

FINAL FANTASY IX: conheça todas as magias, poções e efeitos, card games e summons

PlayStation MAGAZINE

AGORA
MENSAL!

WILD ARMS 2 DETONADO!

Com todas as armas e poderes dos personagens



MK Special Forces

DETONAMOS o jogo de ação
da galera do Outworld!

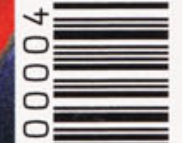
LANÇAMENTOS:

- Koudelka
- Digimon World
- X-Men
- Winning Eleven 2000

Nº 4
R\$ 4,00



ISSN 1517-6509



12722

www.sgp.com.br

SUPERPROMOÇÃO: CONCORRA A UM PLAYSTATION ONE

PlayStation 2

é na CÂMARA GAMES

A Câmara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation.

Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

Enviamos para todo o Brasil



Rua 25 de Março, 1026
Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax.: (0xx11) 228-3365

Esta edição da *PlayStation Magazine* é o marco definitivo de independência da revista, nascida como um especial de *SuperGamePower* em setembro de 1998. Em fevereiro deste ano, a *PSM* ganhou periodicidade bimestral e, depois de fazer a cabeça da galera que curte PlayStation, passa a ser mensal de agora em diante. A revista ganha cara própria, com novo projeto gráfico e conceitos editoriais desenvolvidos especialmente para ela. Até o logo de *SGP* sai da capa para que marquemos a independência entre as publicações. Do primeiro especial até hoje, muita água rolou no mar da Sony. O projeto do PlayStation 2 veio à tona, o console foi lançado no Japão e agora já temos a novidade do PS One, o substituto do PSX original, mais moderno, prático e com mais recursos. Um dos pontos vitais de nosso novo projeto é que cobriremos as novidades tecnológicas e as tendências do entretenimento eletrônico, espaço aberto pelo conceito mais amplo do PlayStation 2. E, como estamos conectados com esta nova era em que quem está fora da Internet está fora do mundo, delegamos a você, leitor/internauta, a responsabilidade de escolher o novo logotipo da revista, em enquete realizada no site de *SGP* de 31 de julho a 3 agosto. Aliás, em breve teremos novidades também no que diz respeito à rede. Bem, nesta edição você vai poder observar que o espaço reservado aos leitores é bem maior, seja nas *Dicas*, seja em *PSM Solução* ou no *Fala, Maluco!*, espaço para você ganhar prêmios, soltar o verbo, votar, enfim, dizer o que quiser. As matérias sobre *MK Special Forces*, *Wild Arms 2* e *Final Fantasy IX* coroa o nosso trabalho. Digam o que acharam!



Capa 22

Mortal Kombat Special Forces renova a cara da antiga série de luta, entrando para o universo de ação. Confira na matéria da seção *Detonado* como chegar ao final do game

Detonado 30

Wild Arms 2, um dos RPGs mais pedidos pelos leitores, está explicado em 12 páginas



Radar 6

O PS One irá substituir o PlayStation original no mercado mundial. Novo console terá conexão com a web apenas no Japão, pelo menos por enquanto



Em Breve 8

Alone in The Dark lidera a lista de novidades que devem pintar no PlayStation. Confira também os futuros lançamentos do PS2



Play 14

O povo pediu e a Square atendeu: *Final Fantasy IX* volta às origens e abusa dos elementos de RPG



OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
 007 Racing **9**
 Alien Resurrection **9**
 Alone in the Dark **10**
 Batman Beyond **8**
 Cool Boarders 2001 **11**
 Digimon World **21**
 Fear Effect 2: Retro Helix **11**
 Final Fantasy IX **14**
 Koudelka **20**
 Mortal Kombat
 Special Forces **22**

Wild Arms 2 **30**
 Winning Eleven 2000 **18**
 X-Men Mutant
 Academy **18**

PlayStation 2
 Aquaqua **12**
 Gauntlet: Dark Legacy **12**
 Orphen **12**
 Reislied: Ephemeral
 Fantasia **13**
 The Lost **12**

Queria que vocês publicassem códigos de gameshark para os jogos Missão Impossível, Vagrant Story e Nightmare Creatures II.

Joel dos Santos Santos, SP

- *Aí vai, Joel: Missão Impossível, energia infinita: 8008FE04 00FF; Vagrant Story, HP infinito: 8011FA58 00EF; e Nightmare Creatures II, seleção de fases: 300B9300 0001/8002639C 0001/8002639E 2415.*

Eu queria dicas para Rainbow Six e Courier Crisis. Me ajudem!

Jônatas Molacinaí Juiz de Fora, MG

- *Jônatas, para conseguir invencibilidade em Rainbow Six você tem de pausar o jogo e, segurando L1, apertar □, X, △, △, X, □, ○, ○. Já em Courier Crisis, você pode jogar como um alien se na tela load/save usar o password XFIFTYONEX.*

Amigos, em Spyro 2, na primeira fase, não consigo escalar a parede que tem uma escada. Como faço?

Vinícius Nunes Rio de Janeiro, RJ

- *Olha Vinícius, Spyro pode aprender como subir a escada comprando essa habilidade de Moneybag por 500 gems.*

Eu comprei o jogo Medal of Honor e queria algumas dicas. Já saiu o detonado sobre ele? Outra coisa, o Rainbow Six do PlayStation é o mesmo do PC?

Gustavo dal Belo São José dos Campos, SP

- *Gustavo, o detonado de Medal of Honor saiu na edição 70 da SGP. Mas aí vai uma dica: para*

conseguir munição infinita use a password BADCOPSHOW.

Quanto ao Rainbow Six, o jogo é o mesmo, sim.

Gostaria de saber se vocês vão publicar um detonado de Chrono Cross.

André Arruda Mauá, SP

- *André, o detonado de Chrono Cross já saiu na PlayStation Magazine número 3, falou?*

Tenho algumas perguntas: para que serviam as entradas de RCA nos aparelhos antigos? E porque foram eliminadas as entradas de gameshark nos novos aparelhos?

Marcílio Lins Guararapes, PE

- *É o seguinte, na verdade eram saídas RCA, que serviam para conectar cabos RCA (vídeo e áudio) em TVs ou vídeos que tivessem essas entradas. Quanto ao gameshark, a Sony pretendia*



acabar com o seu uso, mas os modelos novos não precisam dessa entrada.

Logo no início de **Syphon Filter**, como abro aquele portão localizado no subterrâneo?

Caio Fernando Franca, SP

- *Faça o seguinte: caia e atire na tranca da grade. Em seguida, vá na direção da parede pichada e chame o elevador. Desça com o elevador e acione o interruptor que destranca as portas do metrô (veja foto acima).*

Em Rockman Dash 2, onde está o macaco onde eu salvo o jogo?

Bruno Satin Mogi Guaçu, SP

- *Ele vai estar na cidade, perto da aeronave. Beleza, Bruno?*

Correção no Detonado de Parasite II



No detonado do Parasite Eve II, na parte da Pyramid, quando piso nas cores naquela sequência a alavanca não aparece. Onde ela fica?

Marco Antônio da Silva Curitiba, PR

- *Marco, cometemos um pequeno erro nessa parte. Anote a sequência correta: pise 6 vezes no azul, 2 vezes no branco, 3 vezes no vermelho e 5 vezes no amarelo. A alavanca fica no lugar circulado da foto.*

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970. Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

Abra a boca, mostre os dentes e diga o que vier à cabeça

Uau, maluco! Sobrou pra vocês, mano! Uma página inteirinha só pra galera se manifestar sobre o quiser: videogames, gatas, filosofia de vida (aqueles pensamentos radicais que só um grande jogador de videogame pode ter), enfim, todo o tipo de opinião e reflexão do leitor vão ter espaço aqui, na seção *Fala, Maluco!* Mas nós não vamos ficar só no blablablá: vão rolar também uns concursos espertos, promoções, como essa aí de baixo que está inaugurando a nova PlayStation Magazine mensal. O espírito da coisa é o mais aberto possível: vale ser ranzinza, sóbrio, inteligente, pré-histórico, rapadura, burguesinho, o que der na veneta. Só não vale ser mal-humorado. Até pra reclamar a galera vai ter de temperar a

coisa com bom humor. Vale montar imagens, inventar histórias, mandar foto da namorada sua ou do seu amigo (contanto que seja gata). Também tem espaço para os desabafos. Vale desabafar sobre o jogo que você esperou um tempão e saiu uma merda, sobre a gata que você esperou um tempão e saiu com um merda, sobre o FHC, que saiu aquela.... que você já sabe. Só não vale baixar muito o nível. Nada de palavrão demais, pedofilia ou escatologia (que é isso, mano?!?). Use o e-mail ou o correio, só não dê aluguel por bobagem no telefone, falou?



Detonados: escrevam e façam seus pedidos

Uma das marcas da PlayStation Magazine desde o seu lançamento como especial de SGP são os jogos Detonados. Pois bem, para fazer ainda mais a cabeça da galera, queremos que vocês escrevam pedindo os jogos que querem ver nas páginas da seção. Os mais votados vão ganhar espaço na revista. Mande seu pedido via e-mail para psm@novacultural.com.br.

Fature um ingresso para assistir ao filme do X-Men

Atenção, galera, os autores das 25 primeiras cartas que chegarem à redação para a seção *Fala, Maluco!* vão faturar um ingresso para assistir ao novo filme do X-Men, lançamento

mundial da Fox que chega aos cinemas brasileiros no dia 18 de agosto. Não esqueçam de colocar todos os seus dados na carta: nome, endereço, Cep, fone e CPF seu ou de seu responsável.

Me amarro em jogos de corrida e gostaria de ganhar brindes de vocês. Tenho 30 anos, não sou um guri, mas jogo videogame. Façam promoções para atrair mais jogadores como eu. Marco A.A. Argenti Canoas, RS

PSM: tudo isso só pra te agradar, hein Marcão! Vê se melhora a letra, malandro! Ah, sem maldade, esse A.A. não é de alcoólatras anônimos, é?

LOGO: A ESCOLHA FOI DO LEITOR!



Quem visitou o site das revistas PSM e SuperGamePower (www.sgp.com.br) entre os dias 31 de julho e 3 de agosto, pôde votar no novo logotipo da PlayStation

Magazine. Quase 1.400 pessoas deram sua opinião. A proposta vencedora recebeu 767 votos (56% do total), contra 596 votos da segunda proposta (44% dos votantes).





Portátil? Não, apen

O novo PS One, que chegou ao mercado japonês em julho, vai substituir o PlayStation tradicional daqui para a frente; console não é um portátil, como chegou a se pensar no início



O PlayStation One, última grande novidade da Sony no mundo dos videogames, deve ser lançado nos Estados Unidos em setembro. Apesar de o novo console já ter começado a circular pelas lojas do Japão em julho, tem muita gente mundo afora (inclusive no Brasil!) que ainda não sabe o que realmente é o PS One. Não é exatamente um portátil que disputará o filão de mercado hoje liderado pelo Game Boy, da Nintendo. O PS One é apenas um modelo compacto do antigo PlayStation, que deixará de

ser fabricado pela gigante japonesa. Tecnicamente falando, a nova maquineta tem as mesmas especificações do original (veja quadro abaixo) e, conseqüentemente, será capaz de rodar os CDs de games do modelo antigo. Mas, como a Sony não dá ponto sem nó, não poderia lançar um novo console sem algumas surpresas. Resultado: o PS One tem pelo menos dois grandes atrativos. O primeiro deles é uma tela LCD (cristal líquido), que permitirá que você não dependa mais de uma televisão para se divertir. Mas nem

O novo e o velho

PS One

Dimensões: 193 mm (largura) x 38 mm (altura) x 144 mm (profundidade)

Peso: 550 gramas

Formatos compatíveis: CD-ROM do PlayStation e CD de áudio

Interfaces: entrada para controle (2), entrada para Memory Card (2), e saída múltipla para áudio e vídeo (AV Multi Cable Output)

Acessórios inclusos: controle Dualshock, cabo para AV, adaptador

PlayStation

Dimensões: 265 mm (largura) x 55 mm (altura) x 185 mm (profundidade)

Peso: 1.250 gramas (em média)

Formatos compatíveis: CD-ROM de game, CD de áudio

Interfaces: entrada para controle (2), entrada para Memory Card (2), saída múltipla para áudio e vídeo (AV Multi Cable Output), porta paralela (exceto nas versões 7000 e 9000)

Acessórios inclusos: controle Dualshock, cabo para AV, cabo de força

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS (PS One e PlayStation)

CPU: 32 bit RISC (R3000 custom)
Velocidade de processamento: 33,8688 MHz
Memória principal: 16 Mbit
Gráficos: PlayStation GPU

Memória para gráficos: 8 Mbit
Som: SPU 24 canais
Memória para som: 4 Mbit
CD-ROM: 2X

PS one



Largura (em mm)	193	133*	188
Altura (em mm)	38	33	25
Profundidade (em mm)	144	152	104
Peso (em gramas)	550	260	200

* Medidas referentes ao modelo D-F415 da Sony

as compacto!

tudo são flores. Essa tela só será lançada no primeiro semestre do ano que vem, e não será vendida com o console. A segunda novidade é a possibilidade de acesso à rede, via telefone celular (a Sony prometeu lançar o adaptador para conexão com o aparelho até o fim deste ano). Mas não se anime muito, pois o funcionamento online só vai rolar no Japão, país com o sistema de telefonia móvel mais moderno do mundo. "Agora o acesso à rede é exclusivo para o mercado japonês. Nós estamos pensando em expandir esse uso, mas isso é para o futuro", disse a diretora de Relações Públicas da Sony, Molly Smith, durante a apresentação do PS One, em junho no Estados Unidos.



Tamanho e preço

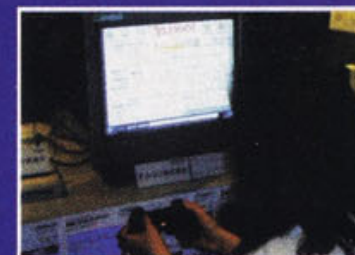
As grandes inovações do PS One estão relacionadas ao tamanho: ele é praticamente 1/3 do PSX. Para se ter uma idéia, o novo console terá quase o tamanho de um Disc-man, ou de uma fita VHS. O peso? Apenas 550 gramas. Isso vai facilitar, de fato, o transporte do console. Basta haver uma tomada por perto para ligar seu adaptador de energia e espaço suficiente para se virar com fios e controles. Acessórios como o Gameshark podem ser esquecidos pelos futuros donos do PS One, pois o console não possui porta paralela. O preço deve ser outro grande atrativo do aparelho. No Japão, foi lançado por 15 mil ienes, algo em torno de US\$ 141. Na Europa, o preço inicial já está definido: US\$ 120. Nos Estados Unidos, segundo especulações que circulam pela web, deverá sair por US\$ 79, US\$ 20 a menos que o PSX.

Sony leva prejuízo nas costas

Nas idas e vindas das fábricas da Sony que se mobilizaram para a produção do PS 2 e do PS One, a empresa acabou esquecendo de seu principal produto, o bom e velho PlayStation. Essa distração acabou custando caro para a empresa, que teve um prejuízo de US\$ 930 milhões nos primeiros meses do ano. Os consumidores também saíram perdendo, já que estavam sendo vendidas em média 100 mil unidades por semana antes de o produto escassear. A Sony, no entanto, promete uma virada de mesa.

PS 2 voando alto na Internet

A Sony mostrou em uma conferência exclusiva o PS2 navegando na Internet. Comparando-se com a navegação feita via Dreamcast, as páginas ficam bem mais limpas. Outra novidade foi a impressora jato de tinta conectada ao console através de sua entrada USB. O PS2 fica cada vez mais próximo dos computadores domésticos. Outros acessórios ainda devem aparecer, como um teclado e, quem sabe, uma Webcam.



Square também mergulha na rede

A Square está investindo alto em jogos online. Seu site, todo reestruturado, agora tem como principal endereço o www.playonline.com, com links para seus principais jogos e para os lançamentos. A série Final Fantasy deve ser a estrela do site em breve. Final Fantasy X, versão totalmente online, sai no ano que vem.



- A previsão da Sony é que 8 milhões de unidades do PS One sejam produzidas em todo o mundo. Desde que a primeira versão do PlayStation foi lançada, em dezembro de 1994, estima-se que já tenham sido vendidas 73 milhões de unidades do console em todo o mundo. Nada mal para quem começou como um drive de CD para o Super Nintendo. E, ainda por cima, foi rejeitado!

- Se você tem um PlayStation (e não pretende comprar o PS One), não fique desesperado, achando que seu console vai virar relíquia de colecionadores de antiguidades. Afinal, os games do PS One e do PSX serão compatíveis. E vale lembrar que outras 72.999.999 pessoas no mundo, além de você, são proprietárias do modelo antigo do console.



EM BREVE

Batman Beyond

KEMCO

Ação

•USA

Disponível em novembro



Batman está de volta ao PlayStation. Mesmo sem ter conseguido no videogame o sucesso que conheceu nas bilheterias dos cinemas e nas séries de televisão, nosso Cavaleiro Negro volta em mais uma aventura, desta vez contra o malvado Coringa. Em vez de jogar como o herói original Bruce Wayne, você vai estar na pele de Terry McGinnis, um estudante que descobre a bat-caverna e assume o papel de Batman.

A história se passa numa Gotham City futurista, onde até Bruce Wayne já é um velhinho aposentado, que vai ajudar o novo Batman. O jogo gira em torno do Coringa (a essas alturas, também já prestes a se aposentar), vilão que invadiu o Centro de



Pesquisa Aeroespacial de Gotham City. Agora Batman deve se aventurar por quatro mundos, onde vai lutar contra criaturas que foram geneticamente alteradas. Todos os inimigos, apesar de maldosos, vão ter seu lado engraçado, afinal eles trabalham para o Coringa. Você vai poder usar uma boa variação de bat-apetrechos, os mesmos usados nas séries e filmes. Apesar de não ter força e habilidade para voar, como o bat-herói da televisão, você não vai encontrar problemas para enfrentar seus inimigos, já que todos eles aguardam pacientemente, e em fila, sua vez de lutar contra você. Apesar da pouca inovação, a Kemco deverá trazer para esse jogo o mesmo padrão de qualidade do desenho animado da televisão.



Alien Resurrection

FOX INTERACTIVE/ARGONAUT

Ação

•GB

Já disponível

Inspirado no último filme da série Alien produzido pela Fox, esse game segue o tom visto nas telas: a luta pela sobrevivência no espaço. Inicialmente desenvolvido como um jogo de tiro em terceira pessoa, ele mudou para primeira pessoa, o que vai garantir muito mais ação, adrenalina e, claro, terror. Você vai poder escolher entre os seguintes personagens: Ripley, Call, Johner, DiStephano e Christie. Sua missão (ao longo de dez fases) será destruir os



aliens e impedir que o maléfico Dr. Wren consiga trazer esses espécimes para a Terra. Existem nove tipos de armas com diferentes funções, que devem ser usadas conforme a situação. Vão de armas de baixo e alto calibre até lança-chamas. Além de caçar os aliens por todas as dependências da

nave, você terá de destruir os sete clones de Ellen Ripley. O filme empresta ao jogo seus ótimos efeitos sonoros, inclusive alguns diálogos e a voz do computador de bordo.

007 Racing

ELECTRONIC ARTS

Corrida

•USA

Disponível em novembro



A Electronic Arts aposta agora em um gênero diferente de 007. Mas nem tão diferente. Esse jogo é, na verdade, um típico 007 sobre rodas, o que não é nada mal... Você terá a chance de dirigir os mais clássicos carros de Bond e de usar todos os acessórios e armas secretas que só o Serviço Secreto Britânico e o incansável Q poderiam providenciar. Se você conhece os filmes de James Bond, sabe que seus carrinhos não são nada modestos, pelo contrário. Eles podem

atirar, lançar mísseis e chamas, e ser conduzidos à distância, via controle remoto, ou até debaixo d'água. E essas são só algumas das possibilidades.

Você vai encontrar pela frente uma infinidade de missões, que podem incluir perseguições, invasões, vigilância e destruição. Para tornar sua vida um pouco mais difícil, as estradas vão estar cheias de obstáculos, como barris explosivos e cercas, além de alguns (mentira, muitos) bad guys que vão querer atrapalhar sua missão. Muitos dos cenários poderam parecer familiares, afinal 19 filmes não é pouca coisa para uma série. Com esse game, a Electronic Arts vai garantir a você muito tempo de diversão. E ainda realizar o sonho de muita gente...



Alone in the Dark

DARKWORKS/INFOGRAMES



Ação

•FRA

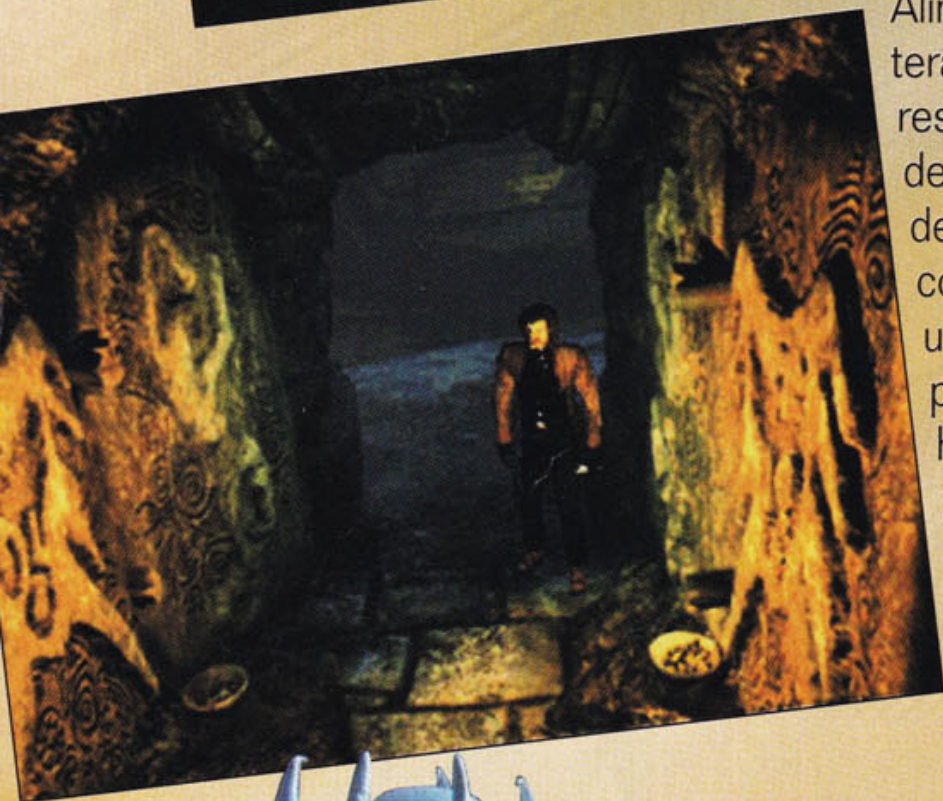
Disponível em dezembro

Alone in the Dark: The New Nightmare, o quarto jogo da série criada pela Darkworks, é um dos games mais bem-elaborados para o PlayStation. As casas têm a arquitetura superdetalhada e os gráficos são surpreendentes. Existem 1,3 mil cenários que mostram diferentes ambientes, como túneis subterrâneos, telhados e cemitérios. A câmera é bastante ativa, e permite que o jogo seja visualizado a partir de 2,6 mil ângulos diferentes. A principal inovação da Darkworks foi a



contratação de artistas para pintar (de verdade) todos os quadros que aparecem nos cenários. Você vai poder optar entre dois personagens: Aline Cedrac e Edward Carnby. Eles terão muitos quebra-cabeças para resolver e várias áreas para descobrir em cenários pra lá de realistas. Para quem não conhece a série, Carnby é um investigador de casos paranormais, que possui a habilidade de reconhecer o

mal à primeira vista. O jogo começa com o assassinato do melhor amigo de Carnby, Charles Fiske, que é encontrado morto em uma ilha durante uma missão. Fiske estava à procura de três blocos antigos, que poderiam liberar uma incrível, mas perigosa, força. Carnby assume essa tarefa e jura vingar a morte do amigo, tendo para isso apenas uma arma e uma lanterna em mãos.



Cool Boarders 2001

989 SPORTS/SONY

Esporte

•EUA

Disponível em novembro

Dando continuidade à série de snowboarding da 989 Sports, **Cool Boarders 2001** promete ser o melhor jogo do gênero, já que 10 dos melhores snowboarders do circuito mundial, além de 300 novas possibilidades de movimento. Você poderá assumir o papel dos melhores snowboarders do mundo ou competir com eles em diferentes tipos de corridas. Ao todo, são mais de



vingte circuitos com seus próprios obstáculos, como Downhill Points Run, Downhill Gate Run, Board

Park, Half-Pipe, Big Air Events ou Pro Challenges. À medida que você for vencendo esses desafios, poderá ser recompensado com diferentes snowboarders e circuitos, novas habilidades, pranchas e manobras. Um detalhe: no game, os fabricantes são autênticos e as performances das pranchas foram baseadas em suas características da vida real. Quem ainda não estiver satisfeito com as possibilidades do jogo terá a opção de criar novas pranchas e diferentes snowboarders, alterando partes do corpo deles e de suas roupas.



Fear Effect 2: Retro Helix

KRONOS/EIDOS

Ação

•EUA

Disponível no 2º semestre



Depois do sucesso de **Fear Effect**, Eidos e Kronos voltam a unir forças para produzir o novo título da série, **Retro Helix**. Se o que chamou a atenção dos gamemaniacos na primeira versão da série foram os personagens sombrios e a sequência alucinante do roteiro, desta vez a Kronos apostou no passado de Deke, Hana e Glas: a história vai contar como o trio se conheceu. A nova estrela será Rain Qin,

uma amiga misteriosa de Hana que vai ajudar os personagens a solucionar mistérios e a combater os inimigos. A aventura vai acontecer em diversos lugares, entre eles Hong Kong, Nova Iorque, a tumba perdida do primeiro imperador da China, e Penglai Shan, a ilha dos imortais. A grande novidade de Retro Helix é que a Kronos utilizou tecnologia Motion FX3D, o que vai quase pôr fim aos longos tempos de load entre as fases do game.



EM BREVE

Aquaqua IMAGINEER Quebra-cabeças

•JAP

Disponível no 2º semestre

Wetrix, game de quebra-cabeças, chega ao PlayStation 2 com o nome de **Aquaqua**. Os gráficos e a forma de jogar são parecidos

com a versão para N64, mas, no PS2, itens como água, fogo e gelo parecem muito mais reais. Existem quatro modos de jogo: o Story Puzzle, o Quick Puzzle, o Bingo Item e o Vs. Puzzle. No primeiro modo, que tem como tema a criação da Terra, você avança de fase à medida que resolve os quebra-cabeças. No Vs. Puzzle Mode você pode desafiar seus amigos.



Orphen ACTIVISION/ KADOKAWA SHOTEN RPG

•JAP

Disponível no 1º semestre de 2001

RPG que tem como personagem principal Orphen, um cara de 20 anos, meio rebelde. A história começa quando ele, planejando deixar o país, embarca num navio. Só que Orphen pega o navio errado, e acaba conhecendo três pessoas. Selecionando cada um dos novos amigos, você seguirá por diferentes caminhos. Ao terminar a primeira missão, será preciso voltar e executar as outras duas possibilidades para então enfrentar o chefe final. No total, existem mais de 100 inimigos diferentes, que se utilizam até de magia negra. O jogo, originalmente elaborado para CD, está sendo transformado para DVD. Assim será possível substituir os diálogos em texto por vozes.



Gauntlet: Dark Legacy MIDWAY

Ação

•EUA

Disponível em 26 de outubro

Gauntlet: Dark Legacy, seqüência do popular **Gauntlet Legends** para arcade, está prestes a ser lançado para PS2. Além de Warrior, Valkyrie, Wizard e Arche (personagens antigos no arcade), a nova versão traz também Sorceress, Knight, Dwarf e Jester para você escolher. O novo game tem algo em comum com seu antecessor: fica mais legal quando jogado em grupo.



The Lost CRAVE/IG Adventure

•EUA

Disponível no 2º semestre de 2001

A Irrational criou um verdadeiro inferno para esse game. **The Lost** conta a história de Amanda Wright, uma mulher que, depois de perder a filha em um acidente, resolve fazer um trato com o demônio para ter a menina de volta. A partir daí, ela vai parar no inferno, um mundo diferente de tudo que

esperava. Em sua jornada, Amanda assume o papel de três diferentes entidades: a Luz, a Sombra e a Corrupção, cada qual com suas habilidades. Um dos objetivos dela será libertar os Losts, almas que não fizeram mal em vida.



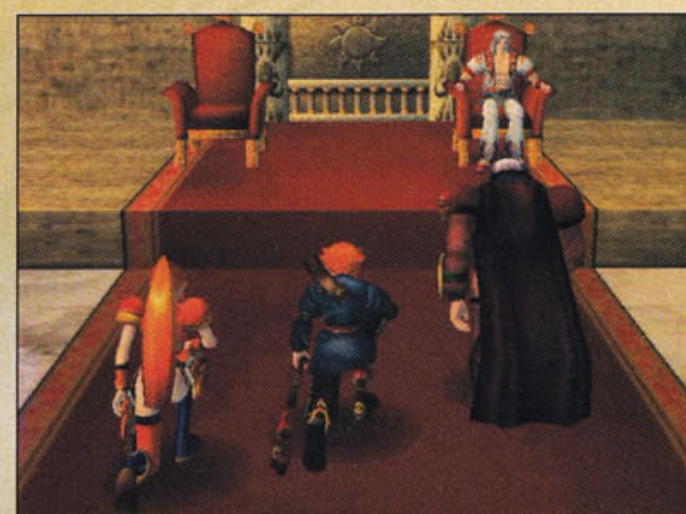
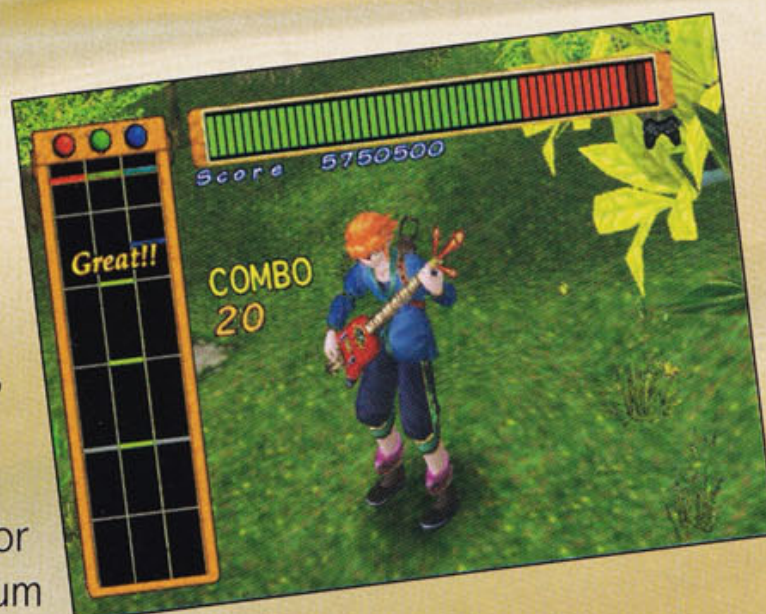
Reiselied: Ephemeral Fantasia

KONAMI
RPG

•JAP

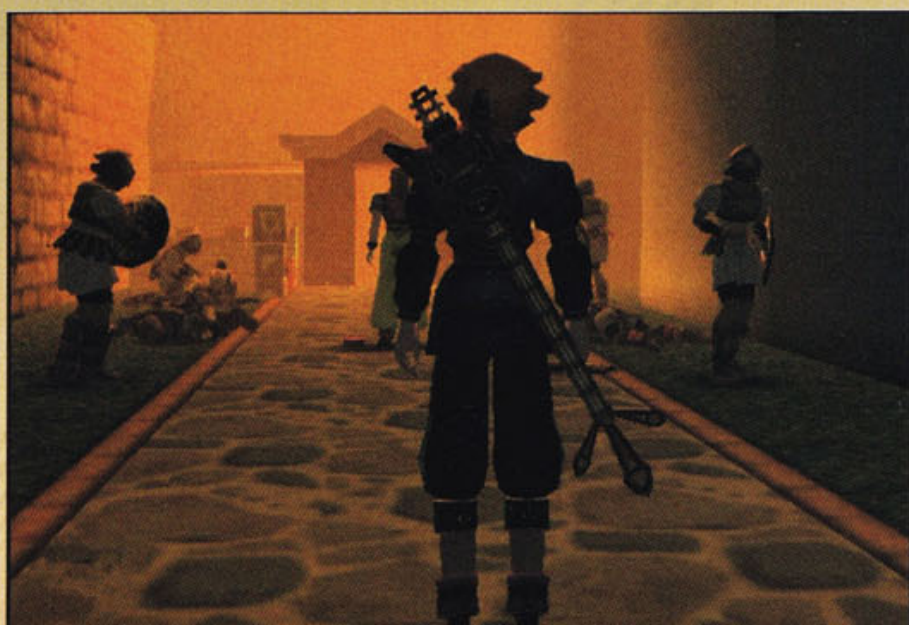
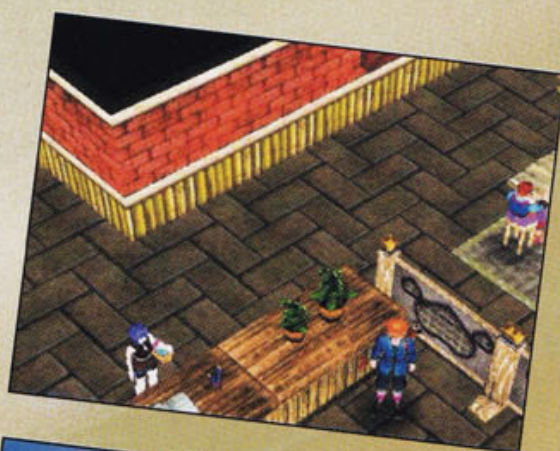
Disponível no 2º semestre

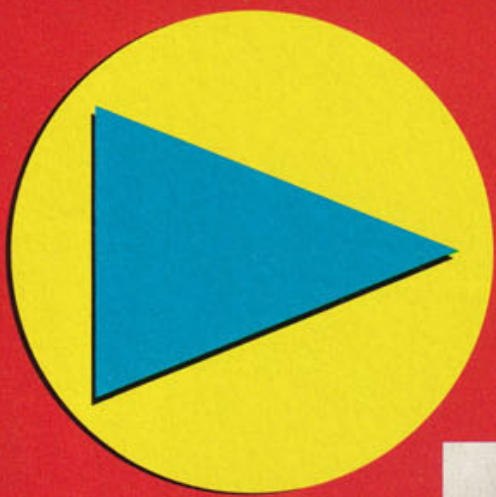
Todos nós sabemos que o forte da Konami são os jogos de ação, como os ótimos **Metal Gear Solid** e **Castlevania**. Mas a empresa tem sido responsável por jogos de bastante qualidade em um estilo que não era considerado a sua praia: o RPG. Depois de **Suikoden I e II** e **Vandal Hearts I e II**, a Konami aposta agora em **Reiselied: Ephemeral Fantasia**, um dos mais interessantes jogos para PlayStation 2. O que mais impressiona nesse game é o realismo: ele é todinho jogado em tempo real. Por exemplo: quando o personagem entra em uma cidade (a partir do mapa), a câmera mostra a visão de fora para dentro do cenário,



sem transições. Além disso, os relógios marcam a hora (de verdade), de acordo com a passagem real do tempo. Isso faz com que algumas tarefas tenham de ser realizadas em determinado lugar, em uma hora certa. Caso contrário você pode deixar de se encontrar com certos

personagens. A história gira em torno de Mouse, um jovem e solitário músico (e ladrão nas horas vagas!). Ele é convidado a fazer uma música para o casamento de Zeharupolis e a Princesa Loreiyu, que será na ilha Eternal Summer. Chegando lá, Mouse percebe que a princesa não está muito a fim de se casar, e resolve descobrir a razão. É aí que começa a aventura desse jogo, que promete ser o novo sucesso com a assinatura da Konami.





PLAY Final

Japoneses fizeram fila para comprar

No dia 7 de julho, as lojas de Tóquio amanheceram com filas enormes. Motivo: era dia do lançamento de **Final Fantasy IX**, e todos queriam garantir uma das 2,6 milhões de cópias colocadas à venda (1 milhão delas já estavam reservadas). Até o fim do ano, haverá 3 milhões de cópias só no Japão.

Vendas renderam US\$ 206 mi

Para produzir a nova versão de Final Fantasy, foi gasta a "modesta" quantia de US\$ 37 milhões. Achou muito? Mas sabe quanto a Square já faturou com as vendas do game? Algo em torno de US\$ 206 milhões. Acho que já deu pra cobrir os gastos, né?

Square lançou bonecos de FF

A Square adotou uma boa estratégia de marketing para o lançamento de **FF IX**. Aproveitando a legião de fãs da série, a empresa lançou também bonequinhos dos personagens dos jogos.

Final Fantasy IX

RPG

Square

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

Memory Card - 1 Jogador

▲ PONTO FORTE

O enredo e os gráficos, como sempre, são espetaculares

▼ PONTO FRACO

Algumas cenas são muito demoradas



Nova versão da série está ainda melhor: o enredo merece destaque e os gráficos são de babar! Confira a nova aventura, no papel do guerreiro Zidane

PS
MAGAZINE

Uma das mais bem-sucedidas séries da história dos games, que teve início no Nes (e passou também pelo SNes), acaba de ganhar nova versão. **Final Fantasy IX**, a exemplo dos demais jogos do mundo de FF, foi desenvolvido pela Square, a mesma empresa que criou **Chrono Cross**, **Parasite Eve**, **Legend of Mana** e **Saga Frontier**. O enredo de **FF IX**, como sempre acontece com as novas versões da série, merece destaque. Dessa vez, o personagem principal é Zidane Tribal, membro da organização Tarantulus, que

CARDS GAMES



Desafie os soldados e habitantes de vilarejos apertando perto deles. Mas nem todos podem ser desafiados: se aparecer um menu como esse, com duas opções, é porque o desafio será possível



Escolha cinco cartas e use sempre as repetidas para evitar perder uma única em seu poder. Use sempre cartas com pequenos triângulos nas pontas. Evite usar as que não possuem essas marcações



Para virar a carta do oponente, coloque sua carta com o triângulo virado para um dos lados da peça do baralho dele que não possua essa forma geométrica



Para fazer um combo, você terá de colocar sua carta com o triângulo em contraposição com o triângulo da carta do inimigo. Se você vencer, a carta que estiver ao lado da derrotada será sua também, ainda que ela pertença ao seu oponente e esteja ligada por um triângulo



A força das cartas (e seus respectivos triângulos) é determinada pela marcação enumerada nelas. Mas, para compreender melhor essa marcação, só com muito tempo de jogo! É o que sugere a própria Square no manual



Ao vencer, escolha uma carta que você não possui ou uma que seja mais forte. Se vencer de Perfect (virar todas as cartas do tabuleiro a seu favor), não será preciso escolher a carta, pois todas serão suas. A mesma regra vale caso perca de Perfect: você perderá todas as cartas que estiverem em jogo

Fantasy IX



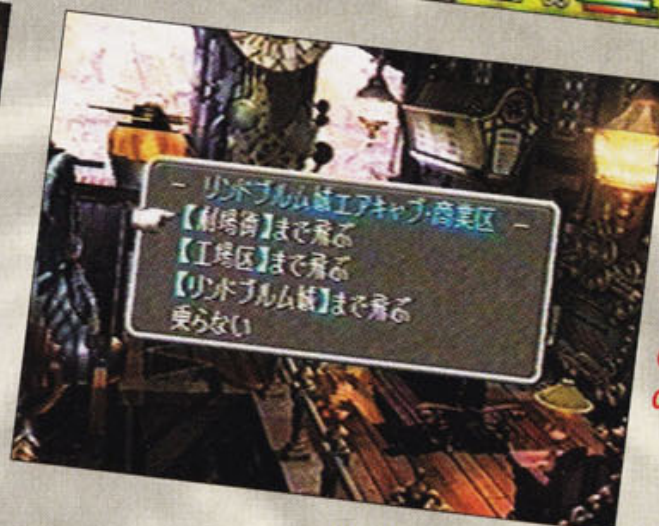
DICA: abra essa porta logo após o rapto de Vivi, quando Garnet estiver junto de Zidane



DICA: contra Waltz of Black, use ataques combinados de Steiner e Vivi



DICA: verifique sempre os barris, pois neles podem estar escondidos Moogles



DICA: em Lindbulm, use essa mistura de trem com helicóptero para ter acesso às outras partes da cidade

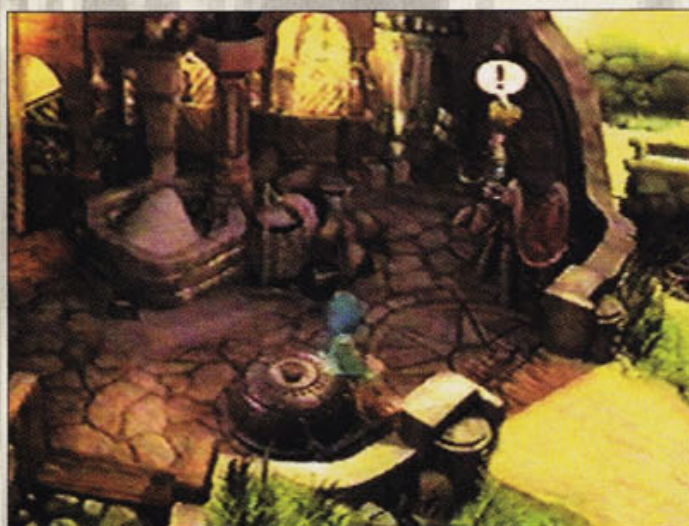
luta em nome de Cid, governante de Lindbulm. Zidane e seu grupo invadem a festa da rainha Brahne, de Alexandria. É quando o guerreiro conhece a princesa Garnet, que não concorda com as idéias da rainha e acaba fugindo com ele, levando também Steiner, seu fiel guarda-costas. Nessa aventura (a 3ª para PlayStation), você vai encontrar alguns elementos de combate típicos dos jogos de SNes, como armaduras e acessórios. Os gráficos, pra variar, estão de babar!



DICA: ao ressuscitar algum personagem, jogue uma Potion nele logo em seguida



DICA: ande pelos cantos dos cenários e, sempre que aparecer um ponto de exclamação (!), aperte



WHITE MAGICS

ケアル	Cure - restaura entre 300 e 800 de HP (6 MP, 30 AP)
ケアルラ	Cure 2 - restaura entre 1.000 e 2.000 de HP (10 MP, 50 AP)
ケアルガ	Cure 3 - restaura 5.000 de HP (22 MP, 155 AP)
リジェネ	Regen - recupera o HP aos poucos (22 MP)
レイズ	Life - ressuscita com 1/4 de HP (8 MP, 30 AP)
アレイズ	Life 2 - ressuscita com 100% de HP (24 MP)
ポイズナ	Poisona - retira o status Poison (4 MP, 15 AP)
ストナ	Stona - retira o status Petrify (8 MP, 25 AP)
ライブラ	Libra - analisa o alvo desejado (4 MP, 25 AP)
エスナ	Esna - retira todos os status nocivos (20 MP)
シェル	Shell - protege dos ataques de magia (6 MP, 30 AP)
プロテス	Protect - protege de ataques físicos (6 MP, 30 AP)
ヘイスト	Haste - faz a barra de ATB encher mais rápido (8 MP)
サイレス	Silence - faz com que seu alvo não possa usar magias (8 MP, 30 AP)
ミニマム	Minimum - diminui o tamanho do alvo (8 MP, 40 AP)
バーサク	Berserk - causa raiva no alvo e ele fica sem controle (8 MP, 40 AP)
リフレク	Reflect - reflete quase todas as magias de volta a quem as usou (10 MP, 20 AP)
レビテト	Levitate - faz o alvo flutuar e imuniza contra-ataques como Quake (6 MP, 20 AP)
ブライン	Blind - cega o alvo (6 MP, 40 AP)
コンフュ	Confuse - deixa o alvo confuso para que ele ataque qualquer um (8 MP, 35 AP)
デスペル	Dispel - remove os status que ajudam o alvo (16 MP)
フェイス	Faith - aumenta o poder do alvo
ジュエル	Jewel - transforma o inimigo em pedra preciosa (4 MP)
ホーリー	Holy - magia branca suprema que provoca danos no inimigo (36 MP)



DICA: em Lindbulm existe um local onde é possível fazer um upgrade em suas armas. Faça de tudo para conseguir a Butterfly Sword (a primeira arma da lista) para Zidane



DICA: para ter acesso ao HQ da Tarantulus, desça por essas escadas e entre na primeira construção que encontrar



DICA: depois de andar por toda a cidade de Lindbulm, vá ao palácio com Moogles. Volte e converse com esse personagem



DICA: ao usar o telescópio, aperte ○ quando aparecer o ponto de exclamação (!)



DICA: quando começar a contagem regressiva, faça apenas um

ataque com a Butterfly Sword. Vá ao encontro de todos os monstros que estiverem na cidade

BLUE MAGICS

ゴブリンパンチ	Goblin Punch - causa danos ao alvo (4 MP)
レヘル5デス	Death Level 5 - magia Death mais fraca (20 MP)
レヘル4ホーリー	Holy Level 4 - Holy mais fraco (22 MP)
レヘル3デブレス	Death Race Level 3 - contagem regressiva para morte (12 MP)
マジックハンマー	Magic Hammer - Confuse mais fraco (2 MP)
パンキンヘッド	Pumpkin Head - causa danos ao alvo (12 MP)
アークアブレス	Arc Abraze - espécie de Quake (14 MP)
マイエーカード	Mighty Card - causa danos ao alvo (62 MP)
マトママジック	Mator Magic - causa danos ao alvo (8 MP)
臭い息	Bad Breath - causa danos nocivos ao status do alvo (16 MP)
リミットグローブ	Limit Globe - causa danos ao alvo (10 MP)
はりせんぼん	1000 Needles - causa danos ao alvo (8 MP)
夜	Nightfall - efeito desconhecido (14 MP)
ツイスター	Twister - causa danos ao alvo (22 MP)
アースシェイク	Earth Shake - causa danos ao alvo (20 MP)
天使のおやつ	Tenshi no Ayatsu - efeito desconhecido (4 MP)
カエルおとし	Frog Drop - causa danos ao alvo (10 MP)
ホワイトウィンド	White Wind - causa danos ao alvo (14 MP)
ハッシュ	Vanish - elimina o inimigo instantaneamente (8 MP)
ブレイズ	Breeze - causa danos ao alvo (8 MP)
マスタードボム	Mustard Bomb - causa danos ao alvo (10 MP)
死のルーレット	Rollute of Death - mata o sorteado da roleta (18 MP)
レイズ	Reraise - ressuscita o alvo (14 MP)



DICA: ainda na contagem regressiva, pegue de novo esse transporte para obter mais pontos



DICA: escolha a última opção para sair do castelo



DICA: aumente seu level nas florestas, pois os inimigos são mais fortes





DICA:
contra Freija,
use a
habilidade
Jump, pois
ela causa
bons danos



DICA: não
desperdice
a Trance!
Ela libera
mais
habilidades
de seu
personagem

DICA:
aperte
Select duas
vezes para
ver em que
direção
está indo.
Não se
perca!



DICA: converse com esse guarda para obter o sino



DICA: use a habilidade Soul Mutation nesse chefe.
Assim ele vai errar vários ataques



DICA: entre na floresta mais redondinha, converse
com Moogle e pegue o item



DICA:
não use
magias
como
Quake
contra
inimigos
que voam

DICA: nas
trilhas de
Chocobo,
use o item
que
Moogle deu
a você
(Gisal
Vegetable)



DICA: enfrente esse clone de Vivi para
obter mais um sino



DICA: use os sinos para abrir as portas



DICA: nesse sino gigante, entregue o
item especial que Vivi possui (segunda
opção)

SUMMONS

フェニックス	Fenrir - poder da terra (30 MP)
カーバンクル	Carbunkle - usa a magia reflect em todos de seu grupo (24 MP)
フェニックス	Phoenix - ressuscita todos os membros mortos de seu grupo (32 MP)
ラムウ	Ramuh - poder do raio (22 MP, 30 AP)
シヴァ	Shiva - poder do gelo (24 MP, 30 AP)
イフリート	Ifrit - poder do fogo (26 MP, 40 AP)
アトモス	Atmos - usa a magia gravity nos inimigos (32 MP, 40 AP)
リヴァイアサン	Leviathan - poder da água (42 MP, 40 AP)
オーディン	Odin - pode matar todos os inimigos da tela instantaneamente (28 MP, 40 AP)
バハムート	Bahamut - poder de Flare (56 MP, 60 AP)
マティーン	Maduin - causa grandes danos a seu inimigo (54 MP)
アーク	Arc - causa enormes danos a seu inimigo (80 MP, 100 AP)

BLACK MAGICS

ファイア	Fire - magia de fogo fraca (6 MP, 20 AP)
ファイブ	Fire 2 - magia de fogo média (12 MP, 50 AP)
ファイカ	Fire 3 - magia de fogo forte (24 MP, 75 AP)
スロウル	Sleep - põe o alvo para dormir (10 MP, 20 AP)
ブリザド	Blizzard - magia de gelo fraca (6 MP, 25 AP)
ブリザッ	Blizzard 2 - magia de gelo média (12 MP, 50 AP)
ブリザカ	Blizzard 3 - magia de gelo forte (24 MP, 85 AP)
スロウ	Slow - deixa o alvo mais lento (6 MP, 20 AP)
サンダー	Thunder - magia de raio fraca (6 MP, 25 AP)
サンダッ	Thunder 2 - magia de raio média (12 MP, 50 AP)
サンダカ	Thunder 3 - magia de raio forte (24 MP, 80 AP)
ストップ	Stop - paralisa a barra de ATB do alvo (8 MP, 25 AP)
ポイズン	Poison - contamina o alvo (8 MP, 35 AP)
ハイオ	Bio - magia de Poison mais forte (18 MP, 40 AP)
アスピー	Aspell - rouba MP do alvo (2 MP, 70 AP)
ドレイン	Drain - rouba HP do alvo (14 MP, 60 AP)
グラビデ	Gravity - causa danos ao alvo (18 MP, 30 AP)
コメット	Comet - causa danos ao alvo (16 MP, 55 AP)
デス	Death - mata instantaneamente o alvo (20 MP)
ブレイク	Break - petrifica o alvo (18 MP, 30 AP)
ウォータ	Water - magia de água (22 MP, 55 AP)
メテオ	Meteo - chuva de meteoros (42 MP, 95 AP)
フレア	Flare - causa grandes danos ao alvo (40 MP, 95 AP)
ジハード	Juhad - causa danos a todos os inimigos e aliados (72 MP, 150 AP)

Winning Eleven
2000Esporte
Konami

7.5

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	7

4 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE

Inteligência artificial e novas jogadas

▼ PONTO FRACO

A velocidade, mais para anos 30

Empresa lançou 7
versões do jogo

Apesar de Winning Eleven 2000 ser o game sucessor de Winning Eleven 4, essa é, na verdade, a sétima versão do jogo, e não a quinta. Algumas, como a Final Version de WE 3, nem foram lançadas no Ocidente.

X-Men Mutant
AcademyLuta
Activision

6.8

CONTROLE	7
DIVERSÃO	7
GRÁFICO	7
SOM	6

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE

Simplicidade de comandos e os heróis

▼ PONTO FRACO

O som e a movimentação decepcionam

Trailer do filme
está no game

Nos Estados Unidos, o jogo foi lançado ao mesmo tempo em que o filme X-Men. Comprando o game você ainda faturava um ingresso. Além disso é possível assistir ao trailer do filme com seu jogo (veja como na seção de Dicas).

Winning Eleven 2000

A bola rola de novo
em ritmo lento no
campo da Konami

A Konami põe seu time em campo de novo com **Winning Eleven**

2000, um **Winning Eleven 4** melhorado. São 27 times da J-League. Em alguns deles estão presentes brasileiros como Bebeto e Bismark. Os gráficos estão quase idênticos aos da versão anterior, o que melhorou foi a jogabilidade, apesar de os controles terem ficado um pouco mais complexos. O sistema de estratégia também ficou mais legal, com mais jogadas, o que tornou o jogo mais



DICA: para entrar com mais facilidade na área aperte L1 + X

DICA:

lançamentos na ponta são ótimos na hora dos contra-ataques. Aperte L1 + ○



completo. A inteligência artificial ajuda na hora das tabelas, que podem ser mais abertas ou fechadas, dependendo da marcação do adversário. A nota ruim: o jogo está mais lento.

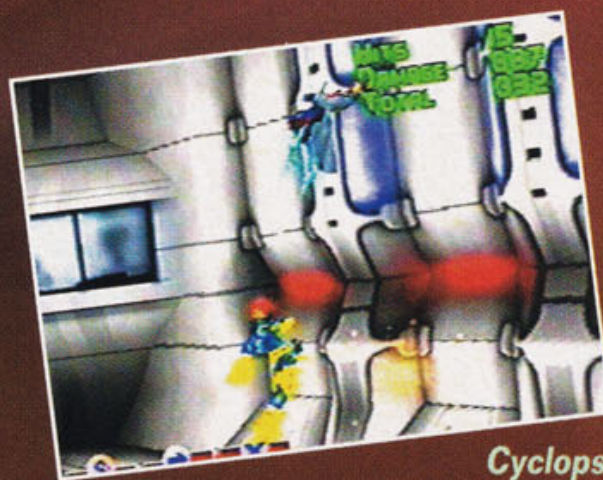
**DICA:**

para encobrir o goleiro, aperte L1 + □

X-Men Mutant Academy

Heróis da Marvel têm muito
marketing e pouco conteúdo

A galera dos X-Men ataca com tudo. Ou melhor, quase tudo. Apesar de haver um mar de coisas dos caras, com o filme à frente de tudo e o game logo a seguir, eles não estão com a mesma força que mostram nas páginas da Marvel. O jogo desenvolvido pela Activision é um game de luta, feito com comandos simples e uma movimentação durona. O Professor Xavier comanda seus alunos mutantes em confrontos com os perversos. São 10 personagens entre bonzinhos e vilões. Os combos são fáceis aplicar, mas a colocação dos botões atrapalha. Os gráficos têm bons efeitos de brilho (em explosões e raios). O jogo até diverte, mas não inova em nada. ■



Cyclops:

pule com □, □, X, ↓ → X + ○

**DICA:**

contra Phoenix, fique mais afastado e defenda as magias que ela soltar

DICA: mande Magneto para o canto e desça porrada nele



Quem conquistar esta gata realmente vai levar uma máquina para casa.

GANHE UM
PLAYSTATION ONE
E DIVERSOS
PRÊMIOS

Promoção A Espiã que te Amava

Faça uma declaração de amor e conquiste a estonteante Lara Croft e um PlayStation One novinho em folha.

Conquiste a Lara Croft e prepare-se para abrir as portas da sua casa para o novo PlayStation One, o mais recente lançamento da Sony. Você tem 5 linhas para fazer aquela declaração de amor para a Lara, usar toda a sua "lábria" e fazer com que ela se derreta toda por você. Lembre-se: no máximo 5 linhas. E se o seu xaveco não for tão bom assim, não se preocupe que a Lara ainda tem muito amor para dar – as melhores 5 cartas vão levar um acessório para PlayStation. O resultado estará disponível no site www.pstation.com.br a partir do dia 1º de outubro e na edição 7 da PlayStation Magazine, novembro nas bancas. Agora, mãos à obra porque a promoção acaba dia 18 de setembro e já estão chegando um monte de cartas de amor aqui na redação.

**Mande seu torpedo para a
Promoção "A Espiã que te Amava",
Rua Paes Leme, 524, 10º andar -
Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo, SP.
Importante: não se esqueça de colocar
seu nome completo, endereço e
CPF (seu ou do seu responsável).
Cartas que chegarem sem estes
dados estarão automaticamente
eliminadas da promoção!**



PlayStation MAGAZINE

AGORA TODO MÊS NAS BANCAS.

Regulamento

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 18/08/2000 a 18/09/2000.

2. Os participantes da promoção deverão criar uma frase, com no máximo 5 linhas com uma declaração de amor para a musa virtual Lara Croft e enviar por carta, contendo nome completo, endereço completo (logradouro, número, complemento e CEP), telefone, data de nascimento e nome e CPF do pai ou responsável.

3. Cada participante poderá enviar quantas frases quiser, desde que seja uma por envelope. As cartas deverão ser nominadas a "Promoção A Espiã que te Amava" - Rua Paes Leme, 524, 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo, SP, aos cuidados da redação de PlayStation Magazine.

4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista ou qualquer outro produto para participar da promoção.

5. As frases serão julgadas pela redação da PlayStation Magazine. A decisão será definitiva e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.

6. Serão contemplados as 5 melhores frases, sendo que a melhor receberá um videogame PlayStation One e um acessório para PlayStation e do segundo ao quinto colocados receberão um acessório para PlayStation cada.

7. Os participantes cedem desde já à Editora Nova Cultural, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das frases enviados, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.

8. Serão consideradas válidas as frases enviados à redação até

18/09/2000, valendo o carimbo dos correios como a data de postagem.

9. O resultado será publicado na edição 7 (novembro) da revista PlayStation Magazine e a partir do dia 1/10 no site www.pstation.com.br. Todos os ganhadores serão avisados via telefone ou telegrama e os prêmios serão entregues até 25/10/2000 no domicílio do ganhador.

10. Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Nova Cultural, tampouco seus parentes.

11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

12. O envio da frase implica na aceitação irrestrita, por parte do participante, dos termos deste regulamento, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.



Koudelka

Aventura

Sacnoth

8.8

CONTROLE 8

DIVERSÃO 9

GRÁFICO 9

SOM 9

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE

Cenários, roteiro gótico e personagens são bem caracterizados

▼ PONTO FRACO

Às vezes é difícil interagir com o cenário

Sacnoth: empresa promissora

A Sacnoth chegou pra provar que vai dar trabalho às grandes softhouses. O ótimo **Koudelka** é um dos primeiros games desenvolvidos por essa nova empresa japonesa, criada por ex-membros da conceituada Squaresoft.

Gráficos e som detalhados

Os gráficos e o som da aventura foram cuidadosamente elaborados pela galera da Sacnoth. Além disso, o carregamento entre os cenários é bem rápido. A interação da personagem com o ambiente, porém, poderia ser melhor. Para pegar um item do chão, por exemplo, você tem de estar bem em frente a ele.

Batalhas são inesperadas

Uma das inovações de **Koudelka** são as batalhas inesperadas, comuns nos RPGs tradicionais. Elas foram utilizadas no lugar dos inimigos visíveis, como os de **Resident Evil**.

Koudelka

Mais uma gata: agora é uma bruxa que arrepiou a galera do século XIX!



Na Inglaterra do século XIX, uma bruxinha deliciosa chamada Koudelka chega a um mosteiro abandonado, atraída pelos sussurros de um fantasma. Lá a gata encontra Edward, um aventureiro prestes a ser morto por um monstro, e salva a vida dele. Assim começa **Koudelka**, um jogo em estilo gótico, produzido pela Sacnoth. Você vai

incorporar a própria Koudelka, e sua missão será descobrir os segredos desse mosteiro mal-assombrado e menos abandonado do que parece. Para isso contará com a ajuda de Edward e de James, um padre enviado pelo Vaticano para estudar os mistérios do

lugar. O principal destaque de **Koudelka** são os personagens, que possuem movimentos naturais e dublagem perfeita. ■

DICA: as magias podem ser utilizadas por qualquer membro do grupo, a qualquer hora. Não se preocupe em ter um único personagem utilizando apenas magias

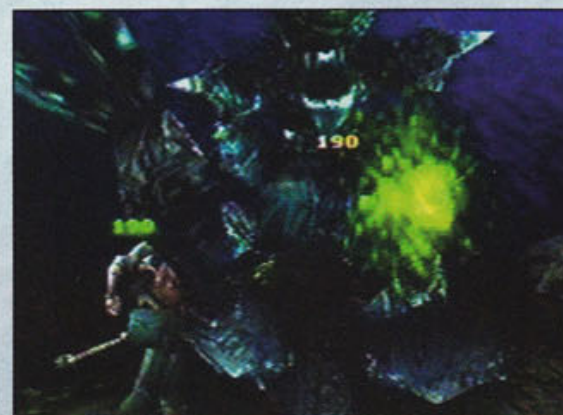
DICA: depois das batalhas, é possível usar o comando HEAL, no menu, para curar totalmente um personagem. Mas apenas um!



DICA: no início de cada batalha, use magias que deixam os personagens mais fortes para que seus ataques destruam logo os inimigos



DICA: como nos jogos mais atrasados do gênero, ainda não é possível subir as escadas normalmente. É preciso apertar X e, às vezes, isso deve ser feito em todos os degraus



DICA: ao enfrentar inimigos que sugam muito sua energia, use armas que recuperam automaticamente seu HP



DICA: nem todos os personagens do jogo têm as intenções que aparentam. Tome cuidado para não ser enganado



DICA: para salvar o jogo, só mesmo nas fontes de água benta. E, para alcançá-las, geralmente há um Boss antes. Fique atento

Digimon World

Monstrinhos pedem ajuda: a paz e a vida em comunidade estão ameaçadas no mundo deles

PS MAGAZINE Os monstrinhos da Bandai invadiram o mundo: estão na TV, nas lojas e agora no seu PlayStation. Em **Digimon World**, você estará na pele de um garoto fanático por digimons, cujo nome você mesmo escolherá. Um dia, ao chegar em casa, esse menino encontra seu Digivice (jogo eletrônico sucessor do Tamagotchi) gritando por socorro e, ao se aproximar dele, é sugado pela máquina e transportado para o DigiWorld. Sua missão será ajudar os últimos habitantes a restabelecer a paz local e a vida em comunidade, esquecida por muitos monstrinhos. Durante essa aventura, criada para concorrer com **Pokémon**, da Nintendo, você poderá contar com a ajuda de seu digimon inicial. ■



DICA: dependendo do tipo de treinamento que você utilizar, seu digimon poderá evoluir para espécies diferentes



DICA: sempre que seu digimon quiser ir ao banheiro, leve-o rapidamente, ou então utilize um pinico portátil. Evite deixá-lo tornar-se um porco



DICA: quando a barra FINISH estiver cheia, use ☐ para dar golpes especiais. Mas faça isso logo após um ataque inimigo, para não correr o risco de ter seu golpe interrompido



DICA: quando seu digimon estiver sonolento, use o comando de dormir. Só nesse momento será possível salvar o jogo



DICA: na casa de Jijimon você consegue itens e dicas sobre o jogo, além de poder dar descanso a seu digimon



DICA: é necessário alimentar bem seu monstrinho. Dê a ele carne, conseguida na plantação, ou cogumelos, encontrados pelo caminho



DICA: a Save Machine é utilizada para gravar digimons que você pretende usar no modo de batalha (2 jogadores)



Digimons também estão na rede

Os digimons estão também na Internet. No site oficial da turma, você pode brincar online com os monstrinhos, carregar algumas opções de wallpaper para seu computador, ver fotos e clipes, e enviar postais temáticos para os amigos. O endereço é www.digimon.com.

Filme deve chegar ao Brasil em 2001

O filme **Digimon: The Movie** deverá aparecer nos cinemas brasileiros em janeiro do ano que vem. A Bandai ainda está negociando com as distribuidoras cinematográficas para ver quem irá lançá-lo aqui. Nos Estados Unidos, o filme chegará às telas em 6 de outubro.



Digimon World

Ação	
Bandai	8.0
CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	7

Memory Card - 1/2 Jogadores

▲ **PONTO FORTE**
É fácil explorar o mundo do jogo, sem risco de se perder

▼ **PONTO FRACO**
Você é obrigado a cumprir algumas ações antes de seguir para onde quer

Mortal Kombat



*Nova criação da Midway
inova o conceito da série:
elementos de ação e
espionagem fazem com
que a porrada deixe de
ser a única atração*



Mortal Kombat Special Forces chegou ao PlayStation para inovar o conceito da mais famosa série de luta do videogame. Numa tentativa bem-sucedida de misturar os conhecidos personagens do mundo do Mortal Kombat ao gênero de ação, a Midway acabou criando uma aventura com elementos de espionagem, lembrando um pouco o excelente **Metal Gear Solid**, da Konami. Nesta nova versão da série, você vai incorporar Jax, e seu objetivo será destruir Kano, líder da gangue Black Dragon. Para concluir essa missão, que se desenrola durante cinco fases em 3D, você terá de combater o exército de Kano, e para isso contará com a ajuda das Special



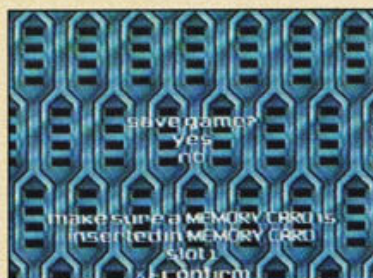
Forces. Bom, já que estamos falando sobre **Mortal Kombat Special Forces**, vale citar que o novo roteiro tem um sistema inédito de aprendizado de combos. Mas, desta vez, você não vai resolver seus problemas só no braço: será possível utilizar também detonadores e algumas armas deixadas pelos inimigos. O que não colabora muito no novo game da Midway é o tipo de visão do jogador: ela é em 3ª pessoa e, muitas vezes, a câmera mostra Jax de cima para baixo. Isso faz com que os inimigos se aproveitem quando seu personagem não está enxergando um palmo à frente do nariz. Fique esperto para não ser surpreendido!

t Special Forces

O SISTEMA DE JOGO



Aperte **SELECT** para ir ao menu e selecionar os itens em seu poder, como medipaks, armas ou detonadores. Pelo menu você também lê as mensagens do jogo



Somente ao término de cada capítulo é possível salvar o jogo. Para dar **LOAD**, você precisa entrar no menu **OPTIONS** antes

COMANDOS

- - soco alto
- X - soco baixo
- △ - chute alto
- - chute baixo
- R1 - defesa
- R2 - corrida
- L1 - visão 1ª pessoa
- L2 - seleciona armas



No decorrer do jogo, você aprenderá a fazer combos (mostrados acima da tela). O melhor deles para o jogo inteiro é o Super

Uppercut. Para relembrar os combos aprendidos, use o menu do **SELECT**

Warehouse



1- Comece o jogo batendo nos primeiros inimigos para se acostumar com os comandos. No início não será possível utilizar os combos. Você precisará aprendê-los



2 - Procure a porta e aperte **X** para abri-la. Continue o caminho e, logo que for aprendendo os combos, use-os constantemente



3 - Não suba o corredor ainda. Siga para a direita até avistar uma porta em cima. Entre por ela



4 - Nessa salinha você adquire sua primeira arma, a machine gun. Use o menu **Select** para selecioná-la. Atire com □ e, para guardar ou sacar a arma, use **L2**



5 - Volte e suba o corredor. Passe reto pelo elevador e, no final, vire à esquerda para descer as escadas



6 - Saindo das escadas, desça e vire à esquerda para conseguir balas para a machine gun. Volte, passe reto pelas escadas e continue subindo



7 - Quando tiver chance, entre à direita e pegue a chave entre as estruturas de metal. Suba as escadas e passe em frente à sala da machine gun



8 - Entre pela porta da direita e acabe com os três inimigos que estão no andar de baixo

Mortal Kombat Special Forces

Ação/aventura
Midway

8.0

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	7
SOM	8

Memory Card - 1 jogador

PONTO FORTE

Cenários e sistema de aprendizado de combos são inéditos na série

PONTO FRACO

Visão da câmera é muito limitada

DETONADO

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES



9 - Suba até chegar à porta do quadro de energia e aperte X para usar a chave que pegou anteriormente



10 - Ação (com X) o painel da esquerda para ativar o elevador. Volte, passe pela salinha da machine gun e entre no elevador



11 - Vá para o quarto andar e, ao sair do elevador, suba. Lembre-se de sempre usar combos para eliminar os inimigos rapidamente



12 - Para eliminar os inimigos armados que estiverem atirando de longe, use as armas. Mas procure economizar munição ao máximo. De perto, utilize golpes



13 - Elimine todos nessa área, desça e siga para a direita



14 - Pegue os detonadores. Esses explosivos conseguem abrir passagens em lugares específicos. Volte ao elevador e vá para o 3º andar



15 - Mate os guardas logo que sair do elevador e siga pelo caminho de baixo para continuar



16 - Encontre a parede rachada e use um detonador nela (menu Select, depois X no detonador)



17 - Cuidado com a explosão do detonador, que é realmente grande! Fique bem distante e espere o fogo sumir para passar pela nova abertura



18 - Suba e vá para a direita para conseguir o security keycard. Volte à área do elevador, mas não entre nele



19 - Desça e siga para a direita até encontrar uma porta, mas não entre ainda



20 - Perto da porta, na parede superior, estoure a rachadura com outro detonador e entre para pegar um medipak



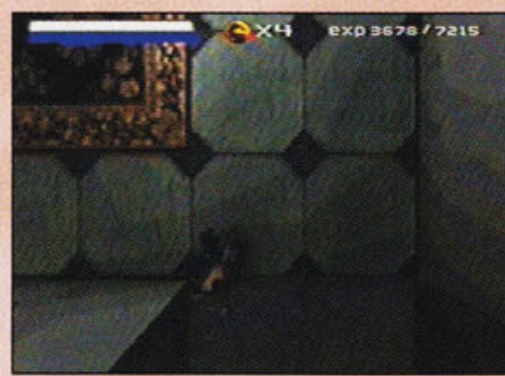
21 - Agora sim, entre pela porta usando o keycard (apenas aperte X). Suba e entre no quatinho da frente



22 - Ative o alarme de incêndio para abrir a saída de emergência, e volte a usar o elevador para ir ao 2º andar



23 - Ao sair do elevador, a sala de cima tem munição e a da direita, medipak. Continue o caminho para baixo



24 - Vá seguindo sempre para baixo e para a direita. Na próxima área, siga para cima e para a direita até chegar a uma porta



25 - Abra a porta de emergência e saia. O jogo pode demorar alguns segundos para mostrar a próxima parte. Não se preocupe e fique fora da porta



26 - Entre na próxima porta e prepare-se para invadir a área do chefe!



27 - Para vencer No Face, fique desviando das dinamites ao mesmo tempo em que se aproxima dele. Logo que chegar perto, rapidamente faça o combo Super Uppercut. Repita isso várias vezes

Sewers



1 - Vá para a esquerda. Na intersecção, siga o caminho para baixo e vire à esquerda. Suba para chegar ao medipak e ao computador



2 - Ative o computador para conseguir um código. Ele fica guardado no menu Select, em "messages"



3 - A partir dali, desça o caminho todo para chegar a outro computador



4 - Ative mais um código e volte o caminho até a intersecção do começo



5 - A partir da intersecção, suba e abra a porta. Para abrir as portas desta fase, use o painel que fica próximo delas



6 - Suba a escadaria em frente (apenas ande em sua direção) para chegar ao terceiro e último computador



7 - Pegue o sniper rifle, que pode ser ativado a partir do menu Select (use L1 para mirar em 1ª pessoa). Ative o computador e continue o caminho



8/9 - Na intersecção, use a visão em 1ª pessoa e uma arma para eliminar os inimigos à espreita. Siga à direita para conseguir um medipak



10 - Volte para a intersecção e siga o caminho da esquerda. Vá até o final e suba



11 - Abra a porta usando o painel na parede



12 - Entre e pule no buraco sem medo. Você não morrerá, nem perderá sequer um pouco de energia. Passe pela porta seguinte



13/14/15 - Ande pela plataforma até descer ao andar inferior. Pegue a munição e, na plataforma central, digite o código 3129



16 - Entre pela nova abertura na parede superior (andar de cima) para terminar essa parte do capítulo



17 - Siga o caminho até chegar à intersecção. Vá para a esquerda e suba para matar o inimigo e pegar a munição



18 - Desça para conseguir um medipak e suba novamente para prosseguir



19 - Passe do local onde você matou o inimigo, entre e, quando o caminho se dividir, siga para a direita



DETONADO

MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES



20 -

Entre pela porta do final para pegar munição. Depois saia desta salinha e siga o caminho da esquerda



21/22 - Entre pela porta da esquerda e pegue o keycard



23 - Saia da sala do keycard e volte ao começo da fase



24 - Passe pela intersecção inicial e continue seu caminho sempre à direita, até o final



25 - Suba e entre pela porta com seu keycard. Suba a escada. Na intersecção, à esquerda há um medipak. Acima está a continuação do caminho



26 - Entre à direita. Quando puder, suba (foto) e siga até entrar pela porta e pegar outro keycard



27 - Saindo da sala do keycard, desça o caminho de volta, entre à esquerda e use o keycard na outra porta



28 - Siga até encontrar água. Passe sobre a ponte e entre na parte da escada. Continue até o final para chegar a uma salinha onde há outro keycard. Depois volte tudo e siga para cima da área da ponte



29 - Chegando ao computador, acione-o e pegue a porta à esquerda. Desça ao andar de baixo e saia pela porta. Desça tudo, vá para a direita, suba e entre pela porta. Suba ao outro andar e saia para a plataforma. Suba outra vez e entre pela porta seguinte (à direita)



30 - Entre pela porta de cima e vá até o final para pegar o keycard. Depois volte e, antes de chegar à plataforma, desça o corredor para encontrar o último keycard



31 - Volte ao andar de baixo, à esquerda, e suba para chegar ao computador que você ativou antes. Ative os outros dois (para cima) e saia pela porta. Siga para a direita e suba pela ponte formada



32 - Para eliminar Tasia, aproxime-se rapidamente da neblina onde ela vai aparecer e faça um combo. Repita isso sempre

Towers



1 - Nessa fase, lembre-se de checar as placas de todos os carros estacionados (botão X)



2 - No canto inferior esquerdo do estacionamento, entre na salinha depois do chão pintado de amarelo. Use a alavanca para abrir a passagem para a próxima parte



3 - Vasculhe bem os estacionamentos para checar TODOS os carros. Nos painéis, use os códigos 82931 e 97482



4/5 - Depois de usar o segundo código, entre na guarita amarela para conseguir a red key. Volte pela porta onde usou o primeiro código, siga para a direita e entre pela porta de vidro



6 - No salão principal há uma recepção à direita e um corredor à frente, com um elevador dourado. Siga pelo corredor até o final e entre na porta à esquerda para pegar a C Room Key



7 - Saia da salinha e vire à direita. Não entre ainda na porta superior. Caminhe para a direita e para baixo, e desça as escadas para chegar ao porão



8 - Siga os armários de cima até eles acabarem, e continue caminhando em frente pelo corredor escuro. No final, pegue a BR Key



9 - Volte ao andar inicial. Agora sim, entre pela porta superior (perto da primeira passagem). Acione o computador e cheque as suas mensagens no menu select



10 - Volte de novo aos armários e abra o que conseguir (foto) para pegar a SP Key. Suba de novo e, na primeira salinha, entre na porta da esquerda. Volte à recepção e entre na porta perto do balcão



11 - Acione o computador e suba o elevador dourado. Entre na primeira grade que vir e suba a escada



12 - Siga pela plataforma principal (para cima), entre no caminho da direita e desça a escada. Pegue os detonadores e use-os nos vidros rachados para conseguir itens



13 - Volte à plataforma principal, siga à direita e pegue mais itens. Termine de subir a plataforma principal, acione o computador da esquerda e depois siga à direita. Prepare-se para enfrentar mais um inimigo



14 - Jarek pode ser vencido facilmente, como os outros inimigos. Desvie dos ataques distantes e use combos rapidamente

Sinkiang



1 - A primeira parte de Sinkiang é a mais chata do jogo. Siga lentamente usando a visão em primeira pessoa para ver os inimigos de longe e matá-los. Ou então você pode correr grudado na parede, fugindo dos tiros



2 - Entre nas aberturas do caminho para conseguir itens e a Blue Key



3 - Na próxima parte, elimine primeiro todos os inimigos. Volte ao início e use um detonador na parede do quarto ladrilho da esquerda (rachadura). Pegue a pedra e suba mais oito ladrilhos. Use outro detonador na rachadura da direita



4 - Dentro da abertura, empurre com X a terceira coluna. Entre, empurre mais uma coluna e acione a alavanca. Repita isso para a quarta coluna. Abra a última rachadura do corredor para deixar aberta a sala de Adrina



5 - Entre pela abertura da direita no corredor (é difícil de ver), conforme a foto. Acione o computador e volte ao corredor. Suba e passe pela ponte



6 - Entre pela primeira porta e acione o computador.



7 - Siga corredor acima e pegue a pedra no final. Volte pelo corredor e entre na abertura da direita



8 - Pegue a Blue Key na sala com chão desenhado e continue o caminho. Passe pela ponte (à esquerda), pegue a pedra e caia logo em seguida, voltando para a primeira parte (antes da ponte)



9 - Suba até quase o final do corredor e entre na abertura da esquerda (e depois na porta) para encontrar o altar de Rhiana. Use a pedra Ruby (menu Select) nele



10 - Perto do altar, pegue a vida escondida atrás da coluna. Depois acione novamente o computador, desça pelo corredor e entre na porta da direita



11 - No altar de Eliza, use a Emerald

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES



12 - Vá até o ponto de onde você abriu a sala do altar de Adrina e use a Amethyst. Siga o corredor principal, passe pela ponte, vá até o fim e saia dessa parte



13 - Suba (com Δ) nos blocos da esquerda para conseguir itens



14 - Em seguida, suba nos blocos da direita para sair da sala. Escale os blocos à direita, novamente, e pegue a arma Sniper



15 -

Use a Sniper com visão em 1ª pessoa para matar o guarda que fica no lado direito da rampa. Depois fique no meio da rampa e mate os outros dois inimigos da sala (à esquerda e em frente da rampa)



16 - Escale os blocos dos dois lados da sala para pegar itens espalhados. Depois saia pela parte central superior



17 - Suba a escadinha estreita e ative o computador. Desça os degraus e suba em frente para sair da sala



18 - Mate Tremor de um modo bem fácil: quando conseguir se aproximar, fique apertando bem rápido X até vencê-lo!

Outworld



1 - Esta intersecção principal leva à saída da fase (esquerda). Mas antes você precisa explorar os caminhos da direita



2 - Para acabar rapidamente com os inimigos do Outworld, use o combo Super Uppercut para jogá-los para fora da plataforma



3 - Vá para a direita e não entre no caminho superior. Um pouco mais ao lado, entre no caminho da descida e passe pelo portal



4 - Depois do portal, siga pela trilha de cima (à esquerda), para entrar no próximo. No caminho, porém, não se esqueça de descer a plataforma para pegar o Dragon's Eye.



5 - Vá para a direita e desça o caminho (difícil de ver) da foto, até o final. Siga para a esquerda até entrar no portal



6 - Ao sair do chão roxo, na intersecção grande, vá para a esquerda



7 - Seguindo o caminho, cuidado ao chegar à parte quadrada. Você deve descer, mas vá pela direita para não cair!



8 - Para passar sobre a ponte de blocos desalinhados, use a visão em 1ª pessoa para se posicionar bem, e entre no portal em seguida



9 - Ative o painel e passe novamente pelo portal para voltar à intersecção grande. Daí, siga para a direita



10/11 - Passe sobre a ponte, pegue a rampinha para baixo, dê alguns passos para a esquerda e suba pelo caminho para pegar outro Dragon's Eye



12 - Volte à intersecção grande e suba. Passe pelo portal



13 - Passe sobre a ponte e siga o caminho para baixo. Vá para a esquerda (ao ponto de início da fase) até chegar aos dois altares



14 - Use o Dragon's Eye roxo para Kang e o vermelho para Tsung. Passe pelo portal e siga em frente



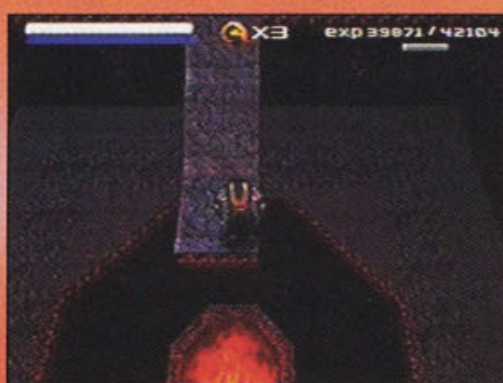
15 - Quando chegar à sala com três saídas, a da esquerda é onde está a continuação do caminho. As outras têm itens



16 - Ao seguir o caminho, desça e vire à esquerda sobre a ponte



17 - Do meio da ponte, pule para o caminho inferior. Para baixo há munição; para cima, a sequência do caminho



18 - A partir da pequena plataforma, caia sobre o portal. Depois passe também pelo próximo



19/20 - Escale a parte aberta da direita e suba até a pequena torre. Depois siga o caminho sobre os muros



21 - Passe sobre a ponte de madeira, pule para o caminho inferior e siga em frente



22 - Nesse ponto, não entre ainda no prédio grande. Siga o caminho da direita



23 - Quando chegar a um buraco com uma escada, desça por ele. Passe pela porta que encontrar



24 - Siga à direita e escale até pegar a chave. Volte ao prédio e, agora sim, entre nele



25 - Suba as escadas até chegar ao telhado. Pegue os itens e desça para continuar em frente



26 - Entre pela porta da próxima torre e suba as escadas



27 - Vá para a esquerda e depois para baixo. Desça as escadas. Abra a porta e continue à esquerda. Depois você deverá subir, virar à direita e abrir a porta à sua frente, onde há uma Blue Key



28 - Volte ao prédio grande e pegue de novo o caminho da direita, mas não desça pelo buraco da escada. Suba até o final para pegar um medipak. Depois volte pelo caminho da direita (até o final) e suba



29 - Siga para a esquerda e entre pela porta. Suba as escadas e vá para a esquerda



30 - Da plataforma, pule em direção ao portal (acima) para entrar nele e enfrentar Kano



31 - É fácil derrotar o último inimigo, em comparação com os chefes das outras versões de Mortal Kombat. Simplesmente use a tática anterior: aproxime-se e fique apertando X bem rápido!



32 - Assista ao final dessa bizarra aventura no mundo de Mortal Kombat. Jax e as Special Forces conseguem recuperar a paz. Por enquanto!

Wild Arms 2



Para garantir a paz em Filgaia, Ashley, um novato na Força Especial de Combate, terá de impedir que o grupo do mal consiga uma espada sagrada que confere poderes incríveis a quem a manipula



Uma estranha força paira pelos céus de Filgaia. O motivo: a existência de uma espada chamada Sword of Disaster, capaz de conceder poderes incríveis a quem a utiliza. Apesar de representar um grande bem à humanidade, quando manipulada por pessoas de bom coração e alma corajosa, a arma poderá pôr fim à paz em Filgaia, caso caia nas mãos de um grupo do mal, liderado por Caino. Dispostos a tudo para conseguir o domínio da Sword of Disaster, os anti-heróis organizam um ataque ao continente de Filgaia. Só que eles não contavam que Ashley, um novato na Força Especial de Combate, fosse lutar com unhas e dentes para impedi-los. Esse é o roteiro de **Wild Arms 2**, a nova versão da série desenvolvida pela Media Vision e pela Sony. Além de assumir o comando de Ashley, você poderá contar também com a

performance de outros personagens para concluir sua missão: Brad, prisioneiro que já foi um grande herói no continente; Lilka, uma bruxa que possui estranhos poderes; Kanon, uma mulher ciborgue criada para proteger a espada sagrada; e Tim, uma garota de 14 anos que convoca os lendários Guardians (de **Wild Arms 1**) com a ajuda do amigo Poka. Além dos Guardians, a nova aventura tem em comum com o primeiro game da série a aparência dos cenários e o estilo de jogo.

Mas não se trata de uma

simples sequência: as novidades são várias. A principal atração desse RPG é a movimentação dos personagens, rápida e precisa, o que dá um bom ritmo ao jogo (os gráficos e o som de Velho Oeste também contribuem nessa parte). Já as batalhas constantes são um pouco cansativas, apesar de a história ser intrigante e prender sua atenção.



Wild Arms 2

RPG
Sony/
Media Vision

9.0

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

PONTO FORTE
A movimentação rápida e precisa dos personagens e a história intrigante

PONTO FRACO
As batalhas enjoam um pouco



Comandos Gerais

- - usa as tools
- - sai do menu
- △ - entra no menu
- X - correr/selecionar itens
- R1 - câmera direita
- L1 - câmera esquerda

Estratégia

Caso seu personagem morra, não se desespere, pois o jogo permite que você troque de papel durante uma batalha. Apenas ative a opção Form e mude de jogador, evitando gastar itens como Full Revive e Revive Fruit



1 - A aventura de Ashley começa. Vá para a esquerda e entre na porta



2 - Pegue uma Gemil Coin e fale com o homem ao lado



3 - Fale com o homem da direita, para que ele libere a porta à esquerda



4 - Antes de descer a escada, pegue uma Heal Berry no local indicado na foto



5 - Ajude esse homem e ele lhe dará a tool Hurl Knife



6 - Quando pegar a tool, entre na porta para conseguir mais uma Heal Berry



7 - Volte ao início da fase e use a tool nesse local para liberar sua passagem



8 - Tome cuidado com o chão, pois ele pode cair. Caminhe encostado na parede para evitar desastres



9 - Fique de olho no piso. Um ponto mais claro que outro é sinal de perigo!



10 - Ao chegar a esse local, entre na porta



11 - Antes de enfrentar o mestre, pegue uma STR Apple para melhorar seus atributos físicos



12 - Esse mestre não representa grandes problemas. Utilize golpes normais e a Heal Berry, se for necessário



13 - Com Brad, siga pela floresta e pegue essa Heal Berry entre as árvores



14 - Chegando a esse ponto, pegue mais uma STR Apple para aumentar sua força



15 - Entre na casa e pegue a tool Kick Boots em um dos dormitórios

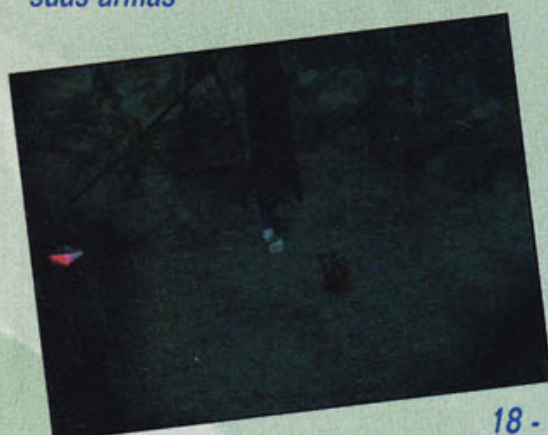
WILD ARMS 2



16 - Do lado direito da casa, use a tool e destrua essa portinha de madeira. Siga pela esquerda



17 - Quando chegar a esse ponto, pegue a Bullet Load para recarregar suas armas



18 - Use a tool e acione o guindaste. Ele levará você ao outro lado



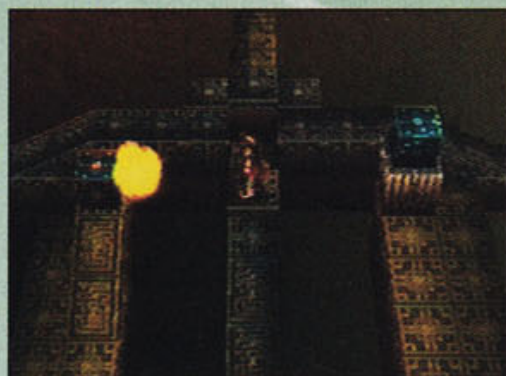
19 - Contra esse chefe, use sua bazuca. Ele não resistirá muito tempo!



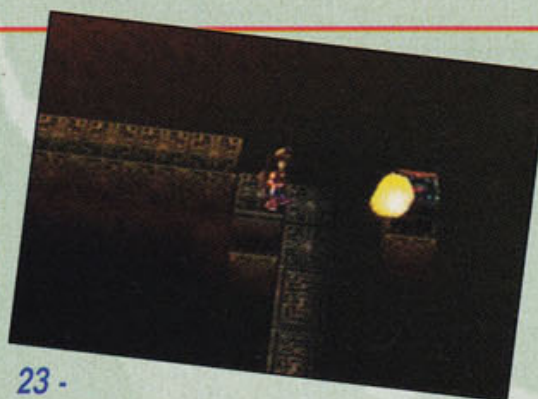
20 - Saindo da floresta, siga para noroeste e encontre T' Bok Village



21 - Quando encontrar essa menina, fale com ela



22 - Em Millenium Puzzle, ative todos os blocos azuis que encontrar pela frente



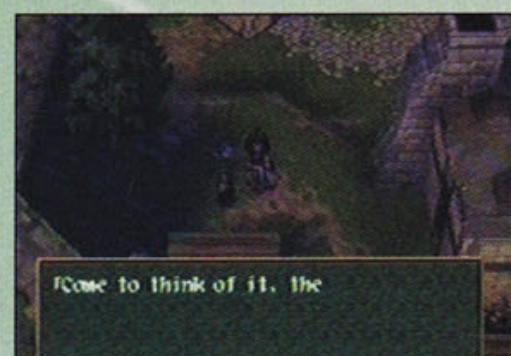
23 - Suba no bloco e atire nesse outro de cor azul para ativá-lo



24 - O quebra-cabeças consiste em ativar 4 blocos azuis no topo da fase. Faça isso usando a tool de Lilka



25 - Suba nos blocos e deixe-os como indica a foto para liberar a passagem



26 - Fale com o menino. Ele lhe dirá que uma ameaça está por vir



27 - Com Ashley, siga para Meria Castle, mas antes passe na loja de armas para fazer um Upgrade nas suas



28 - Vá para o estacionamento do castelo e pegue esse Full Revive entre os caminhões



29 - Saia do castelo e fale com Tony perto da loja de pães



30 - Suba no telhado das casas para pegar o cachorro de Tim



31 - Como recompensa, Tim lhe dará o primeiro Guardian do jogo (Grudiev)



32 - Em Sword Cathedral, siga os guardas e segure a espada sagrada



33 - Depois vá ao jantar e converse com o comandante

Personagens/Características

BRAD EVANS



De herói a prisioneiro. Essa é a história de Brad Evans, um guerreiro determinado que possui um arsenal dos mais pesados

LILKA



Uma maga mirim que porventura se viu obrigada a ajudar Ashley no combate ao mal. Possui diversas magias, e é atraída por Ashley

ASHLEY



Corajoso guerreiro, possui grandes habilidades pessoais e na manipulação de armas



34 - Quando falar com o comandante, Ashley sofrerá uma estranha transformação. Destrua todos os inimigos



35 - Volte ao salão principal e segure a espada novamente, para que Ashley volte ao normal



36 - Volte para Meria Town. Lilka estará esperando sua chegada



37 - Entre na loja de pães e converse com a balconista. Depois siga para o Valeria Chateau no sudeste



38 - Suba ao terceiro andar e fale com Irving



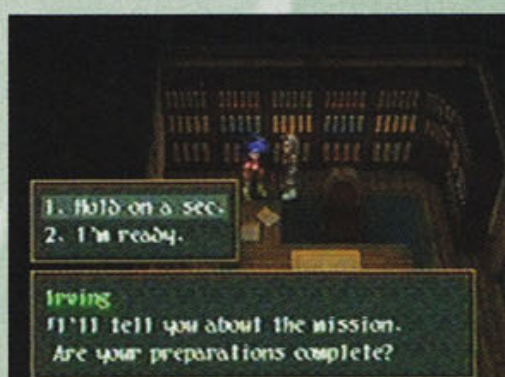
39 - Verifique todos os dormitórios. Você encontrará mais um Guardian, chamado Schturdark



40 - Em outro quarto você encontrará outro Guardian, o Moor Gualt



41 - Saia do Valeria Chateau. Você encontrará duas mulheres que impedirão sua passagem



42 - Volte e fale com Irving. Escolha a primeira opção que ele der a você. Logo em seguida, você será preso



43 - Com Lilka, ative todos os computadores para liberar as passagens



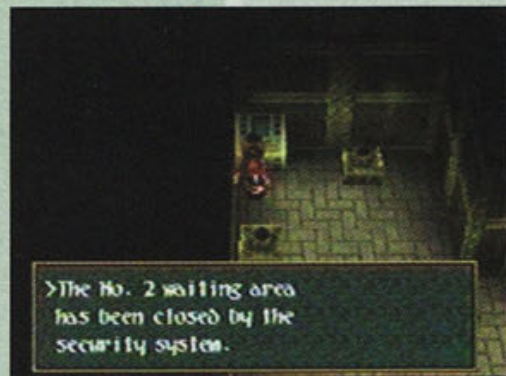
44 - Atire na diagonal para acabar com todos os inimigos dessa tela (use a tool de Lilka)



45 - Ative esse computador para liberar a porta ao lado



46 - Ative esse outro computador para liberar a porta da esquerda



47 - Destrua os dois inimigos e depois ative o computador



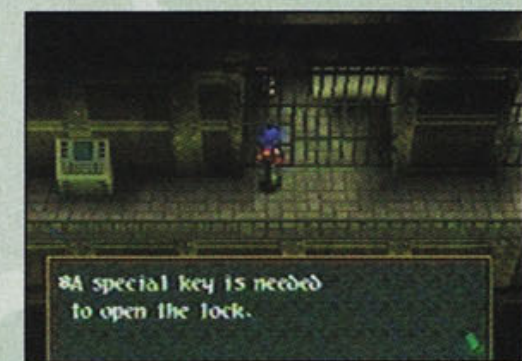
48 - Abra o armário para encontrar o Jail Card, que permite liberar as celas



49 - Volte e abra a cela de Ashley. Siga para a direita



50 - Use a tool do ponto indicado para desmaiar o guarda. Entre pela porta



51 - Ative o computador e depois use o Jail Card para abrir a cela de Brad



52 - Para abrir essa porta, utilize a tool Kick Boots de Brad



53 - Ataque esse chefe primeiro nos braços e depois no corpo. Use golpes normais. Depois siga para Under Cave, a leste de Whitered Ruins



54 - Destrua as caixas com a tool de Lilka para explodir as pedras

WILD ARMS 2



55 - Utilize Brad para empurrar as caixas. Depois use a tool de Lilka



56 - Deixe as caixas na posição indicada e depois provoque uma explosão para destruir as pedras



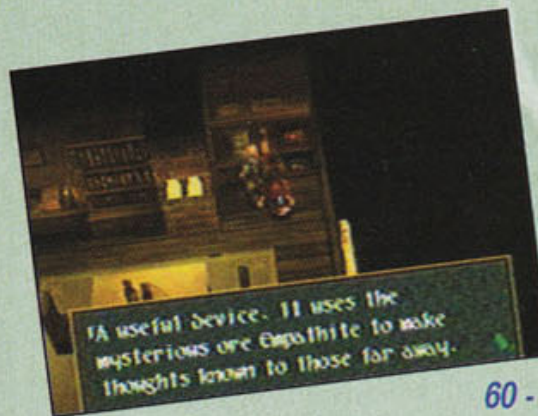
57 - Nesse ponto, use Brad para se locomover na água. Para isso, use a tool de Brad nas paredes



58 - De Under Cave, siga para Danzen City, localizada a oeste da saída da caverna



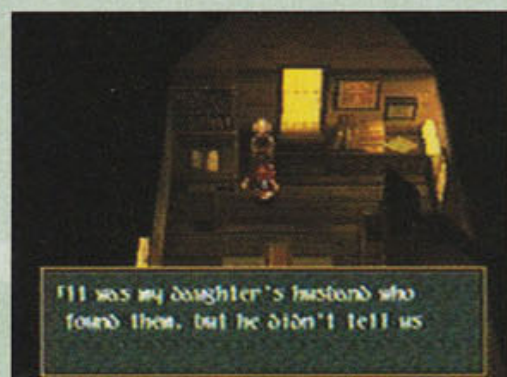
59 - Vá ao hospital e fale com o médico



60 - Saia do hospital e vá para a casa em frente. Fale com o velho



61 - Deixe a casa e vá conversar com uma mulher que está no fim da cidade



62 - Volte para a casa do velho e fale com ele de novo



63 - Caminhe até Odd Headquarters e fale com o líder de lá



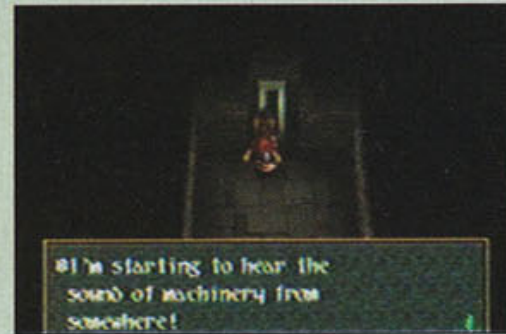
64 - Pegue uma caixa e atire-a nos blocos azuis



65 - Ative o switch e depois siga pela esquerda



66 - Ative esse outro switch para descer a ponte levadiça



67 - Depois de ativar a ponte, você encontrará outro switch. Ative-o e depois siga para a esquerda



68 - Pegue essa tool para Ashley e depois volte pelo caminho de onde veio



69 - É preciso tomar cuidado com os ataques desse chefe. Use suas melhores armas!



70 - Volte para Danzen City e fale de novo com a estranha mulher. Em seguida, vá para o norte



71 - Procure a montanha Chug Chug e entre para explorá-la



72 - Nessa área há uma Head Gear. Pegue-a para Brad



73 - Ative essa máquina para pôr os elevadores em funcionamento



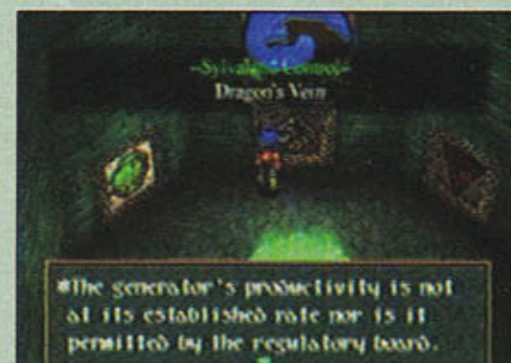
74 - Agora você vai enfrentar Photolomea. Use seus melhores ataques para derrotá-lo!



75 - Vá para Meria Town e fale com esses garotos. Depois siga para Livreflector, ao nordeste da cidade



76 - Logo na chegada, você encontrará um chefe muito fácil de derrotar. Use golpes normais



77 - Use o teletransporte azul e siga para Sylvaland Castle



78 - Sylvaland Castle fica no meio de uma floresta, no oeste. Entre nele



79 - Logo na chegada, fale com a rainha rapidamente. Depois siga para a biblioteca



80 - Pegue os baús com jóias preciosas. Um deles tem uma Blue Anklet



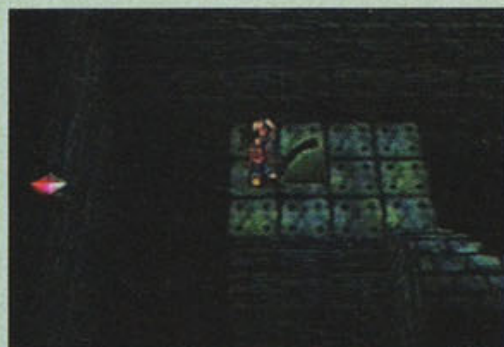
81 - Siga para Helmet, e você encontrará a cidade vazia. Um inimigo chamado Caina aparecerá



82 - Depois de uma breve conversa com Caina, você enfrentará um de seus monstros. Use ataques normais



83 - Depois de matar esse chefe, você acordará em uma prisão. Empurre as pedras com Brad, como na foto



84 - Ative a alavanca e tome cuidado com os espinhos que saem do chão!



85 - Quando chegar a esse ponto, corra para não ser ferido pelos espinhos



86 - Ative esse Switch com a tool de Ashley para liberar a porta central



87 - Quando chegar a esse ponto, jogue com Brad. Use a tool Kick Boots três vezes



88 - Use Lilka nesse ponto. Ative o Switch, usando a tool Fire Wild



89 - Para enfrentar esse mestre, use a habilidade de nível 4 de Ashley. Três golpes e ele já era!



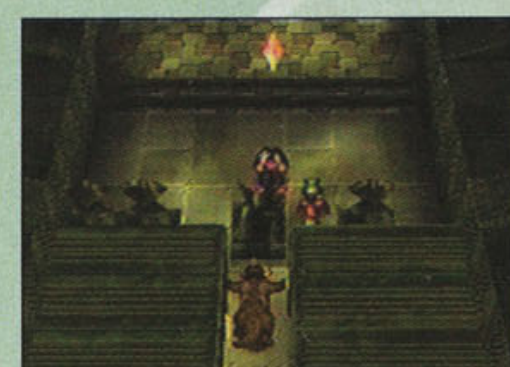
90 - Siga para o Livereflector e ative o teletransporte amarelo



91 - Use o teletransporte para chegar ao Raline Observatory, ao norte do vulcão



92 - Na entrada, você enfrentará um chefe bastante difícil. Será preciso usar bastante Full Revive



93 - Ajude Guts, empurrando as estátuas para o meio das paredes



94 - Coloque as caixas nessa posição (conforme indica a foto)



95 - Você vai enfrentar Guts e seu amigo. Fique atento a seus ataques, pois eles consomem muita energia



96 - Depois de acabar com Guts, siga para a cidade de Holts



97 - Entre no Inn e pegue a tool Bombs para Brad. Depois vá para a mina



98 - Ao chegar a esse local, acione o interruptor para liberar a passagem



99 - Abra os baús brancos, utilizando a tool Kick Boots de Brad



100 - Quando encontrar essa máquina, use a tool Bombs de Brad



101 - Coloque as bombas nos quadrados para ativar a porta. Saia da mina e volte para o Valeria Chateau

WILD ARMS 2



102 - Converse com Irving e depois com a estranha mulher. Logo em seguida, o castelo será atacado



103 - Para acabar com esse chefe, use ataques fortes e recupere a energia, se possível



104 - Depois de derrotar o chefe, siga para Baskar Village



105 - Fale com a mulher para saber mais sobre os Guardians



106 - Entre na casa de Collete e pegue a esfera em cima da mesa



107 - Fale com Poka. Ele se juntará ao seu grupo



108 - Quando chegar perto de dois switches, use Poka para ativar um, enquanto você ativa outro



109 - Use Poka para pegar itens distantes



110 - Com Poka em seu time, você pode contar com a ajuda dos Guardian. Use-os nesse chefe



111 - Poka deverá ativar os switches nas paredes



112 - Esse chefe é chato. Ele produz um clone, portanto destrua-o o mais rápido possível

Capacetes

Ashley

Cowboy Hat

10-Galhat

Migrant Hat

Lone Wolf

Brad Evans

Bandana

Headgear

Hardgear

Plusband

Lilka

Hairband

Cute Ribbon

Barrete

Blue Ribbon



113 - Volte para o Valeria Chateau e enfrente uma das integrantes da equipe de Caina



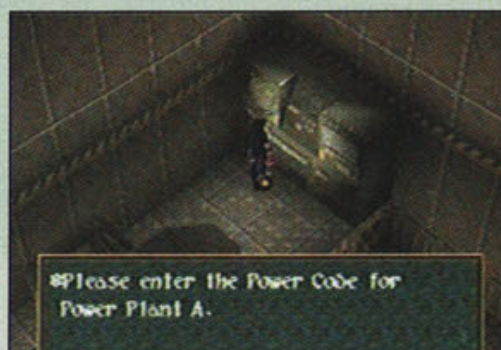
114 - No dormitório, lute contra outro integrante da equipe de Caina. Dessa vez, você estará sozinho



115 - Suba para o quarto andar para encontrar outro chefe. Mate-o rapidamente



116 - Use Brad para destruir as barreiras que impedem sua passagem



117 - Ative o computador e digite o código **TC 2086**



118 - Empurre as caixas dessa maneira. Isso fará com que o chão desça, revelando um novo caminho



119 - Ande devagar nesse trecho, pois o piso cai



120 - Ative esse outro computador e insira o código **TB 1096**



121 - Use Poka para acionar o interruptor. O chão vai levantar



122 - Photolomea voltou mais forte, com ataques poderosos. Use contra ele as melhores armas que tiver



123 - Agora você terá de pegar três Tablets. Use o bote para chegar a Inner Sea



124 - O primeiro Tablet está próximo de uma ilha, no centro do Inner Sea



125 - O segundo está a oeste da ilha central



126 - O terceiro está ao norte da mesma ilha



127 - Depois de pegar os Tablets, volte a Meria Castle. Logo em seguida, vá para Danzen City



128 - Entre no bar e pegue o Boss Symbol com esse homem



129 - Entre na mina e use a Boss Symbol na porta trancada



130 - Vá pela direita e pegue uma arma para Ashley



131 - Nesse local, pegue uma tool para Lilka (Freeze Rod)



132 - Empurre a caixa e deixe-a nesse local (como indicado na foto)



133 - Suba e use a tool de Ashley para ativar o switch. Saia da mina



134 - Siga para a cidade gelada de Sielje



135 - Ao chegar, converse com o garoto. Ele lhe dirá que Mc Gregor o aguarda



136 - Na mansão, converse com Karayan. Ele falará sobre as magias de level 2



137 - Use o elevador para chegar ao observatório



138 - Fale de novo com Mc Gregor e saia da cidade



139 - Antes de sair, você receberá um item de um garoto



140 - Encontre a Gate Bridge e suba nela



141 - Cuidado com o chão, pois ele esconde armadilhas



142 - Atire na diagonal para ativar o switch e liberar a passagem



143 - Você enfrentará mais uma vez Guts e seu amigo. Use a mesma tática anterior



144 - Depois de enfrentar Guts, você terá de derrotar um chefe. Use o Guardian para evitar problemas



145 - Atravesse a floresta de Green Hell para voltar a T' Bok Village



146 - Após cinco anos, Brad retorna à cidade. Ele terá de relembrar dos seus amigos. Converse com o cachorro e dê a ele o nome de Rassys

WILD ARMS 2



147 - Converse com Merril e com o chefe da cidade para obter informações importantes



148 - Antes de sair da cidade, fale com o cachorro e ganhe o teletransporte Orb. Siga para Quartly



149 - Quartly fica no fim do deserto, portanto atravesse-o



150 - Fale com Kanon e vá para o norte de Quartly



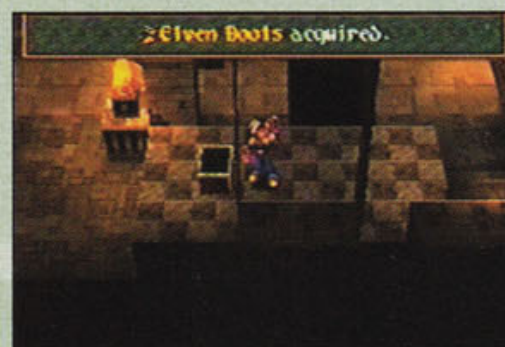
151 - Ache Slayheim Castle e entre para descobrir coisas interessantes



152 - Você enfrentará Kanon pela primeira vez. Use seus melhores ataques



153 - Mexa no quadro para descobrir uma passagem secreta



154 - Aqui você encontra um item para Kanon



155 - Ative esse switch para liberar uma passagem



156 - Use a tool de Brad para balançar a estante e pegar um livro



157 - Você enfrentará Kanon pela segunda vez. Cuidado: seus ataques estão mais poderosos!



158 - Indo para o sudeste de Quartly, você encontrará a Alchemic Plant



159 - Ative o computador e vá para a esquerda



160 - Chegando a essa parte, use a senha **INK**



161 - Pegue o Recorder nessa parte e siga em frente



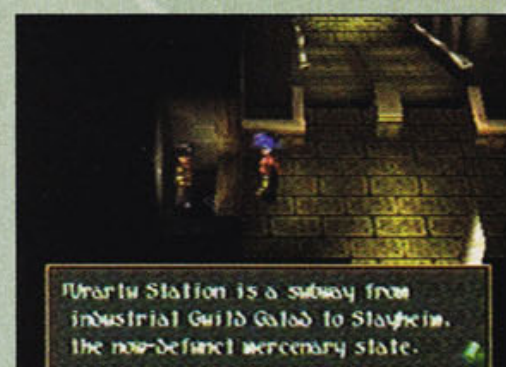
162 - Use o Recorder nessa porta para ativá-la



163 - Para acabar com esse chefe, ataque com tudo. Não dê chance para o inimigo contra-atacar



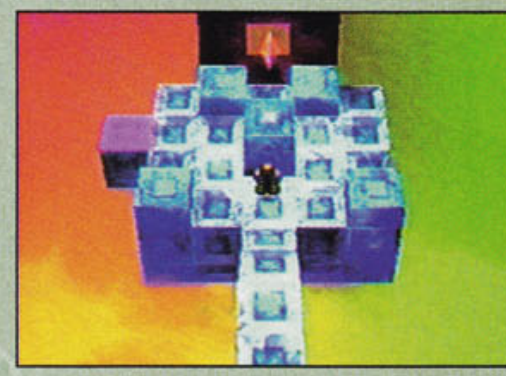
164 - Siga para a Urutu Station, ao sul de Alchemic Plant



165 - Fale com o maquinista e desça as escadas



166 - Ao chegar à plataforma, uma galera vai pedir sua ajuda. Colabore



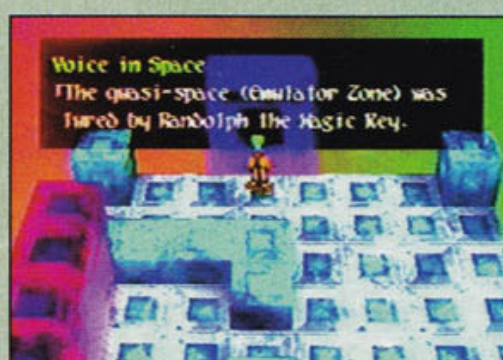
167 - Empurre a pedra até o local roxo (como na foto)



168 - Pegue uma tool para Tim nessa parte para prosseguir



169 - Use a tool de Tim para empurrar os blocos sobre os switches



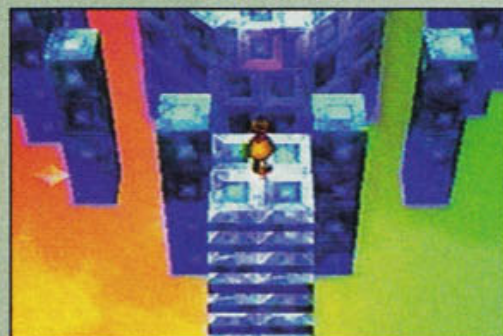
170 - Quando você ouvir uma voz, o inimigo estará por perto



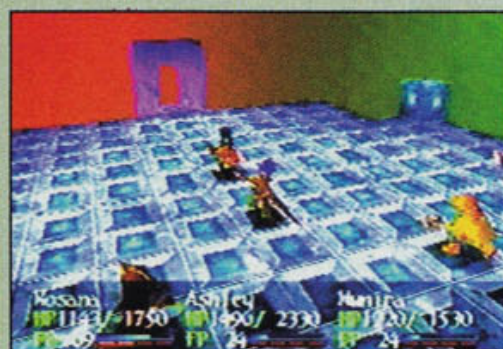
176 - Vá até a Closed Mine e entre para descobrir novos itens



171 - Enfrente Caina com suas melhores armas. Ele é um inimigo duro de matar



172 - Quando chegar a esse ponto, use a tool de Tim para empurrar o bloco e ativar outro Switch



173 - Você enfrentará Kanon de novo. Use os Guardians



174 - Depois de enfrentar Kanon, siga para Gildograd



175 - Converse com o chefe da cidade e saia de lá



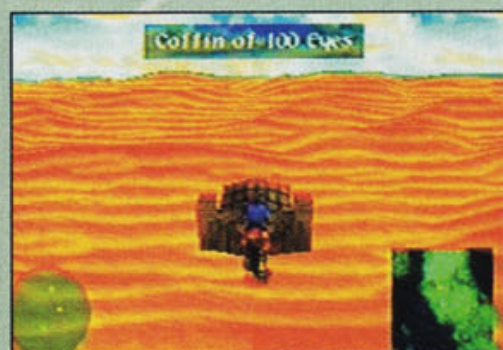
177 - Ative essa válvula e corra para fazer o mesmo com as outras



178 - Você enfrentará Kanon pela última vez. Depois ela se juntará ao grupo. Ataque com golpes normais



179 - Volte para Holts. Você enfrentará a ira de Douglas



180 - Vá para Coffin of 100 Eyes, no deserto perto de Quarty



181 - Aqui você pega uma tool para Kanon

Armas

Ashley
Long Shot
Rhino Shot
Riot Ham
Raid Blast
Dual Shot
Snipar Shark
D. Bison

Brad Evans
Iron First
Hammer First
Punch Drunk
Crisis Arm
Mirage Hand

Lilka
Mumbrella
Pumbrella
Pixyparasol
Gayparasol
Elfparasol
Geranium
Dumbrella



182 - Use a tool de Kanon para pegar outro item para ela



187 - Depois de Guts, você enfrentará outro chefe. Use seus melhores ataques



183 - Ative o computador para abrir a porta



188 - Ative esse computador e saia da fase. Agora você terá de destruir os quatro pilares do grupo de Caina



184 - Use a tool de Ashley para ativar o switch atrás dos pilares



189 - O primeiro pilar é justamente de Caina



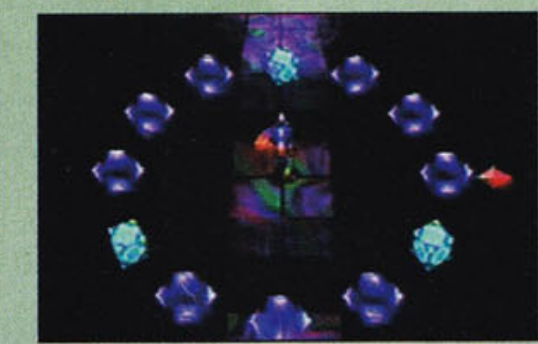
185 - Use Poka para pegar esse item atrás dos pilares



190 - Acerte a bolinha azul para que o caminho escondido seja revelado



186 - Você enfrentará Guts de novo. Use a mesma tática de antes



191 - Você terá de acertar três bolinhas azuis

WILD ARMS 2



192 - Para destruir esse chefe, acerte primeiro a cabeça da direita, depois a da esquerda e, finalmente, a do centro



193 - Esse labirinto é meio complicado. Muita atenção no caminho



194 - Caina possui 20 mil de HP, por isso ele é bem difícil de derrotar. Ataque com os Guardians



195 - Agora é a vez do pilar de Antenora. Ele está próximo de Baskar



196 - Ative todos os switches rapidamente para liberar a passagem



197 - É fácil matar esse chefe. Use apenas golpes normais



198 - Ative apenas os interruptores vermelhos



199 - Antenora é fácil de matar. Golpes com a bazuca e Dead or Alive são bastante eficazes



200 - Siga para a Lost City, ao norte de Quartly



201 - Use a tool Bombs para descobrir passagens secretas



202 - Após destruir a parede, você pegará mais um Guardian



203 - Use Poka para pegar itens distantes



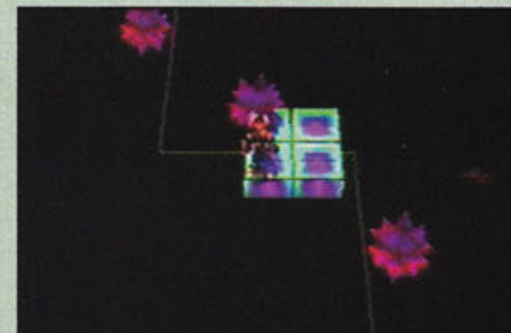
204 - Pegue o elevador para chegar ao chefe



205 - Esse chefe é bem difícil. Você vai precisar de bastantes Full Revives



206 - O próximo alvo é Judecca. Para chegar a esse pilar, você deverá usar o Livreflector de Lost City



207 - Nesse ponto, apenas desvie das bolas de espinhos



208 - Esse chefe é simples. Apenas ataque com golpes normais



209 - Judecca possui golpes fortes. Ataque com os Guardians



210 - O quarto pilar fica em Outher Sea



211 - Coloque bombas para destruir as armadilhas



212 - Nesse ponto, as armadilhas são em dobro. Seja rápido e coloque as bombas com inteligência

Armaduras

Ashley

Jacket

Hard Jumper

Flack Jacket

Chain Mail

Full Metal

Bolt Guard

Trech Coat

Brad Evans

Army Vest

Ti Plate

Travel Vest

Metal Plate

Pardinand

Best Vest

Lilka

Breeze Cape

Magre Robe

Mist Blazer

Siky Robe

Sield Cape

Maygas Robe

Azure Vest



213 - Esse chefe é difícil. Acabe primeiro com o chifre dele e depois com o corpo



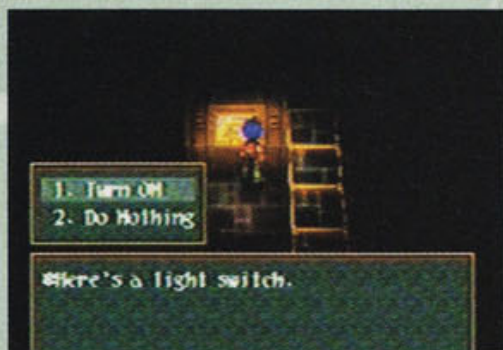
214 - Photolomea é o mais fraco de todos. Não haverá problemas para eliminá-lo



215 - Siga para Heimbal Gazo, ao sul de Sielje



216 - Ative todos os switches que encontrar pelo caminho



217 - Ative esse computador para liberar o caminho para o chefe



218 - Agora é a vez de Sieg. Mande chumbo grosso nele com os Guardians



219 - Depois da luta cansativa, você vai parar em um mundo paralelo. Ative esse switch para liberar a passagem



220 - Atire na diagonal para ativar o switch e liberar o caminho



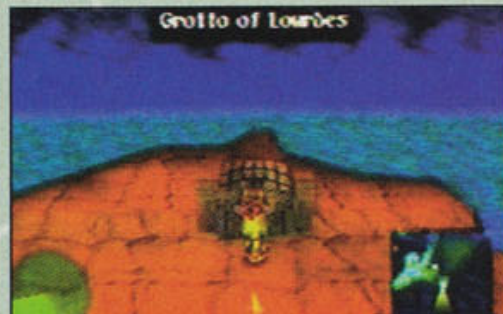
221 - Em Millennium Puzzle, atire desse ponto para ativar os switches



222 - Deixe as colunas dessa maneira para liberar o caminho



223 - Em Baskar, fale com o velho e saia da cidade



224 - Vá para oeste de Sielje e encontre a Grotto of Lourdes



225 - Use Kanon para liberar a passagem



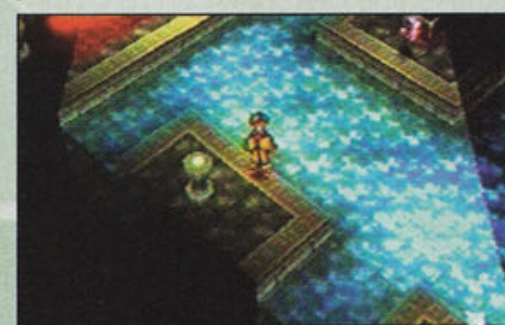
226 - Use a tool de Kanon para alcançar lugares distantes



227 - Nesse baú você encontrará uma nova tool para Kanon



228 - Use a nova tool de Kanon para passar sobre a lava



229 - Use Poka para pegar esse item do outro lado da água



230 - Siga para Meteor Crater, localizada em uma ilha ao sul de Sielje



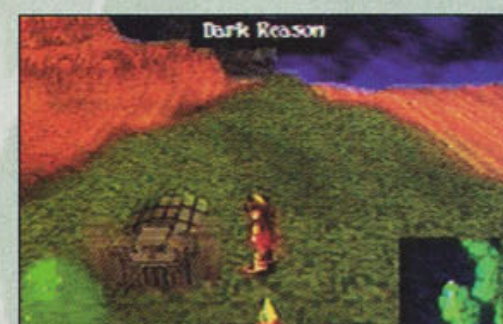
231 - Acione esse interruptor para liberar a porta à sua frente



232 - Pegue mais um Guardian e saia da fase



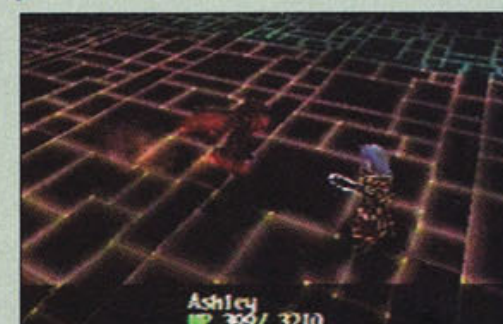
233 - Use o teletransporte Orb para chegar a Separated Island. Pegue a Force Extend de Lilka



234 - Encontre Dark Reason, a leste de Uratu Station



235 - Cuidado com o chão de novo (ele cai com facilidade). Ande pela parte escura



236 - A batalha final é agora, portanto não deve faltar raça. Use a habilidade de level 4 de Ashley e dê adeus para Sieg!



237/238/239 - Depois da longa jornada, curta o merecido final, com desenhos do velho Wild Arms!!!

Dicas

VAGRANT STORY

New Game +

Vença e carregue o jogo salvo. Isso vai acionar o New Game +, e você terá acesso ao seu antigo nível, armas e itens.

Experiência de classe humana infinita para suas armas

No início do jogo, logo depois de vencer o Minotaur Boss e de receber a habilidade Chain, um boneco de ataque vai aparecer na sala de Save, na saída do antro do Minotauro. O boneco não lhe dá apenas pontos para ganhar novas habilidades de batalha, conseguidas encadeando seus ataques. Ele também dá experiência de classe humana à arma com a qual você o ataca, na mesma velocidade que você ganharia enfrentando um inimigo de classe humana verdadeiro.

Grimoires raros para cinco magias diferentes em um lugar

Na sala de Save/Teleporte do Sinner's Corner e nas quatro áreas que a cercam, há um inimigo de classe phantom chamado Dark Eye. Quando ele for derrotado, pode deixar cair um Grimoire para uma das cinco raras magias de classe warlock: Solid Shock, Lightning Bolt, Fireball, Vulcan Lance e Dark Chant.

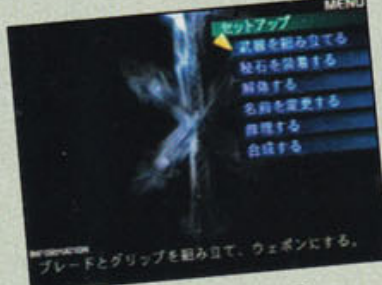
Obs: esses Grimoires aparecem muito raramente e é necessário um certo tempo para consegui-los.

Combinações

Quando dois itens idênticos são combinados, eles criam outro do mesmo tipo, só que mais forte. Por exemplo, se você combinar



duas espadas curtas iguais, ambas desaparecerão. Elas serão substituídas por uma espada curta com estatísticas um pouco mais altas.



Economizando MP nas curas

Use a magia de cura no modo de batalha. Isso dará mais HP a você do que se a magia fosse usada no modo normal.

Bonecos de treinamento

Durante o jogo você vai encontrar bonecos de treinamento perto dos pontos de save. Esses bonecos permitem que você treine combos e aumente o poder de suas armas. Eles estão nos seguintes lugares:

- Cave de vinho, Blackmarket: boneco humano;
- Cave de vinho, Worker's Restroom: boneco humano;
- Minas abandonadas B1, The Dark Tunnel: boneco besta;
- Catacumbas, Hall of Sworn Revenge: boneco morto-vivo;
- Muros da cidade norte, From Boy to Hero: boneco fantasma;
- Muros da cidade sul, The Boy's Training Room: boneco dragão;
- Centro da cidade leste, Gharmes Walk: boneco mau;

Combinações de escudo e arma

Combine duas Hangane Dubble-Blades para conseguir um Hangane Halberd (**arma**).

Combine dois Nodachis para conseguir uma Rune Blade.

Combine dois Khopeshes para conseguir um Wakizashi (**arma**).

Combine um Oval e um Heater para conseguir um Knight (**escudo**).



MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES



Modo cheat

Vença o jogo na dificuldade média ou na difícil e salve quando perguntarem. Escolha Game Settings no menu de

options e ligue os cheats. Carregue ou comece um novo jogo para ter 999 de munição, todas as armas e todos os combos.



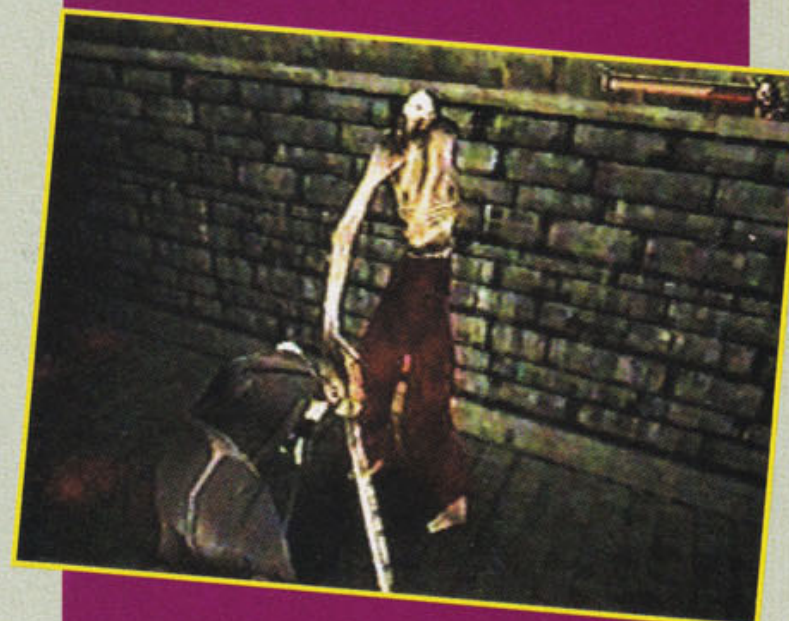
NIGHTMARE CREATURES 2

Atravessar paredes

No menu principal, segure L1 + R2 + ○ + □ e pressione Select. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Invencibilidade

Pause o jogo, segure L1 + R2 + ○ + □ e pressione Select. O menu Cheats vai aparecer com uma opção de **Hero Unlimited Live**.



JACKIE CHAN: STUNTMASTER



Vidas infinitas

Quando você começar a fase Roof Top 2, pule no elevador. À direita vai haver um ninja com um bastão. Depois de matá-lo, a luz acima da porta irá acender. Entre na sala e mate o inimigo. Uma escada vai aparecer. Há, no topo da escada, uma vida extra. Depois de coletá-la, saia da fase e salve o jogo. Repita quantas vezes quiser para ter um número ilimitado de vidas.

Sala de cinema

Consiga 20 dragões dourados para revelar a sala de cinema do Jackie Chan.

STRIDER 1 & 2



Modo cheat (Strider 1)

Termine o jogo para revelar as opções Player Set-Up e Stage Select (escolher fase) no menu de options. Player Set-Up permite a você escolher a cor de sua roupa, o número de barras de energia e a habilidade de ter seu Cipher permanentemente carregado.

Strider Hien (Strider 2)

Termine o jogo para revelar Strider Hien.

Boost infinito (Strider 2)

Vença o jogo com Strider Hien para revelar a

opção Infinite Boost no menu de opções.

Fase 00

Termine tanto Strider 1 quanto Strider 2 para revelar a fase 00 em Strider 2.

GEKIDO



Jogar com Gorilla

Vença o modo Urban Fighters com Travis e Michelle para ter Gorilla em todos os modos.

Jogar com Kobuchi

Vença o modo Urban Fighters com Tetsuo e Ushi para ter Kobuchi em todos os modos.

Jogar com Kintaro

Vença o modo Urban Fighters com Gorilla para ter Kintaro no Arena Battle mode. Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Kintaro no modo Urban Fighters.

Jogar com Angela

Vença o modo Urban Fighters com Kobuchi para ter Angela no Arena Battle mode. Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Angela no mesmo modo.

Jogar com Akujin

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Akujin em todos os modos.

Roupas alternativas

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade normal três vezes. Depois, segure L1, L2, R1 ou R2 durante a seleção de personagens.

Modo hard

Vença o modo Urban Fighters com todos os personagens na dificuldade normal para revelar a dificuldade hard na tela de opções.

Modo lutador sombra

Vença o modo Urban Fighters uma vez.

Modo sobrevivência

Vença o modo Urban Fighters duas vezes.

Modo luta em time

Vença o modo Urban Fighters três vezes.

Modo luta de gangue de rua

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard com Kintaro, Angela ou Akujin.

Modo deforme

Consiga um hi-score e entre com o nome **Deformania**.

Modo esqueleto

Consiga um hi-score e entre com o nome

Bonecrack.



Arena 2

Vença o modo Shadow Fighter com Gorilla para revelar a Arena 2 no Arena Battle mode.

Arena 5

Vença o modo Shadow Fighter com Kobuchi para revelar a Arena 5 no Arena Battle mode.

Arena 7

Vença o modo Shadow Fighter com Kintaro para revelar a Arena 7 no Arena Battle mode.

Arena 8

Vença o modo Shadow Fighter com Angela para revelar a Arena 8 no Arena Battle mode.

Arena 9

Vença o modo Shadow fighter com Akujin para revelar a Arena 9 no Arena Battle mode.

POPULOUS: THE BEGINNING



Modo cheat

Selecione e aperte X em cada árvore da primeira fase. Então aperte Start para ver a tela de opções. Se fizer corretamente, a última opção será Cheat. Escolha esta para ter acesso a um menu cheat com opções para mana máximo, todas as magias e todos os prédios.

FINAL FANTASY TATICS

Duplicar itens

Deixe seu ninja com a habilidade Two Swords. Equipe um escudo na sua mão direita e o item que quer duplicar na mão esquerda. Vá para o shop que vende o item que você quer duplicar. Use a opção Best Fit e compre o item. Vá para a tela de formação e remova os itens

*Costabile Di Sessa
São Paulo, SP*

FEAR EFFECT

Final feliz

Existe um terceiro final para Fear Effect, em que nenhum personagem morre. Basta terminar o jogo no modo Hard.

*Pedro Nelson Acuña
Ciudad del Este, Paraguai
mrpedroa@hotmail.com*

FINAL FANTASY VII

Derrote Ruby Weapon

Você deve estar equipado com as matérias Knight of the Rounds, Hades, Phoenix, W-Summom e Mime nos três personagens. Entre na batalha com dois mortos. Quando Ruby enterrar suas garras, solte um Phoenix para ressuscitar os demais membros. Hades paralisará Ruby por três turnos. Solte outro Hades e Knights of the Round, e continue usando Mime.

*Mauricio Cavalcante
ofdank@bol.com.br*

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE 5 MEMORY CARDS

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês na PlayStation Magazine.

No mês que vem, o ganhador vai levar 5 memory cards.

Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

CHASE THE EXPRESS

Fase especial

Termine o Scenario A Paris, France na dificuldade rookie, normal ou expert. A fase especial tem munição infinita.

Finais múltiplos

Suas ações afetam o final do jogo.

Existem sete finais diferentes, sendo que um deles é o melhor: Scenario A Paris, France.



TEST DRIVE: LEMANS (LEMANS 24 HOURS)

Tela alternativa enquanto carrega a pista

Entre com o nome **Jackpot** para ver uma modelo de biquíni enquanto o aparelho carrega as pistas.

Vencer a corrida automaticamente

Entre com o nome **Firston**.

Pista Space Race

Entre com o nome **Naimar**.

Buggies

Entre com os nomes **Biggy1, Biggy2, Biggy3, Biggy4, Biggy5, Biggy6, Biggy7** ou **Biggy8**.

Todos os carros e pistas

Entre com o nome **Tatoo** para revelar todos os carros e pistas no modo Quick Race.

Protótipo Audi RSR 1999

Entre com o nome **Mayou**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a, e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Protótipo BMW 1999

Entre com o nome **Pohlin**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete essa corrida, e o carro poderá ser usado em outras pistas.



GT1 Toyota 1999

Entre com o nome **Pinou**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro hot-dog

Entre com o nome **Hotdog**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro queijo

Entre com o nome **Fromage**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro torta

Entre com o nome **Pie**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro pizza

Entre com o nome **Pizza**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Nave espacial

Entre com o nome **MM1**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Jato

Entre com o nome **MM2**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Carro maluco

Entre com o nome **MM3**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Táxi

Entre com o nome **MM4**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Ônibus dos anos 60

Entre com o nome **MM5**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Caminhão de sorvete

Entre com o nome **MM6**. Uma corrida

vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Submarino

Entre com o nome **MM7**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

MUPPET RACE MANIA



Todos os personagens

Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte $\circ$, Δ , X , $\circ$, Δ , X , $\circ$, Δ , $\square$ e X para revelar todos os 24 personagens principais. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Todas as pistas e veículos

Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte Δ , $\circ$, Δ , $\square$, Δ , X , Δ , Δ , X e $\circ$. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista The Studio

Quando os Muppets estão correndo por cima do logo, aperte $\square$, $\square$, $\circ$, $\circ$, X , $\circ$, Δ , $\circ$, Δ e $\square$. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista Arches

Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte $\square$, $\circ$, X , $\circ$, $\square$, Δ , $\circ$, X , $\circ$ e Δ . Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista Fraggle Rock

Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte X , $\square$, X , $\square$, X , $\square$, Δ , $\circ$, X e $\square$. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista The End e outras seis vistas de cima

Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte $\circ$, Δ , $\square$, Δ , X , Δ , $\square$, $\circ$, Δ e X . Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem aparecerá.

GRIND SESSION



Todas as manobras

Pause o jogo e aperte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑ e →.

Fase Huntington

Para revelar a fase 8 (Huntington), vá para a grande rampa cinza (com uma faixa azul na parte de baixo), que tem um muro na frente. Saia da rampa e faça uma manobra aérea (por exemplo, Christ Air). Se você acertar o muro no meio do pulo vai aterrissar perfeitamente e ganhar todos os pontos.

Jogar com Master Ao

Com qualquer personagem, consiga todas as chaves, fotos e moedas em ambas as alas da Dream House para revelar Master Ao, o skatista-mor (full vert, street, balance meter mais todas as manobras).

GLOVER



Cheat menu

Pause o jogo e aperte R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Infinite lives

Pause o jogo e aperte R1, R1, R1, R1, R1, L2, R2 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Infinite health

Pause o jogo e aperte L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1 e L1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Checkpoint select

Pause o jogo e aperte R2, R2, L2, L1, R1, R1, R2 e L1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Call ball

Pause o jogo e aperte R1, L1, L1, R1, L2, L1, R2 e R1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Disable all cheats

Pause o jogo e aperte L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

COLONY WARS 3: RED SUN



Códigos cheat

Vá para Home Station e aperte R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select e Select para acionar esta opção. Depois escolha um dos seguintes códigos para ativar o cheat correspondente:

- Pular missão: digite **Quickie**;
- Todas as naves: digite **Greyam Beard**;
- Todas as armas: digite **Armoury**;
- Todas as armas carregadas na nave: digite **Big Daddy**;
- Afterburners infinitos: digite **Jalferezi**;
- Casco e escudo infinitos: digite **Awrate**;
- Munição infinita: digite **Sly n Devious**;
- Armas sem superaquecimento: digite **Rockwrok**;
- Nave espacial e força: digite **Break and Enter**;
- Escolher centro: digite **Move House**;
- Desligar todos os cheats: digite **All**

EAGLE ONE: HARRIER



Escolha de fase

Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e Start.

Invencibilidade

Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e L1.

Munição infinita

Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e R1.

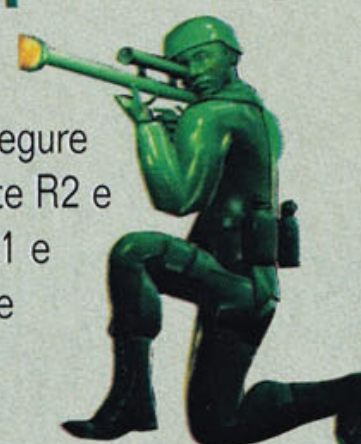
ARMY MEN: WORLD WAR



Escolher fase

No menu principal, segure R2 e depois R1. Solte R2 e depois R1. Segure L1 e depois L2. Solte L1 e depois L2.

Então aperte ○ e □.



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



Itens infinitos

Termine o game e salve.

Comece outro jogo para ter itens infinitos e

mana, assim como todos os talismãs, runas, armas, magias e escudos. **Obs:** sua vitalidade vai continuar normal.



RE-VOLT



Todas as pistas

Digite o nome **Tracker**. Aperte ↑ na tela de seleção de pista para pistas espelhadas (M) ou ↓ para pistas reversas (R). Se você desejar, volte para a tela de nome e escolha um que você quiser antes de começar a corrida.

Todos os carros

Digite o nome **Carnival**. Se você desejar, volte para a tela de nome e escolha um que você quiser antes de começar a corrida.

Desligar inteligência artificial do oponente

Enquanto uma pista do modo Tournament estiver carregando, segure L1 + L2 + R1 + R2 + Select + □ + ○. Se você tiver entrado com o código corretamente, ouvirá uma risada.

Músicas do game

Toque a faixa dois do CD em um aparelho de áudio. Ela tem 48 minutos e contém todas as músicas do game com uma pequena pausa entre elas. **Re-Volt** tem uma trilha sonora do gênero Electronica (comumente chamado de Techno):
Faixa 02: Música do game (48:22);
Música 1: (00:00 – 05:27);
Música 2: (05:31 – 18:32);
Música 3: (18:37 – 41:55);
Música 4: (42:00 – 45:17);
Música 5: (45:20 – 48:22).

THE GAME OF LIFE

Dinheiro infinito

Entre com o nome **Get a Life**.

Supergiro

Quando estiver girando, aperte o direcional analógico para a direita, em vez de X. Ele vai se mexer muito rapidamente. **Obs:** esta dica requer um controle Dual Shock.

Ver o tabuleiro

Ponha o controle no modo Dual Shock, com o movimento controlador de esquerda do analógico. Durante o jogo, gire rápido e continuamente o analógico da direita para dar uma olhada pelo tabuleiro. **Obs:** esta dica requer um controle analógico.

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE: SECOND EDITION

Comentários

Entre com o nome **Regis** para escutar os comentários do apresentador.

Mudar o nome para Wannabe

Entre com o nome **Millionaire** e Regis Philbin vai mudá-lo para **Wannabe**.

ARMORED CORE 2

Visão em primeira pessoa

Durante o jogo, segure $\Delta + \square + \text{Start}$. O jogo vai pausar. Aperte Start.

Câmera fixa

Durante o jogo, segure $\bigcirc + X + \text{Start}$. O jogo vai pausar. Aperte Start novamente.

Voltar à visão normal

Para voltar à visão normal, pause o jogo. Aperte Start para dar Resume no game, e a visão vai voltar ao normal.



TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Seleção de fases

Coloque o cursor em New Game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + $\leftarrow + \bigcirc + \text{select}$.

Sons secretos

Selecione a opção sound test e preste atenção aos seis primeiros sons da introdução. Tiny vai reproduzir várias perguntas e vários outros sons.

Cheat menu

Coloque o cursor em options, segure L1 + L2 + R1 + R2 + $\leftarrow + \bigcirc + \Delta + \square$, e aperte X para aparecer o local em que é preciso digitar os códigos dos truques.

Entre com os códigos abaixo:

- Inimigos fracos: **Weakrobot**;
- Pequena Tiny: **Tinytiny**;
- Pouca gravidade: **Feather**.



STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Dificuldade extra

Complete 45% da voice collection. Um botão irá aparecer no canto inferior direito da tela. Aperte-o. O jogo vai ficar mais difícil e os inimigos terão pontos de ataque muito maiores.



CROC 2

Cheat menu

Na tela principal, segure L1 e aperte $\Delta, \leftarrow, \rightarrow, \square, \uparrow, \downarrow, \leftarrow$ e $\bigcirc$. Durante o jogo, aperte L2 + R2 para o cheat menu aparecer.

Vidas infinitas

Na tela principal, segure L1 e aperte $\bigcirc, \downarrow, \leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \Delta$ e $\downarrow$.

Cristais infinitos

Na tela principal, digite L1 e aperte $\square, \square, \bigcirc, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \leftarrow$ e $\rightarrow$. Durante o jogo, segure R2 e aperte $\square$ para adicionar mais 100 cristais. Repita a operação quantas vezes quiser.



X-MEN: MUTANT ACADEMY

Jogar como Toad

Acabe o modo Arcade uma vez.

Jogar como Mystique

Acabe o modo Arcade 2 vezes.

Jogar como Sabretooth

Acabe o modo Arcade 3 vezes.

Jogar como Magneto

Acabe o modo Arcade 4 vezes.

Roupas do filme

Na tela de seleção de personagens, aperte $\square$ para escolher seu papel. O personagem estará com a roupa do filme.

Cenas do making off

Complete o jogo com todos os personagens vestidos como no filme para ver as cenas do making of.

História em quadrinhos

Complete o jogo com todos os personagens vestidos normalmente. Você vai assistir a uma história em quadrinhos.

Personagens em quadrinho

Complete 10 rounds no modo Survival para ver os personagens em forma de quadrinhos.

Personagens em cenas do filme

Complete 20 rounds no modo Survival, usando as roupas do filme.

Cenas do filme

Complete 20 rounds com Gambit no modo Survival para ver cenas do filme.

Filme de introdução dos personagens

Complete o modo Arcade com qualquer personagem para ver o filme de introdução do personagem.

Mais filmes

Obtenha sua graduação na academia com qualquer personagem para habilitar mais uma cena.

Roupas extras

Obtenha a graduação A na academia. Ao selecionar o personagem, aperte $\bigcirc$ para usar a roupa extra dele.



FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER



EA Sports Teams

Para escolher um time, clique na categoria Rest of World e mude as seleções até aparecer a opção E (todas as equipes que começam com a letra e). Você vai encontrar os times EA1, EA2, EA3 e EA4.

Time especial

Para escolher um time, clique na categoria Rest of World e mude as seleções até aparecer a opção S (todas as equipes que começam com a letra s). Você vai encontrar o time Special Guests, que tem 100% em todos os quesitos.

Jogue com Ronaldinho

Ronaldo joga com a camisa nº 9 no Inter de Milão, da Itália, e no time da seleção brasileira com a mesma camisa.

Jogue com Pelé

Pelé joga com a camisa nº 10 no Santos 62-63, e no time Classic Brazilian (Brasil de 1958 e 1970).

Jogue com Romário

Romário joga com a camisa nº 11 no time do Flamengo.

Jogue com Djorkaeff

Youri Djorkaeff joga com a camisa nº 14 no Kaiserslautern da Alemanha.

FIGHTING FORCE 2



Cheat menu

Na tela em que aparece **Press Start**, segure L1 + L2 + R1 + Δ + X + $\leftarrow$. Selecione Start Game e escolha o nível desejado. Seu personagem vai estar invencível e com munição infinita.

Obs: não será possível salvar o jogo usando esse truque.

VANDAL HEARTS 2



Advanced mode

Na tela em que aparece **Press Start**, aperte rapidamente $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, L1 e R1 no controle 2. Se der certo, vai aparecer no canto da tela a mensagem **Advanced Mode**. Prepare-se, pois o jogo vai ficar muito mais difícil.

STREET FIGHTER EX 3



Personagens bônus

Acabe o jogo no Original mode sem usar continues com qualquer personagem.



GAUNTLET LEGENDS



Jogue como Summer

Saia pela porta secreta do último The Trench. Pegue cinco moedas no level de bônus para habilitar Summer na tela de seleção de personagens.

Jogue como Minotaur

Vá para o level Cliff na Mountain Kingdom. Ache todas as alavancas e vá para a área do exit point, mas não entre na porta de saída. Desça até ver um alçapão com diversas caveiras e entre nele. Pegue cinco moedas e libere o Minotaur na tela de seleção de personagens.

Jogue como Falconess

Vá para o level de bônus no Castle World. Pegue cinco moedas no level de bônus para habilitar Falconess na tela de seleção de personagens.

Jogue como Jackal

Entre no segundo level do Ice World. Suba em uma pilha de caixas para conseguir alcançar um alçapão no topo. Ande pelo local até avistar uma descida. Desça e suba novamente em outra pilha de caixas, localizada antes da saída. Fique no topo desse alçapão. Pegue cinco moedas bônus para habilitar Jackal na tela de seleção de personagens.

Jogue como Tigress

Vá para o primeiro level da Town. Ache todas as alavancas e vá para o portal. Quando chegar lá, ande por trás dele até achar um vale com um baú, uma alavanca e a Morte. Drible a Morte e puxe a alavanca. Ande na direção indicada pela

alavanca até achar um alçapão. Pegue cinco moedas bônus para habilitar Tigress na tela de seleção de personagens.

Nova arma

Para melhorar a sua arma, basta aumentar o level do personagem para 10, 50 e 99.

Obtenha um ajudante

Aumente o level de seu personagem. Quando alcançar o level 25, ele vai ganhar um ajudante.

Não seja mais incomodado pela Morte

Complete o jogo e isso vai permitir que você roube a energia da Morte.

R-TYPE DELTA



Seleção de fases

Use as bombas mais de 10 mil vezes. Assim vai aparecer o item Select Stage no menu principal.

Encher o Force Power

Pause o jogo, segure L2 e digite $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$ e Δ .

Power-up vermelho

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\uparrow$, $\rightarrow$ e $\square$.

Power-up azul

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$ e X.

Power-up amarelo

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\uparrow$, $\downarrow$ e $\bigcirc$.

Mais créditos

Acumule três horas de jogo e seus créditos vão aumentar para nove.

Créditos infinitos

Acumule seis horas de jogo e você terá um Free Play.

Power Armor

Power Armor é a melhor nave. Para habilitá-la, acabe o jogo na dificuldade Human ou Superior, ou jogue 100 vezes.



LEGEND OF MANA (AMERICANO)

Atravessar Paredes

D005C244 0034 8005C246 2400

D005C308 0003 8005C30A 2400

D008E5B0 0007 8008E5B2 2400



(versão 3.2)

Menu Debug (Escolha Quick Continue na Tela de Abertura)

D0102672 0101

30102674 0001

Itens Infinitos (GS 2.2 no mínimo)

5000FF01 0000

300455B8 00FF

Máximo de Lucro

80043004 9680

80043006 0098

Revelar Itens, Equipamentos e Enciclopédias com a

História do Mundo

30043145 0007

Todos os Personagens na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)

50000702 0000

800460B8 FFFF

Todas as Terras na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)

50000302 0000

800460EC FFFF

Todos os Artefatos na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)

50000302 0000

800460F4 FFFF

Todas as Técnicas na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)

50001802 0000

80046100 FFFF

Sempre 100% nas Batalhas (HP)

80105AE4 004D

Barra Especial Infinita nas Batalhas (ST)

80105B28 00FF

Nível 99

300435E8 0063

Máximo de Experiência

300435E9 003F

800435EA 0F42

Modificador de Experiência

800435EA ????

Máximo de HP

800435EC 270F

Modificador de Magia Equipada R1

300435E4 00??

Modificador de Magia Equipada L1

300435E5 00??

Modificador de Magia Equipada R2

300435E6 00??

Modificador de Magia Equipada L2

300435E7 00??

Códigos de Ataque de Mergulho

Slot 1

30043640 00??

Slot 2

30043641 00??

Slot 3

30043642 00??

Códigos de Status de Magia

Máximo de Poder

300435F9 00FF

Máximo de Habilidades

300435FB 00FF

Máximo de Defesa

300435FD 00FF

Máximo de Magia

300435FF 00FF

Máximo de HP

30043601 00FF

Máximo de Spirit

30043603 00FF

Máximo de Charm

30043605 00FF

Máximo de Luck

30043607 00FF

DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX

Código de Habilitação

D00C1998 FF52

800C19A2 1000

D00C42D8 10BA

D00C3B60 E9A0

D0029344 A4D5

D0029364 A4DD



(versão 3.2)

800C42CE 1000

800C3B5A 1000

8002933A 1000

8002935A 1000

Novas Opções

800BC008 FFFF

800BC00C FFFF

800BC010 FFFF

800BC198 FFFF

800BC1A8 FFFF

800BC00A FFFF

800BC00E FFFF

800BC012 FFFF

800BC1A0 FFFF

800BC1B6 FFFF

Auto Play Versão 3

D0069530 0063

D006963C 00A0

D006963C 00A0

D006963C 00A0

D006963C 00A0

D0069648 00CF

80069530 0001

8006954A 2403

800695EE 2403

D005E49C 0063

D005E5A8 00A0

D005E5A8 00A0

D005E5A8 00A0

D005E5A8 00A0

D005E5B4 00CF

D005E3E0 0063

D005E4EC 00A0

D005E4EC 00A0

8005E3FA 2403

D005E4EC 00A0

8005E49C 0000

D005E4EC 00A0

8005E49E 2403

D005E4F8 00CF

8005E4F8 0001



RAY CRISIS

Invencível

300DB8D5 0000

Invasão 100%

800D70E6 0064

Máximo da Máquina

300DB8D7 0009

Máximo de Pontos

800D9A6C 369A

800D9A6E C9FF



(versão 3.2)

Barra Divisória de Round Rápido

D00D9A76 0000

300D9A76 0010

FINAL FANTASY IX

Dinheiro Infinito (L2 + R2)

D0075378 0300 8008FFB0 967F

D0075378 0300 8008FFB2 0098

Itens Infinitos (L2 + R2)

E0075378 030000FE B0FE0002 00000001

8008FFC4 6301

Recuperação Automática de HP e MP Durante as

Batalhas (L1 + L2)

E0075378 05000004 B00400D0 00000000

90108724 03E7270F

Barra de Tempo Sempre no Máximo (L1 + L2)

E0075378 05000004 B00400D0 00000000

80108728 1900

999 AP em Apenas uma Batalha

800FF0D0 03E7

Magic Stone Point

B00A0090 00000000 3008FAA3 0063

Max Magic Stone Point

B00A0090 00000000 3008FAAB 0063

Level 99

B00A0090 00000000 8008FA97 0063

Encher HP

B00A0090 00000000 8008FA9C 270F

Max HP

B00A0090 00000000 8008FAA4 03E7

Encher MP

B00A0090 00000000 8008FA9E 270F

Max MP

B00A0090 00000000 8008FAA6 03E7

Todas as Habilidades

B00A0090 00000000 8008FAB0 6363

B00A0090 00000000 8008FAB2 6363

B00A0090 00000000 8008FAB4 FFFF

B00A0090 00000000 8008FAB6 FFFF

Max Exp

B00A0090 00000000 8008FA98 967F

B00A0090 00000000 8008FA9A 0098

Todas as Cartas na Mão (□ + Select)

E0075378 80010063 B0630006 00000001

8008270E FF00 E0075378 80010063

B0630006 00000000 80082710 03F0

E0075378 80010063 B0630006 00000001

80082712 F0F0

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER EVOLUTION

Aumentar a Velocidade do Jogo

8007BFC2 0150

Todos os Times Secretos

80073ADE FFFF

80073AE0 FFFF

Todos os Troféus

D0073ADE FFFF

80073ADC FFFF

ROCKMAN DASH 2

Vitalidade Infinita

8008C3C8 00A0

8008C3CA 00A0

Dinheiro Infinito

8009CAC8 967F

8009CACA 0098

Tempo é Sempre 00:00:00

8009CAC0 0000

8009CAC2 0000

Vida Infinita

3008C4EB 0063

Máximo de Arma Especial

3008C4E9 0063

SPECIAL OPS: NUCLEAR DAWN

Vitalidade Infinita

80010402 1000

VAMPIRE HUNTER D (VERSÃO JAPONESA)

HP Max

300A3DDC 00C8

VP Max

300A3DF4 0020

L-HAND Max

300A3DF8 0012

Todos os Itens

300A41F9 0063

300A41FA 0063

300A41FB 0063

300A41FC 0063

300A41FD 0063

300A41FE 0063

300A41FF 0063

Todos os Mapas

300A4200 0001

300A4201 0001

300A4202 0001

300A4203 0001

300A4204 0001

300A4205 0001

300A4206 0001

300A4207 0001

Todos os Importance Itens

300A4208 0001

300A420A 0001

300A420B 0001

300A420C 0001

300A420D 0001

300A420E 0001

300A420F 0001

300A4210 0001

300A4211 0001

300A4212 0001

300A4213 0001

300A4214 0001

300A4215 0001

300A4216 0001

300A4217 0001

300A421A 0001

300A421B 0001

MR. DRILLER

Vidas Infinitas

8019A598 000A

Ar Infinito

801F0700 49F0

Não Ser Atingido

801F06C0 0000

Pontuação Máxima

801F06C8 FFFF

Parar o Tempo

800D2CFE 3C00

Destravar Tudo

801983E0 FFFF

801983E2 000F

80198458 FFFF

8019845A 000F

Aperte ○ para Fazer Cair os Blocos

D01BE934 2000

801F0680 0002

801F06C0 0000

PlayStation MAGAZINE

Vagrant Story, ação/RPG da Square que fez o maior com a versão japonesa, vai estar nas páginas da PSM 5, em setembro, totalmente detonado. Confira os mapas de todos os labirintos e as manhas para chegar ao final de mais esse jogo!

NÚMEROS ATRASADOS NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000



Fundador:
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shoji Ikeda

PlayStation MAGAZINE

ANO 1 - Nº 4- AGOSTO DE 2000

REDAÇÃO

Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (jogos), Antônio Guimarães (texto) e Renato Akimasa Yakabe (projeto gráfico e arte), Lup (infografia)

COMERCIAL

Gerente de Produto: Emerson de Oliveira

PUBLICIDADE

Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Camilla Dell'Aciprete
Contato: Rogério Pena

ASSINATURAS

Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO

Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:

Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A



ANER

Estamos a sua disposição:

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:

e-mail - atendimento@teletarget.com.br **site -** www.sgp.com.br

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

- envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
- envie um fax para (0xx11) 3815-2169
- envie um e-mail para psm@novacultural.com.br
- telefone para (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail atendimento@teletarget.com.br. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.

Representantes no Brasil:

Curitiba (PR) - GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41) 233-3702, e-mail: grp@onda.com.br; **Florianópolis (SC)** - MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48) 223-3968, fax (48) 222-6701, e-mail: gnilson@matrix.com.br; **Brasília (DF)** - JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, SI 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: jcz@tba.com.br; **Rio de Janeiro (RJ)** - Sólida Mídia e Partic. - Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembleia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21) 531-2380, e-mail: solidarj@gb.com.br



A maioria dos adolescentes quer ser diferente.
Os nossos só querem ser iguais.

Nos dias **1º e 2 de setembro**, vai acontecer
o Teleton 2000. 24 horas de diversão ao vivo, para você ligar
e ajudar a A.A.C.D. Com a sua participação, vamos construir
mais um Centro de Reabilitação. **Três já foram**
construídos com os Teletons anteriores. Um na Mooca em
São Paulo, um em Porto Alegre e um outro no
Recife. Participe.



Só depende de nós.

SE VOCÊ É LIGADO NUM "ANIME" E DETONA OS MELHORES VIDEO GAMES,
VOCÊ NÃO PODE PERDER A SAGA DE CLOUD E WIND.

Lançamento Nacional:
8 de Outubro
Nas Videolocadoras.



Avise já o Dono
de Sua Videolocadora
Preferida!

OS CAVALEIROS DA TEMPESTADE

THE STORM RIDERS - O FILME

Heróis
Místicos,
Batalhas
Épicas,
Combates
Cósmicos
de Magia
e Poder!

Você Nunca Viu
Nada Igual!

0 8 0 0 - 5 5 1 6 8 9





RETRO AVENGERS VENCEB2 WELBO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital 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 este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **Matheus Fraguas**

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



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

