



A revista para

os amantes do imortal console da SONY

sdpsone



Super
Dicas

PlayStation

Especial

+ ANIME GAMES

**TUDO O QUE VOCÊ
PRECISA SABER SOBRE:**

- **BEYBLADE**
- **DIGIMON**
- **DRAGON BALL Z**
- **GHOST IN THE SHELL**
- **INUYASHA**
- **NARUTO**
- **ONE PIECE**
- **SAMURAI X**
- **SAILOR MOON**

E AINDA:

- Todos os games inspirados nos animes
- As melhores dicas para você se dar bem em todos os desafios

ESTRATÉGIAS IMPERDÍVEIS

4 detonados arrasadores!

- **YU-GI-OH!:
FORBIDDEN MEMORIES**
Todas as cartas e dicas principais
- **ALONE IN THE DARK:
THE NEW NIGHTMARE**
Completo
- **PARASITE EVE II**
Todas as manhas para chegar ao final
- **FEAR EFFECT**
100% solucionado

CONTE E COMPROVE

976 DICAS!

NARUTO

BEYBLADE

SAMURAI X

INUYASHA

DRAGON BALL Z



FUTURO

Nº5

R\$ 5,50



7 898918 779131

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

O MAIOR CATÁLOGO DE JOGOS DO BRASIL.

WWW.MISTERBROS.COM

Televentas:
(11) 3266-4176



GameCube
PSone
XBox
PS2
PC

X-530 da Logitech
Compatível com todos
os consoles*

De: R\$479,00
Por: R\$469,00

Modulador de 2.1
para 5.1
Apenas: R\$ 60,00



Os Melhores de PS2



Os Melhores de PSP



ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. O Acessório X-530 se torna compatível com todos os consoles usado com o Modulador de 2.1 para 5.1. Maiores informações sobre os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo televentas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil. Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.



André Forastieri **FUNDADOR**

André Martins **PRESIDENTE**

FUTURO Noelly Russo **DIRETORA EDITORIAL**

REDAÇÃO

Marcelo Barbão **DIRETOR DE REDAÇÃO**
Jocelyn Auricchio **EDITOR EXECUTIVO**
Fabio Santana **EDITOR**
Ricardo Farah **EDITOR ASSISTENTE**
Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa **REDATORES**
Henrique Minatogawa **REVISOR**

Mario AV **DIRETOR DE ARTE**
Bruno Doiche **CHEFE DE ARTE**
Andressa Nozue, Homero Letonai,
Robson Teixeira e Stephanie Lawrence **DESIGNERS**

Daniel Nieuwenhuizen, Fábio Michelin, Jefferson
Kayo, Romulo Máthei, Thiago Furlan (textos); Ricardo
Farah (ilustração de capa) **COLABORADORES**

NEGÓCIOS

Pablo Miyazawa **GERENTE DE PROJETOS**

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves **GERENTE DE CIRCULAÇÃO**
Leandro Ribeiro **GERENTE DE ASSINATURAS**
Cinthya Müller **ASSISTENTE COMERCIAL**
Ana Carolina Aquino e Viviane Garcia de Souza
ATENDIMENTO AO LEITOR

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapatti **GERENTE DE NEGÓCIOS**
Gabriela Llovet e Isac Guedes **EXECUTIVOS DE CONTAS**

WEB

Eduardo Fernandes **COORDENADOR DE CONTEÚDO**
Aleksandro Neri Botelho **WEBMASTER**
Fernando Nogueira **WEBDESIGNER**

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jaccon **SUPERVISOR TÉCNICO**
Eduardo Fleury **SUPORTE TÉCNICO**

PRÉ-IMPRESSÃO

Luiz Marcelo Noronha **PRODUTOR GRÁFICO**
William Domingos **SECRETÁRIO GRÁFICO**

FINANCEIRO

Priscila Santos **GERENTE FINANCEIRA**

SuperDicas PlayStation Especial PSone, edição 5,
é uma publicação da Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA

Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
São Paulo / SP – CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso,
pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (11) 6877-6056 / 6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
São Paulo / SP – CEP: 05437-000

PARA ANUNCIAR

E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (11) 6877-6051
6877-6053
6877-6054
Fax: (11) 6877-6074



ANER
associação nacional
de editores de revistas

Impressão: Plural

Distribuição: DINAP

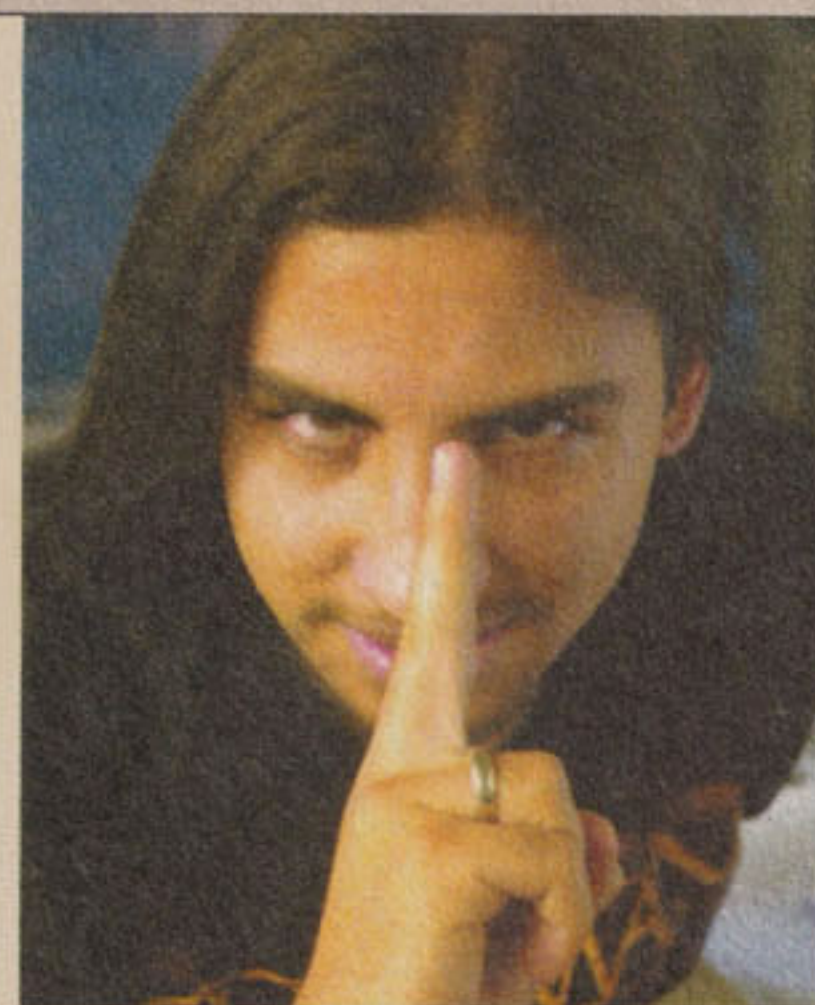
Anime + Games = Sucesso garantido!

FALA SÉRIO, existe fórmula mais promissora e vitoriosa do que animes + games? Pois então, animes são as extensões dos mangás – as histórias em quadrinhos que surgiram na metade do século XII no oriente – que, por si só, já garantem um sucesso digno de conquistar legiões de fãs. Há pelo menos 20 anos, a receita é que os mangás que fazem o maior sucesso no Japão logo se tornam animes nas telinhas nipônicas.

E pelo que estamos acompanhando nos últimos anos, a tendência maior é que esses animes de sucesso acabem ganhando espaço no mundo dos games. E sabe qual é a plataforma que recebeu os maiores títulos baseados no tema? Sim, caro leitor, nosso saudoso PlayStation, console que até hoje vem conquistando novos adeptos e marcando presença nos quatro cantos do mundo, seja no quarto de pelo menos 103 milhões de jogadores que o possuem, seja em uma rodinha de amigos fanáticos pela plataforma da Sony.

Foi seguindo esse horizonte que começamos a trilhar os primeiros passos da matéria de capa desta edição da SDP Especial PSone! Separamos a lista completa de animes, listamos todos os games para o console e saímos à caça de informações e dicas. Bom, na verdade o trabalhão mesmo ficou para o Jefferson Kayo, nosso colaborador nipônico que teve a trabalhadeira de reunir todo o material e dar aquela sapiência na matéria que você, leitor fiel da SDP, já está acostumado.

Paralelamente, tínhamos a missão de escolher quais games detonar na revista. Bastou algumas horas em um brainstorm entre a equipe da revista que já tínhamos um espelho prontinho com games que merecem ser jogados eternamente e que não poderiam deixar de marcar presença nas páginas desta edição. Por falar nela, graças a sua ajuda, a revista agora é bimestral! Além disso, assim que você folheá-la, perceberá uma drástica mudança em sua diagramação. Fruto de uma reformulação já realizada na sua irmã mais velha. Espero que você, fã ou não de animes, aprove o resultado final que tem em mãos. Ainda assim, sua opinião é imprescindível para melhorarmos a ÚNICA publicação exclusiva para o lendário PlayStation no país. Conto com você!



Ricardo FARAH

ricardo@gameworld.com.br

04

SDP-MAIL

O melhor espaço para você tirar suas dúvidas, fazer suas críticas, dar sugestões e até nos mandar presentes.

06

ANIME+GAMES

Contamos a história de TODOS os animes que tiveram games no PSone. De quebra, confira as maiores dicas destes games.

14

DETONADO

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Separe suas cartas e encare todos os desafios com as melhores dicas para você se dar bem no game.

22

DETONADO

Alone in the Dark: The New Nightmare

O game que criou o medo nos games finalmente solucionado na SDP. Tente não borrar as calças.

28

DETONADO

Parasite Eve II

Carregue suas munições, tente não surtar e encare a aventura mais desafiadora de Aya Brea com o nosso guia 100% completo.

34

DETONADO

Fear Effect

Encare todos os desafios em um futuro apocalíptico. Acompanhe nosso guia que conta com o enredo totalmente traduzido.

42

SUPERDICAS

Uma biblioteca de dicas dos principais games do nosso console favorito, o bom e velho PlayStation!

PRÓXIMA EDIÇÃO: nas bancas no dia 27 de julho.

MUTANTES FAMOSOS!

E aí, galera da SDP! Tudo bom? Gostaria de dizer que adoro o trabalho que vocês fazem principalmente por não esquecerem dos humildes jogadores de PSone! Nós que, infelizmente, ainda não tivemos a oportunidade de comprar os consoles mais novos, agradecemos muito!

Bom, estou mandando esta carta para tirar algumas dúvidas com vocês quanto a esta plataforma maravilhosa:

1- Tem algum jogo para PSone dos X-Men?

2- O game Pandemonium teve continuação?

Peço por gentileza que façam o detonado de Final Fantasy IX, um dos meus games favoritos!

Marco Antonio Bertolatto
Uberlândia / MG

Fala, Marco! A equipe toda da SDP agradece aos elogios. Quanto às suas dúvidas, saíram muitos jogos da franquia dos mutantes no PSone: X-Men Mutant Academy, X-Men: Children of the Atom e X-Men vs. Street Fighter são os principais títulos dos filhos do átomo!



Pandemonium teve continuação, sim! O segundo game da série saiu mais caprichado e mais bonito ainda! Por fim, fique tranquilo que já estamos providenciando uma estratégia de FFIIX na SDP, afinal, ele também é um dos jogos favoritos aqui na redação.

falecomasdp**SUPERDICAS
PLAYSTATION
SDP-MAIL**

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - 05437-000
São Paulo/SP

E-mail:

cartas.sdp@gameworld.com.br

As cartas podem ser editadas por motivo de espaço. Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado no e-mail. Capriche na letra nas mensagens por carta. Não respondemos através de carta ou e-mail, apenas pela revista. Nem todas as mensagens são publicadas, mas todas são lidas.

**GAMESHARK
DOS SONHOS**

Que é isso, pessoal! Vocês querem me enfiar? Detonar dois games de Tomb Raider em uma única edição? E os melhores da série ainda! Vocês são muito bons! Adorei a edição #04 especial da SDP.

Sou mais um (em uma lista de muitos) fã de Lara Croft e estava perdido em Tomb Raider: Chronicles.

Agora, chega de papo e vamos à minha dúvida: onde posso encontrar o GameShark para o PlayStation? Procuro aquele com a função de assistir às animações dos games sem precisar jogá-los.

Valeu pela ajuda, galera!

Roberto Oliveira
São Luis / MA

Com a SDP não tem jeito, Roberto, quando escolhemos um game famoso, não há como deixar escapar uma só vírgula de dica! Foi assim com a série Resident Evil na edição #02, com Dino Crisis na #03 e com Tomb Raider na #04.

Sobre o GameShark, do console, infelizmente, encontrá-lo no Brasil para vender é uma das maiores raridades dos games. O acessório não é mais fabricado, portanto, o melhor a ser feito é comprá-lo usado em algum site de leilão (como o Mercado Livre) ou em fóruns de games com classificados, como o UOL Jogos (www.uol.com.br/jogos). E realmente, o acessório fazia milagres por mostrar todos os vídeos dos games! Bom para aqueles jogos com zilhões de finais.

CADE O PSONE?

O que vocês fizeram com a SDP? Comprava a revista justamente por causa da dedicação que ela sempre teve com os donos do PSone. E agora, com este novo projeto, vocês parecem terem abolido de vez todo conteúdo referente ao console mais velho. Não esqueçam do console que colocou a Sony no patamar onde está hoje!

Rafael Rocha
Iguatemi / MS

Como assim, o que fizemos com a SDP, Rafael? Turbinamos a revista com o conteúdo mais atual que rola nos consoles da Sony. Enquanto paralelamente mantemos uma revista dedicada exclusivamente ao console mais importante da empresa, o PlayStation! Sejam sinceros, qual outra publicação atualmente dedica tantas páginas sobre o console como a SDP Especial PSone?

cartadomês**VCD NO PLAYSTATION**

Fala, galera da SDP, tudo bem? Parabéns pelas edições especiais da SDP PSone, são simplesmente sensacionais! Tirem uma dúvida minha: um amigo meu disse que é possível assistir a filmes em VCD no PlayStation. Como isso é possível? Valeu!

José Augusto do Nascimento
São Paulo / SP



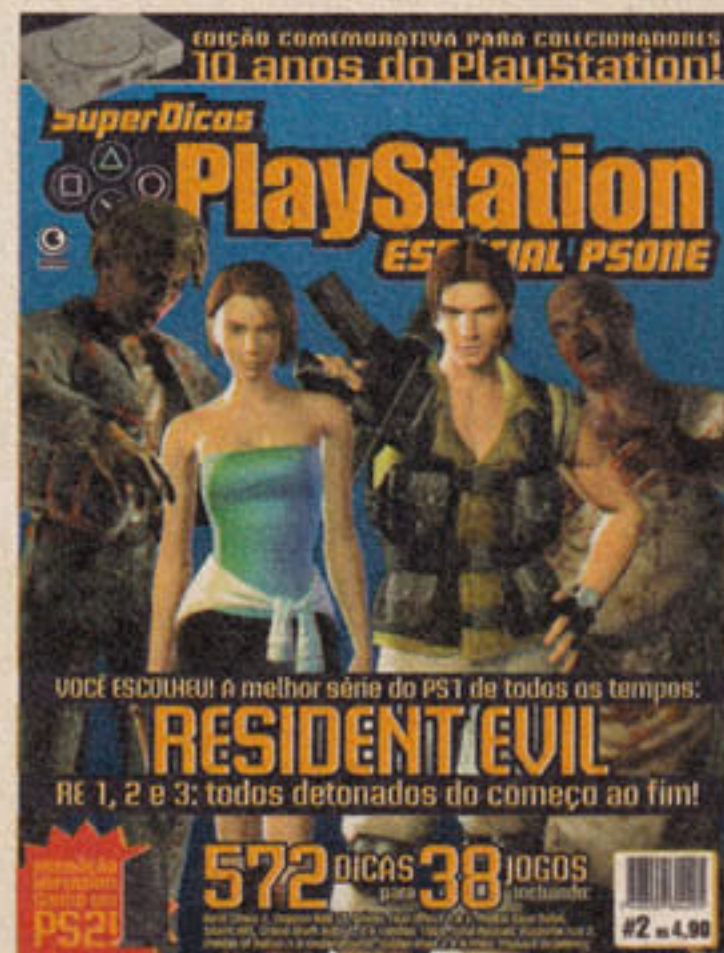
Claro que é possível assistir a VCDs no seu PlayStation, José! Mas o seu console deve ser do modelo 750X, ou seja, tem que ser o modelo antigo do console e ainda possuir a entrada serial (a mesma usada para o GameShark). Com isso, basta você colocar o acessório chamado "VCD Movie Card", que serve para assistir aos seus filmes favoritos. Fácil, não?

**MATÉRIAS ESPECIAIS**

Olá, galera! Gostaria de dizer que adoro mais a SDP PSone a cada nova edição! Apesar de ter um PS2, ainda jogo muitos games clássicos do saudoso console da Sony. E a ajuda de vocês é fundamental para os games em que fico travado. Estou mandando este e-mail para dar uma sugestão a vocês: façam mais matérias especiais na revista, como foi feito na edição #02 com a história do PSone. Gostaria muito de ver um especial com os melhores games de corrida, os melhores RPGs ou os melhores títulos de luta no console!

Grande abraço para a equipe toda.

Eduardo Leão
Via e-mail



Grande Edu! Tudo jóia? Temos pautas para muitas matérias especiais focando nosso console favorito na revista. Porém, sempre que estamos com ela quase pronta, temos que encarar algum jogo que é pedido para ser detonado por muitos leitores! Daí já viu, né... Mas fique tranquilo que assim que pudermos, faremos mais especiais do PlayStation na SDP!

**AMANTE DA
VELOCIDADE!**

Fala pessoal da SDP! Me chamo Claudinei e gostaria de dizer que tenho um carinho especial pela revista! Preciso de ajuda, pessoal! Tenho um filho de nove anos 9 (o Cauã) que adora videogame e está louco por games de corrida no estilo Need for Speed para PC. Vocês poderiam listar os grandes títulos do gênero no PSone? Outra coisa, houve algum Need for Speed para o console da Sony? Agradeço desde já.

Claudinei Ferreira Costa
Via e-mail

Então, Claudinei, bons games de corrida é o que não falta no PSone. Dentre a lista dos favoritos aqui na redação, temos a série Ridge Racer (que são quatro games), Driver e Colin McRae Rally 2.0. Porém, os campeões de votos aqui sempre são Gran Turismo 1 e 2, títulos obrigatórios para qualquer amante de velocidade.

Quanto ao Need for Speed, alegre-se, no próprio PSone foram lançadas cinco versões da série. Divirta-se!

A ÚLTIMA HABILIDADE

Como faço para conseguir a habilidade Ultima de Ramza em Final Fantasy Tactics? E a Summon Zodiac? Já fiz de tudo e nada dá certo, o que eu devo fazer?

Jonas Rodrigues
Via e-mail

Vamos por partes, Jonas. Para aprender a habilidade de Ultima de Ramza, você deve fazer a quest "Deep Dungeon". Para tanto, você precisa estar no final do capítulo quatro e ir para Warjilis Trade City para ver uma conversa. Com isso, uma nova área será aberta, a tal da Deep Dungeon. Mas antes de sair correndo feito louco para lá, saiba que você terá que se preparar com os melhores equipamentos e muitos itens de recuperação de energia, além de ter a maioria dos seus personagens em nível 70 ou maior.

Feito isso, dentro da caverna, você vai encontrar alguns monstros chamados The Assassins e Ultima Demons. Estes seres devem usar o golpe Ultima em Ramza para que ele aprenda esta habilidade. O problema é que Ramza deve sobreviver a este ataque e à batalha, além de contar com a sorte — ele tem 15% de chances de aprender, cada vez que for atingido com este ataque.

Ainda em Deep Dungeon, você pode aprender a Summon Zodiac. Isso vai acontecer quando você chegar ao último andar desta quest, com o chefe Elidibs. Só que a chance de aprender este ataque é de apenas 4%. Boa sorte!

PARAÍSO DE FINAL FANTASY VIII

Não estou conseguindo encontrar o Guardian Force Eden em Final Fantasy VIII. Sei que preciso realizar uma série de tarefas para habilitá-lo, mas não sei exatamente o que fazer. Me ajudeeeeem...

Vitor Caldas
São Paulo/SP

Vitor, não é tão difícil assim encontra Eden, o problema maior é derrotar um dos chefes mais poderosos do game. Depois de derrotar Bahamut, vá para Deep Sea Research Center. Você deve chegar até o fim das ruínas onde você vai encontrar a Ultima Weapon. É bom você se preparar para esta

batalha com muitos itens, como Holy War ou Hero, isso facilita (e muito) a sua vida ao enfrentar este monstro.

TRAPACEIRO DO TEMPO

E aí, pessoal da SDP, tudo bom? Meu nome é Ulisses e preciso que vocês me passem alguns códigos de GameShark para o game Chrono Cross. Algo como dinheiro infinito. Tem como?

Ulisses da Costa
Via e-mail

Opa, é claro que tem, Ulisses! Aqui vai uma lista pra lá de básica.

Dinheiro infinito

800719A8 E0FF
800719AA 05F5

Todos os personagens com Max STR

50002CCC 0000
3006EBE0 0063

Todos os personagens com Max ACC

50002CCC 0000
3006EBE2 0063

Todos os personagens com Max AGL

50002CCC 0000
3006EBE 30063

Todos os personagens com Max MAG

50002CCC0000
3006EBE30063

Todos os personagens com Max M.RES

50002CCC 0000
3006EBE5 0063.

FOTOS FANTASMAGÓRICAS

Seguinte, galera, terminei o game Metal Gear Solid, porém fiquei sabendo que é possível tirar fotos de fantasmas no game ou algo parecido. Vocês podem me ensinar? Valeu e parabéns pela edição especial PSone, que vem se mostrando melhor a cada nova edição.

Jorge Augusto
Niterói/RJ

É simples, Jorge. Você deve jogar o game novamente e quando conseguir o cartão de nível sete, volte para a sala onde enfrentou Ocelot. Ao lado dela, existe uma parede que pode ser destruída com C4. Do outro lado, existem duas portas que podem ser abertas



com este cartão e em uma delas, você vai encontrar o item Camera. Quando você

terminar o game novamente, vai receber a câmera para usá-la desde o início do game. Quando você identificar algum lugar suspeito (como o corredor onde o Ninja passou ou os retratos da sala onde você enfrenta Psycho Mantis) equipe o item e tire uma foto. Salve o jogo e volte para o menu principal onde você poderá acessar a opção Photo Gallery. Se você tirou uma foto de um lugar com um fantasma, a opção Exorcise estará disponível, permitindo que você veja a assombração. São mais de 50 locais espalhados pelo game, por isso procure atentamente e se divirta como caça-fantasmas. Entendeu como é fácil?

MAIS PERSONAGENS

Vocês poderiam me dizer algumas dicas de Inuyasha: A Feudal Fairy Tale? Acho que devem existir alguns personagens que aparecem no anime e que não estão no jogo.

João Claudio Menez
Nova Iorque/São Paulo

Opa, João, é claro que existem mais personagens em Inuyasha: A Feudal Fairy Tale e existem dicas para habilitá-los na hora. Veja:

Habilitar todos personagens, exceto Totosai
No menu principal faça ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ←

Habilitar Inuyasha demoníaco
No menu principal faça ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1, ↑, ↑, L1, L1, ↓, ↓, R1, R1.

Habilitar Totosai
No menu principal segure R2 e faça ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑



Anime + Games!

Não basta ser fã, é preciso jogar!

Por Jefferson Kayo

HÁ QUEM DIGA que esta moda de jogos baseados em animes famosos começou recentemente. Ledo engano. Os jogos inspirados em anime existem praticamente desde o nascimento do primeiro videogame. Acontece que, com o sucesso dos animes em âmbito mundial, esses jogos, antes disponíveis apenas para o mercado japonês – algumas mínimas e raras exceções –, começaram a se difundir cada vez mais, seja em formas

lícitas ou ilícitas de mercados de compra e venda de jogos de videogame. E para a nossa sorte, hoje em dia é bastante comum encontrarmos jogos contendo alguns de nossos heróis preferidos em games de luta, aventura, estratégia, enfim, tendo algumas adaptações para a língua ocidental (o inglês, claro), atraindo maior atenção dos fãs, visto que o idioma japonês afastava uma gama considerável de consumidores, no nosso caso, tupiniquins.

É claro, nem tudo são flores no jardim. Nem toda adaptação de um anime para um jogo é recebida com aplausos dos fãs. Existem, sim, alguns jogos memoráveis por sua qualidade, mas a quantidade de porcarias que são lançadas apenas para cobrir um nicho de mercado talvez seja muito superior aos bons lançamentos. Aqui vai uma lista de alguns jogos lançados para o PS1, no primeiro boom verdadeiro dos "anigames" no Brasil.

BEYBLADE

Aquela clássica brincadeira de pião nunca mais foi a mesma depois do lançamento de Beyblade. Seguindo a linha dos já consagrados Pokémon e Yu-Gi-Oh!, Beyblade narra a trajetória de Tyson e sua incessante vontade de se tornar o mais famoso jogador de Beyblade do planeta. Para isso, ele passa por inúmeras provas já conhecidas pelos fãs do estilo, como a importância da amizade, do valor de uma partida justa, da honra e da coragem, enfim, o básico para se tornar um campeão. O que destaca o anime, no entanto, é esta nova concepção de uma brincadeira tão antiga quanto é o pião. Uma Beyblade, como são chamados os piões no anime, contém inúmeros aparatos tecnológicos e, às vezes, até a "alma" de um ser mitológico que desperta quando a vontade do usuário assim se faz necessária.

Com uma dublagem um tanto precária, houve duas séries da franquia exibidas na íntegra na Rede Globo. Não é uma obra-prima, mas gosto não se discute.

O GAME BEYBLADE

Jogo simples, bem ao estilo Destruction Derby de ser. Você joga com um dos três personagens originais do jogo, enfrentando diversos duelos até que os seus ídolos, os heróis do anime, apareçam para enfrentá-lo.

A disputa é simples. Você precisa fazer



Produção Crave Entertainment

Desenv. Takara

Gênero Esporte

Lançamento 05 de dezembro de 2002 (EUA)

sua Beyblade girar numa velocidade controlável, caso contrário, ela voa para fora da cuia e você perde a partida. Mantenha o ritmo de botões na hora das colisões e você se dará bem no final.

DICAS:

- Apenas peça ao Kenny para que conserte sua Beyblade se a mesma se encontrar com menos de 50 HP. Pedindo ajuda ao Kenny, você é prejudicado nas estatísticas finais e gasta pontos de compra que poderiam ser gastos com peças novas para sua Beyblade.
- Você só enfrentará os personagens do anime a partir da quarta luta do campeonato.
- Existem quatro meios de adquirir pontos nas lutas:

- 1- Derrube seu adversário da cuia
 - Um ponto
- 2- Nocauteie seu adversário
 - Dois pontos
- 3- Faça o adversário parar de girar
 - Três pontos
- 4- "Bust Blade" (velocidade máxima)
 - Dois pontos, e vitória instantânea se o seu oponente não tiver uma segunda Beyblade.
 - Nunca tente arremessar sua Beyblade numa velocidade maior do que 8.500. É muito fácil ela perder o controle e saltar da cuia sozinha.
 - Quando bater num oponente, aperte **X** no momento exato do impacto, assim você impede que sua Beyblade sofra com o impacto e até aumenta seu poder de destruição.



- Com a Dragoon, Dranzer, Kid Dragoon ou Knight Dranzer, você pode realizar um ataque especial. Quando ela tiver 20 LP, ao invés de apertar **X**, aperte **□**.
- Jogue mais o modo Tournament do que o Free Battle. Lá pela sétima luta do campeonato, se você por acaso perder, você recebe 20 Beypoints, enquanto se ganhar, recebe uma peça para equipar sua Beyblade.
- Algumas vezes, se você tiver o DX Launcher, você arremessará sua Beyblade com mais de 10 mil de força de giro. Se isso acontecer, tente controlá-la pelo direcional digital e, se mesmo assim não conseguir, utilize o poder da sua Bit Beast para transformar o descontrole de velocidade em poder de giro para eliminar o oponente.

DIGIMON

Depois do sucesso de Pokémon, os grandes executivos perceberam que o mercado dos bichinhos fofinhos ainda tinha espaço para muito mais coisa. Então surgiram os Digimons. Mas, diferentemente de muitas séries clonadas do mercado, Digimon se mostrou tão autônomo quanto seu rival, gerando uma infinidade de mercadorias e cinco continuações (a quinta começou este ano).

Digimon 1 e 2 contam a história de crianças que acabam se envolvendo com estes bichinhos digitais e, com a ajuda dos mesmos, precisam salvar o Digimundo dos inúmeros perigos que o acometem.

No decorrer da série, as crianças acabam descobrindo que o mundo humano e o mundo digital estão ligados e precisam permanecer em harmonia para a sobrevivência de ambos. É claro que o vilão da série, Devimon, não vai facilitar nem um pouco essa tarefa.

A terceira série de Digimon, Tamers, já nos traz uma abordagem um pouco diferente, agora com a ajuda de cartas especiais que liberam determinados poderes dos digimons. A história segue um rumo um pouco mais adolescente, mas ainda com a principal motivação das crianças salvarem os dois mundos. Existem ainda mais duas temporadas da série (uma delas recentemente lançada), mas ainda não sofreram adaptações para os videogames.

OS GAMES:



Produção Bandai

Desenv. Bandai

Gênero Estratégia

Lançamento 23 de maio de 2000 (EUA)

DIGIMON WORLD

O primeiro game pra PS1. Mistura um pouco do contexto do mangá de Digimon com os personagens principais da primeira temporada do anime. É a sua vez de embarcar numa aventura inédita pelo mundo digital, acompanhado destes bichinhos encantadores e também muito ferozes quando necessário.

DICAS:

- Digivolva para qual Digimon você

quiser durante o jogo (só vale para a versão japonesa do game):

Comece um novo jogo e escolha o nome de seu personagem. Assista ao vídeo introdutório e, em seguida, segure **△**, **□** e **○**. Se tiver feito corretamente, um menu aparecerá. Deixe de apertar os botões e verifique seu inventário. Deve estar lotado de itens diferentes. Pegue um e alimente seu digimon. Aperte novamente os três botões para que ele coma o item. Ele então se transformará em um digimon diferente. Repita a operação até que o mesmo se transforme no digimon que você deseja.

- Adquira todas as medalhas:

10 years (10 anos): sobreviva por 300 dias.

100 fish: pegue 100 peixes.

Bits Maxed: coleccione 999.999 bits.

Card Complete: tenha todos os cards de Digimons.

Digimon Master: crie todos os Digimons.

Ending: termine o jogo.

Grade Cup: vença todas as copas, C, D, B, A, S.

Max abilities: maximize todas as atributos de seus digimons.

Perfect Curling: faça uma pontuação perfeita no Curling.

Special Cup: vença os campeonatos Dino, Wing, Animal e Human.

Technique Master: masterize todas as técnicas.

Town Flourishing: recrute todos os digimons.

Type Cup: vença os torneios Fire, Grapple, Wind, Nature, Cool, Metallic e Filth.

Version Cup: vença os torneios 1, 2, 3, 4 e 0.

- Para habilitar Machinedramon no modo multiplayer, derrote-o no Mount Infinity. Para abrir o Mount Infinity, adquira 50+ pontos de prosperidade.
- Tome cuidado com o peso do seu digimon. Mantenha algo em torno de 30 para rookies e 60 para champions.

DIGIMON WORLD 2

Uma continuação da franquia. Agora os personagens da segunda fase do anime estão em maior destaque. Vale a pena ressaltar as digievoluções de DNA e as novas formas de Digimons que são criadas a partir daí.

Novamente sofrendo várias influências do mangá da série, tais como o digimon principal do jogo, que é um tipo de Veemon, mas com alguns chifres a mais.

Nesta versão do jogo, você pode até criar o poderoso Omnimon, assim como todas as formas do Veemon com a ajuda da evolução de DNA.

Produção Bandai

Desenv. Bandai

Gênero RPG

Lançamento 19 de maio de 2001 (EUA)

DICAS:

- Cuidado para não esquecer nada em cada área explorada. Uma vez que você seguir em diante, não poderá voltar ao andar em que se encontrava.

- Os tipos de mistura de digimon são:

Vírus + Vírus = Vírus

Vírus + Data = Vírus

Vírus + Vaccine = Vaccine

Data + Vaccine = Data

Data + Data = Data

Vaccine + Vaccine = Vaccine

- Olhe cuidadosamente a cor do andar onde você se encontra. Ele acaba influenciando na hora da luta:

Azul – Água

Vermelho – Fogo

Verde – Natureza

Dourado – Máquina

Preto – Escuridão

- Para remover minas terrestres, você precisa de alguma "Arm Part" acoplada.

- Para impedir que os lamaçais ácidos tirem sua vida, você precisa de "Tire Parts".

- Precisar de 999999 para alcançar o próximo level quer dizer que está na hora de usar a digievolução de DNA, com a ajuda do item apropriado.

- Recrute o digimon que desejar: antes de qualquer coisa, você precisa do tipo certo de presente que satisfará o digimon de sua preferência. Segure o **□** em cima do digimon para descobrir seus gostos e particularidades. Em seguida, comece a dar presentes para ele até que fique com um grande coração em cima da sua cabeça. Enfrente-o numa luta agora. O último digimon que você derrotar TALVEZ se torne seu digimon.

DIGIMON WORLD 3

Adeus aos mundos divididos por andares. Estamos de volta ao bom e velho mundo estilo RPG. Você vive a história de um garoto apaixonado por digimons. Ele e seus amigos vão em direção do centro de realidade virtual para poderem desfrutar deste incrível jogo que leva você para uma realidade alternativa e o põe frente a frente com tão interessantes criaturas. Acontece que, num determinado momento da história, essa realidade virtual acaba sofrendo algum problema e tudo que era falso começa a se tornar verdadeiro. Aí cabe a você, junto com sua equipe de digimons, descobrir o que aconteceu e pôr um fim nessa história.

DICAS:

- Antes de começar uma jornada pelo mapa, certifique-se de ter pelo menos 10 Power Charges, alguns Recovery Disks e mais alguns Life Disks. Alguns setores são muito longos e a gente nunca sabe o que vai encontrar pelo caminho. Ainda mais no começo, quando seus digimons



Produção Bandai

Desenv. Bandai

Gênero RPG

Lançamento 05 de junho de 2002 (EUA)

ainda são fracos a ponto de morrerem na primeira investida inimiga.

- Para recrutar mais digimons para seu time, é preciso que você obtenha o seu DDNA, entregando-o para o DRI Agente específico de cada novo digimon. Para adquirir o DDNA, é preciso enfrentar e derrotar um determinado digimon.

Guilmon

DRI Agent: Seiryuu City, debaixo da escada na parte de trás da cidade.

DDNA: WarGrowlmon está na Ether Jungle, no setor sul. Siga em frente e vire à direita, passando por todos os arbustos.

Agumon

DRI Agent: Tyranno Valley, setor sul.

DDNA: MetalGreymon está no Bulk Swamp, setor sul.

Patamon

DRI Agent: Central Park, setor central.

DDNA: Magnaangemon está em South Badland, setor sul.

Kotemon

DRI Agent: Mobius Desert, entre os três pilares na parte debaixo da tela do deserto, setor leste.

DDNA: Kyukimon é encontrado em Suzaku Underground Lake. Para chegar lá, você deve usar o caminho que a Renamon bloqueou enquanto você derrotava o líder Suzaku. Use o Submarimon para alcançar o UG Lake.

Monmon

DRI Agent: Mobius Desert, entre os dois cactos no topo da tela, pegue três esquerdas mais abaixo para alcançar o setor oeste, onde ele se encontra.

DDNA: Armormon está em Duel Island. Vá para Divermon's Lake e chame Submarimon para alcançar Duel Island.

DRAGON BALL Z / GT

Se existe o sinônimo para o termo "franquias de sucesso", este deveria ser Dragon Ball. Akira Toriyama, criador da série, acertou em cheio quando criou esta raça alienígena de guerreiros super poderosos que não pensam em nada além de lutar e superar obstáculos para ficarem mais fortes a cada dia.

Dragon Ball Z é a continuação direta de Dragon Ball, em que temos um Son Goku mais adulto, agora pai de família, prestes a enfrentar um novo inimigo, os saiyajin, uma raça que almeja conquistar o planeta Terra para depois lucrar com a sua venda.

É nesta fase da série que descobrimos que nosso herói Goku também é um saiyajin, e que fora enviado à Terra para destruí-la. Mas depois do acidente que sofrera na infância, Goku acabou perdendo a memória e se tornando a pessoa gentil e dócil que é.

E assim a trama vai se desenrolando, com vilões cada vez mais poderosos aparecendo para enfrentar nossos heróis. E ainda presenciamos todo o crescimento de um dos filhos de Goku, Son Gohan, um dos saiyajins mais poderosos. Dragon Ball Z passou por aqui na primeira vez no Cartoon Network, depois embarcando na TV aberta pela Rede Globo.

OS GAMES

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

Sendo lançado quase oito anos depois nos EUA (não sei por que ele ainda foi lançado), DBZ: Ultimate Battle foi o primeiro jogo da franquia a desembarcar no recém-lançado PlayStation (MAR/1995). O interessante deste jogo foi a escala de personagens disponíveis, com uma variedade só encontrada recentemente nos jogos da série, com direito até a Andróide nº16 e Kayoshin no elenco. Um (dos inúmeros) ponto fraco do game fica por conta dele não conter as devastadoras magias que dividiam a tela no Super NES. Um jogo antigo, feio, sem nada de interessante, a não ser a gama de personagens para escolha. Se você é fã e não pode viver sem, vá atrás. Caso contrário, nem se preocupe.



Produção Atari

Desenv. Bandai

Gênero Luta

Lançamento 25 de março de 2003 (EUA)

DICAS:

- Habilitando todos os 22 personagens mais os secretos: Na tela de seleção, aperte para **↑**, **△**, **↓**, **×**, **←**, **R1**, **→** e por fim, **R1**.

DRAGON BALL Z: IDAINARU DRAGON BALL DENSETSU (DRAGON BALL Z: LEGENDS)

Logo após o não tão bem sucedido DBZ: Ultimate Battle, a Bandai resolveu pôr a mão na massa e lançar, no ano seguinte, Dragon Ball Z: Legends, como foi comumente chamado pelo resto do mundo. DBZ: Legends foi o primeiro jogo a incorporar fielmente inúmeros elementos da série animada, tais como os combos em alta velocidade, em que socos e pontapés tornavam-se um redemoinho de dor, os murros que faziam os lutadores voarem longe, alterando a geografia do lugar, derrubando montanhas enormes e abrindo crateras no chão, e a possibilidade de realizar lutas com até seis lutadores ao mesmo tempo na tela (controlados por dois jogadores, claro). Considerado até hoje um dos melhores jogos de DBZ nos videogames.

DICAS:



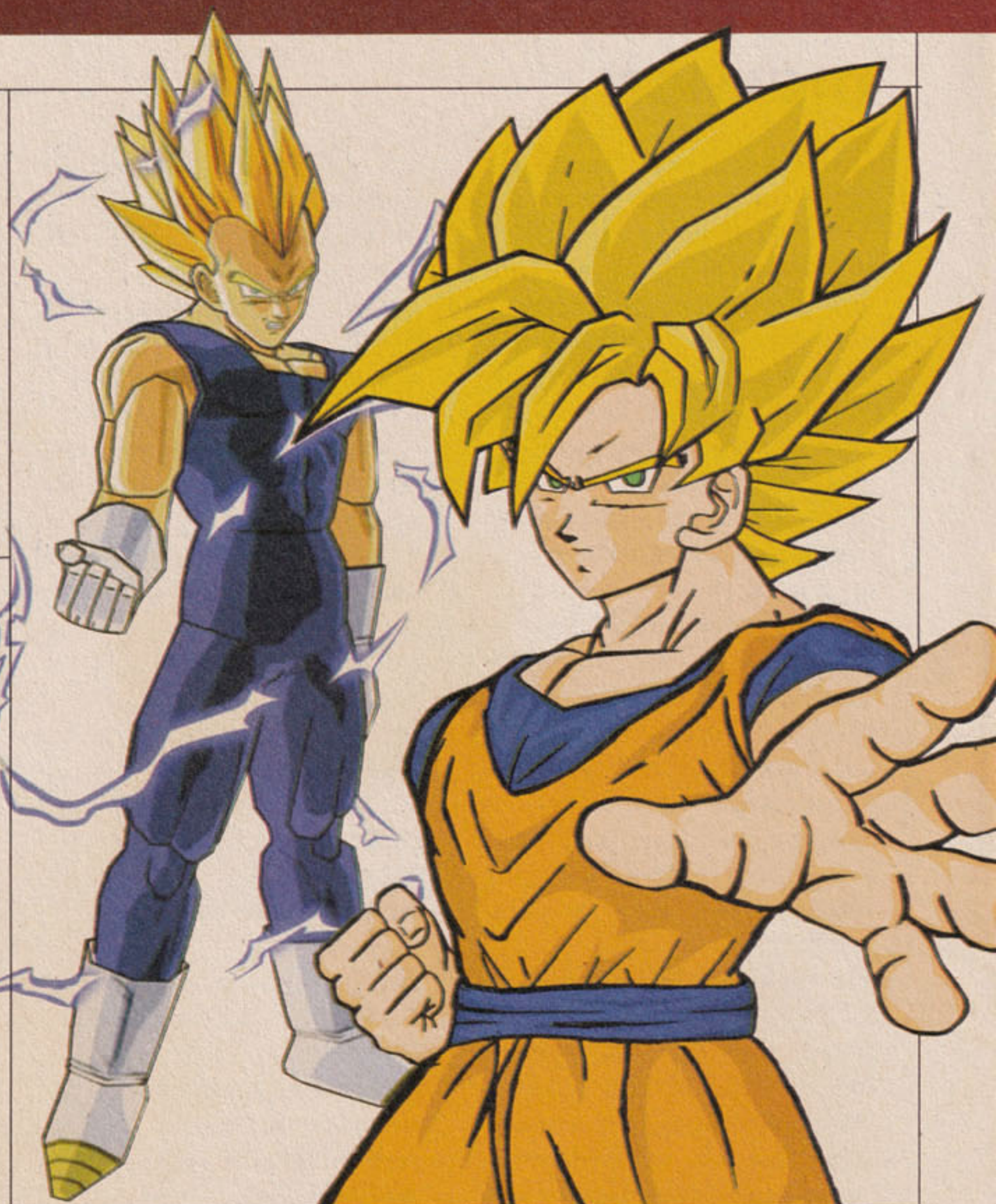
Produção Bandai

Desenv. Bandai

Gênero Luta

Lançamento 31 de março de 1996 (Japão)

- Siga o modo Story do game fielmente aos acontecimentos do anime para manter um ranking elevado. Alcance 999% dele e você verá um final especial do jogo.
- Nunca perca seu adversário de vista. Sempre que o arremessar longe, mantenha-o perto de você, continue com a chuva de socos e chutes até que o medidor de energia para o golpe especial se encha por completo.
- Caso você queira uma maneira mais rápida de alcançar os 999% de



ranking, mantenha pressionado o botão **SELECT** + **△** + **□** + **×** na tela do Z ranking. Depois mova o direcional para cima ou para baixo para modificar o seu ranking.

- SP Battle: Termine o modo Story do jogo e você habilitará uma nova modalidade, o SP Battle.

DRAGON BALL FINAL BOUT

DB Final Bout foi o primeiro jogo da série a ser lançado primeiramente nos States. Desta vez, a série embarca no cenário 3D, com personagens poligonais e um novo estilo visual. O que realmente agradou aos fãs da série foi o fato do jogo ter vindo com uma abertura inédita em anime, assim como sua música. A forma máxima de poder de Son Goku, o SSJ4 também está presente, assim como a forma de macaco gigante.

DICAS:



Produção Bandai

Desenv. Bandai

Gênero Luta

Lançamento 31 de julho de 1997 (EUA)

- Personagens secretos: na tela do título, **→**, **←**, **↓**, **↑** (2x) e depois **START**.
- Goku SSJ4: na tela do título, aperte **△** 10x e **□** 9x (versão americana).
- Goku SSJ4: na tela do título, **△** 5x e **×** 9x (versão japonesa).
- Sound Test: na tela do título, aperte e segure **L1** + **R1** + **L2** + **R2**.
- Roupas diferentes: escolha seu personagem segurando **□** + **×** + **○** tanto no Training Mode quanto no modo 2 Players.
- Suicídio: todas as formas do Vegeta assim como as do Majin Boo possuem a habilidade de autodestruição. Para usá-la, realize o comando **→**, **←**, **↓**, **↑** e o botão **△** (na configuração original do jogo).
- Jogue sem textura: quando escolher um personagem no modo 2 Players ou no Training, segure **SELECT** e aperte **×** para escolher o personagem.

GHOST IN THE SHELL



Obra-prima de Masamune Shirow, dirigido por Mamoru Oshii, Ghost in the Shell foi o primeiro longa-metragem japonês, depois de Akira, a causar furor entre cinéfilos e fãs de animação japonesa em geral.

No ano de 2029, o globo está totalmente imerso no virtual, tudo ligado pelas infinitas redes de informação digital. Para proteger a rede de quaisquer problemas criminosos, existe uma equipe denominada Esquadrão Shell, liderada pela Major Makoto Kusanagi para deter possíveis criminosos que possam comprometer a integridade desta rede.

O GAME

GHOST IN THE SHELL

Um ótimo FPS, seguindo a linha de Doom no quesito ação em primeira pessoa. Você, no papel de Makoto Kusanagi, embarca num Fuchikoma, uma espécie de tanque de guerra em forma de aranha, destruindo inimigos através de 12 missões repletas de surpresas.

DICAS:



- Todos os vídeos: no menu principal, aperte **R2**, **R1**, **□** (2x), **↑**, **↓**, **□** (2x), **R2** e **L2**.

- Habilitando os Training Cinemas restantes:

Training Cinema 8: destrua inimigos suficientes para avançar cada nível e depois derrote o chefe com 50-59% de Hit Rate.

Training Cinema 5: perca por tempo as áreas de treino três ou quatro.

Training Cinema 4: perca por tempo as áreas de treino um ou dois.

Training Cinema 6: destrua inimigos suficientes para avançar os níveis e derrote o chefe com 49% ou menos de Hit Rate.

Training Cinema 2: morra nas áreas três, quatro ou cinco.

- O último chefe é um Mecha dividido em duas partes. Na primeira parte da luta, você terá um robô com cinco armas: Cluster bombs, shockwaves, mísseis teleguiados, duas megabeam swords e metralhadoras vulcan. As metralhadoras, bombas Cluster e mega beams são fáceis de desviar. Muito cuidado com o Shockwave porque o mesmo é ativado muito rapidamente. Quando ele levantar os dois braços, parta para o ataque, usando o dash sempre que necessário. Quando o robô ficar sem energia, ele cairá do prédio e o levará consigo. Agora a parte dois do robô entrará em ação. Após derrotá-lo, assista aos dois filmes do final do jogo.

INUYASHA

Uma garota, um demônio-cachorro e um destino premeditado já traçado em eras imemoriais. Este é o contexto básico de uma das séries de maiores sucessos do Japão que migrou para o resto do mundo.

Inuyasha conta a história do demônio-metade-humano Inuyasha, aprisionado há muito tempo por ter roubado uma jóia rara, a Shikon no Tama, objeto que possibilita poderes além do imaginável a seu usuário.

No decorrer da série, ele consegue uma espada muito especial, a Tessaiga, deixada pelo seu pai, um dos maiores demônios de todos os tempos. Com isso, ele desperta a inveja do meio-irmão, Sesshoumaru, que deseja a Tessaiga mais que tudo no mundo. Só que, por algum motivo, Sesshoumaru não consegue usar a Tessaiga, tendo que se contentar com a Tenseiga, mais uma herança de seu pai.

Ainda temos a garota Kagome, que faz uma dupla com Inuyasha para deter todos os demônios que desejam destruir o mundo.

O GAME

INUYASHA: FEUDAL FAIRY TALE

Bem aceito pela maioria dos jogadores, Inuyasha: Feudal Fairy Tale é um jogo de luta com gráficos 2D muito atraentes, cenários simples, porém caprichados, e um sistema de parceria durante as lutas. Com 12 personagens para escolher, agrada tanto aos fãs hardcore da série quanto a alguns dos mais exigentes. Mas como todo bom jogo de luta, sempre é mais legal jogar com um amigo.

DICAS:

- Imagens clássicas de Inuyasha durante os especiais: na tela do



Produção Bandai

Desenv. Dimps Corporation

Gênero Luta

Lançamento 10 de abril de 2003 (Japão)

título, **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **←**, **←** e **←**.

- Todos os personagens (menos Totosai): na tela do título, **↑**, **→**, **↓**, **←**, **↑**, **→**, **↓** e **←**.

- Inuyasha demônio: **↑**, **↑**, **L1**, **L1**, **↓**, **↓**, **R1**, **R1**.

- Totosai: **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **←**, **→**, **→**, **↑**, **←**, **↓**, **→**, **↑**, **←**, **↓**, **→**.

- Liberando personagens (sem truque):

Inuyasha demônio: usando Totosai, complete o Story Mode e colete todos os itens listados no Myoga's Secret Room.

Kagura: termine o jogo com Koga.

Kikiyou: termine com Shippo.

Koga: termine com Inuyasha.

Miroku: termine com Kagome.

Naraku: termine com Sesshoumaru.

Sango: termine com Miroku.

Sesshoumaru: termine com Kagura.

Shippo: termine com Sango.

Totosai: depois de terminar com todos os personagens, vá para o Backpack mode e detone todos os recordes dos minigames.

- Se você usar os super especiais quando sua barra estiver amarela, verá uma outra animação.

- Mensagem secreta: se você segurar **R1** antes do título do jogo aparecer, verá uma mensagem secreta que difere cada vez que um personagem anuncia o título do jogo.

- Quando você estiver terminando o jogo com seu último personagem, aguarde o final da tela dos créditos para ver Shippo dando uma mensagem de agradecimento.



NARUTO

O anime de maior sucesso do momento. Alcançando o título de "o novo DBZ" pela sua popularidade. Publicado desde meados de 1999 na revista Shounen Jump, Naruto teve sua série animada apenas no fim de 2002, sendo exibido até hoje na televisão japonesa, sempre com um enorme sucesso.

Naruto conta a história de Uzumaki Naruto, um garoto que desde pequeno era menosprezado por todos ao seu redor, exceto por seu professor e único amigo, Iruka. Seu sonho era se formar na academia dos ninjas da Vila Oculta da Folha e se tornar o ninja mais conhecido do país, adquirindo o título de Hokage, patente máxima dos ninjas do país do Fogo. Mas quem pensa que este título é algo fácil de se alcançar está muito enganado. Naruto ainda passará por inúmeras provações, inclusive a perda de seu melhor amigo, Sasuke, trilhando sempre o caminho que escolheu, o seu jeito ninja de ser, cativando a todos ao seu redor e ficando mais forte a cada dia que passa.

Naruto já alcançou os estúdios de dublagem aqui no Brasil, e talvez até o fim do ano veremos esta série, que já conquistou muitos fãs brasileiros, em algum canal pago, provavelmente o Cartoon Network.

O GAME

NARUTO: SHINOBI NO SATO NO JINTORI KASSEN

Este é um tipo de jogo muito popular no Japão, mas não tão famoso no resto do mundo. Sabe jogo de tabuleiro, em que você joga os dados, anda as casas e cumpre tarefas? É a mesma coisa. Só que com um pouco mais de desafio. Aqui você anda as casas em busca dos inimigos ou dos itens espalhados pelo tabuleiro. É uma excelente pedida caso você queira algo diferente na sua coleção. Gráficos bonitos, interface simples, porém, o jogo inteiro está em japonês. Se não for um empecilho para você, está esperando o que pra começar a jogar?

DICAS:

• Habilitando personagens secretos:

Terceiro Hokage: derrote-o no board #7.

Bandits: perca no board #3 e depois derrote Haku e os Bandits no board #5.

Haku: derrote-o no board #5.

Iruka: derrote Iruka e Kakashi no último board (depois do #7).

Ninjas da Vila da Névoa: perca no board #3 e depois derrote Zabuza e os ninjas da névoa no board #4.

Konohamaru (Multiplayer): derrote Sakura no board #2 do modo Story.

Konohamaru (modo Story): termine o modo Story sem perder para o Sasuke.

Zabuza: perca para o Sasuke no torneio Chuunin, salve o jogo, saia do jogo, comece novamente, perca no escalar da árvore, continue até o board #6 e derrote-o.

Tsunin: perca no board #3, continue o jogo até o board #7, derrote Iruka e depois finalize o board #1.

Produção Bandai

Desenv. Dimps Corporation

Gênero Tabuleiro

Lançamento 26 de junho de 2003 (Japão)



ONE PIECE

One Piece é outro grande anime de sucesso do Japão. Um dos carros-chefe da editora Shueisha, contando com uma série animada com mais de 300 capítulos. Ruffy era um garoto normal que, depois de ouvir inúmeras histórias de seu amigo pirata Shanks, decide que gostaria de ingressar em seu grupo. Devido a sua idade, Shanks sempre recusa o pedido do garoto, até que um dia, Ruffy encontra uma caixinha misteriosa que Shanks guardava sempre com ele, com uma fruta dentro. Esfomeado como só ele, Ruffy não hesita em devorá-la instantaneamente. Mal sabia ele que aquela fruta era uma Akuma no Mi (fruta do demônio), um fruto proibido que dava poderes especiais à pessoa que o comesse, mas impossibilitaria o mesmo de nadar. Após uma série de acontecimentos, Ruffy decide criar um próprio grupo de piratas para ir ao encontro de seu amigo Shanks, e por consequência, o tesouro lendário escondido na Grande Rota, o local mais perigoso de se navegar. One Piece está na geladeira da censura nacional há mais de um ano e parece que até o fim do ano, Ruffy e seus amigos estarão disponíveis para nós, brasileiros.

OS GAMES

ONE PIECE GRAND BATTLE!

Jogo que deu origem à série Battle Rush de PS2. Para todos os fãs saudosistas que gostariam de saber como era o primeiro jogo da série, alguns dos elementos se mantiveram os mesmos, como a ordem dos botões, o estilo de jogabilidade e a possibilidade de usar alguns itens do cenário. Com dezesseis personagens, causou o furor entre os jogadores da época.



Produção Bandai

Desenv. Dimps Corporation

Gênero Luta

Lançamento 10 de abril de 2003 (Japão)

DICAS:

• Habilitando personagens secretos:

Alvida: termine o modo Event com Zoro.

Arlong: termine o modo Event

com a Nami.

Krieg: termine o modo Event com o Sanji.

Kuro: termine o modo Event com o Ussop.

Mihawk: termine o modo Event Battle com todos os personagens, de Ruffy até Tashigi. Depois, termine mais uma vez com Zoro.

Miss Wednesday: quadrado, quadrado, triângulo, X, X e O durante os créditos.

Panda Man: O, O, X, X, X e O durante os créditos.

Shanks: termine o modo Event Battle com todos os personagens, de Ruffy até Tashigi. Depois, termine mais uma vez com Ruffy.

Smoke: termine o modo Event com Ruffy, Nami, Zoro, Sanji, Ussop e Ruffy novamente.

Tashigi: termine o modo Event com Ruffy, Nami, Zoro, Sanji, Ussop. Depois, Nami, Zoro, Sanji e Ussop novamente.

ONE PIECE GRAND BATTLE! 2

Seguindo o sucesso do primeiro jogo, temos uma excelente continuação. Atualização do elenco, melhores gráficos nos personagens (mas os cenários continuam precários), jogabilidade aperfeiçoada, enfim, todas as qualidades do primeiro jogo mais as melhorias da nova versão. Um Super Smash Bros. com os piratas mais conhecidos da atualidade. Pena que o modo Story dura apenas cinco batalhas.



Produção Bandai

Desenv. Dimps Corporation

Gênero Luta

Lançamento 10 de abril de 2003 (Japão)

DICAS:

• Habilitando personagens secretos:

Ace: abra todos os personagens, depois termine o modo Story com eles, depois o termine novamente com Smoker na dificuldade mais difícil, enfrentando Ace no final.

Alvida: termine com Tashigi.

Arlong: termine com Crocodile.

Buggy: termine com Smoker.

Ka-ru: use qualquer personagem no Event Battle na dificuldade normal e, sem usar continue, termine o jogo. Sua quinta batalha será contra Ka-ru.

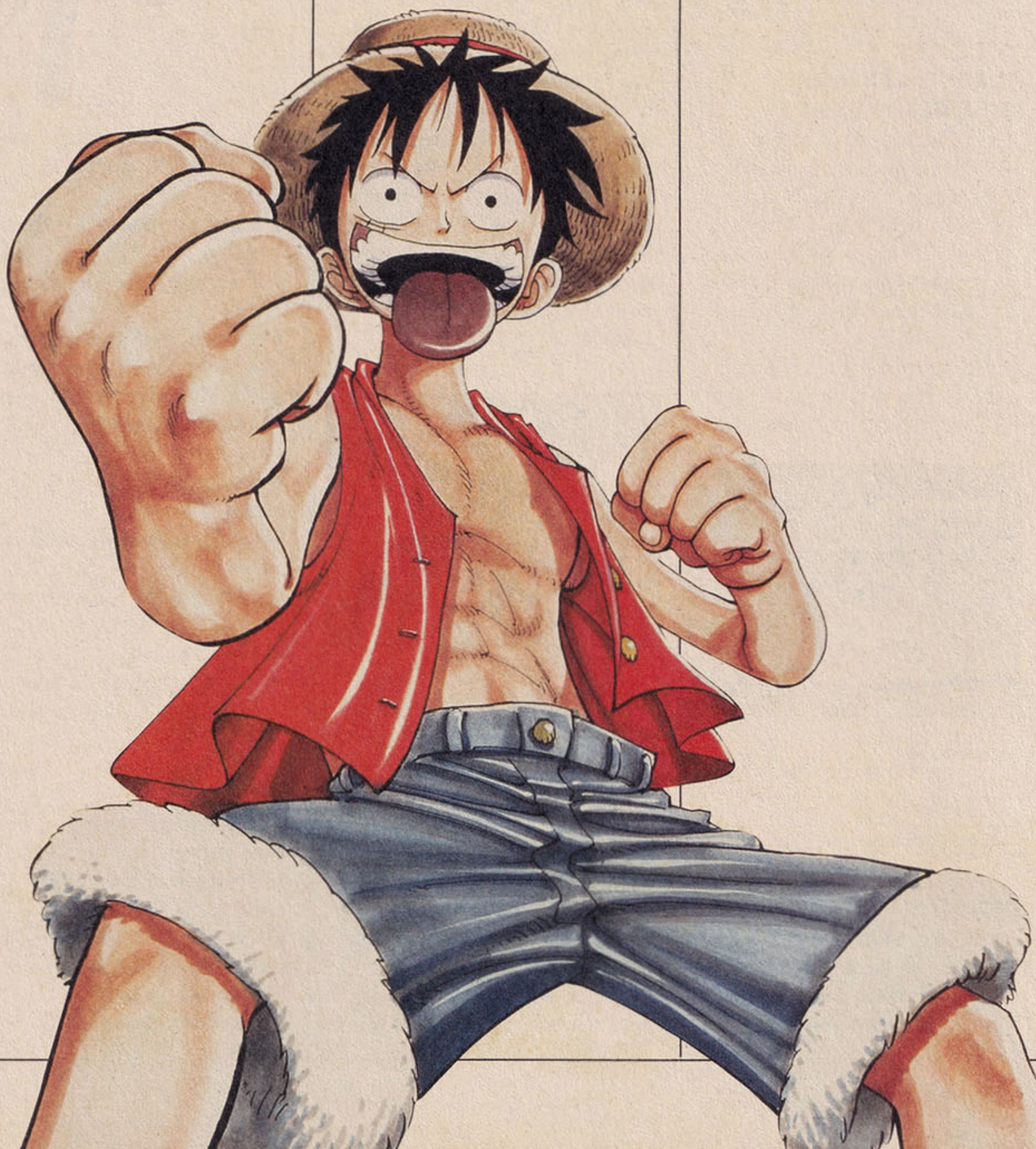
Krieg: termine o jogo com Mr. 3.

Kuro: termine com Waporu.

Mihawk: habilite Alvida, Krieg, Kuro, Buggy, Arlong, Panda Man e, em seguida, termine o jogo com Zoro. Enfrente e derrote Mihawk como último chefe.

Panda Man: termine o jogo com Mr. 2 Bom Clay.

Shanks: depois de habilitar Alvida, Krieg, Kuro, Buggy, Arlong e Panda Man, termine o modo Event com Ruffy. Você enfrentará Shanks como último chefe. Derrote-o e ele será seu (xii...).



RUROUNI KENSHIN (SAMURAI X)

Estamos no Japão do ano de 1869. Com o fim das guerras do Bakumatsu e a retomada do Imperador ao poder, o país vivia um período de prosperidade e paz, mas alguém usando a alcinha de Battousai, o Retalhador, estava causando muita confusão nas ruas de Edo (atual Tokyo). É neste contexto que a jovem Kaoru Kamiya acaba cruzando caminhos com um andarilho de cabelos vermelhos, uma cicatriz em forma de cruz na face esquerda e portando uma espada muito especial com a lâmina invertida.

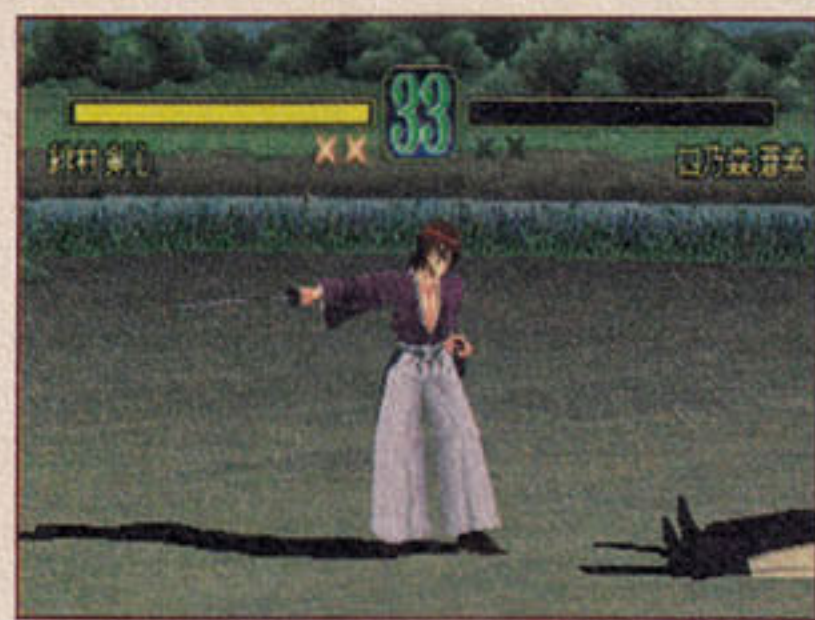
Rurouni Kenshin teve suas aventuras integralmente exibidas aqui no Brasil, assim como a publicação de seu manga, contando as aventuras de Kenshin para impedir que terroristas como Makoto Shishio trouxessem à tona todo aquele turbilhão de guerras e assassinatos que fora o Bakumatsu. Apesar de seu enorme sucesso, Rurouni Kenshin não teve tantos jogos de videogame lançados no mercado. Os dois únicos jogos de sua franquia são os que foram lançados para PlayStation nos anos 90.

OS GAMES

RUROUNI KENSHIN ISHIN GEKITOUHEN

Jogo fraquíssimo de luta baseado na série de Kenshin, Kaoru e companhia. Gráficos muito ruins, jogabilidade beirando a inexistência, poucos personagens, enfim, uma vergonha para os jogos baseados em anime se levarmos em consideração todos os que foram lançados até então.

Se você for realmente fã da série e ainda não tiver visto este jogo, vale a pena apenas pela curiosidade mesmo.



Produção SCEI

Desenv. SCEI

Gênero Luta

Lançamento 06 de agosto de 1998 (Japão)

DICAS:

- Jogue com a Kaoru: termine o jogo no modo Story ou no modo CPU vs.
- Jogue com Saitou Hajime: termine o jogo na dificuldade Hard.

- Jogue com Zanza: posicione o cursor em Sanosuke e segure o **SELECT** enquanto o escolhe. Sanosuke virá lutar com sua Zanbatou.
- Terminando no Hard, você habilitará todos os vídeos do jogo.
- Segurando para cima na hora de escolher seu personagem, ele vestirá uma roupa diferente.
- Termine o modo Story no Hard sem usar continues e você verá um retrato de Kenshin desenhado a lápis nos créditos.

RUROUNI KENSHIN MEIJI KENKAKU ROMANTAN: JUUYUSHI INBON HEN

Um ótimo RPG para PlayStation, contendo bons elementos gráficos, uma boa história e um sistema de luta bastante simplificado e divertido.

Você começa escolhendo o protagonista da série. Ou você joga com o garoto chamado Hijiri ou com a mocinha chamada Hikaru. Independentemente de quem você escolher, a história é praticamente a mesma, exceto algumas mínimas passagens que não são grandes coisas. Os garotos estão em busca de Kenshin para que ele os ajude a derrotar dez espadachins que destruíram a vila onde moravam e almejam uma conspiração maior ainda que a do Shishio Makoto (a história do jogo toma lugar logo após a derrota de Shishio Makoto e seu Juppon Gattana).



Produção SCEI

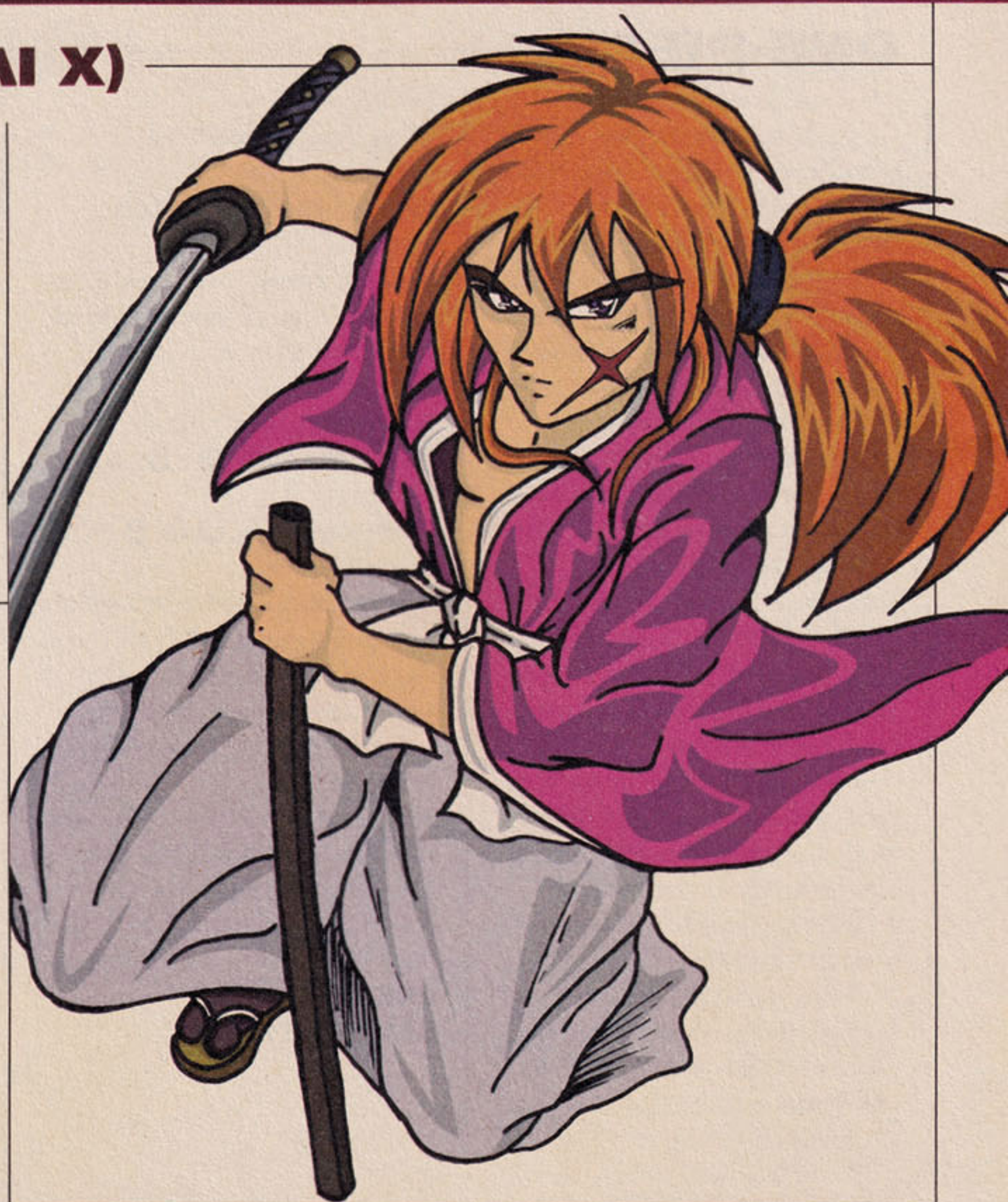
Desenv. SCEI

Gênero RPG

Lançamento 18 de dezembro de 1997 (Japão)

DICAS:

- Para adquirir os golpes especiais dos personagens, é preciso que você treine em cinco dojos espalhados pelo mapa do jogo:
- I** – Maekawa Dojo está localizado na parte mais ao oeste de Tokyo. Sua



especialidade são os ataques baixos. Se o oponente for azul, use **X** como counter.

Se o oponente for verde, use **X** para derrotá-lo.

Se o oponente for roxo, use **□** para counter.

II – Shimotsumachi Dojo está localizado na parte mais à noroeste (oeste da fábrica) de Shimotsu, a cidade ao norte de Tokyo. Sua especialidade são os ataques altos.

Se o oponente for azul, use **X** como counter.

Se o oponente for verde, use **△** como counter.

Se o oponente for roxo use **□** como counter.

III – Shibukawamachi Dojo está localizado à noroeste na cidade de Shibukawa. Sua especialidade é o ataque médio.

Se o oponente for azul, use **□** para derrotá-lo.

Se o oponente for verde, use **△** como counter.

Se o oponente for roxo, use **□** como counter.

IV – Nitsukou Dojo está localizado à noroeste na cidade de Nitsukou. Sua especialidade é a defesa.

Se o oponente for azul, use **X**

como counter.

Se o oponente for verde, use triângulo como counter.

Se o oponente for roxo, use **□** como counter.

V – Yokohama Dojo está localizado um pouco ao norte na cidade de Yokohama. Sua especialidade é o multi-hit.

Se o oponente for azul, use **□** para vencê-lo.

Se o oponente for verde, use **X** para vencê-lo.

Se o oponente for roxo, use **△** para vencê-lo.

• O sistema de counter funciona da seguinte forma:

Contra ataques altos, você usa ataques baixos.

Contra ataques médios, você usa ataques altos.

Contra ataques baixos, você usa ataques médios.

• Se você adquirir Aoshi para sua equipe, você não conseguirá recrutar o Saitou. Escolha bem então quem você quer para seu grupo. Aoshi é especialista em remédios.

• Você pode usar o dojo de Tokyo para descansar e recuperar a sua energia sempre que quiser – e de graça.

• Salve seu game através do World Map.

SAILOR MOON

Usagi Tsukino ou, como foi chamada por aqui, Serena Tsukino, é uma típica adolescente japonesa que vivia sonhando com o príncipe encantado, muito avoada e chorona. Um dia, uma gata negra cruzou seu caminho. Mal sabia ela que esta gata lhe traria revelações surpreendentes.

E assim nossa simpática mocinha se tornou uma heroína da noite para o dia, com direito à transformação e poderes especiais. Havia se tornado a defensora do amor e da justiça, a Sailor Moon, punindo todos os vilões em nome da Lua.

No decorrer da série, mais algumas revelações bombásticas acabam com a calmaria da vida estudantil da garota. Ela descobriria que era a reencarnação da deusa da Lua, e que há muito tempo também travava um duelo mortal contra as forças do mal.

Junto de mais quatro guerreiras sagradas, nossas heroínas de uniforme de marinheiro combatem todos que almejam o mal para a raça humana.

E ainda descolam tempo para namorar.

Exibida inicialmente na extinta Rede Manchete, migrando logo após a sua falência para a Rede Record, Sailor Moon teve todas as suas temporadas exibidas por aqui. A maioria na televisão por assinatura, mas mesmo assim, conquistando uma legião fiel de fãs pelo Brasil.

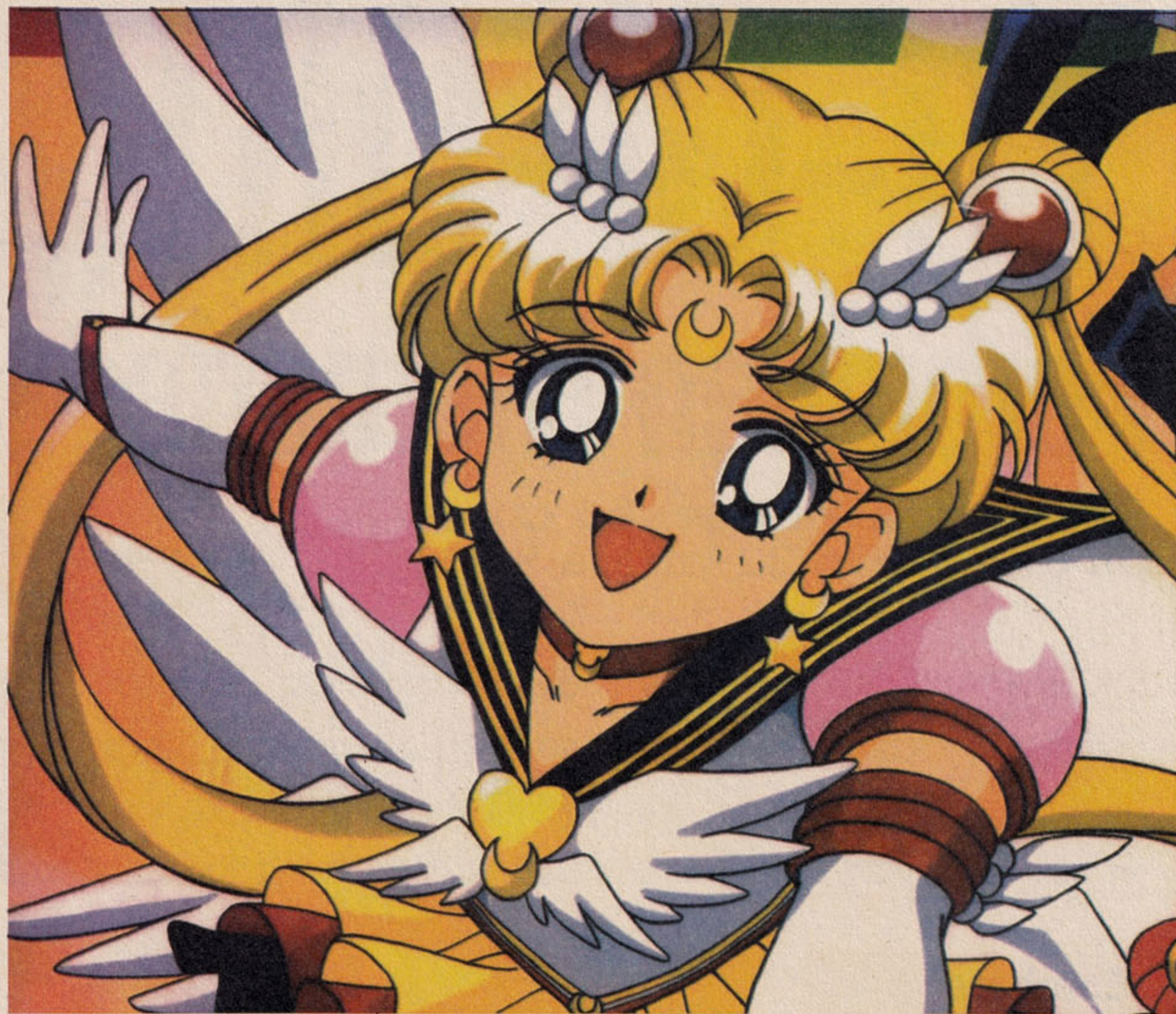
O GAME

BISHOUJO SENSHI

SAILOR MOON SUPER S

A franquia Sailor Moon rende muitos jogos alternativos, do tipo mahjong, uma espécie de dominó chinês. Mas a maioria é inapropriada para menores de dezoito anos, então deixa para lá. Existem também inúmeros jogos de conversa com as personagens de Sailor Moon, mas são tipos de jogos que só fazem sucesso no Japão mesmo. Alguns jogos de Mega Drive e Super NES com as garotas são no estilo plataforma, mas são muito raros de se encontrar também.

A produtora deste game, a Angel



Studios, foi a responsável, dentre outras coisas, pela adaptação de Resident Evil 2 para Nintendo 64. Desta vez, ela nos trouxe um jogo de luta com todas as Sailors existentes no mundo criado por Rumiko Takahashi, alegrando talvez, a maior parte dos fãs masculinos da série. Ou você acha que apenas as meninas gostam de Sailor Moon? Tem muito marmanjo babando pelas Sailors mundo afora, tá pensando o quê.

DICAS:

- Música "Moonlight" escondida no CD:

Para encontrar uma versão cantada de "Moonlight", a música de introdução do anime, basta colocar o CD do jogo dentro de um player qualquer e procurar entre as faixas que aparecerão.

- Cada uma das Sailors possui três ataques especiais diferentes e ainda um especial MAX.

- Aqui vai a lista de golpes das principais Sailors do jogo e da série:

Produção Angel Studios

Desenv. — SCEI

Gênero RPG

Lançamento 08 de março de 1996 (Japão)

SUPER SAILOR MOON:

↓, ↘, →	A C	—	Moon Tiara Action
→, ↘, ↓, ↙, ←	B C	—	Moon Spiral Heart Attack
→, ↓, ↘	A C	—	Onegai! Ginsuishi!
↓, ↘, →, ←, →	C	—	Moon Gorgeous Meditation

SAILOR MERCURY:

↓, ↘, →	A C	—	Shabon Spray
←, ↙, ↓, ↘, →	A C	—	Shine Aqua Illusion
←, ↓, ↙	B D	—	Reverse Break Step
→, ↘, ↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →	C	—	Mercury Aqua Rhapsody

SAILOR MARS:

↓, ↘, →	A C	—	Fire Soul
←, ↙, ↓, ↘, →	A C	—	Burning Mandala
←, ↓, ↙	B D	—	Fire Heel Drop
→, ↘, ↓, ↙, ←, →	C	—	Mars Flame Sniper

SAILOR JUPITER:

→, ←, →	A C	—	Supreme Thunder
←, ↙, ↓, ↘, →	A C	—	Sparkling Wide Pressure
→, ↓, ↘	B D	—	Jupiter Double Axel
←, →, ↘, ↓, ↙, ←	C	—	Jupiter Oak Evolution

SAILOR VENUS:

↓, ↘, →	A C	—	Crescent Beam
→, ←, →	A C	—	Venus Love Me Chain
→, ↓, ↘	B D	—	Venus Wink Chain Sword
↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, →, ↘, ↓	C	—	Venus Love and Beauty Shock

SUPER SAILOR CHIBIMOON:

→, ←, →	A C	—	Luna-P Attack
↓, ↘, →	A C	—	Pink Sugar Heart Attack
Pule ↓	B D	—	Swinging Marshmallow
↓, ↘, →, ←, ↙, ↓	C	—	Twinkle Yell

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Estratégia e diversão com as cartas no 32-bit da Sony

Por Fábio Michelin

SUCESSO ABSOLUTO na TV, Yu-Gi-Oh! também rendeu um game divertido no PSone. Forbidden Memories mescla os monstros das cartas com elementos estratégicos e, para você não fazer feio, preparamos um guia caprichado. Confira agora a primeira parte deste tutorial.



Combate

PONTOS DE VIDA

Você e seu oponente começam as batalhas com uma certa quantidade de energia (Pontos de Vida ou Life Points). Essa energia pode ser diminuída de três maneiras. Uma é detonando monstros do baralho inimigo que estejam na Posição de Ataque. A segunda maneira é atacando o tabuleiro do inimigo assim que tiver destruído suas cartas. O terceiro jeito acontece quando um inimigo ataca uma de suas cartas e não consegue passar pela defesa. Isso acontece quando os pontos de ataque são menores que os de defesa.

DEFESA

Para se defender, escolha uma boa carta de defesa e deixe-a deitada no tabuleiro. Ela pode ficar com a face para cima ou para baixo. Dependendo da sua potência de defesa e a potência do atacante, você conseguirá evitar o golpe e causar dano em seu inimigo.

DANO

Sempre que não houver cartas inimigas na mesa, você poderá atacar. Para isso, escolha uma carta e ataque o tabuleiro inimigo (esse é o modo mais eficaz). O dano varia de acordo

com o poder de ataque da carta. Mas seja cuidadoso porque se você atacar uma carta e seu ataque não furar sua defesa, quem tomará o dano será você. Só será possível atacar o tabuleiro se não houver nenhuma carta na mesa colocada em posição de defesa.

Tipos de Cartas

CARTAS DE MAGIA

São cartas que, como o nome mesmo diz, podem usar magias e há vários tipos de efeitos. Algumas devem ser equipadas nos monstros de mesmo elemento para, assim, deixá-los mais fortes ou aumentar a defesa.



CARTAS DE ARMADILHA

São cartas que devem ser lançadas na mesa sempre com a face para baixo, caso contrário, não funcionarão. Assim, quando um oponente realizar alguma ação, como atacar, a carta se acionará sozinha e provocará dano ao inimigo. Use e abuse dessas

cartas porque elas são, muitas vezes, a chave para a vitória.

CARTA DE MAGIA RITUAL



Elas têm o poder de sacrificar monstros da sua própria mesa. E qual vantagem você leva nisso? Depois de sacrificar as cartas, elas invocam uma outra muito

poderosa. Há várias combinações com resultados diferentes. Cabe a você analisar a situação e usá-las da melhor maneira.

Guardian Star

São estrelas que protegem os monstros e são definidas quando você joga uma carta. Você poderá optar entre duas diferentes. Elas também definem a afinidade de ataque e defesa, algo



como fogo contra água, água contra eletricidade e assim por diante. Para você não ficar boiando, aqui vai a lista das melhores combinações de ataque. A estrela do lado esquerdo (a que tem prioridade) é a atacante e a da direita, a que vai receber o ataque.

SUN	—	MOON
MOON	—	VENUS
VENUS	—	MERCURY
MERCURY	—	SUN
SATURN	—	URANUS
URANUS	—	PLUTO
PLUTO	—	NEPTUNE
NEPTUNE	—	MARS
MARS	—	JUPITER
JUPITER	—	SATURN

Monstros

No game, há vinte tipos diferentes de monstros, e cada um tem vantagens (+ 500 de AP e DP) ou desvantagens (-500 de AP e DP) de acordo com o terreno em que estão. Veja a lista:

Winged Beast: + mountain
Spellcaster: + dark
Fish: + sea
Thunder: + mountain / sea
Zombie: + wasteland
Machine: - sea
Rock: + wasteland
Beast Warrior: + forest / prairie
Insect: + forest
Fairy: - dark
Sea Dragon: + sea
Beast: + forest
Reptile: —
Fiend: - dark
Plant: + forest
Dinosaur: + wasteland
Pyro: - sea
Warrior: + prairie
Aqua: + sea
Dragon: + mountain

Como montar seu baralho



Cada baralho (Deck) contém quarenta cartas que podem variar de acordo com sua estratégia predileta ou sua disponibilidade de cartas. O melhor aqui é balancear o máximo possível. Uma boa combinação é um baralho que contenha monstros fortes para ataque e defesa, pelo menos cinco cartas de magia para serem usadas e combinadas nos monstros e mais cinco cartas de armadilhas (Trap). Assim será bem mais fácil detonar os monstros fortes do adversário.

Como realizar rituais

Ritual é o processo de invocar um monstro poderoso com a utilização de uma carta de Magia Ritual, mais o sacrifício de três monstros específicos de nível menor. Para realizar um ritual com sucesso, é necessário, em primeiro lugar, ter na mesa os três monstros

necessários para o processo. Depois, basta utilizar a carta de Magia Ritual correspondente, que deverá estar na sua mão, e os três monstros na mesa serão sacrificados e uma única carta poderosa de Monstro Ritual entrará em jogo. Mas tome cuidado com cartas do oponente que podem inibir o seu ritual.

É importante ressaltar que, ao final do duelo, o Monstro Ritual resultante do processo não entrará para o seu Deck. Não adianta realizar rituais para obter Monstros Rituais, você precisa conseguir essas cartas de outra forma. E como saber quais monstros você precisa sacrificar para realizar um ritual? Simples: confira a nossa lista com todas as 24 Magias Rituais e as cartas necessárias para realizar cada uma (muitas você pode conseguir através de Passwords, consulte a lista completa de cartas na próxima edição para obtê-las).

Exemplo

Nº – Magia Ritual

Nº – Monstro Ritual
 (ATK/DEF – Nível)

Nº – Sacrifício 1

Nº – Sacrifício 2

Nº – Sacrifício 3

Se você quiser utilizar a carta de Magia Ritual chamada Curse of Millennium Shield (número 665), por exemplo, consultando a lista, você perceberá que é necessário ter, na mesa, os monstros Prevent Rat, One-eyed Shield Dragon e Armored Rat. Então, você poderá usar o Curse of Millennium Shield, que está na sua mão, e os três monstros serão sacrificados, dando origem ao poderoso Millennium Shield.

665 CURSE OF MILLENNIUM SHIELD 362 Millennium Shield (0/3000 – 5)

255 Prevent Rat
 296 One-eyed Shield Dragon
 629 Armored Rat

666 YAMADRON RITUAL 357 Yamadron Ritual (1600/1800 – 5)

029 Mountain Warrior
 031 Koumori Dragon

101 Wings of Wicked Flame

667 GATE GUARDIAN RITUAL 374 Gate Guardian (3750/3400 – 11)

371 Sanga of the Thunder
 372 Kazejin
 373 Suijin

670 BLACK LUSTER RITUAL 364 Black Luster Soldier (3000/2500 – 8)

027 Beaver Warrior
 038 Gaia the Fierce Knight
 058 Kuriboh

671 ZERA RITUAL 360 Zera the Mant (2800/2300 – 8)

085 King of Yamimakai
 298 Wicked Dragon with the
 Ersats Head
 377 Ryu-Kishin Powered

673 WAR-LION RITUAL 356 Super War-Lion (2300/2100 – 7)

201 Frenzied Panda
 403 Leogun
 483 Garvas

674 BEASTRY MIRROR RITUAL 365 Fiends Mirror (2100/1800 – 5)

186 Fiends Reflection #2
 261 Wicked Mirror
 595 Fiends Reflection #1

675 ULTIMATE DRAGON RITUAL 380 Blue-Eyes Ultimate Dragon (4500/3800 – 12)

001 Blue-Eyes White Dragon
 001 Blue-Eyes White Dragon
 001 Blue-Eyes White Dragon

676 COMMENCEMENT DANCE 701 Performance of Sword (1950/1850 – 6)

249 Water Omotics
 395 Dancing Elf
 511 Bean Soldier

677 HAMBURGER RECIPE 702 Hungry Burger (2000/1850 – 6)

014 Battle Steer
 295 Bioplant
 547 Griggle

678 REVIVAL OF SENGJIN 703 Sengenjin (2750/2550 – 7)

003 Hitotsu-me Giant
 064 Tiger Axe
 453 Millennium Golem

679 NOVOX'S PRAYER 704 Skull Guardian (2050/2550 – 7)

160 M-Warrior #1
 161 M-Warrior #2
 535 Kimakiriman

680 CURSE OF TRI-HORNED DRAGON 705 Tri-Horned Dragon (2850/2350 – 8)

006 Feral Imp
 047 Torike
 571 Black Dragon Jungle King

691 REVIVAL OF SERPENT NIGHT DRAGON 706 Serpent Night Dragon (2350/2400 – 7)

168 Darkfire Dragon
 294 Dragoness the Wicked Knight
 604 Obese Marmot of Nefariousness

692 TURTLE OATH 710 Crab Turtle (2550/2500 – 8)

089 Catapult Turtle
 451 Kanikabuto
 449 30,000-Year White Turtle

693 CONTRACT OF MASK 720 Mask of Shine and Darkness (2000/1800 – 6)

102 Mask of Darkness
 182 Masked Clown
 220 Masked Sorcerer





694 RESURRECTION OF CHAKRA

709 Chakra (2450/2000 – 8)

178 Claw Reacher
269 Versago the Destroyer
288 Dark Artist

695 PUPPET RITUAL

715 Psycho Puppet (2000/2350 – 7)

166 Mysterious Puppeteer
405 Saber Slasher
416 Blocker

696 JAVELIN BEETLE PACT

717 Javelin Beetle (2450/2550 – 8)

052 Hercules Beetle
480 Kuwagata Alpha
533 Kwagar Hercules

697 GARMA SWORD OATH

716 Garma Sword (2550/2150 – 7)

239 Vishwar Randi
378 Swordstalker
521 Succubus Knight

698 COSMO QUEEN PRAYER'S

708 Cosmo Queen (2900/2450 – 8)

266 Princess of Tsuguri
635 Queen's Double
638 Queen of Autumn Leaves

699 REVIVAL OF SKELETON RIDER

719 Dokurorider (1900/1850 – 6)

146 Temple of Skulls
479 Cockroach Knight
485 Korogashi

700 FORTRESS WHALE OATH

718 Fortress Whale (2350/2150 – 8)

436 White Dolphin
441 Mech Bass
542 Misairuzame

721 DARK MAGIC RITUAL

722 Magician of Black Chaos (2800/2600 – 8)

007 Winged Dragon #1
035 Dark Magician
417 Blast Juggler

O Segredos das Fusões

Para se tornar um bom duelista, é fundamental que você explore todos os recursos de seu Deck. Um dos principais recursos para obter a vitória é a fusão. Ela consiste na combinação de duas cartas para formar outra mais poderosa e, ao contrário do Card Game real, não precisa da carta Polymerization e nem existem cartas específicas de fusão. Veja como realizar fusões:

1) Colocar duas cartas em jogo ao mesmo tempo, fazendo uma jogada chamada Combo Play. Para realizá-la, é necessário escolher as cartas que serão utilizadas: na hora de usá-las, você deve colocar o direcional ↑ para marcar as cartas que serão colocadas na mesa através de Combo Play. Depois de fazer isso, basta apertar ⊗ para realizar essa jogada combinada. Se a combinação resultar numa fusão, a nova carta será invocada na mesa. Caso contrário, apenas a última carta marcada será baixada para a mesa, a outra vai para o cemitério.

2) Colocar uma carta da sua mão sobre outra que já esteja na mesa. Se o resultado for uma fusão, a combinação irá gerar a nova carta. Se não, a carta colocada vai para o cemitério.

Assim como nos rituais, as cartas resultantes das fusões não são adicionadas ao seu Deck no final do duelo. Há diferentes tipos de fusão e a possibilidade de combinações entre as cartas são praticamente infinitas. O ideal é experimentar. Mas fique atento: nem todas as cartas podem ser combinadas, e algumas valem mais sozinhas do que em fusões. Para você entender melhor, confira os tipos de fusão e alguns exemplos de cada um:



FUSÃO GENÉRICA

Este tipo de fusão depende apenas dos tipos de cartas envolvidas. Um monstro do tipo Plant, por exemplo, combinado

com outro do tipo Warrior, dá origem ao monstro Bean Soldier (1400/1300). Mas não é tão simples assim. Se um dos monstros usados na combinação possuir ATK superior ao Bean Soldier (mais de 1400), então, e a fusão não funcionará. Algumas fusões podem ter mais de um resultado e, nesse caso, a carta gerada é sempre a mais fraca entre as opções com ATK maior que as duas cartas usadas na fusão.

Uma combinação de Dragon + Zombie, por exemplo, pode gerar um Dragon Zombie (1600/0), ou um Skelgon (1700/1900) ou um Curse of Dragon (2000/1500). Se pegarmos, como Dragon, o Blackland Fire Dragon (1500/800) e, como Zombie, um Wood Remains (1000/900), o resultado será um Dragon Zombie, já que ambas têm ATK menor de 1600. Se substituirmos o Blackland Fire Dragon por um Crawling Dragon #2 (1600/1200), o resultado será um Skelgon, já que esse Dragon usado na fusão tem a mesma força do Dragon Zombie e, como o monstro gerado deve ser mais forte que os dois combinados, o próximo da lista é o Skelgon. Seguindo essa mesma regra, se você utilizar um Meteor Dragon (1800/2000) e um Shadow Specter (500/200), receberá um Curse of Dragon, que é mais forte que os dois. Agora, se você combinar B. Dragon Jungle King (2100/1800) e Zombie Warrior (1200/900), as duas cartas não resultarão em fusão, pois o Dragon em questão tem ATK superior ao Curse of Dragon, que é a possibilidade mais forte para fusão com esses tipos de monstro.

É importante dizer que algumas cartas possuem um tipo secundário, não listado no jogo, mas que deve ser levado em consideração na hora de realizar fusões genéricas. No exemplo acima, o Crawling Dragon #2 é usado como Dragon, mesmo sendo listado no jogo como Dinosaur. Mas esse subtipo é levado em consideração apenas para fusões ou para equipar cartas, ele não ganha bônus em terreno do tipo montanha, como o tipo Dragon verdadeiro. Nesses subtipos existem classes como Elf, Animal, Turtle e Female – tais grupos têm regras próprias para fusões genéricas.

Exemplos de fusão genérica

- [Animal] + [Female] = Nekogal #2 (1900/2000)
- [Aqua] + [Thunder] = Bolt Escargot (1400/1500)
- [Beast] + [Turtle] = Turtle Tiger (1000/1500)
- [Dinosaur] + [Machine] = Cyber Saurus (1800/1400)
- [Dragon] + [Plant] = B. Dragon Jungle King (2100/1800)

- [Elf] + [Warrior] = Celtic Guardian (1400/1200)
- [Fairy] + [Female] = Dark Witch (1800/1700)
- [Spellcaster] + [Zombie] = Magical Ghost (1300/1400)
- [Warrior] + [Insect] = Cockroach Knight (800/900)
- [Zombie] + [Fish] = Corroding Shark (1100/700)

FUSÃO SEMIGENÉRICA

Este gênero de fusão é parecido com o anterior, mas, em vez de combinar dois monstros pelo tipo, um deles é específico. Um exemplo é o Mammoth Graveyard (1200/800) que, se for combinado com qualquer outro monstro do tipo Zombie, dá origem ao Great Mammoth of Gold Fine (2200/1800).

Exemplos de fusão semi-genérica

- Bolt Escargot/Penguin + [Dragon] = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)
- Clown Zombie + [Reptile] = Soul Hunter (2200/1800)
- Fungi of the Musk + [Fiend] = Darkworld Thorns (1200/900)
- Key Mace + [Rock] = Mystical Sand (2100/1700)
- Monsturtle + [Rock] = Boulder Tortoise (1450/2200)
- Monsturtle + [Spellcaster] = 30,000-Year White Turtle (1250/2100)
- Sword Arm of Dragon + [Zombie] = Curse of Dragon (2000/1500)
- Time Wizard + [Dragon] (>2400) = Thousand Dragon (2400/2000)

FUSÃO DE MONSTROS



Aqui, a regra é combinar dois monstros específicos. Uma 30,000-Year White Turtle (1250/2100) combinada com um Petit Dragon (600/700), por exemplo, sempre vai gerar um Spike Seadra (1600/1300), independente do tipo de ambos. Alguns monstros não possuem grandes fusões com outros monstros, mas ainda podem ter muitas possibilidades de fusões genéricas.

Exemplos de fusão de monstros

- Abyss Flower (750/400) + Crawling Dragon #2 (1600/1200) = Black Dragon Jungle King (2100/1800)
- Bean Soldier (1400/1300) + Shadow Specter (500/200) = Pumpking the King of Ghosts (1800/2000)
- Dark Prisoner (600/1000) + Celtic Guardian (1400/1200) = Dark Elf (2000/800)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Droll Bird (600/500) = Crimson Sunbird (2300/1800)
- Little Chimera (600/550) + Armaill (700/1300) = Flame Cerebrus (2100/1800)
- Mystical Elf (800/2000) + Labyrinth Wall (0/3000) = Mystical Sand (2100/1700)
- Shining Friendship (1300/1100) + Sleeping Lion (700/1700) = Garvas (2000/1700)
- The Immortal of Thunder (1500/1300) + Crawling Dragon (1600/1400) = Twin-Headed Thunder Dragon (2800/2100)

FUSÃO MÁGICA

As fusões mágicas envolvem qualquer combinação de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, e dessas com monstros. O resultado pode variar bastante, entre cartas mágicas e monstros. Confira alguns exemplos.

Exemplos de fusão mágica

- Book of Secret Arts (Equipamento) + Mooyan Curry (Magia) = Hamburger



Recipe Ritual (Ritual)

- Dark Energy (Equipamento) + Dark Piercing Light (Magia) = Black Luster Soldier Ritual (Ritual)
- Dragon Treasure (Equipamento) + Megamorph (Equipamento) = Blue-eyes Ultimate Dragon Ritual (Ritual)
- Elegant Egotist (Equipamento) + Key Mace (400/300) = Cursebreaker (Magia)
- Flame Swordsman (1800/1600) + Umi (Magia) = Legendary Sword (Equipamento)
- House of Adhesive Tape (Armadilha) + Ancient Elf (1450/1200) = Elf's Light (Equipamento)

- Jirai Gumo (2200/100) + MetalMorph (Equipamento) = Launcher Spider (2200/2500)
- Umi (Magia) + Machine Conversion Factory (Equipamento) = Fortress Whale's Oath (Ritual)
- Wasteland (Magia) + Follow Wind (Equipamento) = Breath of Light (Magia)
- Winged Trumpeter (Equipamento) + Cyber Shield (Equipamento) = Commencement Dance Ritual (Ritual)

Bom desempenho, boas cartas



O seu desempenho contra um duelista em uma partida é avaliado e, ao sair vitorioso, um Rank é atribuído à sua performance. As cartas que você recebe após os duelos dependem desse Rank: quanto mais alto, mais chances de conseguir cartas raras. Outro aspecto afetado pelo Rank é a quantidade de Starchips recebidos a cada vitória. Confira as avaliações e a quantidade de Starchips ganhas:

S-POW: 5 STARCHIPS
A-POW: 4 STARCHIPS
B-POW: 3 STARCHIPS
C-POW: 2 STARCHIPS
D-POW: 1 STARCHIP

S-TEC: 5 STARCHIPS
A-TEC: 4 STARCHIPS
B-TEC: 3 STARCHIPS
C-TEC: 2 STARCHIPS
D-TEC: 1 STARCHIP

Os Starchips são utilizados para comprar as cartas através de Passwords. Como algumas têm um custo bem alto, você terá que duelar bastante e conseguir muitos S-Tecs e S-Pows para acumular Starchips. A



maioria das cartas poderosas custam 999999 Starchips – são, praticamente, impossíveis de se comprar, ou você pretende conseguir 200 mil S-Tecs? De qualquer forma, confira as condições para obter os melhores Ranks:

PARA CONSEGUIR UM S-POW

- Você deve vencer o duelo com o menor tempo possível.
- Perder poucos Pontos de Vida (você deve ter algo entre 7000 contra duelistas fracos e 6000 contra os mais fortes).
- Não use Cartas de Magia (Raigeki, Crush Card etc.).
- Não usar muitas Cartas de Equipamento (Dragon Treasure, Bright Castle etc.).
- Não fazer fusões. Se realizar alguma, usar as cartas que já estão na mesa, jogando outra carta em cima (e não em Combo Play).
- Derrote o oponente em menos de seis turnos ou menos.

O Rank do tipo Pow é dado para duelistas que dão demonstrações de poder. Se você obedecer todas as condições, terá grandes chances de conseguir um S-Pow. Caso não conseguir realizar uma ou outra exigência, poderá acabar o duelo com um A-Pow ou menor. O Rank S-Pow possibilita a aquisição de monstros raros e poderosos mas, ainda que tenha esse desempenho, as chances são pequenas. Para conseguir algumas cartas, você precisa duelar mais de 100 vezes. Consultando a lista das cartas raras que cada duelista fornece (na próxima edição), procure pelos monstros

desejados e tente fazer muitos S-Pows até conseguir.

PARA CONSEGUIR UM S-TEC Contra oponentes que usam fusão:

- Não use fusões em Combo Play – apenas em cartas que já estejam na mesa.
- Ataque.
- Use muitas Cartas de Magia, Armadilha e Equipamento.
- Tenha poucos Pontos de Vida.
- Detone seu oponente quando você estiver sem cartas para comprar – mas separe os ataques em vários monstros fracos, não apenas um poderoso.



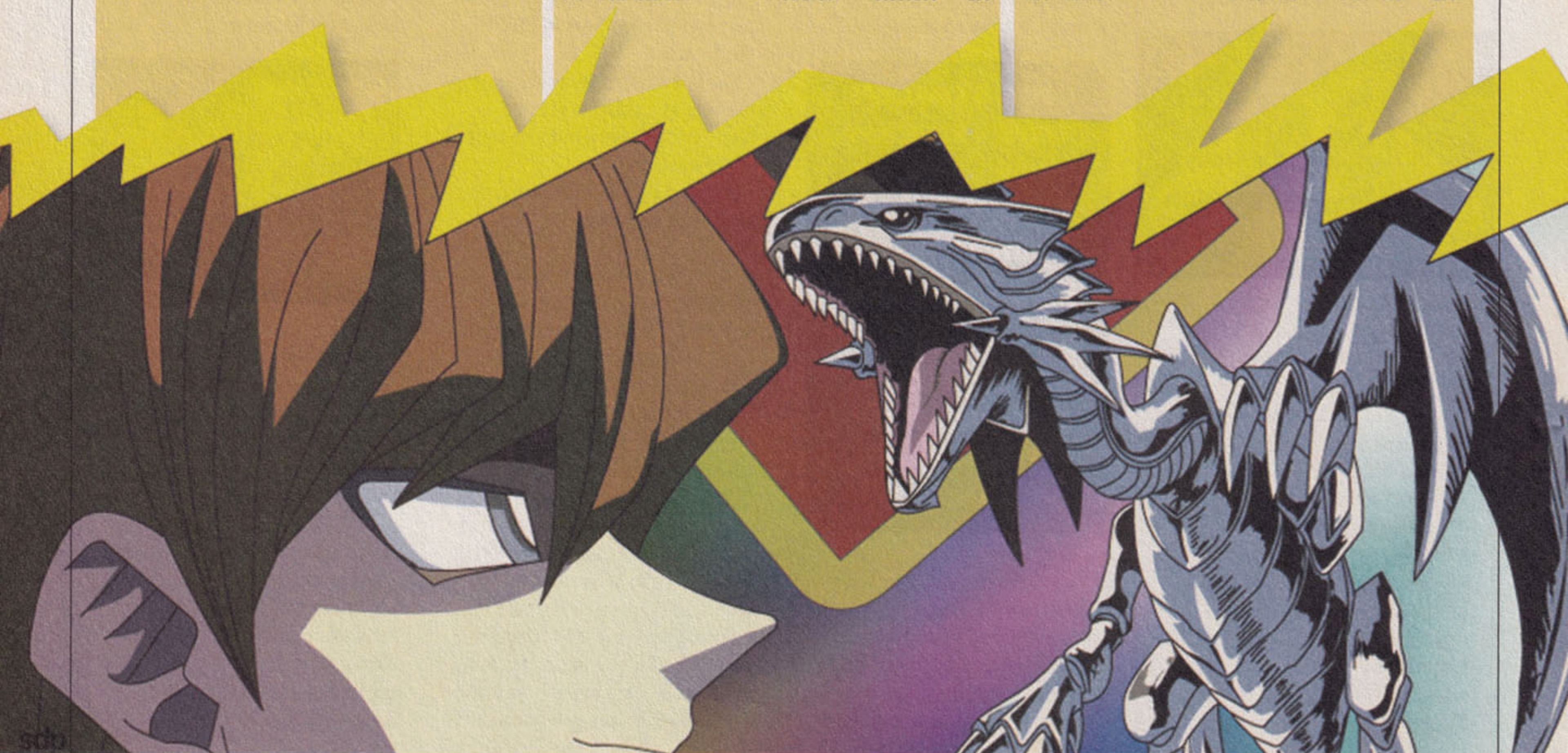
O Rank do tipo Tec avalia a sua capacidade de resistência em um duelo, e é dado aos jogadores que suportam muitos turnos e ganham pela paciência. O segredo é ganhar do oponente fazendo-o ficar sem cartas. O Rank S-Tec permite a você conseguir cartas raras e poderosas de Magia, Armadilha, Equipamento e Ritual, mas as chances são poucas. Na lista de cartas raras fornecidas pelos duelistas (na próxima edição), procure pelas cartas mágicas que você precisa e faça muitos S-Tecs até consegui-las.

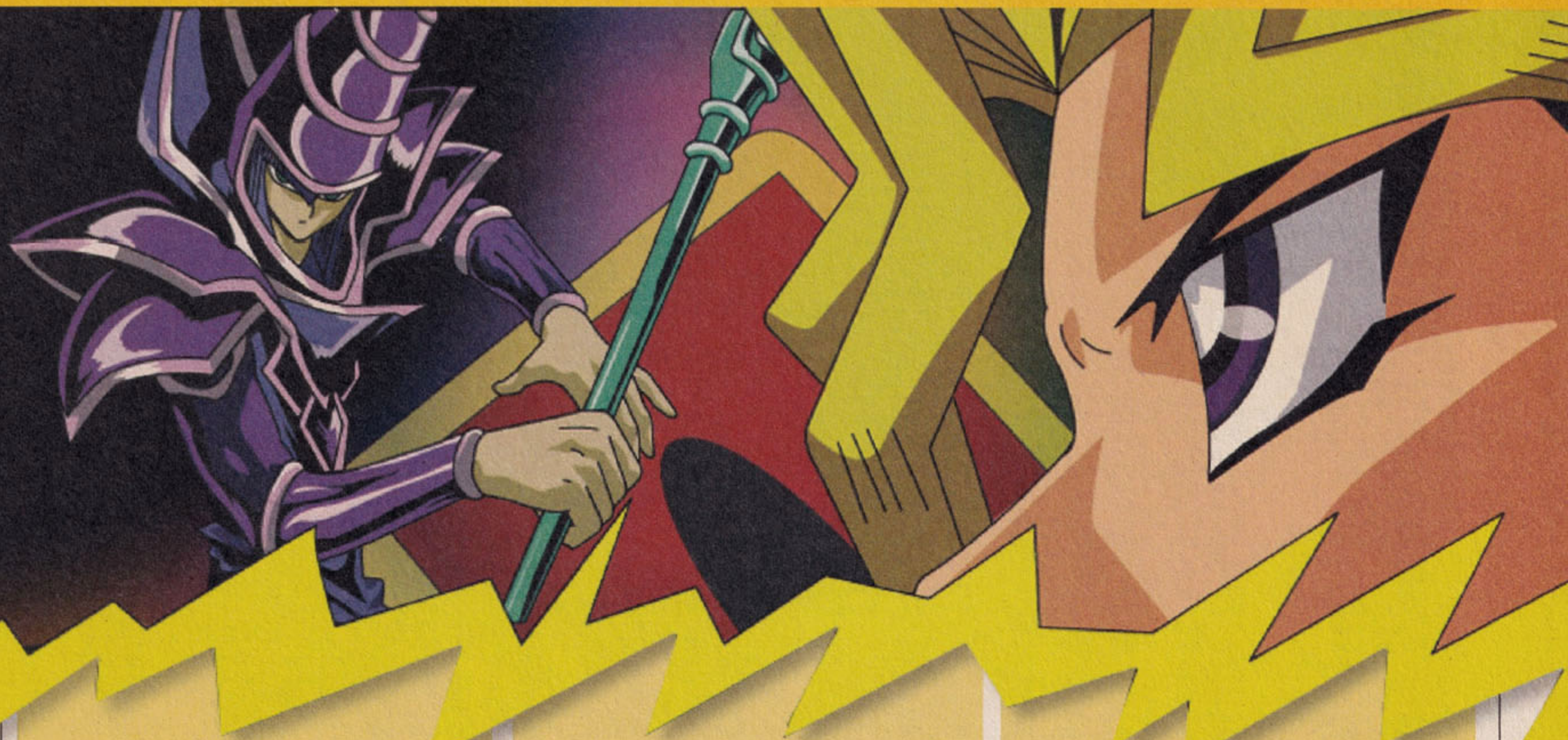
Lista de cartas

Em nossa lista completa das cartas de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories, organizada pelo número das cartas no game, você tem o nome de cada uma, seguido pelos seus valores de ATK e DEF (cartas que não tiverem esses valores listados são cartas de Armadilha, Magia, Equipamento ou de Ritual, e não de Monstros), sua respectiva Password e preço. Para obter a carta desejada, basta inserir a sua Password e, depois, pagar o seu custo em Starchips – se você não tiver a quantidade exigida, não poderá obter a carta. É necessário notar que as cartas de custo 999999 somam o máximo de Starchips possível, e receberam esse preço propositadamente para dificultar a obtenção de cartas poderosas logo no início do jogo. Além disso, as cartas que possuem um custo 0 (zero) de Starchips não podem ser obtidas através de Password – só durante o jogo mesmo. Para finalizar, só é possível adquirir uma unidade de cada carta através de Password.

No	Nome da Carta	ATK/ DEF	Password	Preço
001	Blue Eyes White Dragon	3000/2500	89631139	999999
002	Mystical Elf	800/2000	15025844	160
003	Hitotsu-Me Giant	1200/1000	76184692	70
004	Baby Dragon	1200/700	88819587	999999
005	Ryu-Kishin	1000/500	15303296	30
006	Feral Imp	1300/1400	41392891	140
007	Winged Dragon #1	1400/1200	87796900	999999
008	Mushroom Man	800/600	14181608	30
009	Shadow Specter	500/200	40575313	15
010	Blackland Fire Dragon	1500/ 800	87564352	80
011	Sword Arm of Dragon	1750/2030	13069066	1000
012	Swamp Battleguard	1800/1500	40453765	290
013	Tyhone	1200/1400	72842870	120
014	Battle Steer	1800/1300	18246479	230
015	Flame Swordsman	1800/1600	45231177	320
016	Time Wizard	500/400	71625222	999999
017	Right Leg of the Forbidden One	200/300	08124921	999999
018	Left Leg of the Forbidden One	200/300	44519536	999999
019	Right Arm of the Forbidden One	200/300	70903634	999999
020	Left Arm of the Forbidden One	200/300	07902349	999999
021	Exodia the Forbidden	1000/1000	33396948	999999
022	Summoned Skull	2500/1200	70781052	999999
023	The Wicked Worm Beast	1400/700	06285791	60
024	Skull Servant	300/200	32274490	10

025	Horn Imp	1300/1000	69669405	80
026	Battle Ox	1700/1000	05053103	999999
027	Beaver Warrior	1200/1500	32452818	140
028	Rock Ogre Grotto #1	800/1200	68846917	999999
029	Mountain Warrior	600/1000	04931562	35
030	Zombie Warrior	1200/900	31339260	60
031	Koumori Dragon	1500/1200	67724379	140
032	Two-headed King Rex	1600/1200	94119974	160
033	Judgeman	2200/1500	30113682	1000
034	Saggi the Dark Clown	600/1500	66602787	60
035	Dark Magician	2500/2100	46986414	999999
036	The Snake Hair	1500/1200	29491031	140
037	Gaia the Dragon Champion	2600/2100	66889139	999999
038	Gaia the Fierce Knight	2300/2100	06368038	999999
039	Curse of Dragon	2000/1500	28279543	999999
040	Dragon Piper	200/1800	55763552	55
041	Celtic Guardian	1400/1200	91152256	120
042	Illusionist Faceless Mage	1200/2200	28546905	320
043	Karbonala Warrior	1500/1200	54541900	140
044	Rogue Doll	1600/1000	91939608	120
045	Oscillo Hero #2	1000/500	27324313	30
046	Griffone	1200/1500	53829412	140
047	Torike	1200/600	80813021	45
048	Sangan	1000/600	26202165	35
049	Big Insect	1200/1500	53606874	140
050	Basic Insect	500/700	89091579	25
051	Armored Lizard	1500/1200	15480588	999999
052	Hercules Beetle	1500/2000	52584282	999999
053	Killer Needle	1200/1000	88979991	70
054	Gokibore	1200/1400	15367030	999999
055	Giant Flea	1500/1200	41762634	140
056	Larvae Moth	500/400	87756343	999999
057	Great Moth	2600/2500	14141448	999999
058	Kuriboh	300/200	40640057	10
059	Mammoth Graveyard	1200/800	40374923	55
060	Great White	1600/800	13429800	999999
061	Wolf	1200/ 800	49417509	55
062	Harpie Lady	1300/1400	76812113	999999
063	Harpie Lady Sisters	1950/2100	12206212	999999
064	Tiger Axe	1300/1100	49791927	999999
065	Silver Fang	1200/ 800	90357090	55
066	Kojikocy	1500/1200	01184620	140
067	Perfectly Ultimate Great Moth	3500/3000	48579379	999999
068	Garoozis	1800/1500	14977074	290
069	Thousand Dragon	2400/2000	41462083	999999
070	Fiend Kraken	1200/1400	77456781	120
071	Jellyfish	1200/1500	14851496	140
072	Cocoon of Evolution	0/2000	40240595	999999
073	Kairyu-Shin	800/1500	76634149	290
074	Giant Soldier of Stone	1300/2000	13039848	290
075	Man-Eating Plant	800/ 600	49127943	30
076	Krokodilus	1100/1200	76512652	80
077	Grappler	1300/1200	02906250	100
078	Axe Raider	1700/1150	48305365	160
079	Flame Megazowler	1800/2000	75390004	500
080	Uraby	1500/ 800	01784619	80
081	Crawling Dragon #2	1600/1200	38289717	160
082	Red-eyes B. Dragon	2400/2000	74677422	999999
083	Castle of Dark Illusions	1200/2500	00062121	160
084	Reaper of the Cards	1380/1930	33066139	290
085	King of Yamimakai	2000/1530	69455834	350
086	Barox	1380/1530	06840573	180
087	Dark Chimera	1610/1460	32344688	200
088	Metal Guardian	1150/2150	68339286	290
089	Catapult Turtle	1000/2000	95727991	200
090	Gyakutenno Megami	1800/2000	31122090	500
091	Mystic Horseman	1300/1550	68516705	999999
092	Rabid Horseman	2000/1700	94905343	999999
093	Zanki	1500/1700	30090452	260
094	Crawling Dragon	1600/1400	67494157	200
095	Crass Clown	1350/1400	93889755	140
096	Armored Zombie	1500/0	20277860	260
097	Dragon Zombie	1600/ 500	66672569	200
098	Clown Zombie1	350/0	92667214	140
099	Pumpkin the King of Ghosts	1800/2000	29155212	500
100	Battle Warrior	700/1000	55550921	40
101	Wings of Wicked Flames	700/600	92944626	30
102	Dark Mask	900/400	28933734	30
103	Job Change Mirror	800/1300	55337339	999999
104	Curtain of the Dark ones	600/500	22026707	25
105	Tomozaus	500/400	46457856	20
106	Spirit of the Winds	1700/1400	54615781	230
107	Kagenigen	800/ 600	80600490	30
108	Graveyard and the Hand of Invitation	700/ 900	27094595	35
109	Goddess With the Third Eye	1200/1000	53493204	70
110	Hero of the East	1100/1000	89987208	60
111	Doma the Angel of Silence	1600/1400	16972957	200
112	The Witch that Feeds on Life	1200/1000	52367652	70
113	Dark Gray	800/900	09159938	40
114	White Magical Hat	1000/700	15150365	40
115	Kamion Wizard	1300/1100	41544074	120
116	Nightmare Scorpion	900/800	88643173	40
117	Spirit of the Books	1400/1200	14037717	120
118	Supporter in the Shadows	1000/1000	41422426	55
119	Trial of Nightmares	1300/900	77827521	70
120	Dream Clown	1200/900	13215230	60
121	Sleeping Lion	700/1700	40200834	120
122	Yamatano Dragon Scroll	900/300	76704943	25
123	Dark Plant	300/400	13193642	15
124	Ancient Tool	1700/1400	49587396	230
125	Faith Bird	1500/1100	75582395	120
126	Orion the Battle King	1800/1500	02971090	290
127	Ansatsu	1700/1200	48365709	180
128	Lamoon	1200/1700	75850803	180
129	Nemuriko	800/700	90963488	30
130	Weather Control	600/400	37243151	20
131	Octoberser	1600/1400	74637266	200
132	The 13th Grave	1200/900	00032864	60
133	Charubin the Fire Knight	1100/800	37421579	50
134	Mystical Capture Chain	700/700	63515678	30
135	Fiendis Hand	600/600	52800428	25
136	Witty Phantom	1400/1300	36304921	140
137	Mystery Hand	500/500	62793020	20
138	Dragon Statue	1100/900	09197735	55
139	Blue-eyed Silver Zombie	900/700	35282433	25
140	Toad Master	1000/1000	62671448	55
141	Spiked Snail	700/1300	98075147	55
142	Flame Manipulator	900/1000	34460851	50
143	Necrolancer the Timelord	800/900	61454890	40
144	Djinn the Watcher of the Wind	700/900	97843505	35
145	The Bewitching Phantom Thief	700/700	24348204	30
146	Temple of Skulls	900/1300	00732302	70
147	Monster Egg	600/900	36121917	999999
148	The Shadow Who Controls the Dark	800/700	63125616	30
149	Lord of the Lamp	1400/1200	99510761	120
150	Akhihron	1700/1400	36904469	230





151	Rhaintumdos of the Red Sword	1200/1300	62403074	100	216	Dryad	1200/1400	84916669	120	281	Mystic Clown	1500/1000	47060154	100
152	The Melting Red Shadow	500/700	98898173	25	217	B. Skull Dragon	3200/2500	11901678	999999	282	Mystical Sheep #2	800/1000	83464209	45
153	Dokuroize the Grim Reaper	900/1200	25882881	60	218	Two-mouth Darkruler	900/700	57305373	35	283	Holograph	1100/700	10859908	45
154	Fire Reaper	700/500	53581214	25	219	Solitude	1050/1000	84794011	55	284	Tao the Chanter	1200/900	46247516	999999
155	Larvas	800/1000	94675535	45	220	Masked Sorcerer	900/1400	10189126	80	285	Serpent Maurauder	700/600	82742611	30
156	Hard Armor	300/1200	20060230	30	221	Kumootoko	700/1400	56283725	60	286	Gate Keeper	1500/1800	19737320	290
157	Firegrass	700/600	53293545	30	222	Midnight Fiend	800/600	83678433	30	287	Ogre of the Black Shadow	1200/1400	45121025	120
158	Man Eater	800/600	93553943	30	223	Roaring Ocean Snake	2100/1800	19066538	550	288	Dark Arts	600/1400	72520073	999999
159	Dig Beak	500/800	29948642	30	224	Trap Master	500/1100	46461247	35	289	Change Slime	400/300	18914778	15
160	M-Warrior #1	1000/500	56342351	30	225	Fiend Sword	1400/800	22855882	70	290	Moon Envoy	1100/1000	45909477	60
161	M-Warrior #2	500/1000	92731455	30	226	Skull Stalker	900/800	54844990	40	291	Fireyarou	1300/1000	71407486	80
162	Tainted Wisdom	1250/800	28725004	55	227	Hitodenchak	600/700	46718686	30	292	Psychic Kappa	400/1000	07892180	30
163	Lisark	1300/1300	55210709	120	228	Wood Remains	1000/900	17733394	50	293	Masaki the Legendary			
164	Lord of Zemla	1300/1000	81618817	80	229	Hourglass of Life	700/600	08783685	30		Swordsmen	1100/1100	44287299	70
165	The Judgement Hand	1400/700	28003512	60	230	Rare Fish	1500/1200	80516007	140	294	Dragoness the Wicked Knight	1200/900	70681994	60
166	Mysterious Puppeteer	1000/1500	54098121	100	231	Wood Clown	800/1200	17511156	55	295	Bio Plant	600/1300	07670542	50
167	Ancient Jar	400/200	81492226	15	232	Madjinn Gunn	600/800	43905751	30	296	One-eyed Shield Dragon	700/1300	33064647	55
168	Darkfire Dragon	1500/1250	17881964	140	233	Dark Titan of Terror	1300/1100	89494469	120	297	Cyber Soldier of Dark World	1400/1200	75559356	120
169	Dark King of the Abyss	1200/800	53375573	55	234	Beautiful Head Huntress	1600/800	16899564	120	298	Wicked Dragon with			
170	Spirit of the Harp	800/2000	80770678	160	235	Wodan the Resident of					the Ersatz Head	900/900	02957055	45
171	Big Eye	1200/1000	16768387	70		the Forest	900/1200	42883273	999999	299	Sonic Maid	1200/900	38942059	999999
172	Armaill	700/1300	53153481	55	236	Guardian of the Labyrinth	1000/1200	89272878	70	300	Kurama	800/800	85705804	35
173	Dark Prisoner	600/1000	89558090	35	237	Haniwa	500/500	84285623	20	301	Legendary Sword		61854111	800
174	Hurricail	900/200	15042735	25	238	Yashinoki	800/600	41061625	30	302	Sword of Dark Destruction		37120512	800
175	Ancient Brain	1000/700	42431843	40	239	Vishwar Randi	900/700	78556320	35	303	Dark Energy		04614116	800
176	Fire Eye	800/600	88435542	30	240	The Drdek	700/800	08944575	30	304	Axe of Dispair		40619825	800
177	Monsturtle	800/1000	15820147	45	241	Dark Assassin	1200/1200	41949033	120	305	Laser Cannon Armor		77007920	800
178	Claw Reacher	1000/800	41218256	45	242	Candle of Fate	600/600	47695416	25	306	Insect Armor With A			
179	Phantom Dewan	700/600	77603950	30	243	Water Element	900/700	03732747	35		Laser Cannon		03492538	800
180	Arloynay	800/1000	14708569	45	244	Dissolverock	900/1000	40826495	50	307	Elfis Light		39897277	800
181	Dark Shade	1000/1000	40196604	55	245	Meda Bat	800/400	76211194	25	308	Beast Fangs		46009906	800
182	Masked Clown	500/700	77581312	25	246	One Who Hunts Souls	1100/1000	03606209	60	309	Steel Shell		02370081	800
183	Lucky Trinket	600/800	03985011	30	247	Root Water	900/800	39004808	40	310	Vile Germs		39774685	800
184	Genin	600/900	49370026	30	248	Master & Expert	1200/1000	75499502	70	311	Black Pendant		65169794	800
185	Eyemarmor	600/500	64511793	25	249	Water Omotics	1400/1200	02483611	120	312	Silver Bow and Arrow		01557499	800
186	Fiend Reflection #2	1100/1400	02863439	100	250	Hyo	800/1200	38982356	55	313	Horn of Light		38552107	800
187	Gate Deeg	700/800	49258578	30	251	Enchanting Mermaid	1200/900	75376965	60	314	Horn of the Unicorn		64047146	800
188	Synchar	800/900	75646173	40	252	Nekogal #1	1100/900	01761063	999999	315	Dragon Treasure		01435851	800
189	Fusionist	900/700	01641882	35	253	Angelwitch	800/1000	37160778	45	316	Electro-Whip		37820550	800
190	Akakieisu	1000/800	38035986	45	254	Embryonic Beast	500/750	64154377	25	317	Cyber Shield		63224564	800
191	Lala Li-Oon	600/600	09430387	25	255	Prevent Rat	500/2000	00549481	100	318	Elegant Egotis		90219263	999999
192	Key Mace	400/300	01929294	15	256	Dimensional Warrior	1200/1000	37043180	70	319	Mystical Moon		36607978	800
193	Turtle Tiger	1000/1500	37313348	100	257	Stone Armadiller	800/1200	63432835	55	320	Stop Defense		63102017	800
194	Terra the Terrible	1200/1300	63308047	100	258	Beastking of the Swamp	1000/1100	99426834	60	321	Malevolent Nuzzeler		99597615	800
195	Doron	900/500	36151751	30	259	Ancient Sorcerer	1000/1300	36821538	80	322	Violet Crystal		15052462	800
196	Arma Knight	1000/1200	00756652	70	260	Lunar Queen Elzaim	750/1100	62210247	45	323	Book of Secret Arts		91595718	800
197	Mech Mole Zombie	500/400	63545455	20	261	Wicked Mirror	700/600	15150371	30	324	Invigoration		98374133	800
198	Happy Lover	800/500	99030164	30	262	The Little Swordsman of Aile	800/1300	25109950	60	325	Machine Conversion Factory		25769732	999999
199	Penguin Knight	900/800	36039163	40	263	Rock Ogre Grotto #2	700/1400	62193699	60	326	Raise Body Heat		51267887	800
200	Petit Dragon	600/700	75356564	30	264	Wing Egg Elf	500/1300	98582704	45	327	Follow Wind		98252586	800
201	Frenzied Panda	1200/1000	98818516	70	265	The Furious Sea King	800/700	18710707	30	328	Power of Kaishin		77027445	800
202	Air Marmot of Nefariousness	400/600	75889523	20	266	Princess of Tsurugi	900/700	51371017	35	329	Dragon Capture Jar		50045299	999999
203	Phantom Ghost	600/800	61201220	30	267	Unknown Warrior of Fiend	1000/500	97360116	30	330	Forest		87430998	55
204	Mabarre	1700/1400	98795934	230	268	Sectarian of Secrets	700/500	15507080	25	331	Wasteland		23424603	55
205	Dorover	900/800	24194033	40	269	Versago the Destroyer	1100/900	50259460	55	332	Mountain		50913601	55
206	Twin Long Rods #1	900/700	60589682	35	270	Wetha	1000/900	96643568	50	333	Sogen		86318356	55
207	Droll Bird	600/500	97973387	25	271	Megirus Light	900/600	23032273	30	334	Umi		22702055	55
208	Petit Angel	600/900	38142739	30	272	Mavelus	1300/900	59036972	70	335	Yami		59197169	55
209	Winged Cleaver	700/700	39175982	30	273	Ancient Tree of Enlightenment	1300/900	86421986	60	336	Dark Hole		53129443	20000
210	Hinotama Soul	600/500	96851799	25	274	Green Phantom King	500/1600	22910685	60	337	Raigeki		12580477	999999
211	Kaminarikozou	700/600	15510988	30	276	Ray & Temperature	1000/1000	85309439	55	338	Mooyan Curry		58074572	999999
212	Meotoko	700/600	53832650	30	277	Gorgon Egg	300/1300	11793047	35	339	Red Medicine		38199696	55
213	Aqua Madoor	1200/2000	8563925	260	278	Petit Moth	300/200	58192742	10	340	Goblinis Secret Remedy		11868825	20000
214	Kagemusha of the Blue Flame	800/400	15401633	25	279	King Fog	1000/900	84686841	50	341	Soul of the Pure		47852924	35000
215	Flame Ghost	1000/800	58528964	45	280	Protector of the Throne	800/1500	10071456	80	342	Dian Keto the Cure Master		84257639	999999



343	Sparks	/	76103675	10
344	Hinotama	/	46130346	55
345	Final Flame	/	73134081	20000
346	Ookazi	/	19523799	35000
347	Tremendose Fire	/	46918794	999999
348	Swords of Revealing Light	/	72302403	999999
349	Spellbinding Circle	/	18807108	999999
350	Dark Piercing Light	/	45895206	999999
351	Yaranzo	1300/1500	71280811	160
352	Kanan the Swordmistress	1400/1400	12829151	160
353	Takriminos	1500/1200	44073668	140
354	Stuffed Animal	1200/900	71068263	60
355	Megasonic Eye	1500/1800	07562372	290
356	Super War-Lion	2300/2100	33951077	0
357	Yamadron	1600/1800	70345785	320
358	Seiyaryu	2500/2300	06740720	1700
359	Three-legged Zombie	1100/800	33734439	50
360	Zera the Mant	2800/2300	69123138	0
361	Flying Penguin	1200/1000	05628232	70
362	Millennium Shield	0/3000	32012841	200
363	Fairy's Gift	1400/1000	68401546	120
364	Black Luster Soldier	3000/2500	05405694	0
365	Fiend's Mirror	2100/1800	31890399	0
366	Labyrinth Wall	0/3000	67284908	200
367	Jirai Gumo	2200/100	94773007	80
368	Shadow Ghoul	1600/1300	30778711	180
369	Wall Shadow	1600/3000	63182310	999999
370	Labyrinth Tank	2400/2400	99551425	999999
371	Sanga of the Thunder	2600/2200	25955164	999999
372	Kazejin	2400/2200	62340868	999999
373	Suijin	2500/2400	98434877	999999
374	Gate Guardian	3750/3400	25833572	0
375	Dungeon Worm	1800/1500	51228280	290
376	Monster Tamer	1800/1600	97612389	320
377	Ryu-Kishin Powered	1600/1200	24611934	160
378	Swordstalker	2000/1600	50005633	400
379	La Jinn the Mystical Genie	1800/1000	97590747	160
380	Blue Eyes Ultimate Dragon	4500/3800	23995346	0
381	Toon Alligator	800/1600	59383041	120
382	Rude Kaiser	1800/1600	26378150	320
383	Parrot Dragon	2000/1300	62762898	290
384	Dark Rabbit	1100/1500	99261403	120
385	Bickuribox	2300/2000	25655502	900
386	Harpies Pet Dragon	2000/2500	52040216	999999
387	Mystic Lamp	400/300	98049915	15
388	Pendulum Machine	1750/2000	24433920	1000
389	Giltia the D. Knight	1850/1500	51828629	290
390	Launcher Spider	2200/2500	87322377	999999
391	Zoa	2600/1900	24311372	999999
392	Metalzoa	3000/2300	50705071	999999
393	Zone Eater	250/200	86100785	10
394	Steel Scorpion	250/300	13599884	10
395	Dancing Elf	300/200	59983499	10
396	Ocubeam	1550/1650	86088138	260
397	Leghul	300/350	12472242	15
398	Ooguchi	300/250	58861941	10
399	Swordsman from the Foreign Land	250/250	85255550	10
400	Emperor of the Land and Sea	1800/1500	11250655	290
401	Ushi oni	2150/1950	48649353	700
402	Monster Eye	250/300	84133008	15
403	Leogun	1750/1550	10538007	290
404	Tatsunootoshigo	1350/1600	47922711	180
405	Saber Slasher	1450/1500	73911410	180
406	Yaiba Robo	1000/1300	10315429	80
407	Machine King	2200/2000	46700124	800
408	Giant Mech-Soldier	1750/1900	72299832	400
409	Metal Dragon	1850/1700	09293977	350
410	Mechanical Spider	400/500	45688586	20
411	Bat	300/350	72076281	15
412	Giga-Tech Wolf	1200/1400	08471389	120
413	Cyber Soldier	1500/1700	44865098	260
414	Shovel Crusher	900/1200	71950093	60
415	Mechanicalchacer	1850/800	07359741	120
416	Blocker	850/1800	34743446	120
417	Blast Juggler	800/900	70138455	40
418	Golgoil	900/1600	07526150	100
419	Giganto	1700/1800	33621868	350
420	Cyber-Stein	700/500	69015963	25
421	Cyber Commander	750/700	06400512	30
422	Jinzo #7	500/400	32809211	20
423	Dice Armadillo	1650/1800	69893315	320
424	Sky Dragon	1900/1800	95288024	1000
425	Thunder Dragon	1600/1500	31786629	230
426	Stone D.	2000/2300	68171737	900
427	Kaiser Dragon	2300/2000	94566432	900
428	Magician of Faith	300/400	31560081	999999
429	Goddess of Whim	950/700	67959180	999999
430	Water Magician	1400/1000	93343894	120
431	Ice Water	1150/900	20848593	55
432	Waterdragon Fairy	1100/700	66836598	45
433	Ancient Elf	1450/1200	93221206	120
434	Beautiful Beast Trainer	1750/1500	29616941	260
435	Water Girl	1250/1000	55014050	70
436	White Dolphin	500/400	92409659	50
437	Deepsea Shark	1900/1600	28593363	350
438	Metal Fish	1600/1900	55998462	350
439	Bottom Dweller	1650/1700	81386177	290
440	7 Colored Fish	1800/800	23771716	120
441	Mech Bass	1800/1500	50176820	290
442	Aqua Dragon	2250/1900	86164529	700
443	Sea King Dragon	2000/1700	23659124	1000
444	Turu-Purun	450/500	59053232	20
445	Guardian of the Sea	1300/1000	85448931	80
446	Aqua Snake	1050/900	12436646	50
447	Giant Red Snake	1800/800	58831685	120

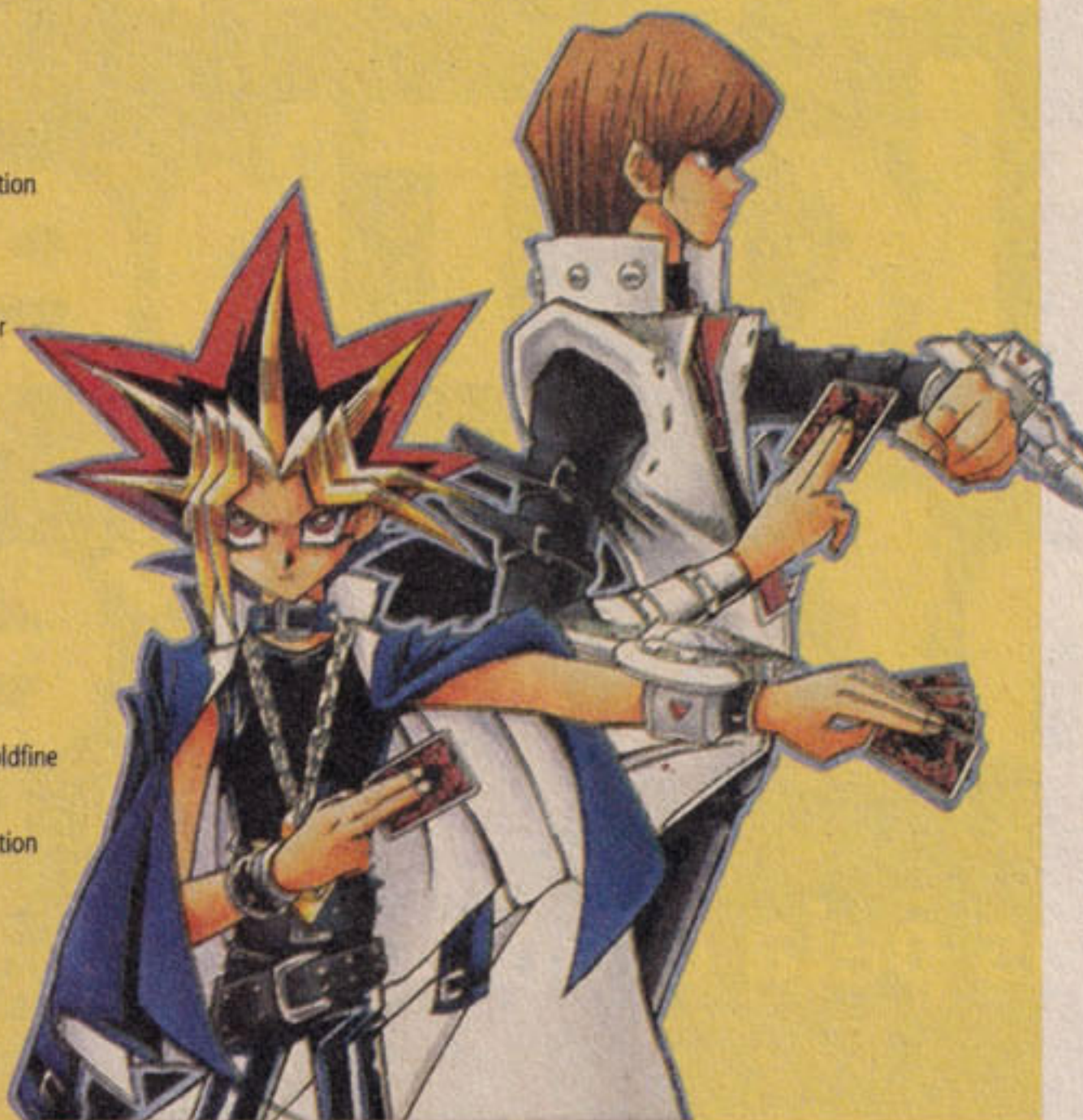
448	Spike Seadra	1600/1300	85326399	180
449	30,000-Year White Turtle	1250/2100	11714098	290
450	Kappa Avenger	1200/900	48109103	60
451	Kanikabuto	650/900	84103702	30
452	Zarigun	600/700	10598400	30
453	Millennium Golem	2000/2200	47986555	800
454	Destroyer Golem	1500/1000	73481154	100
455	Barrel Rock	1000/1300	10476868	80
456	Minomushi Warrior	1300/1200	46864967	100
457	Stone Ghost	1200/1000	72269672	70
458	Kaminari Attack	1900/1400	09653271	290
459	Tripwire Beast	1200/1300	45042329	100
460	Bolt Escargot	1400/1500	12146024	180
461	Bolt Penguin	1100/800	48531733	50
462	The Immortal of Thunder	1500/1300	84926738	160
463	Electric Snake	800/900	11324436	40
464	Wing Eagle	1800/1500	47319141	290
465	Punished Eagle	2100/1800	74703140	550
466	Skull Red Bird	1550/1200	10202894	140
467	Crimson Sunbird	2300/1800	46696593	700
468	Queen Bird	1200/2000	73081602	260
469	Armed Ninja	300/300	09076207	15
470	Magical Ghost	1300/1400	46474915	140
471	Soul Hunter	2200/1800	72869010	800
472	Air Eater	2100/1600	08353769	1000
473	Vermillion Sparrow	1900/1500	35752363	320
474	Sea Kamen	1100/1300	71746462	120
475	Sinister Serpent	300/250	08131171	10
476	Ganigumo	600/800	34536276	30
477	Aliensection	950/700	70924884	35
478	Insect Soldiers of the Sky	1000/800	07019529	45
479	Cockroach Knight	800/900	33413638	999999
480	Kuwagata Alpha	250/1000	60802233	70
481	Burglar	850/800	06297941	35
482	Pragtical	1900/1500	33691040	320
483	Garvas	2000/1700	69780745	1000
484	Amoeba	300/350	95174353	15
485	Korogashi	550/400	32569498	20
486	Boo Koo	650/500	68963107	25
487	Flower Wolf	1800/1400	95952802	260
488	Rainbow Flower	400/500	21347810	20
489	Barrel Lily	1100/600	67841515	40
490	Needle Ball	750/700	94230224	30
491	Peacock	1700/1500	20624263	260
492	Hoshinigen	500/700	67629977	25
493	Maha Vailo	1550/1400	93013676	180
494	Rainbow Marine Mermaid	1550/1700	29402771	260
495	Musicain King	1750/1500	56907389	260
496	Wilme	1000/1200	92391084	70
497	Yado Karu	900/1700	29380133	120
498	Morinphen	1550/1300	55784832	160
499	Kattapillar	250/300	81179446	999999
500	Dragon Seeker	2100/2000	28563545	700
501	Man-Eater Bug	450/600	54652250	20
502	D. Human	1300/1100	81057959	120
503	Turtle Raccoon	700/ 900	17441953	35
504	Fungi of the Musk	400/ 300	53830602	15
505	Prisman	800/1000	80234301	45
506	Gale Dogra	650/ 600	16229315	25
507	Crazy Fish1	600/1200	53713014	160
508	Cyber Saurus	1800/1400	89112729	260
509	Braccio-Raidus	2200/2000	16507828	800
510	Laughing Flower	900/ 500	42591472	30
511	Bean Soldier	1400/1300	84990171	140
512	Cannon Soldier	1400/1300	11384280	140
513	Guardian of the Throne Room	1650/1600	47879985	260
514	Brave Scizzar	1300/1000	74277583	80
515	The Statue of Easter Island	1100/1400	10262698	100
516	Muka Muka	600/300	46657337	20
517	Sand Stone	1300/1600	73051941	180
518	Boulder Tortoise	1450/2200	09540040	400
519	Fire Kraken	1600/1500	46534755	230
520	Turtle Bird	1900/1700	72929454	400
521	kullbird	1900/1700	08327462	400
522	Monstrous Bird	2000/1900	35712107	550
523	The Bistro Butcher	1800/1000	71107816	160
524	Star Boy	550/500	08201910	20
525	Spirit of the Mountain	1300/1800	34690519	230
526	Neck Hunter	1750/1900	70084224	400
527	Milus Radiant	300/250	07489323	10
528	Togex	1600/1800	33878931	320
529	Flame Cerberus	2100/1800	60862676	550
530	Eldeen	950/1000	06367785	50
531	Mystical Sand	2100/1700	32751480	500
532	Gemini Elf	1900/900	69140098	160
533	Kwagar Hercules	1900/1700	95144193	400
534	Minar	850/ 750	32539892	35
535	Kamakiriman	1150/1400	68928540	100
536	Mechaleon	800/600	94412545	30
537	Mega Thunderball	750/600	21817254	30
538	Niwatori	900/800	07805359	40
539	Corroding Shark	110/700	34290067	45
540	Skelengel	900/400	60694662	30
541	Hanehane	450/500	07089711	999999
542	Misairuzame	1400/1600	33178416	200
543	Tongyo	1350/800	69572024	60
544	Dharma Cannon	900/500	96967123	30
545	Skelgon	1700/1900	32355828	999999
546	Wow Warrior	1250/900	69750536	60
547	Griggle	350/300	95744531	15
548	Bone Mouse	400/300	21239280	15
549	Frog the Jam	700/500	68638985	25
550	Behagon	1350/1000	94022093	80
551	Dark Elf	2000/800	21476992	160
552	Winged Dragon #2	1200/1000	57405307	70
553	Mushroom Man #2	1250/800	93900406	55

554	Lava Battleguard	1550/1800	20394040	999999
555	Tyhon #2	1700/1900	56789759	999999
556	The Wandering Doomed	800/600	93788854	30
557	Steel Ogre Grotto #1	1400/1800	29172562	260
558	Pot the Trick	400/400	55567161	20
559	Oscillo Hero	1250/700	82065276	50
560	Invader from Another Planet	950/1400	28450915	80
561	Lesser Dragon	1200/1000	55444629	70
562	Needle Worm	750/600	81843628	999999
563	Wretched Ghost of the Attic	550/400	17238333	20</

Lista de duelistas

Aqui você poderá conferir cada duelista do jogo e as melhores e mais raras cartas que eles podem fornecer. Se você procura alguma carta específica, encontre o duelista que a possui e lute contra ele até recebê-la. Lembre-se de que você precisará ganhar muitas vezes até conseguir a carta desejada. Se for uma carta de Monstro, procure conseguir o Rank S-Pow; caso seja uma carta mágica, batalhe para receber o Rank S-Tech.

Bandit Keith 022 Summoned Skull 320 Stop Defense 322 Violet Crystal 325 Machine Conversion Factory 658 Metal Morph 660 Stain Storm 685 Acid Trap Hole 688 Bad Reaction to Simmochi 695 Puppet Ritual	Kaiba 668 Bright Castle 685 Acid Trap Hole 686 Widespread Ruin Labyrinth Mage 370 Labyrinth Tank 613 Twin-headed Thunder Dragon 667 Gate Guardian Ritual Low Desert Mage 011 Sword Arm of Dragon 348 Swords of Revealing Light 366 Labyrinth Wall 531 Mystical Sand 690 Fake Trap Low Forest Mage 056 Larvae Moth 057 Great Moth 072 Cocoon of Evolution	Seto 3 001 Blue-eyes White Dragon 337 Raigeki 657 Megamorph 661 Crush Card 669 Shadow Spell 675 Ultimate Dragon Ritual Shadi 122 Yamatano Dragon Scroll 254 Embryonic Beast Simon Muran 010 Blackland Fire Dragon 016 Time Wizard 041 Celtic Guardian Teana 2 342 Dian Keto the Cure Master Teena 580 Patrol Robo
Dark Nite 217 B. Skull Dragon 652 Magical Labyrinth 686 Widespread Ruin 689 Reverse Trap 695 Puppet Ritual 721 Dark Magic Ritual	Low Meadow Mage 039 Curse of Dragon 509 Braccio-Raidus 707 Skull Knight 712 Meteor Dragon 713 Meteor B. Dragon Low Forest Mage 007 Winged Dragon #1 Guardian of the Fortress 555 Tyhone #2 707 Skull Knight Low Ocean Mage 366 Labyrinth Wall 443 Sea King Dragon Mage Soldier 103 Job Change Mirror 147 Monster Egg Mai 026 Battle Ox 062 Harpie Lady 063 Harpie Lady Sisters 316 Electro-whip 317 Cyber Shield 318 Elegant Egotist 327 Follow Wind 349 Spellbinding circle 672 Harpie's Feather Duster	Villager 1 020 Left Arm of the Forbidden One 234 Beutiful Headhuntrress 307 Elf's Light 338 Mooyan Curry 339 Red Medicine 345 Final Flame 580 Patrol Robo 655 Cursebreaker 681 House of Adhesive Tape Villager 2 059 Mammoth Graveyard 103 Job Change Mirror Villager 3 020 Left Arm of the Forbidden One 023 The Wicked Worm Beast 040 Dragon Piper 097 Dragon Zombie 132 The 13th Grave Weevil 057 Great Moth 067 Perfectly Ultimate Great Moth 072 Cocoon of Evolution 367 Jirai Gumo
Heishen 057 Great Moth 067 Perfectly Ultimate Great Moth 217 B. Skull Dragon 370 Labyrinth Tank 371 Sanga of the Thunder 372 Kazejin 373 Suijin 391 Zoa 613 Twin-headed Thunder Dragon	High Desert Mage 022 Summoned Skull 346 Ookazi 391 Zoa High Forest Mage 057 Great Moth 067 Perfectly Ultimate Great Moth 072 Cocoon of Evolution 325 Machine Conversion Factory 367 Jirai Gumo 662 Eradicading Aerosol 696 Javelin Beetle pact	Yami Bakura 016 Time Wizard 311 Black Pendant 652 Magical Labyrinth 653 Warrior Elimination 665 Curse of Millennium Shield 666 Yamadron Ritual 668 Bright Castle 671 Zera Ritual 672 Harpies Feather Duster 678 Revival of Sennen Genjin 680 Curse of Tri-Horned Dragon 684 Invisible Wire 685 Acid Trap Hoie 690 Fake Trap 693 Construct of Mask
Heishin 2 021 Exodia the Forbidden 371 Sanga of the Thunder 372 Kazejin 373 Suijin 386 Harpyis Pet Dragon 391 Zoa 407 Machine King 453 Millennium Golem 509 Braccio-Raidus 531 Mystical Sand 564 Great Mammoth of Goldfine 613 Twin-headed Thunder Dragon 707 Skull Knight 713 Meteor B. Dragon	High Meadow Mage 033 Judge man 037 Gaia the Dragon Champion 039 Curse of Dragon 672 Harpie's Feather Duster High Mountain Mage 037 Gaia the Dragon Champion 081 Crawling Dragon #2 217 B. Skull Dragon 312 Silver Bow and Arrow 317 Cyber Shield 358 Seiyaryu 386 Harpie's Pet Dragon 467 Crimson sunbird 672 Harpie's Feather Duster 687 Goblin Fan High Ocean Mage Sacmeton 223 Roaring Ocean Snake 373 Suijin Isis 217 B. Skull Dragon 315 Dragon Treasure 316 Electro-whip 341 Soul of the Pure 348 Swords of Revealing Light 656 Eternal Rest 672 Harpies Feather Duster 686 Widespread Ruin	Nitemare 342 Dian Keto the Cure Master 347 Tremendous Fire 371 Sanga of the Thunder 372 Kazejin 373 Suijin 391 Zoa 613 Twin-headed Thunder Dragon Pegasus 302 Sword of Dark Destruction 303 Dark Energy 315 Dragon Treasure 657 Megamorph 668 Bright Castle 672 Harpie's Feather Duster 685 Acid Trap Hole 686 Widespread Ruin Rex Raptor 054 Gokibore 059 Mammoth Graveyard 081 Crawling Dragon 097 Dragon Zombie 479 Cockroach Knight Sebek 391 Zoa 407 Machine King 509 Braccio-Raidus 564 Great Mammoth of Goldfine
Jono 004 Baby Dragon 016 Time Wizard 020 Left Arm of the Forbidden One 122 Yamatano Dragon Scroll 651 Kunai with Chain	Jono2 082 Red Eyes Black Dragon 713 Meteor Black Dragon	Seto 1 302 Sword of Dark Destruction Seto 2 035 Dark Magician 039 Curse of dragon 147 Monster egg 391 Zoa 425 Thunder Dragon



Dicas

DUPLICAR CARTAS

Você tem uma carta boa e quer ter mais cópias dela? É possível trapacear e conseguir isso facilmente. Para essa manha, você precisará de três Memory Cards, que nomearemos de A, B e C.

Agora siga os passos atentamente:

1) No Memory Card A deve estar o seu Save, com as cartas que você vai duplicar.

2) Coloque o A no Slot 1 e o C no Slot 2.

3) Na tela de sistema do PlayStation, copie o seu Save de Forbidden Memories do Memory Card A para o C.

4) Coloque o Memory Card B no Slot 1, inicie um jogo novo e salve, para que você tenha um outro Save com uma I.D. diferente.

5) Dentro do jogo, entre na opção Trade e passe as cartas que você quer duplicar do Memory Card A para o B e, então, resete o jogo.

6) Volte para a tela de sistema do PlayStation, apague o Save do Memory Card A (de onde você acabou de tirar as cartas) e copie de volta o conteúdo do C (que contém o seu Save original) para o A.

7) Com os Memory Cards A e B conectados, volte ao jogo e entre na opção Trade. Lá, passe todas as cartas que você tinha jogado no B para o A.

8) Pronto, você terá suas cartas duplicadas!

Repita se necessário.

ECONOMIZAR STARCHIPS

Utilizando o mesmo princípio do truque anterior, você pode adquirir cartas através de Passwords sem gastar seus Starchips. São necessários três Memory Cards e os seguintes passos:

1) No Memory Card A deve estar o seu Save, com muitos Starchips.

2) Coloque o A no Slot 1 e o C no Slot 2.

3) Na tela de sistema do PlayStation, copie o seu Save de Forbidden Memories do Memory Card A para o C.

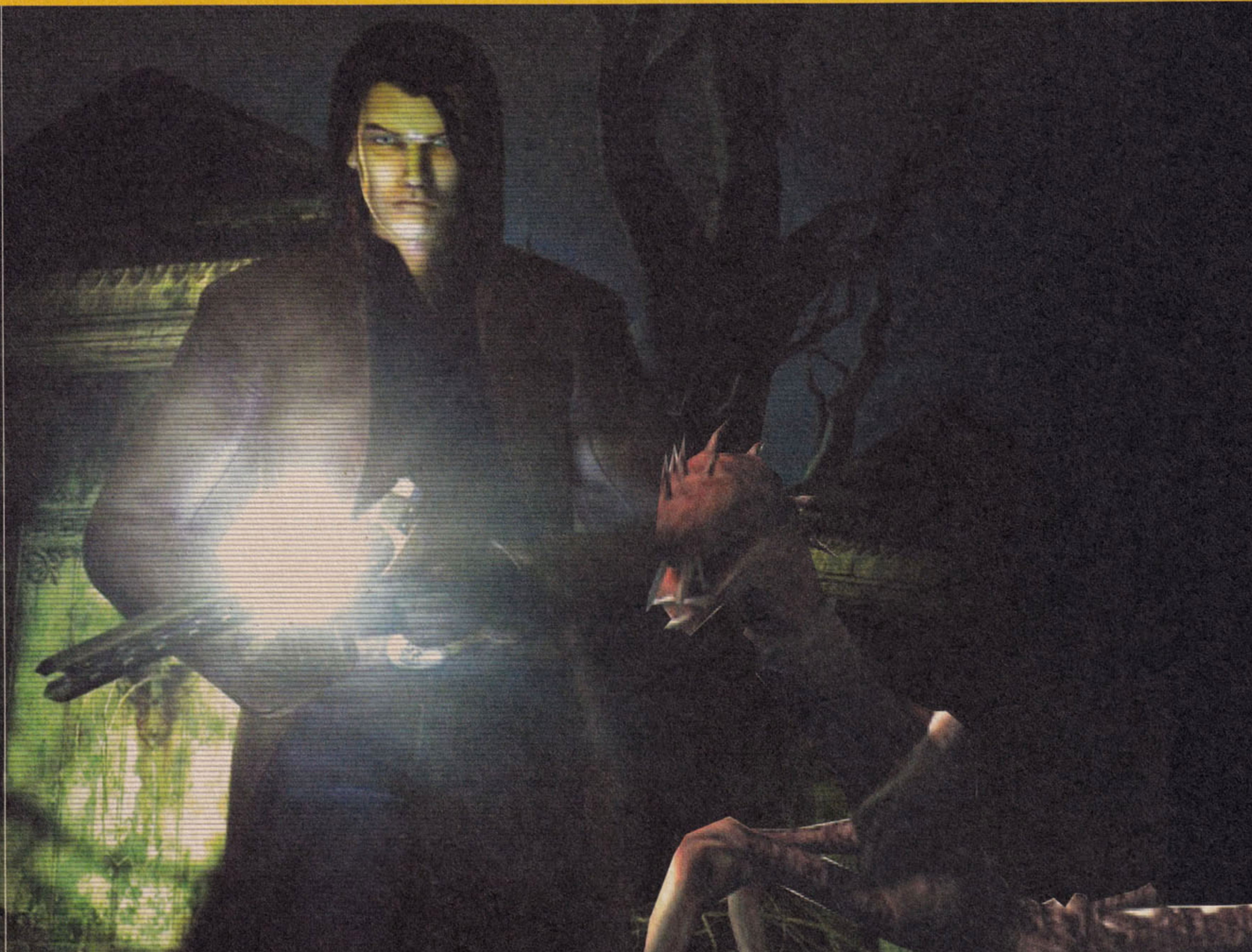
4) Coloque o Memory Card B no Slot 1, inicie um jogo novo e salve.

5) Coloque o Memory Card C no Slot 1 e o B no Slot 2.

6) Entre no game, carregue seu Save do Memory Card C (que deve ter os Starchips), entre na opção Password e compre as cartas que você quiser. Salve e volte para o menu principal.

7) Na opção Trade, passe todas as cartas que você acabou de comprar do Memory Card C para o B.

8) Coloque o Memory Card A no Slot 1 e o B no Slot 2. Entre na opção Trade e passe todas as cartas que você comprou do Memory Card B para o A.



Alone in the Dark: The New Nightmare

No escuro, mas pela última vez

Por Fábio Michelin

EM 1992, enquanto Resident Evil e Silent Hill não passavam de meras idéias, Alone in the Dark já assustava milhares de jogadores ao redor do planeta. Oito anos mais tarde, a série se despediu do PSone com o episódio mais bonito e mais jogado até hoje: The New Nightmare.

Na aventura, o detetive Edward Carnby, o mesmo das versões anteriores, e a arqueóloga Aline Cedrac, embarcam para uma ilha deserta à procura de respostas diferentes. Ele pretende descobrir a razão do assassinato de um velho amigo. Ela, no entanto, quer desvendar a extinção de uma tribo chamada Abkanis. Por conta disso, ambos seguem por caminhos diferentes e enfrentam desafios distintos. Para não deixar nenhum dos três na mão – Carnby, Cedrac e, claro, você – detonamos este clássico de cabo a rabo. Pode apagar as luzes. Você está em boas mãos.

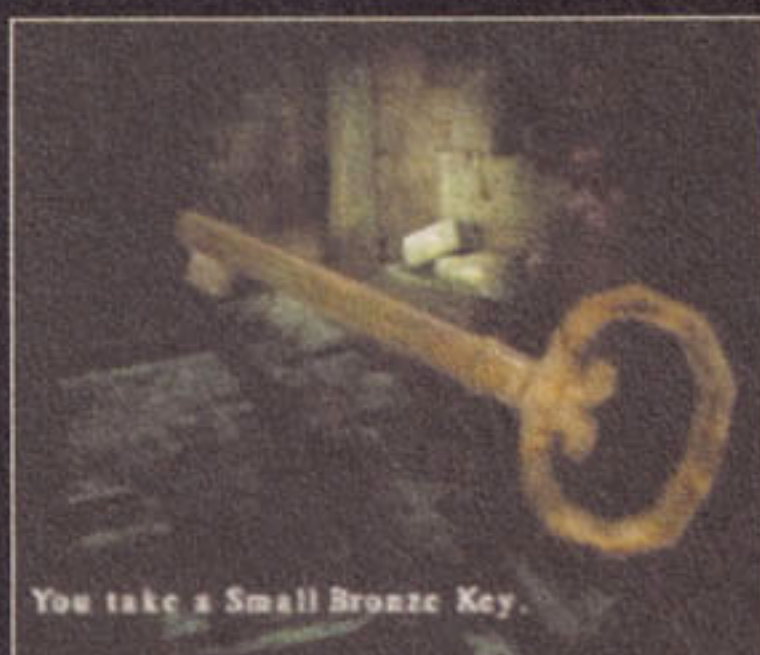
ROTEIRO

Eduard Carnby

CD1

• Floresta

Após a terrível aterrissagem entre as árvores, prossiga à direita até avistar uma pequena construção. Entre para encontrar um homem ferido. Depois da conversa, saia do local e entre novamente após ouvir o barulho de um disparo vindo de dentro do ambiente. Utilize a lanterna no local e encontre a Small Bronze Key. Saia e continue até o portão. Use a chave recém-adquirida para abri-lo. Siga pela passagem à esquerda e suba as escadas, tomando cuidado com os cachorros que cruzam seu caminho. Continue pela outra escada, localizada em frente à estátua, e corra até o final. Entre rapidamente através do portão para não ser capturado pela criatura e ative a roda de metal no canto direito, para que a água do poço seja drenada. Depois disso, desça pela abertura.



You take a Small Bronze Key.

• Esgoto

Na água, os movimentos de Carnby ficarão lentos e difíceis. Caminhe até a porta no canto direito, mas tome cuidado com a criatura que tenta atacá-lo sorrateira-



mente por trás. Para não ser surpreendido, vire-se para atingi-lo quando ele se preparar para atacar e dê alguns passos em direção à passagem. Subindo as escadas, siga para a esquerda e, em seguida, entre pela porta de aço. Colete a arma Triple Barred Shotgun, abra o caixão e pegue a Gilded Key. Use a nova chave na porta ao lado e continue até a entrada de vidro.



• Mansão

No salão principal, converse com Aline antes de destruir a criatura que aparecerá. Suba a escada no centro do ambiente e empurre a estante para encontrar uma porta. Após o reencontro com a moça, verifique o quarto, ache a Acrobat Statue, o Dictaphone e o diário "A". Entre pela passagem localizada atrás do espelho, desça até o final e observe através do olho mágico. Agora volte.

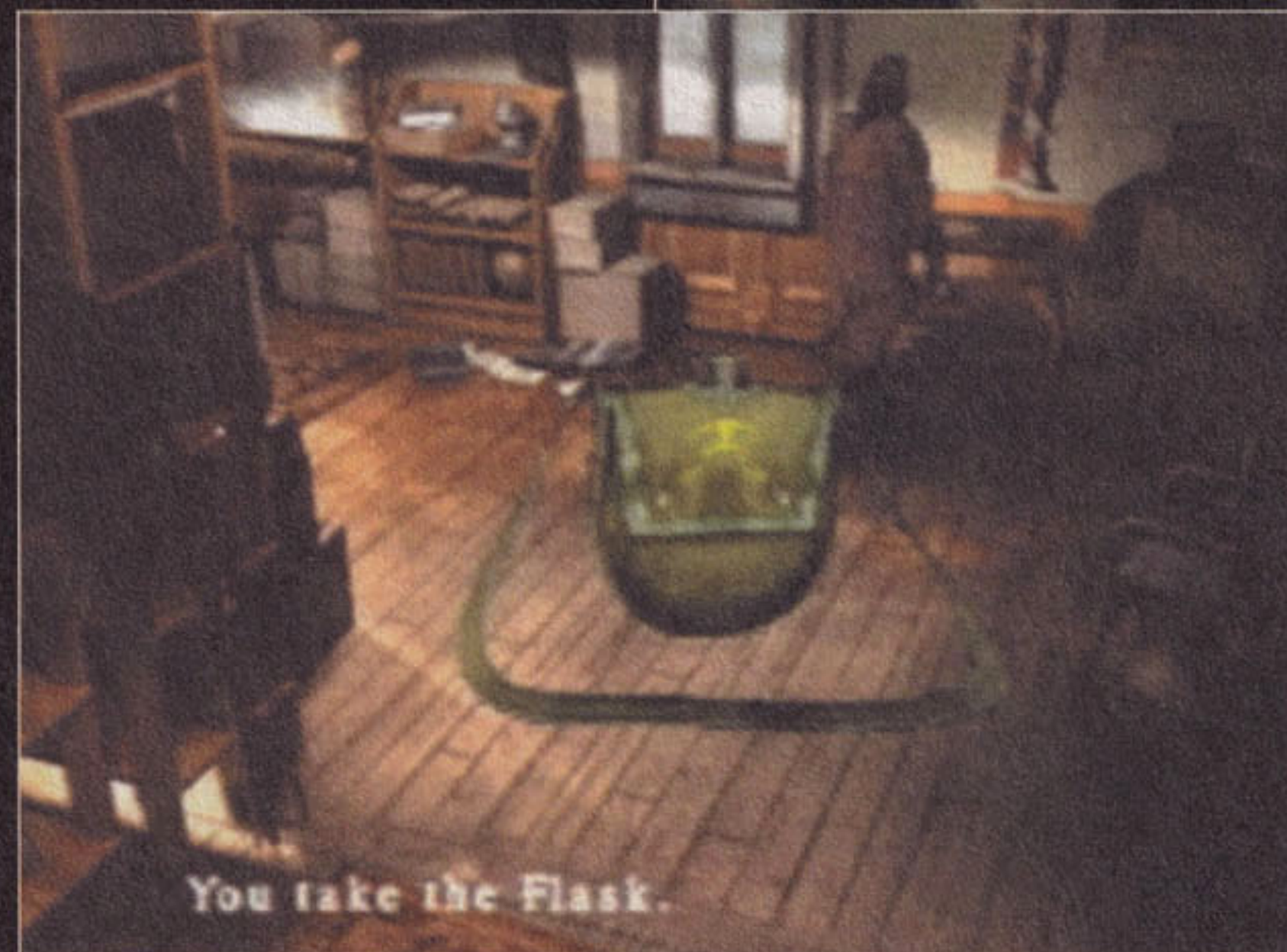
Fora do quarto, desça as escadas e entre pela porta. Ao encontrar o indígena Edenshaw no corredor, siga para a esquerda, pela primeira porta.

Vá pela entrada da esquerda. Fique atento para não ser atingido pelas aranhas que caem do teto.

Pegue a Wolf Mask, a Photo e examine o móvel com um navio em miniatura. Saia do local e siga na direção oposta até o fim do corredor principal. Na última porta, passe por dois zumbis e entre à direita.

Pegue o Flask, a Crowbar e o diário "O" sobre a escrivaninha. Por fim, utilize o Flask no vaso cheio d'água que existe no local.

Volte ao corredor inicial, entre no quarto e use o Flask no móvel com a miniatura de navio. Vá para o salão principal, suba as escadas e verifique



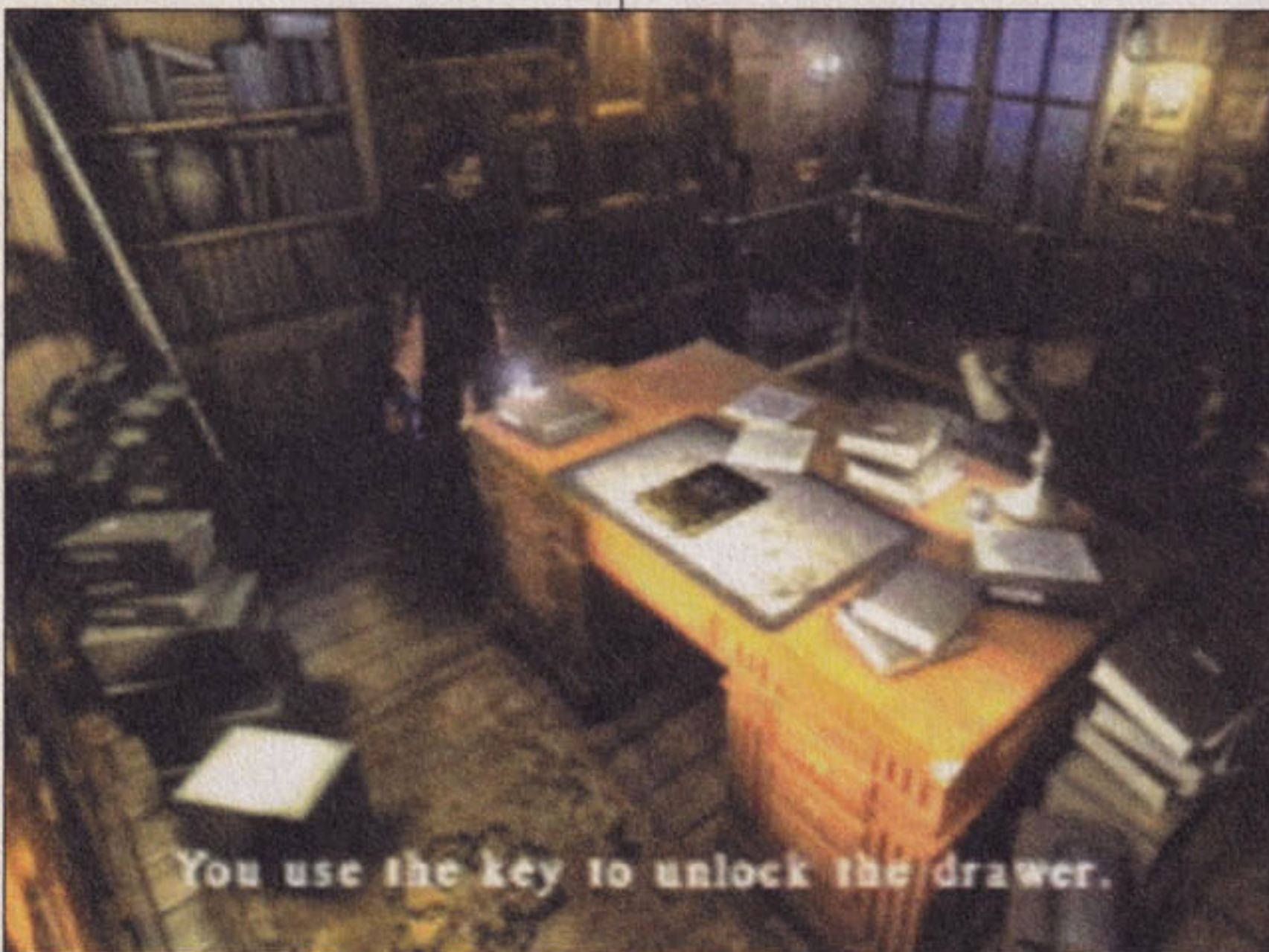
You take the Flask.

o segundo quadro da esquerda para a direita, para coletar outra Gilded Key. Volte ao corredor (no mesmo local que encontrou o Flask) e abra a outra porta usando a Gilded Key. Pegue a Small Gilded Key e use a Wolf Mask na estátua de coruja, encontrando assim, a Steel Key. Retorne ao primeiro corredor, suba as escadas (vermelhas) e utilize a Small Gilded Key para entrar e seguir adiante.

Após a mensagem de Aline, siga à direita pela primeira porta. Aproxime-se da cama para uma surpresa



bastante desagradável. Para livrar-se do monstro, atire na lamparina sobre a cama. Quando a besta estiver torrada, pegue a arma Rocket Launcher no móvel à esquerda da cama e deixe o local. Volte ao salão pela porta dupla no corredor, desça as escadas e empurre a estátua, colocando-a em frente ao espelho. Você enxergará as letras H e M. Verifique a estátua e coloque as duas letras no painel. Pegue a Small Rusty Key no último quadro da esquerda para a direita, cruze a porta dupla e siga à direita até o final, utilizando essa chave na porta. Pegue a metade da fotografia, que possui os números 1408 na parte de trás, as anotações "O" e a Ornate Key. Desça as escadas vermelhas, entre na porta ao lado e suba as escadas



em formato de caracol. Saia e colete a arma Grenade Launcher. Continue até a porta final e use a Small Rusty Key para entrar. Fuja das criaturas e pegue o Lighter. Entre na porta mais adiante e prossiga pelo corredor.

À esquerda, use a Crowbar na parte oca do chão (aumente o som da TV para encontrar o ponto certo), encontre a Small Key e outra Gilded Key. Continue pela última porta, e seja cauteloso para não ser atacado pelas criaturas grudadas no teto. Use o Lighter na vela e use o Crowbar na parede falsa para revelar uma passagem. Vire à direita, para entrar no quarto e encontrar uma senhora na cama. Depois, siga ao outro lado e use a Small Gilded Key na porta. Desça pela escada. Entre na porta ao lado, pegue o jornal "A" e use a Small Key na caixa sobre a escrivaninha para coletar a Large Ornate Key e a outra metade da fotografia, com o número 2518 escrito atrás.

• Biblioteca

Continuando da escada em diante, use a Ornate Key na porta dupla para entrar na biblioteca. Siga à esquerda e use os números 3926 (a soma das metades da fotografia) no painel no 2º andar.

Pela passagem secreta, pegue o Telescope e use a Acrobat Statue no buraco da parede. Após apanhar a Abkanis Statue na frente do painel, volte à biblioteca. Suba até sair pela abertura no último andar. Avance para a esquerda. Verifique a janela na torre e use o Telescope que está sobre o suporte. Observe através dele para enxergar os números 1692.

Na biblioteca, use a senha descoberta (1692) no painel da passagem



secreta. Siga ao último andar do local, acionando o livro brilhante no canto direito da estante. Desça ao térreo e use o segundo livro atrás da estátua de pedra. Volte ao início da escada e encontre o terceiro livro. Suba as escadas outra vez, mas tenha cuidado com a criatura voadora. No último andar está o último livro do enigma.

Para destruir a criatura, acerte-a de maneira que ela se retraia e atire no momento em que as asas estiverem abertas. Tenha em mente que é necessário muita munição para vencê-la. Ao término do combate, saia da biblioteca, usando a Large Ornate Key na outra porta dupla. No salão principal, examine os dois quadros restantes e pegue a Metal Plate, a Key (sem identificação) e a arma Plasma Cannon. Agora, coloque os quatro números nos quadros. Da esquerda para a direita, digite: 1852, 1874, 1899, 1931. Com isso, o relógio próximo à lareira se abrirá. Verifique-o para encontrar outra Large Ornate Key, que deve ser usada na porta principal para sair da missão. O portão de saída deve ser aberto com a Small Bronze Key. Siga o caminho até as árvores (no início da aventura) e continue em frente. Ao avistar um portão, verifique a Metal Plate, use os símbolos na ordem indicada e destrave o cadeado.

CD2

• Terreno Baldio

Atravesse a ponte e receba outra mensagem da Aline. Prossiga e suba na plataforma com as pedras em forma de pilar. Identifique a rocha que está na direção norte. Siga as coordenadas de Aline e verifique as pedras em ordem: norte, sudeste, oeste, sudoeste, leste e nordeste. Cada vez que verificar uma, deve contatar Aline com o walkie-talkie. Finalizando a sequência, verifique a pedra do leste e escute a ordem dos nomes no Dictaphone. Escolha as palavras exatamente da maneira a seguir: Ogoul'ai, Hypor, Harnis e Korna.

Recolha os itens Stone Stele e Abkanis Statue. Saia da plataforma e prossiga

pelo caminho à esquerda, até a entrada da caverna.

• Pântano

Continue no pântano, caminhando pela trilha à esquerda. Procure pelo avião, entre nele e pegue os itens Wire Cutter e Blue Lens.

Combine as Blue Lens com a lanterna e retorne à entrada da caverna. Ilumine a escada e suba, entrando numa pequena gruta. Direcione a luz na parede para avistar um símbolo. Atravesse o pântano e entre na passagem ao final. Siga pelo caminho à direita e ilumine a rocha para encontrar mais um símbolo. Aline estará próxima do portão aguardando por você. Depois de vê-la, pegue o Obed Morton's Seal. Faça o caminho de volta e entre na capela, arrebatando as correntes com o Wire Cutter. Com a lanterna em punho, ilumine a entrada para achar o último símbolo necessário.



Verifique o painel ao lado da porta e acione os botões com as imagens na ordem exata em que você as viu. Desça pela passagem que se abriu e use o Obed Morton's Seal no local indicado para passar pela porta de aço.

• Laboratório

Cruzando a porta ao fundo você chegará ao laboratório. Caminhe até encontrar um médico, que faz experiências em criaturas. Quando o sujeito fugir, verifique a porta que se trancou e siga as indicações de Aline para encontrar os três interruptores localizados em pontos diferentes da área.

Acione os interruptores e caia fora, correndo pelas escadas até o final. Entre pela porta em frente.

• Porão

Mantenha-se à direita, onde estará Edenshaw. Pelas escadas, atravesse o jardim e suba numa escada ainda maior. Empurre a estátua para quebrá-la. Por baixo, pegue o Seal e outra



Abkanis Statue.

Faça o caminho inverso e utilize o Seal no painel para ativá-lo novamente.

• Antecâmara

Junte-se à Aline, siga pelo túnel, atravesse a ponte e continue para encontrar Edenshaw e o fugitivo. Depois da apresentação, prossiga pela passagem. De agora em diante, muitos inimigos surgirão para tentar impedi-lo. Verifique constantemente o mapa para encontrar o trajeto correto.

• Terra da escuridão

Quando você e Aline encurralarem o fugitivo, continue andando pela passagem e suba pela corda. Logo após sair da área com lava, suba as escadas, entre na passagem e atravesse outra sala. Em seguida, espere a rocha cair, atravesse-a e siga à esquerda no caminho de abertura. Na passagem à direita, use a corda e desça. Para vencer a criatura, atinja-a até ela cair. Quando isso acontecer, corra

ao canto direito do local e encontre uma lança. Carnby eliminará o inimigo automaticamente.

Livre do oponente, pegue o item Object sobre as pedras no meio do local e suba pela corda. Use o Object no altar, entre pela passagem, agora aberta. Fim!

Aline Cedrac CD 1

• Mansão

Entre pela janela e fale com a senhora para ganhar a Small Gilded Key. Use a luz da lanterna e espante o monstro que guarda a porta. Para afugentar as bestas, acione o interruptor no final do corredor. Siga pelo meio do caminho até encontrar outra Small Gilded Key em uma das salas adiante. Use-a na porta do corredor inicial.

Desça pela escada em espiral e vá pela porta adiante. Entre na sala da direita e apague a luz. Primeiro,

utilize a Small Gilded Key na caixa iluminada sob a estátua para coletar o revólver. Depois, use-a contra a criatura que surge. Siga pela porta no canto da sala e persiga o cara que foge pelo corredor.

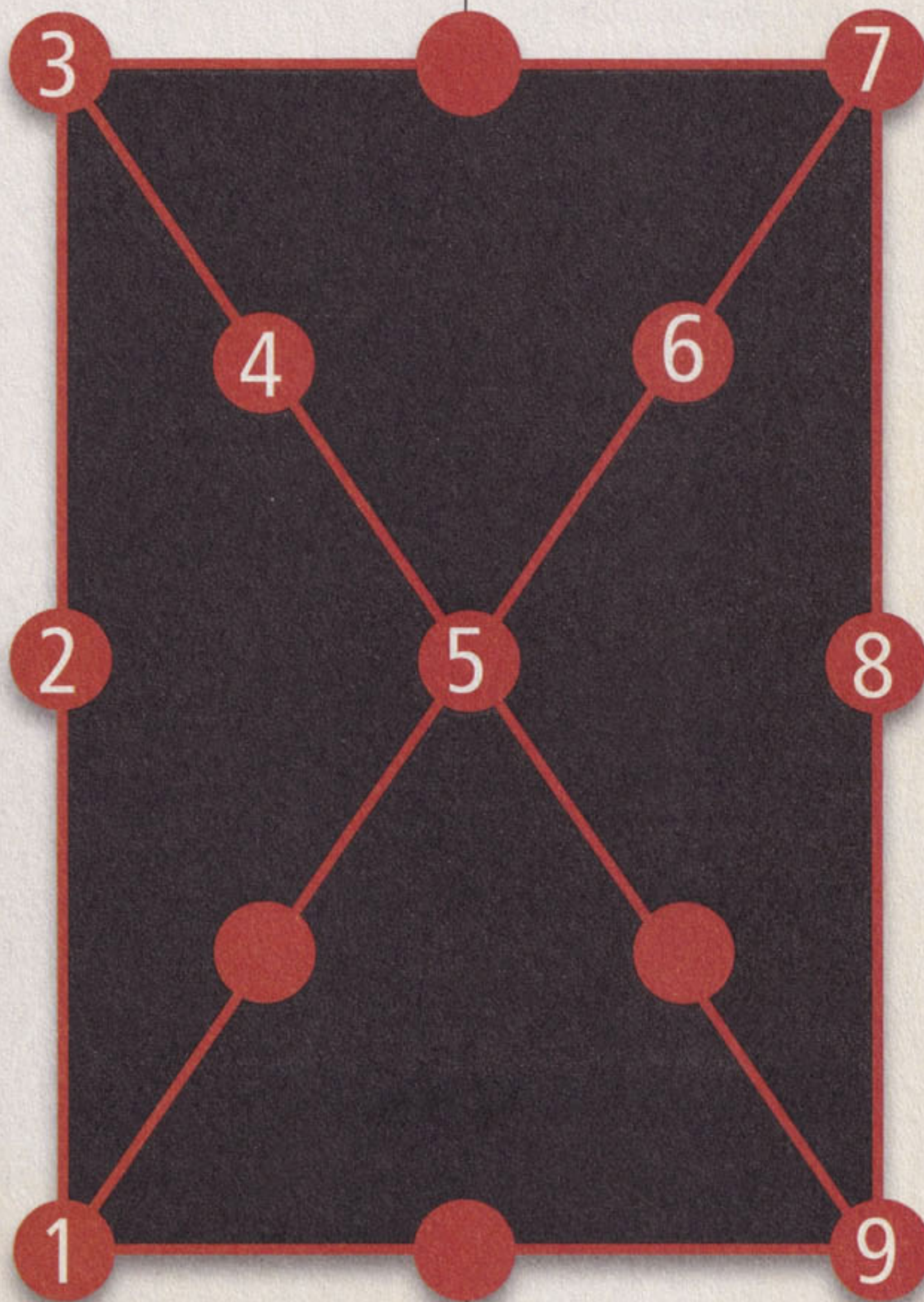
Ao ficar presa no quarto, pegue a Allen Wrench na escrivaninha e examine o espelho para encontrar a passagem secreta. Pegue a Triple Barred Shotgun no chão e assista à cena no final do corredor. Corra de volta ao quarto e contate Carnby pelo rádio (botão ). No sótão, examine o espelho. Volte ao quarto da senhora para uma conversa e, na escada em espiral, siga pela porta dupla. Entre na sala à esquerda e apague as luzes. Colete a arma Grenade Launcher debaixo da mesa e o Mirror sobre a escrivaninha. Retorne ao corredor, mantenha-se à direita e entre no quarto. Examine o espelho que fica ao lado da cama e escolha a opção "No" para receber a Abkanis Statue of Anticoalt. Saia pela porta entre as pinturas e chegue à sala dos quadros da família Morton. Acenda as luzes e caminhe pela passagem sob a escadaria.

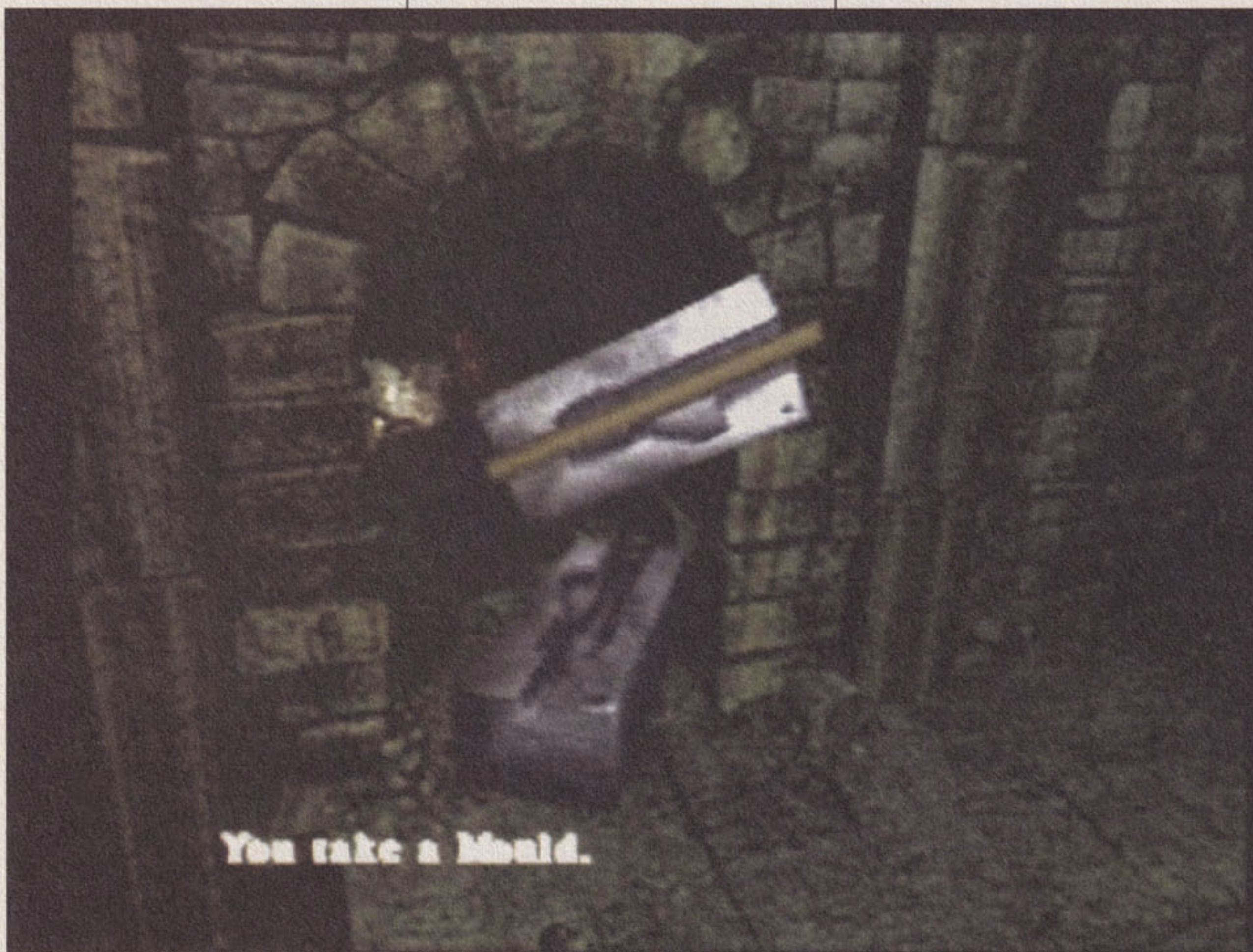
Detone os monstros no corredor e vá pela esquerda.

Entre na última porta à direita. Na primeira sala, atire no espelho para conseguir uma agenda.

Volte para falar com a velha Lucy e receba o Glass Prism. Desça pela escadaria em espiral até a sala do projetor, que será utilizado em seguida. Para isso, abra o inventário e escolha a opção "Use" na lanterna, acople-a ao projetor e assista ao filme. Antes de sair, apanhe o Engraved Cube debaixo da mesa.

Há um painel entre as prateleiras da biblioteca. Encontre-o e digite a senha 1991 para encontrar o Abkanis Tables e acionar um interruptor. Equipe a arma Grenade Launcher. Atenção: É um bom momento para gravar a partida. Detone o monstro, mantendo distância para não ser atingido. Pegue o Half Medalion na cúpula e volte a conversar com a velha para receber outro Half Medalion. Combine-os para formar o Bronze Sun, que deve ser usado no espelho decorado da sala de quadros da família Morton. Feito isso, a passagem secreta para as catacumbas se abrirá.





• Catacumbas

Use a Allen Wrench para abrir o alçapão. Fale com Edenshaw no jardim e entre pela porta ao lado. Fuja do monstro até encontrar a cripta aberta. Abra a tumba de Jeremy Morton, encontrando a arma Rocket Launcher e o Metal Cover. Combine o Metal Cover e a lanterna para reduzir o fecho de luz. Ilumine as pedras preciosas na sala anterior, seguindo a sequência abaixo: A tumba se abrirá. Use a opção "Split" para retirar o Metal Cover da lanterna e desça pelo túnel escuro.

CD 2

• Forte

Siga pela trilha para chegar ao forte. Escale pelas trepadeiras na torre da direita, desça pela escadaria até o térreo e pule o muro, seguindo pela esquerda e encontrando a cela e o Black Metallic Card no chão. Volte ao corredor e pela porta à esquerda. Desça, examine a máquina desmontada, recolha o Metallic Piece e aproveite para coletar o Wire Cutters (pliers) na mesa ao lado. Pule o muro de volta e siga à esquerda. Abra o baú usando o Wire

Cutters e apanhe a Large Ornate Rusty Key e o Steel Ingot. Use essa chave nova na porta no topo do forte. Colete o Stock of a Weapon, o Orange Accelerator e o Barrel of a Weapon sobre a mesa.

Atravesse o corredor no meio da sala e caia no buraco que termina nos esgotos. Siga cautelosamente pelos cantos e evite os ataques da criatura aquática. Quando ela surgir por trás, vire-se e atire rapidamente, apertando rapidamente o direcional para baixo duas vezes.

Suba pela escada e pegue o Golden, o Red e o Silver Metallic Cards.

Desça a porta com a trava e quatro símbolos. Use os cartões na seguinte ordem:

- 1º) Trovão: Silver
- 2º) Estrela: Golden
- 3º) Sol: Red
- 4º) Lua: Black.

No planetário, pegue o Metallic Half-Ring e a arma Plasma Cannon. Utilize a senha 10 31 2001 na máquina no topo da escada e apanhe os itens Large Bronze Key, Seal, Small Rusty Key e Indian Statue of Gilamesh no compartimento que se abriu abaixo.

Use a Large Bronze Key na porta próxima às caixas. Examine a escultura e chame Carnby pelo rádio. Volte à trilha na mata e pegue o Stone Steele com o detetive. Volte

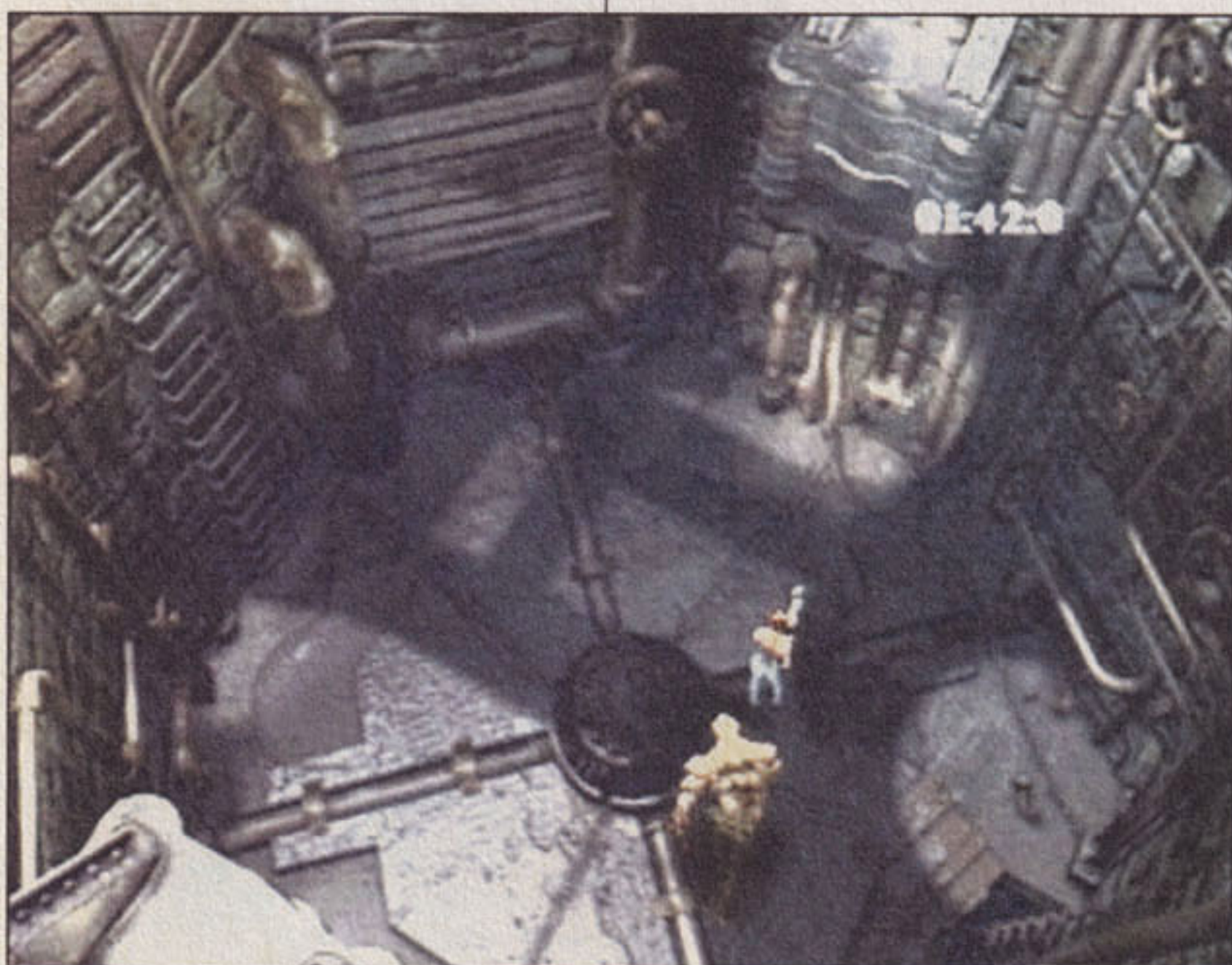
à escultura, use o Stone Steele e recebe a Luminescent Stone e a Indian Statue of Heliopamer. Retorne ao forte.

Agora é preciso montar uma arma especial. Para tanto, siga as instruções:

- 1º) Separe o Tripod (opção Split);
- 2º) Combine os Metallic Half-Rings, formando a primeira peça;
- 3º) Combine o Butt e o Orange Accelerator;
- 4º) Combine o Barrel e o corpo da arma;
- 5º) Combine o Perforator Barrel e o Tripod Support;
- 6º) Combine o Tripod Support With Perforator e o Photoelectric Pulsar;
- 7º) Combine o Metallic Ring e a Abkanis Energy Stone, formando a segunda peça;

8º) Combine as duas peças, formando o Perforator with Energy Stone. No topo do forte, suba pela escada e use a Small Padlock Key no cadeado do alçapão. Para abri-lo, desça e mova alavanca. No andar abaixo, acione outra alavanca para elevar o pára-raios. Para derrotar o monstro, corra ao redor do receptor de raios e atraia o inimigo, de maneira que ele pule sobre você e seja atingido pela descarga elétrica. Três raios são suficientes para dar conta do serviço.

Acione novamente o pára-raios e corra ao subsolo do forte antes que a contagem regressiva (1m50s) acabe. Seja rápido e use o Perforator na máquina, destruindo a parede e abrindo a passagem.

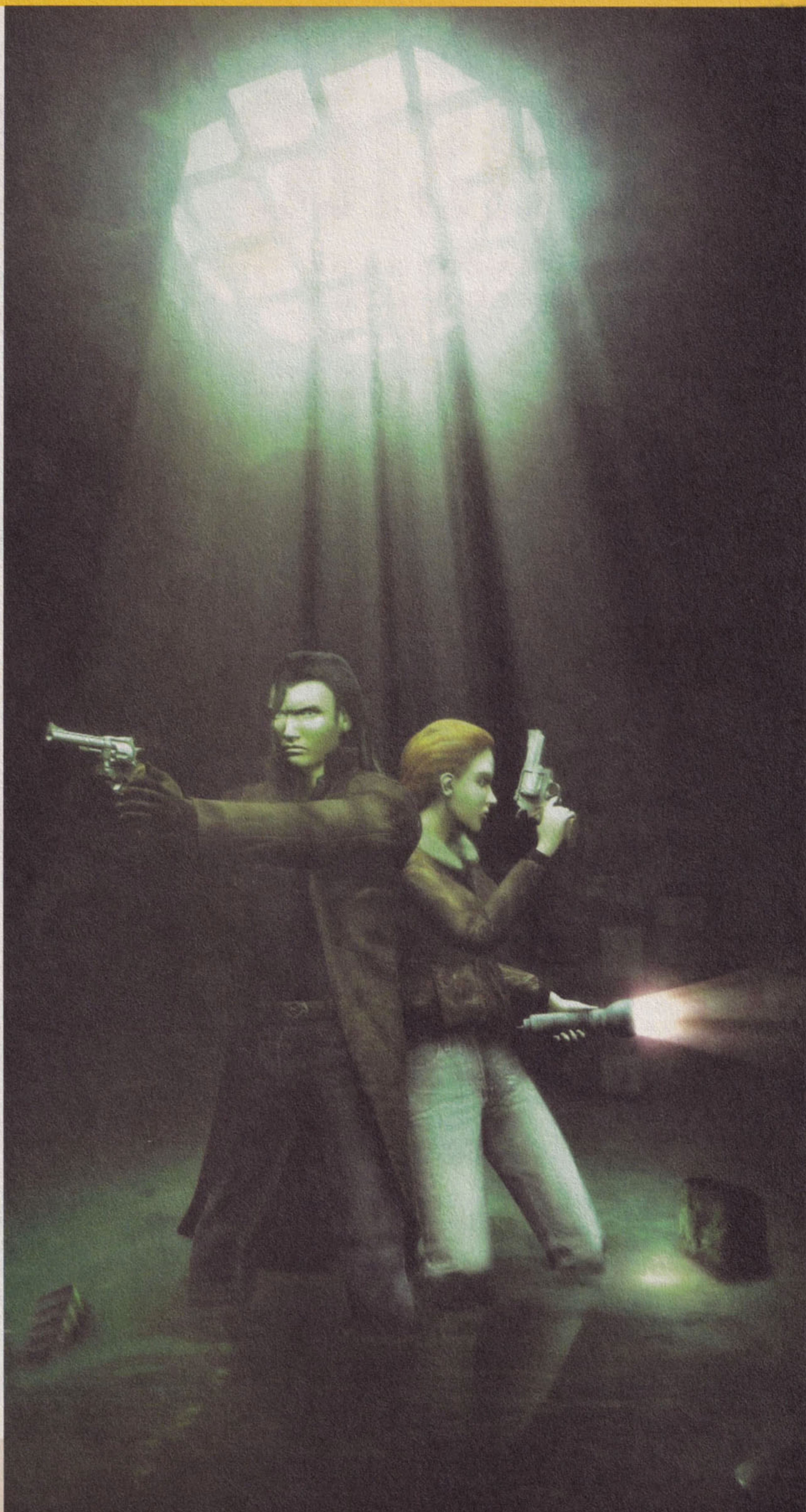


• Cavernas

Pegue o item Photoelectric Pulsar no chão, encontre-se com o detetive e abra o alçapão adiante para recolher a Lightning Gun. Após o bate-papo, prepare-se para mais terror.

• Terra da Escuridão

Pegue os cristais e recarregue a arma. Pela primeira escada à direita, vá até a caverna, examine cada parte da roleta e mova a caverna para revelar o esconderijo de uma Stone Steal — são seis no total. Volte e suba no telhado da casa mais próxima, pelo alçapão. Pegue o Indian Skin Flask sobre as rochas. Encaixe os Stone Steal nas pedras com os símbolos correspondentes e colete a Stone Pyramid no altar. Saia da casa e suba pela rampa. No topo, aviste a miniatura da pirâmide sem ponta. Use a Stone Pyramid nela e receba a Head of Statue. Volte à trilha inicial do cenário e, desta vez, desça enfrentando os monstros. Prossiga pelas cavernas e encontre o maldito vilão Alan. Vá até a ponte após a caverna de fogo e desça pela corda pendurada à esquerda. Depois da conversa, o irmão do bandido aparece e leva o traidor à força. Você pega a Statue of Hecatonchinos. Siga pela passagem ao lado para escapar. Evite os redemoinhos no pântano e, voltando ao início do cenário, siga pelo pilar gigantesco que desmoronou. Descarregue a munição no monstro no caminho. Siga adiante e coloque a Head of Statue sobre a mesa.



Parasite Eve II

Ajude Aya Brea contra as mitocôndrias rebeladas

Por Romulo Máthei

NO DIA 29 DE MARÇO DE 1998, a Squaresoft, softhouse mundialmente conhecida pelas séries Final Fantasy e Vagrant Story, deu vida a uma verdadeira obra-prima. Parasite Eve uniu com maestria um modo de batalha inovador a um enredo fascinante e inteligente, tornando-se um dos melhores jogos do gênero RPG. Não demorou para que o sucesso do game incentivasse o lançamento de uma continuação. Parasite Eve II chegou às lojas em 2000, para alegria dos fãs. Mas o jogo não era nada fácil... Ajudar a bela policial Aya Brea a salvar o mundo de uma epidemia se revelou uma tarefa bem mais complicada – e assustadora – do que muitos imaginavam. Tanto que, aqui na redação, não param de chover cartas de jogadores pedindo dicas e sugestões para derrotar os mutantes inimigos. Por isso, atendendo a pedidos, eis um guia completo de estratégia para o jogo. Com vocês, Parasite Eve II!

Plaza Tower Downtown

Saia do estande de tiro, passe pela porta dupla de vidro e fale com Pierce. Ele dirá que você precisa ir imediatamente para o centro da cidade (Downtown). Siga pela porta à sua esquerda para chegar ao corredor. No lado esquerdo, há outra porta – entre ali. Você agora está na sala de armas da M.I.S.T. e poderá usar seus pontos de bônus para comprar itens, munição e armas. Após equipar-se e salvar o game, saia do departamento e siga para a cidade. Chegando lá, você verá um helicóptero da SWAT espatifado no chão. Em meio ao caos, um time da SWAT entra em um prédio, mas logo perde contato com a equipe de controle que está do lado de fora. Converse com o guarda para poder entrar e siga para a cobertura.



Quando chegar à cobertura, entre na porta dupla de vidro e veja a carnificina que foi feita com os membros da SWAT. No telefone, há um Save Point. Aproveite para pegar o mapa que está

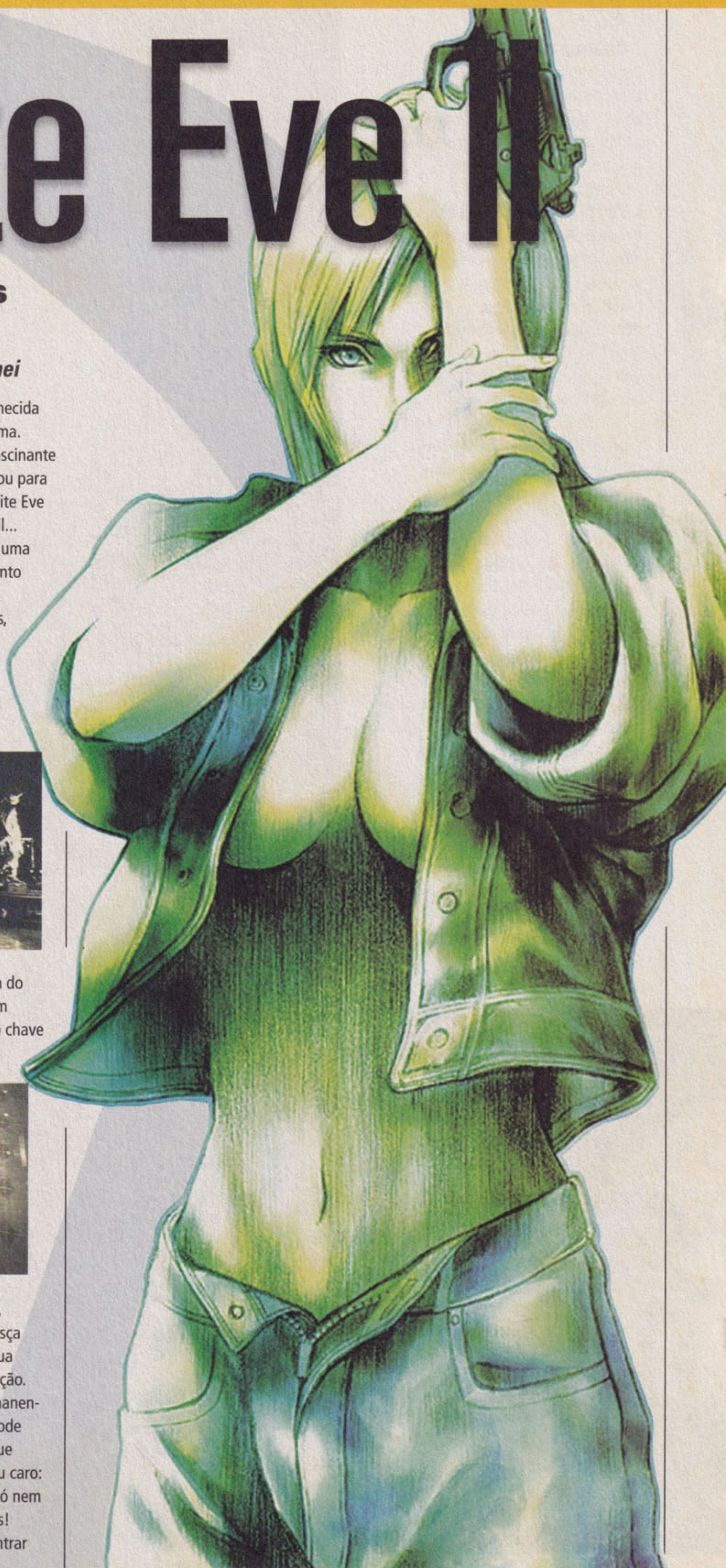
na mesma sala, atrás da estátua de um homem nu.



Siga pela porta de vidro próxima do telefone. No final do corredor, um moribundo vai entregar a você a chave da cafeteria.



Volte pelo local por onde entrou, pegue o caminho da direita e desça o primeiro lance de escadas. À sua esquerda, há uma caixa de munição. Trata-se de um suplemento permanente de munição 9mm, que você pode carregar no inventário sempre que precisar. Em outras palavras, meu caro: você vai poder meter bala sem dó nem economia nos malditos mutantes! Ao longo do jogo, você vai encontrar



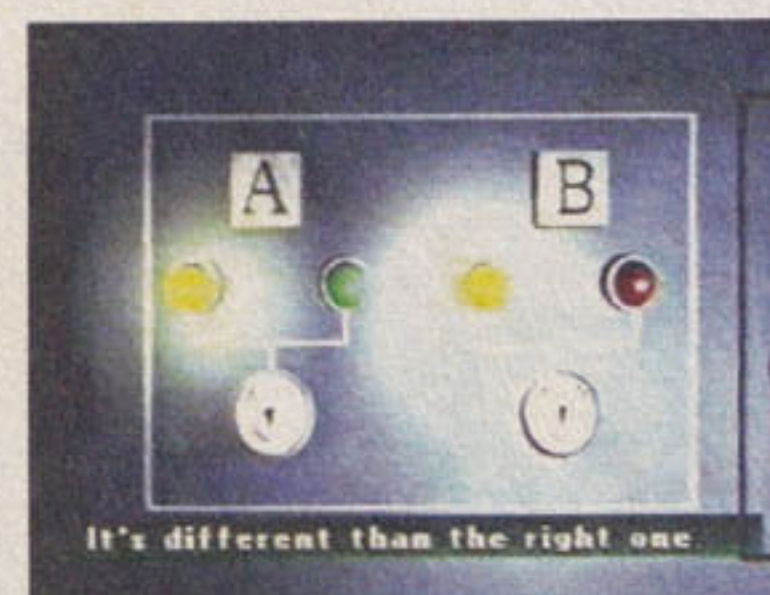
outras caixinhas como essa. Continue seguindo pela sua esquerda e desça o pequeno lance de escada até ver um policial ser atacado por um monstro. Após liquidar o bicho feio, suba a rampa à sua frente para entrar na cafeteria. chegando lá, é fácil. Caminhe até a mulher que você teria de salvar e ela vai se transformar em num monstro. Mantenha uma certa distância e mande chumbo na feiosa. Antes de ir embora, pegue o Metal Implant no cadáver do bicho.



Quando você estiver saindo da sala, o monstro tentará atacá-lo por trás, mas você será salvo por Rupert. Volte para o Save Point (obrigatório), use o telefone para chamar reforços, salve seu progresso (se quiser) e volte para a cafeteria. Entre pela porta que estava fechada. Ali, pegue a Blue Key na placa de madeira que está na parede à sua direita.



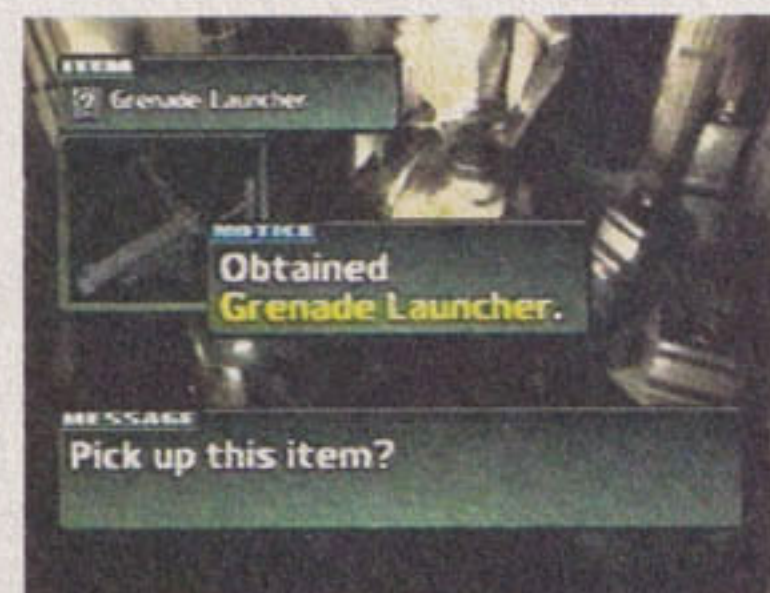
Entre na porta atrás de você, do lado esquerdo de quem vê o filtro de água. Olhando as notas musicais na parede, guiado pela pentatônica, você terá um código para usar mais adiante: 561. Anote esse número. Procure por uma luz piscando em uma parede com dois botões, A e B. Selecione o botão A e use a Blue Key.



A chave vai ligar a energia do prédio. Além disso, no fundo dessa sala, existem as câmeras de segurança. Se quiser, você pode aproveitar para dar uma olhada nas diferentes áreas da torre (nada que interfira no andamento do game). Você verá alguns oficiais da SWAT mortos, pessoas colocando bombas em lugares estratégicos e Rupert andando perto da igreja. Saindo da Security Room, atravesse a porta no fim do corredor, siga pela direita da fonte, passe pela porta e você chegará à escada rolante. Suba, mate os inimigos e desça pelo outro lado. Após a cena, fale com Rupert, pegue a Red Key e saia pela porta lateral da igreja.



Você vai testemunhar o momento em que um membro da SWAT coloca uma bomba em uma estátua. Não adianta se desesperar, pois não há jeito de desarmá-la, sem falar que essa não é a única bomba no prédio. Assim, quando o oficial da SWAT for embora, procure o BlackCard perto do local onde a bomba foi plantada – você só vai usar esse item mais à frente. Volte pela igreja, saia pela porta dupla e retorne para a sala onde você usou a Blue Key. Use a Red Key no painel para drenar a água da fonte e pegar a Grenade Launcher.



Vá para o portão em frente à entrada da igreja. O código para subir na plataforma é 561 (lembra?). Siga para o terraço.

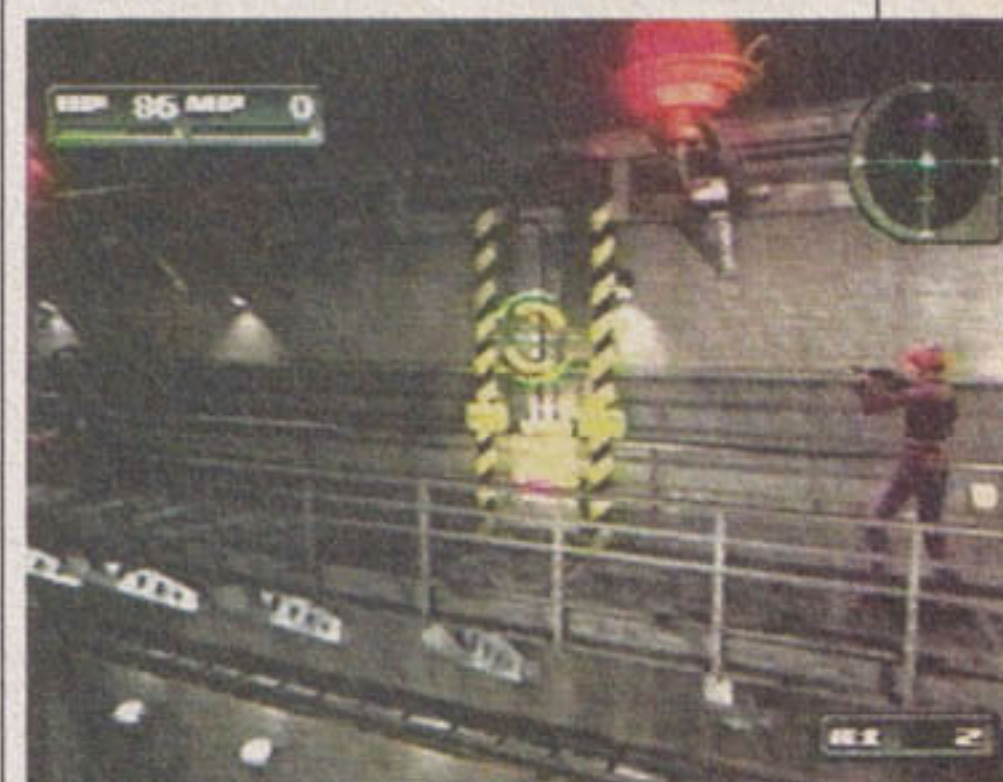


Salve seu progresso, suba a escada, siga em frente, passe pela primeira curva e volte.

CHEFE 1 DOCTOR DOOM GOLEM NO. 9

Mantenha distância, passe pelos painéis de energia, vire e mire neles. Espere os painéis se aproximarem e, então, atire. O cabo partido soltará uma descarga elétrica que causará um dano extra a Golem. Fora isso, o segredo é manter distância e atirar muito. Use seus Energy Shots, se preferir. Quando ele cair, siga-o subindo pela escadinha ao lado da escada pela qual você subiu. No início do segundo dia, você estará no quartel-general da M.I.S.T.

Instruções recebidas, vá para o estacionamento, verifique o porta-malas do seu carro, fale com Pierce e se mande para o deserto de Mojave.

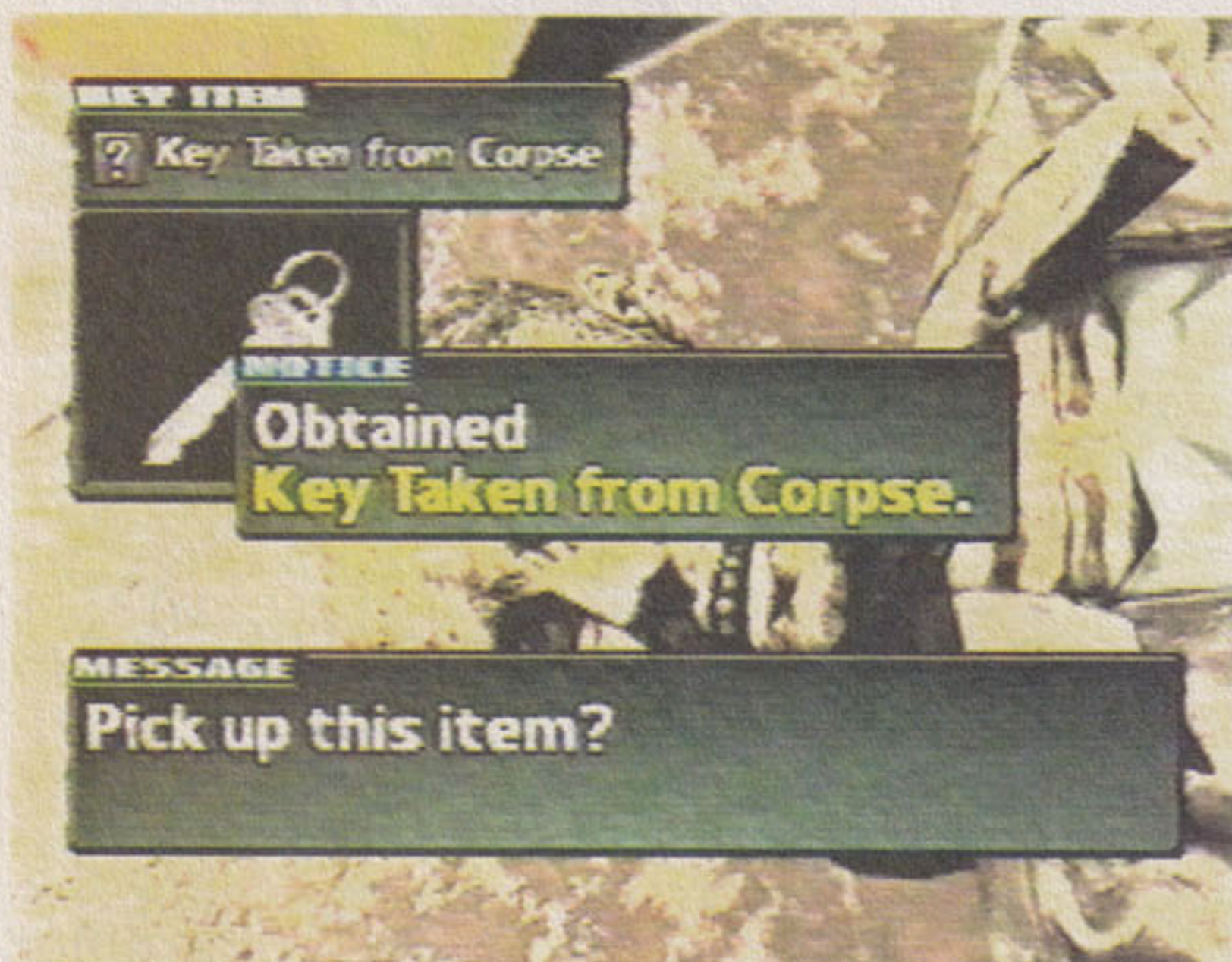


Dryfield

Perto do seu carro, há uma daquelas caixas permanentes de munição 9mm. Siga para o portão duplo médio para chegar ao pátio do motel. Ao norte, perto do freezer e do quarto de número quatro, há um portãozinho que dá acesso a um corredor estreito. Entre e passe pela porta perto do poço.



Ligue a energia perto do carro, volte para o painel próximo à grade e faça a sequência UP, TURN e DOWN. Aperte o outro botão na parede do lado direito do carro para abrir a grade. Faça a mesma sequência no painel. Passe pela grade e abra o portão da garagem. Gary Douglas dará a você a chave do Room #6, quarto que fica no segundo andar do motel. Vá para lá. No quarto, ande até a sacada, desça a escada, abra o portão da torre de água no painel perto dos NMC's (Neo Mitochondrias Creatures) que estavam cavando e mate os monstros (são muitos). Suba na torre, fale com Kyle, suba na caixa d'água e pegue a Saloon Key.

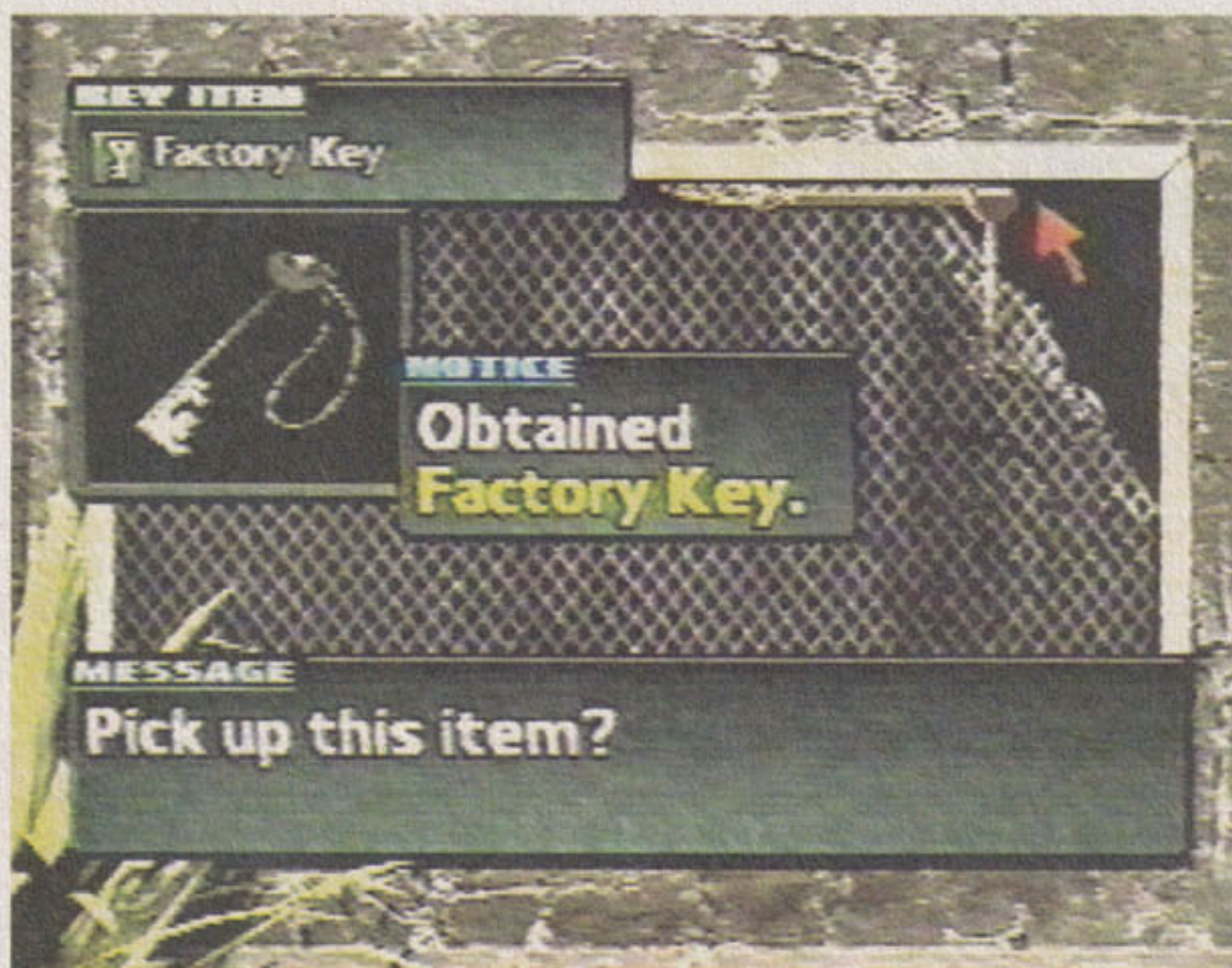


Esta chave abre o Saloon, ao lado da torre. Use a chave e pegue o Magnet na geladeira. No Saloon, está também o mapa da área de Dryfield. Volte para o corredor em frente ao portão da torre de água, use o interfone e, ao falar com Douglas, ele dirá que há

uma chave reserva na grade próximo do chão à sua esquerda. Use o Magnet (e viva a Coca-Cola!), pegue a chave e entre. Vá para a garagem e entre na porta seguinte.



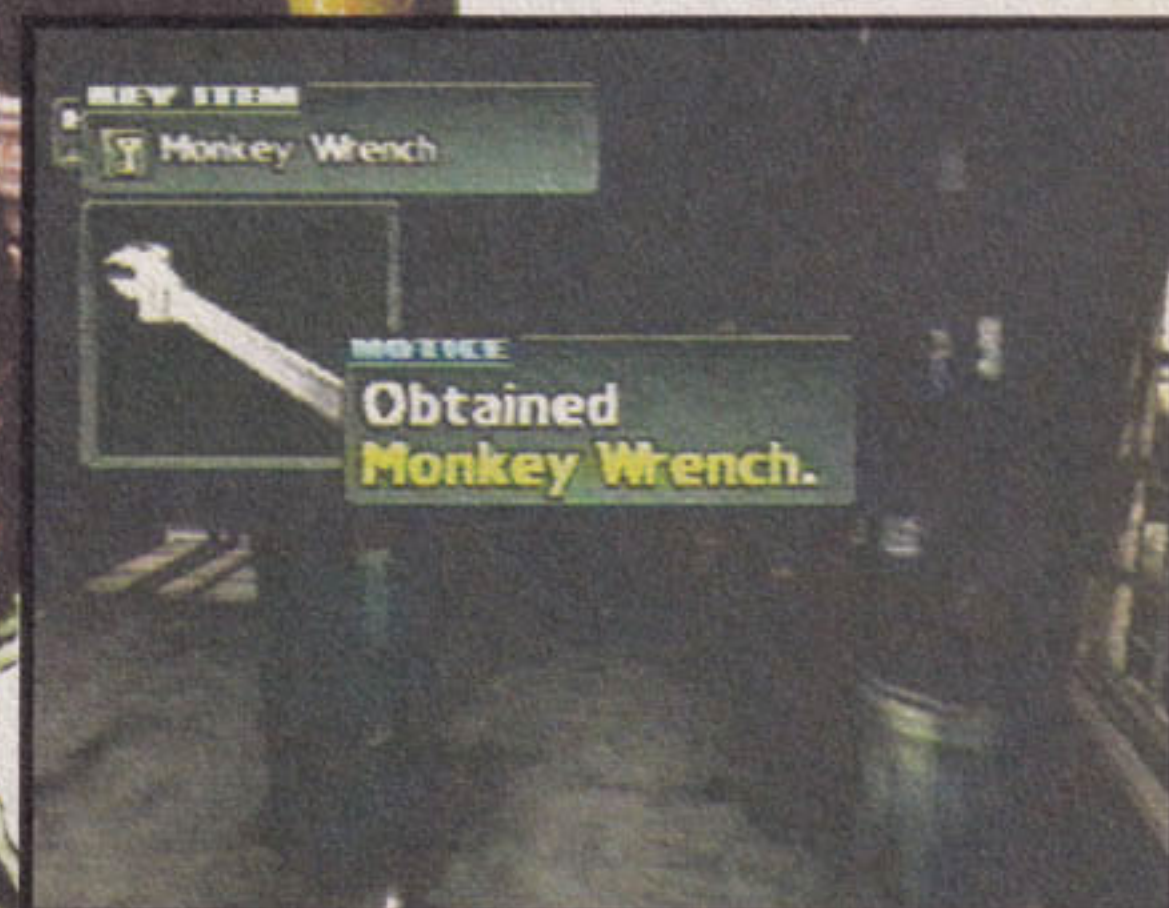
Esse cara é legal pra caramba! Compre munição, itens, salve o game e escolha



aberto mais adiante.

Siga para a direita, suba a escada e você sairá na General Store. Entre na porta lateral e siga até o final do corredor. Você ouvirá uma mulher gritando – entre no quarto ao lado do dela e examine o armário da parede. Volte para o trailer de Douglas. Ao

falar com ele, escolha a segunda opção. Siga para a garagem onde encontra-se a caminhonete dele e pegue a Monkey Wrench. Corra para

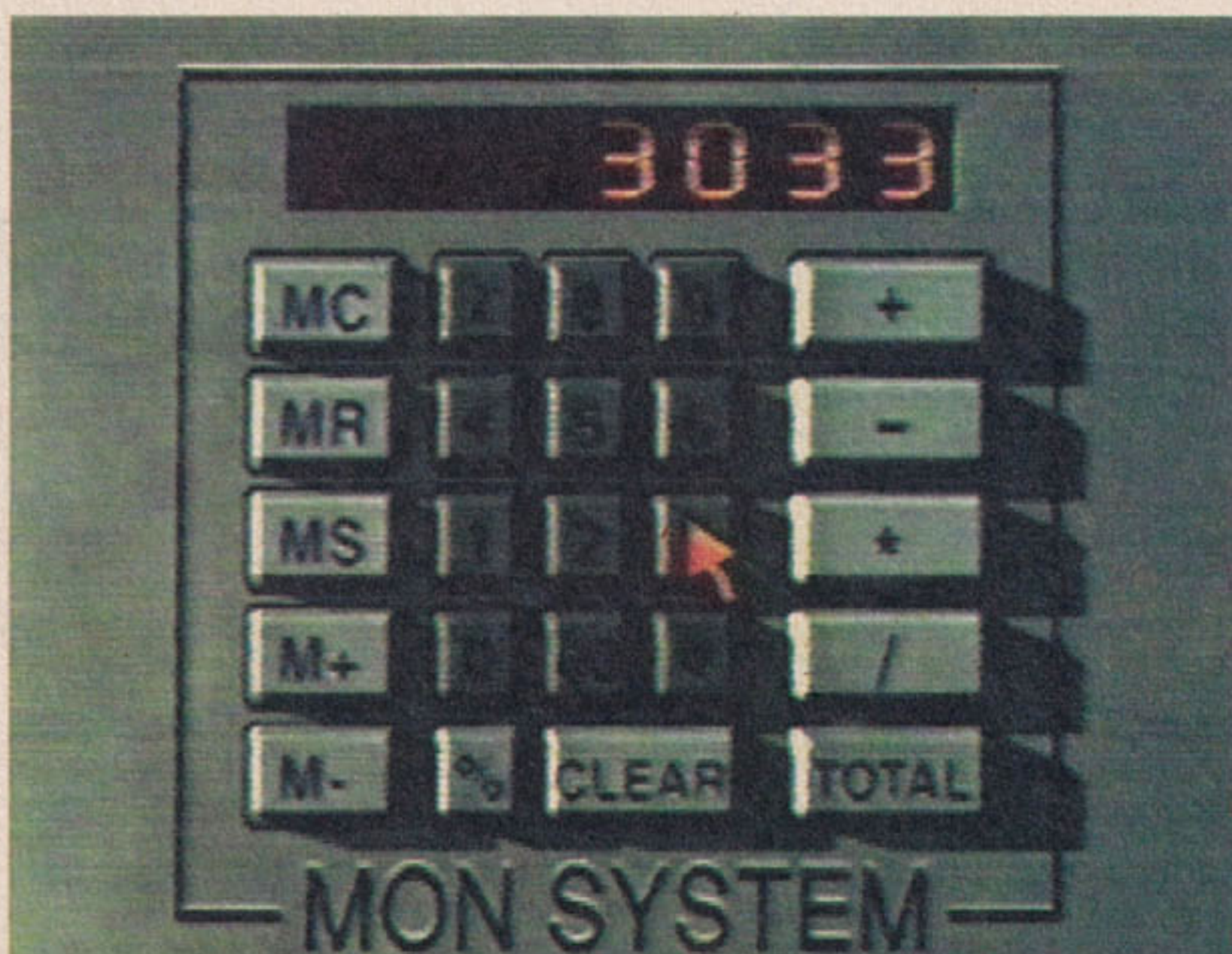


o quarto do armário falso e use a Monkey Wrench. Entre.

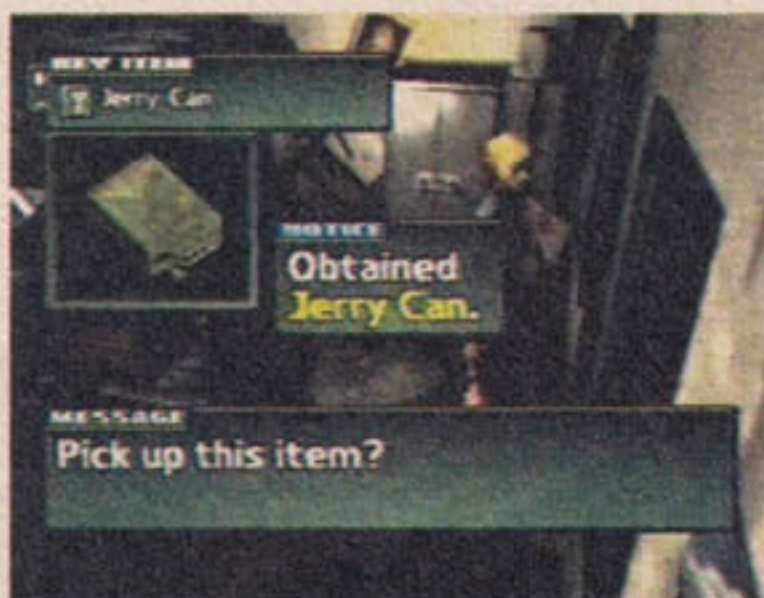
CHEFE DR DOOM GOLEM NO. 9: O RETORNO

Olha ele de novo aí! Use Pyrokinesis para enfraquecer o cara e emende uns tiros de granada. Ele não é tão difícil quanto parece, mesmo assim, não se esqueça de colocar alguns itens de cura em seus Attachments. Fique rodeando o Golem e, assim que ele usar a espada, acerto-o, é nesse momento que ele estará mais vulnerável. Após a cena, será noite em Dryfield. Saia pela porta principal da General Store, mate os coelhinhos do inferno que estão detonando seu carro, carregue sua munição na caixa perto da roda do carro e siga para o trailer de (sim, sim, ele de novo) Douglas. Escolha a terceira opção ("Lend me a car") para pedir a caminhonete dele emprestada, para que você possa seguir até o Abrigo Shelter. Ele dirá que a caminhonete está sem combustível, mas que poderá emprestá-la se você conseguir encontrar algum. Douglas também vai entregar a você a Lobby Key (chave da recepção do motel, que fica em frente às escadas que dão acesso ao segundo andar dos quartos). Chegando lá, vá para a caixa registradora e digite #3033 e, depois, a palavra "total".





Pronto, você conseguiu a Bronco Master Key! Suba para o segundo andar dos quartos e use a Bronco Masterkey na porta dupla no fim do corredor (com essa chave, você pode abrir as portas de todos os quartos do motel, se quiser). Nessa sala, existem dois itens: o Jerry Can (um galão próprio para gasolina) e o outro, Bottle, está em um armário cujo segredo é 4487.



Desça agora e vá para a área onde está seu carro, nas bombas de gasolina. Use o Jerry Can nelas para obter o Petrol. Entregue o combustível para Douglas, que está na garagem consertando a caminhonete. Ele abastecerá a caminhonete e pedirá que você descansa enquanto faz uns últimos acertos no carango. Siga para o melhor quarto do motel (Room # 6), equipe-se com o Granade Pistol e itens de cura, salve seu progresso e durma. Após uma CG estonteante do banho de Aya e da chegada do mestre, prepare-se para uma batalha e tanto.



CHEFE FLAME-THROWER BURNER

Fique no corredor perto da escada mire na boca do chefe e use os Energy Shots e Granades. Tente desviar das chamas. Cure-se com frequência e evite ficar na varanda perto dos quartos, pois ele pode agarrar você e arremessá-lo contra a parede. Depois que ele cair pela primeira vez, continue com o mesmo esquema (fique no corredor perto da escada e acerte sua boca quando ele cuspir fogo). Lembre-se: Grenades e Energy Shot são, definitivamente, as melhores formas de acabar com esse chefe. Após detonar o chefe, desça e pegue a Truck Key com Douglas. Siga para o trailer e ele dará a você uma arma de graça (está na caixa metálica na frente dele). Só então, vá para a garagem onde está a caminhonete e saia de Dryfiled. Fim do disco 1.

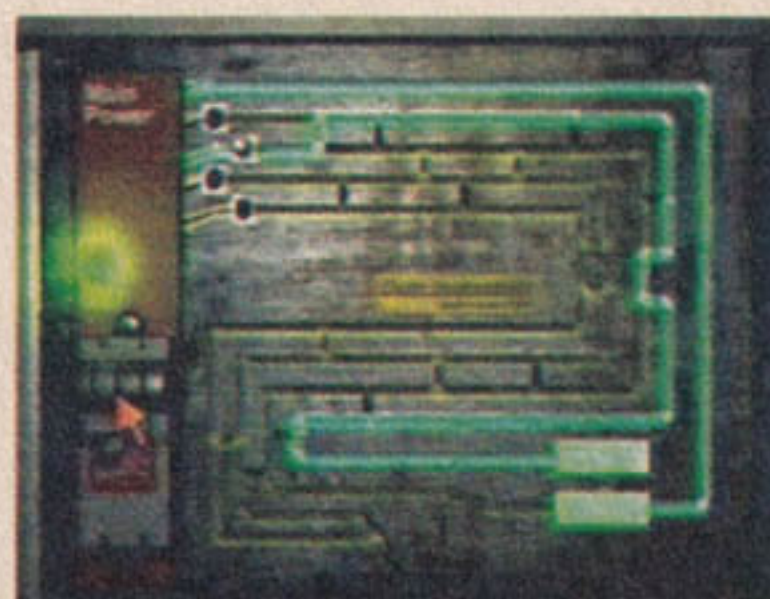


Shelter Base

Logo no começo do segundo CD, você vai enfrentar uma batalha difícil e Kyle não vai ajudar. São mais ou menos dez NMC's parecidos com cavalos. Ao matá-los, entre na mina e siga direto para a porta em frente, passe o corredor e entre em outra porta. Ali, há um trilho quebrado.



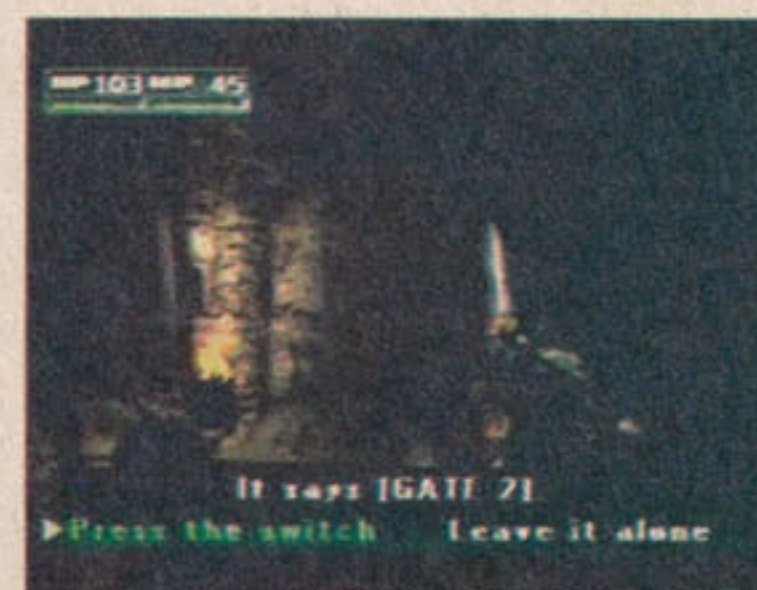
Volte, passe pelo corredor, entre na porta e siga para a sua direita, entrando na outra porta. Puxe a alavanca do carrinho, acompanhe-o e encontre a Board (tábua), para usar no trilho quebrado. Use o item e passe pelo abismo. Após passar pela ponte, entre na porta à sua direita. Você vai encontrar uma caixa de munição permanente de 9mm, um Savepoint e um painel de energia. Desligue o painel na alavanca, retire o Plug e coloque-o no segundo espaço de cima para baixo.



Carregue seus Attachments com itens de cura e equipe-se com sua melhor arma. Saia da sala e entre no portão 1.

CHEFE MOUNTAIN KING

Primeiro, você deve explodir os barris de petróleo para iluminar o local (são quatro ao todo). Depois, corra ao redor da sala sem parar e, quando o mestre pular em você, mire e atire. Não é muito difícil. Ao matá-lo pela primeira vez, você ganha a arma de Kyle e mais um Plug. Ele vai se regenerar e atacar você de novo. Use o mesmo esquema. Volte para a sala do painel (onde tem o Save Point), desligue o painel na chave retire o Plug que está no painel – agora você tem dois. Coloque-os no primeiro e no último buraco de cima para baixo e ligue a alavanca. Saia e vá para a sala onde você matou o mestre. Na moto, há um controle-remoto. Ligue e entre na porta com uma fresta de luz.



Passe pelo corredor e desça pelo elevador. No B1, existe uma caixa de munição permanente (9mm) guardada na Store Room. Você também pode usar o Black Card (aquele item que pegou no começo do game) na Armory Room para pegar uma arma, além de usar seus BP's nessa sala para comprar



→ itens, armas ou munição. Dê uma vasculhada na área antes de seguir para a Sterilization Room, que fica ao norte do mapa. Vá até o Save Point, passe pela porta, pelo corredor e desça para o B2. Caminhe até a Breeding Room, passe pela porta no final da sala e você chegará a outro corredor. Siga em frente. Um NMC atacará e dirá que você vai morrer – isso assusta Aya, pois ela nunca tinha ouvido nenhum NMC falar antes. Para entrar na próxima porta, você precisa de um cartão de funcionário. Volte para a Esterilization Room. Salve seu



progresso, equipe-se com a Grenade Pistol e alguns itens de cura, passando depois pela porta em frente à caixa de itens. Quando o gás começar a sair do teto, use a saída de material contaminado (Dust Chute), que fica ao lado da porta pela qual você entrou.



CHEFE MAMMOTH SUCKA

O esquema para matar esse chefe é fácil. Equipe a Grenade Pistol e, assim que ele começar a sugá-lo, atire em sua boca. Fique sempre perto do chefe e só se afaste quando ele fizer um ataque aéreo, voltando a se aproximar assim que o ácido parar de cair. Se você se afastar muito, Mammoth usará o braço esquerdo para jogar veneno em você. Por outro lado, se você ficar perto demais, ele o engolirá e aí será Game Over.



CHEFE MAMMOTH SUCKA PART 2

Atravesse a porta e Mammoth Sucka vai aparecer bem atrás de você. Corra até a pequena entrada da parede e pise no botão para que a plataforma suba. Continue correndo em direção à parede para evitar ser sugado pelo chefe e espere a plataforma subir completamente. Passe por ela e atraia o bicho feio para a próxima plataforma, dando alguns tiros de Grenade na boca dele. Assim que ele estiver sobre a segunda plataforma, pise no botão da segunda cavidade na parede para fazer a plataforma descer. Depois, pise novamente para que ele seja esmagado. Pronto!



Shelter, B4

Siga em frente, salve seu progresso e continue pelo caminho até agora inexplorado. O código para baixar o nível da água é 18. Desça a escada e atravesse o portão. O corredor no qual você se encontra tem mais dois portões – ande até o final e entre no portão da sua esquerda (o da direita, Full Moon Gate, vai dar no poço em Dryfield, no subterrâneo). Desça a escada na parede, vire para a sua esquerda e digite 15 no painel de controle para abrir o Full Moon Gate. Corra para o portão que você acabou de abrir. Siga Flint (cão de Douglas), que o conduzirá até a torre da caixa d'água. Suba, salve Pierce e pegue a SUV Key. Volte pelo caminho por onde veio e, se quiser, passe antes no trailer de Douglas, pois ele tem novas armas para vender. Desça pelo poço e passe pelo portão. De volta ao Shelter, pegue o elevador (perto do Savepoint) e suba para o B2. No corredor que fica entre a Storeroom e os Sleeping Quarters, mate o NMC para obter o Bowman's Card. Suba para o B1, use o Bowman's Card na porta ao lado do elevador, passe pela Operating Room e entre no laboratório. O código para o computador é A3EILM2S2Y. Depois, aperte Login. No Visitor Program há algumas perguntas (três ao todo) aleatórias e

aqui estão todas as respostas corretas possíveis. Você só precisa procurar as respostas que combinam com as opções dadas pelo computador. Aí vão elas:

Mitochondria
Mellissa Pearce
Mitochondria Eve
ATP
FBI
Maternal Gene
Crustacean
Mojave Desert
Vector
H. Klaus
Dryfield

O telefone vai tocar. É Pierce, que está aí com você. Salve seu progresso, saia pela porta dupla do laboratório, siga para o norte, suba no elevador e entre na porta ao lado. Fala com Pierce para receber dele o Micro Device. Desça para B2 e siga para o elevador que não funcionava para descer até Neo Ark.

Neo Ark

Saia do corredor e entre no portal grande ao lado da saída do elevador e siga para o puzzle. Faça como na foto: a única ordem que importa é a dos blocos vermelhos, com o último espaço de cima para baixo e da esquerda para a direita vazio.



Fazendo isso, você abre a porta da Powerhouse A. Siga para o fundo da sala (cuidado com as câmeras), destrua o painel para que o chefe não se cure e depois mate-o (ele não revida). A porta ao norte de Neo Ark vai se abrir. Siga para lá e, na pirâmide, pise na seguinte sequência de blocos:



vermelho, amarelo, azul, branco, azul, branco, vermelho, amarelo, branco, azul, amarelo e vermelho.



Passe pela passagem sob o rio e siga para Power House B. Ali, vale o mesmo esquema do A, só que os ataques direcionados ao chefe têm de ser Energy Shots. Saia de Neo Ark.

Ao sair do elevador que dá acesso a Neo Ark, entre no outro elevador à sua direita. Destrua as caixas de som para evitar ataques psíquicos e desça no outro elevador para o B6 Shelter.

CHEFE GIANT BRAIN STINGER

Este chefe, com cerca de 4000 HP, se cura constantemente. Primeiro, destrua as caixas de som nas paredes. Depois, é só atirar sem parar com a Grenade Pistol – demora um pouco, mas você consegue (você vai gastar, mais ou menos, 35 granadas).



Siga a menina, depois da cena, salve seu jogo e fale com Kyle. Ao escapar pelo vidro, olhe para a cápsula que Eve está observando. Fale com ela duas vezes e caminhe bem devagar para o elevador. Se você correr, ela não o acompanhará e, se Eve morrer com o gás, é Game Over.



Saia de Neo Ark, siga para Pod Service Gantry (onde você encontrou Pierce pela última vez), olhe no telefone – ele



deixou um recado para você. Pegue, salve seu progresso, vá para o monitor e destranque a porta do Underground Parking (estacionamento). Se preferir, antes de ir para seu próximo destino, dê uma passada em Dryfield, para somar BP's matando todos os inimigos que conseguir.



Use o GPS para ir até Underground Park Área. Ali, você vai encontrar os malditos Knight Golens (aqueles que ficam invisíveis). Contra eles, mantenha as costas grudadas na parede, use o Hammer para paralisá-los e atire sem dó.

Chegando a Underground Parking Lot, salve seu progresso e pegue a Electric Car Key na

caixa de controle da parede, próximo ao portão grande. Olhe de novo a caixa de controle e repare que existem quatro botões de cores diferentes abaixo dos números. Aperte o vermelho, o verde e o amarelo, certificando-se de que o azul ficou apagado. Aperte o botão Call. O elevador subirá com uma caixa com uma Belt Pouch (que aumenta em um seu número de Attachment). Volte para a caixa de controle e aperte os botões azul e amarelo, deixando os outros dois apagados, então, aperte Call. Um carro elétrico irá subir pelo elevador. Use o Bowman's Card no painel vermelho do canto da sala para abrir o portão, volte para o carro elétrico e aperte o botão



X para entrar.

Ao sair do carro, a porta grande estará fechada. Passe pela porta pequena na lateral do túnel e você vai sair do outro lado. Mate os Golens, pegue o Teddy Bear na moto, entre na porta em frente à moto, destranque o portão e saia. Quando você pensa que tudo está perdido, os fuzileiros navais norte-americanos vão salvar sua pele em uma CG muito louca.

Na base dos fuzileiros, salve seu progresso, compre armas no caminhão e use o Teddy Bear no cão Flint para que ele o siga de volta ao Abrigo. Ao chegar ao Parking Lot, o telefone vai tocar. Atenda e, em instantes, o tenente mandará o caminhão com suprimento infinito de munição para suas armas. Nesse intervalo, saia e siga para a Sterilization Room.

Depois da cena, volte para o Parking Lot, recarregue suas armas

no caminhão e vá para Golem Freezer, salvar Pierce, no B1 mesmo.

Volte para Parking Lot novamente, fale com o oficial do exército para ter certeza de que Pierce sairá do abrigo são e salvo. Recarregue



de novo suas armas, compre todos os itens de cura que puder e corra para Pod Service Gantry. Assista à cena, saia, desça para B2, enfrente o Bishop Golem e entre na porta quebrada.

CHEFE REACTOR

Este chefe enorme possui diversas partes para você acertar. O detalhe é que todas elas disparam um líquido paralisante. Concentre-se em destruir a parte inferior do corpo do chefe, para que ele se movimente com mais lentidão. Atire, depois, na cabeça, para não ser vítima do ataque laser. Uma vez destruídas essas duas partes, o corpo (se é que pode ser chamado de corpo) se abrirá. Desvie do laser do centro do corpo do monstro (se não o fizer, é Game Over). Use Antibody Level 3 para se proteger. Não pare de correr, sempre desviando de seu ataque e acertando-o com Energy Shots Level 3 ou Grenades. Ao matá-lo, recarregue suas armas, cure-se, encha seu MP, arrume seus Attachments e siga para o painel de controle com a luz laranja. Use o Bowman's Card. Agora não tem mais volta: atravesse a ponte e se prepare para enfrentar o último mestre.



CHEFE FINAL EVE

Fique na extremidade da ponte. Eve vai subir e cair, acertando o meio da ponte. Assim que ela atingir o chão, atire com a Grenade Pistol. Recarregue. Corra para desviar de seu segundo ataque e, quando ela bater na parede, acerte-a novamente. Use seu Antibody 3. Quando a tela começar a ondular é sinal de que Eve vai atacar. Corra para as extremidades da ponte e desvie, acertando a garota toda vez que ela passar voando, para recarregar logo



em seguida. Desvie de seus ataques, usando Airburst Grenades com The Energy Shot Level 3 para atacá-la. Importante: não fique no centro da ponte. Quando Eve começar a brilhar, significa que ela está criando um clone que voará em sua direção para atingi-lo. Use uma Grenade ou duas para matar o clone imediatamente. Se for atingido pelo clone, você ficará paralisado e será atacado tanto por Eve quanto por ele. Continue detonando-a com tiros de Grenade. Ela fica mais fraca quando está no centro da ponte, mesmo assim, são necessárias, mais ou menos, 45 Grenades para matá-la. Agora é só ter paciência e cuidar



de seu HP. Quando você conseguir matá-la, curta bastante o final do jogo. Afinal, depois de uma pedreira dessas, você bem que merece, não é?



Fear Effect

Um game com cara de anime e espírito cinematográfico

Por Daniel Nieuwenhuizen

UM CENÁRIO FUTURÍSTICO em que mitologia e política se misturam em um grande jogo de interesses. Três mercenários tentando resgatar uma menina a troco de muito dinheiro e uma trama que leva de uma mega-empresa até o inferno. Assim é Fear Effect.

Disco 1

• HISTÓRIA



Uma marcha fúnebre vaga enquanto algumas cenas incoesas passam e uma voz desconhecida conta uma breve história:

"Morte, o que mais tememos. Mas meu único medo é o que aconteceria se ficasse viva. Então, corri. Sabia que meu pai tentaria me parar. Também sabia que outros tentariam me parar. Outros, cujos únicos desejos eram dinheiro. Mas meu desejo era mais forte. Eu queria salvação. De todas as sensações a, dor é a mais pura, sem a culpa. Ou você sente ou não sente. Eu nunca tinha experimentado a dor. Mas agora eu sabia que poderia visitá-la... nos outros. Uma dor



tão forte, tão intensa, que purificaria o mundo. Eu sabia da verdade. Então fugi. O barulho do funeral não mascarava a aproximação do assassino. Torcia por velocidade. Torcia para ser possível. Então parei de correr. Eu nunca tinha experimentado a dor. Mas agora queria senti-la. Eu não fiquei decepcionada".

HANA

24 Horas antes...

• HISTÓRIA

Uma nave vaga em uma Hong Kong futurista enquanto uma voz feminina explica: "Hong Kong, um lugar familiar em outra época. Mercenários estavam vindo do oeste, sabendo do meu desaparecimento através de um homem. Um traidor que já havia trabalhado para o meu pai.



Me transformei em um objeto que seria trocado por dinheiro". Um homem, Glas, conversa com uma mulher, Hana, que está pilotando a nave. **Glas:** Então, você acredita nele? **Hana:** Jin é... hmmm... confiável. **G:** Como você sabe? **H:** Ele me tirou das ruas alguns anos atrás. Antes de mexer com a Triad. Ele

sempre tem um lado, mas diria que é um amigo.

G: Quando você fala de um tanto de dinheiro, você perde um amigo rapidinho. E quando acharmos a garota, estaremos falando deste tanto de grana, não é, Hanna?

H: Wee Ming Lam é a filha do mais poderoso líder da Triad em Hong Kong. Não se preocupe, Glas, se acharmos a sua pequena fugitiva antes, Lam irá nos pagar maravilhosamente para tê-la de volta.

G: E é claro que vai nos querer mortos.

H: Pronto, é aqui. O edifício Lam – diz a garota enquanto realiza uma manobra para pousar a nave.

G: Já são onze em ponto.

H: Jin falou que estaria na pista de aterrissagem.

G: Falou demais sobre Jin ser confiável...

H: Vou procurá-lo – Hana desce e se prepara para invadir o edifício. Use a alavanca para mexer na pista de pouso, siga em frente até uma salinha e quebre a janela com um tiro. Lá dentro, pegue o Fuse na estante e use a alavanca. Saia, suba as escadas e mexa na manivela para matar o guarda. Reviste o corpo da vítima para pegar a Gate Key e continue em frente matando mais vigias. Um deles deixará cair o Red Card Key; use-o na porta ao final do caminho. Dentro da sala, use o celular para salvar – toda vez que ele tocar durante o jogo, use-o para isso – e mexa nos equipamentos para ver uma cena.

• HISTÓRIA



Um dos vilões bate em um homem indefeso, amarrado na cadeira.

Ladrão: Fale, Jin. O que você está esperando?

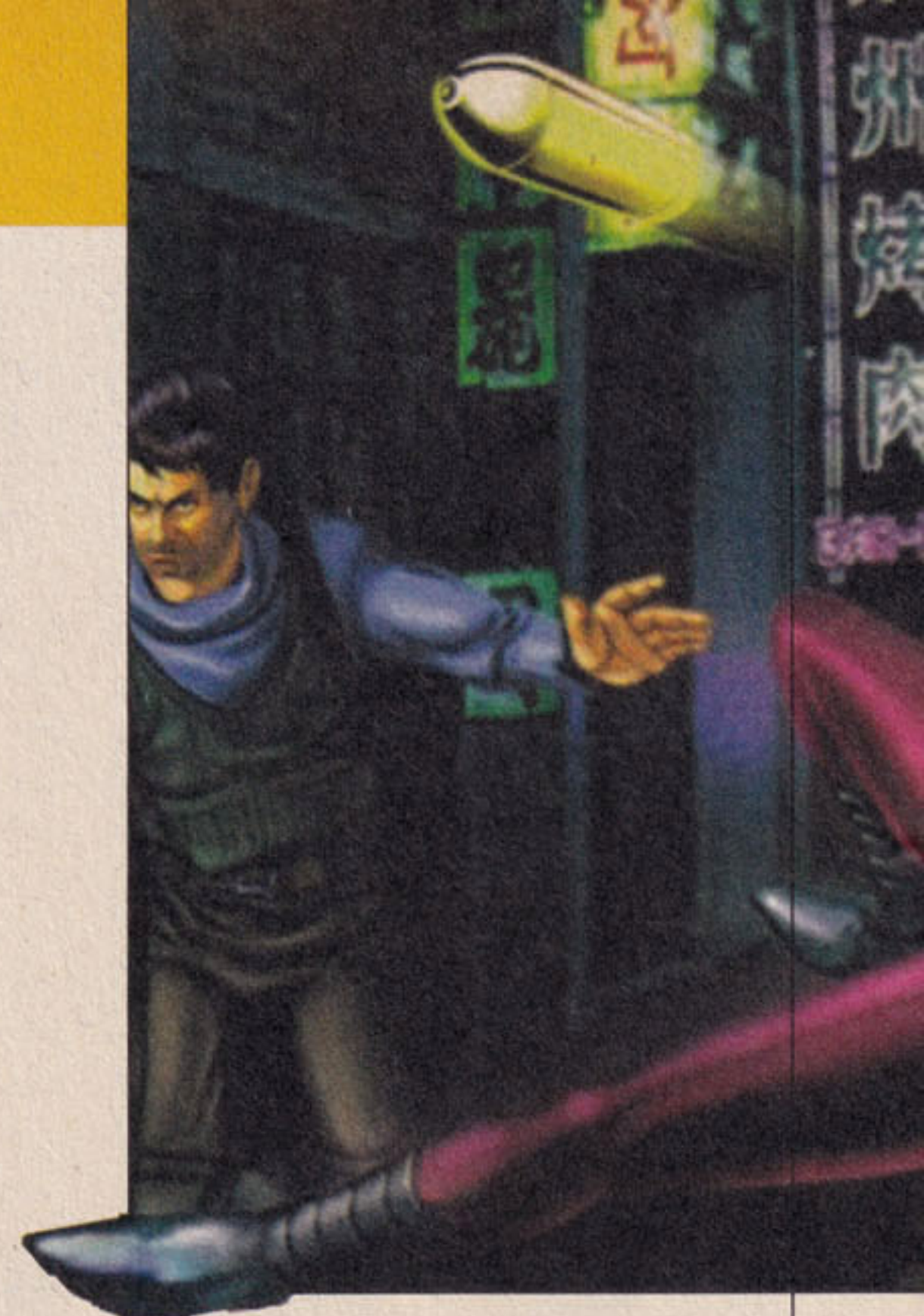
Jin: Eu não sei sobre o que você está falando.

C: Resposta errada.

Depois de mais um soco, Jin cai e deixa escapar uma chave.

Hana: Você falou que a barra era limpa, Jin...

Saia pela porta contrária à que você entrou e continue matando os guardas. Vá em frente até chegar à sala que foi mostrada no vídeo e pegue a chave. Desça para a próxima área e use o Fuse na caixa com luzes verdes, ligando a força. Para passar nos painéis que agora estão acesos, repare no padrão em que eles acendem. Use os painéis





escuras para se manter a salvo e fique esperto para não acabar eletrocutado. Volte até a sala dos equipamentos e use a chave no armário 67 para pegar o Blue Card Key e mais uma arma. Saia, vá até o elevador e use ele. Ande até a caixa ali perto e pegue os Wire Cutters, vá pelo único caminho possível e use o Blue Card Key na porta.

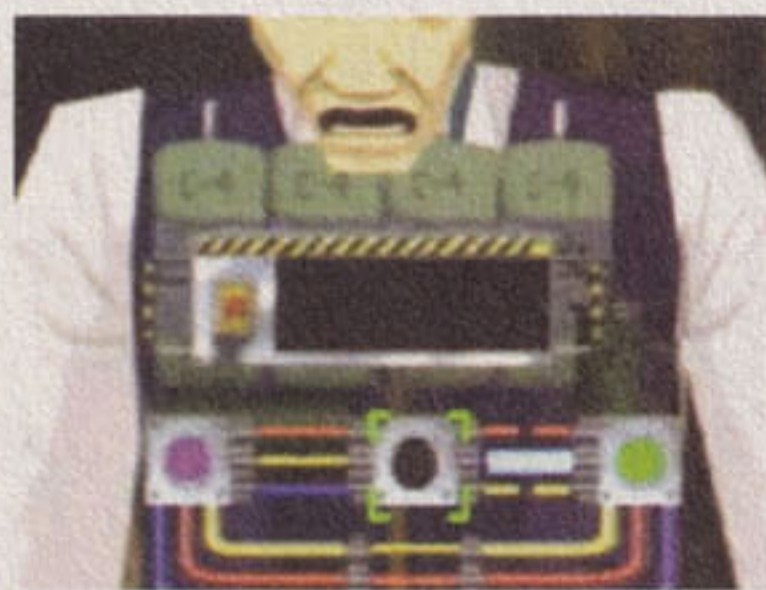
• HISTÓRIA

Jin agora está amarrado em uma bomba e um gângster continua ameaçando-o:
— Tique-taque, tique-taque... Fala logo antes que você exploda, Jin. Quem você está esperando?
Hana faz um entrada triunfal e completa:
— Ele está esperando por mim.
— Peguem-na – grita o criminoso.
Jin implora por ajuda:
— Espere, Hana! Não me deixe! Não deixa essa coisa me matar.
Enquanto diversos inimigos se preparam para pegar Hana, o careca – líder deles – foge por uma porta. Depois da cena, mate seus inimigos tomando cuidado para não acertar Jin e depois use os Wire Cutters para soltá-lo.

• HISTÓRIA

Hana anda até Jin, corta as cordas que o estavam amarrando à cadeira e começa a falar.

Hana: Você disse que era só pegar e ir embora. Que diabos aconteceu, Jin?
Jin: Lam deve ter me observado. Ele sabe que eu sou amarrado em... Você pode desligar isso?
O homem, desesperado para se livrar da bomba, começa a liberar informações importantes:



H: A C4 é recapeada e dura. Eu puxo a tampa e você vira fumaça.
J: Não faça isso. Está sozinha?
H: Glas veio comigo. Deke ficou no Hotel. Isso é muita encrenca para uma pequena fugitiva, Jin.
J: Hm. Ahm. Essa é a primeira vez que Lee Ming sai dos domínios de Lam. Ela está sozinha nesse mundo grande e mau.
H: Tem três guias antes de cada atraso. Provavelmente neutro, normal e quente. Então, fora da Triad, quem sabe do sumiço de Lee Min?
J: Ninguém, Hana, a exceção de você. Mas o que vale...?
H: 50% de 90 milhões. E você não está em posição de negociar.
J: Noventa mi... Esse é o preço que você pede para resgatá-la?
H: Sem garantias. Você me conhece bem, Jin. Parece que eu vou ter de cortar dois dos três fios entre cada som, sem interromper o circuito.
J: E se você errar os cabos?
H: Cabos errados ou ordem errada e... Bum. Ou eu poderia dizer "que se dane o dinheiro" e deixar você aqui.
J: Eu abaixo minhas taxas. Vinte por cento. Doze. Dez, dez por cento! Certo? Hana, por favor, você me deve...
H: Não. Depois disso, eu não devo. Droga!
J: O que foi? O que aconteceu?
Hana olha fixamente para a bomba

com cara de preocupação.

H: O contador começou.

J: Quanto... O que ele diz?

H: Não muito. Agora cale a boca. Preciso pensar.

Agora é hora de desarmar a bomba. Para fazê-lo, entre um bip e outro você tem de cortar dois de três fios referentes a cada cor. Comece pela cor laranja e corte os fios vermelho e amarelo. Depois, no roxo, corte os fios vermelho e azul. Para terminar, escolha o verde e corte os fios amarelo e azul.

• HISTÓRIA

Hana: Isso foi muito útil.

Jin, agora liberto, tenta voltar atrás nos valores negociados anteriormente.

Jin: Sobre minha porcentagem, Hana, eu estava muito estressado. Bombas me deixam muito nervoso.

H: Me dê o pacote.

J: Fiz um disco Flash com todas as informações de Wee Ming. Inclusive um lugar para... hmm... começar a procurar por ela. Eu o tranquei dentro de um painel de controle, perto de uma propaganda de Neon, antes daquele canalha me pegar.

H: E chave?

J: Com o canalha.

H: Ok. Vou buscar o disco. Você. É melhor se aprofundar e informar.

J: Sim. Você sabe, por um momento, pensei que era um homem morto.



Um tiro passa rasgando e acerta Jin bem no peito, que passa pela janela e cai em direção à morte certa. Hana se preocupa em limpar o sangue de seu rosto, quando de repente mais tiros vêm em sua direção. A garota pula no chão e avista o careca na porta, sai correndo atrás dele e infelizmente não o alcança, deixando-o fugir pela plataforma. Saia atrás do assassino e use a bomba na porta fechada. Fuja, espere a explosão e volte para passar pelo buraco. Perto do começo da fase, você encontrará uma escada que estava fechada. Desça por ela. Vá pelo único caminho possível e enfrente o careca. Para derrotá-lo, mantenha-se escondido atrás dos obstáculos da sala e use a habilidade de rolar para pegá-lo desprevenido sempre que estiver

recarregando as armas. Pegue a chave que ele deixa cair e use no painel de controle. Use a senha mostrada na foto para abrir e pegar o disco.

• HISTÓRIA

Algumas armas são encostadas no pescoço de Hana, que é capturada. Ao mesmo tempo, um cigarro cai no chão e Glas olha impacientemente o relógio — Vamos, Hana... Mais rápido. O rapaz resolve ir atrás de Hana.



GLAS

Use o mesmo botão que a Hana. Quando uma nave aparecer, corra e suba a escada. Faça o mesmo caminho que fez com a garota, tomando cuidado para não ser atingido pelos tiros. Depois da explosão, pegue o cano na pilha de destroços, use-o na caldeira, atire e corra. Entre no buraco que você acabou de criar e desça.

• HISTÓRIA

Um chinês anda de um lado para o outro enquanto conversa com Hana, presa a uma cadeira.
— Você cometeu dois erros. Primeiro, eu tenho recursos suficientes para encontrar minha filha sem assistência não convidada. Segundo, você já deveria ter me matado.
Alguns capangas chegam, agarram a garota e a jogam no chão enquanto se preparam para algo. Enquanto isso, Glas retoma a consciência depois da queda.



HANA

Pegue a faca, mate o guarda e depois tome controle do rifle. Desça as escadas.

GLAS

Quando Glas acordar, corra por cima dos canos enquanto eles não estiverem quentes (vermelhos). Na próxima tela, você terá que enfrentar

→ um mini-chefe. Desvie dos tiros e mire nas roupas do varal para acabar com a nave. Depois disso, siga em frente até a próxima sala, mate o guarda e desça até chegar à sala onde Jin morreu. Descendo mais ainda, você encontra Hana e recupera o disco.

• HISTÓRIA



Glas desce as escadas... Enquanto isso, o chinês continua interrogando Hana: — Meus homens dizem que a informação que Jin deixou neste disco está criptografada. Você vai me dar o código? — Eu não tenho o código. Jin me enganou. Nunca me falou nada sobre isso. O chinês joga o disco para a garota: — Tome isso, então. É seu, você pagou com sua vida. Nosso negócio por aqui acabou. Você pode atirar — diz para o soldado, que se prepara para puxar o gatilho. — Com prazer — diz Glas enquanto sai do esconderijo e atira em todo mundo, pega Hana e dá cobertura enquanto os dois fogem por uma saída.

HANA

Atire na nave até Hana subir nela.

GLAS

Corra até o fim da sacada e pule na nave.

• HISTÓRIA

Depois de muito correr, Glas alcança a nave. Hana faz uma manobra e foge. Logo, o rapaz chega do lado dela e fala: Precisamos ir ao hotel, temos que avisar Deke que a coisa sujou para o nosso lado. Deke está aguardando a dupla na porta do Hotel, quando um bell-boy se aproxima e lhe entrega uma carta. Ele abre o envelope, pega o objeto e entra em um carro preto, que sai em disparada. Dentro dele estão Hana e Glas: — Devemos desistir? Pegar Wee Ming pode ser o único jeito de sairmos vivos da China — fala a garota. — Sabe, Glas, eu entrei nesta jogada por causa da grana — retruca Deke. — Nós pegaremos o dinheiro. Mas Wee Ming é o único jeito de

barganharmos nossa vida, tanto com Mr. Lam quanto com a Triad. Ou seja, encontramos a garota rápido e breve, matando qualquer um que aparecer no caminho.

Deke concorda.

— Bom, se é assim, estou dentro. Acho que precisaremos disso...

Hana olha o objeto.

— Uma agulha decriptadora, pegue aqui — a garota passa o disco para o banco de trás. — O que vocês encontraram?

Uma cena começa a passar na televisão do carro e uma voz narra: "Apenas os aproveitáveis serão poupados. Se Wee Ming não estiver entre nós, no décimo sétimo dia à meia-noite, nós vamos falhar, nossa sorte irá falhar e nossos sacrifícios não terão sentido. O Fongen não pode permitir que isso aconteça. Wee Ming precisa ser encontrada".

— Wee Ming está no meio dos grandes planos de Lam, hein? — Deke se revolta.

— Já ouviu falar do grupo Fongen?

— pergunta Glas e Hana completa:

— Não, mas muitos da elite chinesa pertencem a sociedades secretas. A voz da TV continua: "Depois que Wee Ming fugiu, o Sr. Lam achou uma correspondência informando que a garota trocava cartas com uma tal de Madame Chen. E eu sei que você sabe onde encontrá-la". Jin aparece no vídeo e Deke mostra que não sabe nada. Hana só fala:

— Alguém do meu passado.

Glas pergunta se Hana sabe, de verdade, onde Chen está e ouve a resposta:

— Subindo o rio Hak Sik, em uma cidade chamada Shan-Xi. Ela tem um restaurante lá.

Deke se mostra empolgado:

— Agora sabemos porque Jin te colocou no meio, você já tinha conhecimento das pistas. Parece que nossas chances de receber o pagamento melhoraram, hein?

Nesse momento, um carro vermelho começa a acertar o automóvel dos heróis que, descontrolado, passa por uma ponte e cai no rio. Quando todos saem do rio, é hora de trocar de CD...

Disco 2

• HISTÓRIA

Hana toma um banho longo enquanto um navio controlado por Deke segue pelo rio. Depois de uma breve conversa sobre as curvas da garota, os dois marmanjos avistam a terra e a chamam. A visão que o trio tem é

de uma vila pesqueira pegando fogo. Glas fala:

— Você sabe mais do que nos contou, Hana. Por que esta fugitiva é tão importante?

Durante a pergunta, Deke avista Wee Ming numa plataforma da vila.

— Hana, vista-se e mantenha o navio seguro. Deke, venha comigo, vamos pegar a garota. A perseguição se transformou em caçada — diz Glas. Quando os dois rapazes saem, um grupo de homens verdes ataca Hana...

HANA

Siga em frente e mate os zumbis.

DEKE

Ande até a divisão dos caminhos. Chegando lá, pegue o caminho da esquerda e entre no bar. Mate os inimigos que irão aparecer.

GLAS



Corra para frente, tomando cuidado para não ser queimado. De novo, ficar observando o padrão é essencial para passar vivo desta parte.

HANA

Ande até a intersecção e siga pelo caminho da esquerda. Passe pelo bar e entre na cabana no fim da trilha. Pegue a Po Mon Key e volte até onde os caminhos se dividem. Agora, vá para o outro lado e use a chave na porta desta nova casa.

• HISTÓRIA

Hana entra em uma cabana e encontra uma senhora jogada ao lado da cama. A mulher fala:

— Você precisa limpar o sangue! Foi ele que os deixou loucos... O sangue que os torna demônios.

— O que causou isso? — pergunta Hana. — Não o que, quem — responde a senhora. — Ontem, um garoto estava pescando sozinho e caiu nas pedras. Começou a sangrar e estaria morto se não tivesse sido encontrado por uma mulher. Uma estranha. Ela estava coberta de sangue quando o trouxe de volta à vila. Nós, muito agradecidos, nos reunimos para agradecê-la. Foi aí que a loucura começou... Eu tentei

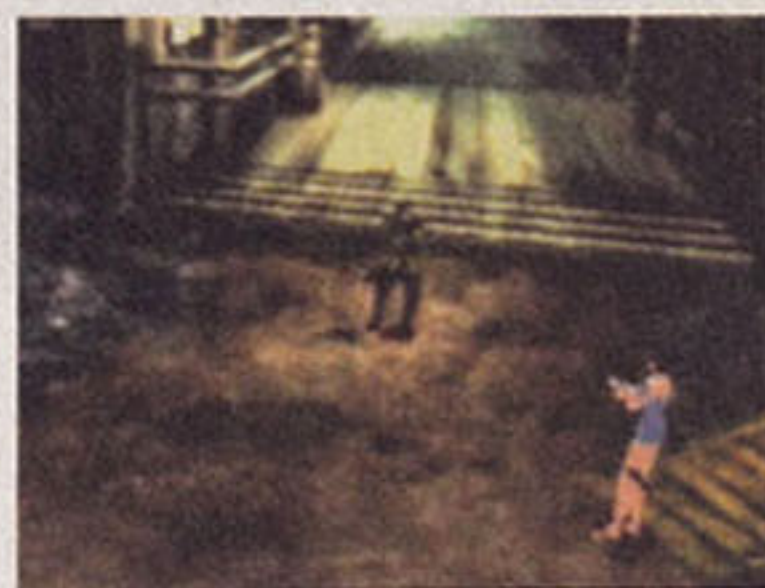
correr para o trem, um trem que vem toda a semana pegar rações de arroz de nosso armazém. Ele ainda está ali, mas os soldados estão com medo dos demônios, atiram em qualquer um que se aproxima. E tudo por causa dessa garota... Wee Ming.

Depois de falar tudo isso, ela começa a chorar.

— Você sabe onde eu posso encontrá-la? — pergunta Hana.

Antes de começar mais uma crise de choro, a moradora confessa:

— Não. Mas eu sei a que local ela pertence... O inferno.



Depois de falar com a mulher, saia pela porta dos fundos e mate os soldados. Ao chegar no fim, examine as caixas. Quando o guarda render Hana, selecione a Towel no seu menu e use-a. Mais uma cena engraçada acontecerá.

• HISTÓRIA

Deke quebra o pescoço do guarda e emenda: — Olá, Hana, querida!

— Não abuse, Deke. Já matei homens por muito menos... — retruca Hana.

Deke, assustado, muda de assunto.

— OK, deixa pra lá. O que você sabe?

— Um trem militar, provavelmente, carregado de armas.

— OK, então é melhor eu dar uma olhada — diz Deke.

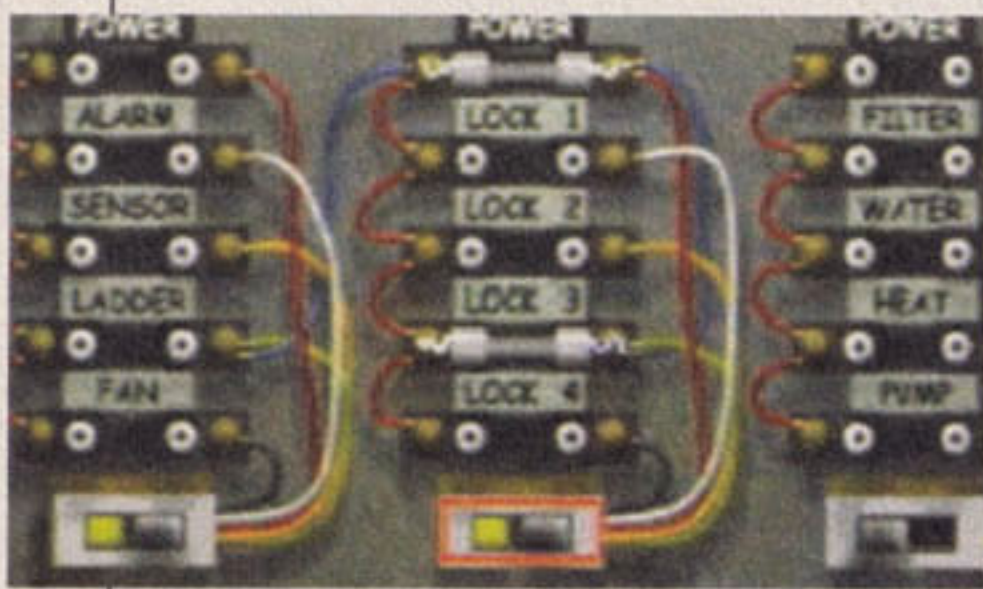
— Hmm... Hana, o que é isso? — ele pergunta enquanto mostra um objeto.

— Superstição chinesa. É um presente para os mortos — diz Hana. — Quando você os queima, eles se transportam para a pessoa no inferno, enquanto ela está aguardando seu julgamento. Nunca tinha visto esses papéis...

— Eles estavam queimando lá atrás, antes de eu pegar um deles — diz Deke.

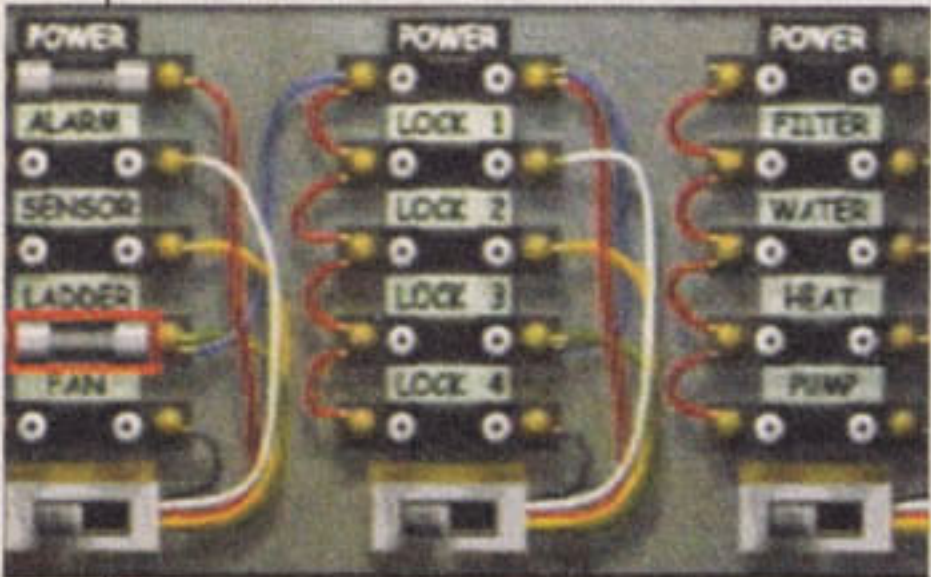
— Eu verificarei a locomotiva, me espere ali — fala Hana enquanto aponta para um lugar.





Deke concorda e entra, mas a porta de ferro misteriosamente se fecha atrás dele.

DEKE



Mate os guardas pelo caminho, siga pelo lado direito do trem e entre pela porta. Para matar o chefe, atire apenas enquanto ele estiver de pé. Pegue o rifle, saia e mate os guardas. Pegue o Ladder Access Card em um dos corpos, vá até o painel no canto e use o cartão para abri-lo, revelando mais um puzzle. Repita a combinação das fotos para abaixar a escada, suba nela e chegue até o outro lado, na extrema direita. No caminho, mate os inimigos e tome cuidado para não cair.



HISTÓRIA

— Você não trabalha para o meu pai. É um mercenário? — pergunta Wee Ming.
— Sim, meu nome é Glas.
— Quanto eu valho, Glas?
— Nove milhões em grana pura. E nossas vidas. Seu pai não é muito bonzinho com trabalhadores independentes.
— Gostaria de poder lhe ajudar, senhor Glas. Mas eu não posso. Meu pai me protegeu da verdade a vida inteira — a garota começa a se lamentar. — E agora, ao encontrar Madame Chen, tenho minha chance. E nem você nem ninguém irá me impedir de fazer isso. Glas resolve tomar uma atitude, falando e balançando sua arma:
— Desculpe garotinha, mas você virá comigo. E eu posso ser muito persuasivo.

Wee Ming, já assustada, começa a falar e se preparar para fugir:
— Eu nunca quis que isso acontecesse. O sangue foi o catalisador. Eu só queria ajudar. Eu não sou má, senhor Glas, mas descobri que tenho o poder de liberar isso nos outros. Uma maldade incontrolável.
Alguns zumbis se aproximam e distraem Glas, que se vira para atirar. Wee Ming aproveita a oportunidade e foge, deixando o herói na mão.

GLAS

Derrote os zumbis que aparecerem.

HANA



Volte até a cabana onde você pegou a Po Mon Key, mate os inimigos e consiga a Xi Mon Key. Ande pela casa da idosa e saia pela porta de trás. Siga pela trilha até chegar a algumas cabanas e use a chave recém-adquirida para entrar nelas. Mate os monstros para conseguir a Train Key. Volte pelos trilhos e use a chave na

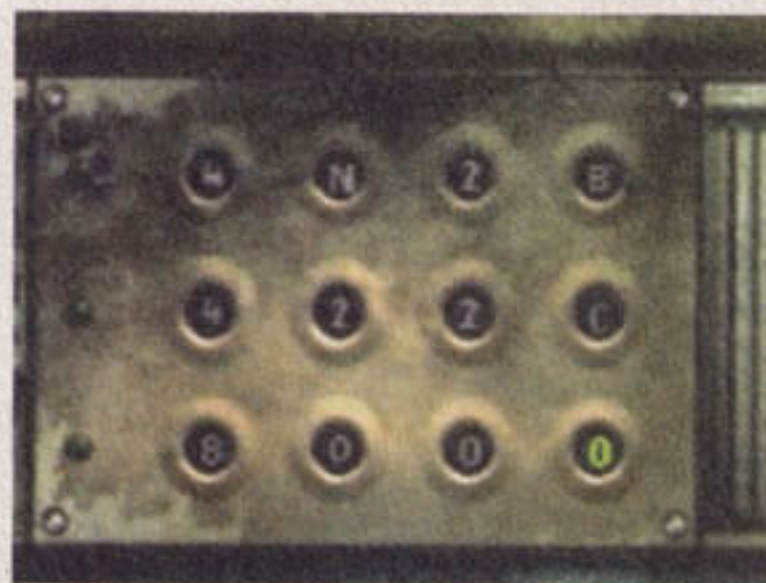
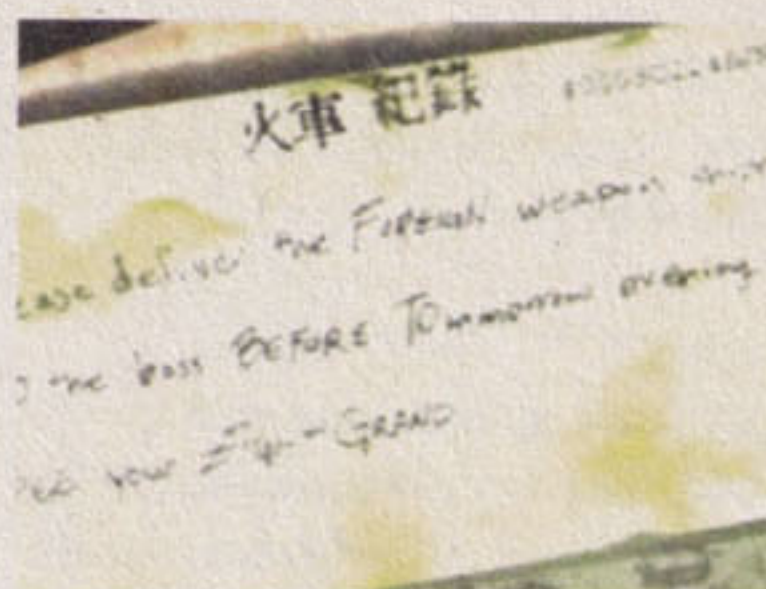


porta do trem, perto do Save Point. Lá dentro, use o painel e entre com o código mostrado na foto para prosseguir.

DEKE



Mate os guardas que estão em cima do trem. Logo depois, prepare-se para correr na direção da tela, fugindo das explosões.



HISTÓRIA

Glas corre sobre o trem... Enquanto isso, ele avisa Hana que a ponte está aberta, ou seja, o trem está indo para a água. Deke corre pelos tetos da locomotiva e pula, antes de ela explodir inteira no chão. A garota vem socorrê-lo.
— O precioso trem. Ele deve valer mais que esse "pássaro" que estamos buscando — resmunga Deke.
— Ele ainda pode ser útil — diz Glas.
— Vou dar uma olhada — e ele sai andando pelas bordas, pulando nos destroços do trem.

GLAS

Atravesse até o outro lado dos destroços. Mate os guardas, pegue a Truck Key que vai ficar no chão e use no jipe à direita da tela.

HISTÓRIA

— Eu não sei dirigir — diz Wee Ming. Glas aponta o revólver para a cabeça dela.
— Me leve para Shang Xi, preciso ver Madame Chen. Depois disso, sou sua — completa a garota. — Você pode me levar até meu pai e pegar seu precioso dinheiro.
Glas abaixa a arma:
— O que aconteceu aqui? Quem é você?
— Espero que a Madame Chen possa me responder essas mesmas questões — responde a garota. — Vamos pegar seus amigos?
O homem coloca a chave na ignição, começa a acelerar e o jogo pede o terceiro CD.

Disco 3

HISTÓRIA

O jipe pára e Wee Ming desce na frente. O trio de heróis fica parado atrás dela.

— Este é o lugar da Madame Chen? — pergunta Glas.
— Sim. Eu esperava nunca mais ver este lugar — responde Hana.
— Eu entrarei com Wee Ming. Deke, Hana, fiquem aqui e nos dêem cobertura — diz Glas.
— Não, eu vou entrar — Hana toma a iniciativa.
— Ainda não. Madame Chen pode reconhecer você. É uma possibilidade, certo? — Glas impede Hana, que concorda com ele e, logo depois, olha para Wee Ming. — Ei, você, nós temos um acordo, certo?
— Eu preferiria ser devolvida inteira para meu pai. Então, quando eu falar com Madame Chen, farei o que combinamos. Você terá seu dinheiro, senhor Glas.
— Boa menina. Vamos — Glas acena e entra no prédio, seguido por Wee Ming.
— O que aconteceu naquela vila, hein, Hana? — pergunta Deke, desconfiado.
— Você acha que a resposta está dentro deste prédio?
— Ali dentro só há dor e desespero — diz Hana, apreensiva.

Dentro do edifício, Wee Ming reconhece Madame Chen e se aproxima para conversar. Depois de se apresentar, a garota descobre que já era esperada pela anfitriã e que seu pai já estava no local. Glas, então, é capturado e jogado na cozinha. "Droga", resmunga o rapaz antes de levantar...

GLAS

Pegue o Cooking Oil, jogue o vaso no chão e rapidamente use o óleo no quadrado do chão que está entre cinco ralos. Quando o guarda entrar, faça-o passar por cima do local umedecido e ele irá escorregar. Pegue a arma e siga em frente até chegar a uma porta.



→

• HISTÓRIA

Quando Glas foge...

... as pessoas começam a correr assustadas, Hana e Deke não gostam do que estão vendo e resolvem tomar uma atitude.

— Vá pela frente, eu vou dar uma olhada nos fundos, Ok? — diz Deke. Hana concorda e ambos vão para os locais combinados.

— Bom, isso promete. Vou arriscar — o rapaz conclui o pensamento ao chegar ao telhado.

DEKE

Siga pelo caminho indicado na figura para não cair. Do outro lado, entre na porta.



GLAS

Use o R2 para ficar abaixado e entrar na cozinha sem ser surpreendido. Seu objetivo é passar por trás dos guardas enquanto eles estiverem olhando para frente. Faça isso até chegar ao outro lado, levante e ative o alarme. Mate os inimigos que aparecerem, depois disso, siga pela dispensa, hall, saguão e chegue até a porta principal. Agora, é só abri-la.



• HISTÓRIA

HANA ENCONTRA GLAS

— Eles a pegaram. Lam e Madame Chen pegaram Wee Ming e tentaram acabar comigo. Eu acho que é hora de cairmos fora — diz Glas, em um tom nervoso.

— E quanto a Wee Ming? Não podemos abandoná-la — responde Hana, com mais sensatez.

— Agora que Lam tem Wee Ming, não vai liberar nenhuma grana. Perdemos, Hana. Vamos pegar Deke e ir...

— Não vou sair sem ela, Deke. Eu sei o que acontece com as garotas aqui

— Hana breca a fuga de Glas.

— OK. Dez minutos e eu sumo — diz

o homem, abanando os braços. — Eu vou por aquele lado, vasculhe o andar de cima.

HANA

Vá para a cozinha, entre na sala pequena do lado esquerdo da tela e troque de roupa. Guarde suas armas para poder andar tranquilamente. Saia, mexa na porta do lado direito e suba para o prostíbulo. Desça pelo caminho da esquerda e entre na porta vermelha ao final dele.

• HISTÓRIA

— Sem movimentos rápidos, Sheila...

— Deke aponta a arma e percebe que Sheila, na verdade, é sua amiga.

— Hm... Hana... belos sapatos.

— Sem piadinhas, Deke. Lam e seus homens estão em todo lugar.

— Então vamos pegar Glas e cair fora. Certo? — responde Deke.

— Não! Antes, vamos encontrar Wee Ming.

— Mas ainda são negócios? — o rapaz não se conforma em perder o dinheiro.

— Não. Não mais — responde Hana, acabando com as esperanças do amigo.

Bam! A porta abre e um dos capangas entra gritando.

— O que está fazendo aqui?!

— Desculpe! Quarto errado... — responde Hana prontamente e sai atrás dele. Deke fica escondido e se prepara para fazer sua parte.

DEKE

Vá pelo corredor, passe pelas escadas e entre na sala do outro lado. Pegue a moeda e volte até o quarto ao lado de onde você saiu. Use a Coin na máquina e faça a seguinte sequência para resolver o quebra-cabeça: botão inferior da direita, meio da esquerda, superior da direita, meio da direita e inferior da esquerda.

Entre no novo caminho e passe pela porta verde. Na próxima sala, entre na porta marrom. Pegue a Elevator Key, saia e desça o corredor ao lado. Use a chave no elevador e desça por ele. Continue indo para baixo usando as escadas, o corredor e finalmente entre na porta. Dentro, mate os guardas e use a ferramenta na válvula para



ligar a água. Pegue a Madam Room Key. Suba novamente e, no salão com a porta marrom, use a chave na porta dupla rosa.

GLAS

Depois de matar todos os inimigos, entre no prostíbulo e vá para a porta mais à direita. Mate o guarda, pegue a Lounge Key, saia e use a chave na porta roxa. No novo salão, entre na porta que leva a um quarto com uma prostituta.



• HISTÓRIA

— Por favor, não atire. Prometo que eu faço o que você quiser... — fala a frágil garota.

— Então, esse era o seu segredo, Hana. Onde está a garota? — pergunta Glas, esperando que a prostituta saiba de algo.

— Eu não sei de nada.

— Pegue suas coisas e saia já! — diz Glas, expulsando a menina do quarto antes de começar a tomar tiros de um soldado escondido.

Mate o homem debaixo da cama, atirando quando ele estiver exposto.

• HISTÓRIA

Após derrotá-lo, Glas manda a garota embora pela última vez.

— Comigo, todo mundo tem uma chance só. Se eu lhe ver outra vez, você vai morrer.

A menina sai correndo, seguida do herói, enquanto Lam aguarda do lado da porta, preparado para atacar. Com uma espadada rápida, o braço do rapaz cai no chão.

— Você acha que pode me extorquir, senhor Glas? Me separar da minha filha? Da minha carne? Bem, como você se sente separado da sua? — grita o insano Lam, orgulhoso de seu ato.

HANA

Entre na sala da sua frente e pegue o vaso. Passe pelas escadas e mate o guarda no quarto para pegar a Lounge Key. Passe pela mesma porta roxa e por outra porta vermelha, saindo em um longo corredor. No final dele, mexa na fonte para pegar algumas flores. Volte e mate os guardas no salão para



pegar a Office Key. Entre na porta ao lado da última pela qual você passou, pegue o elevador e suba. No hall, vá pelas portas duplas e pegue mais um vaso. Volte para a porta dupla rosa e use ambos os vasos nela. Coloque o branco do lado esquerdo e o preto do direito, usando a Fresh Sunflower no branco e a Wilted Lilly no preto.

• HISTÓRIA

Ao entrar no quarto, Hana reconhece seu parceiro morto nas mãos de Madame Chen.

— Eu conheço você — diz a senhora enquanto empunha o cadáver.

— Não, você me usou — grita Hana em desespero.

— Oh... Mei Yun, doce Mei Yun — diz Madame Chen, encarando Hana.

— Minha criança, você voltou depois de tantos anos.

— Mei Yun morreu. Você a matou quando me trouxe aqui. O que você fez com Wee Ming...

Lam e seus capangas acompanham Wee Ming no saguão do hotel.

— Eu esperava lhe contar a verdade na hora certa — diz o pai da garota. Wee Ming, desesperada, começa a falar.

— Você fez esse pacto demoníaco para conseguir saúde e poder.

No quarto, Hana aponta para a Madame. — Você não me assusta!

— Não? — Madame Chen se transforma em uma monstruosidade.

— E agora?

O monstro pega Deke e o joga pela janela, fazendo-o quebrar um vidro e cair no saguão, espirrando sangue em Wee Ming, que muda de aparência.

De repente, pessoas começam a se transformar em monstros.

— Você foi burra em retornar, Mei Yun — continua Chen, ao mesmo tempo em que a garota foge do quarto.

Volte para o prostíbulo e desça as escadas.



• HISTÓRIA

A garota foge dos monstros e se tranca no frigorífico, onde encontra Glas pendurado em um gancho.

— Você está pronta para fugir? Ajude-me a descer que eu lhe darei um desconto. Não sei como o seu velho não acabou comigo. Acho que ele quer me matar lentamente – fala o rapaz.

A menina responde com pedidos de desculpas enquanto cuida dele. Ao ser indagada se isso era um trabalho do demônio, a garota explica que se trata, na cultura deles, de Yim Lau Wong, o rei do inferno. A crença diz que quando as pessoas morrem, são enviadas para o inferno e podem ficar décadas esperando para falar com Lau Wong. Também diz que oferendas são queimadas para deixar as pessoas confortáveis enquanto esperam pelo julgamento. Mas os Fongens fizeram um acordo com Wong, dizendo que os papéis estavam se tornando reais na Terra quando só deviam fazer isso quando estivessem no inferno.

— Foi assim que meu pai acumulou tanta saúde – continua a garota.

— Ele tem dinheiro para queimar.

— E o que Lau Wong recebe em retorno? – pergunta Glas.

— Eu – responde a garota. – Duas semanas atrás, meu pai tentou me contar algo que eu já suspeitava há muito tempo. Que eu era diferente, poderosa. Que na última hora do meu décimo oitavo aniversário na Terra eu iria cumprir meu destino. Ela balança a cabeça olhando para baixo.

— Eu não estou fugindo, senhor Glas. Estou voltando para casa. Se eu não alcançar o inferno nas próximas horas, nada vai poder parar os acontecimentos. Senhor Glas... Senhor Glas...

A cena muda e mostra Madame Chen mexendo nas roupas de Hana. Vá até perto da cozinha e entre na dispensa para pegar a Meat Locker Key e se trocar. Agora, vá até onde estavam os cozinheiros no começo da missão e entre no frigorífico usando sua nova chave. Depois da cena, entre na porta verde no canto da sala.

• HISTÓRIA

— Estou impressionada com sua audácia, criança – começa Madame.

— Ou será uma falta de emoção que parece coragem? É assim que você consegue matar tantos, Mei Yun? Sem emoção, como naquela vez em que você usou seu corpo para escapar de mim, certo? Mas é claro que Jin não lhe ajudaria antes de experimentar você.

— Eu sempre achei que você era uma vagabunda do inferno – grita Hana, irritadíssima.

— Agora que você vai morrer, sinta-se confortável sabendo que estava certa – ironiza Madame Chen.

Wee Ming foge e se esconde atrás de Hana. A luta começa...

Para derrotar Madame Chen, mate um dos monstros e pegue o papel que ele deixa cair no chão. Vá até a frente de sua rival e use-o para abaixar a proteção dela. Depois disso, é só atirar. Repita isso até a energia dela terminar.

• HISTÓRIA

Madame Chen cai derrotada no chão e começa a murmurar:

— Você não sabe o inferno que te aguarda, o inferno que aguarda o mundo logo que Wee Ming estiver com força total. Em breve, você vai saber, Mei Yun... Muito em breve.

— Meu nome é Hana! – grita a garota enquanto mergulha com a serra para calar Madame Chen definitivamente. Uma explosão abre o chão e a passagem para o inferno.

— Eu sou um espelho perfeito, Hana – explica Wee Ming. — Quando eles me vêem, enxergam todo o mal que há dentro deles. Um mal que não pode ser suprimido, um mal com forma e propósito. Isso é uma viagem sem volta, Hana.

— Eu já vim tão longe. Vou fazer valer meu dinheiro – fala Hana, levando a aventura às últimas consequências. Com um balançar de cabeça de Wee Ming, as duas garotas entram no inferno.

Disco 4

• HISTÓRIA

Wee Ming conta sobre a relação de seu pai com Madame Chen, explicando que ele estava interessado em muito mais que dinheiro.

— Todo mundo quer algo de Yim Lau Wong – diz Hana.

— É isso que o faz poderoso – conclui a jovem.

Quando indagada por que ela foi a escolhida, diz que não sabe a resposta e é isso que procura descobrir.



— Existem coisas horróricas esperando por nós, Hana. Eu posso senti-las... O desejo de nos alcançarem... Parece que estou voltando para casa – Wee Ming coloca as mãos no peito.

— Não se preocupe, nós vamos ficar juntas – diz Hana, antes de a garota cair e desaparecer.

HANA

Use as pedras para descer até a próxima tela, siga até o final do caminho e, quando chegar às três cabanas, dirija-se para a direita. Mate seus inimigos e pegue o Paper Gate. Volte até o início do caminho e siga para a esquerda. Um trovão irá cair e incendiar alguns galhos. Jogue o Paper Gate neles. Passe de novo pelas cabanas, desça as escadas e pegue o caminho para a direita até chegar à nova porta. Fale com Madame Chen.



→

• HISTÓRIA

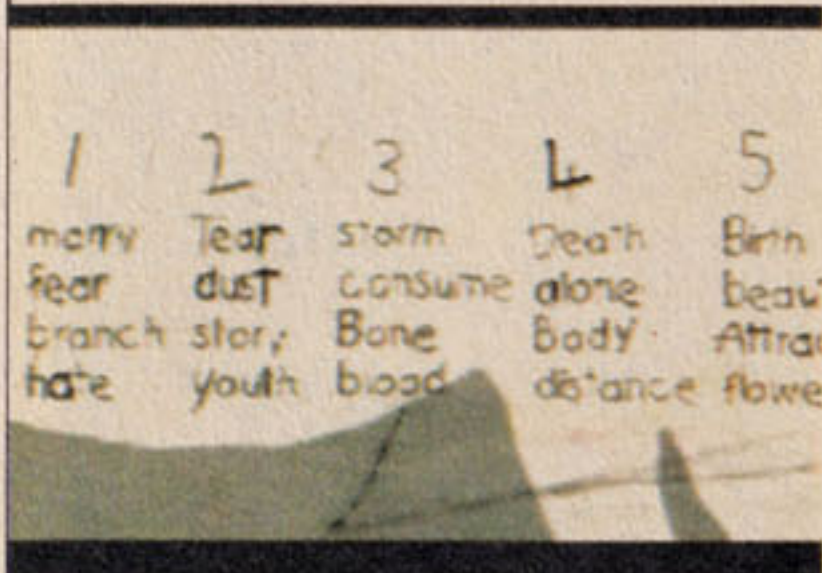
— Viu o que você fez comigo, Mei Yun? Viu como a falha é punida? — reclama a Madame.
— Você fez isso a si mesma... Sua ganância, sua vaidade — retruca Hana.
— Talvez. Eu te machuquei no passado, mas posso te ajudar agora.
Quando Hana pergunta como ela faria isso, Madame explica.
— Minha filha. Você pode tê-la visto. Entregue-lhe isto — diz, colocando uma boneca nas mãos da heroína.
— Ela está sozinha e não poderei chegar até ela. Esse é o meu tormento. Minha filha sabe muito a seu respeito. Leve a boneca e te ajudarei quando voltar.. Pegue o item e dirija-se até o outro lado do caminho, sem subir as escadas. Entre no quarto com os brinquedos e dê a Doll para a garota.

• HISTÓRIA

— Não é MINHA boneca, é NOSSA boneca — grita a criança.
Hana percebe que a criança, na verdade, é ela mesma.
— Não nos reconhece, Mei Yun? Você era tão feliz... E aí papai e mamãe morreram e tudo o que sobrou foi esta boneca. Eu sou você antes de se tornar Hana, antes de fugir do seu passado. Mas não pode fugir, estou sempre com você, porém, tenho um segredo que vai lhe ajudar. Você sabe também... Está na sua cabeça, a não ser que esteja com medo de encontrá-lo?
— Você sente minha falta? Sente falta de ser Mei Yun? — continua a menina enquanto coloca um peso nas costas de Hana, que consente as últimas perguntas. — Então, é a sua chance de nos encontrar de novo. Quando crianças, crescíamos como uma árvore sob a chuva.
Mexe na escrivaninha que apareceu para encarar mais um quebra-cabeça. Para resolvê-lo, faça as seguintes combinações: use o número 0 IIII e o I debaixo do número 5; II e IIII no 18; I e IIII no 35; e IIII IIII III II no 88.

• HISTÓRIA

— Falei, a resposta estava dentro da nossa cabeça.
A velha cai, bate a cabeça e um



objeto cai no chão.

— Eu não estou com medo — diz Hana, pegando o Stone Scroll.
Pegue o Stone Scroll, volte e entregue-o a Madame Chen.



• HISTÓRIA

— Um presente para você, Mei Yun. Por ter cuidado da minha filha. Gostou do que viu? — pergunta Chen.
— Não sou sua filha — responde Hana.
— Mas já foi... Mei Yun — continua a Madame.
— Mei Yun está morta... Você a matou. Meu nome é Hana.
— Tudo que você perdeu, queria dar. Está só se enganando para acreditar que foi diferente.
Pegue o galho dela, vá até a fogueira (a mesma na qual você jogou o papel anteriormente) e use-o. Com o galho em chamas, acenda as três tochas espalhadas pelo cenário: uma perto de onde você está, outra à direita das cabanas e a última perto da Madame Chen. As portas de pedra se abrirão. Ande até elas e entre.



• HISTÓRIA

— Bonito, não é? — soa uma voz misteriosa. Hana se vira e aponta a arma. O espírito continua: — Abaixo isso, não pode matar o que não vive.
— Você é Yim Lau Wong? — pergunta Hana.
— Não, não, não... O que eu sou não importa. A questão é: o que posso fazer por você? — continua calmamente.
— Onde está Wee Ming? — pergunta Hana.
— Quando for a hora, você a encontrará... E também Yim Lau Wong. Pegue isso e vá ver meu irmão. Nós estamos nos preparando para um funeral. A assombração desaparece, deixando Hana com um item na mão.
Pegue a Paper Gate Key no chão e use

na fogueira. Volte até as cabanas, entre na da esquerda e pegue a chave que apareceu lá dentro. Volte até onde estava o quarto da criança, passe por ele e use-a na porta ao final do caminho.

GLAS

Na intersecção, vá para a esquerda. Passando por algumas salas você encontrará uma pistola e a Moon Key. Volte, passe pela estátua de dragão e use a chave na porta. Siga o fantasma e dê uma olhada no dragão vermelho, desça pelas plantas e olhe os outros dois dragões. Pegue a Sun Key, continue atrás da assombração até encontrar o dragão da água. Passe pela pequena quebra na parede. Agora, repare no chão e passe por ele seguindo o caminho indicado na foto. Siga em frente, pegue a Stone Sword e volte pelo único caminho possível. Vá até a porta da Lua e use a espada na estátua do dragão, perto de onde entrou o fantasma do Deke. Entre no caminho aberto e ande até o fim.



• HISTÓRIA

— Deke? Meu Deus...
— Deus não tem nada a ver com isso. O que você vê agora foi criado toda vez que eu puxei o gatilho. Quando você enxergar o seu verdadeiro eu, entenderá.
— Me desculpe, Deke — Glas abaixa a cabeça e lamenta.
— Desculpe? Você sabe o que fazem por aqui com assassinos como a gente, né? Você está se sentindo muito culpado? Você que trouxe o negócio para mim. Eu contei com as suas mãos para me dar cobertura... Aproveite seus últimos respiros, Glas, porque sua eternidade está prestes a começar. E ela vai ser horrível — grita um Deke enfurecido, prestes a acabar com o ex-companheiro.



Para derrotar a assombração, desvie das investidas, mantenha-se em cima das pedras e atire quando ela der um tempo. Depois de vencer, pegue o item no chão e vá até o fundo do poço.

• HISTÓRIA

— Eu os farei pagar por isso, Deke. Você tem a minha palavra...
O rapaz coloca a mão no corpo que está se esvaindo e pega um item. Olha para cima, enxerga um poço e se prepara para subir por ele.

HANA

Desça até o final do corredor.



• HISTÓRIA

— Eu não ouvi você vindo. Quem a mandou? Fale — o espírito levanta com imponência.
— Seu irmão — responde Hana.
— Eu tenho muitos irmãos. Eu sou muitos irmãos — continua o espírito enquanto Hana mostra o galho de árvore que ganhou. — Você só tem metade. Para crescer, ela precisa estar na luz e na sombra. Folhas para o sol branco, raízes para o chão negro e frio. Você não pode impedir seu destino. O segundo irmão desaparece, deixando a garota para trás com a outra metade do item.
Consiga mais um pedaço da árvore e pegue a manivela que vai aparecer quando o monstro sumir. Vá até o poço e use-a nele. Pegue o Stone Eye no balde e continue seguindo pelo caminho.

GLAS

Mate todos os seus inimigos.



• HISTÓRIA

— Precisa de uma mãozinha, senhor Glas? Um braço cai no chão e o pai de Wee Ming aparece rindo.

HANA

Siga os espíritos e use a Eyeball na figura do poço, o lado esquerdo da árvore na figura do portão da esquerda, o lado direito na figura das três tochas. E por fim, o Stone Scroll no mapa do quarto infantil



— Depois de tudo que vimos, se não a ajudarmos, o mundo como conhecemos deixará de existir. Mas ela pode impedir essa profecia – argumenta Hana.
— Não, não me faça atirar em você – continua Glas.
— Hana, HANA! – grita Wee Ming, que é arrastada pela marcha fúnebre.
— Eu vou atrás dela. Atire em mim se achar necessário – diz Hana, virando-se para correr atrás da garota.

HANA

Vá até a lareira e jogue a boneca de papel nela. Mate todos os espíritos e depois faça o seguinte para resolver o quebra-cabeça: coloque a Stone Willow em um quadrado que está no chão, no fundo da sala; depois, vá para a direita e coloque a Stone Eyeball na roda; e, por fim, o Stone Scroll no chão, do outro lado de onde você colocou o último objeto.

HISTÓRIA

— Hana, querida Hana – Jin está sentado em uma cadeira. Hana se assusta.
— Refira-se à minha pessoa pelo meu verdadeiro nome – o rapaz se transforma – Yim Lau Wong. Sim, Hana, eu sou o rei do inferno. Você quer respostas, sim? O inferno está cheio e, na mesma velocidade que julgamos, mais pessoas chegam. Elas olham para meu espelho,

que reflete a alma, e se transformam no que vêem. Mas não posso mais condená-las, porque não há mais espaço. Wee Ming é minha solução, quando olham nos olhos dela é como se olhassem para o espelho.

— Você me usou desde o começo... – raciocina Hana.
— Nunca se perguntou por que o poder de Wee Ming afetava os outros, mas você permanecia inalterada? – ri o demônio.
— No telhado do prédio, seu sangue – Hana fica ainda mais assustada.
— O único antídoto para o dom de Wee Ming – Hana pergunta por que e obtém a resposta.
— Estava te testando, Mei Yun. Preciso de alguém que fique de olho em Wee Ming até ela completar seu destino. Alguém sem dó.
— O que você fez com ela? Onde está Wee Ming? – pergunta Hana. O demônio mostra um lugar com Wee Ming e Glas cercados por diabinhos.
— Ela está de volta ao inferno. Você perdeu – completa a garota.
— Você acha que isso é o inferno? Oh, Mei Yun, você nem imagina.
— Já chegamos tão longe, me ajude a chegar ao inferno, Hana! – grita Wee Ming.
— Eu posso acabar com a profecia. Eu posso fazê-lo, meu coração é forte.
— Wee Ming, você não tem coração – interfere o demônio. – Eu a criei igual à saúde de Lam... Começou com um papel queimado bem aqui. Quando vê a figura no chão, Wee Ming se assusta e cai. Lam, o pai dela, anda até Yim Lau Wong e recebe um tapa na cara como penitência por ter falhado. Por fim, se transfor-

ma em um monstro. Com a confusão, Glas pula e pega uma arma, então, um impasse começa: Hana quer salvar Wee Ming e o mundo. Já Glas acredita que pode matar a garota. Agora aparecerão três opções. Dependendo de qual você escolher, a cena seguinte – e o final – serão diferentes. A opção de cima leva ao “Final Bom da Hana”; a do meio, ao “Final Bom” (apenas se você jogou no Hard); e a de baixo, ao “Final Bom do Glas”.

Finais

FINAL BOM DA HANA

Escolha Hana e atire em Glas. Agora você tem que distrair o rei do inferno enquanto Wee Ming pega o origami dela. Desvie dos ataques no chão e mate os monstros que aparecerem. Pegue o papel que eles deixam cair e o queime nas tochas.

Wee Ming acaba com a profecia e desaparece com um pensamento de que Hana ainda pode mudar seu jeito. O demônio aparece e Hana acaba com ele, dando um tiro na cabeça. Finalmente, a garota diz: “Tudo está acabado”.

FINAL RUIM DA HANA

Jogando com Hana, morra no chefe final.

FINAL BOM DO GLAS

Escolha Glas e atire em Hana. O rapaz ameaça Wee Ming, que se transforma em um monstro. Mate todos os monstros que aparecerem e depois atire no monstrengo. No fim, Glas pega o papel que fica no chão e queima tudo e todos, incluindo o prostíbulo da Madame Chen. Enquanto anda, ele pensa no poder que tem em suas mãos.

FINAL RUIM DO GLAS

Jogando com Glas, morra no chefe final.

FINAL BOM

Só é possível se você estiver jogando no Hard e escolher a opção do meio, fazendo com que Glas e Hana trabalhem em conjunto. O rapaz irá proteger Wee Ming enquanto ela tenta chegar até o papel, para quebrar a profecia, e Hana enfrenta o chefe. Use a mesma estratégia do “Final Bom da Hana” para vencer a batalha. Enquanto Wee Ming se prepara para ir ao inferno, ela promete melhorar a vida de Hana. O rei do inferno tentará impedir, mas será atingido por Glas. Na cena seguinte, ambos os mercenários saem dos escombros do prostíbulo e encontram Deke vivo.



HISTÓRIA

— Wee Ming, Wee Ming! Eu estou aqui! – grita desesperadamente Hana. Uma sombra se aproxima por trás da garota e corta o pescoço dela, se revelando logo depois como um antigo aliado: Glas.
— Por que você fez isso? – pergunta Hana.
— Olhe para mim, Hana, vê o que aconteceu? – o rapaz agita os braços.
— E com Deke, hein? É tudo culpa dela. Desculpe, mas eu precisava acabar com isso.
— Só eu posso acabar – fala Wee Ming, levantando-se do chão e assustando ambos os heróis.
— Eu falei, Hana, preciso da sua ajuda para voltar ao inferno. Glas aponta a arma para Wee Ming, Hana aponta para ele.
— Deixe-a falar – grita Hana.
— Você apontou para mim, Hana. Melhor estar preparada para as consequências – Glas se vira e aponta a arma para a cabeça de Hana.



Complete o modo Trickmaster na dificuldade Pro com qualquer personagem.

Habilitar personagem Fast Eddie:

Complete o modo Trickmaster na dificuldade Rookie com qualquer personagem.

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

Habilitar personagem The Bear:

Consiga o record da pista France e complete o evento Special jogando no modo Tournament.

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

Todas as manobras pedidas no modo Trickmaster:

Manobras com dificuldade Rookie:

Tailgrab: ↓, X.

Sad Air: ↑, X.

Indy: ←, X.

Back Side: →, X.

Mutegrab: ←/↑, X.

Melancholy: →/↑, X.

Lien Air: →/↓, X.

Stalefish: ←/↓, X.

Frontside: L2.

Backside (Fakie): L2.

Frontflip: ↑, O.

Backflip: ↓, O.

360° Tailgrab: L2 ↓, X.

360° Sad Air: L2 ↑, X.

Double Tailgrab: ↓, X, ↓, X.

Double Frontflip: (s)↑, O.

Tailgrab Sad Air: ↓, X, ↑, X.

Manobras com dificuldade Pro:

360° Tailgrab: L2 ↓, X.

360° Tailshift: L2 ↓, (s)X, O.

Triple Tailgrab: ↓, X, ↓, X, ↓, X.

Frontflip Stiffy: ↑, O, ↑, (s)X, O.

Tailgrab, Stiffy: ↓, X, ↑, (s)X, O.

Backflip, Tailshift: ↓, O, ↓, (s)X, O.

360° Double Backflip: L2

(s)↓, O.

Frontside 720°: L2 (s)↑, O.

Japan Air Melancholy: ←/↑, (s)X, s, 9, X.

Triple Backflip: (s)↓, O.

Indy Nosebone Stalefish: ←, (s)X, s, ←/↓, X.

Frontflip Stalefish: ↑, O.

←/↓, X.

Frontflip Tailgrab Sad Air: ↑, O, ↓, X, ↑, X.

Backside 360° Indy Nosebone (fakie): L2 ←, (s)X, O.

Quad Tailgrab: ↓, X, ↓, X, ↓, X, ↓, X.

Frontside 360° Method: L2 →, (s)X, O.

Backside 360° Backflip (fakie): L2 (s)↓, O.

Backside 360° Crossbone (fakie): L2 ↓/→, (s)X, O.

Double Frontflip Indy: (s)↑, ←, X.

Double Backflip Stalefish: (s)↓, →/↓, X.

Frontside 360° Frontflip Sad Air: L2 ↑, O, ↑, X.

360° Tailgrab Sad Air: L2 ↓, X, ↑, X.

Obs.: (s) segurar o botão de pulo.

CRASH TEAM RACING



Habilitar fase Turbo Track:

Consiga todas as gems jogando no modo Adventure.

Habilitar personagem Fake Crash:

Vença o torneio Purple Gem Cup no modo Arcade.

Habilitar personagem Komodo Joe:

Vença o torneio Blue Gem Cup no modo Arcade.

Habilitar personagem Papu Papu:

Vença o torneio Green Gem Cup no modo Arcade.

Habilitar personagem Pinstripe:

Vença o torneio Yellow Gem Cup no modo Arcade.

Habilitar torneio Blue Gem Cup:

Consiga as quatro blue gems jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Green Gem Cup:

Consiga as quatro green gems jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Purple Gem Cup:

Consiga as quatro purple gems jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Red Gem Cup:

Consiga as quatro red gems jogando no modo Adventure.

Habilitar torneio Yellow Gem Cup:

Consiga as quatro yellow gems jogando no modo Adventure.

Na tela com o menu principal, segure L3 + R3 e aperte:

Habilitar opção Scrapbook: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, △, →.

Habilitar personagem Dr. N. Tropy: ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.

Habilitar personagem invisíveis: ↑, ↑, ↓, →, →, ↑.

Habilitar personagem Komodo Joe: ↓, O, ←, ←, △, →, ↓.

Habilitar personagem Papu Papu: ←, △, →, ↓, →, O, ←, ←, ↓.

Habilitar personagem Penta Penguin: ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.

Habilitar personagem Pinstripe: ←, →, △, ↓, →, ↓.

Habilitar personagem Ripper Roo: →, O, O, ↓, ↑, ↓, →.

Habilitar todas as fases: →, →, ←, △, →, ↓, ↓.

Item bomb infinito: △, →, ↓, →, ↑, △, ←.

Item mask infinito: ←, △, →, ←, O, →, ↓, ↓.

Item wumpa fruit infinito: ↓, →, →, ↓, ↓.

Jogar o demo do jogo Spyro The Dragon 2:

Ver a barra de turbo: △, ↓, ↓, O, ↑.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Habilitar todas as bikes:

Depois de escolher o seu personagem no modo Proquest, aperte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →.

←, →, O na tela em que você escolhe a bike.

Habilitar todos os estilos:

Depois de escolher o seu personagem no modo Proquest, aperte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓.

→, ↑, ←, O na tela em que você escolhe o estilo do seu personagem.

Habilitar personagem Slim Jim:

Depois de escolher o seu personagem no modo Proquest, aperte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, O na tela em que você escolhe o estilo do seu personagem.

Habilitar filme dos competidores:

Complete o modo Proquest usando Slim Jim.

Habilitar filme dos programadores:

Complete o modo Proquest usando Amish Boy.

Habilitar filme Dave Mirra:

Complete o modo Proquest usando Dave Mirra.

Habilitar filme Ryan Nyquist:

Complete o modo Proquest usando Ryan Nyquist.

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX



Habilitar modo Event:

Escolha a opção Change Disc e coloque o CD Dance Dance Revolution.

Habilitar modo Another:

Na tela em que você escolhe a dificuldade, aperte ↓, ↓.

Habilitar modo Super:

Na tela com o título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

Habilitar modo Maniac:

Na tela em que você escolhe a dificuldade, aperte ↓, ↓, ↓, ↓.

Habilitar modo Hidden:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Habilitar modo Left:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←.

Habilitar modo Little:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ↓, ↑.

Habilitar modo Mirror:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

Habilitar modo Right:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, →, →, →, →, →, →, →, →.

Habilitar modo Shuffle:

Na tela em que você escolhe a música, aperte START, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, →, ←.

Ouvir a trilha sonora do jogo:

Coloque o CD de jogo num CD player para ouvir algumas músicas do jogo.

Habilitar personagens secretos:

Na tela com o menu principal, coloque o cursor em Arcade, segure ← e aperte START.

Selecionar os estilos de dança:

Na tela com o menu principal, coloque o cursor em Arcade, segure X e aperte START.

Habilitar todas as músicas:

Escolha a opção Arcade no menu principal e então coloque o cursor na dificuldade Hard e aperte →, →, →.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES



Na tela de Cheats, entre com as seguintes seqüências:

Habilitar todos os truques:

L3, L2, R2, R3, L3, L2, R2, R3, L3, L2, R2, R3, L3, L2, R2, R3, O, O, O, O, X, X, X, X, START, START, START, START.

Selecionar fase:

O, X, O, O, X, O, O.

Habilitar todas as armas:

R2, X, L3, O, R3, O, L2.

Munição infinita:

L2, O, R2, O, O, L2, R3.

Dobrar força:

O, O, X, O, O, X.

Invencibilidade:

L3, O, O, L3, L2.

Invencibilidade temporária:

L3, L3, L3, L3, L3, L3, R2.

Invisibilidade: O, X, O, O, X, O, O.

Escudo completo: L3, L3, R3, R3, X, X, O, O.

Máximo Ego: R3, R3, O, O, L3, L3, R2.

Personagem com cabeça grande: O, O, X, O, O, X, O.

Personagem com cabeça pequena: □, ×, ○, ○, ×, □, □.

Inimigos com cabeça grande: ×, ×, R3, ×, L3, ×.

Inimigos com cabeça pequena: ×, L3, ×, R3, ×, ×.

Visão em primeira pessoa: L2, R3, L3, R2, ○, ×, □.

Habilitar filmes Wacky: L3, L2, R3, R2, ○, ○, □, □.

Habilitar filmes Outtake: L3, L2, R3, R2, □, □, ○, ○.

Habilitar filme final: ○, R2, L3, □, L2, ×, R2.

EHRGEIZ: GOD BLESS THE RING



Minigame Evil Panel:

Derrote o computador dez vezes consecutivas no modo Battle Panel. Agora, segure L3 + L2 + R3 + R2 e escolha Battle Panel no menu principal.

Apresentação secreta:

Carregue o jogo e não aperte nenhum botão. Veja quatro vezes seguidas a apresentação. Agora, selecione a opção Movie Player, coloque o cursor sobre Opening Movie e aperte → para acessar a nova animação.

Habilitar Koji Masuda:

Complete o modo Arcade com um personagem do sexo masculino.

Habilitar Clair Andrews:

Complete o modo Arcade com um personagem do sexo feminino.

Habilitar Yuffie Kisaragi:

Complete o modo Arcade com Cloud.

Habilitar Vincent Valentine:

Complete o modo Arcade com Tifa.

Habilitar Django:

Complete o modo Arcade com todos os oito personagens, exceto os protagonistas de Final Fantasy VII.

Habilitar Zack:

Complete o modo Arcade com todos os personagens de Final

Fantasy VII.

Roupas alternativas:

Na tela de seleção de personagens do modo Arcade, segure ↑ na hora de selecionar um personagem.

Modo Infinite (versão japonesa):

Na tela de Press START, aperte L3 + START.

Modo Racetrack (versão japonesa):

Na tela de Press START, aperte R3 + START.

FINAL DOOM

Pause o jogo e aperte:

Invencibilidade: ↓, L2, □, R3, →, L3, ←, ○.

Selecionar fases: →, ←, R2, R3, △, L3, ○, ×.

Armas, munição e chaves:

×, △, L3, ↑, ↓, R2, ←, ←.

Todas as linhas mapeadas:

△, △, L2, R2, L2, R2, R3, □.

Todos os objetos mapeados:

△, △, L2, R2, L2, R2, R3, ○.

Paredes transparentes:

R2, L2, R3, →, △, ×, →.



TODAS AS FASES

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase 02: 610QNNFT35.

Fase 03: F!R251P1FD.

Fase 04: RBB4M6HRST.

Fase 05: QWC5CS83QS.

Fase 06: NJJ64RFRPM.

Fase 07: N1J74MYSPR.

Fase 08: 811TMQ8W64.

Fase 09: 7KKNL7D443.

Fase 10: 28RFDD55YX.

Fase 11: C66YZLSGGG.

Fase 12: GR85XJVNBD.

Fase 13: C33V2DHGKH.

Fase 14: 7GGLPXL746.

Fase 15: YZGLPX2!56.

Fase 16: XHHSNYB965.

Fase 17: 75NK!VGZZO.

Fase 18: C2253RNRML.

Fase 19: NT!3JRNDCE.

Fase 20: 8LLT8KRVO2.

Fase 21: !6PQGGJVOZ.

Fase 22: WHHTNPN565.

Fase 23: 01JQYV3N34.

Fase 24: 5MMD72GFZ1.

Fase 25: HK25JRDQNL.

Fase 26: S772MKWKCF.

Fase 27: 78RB35L1VX.

Fase 28: J226DG5PNL.

FUTURE COP: L.A.P.D.

Pause o jogo, coloque o cursor sobre a opção Sound FX Volume e aperte:

Aumentar Torrit Gun (100):

○, ×, ×, ○, ○, × e então segure □ por aproximadamente dez segundos.

Invencibilidade: ○, ○, START, START, ○, START, ×, □.

Máxima arma especial: □, START, □, ○, □, START, ×.

Máxima munição (armas pesadas): ○, ×, START, □, ○, ×, START, □.



Máxima munição (Machine Gun):

□, ○, START, ×, START, ×, ○, □.

Máximo escudo: □, START, ○, ×.

Melhorar arma (armas pesadas): □, □, □, ○, ×, ○, ×.

Melhorar arma (especial): □, ○, □, START, ○, ×, □, ○.

Melhorar arma (Machine Gun): ○, ○, ○, ×, ×, ×, ○, START.

Melhorar pulo: ○, ○, ○, ○, □, ×, START, □, ×, START, ○.

Modo Black and White: □, START, ○, ×, ×, ○, START, □.

Pontos bônus (200): ○, □, ○, ×, START, □, ×.

Pular de fase: □, ○, □, ○, ×, START, ×, START.

Obs.: selecione a opção Quit e depois Yes para confirmar a dica.

GEKIDO: URBAN FIGHTERS



Habilitar dificuldade hard:

Complete o jogo na dificuldade normal com todos os

personagens.

Habilitar fases secretas para o modo Arena Battle:

Habilitar fase 2:

Complete o modo Shadow Fighter usando Gorilla.

Habilitar fase 5:

Complete o modo Shadow Fighter usando Kobuchi.

Habilitar fase 7:

Complete o modo Shadow Fighter usando Kintaro.

Habilitar fase 8:

Complete o modo Shadow Fighter usando Angela.

Habilitar fase 9:

Complete o modo Shadow Fighter usando Akujin.

Habilitar modos secretos:

Habilitar modo Shadow Fighter:

Complete o modo Urban Fighters usando qualquer personagem.

Habilitar modo Street Gang Battle:

Complete o modo Urban Fighters na dificuldade Hard usando Akujin, Angela e Kintaro.

Habilitar modo Survival:

Complete o modo Urban Fighters duas vezes usando qualquer personagem.

Habilitar modo Team Battle:

Complete o modo Urban Fighters três vezes usando qualquer personagem.

Habilitar personagens secretos:

Habilitar Akujin:

Complete o modo Urban Fighters na dificuldade Hard uma vez.

Habilitar Angela:

Complete o modo Urban Fighters usando Kobuchi.

Habilitar Angela:

Complete o modo Urban Fighters na dificuldade Hard uma vez.

Habilitar Gorilla:

Complete o modo Urban Fighters usando Michelle ou Travis.

Habilitar Kintaro:

Complete o modo Urban Fighters usando Gorilla.

Habilitar Kintaro:

Complete o modo Urban Fighters na dificuldade Hard uma vez.

Habilitar Kobuchi:

Complete o modo Urban Fighters usando Tetsuo ou Ushi.

Habilitar opções secretas:

Comece uma nova partida e marque recorde nas 10 primeiras

posições do ranking, depois na hora de escrever o seu nome, escreva:

Habilitar personagens 2D:

BONECRACK.

Habilitar personagens deformados:

DEFORMANIA.

Habilitar roupas secretas:

Complete o modo Urban Fighters na dificuldade normal pelo menos três vezes. Depois, na tela de seleção de personagens segure L3, L2, R3, R2 e escolha o personagem.

GHOST IN THE SHELL

Todas as missões e filmes:

No menu principal, aperte rapidamente R2, R3, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2.

Figura secreta de Motoko Kusanagi:

Complete todas as missões sem usar continue.

Obs.: um som confirma a dica.

GUNDAM 0079: THE WAR FOR EARTH

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Ver filmes: ×, ○, △, △, △, ○, □, △.

Fase 01: △, △, △, △, □, ×, △, ×.

Fase 02: □, □, △, △, □, ×, △, ×.

Fase 03: ○, ○, △, △, △, □, □, △.

Fase 04: ×, ×, △, △, △, □, □, △.

Fase 05: ○, □, △, △, △, □, □, △.

Fase Playback: ×, ○, △, △, □, ○, □, △.

HEAVEN'S GATE

Habilitar Angel:

Complete o jogo na dificuldade Normal ou maior usando um personagem Devil.

Habilitar Geezer:

Complete o jogo na dificuldade Normal ou maior usando um personagem Angel.

Habilitar Kurara:

No modo Arcade, coloque o cursor sobre Nanase e aperte START, ↑, ↓, ↓, L3 + L2, START. Um flash na tela confirma a dica.

Habilitar Kyohya:

Faça o código para habilitar Kurara e então, no modo Versus,

coloque o cursor sobre Verny e aperte **START**, **←**, **→**, **↑**, **↓**, **R3** + **R2**, **START**.

HOT SHOTS GOLF



Todos os personagens e campos: Remova todos os Memory Cards do PlayStation e então, no controle 2, durante a abertura, segure **L3** + **L2** + **R3** + **R2**. Ainda com os botões apertados, aperte **↑**, **↑**, **↓**, **↑**, **←**, **→**, **→**, **←**, **↑**, **↑**, **↓**, **↑**, **←**, **→**, **→**, **←**. Um som confirma a dica.

Jogador canhoto: Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o personagem, segure **L3** e aperte **X** para selecioná-lo.



Campos invertidos: Na tela de seleção de campos, coloque o cursor sobre o campo, segure

L3 + **L2** e aperte **X** para selecioná-lo.

Reiniciar o game: Durante o jogo, aperte **L3** + **L2** + **R3** + **R2** + **START** + **START**.

IMPACT RACING

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Modo Debug: RABBITBADGER.

Invencibilidade: I.AM.

IMORTAL.

Todas as armas: ALL.

TOOLEDUP.

Infinita munição:

LOADSOFTUFF.

Fase bônus: BONUS.LEVEL.

Última fase: ENDGAMELEVEL.

Teste de som: JOURNEYS.END.



Todas as fases

Fase 02 (armas AR12, Double laser): 00OG4KBOM04Q.

Fase 03 (armas Destroyer, Double laser): 00OG73K26XK.

Fase 04 (armas Destroyer, Missiles): 01F96MBWA79K.

Fase 05 (armas AR12, Missiles): 1MAT6XCE3OIL.

Fase 06 (armas Destroyer, Quad laser): 02MO4CCLQ84A.

Fase 07 (armas Destroyer,

Firewall): 03HAV2DCMDU2.

Fase 08 (armas AR12, Quad Laser): 0ZMAQKDS00HG.

INDY 500

Pista e veículo extra:

Na tela de título, aperte **○**, **×**, **△**, **□**, **○**, **×**, **△**, **□**, **○**, **×**, **△**, **□**.

Pista Drag: No modo para um jogador, dentro da opção Indy 500, coloque o cursor sobre "Qualify" e então segure **L3** + **L2** + **R3** + **R2** + **START**. No modo para dois jogadores, na tela de handicap, segure **L3** + **L2** + **R3** + **R2** + **START**.

Câmeras alternativas no

replay: Durante o replay, segure **START** e aperte **L3**, **L2**, **R3**, **R2**, **△**, **□**, ou **×**.

JET MOTO 3

Na tela com o menu principal, entre com os seguintes códigos:



Modo Cheat: **L3** + **←**, **R3** + **↑**, **L3** + **←**, **→**, **L2** + **△**, **△**, **R3** + **→**, **L3** + **→**, **R3** + **↓**, **R3** + **△**.

Todas as pistas: **L3** + **△**, **←**, **←**, **△**, **→**, **L3** + **△**, **○**.

Próxima dificuldade e fase:

L3 + **○**, **L3** + **○**, **R3** + **→**.

Todas as pistas: **→**, **L3** + **△**, **○**, **L3** + **←**.

Todas as pistas (Stunt): **□**, **△**, **↑**, **R3** + **↓**, **△**.

Todos os campeonatos: **○**, **L3** + **←**, **L3** + **△**, **□**, **○**, **R3** + **↓**, **□**.



Já durante o jogo, entre com os seguintes códigos:

Pular volta: **←**, **L3** + **△**, **L3** + **↑**, **START**.

Turbo infinito: **L3** + **→**, **R3** + **↓**, **R3** + **←**, **L3** + **→**, **R3** + **↓**, **L3** + **→**, **△**, **START**.

Recarregar turbo: **R3** + **→**, **L3** + **←**, **L3** + **△**, **←**, **START**.

Turbo máximo: **△**, **↑**, **→**, **R3** + **□**, **L3** + **○**, **START**.

Modo Turbo Air: **→**, **L3** + **○**, **○**, **R3** + **×**, **L3** + **←**, **△**, **START**.

Modo Flapping Hop: **R3** + **←**, **←**, **L3** + **△**, **L3** + **↑**, **START**.

Modo Floating Hop: **R3** + **←**, **←**, **L3** + **○**, **L3** + **△**, **△**, **START**.

Modo alta velocidade: **L3** + **→**, **R3** + **↓**, **□**, **L3** + **△**, **R3** + **↓**, **L3** + **←**, **START**.

Habilitar câmera TV: **○**, **L3** + **△**, **L3** + **×**, **△**, **R3** + **↑**, **START**.

Habilitar câmera fixa: **○**, **L3** + **△**, **L3** + **×**, **←**, **L3** + **○**, **○**, **R3** + **×**, **START**.

Habilitar câmera rotatória: **○**, **L3** + **△**, **L3** + **×**, **→**, **L3** + **○**, **←**, **←**, **START**.

Todas as câmeras: **L3** + **△**, **←**, **←**, **○**, **L3** + **△**, **L3** + **×**, **START**.

Modo Stunt:

Consiga todas as dez moedas no modo Season.

Habilitar Granny:

Complete o jogo em primeiro na classificação geral na dificuldade Professional.

JUDGE DREDD



No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Invencibilidade: !EIKKIN!.

Dez continúes: !BEDSTRAW!.

Personagens deformados: !PEMON?.

Ver o final: ?LOVESEXY?.

LEGEND OF LEGAIA

Todos os Art Moves:

Personagem Vahn

Arte	Nome	AP	comando
Regular	Hyper Elbow	18	4, 6, 4
Regular	Tackle Crush	18	2, 6, 8
Regular	Somersault	18	8, 2, 8
Regular	Slask Kick	18	8, 2, 4
Regular	Power Punch	18	4, 4, 2
Regular	Cross Kick	24	2, 2, 2, 8, 7
Regular	W. Upper	24	4, 6, 8, 4
Regular	Spin combo	24	8, 2, 6, 4
Regular	Pk combo	24	2, 8, 8, 4
Regular	Hurricane	24	8, 8, 2, 2
Regular	Cyclone	24	2, 8, 8, 8
*hyper	Tornado Flare	30	6, 6, 4
*hyper	Fire Blow	40	6, 6, 2, 4
*hyper	Burning Flare	50	6, 2, 4, 2, 4
Scimaer	Power Slash	54	2, 6, 8, 2, 8, 2, 4
Scimaer	Fire Tackle	54	4, 6, 4, 4, 2, 6, 8
Scimaer	Maxium Blow	54	2, 6, 8, 2, 4, 4, 2
Scimaer	Trio-somersault	60	8, 2, 8, 8, 8, 2, 8
Scimaer	Rolling Combo	66	8, 2, 6, 4, 4, 2, 8, 8, 4
#miracle	Vahn's Craze	99	6, 2, 4, 8, 4, 8, 6, 2, 4

Personagem Noa:

Arte	Nome	AP	comando
Regular	Lizard Tail	18	8, 2, 8
Regular	Beast Fang	18	8, 2, 2
Regular	Sonic Javelin	18	6, 2, 6
Regular	Wind Strike	18	6, 4, 2
Regular	Mirage Lancer	24	6, 6, 8, 8
Regular	Dolphin Attack	24	6, 6, 4, 6
Regular	Bird Step	24	2, 2, 2, 8
Regular	Swan Diver	24	2, 8, 8, 8
Regular	Tough Love	30	2, 8, 2, 4, 6
Regular	Rushing Galé	30	8, 8, 4, 2, 6
Regular	Tempest Break	30	6, 6, 4, 8, 8, 8
*hyper	Frost Break	30	4, 4, 6, 6
*hyper	Vulture Blade	25	4, 4, 6, 4, 6
*hyper	Hurricane kick	35	4, 8, 8, 8, 8, 2, 6
Scimaer	Scimaer Javelin	48	8, 8, 4, 2, 6, 2, 6
Scimaer	Dragon Fangs	54	8, 2, 8, 8, 8, 2, 2
Scimaer	Triple Lizard	66	2, 2, 2, 8, 8, 8, 2, 8
Scimaer	Scimaer Tempest	60	6, 6, 4, 6, 6, 4, 8, 8, 8
Scimaer	Love you	72	6, 6, 8, 8, 2, 8, 2, 4, 6
#miracle	Noa's Ark	99	4, 8, 6, 2, 8, 4, 8, 2, 6

Personagem Gala

Arte	Nome	AP	comando
Regular	Flying Knee	18	2, 8, 4
Regular	Battering Ram	18	4, 6, 2
Regular	Iron Head	18	8, 2, 2
Regular	Back Punch	18	4, 6, 4
Regular	Guillotine	18	4, 8, 4
Regular	Head Splitter	18	4, 8, 8
Regular	Side Kick	24	2, 2, 8, 8
Regular	Black Rain	24	8, 4, 2, 2
Regular	Neo Raising	30	4, 4, 6, 8, 4
Regular	Head Fang	30	8, 4, 2, 6, 4
Regular	Bull Horn	30	4, 8, 6, 2, 4
*hyper	Lighting Punch	30	6, 6, 4
*hyper	Thunder Storm	40	6, 6, 8, 4
*hyper	Explosive Fists	50	6, 6, 4, 4, 4
Scimaer	Rushing Crush	54	4, 6, 2, 8, 4, 8, 8
Scimaer	Sci. Iron Head	54	2, 8, 4, 8, 8, 2, 2
Scimaer	Back Punchx2	54	8, 2, 2, 8, 4, 6, 4
Scimaer	Heavens Drop	60	2, 8, 4, 8, 8, 4, 2, 2
Scimaer	NeoStaticRaising	66	4, 6, 4, 8, 4, 4, 6, 8, 4
#miracle	Gala Final	99	6, 6, 2, 8, 2, 8, 2, 4, 4

KAGERO: DECEPTION 2



Teste de som:

Na tela de título, aperte **R3**, **R3**, **R3**, **R3**, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**, **R2**. Um som confirma que a dica funcionou.

Aumentar Ark:

No lugar do nome, escreva "Astarte".

Habilitar Evil Upper e Evil Stomp:

Complete o jogo conseguindo o primeiro final.

Habilitar Magic Sac:

Complete o jogo conseguindo o segundo final.

Habilitar Ardebaran Mask:

Complete o jogo conseguindo o terceiro final.

Habilitar Evil Kick:

Complete o jogo conseguindo o quarto final.

Habilitar Suez:

Consiga todos os quatro finais e salve o seu progresso no Memory Card.

Habilitar Finais:

Final 01: destrua todos os oponentes no Chapter 17 e Chapter 21.

Final 02: deixe ao menos uma pessoa escapar no Chapter 17, e destrua Keith no Chapter 24.

Final 03: deixe ao menos uma pessoa escapar no Chapter 17, e não destrua Keith no Chapter 24.

Final 04: destrua todos os oponentes no Chapter 17 e deixe ao menos uma pessoa escapar no Chapter 21.

THE KING OF FIGHTERS '96



Jogar com os chefes:

Na tela de seleção de personagens, em qualquer um dos modos, segure **START** e aperte **↑ + ○**, **→ + ○**, **← + ×**, **↓ + △**.

THE KING OF FIGHTERS '97

Jogar com a versão Orochi dos personagens:

Na tela de seleção de personagens, em qualquer modo, aperte repetidamente **L3** + **R3**. Os personagens Orochi Iori, Orochi Leonna, Orochi Chris, Orochi Yashiro e Orochi Shermie serão habilitados.

Habilitar Orochi:

Primeiro, habilite os personagens Orochi e então, nos modos Versus ou Practice, aperte **L2** + **R2**.

Habilitar Kyo'94:

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Kyo e aperte **START** + **○**.



LEGO RACERS

Crie um novo piloto ou edite um existente e entre com os seguintes nomes:



Desabilitar todos os truques: NMRCHTS.

Modo Turbo: FSTFRWRD.

Pista Maintain Speed Off: NSLWJ.

Pista Reversed Rocket

Racer Run: LNFRRRM.

Poderes no máximo: MXPMX.

Sem chassis: NCHSSS.

Sem piloto: NDRVR.

Sem rodas: NWHLS.

Todos os poderes são amarelos: PGLLYLL.

Todos os poderes são roxos: RPCRNLY.

Todos os poderes são verdes: PGLLGRN.

Todos os poderes são vermelhos: PGLLRD.

Veículo Rocket: FLYSKYHGH.

LEMMINGS 3D

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

3D - A Lemming Odyssey

LANGLAUF

A Head Above the Rest!

CACOFOGO

A Short Cut Through the Forest

GAZOGENE

Across the Network

GANASIC

Alilemm's

TARLATAN

All Around the Watch Tower

HOMALOID

Alpine Assault Course

BUNODONT

Attack of the Fifty Ft.

Lemmings

RUINCUNX

Away Team

FRAXINUS

Bounce Bounce

FANAGALD

Brachin's Staircase

GARGANEY



Breakout

COTTABUS

Candyland Climber

WALLARDO

Castle Lemmalot

JINGBANG

Castle Peralus

PENSTOCK

Chaos Maze

SKILLING

Chocolate Drop

NAKIMONO

Corkscrew Digger

ANABLEPS

Critical Path

CAATINGA

Death Slide

MALAGASI

Dot to Dot

METAVURT

Down the Middle We Go!

CINGULUM

Driving Range

VELLOZIA

Final Maze

BABIRUSA

Five Towers

BORACHIO

Follow the Yellow Brick Road

EPICALYX

Fore!

NGULTRUM

Fun Fair

BIMBASHI

Garden Maze

DISPLODE

Hole in One, Two, Three!

OPAPANAX

Hole in Ten

BESLAVER

If the Timing Is Right!

SARATOGA

It's a Blast

GREGATIM

It's a Classic

DIALLAGA

It's a Run Around

KURTOSIS

It's the Name of the Game

ZOMBORUK

Jelly Belly Birthday Cake

LINDWORM

King Coder's Tomb

DUNCEDOM

Land Andy

LALLYGAG

Lemlab

KHUSKHUS

Lemmhanger

BEDAGGLE

Lemmings Inside

AVENTAIL

Lemmtris

BLANDISH

Let the Race Begin

BONTEBOX

Motherboard

BINDIEYE

Oh No! More Pyramids!

PELLUCID

Over the Top

VALKARDO

Picky Platform

GEROPIGA

Play Time

RACAHOUT

Poles Apart

EMPYREAL

Raiders of the Lost

Lemming

FABURDEN



Rescue Team

QUINTAIN

Ricochet

NANNYGAI

Shadow Maze

SLOWBURN

Ski Jump

MAROCAIN

Slippery Maze

YAKIMONA

Snake

IDEMQUOD

Stilt Walkers

ORGULOUS

Sweet Tooth Teleporter

MIRLITON

† Minus Five and Counting

HANEPOOR

Team Work

WOBEGONE

That's Right

BLIMBINE

The Arena

CURLICUE

The Bean Machine

DRICKSIE

The Catacombs

RECKLING

The Hanger

COOLAMON

The M-A-Z-E

FUMITORY

This is the Army

PRODNOSE

Tootem Lemming

BILABIAL

Tower of Lemlab

KADLIANG

Tower of Stone

NAINSOOK

Tuther Circus Level

SPRINGAL

Which Exit?

GUMMOSIS

Which Trampoline?

MUSQUASH

MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF THE SUPER HEROES EX EDITION

Habilitar menu EX:

Coloque o cursor em Options, segure **START** e aperte **START**.

Habilitar personagem Evil Chun-Li:

Complete o modo Battle usando Chun-Li, coloque o cursor em Gambit e aperte **↑ + ○**.



Habilitar personagem Evil Hulk:

Complete o modo Battle usando Hulk, coloque o cursor em Ryu e aperte **↑ + ○**.

Habilitar personagem Evil Venom:

Complete o modo Battle usando Venom, coloque o cursor em Chun-Li e aperte **↑ + ○**.

Habilitar personagem Evil

War Machine:

Complete o modo Battle usando War Machine, coloque o cursor em Zangief e aperte **↑** e **○**.

Habilitar personagem Evil Zangief:

Coloque o cursor em Zangief, segure **START** e aperte qualquer botão.



Habilitar personagem Lilith Aenslaed:

Complete o modo Battle usando Morrigan Aensland, coloque o cursor em War Machine e aperte **↓** + **○**.

Habilitar personagem Onslaught:

Complete o modo Battle usando qualquer personagem, coloque o cursor em Wolverine e aperte **↓** + **○**.

Habilitar personagem Roll: Complete o modo Battle usando Mega Man, coloque o cursor em Mega Man e aperte **→** + **○**.

MEDIEVIL

Modo Cheat:

Pause o jogo, segure **L2** e aperte **↓**, **↑**, **□**, **△**, **△**, **○**, **↓**, **↑**, **□**, **△**.



Modo Extended:

Pause o jogo, segure **L2** e aperte **△**, **○**, **△**, **○**, **○**, **△**, **←**, **○**, **↑**, **↓**, **→**, **○**, **←**, **△**, **→**, **○**, **←**, **△**, **○**, **↓**, **○**, **○**, **→**.

MEN IN BLACK



Pular de fase:

Na tela de opções, aperte **←**, **←**, **→**, **←**, **→**, **←**, **←**, **←**, **○**.

N2O: NITROUS OXIDE

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Seleção de fases: **□**, **○**, **×**, **△**, **△**, **×**, **○**, **×**.

Selecionar fase bônus: **□**, **□**, **△**, **○**, **△**, **□**, **□**.

Todas as armas: **□**, **×**, **○**, **□**, **×**, **○**, **□**.

Infinitas vidas: **○**, **×**, **×**, **△**, **□**, **△**, **□**, **○**.

Veículo secreto: **×**, **×**, **×**, **□**, **△**, **○**, **×**, **△**.

Habilitar Firewalls: **×**, **×**, **□**, **×**, **×**, **×**, **△**, **△**.

Modo H2O: **○**, **×**, **□**, **△**, **△**, **○**, **△**, **○**.

Desabilitar códigos: **□**, **□**, **×**, **○**, **○**, **○**, **○**, **△**.

Fase 03: **○**, **×**, **○**, **○**, **□**, **△**, **×**, **△**.

Fase 04: **○**, **○**, **△**, **○**, **△**, **○**, **□**, **□**.

Fase 05: **□**, **△**, **□**, **△**, **□**, **△**, **△**, **○**.

Fase 06: **□**, **□**, **○**, **□**, **△**, **×**, **△**, **×**.

Fase 07: **×**, **△**, **○**, **□**, **×**, **△**, **○**, **△**.

Fase 08: **□**, **○**, **○**, **△**, **△**, **□**, **△**, **□**.

Fase 09: **□**, **○**, **×**, **△**, **□**, **□**, **×**, **○**.

Fase 10: **×**, **△**, **□**, **○**, **△**, **×**, **×**, **×**.

Fase 11: **○**, **□**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**, **△**.

Fase 12: **○**, **×**, **×**, **×**, **△**, **×**, **×**, **□**.

Fase 13: **□**, **△**, **△**, **○**, **○**, **×**, **○**, **○**.

Fase 14: **□**, **□**, **△**, **○**, **○**, **△**, **○**, **×**.

Fase 15: **○**, **△**, **×**, **□**, **○**, **△**, **△**, **△**.

Fase 16: **○**, **□**, **△**, **×**, **○**, **○**, **○**, **□**.

Fase 17: **×**, **○**, **△**, **×**, **□**, **□**, **□**, **○**.

Fase 18: **○**, **△**, **○**, **○**, **△**, **□**, **□**, **×**.

Fase 19: **□**, **×**, **○**, **□**, **○**, **×**, **×**, **△**.

Fase 20: **○**, **□**, **△**, **□**, **□**, **□**, **□**, **□**.

Fase 21: **○**, **○**, **○**, **○**, **△**, **×**, **△**, **○**.

Fase 22: **○**, **×**, **○**, **△**, **×**, **○**, **△**, **×**.

Fase 23: **□**, **□**, **△**, **○**, **△**, **×**, **○**, **△**.

Fase 24: **○**, **○**, **□**, **△**, **□**, **△**, **△**, **□**.

Fase 25: **○**, **×**, **△**, **×**, **□**.

△, **×**, **○**.

Fase 26: **□**, **○**, **○**, **○**, **×**, **○**, **×**, **×**.

Fase 27: **□**, **□**, **△**, **○**, **×**, **×**, **□**, **△**.

NGEN RACING



Na tela com o menu principal, aperte:

Dinheiro sobe para 400 milhões: **R2**, **L2**, **R2**, **L3**, **R2**, **R3**, **R2**, **L3**.

Habilitar todas as fases e veículos: **R3**, **L3**, **R3**, **R2**, **L2**, **R2**, **L2**, **L3**.

Habilitar todos os veículos: **R3**, **R2**, **L3**, **L2**, **L2**, **L3**, **R2**, **R3**.



NIGHTMARE CREATURES

Na tela de passwords, escreva:

Modo Cheat: **←**, **↑**, **△**, **↓**, **△**, **△**, **×**, **↑** ou **←**, **↑**, **△**, **↓**, **○**, **△**, **□**, **↓**.

Modo Debug: **L3**, **L3**, **L3**, **R3**, **R3**, **L2**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R2**, **START**.

Destruir com um acerto: **L3**, **R3**, **L2**, **R2**, **START**.

Inimigos pequenos: **L2**, **L2**, **R3**, **R3**, **L3**, **R2**, **START**.

Modo Blurry: **L3**, **L2**, **L2**, **L3**, **L2**, **L2**, **L3**, **START**.

Selecionar música: **L3**, **L3**, **L3**, **L3**, **R3**, **R3**, **R3**, **START**.

Selecionar fase: **L3**, **L3**, **L2**, **R3**, **R3**, **R2**, **START**.



Habilitar fases Ignatius

Fase 02: **△**, **○**, **△**, **←**, **△**, **□**, **×**, **□**.

Fase 03: **△**, **×**, **○**, **△**, **△**, **↓**, **□**, **↑**.

Fase 04: **△**, **□**, **△**, **←**, **△**, **↓**, **↑**, **□**.

Fase 05: **△**, **↑**, **△**, **↑**, **△**, **↓**, **↓**, **×**.

Fase 06: **△**, **↓**, **△**, **×**, **△**, **↓**, **←**, **○**.

Fase 07: **△**, **←**, **△**, **×**, **△**, **←**, **△**, **○**.

Fase 08: **△**, **→**, **△**, **×**, **△**, **△**, **○**, **○**.

Fase 09: **○**, **△**, **△**, **×**, **○**, **○**, **□**, **×**.

Fase 10: **○**, **○**, **△**, **→**, **△**, **↑**, **↓**, **↓**.

Fase 11: **○**, **×**, **△**, **→**, **△**, **↓**, **←**, **↓**.

Fase 12: **○**, **□**, **△**, **□**, **△**, **↑**, **△**, **□**.

Fase 13: **○**, **↑**, **△**, **□**, **△**, **↓**, **○**, **□**.

Fase 14: **○**, **↓**, **△**, **→**, **△**, **○**, **×**, **↓**.

Fase 15: **○**, **←**, **△**, **□**, **△**, **△**, **□**, **□**.

Fase 16: **○**, **→**, **△**, **□**, **△**, **○**, **↑**, **□**.

Fase 17: **×**, **△**, **×**, **□**, **△**, **□**, **↓**, **↑**.

Fase 18: **×**, **○**, **×**, **□**, **△**, **↑**, **←**, **↑**.

Fase 19: **×**, **×**, **×**, **□**, **○**, **↓**, **○**, **↓**.

Fase 20: **×**, **□**, **×**, **□**, **○**, **←**, **×**, **↓**.



Habilitar fases Nadia

Fase 02: **↑**, **○**, **△**, **←**, **△**, **□**, **×**, **□**.

Fase 03: **↑**, **×**, **△**, **↑**, **△**, **□**, **□**, **×**.

Fase 04: **↑**, **□**, **△**, **↑**, **△**, **↑**, **↑**, **×**.

Fase 05: **↑**, **↑**, **△**, **↑**, **△**, **↓**, **↓**, **×**.

Fase 06: **↑**, **↓**, **△**, **↑**, **△**, **←**, **←**, **×**.

Fase 07: **↑**, **←**, **△**, **↑**, **△**, **△**, **△**, **×**.

Fase 08: **↑**, **→**, **△**, **×**, **△**, **△**, **○**, **○**.

Fase 09: **↓**, **△**, **×**, **×**, **○**, **×**, **□**, **□**.

Fase 10: **↓**, **○**, **×**, **□**, **△**, **□**, **↓**, **↑**.

Fase 11: **↓**, **×**, **×**, **□**, **△**, **↑**, **←**, **↑**.

Fase 12: **↓**, **□**, **×**, **□**, **△**, **←**, **○**, **↑**.

Fase 13: **↓**, **↑**, **×**, **□**, **△**, **←**, **○**, **↑**.

Fase 14: **↓**, **↓**, **×**, **□**, **△**.

△, **×**, **↑**.

Fase 15: **↓**, **←**, **×**, **□**, **△**, **○**, **□**, **↑**.

Fase 16: **↓**, **→**, **×**, **□**, **△**, **×**, **↑**, **↑**.

Fase 17: **←**, **△**, **×**, **□**, **△**, **□**, **↓**, **↑**.

Fase 18: **←**, **○**, **×**, **□**, **△**, **↑**, **→**, **↑**.

Fase 19: **←**, **×**, **×**, **□**, **○**, **↓**, **○**, **↓**.

Fase 20: **←**, **□**, **×**, **□**, **○**, **←**, **×**, **↓**.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Seleção de fases:

Remova todos os Memory Cards e então, na tela "Checking Memory Card", aperte **L2**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R2**.

Invencibilidade: Pause o jogo e então aperte, **L2**, **R2**, **L2**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R2**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△**, **□**.



Seleção de fases: Pause o jogo e então aperte, **R2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**.

Diminuir a energia dos vilões:

Quando estiver enfrentando um dos vilões, pause o jogo e aperte **L2**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R2**, **△**, **△**, **△**, **△**, **△**, **△**.

Personagem deformado:

Assim que as palavras "Press Start" piscarem na tela inicial, aperte, **START**, **START**, **START**, **L2**, **L2**, **L2**, **START**, **START**, **START**.

O.D.T.

No menu principal, entre com os seguintes códigos:

Habilitar Karma: **R3**, **R2**, **L2**, **L3**.

Habilitar Sophia: **L3**, **L2**, **R2**, **R3**.

Durante a partida, pause o jogo e entre com os seguintes códigos:

Começar com 50 vidas: **△**, **↑**, **○**, **→**, **START**, **□**.

Inimigos sem energia: **△**, **□**, **○**, **△**, **○**.

Melhorar arma: **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **←**, **→**, **↑**, **↓**.

→

Melhorar habilidades: □, ○, △, START, ←.
Melhorar spell: ↓, △, START, L3, R3, START.
Recarregar energia: ←, →, ←, →, □.
Recarregar experience: ○, □, L3, L2, R3, START.
Recarregar mana: ←, →, ←, →, ○.
Recarregar munição: ←, →, ↑, ↓, ○, □.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Na primeira tela de opções, em que Abe fala "Hello", entre com os seguintes códigos:

Selecionar fases: segure R3 e aperte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.



Pular fase: segure R3 e aperte ↑, →, ←, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.

Ver todas as animações: segure R3 e aperte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.

Minas aéreas: segure R3 e aperte ↑, ←, →, □, ○, X.

OMEGA BOOST

Habilitar U1 Zone:

Complete o jogo na dificuldade hard com 90 AP e sem usar continue.

Habilitar U2 Zone:

Complete o jogo na dificuldade hard com 60 AP.

Habilitar U3 Zone:

Complete o jogo na dificuldade hard com 50 AP.

Habilitar U4 Zone:

Complete o jogo na dificuldade normal com 90 AP.



Habilitar U5 Zone:

Complete o jogo na dificuldade normal com 60 AP.

Habilitar U7 Zone:

Complete o jogo na dificuldade

hard sem usar continue.

Habilitar U8 Zone:

Complete o jogo na dificuldade normal.

Habilitar U9 Zone:

Complete o jogo na dificuldade normal sem usar continue.

Habilitar V5 Zone:

Complete o jogo com 60 AP.

Habilitar Inner Level A:

Complete o jogo com 60 AP (usando invisibilidade, e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level B:

Complete o jogo na dificuldade hard com 90 AP (usando infinitos ataques especiais e todas as armas no level 3).

Habilitar Inner Level C:

Complete o jogo na dificuldade normal (usando velocidade e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level D:

Complete o jogo na dificuldade normal com 90 AP (usando ataque five-way e todas as armas no level 9).

Habilitar Inner Level E:

Complete o jogo na dificuldade hard (usando super-velocidade e todas as armas no level 9).

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT



Menu Debug:

Durante o jogo, segure START + START.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Na tela de passwords, escreva:

Continues infinitos: forever.

Energia infinita: d4b7e1o9g7.



Habilitar personagem

Titanium Ranger: ultimate.

Habilitar todos os itens:

showcase.

RPE infinito: n7f6u2a5a1.

Selecionar fases: omega.

Vida infinita: immortal.

PROJECT: OVERKILL

Invencibilidade:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure → e aperte ○, □, △. Segure ← e aperte ○, □, X. A palavra "Cheater" confirma a dica.



Recarregar energia:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure □ e aperte ○, X, △. Solte □, segure ○ e aperte □, X, △. Solte ○. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Recarregar munição:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure ○ e aperte □. Solte ○, segure △ e aperte X. Solte △, segure ○ e aperte X. Solte ○, segure X e aperte □. Solte X. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Habilitar escudo:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure →, aperte ○, □, △. Solte →, segure ← e aperte □, ○, X. depois, solte ← e volte ao jogo para ter o escudo. A palavra "Cheater" confirma a dica.



Habilitar Turbo:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure ↑ e aperte △, △, △. Solte ↑, segure ↓ e aperte X, □, ○. Solte ↓. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Habilitar Predator:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure △ e aperte □, X, X, □. Solte △, segure

X, e aperte △, △. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Habilitar Cloaking device:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure △ e aperte □, ○, ○, □. Solte △, segure X e aperte △, △. Solte X. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Finalizar fase:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, segure X, ↑, ↓, ↑. Segure □ e aperte ○. Solte □, segure X, e aperte △. Solte X. A palavra "Cheater" confirma a dica.

Corpo escorregadio:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, aperte ↑, ↓, ↓, ↑. Segure □ e aperte ○. Aperte △, X (ou X, △). A palavra "Cheater" confirma a dica.

Modo Test:

Pause o jogo e coloque o cursor sobre "Sound Volume". Agora, aperte ←, →, →, ←. Segure X e aperte △. Segure △ e aperte X. A palavra "Cheater" confirma a dica.

RAINBOW SIX

Pause o jogo, segure L3 e entre com os seguintes códigos:

Seleção de fases: ○, X, ○, □, □, △, X, X.



Invencibilidade: □, X, △, △, X, □, ○, ○.

Destrancar todas as portas: △, □, □, △, X, ○, □, △.

Todos os mapas: X, ○, □, △, △, □, ○, X.

Máximo de energia para a equipe: △, △, X, ○, ○, X, □, □.

Todas as armas principais: X, ○, ○, △, □, X, □, ○.

Todas as armas secundárias: X, △, □, ○, □, X, △, □.

Munição extra: □, □, ○, △, X, △, X, △.

Carregar todos os itens: △, X, X, ○, □, ○, X, △.

Habilitar bastão de

baseball: ○, ○, □, X, △, △, ○, X.

Sem terroristas: △, ○, ○, △, □, X, △, ○.

Modo Superman: X, □, △, △, ○, □, X, X.

Ver o final: □, △, □, □, ○, ○, X, △.

RALLY CROSS 2

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:



Baixa gravidade: AIRFILLED.

Desabilitar colisão:

INCORPOREAL.

Física real: LEADSHOT.

Pista Dry Humps: CIRE.

Pista Dusty Road: MIT.

Pista Frozen Trail: NIVEK.

Pista Hillside: BSIRHC.

Pista Little Woods: FOSTER.

Pista Rally Cross Jungle:

ELGNUJ.

Pista Rally Cross Oasis:

SISAO.

Pista Rock Creek: KCIN.

Pistas e veículos Pro:

PREPRO.

Pistas e veículos Veteran:

PREVET.

Restaurar física Rally Cross

2: MOONEY.

Todas as dificuldades e

pistas: MOOBMOOB.

Todas as pistas e veículos:

PREALL.

ROAD RASH JAIL BREAK

Habilitar menu de truques:

Na tela de options, coloque o cursor em multiplayer e então segure L3 + R3 + R2 + ← e aperte X.



No menu de truques,

escreva:

Habilitar modo Five-0: BDK.

Habilitar modo Four Jail

Break: FDMFG.

Habilitar modo Jail break:

KLFSDA.

Habilitar modo Sidecar: CMB.

SAN FRANCISCO RUSH

Selecionar cores:

Na tela em que você escolhe o veículo, coloque o cursor no veículo que você irá escolher e aperte **□**.

Habilitar opção reverse:

Complete o modo Circuit em primeiro e depois na tela em que você escolhe o câmbio, aperte **↓**.

Habilitar veículo City Bus:

Complete o jogo conseguindo as 16 chaves.

Habilitar veículo Hot Rod:

Consiga 8 chaves em pistas diferentes.

Habilitar veículo Muscle:

Consiga 4 chaves em qualquer fase.

Habilitar veículo Police Car:

Complete o modo GP em primeiro lugar e depois na tela em que você escolhe o câmbio, aperte **↓**.

Habilitar veículo Taxi Cab:

Complete o modo Circuit em primeiro e depois na tela em que você escolhe o câmbio, aperte **↓**.

Habilitar veículo UFO:

Na tela em que você escolhe os veículos, segure **L3** + **L2** + **R3** + **R2**, aperte **×** e, na tela em que você escolhe o câmbio, solte os comandos, aperte **×** e segure **△**.

Habilitar veículo Mini Truck:

Na tela em que você escolhe os veículos, segure **L3**, aperte **×** e, na tela em que você escolhe o câmbio, aperte **×**.

Habilitar veículo Mini British:

Na tela em que você escolhe os veículos, segure **R3**, aperte **×** e, na tela em que você escolhe o câmbio, aperte **×**.

STAR WARS: DEMOLITION

Vá até a opção Preferences, aperte **L3** + **R3** e então escreva:

Invencibilidade: RAISE_THEM.

Todos os personagens:

WATTO_SHOP.

Armas rápidas: FIRERATEUP.

Sem inimigos (modo Battle): NO_BADDIES.

Selecionar veículos iguais (modo Multiplayer): MULTI_CARS.



Corridas e adversários aleatórios: NO_PEEKING.

Baixa gravidade:

LO_GRAV_ON.

Alta gravidade: BFM_FEEIT.

Jogo mais rápido:

THROTTLEUP.

Jogo mais lento:

SLOW_MO_ON.

Modo Jar-Jar Binks:

GUNGANHUNT.

Alterar configuração dos comandos: EXTRABUTTS.

Ver filme da vitória:

MOVIE_SHOW.

Ver filme da derrota:

SAD_MOVIES.

Habilitar Tamtel Shreej:

Complete o jogo com mais de 10.000 pontos usando Boba Fett e Wade Vox.



Habilitar Pugwis:

Complete o jogo com mais de 10.000 pontos usando General Otto e Tia & Ghia.

Habilitar Wittin:

Complete o jogo com mais de 10.000 pontos usando Aurra Sing e Quagga.

Habilitar Malakili:

Complete o jogo com mais de 10.000 pontos usando Tamtel Shreej, Pugwis, e Wittin.

Habilitar Boushh, Darth Maul e Lobot:

Complete o jogo com mais de 10.000 pontos usando Malakili.

SOUTH PARK RALLY

Encontre os extra credits

Fase 4th of July:

Atrás do prédio South Park Public Access.

Fase Christmas Day:

Perto do checkpoint 3, atrás do carro azul.

Fase Cow Days:

Dentro do celeiro.

Fase Easter Egg Hunt:

Suba na montanha pela **→** logo no começo da fase.

Fase Halloween:

Siga para a igreja que está dentro do cemitério.

Fase Memorial Day:

Procure pelo foguete que caiu, a coin está no chão perto da rachadura.

Fase New Year's Eve:

Perto do checkpoint 1 da fase Memorial Day.

Fase Rally Days #1:

Atrás da casa rosa perto do checkpoint 3.

Fase Rally Days #2:

No túnel do trem virando a **←** na primeira ponte.

Fase Read-A-Book Day:

Ao lado da guarita da ponte.

Fase Spring Cleaning:

Perto da fonte de água suja, logo depois do checkpoint 2.

Fase Thanksgiving:

Dentro do pneu, na rampa perto do celeiro.

Fase Valentines Day:

Siga pela margem do lago depois de passar pela boate.



Habilitar campeonatos

Habilitar campeonato 4th of July:

Jogando no modo Championship, vença a fase Memorial Day.

Habilitar campeonato

Christmas Day:

Jogando no modo Championship, vença a fase Thanksgiving.

Habilitar campeonato Cow Days:

Jogando no modo Championship, vença a fase Rally Days #2.

Habilitar campeonato Easter:

Jogando no modo Championship, vença a fase Read-A-Book Day.

Habilitar campeonato

Halloween:

Jogando no modo Championship, vença a fase 4th of July.

Habilitar campeonato

Memorial Day:

Jogando no modo Championship, vença a fase Pink Lemonade.

Habilitar campeonato New

Year's Eve:

Jogando no modo Championship, vença a fase Christmas.

Habilitar campeonato Pink Lemonade:

Jogando no modo Championship, vença a fase Easter Egg Hunt.

Habilitar campeonato Read-A-Book Day:

Jogando no modo Championship, vença a fase Spring Cleaning.

Habilitar campeonato Spring Cleaning:

Jogando no modo Championship, vença a fase Valentine's Day.

Habilitar campeonato

Thanksgiving:

Jogando no modo Championship, vença a fase Halloween.

Habilitar campeonato

Valentine's Day:

Jogando no modo Championship, vença a fase Cow Days.

Habilitar Opções

Habilitar opção cheat sheet:

Complete a fase Rally Days #1, sem pegar nenhum item.

Habilitar opção random

checkpoints:

Complete o modo Championship.

Habilitar opção speech test:

Complete o modo Championship.



Habilitar fases

Habilitar fase Big Day Al's:

Complete a fase Cow Days.

Habilitar fase Farm:

Complete a fase Rally Days #2.

Habilitar fase Forest:

Complete a fase Spring Cleaning.

Habilitar fase Mountain:

Complete a fase Read-A-Book Day.

Habilitar fase Rally Days #2:

Complete a fase Rally Days #1.

Habilitar fase Sewer:

Complete a fase Valentine's Day.

Habilitar fase Volcano:

Complete a fase Pink Lemonade.

Habilitar personagens

Habilitar personagem Bebe:

Não use nenhuma cura na fase Cow Days e perca o jogo.

Habilitar personagem Big

Gay Al:

Complete a fase Pink Lemonade.

Habilitar personagem Damian:

Complete a fase New Year's Eve sem que ninguém pegue a chave.

Habilitar personagem Grandpa:

Complete a fase Halloween.

Habilitar personagem Ike:

Pegue a vaca de ouro dentro do avião na fase Memorial Day.

Habilitar personagem Jesus:

Complete a fase Christmas.

Habilitar personagem

Mephisto:

Complete a fase 4th of July.

Habilitar personagem Mr.

Garrison:

Ligue os checkpoints na fase Rally Days #2.

Habilitar personagem Mr.

Mackey:

Complete a fase Spring Cleaning.

Habilitar personagem Mrs.

Cartman:

Seja rápido e entregue as limonadas sem que os inimigos cheguem aos checkpoints na fase Pink Lemonade.

Habilitar personagem Ned:

Colete treze itens na fase 4th of July.

Habilitar personagem Satan:

Complete a fase New Year's Eve. Habilitar personagem

Scuzzlebutt:

Pegue a vaca de ouro que está perto da cachoeira na fase Easter Egg Hunt.

Habilitar personagem Sheila Broflovski:

Pegue a torta perto do prédio South Park Public Access na fase Easter Egg.

Habilitar personagem Shelly:

Complete a fase Valentine's Day.

Habilitar personagem Starvin

Marvin:

Perca e não pegue nenhum item na fase Thanksgiving.

Habilitar personagem Terrance and Phillip:

Encontre as quatro vacas de ouro na fase Christmas Day.

Vaca 1: Perto do checkpoint 1 atrás da casa verde.

Vaca 2: Depois do checkpoint 2 nas montanhas.

Vaca 3: Depois do checkpoint 3 atrás das casas laranja e verde.

Vaca 4: Perto do checkpoint 4 entre as duas casas verdes.

Habilitar todos os Skins:

Pegue três vacas de ouro na fase Valentine's Day, duas estão nas

torres e a outra está na selva, dentro do quadro de patinadores.

TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS



Selecionar fases:

Na tela em que você escolhe a fase, segure **START** + **○** + **□** e aperte **→, →, →, ↑, ←, ↓, R2**.

Recarregar a energia:

Já durante o jogo, pause e segure **□**, agora aperte **←, →, ↑, ↓**.

Habilitar todos os itens:

Na tela em que você escolhe os itens, aperte **□, □, □, □, □, □, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2**.

Aumentar itens secretos:

Na tela em que você escolhe os itens, segure **R3** + **□**, agora aperte **→, ↓, ←, ↑**.



Mostrar todo o mapa:

Já durante o jogo, segure **START** e aperte **○, ○, ○, ○, ○**.

Habilitar todas as missões para o modo Mission Editor:

Coloque o cursor na opção Run Mission. Segure **R2** + **○** e aperte **↑, ↓, ↓, →, ←, ←**.

Habilitar todas as fases para o modo Edit Mission:

Coloque o cursor na opção Edit Mission. Segure **×** e aperte **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →**.

THE CROW: CITY OF ANGELS

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:



Invencibilidade: **○, ×, △, ×, ○, △, □, ○, ×, □, △, △, ○, □, ×, □, ○, △, ○, □, □, △, ○, ×, ○**.

Habilitar figuras: **△, △, ×, □, ○, ○, □, ×, △, △, Ver animações:** **△, △, ○, ○, ○, ○, ○, △, △**.



Fase Boat: **×, ×, ×, ×, △, □, ×, ○**.

Fase Borderland: **△, ×, ×, ×, ○, □, △, □**.

Fase Church: **△, △, △, △, ○, □, △, □, □, ○**.

Fase Club: **△, ○, △, ○, ○, △, ×, ○, □, ○**.

Fase Day o' Dead: **×, △, ×, △, □, ○, ○, ×, □, ○**.

Fase Finale: **×, ×, ×, ○, □, □, ×, ×, △, ○**.

Fase Grave: **×, △, ×, △, □, ×, ×, △, □, ○**.

Fase Pier: **△, ×, △, △, ○, □, ×, ○**.

Fase Tomb: **△, ○, △, ○, □, △, △, ○, ×, ○**.

Fase Tower: **×, ×, ○, ×, □, □, ×, △, ○**.

THE ITALIAN JOB



No menu principal, entre com os seguintes códigos:

Modo Cheat: **△, △, ○, △, ○, △, □, △, □, △**.

Todos os desafios: **□, □, △, ○, ○, □, △, ○**.

Todos os Checkpoints: **○, □, △, □, △, □, △, □, ○**.

Todos os Destructors: **△**.



□, □, △, □, □, △, ○, ○, Todos os Free Ride e Lamborghini Miura: **□, △, □, ○, ○, ○, △, ○**.

Seleção de fases:

Pause o jogo no modo Career e então segure **R3** e aperte **△, ←, ←, △, ○, ↑, ↑, □**.

Lamborghini Miura:

Complete o jogo pelo menos uma vez.

THE MUMMY



Pause o jogo e selecione "Quit". Escolha "Replay Level" e na próxima tela "Bonus Game Modes", entre com os seguintes códigos:

Todas as armas: **○, □, ○, ×, ×, △, △, □**. Alternativa, complete o jogo pelo menos uma vez.

Fase bônus: **△, ×, △, ○, □, △, ○, ×**. Alternativa, complete o jogo com mais de 50% de itens encontrados.



Munição infinita: **×, △, ×, □, ○, △, □, △**. Alternativa, complete o jogo com mais de 55% de itens encontrados.

Vidas infinitas: **○, ○, △, ○, ×, □, □, ×**. Alternativa, complete o jogo com mais de 60% de itens encontrados.

Invencibilidade: **△, ×, ○, ○, □, ×, △, □**. Alternativa, complete o jogo com mais de 65% de itens encontrados.

Todos os truques: complete o jogo com mais de 78% de itens encontrados.

THE SIMPSONS WRESTLING

Habilitar modo match up: Na tela com o menu principal, aperte **○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →**.

Habilitar personagem Bumblebee Man:

Vença Bumblebee Man no modo new challenger circuit.

Habilitar personagem Frink:

Vença Frink no modo champion circuit.

Habilitar personagem Moe:

Vença Moe no modo defender circuit.

Habilitar personagem Ned Flanders:

Vença Ned Flanders no modo champion circuit.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Habilitar personagens:

Na tela com o menu principal, segure **L3** e aperte **↑, □, □, △, →, ↑, ○, △**. Depois disso, escolha a opção Create-A-Skater e entre com qualquer um dos nomes abaixo.

Habilitar personagem Aaron Cammarata:

Aaron Cammarata.

Habilitar personagem Aaron Skillman:

Aaron Skillman.

Habilitar personagem Chris Rausch:

Chris Rausch.

Habilitar personagem Connor Jewett:

Connor Jewett.



Habilitar personagem Darren Thorne:

Darren Thorne.

Habilitar personagem Edwin Fong:

Edwin Fong.

Habilitar personagem Gary Jesdanun:

Gary Jesdanun.

Habilitar personagem Hudson:

Hudson.

Habilitar personagem Jason Uyeda:

Jason Uyeda.

Habilitar personagem Jeremy Andersen:

Jeremy Andersen.

Habilitar personagem Joel Jewett:

Joel Jewett.

Habilitar personagem Johnny Ow:

Johnny Ow.

Habilitar personagem Junki Saita:

Junki Saita.

Habilitar personagem Kage:

Kage.

Habilitar personagem Mick West:

Mick West.

Habilitar personagem Nggdynln:

Nggdynln.

Habilitar personagem Noel Hines:

Noel Hines.



Habilitar personagem Nolan Nelson:

Nolan Nelson.

Habilitar personagem Ralph D'Amato:

Ralph D'Amato.

Habilitar personagem Robert Earl:

Robert Earl.

Habilitar personagem Ryan McMahon:

Ryan McMahon.

Habilitar personagem Scott Pease:

Scott Pease.

Habilitar personagem Silvio:

Silvio.

Habilitar personagem The Pouncer:

The Pouncer.



Habilitar todos os códigos:

Já durante o jogo, pause, segure **L3** e aperte **×, ×, ×, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ×, △, ○, ×, △, ○**.



Jogo mais rápido: **↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○**.

Jogo sem sangue: **→, ↑, □, △**.

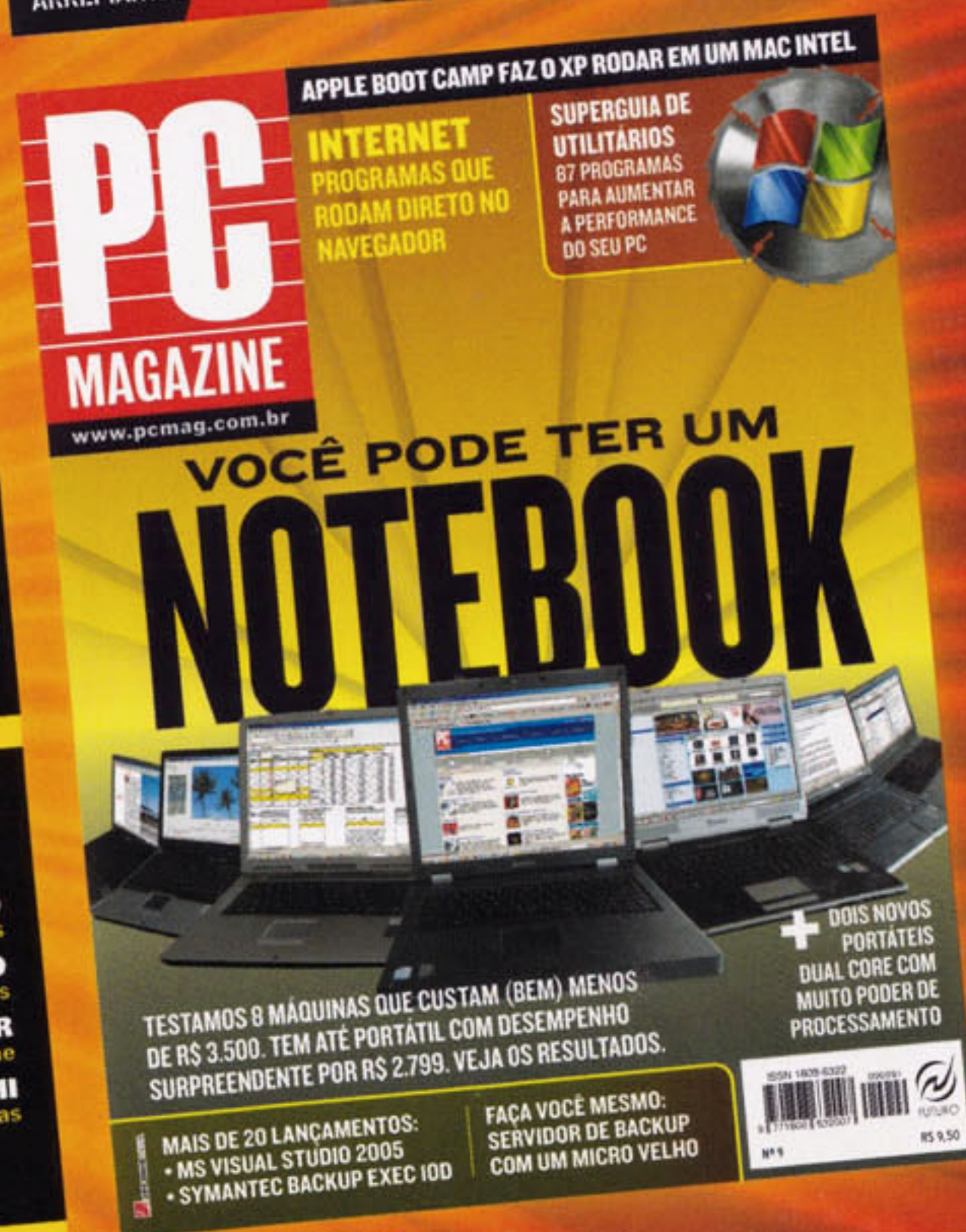
Barra de especial no máximo: **×, △, ○, ○, ↑, ←, △, □**.

Todos os status no máximo: **×, △, ○, □, △, ↑, ↓**.

Personagens gordos: **×, ×, ×, ×, ←, ×, ×, ×, ×, ←, ×, ×, ×, ×, ←**.

Personagens magros: **×, ×, ×, ×, □, ×, ×, ×, ×, □, ×, ×, ×, ×, □**.

NAS BANCAS



Um estilo de revista para cada tipo de leitor.



www.gameworld.com.br
www.pcmag.com.br

Os Games mais irados da cidade estão aqui

Retro AVENGERS

AQUI VOCÊ ENCONTRA:

games e acessórios originais

lançamentos em primeira mão

grande variedade de produtos

atendimento especializado

todas as linhas de consoles

facilidade de pagamento

qualidade e confiança

METRÓPOLE
Games

visite nossa loja:

Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone

Televendas: (11) 3328 6823 / 3328 6824 / 3328 6827

tudo em até 12 vezes



www.metropolegames.com.br



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das 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 esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

