

**Ação
Games**

**Concorra
a dois
PSOne**

MAX

Nós encaramos

Driver 2

E detonamos 007

**80 Jogos
880 Dicas**

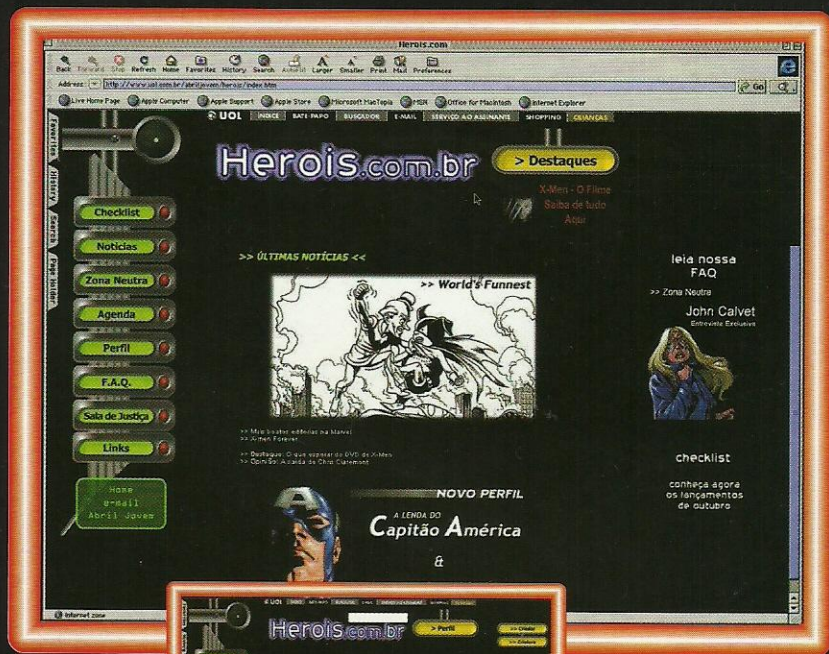
Ação Games PlayStation n°1
Dezembro R\$ 3,90
ISSN 15188442
9 771518 844004 01 > 13376/1



AVENTURA, FICÇÃO CIENTÍFICA...
E, é claro, SUPER-HERÓIS!

HEROIS.COM.BR

Lançamentos
da Editora Abril e
outras editoras.
Notícias
nacionais e
internacionais.



CHECKLIST

QUIZ com prêmios

SALA DE JUSTIÇA

ZONA NEUTRA...

Bate-papo. Informação.
Opinião. Agenda de eventos
e mais, MUITO MAIS!



www.herois.com.br
É entrar e ficar!



EDITORA

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita

VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa

VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico

VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE OPERAÇÕES: Antonio Godoy da Silva

SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci

DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata

DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig

PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

Ação Games PLAYSTATION

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATOR-CHEFE: Edson Rossi

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade

SUBEDITOR: Darius Roos

DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo

ANALISTA DE JOGOS: Ronny Marinoto

COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Felipe Azevedo, Humberto
Martinez, Ronaldo Testa. (jogos); Renato Costa
(diagramação) Andre Feliciano (fotos);
Daniela Bessa Puccini (revisão)

APOIO EDITORIAL

DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS:
José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza;
PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL

GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu

GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda

ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins

GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto

GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich,

EXECUTIVOS DE CONTAS: Cláudia Gussoni, Jorge Elias

COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR:

Ariane Medina

DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

DIRETOR ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Luiz Edgar P. Tostes

DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo

DIRETOR ESCRITÓRIO RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

DIRETOR DE PUBLICIDADE - CLASSIFICADOS: Pedro Codognato



PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita

GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira,
Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTES: Cesar Monterosso,

Geraldo Nogueira de Aguiar,

Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal,

Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

PlayStation

Esta segunda edição de *Ação Games PlayStation* deixa de ser uma edição especial e ganha vida própria. Aqui você encontrará as melhores dicas, as grandes reportagens, as notícias mais atualizadas, os principais reviews, uma enxurrada de pré-lançamentos e os detonados do videogame mais vendido de todos os tempos, o PlayStation. E agora que o PS2 está chegando, o que não vai faltar é novidade. E o melhor de tudo: com a qualidade da equipe *Ação Games*. Ah, e tem ainda a promoção que vai dar dois PSOne.

um abraço da galera da *AÇÃO GAMES*

DICAS

(PSX) Army Men: Air Attack	43
(PSX) Asteroids	46
(PSX) BattleTanx: Global Assault	42
(PSX) Dave Mirra Freestyle BMX	46
(PSX) Dino Crisis 2	45
(PSX) Duke Nukem: Land of the Babes	46
(PSX) Eagle One: Harrier Attack	47
(PSX) Final Fantasy 7	42
(PSX) Final Fantasy Tactics	43
(PSX) Gekido: Urban Fighters	43
(PSX) Hogs of War	45
(PSX) Jackie Chan Stuntmaster	45
(PSX) Kurt Warner's Arena Football Unleashed	44
(PSX) MTV Music Generator	42
(PSX) MTV Sports: Skateboarding	47
(PSX) NFL Blitz 2000	44
(PSX) N-Gen Racing	42
(PSX) Road Rash Jail Break	43
(PSX) Rollcage Stage 2	46
(PSX) Spider-Man	42
(PSX) Striker Pro 2000	45
(PSX) Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins	45
(PSX) Tiny Tank: Up Your Arsenal	44
(PSX) Toca World Touring Cars	46
(PSX) Tony Hawk's Pro Skater 2	47
(PSX) X-Men: Mutant Academy	45

GAMESHARK

(PSX) Builder's Block	48
(PSX) Chrono Cross	48
(PSX) Dave Mirra Freestyle BMX	48
(PSX) Digimon World	48
(PSX) Jackie Chan Stuntmaster	48
(PSX) Monster Rancher Battle Card: Episode 2	48
(PSX) NFL Gameday 2001	48
(PSX) Runabout-2	48
(PSX) Spin Jam	48
(PSX) Star Ocean	48
(PSX) Surf Riders	48
(PSX) Tiny Tank: Up Your Arsenal	48
(PSX) Vanguard Bandits	48
(PSX) X-Men: Mutant Academy	48

JOGOS

(PS2) 7 Blades	12
(PS2) Dark Cloud	12
(PS2) Dropship	12

(PS2) Gran Turismo 3: The Real Driving Simulator	12
(PS2) Klonoa: Lunatea's Veil	13
(PS2) The Bouncer	10
(PS2) Tomb Raider Neo	13
(PS2) Twisted Metal: Black	13
(PS2) Zone of the Enders	13
(PSX) 007 Racing	18
(PSX) 007 The World Is Not Enough	36
(PSX) All-Star Tennis 2000	23
(PSX) ATV: Quad Power Racing	22
(PSX) Break Out	25
(PSX) Builder's Block	22
(PSX) C-12	8
(PSX) Contender	25
(PSX) Crash Bash	19
(PSX) Dance Dance Revolution	9
(PSX) Driver 2: Back on the Streets	26
(PSX) Final Fantasy 9	20
(PSX) Frogger 2: Swampy's Revenge	25
(PSX) Medal of Honor Underground	20
(PSX) Mega Man X 5	8
(PSX) Monster Rancher Battle Card: Episode 2	23
(PSX) Monster Rancher Hop-A-Bout	8
(PSX) MTV Sports: Skateboarding — Featuring Andy McDonald	24
(PSX) MTV Sports: TJ Lavin's Ultimate BMX	9
(PSX) Nascar 2001	23
(PSX) Polaris SnoCross	24
(PSX) Power Rangers: Lightspeed Rescue	24
(PSX) Rayman 2: The Great Escape	22
(PSX) Star Trek: Invasion	23
(PSX) The Italian Job	8
(PSX) The Mummy	21
(PSX) Toca World Touring Cars	22
(PSX) Tomb Raider Chronicles	19
(PSX) Torneko: The Last Rope	9
(PSX) Toy Story Racer	9
(PSX) Tyco R/C: Assault with a Battery	24
(PSX) Wacky Races	25
(PSX) Woody Woodpecker Racing	18
(PSX) WWF Smackdown! 2 Know Your Role	21



Humberto Martinez

Tony Hawk's Pro Skater 2

Temendo pela nossa vida devido à enxurrada de cartas que tomou a Redação, com uma porrada de dúvidas de skatistas novatos – que estão quebrando a cabeça para entender os mistérios de *Tony Hawk's Pro Skater 2* –, resolvemos publicar as soluções para as principais questões da galera.

1) O que é um manual? Como faço para executá-lo e quais são os manuais que posso fazer com o *Tony Hawk*?

2) O que devo fazer para executar o movimento hurricane do *Tony Hawk*?

3) Na fase Venice Beach, Califórnia, como faço para alcançar o cano e pegar o secret tape?

Thiago Henrique,
São Paulo (SP)

1) Você pode realizar o manual com todos os personagens do game. Para executá-lo, pressione para baixo e para cima ou vice-versa enquanto estiver andando. Fácil e simples, aí está o seu manual. Agora é usar o direcional para equilibrar o skatista.

2) Para realizar esse movimento você deverá comprá-lo por \$ 8,5 mil na opção special tricks.

3) Pegue velocidade nas rampas sobre a construção e pule usando a transição.

1) Soube que é possível jogar com os produtores da Neversoft. Como faço e onde devo escrever as senhas?

2) Como abrir o ginásio da fase The School 2 em Southern Cali?

3) Existe um modo menos impossível de conseguir habilitar a personagem Private Carrera?

Carlos Junior,
via e-mail
Higor Rodrigues Moreira,
Morrinhos (GO)

1) Na tela do menu principal, segure L1 e digite: ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ● e ▲, então escreva os seguintes nomes:

Joel Jewett
Connor Jewett
Mick West

2) Fique próximo do corrimão onde está a letra A e quando ouvir uma sirene dê um grind nele. Para facilitar, esteja perto do local e quando der 1min40s execute o movimento. Com isso o portão se abre.

3) Para habilitá-la honestamente é necessário executar todos os gaps do game inteiro, ou seja, as manobras escritas em azul que só acontecem quando você começa uma manobra em um local e acaba emendando em outros. Mas há uma manha ótima: pause o game, segure L1 e aperte: X, X, X, ■, ▲, ↑, ↓, ←, ↑, ■, ▲, X, ▲, ●, X, ▲ e ●

1) Como faço para realizar a manobra Bluntslide com Kareem Campbell?

2) Há algum meio mais simples de bater os Sick Scores?

Bruno,
via e-mail

1) Você pode realizar esta manobra com qualquer personagem, para isso pule, pressione duas vezes para baixo e acerte um grind em qualquer cano.

2) Para conseguir pontos facilmente use e abuse de manobras no grind, sempre variando e usando diversos especiais. Os gaps também são um bom meio de obter muita pontuação.

Comprei a edição nº 157 de *Ação Games* e percebi que quase todas as dicas exigem que o jogador obtenha todos os \$ 150 mil, mas não sei como se consegue isso.

Rodolfo Luiz Rodrigues,
Blumenau (SC)

Toda essa fortuna é o total de dinheiro que é possível acumular no game. Para conseguí-la é necessário completar todas as missões de todas as fases.

Videogame estraga a TV?

O videogame estraga a qualidade de imagem da TV? As mães de amigos meus não os deixam jogar por esse motivo. Elas acreditam que o videogame é capaz de destruir a TV em apenas algumas horas. É verdade?

Rafael Escobar,
Ferraz de Vasconcelos (SP)

Essa é uma dúvida antiga e boba. Videogame não estraga de modo algum a TV e ponto final. Nem videogame nem videocassete, para deixar mais claro. São equipamentos desenvolvidos para rodar em telas de TV. Uma coisa pode estragar qualquer tipo de monitor, seja de televisão ou de computador: deixar uma mesma imagem parada muito tempo sem modificações.

Chrono Cross

Não consigo entender como se adquirem as invocações em *Chrono Cross*. Já derrotei diversos monstros e estou bem adiantado no game, mas nada. Quero saber como consegui-las e como usá-las.

Filipe Rodrigues Santos,
via e-mail

Há doze invocações e quase todas são adquiridas roubando de inimigos específicos no game. Para isso você deve comprar itens chamados trap elements e usá-los durante as batalhas, então aguarde até que o inimigo use a invocação e pronto: você rouba a invocação. Para saber qual é o trap element a ser utilizado é fácil: basta usar os trap elements que tenham o mesmo nome da invocação que o monstro usa.



“Não preciso de invocações para finalizar a aventura, pois já sou invocado sozinho”

Medal of Honor

Estou detonando *Medal of Honor*, mas não sei como habilitar mais personagens para o modo multiplayer nem como conseguir as medalhas e outros cacarecos.

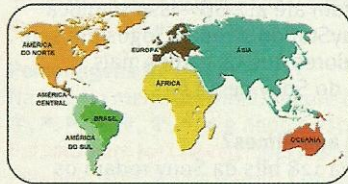
Fabiano Silva,
via e-mail

Termine as fases sendo um soldado dos bons e consiga três estrelas, ou seja, a classificação excelent. Para obter essa proeza não deixe nenhum inimigo vivo, evite ao máximo ser atingido, cumpra todos os objetivos e seja rápido. Moleza, né?



A Europa também está sem PS2

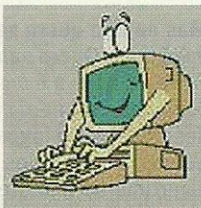
A exemplo do que ocorreu nos Estados Unidos, quando a previsão de consoles no mercado baixou de 1 milhão para 500 mil, a Sony refez as contas também em relação ao mercado europeu. O número de PS2 a ser distribuído no continente encolheu de 1,8 milhão para 800 mil unidades. A Sony européia já divulgou que não terá a solução antes de março de 2001, data prevista para que mais consoles sejam colocados à disposição do público. O medo é que aconteça o que rolou nos Estados Unidos, onde muitas pessoas pagaram adiantado e ainda não receberam o console. (RT)



Sabe a Europa? Pois é, lá também faltou PS2

É vídeo ou computador?

O PS2 é um videogame ou um computador? Bom, é um videogame com tecnologia e especificações de computador. Acontece que o comércio britânico classificou o PS2 como computador, o que implicará em mais um imposto de 2,2% para cada console vendido na Inglaterra. A Sony já entrou com recursos que tentam provar que o PS2 é um videogame. (RT)



Ei, eu não sou um PlayStation 2!

Pancadaria vai virar RPG

Segundo informações liberadas pela produtora Capcom, a empresa estaria pensando em colocar todos os seus personagens briguentos da série de luta *Street Fighter* em um jogo no estilo RPG, ou seja, com bastante trama e aventura. Não se sabe ainda qual é o console alvo para o game, mas há grandes chances de que seja produzido para o PS2. (HM)



Os valentões aí agora terão de pôr o cérebro para funcionar

SuperMemory Cards

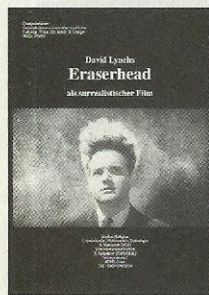
Se você acha que seu Memory Card tem pouca capacidade, tem razão. Uma empresa de Hong Kong que fabrica acessórios anunciou que, em breve, estará no mercado uma nova linha de Memory Cards para PS2 que terá o nome de Linkup, com capacidade de 8, 16 ou 32 Mega. A novidade permitirá o envio e recebimento de baterias (saves) pela internet. O preço ainda não foi divulgado. (RT)



Vou salvar tudo o que quiser, agora

Bizarro

Para aumentar ainda mais a popularidade do seu novo console de 128 bits, a Sony of America chamou nada mais, nada menos do que o maluço cineasta David Lynch, criador de filmes que viraram clássicos quando o papo é bizarro, para dirigir o novo comercial do console. Entre os filmes de Lynch estão o *Estrada Perdida*, *Eraserhead*, *Twin Peaks* e *Veludo Azul*. Com um currículo desses, o resultado do comercial não poderia ser outro senão um filme todo em preto e branco com requintes de surrealismo e muitas esquisitices. (FA)



Eraserhead é uma das maluquices dirigidas por Lynch

Crash Bandicoot no PS2

O game do marsupial Crash Bandicoot tornou-se um dos mais famosos no console da Sony, dando ao engraçado personagem o título de mascote da empresa. Com o PS2 estourando, era esperada a continuação do jogo. Dito e feito: *Crash Bandicoot* está confirmado e deverá ser lançado até o fim de 2001. As novidades são ambientes muito mais abertos, possibilitando maior exploração e gráficos mais bonitos. (HM)



A turma de Crash vai estar no PS2, sim senhor

Resident Evil: Code Veronica confirmado

Para os fãs da série *RE*, uma boa notícia: a Capcom liberou o primeiro filme de *RECV* para PS2. O jogo traz as mesmas impressões da versão lançada para Dreamcast: está superdetalhado e com gráficos de arrepiar, não perdendo em nada para a versão do DC. O jogo deve estar no mercado por volta de março de 2001. (RT)



Claire vai protagonizar uma aventura no 128 bits

FF: sem previsão e sem internet

A confirmação da produção de *Final Fantasy 10* para o console PS2 já foi motivo de festa – e quando se anunciou que o game poderia ser jogado usando recursos da internet foi melhor ainda. Agora, a Squaresoft anunciou que não usará mais esse recurso no game, e sim em sua próxima versão, *Final Fantasy 11*. A boa notícia é que, com isso, o game poderá ser lançado um pouco antes, talvez até o fim de 2001. (HM)



Squaresoft desiste de internet para *FF 10*

Activision & PS2: parceria

A gigante Activision promete apostar forte no novo console da Sony. Ela está trabalhando em catorze títulos para os 128 bits. A lista tem onze jogos já confirmados e é a seguinte: *Sky Odyssey*, *Orphen: Scion of Sorcery*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Matt Hoffman's BMX*, *Spider-Man*, *Tenchu*, *X-Men*, *Gunslinger*, *Kelly Slater's Pro Surfing*, *Shaun Palmer's Pro Boarder X* e *Street Hoops*. Além dos games, *Sky Odyssey* e *Orphen: Scion of Sorcery*, não existe previsão para os outros jogos. Porém, já podemos esperar o que há de melhor! (FA)

Spider-Man é uma das catorze apostas confirmadas da Activision no console de 128 bits



As questões principais

Humberto Martinez

Saiba tudo (e mais um

Você economizou aquela grana federal e agora quer saber se vale investir na máquina de 128 bits. Temos

O ano de 2001 significa o nascimento de fato de uma nova geração em nossas vidas. Os consoles de 128 bits dominarão o mercado de videogames em todo o mundo, demonstrando jogos e tecnologias revolucionárias. Na frente de todos estará o PlayStation 2, o console que trará como herança (e prováveis compradores) a maior parte das 75 milhões de pessoas que têm seu predecessor – o PSX – e ainda conquistará milhões de novos usuários com sua potência. Mas ainda há problemas: o console queimou o filme no lançamento americano, no fim de outubro, distribuindo metade da cota de 1 milhão de aparelhos prometida e apresentando poucos jogos de impacto. Conheça um pouco mais sobre o PlayStation 2 e tire suas conclusões.

Especificações

Polígonos: 75 milhões*
 Velocidade CPU: 300MHz
 Memória: 36MB (32+4)
 Transferência: 3,2GB
 Mídia: DVD (1,2 a 4,7GB)
 *com todos os efeitos ligados,
 de 5 a 10 milhões de polígonos



Qual a vantagem de rodar DVD?

A plataforma PS2 é a primeira a rodar DVDs. Isso permitiu aos fabricantes criarem jogos mais caprichados, com gráficos detalhados, músicas e efeitos nítidos, além de inimigos bastante espertos. Só para comparar, enquanto os jogos de PSX podem ter até 650 MB, no PS2 chegam até 4,7 GB – isso significa que o PlayStation 2 rodará jogos até sete vezes maiores que os games mais potentes do Sony de 32 bits.

E quanto aos filmes?

A máquina 128 bits da Sony rodará os DVDs com jogos e também aqueles com filmes e shows. Os filmes em DVD são divididos por áreas (de 1 a 4) e cada aparelho é capaz de rodar apenas as produções de sua mesma área. Assim, o PS2 feito nos Estados Unidos roda apenas os DVD da área 1. O Brasil é área 4.

E também toca CDs?

É, meu caro. De Zeca Pagodinho a Offspring, o que você jogar no PlayStation 2 vira música.

Mas eu não quero saber de filmes e músicas... Quero saber dos jogos!

O PlayStation 2 é o console de 128 bits com maior número de produtores desenvolvendo jogos. E isso quer dizer que os proprietários do PS2 terão muito divertimento pela frente.

Os jogos são quase todos japoneses?

A maioria dos games ainda é do Japão, mas a plataforma está ganhando força nos States e Europa, já tendo mais 75 softhouses (45 americanas e outras 30 européias) trabalhando na produção dos jogos. Aliás, apenas no mercado americano deverão ser lançados 212 títulos até o fim do ano que vem.

pouco) sobre o PS2

as respostas e também uma lista de acessórios para fazer a sua cabeça

Então me dê alguns exemplos?

Anote algumas das gigantes que farão versões para o PS2: Capcom (*Resident Evil*), Lucas Arts (*Star Wars*), Konami of America (*Silent Hill*) e Square (*Final Fantasy*), Eidos Interactive (*Tomb Raider*), Neversoft (*Tony Hawk's*), Namco (*Ace Combat*) e cada vez mais entram outras grandes produtoras no time da Sony.



Star Wars



Tomb Raider



Silent Hill

Os primeiros jogos não foram muito elogiados...

É verdade, e com razão, pois jogos como *Tekken Tag Tournament* e *Ridge Racer 5* não traziam toda a capacidade da máquina da Sony. Agora, os recursos de que o PS2 é capaz já estão sendo usados plenamente pelos fabricantes de jogos. É comum que os primeiros lançamentos de um novo console não cubram todas as expectativas, mas a tendência é que os técnicos das softhouses criem coisas ainda mais fantasiosas a partir do primeiro ano de vida do PS2.



Tekken Tag Tournament



Ridge Racer 5

Ouvi falar em problemas no lançamento japonês...

O memory card dava pau e comprometia arquivos já salvos. Nos Estados Unidos, a coisa foi corrigida.

Quanto custa?

No Japão, foi lançado a 370 dólares (cerca de 740 reais). Nos Estados Unidos, a 299 dólares (quase 600 reais). No Brasil, estava sendo vendido entre 1,4 mil e 2 mil reais, em novembro.

E a conexão à internet?

A Sony promete para 2001 lançar um cable modem (conexão em banda larga). Também se cogita um modem para conectar o PS2 à web.

Ok, mas me fale dos acessórios

Acessório: Audiostorm PST Speakers

Preço: 300 dólares

Para que serve: Supersistema de som, composto por cinco minisatélites e um controle remoto



Acessório: Firewire and Hub

Preço: 90 dólares

Para que serve: para linkar o PS2 a qualquer equipamento (câmera digital, scanner, impressora ou até mesmo outro PS2)

Acessório: PS2 Multitap

Preço: 34 dólares

Para que serve: para conectar até quatro controles



Acessório: USB Mouse

Preço: 30 dólares

Para que serve: para jogar games de estratégia

Acessório: Interact PS2 DVD Remote

Preço: 15 dólares

Para que serve: controle remoto

Acessório: Nascar Shock 2 Racing Wheel

Preço: 39 dólares

Para que serve: volante acompanhado de pedais e câmbio





Pré-lançamentos

Humberto Martinez

The Italian Job

Corrida, SCI

Lançamento: janeiro de 2001

The Italian Job é uma comédia produzida para os cinemas nos anos 60 que causou fervor pela Europa. No enredo, o pretenso ladrão Charlie Croker apronta hilárias confusões para conseguir realizar um superassalto debaixo dos narizes da polícia e da máfia. E aqui você interpreta o papel do próprio Charlie Croker. Ou seja, para se safar com toda a grana você terá de dirigir treze carangos de época e escolher entre cinco modos de partida diferentes — sempre guiando pelas estreitas ruas do Velho Mundo.



Além de mostrar gráficos detalhados, o game traz missões empolgantes

Mega Man X 5

Ação, Capcom Entertainment

Lançamento: janeiro de 2001

No próximo capítulo da saga *Mega Man X*, que mantém o tradicional estilo de ação em 2D, você enfrentará hordas de inimigos cibernéticos em ambientes futuristas — as suspeitas, é claro, apontam para o vilão Sigma. E o pior de tudo é que o herói e seu companheiro Zero têm apenas 24 horas para impedir que a estação espacial Eurasia se choque com a Terra (e o tempo influenciará o final da jornada). Para impedir a catástrofe, além das habilidades próprias, os heróis usarão os poderes ganhos dos chefes.



Inimigos poderosos e gigantescos infernizam a vida do herói

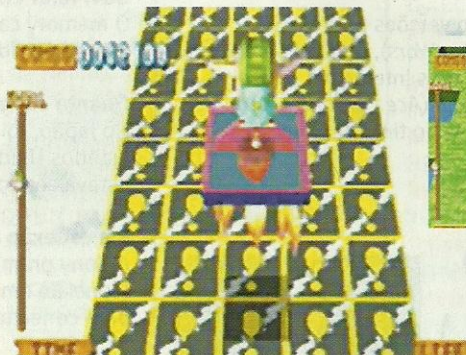


Monster Rancher Hop-A-Bout

Quebra-cabeças, Tecmo Incorporation

Lançamento: início de 2001

Chegando no vácuo das febres dos bichinhos de desenhos animados, o seriado de televisão *Monster Rancher* deverá inovar alguns conceitos de educação das criaturas. Nessa versão, entretanto, não basta ao treinador apenas alimentar e conversar com a criatura, mas também saber lidar com seus aspectos emocionais e até outras exigências. A aventura também espalha uma série de armadilhas e segredos, além de uma pilha de provas no melhor do estilo gincana. E, claro, você adquire poderes.



Você deve pular sobre os blocos para ganhar pontos, mas alguns são prejudiciais

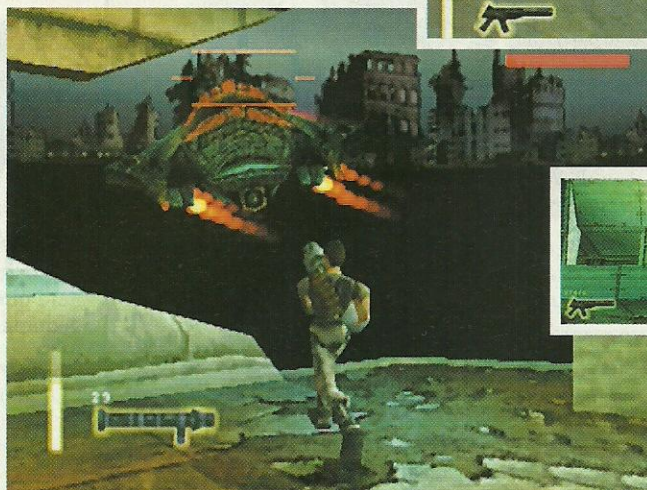
C-12

Ação, SCE Studios Cambridge

Lançamento: 1º semestre de 2001

Alienígenas invadiram a Terra e exterminaram quase toda a raça humana. Além disso, a maioria dos sobreviventes sofreu mutações e ganhou uma aparência repugnante. Em meio a esse ambiente caótico, no controle do tenente Vaughan, integrante do esquadrão de elite C-12, sua missão é resgatar os reféns de posse dos extraterrestres e, na medida do possível, dominar os territórios adversários. É evidente que Vaughan terá armas cortantes e ainda metralhadoras, pistolas e outros equipamentos pesados.

C-12 surpreende com cenários muito bem produzidos



Torneko: The Last Rope

RPG, Enix Corporation

Lançamento: 1º trimestre de 2001

Preparem-se, fãs de RPG. Nessa aventura o engraçado vendedor Torneko, famoso na série *Dragon Warrior* (*Dragon Quest*, no Japão), ganhará sua própria saga e, quem sabe, se tornará o maior vendedor do mundo. Pouco foi revelado sobre o enredo, mas as piadas infames do herói estão garantidas e cerca de 150 monstros da série marcam presença (todos desenhados por Akira Toriyama, criador de *Dragon Ball*). Já a ação baseia-se na exploração de centenas de cavernas e grutas, na busca a tesouros e preciosidades.



O visual do game é bem parecido com o da série *Dragon Warrior*

Toy Story Racer

Corrida, Traveller's Tales Limited

Lançamento: março de 2001

Buzz Lightyear, Woody e outros bonecos do filme *Toy Story* vão acelerar firme, pilotando veículos (são todos de brinquedo) em alta velocidade. Como é de praxe, nessas competições vale tudo e os pilotos poderão abusar de poderes especiais para trapacear e chegar à frente. O visual é baseado nos filmes, incluindo pistas em cômodos da casa como banheiros, cozinhas, quartos e até quintal. Além de acelerar por rachas, os motoristas se enfrentam em arenas e encaram minijogos com objetivos bem variados.



O game está muito veloz e as competições, divertidas



As manobras são muito legais e simples de executar

MTV Sports: TJ Lavin's Ultimate BMX

Esporte, THQ Incorporation

Lançamento: 1º semestre de 2001

Chegou a hora de radicalizar sobre duas rodas, guiando modelos BMX por pistas, realmente, de quebrar os ossos. Disputando as provas, encontra-se desde o lendário TJ Lavin até competidores menos exaltados. Entre os locais mais visitados pelos fãs, conferem-se cenários em pontes, ruas, trilhas. No intervalo das provas rolam vídeos com os grandes feras do gênero, que, usando a barra de especial, efetuam manobras em seqüências cada vez maiores. Aliás, a quantidade de movimentos é absurda.

Dance Dance Revolution

Coordenação motora, Konami Computer Entertainment

Lançamento: 1º trimestre de 2001

Sucesso absoluto no Oriente, a série *DDR* (até agora com cinco capítulos) faz milhões de japas gíngarem em frente aos fliperamas — e pela primeira vez estará chegando também no Ocidente. Esse novo episódio, ainda mais descolado, deverá trazer novas seqüências de movimentos (afinal existem infinitos passos de dança) e, compoendo a trilha sonora dançante, bandas famosas como Captain Jack e E-rotic. Evidentemente, durante as competições também estarão disponíveis músicas remixadas pelos próprios fabricantes.



É preciso ser fera na coordenação motora para realizar as seqüências





Alone in the Dark: The New Nightmare

Você tem medo de escuro?

Mais uma vez você está sozinho no escuro, mais um novo pesadelo o espera

Temerás!

Aprensão, receio, sobressalto e temor são apenas alguns dos significados da palavra medo, um sentimento que causa calafrios no estômago ao encarar o desconhecido ou o desespero ao enfrentar um perigo físico ou psicológico. Porém essa descrição ainda é muito vaga para o que você está prestes a conhecer. E o real significado do medo você só perceberá ao entrar no sombrio clima de *Alone in the Dark*.



Seu destino está traçado

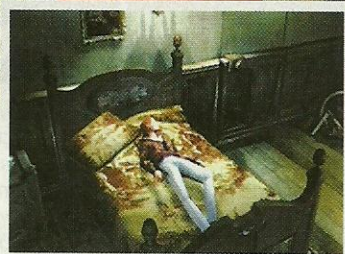
O palco do novo pesadelo é uma ilha perdida nas águas do estado do Maine, nos Estados Unidos – diga-se de passagem, esse lugar (Maine) serve de moradia ao maior escritor de suspense do século, Stephen King. Escolhendo entre interpretar a antropóloga Aline Cedrac

ou o detetive Edward Carnby, você caminhará pelo interior da ilha em busca de inscrições sagradas que, segundo as lendas, podem conferir poderes incalculáveis ao seu possuidor. Acontece que mesmo com objetivos em comum, a jornada dos personagens é diferente e os motivos pelos quais chegam ao local também. Enfim, são duas jornadas independentes. Entrando na ação, os heróis se

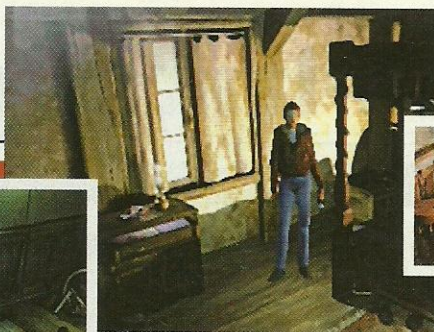
diferem e, além das restrições físicas de cada personagem, suas armas são distintas: enquanto Edward usa equipamentos como a laser gun e o photopulsor para matar ou afugentar os inimigos, Aline tem à disposição a disk launcher, que dispara discos afiados que rebatem nas paredes e esfriam suas vítimas. Porém há outras armas que ambos podem usar, como escopetas e pistolas.



São 2,6 mil ângulos de câmera para contemplar os cenários



Há animações caprichadas de muita ação



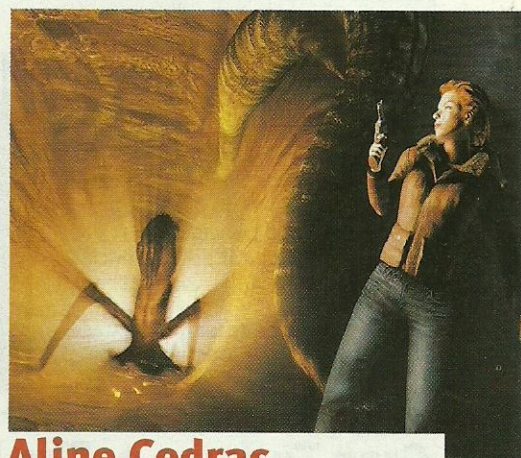
Os cenários mostram pouca luz e muitos elementos



Muito detalhe e realismo nos gráficos pré-renderizados

Como manda a tradição e além

Alone in the Dark é o precursor do gênero conhecido como survival horror. Com ação em terceira pessoa, enigmas e mistério, sua fórmula inspirou os sucessos *Resident Evil* e *Silent Hill*. A primeira versão de *AiTD* rolou em 1992, surpreendendo pelo posicionamento de câmeras e pelo clima da aventura, com enredo à altura de grandes livros de mistério. As duas versões seguintes da série foram lançadas em 1993 e 1995, sempre trazendo como temas os casos sobrenaturais de Carnby. Esse quarto capítulo também mostra o detetive como protagonista (ao lado da antropóloga), porém o visual da jornada está arrebatador, com 1,2 mil cenários pré-renderizados e 2,6 mil ângulos de câmera diferentes — números dignos de produções cinematográficas. Outro espanto fica com os efeitos criados pelos produtores, que permitem que o jogador explore os cenários munido de uma lanterna, focalizando a luz onde bem entende. Além disso, o visual do detetive melhorou e o cara tornou-se um galã.



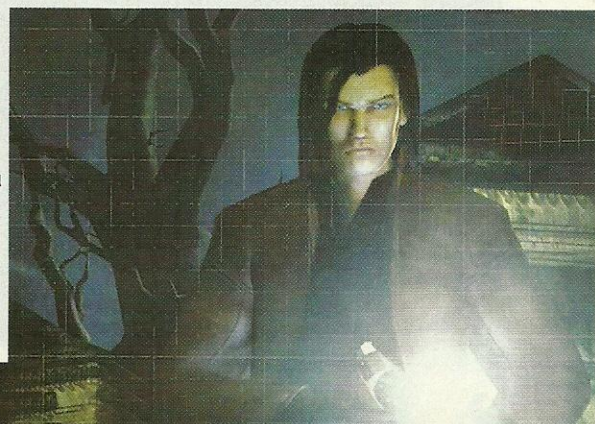
Aline Cedrac

Nascida em Boston, nos Estados Unidos, fui criada por minha mãe, que dedicou sua vida à minha educação. Sempre me destaquei nos estudos graças à intuição e memória fotográfica. Quando alcancei a maturidade, mamãe voltou às suas origens na França. No ano seguinte, aconteceu a tragédia: minha mãe morreu num acidente de trem, deixando um vazio em minha vida e apagando as chances de revelar quem foi meu pai. Dedicando-me à antropologia, comecei uma intensa pesquisa sobre a ancestral tribo Abkanis e, devido a uma recente descoberta do arqueólogo Obed Morton (que revelou novas inscrições dos Abkanis), recebi uma proposta da fundação Rockefeller para escrever sobre o assunto. Agora, precisando de mais detalhes e informações, supero qualquer limite para buscá-las. Só penso em trabalhar.



Edward Carnby

Órfão desde pequeno, nunca conheci meus pais e minha única família foram os poucos amigos do orfanato St. Andrew. Meu verdadeiro nome é um dos poucos mistérios que não consegui solucionar, mas este cedido pelo diretor do orfanato me cai bem. Aproveitando minha frieza calculista, tornei-me detetive. Trabalhando com Charles Fiske, fundador da agência secreta Bureau 713, nos tornamos grandes amigos e os melhores investigadores de casos sobrenaturais. Meu caso atual é o mais trágico de minha carreira: Charles foi encontrado morto próximo da ilha chamada Shadow Island, nas águas do estado de Maine. Ainda não sei o que pode ter acontecido a ele, mas é para isso que estou aqui, na escuridão desta ilha, em busca de pistas. Que Deus tenha piedade de quem se pôr em meu caminho, pois eu não terei!



7 Blades

Ação, Konami Computer Entertainment

Lançamento: sem previsão

Encarnando um guerreiro oriental (Gokurakumar, um espadachim; Yuri, um ninja), você enfrentará pelotões de adversários que vão desde os honrados samurais até os desleais ninjas (são 60 tipos de inimigos diferentes). E os cenários são todos extraídos do Japão do século 17 – de cidades provincianas a fortalezas imperiais. Cada herói possui características próprias e isso muda bastante a ação durante a partida, exigindo perícia dos jogadores no desferir de seqüências de ataques e magias.

Os efeitos de luz demonstrados nas magias especiais são de fazer cair o queixo



Gran Turismo 3: The Real Driving Simulator

Corrida, Polyphony Digital

Lançamento: 1º semestre de 2001

Os criadores de GT reformularam toda a engine do projeto e melhoraram a qualidade do simulador. Além dos movimentos mais sensíveis aos comandos do piloto, também os gráficos estão incríveis e os ambientes são compostos em média por 5 milhões de polígonos. As provas continuam sendo disputadas tanto em circuitos street como em off road. Para aumentar o realismo das competições, os carangos agora podem amassar com as batidas — porém o número de veículos disponíveis foi reduzido de 500 para 150.



É impressionante a quantidade de detalhes usados na construção dos carros. Até parecem fotos de carros reais

Dark Cloud

RPG, Sony Computer Entertainment
Lançamento: 2001

Considerado uma das maiores promessas da geração 128 bits, *Dark Cloud* mistura elementos de RPG e também estratégia. Na aventura, atuando como um jovial herói, você enfrentará um crescente império maligno e, ao mesmo tempo que desafia criaturas gigantes, deve construir castelos, templos, vilarejos e até modificar o ambiente natural para que a população local cresça. As batalhas e explorações são em tempo real, permitindo adquirir equipamentos, itens e outros cacarecos no desenrolar do enredo.



As animações do game surpreendem

Dropship

Ação, Sony Computer Entertainment
Lançamento: setembro de 2001

Essa empolgante ficção o arremeterá no comando da supernave Dropship, que precisa cumprir uma seqüência de missões arriscadas (ataque, defesa, escolta, invasão) para preservar a raça de seus criadores. Dentro da espaçonave, devido ao excelente senso de dimensões do jogo, você inclusive sente vertigens enquanto seu pescoço gira para acompanhar os detalhes visuais dos belos cenários ao redor. E apesar de o céu ser o limite, também se exploram cenários em terra firme a bordo de veículos blindados.



Há constantes mudanças de câmeras nos momentos de ação

Twisted Metal: Black

Ação, Incognito

Lançamento: 2001

Mesmo após terem se despedaçado por quatro versões dos 32 bits, o palhaço Sweet Tooth e sua turma retornam com força total em batalhas violentíssimas nos 128 bits. O esquema da série permanece e, controlando um dos veículos disponíveis, você deve destruir seus inimigos a qualquer custo, usando bombas, mísseis e projéteis que fazem um estrago considerável. A novidade, entretanto, é que se pode arrebentar o cenário para derrubar escombros sobre os adversários e inclusive encontrar locais secretos.



Twisted Metal ficou excelente: os efeitos utilizados nas explosões e no clima dos cenários são demais

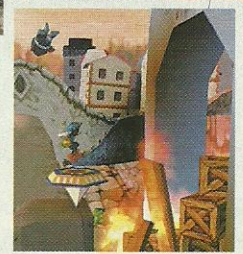


Klonoa 2: Lunatea's Veil

Aventura, Namco Limited

Lançamento: 2001

Ao embarcar na segunda aventura do esquisito herói Klonoa, o desafiante respira por um mundo de sonhos, cercado de ambientes coloridos e ricos em detalhes. No total são 24 fases enormes e cheias de segredos a serem habilitados, as quais permitem um nível de exploração absurdo. O personagem não é cheio de habilidades especiais, mas recebe a ajuda dos companheiros Lolo e Popka para pendurar e voar pelos cenários — e, claro, Klonoa consegue pular sobre os inimigos para alcançar as plataformas distantes.



Cenários profundos e ambientes caprichados: Klonoa 2 vai ser um dos melhores no estilo aventura

Zone of the Enders

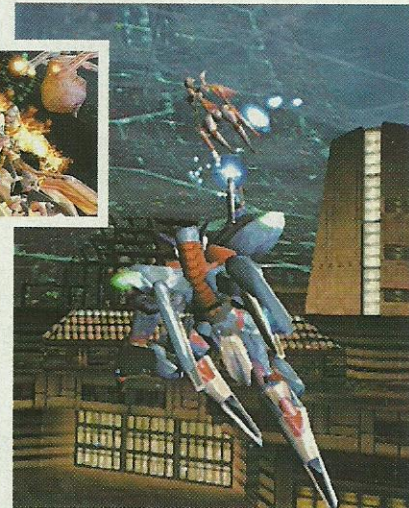
Ação, Konami Computer Entertainment

Lançamento: fevereiro de 2001

Século 22. A humanidade expande suas fronteiras ao espaço sideral e coloniza planetas como Júpiter e Marte. Interpretando o garoto Leo Stenbuck, você é o único sobrevivente do ataque de extraterrestres que exterminou todos os humanos do posto marciano — e agora você fará de tudo para vingar seus companheiros. Durante a ação de *ZoTE*, o herói pilota robôs de guerra imensos que, muito bem armados, cortam os ares, e enfrenta as hordas alienígenas por cenários amplos e absurdamente detalhados.



Você pode voar com seu personagem para qualquer ponto do cenário



Tomb Raider Neo

Ação, Core Design Limited

Lançamento: final de 2001

Esteja Lara Croft viva ou não, saiba que ela retorna para abalar o mundo dos videogames. Ao contrário do recente episódio *Chronicles*, nessa versão dos 128 bits a heroína usa, além das qualidades de exploradora, habilidades dignas de agentes secretos. Aliás, também a aventura perderá seu aspecto linear e será dividida em episódios — cada qual com enredos diferentes. E sobre as curvas da gatinha, saiba que estão divinas (de verdade) e que o corpo de Lara está desenvolvido com muito mais polígonos.



Cenários mais reais e a Lara Croft ainda mais gostosa. A Eidos sabe o que faz



The Bouncer

O primeiro gigante para PS2

Pancadaria, gráficos lindos, inovações e muita diversão. Quer mais?

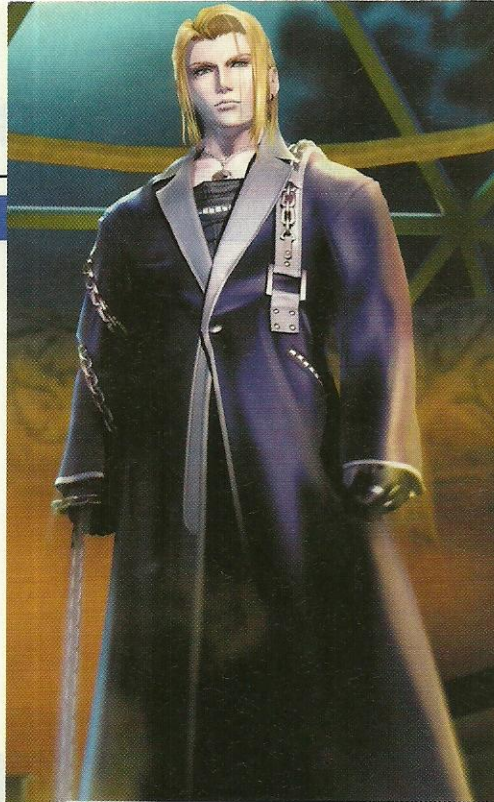
Imagine toda a ação e os efeitos especiais de filmes como *007*, *Indiana Jones*, *Guerra nas Estrelas* e *Matrix* juntas... e misture os elementos e enredos de RPG da fabricante Squaresoft. O resultado é *The Bouncer*, um jogo que o fará acreditar que realmente o PlayStation 2 é uma revolução nos videogames.



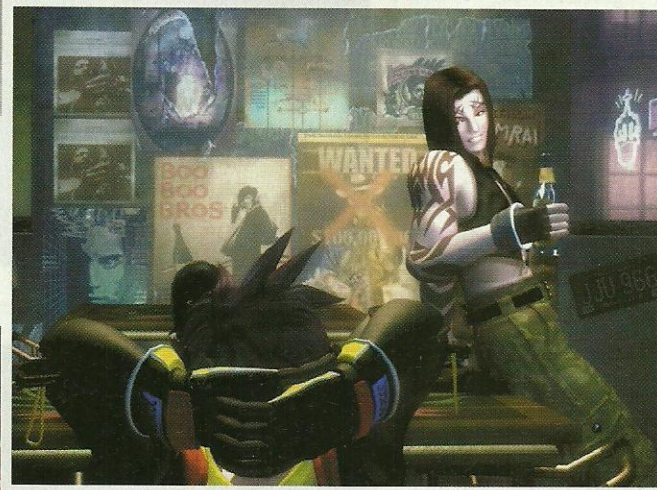
Um lugar chamado Dog Street

Entre dezenas de indústrias da cidade Edge, a corporação Mikado é a maior. Destacada por seu nível tecnológico, a empresa fica numa sofisticada e auto-suficiente ilha artificial. Atualmente a indústria é alvo da mídia e das grandes potências do mundo, graças a um ambicioso e suspeito projeto espacial. A idéia da Mikado é lançar um avançado satélite capaz de coletar enormes quantias de energia solar e transformá-las num possante raio de microondas que seria disparado direto da atmosfera até uma usina no planeta, solucionando o problema da falta de energia.

Pois é. Acontece que você entra na aventura de um modo bastante diferente. Bancando um dos leões-de-chácara locais (Koh, Sion e Volt, também conhecidos como bouncers) do bar Fate, em Doud Street, você acaba sendo surpreendido por uma cambada de ninjas cibernéticos que invadem o local e seqüestram a gata Dominique — uma amiga da turma. Agora, meu chapa, o que esse incidente tem a ver com o satélite da Mikado, é você quem descobrirá.



Passado em ambientes futuristas, os heróis poderão ir ao espaço



Koh, Sion e Volt estavam bem tranqüilos antes do rapto de Dominique

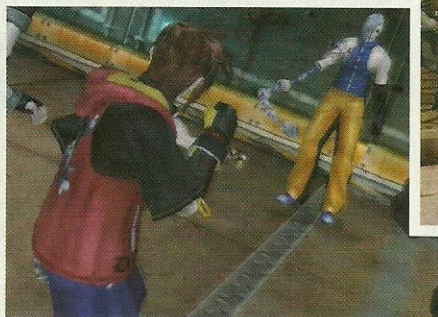


Douragon é responsável por todas as atividades da empresa Mikado



Indeed...
But I am not the Volt you once knew.

O enredo é envolvente e recheado de revelações que surpreenderão



Atrapalhando sua jornada, inimigos poderosos surgem pelo caminho



É possível utilizar dezenas de golpes variados e até criar combos

The Bouncer

HERÓIS

Dominique Cross

Apesar de ter apenas 15 anos, a loura é aceita no bar e tornou-se a mascote local. A garota sofre de amnésia e suas breves lembranças se iniciam com o episódio em que Sion a ajuda a se juntar à galera.



Koh Leifoh

Esse malandro tem 25 anos e é o mais falastrão e alegre dos leões-de-chácara locais.

Mesmo sendo um lutador dotado de grande agilidade e força, este personagem é um dos mais engraçados dos brutamontes.



Sion Hazard

É o mais novo bouncer do bar Fate, com apenas 18 anos. Ele ficou fechado e rude após a tragédia na qual perdeu a namorada. Atualmente seus momentos de alegria se resumem aos encontros com Dominique.



Volt Krueger

Seu olhar bastaria para acabar com qualquer discussão — porém não é assim que ele resolve as situações. Apesar da aparência, ele tem coração mole e usa o emblema No Escape junto do personagem Cactuar.



Wong Leung

Servo leal da família Mikado há muitos anos, Wong é fiel e de grande caráter. Mestre em artes marciais, ele treinou Dauragon, o poderoso da Mikado, e Sion. Atualmente Wong suspeita de atividades sujas envolvendo Dauragon.



Pancadaria + RPG = *The Bouncer*

Em *The Bouncer* o que você mais fará é arrebentar a fuça dos oponentes. Porém, não será de qualquer forma, mas sim em grande estilo. No início da jornada os heróis têm poucos movimentos, mas conforme adquirem experiência eles aprendem dezenas de outras técnicas. Também podem-se adquirir pontos de bouncer, que são investidos em capacidades como força, resistência e velocidade — influenciando até na aplicação dos golpes. Enfim, como nos RPGs, os brutamontes melhoram conforme avançam na aventura.



Invista seus bouncer points para melhorar seu desempenho físico



Podem-se adquirir golpes e usar comandos simples durante os combos



Também nos movimentos o visual é demais, trazendo artes marciais



As batalhas misturam animações de ação pura, aumentando a empolgação

Novidades e surpresas

The Bouncer não traz uma mera aventura cheia de pancadaria. Pelo contrário, a ação envolve diversas ações diferentes que inovam o estilo. Confira isso:

- Mais interação: os movimentos são tão livres que é possível desde destruir até escalar pelos ambientes ou mesmo interagir com objetos em movimento (você poderá apoiar-se numa mesa arremessada pelo inimigo e, continuando o movimento, contra-atacar).

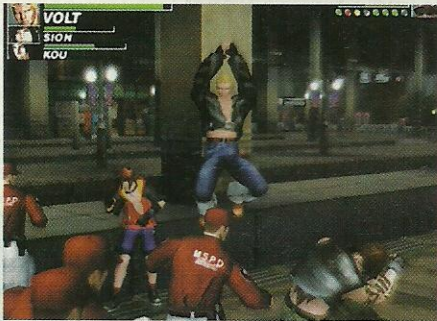


Sempre há elementos pelo cenário que podem ser usados como armas



Fique atento. Os inimigos podem até arremessar tralhas nos heróis

- Edição cinematográfica: para completar o clima de ação da aventura são aplicados diversos efeitos de edição de imagens como congelamento, distorção e outros (tem até efeito de paralisação e rotação de imagem semelhante ao do longa-metragem *Matrix*).



Um barato é que a pancadaria é vista de vários ângulos diferentes



Um dos efeitos legais é o de distorção, que deixa a cena mais lenta

- Caminho livre: em momentos empolgantes da jornada será possível acionar a opção active character select (disponível apenas para a aventura solo). Nessa interessante escolha, você seleciona qual personagem vai continuar a cena, alterando até parte do enredo.



Dependendo de sua escolha o enredo segue por caminhos diferentes

- Show de animação: as primeiras expectativas sobre as cenas de apresentações de *The Bouncer* apontavam para o uso de imagens em tempo real, porém a aventura trará cenas em CG que, aliás, estão entre as melhores imagens já vistas no mercado de games.



Será que dá amizade ou namoro entre Sion e Dominique na aventura?



As cenas computadorizadas em *The Bouncer* são de extrema qualidade



Quais serão as verdadeiras intenções de Dauragon (à frente) no supersatélite?

- Viagem musical: além da trilha sonora de alto nível conferida ao longo da jornada, também as músicas de algumas passagens empolgam os jogadores. A cantora Shanice Wilson interpreta a música tema de *TB*, *Life Is a Gift*.

VILÕES

Dauragon C. Mikado

Atual chefe da empresa, Dauragon foi adotado pelo dono da Mikado e treinado durante toda a infância para herdar a corporação. Frio e calculista, ele comanda a empresa com pulso de ferro e é bem temido.



Echidna

Sexy e atraente, essa ruiva esconde um elo no passado de Volt — aliás, é uma das tramas reveladas ao longo da caminhada. Executiva de alto escalão na Mikado, Echidna será um pedregulho no seu sapato.



Kaldea Orchid

Essa mulher é o braço direito de Dauragon e, portanto, uma das poucas pessoas de confiança do manda-chuva. A gata é sempre vista ao lado do chefe da Mikado e, acredita-se, é uma espécie de conselheira.



Mugetsu

Esse ninja com poderes sobre-humanos lidera um grupo especial da Mikado. O assassino também é responsável pelo seqüestro de Dominique. É considerado um dos mais poderosos adversários em seu caminho.



PD-4

Ele é um ciborgue munido com as mais modernas armas e tecnologias biónicas da corporação Mikado. Sua origem é desconhecida (talvez você descubra), porém seu poder bélico dispensa apresentação.





Felipe Azevedo

007 Racing

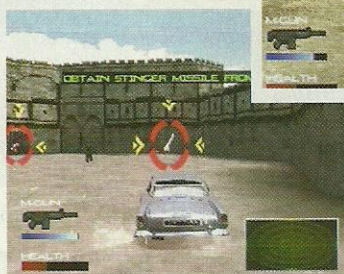
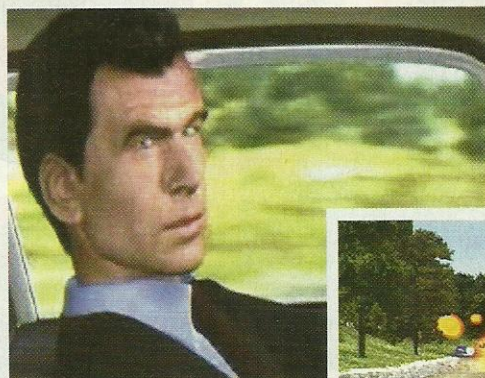
Corrida, Electronic Arts, 2 jogadores, 1CD

Mesmo para quem não é fã do agente secreto (existe alguém assim?), você já teve vontade de pilotar qualquer um dos carangos possantes e cheios de truques de James Bond. *007 Racing* é o jogo que mata a sua vontade. Diferentemente dos games de corrida, como *Need for Speed*, do qual foi tirado o engine do jogo, você acelera para completar missões bem variadas. Para devastar os inimigos, Bond tem metralhadoras, mísseis, foguetes e alguns dispositivos especiais como lançador de fumaça e de óleo. E se delicia dentro de carrões como Aston Martin, BMW ou a Lotus Spirit. As disputas rolam nos modos challenge ou pass the bomb, um tipo de batata quente, com uma bomba que explodirá em pouco tempo. A decepção é a péssima jogabilidade.

Nota: 6,0



Os carrões do espião são todos projetados com tecnologia de ponta

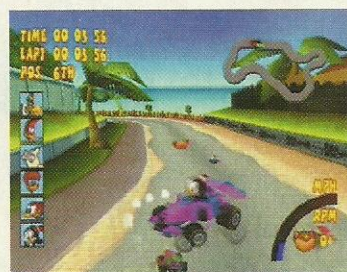


Woody Woodpecker Racing

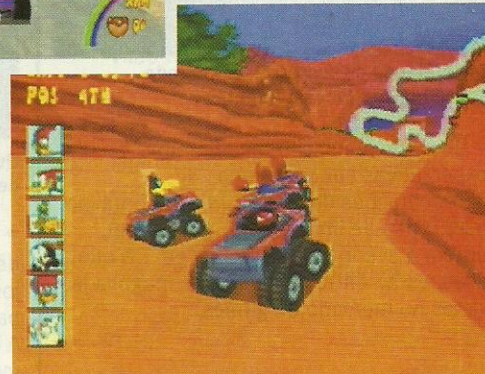
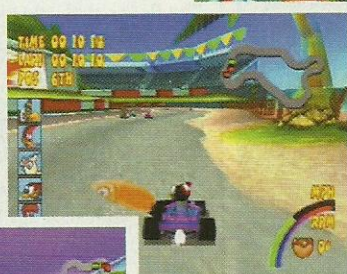
Corrida, Konami Computer Entertainment, 4 jogadores, 1CD

O passarinho mais maluco dos desenhos animados só agora chega aos 32 bits – depois de muito tempo, desde o lançamento de *Férias Frustradas do Pica-pau*, produzido pela Tec Toy. Só que, desta vez, o aloprado Pica-pau disputa corridas cheias de obstáculos e segredos. Também participam da balbúrdia os personagens Wally Walrus, Buzz Buzzard, Winnie, Knothead e Chilly Willy. Para mandar os oponentes para fora da pista, eles trocam pancadas com objetos nada comuns, como raquetes, peixes, chaves inglesas e bicadas. Além dessas armas nada convencionais, dá para pegar itens especiais que ajudam a passar os adversários para trás. Mandando bombas, colocando tachinhas no chão, diminuindo a velocidade e até jogando um atum (!) na pista para fazê-los deslizar.

Nota: 6,0



O Pica-pau é totalmente maluco, mesmo quando está dirigindo em alta velocidade



Crash Bash

Gincana, Eurocom, 4 jogadores, 1 CD

Segurem o marsupial da Sony. Crash Bandicoot, junto com sua turma de malucos, vai fazer a maior zona no seu PlayStation. Eles travam batalhas em arenas em diferentes modalidades, que incluem destruir os inimigos com tiros de tanque, caça a balão, pinball, batalha no gelo e batalha com caixas. O esquema do jogo é debulhar os oponentes e ganhar as conhecidas relics, gems e cristais. Além de Crash e Coco, os vilões N Cortex, Hypper Roo e Nitrous Oxide também aparecem para te atormentar. O problema é que a dificuldade é extrema e, em algumas arenas, para conseguir os itens, é necessário ganhar muitas vezes seguidas, o que pode te deixar um pouco frustrado quando você perde na última tentativa – até parece que os caras não querem que você vença de forma alguma.

Nota: 6,5

O jogo pode parecer fácil, mas não se engane, a dificuldade é imensa

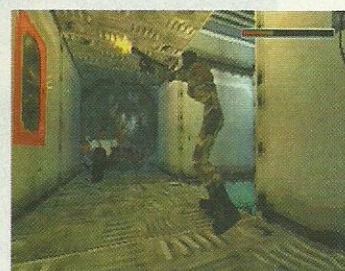
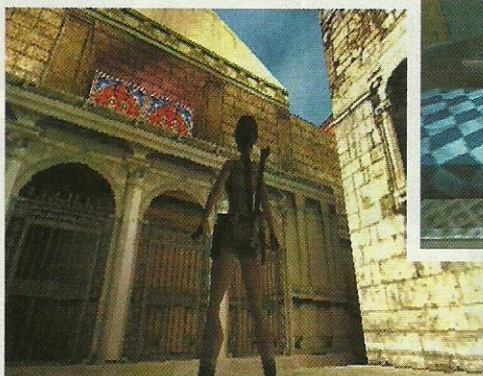
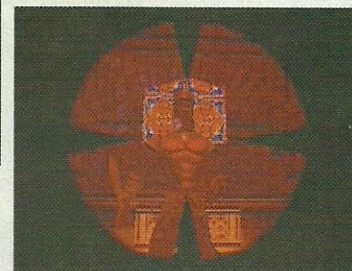
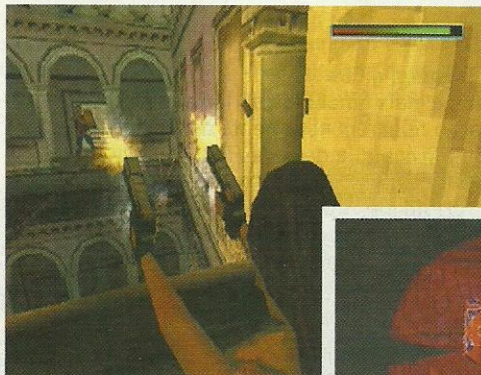


Tomb Raider Chronicles

Aventura, Eidos Interactive, 1 jogador, 1 CD

Despedindo-se dos consoles de 32 bits da Sony, a maior heroína virtual dos games está de volta... depois de morrer. Morrer? Sim, na quarta versão de *TR* a gata não conseguiu se safar no fim do game. Este quinto episódio começa com o funeral dela, quando amigos começam a lembrar suas aventuras e várias histórias, praticamente secretas, são reveladas. E é claro que você volta no tempo junto com a gata para viajar mais uma vez ao redor do mundo, desvendando segredos e encontrando os artefatos perdidos que Lara coleciona. Ela recebeu movimentos novos, como andar sobre cordas com as pontas dos pés. Os diversos estágios são imensos, com objetivos complicados e secretos. Está tudo em grande estilo, assim como os produtores e os fãs, é claro!

Nota: 8,0



Prepare-se para muitos segredos e estágios gigantescos

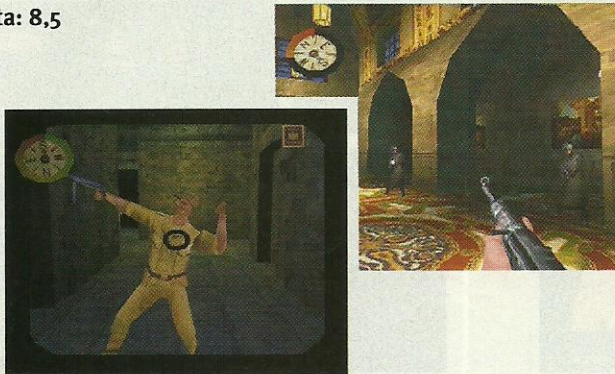


Medal of Honor: Underground

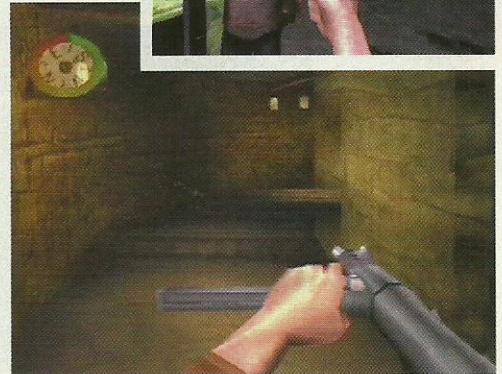
Ação, Electronic Arts, 2 jogadores, 1 CD

As grandes batalhas dentro da sua casa e com todos os mais ferozes e históricos combates da Segunda Guerra Mundial. Na pele de Manon, uma oficial da resistência francesa – na época, a França havia sido invadida pela Alemanha –, você viaja pelo mundo aniquilando os mais diversos inimigos de vários exércitos. As missões nem sempre são agressivas, pois você deve se disfarçar e encontrar itens necessários para acabar com os planos adversários. A heroína tem armas de fogo características da época, como rifles, metralhadoras e pistolas Walther. Entre os países visitados por Manon estão Grécia, Marrocos, Itália e a própria França. Os gráficos são ótimos, assim como os efeitos sonoros, que dão o clima perfeito para a aventura. Acabe com os nazistas safados!

Nota: 8,5



A guerra parece estar acontecendo dentro de sua casa. Cuidado para não ser atingido



Final Fantasy 9

RPG, Squaresoft, 1 jogador, 4 CDs

No seu nono capítulo, a mais renomada série dos videogames faz a magia e a imaginação reinarem novamente nos consoles de 32 bits. Mas este é o último capítulo da saga *Final Fantasy* para PSX, pois de agora em diante o game só irá aparecer no PS2. Você comanda o novo herói, Zidane Tribal, um garoto de 16 anos que não lembra de seu passado, e seus companheiros, Vivi Orntier, Salamander Coral, Eiko Carol, Adelbert Steiner, Quina Queen, Freija Crescent e Garnet Til Alexandros. Os nomes, como você já sabe, são tão estranhos quantos os personagens. Os gráficos estão entre os melhores do gênero – o que pode ser provado durante as animais invocações de magias. *Final Fantasy 9* é o melhor que existe em matéria de game de RPG na atualidade.

Nota: 9,5



Mesmo se despedindo do PSX, a magia e a fantasia continuam em alta

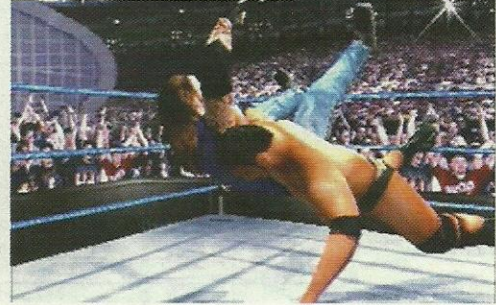
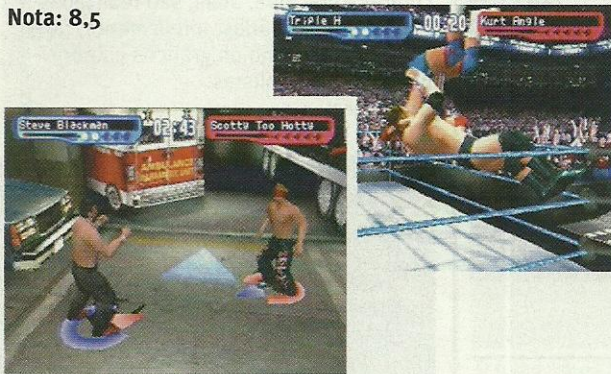


WWF Smackdown!2 Known Your Role

Luta Livre, THQ, 4 jogadores, 1 CD

Agora é hora de pancadaria, muita pancadaria mesmo. Os figuras da federação de luta livre mais influente no mundo voltam depois do sucesso anterior, que foi um dos jogos mais vendidos no ano passado. Os gráficos estão bem mais limpos e detalhados e a jogabilidade continua como na versão anterior, eficiente e rápida. A lista dos astros ultrapassa 60 personagens. Além dos tipos de luta já conhecidos, foram acrescentados os modos Hell in a Cell, disputa em uma jaula de aço totalmente fechada, Buried Alive Match, em que você deve detonar seu adversário e fechá-lo em um caixão, e o mais animal de todos, o modo TLC (tables, ladders, chairs), que virou mania com as duplas Dudley Boyz e Hardy Boyz, no qual são usadas mesas, cadeiras de metal e até escadas.

Nota: 8,5



E ainda tem gente que acha que é tudo falso. Experimente em casa para ver se aguenta o tranco

The Mummy

Aventura, Konami, 1 jogador, 1 CD

Diretamente dos cinemas para o PlayStation, *The Mummy* traz toda a ação e o suspense para assustar até os mais corajosos. Você está na pele de Rick O'Connel, vivido nos cinemas pelo ator Brandon Fraser. O seu desafio não é nada fácil: enfrentar a pior das lendas egípcias, a da múmia. Após acordar de seu sono profundo, a múmia invoca pestes, monstros, caveiras e coloca muitos outros pantafaçudos elementos no seu caminho. Para mumificar a maldita da múmia de novo, você terá de resolver mistérios, quebra-cabeças e usar de muita agilidade. Somente assim será possível se safar das armadilhas durante a jornada. Mesmo não tendo gráficos de alta qualidade, o game tem uma trilha sonora que vai fazer você tomar sustos até não poder mais.

Nota: 6,0



A trilha sonora é demais. E melhor ainda com as luzes acesas para não se assustar



Jogo Rápido

Felipe Azevedo e Ronaldo Testa

ATV: Quad Power Racing (PSX)

Corrida, Climax Development
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Atenção, motocicletas de quatro rodas à vista! Se você procura algo diferente no ramo das corridas, aqui está uma opção. Pilotando quadriciclos, dá para escolher entre treze modelos envenenados e sair espirrando areia, cascalho, lama, neve e o que mais aparecer pelas superfícies das pistas. São poucos modos de jogo, que incluem campeonatos, disputas pelo tempo ou rachas entre competidores. Infelizmente, deixando muito a desejar, o visual é fraco e os efeitos sonoros, irritantes. Bateu no muro!

Nota geral: 3,5



Seria melhor usar uma carroça para subir. Os veículos são fracos



Pilote com consciência para não causar acidentes

Rayman 2: The Great Escape (PSX)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, 1 CD

Finalmente ganhando sua seqüência para 32 bits, o narigudo Rayman se encontra nas mais diversas situações de apuro e precisa esticar as canelas (se é que ele tem) para escapar com vida de uma prisão alienígena. Enquanto percorre o mundo desconhecido, conta com a ajuda da fada Ly, que descola dicas para desvendar os segredos da aventura. Prato cheio para os exploradores, os cenários são coloridos e tridimensionais. O único senão é o fato de o jogo ter demorado para sair em relação ao DC e ao N64.

Nota geral: 6,5



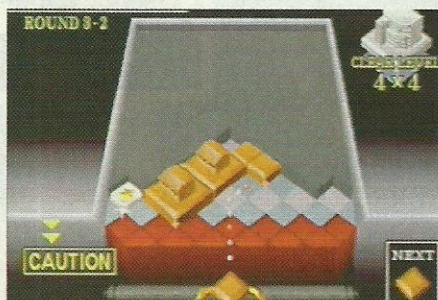
Se você quer se movimentar bem rápido, experimente usar o fogueiro

Builder's Block (PSX)

Quebra-cabeça, Taito Corporation
1 jogador, 1 CD

A ordem agora é construir. A idéia do game é interessante, mas ele peca por ter um desenvolvimento simples demais. Você lança peças coloridas sobre uma superfície e forma as estruturas requisitadas pelo computador – a cada objetivo cumprido sua cidade virtual ganha construções mais elaboradas e vai crescendo. E se você é vidrado em enigmas e quebra-cabeças, há mais desafio nas fases avançadas. No final, mostrando que é um tremendo empreiteiro digital, quem sabe você constrói sua própria metrópole...

Nota geral: 5,0



Aí está a cidade. É claro, algumas pequenas construções ajudariam

Toca World Touring Cars (PSX)

Corrida, Codemasters Limited
1 jogador, 1 CD

O acirrado campeonato da classe turismo volta acelerado – e finalmente sai da Europa, ganhando as pistas de todo o mundo. Ainda mais competitivo, Toca disponibiliza 60 veículos que, regulados, se reúnem em 23 circuitos de diversos continentes. Bastante realista em alguns aspectos, o clima (chuvoso, ensolarado, nevado, nublado) pode mudar durante as competições, que, aliás, são realizadas em diversos horários. Infelizmente, tanto os controles como os gráficos estão muito mais simplistas.

Nota geral: 4,5



Na chuva, seja mais prudente e freie com antecedência nas curvas



Com a visão interna dá para conferir os detalhes no painel do carro

All-Star Tennis 2000 (PSX)

Esporte, Ubi Soft Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Entre de cabeça no mundo do tênis, defendendo as cores da bandeira e mostrando a raça que só o brasileiro Guga tem. Mas além do atleta patriota, há outros sete profissionais do esporte (Amanda Coetzer, Jonas Bjorkman e Michael Chang estão entre eles) que, mostrando habilidade com a raquete, suam a camisa por quadras pelos Estados Unidos, França, Itália e outros países. Estão disponíveis modos amistoso, campeonato e até mesmo um explosivo (bomb) cheio de ação. O campeão dos 32 bits!
Nota geral: 7,0



Na seleção de personagens, escolha Guga. Afinal ele é brasileiro



Saque aberto e forte, rebatendo a recepção para o outro lado da quadra

Monster Rancher Battle Card: Episode 2 (PSX)

Estratégia, Tecmo Incorporation
1 jogador, 1 CD

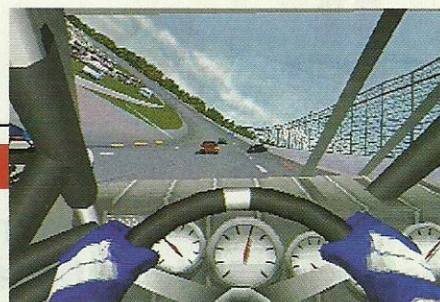
Colecionar criaturas está em alta. E o velho *Monster Rancher* não foge às regras, disponibilizando, enfim, um jogo de cartas colecionáveis para a cambada de fãs que a série agrega. E o grande lance desse baralho é que ele traz uma manada de monstros conhecida pelos seguidores dos desenhos e dos jogos *Monster Rancher*. Como não há muita ação durante as partidas, também a qualidade gráfica é questionável. Porém, a jogabilidade é simples e garante diversão acompanhada de pequenas animações nas batalhas.
Nota geral: 5,5



Atenção ao número da carta que usará. Procure superar os oponentes



As batalhas são sempre difíceis, mas não desanime se você perder



A câmera interna do veículo aumenta o realismo durante as corridas

Nascar 2001 (PSX)

Corrida, EA Sports
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A competição é mania entre os norte-americanos, mas, apesar da maior interação dos jogadores com as opções disponíveis nos veículos, mostra sinais de mesmice. Porém, entre os pilotos da categoria estão Dale Jarret, Jeff Gordon, Kyle Petty, Terry Labonte e muitos outros, além da opção para criar seu próprio personagem. Ponto positivo para os 34 circuitos reais, incluindo as pistas Daytona Motor Speedway e Talladega. Dando fôlego às provas, a trilha mistura os estilos gringos country e rock.
Nota geral: 6,5

Star Trek: Invasion (PSX)

Ação, Activision Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A galáxia está em perigo. Afinal, tropas alienígenas de nações hostis entram em formação para efetuar ataques táticos em vários pontos estratégicos dos planetas pacíficos. Agora, pilotando inicialmente espaçonave do grupo Red Squad, sua missão é proteger a astronave Typhon NX-85808. Com o avançar da trama, no entanto, você terá de cumprir outros tipos de objetivos e conferir diversos elementos presentes na série *Jornada nas Estrelas*. O jogo é legal, mas tem uma coisa que é um saco: você fica boa parte do tempo perdido no espaço.
Nota geral: 6,0



Atire em tudo o que aparecer na frente, evitando apenas os aliados



MTV Sports: Skateboarding Featuring Andy McDonald (PSX)

Esporte, THQ Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Investindo nos esportes radicais, é a vez de o skate dominar as telas do *MTV Sports*. Se você espera um game digno da categoria, esqueça! Os números podem até impressionar. Afinal são 30 skatistas (entre amadores e profissionais), 35 fases e mais de 70 manobras que, combinadas, possibilitam um punhado de seqüências. No entanto, os gráficos não passam de medíocres e, como as animações são lentas, o controle fica ruim. Tá? Mas o som até que se salva, trazendo bandas como Deftones e Pennywise.

Nota geral: 3,0



É de caras desse jeito, cheios de estilo, que os skatistas precisam



Bom! Se não for o Super-Homem, no mínimo deve ter algum parentesco

Polaris SnoCross (PSX)

Corrida, Vicarious Visions
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Prepare-se para entrar numa fria. Despencando montanha abaixo, aqui você pilota snowmobiles por dez trajetos cheios de obstáculos (tremendos atrativos para corredores radicais), realizando mais de 30 manobras usando motocas da fabricante Polaris – também dá para regular ou trocar peças desses veículos. Já as provas, apesar de parecerem legais, são prejudicadas pelas falhas gráficas. E nem mesmo o controle simples e a trilha sonora acompanham o ritmo dos motores ou compensam seus esforços.

Nota geral: 4,0



As corridas são bem disputadas. Faça de tudo para chegar à frente

Tyco R/C: Assault with a Battery (PSX)

Corrida, Mattel Media
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A onda é arrepiar com carangos elétricos. Em *Tyco R/C* você guiará oito veículos em miniatura, usando um sistema por controle remoto para viajar por estradas congestionadas de veículos imensos (caminhões e ônibus). Os oito traçados disponíveis incluem vários obstáculos e, cruzando superfícies de asfalto até neve, compete-se durante o dia ou à noite. Nas provas, mais que acelerar, você usa armas e equipamentos especiais para chegar à frente dos divertidos – porém bastante feios – rachas.

Nota geral: 6,0



Sempre que necessário, passe num posto para recarregar sua bateria

Power Rangers: Lightspeed Rescue (PSX)

Aventura, THQ Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Os Power Rangers saíram da TV direto para os videogames, outra vez. Agora sua missão é resgatar cidadãos que foram seqüestrados por terríveis monstros – ou seja, nenhuma novidade. Mas se o enredo desaponta, compensa-se com 20 fases entulhadas de criaturas conhecidas da série e, garantindo o ambiente da aventura, foram mantidas a trilha sonora e as vozes originais dos atores que interpretam os personagens dos episódios *Lightspeed*. Os cenários são tridimensionais e mostram alto grau de detalhamento.

Nota geral: 6,0



Depois disso, estes caras nunca mais pedirão para verificar as horas



Use os ataques especiais para vencer os inimigos com mais facilidade

Wacky Races (PSX)

Corrida, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Cuidado! Um bando de doentes invadiu os 32 bits e resolveu armar uma competição entre veículos bem estranhos. Claro, estamos falando da galera do desenho animado *Corrida Maluca*. Ou seja, escolha-se entre onze carangos de gente como Irmãos Rocha, Penélope Charmosa, Peter Perfeito, Quadrilha da Morte e até o vilão Dick Vigarista. Durante as provas esses malandros podem ainda usar de bugigangas e itens especiais para trapacear nos rachas pelos 20 cenários baseados no seriado de TV.

Nota geral: 6,0



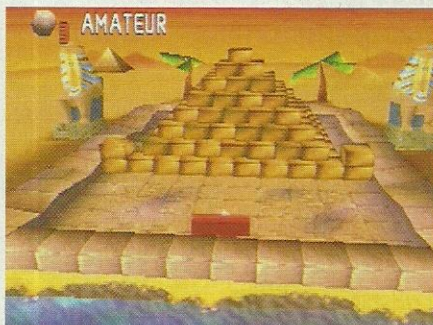
Nunca se meta com a Quadrilha da Morte. Isso não é um bom negócio

Break Out (PSX)

Puzzle, Atari Interactive Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Clássico dos arcades, *Break Out* traz quebra-cabeças com um toque razoável de ação. Seu objetivo é simples: rebater a bolinha para destruir as peças no alto do tabuleiro – entretanto, controla-se o ângulo de inclinação da trajetória do projétil e os poderes especiais na esfera. Outro ponto legal é que o visual está tridimensional e o som acompanha o ritmo cerebral do desafio. Sobre a diversão, vício é algo a se considerar, principalmente com partidas multiplayer.

Nota geral: 7,0



Certas fases têm objetivos imensos. Experimente detonar a pirâmide

Contender 2 (PSX)

Luta, Bam! Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Enrole suas faixas nos punhos, pois daqui para frente é só pancadaria. *Contender* retorna ainda mais nervoso, levando aos ringues alguns brutamontes virtuais. Essa versão ganhou mais realismo e, apesar de trazer personagens caricatos e golpes restritos, aumentou a quantidade de seqüências a serem desferidas. Entre em diversas competições e siga carreira, aprimorando suas técnicas com treino forçado – mas lembre-se de que os boxeadores podem ficar cansados e lentos. E a jogabilidade chega a dar raiva.

Nota geral: 4,5



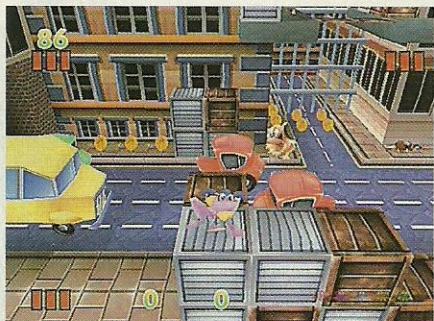
Fique atento e não ataque por muito tempo, mantendo-se descansado

Frogger 2: Swampy's Revenge (PSX)

Ação, Hasbro Interactive
1 jogador, 1 CD

Pulando loucamente por cenários em 3D, o velho Frogger (popular no Atari 2600) tem de enfrentar os desafios impostos pelo arquiinimigo Swampy, vilão da versão original dos 32 bits, que seqüestrou os filhotes do sapinho e os espalhou por ambientes perigosos. Agora, para ajudar o sapo no resgate das crias, conte com a ajuda da esposa do anfíbio. Os poderes especiais do sapo continuam, usando-se um tipo de radar natural – mas os controles permanecem limitados, muito limitados, não permitindo tanta liberdade.

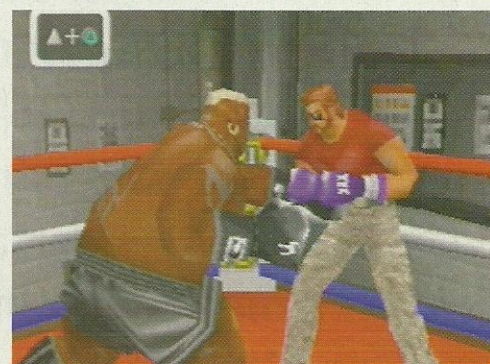
Nota geral: 3,5



Agora as ruas estão cheias de engarrafamentos. O sapinho tá ferrado



Colorido e cheio de ação, o jogo mantém, porém, os controles limitados da velha versão



Aperte ↑ + ▣ para aplicar este supermurro no queixo do adversário

A GUERRA AO CRIME VOLTA AO ASFALTO

Driver 2 traz muito mais opções que o capítulo original e nós damos o passo-a-passo

Ronny Marinoto

Na pele do policial Tanner, você viverá o cotidiano de um tira que trabalha sob disfarce para infiltrar-se no mundo do crime organizado. Sua tarefa não é simples, até porque envolve risco de vida, porém é emocionante. É verdade que o enredo traz agressividade, incorporando acidentes, assassinatos, tráficos de armas e drogas – são crimes pesados, mas que estamos de certa forma acostumados (ou mal-acostumados) a ver nos noticiários de TV. Portanto, nada melhor que combatê-lo. *Driver 2* é compulsivo. Agora, sangue bom, acompanhe nossas pistas e fique longe das encrencas.

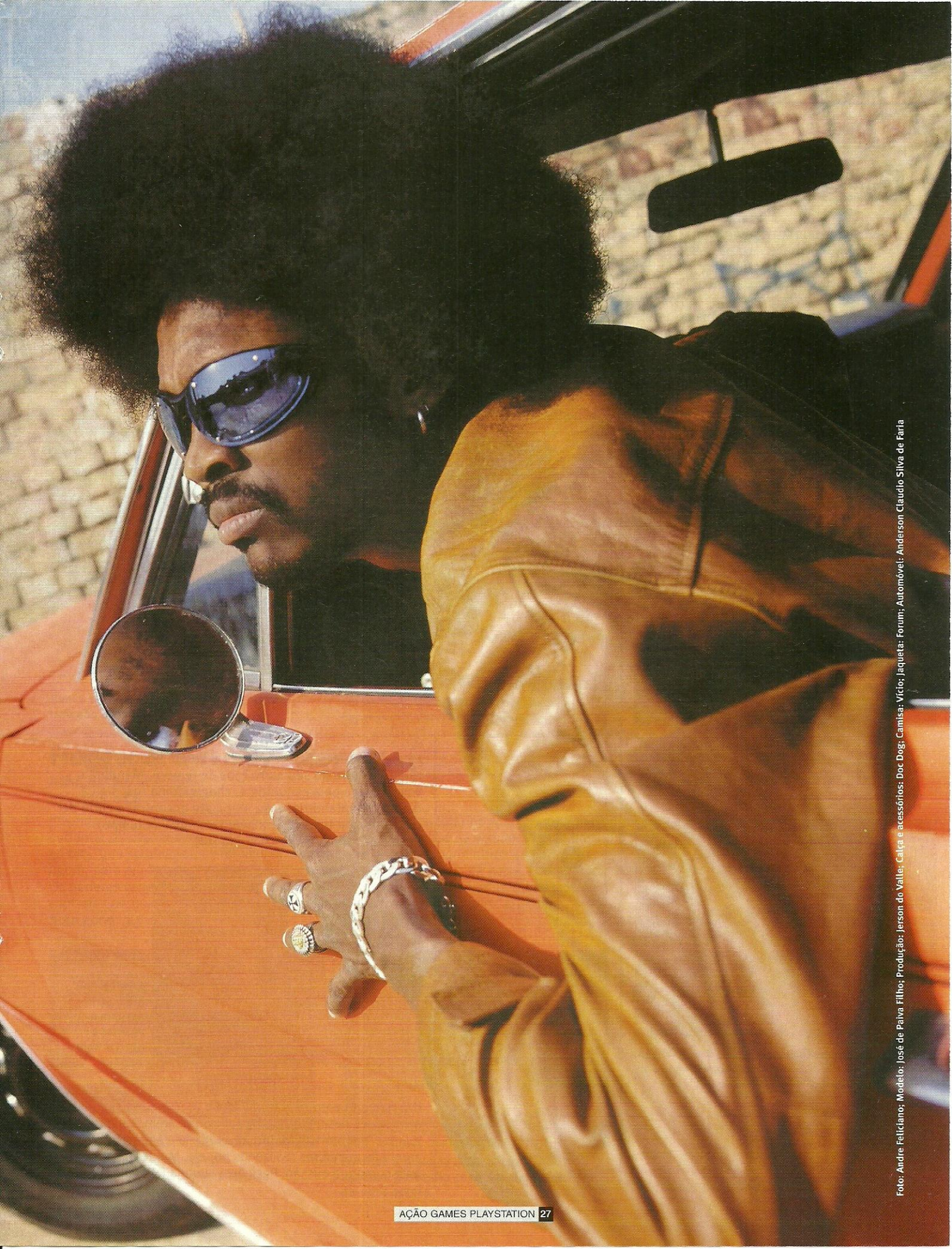


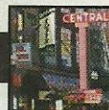
Foto: Andre Feliciano; Modelo: José de Paiva Filho; Produção: Jerson do Valle; Calça e acessórios: Doc Dog; Camisa: Vítor; Jaqueta: Forum; Automóvel: Anderson Claudio Silva de Faria



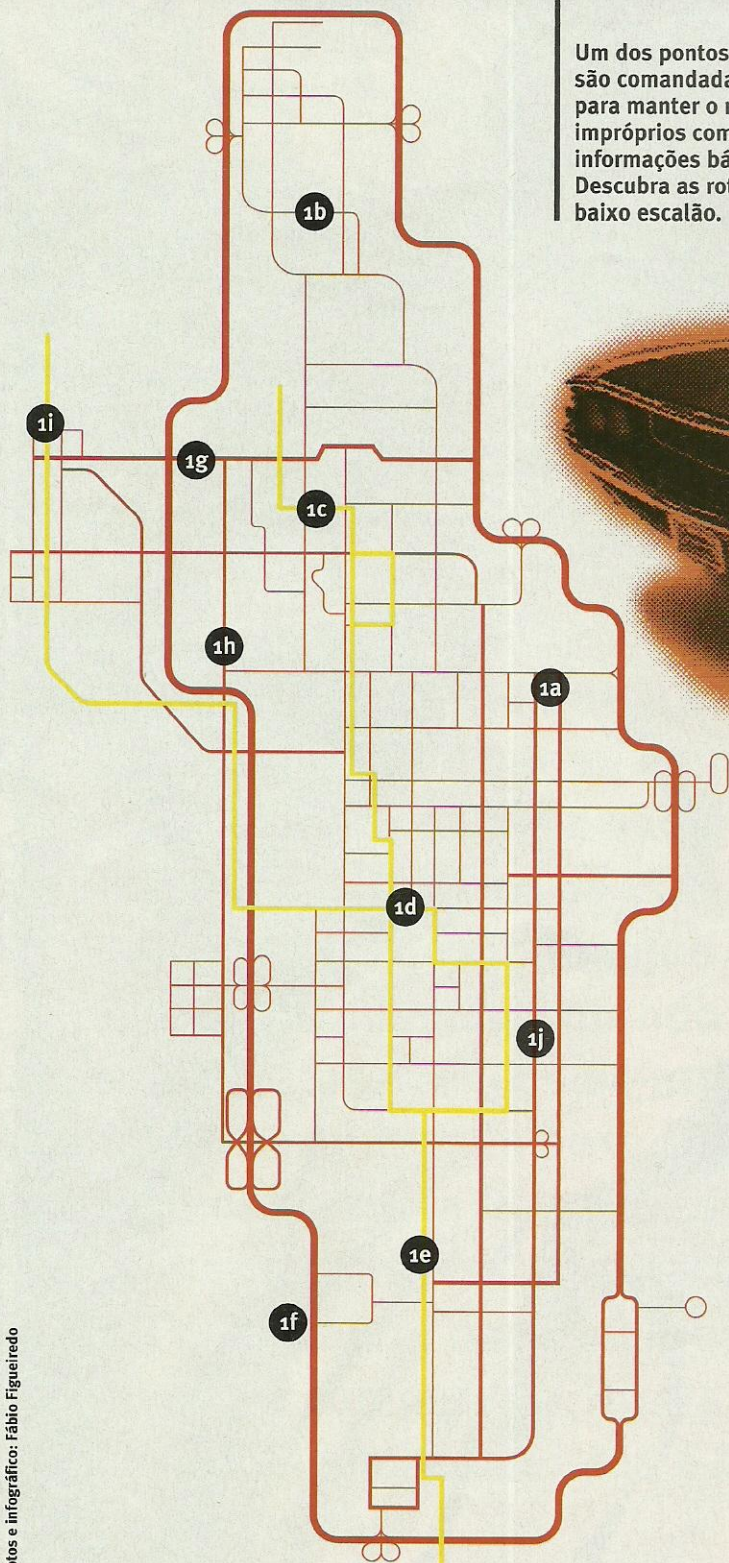
Detonado

Driver 2: Back on the Streets

Chicago (EUA)

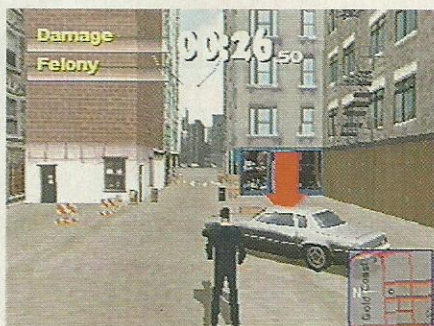


Um dos pontos mais disputados do crime organizado, as transações da cidade são comandadas por Pink Lenny, um cupincha do poderoso Caine. É claro que para manter o mercado paralelo sob controle o tal Lenny usa métodos impróprios como ameaças, chantagens e torturas. Sua tarefa aqui é coletar as informações básicas para iniciar um relatório sobre o crime organizado. Descubra as rotas de contrabando e desvende alguns informantes de baixo escalão.



Missão 1: Surveillance Tip Off

O telefone toca e Tanner recebe a ordem policial. Seja rápido e entre no seu carro (30s de tempo). Manobre o veículo, siga pela esquerda e, chegando na rua, siga à direita, orientando-se pelo mapa até encontrar o carro de Jones e pegar uma carona nele (2min55s de tempo). Posições: largada (1A), chegada (1B).



Siga correndo até o carango, assumo o volante e acelere com vontade

Missão 2: Chase the Witness

Um suspeito entra num sedã azul e você precisa segui-lo até que ele desembarque na estação de trem (1min3s de tempo). O motorista tentará despistá-lo e é preciso ficar atento às manobras realizadas por ele. Mantenha-o à vista para cumprir a missão. Posições: largada (1B), chegada (1C).



Encoste na traseira do sedã e siga cada movimento do carro suspeito

Missão 3: Train Pursuit

O malandro está fugindo de trem e você não pode perdê-lo de vista. Acompanhe-o pelo mapa até a próxima estação, surpreendendo o bandido na plataforma de desembarque. E mesmo na rampa seja rápido, encontrando-o na plataforma à esquerda. Posições: largada (1C), chegada (1D).



Use a estrutura metálica que sustenta os trilhos como referência

Missão 4: Tailing the Drop

Após apertar o safado e arrancar as informações de que precisava, sua tarefa é perseguir a distância o veículo do traficante brasileiro Alvaro Vasquez (1min41s de tempo). O esquema aqui é ficar a média distância (mantenha a barra de aproximação no meio) até que o veículo do bandido chegue ao galpão. Posições: largada (1E), chegada (1F).

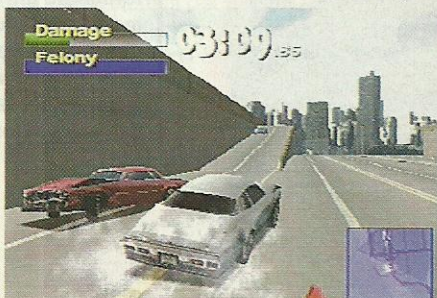


Dirija a distância e sossegado para não chamar a atenção do bandido

Missão 5: Escape to the Safehouse

Enquanto Tanner e seu parceiro investigam o galpão, a polícia aparece e, como você não pode revelar sua identidade como policial, saia

rapidamente do local. Dirija para fora do depósito e, no final, vire à esquerda, orientando-se pelo mapa para fugir. Pois é, cuidado com as viaturas que ficarão na sua cola e faça ziguezagues entre os veículos dos civis, atrapalhando os tiras. Posições: largada (1F), chegada (1A).



Pegue a saída para a pista de cima ou você não chegará ao destino

Missão 6: Chase the Intruder

Chegando ao seu apartamento, o criminoso Jericho vai esmurrá-lo e fugir de carro. Você precisa perseguir o intruso, seguindo pela esquerda, virando à direita em seguida e acelerando até o depósito em Coca Island (1min40s de tempo). Posições: largada (1A), chegada (1G).

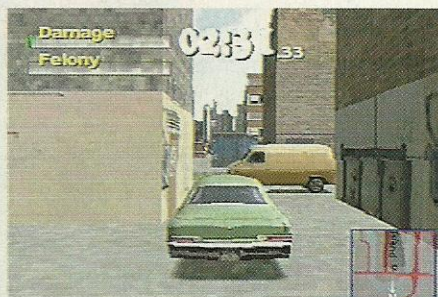


Pé na tábua, mané. O cara sabe que fez besteira e vai tentar fugir

Missão 7: Caine's Compound

Tanner é capturado em meio a uma emboscada, mas se livra do cárcere. Pegue um dos veículos dos bandidos e fuja, virando à direita e novamente à direita no final do corredor (3min30s de tempo). Acelerando, passe por dois furgões e, quando o terceiro cruzar seu caminho, escape pelo galpão à direita. No outro lado, saia pela esquerda, depois à direita e entre no corredor que leva à rua. Siga pela esquerda e, atravessando a rua, entrando noutro complexo de galpões, passe por outro furgão e entre no corredor, siga à direita e entre no galpão. Do lado oposto, chegando à rua,

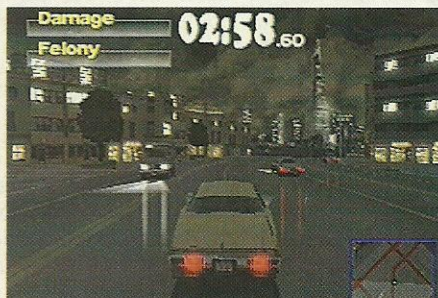
siga à esquerda até o final, vire à direita e, como a ponte está bloqueando a passagem, entre no galpão à direita e dirija até o local marcado, correndo por dentro da cerca. Posições: largada (1G), chegada (1H).



Muito cuidado com os furgões que cruzam o caminho repentinamente

Missão 8: Leaving Chicago

Mais uma vez sua tarefa é interceptar uma ação do traficante carioca. Siga as coordenadas até o ponto indicado (3min de tempo). A situação aqui é adversa e você enfrentará as ruas durante a noite, debaixo de chuva forte. Cuidado com as batidas de frente, pois com os faróis quebrados sua visibilidade é prejudicada. E lembre-se também de que, enquanto tenta frustrar os planos do traficante, os capangas dele tentarão atrapalhá-lo. E no final (ufa!), vá para Havana. Posições: largada (1I), chegada (1I).



À noite sua visão é prejudicada. Cuidado para não perder também os faróis

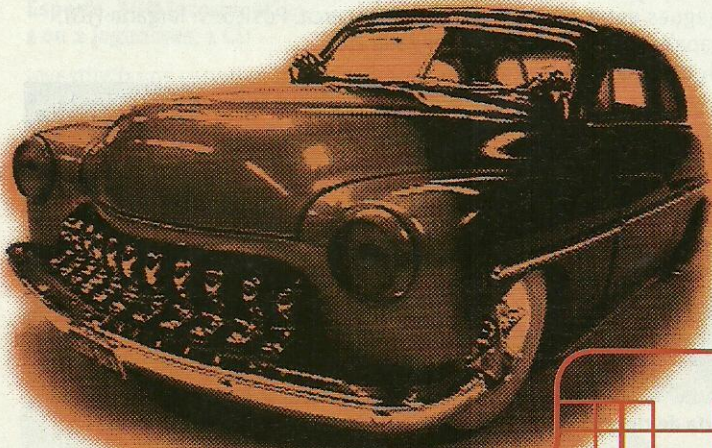




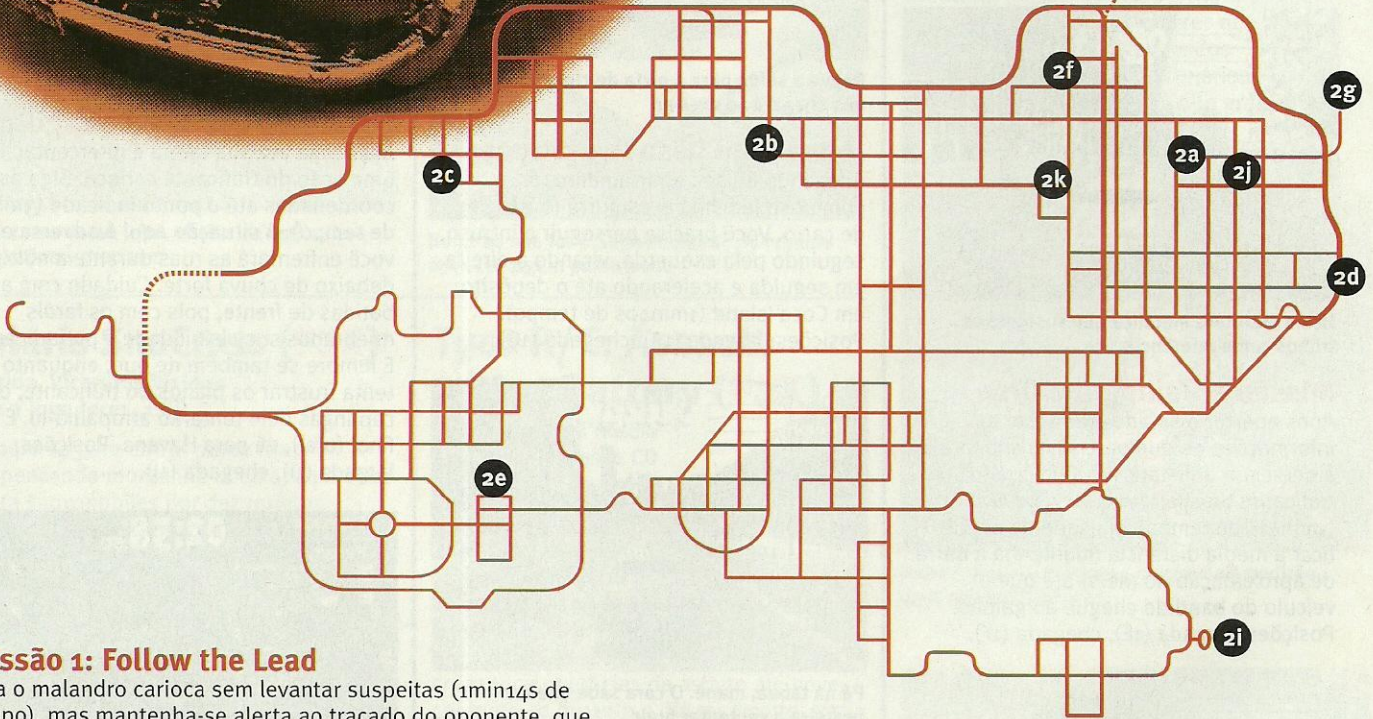
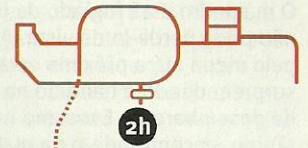
Detonado

Driver 2: Back on the Streets

Havana (Cuba)



Cuba passa por uma fase cheia de conflitos e o tráfico organizado ganha cada vez mais espaço na política, formando um forte mercado clandestino. Por aqui suas tarefas serão direcionadas à busca de informações e apreensão de carregamentos.



Fotos e infográfico: Fábio Figueiredo

Missão 1: Follow the Lead

Siga o malandro carioca sem levantar suspeitas (1min14s de tempo), mas mantenha-se alerta ao traçado do oponente, que passará por becos para dificultar sua caçada. Para melhor localização, fique atento às marcas de pneus gravadas no asfalto. Posições: largada (2A), chegada (2B).



Siga o tatuado pelos becos, tomando cuidado para não deixá-lo fugir

Missão 2: Hijack the Truck

Livre-se do carango que escolta o caminhão e, em seguida, faça com que o grandalhão encoste (o tempo varia conforme o trajeto percorrido pelo caminhão). O carro da escolta tentará evitar sua abordagem e, para resolver o problema, será melhor se você detoná-lo antes e depois pegar a carga. Depois da abordagem ao caminhão, leve-o ao depósito secreto, desça do caminhão, abra o portão, guarde o caminhão e feche a porta (3min20s de tempo).

Posições: largada (2B), chegada (2C).

Não provoque batidas violentas no caminhão, apenas encoste na sua lateral



Missão 3: Stop the Truck

Essa missão é quase impossível e você deverá parar um caminhão em fuga pelas ruas de Havana. E como se isso não bastasse, o grandalhão carrega explosivos que podem ser lançados contra seu carro. O negócio é perseguir o caminhão, aproximando-se pelas laterais e encostando nele. Depois de pará-lo, leve-o ao depósito secreto (4min48s de tempo). Posições: largada (2D), chegada (2C).



O carro está prestes a fundir o motor. Tome cuidado e evite batidas

Missão 4: Find the Clue

Essa tarefa não seria tão complicada caso você conhecesse a cidade como a palma de sua mão. Seu objetivo é encontrar quatro veículos que estão circulando pela cidade e localizar uma pista secreta (7min de tempo). Os carangos são revelados um de cada vez. Posição: largada (2E).



Você precisa detonar o carro, investigá-lo e depois seguir até outro

Missão 5: Escape to Ferry

Corra que a polícia vem aí. Tanner está sendo caçado pelos homens da lei e precisa livrar-se deles para seguir ao local marcado no porto, usando a rampa para alcançar o navio que está zarpano. E lembre-se de que você pode trocar de veículo quando a polícia der uma folga. Posições: largada (2F), chegada (2G).



Use a rampa para saltar direto ao navio que está rumo à outra costa

Missão 6: To the Docks

Beleza. Sua fuga foi perfeita! Mas acontece que a polícia local foi avisada e o cerco continua firme. Use o túnel para retornar ao centro de Havana (3min40s de tempo). Seguindo pelas docas, derrube uma barreira e estacione no local marcado. Posições: largada (2H), chegada (2I).



O túnel passa por baixo d'água até o lado oposto. Atenção aos guardas

Missão 7: Back to Jones

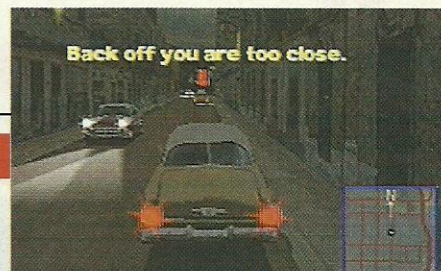
Corra até o carro e use a saída das docas. A polícia ainda está a sua procura e não lhe dará tréguas. Sua tarefa é chegar até o carango de Jones, seu parceiro (2min30s de tempo). Posições: largada (2I), chegada (2D).



Essa é fácil. Você só precisa chegar inteiro ao carango de Jones

Missão 8: Tail Jericho

Novamente seu destino é seguir o criminoso Jericho pelas ruas. Mas para isso é preciso ser discreto e manter-se a meia distância constantemente (55s). Posições: largada (2D), chegada (2J).



Jericho chega à mansão. Provavelmente seu próprio quartel-general

Missão 9: Pursue Jericho

Jericho é um tremendo casca-grossa e, depois de executar o serviço, foge em alta velocidade. Trate de meter o pé na tábua e siga o bandido. Nesse momento o tempo limite irá variar conforme o caminho a ser percorrido. Posição: largada (2J).



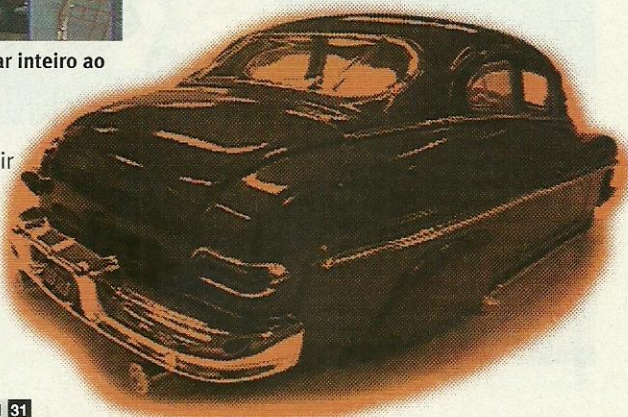
Escolha entre quaisquer dos cinco carros que estão estacionados

Missão 10: Escape the Brazilians

É isso aí, parceiro. Você sentirá na pele o que é ter uns brasileiros bons motoristas na sua cola. Sua missão é fugir até o depósito secreto, tendo como única preocupação chegar vivo ao local. Posições: largada (2K), chegada (2C).



Estacione o veículo do bandido Jericho junto aos caminhões roubados





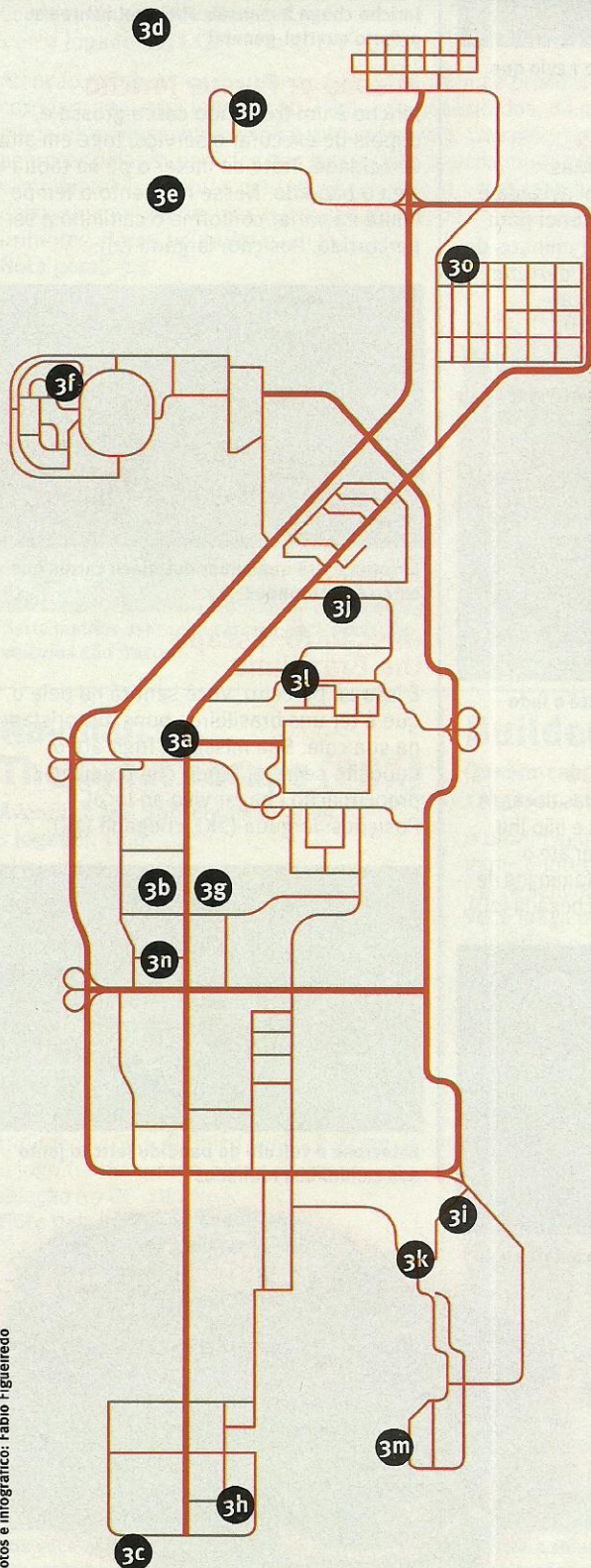
Detonado

Driver 2: Back on the Streets

Las Vegas (EUA)

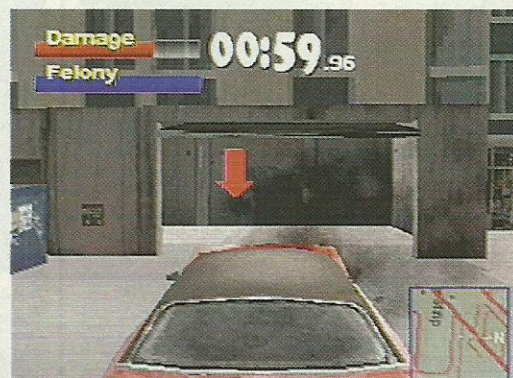


As peças colhidas ao longo das investigações começam a se juntar e o policial Tanner é levado a Las Vegas, uma das cidades mais ricas dos Estados Unidos, principalmente quando falamos em dinheiro sujo. O homem forte local é Solomon Caine, mas, devido a um acordo fechado com Tanner, o manda-chuva Caine ajudará o tira disfarçado durante sua estadia na cidade.



Missão 1: Cassino Getaway

Você estará bastante próximo da organização de Caine e inclusive terá de fazer dois serviços para o marginal. Apanhe dois capangas no hotel e leve-os ao esconderijo, livrando-se das forças policiais que encontrar ao longo do caminho (2min45s de tempo). Posições: largada (3A), ponto de passagem (3B), chegada (3C).



No galpão, uma porta se abrirá para que você estacione seu carango

Missão 2: Beat the Train

Seu parceiro foi pego pelo traficante Vasquez e colocado dentro de um carro estacionado sobre os trilhos de trem. Você, mais do que nunca, precisa ser ágil no volante e correr para salvá-lo. No caminho, salte a rampa e, passando as barreiras, siga pelos trilhos, desça da caminhonete, entre no outro veículo e dirija-o até o local marcado. Posições: largada (3D), chegada (3E).



Pé na tábua, policial. Encare uma corrida para resgatar seu parceiro

Missão 3: Car Bomb

É! Você está numa fria, mano. Sua missão é levar o carango carregado de explosivos de volta para Vasquez (3min de tempo). Acontece que toda a polícia de Las Vegas está mobilizada para persegui-lo e sua tarefa não será nada fácil. Posições: largada (3F), chegada (3G).



Sentado sobre uma tonelada de dinamite? Só não vá soltar gases, hein?

Missão 4: Car Bomb Getaway

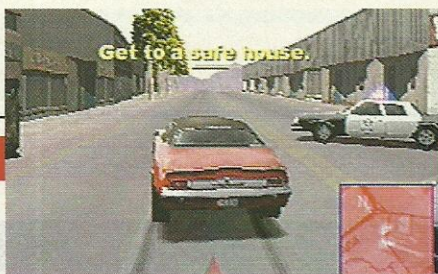
Mais fácil que tirar doce de criança? Nem! Os explosivos despertaram a atenção da cidade inteira e você precisa de um esconderijo rápido. Roube um carro nas proximidades do hotel e fuja para salvar sua pele. Posições: largada (3G), chegada (3C).



Roube o carro vermelho. É a máquina mais quente pelas redondezas

Missão 5: Bank Job

O rato vai ter de sair do esconderijo. Abra a porta, suba no carro e pise fundo para resgatar os capangas de Caine (2min30s de tempo). Em seguida você deve levá-los até o esconderijo no lado norte da cidade (3min30s de tempo). O caminho está livre até o banco. Posições: largada (3C), ponto de passagem (3I), chegada (3J).



Você precisa salvar os capangas para ganhar a confiança dos líderes

Missão 6: Steal the Ambulance

Iniciando essa missão, livre-se do carro de polícia e faça com que a ambulância encoste (2min45 de tempo). Em seguida você deve dirigir até um local marcado (3min de tempo). Posições: largada (3K), chegada (3C).



Lembre-se de que você só precisa parar a ambulância, e não destruí-la

Missão 7: Stake Out

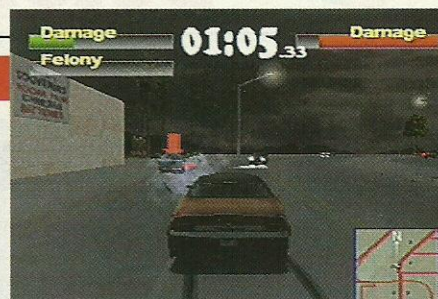
Emoção é uma palavra comum para Tanner. E dar uma carona para o parceiro Jones até o aeroporto parece uma tarefa fácil. Entretanto, para acelerar a adrenalina pelo seu corpo, o tira disfarçado cumprirá sua tarefa com a polícia na sua calda e é melhor ficar sabendo de que os caras de distintivo não estão de brincadeira. Posições: largada (3L), chegada (3M).



Nunca viu tantos policiais, muito menos tão dedicados no trabalho?

Missão 8: Steal the Keys

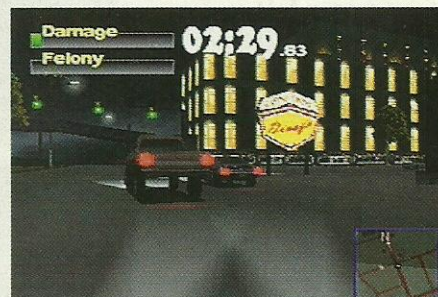
Se você chegou até aqui deve estar se achando o máximo, não é mesmo? Pois agora eu quero ver você pegar o malandro que está dirigindo o carro que você perseguirá agora. Tanner vai ter de suar a camisa (4min de tempo). Destrua o veículo do oponente e recolha os dois veículos. Posição: largada (3M).



O pilantra usa de artimanhas e ziguezagues para se safar do policial

Missão 9: C4 Deal

Tarefa simples! Você deve chegar ao encontro marcado sem que nenhum policial esteja na sua pista (3min de tempo). Posições: largada (3N), chegada (3O).



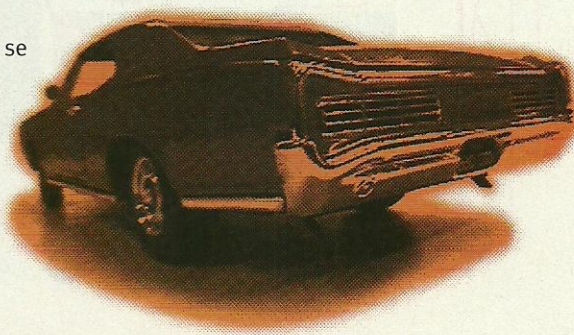
Apesar do trampo, Tanner ainda tem tempo para curtir o visual da noite

Missão 10: Destroy the Yard

Mais um dia de trabalho fácil. Escolha entre um dos quatro carros na garagem, dirija-se para a base de Vasquez, instale os explosivos e pronto (buuuuu!): tudo irá pelos ares. Posições: largada (3O), chegada (3P).



Deixe os explosivos nos três locais indicados e prepare-se para...



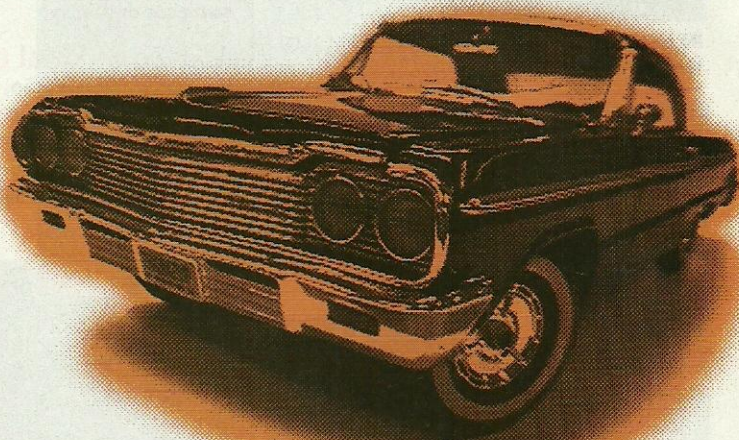
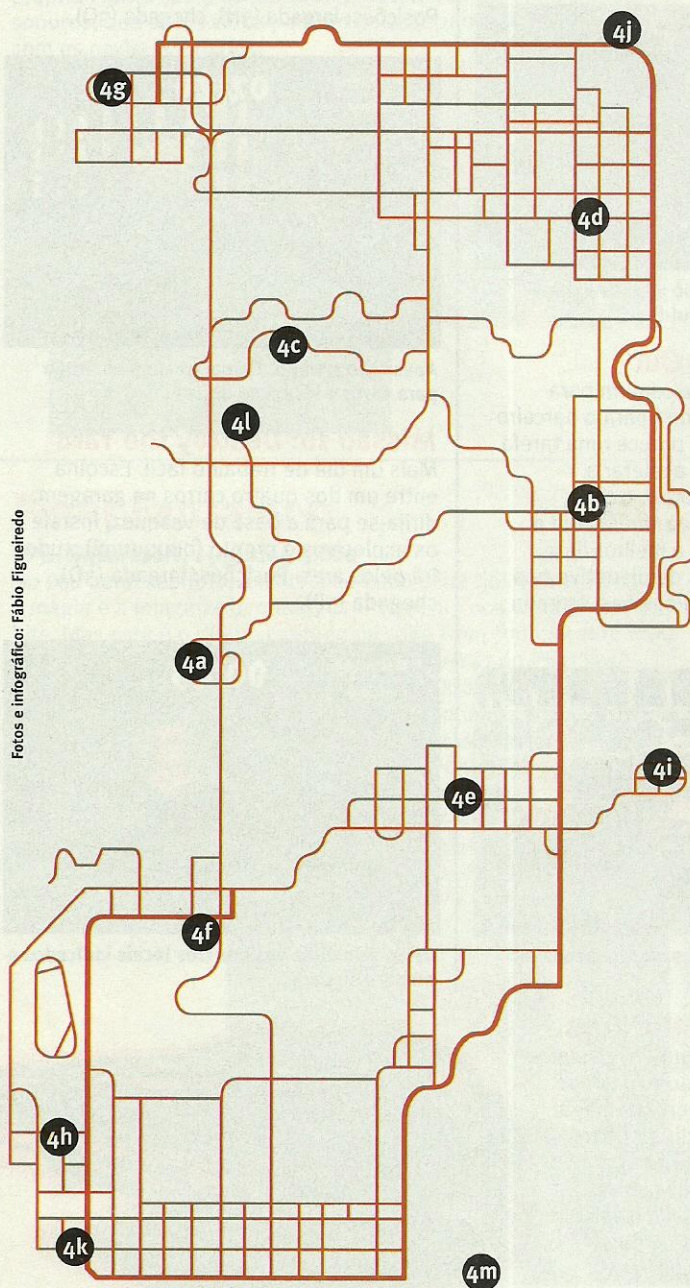


Rio de Janeiro (Brasil)



A criminalidade no Brasil cresce espantosamente – e também isso ocorre no ambiente virtual. Na cidade maravilhosa do Rio de Janeiro, Vasquez tem o controle absoluto da situação. Claro, para compensar o trabalho duro, podem-se conferir pontos turísticos como o Corcovado e a Lagoa Rodrigo de Freitas – mas nada de mulherada pelas praias (uma pena!).

Fotos e infográfico: Fábio Figueiredo



Missão 1: Bus Crash

Nada melhor que jogar pimenta nos olhos dos outros! A essa altura da situação, Tanner tem de provocar Vasquez para que ele saia de seu esconderijo. Para tanto, roube o ônibus e destrua os carros do traficante, que estão na favela (6min de tempo). As ruas são muito estreitas, portanto faça as curvas com extrema cautela. Em seguida, leve o ônibus ao esconderijo (1min de tempo), enquanto é perseguido pelos capangas do traficante. Posições: largada (4A), ponto de passagem (4B), ponto de passagem (4C), chegada (4D).



Atrole a frota de carros roubados de Vasquez para deixá-lo furioso

Missão 2: Steal the Cop Car

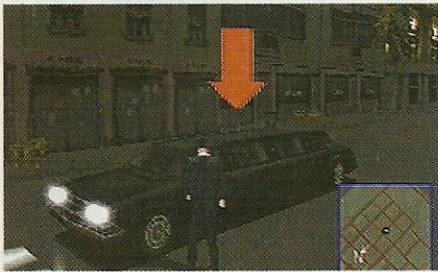
Fazendo um passeio pelas ruas do Rio de 1970, você tem dois objetivos numa única missão. Siga para o pátio da polícia e roube uma viatura (1min40s de tempo). Em seguida, dirigindo o carro policial, leve-o para o esconderijo (3min20s de tempo). É claro que os outros tiras irão persegui-lo por todo o caminho. Posições: largada (4E), ponto de passagem (4F), chegada (4D).



Estacione do lado de fora do pátio, entre e roube a viatura dos tiras

Missão 3: Caine's Cash

Intercepte a limusine e assum-a como chofer. Guie o veículo até a mansão na área da Praça da Bandeira e recolha o dinheiro (2min de tempo). Volte ao antro do traficante (2min de tempo). Posições: largada (4D), ponto de passagem (4G), chegada (4D).



O guarda na mansão lhe dará o dinheiro pensando que você é da gangue

Missão 4: Save Jones

Vamos aumentar o prejuízo do marginal, pois novamente a prova é de destruição. Encontre o carro verde e bata nele até quebrá-lo por inteiro – mas tenha muito cuidado para não acabar afundando no mar (4min de tempo). Posição: largada (4H).



O piloto vai dirigir pelas praias de Ipanema e Copacabana

Missão 5: Boat Jump

Agora é a vez de mandar um navio inteiro de Vasquez pelos ares. Dirija até o porto (2min50s de tempo), instale as bombas na carga (25s de tempo) e depois voe para fora do barco usando a rampa. Posições: largada (4I), chegada (4I).



Coloque os explosivos e salte pela rampa na diagonal à direita

Missão 6: Jones in Trouble

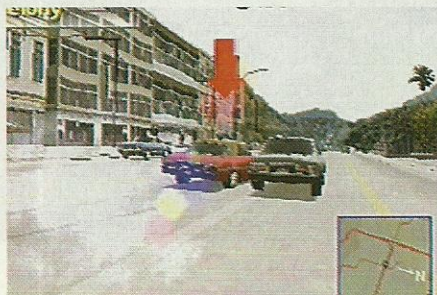
Seu parceiro está em apuros. Acelere fundo para chegar a tempo no catifeiro e salvá-lo. Você precisa ser fera no volante para encontrar seu comparsa e libertá-lo (2min50s de tempo). E trate de livrar-se da polícia ao longo do caminho. Posições: largada (4K), chegada (4L).



O percurso é longo e você não pode perder tempo olhando a paisagem

Missão 7: Chase the Gun Man

Pise fundo nessa lata velha, pois o piolho está fugindo. Depois de ser alvo de seis balas perdidas (mas que tinham um destino certo), você deverá perseguir e destruir o carro do pistoleiro (o tempo varia). Sua tarefa não será moleza e, acredite, essa é a missão mais difícil de toda a aventura. Posição: largada (4L).



Grude na lateral do veículo adversário para destruí-lo mais facilmente

Missão 8: Lenny Escaping

Quem conhece o Rio vai completar a tarefa com tranqüilidade (ou talvez nem tanto). Primeiro siga ao encontro de Jericho no bairro do Flamengo (1min40s de tempo). Pegue outro carro e siga para o Forte de Copacabana (2min50s de tempo), tentando interceptar a decolagem do helicóptero de Lenny. Posições: largada (4A), ponto de passagem (4B), chegada (4M).



Entre rapidamente no carro de Jericho e siga ao Forte de Copacabana

Missão 9: Lenny Gets Caught

Meu chapa, se você chegou aqui está de parabéns – porém o desafio ainda persiste. Mesmo tendo descarregado chumbo no helicóptero de Lenny... na vida dura os caras maus não desistem tão facilmente e é hora de correr atrás do bandido. Seja rápido e siga o caminho sem perder o adversário de vista e ainda tomando cuidado com os capangas que tentam te parar – alguns deles chegam de encontro ao seu carango. Boa sorte, policial. Posição: largada (4M).



Pise fundo (fundo mesmo) para não perder o helicóptero de vista



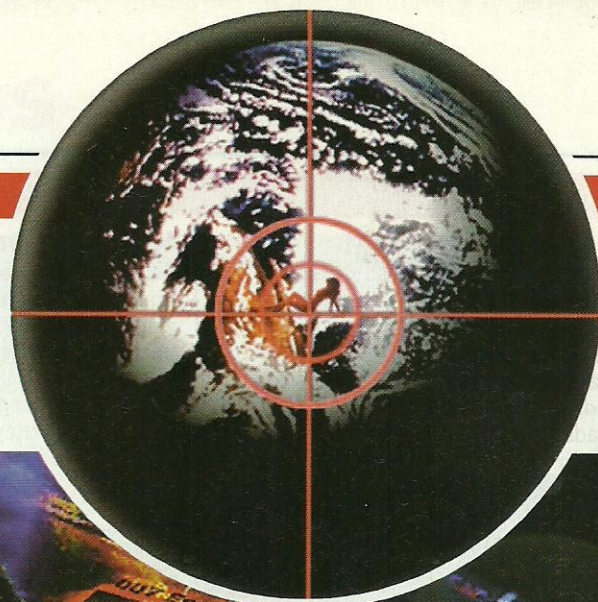
Tanner entrega Lenny à polícia, porém a jornada promete continuação





007 The World Is Not Enough

Felipe Azevedo



Bond. O resto você já sabe

Se o mundo não é o bastante para o espião mais conhecido do planeta, imagine então para sua versão virtual. Nessa jornada, vestido para matar, o agente secreto tem a missão de capturar o terrorista Renard — um vilão russo que roubou um submarino nuclear. Mas é claro que sua tarefa não será fácil, afinal os inimigos não dão a mínima para seu charme britânico e descarregam chumbo grosso. Então, meu caro, nada melhor que curtir um detonado de alta tecnologia. Aproveite e solucione os seus problemas.

Missão 1: Courier

James Bond inicia a caminhada no banco onde interroga Lachaise e pega o dinheiro. Derrube o soldado que está na porta usando o cell phone stunner, siga pela porta detonando os vigias e desligue o alarme na parede da esquerda — no final. Siga pela porta, debulhe mais três guardas e tome cuidado para não acertar nenhum civil. Pegue o elevador até o piso superior e siga com cautela para não ser detectado pelas câmeras — esconda-se nos cantos das paredes e destrua as câmeras.



Manter-se na surdina é prioridade. Destrua as câmeras com cuidado

Prossiga até o fim e, após o pequeno corredor, quando encontrar várias portas, siga pela primeira porta à esquerda e, pegando um colete à prova de balas, continue até o fim para usar outro elevador. Saindo à esquerda, siga pelo corredor da esquerda, vire à direita no final e entre na primeira porta à direita. Mexa no quadro dentro da sala, abrindo uma passagem secreta. Elimine o guarda, use o fingerprint scanner na garrafa de café ao fundo e acione o painel ao lado da porta de aço.



Pegue as digitais do guarda babaca para entrar na sala de Lachaise

Siga para a direita, use o fingerprint scanner na porta ao fundo e assista à animação. Depois, pegue a briefcase sobre a mesa e use-a para quebrar a janela à sua esquerda.



Agilidade é uma característica do agente. Quebre a janela para fugir

Missão 2: King's Ransom

Agora o espião deve correr atrás da assassina, mas não matá-la. Não há segredos e você precisa ser ágil e tomar cuidado com os franco-atiradores que ficam no alto. Também ao entrar nas construções deve-se ter atenção, pois os inimigos também chegam por trás do herói. Já no bar, mantenha os civis fora da linha de fogo e, no final, use o grappling hook watch no fundo do balão.



O mais perigoso do pedaço é o cara que lança granadas no agente

Missão 3: Cold Reception

Arrebente os terroristas à frente e destrua também os parahawks (aqueles pára-quadras motorizados) que lançam bombas no agente secreto. Desça pela passagem à direita, passe pelo túnel e debulhe um canalha do outro lado. Entre

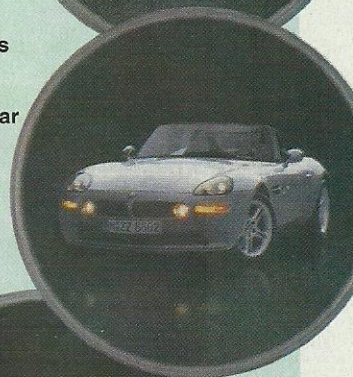
Bugigangas especiais

Bond tem uma ajuda mais que especial para realizar suas arriscadas missões. E ela chega na forma de equipamentos criados por Q (o pesquisador da agência de inteligência britânica). Entre as parafernâlias tecnológicas disponíveis, as mais usadas pelo atual 007 (Pierce Brosnan) são a caneta, o relógio e o telefone celular. E nem pense em usos convencionais para esses objetos, pois deles o agente secreto tira funções como descargas elétricas, raios laser, ganchos, explosivos e até scanners para copiar ou gerar imagens digitais. Assim, meu caro, use e abuse de todos os equipamentos encontrados ao longo da jornada, descobrindo suas funções para desmontar e surpreender os capachos do vilão Renard.

A caneta explosiva pode assinar o atestado de óbito dos inimigos



Os carangos de 007 têm mísseis para derrubar caminhões e aviões



Não se engane com a aparência, pois esse relógio é inacreditável

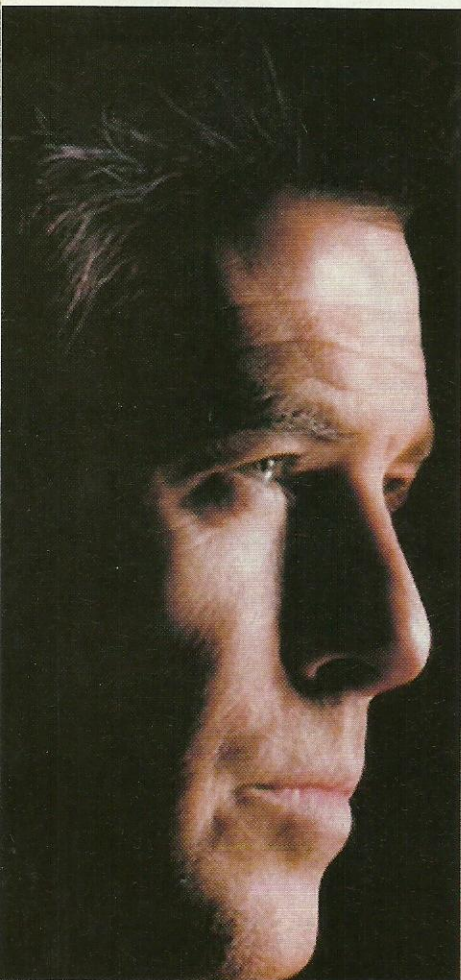


007 The World Is Not Enough

pela passagem à esquerda, siga por outro túnel e desça detonando os inimigos até o último túnel. Ao encontrar a bela Elektra, fique próximo à garota, enquanto detona os inimigos e parahawks — o melhor lugar para derrubá-los é atrás da pequena construção à direita.

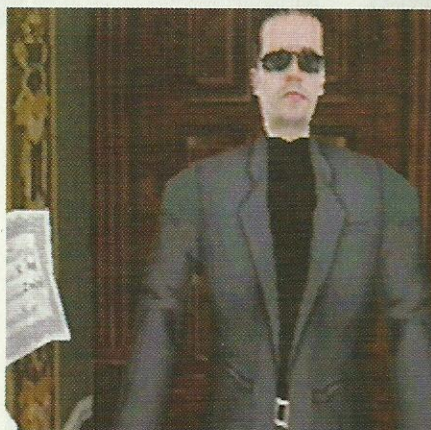


Arrebente os parahawks a distância, usando o rifle franco-atirador



Missão 4: Russian Roulette

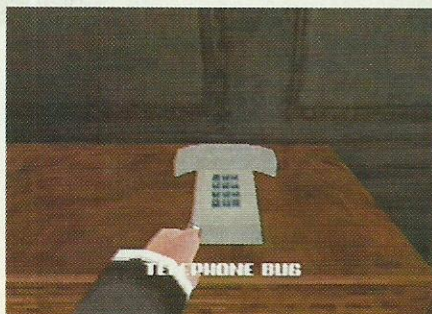
Sem armas, você deverá interrogar Zukovsky. Para isso, converse com a mulher de amarelo no salão principal. À sua direita, o segurança sairá da porta. Nesse momento corra até a porta, use o credit card lock pick para abri-la e entre. Fale com Zukovsky, pegando o credit voucher. Saia do local e dê uma gorjeta ao segurança da outra porta. Dentro, jogue blackjack (21), consiga 100 mil dólares, volte e fale com Zukovsky. Na primeira aposta, arrisque todo o seu dinheiro e mantenha suas cartas para que sua grana dobre.



Para entrar no local do jogo, deixe uma grana no bolso do segurança

Missão 5: Night Watch

Após uma noitada e tanto, sua missão é grampear os telefones da mansão, fotografar algumas evidências e encontrar (e deter) Davidov para pegar seu ID card. Logo no início, entre na pequena sala à direita, use o telephone bug, saia e siga para a outra porta. Cuidado daqui para frente, pois os guardas não podem te ver.



Não perca tempo e, logo que avistar o telefone, trate de grampeá-lo

Seja cauteloso e equipe a tranquilizer gun para derrubar o adversário. Saindo do quarto, vá à esquerda e entre na porta no final do corredor. Continue em frente, entre na primeira sala à esquerda e siga pela porta seguinte para grampear outro telefone. Saindo pela porta em frente ao elevador, siga à esquerda e entre nas duas salas para grampear o telefone e fotografar o monitor. Volte, use o elevador e, ao sair, vá à direita, usando o credit card lock pick na porta e fotografando a carta sobre o balcão. Saindo, entre na cozinha após o elevador e grampeie outro telefone. Deixando o local, entre na porta em frente, derrube o segurança do saguão, abra a porta no meio e grampeie outro telefone após colocar o inimigo para dormir. Volte ao saguão, entre na porta à esquerda, fotografe a tela e volte ao saguão para encontrar Davidov.



Preparando a câmera, fotografe o painel, pegando a última evidência

Fale com Davidov e siga-o ao corredor da cozinha, entrando na porta após a escada. Troque tiros com os capangas do vilão e pegue o ID card dele.



Cuidado com o sacana do Davidov e seus guardas — eles são nervosos

Missão 6: Masquerade

Vá em frente, mostre o Arkov's ID card ao guarda e entre para pegar o security keycard. Volte, entre à esquerda e pegue os equipamentos na pequena sala à direita. Pelo túnel, desligue as luzes no gerador à direita e os guardas virão ligar novamente. Nesse momento passe pelos oponentes sem tocá-los e use o security keycard no painel do final, entrando na porta ao fundo.



Seja esperto e mostre a identificação falsificada aos sentinelas

Descendo as escadas, siga pela porta à direita e entre na porta seguinte mostrando o Arkov's ID card para o vigia. Pegue o radiation badge, volte e entre na porta ao lado. Mostre o radiation badge ao guarda no final do corredor, entre e use o sistema na sala. Retorne ao local das escadas, entre pela porta ainda não visitada e proteja a doutora Jones até que ela possa abrir o túnel principal. Depois de aberta a passagem, siga por ela para encontrar Renard e, quando a contagem regressiva começar, espere até que a porta abra e use o grappling hook watch no gancho.



Nessa parte o agente secreto só ultrapassa os guardas no escuro

Missão 7: Flashpoint

Saindo da sala de M, vá à porta, continue e entre na sala com refêns para libertá-los dos terroristas. Desligue o painel, siga à porta 2, entre na sala para eliminar mais terroristas, desligue outro painel, entre na porta 3 e faça o mesmo.



Debulhe os terroristas, desligue o painel e siga à outra porta

Siga para a porta C, suba a rampa e continue pela porta A. Siga em frente até o túnel, use o night vision glasses para ver os inimigos no escuro. Entrando na porta do final, proteja a doutora Jones e use o maintance rig no meio da sala quando ela ativá-lo.



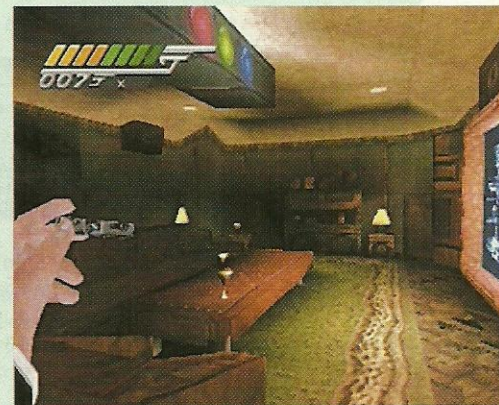
Não seja orelha! Equipe os óculos para ver os inimigos no túnel



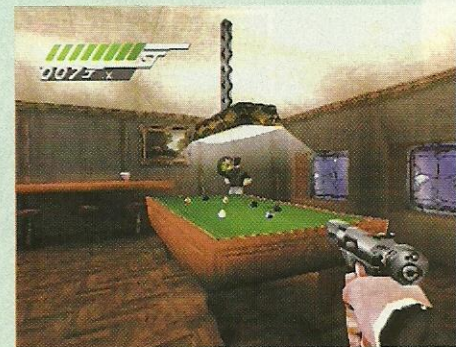
Defenda a doutora gata e ative o maintance rig no meio da sala

O negócio não é só atirar!

Nos filmes do espião o que mais chama a atenção, além das cenas de ação absurdas, são os apetrechos criados por Q — o pesquisador mais engenhoso já visto nos cinemas. Nos games, porém, mais que os equipamentos do longa-metragem, a diversidade de desafios é o que fascina. Em sua versão virtual, não se contentando apenas em descarregar chumbo nos inimigos, Bond pratica inúmeras ações e, entre as missões, pode desde grampear os telefones de alguns suspeitos até faturar 100 mil dólares numa partida de blackjack. E o legal é que muitas das ações praticadas por 007 não acarretam matar ou mesmo machucar os oponentes — aumentando o realismo e a interatividade do jogador na partida.



Bond usa dos mais diferentes equipamentos para conseguir seus objetivos



Aqui você não pode matar ninguém! Use a arma de dardos soníferos para derrubar os guardas



007 The World Is Not Enough

Missão 8: City of Walkways

Debulhe todos os inimigos que entram no galpão e, após vencer todo o batalhão, saia e continue até o local onde está o carro. Contra os dois helicópteros, use o rocket launcher.

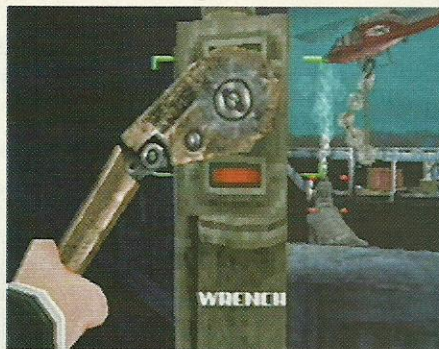


Espere no galpão, detonando os inimigos até eles pararem de entrar

Quando o terceiro helicóptero surgir, siga por cima da tubulação até o outro lado e entre no galpão. Dentro, elimine os inimigos e suba pela outra escada para pegar o wrench na sala. Desça, saia pela porta ao meio, siga em frente e desça as escadas à direita para pegar a flare gun no pequeno galpão. Suba de volta e continue até o fim e, no outro galpão, fique na porta e debulhe os inimigos que atacarão. Use o wrench no painel para abrir o gás na válvula, espere até que o helicóptero fique sobre o gás e use a flare gun, atirando na válvula para destruí-lo.



Após destruir o segundo helicóptero, corra por cima da tubulação



Use o wrench e meta bala na válvula de gás, destruindo o helicóptero

Missão 9: Turncoat

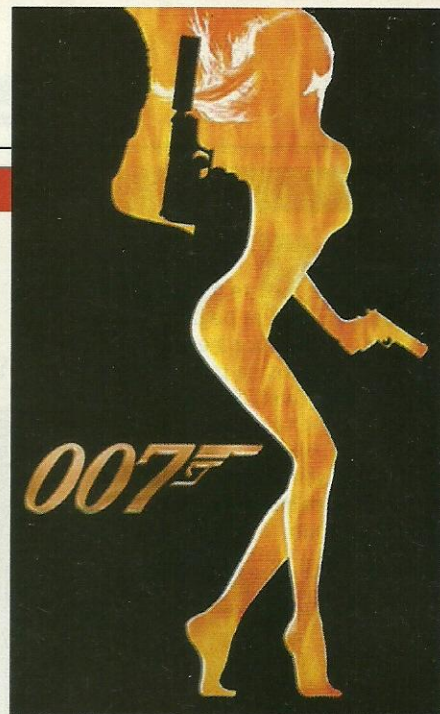
Siga debulhando os inimigos e protegendo os civis. Entre na porta dupla para descer e entrar no vagão do metrô. Continue em frente, olhando os cantos para não ser pego de surpresa e siga até o último vagão. Saindo do trem, após a animação, use a satchel charge na porta de ferro e ande pelos corredores até a bomba. Use a satchel charge na bomba e depois o cell phone stunner também. Volte pela porta de ferro, suba as escadas e corra atrás de Bullion.



Coloque a satchel charge na porta e detone-a para seguir adiante



Use o cell phone stunner para desarmar a bomba e ficar tranqüilo



Missão 10: Fallen Angel

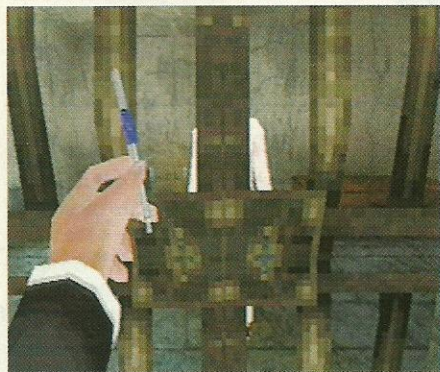
Saia da sala, siga à direita até a última porta à esquerda. Entre para pegar alguns itens, saia e detone os guardas. Siga para a sala à direita no fundo, suba as escadas, entre na primeira porta e continue até encontrar Bullion. Para derrotá-lo, fique do lado de fora da sala mirando e atire quando ele aparecer atrás das caixas. Pegue a Bullion's key quando derrotá-lo e volte para as escadas. Suba mais um andar, use a Bullion's key na porta e entre.



Contra Bullion, fique atrás da parede e atire quando ele aparecer

Siga pela passagem em frente e vá para a esquerda. Mate dois guardas e siga até o final para encontrar M presa na cela. Pegando o M's keycard, volte ao local onde estava Bullion e use o M's keycard no primeiro painel para pegar a pen explosive. Volte à cela de M, use a pen explosive e proteja M dos guardas. Volte às escadas, entre na última porta e prepare-se para enfrentar Gabor. Entrando na sala ao fundo, atire com a grenade

launcher enquanto o inimigo estiver recarregando as armas dele. Após derrubá-lo, pegue o Gabor's keycard e use-o no painel da sala. Ao entrar, mande bala em Elektra assim que a animação terminar.



Uma caneta? Sim, e ela pode debulhar a cela onde M está trancafiada



Quando sua munição acabar, pegue as pipe bombs lançadas por Gabor

Missão 11: Meltdown

Ao descer as escadas, vá para a direita, entre na porta ao fundo, atravesse a sala e entre no segundo quarto à direita para pegar a control room key. Vire-se e detone todos os inimigos. Volte pelo mesmo caminho e siga pelo corredor que ainda não explorou. Use a control room key na porta de aço, siga à outra porta na sala de controle e entre no alçapão abaixo. Use o pequeno painel na lateral para mover os torpedos. Dê um tiro na grade da tubulação e siga pelo buraco para encontrar a doutora Jones na cela — o sacana do Renard fugirá. Siga o vilão, tomando cuidado com os inimigos e gases pelo caminho.

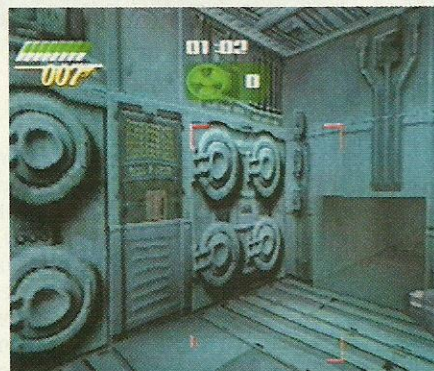


Nesse corredor, fique atento aos inimigos escondidos atrás dos canos

Entrando na porta do final, use o radiation detector e siga à outra porta. O detector começará a subir e o esquema é sair da sala sempre que a contagem estiver perto de 100. Atravesse o local, siga pela outra porta e depois dê vários tiros nos painéis (azuis) do reator. Destruindo toda a maquinaria, siga para a porta que se abrirá e ative o painel ao fundo. Renard será empalado na parede do submarino e deixará cair a cell door key. Pegue a chave, volte à cela onde está a doutora Jones, use a cell door key para libertá-la, entre na sala dos torpedos e siga à porta de lançamento. Pronto! Agora é só se deliciar com os carinhosos agradecimentos da doutora Jones.



Atire nos painéis do reator, tomando cuidado com os atiradores acima



Corra à porta de lançamento e respire, pois você terminou a aventura

Arsenal animal

Os números 00 antes do 7 dão a James Bond licença para matar e, no cumprimento de seu dever em nome da rainha, ele traz um arsenal de fazer inveja a qualquer força de elite. Confira os equipamentos para que você dê conta dos capangas do vilão Renard:

Finesi special

Capacidade: 8 tiros

Dano: alto

Alcance: baixo

Munição: 12



Grenade launcher

Capacidade: 1 tiro

Dano: muito alto

Alcance: alto

Munição: 40 mm



Meyer TMP

Capacidade: 25 tiros

Dano: baixo

Alcance: médio

Munição: 9 mm



Ingalls type

Capacidade: 30 tiros

Dano: médio

Alcance: médio

Munição: 45ACP



Rocket launcher

Capacidade: 1 tiro

Dano: muito alto

Alcance: muito alto

Munição: mísseis



Wolfram P2K

Capacidade: 16 tiros

Dano: baixo

Alcance: baixo

Munição: 9mm





Ronaldo Testa

Final Fantasy 7

Localizações das yellow materias

Durante a partida, procure pelos itens nos seguintes locais:

1º) Em Midgar, no Shinra's Headquarters, no andar 67.

2º) Em Junon, no centro comercial.

3º) Em Icicle Inn, a leste, encontre Chocobo Sage.

Magias especiais

Durante a partida, pegando o item yellow materia, complete os objetivos:

Magia	Efeito	Inimigos	Localização
??????	Causa dano igual à energia do aliado.	Jersey	Shinra Mansion
Angel Whisper	Revive e renova energia e status do aliado.	Pollensalta	The Crater
Aqualung	Causa danos em todos os adversários usando água.	Jenova Life	City of the Ancients
Bad Breath	Causa confuse, frog, poison, sleepel, small e silence em todos os adversários.	Marlboro	The Crater
Beta	Causa danos em todos os adversários usando fogo.	Midgar Zolom	No pântano, próximo à Chocobo Farm
Big Guard	Ativa barrier e mbarrier em todos os aliados.	Beach Plug	Na praia, em Costa Del Sol
Chocobuckle	Protege o aliado de magias de elementais.	Chocobo	Contra o Chocobo, use L4 Suicide.
Death Force	Protege o aliado da magia death.	Adamantaimai	Na praia, em West Continent
Death Sentence	Inicia contagem à morte do adversário.	Bound Fat	Bone Village
Dragon Force	Aumenta a defesa de um aliado.	Dark Dragon	The Crater
Flame Thrower	Causa danos em um adversário com fogo.	Ark Dragon	Mithril Mine
Frog Song	Causa frog e sleepel em um adversário.	Toxic Frog	Temple of the Ancients
Goblin Punch	Protege um aliado de magias de elementais.	Goblin	Goblin Island
L4 Suicide	Causa critical e small nos adversários com nível múltiplo de quatro.	Mu	Nas proximidades, em Chocobo Farm
L5 Death	Causa death nos adversários com nível múltiplo de cinco.	Parasite	The Crater
Laser	Tira metade da energia de um adversário.	Dark Dragon	The Crater
Magic Breath	Causa danos em todos os adversários com fire, ice e lightning.	Parasite	The Crater
Magic Hammer	Tira 100 MP de um adversário.	Razor Weed	West Continent
Matra Magic	Protege todos os aliados de magias de elementais.	Bullmotor	Na prisão do Gold Saucer
Pandora's Box	Causa danos em todos os adversários.	Dragon Zombie	The Crater
Roulette	Sorteia death entre os adversários e os aliados.	Death Dealer	The Crater
Shadow Flare	Causa danos em um adversário.	Dragon Zombie	The Crater
Trine	Causa dano de lightning em todos os adversários.	Materia Keeper	Nas montanhas, em Nibel
White Wind	Renova a energia e o status de todos os aliados.	Zemzelett	Nas montanhas, em Condor

N-Gen Racing

Truques

Na tela do menu principal, digite:

Crédito 400 milhões (modo n-gen):

R2, L2, R2, L1, R2, R1, R2, L1.

Todas as fases e veículos (modo arcade):

R1, L1, R1, R2, L2, R2, L2, L1.

Todos os veículos (modo n-gen):

R1, R2, L1, L2, L2, L1, R2, R1.

BattleTanx: Global Assault

Fácil derrota

Durante a partida, aperte C↑ + C→ + C↓ + C←.

Superarmas

Durante a partida, pegue quinze unidades de qualquer arma e aperte A + B + Z.

Obs.: não funciona com The Edge.

Truques

Na tela de senhas, digite:

Equipe Brandon: NNKNHCKS.

Equipe Custom 1: TRDDYBRKKS (modo multiplayer).

Fase secreta: WRDRB (modo campaign).

Seleção de fases: 80DYS.

Tudo em armas: RCKTSRDGLR.

Veículo invencível: HPPYHPPY.

Veículo M2 Hydra: TRDDYBRKKS (modo multiplayer).

Spider-Man

Truques

Na tela de senhas, digite:

Máxima energia: DCSTUR.

Máxima teia: STRUDL.

Modo debug: LLADNEK.

Opção character viewer: CVIEW EM.

Opção storyboard view: CGOSSETT.

Personagem invencível: RUSTCRST.

Roupa Amazing Bag-Man: AMZBGMAN.

Roupa Ben Reilly: BNREILLY.

Roupa Captain Universe: S COSMIC.

Roupa J. James Jewett: RULUR.

Roupa Peter Parker: MJS STUD.

Roupa Scarlet Spidey: LETTER S.

Roupa Spidey 2099: TWNTYNDN.

Roupa Spidey Symbiote: BLKSPIDR.

Roupa Spidey Unlimited: PARALLEL.

Todas as fases: XCLSIOR.

Todos os códigos: EEL NATS.

Todos os comic books: ALLSIXCC.

Todos os filmes: WATCH EM.

MTV Music Generator

Filme Jay-Z e Limp Bizkit

Na tela do menu principal, segure R1 e aperte ▲, ●, ■, ←, →.

Gekido: Urban Fighters

Dificuldade hard

No modo urban fighters, dificuldade normal, termine usando todos os personagens.

Fases secretas (modo arena battle)

No modo Shadow Fighter, termine:

Fase 2: usando Gorilla.

Fase 5: usando Kobuchi.

Fase 7: usando Kintaro.

Fase 8: usando Angela.

Fase 9: usando Akujin.

Modos secretos

No modo urban fighters, cumpra os objetivos:

Modo shadow fighter: termine usando qualquer personagem.

Modo street gang battle:

na dificuldade hard, termine usando Akujin, Angela, Kintaro.

Modo survival: termine duas vezes usando qualquer personagem.

Modo team battle: termine três vezes usando qualquer personagem.

Personagens secretos

No modo Urban Fighters, cumpra os objetivos:

Akujin: na dificuldade hard, termine uma vez.

Angela (modo battle arena): termine usando Kobuchi.

Angela: na dificuldade hard, termine uma vez.

Gorilla: termine usando Michelle ou Travis.

Kintaro (modo battle arena): termine usando Gorilla.

Kintaro: na dificuldade hard, termine uma vez.

Kobuchi: termine usando Tetsuo ou Ushi.

Opções secretas

No modo urban fighters, conquiste pontuação para ficar entre os dez melhores no ranking e, ao escrever o nome, digite:

Personagens bidimensionais:

BONECRACK.

Personagens deformados: DEFORMANIA.

Roupas secretas

No modo urban fighters, dificuldade normal, termine três vezes. Agora, na tela de seleção de personagens, segure L1, L2, R1, R2 e selecione o personagem.

Army Men: Air Attack

Co-piloto Sarge

Termine a fase 15.

Todas as fases/Passwords (one player)

Na tela de password, digite:

Fase 2: X, ↓, ←, ←, ■, ○, ○, →.

Fase 3: ▲, ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ↑.

Fase 4: ↓, ↓, ■, ■, ←, →, ○, X.

Fase 5: →, →, X, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Fase 6: ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, X, X.

Fase 7: ■, ○, X, ■, ▲, ←, ↑, →.

Fase 8: →, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓.

Fase 9: ○, ○, →, ↑, →, ↓, X, X.

Fase 10: X, ↓, ↓, ↓, ↓, X, ←, →.

Fase 11: ▲, ↑, ○, ↓, ■, ←, X, →.

Fase 12: ↑, ↑, ▲, ▲, ←, ←, ○, ○.

Fase 13: ←, →, ■, X, ↑, ↓, ○, ▲.

Fase 14: ←, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, X.

Fase 15: ■, →, ←, ○, ○, ↑, ↓, ■.

Fase 16: ↓, ↑, ↓, ↑, ▲, ○, ▲, ○.

Todas as fases/Passwords (two player)

Na tela de password, digite:

Fase 2: ←, ↑, ■, X, ↑, ○, ↑, →.

Fase 3: ←, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

Fase 4: ■, X, X, ■, ○, ▲, ▲, ■.

Fase 5: X, ↑, ○, ↓, ▲, ←, ■, →.

Fase 6: ○, ○, ■, ↓, ↓, ■, X, X.

Fase 7: ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ←, ←.

Fase 8: ←, ←, ▲, →, →, ▲, ↑, ↑.

Fase 9: ■, ■, ■, ○, ↓, ↓, ↓, ←.

Fase 10: ○, ↑, ←, ■, ↑, ←, ↓, ↓.

Fase 11: ▲, ○, ▲, ○, ↑, ↑, ↓, ↓.

Fase 12: ↑, ↓, ←, →, ○, ○, ↑, ■.

Fase 13: X, ←, ←, ←, ■, ▲, ○, X.

Fase 14: ←, ↓, ←, ↓, ■, ○, ■, ○.

Fase 15: ↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ○, ○.

Fase 16: ▲, ↓, ▲, ↓, ■, ↑, ■, ↑.

Todos os co-pilotos

Na tela de password, digite:

↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

Veículos secretos

No modo one player ou two player, complete os objetivos:

Apache: termine a fase 14.

Chinnok: termine a fase 4.

Super Stallion: termine a fase 8.



Eu é que não queria estar no lugar dos bonecos amarelos

Final Fantasy Tactics

Melhor grupo

Durante a partida, adquirindo os personagens a seguir, altere suas profissões e, conquistando a qualidade master nas profissões (seguindo a ordem), forme o grupo: Ramza, Orlandu, Agrias, Beowulf, Mustadio.

Personagem Agrias: monk; holy swordsman.

Personagem Beowulf: temple knight; samurai; temple knight.

Personagem Mustadio: monk; lancer.

Personagem Orlandu:

monk; holy swordsman.

Personagem Ramza: monk; lancer.

Profissão mime job

Durante a partida, conquiste: o 5º nível nas profissões dragon knight, element user, summoner, talker; o 8º nível nas profissões beginner knight, item user.

Todas as zodiac stones

Durante a partida, procure pelas zodiac stones nas seguintes condições:

1) Aries: vença Wiegraf.

2) Taurus: escondida em Goug Machine.

3) Gemini: vença Duke Elmdor em Limberry castle.

4) Cancer: vença Steel Giant.

5) Libra: escondida com God Cid.

6) Scorpio: conquiste Draclau.

7) Sagittarius: no evento em que o sacerdote dará a Meliadoul.

8) Capricorn: vença Dycedarg.

9) Aquarius: escondida em Deep Coal Mine em Goland.

10) Pisces: no evento em que Izlude está morrendo.

11) Serpentarius: escondida com Elidibs na última caverna.

12) Leo: vença Vormav.

13) Virgo: escondida com Altima em Graveyard of Airships.

Road Rash Jail Break

Menu de truques

Na tela de opções, deixe o cursor sobre multiplayer, segure L1 + R1 + R2 + ← e aperte X.

Truques

No menu de senhas, digite:

Modo five-o: BDK.

Modo four Jail Break: FDMFG.

Modo jail Break: KLFSDA.

Modo sidecar: CMB.

Esta moto fará seus adversários comerem poeira





NFL Blitz 2000

Esconder cursor

Na tela de seleção de jogadas, deixe o cursor na posição superior esquerda e aperte ↑, ↑.

Movimentos secretos

Movimento extra blocker: no ataque, com a posse de bola, segure jump + pass + turbo.

Movimento onside kick: no ataque, ao pontuar, segure jump + pass + turbo + ↑.

Personagens secretos

Na opção enter name for record keeping, entre com o nome e o número dos personagens:

ALEC: 1197.	LEX: 7777.
ALIEN: 1111.	LT: 7777.
AOB: 1111.	LUIS: 3333.
AUBREY: 7777.	MARKA: 1112.
AZPOD: 4777.	MIKE: 3333.
BETH: 7761.	MITCH: 4393.
BILLZ: 0526.	MONTY: 1836.
BOXER: 2111.	MOOSE: 1111.
BRAIN: 1111.	MXV: 1014.
BRIAN: 0818.	NATHAN: 0515.
CALEB: 0996.	NICO: 4440.
CARLTN: 1111.	PAULA: 0425.
CURTIS: 1111.	PAULO: 0517.
DANIEL: 0604.	PIRATE: 1111.
DAVID: 3333.	PUNKB: 2112.
DBN: 6969.	PUNKR: 1221.
DINO: 1111.	RAIDEN: 3691.
ED: 3246.	RALPH: 1111.
EDDIE: 3333.	RANDU: 6666.
FORDEN: 1111.	ROG: 8148.
FRANZ: 1010.	ROOT: 6000.
GATSON: 1111.	RYAN: 1029.
GENE: 0310.	SAD: 1111.
GENTIL: 1111.	SAL: 0201.
GRINCH: 2220.	SHINOK: 8337.
GUIDO: 2222.	SHRUNK: 6666.
GUIDO: 6765.	SHUN: 0530.
GUMBY: 8698.	SKULL: 1111.
JAPPLE: 6660.	SMILE: 1111.
JASON: 3141.	THUG: 1111.
JENIFR: 3333.	TODD: 1122.
JIMK: 5651.	TREX: 1111.
JOHN: 5158.	TURMEL: 0322.
JOSH: 4288.	VAN: 1234.
JOVE: 6644.	WHODAT: 1844.
JULIA: 1234.	ZZ: 1221.

Truques

Na tela versus, aperte comandos (botão turbo, botão jump, botão pass, respectivamente) para ligar os truques:

Desligar CPU assistance: 0-1-2 ↓ (*1).
Desligar first downs: 2-1-0 ↑.
Desligar interceptions: 3-4-4 ↑.
Desligar out of bounds: 2-1-1 ←.
Desligar play selection: 1-1-5 ← (*1).
Desligar punting: 1-5-1 ↑.
Desligar random fumbles: 4-2-3 ↓.
Desligar receiver name: 1-0-2 →.
Desligar stadium: 5-0-0 ←.
Ligar mode-tournament: 1-1-1 ↓ (*3).
Ligar big ball: 0-5-0 →.
Ligar player-big head: 2-0-0 →.
Ligar player-huge head: 0-4-0 ↑.
Ligar player-no head: 3-2-1 ←.
Ligar receiver-invisible: 3-3-3 ←.
Ligar team-big heads: 2-0-3 →.
Ligar team-big players: 1-4-1 →.
Ligar team-invisible: 4-3-3 ↑.
Ligar team-no head: 1-2-3 →.
Ligar team-tiny players: 3-1-0 →.
Ligar weather-clear: 2-1-2 ←.
Ligar weather-fog: 0-3-0 ↓.
Ligar weather-night: 2-2-2 →.
Ligar weather-rain: 5-5-5 →.
Ligar weather-snow: 5-2-5 ↓.
Ligar weather-thick fog: 0-4-1 ↓.
Melhorar blitz: 0-4-5 ↑.
Melhorar blitz-speed: 5-5-5 ↑ (*1).
Melhorar blockers: 3-1-2 ←.
Melhorar CPU opponent: 3-1-4 ↓ (*2).
Melhorar defense: 4-2-1 ↑.
Melhorar offense: 3-1-2 ↑.
Melhorar pass: 4-2-3 →.
Melhorar pass-speed: 2-5-0 ←.
Melhorar punt: 1-2-3 ←.
Melhorar run: 0-3-2 ←.
Melhorar speed: 4-0-4 ← (*1).
Melhorar teammates: 2-3-3 ↑.
Melhorar turbo: 5-1-4 ↑.
Mostrar field goal %: 0-0-1 ↓.
Mostrar field: 0-2-1 → (*1).
Mostrar late hits: 0-1-0 ↑.
 Obs.: (*1) dois jogadores; (*2) um jogador; (*3) ambos os jogadores acionando os códigos.

Kurt Warner's Arena Football Unleashed

Truques

Na tela do modo versus, nessa ordem, aperte os botões turbo, jump, pass e o direcional: Obs.: os números indicam a quantidade de vezes para apertar o botão.

Bola grande: 0-5-0 →.
Bola norte-americana: 3-2-3 ←.
Desligar CPU assistance (*1): 0-1-2 ↓.
Desligar first downs: 2-1-0 ↑.
Desligar interceptions: 3-4-4 ↑.
Desligar out: 2-1-1 ←.
Desligar punting: 1-5-1 ↑.
Desligar random fumbles: 4-2-3 ↓.
Jogador com cabeça grande 1: 2-0-0 →.
Jogador com cabeça grande 2: 0-4-0 ↑.
Jogador quarterback sempre (*3): 2-2-2 ←.
Jogador receiver destacado: 3-3-3 ←.
Jogador receiver invisível: 4-3-3 ↑.
Melhorar blitz speed (*1): 5-5-5 ↑.
Melhorar blockers: 3-1-2 ←.
Melhorar defense: 4-2-1 ↑.
Melhorar offense: 3-1-2 ↑.
Melhorar opponent (*2): 3-1-4 ↓.
Melhorar pass (*2): 4-2-3 →.
Melhorar run: 0-3-2 ←.
Melhorar speed (*1): 4-0-4 ←.
Melhorar teammates: 2-3-3 ↑.
Melhorar turbo: 5-1-4 ↑.
Modo deranged blitz (*2): 2-1-2 ↓.
Modo tournament (*2): 1-1-1 ↓.
Modo ultra hard (*2): 3-2-3 ↑.
Mostrar field (*1): 0-2-1 →.
Mostrar field goal %: 0-0-1 ↓.
Mostrar punt hang: 0-0-1 →.
Mostrar receiver name: 1-0-2 →.
Movimento fast pass: 2-5-0 ←.
Tempo clear: 2-1-2 ←.
Tempo rain: 5-5-5 →.
Tempo snow: 5-2-5 ↓.
Time com jogadores com cabeça grande: 2-0-3 →.
Time com jogadores grandes: 1-4-1 →.
Time com jogadores pequenos: 3-1-0 →.
Time com jogadores sem cabeça: 1-2-3 →.
 Obs.: (*1) dois jogadores; (*2) 1 jogador; (*3) ambos os jogadores acionando os códigos.

Tiny Tank: Up Your Arsenal

Seleção de fases

Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre new game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ● + Select.

Menu de truques

Na tela do menu principal, deixe o cursor sobre options e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ▲ + ● + X + ■.

Truques

Na tela de senhas, digite:

Gravidade da Lua: FEATHER.

Melhorar arma normal: WEAKROBOT.

Personagem pequeno: TINYTINY.



Se você acha que nosso futebol é violento, experimente jogar este

Dino Crisis 2

Atenção aos insetos

Durante a partida, dependendo do sangramento, insetos são atraídos. Para evitá-los, use algum item para estancar o sangue ou renovar a energia.

Bônus no damage

Durante a partida, atravesse de uma área a outra sem perder energia.

Compra de personagens

No modo new game, pegando todos os onze dino files, termine o jogo, acessando a tela de compra de personagens para o modo extra crisis.

Lista de personagens

Nos submodos dino colosseum ou dino duel, podem-se comprar os personagens:

Allosaurus: 180 mil.

Compsognathus: 250 mil.

Gail: 100 mil.

Inostratevia: 160 mil.

Oviraptor: 150 mil.

Rick: 100 mil.

Tank: 120 mil.

Triceratops: 200 mil.

Tyrannosaur: 180 mil.

Velociraptor: 150 mil.

Máxima munição

No modo new game, pegando todos os onze dino files, termine o jogo, recebendo o EPS Platinum card (VCS card, versão japonesa).

Submodo dino colosseum

No modo new game, termine o jogo uma vez.

Submodo dino duel

No modo new game, termine o jogo duas vezes.



Haja ração e salada para alimentar o bichinho

Striker Pro 2000

Truques

Durante a partida, pause e, na tela de senhas, digite:

Melhor habilidades:
←, ↑, ←, ↑, ←, ↑, ←, X.

Personagens rápidos:
↑, ▲, ←, ■, →, ●, X, X.

Hogs of War

Truques

Na tela name your team, digite:

Equipe team lard: MARDY PIGS.

Mostrar vídeos FMV bonus: WATTA PORK.

Mostrar vídeos FMV: PRYING PIGS.



Notou que vem chumbo quente em quem está na frente, né?

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins

Seleção de fases

Na tela de seleção de fases, segure Select + ● + ■ e aperte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.

Renovar energia

Durante a partida, pause e segure ■ e aperte ←, →, ↑, ↓.

Todos os itens

Na tela de seleção de itens, aperte ■, ■, ■, ●, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Mais itens secretos

Na tela de seleção de itens, segure R1 + ■ e aperte →, ↓, ←, ↑.

Máximo mapa

Durante a partida, segure Select e aperte ●, ●, ●, ●.

Todas as missões (modo mission editor)

Na opção run mission, segure R2 + ● e aperte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Todas as fases (modo edit mission)

Na opção edit mission, segure ● e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.



Os caras fazem pose para ninguém chegar na gatinha

Jackie Chan Stuntmaster

Truques

Na tela com a mensagem Press Start, digite:

Filme secreto: ←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲.

Todas as fases: L2, ■, ▲, ●, X, R2, R2.



A pancadaria dos filmes não está menor no game

X-Men: Mutant Academy

Seleção de roupas

Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado e aperte o botão correspondente:

Roupa movie: botão ■.

Roupa comic 1: botão X.

Roupa comic 2: botão ●.

Todos os filmes

No modo arcade, complete os objetivos:

Filme FMV Cyclops:

usando Comic Cyclops, termine.

Filme FMV Wolverine:

usando Comic Wolverine, termine.

Filme FMV Gambit:

usando Comic Gambit, termine.

Filme FMV Storm:

usando Comic Storm, termine.

Filme FMV Beast:

usando Comic Beast, termine.

Filme FMV Phoenix:

usando Comic Phoenix, termine.

Filme FMV Toad:

usando Comic Toad, termine.

Filme FMV Mystique:

usando Comic Mystique, termine.

Filme FMV Sabretooth:

usando Comic Sabretooth, termine.

Filme FMV Magneto:

usando Comic Magneto, termine.

Filme FMV Story Style:

usando todos os personagens Comic.

Todos os filmes desligados

Na tela de seleção de personagens, aperte Select + Start.

Todos os filmes ligados

Na tela do menu principal, aperte Select, ↑, L2, R1, L1, R2.



Dave Mirra Freestyle BMX

Todos os veículos (*)

No modo proquest, na tela de seleção de veículos, aperte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.

Todos os estilos (*)

No modo proquest, na tela de seleção de estilos, aperte

←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

Todas as fases (*)

No modo proquest, na tela de seleção de estilos, aperte

←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

Personagem Slim Jim

No modo proquest, na tela de seleção de estilos, aperte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●.

Obs.: (*) repita o código sempre que for utilizá-lo.

Filmes secretos

No modo proquest, termine o jogo:

Filme com competidores: usando Slim Jim.

Filme com programadores: usando Amish Boy.

Filme Dave Mirra: usando Dave Mirra.

Filme Ryan Nyquist: usando Ryan Nyquist.

Toca World Touring Cars

Truques

Na tela de senhas, digite:

Fases mirror: WEFLIPPED.

Gravidade alta: TWINPEAKS.

Gravidade baixa: EUROPA.

Habilitar nitro: GLYCERINE. (botão L1).

Veículos cromados: T2.

Veículos invisíveis: MADCAB.

Veículos potentes: GRUNTSOME.

Veículos amortecidos: VANISHING.

Visão motion blur: ETHANOL.

Veículos secretos

No modo championship, adquira a pontuação correspondente para habilitar:

AC Aceca: 400 pontos.

AC Superblower: 225 pontos.

Audi TT: 15 pontos.

Bently Hunaucieres: 545 pontos.

Celica GT4: 75 pontos.

Dodge Viper: 105 pontos.

Ford Mustang GT: 30 pontos.

Lotus 34CR: 140 pontos.

Mazda RX7: 335 pontos.

Mitsubishi GTO: 180 pontos.

Plymouth Prowler: 50 pontos.

Subaru Impreza WRX: 275 pontos.

TVR Cerbera Speed 12: 470 pontos.

BattleTanx: Global Assault

Truques

Na tela de senhas, digite:

Equipe Brandon's: SMSLNG.

Máxima munição: BLTFD.

Máximo dinheiro: DPPCKTS.

Seleção de fases: BCKDR.

Todas as armas: SRTHMB.

Todos os tanques: THRTRN.

Todas as fases (modo campaign)

Na tela de senhas, digite:

Fase 2: MNVFBDBGB. **Fase 22:** LSSNWHMBPS.

Fase 3: RQHBGBSBHB. **Fase 23:** VYDTCMHRB.

Fase 4: WRTBTBDBHB. **Fase 24:** FYCTLJRBSB.

Fase 5: BXMDDCRBJB. **Fase 25:** KPQTYJHBRB.

Fase 6: LZFDJLWQBKB. **Fase 26:** PBJVJFBSB.

Fase 7: QTFDCLBKB. **Fase 27:** TJBWJCBTB.

Fase 8: VKRFBCHBKB. **Fase 28:** YNBWXJTBTB.

Fase 9: FMXFDWBKB. **Fase 29:** JWNBYKYBIB.

Fase 10: KJDFYDQBLB. **Fase 30:** SSVYZKKBSB.

Fase 11: PZDGGDBLB. **Fase 31:** SSVYZKKBSB.

Fase 12: WFWGNDFBLB. **Fase 32:** XTVZLKQBSB.

Fase 13: DKRHCDBKB. **Fase 33:** HYPBMLCBSC.

Fase 14: JXXHLFZBKB. **Fase 34:** MSQCKLKBRC.

Fase 15: NKDHFZNBBLB. **Fase 35:** WBQCZLXBRC.

Fase 16: XZDJLFCBLB. **Fase 36:** BFCDXMBVBS.

Fase 17: HWQJSGXBLB. **Fase 37:** GCQFJMSBRC.

Fase 18: RMJKVGLBMB. **Fase 38:** QQPZMSBSC.

Fase 19: WFBMMFFBNS. **Fase 39:** VKPGMMMBS.

Fase 20: BGHMSHLBNB. **Fase 40:** FHHGSNVBTC.

Fase 21: GQGNKHJBPP.

Duke Nukem: Land of the Babes

Truques

Na tela de senhas, digite:

Filme ending: ●, R2, L1, ■, L2, X, R2.

Filme outtake: L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●.

Filme wacky: L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■.

Inimigos com cabeça grande: X, R1, X, L1, X.

Inimigos com cabeça pequena:

X, L1, X, R1, X, X.

Máximo em armadura:

L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●.

Máximo em dano: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, X.

Máximo em munição:

L2, ●, R2, ■, ●, L2, R1.

Personagem com cabeça grande:

■, ■, X, ●, ●, X, ■.

Personagem com cabeça pequena:

■, X, ●, ●, X, ■, ■.

Personagem egocêntrico:

R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2.

Personagem invencível temporário:

L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2.

Personagem invencível: L1, ■, ●, ●, ■, L1, L2.

Personagem invisível: ■, X, ●, ■, X, ●, ■.

Seleção de fases: ●, X, ■, ■, X, ■, ●.

Todas as armas: R2, X, L1, ■, R1, ●, L2.

Visão em primeira pessoa:

L2, R1, L1, R2, ●, X, ■.

Rollcage Stage 2

Truques

Na tela de senhas, digite:

Acelerar ação: LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Dificuldade expert:

MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Fases mirror:

I.AM.THE.MIRROR.MAN.,000000000!

Modo demolition:

IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Modo pursuit:

PURSUIT.,A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Modo rubble soccer:

IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Modo survivor:

HERE.TODAY.,GONE.,LATE.AFTERNOON

Todas as fases (combat track):

YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

Todas as fases, modos e veículos:

I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Todas as fases:

NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Todos os veículos:

WHEELS.,METAL.,ITS.....THE.BIN!



"Ei, Rubinho, que tal tentar me alcançar!"

Asteroids

Modo classic asteroids (difícil)

Durante a partida, na fase 1-15, destrua o meteoro em wireframe e termine a fase.

Truques

Na tela com a mensagem Press start, segure Select e aperte:

Modo classic asteroids:

●, ●, ●, ▲, ■, ■, ●.

Seleção de fases: ■, ▲, ●, ▲, ▲, ■, ●.

(botões Select + Start).

Veículo Excalibur: ▲, ●, ●, ▲, ■, ■, ■.

Truques de partida

Durante a partida, pause e aperte:

Ganhar 1 vida: ↑, ↓, ←, →, ●, ■, X, ▲.

Ganhar 99 vidas: ↑, X, ↓, ▲, ←, ■, →, ●.

Veículo invencível (*):

↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ▲, ▲.

Obs.: (*) modo classic asteroids.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Filmes secretos

No modo career, pegue três medalhas de ouro nas seguintes condições:

Andrew Reynolds: usando Andrew Reynolds.

Bob Burnquist: usando Bob Burnquist.

Bucky Lasek: usando Bucky Lasek.

Chad Muska: usando Chad Muska.

Elissa Steamer: usando Elissa Steamer.

Eric Koston: usando Eric Koston.

Geoff Rowley: usando Geoff Rowley.

Jamie Thomas: usando Jamie Thomas.

Kareem Campbell: usando Kareem Campbell.

Rodney Mullen: usando Rodney Mullen.

Rune Glifberg: usando Rune Glifberg.

Steve Caballero: usando Steve Caballero.

Tony Hawk: usando Tony Hawk.

Personagens Neversoft

Na tela do menu principal, segure L1, digite ↑, ■, □, ▲, →, ↑, ●, ▲ e depois escreva:

Personagem Joel Jewett: Joel Jewett.

Personagem Connor Jewett: Connor Jewett.

Personagem Mick West: Mick West.

Truques (modo difícil)

No modo career, usando qualquer personagem (menos os secretos), nas seguintes condições:

Ação desacelerada: pegue \$150 mil nove vezes.

Fase flip: usando Spider-Man, conquiste \$150 mil uma vez.

Fase Hawaii Chopper Drop: usando todos os personagens, pegue três medalhas de ouro.

Filme Making off da Neversoft: usando Private Carrera, pegue três medalhas de ouro.

Filme Neversoft Bails:

usando qualquer personagem, pegue medalhas em todas as competições.

Gráficos destexturizados:

pegue \$150 mil doze vezes.

Gráficos estilo disco:

pegue \$150 mil quatorze vezes.

Gráficos wireframe: pegue \$150 mil oito vezes.

Máxima barra de especial:

pegue \$150 mil uma vez.

Máximo balanço: pegue \$150 mil quatro vezes.

Máximo status: pegue \$150 mil seis vezes.

Modo lunar: pegue \$150 mil treze vezes.

Modo simulador: pegue \$150 mil onze vezes.

Opção skip to restart:

pegue \$150 mil duas vezes.

Personagem Officer Dick:

usando qualquer personagem (menos Tony Hawk), pegue \$150 mil uma vez.

Personagem Tony Hawk 80s:

usando Tony Hawk, pegue \$150 mil uma vez.

Personagem Private Carrera:

complete todos os gaps.

Personagem Spider-Man:

usando um personagem editado, pegue \$150 mil uma vez.

Manobras especiais

Manobra	Sequência	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds				
Hardflip late flip	↑, ↓, ■	\$7500	1500	1800
Nose grab tailslide	↑, ↓, ▲	\$10000	Variável	Variável
Triple hellflip	↑, →, ■	\$9500	1700	2040
• Bob Burnquist				
One foot smith	→, ↓, ▲	\$7500	Variável	Variável
Racket air	←, ↓, ●	\$10000	1500	1800
Rocket tailslide	↓, ↓, ▲	\$8500	Variável	Variável
• Bucky Lasek				
Fingerflip airwalk	←, →, ●	\$8500	1500	1800
One foot Japan	↓, →, ●	\$10000	1250	1500
The big hitter	←, ↓, ▲	\$10000	Variável	Variável
• Chad Muska				
Hurricane	↓, →, ▲	\$8500	Variável	Variável
Muska nose man	→, ↓, ●	\$11500	Variável	Variável
Mute backflip	↑, ↑, ●	\$11500	4500	5400
• Elissa Steamer				
Hospital flip	←, →, ■	\$9500	1250	1500
Indy backflip	↑, ↑, ●	\$11500	4000	4800
Madonna tailslide	↑, ←, ▲	\$8500	Variável	Variável
• Eric Koston				
Indy frontflip	↑, ↑, ▲	\$11000	4000	4800
Pizza guy	↑, ←, ●	\$11500	1750	2100
The fandangle	→, ↑, ▲	\$9500	Variável	Variável
• Geoff Rowley				
Double hardflip	→, ↑, ■	\$7500	1500	1800
Half flip casper	→, →, ●	\$9500	1250	1500
Rowley darkslide	←, →, ▲	\$9500	Variável	Variável
• Jamie Thomas				
Beni f-flip crooks	↑, ↑, ▲	\$10500	Variável	Variável
Laser flip	↑, →, ■	\$9000	1500	1800
One foot nose manual	←, ↑, ●	\$10500	Variável	Variável
• Kareem Campbell				
Casper	←, ↑, ●	\$9500	Variável	Variável
Ghetto bird	↑, ↑, ■	\$11000	1750	2100
Nosegrind to pivot	↑, ↑, ▲	\$9000	Variável	Variável
• Rodney Mullen				
Casper to 360 flip	↑, →, ●	\$12000	Variável	Variável
Hellflip darkslide	→, ←, ▲	\$11500	Variável	Variável
Nollie underflip	↑, ←, ■	\$10000	1500	1800
• Rune Glifberg				
Christ air	←, ↑, ●	\$8500	1000	1200
Kickflip 1 foot tail	←, ↑, ■	\$10000	1250	1500
One foot bluntsie	←, →, ▲	\$9500	Variável	Variável
• Steve Caballero				
FS 540	→, ←, ●	\$9500	3500	4200
Hang ten	→, ↑, ▲	\$10000	Variável	Variável
Triple kickflip	↑, ←, ■	\$7500	1250	1450
• Tony Hawk				
Overturm	↑, ←, ▲	\$8500	Variável	Variável
Sacktap	↑, ↑, ●	\$10000	1500	1800
The 900	→, ↑, ●	\$15000	8000	9600

Personagens com cabeça grande:

pegue \$150 mil dez vezes.

Personagens gordos:

pegue \$150 mil sete vezes.

Personagens pequenos:

pegue \$150 mil três vezes.

Truques (modo fácil)

Durante a partida, pause e digite:

Ação acelerada:

↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●. (*)

Desligar sangue:

→, ↑, ■, ▲.

Máxima barra de especial:

X, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.

Máximo status:

X, ▲, ●, ●, ■, ▲, ↑, ↓.

Personagens gordos:

X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←. (*)

Personagens magros:

X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■. (*)

Obs.:(*), repita o truque quantas vezes quiser.

Eagle One: Harrier Attack

Truques

Na tela de opções, digite:

Infinita munição: R1, L1, R2, L2, R1.

Personagem invencível: R1, L1, R2, L2, L1.

Todas as fases: R1, L1, R2, L2, Start.

MTV Sports: Skateboarding

Todas as roupas, personagens e veículos

No modo single player, lifestyle, escreva PASWRD.



GameShark

PLAYSTATION (PSX)

Builder's Block

Todas as fases (modo puzzle)

80068da6ffff

Todas as fases vencidas (modo puzzle)

80068da8ffff

Chrono Cross

Dinheiro 99.999.999

800719a8e0ff

800719aa05f5

Fácil loading usando códigos

c10000005000

Fácil save

d00e21f80001

800e21f80000

Infinita star

80071c740063

80071c760063

Infinito dinheiro

800719a8e0ff

800719aa05f5

Máxima stamina

50002ccc0000

3006ebe70063

Máximo ACC

50002ccc0000

3006ebe20063

Máximo AGL

50002ccc0000

3006ebe30063

Máximo M.RES

50002ccc0000

3006ebe50063

Máximo MAG

50002ccc0000

3006ebe40063

Máximo STR

50002ccc0000

3006ebe00063

Máximo status (personagem Kid)

500003020000

8006ecac6363

8006ecaa03e7

8006ed4c03e7

8006ecb2ffff

Máximo status (personagem Serge)

500003020000

8006ebe06363

8006ebde03e7

8006ec8003e7

8006ebe6ffff

Todos os elements**

50007e020001

800717600001

500038020001

8007185c0088

500060020000

800718e06363

Todos os itens chave

500003020000

800712d8ffff

800712de701f

Todos os personagens*

800719a0ffff

800719a2ffff

800719a4ffff

Vitória fácil (Dragon Feed, em

Manor Stable)

d00e5bea0001

800e5bea000a

d00e5bea000b

800e5bea0014

d00e5bea0015

800e5bea001e

d00e5bea001f

800e5bea0028

d00e5bea0029

800e5bea0064

*Poderá causar problemas no

seguimento da história.

**Não permite reorganizar os

itens do inventário.

Obs.: Usar no mínimo

GameShark versão 3.x.

Digimon World

Balacear discipline/happy

8013848a0065

801384880030

Desligar vírus

8013847e0000

Fácil vitória

d0135450ffff

80134eb40003

Obs.: Durante a partida, na

luta, aperte ○.

Infinita barra HP

801557f0270f

801557f4270f

Infinita barra MP

801557f2270f

801557f6270f

Infinita vida

801558240003

Infinito bit

80134eb8ffff

Infinito brain

801557e603e7

Infinito defense

801557e203e7

Infinito offense

801557e003e7

Infinito speed

801557e403e7

Todos os melhores itens

8013d4741051

8013d4762062

8013d4783023

8013d47a4034

8013d47b5035

Jackie Chan Stuntmaster

Extra red dragons

d00e72300000

800e72300900

Fase Chinatown

800E70E4FFFF

800E70F4FFFF

Fase Factory

800E7194FFFF

800E71A4FFFF

800E71B4FFFF

Fase Sewer

800E7134FFFF

800E7144FFFF

800E7154FFFF

Fase Top Roof

800E7164FFFF

800E7174FFFF

800E7184FFFF

Fase Waterfront

800E7104FFFF

800E7114FFFF

800E7124FFFF

Infinita energia

80128fb400c8

Infinita vida

801292300032

Monster Rancher Battle

Card: Episode 2

Fácil vitória/J1 (aperte L1)

d0083472feff

80119c300000

d0083472feff

80119c700000

d0083472feff

80119cb00000

Infinita battle card/J1

801199c00063

Infinita battle card/J2

80119c120063

Infinita energia/J1 (três cartas)

801199de0063

80119a1e0063

80119a5e0063

Infinita energia/J2 (três cartas)

80119cb00063

80119c300063

80119c700063

Infinito guts/J1

801199c20063

Infinito guts/J2

80119c140063

Sem cartas/J1

801199c00000

Sem cartas/J2

80119c120000

Sem guts/J1

801199c20000

Sem guts/J2

80119c140000

Todas as battle cards

50002b010000

800fcd4a0001

NFL Gameday 2001

Fácil first down

8010116c0001

Posse de bola c/1-down

d010116c0001

8010116c0004

Posse de bola c/2-down

d010116c0001

8010116c0003

Posse de bola c/3-down

d010116c0001

8010116c0002

Time de casa c/o ponto

801010640000

Time de casa c/100 pontos

801010640064

Time de casa c/infinito time out

801010820063

Time de casa sem time out

801010820000

Time visitante c/o ponto

801010680000

Time visitante c/100 pontos

801010680064

Time visitante c/infinito time out

801010840063

Time visitante sem time out

801010840000

Runabout-2

Infinito fuel

D00C8B1C 0002

800C8B22 2400

Máximo dano

80086a801d7f

80086a82042c

Máximo dinheiro

80086A80 C9FF

80086A82 3B9A

Parar tempo

8008f5b86dc8

Parar tempo corrente

d308f5bc0001

8008f5b80000

Sem dano

80125b200000

Todos os itens

500046010000

300422170001

Spin Jam

Extra pontuação

800a78b4ffff

Infinito dinheiro

8007307e040b

Todas as fases

500008020000

8005f1100101

Todos os personagens

5000080c0000

8006b3fa0a04

Star Ocean:

The Second Story

Fácil save

800746280001

Surf Riders

Máxima pontuação (juiz 1)

3007afd20064

Máxima pontuação (juiz 2)

3007afd30064

Máxima pontuação (juiz 3)

3007afd40064

Parar tempo

800a4c4500063

Time Commando

Infinita energia

800979820020

Infinita vida

800979a00302

Infinito blue chip

800A43BC 0063

Infinito virus energy

80091C84 57E4

Ter quatro batteries

800979A0 0004

Todas as armas

80097890 0000

8009789C 0001

800978A8 0002

800978B4 0003

800978C0 0004

Tiny Tank: Up Your Arsenal

Infinita energia

800ACDBE2400

Infinita vida

800a32522400

Infinito teeny weeny

800A80AE2400

Máximo positron brain

80069BF60006

Vanguard Bandits

Fácil ganho de nível

50000c380000

800b7966000a

Máximo carisma p/Bastian

d0074af2f3ff

50000c380000

300b797a007f

X-Men: Mutant Academy

Infinito counter/J1

Sempre vence/J2

000a1f280001
800a1f280000
Vitória rápida/J1
000a1f280000
800a1f280001
Vitória rápida/J2
000a24fc0000
800a24fc0001
Vitória super-rápida/J1
000a1f280000
800a1f280002
Vitória super-rápida/J2
000a24fc0000
800a24fc0002
Zerar tempo (aperte Select)
d00d86c2fffe
8009eb440000

**Dave Mirra
Freestyle BMX**

Tempo extra (modo pro quest)
e008bfa9000e
3008bfa9000a

Todas as medalhas de ouro

500006010000
300b61090003
500006010000
300b620d0003
500006010000
300b63110003
500006010000
300b64150003
500006010000
300b65190003
500006010000
300b661d0003
500006010000
300b67210003
500006010000
300b68250003
500006010000
300b69290003
500006010000
300b6a2d0003
500006010000
300b6b310003
500006010000
300b6c350003

Todos os filmes

300b6018003f
300b611c000f
300b6b44000f

Todos os truques

300B601000ff
• Amish

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b6c380003

Medalha de ouro (estilo street)

300b6c390003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b6c3a0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b6c360003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b6c370003

Medalha de ouro (Sleepy's Ditch)

300b6c350003

Todos os veículos

300b6b4a0005

Todas as roupas

300b6b490005

Todas as fases

300b6b48000c

• Chad Kagy

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b651c0003

Medalha de ouro (estilo street)

300b651d0003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b651e0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b651a0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b651b0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b65190003

Todas as fases

300b642c000c

Todas as roupas

300b642d0005

Todos os veículos

300b642e0005

• Dave Mirra

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b610c0003

Medalha de ouro (estilo street)

300b610d0003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b610e0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b610a0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b610b0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b61090003

Todas as fases

300b601c000c

Todas as roupas

300b601d0005

Todos os veículos

300b601e0005

• Joey Garcia

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b6a300003

Medalha de ouro (estilo street)

300b6a320003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b6a310003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b6a2e0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b6a2f0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300B6A2D0003

Todas as fases

300b6940000c

Todas as roupas

300b69410005

Todos os veículos

300b69420005

• Kenan Harkin

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b67240003

Medalha de ouro (estilo street)

300b67250003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b67260003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b67220003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b67230003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b67210003

Todas as fases

300b6634000c

Todas as roupas

300b66350005

Todos os veículos

300b66360005

• Leigh Ramsdell

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b692c0003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b692e0003

Medalha de ouro (estilo street)

300b692d0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b692a0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b692b0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b69290003

Todas as fases

300b683c000c

Todas as roupas

300b683d0005

Todos os veículos

300b683e0005

• Mike Laird

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b64180003

Medalha de ouro (estilo street)

300b64190003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b641a0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b64160003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b64170003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b64150003

Todas as fases

300b6328000c

Todas as roupas

300b63290005

Todos os veículos

300b632a0005

• Ryan Nyquist

Medalha de ouro (estilo virt)

300b62100003

Medalha de ouro (estilo street)

300b62110003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b62120003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b620e0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b620f0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b620d0003

Todas as fases

300b6120000c

Todas as roupas

300b61210005

Todos os veículos

300b61220005

• Shaun Butler

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b68280003

Medalha de ouro (estilo street)

300b68290003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b682a0003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b68260003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b68270003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b68250003

Todas as fases

300b6738000c

Todas as roupas

300b67390005

Todos os veículos

300b673a0005

• Slim Jim

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b6b340003

Medalha de ouro (estilo street)

300b6b350003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b6b360003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b6b320003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b6b330003

Medalha de ouro
(fase Sleepy's Ditch)

300b6b310003

Todas as fases

300b6a44000c

Todos os veículos

300b6a460005

Todas as roupas

300b6a450005

• Tim Mirra

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b66200003

Medalha de ouro (estilo street)

300b66210003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b66220003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b661e0003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b661f0003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b661d0003

Todas as fases

300b6530000c

Todas as roupas

300b65310005

Todos os veículos

300b65320005

• Troy McMurry

Medalha de ouro (estilo dirt)

300b63140003

Medalha de ouro (estilo street)

300b63150003

Medalha de ouro (estilo vert)

300b63160003

Medalha de ouro (fase Eastwood)

300b63120003

Medalha de ouro (fase San Jose)

300b63130003

Medalha de ouro

(fase Sleepy's Ditch)

300b63110003

Todas as fases

300b6224000c

Todas as roupas

300b62250005

Todos os veículos

300b62260005

J1, 2, 3, 4 significam
jogador 1, 2, 3, 4,
respectivamente

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: O código-mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.





Promoção

Seja criativo e ganhe o miniPlayStation

Dois PSOne

DRIVER na minha cidade? Isso vale um videogame

Fotos: André Feliciano



Imagine que a terceira versão de *Driver* vai ter uma fase inteira rodada em sua cidade. Escreva para a gente contando por que sua terrinha deve fazer parte do game. Inclua na sua explicação quais são os lugares mais perigosos, mais divertidos ou mais esquisitos e com quais personagens típicos os jogadores do mundo inteiro iriam deparar na sua cidade. Os dois autores das respostas mais criativas ganharão, cada um, o console PSOne. Serão aceitas cartas com carimbo postal até 2 de fevereiro de 2001.

Vencedora da promoção PlayStation 2, da edição especial Ação Games/PlayStation

Camila Lopes, Rio de Janeiro (RJ)

Nome: _____

Data de nascimento: ____ / ____ / ____ Sexo: _____

Endereço completo: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Telefone: _____ E-mail: _____

Cédula de identidade: _____

Videogame: _____

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da Ação Games e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); 2) Não há limite para o número de cartas; 3) As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); 4) Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 2 de fevereiro de 2001; 5) Os vencedores serão comunicados pela Redação da Ação Games a partir do dia 22 de fevereiro de 2001; 6) As cartas enviadas não serão devolvidas; 7) Os participantes autorizam a Ação Games ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; 8) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; 9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção PSOne - Ação Games PlayStation 1

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da Ação Games - Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar - CEP 05425-902 - São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 2 de fevereiro de 2001).

Quer saber como será o ano 2001?

Vá atrás da revista PreView!

Uma edição especial com a qualidade Ação Games

As novidades que serão lançadas no ano que vem para todos os consoles, com comentários dos jogos e muitas imagens. **Grátis**, o calendário Ação Games, com as 12 gatas mais sensuais do mundo virtual.



Nas bancas



Eles conseguiram: 4833 dicas!

Cena de O Passado Não Perdoa (The Untergiven, 1960), de John Huston - UA/Divulgação



ação
games

SÓ dicas

Nas bancas

