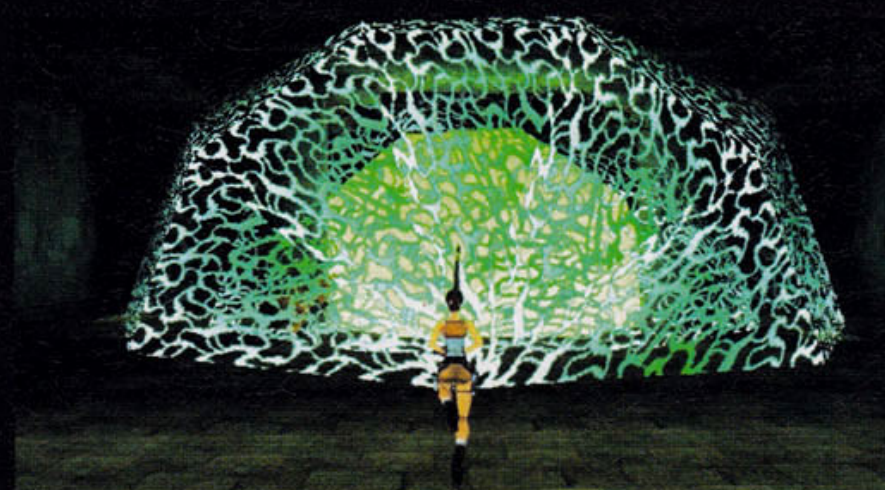


PLAYSTATION

► A evolução de um clássico de aventura

Tomb Raider foi o jogo que praticamente definiu e mostrou o caminho que os jogos de aventura para PlayStation deveriam tomar. O jogo trazia tudo o que os jogadores queriam, exploração, puzzles, inimigos, fases gigantescas... enfim, diversão para muito tempo. Uma segunda versão do clássico era inevitável, mas os fãs, ao mesmo tempo que conseguiria se empolgavam, tinham medo, afinal a segunda versão se iguala à primeira? Tomb Raider 2 não só igualou-se em qualidade à primeira versão e de certo ponto de vista utrapassou.

Apesar da jogabilidade ser praticamente a mesma da primeira versão,



Lara ganhou novos movimentos e os inimigos ficaram muito mais difíceis, pois, além de animais, Lara enfrenta humanos. Os gráficos estão bem melhores e o som manteve-se na média.

Para quem jogou e gostou da primeira versão, simplesmente adorará esta segunda, muita diversão regada com belos gráficos e uma gata como heroína, o que mais você quer?



▲ Lara Explosiva

Em qualquer parte do jogo, com o botão R1 pressionado dê um passo para a frente, volte para trás, dê três voltas completas em torno de si e então salte para trás. Lara irá explodir.

▲ Todas as armas e itens

Em qualquer parte do jogo segure R2, ande para a esquerda, direita, esquerda, segure o botão R1, ande para trás, para frente, dê três voltas completas em torno de si, salte para trás e pressione o botão de rolar ainda no alto. Se fizer tudo certo, o som de uma arma carregando confirmará o truque. Você terá todas as armas carregadas com 999 tiros, 99 Healthpacks grandes, 99 Healthpacks pequenos e 99 Flares.

▲ Pular de fase

Durante o jogo segure R2, ande para a esquerda, direita, esquerda, segure R1, ande para trás, para frente, dê três voltas completas em torno de si, salte para trás e pressione o botão de rolar ainda no ar. Lara irá paralizar por algum tempo e você irá automaticamente para o fim da fase.

— Oxigênio Infinito

8008C4FE0708

— Todos os itens especiais em seu inventário

80088B340009

— Todos os segredos da fase

800DE682000F

— Large Medi Packs infinitos

80088AB803E7

— Small Medi Packs infinitos

80088ABA03E7

— Munição infinita para Harpoon

8008C5B80006

— Munição infinita para Shotgun

8008C5B40012

— Munição infinita para Flares

80088AAA03E7

— Munição infinita para M-16

8008C5C00050

— Todas as armas

80088AA0000B

— Munição infinita para pistola automática

8008C5AC0028

— Munição infinita para Grenade Launcher

8008C5BC0008



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

Tomb Raider 2

PLAYSTATION



PLAYSTATION

TOMB RAIDER CHRONICLES



► Descubra o passado de Lara Croft

Tomb Raider Chronicles se passa logo após Tomb Raider: The Last Revelation. Tudo começa no suposto funeral de Lara, onde os amigos lembram de suas aventuras. São estas aventuras que você irá vivenciar, portanto ao invés de seguir uma sequência, as aventuras não têm ligação entre si. São quatro aventuras diferentes, passando por uma aventura na Roma, outra em um submarino na Rússia, um castelo na Irlanda e um

prédio futurista.

A jogabilidade varia muito devido à diversidade das missões, enquanto em algumas fases você encontrará mais puzzles, em outras você deverá principalmente combater inimigos.

Os gráficos estão ótimos, sendo os melhores da série para Playstation. Além de mais detalhes nas fases como texturas e efeitos de iluminação, a própria Lara Croft foi remodelada, estando bem melhor.

Um dos maiores problemas da série ainda não foi resolvido, as câmeras algumas vezes atrapalham devido aos ângulos. O controle também não é tão bom como deveria, mas com um pouco de treino você será capaz de se acostumar.

Mesmo não sendo perfeito, Tomb Raider Chronicles é o melhor jogo da série para PS, oferecendo muita diversão por muito tempo.



▲ Todas as armas, munição infinita e medkits

Entre na tela de inventário, coloque o cursor sobre o Small Medikit. Segure **L1+L2+R1+R2+↑** e então saia desta tela.

▲ Todos os itens

Entre na tela de inventário, coloque o cursor sobre a opção Large Medikit e segure **L1+L2+R1+R2+↓** e então saia da tela de inventário.

▲ Veja as seqüências em FMV

No menu principal aperte **Select+R2**.

■ Todas as armas

8008872C0005

■ Obtenha a Crowbar

800A730E0001

■ Obtenha a Laser Sight

300A730B0001

■ Obtenha o Mars Symbol

300A73170001

■ Obtenha o Revolver

300A730A0001

■ Obtenha a Uzi

800A73060009

■ Energia infinita

800076003AA4

800076028C21

8000760403E8

800076064302

80007608AAA4

8000760A0801

8000760C0022



8000760EA422

D006A7CCBB42

8006A7C81D80

D006A7CCBB42

8006A7CA0C00

■ Large Medipacks infinitos

800A732CFFFF

■ Small Medipacks infinitos

800A732AFFFF



Tomb Raider Chronicles

■ GÊNERO ■ AVENTURA
■ SOFTHOUSE ■ EIDOS
■ Nº DE JOGADORES ■ 1 JOGADOR

PLAYSTATION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION



► A maior aventura de todos os tempos

E mais Lara Croft, mas tudo bem, ela nunca é demais. Esta é considerada por muitos a melhor versão da série e mostra a musa dos games em uma super aventura que se passa no Egito. Esta versão perde em questão aos gráficos para a versão do Dreamcast, mas em compensação o controle é bem melhor. Mas não estamos falando que os gráficos são ruins. Lara aqui foi reformulada, ganhando mais movimentos e curvas estonteantes.



O controle melhorou bastante, o principal problema acontece na hora de se executar os saltos, mas nada que um pouco de treino não resolva. O som do jogo continua o mesmo, as músicas só aparecem em certos momentos, geralmente os de maior tensão, e as



vozes de Lara continuam ótimas, com direito a seus gemidos e tudo mais. Um jogo obrigatório para os fãs da série, por sua ótima qualidade e, principalmente, por conter um dos finais mais intrigantes.

▲ Pular de fase

Com Lara em direção ao Norte entre no inventário, coloque o cursor sobre "Load Game", pressione L1, L2, R1, R2, ↑ e saia da tela de inventário.

▲ Itens infinitos

Dentro do seu inventário e com Lara em direção ao Norte, selecione o Small Medikit (mas não o use). Feito isso, aperte simultaneamente L1, L2, R1, R2 e ↑. Nada vai acontecer visualmente, mas se a dica der certo, você poderá usar qualquer item que ele não será gasto.

▲ Obter itens da fase

Dentro do seu inventário, selecione um Large

Medikit mas não use-o. Em seguida, aperte simultaneamente L1, L2, R1, R2 e ↓. Se o truque for inserido corretamente, todos os itens referentes à fase vão aparecer em seu inventário.

— Energia Infinita

D00395C40022
800395C62400

— Small Medipack infinito

800AB6E0FFFF

— Large Medipack infinito

800AB6E2FFFF

— Flares infinitos

800AB6E4FFFF



— Obtenha a Uzi

300AB6B900FF

— Obtenha a Pistol

300AB6B800FF

— Obtenha a Shotgun

300AB6BA00FF

— Obtenha o Crossbow e a Laser Sight

300AB6BB00FF

— Obtenha a Grenade Gun

300AB6BC00FF

— Obtenha a LaserSight

300AB6BE00FF

— Obtenha a Crowbar

300AB6C000FF

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº DE JOGADORES
■ EIDOS ■ AVENTURA ■ 1 JOGADOR

Tomb Raider: The Last Revelation

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº JOGADORES
CAPCOM ■ RPG ■ 1 JOGADOR

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE IV

INTRODUÇÃO

Uma longa guerra entre os continentes Oriental e Ocidental aparenta estar acabado. Porém um império poderoso e vários países aliados se opõem, mas ambos os continentes estão exaustos e declaram uma trégua. Este foi o último relatório da princesa Elina, que estava em uma das cidades envolvidas durante a guerra, porém seu paradeiro agora é desconhecido.

O continente Ocidental está sob controle do Império de Fou, estabelecido há muito tempo por um grande imperador. Após sua morte o trono ficou vazio e desde então o império é controlado por defensores dos ensinamentos do Imperador. Um ano após o armistício com a Aliança, o Império enviou dois grupos de busca para explorar os continentes Ocidental e Oriental na procura de dragões.



Se opondo ao Império de Fou está a Aliança Oriental. A Aliança é uma conglomeração de países e diferentes tribos no Continente Oriental. Embora a Família Real de Rudia lidere, cada nação mantém sua independência. A região de Rudia, Wyndia e Fulen são partes da Aliança. Após algum tempo, a jovem princesa Nina decide procurar sua irmã Elina, mas encontra um jovem misterioso chamado Ryu que possui olhos especiais. Diz uma antiga lenda que algumas pessoas nascem com olhos especiais, os Dragon's Eyes (Olhos do Dragão). Quem possuir tais olhos, poderá se comunicar com dragões e governar o mundo caso se rebelde contra as demais raças. A lenda também diz que todas as raças existentes surgiram de Deuses semelhantes, durante a Era dos Deuses. Com o passar dos tempos, cada Deus deixou sua raça e tornou-se um dragão. Centenas de anos depois, a reencarnação do guerreiro dragão Ryu e da princesa Nina mais uma vez será usada para selar um grande mal capaz de acabar com a vida no planeta.



PERSONAGENS



• RYU

Um jovem muito misterioso dotado de poderes incríveis. Seu passado é um grande mistério, até mesmo para ele. Fora de batalha, Ryu tem a habilidade de atacar com sua espada. Ele também consegue transformar-se em diferentes tipos de dragões, mas só quando aprender a técnica.



• URSULA

É uma jovem muito talentosa e rápida. Ursula é neta de um dos generais do exército Imperial Fou. Mesmo ela sendo fiel a seu avô e ao exército, Ursula tem muitas dúvidas quanto aos métodos cruéis dos soldados.



• CRAY

Deixou sua aldeia para viajar e procurar a irmã de Nina. Cray é o chefe da nação guerreira da aldeia de Worent, sendo ele um guerreiro por natureza e dotado de grande força.



• NINA

É a princesa de Wyndia, um reino respeitado populado por pessoas com asas. Ela procura por sua irmã que desapareceu misteriosamente. A habilidade de Nina fora de batalha é pular e flutuar, permitindo ver boa parte do ambiente.



• SCIAS

Ele é um exímio espadachim muito habilidoso e um ex-mercenário. Scias foi contratado por alguém da cidade de Ludia para vigiar Ryu e Nina, enquanto Cray é aprisionado. Ao perceber que eles se dedicam para salvar seu amigo, Scias sente-se culpado e resolve se unir ao grupo.



• ERSHIN

Ershin é um grande mistério pois ninguém nunca viu seu rosto. Ela não sabe nada a respeito de seu passado, mas faz parte de uma equipe que visita cidades para amenizar magias negativas que o Império Fou deixa. Uniu-se à equipe para ajudar Ryu e Nina e descobrir mais sobre si mesma.



COMANDOS GERAIS

↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
←	Virar à esquerda
→	Virar à direita
□	Abrir menu principal
X	Ação
▲	Cancelar / Habilidade
●	Correr
L1 ou R1	Rotacionar câmera 360°
L2 ou R2	Trocar de personagem
Select	Tutorial (em combate)
Start	Pause

Vale lembrar que durante as batalhas, você poderá escolher qual personagem atacará primeiro. Para isso aperte ← ou →, antes de mexer no menu de combate. Se você apertar □, obterá a ficha do inimigo e os dois tipos de itens que ele possui, além de saber se suas técnicas podem ser aprendidas. Apertando **Select**, você obterá um tutorial explicativo.

Quando você estiver andando no mapa, uma lista de comandos aparecerá no canto inferior e esquerdo. Ela indica que X serve para

entrar em localidades, ▲ serve para montar acampamento (onde você poderá salvar seu progresso no jogo, recarregar o HP e o MP de seu grupo, ver a lista de Skills de seus personagens e saber quais os mestres você já encontrou e tudo isso de graça), **Select** serve para mostrar o mapa e □ abre o menu principal.



NOÇÕES BÁSICAS

• O Mapa do Mundo

Diferente dos demais jogos da série, em BoF IV você não poderá andar livremente no mundo, mas usará caminhos determinados que ligam cidades ou áreas. Entre estas áreas pode aparecer uma "?", indicando que você pode entrar em uma área de batalha para evoluir ou pegar um item. Também pode aparecer uma "!" indicando um evento obrigatório ou diferente.

• Rotacionando a câmera

Será obrigatório você rotacionar a câmera em busca de um melhor ângulo de visão, principalmente por que muitos itens ou coisas importantes podem estar escondidas atrás de paredes ou lugares não muito visíveis. Procure usar a habilidade de Nina para explorar melhor o ambiente.

• Combinação de magias

É possível combinar magias e Skills para causar maiores danos aos inimigos, graças ao sistema de combos. Caso combine muitos ataques mágicos, uma caixa no canto superior direito mostrará quantos acertos e danos (escrito DM que significa Damage), você fará e assim poderá desencadear uma nova magia com o dobro da força.

• Dragon Gems

São pedras mágicas que permitem a transformação de Ryu e Fou-Lu em dragão. Para se transformar, use o comando **Magic** e a opção *Meditate*, em seguida uma lista contendo os tipos de dragões ficará acessível. Cada dragão consome uma quantia de AP quando você se transforma, além de perder um pouco a cada vez que atacar. Para se transformar em

humano novamente, escolha a opção *Revert Form*.

• Dragon Magic

Além de transformar-se em dragão, Ryu também receberá magias que permitirão evocar outros dragões e assim aumentar seus poderes. A cada vez que Ryu encontrar e falar com um dos deuses dragão, receberá uma magia especial chamada *Breath Magic*.



OS MESTRES

Você encontrará alguns mestres espalhados ao redor do mundo e durante suas viagens você poderá aprender novas Skills (técnicas). Mas para isso você terá de cumprir certas tarefas. Confira a seguir os mestres, suas localizações e condições para aprender as Skills.

- **RWOLF** - encontrado em Kurok

Condição: nenhuma

Eddy: faça um combo de 5 hits

Plateau: faça um combo de 10 hits

Magic Ball: faça um combo de 15 hits

Flame Pillar: faça um combo de 20 hits

- **STOLL** - encontrado em Hideout

Condição: Para que Stoll torne-se seu mestre, dê todo o seu dinheiro para ele.

Steal: tenha 80 itens diferentes no menu

Coward's Way: tenha 120 itens diferentes no menu

- **UNA** - encontrada em Worent

Condição: Após derrotar Kahn, fale com Una e escolha a primeira opção.

Pilfer: faça um combo que cause 1500 de dano

Super Combo: faça um combo que cause 3000 de dano

Blitz: faça um combo que cause 10000 de dano

- **NJOMO** - encontrado na área ?, próximo a Ahm Fen

Condição: Ajudar as fadas aumentando sua população.

Faerie Attack: aumenta a população das fadas para 8

Faerie Breath: aumenta a população das fadas para 12.

War Shout: aumenta a população das fadas para 16.

Faerie Charge: aumenta a população das fadas para 20.



- **MOMO** - encontrada em Wyndia

Condição: Fale com ele e escolha a primeira opção

Spray: tenha mais de 25 horas de jogo

Clip: tenha mais de 30 horas de jogo

Oracle: tenha mais de 40 horas de jogo

Egghead: tenha mais de 50 horas de jogo



- **MARLOK** - encontrada em Synesta

Condição: Entregue o item Tin Ball para ele em Synesta depois que ele comprar um sandflier para você.

Charm: entregue a Cooper Ball para ele

Monopolize: entregue a Electrum Ball para ele

Roulette: entregue a Platinum Ball para ele

- **ABBESS** - encontrada em Chek

Condição: Consiga a ajuda de Ni Ryong e Ch'o Ryong.

Concentrate: derrote 70 inimigos ou mais

Sanctuary: derrote 85 inimigos ou mais

Celerity: derrote 100 inimigos ou mais

- **GYOSIL** - encontrada em Lyp

Condição: Consiga 3000 pontos de pesca.

Ring of Ice: consiga 4000 pontos de pesca

Spanner: consiga 6000 pontos de pesca

Master's Rod: consiga 9500 pontos de pesca

- **LYTA** - encontrada no orfanato de Synesta

Condição: tenha Gyosil como seu mestre

Suplication: evolua Ryu até nível 20

Holy Strike: evolua Ryu até nível 25

Resist: evolua Ryu até nível 30

Benediction: evolua Ryu até nível 35

- **KRYRIK** - encontrada em Shikk

Condição: Depois de cruzar o oceano, volte para a cidade de Shikk e fale com ele.

Megaphone: faça um combo de 30 hits

Spirit Blast: faça um combo de 40 hits

Cleave: faça um combo de 50 hits

Disembowel: faça um combo de 70 hits



- **KAHN** - encontrado na área ? ao norte de Saldine

Condição: nenhuma

Focus: lute 300 batalhas

Shout: lute 400 batalhas

Tiger Fist: lute 500 batalhas

Flex: lute 600 batalhas

- **BUNYAN** - encontrado na área ? ao sul de Astana

Condição: encontre todos os outros mestres

Backhand: cause 3000 de dano com um único ataque

Counter: cause 5000 de dano com um único ataque

Shadowwalk: cause 8000 de dano com um único ataque

Final Hope: cause 12000 de dano com um único ataque



CAPÍTULO I: THE AWAKENING



PLAYSTATION

PARTE - 1



Logo após o acidente com o sandflier, Cray dirá que o veículo teve grandes danos e precisará de novas peças. Nina então deverá ir comprar as peças. Cray entregará a **King's Sword** para Nina e pedirá para ela ir para a cidade de Sarai. Controlando Nina, saia desta área para ter acesso ao mapa. Siga para a cidade, mas no caminho entre na área "!" onde um comerciante abandona sua carroça



e foge de dentro de um enorme buraco. Nina olhará o que há no buraco e acabará caindo nele. Um tipo de **monstro** aparecerá e irá embora sem atacá-la. Repentinamente aparecerá um jovem totalmente nu onde o monstro esta-



va. Nina fará muitas perguntas ao jovem que se chama Ryu. Nina pedirá para ele acompanhá-la. Ela entregará a **King's Sword** para Ryu se defender e logo em seguida eles partem rumo à cidade.

PARTE - 2



De volta ao mapa, entre na área rochosa chamada Cliff. Não há muito o que fazer aqui, apenas siga a trilha entre as rochas até chegar em uma segunda **ponte** de madeira. Antes de atravessar a mesma, siga o caminho à direita do personagem para encontrar um item Ammonia (use a habilidade de Nina para estudar a região se estiver perdido). Atravessando a ponte ignorada a pouco, Ryu e



Nina vão parar diante de um buraco no caminho. Para continuar, ande de encontro ao buraco ou aperte X na beirada. Nina estará



muito assustada e acabará caindo, Ryu tentará salvá-la mas acabará caindo de cabeça no chão. Depois da cena, entre na caverna mais adiante para passar a noite.

PARTE - 3



Em um lugar distante, uma forte energia se manifestará dentro de uma esquecida tumba de onde despertará o primeiro imperador Fou-Lu. Ele pedirá a seu guardião para vigiar a entrada da tumba enquanto ele seguirá rumo à capital imperial. Controlando Fou-Lu, suba a escada e desça em uma outra atrás do guardião, virando à esquerda do personagem para encontrar um baú contendo o item **Ambrosia**. Volte para a escada que



estava antes e vá para o final dela. Na área seguinte use a coluna destruída para subir no barranco. Pule as **pedras** para chegar a uma trilha do outro lado e siga para a direita. Antes do final do caminho, vire à direita para pegar um item **Wisdom Fruit**. Após a cena com os soldados, siga para o final do caminho. No mapa, entre na área "?", ela dará acesso a uma pequena floresta. Siga para o



final da trilha e, ao subir a ladeira, Fou-Lu notará uma **sombra** estranha. Desta surgirá Yohm, o general do exército imperial.

1º Chefe - KHAM

Para vencer esta criatura escolha o comando Special e para se transformar em Astral Dragon. Escolha novamente o comando Special e use Frost Strike ou Eraser.

PARTE - 4



Após a batalha, siga a trilha até chegar em um cruzamento, continue em linha reta para chegar a uma **ponte**. Ao tentar atravessá-la, Yohm aparecerá com seus soldados e atacará Fou-Lu. A cena voltará para Nina e Ryu, suba a escada de pedra e siga o caminho à esquerda para voltar ao mapa, vá para a cidade de Sarai, mas antes de chegar



a ela, entre na área "!" que aparecer. Nesta área rochosa haverá uma entrada nas pedras laterais. Saindo por ela você habilitará a primeira área de pesca (por enquanto você não tem o equipamento necessário para pescar,



mas poderá comprar na cidade). Voltando ao **mapa** entre em uma área de batalha e fique lutando para evoluir seus personagens. Aprenda as Skills Rest, Burn, Distracted e Blind dos inimigos Eye Goo, Mage Goo, Cap e Scorpion respectivamente.



Breath Of Fire IV

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 5



Nina perguntará se Ryu ficará bem sozinho na cidade. Você terá três opções, se escolher uma das duas primeiras Nina deixará Ryu sozinho por algum tempo. Independente de sua escolha, fale com um garoto que segura uma **marionete** e depois vá para a Taverna.

Fale com o homem-sapo para comprar um tesouro chamado Lead Ball por 158 Zenny. Fale com o homem que está sentado no balcão. Ele não fará nada de graça, escolha a primeira opção para iniciar um minigame. O objetivo deste minigame é deixar o homem feliz, note que há um marcador no canto su-



perior esquerdo da tela mostrando três barras: Food (comida), Happy (feliz) e Drink (bebida). Os botões indicados na tela servem para comprar bebidas e comidas. Fique alternando entre os botões ☐ e X, para a barra Happy encher primeiro que as outras duas. Deixando o homem satisfeito, ele dirá que há um informante diante da hospedaria da cidade. Saia da Taverna e você encontrará Nina conversando com uma pessoa na entrada (caso tenha escolhido a opção de deixar Ryu sozinho). Fale com ela e em seguida vá para a entrada da cidade, mais ao lado você encontrará a hospedaria e o informante. Falando com ele, escolha a primeira opção para oferecer um preço em troca da informação. Se você oferecer o preço que o **informante** estiver imaginando, ganhará um item. Você terá quatro chances, primeiro ofereça 123 Zenny e caso não seja essa a quantia, ofereça 300 Zenny. O informante mencionará um vendedor do mer-



cado negro atrás da Taverna, para encontrá-lo será preciso uma senha que pode ser conseguida com um vendedor na estrada fora da cidade. Saia da cidade e vá para Cliff. No meio do caminho aparecerá uma área "?" no mapa, entre e você encontrará o **vendedor**. Fale com ele para saber a senha, volte para a cidade de Sarai e vá falar com o barman. Ele deixará você falar com o vendedor mas antes examine o armário para encontrar **40 Zenny**. Falando com o vendedor ele dirá que não tem as peças mas você poderá encontrá-las em um lugar chamado Sandflier Valley. Antes de sair da Taverna examine os armários para encontrar um **Power Food**.

PARTE - 6



Saindo da cidade de Sarai, um novo caminho no mapa o levará para um lugar chamado Valley. Entrando nesta área, use a habilidade de Nina para estudar o lugar e então suba a estaca de madeira adiante para chegar aos restos de um navio. Pegue oito **Croc Tears** escondidos dentro de um baú atrás do mastro e depois mexa no leme do navio. Escolha a opção Right para virar o leme e ter acesso a um baú com **200 Zenny**, volte e escolha a opção Left para virar o leme totalmente para a esquerda e abrir caminho. Descendo por uma tábua de madeira siga para o



navio à direita. Nele, acione a **alavanca** para descer uma âncora. Suba a escada ao fundo do navio para pegar um **Brass Helm**. Saia do navio e suba na âncora para acessar a duna de areia ao lado e vá para os destroços adiante. Fale com o velho para saber onde encontrar as peças, você terá de escavar o lugar e para isso terá de alugar uma pá. Escolha a segunda opção para pagar 50 Zenny, o cachorro do velho o ajudará mostrando onde

você deverá cavar. Observe o cachorro andando no terreno, onde ele latir uma vez, significa que há um item, dois latidos significa que existe uma peça de sandflier.

Você deverá encontrar um **Ship Parts** e duas **Iron Scraps**, outros itens que você poderá encontrar são: um **Sage's Staff**, um **Glass Shard** e um **Flat Top**. Conseguindo as peças volte para Sarai, vá para a Taverna e atualize o equipamento de seus personagens.

PARTE - 7



Na Taverna Nina avistará Rasso, o capitão da guarda imperial interrogando um homem a respeito de um suposto dragão. Rasso usará a violência para obrigá-lo a cooperar e neste momento, **Nina** ajudará o homem.

Ele dirá que a guerra teve um cessar fogo temporário e ele logo perceberá que Nina é a princesa de Wyndia e tentará capturá-la. Uma batalha apenas com Nina terá início.

2º Chefe - JON

Escolha o comando Special e use a magia Sever para atacar o inimigo (caso tenha a magia Barrier de Nina, use-a).

Procure manter seu HP acima de 100 (use a magia Heal), e use o item Wisdom Fruit para recarregar seu MP se precisar.



PARTE - 8



Ao vencer a batalha você voltará à tela do mapa, vá para a área "!" e entre na mesma, a cena mostrará Nina e Ryu se escondendo. Aquele **homem** que Nina ajudou na Taverna os ajudará mostrando um atalho para a cidade de Chamba. Voltando ao mapa, um novo caminho será revelado.

Entre na casa de máquinas para pegar uma **Life Sandals** no baú. Depois entre na



casa à direita para comprar uma arma nova para Ryu com o vendedor Manillo. Pegue duas **Panacea** no armário ao lado e fale com o indivíduo do outro lado da casa para descansar de graça. Saindo da casa vá falar com um velho. Entre na casa ao lado da escada e fale com **Tahb**, o líder da cidade. Escolha duas vezes a segunda opção. Saia da casa e vá falar com as pessoas da cidade, depois volte

a falar com Tahb que estará do lado de fora da casa. Nina perguntará se não existe outra maneira de atravessar a cidade, Tahb dirá que, mesmo usando uma armadura, os riscos seriam grandes.

Pouco depois chegará uma estranha figura chamada Ershin. Ela trabalha eliminando a neblina Hex em cidades ao redor do mundo e se oferecerá para ajudar Nina e Ryu.

PARTE - 9



Entre no portão aberto à esquerda para chegar na parte poluída da cidade. Use a habilidade de Nina para visualizar o caminho e nesta área procure aprender as Skills Feign Swing, Chlorine e Frost dos inimigos Zombie, Gasser e Ghost respectivamente.

Siga para o lado esquerdo da cidade onde encontrará um **baú** com três **Healing Herb**, volte ao ponto de entrada deste lugar e atravesse a ponte de madeira à esquerda. Suba a escada na parede e pegue **300 Zenny** no baú. Do lado o posto ao baú estará o caminho para a área seguinte.

Ao pisar sobre a caixa acorrentada adiante, a mesma descerá levantando uma outra. Ershin se oferecerá para seguir o caminho abaixo enquanto os demais esperam.



Controlando Ershin, desça a escada na lateral da casa e pare diante da **caixa**. Aperte o botão Select para controlar Ryu e Nina, siga para o lado oposto por onde Ershin desceu e fique sobre a caixa acorrentada. Volte a controlar Ershin e continue o caminho subindo por trás da casa, onde tem um baú contendo um **Molotov**. Fique parado diante da caixa acorrentada e tire Ryu e Nina de cima da caixa para a outra descer. Deixe Ershin sobre esta caixa e volte a controlar **Ryu e Nina**. Vá para a primeira caixa acorrentada e passe por ela, Ershin indicará duas alavancas que poderão baixar a neblina por algum tempo.

Vá para lá, mas antes siga o caminho à esquerda para pegar um **Waist Cloth** no baú. Ao chegar na alavanca mexa nela e com Ershin desça por trás da casa. Vá para a alavanca abaixo de onde Ryu e Nina estão para baixar



a neblina, então continue. Na área seguinte Nina escutará um som estranho e Ershin explicará que existe alguma coisa estranha com a neblina.

Mais adiante uma estranha criatura pulará do meio da neblina e Ershin dirá que é a forma física da neblina Hex. Chegando na ponte adiante, a criatura aparecerá e Ershin dirá para todos atravessarem. Com Ryu, fique apertando o botão **○** rapidamente para fugir da criatura. Do outro lado a criatura aparecerá e atacará seu grupo.

3º Chefe - SKULFISH

Com Nina use a magia Healing para causar danos no monstro e mantenha Ershin usando ataques normais. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Rejuvenate no monstro.



PARTE - 10



Após a batalha suba a escada ao fundo e ande encostado à parede para encontrar um lugar para seu grupo sair da cidade. De volta ao mapa siga para o ponto inicial da aventura. Durante a noite Ryu terá um **sonho** onde ele, Nina e Cray entram em um lugar estranho. Cray acredita que a irmã de Nina esteja neste lugar. Atrás de Ryu tem um livro onde você poderá salvar seu progresso. Vá



para o lado oposto e explore o lugar (aproveite para aprender a Skill Wild Swing com o inimigo Armor). Examine os armários para encontrar um **Aurum** e suba a escadaria no final do caminho. Mais adiante Cray perceberá a chegada de alguém e, para não serem vistos, siga por trás da cortina e o sonho terminará.

Na manhã seguinte Nina e Cray conversarão a respeito do sonho, **Ershin** dirá que na verdade eles estavam no sonho de Ryu e que talvez este sonho torne-se possível, pois Ryu tem os Dragon's Eyes (Olhos do Dragão), e pode ver coisas que ainda não aconteceram. Voltando ao mapa siga o novo caminho que o levará a uma região chamada Kurok.





PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 11



Nesta região, fale com um homem-lobo chamado **Rwolf**, o primeiro mestre do jogo. Atravesse esta região e pegue um **Deep Diver** no baú na parte alta à esquerda da tela. Sua próxima parada é Dam, uma gigantesca represa. Evolua seus personagens e ao enfrentar um inimigo chamado Flue Goo use a Skill Blind, para ganhar o triplo de experiência.



PARTE - 12



Após a cena na represa, desça as escadas na parede para chegar a uma porta (nesta área, aproveite para aprender a Skill Molasses do inimigo Puspool). Ao entrar na porta, você chegará a uma grade, por enquanto siga o longo corredor para chegar na parte baixa da represa. Desça a escada e procure um homem sob uma tenda. Ele dirá que para chegar ao outro lado você deverá fechar as comportas da represa. Você deverá pegar a chave com um homem chamado Rhoppe. Pegando a chave, volte à grade. Abrindo-a mexa na alavanca para fechar a primeira comporta e depois suba a escada.

No alto da represa, atravesse o caminho de madeira e suba a escada adiante para encontrar um baú contendo uma **Short Sword**.



Desça a escada abaixo para chegar a uma porta do outro lado da represa. Ela o levará para a máquina que fechará a segunda comporta, mas ao mexer na alavanca não acontecerá nada. Um dos trabalhadores aparecerá explicando o que fazer. Com **Ryu** fique apertando ↑ e ↓, seguindo um ritmo para fazer a roda girar. Quando aparecer uma "!" sobre a cabeça do trabalhador, aperte o botão de ação para Cray acionar a alavanca. Siga o longo corredor e no final você encontrará um baú contendo duas **Vitamin**. Suba a escada e continue seguindo para o outro lado da represa. Antes de entrar na porta no final do caminho, suba a escada para pegar um **Swallow Eye** no baú escondido. A porta adiante o levará para um corredor que dará acesso à outra margem da represa, siga até a estrutura de madeira e acione a alavanca para baixar uma ponte. Volte até aquele homem sob a **tenda** para devolver a chave, o alarme de

emergência tocará com a chegada de uma onda de lama. O homem lhe entregará a alavanca do elevador, atravesse a ponte e use a alavanca na máquina ao lado.

O elevador estará com defeito, fique apertando o botão de ação repetidamente. Você voltará ao mapa e um novo caminho se abrirá, vá por ele entre na área "!". Cray informará que há uma aldeia chamada Kyria a leste e por ela chegarão na cidade de Synesta. O Mud Dragon se aproximará do grupo mas não atacará. Surgirá uma estranha mulher e Cray perguntará a ela se foi este o dragão que destruiu a represa, a mulher explicará que os dragões não atacam pessoas. Pouco depois a mulher perguntará se você quer ouvir uma de suas músicas e duas opções aparecerão. Pague 100 Zenny para escutar uma melodia sobre uma antiga lenda chamada The Endless. O dragão desaparecerá e seu grupo voltará ao mapa, siga para a cidade de Kyria.

PARTE - 13



Tomando cuidado com as armadilhas, vá para a parte de trás das casas. Você encontrará um baú-armadilha que o levará a uma batalha (destrua os baús laterais e só então destrua o baú do meio).

Atravesse a ponte para chegar na casa do prefeito, examine a pequena **casa** ao lado para enfrentar o bicho de estimação do prefeito (um inimigo chamado BeeTrop, aprenda a Skill Risky Blow com ele). Vá para a parte de



trás da casa do **prefeito** e caia por um pequeno buraco. Este dará acesso a uma escada que o levará para dentro da casa do prefeito, pegue um **Fish-head** e converse com o papagaio. Ele fará perguntas, na primeira escolha



a opção "We really have no time for this...", na segunda e terceira escolha a opção "No", na quarta escolha a **opção** "Not really" e na quinta escolha a opção "Where's the mayor?". Voltando ao mapa siga para Woods.





PLAYSTATION

PARTE - 14



Na floresta tenha Ershin em seu grupo de exploração e use sua habilidade para derrubar maçãs (Apple) da macieira (você poderá obter 99 Apples). Mais adiante fale com o homem. Você ganhará o item Apple que



servirá para atrair as criaturas para as armadilhas. Dentro da floresta você chegará a uma área com armadilhas, procure uma armadilha que tem um **baú** pendurado e fique embaixo dele para pegar um **Pointed Stick**. Procure uma jaula de madeira onde existe apenas um buraco ao lado, caia por este para chegar a um baú contendo um **Healing Herb**. Encontre a saída do subterrâneo, procure um **buraco** perto de um pedaço de tronco de árvore, caindo por ele você terá acesso a um baú contendo um **Aura Ring**.

Coloque uma maçã sobre um dos tocos de árvore, isso atrairá um monstro que fugirá deixando um trilha. Siga-a para chegar a uma

nova área. Atravesse a cachoeira e quando encontrar uma segunda, pule para o outro lado para pegar uma **Wisdom Seed** e depois siga o caminho oposto. Você encontrará o prefeito testando uma de suas armadilhas e fazendo uma das criaturas atacar seu grupo.

4ºChefe - MAMAN

use o item Apple para deixar o monstro distraído. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use Nina para recarregar o HP de seu grupo e deixe Ershin ou Cray usando ataques normais.

PARTE - 15



Volte para a cidade de Kyria e o prefeito ajudará seu grupo revelando um caminho pelas montanhas, ao lado de sua casa que os levará para a cidade de Synesta, onde a irmã de Nina foi vista.

A cena voltará para Fou-Lu que acordará em uma casa, um homem chamado Bunyan o encontrou quase morto no rio e cuidou dele durante alguns dias. A cena voltará para Ryu. Aproveite para pegar **400 Zenny** no baú e



procure uma escada. Você sairá dentro de uma casa, use **Cray** para empurrar os barrís e depois suba a montanha ao lado da casa do prefeito. Durante o caminho, você poderá aprender as Skills Snooze e Feint dos inimigos TadsPole e Cadaver. Entrando na caverna atravesse o filete de água para pegar uma **Water Bomb** no baú. Depois acompanhe o filete de água até o fim para encontrar uma pequena



cachoeira. Pule as pedras e a caverna seguinte o levará até um caminho dividido em dois. Seguindo o que está à esquerda, você encontrará um baú contendo uma **Ammonia**. Acompanhe a margem do rio para chegar a um baú contendo **500 Zenny**, depois suba as pedras ao lado para encontrar uma passagem. O corredor seguinte o levará até o fundo de um poço abaixo da cidade de Synesta.

PARTE - 16



Seu grupo sairá diante de um orfanato. Entre, converse com uma menina loira e saia em seguida. Do lado de fora uma mulher perseguirá um menino chamado Chino. Fale com ela e depois com Chino, iniciando um minigame. Dentro do orfanato as mulheres que cuidam das crianças darão informações sobre Elina. Chino aparecerá dizendo o que sabe, iniciando outro minigame. São oito crianças que estarão escondidas pela cidade. A primeira criança você encontrará dentro do orfanato. Na cidade você encontrará mais seis crianças, sendo que uma delas estará dentro de uma casa (haverá uma mulher de azul na entrada). Nesta casa você encontrará o vendedor **Manillo**, compre novos equipamentos para os seus personagens, volte ao orfanato e fale com a mulher. Ela dirá que ainda falta



encontrar Chino, ele está no subterrâneo da cidade. Saia do orfanato e fale com um homem na muralha da cidade. Ele não deixará você passar. Converse com uma mulher que anda com um vaso na cabeça e volte ao homem, quando ele sair entre na **passagem**. Desça a escada até chegar a um corredor que o levará a um outro corredor com duas portas (na primeira pegue **Ammonia** no armário). Você chegará a uma galeria com alguns barrís e mesas quebradas. Use as tábuas de madeira e examine o armário atrás do balcão para pegar uma **Protein**. A passagem seguinte o levará a outro andar, pegue **80 Zenny** no armário e entre na sala seguinte. Prossiga o caminho até chegar em duas celas, a primeira

delas estará bloqueada. Entre na cela seguinte para pegar uma **Raptor Claws** e siga pela passagem ao lado. Ela o levará ao andar superior onde haverá mais duas celas. Entre na segunda e pise no chão de madeira para encontrar Chino. De volta ao orfanato Chino contará que a princesa Elina foi abordada por duas pessoas estranhas e que Marlok estava perto. A casa de Marlok tem um segurança na entrada chamado Kahn, vá lutar com ele.

5ºChefe - KAHN (primeiro confronto)

Aprender a Skill Focus, depois use ataques normais com Cray ou Ershin, transforme Ryu em Aura Dragon e use a magia Flame Strike. Use a magia Sever de Nina e fique atento com o HP de seu grupo.



Breath Of Fire IV

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 17



Quando Kahn for derrotado Marlok aparecerá. **Marlok** decidirá ajudar seu grupo mas antes você terá de capturar um ladrão e trazer as coisas que foram roubadas. Enquanto Ryu, Cray e Ershin vão atrás do ladrão, Nina ficará com Marlok. Gaste todo seu dinheiro em novos equipamentos e itens, saia da cidade e um novo caminho se abrirá para um lugar chamado Hideout. Durante o cami-



nho para Hideout, entre na área "?" e você encontrará o ladrão. Quando Cray mencionar o nome de Marlok o bandido fugirá. O grupo perseguirá o bandido até Hideout (aqui você poderá aprender a Skill Snap com o inimigo Mouse). Ao entrar na caverna, procure o bandido e um minigame terá início. Para capturá-lo você terá de preparar uma emboscada. Empurre os barris espalhados nesta área para bloquear uma passagem, depois force o bandido a ir para lá. Encurralando-o, aperte o botão de ação perto dele e o bandido **explicará** que não roubou nada de Marlok, apenas pegou os seus pertences de volta. Fale com **Stoll** para que ele se torne seu mestre, ele

pedirá todo o seu dinheiro. Voltando para a cidade de Synesta, fale com Marlok e ele ficará furioso por você não ter trazido o que ele pediu. Ele pedirá para você fazer um outro trabalho, saia da cidade e um novo caminho para uma área chamada Wharf será revelado. Antes de chegar em Wharf, entre na área "?" e procure uma placa que indicará uma nova área de **pesca** se você for para nordeste.



PARTE - 18



Em Wharf fale com o **homem** que está perto de algumas caixas, ele mandará seu grupo limpar o armazém iniciando um novo mini-game. Entre no armazém ao lado, seu objetivo será destruir os barris velhos, organizar os barris novos e os jarros. Existem dois lugares marcados por placas no armazém, o que está diante da porta é para arrumar os barris e o outro é para o jarros. Se você não tiver paciência para solucionar este mini-game, coloque um jarro e um barril em seus respectivos lugares e quebre todos os demais usando a habilidade de Ershin. Limpando o armazém você terá de embarcar algumas caixas no sandflier cargueiro, tendo três minutos para fazer tudo usando um guindaste. Este novo minigame também é fácil e os



comandos são os seguintes: ↑ e ↓ para ter maior ou menor alcance respectivamente, ← e → para virar o guindaste e X para pegar ou soltar as caixas. Para saber a posição de seu guindaste, observe a sombra das caixas. Pegando a caixa, leve-a para o barco e neste haverá partes iluminadas indicando que a caixa deverá ser colocada naquele lugar. Terminando esta tarefa Nina aparecerá e Marlok os ajudará entregando também o item **Straw**. Ele levará todos dentro de uma caixa para a cida-

de de Kyon.

A cena voltará para Fou-Lu. Depois da conversa vá atrás da casa de Bunyan pegar duas **Protein** no baú, desça a montanha e durante o caminho o general Yohm aparecerá, convocando uma de suas criaturas.

6º Choto - KNAFU

Transforme Fou-Lu em Astral Dragon e use a magia Frost Strike, além da evocação Eraser.

PARTE - 19



Após a fuga mal sucedida de Fou-Lu, a cena voltará para **Ryu** e os demais, siga o caminho de madeira para chegar a uma grande torre chamada Imperial Causeway. Se tiver dinheiro atualize o equipamento de seu grupo e salve seu progresso, depois suba na torre. Dentro da torre, entre na porta adiante e suba a escada para o primeiro andar, do lado de fora suba no elevador.

Ao entrar na torre novamente, o corredor seguinte terá três portas, entre na primeira para pegar três **Healing Herb** no armário. No



andar seguinte, entre na primeira porta para encontrar um baú contendo um **Glass Domino**. No andar seguinte haverá um elevador interno e um outro **externo**. Subindo neste último, seu grupo chegará ao portal mágico que liga um continente ao outro. Assim que chegarem o **portal** será acionado e a passagem ficará aberta por alguns instantes. Ao



tentar chegar ao portal, Rasso aparecerá e evocará mais um guerreiro.

7º Choto - YMECHAF

Você terá de fazer combos, usando a Skill Burn e faça Nina usar a magia Sever ou Cyclone em seguida. Faça Cray ou Ershin usar ataques normais.



PARTE - 20

Após a batalha Nina e os demais correm para atravessar o portal antes que feche. Do outro lado, **desça** a torre. Ao sair você voltará ao mapa e terá acesso à cidade de Astana. Ao entrar na cidade, fale com um homem no muro à esquerda para saber de uma área chamada Aqueduct. Saia da cidade



e uma nova localidade será revelada. Suba a escada de madeira e siga para o lado direito da estrutura para encontrar um **Ginseng** no baú. Rotacione o ângulo de visão para avistar uma escada atrás da estrutura que dará acesso a um elevador, desça por este e na área seguinte rotacione a câmera para encontrar

um caminho de tábuas (use a habilidade de Ryu para cortar a corda da ponte de madeira). Do outro lado das tábuas, você chegará a uma escada e no andar acima encontrará um baú com **500 Zenny**. Volte e mude o ângulo de visão para localizar outra escada, suba por uma outra atrás da estrutura para chegar ao **final** desta área. Examine os armários, salve seu progresso e siga até aquela parte onde você andará por trás da cortina. Ao fazer isso seu grupo será avistado por Lord Yuna. Seu grupo será deportado para o continente da Aliança e Cray será julgado por suas ações, encerrando o primeiro capítulo.



CAPÍTULO II: THE ENDLESS

PARTE - 1

Nina sabe que Cray será julgado e pretende ajudá-lo. Pegue um **Aurum** no móvel ao lado da cama e desça a escada, no andar abaixo haverá um guarda chamado Scias que vigiará seu grupo. Ao sair da casa, siga o caminho de tábuas para chegar ao castelo de Ludia. Os guardas não deixarão Nina passar e um velho se aproximará. Na cidade na entrada do castelo de Ludia, entre na segunda casa e atualize seu equipamento com o vendedor Manillo. Saia da cidade para ter acesso ao mapa e siga para a cidade de Shyde, antes entre em uma área "?" no meio do caminho. Procure uma placa que indicará uma área de pesca a oeste. Aproveite para aprender as



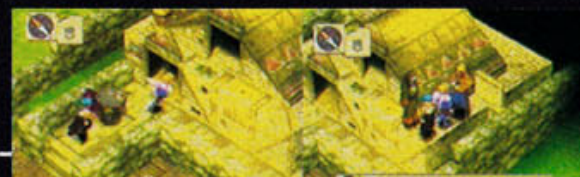
Skills Double Blow e Icicle dos inimigos NutTrp e GooCount respectivamente. Agora siga para a floresta Wychwood. Na primeira divisão de caminhos desta floresta você encontrará um baú contendo três **Healing Herb**, à direita de seu personagem. O caminho da esquerda dará continuidade até uma estreita trilha que o levará a outro trecho da floresta. Continue avançando para procurar Nina e uma cena mostrará algumas **fadas**. Após a explicação das fadas sobre o que aconteceu com Nina, atravesse a floresta. Use a habilidade de Ershin



para bater em uma árvore onde você ouvirá o canto de pássaro (durante o caminho você poderá pegar um **Magic Shard**). Controlando Nina, siga para o lado esquerdo da árvore e o pássaro aparecerá pensando que Nina é um de seus filhotes. Você entrará em uma batalha, se tiver a magia Cyclone use-a. Após a batalha, corra para o outro lado da árvore e desça o cipó. Ershin acertará a árvore e Nina voltará ao normal, caindo em cima de Ryu. Siga o caminho à esquerda e vá para a aldeia de Worent.

PARTE - 2

Entre na casa ao lado de um guerreiro girando uma clava. Nesta casa você poderá salvar seu progresso e comprar novos equipamentos, depois vá para a grande **casa** no final da aldeia. Lá você encontrará os anciões que, ao saberem que Cray está em apuros, pensam em atacar o castelo de Ludia mas isso acabaria com a Aliança. Um dos **anciões**



pedirá para Nina procurar Tarhn, a mãe de Cray. Ela mora em um lugar isolado chamado Plains e para chegar até lá será necessário um cavalo. Entre na porta à direita dos anciões para ter acesso ao porão onde encontrará um **Manly Clothes**. Depois suba a escada na parede e no andar superior saia da casa para



falar com **Kahn**. Tente sair da cidade e Kahn o desafiará novamente.

8º Chefe - KAHN (segundo confronto)

Transforme Ryu em Aura Dragon e use Flame Strike, mantenha Nina usando magias de ataque e curando seu grupo quando necessário. Deixe Scias ou Ershin usando ataques normais até a luta acabar.





PLAYSTATION

PARTE - 3



Após a batalha, Una, a mestra de Kahn, virá ajudá-lo. Volte para o andar superior da casa dos anciões e fale com **Una**, escolha a primeira opção para ela se tornar sua mestra. Saia da casa e vá para um pequeno estábulo à direita da cidade, converse com o homem-tigre. Ele instruirá seu grupo e neste



meio tempo o Whelk criará uma afinidade com Ershin. No mapa, a área Plains aparecerá a oeste. O grupo montará acampamento enquanto Ryu irá atrás da mãe de Cray. Após a conversa entre Scias e Nina, você terá controle sobre Ryu. Para encontrar a cabana de Tarhn, siga para o leste, até chegar a uma grande pedra, desta siga para nordeste. No caminho você avistará **fumaça** e em seguida uma cabana. Lá você encontrará Tarhn.

Ryu sonhará lembrando que ele quebrou a King's Sword e Cray levará a culpa. Quando

acordar, Ryu falará com Tarhn a respeito da espada (aparecerão algumas opções, escolha a última). Tarhn dirá que existe uma pessoa que poderá fazer uma nova King's, para isso você deverá chegar ao vulcão Mt. Glom. Volte ao mapa, vá ao acampamento onde seu grupo ficou e Ryu contará a Nina o plano de forjar uma nova King's Sword. Vá para a aldeia de Worent e fale com os anciões, eles dirão que para chegar ao vulcão você deverá seguir para o leste até a grande pedra no vale de Plains, depois seguir rumo ao norte.



PARTE - 4



Evite pisar no magma para não perder HP, neste lugar você poderá aprender as Skills Eddy e Flame Strike com os inimigos Wyd e Drake. Na caverna adiante haverá dois pontos por onde você poderá pular, ambos levarão ao mesmo lugar mas siga o da esquerda para pegar um **Fire Ward**. Entrando na pequena caverna, suba a ladeira para chegar a uma área onde o chão é todo rachado.

Para continuar você deverá entrar em batalha, ganhando a mesma, o vulcão tremerá fazendo com que os pedaços do **chão** se movam para outros pontos. Nesta área pegue **600 Zenny** e **Vitamin** dentro de baús. Localize uma caverna à esquerda, nela você encontrará a **Drill Punch**. A saída desta área é uma



caverna do lado direito, que o levará ao centro do vulcão onde há uma **casa**. Entrando nesta, você encontrará um velho ferreiro ao qual Nina pedirá ajuda para forjar uma nova King's Sword. O ferreiro ajudará mas ele precisa de um raro metal chamado Faerie Drop, encontrado somente no reino das fadas. Examine o armário ao lado do velho para pegar **Aurum**, depois desça o alçapão. Siga para a passagem à esquerda da tela para você chegar a um baú contendo **Molotov**. Depois siga a caverna do lado oposto para sair do vulcão e voltar para o mapa. Vá para Wychwood. Examine os brilhante perto do arbusto para encontrar as fadas. Ryu e os demais serão levados para o reino das fadas sob a condi-

ção de matar alguns monstros em troca do metal Faerie Drop. Ande na região e examine os lugares onde existem bichos dormindo. Fazendo isso você entrará em batalha e derrotando os cinco monstros, uma criatura gigante chamada Fantam aparecerá.

9ª Chave - FANTAM

Use magias de ataques para fazer a criatura diminuir de tamanho, baixando sua defesa. Quando ele estiver menor, use ataques físicos ou as magia Wild Shot de Ershin e as Skill Double Blow e Super Combo caso já tenha aprendido esta última. Ataques físicos farão a criatura aumentar de tamanho.

PARTE - 5



Após a batalha uma das fadas entregará o metal **Faerie Drop**. Quando você sair do reino das fadas uma delas pedirá para que volte mais tarde. Vá para a casa do **ferreiro** da montanha que estará acessível no mapa, entregue o metal e o ferreiro forjará uma nova King's Sword. Vá para o castelo de Ludia. Estando em Ludia siga para o castelo onde os guardas impedirão a entrada de seu grupo. Nina informará que tem algo a dizer sobre a



King's Sword, porém o rei dirá que a espada foi devolvida pelo Império e isso causará conflitos internos na Aliança. Antes de se retirar o rei dirá que Cray será punido no dia seguinte. Nina e Ryu planejarão resgatar Cray durante a noite, agora volte para a casa onde você ficou hospedado nesta cidade e durma. Durante a **noite**, saia da casa e fale com todas as pesso-



as da cidade para trocar o seu tesouro. Siga para o castelo de Ludia, haverá muitos guardas vigiando. **Scias** não pretende impedi-los e, uma vez dentro do castelo, você enfrentará diferentes inimigos. Quando lutar contra os guardas você terá de derrotá-los na primeira sequência de ataques ou todo o seu grupo será posto para fora do castelo.



PARTE - 6



Derrote o guarda que estará vigiando a entrada à esquerda para chegar a um corredor onde haverá outro guarda, derrote este se quiser pegar uma **Artemi's Cap**. Suba a escada para o andar superior e mais adiante você encontrará outro guarda. Na área seguinte, você encontrará Cray e Nina dirá que veio ajudá-lo a fugir pois ele será executado na manhã seguinte. Se isso acontecer o povo dele se rebelará e causará conflitos inter-



nos na Aliança. Saia do castelo e siga para a aldeia de Worent, vá falar com os anciões e visite a mestra Una, deixando Cray tornar-se aluno dela. Depois visite **Tarhn**, a mãe de Cray, para todos conversarem. Na manhã seguinte vá falar com Tarhn, todos discutirão sobre o que o Império procura, então Nina dirá que eles devem estar procurando por Ryu, pois ela lembrará que o capitão da guarda imperial estava procurando por um dragão e Ryu apa-

receu logo que um tipo de monstro desapareceu. Para tirar qualquer dúvida, Nina levará Ryu para conhecer o Wind Dragon (Dragão do Vento), em Wyndia.

Tarhn entregará a Jadestone para Cray e dirá para usá-la em um santuário ao leste, abrindo assim uma passagem que os levará para Wyndia. Volte para o mapa e entre em Plains, siga sempre para o leste e você chegará até o santuário (Shrine).

PARTE - 7



Use a Jadestone no altar para revelar a passagem secreta. Nesta passagem, siga a primeira trilha à esquerda e no final dela haverá um baú contendo **500 Zenny** (use a habilidade de Nina para localizar o baú). Siga para o lado oposto de onde está o baú e você encontrará uma entrada que o levará para uma sala com raios. Use a habilidade de Cray para empurrar a manivela e girar o raio verde, fazendo-o apontar para a parte esquerda da sala. Siga até a manivela do raio amarelo e



empurre-a para ele apontar para o lado oposto do raio verde. Suba a escada, dê a volta por trás do raio e vá pegar um **Silver Top** no baú. Volte para o raio verde e deixe-o na posição original, gire o raio **vermelho** para atingir os dois cristais perto de onde passa o raio verde. Vá primeiro na entrada ao fundo da sala para pegar um **Light Bangle**, depois volte



para a sala dos raios e entre na passagem à esquerda. Você chegará a uma escada que o levará para dentro de uma cabana. Fale com o **homem** sentado ao fundo para trocar seu tesouro com ele. Fora da cabana, você encontrará um baú contendo **Ammonia**, pegando o item saia desta região e você abrirá um caminho no mapa para o pântano Ahm Fen.

PARTE - 8



Aprenda a Skill Mind Flay do inimigo Cracker e o caminho nesta primeira parte do pântano é fácil. Quando estiver sobre a vegetação flutuante, ande para a parte sul onde pegará um **Baby Frog** dentro do baú, depois siga para o lado oposto.

A segunda parte deste pântano o levará até duas cobras gigantes. Use-as para atravessar esta região, pise nas partes remendadas do caminho de tábuas para fazer barulho e as cobras se moverão ligando as platafor-



mas. Aproveite para pegar um **Scale Mail** sobre a vegetação flutuante, depois use a **cobra** gigante para chegar a um baú contendo **Life Shard** à nordeste. A saída é o caminho de tábuas a noroeste, levando-o para fora do pântano. De volta ao mapa, siga para uma casa ao norte. Pegue uma **Vigor Seed** no armário e fale com a fada Njomo no andar

superior. Ela se tornará sua mestra mais tarde (lembre-se bem deste lugar), volte para o mapa e siga para a cidade de Wyndia. No meio do caminho aparecerá uma área "!", nela o grupo montará acampamento para discutir a situação. Enquanto conversam, uma das fadas se aproximará do acampamento. Ela pedirá a ajuda de Ryu.

PARTE - 9



Aceitando a missão, vá falar com a fada no meio da floresta. Escolha a primeira opção para você dar ordens e definir os trabalhos das fadas. Haverá uma **tabela** e apertando o botão de ação sobre a opção Normal, escolha a alternativa Hard para acelerar o trabalho. Depois selecione o quadro abaixo à



direita você terá mais três **quadros**. Cada um definirá uma função: o que tem o desenho de um arco é para caçar, o que tem o desenho de ferramentas é para limpar uma região do reino e o terceiro é para iniciar as construções. Você tem poucas fadas e não poderá cons-

truir nada, coloque todas as fadas para caçar e saia do reino. A partir de agora você terá acesso ao reino das fadas todas vez que acampar. Construindo o reino das fadas você futuramente terá itens, minigames e etc. A construção ficará a seu critério, então volte para o acampamento e continue sua jornada.





PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 10

Chegando na cidade de **Wyndia**, entre no moinho de vento à esquerda. Lá você encontrará **Momo**, fale com ela e faça Nina se tornar sua aluna. Saindo do moinho fale com o homem-peixe sentado no meio da praça, ele trocará itens por peixes. Entre na casa atrás da mulher no alto da ladeira. Lá você encontrará um vendedor, no segundo andar, com



quem poderá atualizar o equipamento de seu grupo. Entre na mansão do outro lado da cidade, fale com todas as pessoas e examine todos os armários, você deverá encontrar **Fish-head** e **Swallow Eye**. Se você tiver o item **Straw** ou **Chopstick**, troque-o por **Aurum** com o mordomo na sala de jantar. Saindo da mansão, entre na casa ao lado e pegue **Eye Drops** no armário, depois vá para o castelo de Wyndia e suba no elevador.

No castelo siga em linha reta e entre na primeira torre, subindo as escada. Entre na outra torre para encontra um **baú** contendo um **Ring of Wind** e depois volte ao andar

inferior. Siga o muro à esquerda para entrar no castelo e use Nina para falar com os guardas no hall de entrada. Haverá dois quartos à direita, no primeiro você pegará **Wisdom Fruit** e no segundo uma **Soul Gem**.

Fale com o mordomo perto da porta e ele informará que o pai de Nina a aguarda. Todos passam a noite no castelo e na manhã seguinte saia, mas antes aproveite para conhecê-lo melhor (no quarto do rei você encontrará um **Fat Frog** e no calabouço poderá trocar seu tesouro com o prisioneiro). Saindo da cidade de Wyndia, aparecerá um novo caminho rumo a Kasq Woods.

PARTE - 11

Esta floresta possui inimigos fortes, aproveite para evoluir seus personagens e aprender a Skill Last Resort com o inimigo Bilboa. Ao atravessar a primeira ponte desta floresta, siga para o caminho à esquerda de seu personagem para encontrar um homem-peixe. Fale com ele para saber de uma área de pesca, depois siga para o lado oposto.

Na área seguinte atravesse o **tronco** na água, no caminho você encontrará um baú contendo **600 Zenny**. Se quiser pegar mais um item, atravesse o tronco novamente e cruze uma ponte mais abaixo. Você chegará a um tronco perto da margem do rio, use o para chegar a outros troncos.

Chegando na outra margem, suba no tronco que está rente à **margem** no final do rio e



vá para lá. Esta margem dará acesso a um baú contendo **Long Boots**, depois volte ao tronco e role até seu ponto de origem. Use o tronco que está ao lado para chegar a outro tronco na margem oposta e avance através da floresta.

Você chegará em outra área mais fechada, siga o caminho à esquerda para encontrar um baú contendo **Magic Shard**. Seguindo a trilha do lado contrário, você encontrará a



saída que, por sua vez, o levará até a casa do oráculo do vento. O oráculo mandará você procurar a Wind Flute para entrar na Tower of Wind, lá você encontrará o Wind Dragon para saber maiores detalhes.

Antes de sair da casa pegue **Aurum** no baú, além de um **Flattop** no armário. Volte para a tela do mapa e o grupo montará acampamento. Volte para o castelo de Wyndia e fale com o rei.

PARTE - 12

O rei permitirá que Nina e seus amigos entrem no **subterrâneo** do castelo em busca da Wind Flute. Vá até a entrada do castelo e siga a passagem do lado oposto, você chegará a uma torre e descerá dois lances de escada, chegando à uma entrada. O caminho a seguir o levará por alguns túneis e nestes haverá algumas hélices. Chegando na segunda hélice, siga para a esquerda para pegar uma **Soul Gem** e prossiga para a área de túneis seguintes.

Na primeira divisão de caminhos haverá uma hélice que o impedirá de prosseguir. Seguindo o túnel da direita, você encontrará



Swallow Eye, enquanto no túnel da esquerda chegará na área seguinte. Nesta área existem plataformas móveis, siga até a plataforma do meio e espere ela se alinhar com a plataforma que tem um baú, onde você encontrará um **Balance Ring**. Atravesse essa área para chegar em uma outra com muitas hélices no caminho. Para avançar, você terá de esperar as



hélices pararem, aproveite a pequena pausa das hélices e encoste-se nos espaços das paredes para não ser puxado. Durante o caminho você encontrará **FlashGrenade** e no final do túnel encontrará a **Wind Flute**.

Agora faça o caminho de volta. Saia do castelo e volte para a tela do mapa. Siga para a área Pung'tap.



PARTE - 13



Ao entrar nesta área Nina usará a Wind Flute para acessar o elevador. Uma vez dentro do castelo flutuante, siga o corredor e você encontrará duas entradas. Siga a da direita e você encontrará **Homing Bomb** no baú, agora siga a entrada oposta para chegar ao centro da torre. Lá haverá grandes correntes de vento que soprarão forte ou fraco. Quando o vento soprar forte, **pule** da plataforma para ser lançado para cima, espere o vento ficar fraco e pule novamente para descer. Quando o vento ficar forte, pule da plataforma novamente para pegar **600 Zenny**



no **baú**. Depois volte para a plataforma do outro lado e a entrada o levará para o lado de fora da torre. Aqui você poderá aprender a Skill Douse com o inimigo GntRoach.

No próximo andar da torre espere o vento soprar forte e pule para subir mais alguns andares. No andar superior espere o vento soprar forte e pule da plataforma. Vá para a entrada seguinte alcançando o andar superior, espere o vento soprar fraco e pule da plataforma. Isso fará você cair na plataforma

onde tem um baú contendo **Power Food**. Espere o vento soprar fraco e pule da plataforma, suba tudo novamente usando a força do vento. Fazendo tudo certo você pegará um **Fighting Robe** em um baú isolado. Espere o vento soprar forte e pule para chegar ao topo da torre. Nina indicará um barco voador, siga até ele e aquele velho que contratou Scias aparecerá, dizendo que graças à Cray a Aliança está prestes a ter um conflito interno, enquanto o Império está atrás do Yorae Dragon.

10*Choto - GRUNT A, GRUNT B, GRUNT C

Se você aprendeu a Skill Super Combo use-a, com Cray use a magia Rock Blast. Combine a Skill Burn seguida da magia Sever ou Cyclone de Nina, com Ershin use ataques normais. Ganhando esta batalha, mais inimigos aparecerão e, desta vez, Scias apare-

cerá para ajudar seu grupo. Ele devolverá o dinheiro ao velho, quebrando o contrato que tinha. Isso iniciará mais uma batalha onde o esquema de ataque continua o mesmo. Você não controlará Scias, mas ela atacará os inimigos e auxiliará seu grupo.

PARTE - 14



Após a batalha, **Scias** entrará no grupo novamente e em seguida eles estarão se preparando para encontrar o Wind Dragon. Entre as nuvens, o gigantesco dragão aparecerá e reconhecerá Yorae Dragon, que na ver-



dade é Ryu. A forma terrestre de Wind Dragon aparecerá e contará que Ryu é um dos Endless, ou seja, um Deus. Os Endless não são bons ou maus, agem de acordo com a pessoa que o evoca. O Império evocou Ryu para promover uma nova guerra contra a Aliança, no entanto o **Wind Dragon** dirá que Ryu está incompleto. Seu grupo será levado para uma monta-

nha de onde poderão continuar a jornada. Em sua forma terrestre o Wind Dragon chama-se P'ung Ryong e mandará Ryu visitar uma pequena aldeia onde poderá saber mais sobre os Endless e a verdadeira natureza de Ryu. Saia da montanha e você voltará ao mapa, seu próximo objetivo será descer a montanha Ice Peak.

PARTE - 15

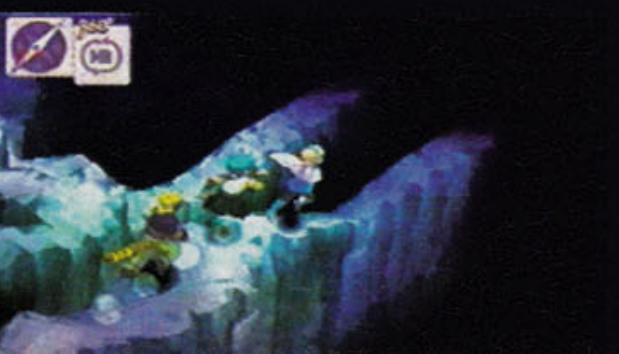


Nesta região, procure aprender a Skill Icicle com o inimigo Ice Beak. Logo no final da trilha você encontrará uma **Vitamin**. Suba a ladeira e no alto vá por cima para entrar em uma **caverna** onde pegará um **Icicle** no baú. Volte e siga o caminho abaixo para entrar na caverna. Atravessando-a você chegará em outra parte da montanha. Use a habilidade de Cray para empurrar as bolas de neve em seu caminho, use a segunda que



encontrar para tapar parte do buraco no chão, e você conseguirá. Para chegar a um baú à esquerda da tela você deverá dar a volta e subir uma ladeira do outro lado, lá empurre uma bola de neve para o buraco. Para chegar a outro baú no final do caminho, empurre a bola de neve contra a subida à esquerda e depois jogue-a no buraco. No baú, você pegará **500 Zenny**. Siga para o final da monta-

nha e, no mapa, siga para a aldeia de Chek. Nesta aldeia atualize seu equipamento com o vendedor mais adiante e depois entre na casa ao lado para encontrar uma mulher chamada Abbess. Ela é cega, mas consegue enxergar a força exterior das pessoas. Após a explicação, **Abbess** mandará seu grupo descansar, mas no meio da noite Ryu acordará. Saia da casa para conversar com Abbess, ela dirá que Ryu é um Endless, mas não sabe quem ele é ou de onde veio. Ryu é diferente dos outros Endless e não foi evocado por ninguém de Chek.





PLAYSTATION

PARTE - 16



Saia da casa, Nina e Cray estarão conversando. Após a conversa procure Abbess. Ela **explicará** que Ershin também é um Endless e provavelmente ficou presa na armadura.



Abbess fará Ryu entrar na mente de Ershin para descobrir a verdade.

Na mente de Ershin, Abbess explicará que Ryu deverá libertar a verdadeira energia de Ershin (nesta parte você poderá aprender a Skill Ebonfire com o inimigo Gulper). Siga o único **caminho** e não deixe de pegar um **Water Ward** no baú. Haverá uma grande plataforma giratória no final do caminho seguinte. Mexa no cristal luminoso à direita para fazer a plataforma parar de girar e suba na mesma. No

alto da plataforma, haverá um grande cristal de onde uma mulher pedirá para que a liberte. Para isso é necessário destruir os pilares elementais, encoste em um deles para iniciar uma batalha.

11º Chefe - UMADAP, AZEUS, AGIEL E YELEB

Use a magia Cyclone de Nina e ataques normais com os demais personagens, procure usar também a Skill Super Combo.

PARTE - 17



Após a **conversa** com Ershin, faça o caminho de volta e Ryu sairá da mente de Ershin. Abbess convocou a mais forte medium da aldeia para que Ershin use o corpo dela temporariamente. Vá para a casa de Abbess e Ershin contará que ela e Ryu realmente são Endless e foram evocados no Império de Fou-Lu, mas a mágica não foi terminada. Ershin ficou sem um corpo físico e por isso foi aprisionada



em uma armadura, enquanto o Yoraé Dragon foi dividido em dois. A cena voltará para Fou-Lu, saia da casa e vasculhe a cidade. No caminho você encontrará um dos habitantes. Em seguida Mami, a mulher que cuidou de Fou-Lu, aparecerá. Tendo controle sobre Fou-Lu, saia da casa e siga para a plantação. Encontre **Mami** mais uma vez e Fou-Lu dirá que precisa partir para a capital, rumo à cidade de Chedo. Ele será rude com Mami e



criará uma pequena discussão, mas neste momento alguém gritará. Entre na plantação à direita e siga para dentro da floresta, muitos animais sairão correndo e logo uma enorme criatura aparecerá iniciando uma batalha.

12º Chefe - PAPAN

Transforme-se em Astral Dragon e use Frost Strike ou a Skill Super Combo, isto é, se deixou esta Skill com Ryu.

PARTE - 18



Após a batalha, a criatura voltará a seu tamanho normal. Volte para a aldeia, Mami aparecerá preocupada e o levará para casa. A cena voltará a Ryu e os demais que estão discutindo sobre o imperador Fou-Lu. Entre na casa de Abbess para falar com Ershin, mas ela está dormindo e Abbess recomenda entrar mais uma vez na mente dela. Dentro da mente de Ershin siga para o final do caminho, mas não deixe de pegar duas **Knockout Gass** e um **Manly Clothes**. Ao entrar em um tipo de templo, você estará no sonho de **Ershin**. Após a explicação de Ershin, faça o caminho de volta para sair da mente dela e ela despertará



em seguida. Ershin lembrará que existe um santuário onde os Endless eram evocados. Em seguida saia da aldeia e no mapa siga para Sinchon. Entre na área "!" e a **armadura** onde Deis ficou aprisionada aparecerá. Todos se assustarão ao perceber que a armadura tem vida própria. Após a conversa com ela, saia desta região, mas antes procure aprender a Skill Air Raid do inimigo Crawler. Você chegará na entrada do Yoraé Shrine. Neste **templo** aproveite para aprender a Skill Sacrifice com o inimigo ProBot. Faça o seguinte truque



quando estiver em uma batalha contra dois inimigos Bot ou ProBot, faça um combo usando a magia Sever de Nina seguida da magia Frost de Scias, a combinação resultará na magia Jolt. Esta magia afetará os inimigos Bot e ProBot que ficarão paralisados durante algum tempo. Recarregue todo o HP deles e use outra vez a combinação de magias para deixá-los paralisados. Fique repetindo inúmeras vezes este esquema para ir acumulando experiência. Se fizer isso durante muito tempo, poderá ganhar até 190 mil de experiência.





PLAYSTATION

PARTE - 19



Ao entrar no templo você avistará um baú à esquerda, ele contém dois **Swallow Eyes**. Use a entrada adiante para



voltar pelo outro lado e ter acesso ao baú, depois continue no caminho normal. Na área seguinte, você chegará a uma sala com dois andares, entre na porta do andar de baixo para chegar a uma sala cheia de colunas. Ao fundo desta sala acione a alavanca na parede para que duas colunas se ergam por alguns segundos. Volte para a sala anterior e vá na entrada de cima, então use as **colunas** da esquerda e pegue três **Dragon Scale** no baú ao lado. Das duas colunas que você levantou,

fique **parado** sobre a da esquerda para ter acesso a uma sala ao fundo onde você pegará um **Soul Ring** e duas **Magic Shard**.

Pegando estes itens, acione a alavanca novamente e use as colunas para chegar na entrada no outro lado da sala. A entrada o levará até o Yorae Shrine e Deis evocará os outros Endless. A cena voltará para Fou-Lu. Vá para a plantação e suba a primeira ladeira à direita da tela para falar com Mami. Na tela do mapa, siga para o Mt. Yogy.

PARTE - 20



Nesta área procure aprender a Skill Blitz com o inimigo Bilbao. Siga o caminho rumo ao **vulcão**, mas não deixe de pegar uma **Wisdom Fruit**. Na segunda área do vulcão, siga em linha reta para encontrar três **Multi Vitamin** no baú, depois siga o caminho à direita. Cruzando a área seguinte, você encontrará o suposto Deus da montanha. Fou-Lu ficará decepcionado ao saber que o Deus é apenas uma criatura de pedra.



13º Chefe - MARL

Transforme-se em Astral Dragon e use a magia Frost Strike e a evocação Eraser. Se você deixou a Skill Super Combo com Ryu, use-a com Fou-Lu. A criatura de pedra cha-

mará dois ajudantes: Bellwyd e Klod. Mate Bellwyd pois ele recarregará o HP dos inimigos, depois mate com Marl e deixe Klod por último.

PARTE - 21



Após a batalha volte para a aldeia. Após a cena com Ryu e os outros, a cena voltará para Fou-Lu. Controlando-o, saia da casa e siga para a plantação. Volte para dentro da casa e Fou-Lu se perguntará o que a aldeia fez com seu modo de pensar e agir. Mami ajudará Fou-Lu e ele perguntará porque ela se arrisca por ele. Mami dirá que só queria que ele tivesse uma vida normal com ela. Os guardas tentarão arrombar a porta e Mami pedirá para Fou-Lu escapar por um buraco na parede. Vá até o **fogão** de pedra e examine-o para encontrar a passagem. Mami será capturada e Yohm a mandará para ser usada em um sacrifício na cidade de Astana.

A cena voltará para Ryu, os Endless discutem o que fazer e decidem ajudar, doando



seus poderes a Ryu, mas ele terá de encontrá-los ao redor do mundo. Todos os Endless irão embora, ficando apenas o **Wind Dragon** que ensinará para Ryu a evocação Rainstorm. Volte para a tela do mapa. Tendo controle sobre Ershin, atualize seus equipamentos e saia da casa. Do lado de fora, Ershin sente que Deis está perto e por isso decidirá ajudar Abbess a escapar. Você entrará em uma batalha contra dois guardas, use ataques normais para acabar com eles. A batalha seguinte será contra três guardas, use ataques normais. Contro-

lando Ryu e os demais volte para a aldeia de Chek e lá Abbess contará o que aconteceu. Saia da aldeia e siga para a área "?" que se abriu no mapa. Durante o caminho aproveite para aprender a Skill Rest do inimigo Yaen e use a habilidade de Nina para encontrar um baú contendo uma **Soul Gem** e uma **Wisdom Fruit**. Chegando na saída o grupo montará acampamento. Entre na tenda para salvar seu progresso e finalizar este capítulo.

14º Chefe - IGHT

Espere-o atacar e tente manter Nina, Cray ou Scias vivo o quanto puder e deixe Ryu ser morto. Ele voltará a vida e se transformará em Kaiser Dragon, ficando totalmente fora de controle. Ele acabará com o inimigo usando a evocação Kaiser Breath.





PLAYSTATION

CAPÍTULO III: STREAMS

PARTE - 1

Após a cena, o homem entregará o item **Ivory Bangle**, equipe-o e saia da aldeia. Você sairá na floresta onde enfrentou aquele chefe parecido com um elefante. Vá para o lado norte e você voltará ao mapa, siga para Sanctum. Nesta área, examine a porta de pedra. Nela estará escrito que para entrar deverá haver um sacrifício, pouco depois a criatura **Papan** aparecerá e se sacrificará para abrir a porta para Fou-Lu. Ao entrar



na caverna procure aprender a Skill Spirit Blast do inimigo Cyclops. Chegando na primeira divisão de caminhos da caverna vá no da direita pegar um **Icicle**. No caminho da esquerda você encontrará a **Water Gem**, que permitirá se transformar em **Serpent Dragon**.

Chegando ao final da caverna você sairá na tela do mapa novamente. Um novo caminho para a floresta Soma se abrirá. O caminho na floresta é único então siga. Vá sempre em frente. Na primeira parte, procure por um baú contendo uma **Super Vitamin**. Quando



você tentar atravessar a próxima área da floresta, Fou-Lu perceberá que o lugar é muito quieto. A cena mostrará Lord Yuna que ordena o sacrifício de Mami para alimentar um enorme canhão chamado Carronade, em seguida o general Yohm receberá a ordem para disparar.

Uma forte carga da névoa Hex será lançada diretamente sobre Fou-Lu, que ficará inconsciente. Após a cena com Ryu e os demais, Ursula entrará em seu grupo. Volte ao mapa e vá para a aldeia de Chek.

PARTE - 2

Vá falar com Abbess que pedirá para Ryu procurar **Deis**, faça isso e ela voltará para dentro da armadura, dando vida a Ershin. No mapa, siga o caminho que se abriu para o sul e você chegará ao Mt. Ryft.

Na primeira parte, desta área entre na caverna e ao chegar na segunda parte com água, use as pedras para chegar ao baú onde



você pegará um **Rocket Punch**. Siga para o final da caverna e suba na **balsa** para iniciar um minigame. A única coisa que você deverá fazer aqui é não bater a balsa nas pedras, apenas controle-a para ← ou → e procure

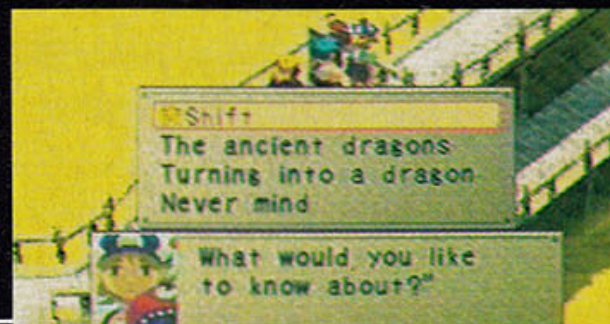


pegar todas as dez bolsas que estão sendo arrastadas na correnteza. Chegando ao final do rio, Cray dirá que o grupo precisa de um meio de transporte e que talvez na cidade de Shyde possam encontrar um.

PARTE - 3

Chegando na cidade você poderá trocar peixes por itens, falando com o vendedor Manillo. Atualize seu equipamento, fale com um homem embaixo da escada para trocar seu tesouro e suba a escada para chegar em outro ponto da cidade. Fale com o garoto que tem um **marionete** na mão. Escolha a opção "SHIFT" para você ter acesso a qualquer área do mapa que já tenha visitado antes (quanto estiver no mapa, aperte o botão **Select** e depois ☐ para acessar uma lista de lugares). Entre no estabelecimento e fale com o homem-sapo para comprar um veículo, mas seu grupo não tem dinheiro suficiente.

Saia do estabelecimento, Ursula e Scias darão um jeito de conseguir um meio de trans-



porte tentando roubar o barco de Marlok. Cray e Nina pedirão desculpas por Ursula tê-lo atacado e apesar de tudo, Marlok ajudará seu grupo a comprar um barco.

Ele entregará o item **Bond**, vá falar com o **homem-sapo** e ele venderá um barco para seu grupo. Para navegar com o barco, basta colocar para ← ou →, o botão ● servirá para



acelerar e o X para frear. Seu próximo destino é a torre de Kyoin, então suba no barco e escolha a primeira opção. Esta viagem é também um minigame de corrida onde você poderá estabelecer recordes. Na parte inferior esquerda da tela tem um mapa de navegação que indicará sua posição, além de indicar o caminho certo.



PARTE - 4



Chegando na torre de **Kyoin** fale com um guarda para saber que o portal não



está funcionando. Entre em um dos estabelecimentos para encontrar um homem com um saco nas costas, ele dirá que precisa voltar para o outro continente.

Volte para seu barco e aquele mesmo homem com quem você falou a pouco estará lá. Fale com ele e escolha a primeira opção para ficar sabendo que ele precisa chegar na região de Shikk.

Ele pedirá uma **corona** para você, escolha

a primeira opção novamente para levá-lo. Suba no barco e escolha a primeira opção para mais uma corrida. No final o grupo montará acampamento e o viajante agradecerá dando-lhe o item **Silver Top**.

Cray dirá que eles precisam chegar ao outro continente e Ursula irá propor usarem um navio para cruzar o oceano. Saia para a tela do mapa e você terá acesso a todas as outras regiões que já visitou.

PARTE - 5



Volte para Shyde e suba em seu barco. Escolha a opção **Shikk Region** e, entrando na corrida, repare no mapa de navegação. Note que existe uma área isolada, os pontos que aparecem no mapa são grandes dunas de areia, use a duna para pular e chegar até a área isolada. Você encontrará um oásis e lá estará Sa Ryong, use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Onslaught. Você se lembra daquela área após a represa, onde o dragão de lama apareceu? Siga para lá e você encontrará Ni Ryong, use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Mud Flow. Vá para



a N.Chamba marcado no mapa. Lá, fale com o homem e suba a escada para enfrentar um



chefe opcional chegando perto da neblina Hex, onde você havia enfrentado o chefe Skullfish.

14º Chefe Opcional - ANGLER

Transforme Ryu em Wyvern e use a evocação Gigaflame. Com Ershin use a magia Blizzard, com Cray use a magia Stone Pillar, com Ursula use a magia Fireblast e com

Scias use a magia Frost. Use Nina para recarregar o HP de seu grupo quando precisar. Faça combos usando a magia Fireblast de Ursula seguida da magia Cyclone de Nina.

PARTE - 6



Vencendo a batalha, você transformará este lugar em uma área de pesca. Visite a área Crash (o ponto inicial do jogo), lá você encontrará duas pessoas mexendo no seu sandflier. Fale com a pessoa perto do barco para trocar seu tesouro. Visite a mãe de Cray, falando com ela você ficará sabendo sobre mais um dragão que habita a região de Plains. Para encontrá-lo você deverá seguir um pássaro brilhante. Entre na área de Plains e siga para o leste até encontrar aquela grande pedra. Chegando lá, espere o **pássaro brilhante** aparecer. Quando ele for embora, siga-o e você encontrará Ch'ó Ryong.

Use Ryu para falar com ela e aprender a evocação Healing Wind. Aproveite para visitar o ferreiro da montanha, ele criará novos equipamentos para seu grupo, se você der três materiais específicos. Visite também todos os



seus mestres, vá para a cidade de Synesta e fale com **Marlok** para ele se tornar um de seus mestres. Ele ensinará suas Skills, se você trouxer tesouros para ele (depois de visitá-lo, vá ao orfanato e fale com a menina perto da mulher para trocar seu tesouro, em seguida fale com Marlok).

Se no reino das fadas você tiver mais de cinco fadas, vá para aquela casa onde você encontrou a fada Njomo. Ela se tornará sua mestra e ensinará suas Skills se a população das fadas aumentar (para isso deixe as fadas caçando). Agora vá para a aldeia de Shek e fale com Abbess para que ela se torne sua mestra. terminando isso, vá para o Mt. Giga.



Nesta área pegue o transporte para chegar do outro lado (aproveite para aprender a Skill Muffle do inimigo Saruga). Siga a trilha e pegue um pacote contendo **800 Zenny**. Mais adiante você avistará a Fire Gem, apenas Ryu poderá pegá-la e se transformar em Wyvern Dragon. Siga para o próximo transporte e na área seguinte não deixe de pegar uma **Multi Vitamin**. Na parte de baixo, pegue um **Weather Wand** no baú e depois suba a ladeira ao lado para voltar ao mapa, abrindo um caminho para a cidade de Checkpoint. Nesta cidade haverá um baú sobre uma caixa. Use a habilidade de Cray para empurrar a **carroça**, deixando-a alinhada ao baú. Suba no telhado da casa e pule em cima da carroça para chegar ao baú, onde você pegará três **Ginseng**.





PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 7



Fale com o **velho** que encontrar no caminho e ele explicará que para chegar na cidade de Shikk é necessário cruzar a fronteira,



mas ela está fechada. Ursula irá propor um ataque noturno aos guardas, no entanto Cray tentará conversar, mas será reconhecido e os guardas o atacarão. Nesta batalha, use ataques normais e quando tudo parece ter acabado, um batalhão bloqueará a fronteira. Voltando ao grupo, Nina pensará em usar as carroças para pular a **fronteira** sem serem vistos. Use a habilidade de Cray para alinhar as outras duas carroças com a que está perto

da casa em direção à fronteira. Feito isso, suba pule do telhado da casa sobre as carroças. Voltando ao mapa seu próximo objetivo será a cidade de Shikk. Mas durante o caminho para lá entre na área "?" que aparecerá, dando acesso a uma estrada.

Siga a estrada da direita e você abrirá uma área no mapa onde encontrará Su Ryong. Use Ryu para falar com ele e aprender a evocação Holy Circle.

PARTE - 8



Nesta pequena cidade siga para a casa onde tem uma mulher ao lado da entrada. Nesta casa, pegue uma **Water Bomb** no armário e depois desça a escada. Fale com o homem para trocar seu tesouro. Agora entre em uma **casa** do outro lado da cidade onde haverá um homem no balcão. Atualize seu equipamento com ele e depois desça a escada ao fundo. Você chegará na taverna dos pes-



cadores, no balcão fale com o capitão Zig. Seu grupo explicará que precisa de um navio mas Zig só navegará com a bênção do Deus do oceano. Sabendo disso, volte para o mapa e siga para a área chamada Fane ao norte. Fale com pescador para que ele o deixe passar. Use a habilidade de Nina para descobrir pontos de ligação com áreas mais baixas e assim poderá encontrar uma baú contendo cinco **Hanger** e uma sacola com duas **Ammonia**. Chegando no final desta primeira



parte do caminho haverá duas **cavernas**. Entre primeiro na mais baixa e vá direto para o final dela, onde haverá duas entradas. Entre na da direita para pegar um **Wetsuit** e, na da esquerda, pegue a Wave Stone. Use este item na fonte de água no início desta caverna, para acionar uma coluna de energia. Saia em seguida e entre na outra caverna que você ignorou, lá Hae Ryong se manifestará. Nina explicará que precisam da bênção dele e Hae Ryong ajudará dando a **Salt Stone**.

PARTE - 9



Volte para a cidade de Shikk e entre na taverna. Fale com Zig, quanto tudo parecerá certo, Zig dirá que Nina e Ursula não poderão navegar com ele, pois mulheres trazem má sorte. Você terá de **empurrar** o marinheiro para fora do mastro do navio. Aperte X para pular sobre a cabeça dele, deixando-o tonto. Em seguida aperte ☐ para correr em direção a ele, batendo nas costas dele você o empurrará. Conseguindo Zig reconhecerá que tanto Ursula quanto Nina são fortes para ser marinheiras. Fale com Zig mais uma vez e escolha a primeira opção para iniciar um novo teste. Zig levará Nina e Ursula para a parte mais escura e assustadora do **navio**. Um barulho chamará a atenção das duas e um fantasma aparecerá, iniciando uma batalha. O fantasma se transformará dependendo do tipo



de ataque que você usar, preferencialmente use uma magia para que ele se transforme no inimigo Wizard (proveite para aprender a Skill Bad Back). Use a magia Fireblast de Ursula seguida da magia Cyclone de Nina. Após a batalha, um rato encostará em Nina e mais uma batalha terá início. Nina se sentirá mais tranquila após a batalha, porém o navio balançará e um bicho chamado piolho do mar aparecerá fazendo Ursula e Nina entrarem em pânico. Depois vários piolhos do mar aparecerão. Na manhã seguinte, vá falar com Zig e ele cumprirá a promessa de levar as mulheres em seu navio, já que elas provaram serem corajosas e fortes. Fale com Zig mais uma vez e você partirá para o oceano. Vá para a cabine do



navio e procure um **Warbler** nos armários, depois vá para o **porão** do navio. Grandes estrondos ocorrerão, volte e você encontrará Ursula assustada, pensando que os piolhos do mar estão causando os barulhos. Volte para o convés do navio e lá todos pensam que alguma criatura está batendo neles. Novamente Kahn aparecerá para o desafiar.

15°Chefe - KAHN (terceiro confronto)

Desta vez Kahn conseguiu aumentar muito sua resistência, mas seus ataques continuam fracos. Transforme Ryu em Aura Dragon e use a Skill Super Combo, com os demais personagens use magias ou ataques normais.



PARTE - 10

Derrotado, Kahn cairá no mar e os golfinhos o levarão para a cidade de Shikk. Vá falar com Zig e ele dirá que estão parados no meio do oceano, pois não há vento. **Nina** avistará uma ilha e Zig explicará que é a Ilha de Fogo. Fale com seus amigos e depois com o marinheiro ao lado da cabine, ele venderá



equipamentos se você precisar. Em seguida, fale com o marinheiro ao lado de Zig para levá-lo até a ilha.

Seu grupo será deixado perto de um navio assombrado nas pedras. O marinheiro vai esperá-lo neste lugar, então entre no casco do navio. Nesta área procure aprender as Skills Knock Out, Transfer e Sword Breaker dos inimigos Krabby, Stalk e Sepoy respectivamente.

Dentro do navio assombrado aparecerá uma chama para iluminar o caminho. Agora você terá de atravessar a área das **tábuas**, algumas destas tábuas estão podres e se quebrarão, se você pisar no lugar errado.

Caso caia no andar abaixo, suba e tente atravessar outra vez. Os dois baús nas tábuas guardam um **Ring of Fire** e três **Burnt Plug**. Chegando ao outro lado, suba a escada e no

convés do navio vá para a proa, lá você encontrará 1500 Zenny. Volte ao convés do navio e siga o caminho ao lado.

Não deixe de pegar duas **Panacea** no baú, o caminho terminará dentro de uma caverna onde haverá um homem de pedra. Nina perceberá que ele não é um Endless e o homem de pedra atacará.

16ª Chefe - GLEBE

Transforme Ryu em Wyvern e use a evocação Gigaflame e a Skill Super Combo, evoque também os demais dragões que você encontrou até agora. Com os outros personagens use ataques mágicos criando combos. Mantenha Nina auxiliando o grupo, usando a magia Vitalize.

PARTE - 11

Após a batalha volte ao marinheiro e ele o levará para o navio. Vá até Ursula e examine o livro ao lado dela, escolha a primeira opção para você dormir. Na manhã seguinte o navio estará chegando ao porto de Lyp, depois fale com Zig. Explorando o porto você poderá atualizar o equipamento de seu grupo, além de comprar novos itens. Vá falar com o homem-sapo pescando à direita, ele é o mestre **Gyosil**. Para que ele ensine suas Skills



você deverá ter 3000 pontos de pesca.

Por enquanto, saia de Lyp e nesta nova parte do mapa um caminho se abrirá. Entre na área "?", chegando a uma floresta e perto de uma pedra haverá uma estranha criatura. Fale com ela, escolha a segunda opção e dê um peixe, depois escolha a segunda opção e siga para o final da floresta à sua direita, abrindo uma nova área de pesca e o caminho normal. Ande sempre em cima das tábuas e na primeira divisão de caminhos siga para a



parte de cima. Ande na lama e vá pegar uma **Super Vitamin** no baú, depois suba a escada na árvore e continue seguindo o caminho de tábuas. Na área seguinte continue no caminho de tábuas e se você for para o lado esquerdo, encontrará dois **Aurum**. Na próxima área haverá alguns **troncos** boiando no rio, use-os para chegar ao outro lado, mas não deixe de pegar uma **Toxic Claws** no aterro do meio do rio. Estando no mapa, siga para a aldeia Pabpab.

PARTE - 12

Na aldeia seu grupo será atacado mas aquela criatura que você ajudou aparecerá. Beyd se desculpará e apresentará sua esposa. Beyd mostrará um caminho através dos bancos de areia da praia que ficará exposto enquanto a maré estiver baixa. Por esta noite seu grupo ficará na aldeia. Explorando o lugar você encontrará uma **Ammonia** no armário, depois siga para a **árvore** vizinha e fale com a criatura azul que está caída. As



demais criaturas dirão que ela está doente, fale com Beyd para saber que infelizmente a única planta usada como remédio cresce em uma ilha no meio do oceano.

Então saia da aldeia, vá para o porto de



Lyp e lá fale com as **pessoas**, uma delas mostrará onde fica a ilha e lhe dirá que o nome da planta é Mozweed. Para chegar nesta ilha fale com o capitão Zig e você usará o navio dele (uma bandeira roxa será mostrada na ilha que você precisará visitar).



PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 13



Você poderá explorar muitas ilhas encontradas no oceano. Controlando o navio, note que haverá uma barra verde na parte baixa da tela, representando os suprimentos do navio. O botão ● serve para usar a força dos marinheiros para mover o barco, mas isso gastará mais rápido os suprimentos.

O botão X servirá para usar as velas do navio e a navegação dependerá da força e do curso do vento. O botão ▲ serve para você explorar a área desejada. Porém as ilhas onde você poderá descer estão marcadas por ban-



deiras (pare o navio perto da ilha com a bandeira e aperte ▲ para explorar, caso você desça em qualquer lugar seus personagens não encontrarão nada).

Na parte de cima da tela, haverá um quadro com duas setas. A da direita indicará para onde o vento soprará, enquanto a da esquerda mostrará para onde o vento está soprando. Quando as setas ficarem grandes ou pequenas, indicará que o vento estará forte ou fraco respectivamente.

Saindo do porto de Lyp, a grande ilha

mais adiante é a Island of Fire. Indo para o lado esquerdo do oceano, você avistará uma área de pesca e uma ilha onde encontrará um **Water Ward**.

Indo a um conjunto de pequenas ilhas mais adiante da Island of Fire, aproxime-se das três ilhas paralelas com outras duas, só que do lado oposto. Não existe bandeira representando o lugar, mas se você descer na terceira ilha encontrará **Hae Ryong**, use Ryu para falar com ele e aprenda a evocação Flood Tide.

PARTE - 14



Mais adiante deste conjunto de ilhas, haverá uma outra muito maior onde poderá pegar um **Bent Screw**. Seguindo o oceano para o lado direito desta ilha, você voltará para a cidade de **Shikk** (fale com o marinheiro Kririk e se você conseguiu fazer um combo de 25 hits ele se tornará seu mestre).

Se você explorar a ilha à direita do porto de Lyp, encontrará cinco **Water Bomb**. Seguindo a trilha entre as pequenas ilhas mais ao lado, você pegará um **Harmonic Ring**. Indo para a ilha indicada por uma das pessoas do porto de Lyp, use a habilidade de Ryu para



cortar a planta **Mozweed**. Descendo do outro lado da ilha, você encontrará **Manly Clothes**. Voltando para o porto de Lyp vá para a aldeia Pabpab e fale com Beyd. Depois fale com a criatura doente para usar a medicina e na manhã seguinte a criatura estará curada. Fale com Beyd novamente, saia da aldeia e seu grupo será levado até a praia, onde você deverá seguir a emenda de ilhas antes da maré subir. De volta ao mapa, siga para a área "?" no final. Siga através dos **bancos** de areia nesta primeira área. Use a habilidade de Nina para localizar um baú onde você pegará duas **Poison Powder**. No final desta primeira se-

qüência dos bancos de areia você chegará a uma ilha. Ande na praia e vá para o lado esquerdo pegar uma **Moon Tears** no baú, depois suba na ilha e entre na vegetação. Use Ryu para pegar a **Earth Gem** que permitirá se transformar em Behemoth. Atravesse a ilha e após a área seguinte, começará a anoitecer. Na manhã seguinte, Nina e Ursula notarão que o caminho desapareceu com a subida da maré. Todo o seu grupo ficará ilhado, siga para o outro lado do acampamento e você avistará Ursula. Infelizmente não há saída desta ilha (enquanto isso a cena mostrará Fou-Lu chegando na capital imperial de Chedo).

PARTE - 15



Durante a noite seu grupo discutirá o que fazer e na manhã seguinte, Nina e Ryu decidem explorar a **ilha** em busca de comida, Ursula os acompanhará. Siga para o outro lado da ilha e ao descer a ladeira rochosa, pegue dois **Crab** no baú. Pouco antes de chegar na praia você pegará um **Deluxe Rod** que é uma vara de pescar. Mais adiante Ryu encontrará uma área de pesca. **Pesque** o quanto quiser e depois vá até Nina e Ursula, em seguida volte ao acampamento. A cena voltará para Fou-Lu, ele finalmente chegou ao castelo do imperador e, dentro deste, siga para



perto do cristal. O guardião se aproximará e Fou-Lu o mandará destruir a cidade. Voltando a Ryu e os demais, vá pescar novamente. A cena voltará para Fou-Lu na entrada do castelo imperial. Ao entrar no castelo desça a escada à direita e entre na porta. Você chegará a um quarto, salve seu progresso, volte para o andar superior e vá para o desenho na plataforma central. O general Yohm aparecerá e vendo que Fou-Lu está vivo, tentará detê-lo.

17º Chefe - KANBO E KAMUY

Transforme Fou-Lu em Tyrant Dragon e use a evocação Dark Wave. Após a batalha Yohm evocará a criatura Kamuy para enfrentá-lo. Use o item Wisdom Fruit para recarregar seu MP e transforme Fou-Lu novamente em Tyrant Dragon. Use a evocação Dark Wave.



PARTE - 16

Após a batalha **Yohm** reconhecerá a sua derrota, dirá que só aceitou a missão por causa do atual imperador **Soniel** e, após explicar seus motivos, ele se matará. Examine a estátua adiante e você terá acesso à entrada da sala do trono. Pegue um **Moon Tears** no baú ao lado e atravesse a ponte adiante. Você encontrará dois guardas e acabando com eles a cena mudará para **Soniel**, o 13º imperador do Império de Fou **Soniel**. Saindo da sala do trono, **Yuna** encontrará **Fou-Lu** e



iniciará uma batalha contra guardas especiais. Aproveite esta batalha para aprender as Skills **Target** e **Magic Ball** dos inimigos **EliteTnp** e **Diviner** respectivamente. Para ganhar esta batalha transforme-se em **Tyrant Dragon** e use a evocação **Dark Wave**.

Yuna notará que o poder de **Fou-Lu** está quase completo e fugirá. Na sala do trono, o imperador **Soniel** tentará enganar **Fou-Lu** e usará a espada **Dragonslayer**. A cena voltará para **Ryu** que estará pescando e **Nina** comentará com ele a respeito de **Cray** e sua irmã **Elina**. Depois da conversa eles decidem voltar ao acampamento. Voltando ao mesmo examine o livro na tenda e escolha a primeira opção. Na manhã seguinte, **Cray** chamará todos para mostrar que a trilha reapareceu com a maré baixa e agora poderão continuar.



Vá para o outro lado da ilha e ande na beira da praia para encontrar o caminho. Voltando ao mapa, dois novos caminhos se abrirão. Siga para a área "?" que apareceu na parte norte, lá você encontrará **Kahn**. Ele se tornará seu mestre e ensinará suas Skills de acordo com a quantidade de batalhas que você enfrentar. De volta ao mapa, siga para a aldeia de **Koshka** ao sul. Entre na primeira casa que encontrar e atualize o equipamento de seu grupo. Feito isso saia da aldeia e o caminho para **Shan Rvr** será revelado no mapa.

PARTE - 17

Nesta área você terá de atravessar um grande rio (aproveite para aprender a Skill **Wind Strike** de **Lizard Men**). Examine a **alavanca** para trazer um tipo de transporte que o levará para o outro lado (em cima deste transporte, aperte repetidamente o botão de ação). Nesta primeira parte do caminho acione as demais alavancas que encontrar e entre



na trilha entre as árvores quando chegar na outra margem do rio. Na área seguinte use o toco de árvore para chegar no terreno ao lado, pegue **1000 Zenny** na sacola e encontrará um baú contendo um **Titan's Boots** do lado oposto. Entre na trilha do outro lado e você voltará para a área anterior. Suba no transporte e adiante aparecerá um **tronco** sendo levado na correnteza. Fique apertando o

botão de ação para encostar nele e ser levado até um baú contendo uma **Earth Wand**.

Faça o caminho de volta até o transporte do qual você pulou no tronco e desta vez espere o tronco passar. Mais adiante pule sobre o segundo tronco para pegar dois **Aurum**, faça o caminho de volta para o último transporte e desta vez atravesse o rio para voltar ao mapa, abrindo caminho para **Chiqua**.

PARTE - 18

Neste pequeno porto de pesca fale com **Fu Chaman** à esquerda da entrada. Ele o ajudará mas em troca pedirá mercadorias, dando dicas sobre tesouros que poderão ser encontrados nas ruínas perto **Koshka**. Ele mencionará que na aldeia de **Koshka** existem jarros em produção e que precisa de três pei-



xes **Martian Squid**, **Salmon** ou **Sea Bream** para fazer uma comida chamada **Shisu**. Vá falar com o pescador para ele informá-lo de um novo ponto de pesca, na barraca ao lado você poderá atualizar seu equipamento e com-

prar itens. Volte para o mapa e uma área de pesca será revelada. Para continuar sua aventura, você terá de conseguir um jarro ou os peixes que **Fu Chaman** pediu. Vá na aldeia de **Koshka** e fale com o **vendedor** de armas, ele fará alguns jarros para você mas demorará um pouco. Fale com as pessoas na aldeia para saber sobre as ruínas de **En Jhou** e volte ao mapa para ter acesso a um novo caminho.





PLAYSTATION

PARTE - 19

Entrando nas ruínas, suba a escada para chegar a uma sala vazia e use a habilidade de Ershin para derrubar a parede. Na área seguinte, haverá uma entrada que o levará a uma sala com baús pendurados. Ignore-a por enquanto, suba a escada ao lado e desça as



outras que encontrar.

Na plataforma seguinte suba a grande raiz para chegar até duas entradas, na da esquerda pegue três **Wisdom Seed** no baú. Indo na entrada ignorada use a habilidade de Ryu para cortar os cipós que sustentam os baús (nestes você encontrará três **Antídotos** e um **Aurum**). Após pegar os itens, volte para a parte por onde você subiu na grande raiz e à sua esquerda haverá um lugar para pular.

Indo por ele você chegará a uma entrada no chão. Esta o levará para uma grande escadaria, desça usando a **estrutura** ao lado e você poderá pegar uma **Warding Staff** no baú,

depois suba a escada e use a estrutura para chegar na plataforma do outro lado e pegue dois **Magic Shard** no baú. Depois vá para a entrada do lado oposto e use Ryu para pegar a Earth Gem e assim poder se transformar em Mutant Dragon.

Agora volte para a aldeia de Koshka e compre os jarros por **500 Zenny** com o vendedor. Se quiser vá na área de pesca perto de Chiqua e pesque três Salmon, volte para Chiqua e fale com Fu Chaman. Só entregue os peixes ou os vasos, com isso ele revelará o caminho para a capital imperial. Fale com Fu Chaman novamente para ele trocar seu tesouro.

PARTE - 20

Nesta área, siga o curso do rio e ao pular a primeira plataforma, use Cray para empurrar a **caixa** na água e use-a para continuar (aprenda a Skill Multistrike e Knock Out com os inimigos Bolt Arch e Bolt Trp respectivamente). No caminho seguinte, a saída o levará na próxima área do rio. Examine o painel para levantar a comporta, suba na estrutura para pegar três **Dirty Filter** e vá para o outro lado. Feche a comporta e use a Cray para empurrar a caixa no rio. Fale com o homem



sentado adiante e aparecerão algumas opções, primeiro escolha "Dragons", depois "Yes", em seguida escolha "They all look different" e por último escolha "Like grass and rocks" e você saberá a localização de uma pedra. Fale com o homem mais uma vez e escolha a opção "Travelling", depois "Across the sea" e por último "Chased by the Empire" para você ganhar um **Power Food**. Vá para a comporta adiante e empurre a caixa, formando um caminho para o outro lado. Mexa no painel ao lado do homem para abrir



a pequena comporta, use as caixas para chegar na outra margem e atravesse a comporta. Vá para a área adiante e volte. Desça no rio vazio e vá pegar um **Atomic Punch** no baú. Na área seguinte ao chegar na outra margem, volte para a área anterior para pegar uma **Armored Vest** e continue. De volta ao mapa um novo caminho se abrirá, siga para a área chamada Quarry a leste do mapa. Lá use Ryu para falar com The Nameless One e aprender a evocação Fulguration. Volte ao mapa vá para a aldeia de Pauk.

PARTE - 21

Atualize seu equipamento e depois entre na tenda do chefe da aldeia para pedir informações. Lá você ficará sabendo que o galo de estimação dele fugiu. Saia da aldeia e entre na área "?" ao lado, lá você participará de um minigame para pegar as galinhas e especialmente o galo.

Corra atrás das galinhas fazendo com que elas entrem no cercado. Espante todas as galinhas para ganhar muitos pontos e quando você prender o galo volte para a aldeia de Pauk e fale com o chefe. Em agradecimento ele dará algumas informações sobre a tumba do Imperador Fou-Lu. Antes de sair da aldeia



fale com o garotinho perto da tenda para ganhar um **Old Tire** e voltando ao mapa siga para Tomb mas entre na área "?" antes. Suba o morro ao lado e na área seguinte ande em linha reta para encontrar duas trilhas, vá na da direita e use Ryu para pegar a Wind Gem e poder se transformar em Myrmidon Dragon. Seguindo a outra trilha você descobrirá uma nova área de pesca. De volta ao mapa, siga para Tomb.

18° Chefe - WON-QU

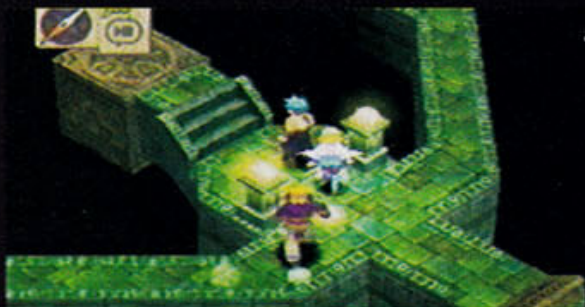
Transformar Ryu em Kaiser Dragon e faça combos mágicos com os demais personagens (use a magia Cyclone ou Typhoon de Nina, magia Frost Strike ou Blizzard de Scias ou Ershin, se tiver evoluído bastante use as magias Inferno seguida e Typhoon). Use a magia Vitalize de Nina ou Scias para recarregar o HP de seu grupo.



PARTE - 22



Após a batalha vá para a tela do mapa e salve seu progresso, depois volte até a tumba e entre. Os inimigos aqui são muito fortes, caso não tenha evoluído seus personagens (aproveite para aprender a Skill Triple



Blow dos Guardians).

Dentro da tumba, você descerá uma longa escadaria e chegando na área seguinte dê a volta por trás da escada para pegar uma **Vitamin** no baú, suba no bloco flutuante no centro da **plataforma**. No andar abaixo entre na porta adiante, use Ryu para examinar a escritura de pedra e acessar um **puzzle**. Nesta sala haverá um cercado de pedras em volta de uma plataforma que, por sua vez, está cercada por pequenos blocos, se você encostar em



alguma das pedras que cercam a plataforma haverá uma linha luminosa. Se houver algum bloco nesta linha luminosa, você poderá movê-lo para frente ou para trás apertando **X** ou **○** respectivamente. Faça o seguinte: aperte **X** três vezes na quarta pedra (da direita para a esquerda). Vá para as pedras do lado direito da tela e aperte **○** quatro vezes na segunda pedra (da direita para a esquerda), depois aperte **X** duas vezes na primeira pedra (da direita para a esquerda).

PARTE - 23



Vá para a seqüência de pedras do outro lado da tela e aperte **○** na segunda pedra (da esquerda para a direita), formando uma ponte de blocos. Vá até as dez pedras e forme mais uma ponte de blocos com os que restaram. Feito isso pegue o item **Bead** na plataforma e aproveite para pegar também uma **Electrifier**. Faça o caminho de volta até a sala por onde você desceu no bloco e lá o item **Bead** será usado para abrir um novo caminho. Vá por ele e suba a escada para chegar até um pequeno labirinto, rotacione a câmera para encontrar uma entrada onde você pegará cinco **Dragon Scale**, depois volte e use a habilidade de Nina para encontrar a saída.

Neste novo desafio, suba em cima do bloco, neste haverá um ponto vermelho e a cada vez que você pisar nele perderá HP. Movimente-se rumo à plataforma central para pegar ou-



tro item **Bead**, pegue também **5000 Zenny** no baú. Volte para a sala onde o primeiro item **Bead** foi usado, mas antes de continuar na nova passagem é aconselhável que você volte para a tela do mapa e salve seu progresso, para só então continuar. Seguindo o último caminho aberto você chegará a um corredor,

siga o caminho mais estreito para pegar dois **Napalm**. Chegando na sala seguinte, suba a escada à direita e use os **blocos móveis**. Recarregue todo o HP e MP de seus personagens e na sala seguinte examine a escritura para que dois cubos gigantes apareçam, iniciando uma batalha.

19º Chefe - I e II

Para derrotar estes dois cubos há um detalhe: o cubo I é imune a ataques físicos e o cubo II é imune a ataques mágicos. A posição dos cubos determinará que tipo de ataque eles usarão. Transforme Ryu em Kaiser Dragon e caso venha a se destransformar,

transforme Ryu em outro dragão. Com os demais personagens use as magias de ataques mais fortes que tiver no cubo I. Depois que o cubo I for derrotado, faça todos os personagens usarem ataques normais contra o cubo II.

PARTE - 24



Vencendo esta batalha, Won-qu aparecerá, reconhecerá que Ryu é a outra metade de Fou-Lu e entregará o item Won-qu's Gem. Volte para a sala onde as outras chaves foram usadas, suba no **bloco** e escolha a opção "Move ahead" para chegar em uma área chamada Mukto. Siga a trilha na parte de baixo desta área para voltar ao mapa. Se evoluir bastante seus personagens, salve seu progresso e entre novamente em Mukto.

Dê a volta seguindo o caminho lateral para entrar em uma caverna, use a habilidade de



Ershin para quebrar a parede adiante. Se você continuar ao longo do caminho, encontrará quatro **Swallow Eyes**, três **Wisdom Seed**, cinco **Dynamite** e um baú contendo um **Dragon Tear**. Perto deste baú estará a **lápide** do túmulo de Fou-Lu, nesta área existe um forte inimigo chamado Rider, só o enfrente se estiver com três personagens ultrapassando o nível 60 (aproveite para roubar uma espada e uma armadura dele), então volte para o mapa.

Siga para a cidade de Kwanso e em seguida para a área "?" ao sul do mapa.

Na primeira parte do caminho você poderá pegar um **Taser**, **1500 Zenny** e um **Barrier Ring**. Antes de avançar, volte até um pouco antes de onde você pegou o primeiro item e siga para o norte (haverá uma coluna de pedra cinza no caminho). Você abrirá caminho até Zhing Mountains onde encontrará Bunyan. Ele só se tornará seu mestre se você já encontrou todos os outros mestres e aprendeu alguma coisa com eles.





PLAYSTATION

PARTE - 25



Seu grupo montará acampamento e discutirá novos planos. Ursula dirá que o general Rhun a espera no quartel general, na manhã seguinte vá para a área Highway no mapa. Mas antes entre na área "?", encontre uma placa e siga para o norte, abrindo uma nova área de pesca (aproveite para aprender as Skills Palliate e Curse dos inimigos Lampkins e Poppie respectivamente, use o item Panacea

em Poppie e depois o item Croc Tear e prepare-se para aprender sua Skill).

Use **Ursula** para falar com o líder dos soldados. Ela pedirá para falar com o general Rhun, no entanto, ela descobrirá que o general voltou para a cidade de Astana. Com esta informação, saia de Highway e siga para a cidade de Astana. Aproveite para atualizar seus equipamentos e evoluir seus personagens.



Siga para o lado leste da cidade e entre no estabelecimento ao final do caminho. Lá Ursula pedirá informações ao soldado e ele a deixará passar. Quando todos descerem a escada, Cray comentará sobre os planos de Ursula entregar Ryu. Após a conversa, desça a escada ao lado e no final você sairá atrás da cidade de Astana. Suba a escada para chegar ao quartel general dê a volta no quartel para

PARTE - 26



Dentro do quartel, **Nina** reconhecerá o lugar, mas antes de prosseguir alguns monstros atacarão. Use magias fortes para acabar com todos eles e depois siga para a entrada mais adiante à direita. No corredor seguinte, desça no elevador e você chegará a uma área de experimentos com criaturas mutantes. Para encontrar a saída use a habilidade de Nina, acione as alavancas que encontrar para abrir caminho.

Explorando bem o lugar você encontrará



uma **Ghostbuster**, um **Old Tire** e duas **Rotten Meat**. A saída estará ao lado do corpo de soldado de vermelho sobre o muro. Chegando na área seguinte haverá um tipo de órgão gigante. Suba na teia e use a habilidade de Ryu para tentar cortar a veia, o espírito de



Elina aparecerá dizendo que para cortar a **veia** será necessário usar a espada Dragonslayer. Nina e Cray reconhecerão a voz de Elina e ficarão muito contentes. A espada está com Yuna, então volte para o mapa e siga para a cidade de Kwanso.

PARTE - 27



Use Ursula para falar com o **soldado** e abrir o portão. Após a cena, volte para Astana e quando entrar no templo, a névoa Hex foi solta criando monstros mais resistentes (aproveite para aprender as Skills Timed Blow e Reversal dos inimigos Gonger e SaltClaws).

Chegando até aquela vila, equipe a Dragonslayer e use a habilidade de Ryu para cortá-la. Escale o gigantesco órgão e no andar acima pegue uma **Poison Ward** no baú, depois vá para a saída. Na área seguinte, Yuna aparecerá e dirá a Cray que Elina está dentro da casa ao lado. Ursula perguntará onde está o general Rhun e Yuna dirá que ele foi para outro ponto da capital.

Dê a volta na casa para pegar uma **Diana's Dress** no baú e só então entre na casa. Nina e Cray finalmente encontrarão Elina, porém ela se recusará a voltar com eles. **Saia** da casa e Nina perceberá que Elina sabia o nome de Ryu sem ninguém ter mencionado, Deis dirá que Elina tem uma energia comparável a de um

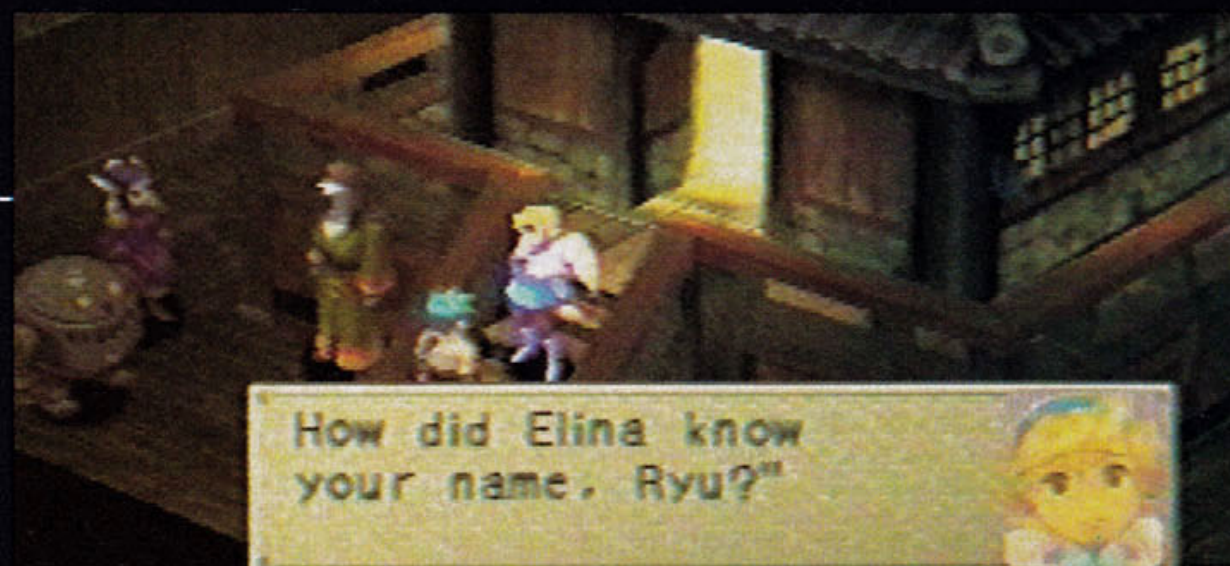


Deus. Elina dirá a Cray que uma das grandes forças que está causando mudanças é Ryu. Cray não entende o que ela está querendo dizer e então Yuna aparecerá dizendo que Elina é um Endless, ou seja, ele mesmo a transformou em um Deus.

Yuna explicará que primeiro havia raptado Elina para sacrificá-la e usar a sua energia para lançar a neblina Hex. Durante o sacrifício houve problemas e a neblina Hex transformou Elina, ao invés de matá-la. Yuna pegou o cor-



po dela e pedaços de corpos de outras criaturas poderosas usadas em sacrifícios, criando um novo corpo para Elina (aquele gigantesco órgão). Cray não acredita no que vê, mas Yuna continua sua explicação dizendo que usou também antigas magias de evocação e isso deixou o corpo de Elina com poderes divinos. Yuna fugirá e Elina pedirá para Cray matá-la com a Dragonslayer. Um grande tremor abalará o lugar e logo depois Cray contará aos outros o que aconteceu.



CAPÍTULO IV: THAT WHICH PASSES



PLAYSTATION

PARTE - 1



Saia da cidade de Astana e chegando ao mapa, seu grupo montará acampamento. Na manhã seguinte, siga para **Highway** mais uma vez e ela estará livre para você prosseguir. No meio do caminho siga a estrada lateral para ter acesso à cidade de Sonne. Entre nesta e fale com a mulher sentada perto da aldeia para trocar seu tesouro. Siga para a floresta por onde Fou-Lu fugiu e use a habilidade de Ershin para destruir o toco de árvore e pegar um **Ring of Clay** no baú.

Feito volte para o mapa e siga para o Mt. Yogy, use novamente a habilidade de Ershin para quebrar as pedras que bloqueiam os caminhos para você pegar uma **Magma Armor** e um **Aurum**. Procure evoluir seus personagens até o nível 40 e só então siga para a cidade de Chedo a sudeste do mapa.

Entrando na cidade, atualize seus equi-



pamentos e entre nos portões adiante. A cidade estará totalmente destruída, mais a frente siga o caminho à direita até avistar um soldado (não deixe de pegar um **Firecracker** atrás da casa). Vá para o lado esquerdo do soldado para chegar a um casarão em ruínas (aproveite para aprender a Skill **Desenbowl** com o inimigo **Shadow**). Dentro do casarão destruído, suba a escada atrás do pilar à sua direita para pegar um **Damascus Helm**, depois volte e siga para o outro lado do casarão.

No andar superior, entre na porta e saia por uma porta atrás da escada no final do caminho para pegar **2000 Zenny**, depois desça a escada. Você terá acesso ao portão de entrada do Império de Fou. No caminho adiante, entre ao lado da casa derrubada para pegar um **Ivory Dice** e então recarregue todo o HP e MP do seu grupo. Adiante, você encontrará **A-Tur**, o guardião que Fou-Lu mandou

destruir a cidade. Ele atacará seu grupo iniciando uma batalha extremamente difícil.

20° Chefe - A-TUR

Este inimigo possui ataques mortais, portanto é bom ter evoluído bastante seus personagens. Transforme Ryu em Kaiser Dragon e use as magias mais poderosas que tiver com os outros personagens. Use as magias **Typhoon** de Nina seguida de **Blizzard** de Ershin ou Scias. Tente também usar as magias **Inferno** de Ursula seguida da magia **Typhoon** de Nina. Mantenha também Nina e Scias para recarregar o HP do grupo e não esqueça de recarregar o MP de Ryu (use a Skill **Transfer** para doar o MP para Ryu). Mantenha o ritmo de ataque e A-Tur não usará seus ataques mortais.

PARTE - 2



Após a batalha, Ursula encontrará o general **Rhun** caído próximo ao portão do Império Fou. Voltando ao mapa você terá acesso ao castelo de Fou-Lu e em breve à batalha final, mas antes é hora de fazer alguns eventos. Visite todos os seus mestres para aprender suas Skills. Se você tornou-se aluno de Gyosil, volte para a cidade de Synesta e fale com Lyta, a mulher do orfanato, ela se tornará sua mestra (aproveite para visitar Marlok).

Procure evoluir o máximo que puder (tente



chegar a nível 60 ou superior), depois vá até Mukto e derrote o inimigo **Ride**, mas antes use a Skill **Pilfer** para ganhar as armas dele. Se você conseguir causar um ataque combinando magias que causem mais de vinte e um mil

de dano, visite a aldeia abandonada próximo à cidade de Chek.

Lá você enfrentará inimigos chamados **Trean** que são extremamente poderosos e resistentes, pratique seus combos mágicos com eles. Visite o **ferreiro** da montanha, faça novas armas e termine o reino das fadas, lá você terá mini-games para se divertir. Depois vá para a área nomeada **Castle**.



Breath Of Fire IV

PLAYSTATION



PLAYSTATION

Breath Of Fire IV

PLAYSTATION

PARTE - 3



Na entrada do castelo você atravessará uma ponte e logo no início desta ponte há uma saída, siga por esta e dê volta para pegar um **Healing Ring** do outro lado da cachoeira. Dentro do castelo, aproxime-se do cristal e **A-Tur** aparecerá para mostrar-lhe o caminho para o castelo Imperial. Siga para o quarto no andar abaixo e salve seu progresso. Use a habilidade de Ershin para derrubar a **Castle Key** do armário e use-a para abrir o portão do lado oposto a este quatro.



Indo por ele você alcançará o quarto andar. Atravesse a estrutura de madeira e entre na porta à esquerda, do outro lado entre na porta à direita para pegar um **Dragon Helm**. Entre na porta do lado oposto e siga o corredor até chegar a um quarto com muitos **armários**. Examine-os para encontrar dois **Ice**, uma **Hunting Cap** e uma **Vitamin**. Na porta do lado, você pe-



gará cinco **Magic Shard**, volte ao corredor e desça a escada. Você chegará ao terceiro andar, siga para a porta no final da plataforma à esquerda da tela para ter acesso a uma estrutura de madeira. Por ela você chegará a um corredor, entre na passagem no final dele para chegar a um outro corredor. Siga por ele e desça a escada para o segundo andar.

PARTE - 4



Mais adiante da estrutura onde você se encontra, entre na porta e do outro lado siga o estreito corredor à sua esquerda para pegar uma **Fire Ward**.

Volte ao corredor anterior, siga por ele e continue na estrutura à esquerda. Chegando do outro lado vá para a porta à sua direita, chegando em um tipo de biblioteca. Examine as **estantes** para encontrar duas **Multi Vitamin**, uma **Water Ward** e um **Taser**. Quando sair, siga em linha reta para chegar ao primeiro andar.

Siga o caminho diante da escada e você



encontrará uma **Dragon Armor** e quatro **Belladonna** ao longo do caminho, volte até a escada e siga para o lado oposto a ela. Chegando em uma saleta, examine ao lado do armário para pegar um **Burglar Gard**. Entre na porta ao lado e recarregue todo o seu HP e MP, adiante você enfrentará um dragão muito poderoso.

21º Chefe - DRAGONNE

Transforme Ryu em Kaiser Dragon e faça combos com as magias Inferno de Ursula e Typhoon de Nina. Use ataques mágicos e a magia Vitalize para curar seu grupo. Apesar dos golpes mortais, mantenha o ritmo de ataques do seu grupo.

PARTE - 5



Após a batalha você ganhará um tipo de chave mágica chamada **Blue Charm**. Siga o caminho adiante e você terá acesso ao **elevador**, use-o para voltar ao quinto andar, salve seu progresso e abra a porta ao lado do quarto. Pegue um **Defender** e depois desça a escada, no andar abaixo pegue três **Firecracker** e abra a porta ao lado.

Suba a escada e volte para o quinto andar, vá para o elevador e desça novamente no primeiro andar. Pegue o elevador ao lado e desça no andar B1, chegando no mesmo siga em linha reta e procure uma passagem na estrutura à direita do personagem para chegar a uma sala.

Examine os armários para encontrar dois **Aurum**. Voltando ao caminho normal, acione a alavanca para levantar a ponte e vá para o andar mais alto ao lado da estrutura. Atravessando a ponte, você encontrará um **Acession**



revistando a sala do outro lado. No caminho normal, siga para o final da estrutura onde você encontrará um bloqueio no caminho. Siga para o lado esquerdo do personagem, atravesse a ponte de madeira e desça a escada. No andar inferior, a entrada seguinte o levará para uma estrutura. Desça a escada e rotacione a câmera para encontrar um baú contendo três **Aurum**. Suba as duas escadas do outro lado para chegar a uma saleta com duas saídas, siga para o leste para chegar a um

corredor. Indo para a esquerda, você encontrará um **Shaman's Ring**. Volte até a saleta e vá na outra entrada, acione a alavanca para levantar a ponte e desça a escada adiante. No andar abaixo, entre na porta ao lado e para encontrar o **Yellow Charm**, vá para a entrada adiante e antes desça a escada na estrutura para pegar uma **Mist Armor**. Siga o corredor para abrir uma porta adiante, esta dará acesso a uma passagem do outro lado da estrutura para pegar cinco **Ammonia**.



PARTE - 6



Volte até o andar B1 e o Yellow Charm abrirá o **bloqueio** para você, desça a escada adiante e siga o caminho para chegar ao andar B3. Lá dê a volta no recinto, desça para o muro abaixo e dê a volta nesta para entrar em uma saleta, onde encontrará o Red Charm. Use a porta ao lado para chegar a um baú contendo cinco **Life Shard**, depois volte até a saleta e desça a escada. Vá para o outro lado do recinto e quebre o bloqueio do elevador ao centro. No andar abaixo vasculhe a sala à sua direita para encontrar três **Wisdom Fruit**, depois vá na sala oposta para pegar três **Super Vitamin** e salvar seu progresso.

Desça a longa escadaria ao lado para chegar na entrada da sala do trono. Entrando

nesta, todos os membros do seu grupo serão **derrotados** por Fou-Lu e apenas Ryu ficará de pé. Vá conversar com Fou-Lu.

Nina e os demais despertarão, então siga para a entrada atrás do trono para chegar em uma área mística. Ryu irá ao encontro de Fou-Lu e mais uma vez este pedirá para Ryu unir-se a ele.



22°Chefe - FOU-LU

Esta batalha você não ganhará, portanto transforme Ryu em Aura Dragon e use a evocação DragonBreath. Resista durante cinco ataques de Fou-Lu, que continuará tentando manipular Ryu a esquecer os mortais e a unir-se a ele para se tornarem o Deus definitivo.



PARTE - 7



Após a batalha, Nina ajudará Ryu e todos os outros se aproximarão. Fou-Lu fará perguntas a Ryu e você terá dois tipos de respostas. Escolhendo todas as **respostas** "Maybe so...", Ryu e Fou-Lu se tornarão o Deus Infinit e você terá de matar todos os seus amigos. Escolha as três respostas "I don't now...", Nina dirá que gosta deste mundo apesar dos grandes erros das pessoas. Fou-Lu tentará mudar a opinião de Ryu mais uma vez, dê sua resposta final escolhendo a opção "You're wrong!" e Ryu dirá que se tornará o Deus protetor dos mortais. Irritado com a escolha de Ryu, Fou-Lu evocará o dragão Tyrant.



23°Chefe - TYRANT

Transforme Ryu em Vyvern e use a evocação DragonBreath, use a Skill Transfer e doe MP para Ryu manter-se transformado. Com os demais personagens use as magias Typhoon de Nina seguida da magia Blizzard de Ershin ou Scias. Tente também a combinação da magia Inferno com a magia

Typhoon. Magias de fogo são as melhores alternativas para esta batalha, faça o combo usando a magia Inferno de Ursula, seguida da magia Typhoon de Nina e Inferno de Ershin ou a Skill Flame Pillar. Use a magia Vitalize para recarregar o HP dos personagens e mantenha todos vivos.

PARTE - 8



Após a batalha Fou-Lu não aceita a escolha de Ryu proteger os mortais, então Deis e Nina se manifestarão. Sem mais alternativas **Fou-Lu** decide mostrar seu verdadeiro poder, transformando-se na poderosa forma de Astral Dragon, dando início a uma última batalha.



24°Chefe - ASTRAL

Esta batalha será mais demorada e difícil, pois o inimigo possui ataques devastadores. Transforme Ryu em Wyvern ou Kaiser Dragon e use as evocações de ataques que você possui. Caso seus dragões percam todo o HP, use o item Ambrosia. Recarregue o MP durante a batalha e com os demais persona-

gens use as mais fortes magias que possuir, montando combos destrutivos. Use a magia Vitalize de Nina ou Scias para encher o HP do grupo quando precisar e tente manter todos os personagens vivos. Não economize itens, use tudo que possa beneficiar o grupo.



Após a batalha, Ryu e Fou-Lu tornam-se Yora Dragon. A personalidade de Ryu prevaleceu e **explicará** que este mundo não precisa de deuses. Por isso, ele se desfaz de seu poder divino e dos Deuses dragões. Feito isso, Ryu vira um simples mortal, enquanto Deis torna a fonte de vida de Ershin.



PLAYSTATION 2

SSX



► Detone neste game de esporte super radical

O super console da Sony acabou de ser lançado e seus primeiros grandes jogos chegam para mostrar do que ele é capaz. SSX é um destes jogos. Você fica simplesmente maravilhado com toda a beleza deste jogo, desde sua jogabilidade, passando pelos gráficos e o som tudo é perfeito.

Em primeiro lugar, SSX pode ser considerado o melhor jogo de



snowboarding já lançado, pois ele conseguiu conciliar dois elementos, a corrida montanha abaixo e a execução de manobras. Para se dar bem, você deverá correr contra seus oponentes e executar o máximo de manobras possíveis. Fazendo manobras uma barra de adrenalina no canto da tela se enche e quando isso acontecer seu personagem ficará "turbinado", ou seja, muito mais rápido e ágil.

Os gráficos de SSX são um caso à parte, um show de cores com muitas texturas e incríveis efeitos especiais. O som é completamente inovador. A trilha sonora muda de acordo com a sua performance e as vozes e efeitos sonoros são ótimos.

SSX é um jogo obrigatório para os proprietários do PlayStation 2, mesmo que você não seja um fã desse gênero, ficará surpreso com este super jogo, muita velocidade, manobras e diversão.



SSX

PLAYSTATION 2

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 2 JOGADORES

■ GÊNERO
■ ESPORTE
■ SOFTHOUSE
■ ELECTRONIC ARTS

▲ Cheat mode

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione ↓, ←, ↑, →, X, ●, ▲, □ para habilitar todos os cursos, personagens, boards e roupas. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Repita este código para desabilitá-lo.

▲ Atributos máximos

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione X (7 vezes), □. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Alternativamente, segure L1+L2+R1+R2 e pressione ● (5 vezes), X, ▲, □. Para a versão japonesa do game, segure L1+L2+R1+R2 e pressione □, X (7 vezes). Repita o código para desabilitá-lo.

▲ Modo Running man

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione □, ▲, ●, X, □, ▲, ●, X. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Repita este código para desabilitá-lo.

▲ Todos os cursos

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione ●, X, ●, X, ●, X, ●, X para ver todas as indicações dos cursos antes de correr. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Repita este código para desabilitá-lo.

▲ Snowboarder mais leve

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione □, ▲, ←, →, ↑. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um

som. Repita este código para desabilitá-lo.

▲ Board Mallorca

Na tela de options, segure L1+L2+R1+R2 e pressione X (4 vezes), ▲ (4 vezes). Se você entrar com o código corretamente, ouvirá um som. Nota: você não poderá mudar de board a menos que entre com o código uma segunda vez para desabilitá-lo.

● Curso Mercury City Meltdown

Ganhe uma medalha no curso Elysium Alps





course para habilitar o curso Mercury City Meltdown.

● Curso Mesablanca

Ganhe uma medalha no curso Mercury City Meltdown para habilitar o curso Mesablanca

● Curso Tokyo Megaplex

Ganhe uma medalha no curso Mesablanca para habilitar o curso Tokyo Megaplex.

● Curso Aloha Ice Jam

Ganhe uma medalha no curso Tokyo Megaplex para habilitar o curso Aloha Ice Jam.

● Curso Untracked

Ganhe uma medalha no curso Aloha Ice Jam para habilitar o curso Untracked.

● Jogue como Jorgen

Ganhe uma medalha de ouro em qualquer modo para habilitar Jorgen.

● Jogue como JP

Ganhe duas medalhas de ouro em qualquer modo para habilitar JP.

● Jogue como Zoe

Ganhe três medalhas de ouro em qualquer modo para habilitar Zoe.

● Terceira roupa

Complete todos os green circle tricks para habilitar a terceira roupa.

● Quarta roupa

Complete todos os blue square tricks para habilitar a quarta roupa.

● Terceira board

Consiga o rank rookie para habilitar a terceira board.

● Quarta board

Consiga o rank sensei para habilitar a quarta board.



● Quinta board

Consiga o rank contender para habilitar a quinta board.

● Sexta board

Consiga o rank natural para habilitar a sexta board.

● Sétima board

Consiga o rank star para habilitar a sétima board.

● Oitava board

Consiga o rank veteran para habilitar a oitava board.

● Nona board

Consiga o rank champ para habilitar a nona board.

● Décima board

Consiga o rank superstar para habilitar a décima board.

● Décima primeira board

Consiga o rank master para habilitar a décima primeira board.

● Curso Pipedream

Ganhe uma medalha no curso Tokyo Megaplex para habilitar o curso Pipedream.

● Jogue como Hiro

Ganhe quatro medalhas de ouro em qualquer modo para habilitar Hiro.





PLAYSTATION 2

THE BOUNCER

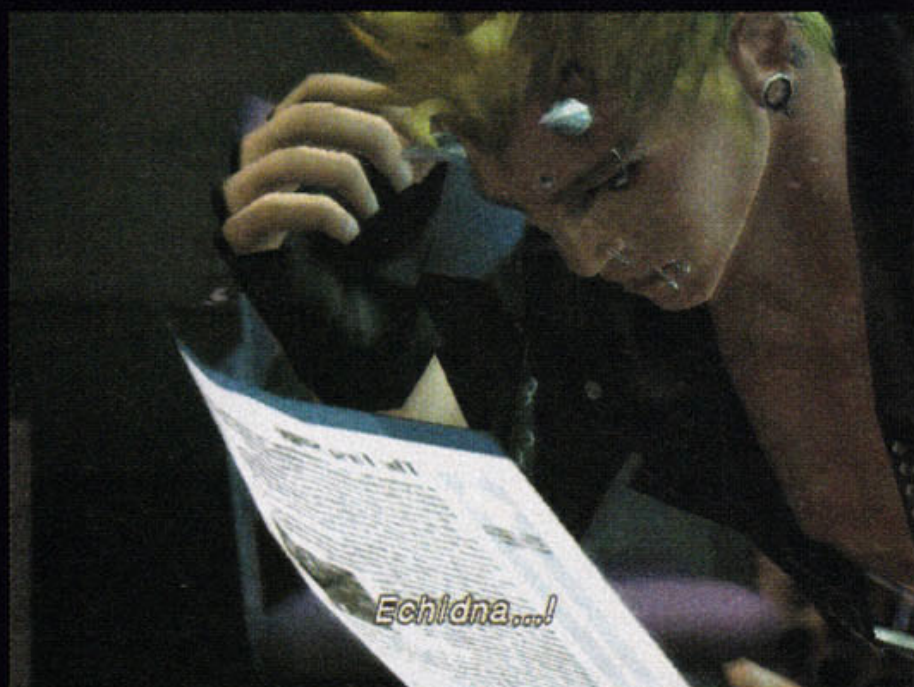
► O game de pancadaria da Squaresoft



De cair o queixo. Esta é a sensação que fica quanto ao visual deste que é o primeiro título da Square para PlayStation 2. Desenvolvido pela Dream Factory, a mesma da série Tobal, The Bouncer deixa de ser apenas um jogo de luta, sua ação intensa e as envolventes batalhas seguram qualquer um em frente à TV. Além da ótima jogabilidade, o visual de The Bouncer é estonteante. Os cenários são super realistas e os personagens muito bem construídos e repletos de detalhes. As câmeras, que se transformam em problema em muitos jogos, aqui funcionam perfeitamente, acompanhando a ação e mudando de ângulo automaticamente.

O som acompanha a qualidade gráfica. A trilha sonora expressa perfeitamente o clima do jogo e os efeitos especiais assim como as falas são ótimas.

O controle em The Bouncer também é ótimo, além de responder muito bem aos seus comandos é o primeiro



jogo que usa os botões analógicos, ou seja, a força dos golpes de seus personagens varia de acordo com a intensidade que você aperta o botão.

Apesar de ser relativamente curto, você ficará feliz em jogar The Bouncer muitas vezes para fazer os seis finais diferentes. Além disso o jogo é repleto de segredos e bônus que são habilitados de acordo com sua performance. The Bouncer veio para mostrar do que a máquina da Sony é capaz e impressiona, pode ter certeza.



● Personagens de Bônus

Para conseguir habilitar personagens extras, termine o modo Story. A cada vez que o fizer, um personagem bônus diferente será habilitado.

● Sequência de FMV escondida

Para ver uma sequência de FMV secreta, complete o modo Story com Sion.

● Roupas Alternativas

Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, ou R2 e escolha uma pessoa para conseguir roupas alternativas. Essa dica não tem efeito no modo Story.



The Bouncer

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ SQUARE

PLAYSTATION 2



PLAYSTATION 2

UNREAL TOURNAMENT

► Muita ação e adrenalina em caçadas emocionantes

O jogo de tiro em primeira pessoa, que começaram a fazer sucesso com o clássico Doom, logo evoluíram, principalmente com a popularização da internet e os modos multiplayer conquistaram a todos. A maioria das pessoas pensava que esse gênero seria um privilégio apenas para os fãs de jogos de PC, mas jogos como Quake 3 e Unreal Tournament que acabam de chegar aos consoles caseiros vieram para provar o contrário.

Unreal Tournament chega ao novo console da Sony arrasando. Esta versão acaba perdendo graficamente para a versão de PC, que conta com placas aceleradas, mas o restante, principalmente a diversão, continuam intactos.

Os gráficos perdem principalmente na qualidade das texturas e na

nada, mantendo as ótimas trilhas techs empolgantes e efeitos e falas bem legais.

Você encontrará muitos modos de jogo, tanto no modo de um jogador como no multiplayer, que suporta até quatro jogadores. Você encontrará um número alto de arenas, o que contribuirá para que você passe muitas horas em frente à TV. Unreal Tournament é um grande jogo do gênero, tanto a versão para PC quanto para PlayStation 2, você se divertirá muito, principalmente jogando com um amigo.



velocidade com que o jogo roda. Por outro lado, os efeitos especiais mesmo sofrendo algumas perdas, continuam bem legais. A animação dos personagens foi completamente reformulada e podemos dizer que ficou melhor que a versão para PC. O som é outro fator que não mudou



► Invencibilidade

Para conseguir ficar invencível, pause o jogo e aperte: □, ●, ←, →, ●, □ em qualquer parte do jogo.

► Todas as munições

Pause o jogo e aperte ←, →, ●, ●, ●, →, ←. Fazendo tudo certo você conseguirá todas as munições para suas armas atuais.

► Truque da Escada

No menu de Resume Game, selecione um jogo gravado e aperte: ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓.

► Avance o mapa

Para avançar no mapa atual enquanto estiver jogando aperte pause e entre a sequência: ↑, ↓, ←, →, →, ←, ●.

► Modo Cabeção

No menu principal aperte: ←, →, ←, →, ←, →, ●, ●, ●.

► Habilite Fathoy

No menu principal aperte: ●, ●, ●, ↑, ←, ←, ↑, ●, ●, ●, ●.

► Habilite Stealth

No menu principal aperte: □, □, ●, ●, □, □, ●, ●.

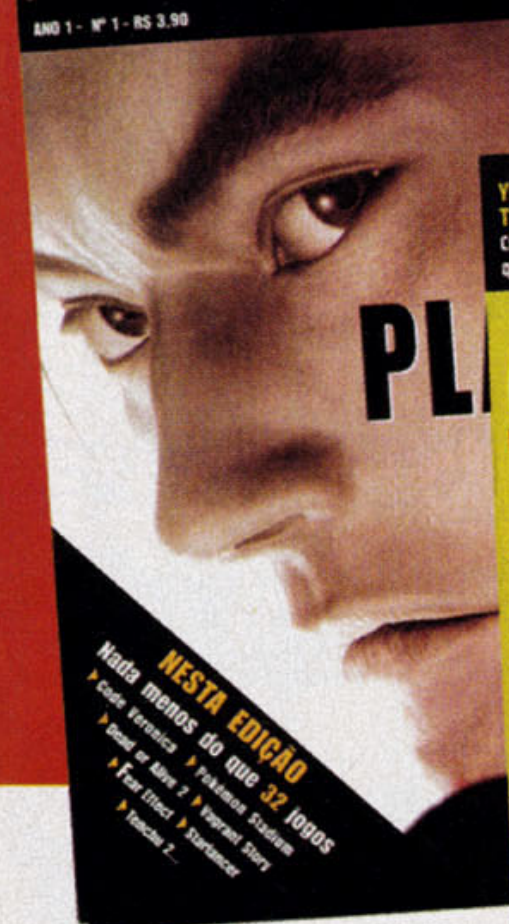


Unreal Tournament

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº DE JOGADORES
■ INFROGAMES ■ AÇÃO ■ 1 A 4 JOGADORES

PLAYSTATION 2

GAMESTATION



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



A REVISTA QUE É FEITA
POR QUEM ENTENDE DE
VÍDEO GAMES



A REVISTA DA GERAÇÃO PLAYSTATION 2 ESTÁ NAS BANCAS E TRAZ NOVIDADES

- TRAMA CONTADA DETALHADAMENTE
- ESTRATÉGIA SUPER DETALHADA E FÁCIL DE ACOMPANHAR
- LOCALIZAÇÃO EXATA DOS ITENS
- MUITAS DICAS E INFORMAÇÕES



GAMESTATION especial

PROGAMES

Ano 1 - número 5 - R\$ 4,90

FINAL FANTASY IX

Super estratégia,
confira todos os
eventos paralelos,
o final secreto
e muito mais

Ganhe um 2
PlayStation 2
Só no mais na página 56

**APENAS
4,90**

Desvende os mistérios desta incrível aventura

TOMB RAIDER CHRONICLES

A REVISTA
GAMESTATION ESPECIAL Nº 5
JÁ ESTÁ NAS BANCAS

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



NINTENDO 64

Banjo - Tooie

■ Nº JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AVENTURA

■ SOFTHOUSE
■ RAREWARE

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



► Os mascotes da Rare atacam novamente

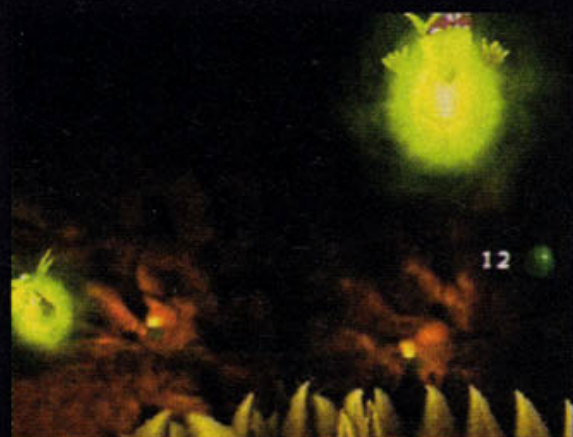
Qando o primeiro jogo da série, Banjo-Kazooie, foi lançado, surpreendeu e encantou a todos que tiveram o prazer de jogá-lo. Trazendo imensos mundos totalmente 3D para serem explorados, personagens carismáticos, som de qualidade e ótimos gráficos, o jogo foi um imenso sucesso e é considerado por muitos o melhor jogo de plataforma já lançado para N64. Com o sucesso uma sequência era inevitável, eis que surge Banjo-Tooie, uma sequência tão boa quanto seu antecessor.

O segundo título da série continua exatamente onde o primeiro parou, mas a jogabilidade mudou um pouco. Aqui, as pessoas mais importantes para seu sucesso no jogo são as jiggys, pois apenas cole-

tando-as durante as fases será possível progredir no jogo. As notas musicais que antes serviam para abrir portas, agora servem para que Banjo ou Tooie adquiram novos movimentos, totalizando 40 diferentes,

dando muito mais variedade na jogabilidade do jogo.

Os gráficos, como não poderia deixar de ser, continuam maravilhosos, muitas cores, efeitos e ótimas texturas. O som também manteve a qualidade do jogo anterior. Se você jogou o primeiro jogo, acredite, você não se decepcionará com esta sequência que consegue ser melhor que seu antecessor.



● Ovos misteriosos

Para encontrar os locais dos ovos rosa de Banjo-Kazooie, volte para a Spiral Mountain. Acima dos três troncos onde os speed shoes estão, há um buraco. No buraco há barras de metal. Para destruir estas barras você vai ter de aprender o Grenade Egg. Use-os para destruir as barras. Vá para Grundila's Lair



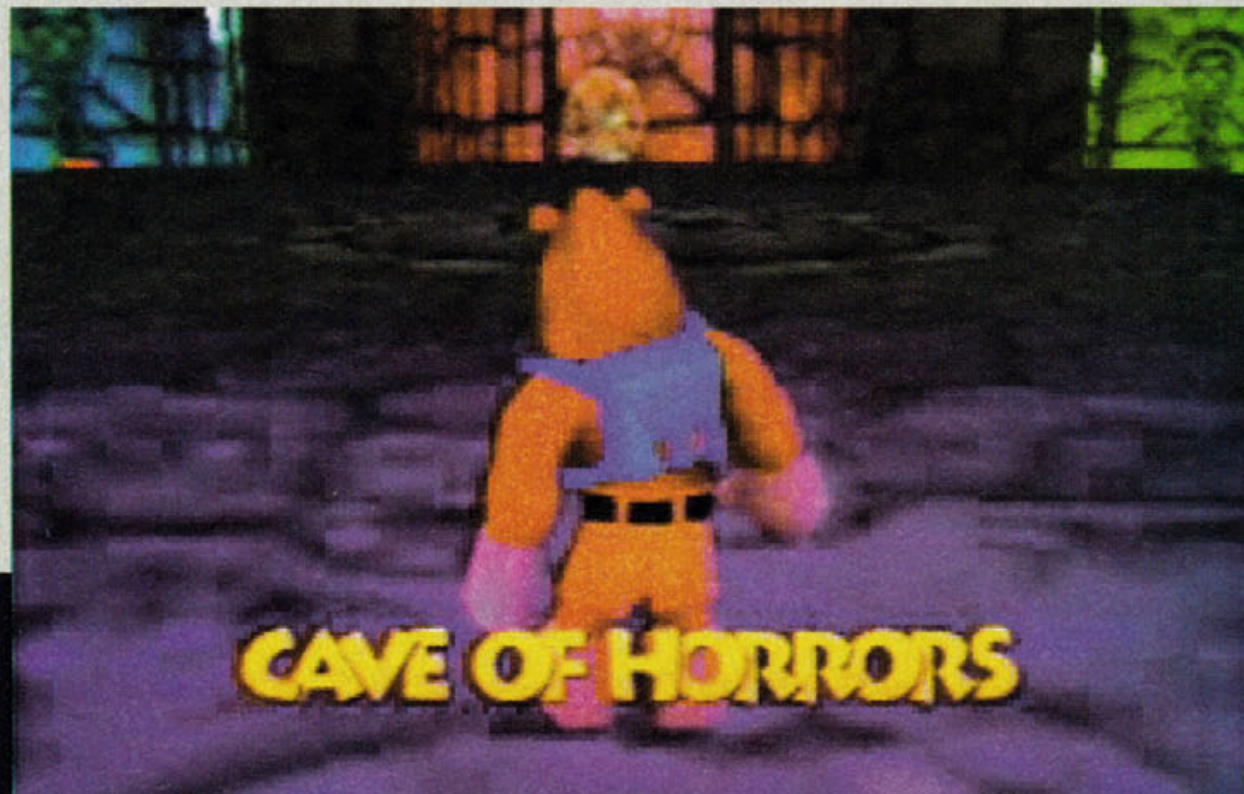
para encontrar um Flight Pad para que possa passar pelo buraco e pegar o Game Pak.

● Ovos misteriosos 2

Volte para a Spiral Mountain e use o Flight Pad para passar pela cachoeira com um buraco nela. Passe por toda a corrente para encontrar um Game Pak. Use o grip Grab para abrir as barras.

● Ice Key

A Ice Key de Banjo-Kazooie está escondida dentro de outro Game Pak. Você terá de aprender o movimento Grip Grab. Vá para o Jinjo Village, vá atrás da casa do Green Jinjo e encontre o ponto com areia. Você vai ver uma rachadura na parede. Vá para a plataforma





que está lá perto e se pedure passando pelo buraco. Cuidado, pois há plantas que tentarão mordê-lo. Quando chegar na caverna, você vai ver o Game Pak.

● Cartazes de Jet Force Gemini

Olhe dentro da casa de Bottle, veja nos quartos de sua pequena irmã e irmão e verá cartazes do jogo.

● Nade mais rápido

Aperte A+B para nadar mais rápido.

● Cheat mode

Entre na cabeça da bruxa na montanha para encontrar Cheato. Um Cheato vai ser revelada para 5 páginas de Cheato que encontrar. As outras dicas são reveladas por encontrar os vários ovos misteriosos espalhados pelo jogo. As dicas devem ser usadas no Mayahem Temple perto de Wumba's Wigwam. Você vai precisar das Grenade Eggs para entrar no templo. Diga qualquer uma das dicas abaixo para ativas o efeito correspondente:

Seleção de fase:

CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL

Energia infinita:

CHEATO HONEYBACK

Energia e ar infinito:

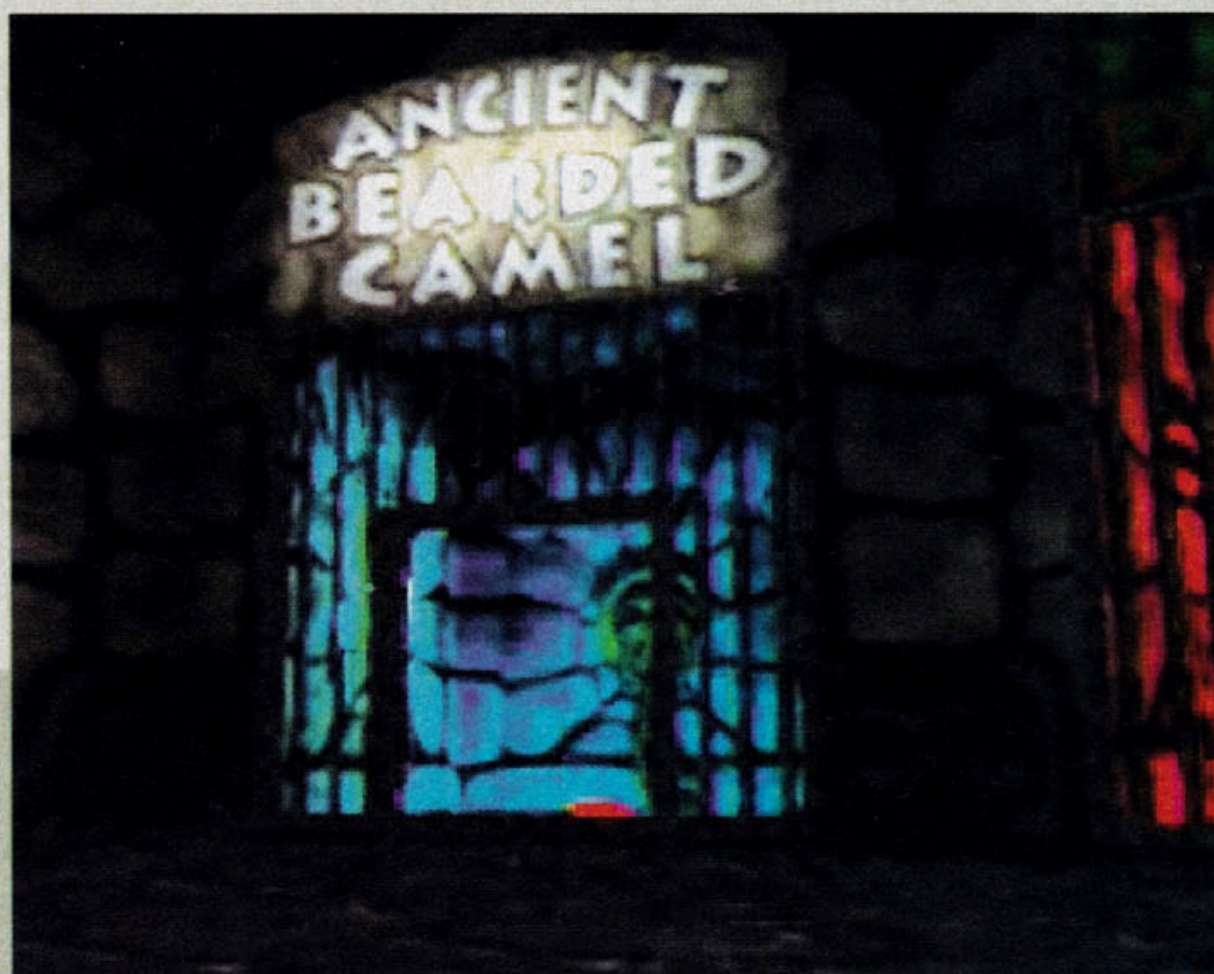
HONEYKING ou CHEATO KCABYENOH

Capacidade duplicada de carregar penas:

FEATHERS ou CHEATO SREHTAEF

Capacidade duplicada de carregar ovos:

EGGS ou CHEATO SGGE



Ovos e penas infinitas:

CHEATO NESTKING

Sem danos quando cai:

FALLPROOF ou CHEATO FOORPLAF

Ovos caem nos alvos mais perto:

HOMING

Banjo mais rápido:

CHEATO SUPERBANJO

Inimigos mais rápidos:

CHEATO SUPERBADDY

Teste de música habilitado no Jukebox do Jolly

Roger Bay:

JUKEBOX ou CHEATO XOBKUJ

Jiggy dá dicas por placas na casa do Master

Jiggywiggy:

GETJIGGY ou CHEATO YGGIJTEG

Todas as sub opções do Replay habilitadas:

CHEATO PLAYITAGAINSON

Veja a seqüência final:

CHEATO JIGGYSCASTLIST



— Energia infinita

8011B069 0063

— Egg Ammo infinito

8111B080 03E7





NINTENDO 64

Cruis'n World

NINTENDO 64

■ Nº JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

■ GÊNERO
■ CORRIDA

■ SOFTHOUSE
■ ELECTRONIC ARTS

CRUIS'N WORLD

► Corrida alucinante no N64

Muita diversão sem se preocupar com as leis da física. É isso o que Cruis'n World promete, mas olhando mais de perto você verá que não é bem assim. Na verdade este não é um jogo ruim, mas poderia ser bem melhor.

Vindo diretamente dos arcades, em Cruis'n World você correrá por vários lugares espalhados pelo mundo como Egito, Moscou, Alemanha, Nova York, França, México, Itália, China, África, entre outros. As pistas são bem variadas e você poderá escolher uma variedade razoável de veículos. O maior problema em Cruis'n World é a limitação na jogabilidade, por ser um jogo de corrida estilo arcade deveriam existir muitos atalhos, mas pelo contrário, você apenas segue o trajeto da pista. Mesmo assim você poderá executar saltos gigantescos, andar sobre duas rodas e muito mais.

Os gráficos são razoáveis, mesmo não estando no padrão de quali-



dade de jogos para Nintendo 64. O som também não apresenta nada de revolucionário, mas coloca você no clima do jogo.

Cruis'n World não apresenta muitos quesitos que leve alguém a comprá-lo, pois acaba sendo bem fraco se comparado a San Francisco Rush ou San Francisco Rush 2: Extreme Racing USA. Mas mesmo com as limitações que o jogo lhe dá, você passará algum tempo se divertindo com ele, além disso você ainda conta com o modo multiplayer, que mesmo não sendo maravilhosamente bom é bem divertido.



● Mude a pintura

Quando for selecionar o seu carro aperte L ou R para mudar sua cor.

● Mega Roll Bonus fáceis em New York

Você deverá ter um carro que corra a 140Mph. Entre em uma corrida no modo Championship em New York e quando vier uma curva, faça-a muito fechada e na maior velocidade possível, deste modo você vai receber um enorme bônus em quase todas as curvas fechadas.

● Corra na lua

Você deve vencer todo o jogo incluindo a fase da Florida. Quando vencer Florida verá



o seu carro sendo pego por um helicóptero e sendo colocado em um foguete. Espere até que os créditos acabem e então você poderá jogar em uma fase na lua!

● Pule por cima dos carros

Quando vier por trás de um carro em alta velocidade, aperte o A duas vezes e voe por cima dele.

● Rampa secreta na Alemanha

Depois de passar pela cidade haverá uma

grande curva e depois uma rampa. Passe por ela, por uma placa e então outra rampa. Vire para a esquerda na grama e comece a apertar A para fazer uma enorme manobra.

● Cambalhotas e rolamentos

Quando vier em uma rampa aperte A duas vezes.

● Power Boost

Enquanto estiver correndo aperte o A duas vezes para aumentar a sua velocidade.





● Carros secretos

Vá para o modo Practice e escolha o Practice Championship. Siga os seguintes limites para habilitar os carros correspondentes:

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

Também há um carro secreto chamado Speed Demon. Para pegá-lo você deve terminar o jogo ganhando todos os pontos do modo Champion.

● Atalhos

Australia

Um pouco depois do 1 Checkpoint vai ver um atalho de terra à esquerda.

Great Wall of China

Quando vir uma casa com luz à esquerda vá em direção a ela e pegue o caminho.

Hawaii

Perto do começo da corrida há uma placa dizendo para você se virar. Vire na próxima

placa continue em frente para encontrar um atalho. Quando vir alguns barris do lado esquerdo, vá para a floresta e chegará a um atalho que fará com que passe por todos os carros.



Italy

Depois de passar o 2º ou 3º Checkpoint você descerá por três estradas linhadadas. Um segundo antes de sair da pequena alcova, haverá uma rampa a sua esquerda. Suba por esta rampa para guardar algum tempo.

Kenya

Depois do terceiro Checkpoint no modo Practice, na primeira curva para a direita a pista se divide em duas, mas você deve ir para a direita. Continue em frente até chegar a outra rampa.

Mexico

No templo asteca do México vá para a moita à esquerda do templo. Lá você encontrará um atalho e uma rampa.

New York

Nos últimos túneis da pista pegue qualquer

uma das rampas que aparecerá antes.

● Esmagando insetos

Vá para o México e fique na visão em primeira pessoa enquanto corre, assim vai ver os insetos batendo em seu vidro.

● Turbo Boost

Quando a corrida estiver para começar, segure o acelerador depois de ouvir a palavra Set. Se fizer corretamente e no tempo certo vai começar a corrida com uma grande arrancada.

— Enable Code (deve ser ativado)

DE2AD4000000

812FE5EC2402

812FE5EE000



— P1 sempre ganha

803CE0230001

— Todos os upgrades

803BEE420005

— Todos os carros

813BEE781FFF

— Tempo infinito

813D0D3C4296

— Boosts infinitos no modo Championship

803C75E70003





NINTENDO 64

DUKE NUKEN: ZERO HOUR



► Ele protege o mundo e as mulheres

O cara mais durão do mundo dos games marcou sua presença no Nintendo 64 com um jogo simplesmente ótimo. Em Duke Nukem: Zero Hour, você, como sempre, deverá defender os humanos dos alienígenas feiosos já tradicionais da série. Você joga com uma visão em terceira pessoa bem legal onde as câmeras ajudam bastante. A jogabilidade se resulta em seguir pelas fases exterminando uma infinidade de inimigos, acionar alavancas e coletar itens, armas e munição, Duke Nukem puro.

O controle segue o mesmo estilo usado em Turok onde os botões de câmera (C) são usados para andar, com o controle analógico você olha ao redor, o botão Z é usado para atirar, o botão R para pular. O D-Pad para selecionar armas e itens e o botão L para usar os itens. Mesmo que

possa confundir bastante no começo, logo você percebe que esse estilo de controle é perfeito para esse tipo de jogo e logo você estará acostumado. Os gráficos são muito bons e tanto os personagens como as fases são bem detalhadas e usam muitas texturas. Os gráficos ficam ainda melhores se usado o Expansion Pak de 4MB, mas apesar de rodar em alta resolução, a Flame-Rate cai bruscamente, deixando o jogo bem lento. Duke Nukem: Zero Hour é um grande jogo para Nintendo 64, um jogo de alta qualidade, mas não espere por moleza pois o jogo é bem difícil.



Duke Nukem: Zero Hour

■ Nº JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ EUROCOM

▲ Modo Action Nukem

Aperte ↓, ↓, A, Z, Z, ←, A quando Press Start aparecer na tela. Outra forma de conseguir habilitar este modo é terminando o jogo.

● Personagens adicionais no modo Multiplayer

Complete qualquer fase e salve o jogo para habilitar um personagem adicional no modo Multiplayer.

● Modo Big Gun

Acabe com todos os oponentes na fase 3: Nuclear Winter.

● Modo cabeção

Primeiro resgate todas as garotas na fase 2: Liberty or Death. Após fazer isso entre com os códigos correspondentes aos personagens:

Personagem 1

Aperte A, L, R, ←, B, ↓, ↑ quando o press Start aparecer no menu principal.

Personagem 2

Aperte B, A, A, R, L quando o press Start aparecer no menu principal.

Personagem 3

Aperte L, L, ↑, ↓, R, B, A quando o Press Start aparecer no menu principal.



Personagem 4

Aperte B, B, B, R, ←, A quando o Press Start aparecer no menu principal.

Personagem 5

Aperte →, B, ←, L, A, Z Quando o Press Start aparecer no menu principal.

Personagem 6

Aperte ↑, ↓, B, A, A, ← quando o Press

Start aparecer no menu principal.

● Modo Extreme

Complete o jogo com todas as mulheres salvas e todos os oponentes mortos.

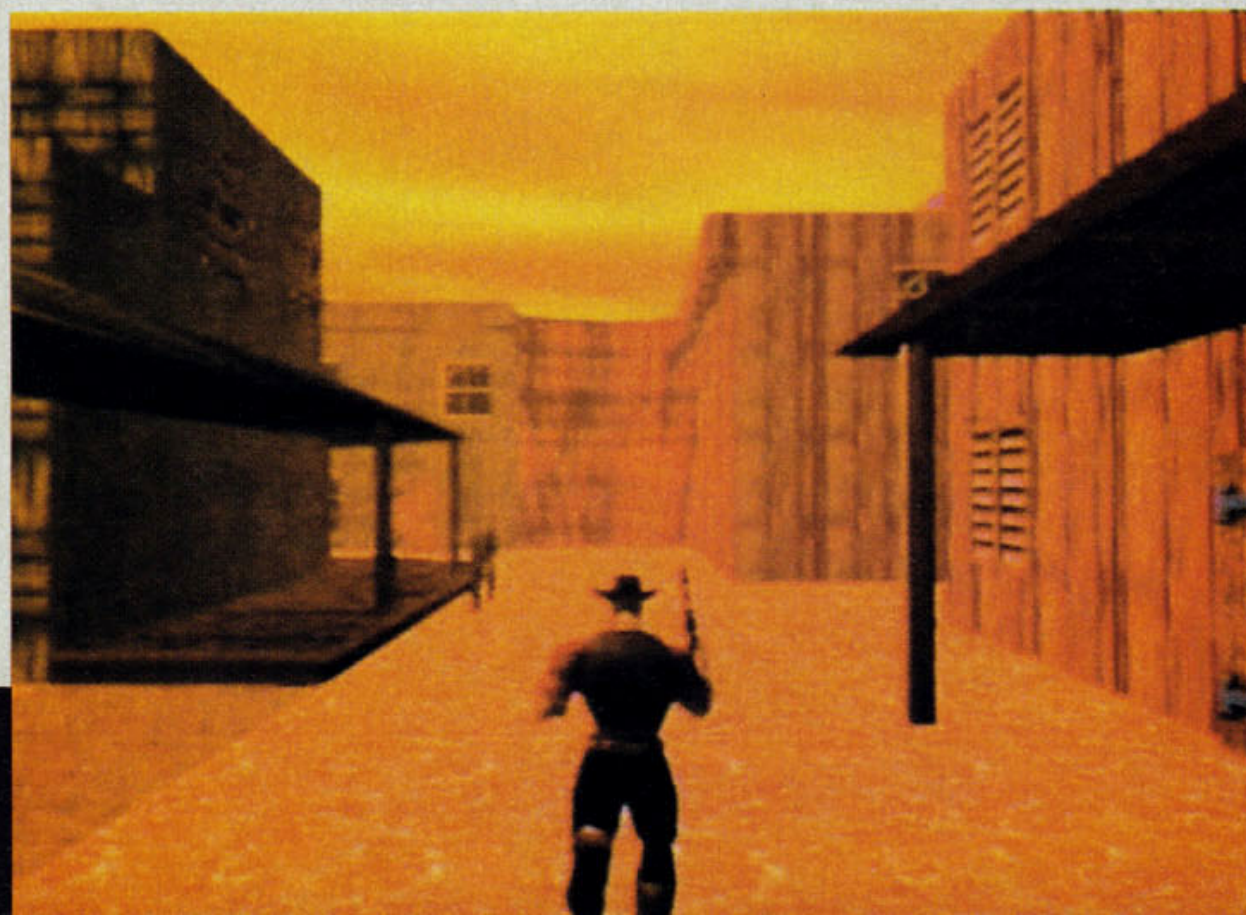
▲ Perspectiva em primeira pessoa

Aperte ↓, ↑, L, B, Z, ←, C-▲, C-►, C-◄, Z quando o press Start aparecer no menu principal.

● Mapa achatado

Consiga todos os segredos na fase secreta WetWorld.

▲ Freeze thrower com muni-





• Munição ilimitada

Aperte ↓, ↑, A, L, R, Z quando a mensagem Press Start aparecer no menu principal.

• Zumbis em alta velocidade

Resgate todas as garotas na fase 8: Dry Town.

• Pele de gelo

Resgate todas as garotas na fase Level 5: Fallout.

• Munição de SMG no máximo

Consiga todos os segredos da fase 15: Dawn of the Duke.

• Munição máxima da Volt-C

Consiga todos os segredos da fase 17: The Rack.

• Munição máxima da Blaster

Para conseguir munição máxima da Blaster mate todos os inimigos da fase 9: Jailbreak.

• Munição máxima do Freezer

Mate todos os oponentes na fase 20: The Brothers Nukem.

• Munição máxima de Gamma

Resgate todas as garotas na fase 21: Alien Mothership.

• Munição máxima de Gattling Gun

Mate todos os oponentes na fase 16: Hydrogen Bomb.

• Munição máxima de revolver

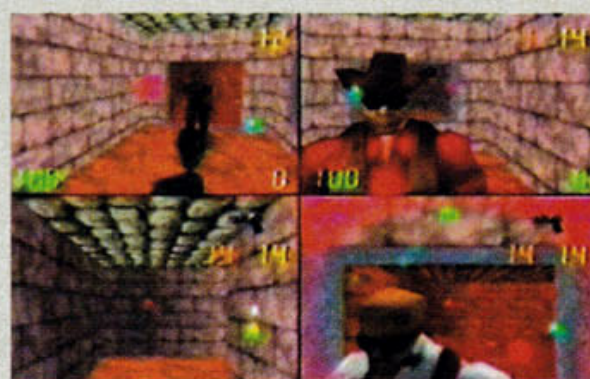
Resgate todas as garotas e todos os segredos da fase 12: Probing The Depths.

• Munição máxima de Rifle

Resgate todas as garotas na fase 11: Ft. Roswell.

• Munição máxima de Sawn-off Shotgun

Mate todos os oponentes na fase 13: White Chapel Killings.



• Munição máxima de Shotgun

Resgate todas as garotas na fase 10: Up Ship Creek.

• Munição máxima de Sniper

Resgate todas as garotas na fase secreta, Going Down.

▲ Rifle com munição ilimitada

Aperte C-▲, C-▼, C-◀, C-▶, L, R quando o Press Start aparecer no menu principal.

• Fase secreta: Going Down

Tenha todas as peças da máquina do tempo antes de chegar no Rack. Um segundo portal

deverá aparecer na sala adjacente ao primeiro.

• Fase secreta: Wetworld

Depois de aumentar o poder no final da fase 3: Nuclear Winter, pule no telhado que se encontra logo abaixo. Do telhado pule na água e nade até a plataforma flutuante para acessar a fase secreta Wetworld.

— Obter Dynamite

8111A7700001

— Obter arma extra

8111A7980001

— Obter Grenade Launcher

8111A7200001

— Obter Laser

8111A8100001

— Obter Machine Gun

8111A6F80001



— Obter Machine Shotgun

8111A7C00001

— Obter Pipe Bomb

8111A7480001

— Obter Pistol

8111A6A80001

— Obter Plasma Gun

8111A7E80001

— Obter Shotgun

8111A6D00001





NINTENDO 64

GOLDENEYE 007



▶ O agente secreto detona nesta super aventura

O nome é Bond, James Bond... Se você é fã dos jogos de espionagem e ação provavelmente já jogou, e adorou, GoldenEye 007. O jogo foi o grande destaque entre os primeiros jogos para Nintendo 64. Aqui você encarna o agente mais famoso do mundo em um jogo de tiro em primeira pessoa, que foi considerado por muitos o melhor jogo



para Nintendo 64 já lançado. GoldenEye tem uma jogabilidade bem divertida e envolvente. Além da variedade de armas você precisará saber usar todas as bugigangas do agente se quiser se dar bem. Uma característica do jogo que vale lembrar é a IA (Inteligência Artificial) dos inimigos, que é bem avançada.

Além de ser bem divertido, GoldenEye tem um controle ótimo que responde bem aos seus comandos. A forma como são usados os botões podem causar certa confusão no começo, mas logo você se acostuma com ele e percebe o quanto é bom. GoldenEye 007, mesmo já sendo lançado a algum tempo, merece seu espaço em nossas páginas pois até hoje pode ser considerado um ótimo jogo e afinal foi ele que abriu as portas para os novos jogos como Perfect Dark e 007: The World Is Not Enough.



GoldenEye 007

NINTENDO 64

■ Nº JOGADORES
■ 1 A 4 JOGADORES

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ RARE

▲ Invencibilidade

Em qualquer parte do jogo faça o seguinte código:

L+↓, R+C-▶, R+C-▲, L+→, L+C-▼, R+C-▲, L+→, R+↓, L+←, L+R+C-▶.

▲ Mais personagens para o Multiplayer

Faça o seguinte código na tela de seleção de personagens

L+R+C-◀, L+C-▲, L+R+←, L+→, R+↓, L+R+C-◀, L+C-▲, L+R+→, L+R+C-▼, L+→. Se isso não funcionar segure L e aperte ↓.

▲ Invisibilidade no Multiplayer

Em qualquer ponto do jogo faça o seguinte código:

L+C-▲, L+R+C-◀, R+↑, L+C-▶, R+C-◀, L+→, L+R+C-◀, L+C-▶, L+↑, L+R+C-▼.

▲ Gold PP7 Cheat

Vá para o Cheat Menu e entre com este código. Você deverá ouvir um som confirmando o truque.

L+R+→, L+R+↓, L+↑, L+R+

↓, C-▲, R+↑, L+R+→, L+←, ↓, L+C-▼.

▲ Munição no Máximo

Em qualquer momento do jogo pause e faça o seguinte código:

L+R+C-▶, R+↑, R+↓, R+↓, L+R+C-▶, L+R+←, R+↓, R+↑, L+R+C-▶, R+←.

▲ Paintball

Vá para o Cheat Menu e entre com o seguinte código, um som vai confirmar, saia do menu e entre novamente para que a dica apareça:

R+→, L+R+C-◀, L+↑, R+C-▼, L+C-▼, L+R+C-▼, L+R+↑, L+C-▼.

▲ PP7 Prateada

Vá para o Cheat menu e entre com o seguinte código:

L+←, L+R+↑, L+→, L+R+↑, L+R+C-◀, L+R+←, L+R+↓, C-▼, L+R+→, L+R+←.

▲ Tiny Bond Cheat

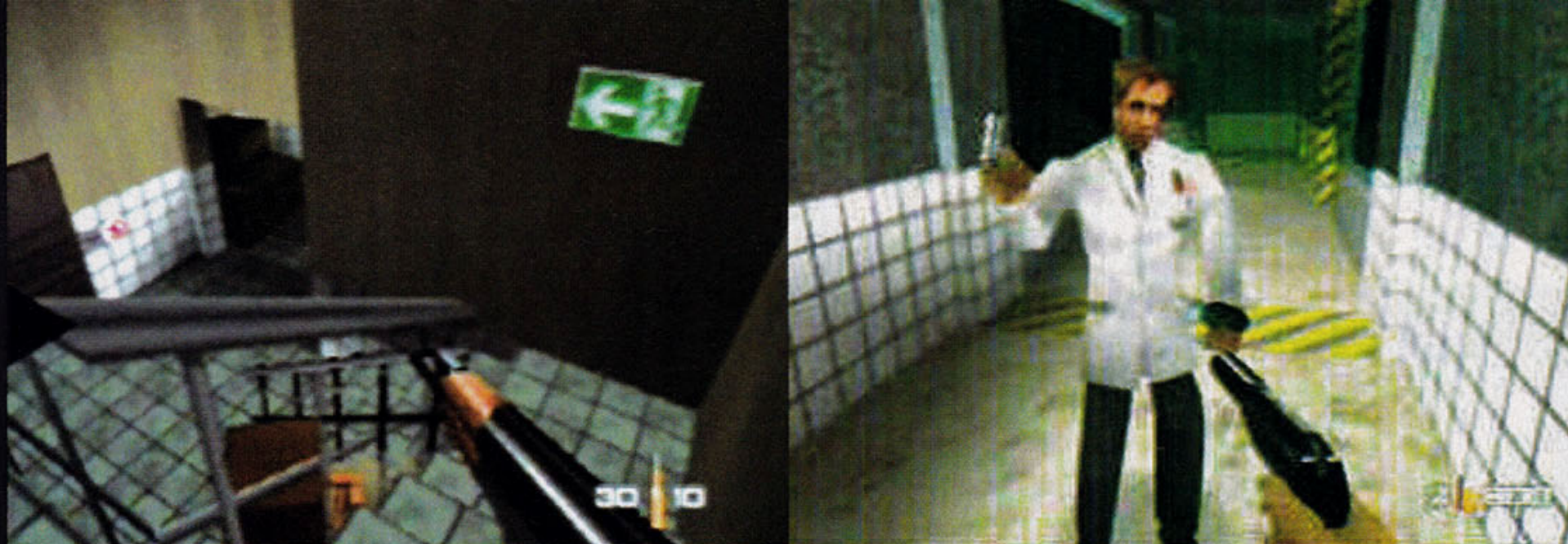
Vá para o Cheat Menu e entre com o seguinte código, um som vai confirmar, saia do menu e entre novamente para que a dica apareça:

L+R+↓, R+↓, L+C-▼, ←, R+C-◀, L+R+C-▼, ↓, ↓, R+C-▼, R+→.

▲ Habilite todas as fases

Estes códigos devem ser feitos na tela de





seleção de missão:

▲ Habilite Facility

L+R+C-▲, R+C-◀, L+←, R+C-▲, L+←
R+C-▼, L+C-▶, R+→, L+R+C-▲, L+→.

▲ Habilite Runway

L+R+←, R+←, L+C-▲, L+←, R+C-▲, R+C-▼, R+C-▶, R+→, L+↓, R+C-◀.

▲ Habilite Surface I

R+C-◀, L+R+C-▲, L+←, R+↑, R+←, L+↑, R+C-▼, L+→, L+C-▶, L+R+↓.



▲ Habilite Bunker I

L+C-▼, R+→, L+C-▶, R+C-◀, L+C-▼, L+R+←, L+C-▶, L+R+↑, R+C-▶, L+↑.

▲ Habilite Silo

L+↑, R+C-▼, L+←, R+↓, L+C-◀, L+R+C-▶, L+C-▲, R+→, R+→, R+C-▶.

▲ Habilite Frigate

R+C-▲, L+↓, R+C-▶, L+←, L+R+↑, L+R+C-▼, R+C-▶, R+↑, L+R+C-▼, R+↑.



▲ Habilite Surface 2

L+C-▼, L+R+C-▶, R+C-▶, R+C-▲, R+C-◀, L+→, L+R+C-▲, L+C-▲, L+R+↓, L+C-▶.

▲ Habilite Bunker 2

L+↓, R+↓, L+R+C-▲, L+←, L+R+→, L+C-◀, R+→, L+C-▲, L+←, L+C-▼.

▲ Habilite Statue

L+R+C-▼, L+R+C-▼, L+→, L+R+←, R+←, R+C-▶, L+R+←, R+C-▲, R+C-▼, R+→.

▲ Habilite Archives

R+←, L+R+↑, L+R+C-▼, R+←, L+R+C-▶, L+←, L+R+→, L+R+C-▼, L+↑, R+C-▼.

▲ Habilite Streets

L+R+C-◀, L+C-▶, L+↑, L+R+

C-▼, R+C-▶, R+C-▼, R+←, R+C-▼, R+C-▲, L+↓.

▲ Habilite Depot

L+↓, L+↓, R+C-▼, L+C-▶, L+R+→, R+C-◀, L+↓, L+C-◀, L+C-▶, L+↑.

▲ Habilite Train

R+←, R+C-▼, R+C-▶, L+R+←, L+→, R+C-▼, L+←, L+R+C-◀, L+↑, L+C-▲.

▲ Habilite Jungle

R+C-▼, R+←, L+R+↑, R+→, R+↓, R+↓, R+↑, R+C-◀, R+C-▲, L+R+←.



▲ Habilite Control Center

L+C-▼, R+↓, L+→, R+C-▶, R+C-▼, R+←, R+←, R+C-▲, R+←, L+R+C-▲.

▲ Habilite Caverns

L+↓, R+C-▼, L+R+↑, L+→, R+C-▲, R+C-◀, R+↑, L+C-◀, L+↑, R+C-◀.

▲ Habilite Cradle

L+R+C-▲, L+←, R+↓, L+↓, L+C-▲, L+↓, R+→, R+C-▲, L+C-◀, R+→.

— Todas as armas

800696530001

— Munição infinita

8006965b0001





NINTENDO 64

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK



► A segunda aventura de Link no N64

O clássico máximo do gênero RPG da Nintendo reapareceu no Nintendo 64 com o não poderia deixar de ser arrasando. Desta vez o herói da série, Link, deverá correr contra o tempo para salvar seu mundo da lua, que cai rapidamente sobre eles.

A jogabilidade em Majora's Mask é completamente envolvente. Para começar foi incluído um sistema de máscaras, onde cada uma dá para



Link uma nova habilidade. Em alguns trechos do jogo, você só poderá progredir usando a máscara certa. Além das máscaras, você conta com sua ocarina que tem um papel importantíssimo neste jogo, pois você corre contra o tempo e usando a ocarina poderá viajar no tempo para resolver certos puzzles.

Os gráficos são bem parecidos com Legend Of Zelda: Ocarina Of Time, ou seja, bem limpos, super coloridos e repletos de detalhes.

Para aqueles que já tiveram a sensação de jogar qualquer jogo da série sabem que você acaba entrando completamente no mundo de fantasia de Link. Aqui não é diferente e você ficará maravilhado com a quantidade de personagens carismáticos que encontrará durante o jogo. Um super RPG que não pode faltar em sua coleção de jogos.



● Deixe o tempo mais devagar

Se tocar a canção Song Time de trás para frente, o relógio deverá ficar mais devagar que o normal por algum tempo, mas voltará à velocidade normal após algum tempo. Isso é muito útil quando quer prolongar o tempo de jogo. A música é: C-▼, A, C-►, C-▼, A, C-►.

● Vá 12 horas para frente

Toque esta música com a Ocarina para viajar 12 horas para frente: C-►, C-►, A, A, C-▼, C-▼.



■ Enable Code (deve estar ativado)

F1096820 2400
FF000220 0000

■ Energia infinita

811EF6A6 0140

■ Recarregar energia

811EF6A4 0140

■ Magia infinita

801EF6A9 0030



Legend Of Zelda: Majora's Mask

■ Nº JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ RPG

■ SOFTHOUSE
■ NINTENDO

NINTENDO 64

PAPER MARIO



NINTENDO 64

► No bom e velho estilo, mas com novo visual

O bombeiro mais famoso do mundo dos games finalmente reapareceu no Nintendo 64. Após aparecer em alguns jogos como a série Mario Party, além de Mario 64 e outros, o bigodudo símbolo da Nintendo ganhou mais um jogo, mas desta vez em um gênero diferente, RPG, que só teve Mario e sua turma como protagonistas em Super Mario RPG lançado ainda para o Super NES.

Paper Mario tem entre os elementos mais legais os seus gráficos. Os personagens são construídos com Sprites simples e portanto são completamente em 2D, porém mais do que isso, foram construídos como se fossem feitos de papel (portanto não se pergunte mais o porque do nome do jogo), enquanto os cenários são completamente poligonais, isso causa um efeito bem legal.



A jogabilidade também é ótima, misturando um sistema de batalhas baseado em turnos, característica dos jogos de RPG e exploração como em um jogo de plataforma. O sistema de batalha é simples e você pode intervir executando comandos durante os turnos. Exemplo, você pode causar mais danos em seus inimigos ou mesmo se defender apertando o botão correto no momento exato. O som é bem característico do tipo que só a Nintendo poderia criar.

Paper Mario é o melhor RPG já lançado para N64, podendo até mesmo competir com jogos de outros sistemas.



■ SOFTHOUSE
■ NINTENDO

■ GÊNERO
■ RPG

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Paper Mario

● Mario 8-bit

Dentro da Boo Mansion, vá para a porta inferior a direita do Main Hall. Depois quando entrar na sala, pule em cima do bloco perto do vaso. Você vai ficar igual ao Mario de 8-bits do Super Mario Bros.

● Música Original do Mario

Quando um novo capítulo aparecer com o nome e o número, espere um pouco para a música original de Super Mario Bros começar a tocar.

■ Enable Code (deve estar ativado)

DE025C000000
F106C6B02400

■ Todos os personagens em seu time

8010F2AC0001
8010F2B40001
8010F2BC0001
8010F2C40001



8010F2CC0001
8010F2D40001

■ FP infinito

8010F2950063
8010F2960063

■ HP infinito

8010F2920063
8010F2930063

■ Muitas moedas

8110F29CFFFF

■ Eleve se level ao máximo

8010F29900603



NINTENDO 64



GAME BOY

Prince Of Persia

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº JOGADORES
■ RED ORB ■ AÇÃO ■ 1 JOGADOR

SW: Yoda Stories

■ SOFTHOUSE ■ GÊNERO ■ Nº JOGADORES
■ HOTGEM ■ AÇÃO ■ 1 JOGADOR

GAME BOY

PRINCE OF PERSIA

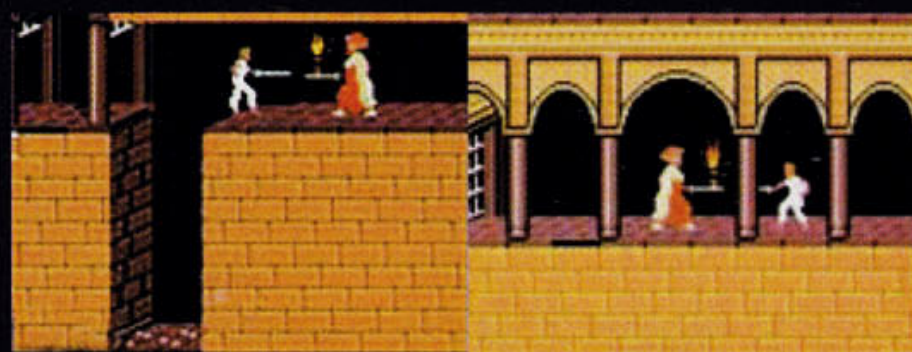


► Um super jogo de aventura

Após quase uma década desde sua primeira aparição no PC, a versão original de um dos primeiros grandes jogos de ação ganhou uma versão para Game Boy e Game Boy Color. Você enfrentará muitos desafios



e diversos puzzles no decorrer das 12 fases existentes no jogo, sempre enfrentando diversos inimigos que você terá de derrotar usando sua espada, o que exigirá muita habilidade. Os gráficos foram muito bem adaptados para o portátil da Nintendo



:44 ◀◀◀ ▶▶▶ :41 ◀

e, principalmente no Game Boy Color, os gráficos estão bem próximos do PC. Uma ótima chance de jogar um dos maiores clássicos do videogame.

► Passwords do jogo

Fase 2 06769075
Fase 3 28611065
Fase 4 92117015
Fase 5 87019105
Fase 6 46308135
Fase 7 65903195

Fase 8 70914195
Fase 9 68813685
Fase 10 01414654
Fase 11 32710744
Fase 12 26614774
Luta com Jaffar 98119464
Final 89012414



STAR WARS: YODA STORIES



► Mais guerras nas galaxias

Eaqui está mais um jogo de uma das séries de filmes mais famosas de todos os tempos, Star Wars com certeza foi uma das séries que mais ganhar jogos para os mais diversos sistemas. Desde o pioneiro Atari até o 128 Bits da Sega, o Dreamcast, passando



por Nintendo, Super NES, Master System, Mega Drive e muitos outros, a série sempre marcou sua presença com jogos bem divertidos e geralmente bem difíceis. E aqui está mais um jogo para Game Boy, mantendo a dificuldade característica você passará muito tempo tentando chegar ao fim deste jogo. Para te ajudar damos abaixo todas as passwords do jogo.

► Confira a lista de todos os passwords do jogo

Fase 2 XKJ
Fase 3 GJP
fase 4 TDM
Fase 5 WTM
Fase 6 ZBV
Fase 7 QTC

Fase 8 TGR
Fase 9 VDP
Fase 10 BFG
Fase 11 FNP
Fase 12 STJ
Fase 13 FTG
Fase 14 BLP
Fase 15 YSF



POKÉMON GOLD & SILVER



GAME BOY

► Os monstros de bolso na telinha do seu Game Boy

Pokémon, quem nunca ouviu falar... Acreditamos que não precisamos explicar o que é Pokémon, pois todos já estão cansados de saber. Estas duas novas versões do jogo (lembramos que a única diferença entre os dois são os bichinhos encontrados em cada versão) trazem várias novidades. Para começar, você encontrará os novos pokémon, assim como um novo personagem principal. A jogabilidade é bem parecida com as versões anteriores, a maior diferença fica por conta do



relógio interno do jogo, pois com isso você deverá jogar em diversos horários diferentes pois alguns pokémon só serão encontrados de dia, enquanto outros só de noite.

Outra adição foi o sistema de procriação de pokémon. Cruzando dois pokémon, você receberá um ovo e dele nascerá um novo pokémon, inclusive alguns secretos que só poderão ser encontrados desta maneira.

Se você já conhece as versões Azul, Vermelha ou Amarela e gostou de ficar capturando pokémon e treiná-los, vai adorar estas novas versões, além dos novos pokémon, a jogabilidade melhorou bastante com as adições, deixando o jogo ainda mais viciante.



● Evoluções no Daycare

No Daycare Center da Goldenrod City na Route 33 você pode cruzar os pokémon macho e fêmea para formar um novo pokémon:

Cruze dois Pichus para conseguir um Pichu.
Cruze dois Electabuzzes para conseguir um Elekid.

Cruze dois Clefaires para conseguir um Cleffa.

Cruze dois Jigglypuffs para conseguir um Igglybuff.

Cruze dois Magmars para conseguir um Magby.

Una um Venonat e um Pinsir para conseguir um Pinsir.

Una um Hitmonchan ou Hitmonlee com um Ditto para conseguir um Tyrogue.

Una um Clefairy com a Snubbull para conseguir um Snubbull.

Una um Gyarados com Red Gyarados para conseguir um golden Magikarp.

● Duplicando Itens/Clonando Pokémons

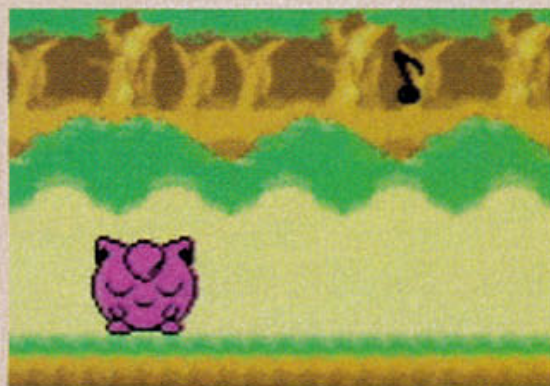
NOTA: Faça isso por seu próprio risco. Pois com este truque você pode acabar perdendo o seu save.

Vá para um PC e grave. Coloque o item que quer duplicar no pokémon que quer clonar. Coloque-o no PC. Mude de Boxe. Quando estiver na tela "Saving the Game" desligue o

seu GB e ligue-o novamente. Você deverá ter depositado um pokémon e ainda continuará com outro em sua equipe.

● Arrume seu relógio novamente

Se você quiser mudar a hora, apenas volte para a sua casa e fale com a sua mãe e ela irá perguntar se quer mudar a hora.



● Poke Balls Especiais

Você pode dar Apricorns para o produtor de Pokébolls no Azalea Town para conseguir novos tipos de Pokéball. Aqui vai uma lista dos tipos:

White Apricorn: Fast Ball — Boa para pegar pokémon que tentam escapar rapidamente das batalhas.

Red Apricorn: Level Ball — Se o level de seu pokémon for maior do que o do selvagem, então será mais fácil.

Blue Apricorn: Lure Ball — Boa para pegar pokémon aquáticos.

Pink Apricorn: Love Ball — Pega facilmente pokémon do sexo oposto do pokémon ativo.

Black Apricorn: Heavy Ball — Grande o bastante



para pegar pokémon como Snorlax.

Green Apricorn: Friend Ball — Os pokémon pegos com esta Pokébola irão ser muito amigos dos treinadores.

Yellow Apricorn: Moon Ball — Boa para pegar pokémon que evoluem com a Moon Stone.

● Música desconhecida

Enquanto estiver na Ruins of Alpha vá para o Pokégear na tela de menu. Vá para a opção Radio e ouça os canais 14 e 15 e vai ouvir a música ??????.

— Dinheiro infinito

019973D5

019974D5

019975D5

— Todas as medalhas

01FF7CD5

01FF7DD5

■ SOFTWARE
■ NINTENDO
■ GÊNERO
■ RPG
■ Nº JOGADORES
■ 1 JOGADOR

Pokémon: Gold & Silver

GAME BOY



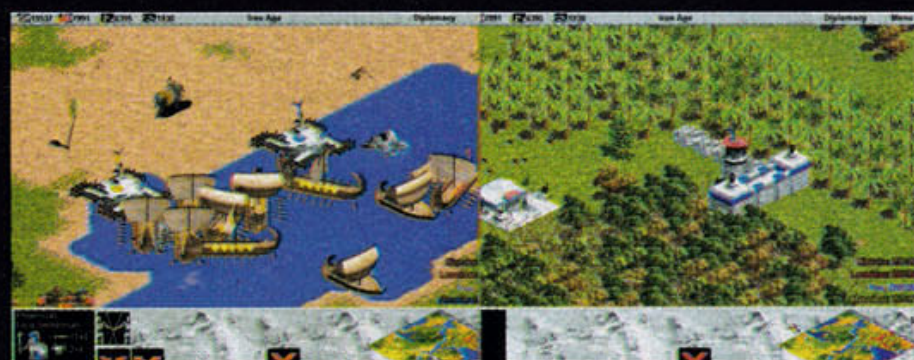


PC

AGE OF EMPIRES

► Um super jogo de estratégia

Age Of Empires se passa entre os anos de 5000 A.C. e 800 D.C. Você pode escolher entre 12 civilizações diferentes, sendo que a escolha certa depende de seu perfil e poderá definir seu sucesso, pois cada civilização tem seus prós e contras. Algumas são melhores e mais rápidas



na construção de edifícios, outras necessitam menos de alimentos, etc. Como os tradicionais jogos de estratégia você deverá criar e coordenar sua civilização para que ela cresça e evolua. Você precisará criar um exército para atacar e se defender das civilizações rivais, coordenar a coleta de matéria-prima como pedras, madeira, etc; e principalmente a coleta e armazenagem de alimentos, seja através da caça, pesca ou plantio. Além de tudo isso você precisará se preocupar principalmente com a evolução tecnológica de sua civilização, o que definirá seu sucesso. Para aqueles que curtem estratégia, Age Of Empires, mesmo após algum tempo de seu lançamento, continua sendo uma ótima opção.

Age Of Empires

■ Nº JOGADORES
■ 1 A 20 JOGADORES

■ GÊNERO
■ ESTRATÉGIA

■ SOFTHOUSE
■ MICROSOFT

PC

► 1000 food

Aperte ENTER e digite: PEPPERONI PIZZA

► 1000 gold

Aperte ENTER e digite: COINAGE

► 1000 stone

Aperte ENTER e digite: QUARRY

► 1000 wood

Aperte ENTER e digite: WOODSTOCK

► Arqueiros atiram mais rápido

Aperte ENTER e digite: UPSIDFLINTMOBILE

► Suicídio

Aperte ENTER e digite: HARI KARI

► Arqueiros Silenciosos

Aperte ENTER e digite: DARK RAIN

► Controla Animais

Aperte ENTER e digite: GAIA

► Mapa Completo

Aperte ENTER e digite: REVEAL MAP

► Cavaleiros Negros

Aperte ENTER e digite: BLACK RIDER

► Exército Invencível

Aperte ENTER e digite: ZEUS

► Priests com HP 1200 e super velocidade

Aperte ENTER e digite: HOYOHOYO

► Reencarnação

Aperte ENTER e digite: MEDUSA

► Lançador de Foguetes

Aperte ENTER e digite: BIGDADDY

► Mate oponentes selecionados

Aperte ENTER e digite: KILL <1 - 8> .

► Soldados com laser blaster

Aperte ENTER e digite: PHOTON MAN

► Todos os soldados com armas nucleares

Aperte ENTER e digite: E=MC2 TROOPER

► Melhore todas as unidades

Aperte ENTER e digite: STEROIDS

► Melhore as Catapultas

Aperte ENTER e digite: BIG BERTHA

► Vença a Campanha

Aperte ENTER e digite: HOME RUN





PC

HALF-LIFE: COUNTER STRIKE



► Cada vez mais perto da realidade

A Internet adicionou muito à nossa vida, tornando-se essencial para muitas pessoas, isso você já deve estar cansado de saber. Mas uma das coisas mais legais que surgiu juntamente com a Internet e faz a alegria de muitos jogadores é a opção de se jogar online, com pessoas de qualquer lugar do mundo. Com certeza é bem mais divertido se jogar com uma pessoa real do que com a Inteligência Artificial. E um dos jogos mais legais para se jogar online está aqui.



Half-Life: Counter Strike trouxe acima de tudo uma jogabilidade bem próxima à realidade. O jogo é praticamente uma caça entre terroristas e os mocinhos. Seja qual for o lado que você escolher, será muito importante o trabalho em grupo e o entrosamento para que seu time tenha sucesso. A jogabilidade como, já foi dito antes, é bem realista, um tiro na cabeça basta para tirá-lo de ação e caso seja atingido em outras partes como pernas e braços, não pense que você sai andando normalmente como se nada tivesse acontecido.

Os gráficos são ótimos, as fases são repletas de detalhes com texturas maravilhosas, os personagens possuem uma ótima animação e as armas estão mais realistas do que em qualquer outro jogo. O único ponto fraco do jogo é o som, mas os barulhos dos disparos são ótimos. Você não conseguirá saber de onde um inimigo vem apenas pelo som. Mas isso não prejudica em nada o poderil deste ótimo jogo.

Half-Life: Counter Strike

- SOFTHOUSE
- GÊNERO
- VALVE
- AÇÃO
- Nº JOGADORES
- 1 A 20 JOGADORES

► Acerte todos os tiros

Aperte a tecla ~ e digite: sv_clienttrace 999999999.

► Ajuste a Gravidade

Este código deve ser acessado do servidor. Durante o jogo acesse seu console (aperte a tecla ~) agora escreva sv_gravity e coloque um número de 0 a 9999999999.

► Carregando a arma

Aperte a tecla ~ e digite: +reload. Este código funciona, mas ele é bem irritante. A cada tiro você vai recarregar a arma. Se quiser tirá-lo digite: -reload.

► Movimento rápido para frente

Aperte a tecla ~ e digite: cl_forwardspeed (mais um número entre 0 e 999)

► Movimento rápido para trás

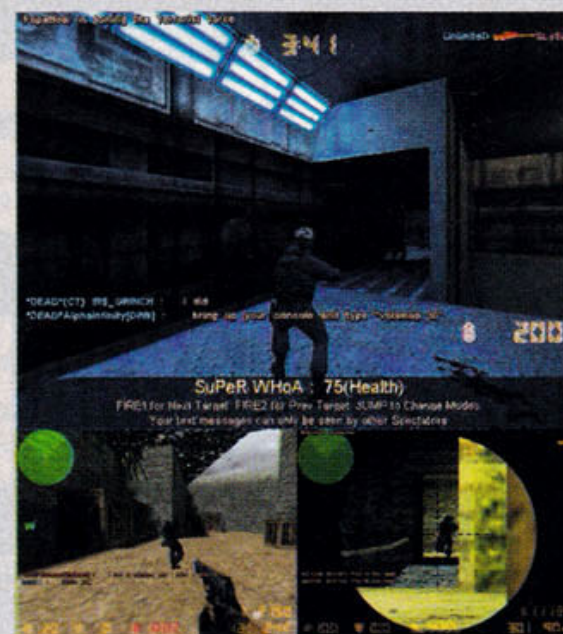
Aperte a tecla ~ e digite: cl_backwardspeed (mais um número entre 0 e 999)

► Movimento rápido para o lado

Aperte a tecla ~ e digite: cl_sidespeed (mais um número entre 0 e 999)

► Seleção de Fase

Aperte a tecla ~ e digite: Changelevel (mais nome da fase)



► Ajuste o tempo do C4

Aperte a tecla ~ e digite: Mp_c4timer (coloque um número entre -1000 e 1000)

► Roupas Diferentes

Aperte a tecla ~ e digite:
bind w: "+forward;model sas"
bind d: "+moveright;model gig-n"
bind a: "+moveleft;model l337"
bind s: "+back;model arctic"
bind uparrow: "+forward;model vip"
bind rightarrow: "+moveright;model scientist"
bind leftarrow: "+moveleft;model gorila"
bind downarrow: "+back;model sas"



Jennifer (RADIO): Fire in the hole!
Viper-IGN (RADIO): Fire in the hole!
I Love His (RADIO): Fire in the hole!
R.J. Wins NL G.V. Award (RADIO): Fire in the hole!

PC



NEO GEO POCKET

Fatal Fury: FF

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 A 2 JOGADORES

■ GÊNERO
■ LUTA

■ SOFTHOUSE
■ SNK

Metal Slug: FM

■ Nº DE JOGADORES
■ 1 JOGADOR

■ GÊNERO
■ AÇÃO

■ SOFTHOUSE
■ SNK

NEO GEO POCKET

FATAL FURY: FIRST CONTACT

► Rugal e sua turma dão as caras no NGP

Um jogo somente para fãs? Talvez. Fatal Fury, apesar de ser um bom jogo, acaba ficando abaixo de outros, como The King Of Fighters ou Samurai Shodown.

O sistema de jogo é o característico da série, você pode usar seus ataques especiais assim que sua barra de especial encher ou quando sua barra de energia chegar a 1/4.

Quanto aos gráficos, Fatal Fury fica na média, sendo bem parecido com The King Of Fighters, o som é bom e o controle responde bem. Apesar de não revolucionar, Fatal Fury: First Contact é uma boa opção de jogo de luta para Neo Geo Pocket.



● Habilite Alfred

Para jogar como Alfred, primeiro você deverá chegar ao oitavo estágio sem perder nenhum round e vença seu oponente com um S. Power cinco vezes. Alfred deverá aparecer para desafiá-lo, caso você o vença poderá selecioná-lo.

● Habilite Leo

Para jogar como Leo, primeiro você deverá fazer a dica para habilitar Alfred. No modo de dois jogadores, na tela de seleção de personagens, leve o cursor até Alfred e segure o botão B por 2 segundos. Você não poderá jogar com ele no modo para um jogador.



METAL SLUG: FIRST MISSION

► Heróis super divertidos em uma guerra maluca

Se você já jogou uma das versões de Metal Slug, que já apareceu nos arcades, no Saturn e no PlayStation, sabe o quanto o jogo é divertido. Esta versão para Neo Geo Pocket não poderia ser diferente e foi além, foram adicionadas missões onde você controla um avião, isso trouxe mais variedade ao jogo.

A jogabilidade é bem parecida com o clássico dos side-scrollings, a série Contra. Graficamente o jogo é bem legal, as fases são bem coloridas e os soldados inimigos apresentam grandes variedades de movimentos.

Metal Slug: First Mission consegue te prender devido à sua ótima jogabilidade que oferece acima de tudo muita diversão.



● Invencibilidade

Primeiro tenha certeza de que a dificuldade do jogo esteja no nível normal. Verificando isso termine o jogo obtendo um ranking 23/23. Após adquirir seu último ranking, você ficará invencível, menos contra quedas e buracos com espinhos.

● Jogue como uma garota

Para jogar com a garota apenas termine o jogo, veja os créditos finais e quando começar a próxima partida ela estará disponível.

● Jogue como o chefe

Termine o jogo no nível mais difícil, veja os

créditos finais e quando começar a próxima jogada ele estará disponível.



FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez
e segurança



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

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

www.progames.com.br

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 3831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBÚI)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.: (0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVENÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAI)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)



www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br
RUA PIO XI, N° 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

RETRO AVENGERS #E L W

Em Prol da Cultura Gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer por meio da disponibilização digital de revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável. É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito-denuncie!

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

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: Douglas lelker

Revista: anderbass

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

www.retroavengers.com.br
retroavengers@gmail.com
facebook.com/retroavengers

