

 R\$ 4,90  450\$00 Ano 2 - Nº 15



# 1856

## DICAS & TRUQUES

Testamos o PS2. Confira nossas impressões, tire suas dúvidas e

# GANHE UM PLAYSTATION 2

Basta ser criativo

**DETONADO 1**

## CHASE THE EXPRESS

Todos os passos para você acabar com os terroristas

**DETONADO 2**

## RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Os segredos de todas as fases. Do começo ao fim

**INÉDITO**

# DRIVER 2

O primeiro vendeu 1 milhão de cópias. Conheça tudo sobre a nova versão. Tem emocionantes "pegas" até no

## Rio de Janeiro

WWW.EUROPANET.COM.BR  
**Playstation**  
Dicas & Truques para



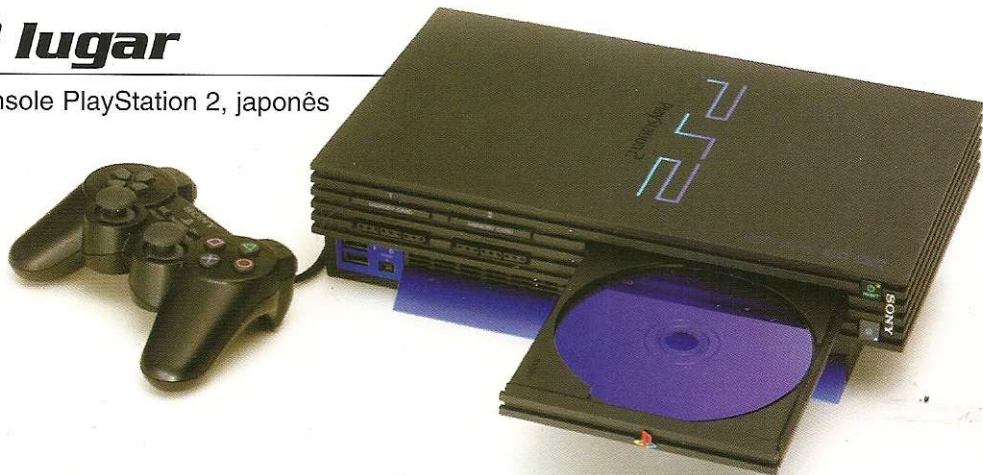
# Promoção Pla

## 1 Promoção Frases

Escreva uma frase, com até 9 palavras, dizendo porque você merece ganhar um PlayStation 2.

### 1º lugar

1 console PlayStation 2, japonês



### 2º lugar

1 volante V3FX Racing Wheel



### 3º lugar

1 pistola Virtual Light Gun



### 4º lugar

1 volante Mach 1



### 5º lugar

1 controle analógico Gameinix



## Regulamento

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa no endereço:  
Revista Dicas & Truques para PlayStation Rua M.M.D.C., 121  
São Paulo - SP - CEP: 05510-021.

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 05 de maio de 2000 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase, de até 9 palavras, dizendo porque você merece ganhar um PlayStation 2.

4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase. É permitido tirar fotocópias do cupom. Frases sem cupom serão automaticamente desclassificadas da promoção.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecurável.

7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovação a data do carimbo do Correio.

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa sem qualquer ônus adicional.

# yStation 2

## 2 Promoção Desenho

Faça um desenho criativo mostrando como você imagina que será o mundo do PlayStation 2. São duas categorias: até 12 anos e a partir de 12 anos.

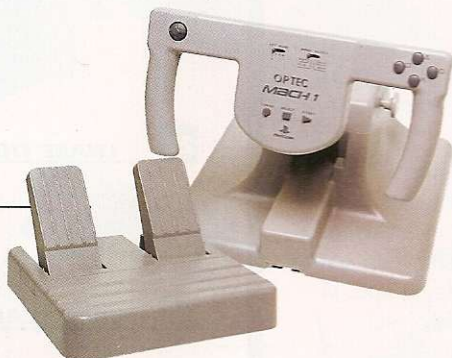
### 1º lugar

1 volante GT2 Racing Wheel  
(para cada categoria)



### 2º lugar

1 pistola Virtual Light Gun  
(para cada categoria)



### 3º lugar

1 volante Mach 1  
(para cada categoria)



### 4º lugar

1 controle analógico GameInis  
(para cada categoria)

9 - O envio do cupom para a Editora Europa implica automaticamente na concordância com os termos deste regulamento.

10 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas e Truques para PlayStation número 17, que estará nas bancas no dia 5 de junho de 2000.

**NÃO ACEITAMOS CUPONS VIA FAX**

Mande junto do cupom uma cópia (xerox) de um documento de identidade que comprove a sua data de nascimento.

#### Promoção 2 Dicas & Truques para PlayStation

Envie este cupom, até 5 de maio, com um desenho mostrando como você imagina que será o mundo do PlayStation 2

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_  
Cep: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_ Fax: ( ) \_\_\_\_\_  
e-mail: \_\_\_\_\_  
Jogo Preferido: \_\_\_\_\_

#### Promoção 1 Dicas & Truques para PlayStation

Preencha e envie este cupom até 5 de maio de 2000

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_ Fone: ( ) \_\_\_\_\_  
e-mail: \_\_\_\_\_ Jogo Preferido: \_\_\_\_\_  
Eu mereço ganhar um PlayStation 2 porque: (use até 9 palavras)

## À galera

**F**oram momentos de muita tensão, uma verdadeira estratégia de guerra. Mas não poderíamos deixar você sem todas as informações do PlayStation 2. O detalhe é que ele foi lançado apenas para o mercado japonês e tudo foi vendido em poucas horas. Isso, no entanto, não tinha a menor importância: se existia em qualquer lugar do mundo, você precisava saber. Assim, lá foi o Luiz com a missão de conseguir o novo console, não importava como. O problema era "quando".

A sua Revista Dicas & Truques para PlayStation tem dia certo para chegar na banca. Portanto, também tem dia certo para ser impressa. Este dia chegava cada vez mais perto e nada de PlayStation 2. O dia chegou e nada. Desespero total: você não nos perdoaria se não soubesse a reportagem. E na data certa, é claro. Como nos melhores games de suspense, o PlayStation 2 chegou no último segundo, carregado como um grande troféu pelo Luiz. O Welby já tinha até mandado imprimir o resto da revista, só deixando o "buraco" para a reportagem.

O Luiz, mesmo acabado, em parceria com o Júlio, caiu "de boca" no trabalho. Ambos exploraram todas as possibilidades do novo console. O resultado de todo este esforço você lê na página 12.

E para provar que você, prezado leitor, é a pessoa mais importante do mundo para nós, resolvemos dar este histórico primeiro PlayStation 2 ao vencedor da promoção de frases do mês. Duro mesmo está sendo suportar os olhos cheios de lágrimas da equipe. Já disse que eles vão ganhar outro, mas não está adiantando.

**Roberto Araújo – Diretor de redação**  
araujo@europenet.com.br

6 **CARTAS**

8 **NEWSSTATION**

12 **PLAYSTATION 2**

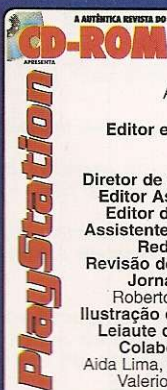
16 **DRIVER 2**

18 **PREVIEW**

22 **CHASE THE EXPRESS**

28 **BIOHAZARD: GUN SURVIVOR**

32 **DRAGON VALOR**



**Diretores**  
Aydano Floriz  
Abílio P. Cunha

Abril 2000

**Editor e Diretor Responsável**  
Aydano Floriz  
**Redação**  
**Diretor de Redação** Roberto Araújo  
**Editor Assistente:** Luiz Siqueira  
**Editor de Arte:** Welby Dantas  
**Assistente de Arte:** Adriano Severo  
**Redator:** Julio Wechi  
**Revisão de texto:** Christiane Fenyó  
**Jornalista Responsável**  
Roberto Araújo - MTb.10.766  
**Ilustração de capa:** Claudson Rocha  
**Leiaute da ilustração:** Wilson Jr  
**Colaboraram nesta edição**  
Aida Lima, Carlos Augusto de Moura  
Valerio Romahn e Wilson Jr



**Internet**  
Luiz Siqueira (Web Editor)  
Alexandre Arima (Webmaster)  
Wilson Roberto Jr (Webdesigner)

**Diretor Operacional**  
Abílio Cunha

**Assinaturas**  
Flávia Pinheiro e Maria Helena R. da Silva

**Publicidade São Paulo**  
Ligue (0xx11) 816 6767 + ramal desejado

**Diretor Nacional**  
Clóvis Borges (r 186)  
publicidade@europenet.com.br  
**Executivos de Contas**  
Alessandro Donadio (r 320)  
Andréa Branco (r 246)  
Angela Taddeo (r 210)  
Maurício Dias (r 244)  
Rodrigo Cunha (r 240)  
Nickolas Suzuki (r 214)

**Publicidade Outras Praças**  
Brasília (0xx61) 242-9590 - New Business Repres.  
Nordeste (0xx71) 929 - 6624 - Angela Freitas  
Paraná (0xx41) 224-6318 - Helenara Andrade  
RJ e ES (0xx21) 507-8541 - Leopoldo Amorim  
Rio G. do Sul (0xx51) 233-1587 - Rose Isoppo  
SC (0xx48) 247-7804 - Atanil de Wagner Medeiros  
Minas Gerais (0xx31) 291-6751 Celia M. de Oliveira

**Publicidade EUA e Canadá:**  
Global Media  
Fone 001 (650) 306-0880  
Fax: 001 (650) 306-0890

**Circulação e Promoção**  
João Alexandre, Ezio S. Vicente, Jaqueline  
Monjarás, Joelma R. Dantas, Jonilson Barbosa e  
Miriam Duenhas (criação)

**Desenvolvimento de Pessoal**  
Tânia Mariília Ribeiro

**Atendimento ao Assinante**  
Telefone São Paulo: (0xx11) 816-6767



**ROAD RASH JAIL BREAK** 34

**MARVEL VS CAPCOM** 36

**MTV MUSIC GENERATION** 40

**NASCAR RUMBLE** 42

**NBA SHOWTIME:  
NBA on NBC** 44

**LE MANS 24 HOURS** 46

**TESTE** 48

**ACESSÓRIOS** 50

**DICAS** 51

Telefone outros estados: 0800-557667  
Cecilia Tomazelli (Supervisora)

Fabiana Lopes (Coordenadora), Alessandro Donadio;  
Carla Dantas; Elisângela Xavier Ferreira  
Elisângela Tokashiki; Ivania Marques;  
Renata Kurosaki; Ronie de Souza

Dicas & Truques para PlayStation<sup>\*</sup>  
é uma publicação da Editora Europa Ltda.  
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza  
pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil  
Fernando Chignalia Distribuidora S. A.  
Rua Teodoro da Silva, 907  
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Revistas da Editora Europa  
No seu Jornaleiro

Na Editora Europa - Rua M.M.D.C nº 121  
São Paulo, SP CEP 05510-021,  
Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 867-8583  
Pela Internet [www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)

E-mail [atendimento@europanet.com.br](mailto:atendimento@europanet.com.br)

Assinaturas  
São Paulo, Fone (0xx11) 816-6767  
Outros Estados, Fone 0800 55 7667  
Fax (0xx11) 867 8583

Fotolitos: Liner e Fastgraph  
Impressão: W Roth

Somos Filiais à ANER  
Associação Nacional dos  
Editores de Revistas

**ANER**

\*PlayStation é uma marca registrada da  
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

**SE FOR O CASO, RECLAME.  
NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA**

ATENDIMENTO AO ASSINANTE  
Segunda à Sexta das 8:00 às 20:00 horas,  
Sábados das 9:00 às 15:00 horas



(0XX11) 816-6767 Rua M.M.D.C., 121 05510-021 - São Paulo - SP FAX (0XX11) 867-8583

E-mail: [playstation@europanet.com.br](mailto:playstation@europanet.com.br)



### Winning Eleven 4

**G**alera da redação, eu sou fanático por jogos de futebol. O meu preferido é Winning Eleven 4 e tenho uma dúvida sobre ele. Quero saber como faço para disputar o Extra Cup? **Marcos Paulo Catani - via e-mail**

■ Marcos, nesta edição você encontra essa e outras dicas radicais do Winning Eleven 4 que separamos para você e outros fanáticos por futebol detonarem. Vá para a página 59 da revista e confira nos Arquivos PlayStation as dicas para o jogo. Os outros leitores que tiverem dúvidas ou precisarem de dicas para um jogo específico, podem escrever para a redação. As dicas serão publicadas nas próximas edições. O endereço é: Redação PlayStation R. MMDC, 121 - São Paulo - SP CEP: 05510-021

# Fala Gô

**Envie sua pergunta para nossa redação. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas aqui. Acompanhe**

### Jogos do PlayStation 2

**N**a edição 13 da Revista Dicas & Truques para PlayStation, vocês responderam algumas dúvidas sobre o PlayStation 2. Porém, gostaria de saber qual o preço médio dos jogos desse novo console, já que não achei esta resposta na revista.

**Fernando Prólico Szpyra - Curitiba/PR.**

■ Não publicamos o valor médio na edição 13 porque a Sony ainda não tinha divulgado oficialmente estas informações. Atualmente, a média de preço para os novos jogos do PlayStation 2 estão

entre US\$ 70 e US\$ 100, no Japão. Um valor muito alto para jogos que ainda não utilizam a tecnologia DVD. Para saber mais sobre o novo console vá à página 12.

### Onde estão as dicas?

**H**á algum tempo, mandei um e-mail pedindo dicas para Rockman X4. Isso foi no mês de novembro e até agora nada. Aguardo explicações. **Alexandre Prata Pereira - via e-mail**

■ Todos os e-mails com pedidos de dicas são guardados como sugestão para as próximas edições. O seu pedido foi realizado na edição 12 da Revista Dicas & Truques para PlayStation na seção Arquivos PlayStation. Todas as cartas são lidas e as dicas publicadas o mais breve possível. É só acompanhar mensalmente a seção Arquivos Playstation.

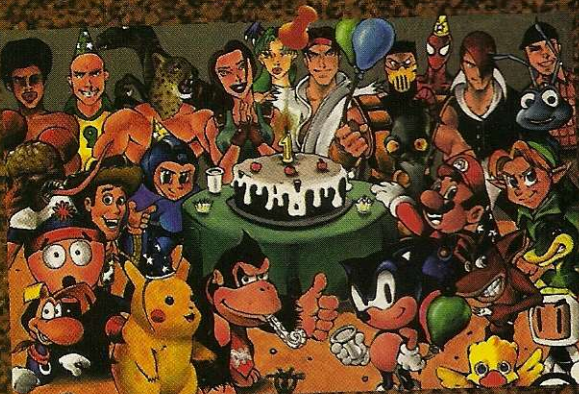
### Promoção

**A**xerox da identidade que devemos enviar para a promoção faz parte das duas categorias ou só do desenho? Aguardo resposta e obrigado. **Thiago Guimarães - Goiânia/GO**



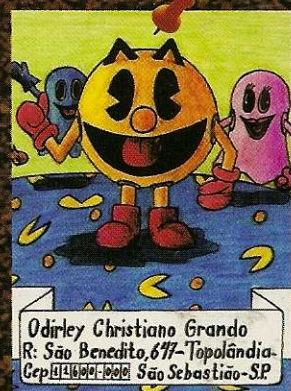
## MURAL

Os desenhos da promoção de primeiro aniversário da Dicas & Truques para PlayStation foram tão bons que selecionamos alguns para o mural. Mande o seu também. Escolha qualquer tema (não precisa estar ligado à promoção do mês). O resultado da promoção está na página 10.



**BRUNO INÁCIO DOS SANTOS A**  
SÃO PAULO - SP

**ALEXANDRE MURAYAMA Y**  
EMBÚ - SP



**Odriley Christiano Grando**  
R: São Benedito, 677 - Topolândia -  
Cep: 13160-000 São Sebastião - SP

# Iera!!!

■ Serve apenas para a promoção de desenhos pois a de frase não possui faixa etária e está livre para qualquer participante. Isso acontece porque os desenhos são divididos em duas sub-categorias: até 12 anos e acima de 12 anos. Para esclarecer melhor, leia o regulamento publicado junto com a promoção.

## International Track & Field 2000

■ Existe algum jogo no estilo olímpicas para PlayStation?  
**Alexandre Gregori via e-mail**

■ Sim, já existem títulos desse tipo para o PlayStation.

Entre eles podemos destacar o Atlanta Olympics e o International Track & Field. Você pode conferir a matéria completa da versão 2000 do International Track & Field com muitas dicas na edição 14 da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

## Cuidados

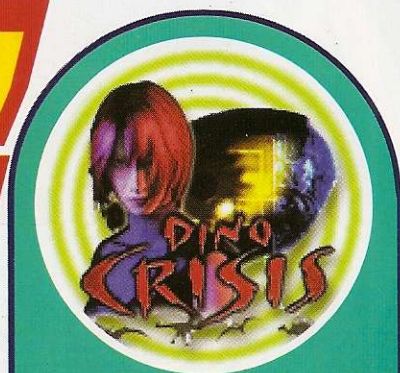
■ Quero saber mais detalhes sobre a utilização do PlayStation.

Abrindo o compartimento do CD antes de desligar o console pode danificá-lo?

**Fabian Seidel - Rio de Janeiro/RJ**

■ Dependendo da frequência, realmente pode trazer danos ao PlayStation. Segundo as recomendações do manual de instruções do console, é indicado desligar o PlayStation antes de remover o CD, pois além de travar o jogo (tela paralisada), o canhão de luz que faz a leitura é forçado a descer rapidamente, diminuindo a vida útil do componente e exigindo sua substituição. Evite esse

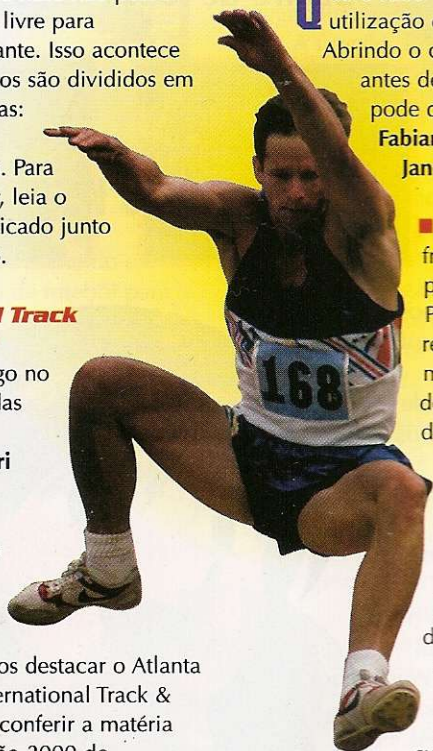
tipo de prática e sempre desligue o aparelho para trocar jogos ou inserir Memory Cards.



## Dino Crisis americano

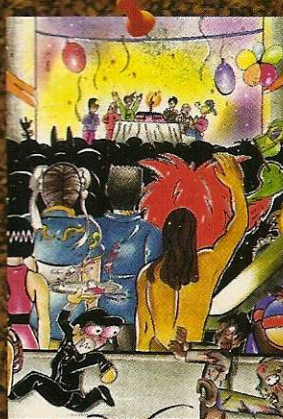
■ Comprei a edição número 8 que traz o detonado do jogo Dino Crisis. Gostaria de saber por que todos os códigos de acesso não funcionam? Já tentei de tudo e não tenho sucesso  
**Ana Paula - Rio de Janeiro/RJ**

■ O detonado do Dino Crisis da edição 8 da Revista Dicas & Truques para PlayStation foi feito a partir da versão japonesa, pois naquele momento a versão americana ainda não existia. A Capcom produziu este jogo e, conforme a tradição, alguns detalhes de cada versão foram modificados propositalmente. Para resolver essa incompatibilidade com o roteiro japonês, publicamos na edição 12 todos os códigos para a versão americana. É só seguir as orientações trocando os códigos japoneses pelos americanos.



**FERNANDO DOS SANTOS DINIZ** ▲  
SÃO PAULO - SP

**JOSÉ ALEXANDRE DE LUCA** ▼  
CURITIBA - PR



**RODRIGO AUGUSTO SOARES** ▲  
**FRANCO DA ROCHA** - SP



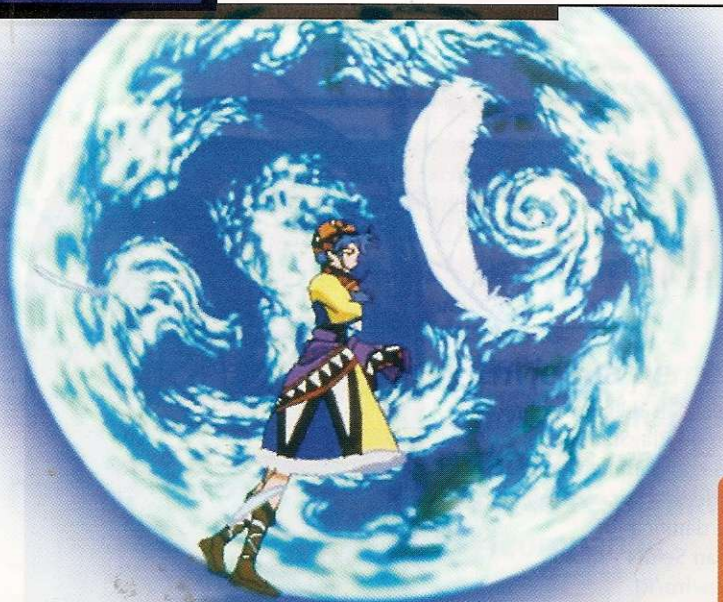
**EDUARDO OLIVEIRA SANTOS**  
SÃO PAULO - SP

## FALE COM A GENTE

Mande seus desenhos e cartas para:  
Revista Dicas e Truques para PlayStation  
Rua M.M.D.C. 121 - São Paulo-SP  
CEP: 05510-021  
e-mail: playstation@europnet.com.br  
Visite nosso site na Internet:  
[www.europnet.com.br/playstation](http://www.europnet.com.br/playstation)

# News

Conheça as novidades mais quentes do mundo dos videogames, e fique por dentro de todos os lances



## LUNAR 2: ETERNAL BLUE



**A** Working Designs já está desenvolvendo um novo RPG para o PlayStation. Trata-se de Lunar 2: Eternal Blue, que tem previsão de lançamento para junho deste ano no Japão e promete surpreender todos os gamemaniacos. Para quem não sabe, o primeiro Lunar surgiu no

antigo Sega CD e posteriormente no Saturn, ambos consoles da japonesa Sega.

Depois do grande sucesso dos primeiros lançamentos, a produtora passou a investir no PlayStation. Além de ser a seqüência da primeira história, o novo game terá seu visual melhorado e, para completar, 90 minutos de diálogos entre os personagens. Pelas poucas imagens que conseguimos, certamente será um verdadeiro desenho animado. Vamos aguardar e curtir mais este RPG.



## BOMBA RELÓGIO

**A**tualmente existem muitas marcas e modelos de Memory Card para PlayStation sendo vendidos no Brasil. É preciso tomar muito cuidado na hora de comprar, pois alguns modelos falsificados são idênticos aos fabricados pela Sony. Portanto, compre sempre na caixa lacrada e verifique a aparência do logo da Sony impresso no plástico. O

produto original possui ótimo acabamento e o selo oficial da Sony está presente.

Alguns cartões alternativos possuem uma pequena bateria interna de 3 volts que mantém os saves na memória. Quando a carga dessa bateria diminui um pouco, todos os dados são apagados automaticamente, ao contrário do cartão original. Fique atento para não se dar mal e perder tudo.

# Station



## WINNING ELEVEN 5?

A Konami está trabalhando em um novo jogo de futebol para PlayStation. Trata-se da continuação da série International Superstar Soccer, no Japão

conhecido como Winning Eleven. A estrutura do novo jogo será muito semelhante à dos outros da série com algumas inovações na jogabilidade.

A função de vibração com o controle Dual Shock estará presente para aumentar a emoção em cada partida. Além disso, serão 10 estádios e 50 seleções oficiais. O destaque será para um novo modo de jogo: Success Mode, no qual você poderá comprar os jogadores para seu time. Esperamos que mais jogadores e times brasileiros apareçam nesta nova versão.

## FINAL FANTASY, 9, 10 E 11

A promessa da Squaresoft de produzir a melhor seqüência de RPG da história realmente deverá ser cumprida. A produtora anunciou, em primeira mão, o lançamento oficial de Final Fantasy 9 para o PlayStation no mês de julho.

Alguns detalhes sobre a versão ainda são guardados a sete chaves. Porém, a produtora deixou escapar alguns



segredinhos. Diversos personagens da versão anterior continuam na história. Steiner, o cavaleiro real, está 33 anos mais velho e participará ativamente da trama. Bibi, um velho mago, e Jitan, um cavaleiro, foram criados para essa continuação. O gráfico em 3D será melhorado, mantendo a excelente jogabilidade das outras versões. A grande diferença está na quantidade de personagens que aumentou muito comparado com o jogo anterior. As continuações 10 e 11 somente serão lançadas para o PlayStation 2 no final deste ano e no início do ano que vem, respectivamente.

Portanto, se você é fã assíduo da série Final Fantasy, terá que migrar para o PlayStation 2 até o final deste ano.



## OS JOGOS MAIS VENDIDOS NO MUNDO



- 1 FINAL FANTASY VIII  
SQUARE 1
- 2 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS  
CAPCOM 3
- 3 TONY HAWK'S PRO SKATER  
ACTIVISION 5
- 4 FINAL FANTASY VII  
SQUARE 4
- 5 GRAN TURISMO 2  
SONY 2
- 6 TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION  
EIDOS 6
- 7 DINO CRISIS  
CAPCOM 7
- 8 METAL GEAR SOLID  
KONAMI 9
- 9 MARVEL VS. CAPCOM  
CAPCOM 8
- 10 FEAR FACTOR  
EIDOS \*

▲ POSIÇÃO ATUAL    ✦ NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR    ▲ POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

FONTE: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

## PROMOÇÃO DE ANIVERSÁRIO

A super promoção da edição número 13 da Dicas & Truques para PlayStation teve a participação de leitores de todo o Brasil. No total chegaram 5.824 cartas para os dois concursos. Trinta e cinco leitores foram escolhidos e premiados com

acessórios por terem criado as melhores frases sobre o que diriam na festa de 1º aniversário da Revista. Na segunda promoção, com o desenho da festa de aniversário, 14 leitores, divididos nas categorias até 12 anos e a partir de 12 anos foram premiados. O júri foi presidido pelo diretor da Editora Europa, Abílio Cunha, e contou com a participação de Roberto Araújo, Luiz Siqueria, Welby Dantas, Adriano Severo e Chirstiane Fenyö. Confira os vencedores.

### CONHEÇA OS DESENHOS VENCEDORES – CATEGORIA ATÉ 12 ANOS



1º - Amanda Balthazar Lemos ▲  
São Bernardo do Campo - SP  
Prêmio: 1 volante Racing Wheel e 1 jogo original



2º - Fernando M. C. Perez ▲  
Mongaguá - SP  
Prêmio: 1 volante Mach 1



3º - Ana Carla de Lima de Souza ▲  
Rio de Janeiro - RJ  
Prêmio: 1 volante Mach 1

4º - Gabriel Castelhanio Felistoque - São Paulo - SP  
Prêmio: 1 controle luva

5º - Danilo Artur de Brito Ferraz de Vasconcelos - SP  
Prêmio: 1 controle Double Shock

6º - Tiago Vieira Florindo Florianópolis - SC  
Prêmio: 1 controle Double Shock

7º - Michelle Correa Neves Pindamonhangaba - SP  
Prêmio: 1 jogo original

### CATEGORIA ACIMA DE 12 ANOS



1º - Marcos Araújo de Lima ▲  
Niterói - RJ  
Prêmio: 1 volante Racing Wheel e 1 jogo original



2º - Luís Gustavo Barbosa ▲  
Navegantes - SC  
Prêmio: 1 volante Mach 1



3º - Adalberto Pires ▲  
São Paulo - SP  
Prêmio: 1 volante Mach 1

4º - Rafael de Souza São Francisco do Sul - SC  
Prêmio: 1 controle luva

5º - Miguel Eduardo Fernandes da Silva - Niterói - RJ  
Prêmio: 1 controle Double Shock

6º - Valdinei Carlos Santana Curitiba - PR  
Prêmio: 1 controle Double Shock

7º - Fabiano Godoi Moura São Paulo - SP  
Prêmio: 1 jogo original

### CONHEÇA AS FRASES MAIS CRIATIVAS: O QUE VOCÊ DIRIA NA FESTA DE 1º ANIVERSÁRIO DA REVISTA DICAS E TRUQUES PARA PLAYSTATION?

1º - Edmilson Ferreira Carvalho - Belo Horizonte - MG

Frase: Calma pessoal, o Julio já foi comprar o bolo.

Prêmio: 1 volante Racing Wheel e 1 jogo original

2º - Leonardo Cardoso Xavier - Nova Iguaçu - RJ  
Frase: Parabéns e feliz 19.194 Dicas e Truques para PlayStation

Prêmio: 1 volante Racing Wheel

3º - Fabio Pereira de Oliveira - São Paulo - SP

Frase: Onde está o Wally, quer dizer, o Welby?

Prêmio: 1 volante Racing Wheel

4º - Marcelo Santos Oliveira - Ourinhos - SP

Frase: Pô! Quem convidou o GameShark? Ele está devorando tudo.

Prêmio: 1 volante Racing Wheel GT 2

5º - Carlos Radamés Viana Vieira - Manaus - AM

Frase: Essa criança é a cara do Welby!

Prêmio: 1 volante Racing Wheel GT 2

6º - Fabio de Almeida Ramalho - Rio de Janeiro - RJ

Frase: Alguém tem um memory card para gravar este dia?

Prêmio: 1 volante Mach-1

7º - German Emilio Zenteno Zuleta - Rio de Janeiro - RJ

Frase: Que tal salvarmos este aniversário em um memory card?

Prêmio: 1 volante Mach-1

8º - Felipe Reis Rodrigues - São Paulo - SP

Frase: Este aniversário estará sempre gravado em meu memory card.

Prêmio: 1 volante Mach-1

9º - Shelley dos Santos Ribeiro - Bebedouro - SP

Frase: Julio, você já foi providenciar os comes e bebes?

Prêmio: 1 volante Mach-1

10º - Caio Nascimento Turbiani - São Paulo - SP

Frase: Julio, onde estão os sanduiches?

Prêmio: 1 volante Mach-1

11º - Menovar Billal Raib - São José dos Campos - SP

Frase: Valeu a pena guardar R\$ 4,90 todos os meses.

Prêmio: 1 volante Mach-1

12º - Márcio Chagas Lins - Jabotão/PE

Frase: Que presente mais quer? Vocês já têm os leitores.

Prêmio: 1 controle Double Shock

13º ao 35º

Prêmio: 1 jogo original para o PlayStation

13º - Edilaine Nunes de Souza - Osasco - SP

14º - Alexandre de Souza Fernandes - Petropolis - RJ

15º - Jovaldo Rodrigues de Oliveira Júnior Aracaju - SE

16º - Magno Jardel de Oliveira Ceilândia Norte - DF

17º - Willian Melo Poubel - Rio de Janeiro - RJ

18º - Marcelo Leite Diniz - São Gonçalo - RJ

19º - Eduardo Muniz - São Paulo - SP

20º - Abraão Lincoln de Souza Lima Manaus - AM

21º - Fabricio Schröden - Indaial - SC

22º - Lademir C. Garcia - Canoas - RS

23º - Maigel Dreyer - Mal. Cândido Rondon - PR

24º - Eduardo da Conceição Rio de Janeiro - RJ

25º - Rafael Martini Bueno Ávila Mogi Guaçu - SP

26º - Gilmar Tsalkis - Ponta Grossa - PR

27º - Wallace Ricardo dos Santos Pereira Rio de Janeiro - RJ

28º - David Ribeiro Farina - Campinas - SP

29º - Moisés Bernardes Lopes Coronel Fabriciano - MG

30º - Bruno Takao Real Karia - Brasília - DF

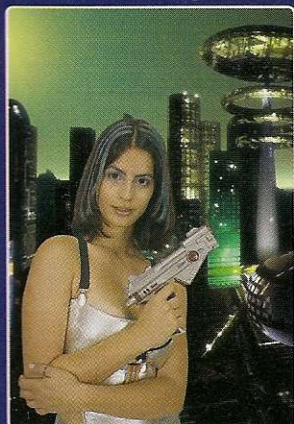
31º - Guilherme Doravan Zenatte São Carlo - SP

32º - Rubens Eduardo Santos - São Paulo - SP

33º - Edson Delanhello - Joinville - SC

34º - Patrícia Polizello - Valinhos - SP

35º - Tiago de Grazia - Campinas - SP



## PROMOÇÃO GAROTA PLAYSTATION

Não param de chegar cartas com candidatas para garota PlayStation. A escolhida do mês foi a gata Fiorella Queiroz, que está arrasando nas fotos da página 48. As leitoras ou amigas de leitores que quiserem participar devem enviar uma carta com uma foto, idade e telefone para o endereço:

Promoção Garota PlayStation  
Rua MMDC, 121 São Paulo - SP  
CEP: 05510-021

## CARGA PESADA

No início do mês de março, um super carregamento ilegal de CDs piratas foi barrado no aeroporto de Frankfurt, na Alemanha. No total foram apreendidos 2,5 toneladas de jogos de PlayStation que tinham acabado de ser copiados. O valor estimado dos 116 mil CDs ficou em US\$ 5,2 milhões.

A Sony promete combater a pirataria daqui para frente com o lançamento do PlayStation 2. Esperamos que com isso o PlayStation e PlayStation 2 sejam lançados oficialmente no Brasil.

## O QUE VEM POR AÍ

CONHEÇA OS JOGOS QUE SERÃO LANÇADOS NOS PRÓXIMOS MESES NOS ESTADOS UNIDOS

Título/Lançamento	Tipo
<b>Maio</b>	
Cat Dog Hasbro Interactive .....	Ação
Duke Nukem: Planet of the Babes .....	Ação
Medieval II .....	Ação
Jeremy McGrath Supercross 2000 .....	Corrida
Vanishing Point .....	Corrida
Major League Soccer 2000 .....	Esporte
Reel Fishing 2 .....	Esporte
Countdown: Vampires .....	Aventura
Mike Tyson Boxing .....	Luta
Street Fighter EX 2 Plus .....	Luta
Mr. Driller .....	Quebra-cabeça
Vagrant Story .....	RPG
<b>Junho</b>	
Alien Resurrection .....	Ação
Carnivale .....	Ação
Hercules .....	Ação
Paperboy .....	Ação
Wacky Races .....	Ação
Medieval II .....	Ação
Jeff Gordon XS Racing .....	Corrida
Motocross Madness .....	Corrida
WTC, World Racing Championship .....	Corrida
Polaris Snocross 2000 .....	Corrida
Arena Football .....	Esporte
Legend of Mana .....	RPG
Lunar 2: Eternal Blue .....	RPG
Marvel's X-Men .....	Luta

# CÂMARA GAMES

Somente para  
Locadoras

A Câmara Games tem consoles, jogos e acessórios da linha PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.



Enviamos para  
todo o Brasil

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



# PlayStation 2

sobre cada um dos recursos do aparelho.

## Gráficos

Sim, são de arrasar. Se comparado com outro console de 128 bits do mercado, o Dreamcast da Sega, o PlayStation 2 tem uma velocidade e qualidade gráfica bastante superior. Tivemos a oportunidade de conferir os gráficos do jogo Street Fighter EX 3. Os personagens em 3D são superiores aos de qualquer versão do jogo para videogame ou arcade. Os cenários também impressionaram muito. Relevos e transparências cheias de detalhes, com alta velocidade de exibição e combate. Os gráficos do menu de operação também são de arrasar, e exibem todo o potencial do aparelho.

## Efeitos Sonoros

No jogo Street Fighter EX 3 ficamos um pouco decepcionados com os efeitos sonoros. Até os sons do menu de entrada conseguem ser melhores que a trilha sonora



DIVULGAÇÃO

No primeiro final de semana de vendas do PS2 no Japão, pessoas dormiram em filas para conseguir o console

do game. Somente foi possível avaliar melhor a capacidade sonora do super console ao rodar um DVD vídeo. Nesse caso o PlayStation 2 se mostrou tão bom quanto outros DVD Players do mercado. Testamos também a reprodução de CDs de áudio, que ficou semelhante ao console antigo. Os verdadeiros recursos sonoros do PlayStation 2 somente poderão ser conferidos quando jogos com características de Dolby Digital forem lançados.

## Jogos antigos

Saber se realmente os jogos antigos rodariam no novo PlayStation 2 era nossa maior dúvida. Para conferir, fizemos testes com três tipos de CDs: original japonês, original americano e um CD pirata de jogo

japonês. Como já era esperado, apenas o original japonês funcionou no console. A Sony prometeu combater duramente a pirataria daqui para frente e, por isso, travas eletrônicas foram colocadas no sistema. Esperamos que com isso tanto o PlayStation 2 quanto o PlayStation sejam lançados oficialmente no Brasil.

## DVD Vídeo

Para fazer o teste dos recursos de DVD do novo

### FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Sony

**Acessórios incluídos:** Controle analógico Dual Shock 2, Cartão de Memória de 8M, Disc Utility, MultiCabo AV e cabo de força

**Dimensões (em cm):** 30 x 17,8 x 7,8

**Peso:** 2,1 Kg

**Formatos:** CD e DVD

**Interfaces:** 2 portas controladoras

**Slots:** 2 Cartões de Memória, 1 Cartão Tipo III PCMCIA

**Saídas:** 1 MultiCabo AV e 1 Digital Ótica

**Portas:** 2 USB e 1 Firewire

#### Ponto Forte:

É o melhor videogame da atualidade. Tem recursos gráficos e sonoros impressionantes. Reproduz DVD

#### Ponto Fraco:

Suspeita dos primeiros aparelhos apresentarem falhas. No Brasil custa caro, cerca de R\$ 2.000,00

**NOTA GERAL:** 10,0



A galera de outras redações reunida para conferir a chegada do PS2



Todos queriam jogar no novo console. E ninguém estava a fim de trabalhar...



Se comparado com o antigo console, o PS2 tem quase o mesmo tamanho e é bem mais pesado

aparelho, usamos três discos diferentes. Um zona livre, outro zona 4 (Brasil) e outro zona 1 (EUA). O DVD gravado em zona livre rodou normalmente, como em outros DVD Players. Já para executar os DVDs zona 4 e 1, usamos o truque de pressionar ↑, usando o controle DualShock 1, enquanto o filme era carregado. O truque não funcionou em todas as tentativas, mas na maioria sim (um índice de 90% de acerto - 2 falhas

**CONHEÇA OS LANÇAMENTOS PARA O PLAYSTATION 2 NO JAPÃO**

Título/Lançamento	Tipo
<b>Março</b>	
Crossfire .....	Ação
Dead or Alive 2 .....	Aventura
Driving Emotion Type-S .....	Corrida
Ex Billiards .....	Esporte
Gekikuukan Pro Baseball .....	Esporte
Golf Paradise .....	Esporte
I.Q. Remix .....	Quebra-cabeça
Street Mah-Jongg 2 .....	Estratégia
Tekken Tag Tournament .....	Luta
<b>Abril</b>	
American Arcade Pinball .....	Ação
Evergrace .....	RPG
Gradius III and IV .....	Ação
Let's Play Mahjong 2 .....	Quebra-cabeça
Permanent Expert IV .....	Ação
Primal Image .....	Simulação
Sky Surfer .....	Ação
SSX .....	Esporte
<b>Mai</b>	
Buchigire Kongou Artlink .....	Luta

em 20 tentativas). Os recursos de DVD do PlayStation 2 são idênticos aos dos melhores DVD Players. Uma curiosidade é que o driver (software) para rodar um DVD vídeo no PlayStation fica gravado no Memory Card que acompanha o aparelho.

Qualquer falha no Memory Card exige que o driver seja

recarregado. Para isso, existe um Disco de Utilidades que traz o driver e que permite atualizar o Memory Card para executar os DVDs novamente.

**Dual Shock 2**

O novo controle Dual Shock 2 que acompanha o lançamento aparentemente parece ser idêntico ao antigo. Com o jogo Street Fighter. EX 3 não deu para testar os novos recursos do aparelho. A resposta foi tão boa quanto a dos outros controles.

Como os efeitos sonoros, os recursos do Dual Shock 2 somente poderão ser testados melhor nos próximos lançamentos que usem bem os novos recursos.

**Internet e falhas**

O PlayStation 2 tem capacidade técnica para acessar a Internet, mas isso somente será possível a partir do próximo ano, quando a Sony lançar um acessório especial que permitirá conectar o super console à rede e

até baixar jogos para um disco rígido que fará parte do acessório.

Durante o lançamento do PS2 no Japão, diversos boatos sobre uma possível falha de fabricação no aparelho foram espalhados pela Internet e na imprensa mundial. Realmente a Sony confirmou um problema em alguns Memory Cards, que quando rodaram o Ridge Racer V, perderam os recursos de execução do DVD.

Na maioria dos casos, bastou copiar novamente o driver de DVD para o Memory Card, a partir do Disc Utility (que acompanha o console), para resolver o problema. Mas a Sony recolheu e substituiu todos os aparelhos que apresentaram problemas e foram levados até as assistências técnicas. Até o fechamento da edição, uma falha generalizada em todos os aparelhos não havia sido confirmada.

**Você terá um!**

A galera aqui na redação adorou. O nosso PlayStation 2 não apresentou nenhum problema e funcionou normalmente, tanto para executar DVDs como para disputar os combates no novo Street Fighter.

Certamente a possibilidade de reproduzir DVDs chamará atenção dos mais velhos. Por isso, o PlayStation 2 tem grandes chances de fazer sucesso. As primeiras vendas mostraram que a ansiedade e a procura pelo console serão grandes. Por isso, não fique surpreso se dentro de pouco tempo você estiver jogando no seu PlayStation 2.

**TODAS AS PORTAS E BOTÕES DO PS2**

- 1 – Entradas para Memory Cards
- 2 – Portas de Joysticks
- 3 – Drive
- 4 – Botão Reset
- 5 – Botão Eject
- 6 – Portas de conexão USB
- 7 – Porta I-link, permite conectar câmeras digitais
- 8 – Liga/Desliga
- 9 – Conector para cabo de força
- 10 – Saída A/V
- 11 – Saída de som digital
- 12 – Slot para cartões PCMCIA



## Veja nossas impressões sobre o jogo Street Fighter EX 3, que a acompanha o PS2



### STREET FIGHTER 3 EX

**S**em dúvida essa é a melhor versão da série EX já produzida para videogames domésticos. Para se ter uma idéia da qualidade gráfica, ela não perde para nenhum jogo de luta no estilo Arcade, competindo de igual para igual com jogos como Tekken Tag e Virtua Fighter. A Capcom prometeu e realmente caprichou nesta nova versão. Street Fighter EX 3 foi produzido especialmente para o PlayStation 2 e usa basicamente todos os recursos do novo console.

Os tradicionais lutadores de outros jogos da série estão presentes: Ryu,



Ken, Chun-Li, Guile, Dhalsim, Blanka, Zangief, Balrog, Sakura, Arika, Hokuto, Kakusei Hokuto, Skullomania, D.Dark, Jack, Sharon ou Nanase. Conforme você finaliza com cada personagem alguns chefes ficam disponíveis. São eles: Sagat, Vega, Garuda, Shadow Geist, Kairi, Pullum Purna, Area,

Darun Mister e Vulcano Rosso. Ao todo são 26 lutadores que já apareceram em outras versões, um verdadeiro recorde para um jogo de luta em 3D. Os avanços

visuais impressionam, principalmente durante o replay, que mostra em detalhes a movimentação de cada personagem, e nos golpes especiais. Além disso, você pode trocar os lutadores durante o combate sem paradas. Mas com

toda essa qualidade gráfica, os efeitos sonoros ficaram devendo muito e as animações de abertura poderiam aproveitar melhor os recursos no novo console.

A jogabilidade não tem nada de especial, é muito parecida com a dos outros jogos da série. Os fanáticos por Street Fighter com certeza irão gostar. O jogo certamente não explora todos os recursos do novo console, mas empolga bastante.

#### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Capcom

**Na Internet:**  
[www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

**Nota geral:** 8,5

## CONFIRA A OPINIÃO DE QUEM TEVE A SORTE DE TESTAR O NOVO CONSOLE

A possibilidade de reproduzir DVD e a qualidade gráfica chamaram muito a atenção e corresponderam às minhas expectativas.

**Luiz Siqueira – Editor Assistente Dicas & Truques para PlayStation**

Duro mesmo é ficar na expectativa por uma supermáquina para acabar jogando... Street Fighter, um jogo de dez anos...

**Mário Fittipaldi – Redator-chefe Revista IT2000**

Revolucionaria mesmo o entretenimento. Além do videogame, poder reproduzir filmes em DVD será o benefício que vai fazer qualquer pai dizer: sim, meu filho, vamos comprar.

**Roberto Araújo – Diretor de Redação Dicas & Truques para PlayStation**

Quando o PlayStation 2 chegou, dei uma olhada e não me animei a jogar. Mas depois, quando finalmente coloquei as mãos no controle, pude experimentar o melhor Street Fighter que conheci em meus 10 anos trabalhando com videogames.

**Toni Cavalheiro – Editor Assistente Revista do CD-ROM**

Apesar dos poucos jogos disponíveis, os novos recursos de som e imagem detonam qualquer concorrente. Realmente é o melhor videogame da atualidade.

**Julio Wecchi – Redator Dicas & Truques para PlayStation**

Esperei por muito tempo esse console. Joguei e gostei. Tenho certeza que será a sensação do momento.

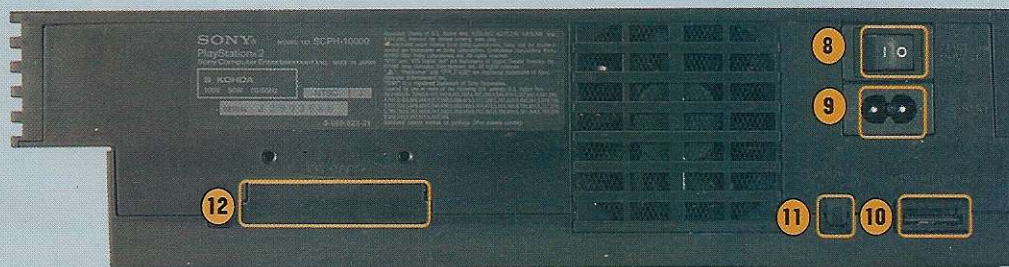
**Nickolas Suzuki – Executivo de contas Editora Europa**

A variedade de conexões e a possibilidade de ver DVDs torna o console muito atraente. Não existir a tela de Now Loading é maravilhoso.

**Márcio Kameoka – Redator Revista IT2000**

Achei o design do console "velhaco" demais. Meu medo é isso virar uma tendência. Mesmo assim os gráficos e o som são "duca".

**Welby Dantas – Editor de Arte Dicas & Truques para PlayStation**





C A P A



# Drive

DICAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION 2



CLAUDSON ROCHA

Ilustração: Claudson Rocha

# r 2

Vem aí a seqüência de Driver com mais ação e jogabilidade. Terá até pegadas emocionantes nas ruas do Rio de Janeiro



Novamente os carros do jogo serão modelos esportivos da década de 70

**N**em o gamemaniaco mais fanático por Driver teria imaginado: mas o Rio de Janeiro tornou-se um cenário oficial da continuação deste game radical.

Driver 2 nem bem começou a ser produzido e já está provocando ansiedade na galera. A segunda versão, ao que tudo indica, seguirá o mesmo caminho de sucesso do primeiro jogo.

O grande segredo de Driver é combinar enredo de ação com alta jogabilidade. No jogo, para quem não sabe, você assume o papel de um policial

infiltrado numa quadrilha, e que deve ajudar nos assaltos, para ganhar a confiança dos criminosos e assim chegar até o grande chefe. Perseguições policiais e gráficos em 3D completam as cenas.

## Inovações

Para garantir o sucesso do novo jogo, a GT Interactive está caprichando. Praticamente todos os cenários presentes na primeira versão serão mantidos em Driver 2 e outros novos devem ser acrescentados. Já foram confirmadas algumas cidades, entre as quais o Rio de Janeiro, Havana e Los Angeles.

Você assumirá novamente o papel de Tanner, o mesmo policial da versão anterior, e terá de realizar as mais perigosas missões. O detalhe é que o seu personagem poderá entrar e sair de qualquer

veículo conforme desejar. Isso mesmo, carros particulares, ônibus e até caminhões carregados poderão ser guiados. Além disso, casas e edifícios podem ser vasculhadas para localizar documentos e itens importantes, trazendo muito mais emoção e interatividade ao jogo.

## Diversão garantida

Driver 2 será dividido em vários modos de jogo. O modo *Mission* vai trazer a mesma estrutura do primeiro Driver com aproximadamente 40 missões diferentes. Já o modo *Survival* será uma espécie de teste de sobrevivência. Para garantir a diversão entre dois jogadores simultâneos, os modos *Competitive* e *Cooperative* estarão disponíveis para uma disputa ou uma missão em equipe. Nesses casos a tela será dividida

verticalmente. Por enquanto, o lançamento de Driver 2 não possui uma data precisa, porém a produtora garante a estreia no PlayStation até o final do ano. Vamos aguardar e curtir esse jogo que será pura adrenalina. ♦

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** GT Interactive

**Na Internet:**  
[www.gtinteractive.com](http://www.gtinteractive.com)

**Previsão de lançamento**  
2º semestre – EUA





Saia na frente e descubra os  
**jogos**  
 que serão  
**SUCESSO**  
 nos próximos meses

visual alucinante no game. A produtora não é muito conhecida, Crave Entertainment, mas já produziu excelentes jogos para PC e ameaçará diretamente o reinado absoluto de Sled Storm da Electronic Arts.



**Sno - Cross  
 Championship  
 Racing**

**Risco total**

**Muito esforço**

**Adrenalina e muita neve garantem a diversão neste novo simulador**

Por enquanto, a presença de sete montanhas lotadas de neve e obstáculos já foram confirmadas para o jogo. Os cenários e o desenho de cada ambiente estão sendo minuciosamente elaborados a partir de montanhas reais como Aspen e Murmansk. Isso significa um ambiente muito mais realista e com um nível de simulação maior.

Não será fácil para a Crave Entertainment vencer a forte concorrência da Electronic Arts com o Sled Storm, que possui excelente jogabilidade e gráficos animais. Por isso, a produtora prepara uma novidade muito interessante para o novo game: um editor de pistas. Você escolhe a montanha e depois cria a pista com as curvas e obstáculos.

**E** sportes radicais sempre fazem sucesso no PlayStation. Sno-Cross Championship Racing é o novo simulador do gênero.

Nele você pode sentir todas emoções de descer um montanha com trenó de neve motorizado (em inglês é chamado Sled Snow) em alta velocidade.

Efeitos de iluminação e gráficos poligonais renderizados criam um

Os trenós seguirão o desenho da Yamaha e estarão disponíveis em duas categorias principais: 500 cilindradas e 700 cilindradas. Como manda a tradição dos mais famosos jogos de corrida, montanhas secretas como a Hill Climbing (uma das mais perigosas do mundo em avalanches) e vários trenós turbinados serão liberados conforme o seu desempenho nas fases do game.

Para que Sno-Cross tenha sucesso no mundo PlayStation, a produtora deve aproveitar o ponto fraco de Sled Storm, isto é, colocar manobras mais próximas do real e manter qualidades do concorrente.

O lançamento desse novo jogo está previsto para o primeiro semestre e pelas imagens já divulgadas parece que será outro esporte radical de sucesso.

Manobras perigosas e radicais aumentarão a adrenalina dos mais exigentes. Além disso, haverá uma opção para dois jogadores simultâneos com a tela dividida na horizontal.



**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Crave

**Na Internet:**  
[www.cravegames.com](http://www.cravegames.com)

**Previsão de lançamento**  
 1º Semestre - EUA



## Urban Chaos

A fórmula é simples: a ação de Double Dragon com os gráficos de Tomb Raider



**Enfrente os perigos de uma cidade grande infestada de bandidos e totalmente abandonada**



**T**udo começou no ano de 1999. Guerra, fome e diferença social dominam as grandes metrópoles do mundo. Terroristas ditam as leis e usam da mais brutal violência para manter o controle.

Sabe qual é a sua missão? Acabar com a dominação dos bandidos e assim libertar todos os moradores. Esse é o enredo do mais novo lançamento da Eidos, Urban Chaos.

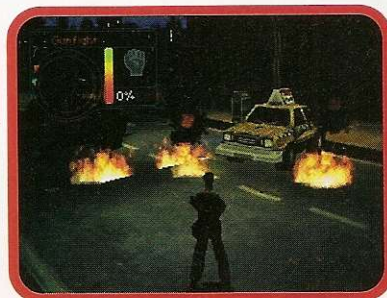
Na nova aventura você poderá assumir o papel de dois personagens para salvar o planeta: D'arci, uma agente especial com sede de justiça ou Roper, um vigilante perito em explosivos.

No total serão 30 missões distintas, cada uma com diversas tarefas a serem completadas. Muitas armas estarão disponíveis, e para terminar cada fase, será preciso descobrir itens secretos e solucionar quebra-cabeças.

Urban Chaos será uma mistura da ação de Double Dragon com as perspectivas visuais de Tomb Raider. Você lutará com armas simples como pedaços de madeira, ou com pistolas futuristas a laser. Os gráficos serão totalmente em 3D, e o jogo terá o mesmo visual sofisticado usado nas diversas aventuras de Lara Croft.

### Chave do sucesso

Em Urban Chaos, a Eidos resolveu partir para jogos mais violentos. A fórmula fez muito sucesso em outros jogos. A única dúvida não esclarecida ainda é sobre a existência de um modo



Multiplayer para dois jogadores. Sem esse modo, o jogo corre o risco de ter seu sucesso ofuscado. Os gráficos 3D estão dificultando a implementação dessa opção para os programadores. A Eidos não confirma e nem nega a existência da opção. Será preciso aguardar o lançamento para conferir.



O grau de violência do game poderá ser controlado a partir de algumas opções de configuração. Assim, quem fica incomodado com a violência exagerada, pode desabilitar as piores cenas.

Como a Eidos domina a tecnologia de gráficos 3D (vide Tomb Raider), e dificilmente erra na jogabilidade, essa nova aventura pode ficar entre os melhores do ano. As primeiras imagens mostram gráficos excelentes. Vamos esperar e ver até onde Urban Chaos chega.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Eidos

**Na Internet:**  
www.eidos.com

**Previsão de lançamento**  
1º Semestre – EUA

Cenários mais simples em troca de lutadores cheios de detalhes e golpes



## X-Men: Mutant Academy

O grupo de mutantes mais famoso dos quadrinhos ganha um novo jogo de luta

**A** Activision resolveu encarar de frente a maior produtora de jogos de luta do PlayStation, a Capcom.

O jogo escolhido para enfrentar a empresa japonesa é X-Men: Mutant Academy, um novo game de luta que tem como personagens os lutadores mutantes da série X-Men.

Entre as novidades do lançamento, os gráficos altamente detalhistas prometem arrasar. A



Activision optou por cenários mais simples, porém lutadores proporcionalmente maiores na tela e cheios de detalhes.

### Professor X

Os heróis mais famosos da série estarão presentes no jogo. Cada lutador receberá um tratamento especial para modelagem da face e do corpo, reproduzindo com muita perfeição

os traços usados nos quadrinhos e desenhos animados da série. Para isso, a Activision está trabalhando em parceria com a Paradox, uma das gigantes na área de programação gráfica.

Três diferentes modos de jogo foram divulgados oficialmente: Academy Training, Arcade e Versus. O Academy Training será uma espécie de modo treino.



Nele você receberá ordens do Professor X para aprender alguns golpes e saber lutar com cada um dos personagens do game.

Já os modos Arcade e Versus simulam uma luta entre os heróis, contra o computador, ou entre dois jogadores, respectivamente.

Inicialmente estarão disponíveis 10 heróis oficiais das histórias em quadrinhos: Wolverine, Cyclops, Gambit, Storm, Beast, Phoenix, Magneto, Sabretooth, Toad e Mystique. Cada qual com uma habilidade diferente e poderes particulares, conforme o enredo de X-Men.

### Exigência total

Pelas primeiras informações liberadas, percebe-se que este jogo

será um forte concorrente do clássico X-Men: Children of the Atom, da Capcom. Porém, a Activision deve ficar ligada em alguns detalhes

importantes para fazer sucesso com o jogo. A Capcom possui tradição em games de luta do tipo Arcade apresentando uma jogabilidade acima da média.

Além disso, os games atuais que a Capcom lançou trazem, em média, 20 lutadores para você escolher. Portanto, X-Men: Mutant Academy deve ter no mínimo uma alta jogabilidade e mais alguns lutadores secretos. O principal segredo está na jogabilidade, combos e golpes especiais.

Vamos esperar o lançamento oficial, previsto para julho nos Estados Unidos, e verificar como a Activision se sai.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Activision

**Na Internet:**  
www.activision.com

**Previsão de lançamento**  
Julho - Estados Unidos

# Mike Tyson Boxing

**Proteja suas orelhas.  
O mais violento boxeador  
da atualidade estará em  
sua casa para um duelo**



**A** fera do boxe vai morder no seu PlayStation. Em parceria com a Codemaster, a Activision fechou um contrato com Mike Tyson para desenvolver um novo jogo de boxe exclusivo usando o nome do boxeador.

O ex-campeão mundial está contribuindo com dicas e vídeos do esporte. O jogo será todo em 3D, com gráficos de primeira pré-renderizados.



## Regras clássicas

Obviamente, você poderá lutar com Tyson ou com um dos 90 lutadores disponíveis. Muitos serão secretos ou liberados conforme seu desempenho no jogo. Por enquanto, os nomes de cada um deles não foi definido, mas certamente não serão nomes oficiais de outros lutadores da atualidade.

Os combates seguirão as regras do boxe clássico. Portanto, não espere seqüências especiais ou combos arrasadores. O jogo está mais para um simulador do esporte. Diversos pontos de vista e câmeras exclusivas



poderão ser configuradas conforme sua preferência.

Além disso, o replay será livre. Cada lance poderá ser acompanhado em separado, aumentando ainda mais a diversão.

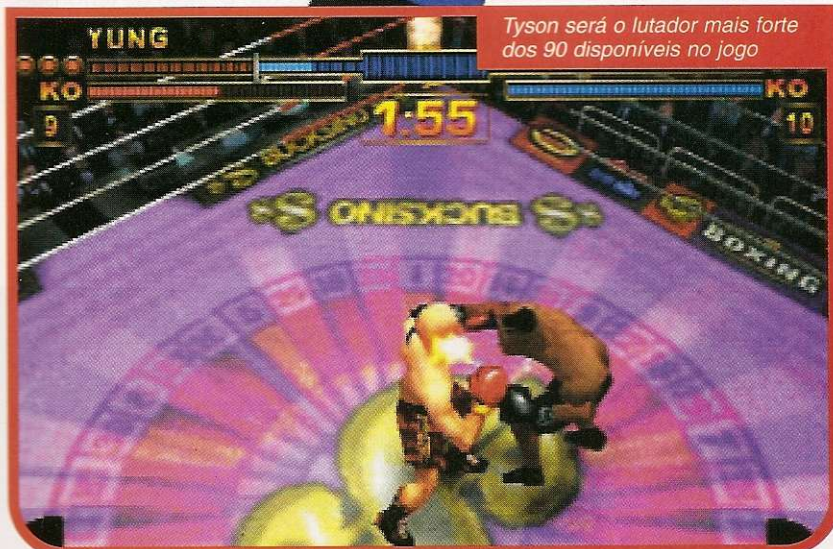
Os modos Practice e Versus já estão prontos. A maior participação de Mike Tyson no jogo, além de ser o lutador mais forte, será no modo Practice, no qual você poderá acompanhar vídeos do ex-campeão, com dicas e ensinamentos básicos do esporte. Tenha certeza: o tem "orelha" será evitado.

## Olho por olho

Já a opção Career trará informações básicas sobre a alimentação, dieta e treinamento intensivo usados por Mike Tyson no período de glória. Isto é, para conseguir vencer no jogo, você precisará cuidar de sua carreira por completo, desde alimentação até o treinamento.

Ainda não foi confirmado, mas existe a possibilidade de o jogo contar com um modo histórico sobre os combates de Tyson. Você terá que enfrentar todos os lutadores que ele venceu, até atingir o título de campeão mundial de box da categoria peso-pesado com apenas 20 anos.

A Activision promete lançar Mike Tyson Boxing nas lojas norte-americanas até o final de maio. Vamos torcer para que não seja um jogo com apenas vídeos interativos e baixa jogabilidade, pois outros jogos de boxe já andam fazendo muito sucesso.



*Tyson será o lutador mais forte dos 90 disponíveis no jogo*

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Activision

**Na Internet:**  
[www.activision.com](http://www.activision.com)

**Previsão de lançamento**  
Maio - Estados Unidos



# Chase the Express

**Na onda dos jogos de ação em terceira pessoa, essa aventura empolga e desafia sua habilidade**

Sua missão: libertar o embaixador, prender os terroristas e evitar uma explosão nuclear



**S**eu nome é Jack Morton, tenente da OTAN e chefe da segurança do embaixador francês, Pierre Simon. Numa viagem da Rússia para a França, o trem do embaixador foi dominado por terroristas liderados por Boris Zugoski. Todos os tripulantes foram mortos, exceto você, o embaixador e sua família que estão mantidos como reféns. Para completar, uma poderosa bomba nuclear está à

bordo e você é o único que pode salvar o planeta de uma grande explosão.

Assim é o Chase The Express, um jogo de ação em terceira pessoa com ambientes realistas.

## **Mera coincidência**

Quem jogou Resident Evil logo perceberá algumas semelhanças que Chase The Express traz na jogabilidade. O menu de acesso

ao inventário é muito parecido e as opções de usar, combinar e verificar os itens também estão presentes. Além disso, o Save Room é praticamente o mesmo, permitindo guardar os objetos excedentes e, obviamente, salvar a sua posição no game.

Porém, a maior diferença ficou no visual. Os cenários têm renderização em tempo real. Isto significa que o ambiente não é estático como em Resident Evil e sim móvel, dependendo da sua movimentação. Você conta com armas e acessórios de última geração e suas missões são mais próximas do real. O estilo do jogo lembra muito Syphon Filter, porém um pouco mais demorado. Prepare-se para embarcar numa viagem de alto risco dentro de um trem luxuoso e cheio de terroristas.

## **Roteiro suicida**

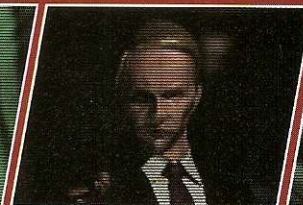
Para seguir o roteiro sem se perder, é muito importante acompanhar todos os detalhes pelo mapa que informa sua localização. Para usá-lo, aperte

## **OS PERSONAGENS**

*Apesar dos personagens terem uma cara meio pálida, não são os zumbis de Resident Evil. Você assume o papel de Jack, e deve salvar a família Simon e o planeta da fúria do terrorista Boris Zugoski.*



JACK MORTON



BORIS ZUGOSKI



CATHERINE SIMON



1 jogador



Cartão de memória



Controle dual shock

### CONTROLES

- ..... Atirar
- × ..... Correr
- ..... Ação
- ▲ ..... Câmera fixa
- L1 ..... Gira 180°
- R1 ..... Abaixa
- L2 ou R2 ..... Cambalhota
- Select ..... Opções
- Start ..... Inventário



Start e entre na opção *Map*. O triângulo amarelo informa onde você está.

O roteiro está dividido em duas partes, uma para cada CD do jogo. Lembre-se que a versão detonada é a japonesa e que alguns códigos podem não funcionar na americana.

### CD 1

#### COMPLEXO 11 1F

**1** – Mate os terroristas que aparecem sobre o trem e pegue o pente de balas para sua pistola. A sua entrada é a pequena porta com a luz verde. Abra pressionando ●. Passe pela porta

da direita e avance até encontrar o banheiro. Ao lado da parede, você acessa um terminal que permite guardar seus objetos e salvar o jogo. Recomendamos que você salve sempre que puder, pois o game é muito longo.

#### COMPLEXO 11 2F

**2** – Pegue toda munição nos corpos do chão e volte até o início para acessar a outra porta. Mais um banheiro está disponível. Pegue a outra entrada e atire rapidamente no inimigo que aparece. Recolha o dispositivo de acesso e volte para o complexo 11 1F. Coloque o dispositivo que você pegou no soquete atrás do balcão para liberar o pequeno elevador.

#### COMPLEXO 11 1F

**3** – Acenda a luz e vá para o frigorífico. Pegue o cartão dourado próximo ao cadáver e saia. Use a outra passagem e vá para o complexo 10 1F. Passe pelas escadas para acessar o outro lado e utilize o cartão de acesso no

terminal da porta para liberar a passagem.

#### COMPLEXO 10 2F

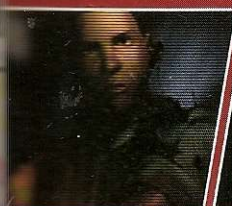
**4** – Vá para a entrada do fim do corredor e pegue o documento sobre a mesa. Volte para a porta central e use a senha 1742 do documento para destravar. Acabe



com o terrorista de plantão e veja as fantásticas animações. Pegue o cartão azul no corpo, corra em direção ao primeiro banheiro que você encontrou e passe no terminal da porta ao lado.

#### COMPLEXO 12 1F

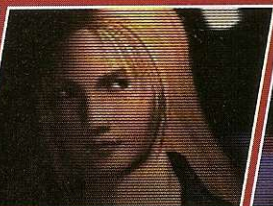
**5** – Explore todas as salas e pegue o máximo de itens que conseguir. Não use, por enquanto, nenhum dos dois cartões de acesso no



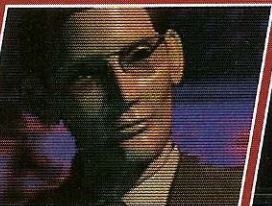
BILLY MACGUIRE



JANE SIMON



CHRISTINA WAYBORN



PHILIP MASON



PIERRE SIMON

terminal da última porta, pois o alarme será ativado e os guardas aparecerão. Volte e entre na passagem à esquerda para acessar o complexo 12 2F.



#### COMPLEXO 12 2F

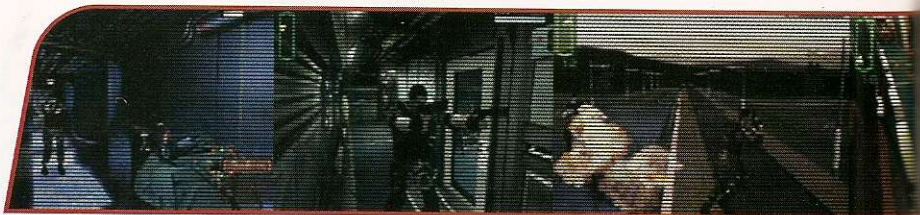
**6** – Elimine os dois terroristas da sala de controle e recolha o CD-ROM da pequena sala central. Avance para a outra entrada e use o CD no computador da direita. Um terminal será aberto. Entre com a senha 12R01 para destravar a porta do corredor principal.

#### COMPLEXO 12 2F

**7** – Entre na porta que foi liberada e veja as animações com a linda Christina Wayborn, aquela agente especial que aparece na abertura do jogo. Aproxime-se do computador lateral e use o cartão azul para iniciar a clonagem. Pronto, agora você pode abrir aquela porta do complexo 12 1F com o cartão azul alterado.

#### COMPLEXO 13 1F

**8** – Daqui por diante, não gaste balas de bobeira, pois você precisará salvar mais um refém. Pegue todas as munições e confira cada corpo que estiver no chão. Vasculhe todos os cômodos em busca de itens e vá para o banheiro do fundo para salvar o game.



#### COMPLEXO 13 2F

**9** – Passe para o segundo complexo e acabe com todos os inimigos. Avance até encontrar mais um banheiro. Acenda a luz e esvazie a banheira para pegar uma chave que está no fundo. Saia e entre na outra porta com a senha 1224.

#### OUT SIDE

**10** – Detone todos os terroristas usando os caixotes para se proteger dos tiros. Atire somente



quando a sua mira estiver sobre o alvo. Dessa forma você não erra e evita desperdiçar balas. Volte agora para a segunda sala do complexo 10 2F e novas animações aparecem.

#### COMPLEXO 9 2F

**11** – Vá para fora do trem usando a saída do complexo 11 1F e corra até chegar numa porta com uma luz vermelha que está trancada. Use a chave que você pegou na banheira e passe com cuidado pela prensa. A próxima porta leva para o complexo 9 1F.

#### COMPLEXO 9 1F

**12** – Corra até o final do corredor (porta à direita) e fale com o agente Billy Lucky MacGuire que está ferido. O terminal colorido da parede permite salvar o jogo, portanto seja esperto. Recolha a

chave de fenda sobre a mesa e volte para a primeira porta do corredor inicial. Use-a na lateral do míssil e corra até o próximo complexo.

#### COMPLEXO 8 1F/2F

**13** – Ligue a empilhadeira para liberar a passagem e empurre o outro caixote. Suba as escadas e atire em qualquer coisa que se mexer. Entre à direita e ative a alavanca da parede para desligar a energia central. Feito isso, gire a




chave do painel para desligar o alarme. Saia do local descendo as escadas ao lado.

#### COMPLEXO 8 2F

**14** – Vá até o painel final e acesse o terminal. Aperte **●** para controlar o canhão externo do trem. O seu objetivo é derrubar o helicóptero que aparece.



Os cenários são renderizados em tempo real, aumentando a qualidade gráfica



Mantenha pressionado o botão ■ e fique atento apenas à sua mira. Após a destruição do inimigo, assista aos diálogos da base.

#### COMPLEXO 9 2F

**15** – Volte para o complexo 9 e pegue o cartão vermelho para abrir a porta de entrada do complexo 7. Se você não tiver espaço para o cartão no seu inventário, não se preocupe. Existe um save box em forma de um painel na parede da sala ao lado.

#### COMPLEXO 7 1F

**16** – No corredor, tome muito cuidado com os inimigos e não atire de bobeira. Pegue o pente de balas na sala ao lado e caminhe devagar até o outro lado. Explore todo o local em busca de itens e munições, pois você vai precisar.

#### COMPLEXO 6 2F

**17** – Você está no outro complexo. Ligue a energia do local através da pequena sala do corredor. Vá para



a segunda parte, ative o terminal do laboratório e pegue a bolsa de sangue sobre a mesa. Desça e suba pela outra escada. Coloque a bolsa de sangue no sintetizador e selecione o tipo B, Rh+, C, D antes de iniciar a transformação.

#### COMPLEXO 6 1F/2F

**18** – Pegue a outra bolsa que apareceu e leve para o soldado doente que está na porta ao lado. Recolha o cartão de acesso e vá para o corredor principal, onde

tem um terminal. Passe o cartão nesse terminal e saia pelo outro lado para usar o tubo de refrigeração como passagem. Num dos armários, existe uma barra de dinamite, um óculos noturno e um colete à prova de balas.



#### OUT SIDE

**19** – Você está em cima do trem e os terroristas atiram por todos os lados. Acerte tudo que se mexer usando L2 e R2 para escapar das balas. No final, uma entrada será aberta para você acessar outro trem para o qual o terrorista principal fugiu.

#### COMPLEXO 4

**20** – Salve o jogo e explore o local por completo coletando tudo que conseguir. Entre na porta ao lado e encare um soldado animal. Ele solta os cachorros em cima de você. É muito fácil escapar. Aperte R1 para abaixar e atire apenas uma vez em cada animal. Avance mais um pouco e fique atrás do



primeiro caixote para se proteger dos tiros. Depois de derrotá-lo, arraste o caixote para coletar munições.

#### COMPLEXO 3/2

**21** – Avance para o complexo 2 e você vai encarar um chefe super

resistente. A dica é atirar apenas quando a sua mira estiver completa e fugir dos tiros usando R2 e L2. Após derrubá-lo, pegue o cartão de acesso, o filme e o arco e flecha.

#### COMPLEXO 1

**22** – Para entrar, basta passar o cartão colorido que você pegou. Corra para o terminal e aperte ●. Surte a demonstração da sua missão. Você deve deixar o seu trem paralelo com o outro trem dentro de três minutos. Caso contrário, ninguém sobreviverá.



#### COMPLEXO 1

**23** – Coloque o seu trem na quarta marcha e avance até o limite restante nos 100 metros. Feito isso, desça todas as marchas até sua velocidade ficar em 80 Km/h. Pronto, coloque rapidamente no ponto morto e curta os vídeos radicais.

#### COMPLEXO 4 1F/2F

**24** – Você está de volta ao primeiro trem. Suba as escadas e salve o jogo na primeira sala. A outra porta é aberta com o cartão dourado (aquele do começo do jogo). Vasculhe o local, pegue o cartão preto sobre a mesa e guarde bem a localização das estátuas da última sala. Volte para a segunda ➤



parte e entre no elevador para acessar o outro cômodo.

#### COMPLEXO 5 1F/2F

**25** – Abra a porta seguinte apenas para destravar a passagem do complexo 6. Suba as escadas para encontrar um robô super equipado. Nem pense em atirar. Use o pacote de dinamite (TNT) que você pegou e coloque perto dele. Fuja rapidamente e espere o enlatado explodir para liberar sua passagem. Lembre-se de pegar a metralhadora perto do armário.



#### COMPLEXO 5 1F

**26** – Elimine os terroristas da sala escura e pegue todos os itens que conseguir. Desça e avance usando a outra entrada. Corra o máximo que puder, pegue a corda que está no meio da sala venenosa e ative o interruptor da parede para fechar a saída de gás venenoso. Nem pense em chegar perto da outra porta. Apenas volte por onde você entrou. Para facilitar, use os óculos de visão noturna.



#### COMPLEXO 6 1F

**27** – Vá para o outro complexo, salve o jogo e explore o local. Combine o arco e flecha com a corda para liberar mais espaço no inventário. Volte para o complexo 5 2F e ative a chave da sala escura para liberar a porta elétrica.

#### COMPLEXO 5 1 F

**28** – Suba no elevador e use o arco e flecha na parede para escalar o outro lado da sala. Salte sobre a plataforma e pegue o dispositivo elétrico da base central. Depois que a carga for desligada, saia pela outra porta para destrancar a passagem que liga o complexo 4.



Feito isso, volte para a sala de cirurgia do complexo 6 2F e fale novamente com a maravilhosa Christina.

#### CD 2

#### OUT SIDE

**29** – A partir daqui a dificuldade cresce muito, principalmente no ataque surpresa. Corra em direção ao complexo 12. Durante o percurso sobre o trem, você enfrenta muitos soldados e um chefe com um lança chamas. A



dica é usar as cambalhotas laterais e atirar em seguida. Quando ele disparar o fogo contra você, fuja rapidamente e nem pense em disparar contra o homem tocha.

#### COMPLEXO 12 1F/2F

**30** – Após derrotá-lo, pegue mais um micro-filme e desça pela entrada do complexo 11 (a primeira do jogo). Avance até o 12.

Lembre-se de salvar o jogo e corra para a sala de controle na segunda parte do complexo. O chefe principal dos terroristas mata o soldado aliado e desafia você para um duelo. Use a divisão central da sala para correr e atire até derrubá-lo.

#### COMPLEXO 10 1F

**31** – Pegue o notebook e o amuleto. Vá agora para a segunda parte do complexo 10 e coloque o amuleto no soquete em forma de um pentágono da parede do banheiro. Uma passagem secreta será aberta. Recolha as balas do chão e o documento sobre a mesa. Feito isso, corra em direção ao complexo 3.

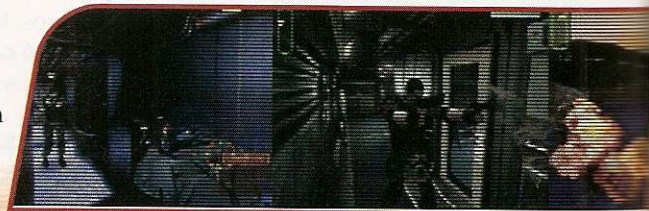
#### COMPLEXO 3 1F

**32** – Ainda no complexo 3, use o cartão preto de acesso na porta terminal e prepare suas armas. Combine o pente de balas convencional com um outro, que você pegou anteriormente, para aumentar o poder de fogo da sua pistola. Passe pelos soldados e entre na pequena sala. Recolha a munição, uma chave e salve o jogo usando o terminal da parede.



#### COMPLEXO 3 2F

**33** – Use o pequeno elevador e assista mais uma seqüência de animações. Depois da comunicação via rádio, vá para o complexo 4 2F e use os amuletos



Fique atento, pois os terroristas aparecem sempre de surpresa



nas estátuas do segundo quarto. Um CD-ROM será liberado através do cofre da parede. Saia do local, vá para o complexo 6 1F e use a chave que você pegou no armário. Pegue a munição e a super metralhadora SP550.

#### OUT SIDE

**34** – Corra em direção ao complexo 15. Pegue uma granada na primeira sala do complexo 7 1F. Use a dinamite e a granada para passar pelos robôs. Separe as melhores armas, pois nesta corrida muitos inimigos aparecem no seu



caminho. Um inimigo com uma arma laser surgirá. Use somente a super metralhadora e corra sempre atirando, até ele cair. Pegue o terceiro micro-filme e continue avançando.



#### COMPLEXO 15 1F

**35** – A porta deste complexo possui três guardas fortemente armados. Fique agachado atrás dos caixotes e atire usando a mira segura. Entre na próxima porta e veja as animações. Pegue a chave dentro da maleta e abra as algemas de Christina. Feito isso, corra em direção ao tanque da sala inicial e veja mais uma seqüência de vídeo com Boris Zugoski.



#### COMPLEXO 8 1F

**36** – Agora corra de volta para o complexo 4. No caminho surgirão ataques surpresa. Deixe sempre um pacote de energia disponível em seu inventário, pois você vai precisar. Caso não tenha, procure um em algum corpo no chão. No complexo 8, o soldado com o cachorro surge novamente. Use a mesma dica do passo 20.



#### COMPLEXO 4 1F

**37** – Vá para a sala dos computadores e fale com Christina novamente. Um alarme dispara e a contagem regressiva da bomba começa. Pegue o cartão amarelo no chão e corra em direção ao complexo 2. O tempo é muito curto e os inimigos não dão folga.



#### COMPLEXO 2 1F

**38** – Veja o seu inventário e cheque todos os micro-filmes analisando os arquivos que surgiram. Abra todas as caixas do chão e pegue no fim da sala o alicate e o escopo. O seu objetivo é desarmar a bomba de hidrogênio através das caixas que você abriu. Use o escopo em cada uma e corte as seguintes cores de fios seguindo a ordem abaixo, no sentido do painel para a porta de entrada:

**CAIXA 1** – branco, vermelho, azul

**CAIXA 2** – vermelho, branco, amarelo

**CAIXA 3** – vermelho, preto, verde

#### COMPLEXO 2 1F

**39** – Depois de salvar o planeta, assista ao belo vídeo de encerramento. E comemore como um herói por salvar o mundo de uma catástrofe nuclear. É importante lembrar que a ordem de cada ação pode mudar completamente a seqüência do jogo. O nosso roteiro leva você até o final feliz, onde a família e o mundo são salvos.

#### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Sony

**Na Internet:**  
[www.playstation.com](http://www.playstation.com)

**Ponto Forte:**  
Excelente jogabilidade, enredo original e trilha sonora de primeira

**Ponto Fraco:**  
Muita violência e excesso de loads durante as fases

**NOTA GERAL: 9,0**



# BIOHAZARD

**A** sua missão em Rancoon City ainda não acabou. Zumbis e criaturas rastejantes voltaram mais uma vez com força total. Em Bio Hazard: Gun Survivor, você retorna ao mesmo período de Resident Evil 2 (Bio Hazard é o nome da série Resident Evil no Japão), e luta novamente pela sua sobrevivência com o bando de mutantes assassinos.

A principal inovação deste jogo está na perspectiva. Agora tudo é em primeira pessoa e você pode inclusive disputar o jogo inteiro com uma pistola.

### Lembranças perdidas

Os acontecimentos deste episódio ocorrem simultaneamente aos de Resident Evil 2. Todos os



habitantes de Rancoon City foram dominados por uma praga que os transformou em zumbis. Como de costume, sua missão é livrar a cidade deste mal detonando a fonte do problema. O grande chefe do jogo é o **Senhor X**, o mesmo do segundo jogo, que criou o vírus mutante e o experimentou em si mesmo.



Você controla **Ark Vincent Thompson**,

um jovem soldado que perdeu a memória num acidente de helicóptero ao chegar em Rancoon City.

Conforme seu desempenho no jogo, as lembranças de Vincent começam a voltar. A principal novidade desta versão está no visual em primeira pessoa. Apesar disso, a estrutura e opções do inventário não mudaram. Existe uma variedade maior de inimigos. A Capcom misturou todas as criaturas de Resident Evil 1 e 2, garantindo mais emoção.

## NÃO PARE DE CORRER

### STREET AREA

**1** – Passe pelos caixotes e entre na primeira porta do jogo. Atire no primeiro zumbi pegue a chave perto do corpo no chão. Entre na porta lateral do corredor para acessar o restaurante. Este é o caminho mais



difícil que escolhemos. As outras duas portas levam para um roteiro diferente do que você irá acompanhar.

### RESTAURANT

**2** - Pegue o livro sobre o balcão e saia pela porta dupla. Recolha uma erva verde no depósito e continue avançando. No frigorífico, pegue a chave vermelha no canto e volte até o primeiro cômodo do restaurante. Use a chave na porta de madeira e acesse a outra parte do complexo.

### STREET AREA

**3** – Saia pelos fundos e prepare-se para correr dos cachorros. Não vale à pena encará-los, pois eles são muito rápidos e não param de saltar sobre você.



Desça as escadas e pegue mais uma chave sobre os bancos. Suba as escadas novamente e entre à esquerda.

### AMUSEMENT ARCADE

**4** – Passando pela segunda porta, recolha a chave perto da janela e use-a na porta dupla que está trancada. Muito cuidado com os atiradores de plantão.



1 jogador



Cartão de memória



Controle dual shock

# ARRO GUN SURVIVOR

*Agora o terror em Rancon City é em primeira pessoa. Confira o roteiro completo desta nova aventura*

CONTROLES	
●	Ação
R1 + ●	Atirar
R1 + ■	Atirar
R1	Mirar/Recarregar
×	Correr
■	Desativar opções
L1	Apontar inimigo
Start	Inventário
Select	Opções



*Escolha o seu*



O jogo não é muito extenso, porém um pouco difícil se comparado com a terceira versão que detonamos na edição 10 da

Revista Dicas & Truques para PlayStation. Para jogar, você pode optar por um controle comum, Dual Shock ou uma pistola compatível com o padrão GunCon. Entre as três opções, escolhemos o controle Dual Shock, pois o modo analógico facilita a rápida movimentação e giro. Já a pistola simula muito bem os tiros, mas alguns comandos para avançar e acessar a tela de inventário são desconfortáveis. Se

você é fã da série, confira agora o roteiro completo para detonar esta aventura. Mais uma vez esteja preparado para muitos sustos. ➤



Basta alguns tiros para detoná-los, portanto, seja rápido. Pegue o pé-de-cabra e desça pelas escadas.

5 – Existe um pequeno depósito na outra porta. Pegue o revólver na prateleira. Use os direcionais e veja uma tampa de saída pelo chão. Ative o



ERVA AZUL	ERVA VERDE	ERVA VERMELHA
<b>ENERGIA</b>		
<b>C</b> ombinando as ervas medicinais que encontrar durante o trajeto, você pode recuperar mais energia. Veja quanto cada combinação vai melhorar sua energia.		
<b>Erva</b>		<b>Efeito</b>
Erva Verde	.....	recupera 25% de energia
Erva vermelha	.....	multiplica os efeitos das outras ervas
Erva azul	.....	acaba com o veneno
Verde + Vermelha	.....	recupera 100% de energia
Verde + Azul	.....	recupera 25% de energia e acaba com o veneno
Verde + Azul + Vermelha	.....	recupera 100% de energia e acaba com o veneno
Verde + Verde + Verde	.....	recupera 100% de energia

**LOCALIZAÇÃO DAS ARMAS**

Armas	Localização
Glock A	você começa com ela
Glock B	hospital
Glock C	sala dos fliperamas
Glock D	biblioteca
Shotgun	banheiro da prisão
Lança-granadas	estacionamento
Magnum	sala que ativa os elevadores
Lança-foguetes	necessita do "S" no Ranking + lança-granadas

Agora ficou fácil matá-los. Basta usar a espingarda que você achou.

**9** – Agora entre pela próxima porta para voltar ao corredor inicial. Vá em direção ao banheiro novamente e desça agora à esquerda. Explore o local em busca de itens importantes para você. Muito cuidado com as mariposas gigantes. Saia da

prisão usando a passagem de ventilação da parede.

**NORTH SEWER**

**10** – Suba as escadas, espere o ventilador liberar sua passagem e continue avançando. Quando surgir dois jacarés gigantes, acabe com o animal que está em sua direção e corra o máximo que puder para fugir do local.



pé-de-cabra para abrir a tampa e acessar a passagem subterrânea no local.

**SOUTH SEWER**

**6** – Avance até o final do corredor e pegue o livro sobre a mesa. Depois das animações, recolha a caixa de munição que está na geladeira e saia pela outra porta. Suba as escadas e saia do mundo subterrâneo.



**PRISON**

**7** – Entre na porta "Office" e seja rápido para eliminar cada zumbi. Passe pela outra porta e pegue o diário e a chave sobre a mesa. Volte para o corredor principal e acesse a porta "Prison" com a chave que você pegou.



**8** – Vire à esquerda e lembre-se de pegar mais uma chave sobre a mesa e um livro no primeiro cômodo da próxima porta. Em seguida, acesse o outro lado até encontrar uma linda espingarda calibre 12 no banheiro. Volte, avance mais uma porta e encontre os cachorros no pátio.

**CITY AREA**

**11** – Entre no prédio e acabe com os monstros verdes. A dica é atirar o mais rápido possível, assim eles não têm tempo para pular sobre você. Pegue o tambor de balas no meio da sala e saia para subir no próximo elevador. Abra a primeira porta e encontre com o Senhor X. Ele anda devagar e ataca com socos. Não marque bobeira. Corra em volta da mesa atirando até ele cair.

**12** – Pegue o cartão azul ao lado da mesa e a munição no corpo do Senhor X. Use este cartão na próxima porta, corra para a entrada seguinte e assista a animação. Desça pelo outro elevador para voltar ao início do prédio. Agora vá para o elevador da direita e mais uma sequência animada surge.



**13** – Novamente você precisa derrubar o nosso amigo X. Desta vez não existe

uma mesa para proteger você. Corra em círculos pelo cômodo sempre atirando. Uma boa dica para escapar rapidamente, caso você não tenha nenhuma arma pesada, é voltar no mesmo elevador e retornar. Ele desiste do lugar e você poderá acessar o elevador da direita.



**UMBRELLA BUILDING**

**14** – Mate a criatura que aparece na janela e desça as escadas. Passe pelos cachorros no estacionamento e pegue o lança-granadas perto do carro. Saia pela porta seguinte e veja mais uma bela seqüência de vídeo animado do jogo.

**GUTTER**

**15** – Passe pela grade do outro lado e fique parado. Apenas atire de longe nas criaturas sem chamar a atenção delas. Depois de passar pelas aranhas gigantes, suba as escadas da parede para atingir o próximo complexo.



**ROTT'S HOUSE**

**16** – Entre na casa e explore todo o local em busca de ervas, pois você precisará delas futuramente. Na próxima sala, abra o armário e fale com a criança triste. Pegue o livro sobre a escrivaninha e saia da casa.

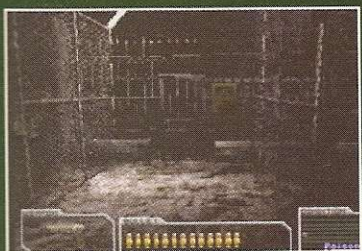
**POPEWAY AREA**

**17** – Vá pelo quintal e suba as escadas. Na próxima porta, muito cuidado com o monstro que aparece do nada. Pegue a erva verde e continue avançando. Ative o terminal e volte para pegar uma carona com o teleférico que surge.

**18** – Acabe com os três monstros e desça as escadas para encontrar uma

pessoa muito especial. O Senhor X novamente ataca. Se preferir fugir, avance para a próxima área tomando muito cuidado com os cachorros. Caso contrário, enfrente correndo em círculos pelo cenário e atirando sem parar.

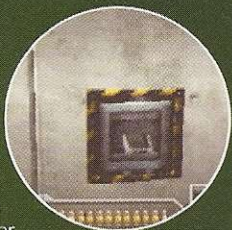
**19** - Siga em frente e pegue o primeiro portão da extrema esquerda. Seguindo pelo caminho escuro, mate todas as criaturas que aparecem. Apesar de muitas, elas morrem praticamente com um único tiro.



#### MANSION

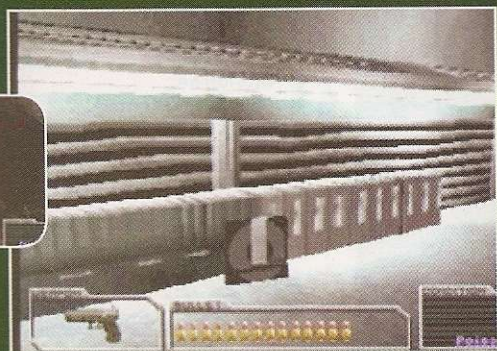
**20** - Pegue o portão à esquerda e abra o grande portão da mansão. Use a porta da lateral direita para entrar e suba as escadas.

Desta vez, um par de Senhores X ataca você por ambos os lados. De um lado há uma sala e do outro um elevador desativado. Entre na sala, pegue o revólver 38 e ative o dispositivo da parede para liberar o elevador.



#### PLANT

**21** - Corra então para o elevador e fuja dos senhores gêmeos. Entre à direita e siga o corredor até o uma porta lateral. Pegue a munição no balcão, o livro e um disco de acesso que estão na próxima sala. Agora volte, entre na porta à esquerda e aproxime-se do terminal principal para colocar o disco de acesso.



**22** - Muitos zumbis e criaturas estranhas aparecem. Entre pela porta que se abriu para pegar mais um pacote de munição para o seu lança-granadas. Volte para a porta da direita (perto do elevador) e ative o sistema luminoso do canto da parede para liberar uma passagem secreta.



**23** - Pegue o cartão vermelho que está na mão do cadáver e vá para a porta no fim do corredor. Use o cartão no elevador. Ative mais um sistema luminoso para liberar outra passagem. Novamente o grandalhão X entra em cena.

**24** - Combine todas as ervas que você pegou e separe a melhor arma que tiver. Mais um duelo com o Senhor X acontece agora. A regra para vencê-lo



é manter a maior distância que puder. Se ele se aproximar, fuja usando as laterais da plataforma. Atire o máximo que puder no menor tempo possível até ele cair.

**25** - Na próxima porta, salve o menino detonando a criatura verde que aparece e veja as animações radicais que acontecem. Agora você tem 10 minutos para abandonar o local e se salvar da explosão. Corra para a próxima porta e ative o terminal para liberar mais uma passagem secreta.

**26** - Entre na passagem que se abriu e pegue uma chave perto

do computador central. Continue avançando e uma surpresa surgirá. Senhor X novamente (ele não morreu!) com uma aparência diferente portando garras metálicas.



**27** - Não tem segredo. Fuja e atire no chefe sem medo. Será que ele morreu mesmo? Continue correndo até encontrar um trem para fugir do local. Ative o interruptor do outro lado e entre no vagão. Depois de sair do trem, siga as crianças até encontrar o imortal X.

#### HELL PORT

**28** - Esta é a parte mais difícil do jogo. O nosso amigo salta e ataca rapidamente. Corra em círculos pelo cenário e atire sempre. Quando ele saltar, aperte **←** ou **→** rapidamente para não ser atingido.



**29** - Depois de morto, o Senhor X passa por uma metamorfose, ficando ainda mais "bonito" e forte. Não pare de correr e atirar nem um minuto. Faça movimentos circulares e use o procedimento de defesa do item anterior. Depois de alguns tiros, nosso amigo poderá nos deixar descansar em paz. Você acaba de escapar mais uma vez do inferno de Raccoon City.

#### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Capcom

**Na Internet:**  
[www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

#### Ponto Forte:

Excelente jogabilidade, trilha sonora ambiente e visão em primeira pessoa

#### Ponto Fraco:

Alguns cenários ficam lentos conforme a movimentação

**NOTA GERAL:** 9,5

# Dragon Valor



Dragon Valor traz um visual inovador combinando uma jogabilidade arrasadora com gráficos 3D de primeira.

Vídeos de alta qualidade e uma trilha sonora ambiente muito boa completam o jogo que vem em dois CDs, grantindo muitas, mas muitas horas de diversão.

## CONTROLES

■	Atacar
×	Saltar
▲	Inventário
●	Usa item
L1 ou L2	Correr
R1 ou R2	Abaixar
■ + ×	Especial
Start	Pausar

**A Namco prometeu e cumpriu lançando o primeiro jogo misturando muita ação com RPG**

**S**e você acha que um jogo RPG não pode ter muita ação, está enganado. A Namco conseguiu esta façanha com qualidade.

## Guerreiro ou mago?

Você assume o papel de um guerreiro medieval que usa uma espada como arma. Seu objetivo é percorrer cidades que foram dominadas por malignos dragões em vários cantos do planeta e libertar todos.



Muitos inimigos e itens escondidos surgem em seu caminho. Na primeira impressão, o estilo do game parece aventura. Mas conforme você joga, fica fácil perceber a combinação de ação e RPG em terceira pessoa formando uma ótima mistura.

Veja agora algumas dicas especiais que irão ajudar muito no início dessa grande missão, cheia de qualidade.



## DESAFIO DO DRAGÃO

A fase inicial possui uma dificuldade mediana e exige certa habilidade com o personagem, principalmente nos saltos. Alguns inimigos atacam rápido e podem terminar com sua aventura. Confira um roteiro da primeira parte.

### BRIZE FOREST

1 – Depois de passar os dois primeiros inimigos, atravesse os obstáculos usando o salto duplo. Para executá-lo, aperte × e, quando estiver no alto, pressione novamente o botão.

2 – Mais adiante, você encontra um estreito espaço no caminho. Não adianta tentar saltar. Use R1 + → para rastejar até o outro lado da rocha.

3 – Os morcegos atacam sempre de baixo para cima. Se você ficar parado esperando eles descerem, será atingido. Use o salto duplo seguido de ■ para derrubá-los. Uma boa seqüência para atacá-los é pressionar R1 + ×.

4 – Agora os inimigos atacam de dois em dois. Acerte ambos ao mesmo tempo ficando com seu personagem entre eles. Se não conseguir, faça um vôo arrasador apertando × + R2 quando estiver no ponto mais alto.

5 – Conforme o seu avanço, alguns caixotes aparecem em seu caminho. Destrua todos, pois existem itens importantes em cada um deles. Agora são três inimigos, mas por incrível que pareça, são mais fáceis, pois estão sempre juntos. Use apenas ataques rápidos com ■.

6 – Quando surgir um tipo de cachorro assassino, não fique parado no chão. Salte sem parar e use a espada no alto. Ele ataca com uma labareda de fogo, fuja apenas andando pelas laterais do cenário até avançar para a próxima tela.

### DRAGON RAGE

7 – Este primeiro dragão é o último inimigo desta parte do game. Ele possui uma barra de energia extensa e o

combate demora um tempo. No início, ele caminha devagar em sua direção, atacando com fogo e saltos sobre você. Tome cuidado. Quando atingir o chefe com a espada, fuja imediatamente de seu ataque saltando pelas laterais. Não pare de correr e saltar. Para diminuir a energia do dragão, aproxime-se e use o ataque especial pressionando ■ + × em cada ataque. Procure ficar atrás do dragão, pois ele só ataca pela frente. Depois de derrotá-lo, a próxima fase será aberta.

## FICHA TÉCNICA

**Produtor:** Namco

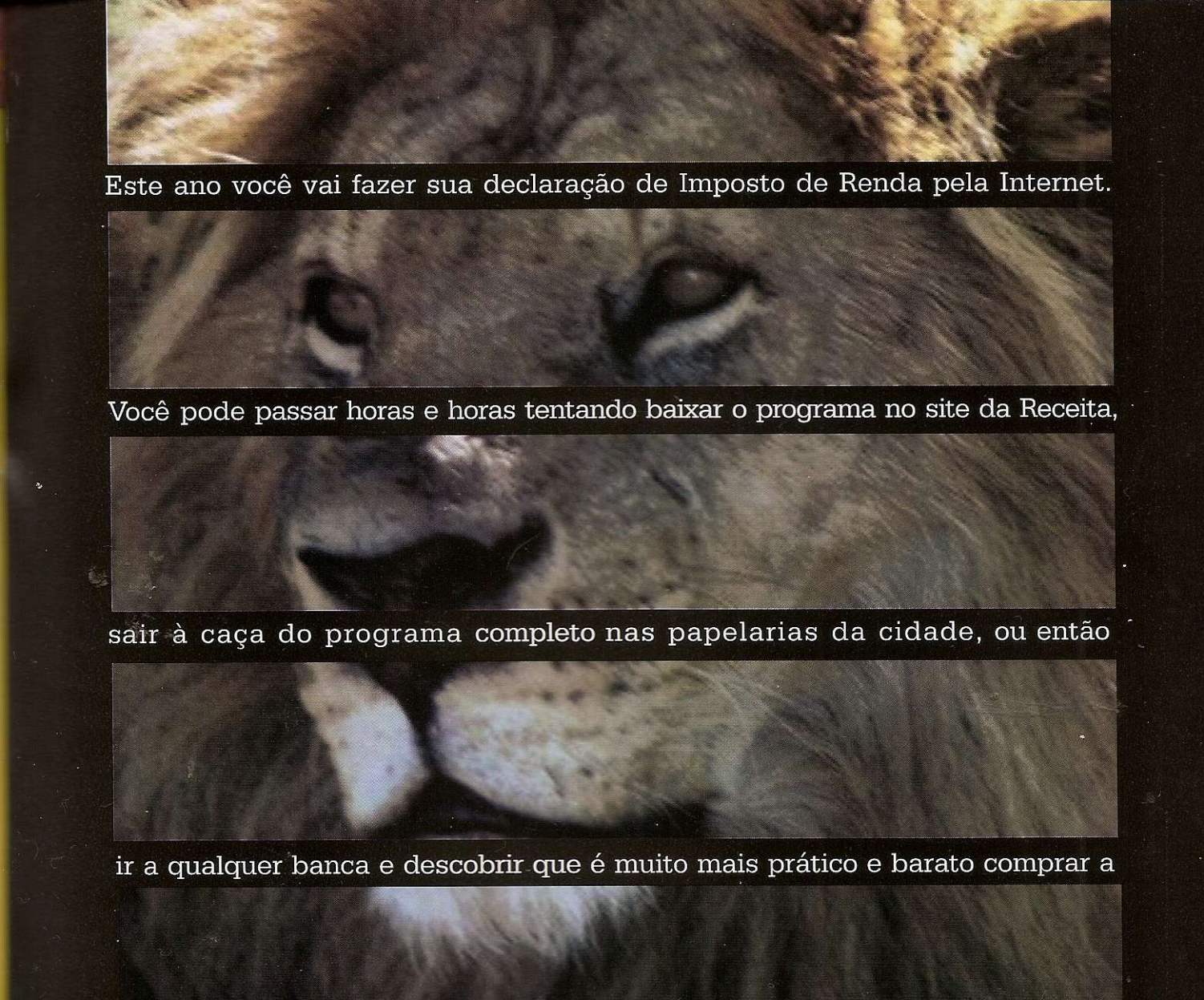
**Na Internet:**

[www.namco.com](http://www.namco.com)

**Ponto Forte:**  
Excelente jogabilidade, ótimos gráficos e trilha sonora de arrasar

**Ponto Fraco:**  
Alguns ângulos de visão são muito ruins

**NOTA GERAL:** 9,0



Este ano você vai fazer sua declaração de Imposto de Renda pela Internet.

Você pode passar horas e horas tentando baixar o programa no site da Receita,

sair à caça do programa completo nas papelarias da cidade, ou então

ir a qualquer banca e descobrir que é muito mais prático e barato comprar a

# Revista do CD-ROM



Porque quando você compra a Revista do CD-ROM, além de ganhar os programas oficiais da Receita Federal para fazer e enviar pela Internet sua declaração, ainda aprende, passo a passo, como utilizar cada item do programa. E, de quebra, leva mais 39 programas úteis para você e sua família.

Imposto de Renda é na Revista do CD-ROM

Nas bancas,  
pelo telefone (0xx11) 816-6767  
ou em nosso site [www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)





**Acelere os motores.  
Vai começar a mais  
violenta corrida  
sobre duas rodas**



**S** seja bem-vindo à mais nova corrida de motos fora do convencional da série Road Rash. A seqüência da perigosa disputa sobre duas rodas foi lançada recentemente pela Electronic Arts e já faz sucesso no PlayStation. Road Rash: Jail Break traz gráficos melhorados e novas opções de jogo. Além disso, a trilha sonora da pesada combina perfeitamente com o enredo.



### **Diversão garantida**

Não faz muito tempo que o primeiro Road Rash foi sucesso absoluto no Mega Drive, a sensação do momento. Depois de alguns anos, o 3DO da Panasonic recebeu a sua primeira versão em 3D e, a partir daí, a produtora não parou de investir neste título.

Road Rash: Jail Break é o segundo jogo da série para o Playstation e traz muitas correções na simulação, pois o primeiro

falava muito nesta parte. A sensibilidade dos controles está mais precisa e a

movimentação acompanha fielmente o sincronismo dos objetos e cenários. Agora ficou fácil perceber e sentir a velocidade real da sua moto. São três modos básicos de jogo: *Jail Break*, *Five-O* e *Time Trial*. Em *Jail Break* você disputa uma corrida e vence se



*Vale tudo para vencer: correntada, soco, choque-elétrico, pontapé e muito mais*

**CONTROLES BÁSICOS**

- ..... Freio
- ..... Visão reversa
- ✕ ..... Acelerador
- ▲ ..... Armas
- Select ..... Câmera
- Start ..... Pause

**ATAQUES**

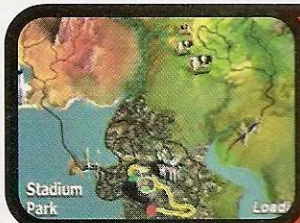
- R1 ..... Primário
- R2 ..... Empurrão
- L1 ..... Secundário
- L2 ..... Fala



dispõe de correntes, cacetetes e até um dispositivo de choque elétrico. Além de todo esse armamento, os motociclista são verdadeiros mestres ninja e distribuem golpes clássicos por todos os lados. Tudo isso com uma trilha sonora de arrasar. No total são 16 bandas de rock pesado não

muito conhecidas aqui no Brasil. Mas não se preocupe, pois o som é pauleira do começo ao fim. Prepare sua moto e confira as dicas exclusivas que separamos para você detonar nesse game radical. ✦

chegar em primeiro lugar, não importando como. Em *Five-O*, você é o policial e deve prender uma perigosa gangue com cinco simpáticos indivíduos. É o modo mais divertido. E no último, *Time Trial*, seu motociclista corre contra o tempo sozinho ou acompanhado pela turma rival.



**DICAS DA GANGUE**

**Apelação total** – Durante o jogo o seu motociclista é obrigado a atacar e se defender para manter a moto na pista. Existem algumas combinações que podem derrubar ou

arremessar o adversário. Atenção! Se você for atingido durante o golpe, o seu piloto cai imediatamente.

**Fora da lei** – O adversário mais difícil de cair é, sem dúvida, a polícia.

Mesmo usando combinações de ataque, você poderá ser preso de boqueira. Use o ▲ para selecionar a arma e faça as combinações da dica

anterior. Agora, nenhum inimigo tem chance contra um golpe de corrente ou uma paulada certa.

**Salte os obstáculos** – Se algum carro estiver na sua frente e no mesmo sentido, não se preocupe em freiar. Aperte duas vezes o botão ✕ e mantenha-o pressionado para ficar com a moto empinada. Ao invés de bater, o carro funcionará como uma rampa para sua moto. Mas atenção, esta dica funciona apenas para os carros de pequeno e médio porte. Se for um furgão ou algo parecido, será uma capotagem de cinema.

**ATAQUES BÁSICOS**

- Cotovelada ..... L1
- Soco ..... R1
- Chute ..... R2

**COMBINAÇÕES**

- Direto forte ..... ↓ + R1
- Super chute ..... ↓ + R2

**Batida da pesada**

No modo *Multiplayer* são cinco jogos diferentes e o destaque fica para o *Cops & Robbers*, no qual você persegue como policial o outro jogador ou vice-versa. Para impedir a ultrapassagem adversária ou a ação policial, você



**FICHA TÉCNICA**

Produtor: Electronic Arts

Na Internet:  
www.ea.com

**Ponto Forte:**

Boa jogabilidade, gráficos melhorados e trilha sonora envolvente

**Ponto Fraco:**

Excesso de violência

**NOTA GERAL: 8,5**



DICAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION Nº 15

### Conheça todos os golpes e combos deste jogo de luta que reúne heróis famosos dos quadrinhos e do videogame

**Q**uem curtiu Marvel Vs. Street Fighter não pode deixar de conferir o último lançamento da Capcom, Marvel Vs. Capcom EX Edition. Agora os principais heróis das histórias em quadrinhos Marvel enfrentam alguns dos personagens mais famosos da Capcom que se

destacaram em outros jogos. A variedade de golpes especiais, em parceria com uma jogabilidade acima da média, asseguram o sucesso do game.

### Diversão garantida

O estilo do jogo é muito semelhante ao de Street Fighter Alpha 3, mas com alguns toques inovadores. Inicialmente você escolhe um dos 15 lutadores



disponíveis selecionando dois tipos de luta. No primeiro, você utiliza dois lutadores, onde o segundo auxilia o primeiro em alguns combos. Já no segundo modo surge uma tela com 20 lutadores diferentes da primeira seleção.

Esses heróis podem ser chamados durante o combate conforme você desejar. E para completar, o Modo Cross Over mistura os dois modos de luta num único combate permitindo a troca dos lutadores. O único detalhe é que não existe opção para selecionar parceiros diferentes, ou seja, você escolhe um e o lutador que o adversário escolher, fará dupla com o seu e



#### CONTROLES

Select	Provoca	CHUTES	
Start	Pause	R2	Forte
Start, Select	Opções	●	Médio
<b>SOCOS</b>		×	Fraco
R1	Forte	<b>COMBINAÇÃO 3X</b>	
▲	Médio	L1	Socos
■	Fraco	L2	Chutes



2 jogadores



Cartão de memória



Controle dual shock



# VEL VS COM EX EDITION

vice-versa. Este estilo é novidade em jogos de pancadaria. Certamente aumenta a diversão e interatividade durante o combate. Escolha seu herói e use as dicas e golpes para detonar seus adversários.

### Golpes especiais

Alguns movimentos e combos podem consumir um nível excessivo da barra de energia. Por isso, antes de aplicá-los, verifique como ela está.

### COMBINAÇÕES BÁSICAS PARA QUALQUER LUTADOR

- Dash Forward ..... → →
- Dash Back ..... ← ←
- Hyper Finish ..... ↓ ↓ + R1 + R2
- Dual Team Attack ..... ↓ ↓ + R1 + R2
- Ajuda dos heróis especiais ..... L1 + L2

## LUTADORES CAPCOM



- MODO RYU ..... →, ↓, ↓, ←, ← + ■
- Launcher ..... ↓ + R1
  - Shinkuu Hadouken ..... ↓ ↓ + soco
  - Shinkuu Tatsumaki ..... ↓ ↓ + chute
  - Shin Shoryuken ..... → ↓ + soco
- Combos**
- Shinkuuhadoken ..... ↓ ↓ ↓ + L1
  - Shinryuken ..... → ↓ ↓ + L1
  - Shinkuutatsumakishipuukyaku ..... ↓ ↓ ↓ + L2
- MODO KEN ..... →, ↓, ↓, ←, ← + ▲
- Shoryureppa ..... ↓ ↓ ↓ + soco
  - Shinryuken ..... ↓ ↓ ↓ + soco
  - Shipujinrai Kyaku ..... ↓ ↓ ↓ + chute

- Combos**
- Shoryureppa ..... ↓ ↓ ↓ + L1
  - Shinryuken ..... ↓ ↓ ↓ + L2
  - Shipujinraikyaku ..... ↓ ↓ ↓ + L2
- MODO AKUMA ..... →, ↓, ↓, ←, ← + R1
- Teleport ..... → ↓ ↓ + L1/L2 ou → ↓ ↓ + L1/L2
  - Tenma Gou Zankuu ..... ↗ ↗ ↗ + soco
  - Messatsu Goushoryuu ..... ↓ ↓ ↓ + soco
  - Shun Goku Satsu ..... ■ ■ → × R1
- Combos**
- Messatsu-Gouhadou ..... ↓ ↓ ↓ + L1
  - Tenma-Gouzanku ..... ↑ ↓ ↓ + L1
  - Messatsu-Goushoryu ..... ↓ ↓ ↓ + L1



### CHUN-LI





Launcher ..... → + R2  
 Kikkoken ..... ←, ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Hyakukyaku ..... aperte chute rapidamente  
 Rising Brd Kick ..... →, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Axe Kick ..... →, ↓, ↓, ↓, ← + chute

**Combos**  
 Kuuken ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Senretsukyaku ..... ↓, ↓, ↓, → + L2  
 Hazankukyaku ..... ↓, ↓, ↓, → + L2  
 Shichesei Senkuukyaku ..... ↑, ↓, ↓, ↓, → + L2

### ZANGIEF





Launcher ..... ↓ + ▲  
 Lariat ..... L1/L2  
 Banishing Fist ..... →, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Siberian Crusher ..... →, ↓, ↓, ↓, ← + chute  
 Siberian Suplex ..... →, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute (perto)  
 Skyreacher ..... →, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Screwdriver ..... giro de 360° + soco  
 Cyber Mode ..... ←, ↓, ↓ + L2  
 Dark Flame ..... ↓, ↓, → + soco (modo Cyber)  
 Atomic Buster ..... giro de 360° + L1

### ROCKMAN





Launcher ..... → + R2  
 Fireball ..... R1  
 Uppercut ..... →, ↓, ↓ + soco  
 Super Fireball ..... segure R1 por 3 segundos  
 Leaf Shield ..... ↓, ↓, ↓, ← + ●  
 Rock Ball ..... ↓, ↓, ↓ + R2

**Combos**  
 Beat Destroyer ..... ↓, ↓, ↓ + L2  
 Rush Drill ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Hyper Megaman ..... ↓, ↓, ↓, → + L1

### CAPTAIN COMANDO







Launcher ..... → + R2  
 Captain Fire ..... ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Captain Corridor ..... ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Captain Kick ..... ↓, ↓, ↓, ← + chute  
 Summon Ginzu ..... ↓, ↓, ↓, → + ✕  
 Summon Mack ..... ↓, ↓, ↓, → + ●  
 Summon Babyhead ..... ↓, ↓, ↓, → + R1

**Combos**  
 Captain Sword ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Captain Storm ..... ↓, ↓, ↓, → + L2

### MORRIGAN

Launcher ..... ↓ + R1  
 Soulfist ..... ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Soul Razor ..... ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Earthbreak ..... →, ↓, ↓, ↓, ← + soco

**Combos**  
 Soul Eraser ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Darkness Illusion ..... ↓, ↓, ↓, → + L2  
 Silhouette Blade ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Eternal Slumber ..... ■, ●, → + ▲, R1

### JIN





Super Runner ..... →, →  
 Uppercut ..... ↓ + ■  
 Launcher ..... → + ●  
 Jin Tornado ..... segure ↓ por 2 segundos, → + soco  
 Jin Dynamite ..... segure ↓ por 2 segundos, ↑ + soco  
 Jin Tackle ..... →, ↓, ↓, ↓, ← + chute

**Combos**  
 Blodia Fist ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Blodia Vulcan ..... ↓, ↓, ↓, → + L1  
 Jin Tornado ..... ↓, ↓, ↓, → + L2

### STRIDER





Launcher ..... ↓ + R1  
 Ame No Murakumo ..... ←, ↓, ↓, ↓, → + soco  
 Ghram ..... →, ↓, ↓, ↓ + soco/chute  
 Vajula ..... ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Formation A ..... ↓, ↓, ↓, → + chute  
 Skyslasher ..... ↑, ←, ↓, ↓, ↓ + soco/chute  
 Bomb ..... segure ← por 2 segundos, → + chute  
 Fireball ..... segure ← por 2 segundos, → + soco

**Combos**  
 Ouroboros ..... ↓, ↓, ↓, → + L1

DIGAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION Nº 15


# LUTADORES MARVEL

**WAR MACHINE**



Launcher ..... → + ●  
 Shoulder Cannon ..... ↓, ↓, → + soco  
 Repulsor Blast ..... ↓, ↓, ← + soco  
 Bomb ..... × + ●  
 Flight ..... ↓, ↓, ← + chute  
**Combos**  
 Proton Cannon ..... ↓, ↓, → + L1

**VENOM**



Launcher ..... → + ▲  
 Venom Strike ..... ↓, ↓, → + soco  
 Venom Throw ..... ←, ↓, ↓, → + soco  
 Venom Slice ..... ↓, ↓, → + chute  
**Combos**  
 Venom Web ..... ↓, ↓, → + L1  
 Venom Bite ..... ↓, ↓, → + L2

**SPIDERMAN**




Launcher ..... → + ▲, ↓, ×, ●, ← + R1  
 Web-ball ..... ↓, ↓, → + soco  
 Web-swing ..... ↓, ↓, ← + chute  
 Web-throw ..... →, ↓, ↓, ← + soco  
 Spider Sting ..... →, ↓, ↓, → + soco, soco  
**Combos**  
 Maximum Spider ..... ↓, ↓, → + L1  
 Crawler Attack ..... ↓, ↓, → + L2  
 Ultimate Web Throw ..... ↓, ↓, ← + L1

**GAMBIT**




Launcher ..... ↓ + R1  
 Kinetic Card ..... ↓, ↓, → + soco  
 Trick Card ..... ↓, ↓, ← + soco  
 Cajun Strike ..... ↓, ↓, → + soco  
 Cajun Slash ..... segure ↓ por 2 segundos, ↑ + chute, soco  
 Cajun Attack ..... segure ↓ por 2 segundos, ↑ + chute  
**Combos**  
 Royal Flush ..... ↓, ↓, → + L1  
 Cajun Explosion ..... ↓, ↓, → + L2 ou ↓, ↓, ← + L2

**HULK**



Launcher ..... R1  
 Gamma Charge ..... segure ↓ por 2 segundos, → + chute  
 Gamma Rise ..... segure ↓ por 2 segundos, ↑ + chute  
 Gamma Tomado ..... →, ↓, ↓, → + soco  
 Earth Toss ..... ↓, ↓, ↓, → + soco  
**Combos**  
 Gamma Crush ..... ↓, ↓, ← + L1  
 Gamma Wave ..... ↓, ↓, → + L1  
 Gamma Quake ..... ↓, ↓, → + L2

**CAPTAIN AMERICA**



Launcher ..... ↓ + R1  
 Shield Slash ..... ↓, ↓, → + soco  
 Stars and Stripes ..... ↓, ↓, → + soco  
 Charging Star ..... ←, ↓, ↓, → + chute  
 Cartwheel ..... →, ↓, ↓, ← + soco  
**Combos**  
 Final Justice ..... ↓, ↓, → + L1  
 Hyper Stars and Stripes ..... ↓, ↓, → + L1  
 Hyper Charging Star ..... ←, ↓, ↓, → + L2

**WOLVERINE**



Launcher ..... → + R2  
 Berserker Barrage ..... ↓, ↓, → + soco  
 Tornado Claw ..... →, ↓, ↓, → + soco  
 Drill Claw ..... soco + botão direcional  
 Berserker Claw ..... ←, ↓, ↓, → + chute  
**Combos**  
 Weapon X ..... →, ↓, ↓, → + L1  
 Berserker Barrage X ..... ↓, ↓, → + L1  
 Fatal Claw ..... →, ↓, ↓, → + L2



No total são 15 super heróis diferentes para você lutar

**FICHA TÉCNICA**

**Produtor:** Capcom

**Na Internet:**  
[www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

**Ponto Forte:**  
 Excelente jogabilidade e variedade nos golpes. Um verdadeiro arcade em sua casa.

**Ponto Fraco:**  
 O modo Cross Over permite apenas duplas idênticas.

**NOTA GERAL:** 9,0

# MTV

## MUSIC GENERATION

Experimente criar e mixar músicas dançantes em MTV Music Generation e sinta-se um verdadeiro DJ



É só misturar os vários sons do programa para criar sua música



**S**e você gosta de criar músicas dançantes, e não tem equipamento para preparar suas produções, seus problemas acabaram com o novo lançamento do PlayStation.

Trata-se de MTV Music Generation, um jogo totalmente diferente. Nele você acessa um programa interativo para criar e mixar músicas dançantes. São vários recursos, incluindo até uma função especial para produzir video-clips. É muito fácil e você não precisa ser um profissional.

### CONTROLES BÁSICOS

- ..... Menu funcional
- ..... Ativa item do menu
- ✕ ..... Carrega item/Altera seleção
- ▲ ..... Volta seleção/Saída
- R1 ..... Seleciona área
- R2 ..... Itens escolhidos
- L1 ..... Tabela sonora/Animação
- L2 ..... Ativa instrumento/Modo Jam
- Start ..... Play

### Melodia pessoal

Apesar de simples, a idéia é interessante e realmente permite elaborar uma música com gráficos animados como em alguns programas de computador. Também é possível salvar todo o trabalho num memory card usando apenas um bloco de memória. Este recurso é de grande ajuda, pois a produção de uma música pode levar horas.

Se você quer experimentar seu talento musical, o jogo é ótimo. Vale a pena arriscar e se divertir muito.

### O PRIMEIRO VIDEO-CLIP

**S** seja um DJ esperto e use nossas dicas para criar músicas de primeira e encher a sua pista de dança.

**1** Escolha a opção Song Track do menu principal e aperte ✕. No mapa quadriculado que surge, aperte L1 e use os direcionais para escolher a trilha desejada. Aperte ✕ para carregar e R2 para apresentar os itens selecionados. Pronto, pressione ✕ novamente para colocar o objeto na tela.

**2** Para remover ou editar qualquer área, aperte ● e use o pequeno menu que aparece. Também é possível controlar o volume e o tempo de retardo de forma independente para cada espaço. Para

isso, vá para o fim da coluna e altere os itens finais conforme desejar. Depois de colocar todos os sons, pressione Start e veja como ficou.

**3** Use ▲ para subir ao menu principal e entre em Video Track. A área que aparece é praticamente a mesma da opção Song Track. Portanto, monte as animações sincronizando o número de quadrados da posição horizontal com a trilha de áudio.

**4** Use R1 para selecionar a área e pressione ✕ para acessar as opções. Alguns comandos são os mesmos do item anterior, mas com funções de velocidade e cores. Na dúvida, use o menu básico apertando ●. O interessante é que algumas animações podem ser mescladas com outras, melhorando o visual. Chegou a hora de conferir o seu trabalho. Aperte Start sobre o primeiro quadrado e R2 para o modo tela cheia.

### FICHA TÉCNICA

**Produtor:** MTV e Codematers

**Na Internet:** [www.mtv.com](http://www.mtv.com)

#### Ponto Forte:

Mistura vários tipos de sons. É o primeiro jogo no estilo para o PlayStation

#### Ponto Fraco:

Animações fracas e algumas opções muito limitadas

**NOTA GERAL:** 6,0

É ASSIM QUE SEU  
CÉREBRO FICA  
QUANDO VÔCE NÃO  
ENTENDE A MATÉRIA  
DA ESCOLA?

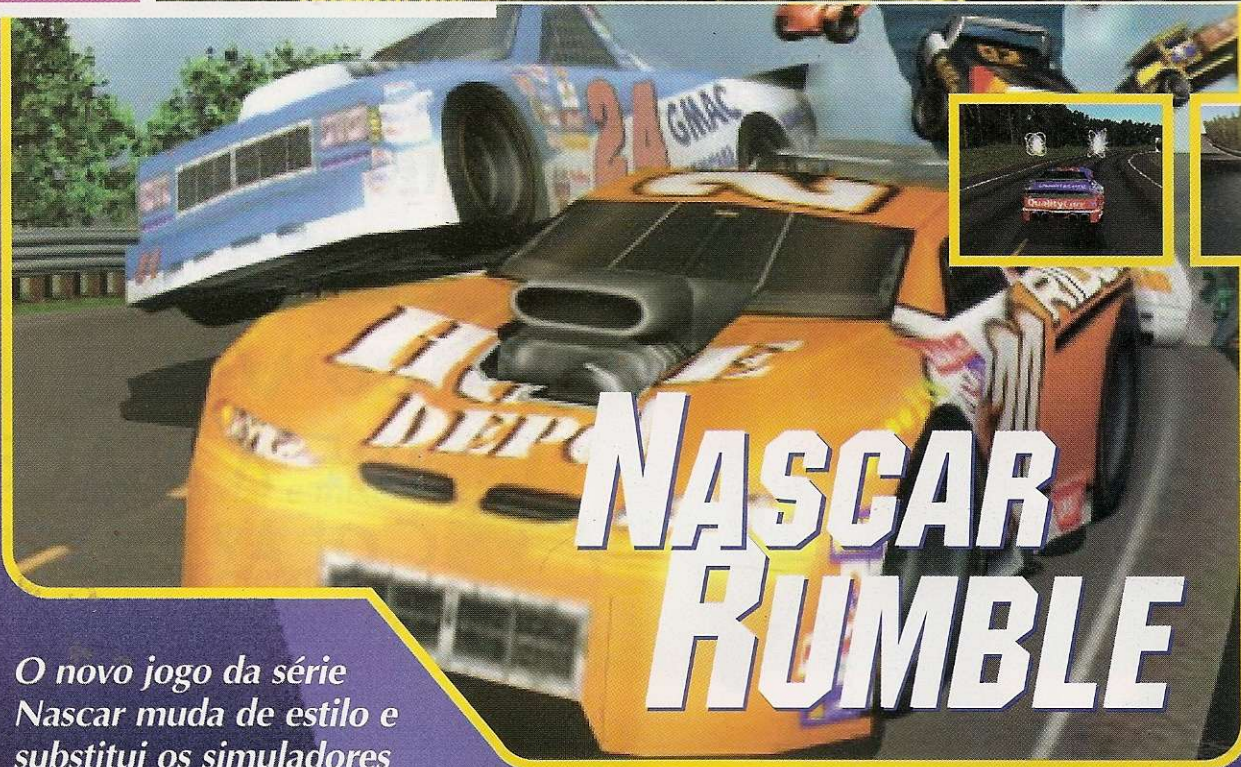


ESFRIE A CABEÇA.  
PASSE DE ANO COM  
CD-ROM ESCOLA

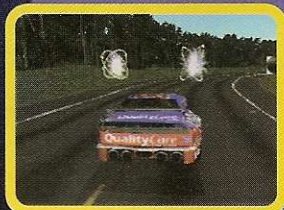


Nas bancas,  
pelo telefone (0xx11) 816-6767  
ou em nosso site [www.europagnet.com.br](http://www.europagnet.com.br)





O novo jogo da série Nascar muda de estilo e substitui os simuladores



O detalhismo e dificuldade dos simuladores foram substituídos por uma jogabilidade fácil e muito mais

diversão no novo Nascar Rumble.

O novo jogo, que estava previsto somente para o segundo semestre, para felicidade dos fanáticos por jogos de corrida, foi finalizado rapidamente. Nascar Rumble acabou de ser lançado e surpreendeu pela qualidade e jogabilidade próxima da perfeição.

**Adrenalina pura**

No total, são aproximadamente 60 veículos à sua disposição e você corre em 21 pistas diferentes,



inclusive as secretas. Você escolhe entre carros oficiais do campeonato de Nascar e veículos não convencionais como caminhões ou guinchos. O detalhe é que este game possui uma jogabilidade diferente dos outros jogos de corrida. Em alguns pontos da pista existem itens especiais que liberam armas: bombas, armadura e raios neutralizantes. Você pode dispará-los contra seus oponentes e assim ganhar posições facilmente. Mas é preciso ter muito cuidado, pois armas também podem



**CONTROLES**

- ..... Freio
- × ..... Acelerador
- ▲ ..... Carro extra
- Select ..... Câmera
- Start ..... Pausa
- R1 ..... Câmera reversa
- R2 ..... Usa item

**CÂMBIO**

- L1 ..... Acima
- L2 ..... Abaixo

ser usadas contra você. Algumas pistas são enormes, com muitos caminhos alternativos. Isso realmente aumenta a emoção numa disputa multiplayer.

Além disso, os gráficos renderizados são excelentes, mesmo numa tela dividida com dois jogadores simultâneos. Mas não espere nada próximo de um Grand Turismo. O jogo está mais para ação do que um simulador.

Separamos algumas dicas que irão lhe ajudar muito nesta corrida maluca. Pegue os carros secretos e detone os adversários.

DICAS & TRUQUES PARA PLAYSTATION Nº 15



2 jogadores



Cartão de memória



Controle dual shock

5/6

### Dicas radicais

**Carros secretos**  
Alguns veículos não disponíveis para seleção

estão escondidos em pontos estratégicos do jogo. Sempre que você ver um símbolo no formato de uma chave amarela, certamente é um novo veículo que será liberado. Confira a posição de alguns:

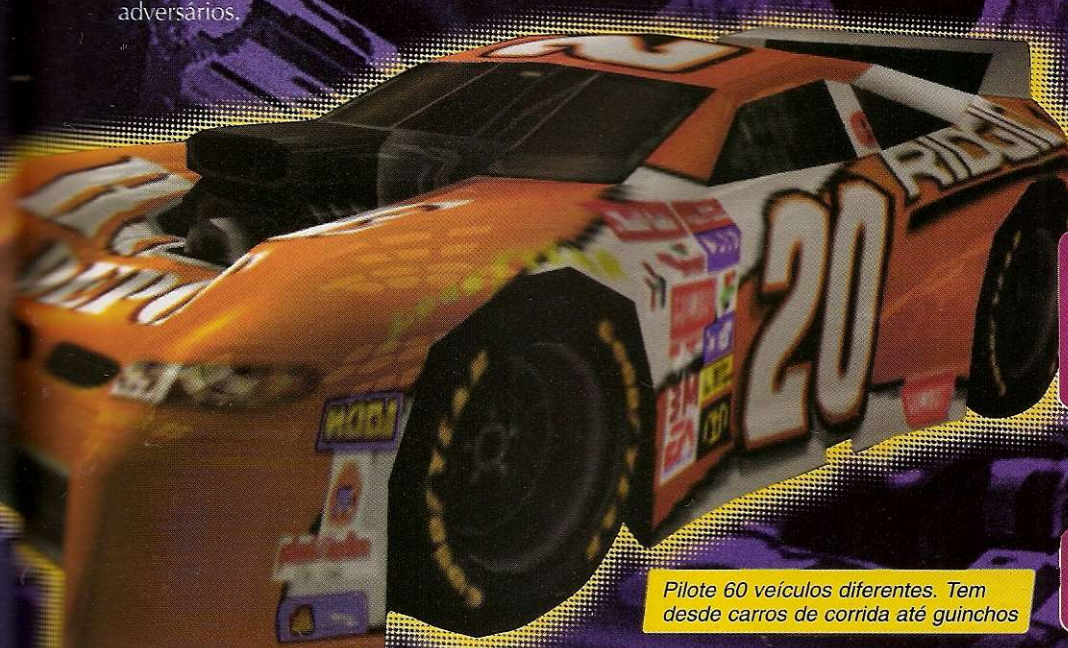
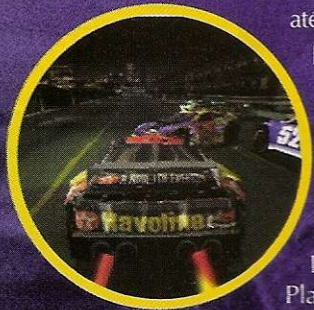
**Tow Truck 357** – Está localizado na pista Ship Shape do grupo Metrôpole. Quando você passar pelo último túnel (no término da primeira volta), pegue a primeira entrada à esquerda e quebre o portão de madeira. Saíndo deste pequeno túnel, diminua a velocidade, entre na primeira bifurcação à esquerda e ande até o final. Pronto, você encontrou a chave que libera uma espécie de guincho robusto para detonar com os adversários.

**Sprint 209** – Vá para a pista Dog Tired, localizada dentro de Beach Blast. Depois que você passa pela cidade, surge uma estrada com árvores por todos os lados. Ande devagar e preste muita atenção, pois existe uma estreita estrada de terra à esquerda. Siga sempre até chegar numa pequena pista que forma um círculo. Pegue a chave que está no canto e curta um carro miniatura.

**Chicken Truck 455**  
Escolha a pista Fowl Play dentro de Southern Exposure. Apesar do tamanho grande do circuito, corra sem se



preocupar com as entradas laterais que aparecem. Quando completar quase uma volta na pista, suba a estrada de terra pela esquerda e entre num pequeno túnel repleto de galinhas. Pare no meio e vire para direita bem devagar para liberar a entrada secreta onde está a chave. Um caminhão com muita pena de galinha estará disponível. ♦



Pilote 60 veículos diferentes. Tem desde carros de corrida até guinchos

### FICHA TÉCNICA

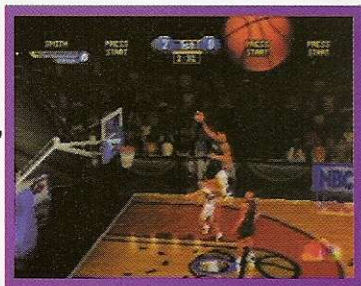
**Produtor:** Electronic Arts

**Na Internet:**  
[www.ea.com](http://www.ea.com)

**Ponto Forte:**  
Ótima jogabilidade, excelente trilha sonora e grande variedade de veículos

**Ponto Fraco:**  
O retrovisor fica desabilitado no modo dois jogadores

**NOTA GERAL:** 9,5



# NBA

SHOWTIME: NBA ON NBC

**Escolha o seu parceiro e dispute partidas em dupla contra os melhores jogadores de basquete do mundo**

**A** Midway vem produzindo excelentes jogos de esporte para o PlayStation. NBA Showtime: NBA On NBC é o mais recente lançamento da produtora. Totalmente em 3D, o jogo traz todos os times oficiais da NBA e um ótimo diferencial: ao invés de disputar partidas com times inteiros, você joga somente com duplas em quadras oficiais.

### Velocidade máxima

Todas as feras da liga norte-americana de basquete estão presentes. No total são 145 jogadores espalhados entre os 29 times. Além disso, existe a opção *Create Player* que permite a criar duplas personalizadas, misturando as

características de cada jogador do game.

As regras são praticamente as mesmas, mas com algumas diferenças. A bola não sai pelas laterais da quadra e é possível voltar com ela para o seu campo sem sofrer penalidade.

Quem já conhece o basquete sentirá falta apenas das jogadas armadas com times de 5 jogadores.

Se não fosse pela alta velocidade, a jogabilidade seria excelente. A movimentação dos jogadores é muito rápida e faz



São 29 times diferentes com um total de 145 jogadores para você se divertir

### MASCOTES DOS TIMES

TIME	INICIAL	PIN
Utah Jazz	BEAR	1228
Chicago Bulls	BENNY	0503
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
Phoenix Suns	GORILA	0314
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Seattle Sonics	SASQUA	7785
New Jersey Nets	SLY	6765
Houston Rockets	TURBO	1111



4 jogadores



Cartão de memória



Controle dual shock

### PERSONAGENS DIVERTIDOS

Alienígena grande	BIGGY	0958
Alienígena pequeno	SMALLS	0856
Palhaço	CRISPY	2084
Cavalo Branco	HORSE	1966
Abóbora	JACKO	1031
Kerri 1	KERRI	0220
Kerri 2	KERRI	1111
Lia 1	LIA	0712
Lia 2	LIA	1111
Cachorro Nikko	NIKKO	6666
Homem idoso	LDMAN	2001
Cavalo Pinto	PINTO	1966

### CONTROLES

R1, R2, L1 ou L2 . . . Especial  
 Start . . . . . Pausar

**COM A BOLA**

■ ou ▲ . . . . . Passar  
 ✕ ou ● . . . . . Arremessar

R1, R2, L1 ou L2 . . . . Turbo

**SEM A BOLA**

■ ou ▲ . . . . . Bloquear  
 ✕ ou ● . . . . . Saltar



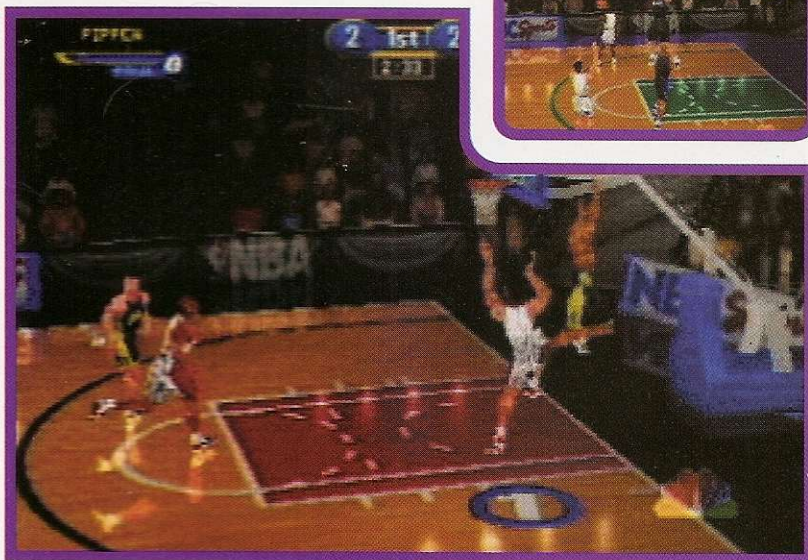
com que NBA Showtime perca em simulação e realismo.

Mas os gráficos e animações são de arrasar. Alguns lances e enterradas são verdadeiros espetáculos. Esse é um ponto forte que certamente garantirá a diversão por muito tempo, principalmente num jogo simultâneo entre quatro jogadores. Nesse caso, é necessário conectar o Multi Tap, acessório que adapta quatro joysticks no PlayStation e, ter os quatro controles. Mesmo nesse modo o jogo continua com uma ótima velocidade.

### Códigos especiais

Nos quadros desta página, você pode conferir uma grande quantidade de dicas e segredos do jogo. Para usar os códigos, antes de começar uma partida, escolha a opção *Entre Iniciais*, coloque a inicial e a palavra chave (PIN) para habilitar os jogadores especiais dentro do time escolhido.

Se preferir, salve a configuração num memory card para usar os



jogadores preferidos e liberados pelos códigos em outras disputas.

Seja bem-vindo ao show da NBA e prepare-se para muita emoção e diversão. Daqui para frente, treine sua pontaria e tente fazer cestas radicais. Use as dicas e experimente controlar vários jogadores secretos. Não deixe de conferir a movimentação dos mascotes de cada time no fundo e lateral da quadra. Todos são cópias dos mascotes oficiais.

### FICHA TÉCNICA

Produtor: Midway

Na Internet:  
[www.midway.com](http://www.midway.com)

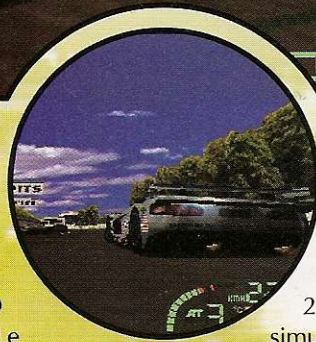
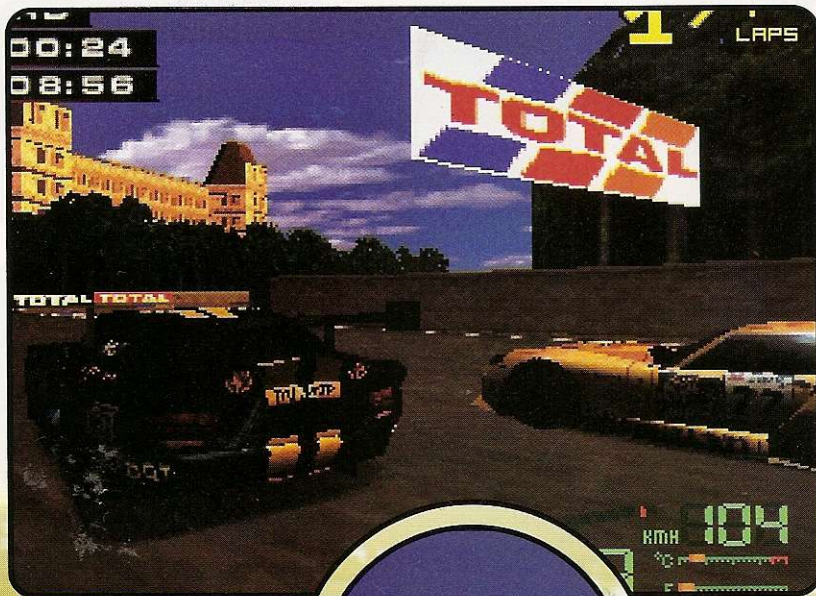
**Ponto Forte:**  
Boa jogabilidade e presença dos times oficiais da NBA

**Ponto Fraco:**  
Excesso de velocidade e poucas opções de jogo

**NOTA GERAL: 8,0**

### EQUIPE PRODUTORA

Beth Smukowski	BETHAN	1111	Jennifer Hedrick1	JENIFR.	3333
Chris Skrundz	CMSVID	0000	Jennifer Hedrick 2	JENIFR	1111
Dan Thompson	DANIEL	0604	Jon Hey	JONHEY	8823
Dave Grossman	DAVE	1104	Alex Gilliam	LEX	0014
Jim Tianis	DIMI	0619	Mike Lynch	LYNCH	3333
Eugene Geer	EGEER	1105	Matt Gilmore	MATT	G1006
Andy Eloff	ELOFF	2181	Paulo Garcia	PAULO	0517
Rob Gatson	GATSON	1111	John Root	ROOT	6000
Jim Gentile	GENTIL	1228	Sal DiVita	SAL	0201
Brian LeBaron	GRINCH	0222	Paul Martin	STENTR	0269
Mark Guidarelli	GUIDO	6765	Larry Wotman	STRAT	2112
Jeff Johson	JAPPLE	6660	Tim Moran	TIMCRP	6666
Jason Skiles	JASON	3141	Tim Bryant	TIMMYB	3314



**O** opções para os fanáticos por velocidade no PlayStation não param de surgir. O lançamento mais recente é Le Mans 24 Hours, que retrata uma das mais famosas corridas do mundo. Você irá participar de pegadas incríveis com carros de série e protótipos de última geração. Apesar do excelente enredo, o jogo ficou devendo em alguns pontos. Confira.

### Campeonato simulado

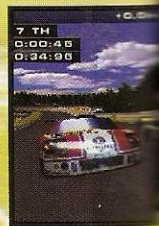
A 24 Horas de Le Mans acontece uma vez por ano. Dela participam carros protótipos e de série de várias marcas, todos seguindo as regras de motorização e segurança da prova. Apesar de Le Mans, na vida real, ser uma corrida independente de qualquer campeonato, no jogo foi criada uma espécie de torneio incluindo



Acelere protótipos de última geração em provas de 24 horas

*Acelere os últimos modelos de carros na mais famosa prova de 24 horas do mundo*

# Le Mans 24



outras pistas. No jogo existem provas que duram 12 ou 24 horas. A simulação é muito boa. Conforme você corre, o céu escurece e clareia como se a noite estivesse passando. Por isso, pode ficar tranquilo, pois você não joga 24 horas seguidas.

Durante a prova, é necessário reabastecer o carro e trocar os pneus. E todo esse processo depende exclusivamente de você, ou seja, não existe uma ordem

pré-determinada para a manutenção. No total, são 24 super carros disponíveis, incluindo protótipos da BMW e Audi.

Apesar de ser o único jogo que simula a famosa corrida de Le Mans, os gráficos são simples demais para o PlayStation. Além disso, o som dos motores de alguns carros deixa a desejar.

Os gráficos não merecem mais que uma nota 7. Le Mans 24 Hours é um jogo com





4 jogadores



Cartão de memória

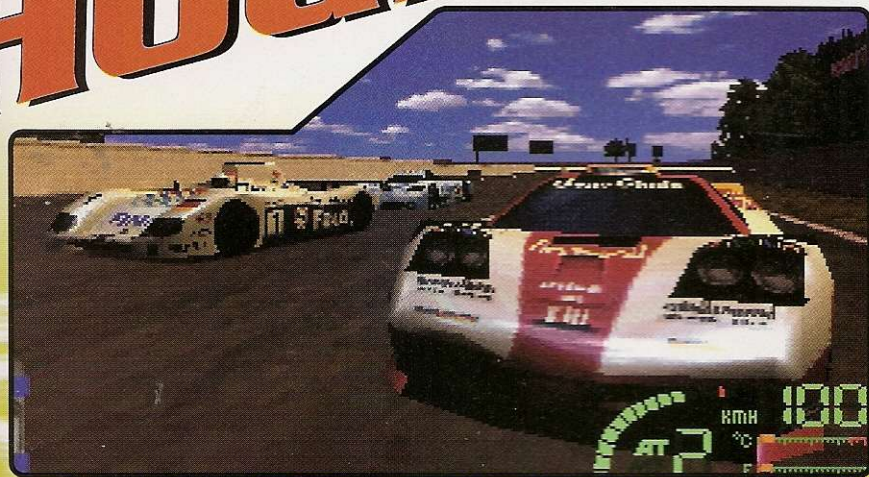


Controle dual shock



Multi Tap

# Le Mans Hours



enredo e nome muito fortes, mas com jogabilidade e qualidade fracas. Ele é indicado apenas para os muito fanáticos por jogos de corrida no PlayStation.

A seguir, confira algumas dicas radicais para você tirar o máximo proveito desse jogo.

## DICAS TURBINADAS

**Protótipo Audi 1999** – Para garantir uma super máquina extra da Audi, coloque MAYOU como seu nome. Imediatamente você irá correr na pista Le Mans. A velocidade do carro é absurda. Mantenha uma velocidade média de 230 Km/h e use os freios principalmente nas curvas.

**Toyota GT1** – Mais um carro extra. Use PINOU no lugar do seu nome. Automaticamente você vai pilotar um super Toyota também na pista Le Mans. Além de ser mais pesado, este carro é mais fácil de controlar na pista.



**Protótipo BMW 1999** – Use POHLIN como seu nome e corra imediatamente em Le Mans com um super protótipo da BMW. Esse carro é muito rápido. Para mantê-lo na pista durante as curvas, diminua a velocidade e dê pequenos toques no freio.



No total são 25 carros diferentes, incluindo modelos de marcas famosas com BMW, Toyota e Audi

## CONTROLES

### COMANDOS

■ ..... Freio  
× ..... Acelerador  
▲ ..... Câmera  
Start ..... Opções

### CÂMBIO

R1 ..... Sobre  
L1 ..... Desce

**Todos os carros e pistas** – Logo no início, entre com TATOO no lugar do seu nome para liberar este truque e, assim, acessar todos carros e pistas. Feito isso, use apenas o Quick Race do Modo Arcade para jogar usando todas pistas. Ao todo, são 24 carros, inclusive os protótipos, e cinco pistas liberadas para você acelerar sem limites.

**Marcha a ré** – Se você bater com um carro automático em algum muro ou lateral da pista e ficar preso de bobeira, não se desespere e pise fundo. Ao invés de acelerar contra o muro e danificar seu veículo, mantenha pressionado o botão ■ para sair levemente tomando cuidado com os outros carros.

**Veja os adversários** – Com o tempo, você certamente sentirá falta do espelho retrovisor. Por algum motivo, a Infogrames adotou como padrão as provas sem este importante e indispensável acessório. Para ativá-lo, entre em Options e habilite com × o item Rear View Mirror Off. Pronto, agora você já pode dar aquelas fechadas no carro adversário sem medo, ou descobrir se alguém está ameaçando sua colocação. ✦

## FICHA TÉCNICA

Produtor: Infogrames

Na Internet:  
[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

**Ponto Forte:**  
Enredo inovador e carros nunca vistos em outros jogos

**Ponto Fraco:**  
Visual muito simples e efeitos sonoros fracos

NOTA GERAL: 5,0



START/A

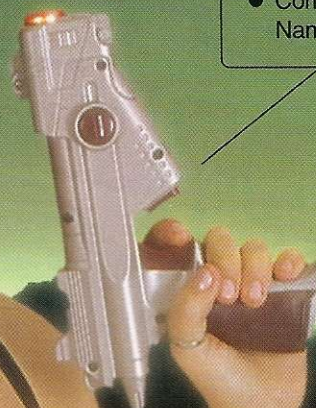
VIRTUAL

TESTE

DICAS &amp; TRUQUES PARA PLAYSTATION Nº 15

**CARACTERÍSTICAS**

- Rapid Fire
- Manual Reload
- Auto Reload
- Compatibilidade Namco Guncon

**Virt**

**J**ogos de tiro sempre chamam a atenção em shoppings e arcades, principalmente pelo alto grau de realismo. Com a pistola Virtual Light Gun da Pelican, que testamos este mês, você pode trazer para o seu PlayStation as emoções dos jogos de tiro Arcade mesmo que sua TV seja pequena.

**Conexão fácil**

Para usar a Light Gun é muito fácil. Basta conectar a pistola na primeira porta do console e encaixar o adaptador na entrada de vídeo da TV. Uma vantagem da pistola da Pelican é a ausência de pilhas, já que o sistema de vibração usa a mesma alimentação dos controles Dual Shock.

Depois de completar a instalação, ligamos o PlayStation para que o equipamento fosse reconhecido pelo jogo (isso ocorre na maioria dos jogos de tiro). Para usar a pistola é necessário que você tenha um game compatível com o acessório. Na dúvida, consulte o

FOTOS: VALERIO ROMAHN  
MODELO: FIORELLA QUEIROZ  
MAQUIAGEM: CARMEM CORRÊA - SPETACOLLO  
ILUSTRAÇÃO DO CENÁRIO: WILSON JR  
PRODUÇÃO: AIDA LIMA  
CORSELET: HELL'S CLUB  
FONE: (0XX11) 3061-3259  
SAIA: SANATÓRIO  
FONE: (0XX11) 883-4019  
ACESSÓRIOS: FERNANDO PIRES  
FONE: (0XX11) 3068-8177



# Qual Light Gun

Confira os recursos e qualidades dessa pistola com design futurista

manual de instruções do jogo e procure mais detalhes sobre a compatibilidade com controles do tipo pistola.

## Mão na massa

Nos testes foram utilizados os jogos Die Hard Trilogy e Biohazard: Gun Survivor. A pistola foi reconhecida logo que o jogo Die Hard foi carregado. Ao contrário disso, o Biohazard precisou de configuração manual.

Usando o modo Normal você deve apertar o gatilho muitas vezes. Graças ao sistema de amortecimento interno do gatilho, o impacto sobre o dedo é bem menor. O único inconveniente é que, para carregar a arma, é preciso atirar para fora da tela.

Com o modo Turbo ativado tudo foi diferente. Até a arma mais simples do jogo parece uma metralhadora. A principal dificuldade com essa super velocidade nos tiros é não atingir os inocentes. Além disso, as balas limitadas se esgotam rapidamente. Uma boa dica para controlar o Rapid Fire é

aplicar leves toques no gatilho até o inimigo ser finalizado. Com esse modo, o auto reload funciona automaticamente facilitando o recarregamento da arma nos momentos críticos.

## Recursos adicionais

O sistema de vibração é opcional e pode ser ligado ou desligado pela função Jolt da pistola. O funcionamento desse recurso é muito simples. Quando você atira, imediatamente a pistola treme por dois segundos. Com a função Turbo ativada, a vibração é contínua.

Existe uma função básica que é muito importante: o Auto Reload, que recarrega a arma automaticamente sem usar o Turbo. Isso ajudou muito durante o teste com o jogo Biohazard. Para caminhar nesse jogo é preciso segurar o gatilho apontando a pistola para fora da tela e, com o Turbo ativado, o personagem ficou incontrolável.

Um botão auxiliar chamado Special B, localizado na frente do gatilho, pode ser usado para ativar uma segunda

arma, sempre presente nos jogos de tiro. A pistola aumenta a diversão e diminui a dificuldade do jogo. A vantagem da Light Gun é o preço médio baixo (US\$ 25). Se você gosta de jogos de tiro, essa pode ser uma boa opção de acessório. ✦

## FICHA TÉCNICA

**Fabricante:** Pelican

**Na Internet:**  
[www.pelicanacc.com](http://www.pelicanacc.com)

**Onde encontrar:** Câmara Games (0xx11) 228-0822

**Preço médio:** US\$ 25

**Ponto Forte:**  
Tiros precisos, gatilho com amortecimento interno e leve

**Ponto Fraco:**  
Apenas dois metros de fio

**NOTA GERAL:** 9,0

# PlayStation Mania

Fique ligado nos acessórios para PlayStation que você pode comprar pela Internet ou em importadoras

## CONCEPT 4 RACING WHEEL

**V**olante robusto especialmente produzido para jogos do PlayStation. É um dos mais resistentes do mercado e possui retorno rápido de movimentação. Os pedais são anatômicos e aumentam o grau de simulação. Traz todos os botões do controle padrão do PlayStation.

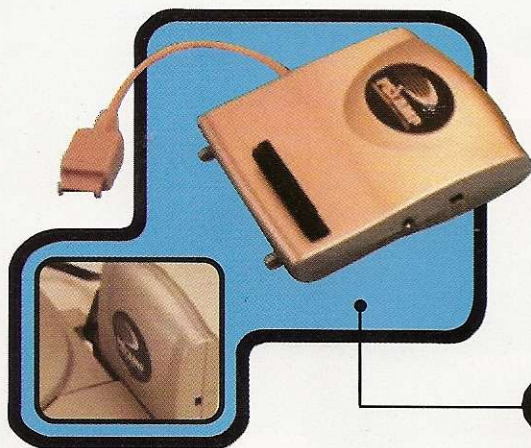
### FICHA TÉCNICA

- Pedaleira dupla
- Eixo vertical ajustável

- Design inovador
- Resistente

Preço médio: US\$ 60

Fabricante: Interact-acc [www.interact-acc.com](http://www.interact-acc.com)



## PSXAMP MPE CARD

**M** P3 é um formato de arquivo de áudio compacto que permite gravar músicas com qualidade de CD em arquivos muito pequenos. Usando este acessório você pode reproduzir músicas MP3 no PlayStation. É conectado na entrada serial, a mesma do GameShark, e possui um software próprio.

### FICHA TÉCNICA

- Salva lista no Memory Card
- Suporta nomes longos dos arquivos

- Entrada e saída estéreo
- Compatível com os Skins do WinAmp

Preço médio: US\$ 100

Fabricante: PsxAmp [www.psxamp.au](http://www.psxamp.au)

## DUAL SHOCK HORI

**C**ontrolre analógico transparente com as mesmas características dos convencionais. Apesar do tamanho prolongado da base, é o menor controle Dual Shock para PlayStation. Possui cantos arredondados e formato mais confortável para acomodar as mãos.

### FICHA TÉCNICA

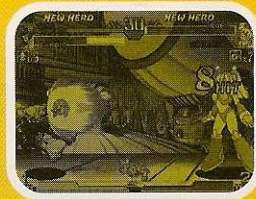
- Dois motores internos para vibração independentes
- Formato ergonômico

- Tamanho compacto
- Botões direcionais com oito posições

Preço médio: US\$ 120

Fabricante: Hori Electronics [www.scei.co.jp](http://www.scei.co.jp)





# Arquivos PlayStation

TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER

FIGOU MAIS FÁCIL ENCONTRAR A DICA PARA O SEU JOGO FAVORITO. BASTA OLHAR O ÍNDICE, IR ATÉ A PÁGINA INDICADA E DETONAR

<b>B</b>	Clash Of The Super Heroes . . . . . 61	Thrasher: Skate And Destroy . . . . . 58
Blast Radius . . . . . 61	Max Surfing 2000. . . . . 53	Tomb Raider 2:
<b>C</b>	Mission Impossible. . . . . 62	The Dagger Of Xian. . . . . 64
Crash Team Racing . . . . . 53	<b>N</b>	Tony Hawk's Pro Skater . . . . . 64
<b>F</b>	NBA Live 2000. . . . . 54	Toy Story 2 . . . . . 66
Fatal Fury: Wild Ambition . . . 52, 61	NBA Jam Tournament Edition . . 54	<b>V</b>
Fatal Fury: Wild Ambition (JP) . . 61	NCAA GameBreaker 98. . . . . 54	Vigilante 8: Second Offense . . . . . 58
FIFA 2000: Major	NFL Gameday 2000. . . . . 55	Virtual Pool . . . . . 59
League Soccer . . . . . 61	<b>P</b>	VMX Racing . . . . . 59
FIFA Soccer 9 . . . . . 61	Parasite Eve 2 . . . . . 55	VR Powerboat Racing . . . . . 59
FIFA: Road To	Premier Manager 99 . . . . . 62	<b>W</b>
The World Cup 98 . . . . . 61	<b>R</b>	Warpath: Jurassic Park . . . . . 66
Fighting Force 2. . . . . 53	Rainbow Six. . . . . 55, 64	Winning Eleven 3 (JP) . . . . . 66
Fighting Illusion 5:	<b>S</b>	Winning Eleven 3:
K-1 Grand Prix 99 . . . . . 62	S. C. A. R. S . . . . . 55	Final Version (JP) . . . . . 66
Fisherman's Bait 2:	Samurai Spirits Warrior Rage 2 . 55	Winning Eleven 4 (JP) . . . . . 59, 66
Big Ol' Bass. . . . . 62	Soul Of The Samurai . . . . . 56	Worms Pinball . . . . . 60
Formula 1 '99. . . . . 53	Street Fighter Collection. . . . . 64	<b>Z</b>
<b>I</b>	Street Fighter EX 2 Plus Alpha. . 56	Z . . . . . 60
International	Street Fighter EX 2	Z-Gundam . . . . . 60
Track & Field 2000. . . . . 53	Plus Alpha (JP) . . . . . 64	Zero Divide . . . . . 60
<b>K</b>	Spyro 2: Ripto's Rage . . . . . 57	<b>#</b>
Knockout Kings 2000 . . . . . 53	<b>T</b>	40 Winks . . . . . 52
<b>M</b>	Tarzan . . . . . 58	
Marvel Vs. Capcom:		





**40 WINKS**

Todas as chaves  
 Pause o jogo durante a fase House Hub e segure Select. Agora faça a seguinte sequência de botões: ●, L1, L2, L1, L2. Modo cabeção  
 Pause o jogo, segure Select e aperte rapidamente L1, ↑, →, L2, ↑. Feito isso, solte o botão Select e veja os resultados.

**Cogs completos**

Com o jogo em pause, segure Select e aperte ↓, R2, L1, ↑, R2.

**Restaurar ZZs**

Pause o jogo, segure Select e aperte ←, L1, ↑, R1, L1.

**Restaurar vidas**

Com o jogo em pause, segure Select e pressione L1, ↑, →, L2, ↑.

**Restaurar luas**

Pause o jogo, segure Select e aperte ↑, L2, ←, R2, ←.

**Todos os Winks**

Pause o jogo durante a fase House Hub e segure Select. Agora faça a seguinte sequência de botões: ←, ↓, →, →.

**Caixinha surpresa**

Durante as fases você encontra uma caixinha vermelha saltitante que serve para fazer uma espécie de upgrade no seu personagem. Pule sobre ela antes de acabar com os inimigos do local. Dependendo da fase, você recebe uma roupa ninja ou até mesmo uma aparência pré-histórica. Mas seja rápido e esperto, pois o efeito dura apenas 100 segundos e os inimigos não param de atacar. Use este recurso quantas vezes quiser.

**Detonando os bichos**

Existem dois modos básicos para acabar com as criaturas malignas. O primeiro é o salto e deve ser usado para os pequenos inimigos, como as aranhas e as bolas verdes. Para executar este ataque, use ✕ para pular e, em seguida, pressione ● durante o salto. O outro ataque funciona bem contra as criaturas médias como as plantas carnívoras. Neste caso, aproxime-se cuidadosamente dos bichos e pressione ■ por três vezes até finalizar a sequência. Quando você encontrar criaturas maiores como Franksteins e chefes, será necessário

Continua...



**F**

**FATAL FURY: WILD AMBITION**

Golpes especiais e secretos de todos os lutadores

**1 - ANDY BOGARD**

Hishoken: ↓, ←, ←, +, ▲  
 Geki Hishoken: ↓, ←, ←, +, ■  
 Shoryudan: →, ↓, ↓, +, ▲  
 Kuuhadan: ←, ↓, ↓, ↓, →, +, ✕  
 Bakushin: →, ↓, ↓, ↓, ←, +, ✕  
 Zaneiken: ←, →, +, ■  
 Shower Kick: →, +, ✕  
 Spinning Buddhist's Robe Kick: ←, +, ✕

Reverse Spin Kick: ←, +, ■  
 Reverse Mid-Air Returning Leg Lift: ←, +, ■

Rolling Flipkick: →, →, +, ▲  
 Upward Palm Strike: ↓, +, ■

**2 - BILLY KANE**

3-Section Cane Mid-Level Thrust: →, +, ▲

Sparrow Drop: ↓, ←, ←, +, ▲  
 Whirlwind Cane: ↓, ↓, ↓, +, ▲, ▲

Super Cane Attack: ↓, ↓, ↓, ↓, +, ✕

Fire Dragon Pursuit Cane: ↓, ←, ←, +, ✕

Head Splitting Low-Aimed Attack: ←, +, ✕

Great Spin Kick: →, +, ✕

Back-Hopping Kick: ←, +, ■

Steep Dragon Opposite Kick: ←, ↓, +, ✕

Pole-Vault Kick: →, +, ■

Fishing Rod Throw: →, +, ■

Hell Drop: →, ←, +, ■

Super Flaming Whirlwind Cane: →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

Crimson Flower: →, ↓, ↓, +, ■

Salamander Stream: →, ←, ↓, ↓, ↓, +, ■

**3 - GEESE HOWARD**

Reppuken: ↓, ←, ←, +, ▲

Jaeiken: ↓, ←, ←, +, ■

Atemi Nage Rasen Reversal: ←, ↓, ↓, ↓, +, ✕

Atemi Nage Kogetsu Reversal: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ■

Gedan Atemi Uchi Reversal: ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ▲

Shippuken: ↓, ↓, ↓, +, ▲

Apocalyptic Murder Two Part Kick: ↓, +, ✕, ■

Reckless Flying Kick: →, +, ✕

Rapid Hop Palm: Pule, ■, ■, ■

Lightning Spin Kick: ←, +, ✕

Tiger Killer Throw: →, +, ■

Spinning Ring Drop: →, +, ■

Vacuum Throw: →, +, ■

Tiger Killer Palm: →, ←, +, ■

Razing Storm: ←, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←

Reppugoreha: ↓, +, ✕, ■

Deadly Rave: →, ↓, ↓, ↓, ←, →, +, ▲

Razing Deadend: ▲, ▲, ✕, ✕, ✕

Joe Special: →, +, ■

**4 - JOE HIGASHI**

Slash Kick: ←, →, +, ■

Golden Heel Hurter: ↓, ↓, ←, +, ✕

Tiger Kick: →, ↓, ↓, ↓, +, ✕

Hurricane Upper: →, ←, ↓, ↓, ↓, +, ▲

TNT Punches: ▲ repetidamente

Vertical Upper: ←, +, ▲

Sliding: ↓, +, ✕

Tiger Sword: ←, +, ✕

Slide Deep: →, +, ✕

Uppercut Punch: ↓, +, ■

Joe Special: →, +, ■

Spinning Flame's Top: →, +, ■

Joe Cut: →, ←, +, ■

Neck Sumo: ↓, x 2 +, ■

Screw Upper: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

Turbulence Upper: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓



→, +, ■

**5 - KIM KAPHWAN**

Hangetsuzan: ↓, ←, ←, +, ✕, ■

HienZan: segure ↓, ↑, +, ✕

Kuusajin: segure ↓, ↑, +, ▲

Hishokyaku: Pule, ↓, +, ✕

Ambition Kick: ↓, ↓, ↓, +, ✕

Neri Chagi: →, +, ✕

Half-Moon Kick: ↓, +, ✕

Upward Thrust Kick: ↓, +, ▲

Dora Yup Chagi: →, ↓, +, ▲

Out/In: ↓, ↓

Axe Kick: depois do Out/In, ■

Pushaway kicks: após o Out/In, ▲, ✕

Body Drop: →, +, ■ (frente)

Crescent Moon Kick: →, +, ■ (traseira)

Houou Tenbukyaku: Pule, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

Hououyaku: ↓, ←, ←, ↓, ↓, ↓, +, ■

**6 - MAI SHIRANUI**

Ryuenbu: ↓, ←, ←, +, ▲

Hissatsu Shinobibachi: ↓, ←, ↓, ↓, ↓, +, ■

Kachosen: ↓, ↓, ↓, +, ▲

Kagero No Mai: mantenha apertado ↑, +, ■

Musasabi No Mai: meia altura, ↓, +, A, ✕

Flying Swallow Kick: →, +, ✕

Concealed Cherry Tree: →, +, ▲

Windmill Demolisher: →, +, ■ (frente)

Night Cherry: →, +, ■ (traseira)

Dream Cherry: meia altura, ↓, ↓

ChouHissatsu Shinobibachi: →, ←, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

True Flower Tempest: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ■

**7 - RAIDENBIG BEAR**

Dokugiri: ↓, ←, ←, +, ▲

Giant Bomb: ←, →, +, ■

Double Sledgehammer: →, +, ✕

Buffalo Sentoun: Pule, ↓, +, ■

Hammer Swing: ↓, +, ✕

Buffalo Ball: ←, +, ✕

Front Suplex: →, +, ■

Scrap Driver: →, +, ■

Death Rake Stomp: ←, →, +, ■

Dr. Bomb: →, →, +, ■

Buffalo Carry: →, ←, +, ■

Thor's Hammer: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

**8 - RYUJI YAMAZAKI**

Upward Snake Arm: ↓, ↓, ←, +, ▲

Mid Snake Arm: ↓, ↓, ←, +, ✕

Downward Snake Arm: ↓, ↓, ←, +, ■

Sadamazo: ←, ↓, ↓, ↓, +, ✕

Baigaeshi Double Return: ↓, ↓, +, ■

Doukushu Poison Hand: →, ↓, ↓, +, ▲

Bussashi Overhead Swipe: →, +, ▲

Dokkan: ↓, +, ✕

Kachiwari Headsplitter: ↓, +, ▲

Bun Nage: →, +, ■

Kamahori: →, +, ■

Guillotine: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ✕, ■

Shovel: segure ↓, ←, →, +, ✕, ■

**9 - TERRY BOGARD**

Power Wave: ↓, ↓, ↓, ↓, +, ▲

Round Wave: ↓, ↓, ↓, ↓, +, ▲

Burn Knuckle: ↓, ↓, ←, +, ▲, ■

Rising Tackle: ↓, ↑, +, ▲

Power Dunk: ↓, +, ✕, ■

Crack Shoot: ↓, ←, +, ✕

Power Charge: ←, ↓, +, ✕

BackSpin Kick: →, +, ✕

Charge Kick: →, +, ■

Jumping Knee Kick: ↓, +, ✕

Fire Kick: ←, +, ■

Buster Throw: →, +, ■

Neck-Hanging Crusher: →, +, ■

BackSpin Attack: →, +, ■

Power Geyser: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, +, ✕, ■

Overheat Geyser: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, +, ■

Heat-Up Geyser: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ■

**10 - TOJI SAKATA**

Dual Pair Rapid Slash: ↓, ↓, ←, +, ▲

Aiki Mirror Slash: →, ↓, ↓, +, ▲

Tornado Capture: ←, ↓, ↓, ↓, +, ▲

Roaring Heaven Slash: →, ←, ↓, ↓, +, ■

Two Side: ↓, ↓

Knee Spin: →, +, ■

Self-Attack Throw: ←, →, +, ■

Buddhist God of War: ↓, ↓, ←, ↓, ↓, +, ✕, ■

**11 - TSUGUMI SENDO**

Heaven's Palace Driver: ←, ↓, ↓, +, ▲, ✕, ■

Naniwa Larfat: ←, →, +, ▲

Octopus Heat: ↓, ↓, ↓, ↓, +, ▲

L'il Tsugumi Elbow: ↓, ↓, ↓, ↓, +, ▲

Okonomiyaki: ↑, +, ✕, ✕, ✕, ✕, ■

Hunting Bridge: ↓, ↓, ←, +, ✕

Rolling Sobat: →, +, ✕

Straightforward Head Attack: ←, +, ■

Catch: →, ←, +, ■

Straightforward Strongman Attack: ←, +, ✕

Tsugumi Driver: →, +, ■

Tsugumi Suplex: →, +, ■

Monkey Flip: ↓, ↓, +, ■

Tripping Up/Power Bomber: ←, ↓, ↓, +, ■

Flying Tsugumi Drop: →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, +, ■

Naniwa Deathlock: depois do Tripping Up, ←, ↓, ↓, ↓, ↓



- + ✕ ■
- Loop Line Crush:
- ↓ ↓ ← ← ↓ ↓ → + ■
- 12 - XIANGFEI LI
- Nanpa: ↓ ↓ ↓ ↓ ▲ ▲ ■
- Spinning Kick: ↓ ↓ ↓ ↓ ✕ ✕
- Tenbau Zan:
- ↓ ↓ ↓ ↓ ✕ ✕ ↓ ↓ ↓ ↓ ✕ ✕
- Tenbau Zan: → ↓ ↓ ↓ ✕ ✕
- Esaka: ↓ ↓ ← ← ■
- Chi Mon Chou Chuu: → + ▲
- Kou Sou Tai: ← + ✕
- Ryoku chi kou en: ← + ■
- Taitetsujin: → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
- + ✕ ■

**FIGHTING FORCE 2**

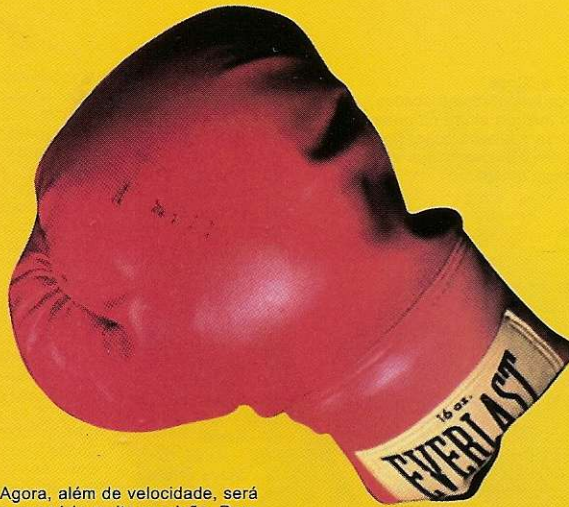
**Opções secretas**  
Na tela principal do jogo, pressione ao mesmo tempo os seguintes botões: L1 + L2 + R1 + ▲ + ✕ + ←. Feito isso, entre na opção "Star Game" que aparece para acessar as opções secretas. Agora é possível selecionar qualquer fase, modo invencível e outras opções radicais.

**FORMULA 1 '99**

**Modo Ring**  
Na tela de "Score Screen" (aquela onde você escreve seu nome quando bate um recorde) entre com o código RING para liberar um novo modo de jogo.  
**Modo Safety Car**  
Use o nome SAFETY na tela "Score Screen" para o Modo Safety Car aparecer no seu menu principal.  
**Pista extra**  
Para correr na pista de Monaco à noite, escreva NIGHTS na tela "Score Screen". Feito isso, inicie um jogo e selecione a pista Monaco Nights para curtir uma divertida corrida noturna.

**INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000**

**Corrida de 100 metros**  
Esta prova tradicional exige muita velocidade. Você deve correr o máximo que puder para garantir a primeira posição. Para isso, você usa os botões ● e ■ rapidamente. O detalhe é que esses botões devem ser pressionados de modo alternado e não simultâneo, caso contrário, o seu atleta não chegará numa boa colocação.  
**Salto em distância**



Knockout King<sup>®</sup>

Agora, além de velocidade, será necessário muita precisão. Para conseguir o melhor salto, não tem segredo. Use rapidamente os botões ● e ■ de forma alternada para correr. Quando chegar na linha de salto, o seu personagem pára por dois segundos. Este é o tempo para pressionar ✕ + ▲ ao mesmo tempo. Aperte esses botões apenas uma vez e solte em seguida sem segurá-los.

**Arremesso de dardo**  
A distância do arremesso do dardo, depende unicamente de dois fatores: velocidade e muita precisão. Pressione rapidamente ● e ■ para garantir a maior velocidade possível. Quando o atleta estiver cerca de dois passos antes de acabar a pista marrom, aperte ✕ + ▲ ao mesmo tempo para arremessar. Cuidado para não ultrapassar a marcação, pois será desclassificado.  
**Salto sobre o cavalo**

Nesta parte você deve ser muito rápido nas combinações. Logo no início, surge uma lista de saltos para escolher. Os itens com pontuação próxima de 10 pontos são os mais difíceis de fazer. Escolha o salto e avance. Agora, aparece uma barra no rodapé da tela dividida em três partes, cada qual indicada por uma seta no momento do salto. A primeira é o tempo de corrida e a segunda você deve apertar duas vezes os botões ● + ✕ para saltar. E a última parte, pressione o mais rápido possível a combinação apresentada na barra.

**K**

**KNOCKOUT KINGS 2000**

**Seqüência arrasadora**  
Para detonar o oponente rapidamente será necessário variedade nos golpes. Para acabar com o adversário, use uma seqüência genérica que serve para qualquer lutador. Para isso, siga os passos abaixo:  
1 - Aproxime-se do oponente e aperte ■ até ele se defender.  
2 - Quando isso acontecer, segure L1 e aperte → para empurrá-lo.  
3 - Assim que o adversário der o primeiro passo, segure R1 e pressione ✕ para liberar uma seqüência poderosa.

**M**

**MAX SURFING 2000**

**Pegando a primeira onda**  
No início, você terá muita dificuldade para manter o surfista sobre a prancha. Para não fazer feio e detonar logo na primeira onda, existe um macete muito simples. Quando surgir a palavra "start" na tela, segure rapidamente o botão R1. Feito isso, a barra de energia, que serve como impulso para o surfista, começa a carregar. Para subir na prancha, aperte o ▲ e, em seguida, use os botões direcionais para controlar o surfista. O detalhe é que você deve apertar o ▲ no momento em que o surfista estiver no meio da onda. Caso contrário, você escutará gritos vaiando o seu surfista.

**Maior pontuação**  
Para garantir mais pontos durante o jogo, siga uma dessas regras básicas:

- 1 - Mantenha o seu surfista o maior tempo que puder sobre a prancha. Use toques leves nos direcionais e pressione R1 para carregar a barra de impulso.
- 2 - Para pegar o tubo dentro da onda, aperte ✕ para diminuir sua velocidade e quando você estiver dentro use R1 para não ser derrubado. Controle o surfista com toques rápidos e curtos para a galera vibrar com expressões tipo

**Continuação 40 WINKS**

combinar os ataques.  
**Itens escondidos**  
Muitas passagens abrem apenas quando um determinado número de itens são obtidos. Alguns lagos guardam diversos itens pelos cantos, principalmente energia. Portanto, antes de mergulhar prepare-se para derrotar alguns guardiões do lago. Para saber a quantidade de cada item que você vai coletando pelo caminho, pause o jogo com o Start e verifique nas laterais.

**Vença a bruxa**  
Se você encontrar uma bruxa passeando de boqueira sem atacar, certamente ela guarda uma fase bônus. Bata em qualquer parte do corpo da bruxa e automaticamente a disputa começa. O seu objetivo é finalizar as três voltas em primeiro lugar coletando o maior número de itens. Para isso, faça o seguinte:

- 1 - Passe sempre que puder dentro dos tubos coletando o seu foguete.
- 2 - Voe o mais baixo possível para obter todos os itens que estão no chão.
- 3 - Mantenha o foguete sempre no meio da pista, pois os postes de iluminação atrapalham a sua trajetória.



**CRASH TEAM RACING**

**Power-up invisível**  
Na tela principal do jogo, segure ao mesmo tempo L1 + R1 e aperte a seqüência de botões: ↓, ←, →, ↑, ↓, →.

**Corra como Penta Penguin**  
Durante o menu principal, segure L1 + R1 e aperte ↓, →, ▲, ↓, ←, ▲, ↑ para correr com Penta Penguin.

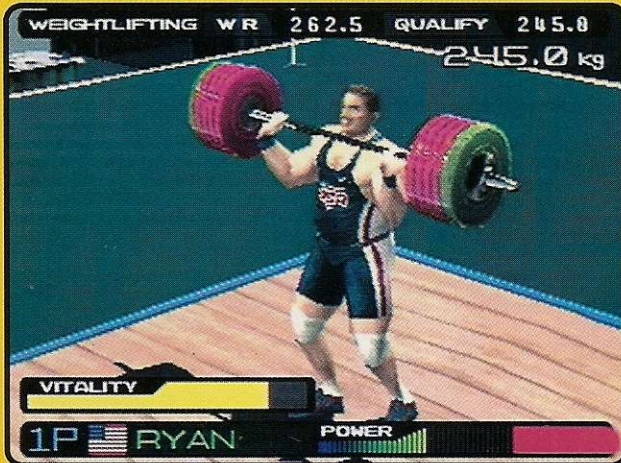
**Opção secreta**  
Vença o fantasma N. Trophys em todas as pistas do Modo Time Trial. Automaticamente, uma nova opção chamada Scrapbook será liberada dentro do menu principal.

**Demo do Spyro 2**  
Na tela principal do jogo, segure ao mesmo tempo L1 + R1 e aperte ↓, ●, ▲, → para acessar o demo jogável do Spyro 2.

**Turbo boost**  
Aperte ✕ antes de surgir a luz verde da largada. Dessa forma, você lidera a primeira volta facilmente.

**Turbo counter**  
No menu principal, segure L1 + R1 e pressione rapidamente ▲, ↓, ↓, ●, ↑ e o item turbo counter será liberado para você.

**Turbo pads**  
No menu principal, segure L1 + R1 e pressione rapidamente ▲, →, →, ●, ← e o item turbo pads será liberado para você.



International Track & Field 2000



D I C A S P A R A P L A Y S T A T I D O N O 15



### NBA LIVE 2000

**Estratégia para o Modo 1-ON-1**  
Também conhecido como Street, as regras deste modo são simples. O duelo ocorre numa quadra de rua entre duas pessoas e os pontos são feitos usando apenas um lado da quadra. Depois de uma cesta, as posições de ataque e defesa se invertem. Vence quem conseguir arremessar a bola 21 vezes na cesta. A pontuação máxima e o nível de dificuldade podem ser alterados. Conforme você vence, times especiais e personagens não disponíveis são liberados. Confira agora algumas dicas que você poderá usar para detonar o Modo 1-ON-1 e ainda dar um show de enterradas.

**Avanço com a bola**  
Corra constantemente pela quadra, principalmente jogando contra o computador. Faça zigue-zagues verticais sempre tentando avançar. Depois de um tempo a máquina vacila e você poderá invadir o garrafão (aquela área demarcada sob a tabela).

**Engane o bloqueio**  
Se o adversário prender o seu jogador embaixo da cesta, não fique nervoso. Volte para o lado oposto, mas não saia do garrafão e espere o oponente tentar bloqueá-lo novamente. Use **■** para driblar e arremesse sem medo.

**Ponto garantido**  
Para enterrar facilmente, existe uma técnica muito simples. Drible o oponente e aproxime-se do tabela rapidamente mantendo R2 pressionado para ganhar velocidade. Quando você pisar na segunda linha do garrafão, pressione ao mesmo tempo **○** + **↶** para fazer bonito.

**Defesa forte**  
Para impedir a pontuação adversária, será necessário muita habilidade. Sempre que puder, acompanhe o oponente protegendo a tabela e use o botão **▲** para bloquear. O detalhe é que você deve pular na hora certa do arremesso, caso contrário, a tabela estará livre.

**Roubada fácil**  
Aperte **■** para dar um tapa na bola e garantir o domínio no momento de um drible adversário. Com certa distância do oponente, nem pense em fazer isso, pois o seu jogador perde tempo e poderá ficar para trás.

**Lendas do basquete**  
Use a opção "Creat Player" do menu principal para escolher os melhores jogadores de cada

Continua...

"Yeah!" e "Cool!"  
3 - Faça manobras arriscadas, quanto maior a altura na onda, melhor será a pontuação. Com um pouco de prática e muitos tombos, você pega o jeito.

## N

### NBA JAM TOURNAMENT EDITION

**Jogadores secretos**  
No momento de determinar o nome do jogador (tela "Initials screen"), use as iniciais e datas abaixo para ter acesso aos jogadores secretos.

- 1 - Adrock
- ADR - APRIL 6
- 2 - Alex Delucia
- DEL - OCTOBER 19
- 3 - Andy Cattling
- CAT - JANUARY 2
- 4 - Asif Chaudri
- CHD - MAY 5
- 5 - Barry Hutchinson
- BAR - APRIL 9
- 6 - Bill Clinton
- BIL - JUNE 3
- 7 - Brett Gow
- GOW - JULY 17
- 8 - Carol Blazejowski
- BLZ - JANUARY 14
- 9 - Charlotte Hornet
- HOR - JUNE 12
- 10 - Chicago Bull
- BEN - SEPTEMBER 20
- 11 - Chris Kirby
- CHR - DECEMBER 18
- 12 - Darren Falcus
- DAZ - AUGUST 6
- 13 - Darren Hodgeson
- HOG - DECEMBER 31
- 14 - Darren Tunnicliff
- SAT - MAY 7
- 15 - Elizabeth Burgess
- LIZ - AUGUST 7
- 16 - Erik Kuby
- KUB - APRIL 14
- 17 - Eric Samulski
- AIR - JANUARY 21
- 18 - Frank Thomas
- FNK - JANUARY 8
- 19 - Fresh Prince
- FRS - FEBRUARY 2
- 20 - Hillary Clinton
- HIL - NOVEMBER 6
- 21 - Heavy D
- HEA - JANUARY 9
- 22 - Jamie Rivett
- REV - JULY 6
- 23 - Jason Falcus
- JAS - NOVEMBER 16
- 24 - Jason Whitaker
- JAX - MARCH 1
- 25 - Jay Moon
- JAY - AUGUST 24
- 26 - Jazzy Jeff
- JAZ - OCTOBER 9
- 27 - John Carlton
- CAL - MARCH 25
- 28 - Kim Gordon
- GOR - JULY 3
- 29 - Larry Bird
- LAR - JANUARY 15
- 30 - Lee Renaldo
- REN - FEBRUARY 4
- 31 - Mark Thienvanich
- THI - NOVEMBER 1
- 32 - Mark Turmell
- TUR - JANUARY 31
- 33 - Mc Adam Yauch
- MCA - APRIL 9
- 34 - Mike D
- M D - JULY 1
- 35 - Mike Muskett
- MUS - DECEMBER 24
- 36 - Minnesota Timberwolf
- WOL - MARCH 7
- 37 - Nat Gunter

- GUN - JANUARY 11
- 38 - Paul McHugh
- BAA - JULY 12
- 39 - Pete Wanat
- WAN - JUNE 10
- 40 - Phoenix Gorilla
- AEP - APRIL 2
- 41 - Prince Charles
- CHA - MAY 4
- 42 - Rob Gray
- ROB - FEBRUARY 24
- 43 - Sal Divita
- DIV - JULY 3
- 44 - Seth W. Rosenfield
- STH - DECEMBER 8
- 45 - Shawn Liptak
- LIP - JANUARY 14
- 46 - Shawn Rosen
- SAW - APRIL 10
- 47 - Snake
- SNK - JUNE 15
- 48 - Steve Shelley
- SHY - JUNE 8
- 49 - Thurston Moore
- MOE - JUNE 8
- 50 - Tom Higgins
- TOM - FEBRUARY 19
- 51 - Tony Gaskie
- GOS - JANUARY 6
- 52 - Ziggy Hill
- ZIG - APRIL 7

**Seleção de nível**  
Após entrar com as iniciais, segure ao mesmo tempo L1 + R1 para escolher o nível do jogo, usando as seguintes iniciais:

- Último jogo
- END - JANUARY 1
- Vitória imediata
- FIN - JANUARY 1
- Seqüências secretas
- Use estes truques durante a tela Tonight's Match-up.
- Mostrar porcentagem
- ↑ ↓ ↵ ↶ ↷
- Power-up dunks
- ← → × ○ ● ✕
- Power-up de 3 pontos
- ↑ ↓ ↵ ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Power-up de fogo
- ↵ → ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Mãos rápidas
- ← ↵ ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Super arremesso
- ↑ ↓ ↵ ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Falta dupla
- ↑ ↑ ↵ ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Falta inversa
- ↑ ↵ ↶ ↷ ↵ ↶ ↷
- Modo Huge
- × × × × × × × ×
- Cabeça colossal
- × ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲

### NCAA GAMEBREAKER 98

**Opções secretas**  
Use os seguintes códigos na opção "Easter Egg" do menu principal para selecionar o truque desejado.

- (\*) Unicamente para o Modo Simulation
- Time Alabama '92
- ALA 92
- Time Alabama '89
- ALA 89
- Time Arizona State '96
- ASU 96
- Time Colorado '89
- COL 89
- Time Florida '96
- FLA 96
- Time Florida '95
- FLA 95
- Time Florida State '92
- FSU 92
- Time Miami '92
- MIAMI 92
- Time Miami '86
- MIAMI 86
- Time Miami '85
- MIAMI 85
- Time Miami '83
- MIAMI 83
- Time Michigan '91
- MICH 91
- Time Nebraska '95
- NEB 95
- Time Nebraska '93
- NEB 93
- Time Nebraska '92
- NEB 92
- Time Nebraska '91
- NEB 91
- Time Nebraska '83
- NEB 83
- Time Notre Dame '90
- ND 90
- Time Notre Dame '89
- ND 89
- Time Ohio State '96
- OSU 96
- Time Oklahoma '79
- OKLA 79
- Time Pen State '82
- PENN 82
- Time Pen State '78
- PENN 78
- Time West Virginia '88
- W VIR 88
- Todos os times bônus
- GIMMIE (ou GREED)
- Todos os jogadores de 1999
- BEAT DOWN
- Melhor passe
- PASS ATTACK
- Melhor jogador
- GOLDEN



Melhor corredor  
 RUN ATTACK  
 Vença todos os games\*  
 SC  
 Time GameBreaker All-Star '98  
 GB98 ALLSTARS  
 Melhor defesa\*  
 BOOST  
 Trocar o time durante o jogo\*  
 JUMPER  
 Pontos ilimitados  
 BUILDER  
 Veja os créditos finais  
 CREDITS

### NFL GAMEDAY 2000

Truques secretos  
 Entre com os códigos abaixo usando a opção "Easter Egg" do menu principal.  
 Time 989 Studios  
 989SPORTS  
 Jogadores equilibrados  
 EVEN TEAMS  
 Melhor corredor  
 BETTIS  
 Ciclo Heerleaders  
 SLIDE\_SHOW  
 Maior impacto  
 BIG\_HITS  
 Nível de dificuldade secreto  
 GD\_CHALLENGE  
 Pontuação máxima  
 HANGTIME  
 Mais faltas  
 HAMSTRUNG  
 Velocidade do Juiced  
 COFFEE\_BREAK  
 Movimento do Juiced  
 SWIMMERS  
 Jogadores grandes  
 GOLIATH  
 Bola gigante  
 BIG\_BALLS  
 Gol com mais alcance  
 TEEL\_LEG  
 Mais pontos  
 JACK\_HAMMER  
 Sem intervenção passe  
 BLINDERS  
 Sem penalts para o time da casa  
 HOME\_COOKING  
 Jogadores não cansam  
 STAMINA  
 Jogadores com nomes presidenciais  
 PRESIDENTS  
 Melhor pegada  
 GLOVES  
 Juiced volta correndo  
 DAVIS  
 Fios na cabeça  
 PUPPETS  
 Speed bursts  
 JUICE  
 Créditos  
 CREDITS  
 Super stiff arm  
 PISTON  
 Jogadores magros e altos  
 PENCILS  
 Jogadores magros  
 FLEA\_CIRCUS  
 Jogadores lentos para a CPU  
 SLOW\_CPU

## P

### PARASITE EVE 2

#### Roteiro inicial

1 - Você começa numa plataforma de tiro. Use o **■** e os botões direcionais para mirar e atire com R1. Dê preferência para os alvos vermelhos e laranjas, pois estes apresentam maior pontuação.  
 2 - O que mais atrapalha é recarregar a arma. Aya demora cerca de três segundos para

recarregar a pistola, tempo suficiente para perder dois alvos. Para evitar este problema, antes de acabar as balas, aperte duas vezes R1 para recarregar.  
 3 - Entre na porta seguinte e fale com Pierce, use **●** para acelerar os diálogos. Agora você está sabendo sobre o caos em que se encontra a cidade. Passe pela próxima porta e vire à direita para acessar o depósito.  
 4 - Algumas armas e acessórios poderão ser adquiridos nesse depósito. Se você foi apressado e comprou a versão japonesa de Parasite Eve 2, veja abaixo o significado de cada item do menu principal que a colega Jodie lhe oferece.  
 Lista de acessórios: 1 - Armas, 2 - Munições, 3 - Coletes, 4 - Utilitários, 5 - Saída  
 5 - Na próxima entrada, Pierce espera você para entregar a chave do carro, não fale com ele ainda. Vá para o canto da sala e pegue um antídoto na prateleira. Em seguida, aproxime-se do nosso amigo e saia cantando pneu.  
 6 - Fale com o sargento e entre no Akropolis Plaza. Saíndo do elevador surge um telefone para salvar o jogo num memory card. Siga pela porta de vidro e pegue uma chave com o oficial da Swat. Volte e desça as escadas da direita.  
 7 - Mate seu primeiro inimigo e pegue a próxima entrada. Depois que a simpática senhora se transformar num gorilão esquisito, atire o máximo que puder recuando sentido à porta de saída.  
 8 - Pegue a chave redonda perto do corpo da criatura e saia da sala. Duas criaturas menores estarão em seu caminho. A dica é atirar até derrubar e mudar a mira para a outra criatura que está em pé.  
 9 - Subas as escadas e pegue a caixa de balas na base da estátua central. Prepare sua arma e desça pelo outro lado para acessar o portão dos fundos. Entre na porta da esquerda e acabe com os ratos.  
 10 - Agora entre à esquerda e pegue uma poção dentro da geladeira. Saia e pegue a outra porta. Use a câmera do painel e veja os próximos lugares a serem explorados. Boa sorte!

## R

### RAINBOW SIX

#### Truques secretos

Pause o jogo e segure L1 antes de executar estas seqüências. Alguns códigos também funcionam na tela do menu principal.

#### Munição extra

**■, ■, ●, ●, X, ▲, X, ▲**

#### Invencível

**●, ●, ■, ▲, X, ▲, X, ●**

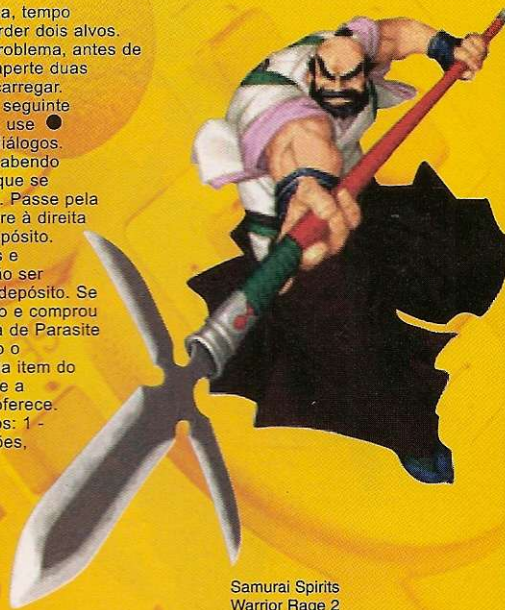
#### Sem terroristas

**▲, ●, ●, ▲, ■, X, ▲, ●**

#### Abrir todas as portas

**▲, ■, ■, ▲, X, ●, ■, ▲**

#### Recarregar energia



Samurai Spirits  
 Warrior Rage 2

▲, ▲, X, ●, ●, X, ■, ■  
 Todos os mapas  
 X, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, X  
 Todos os finais  
 ■, ▲, ■, ■, ●, ●, X, ▲

## S

### S.C.A.R.S.

Códigos secretos  
 Entre com esses truques na tela de password do jogo.  
 Copa Crystal  
 GLASSX  
 Copa Diamond  
 ROCKYY  
 Copa Zenith  
 ZDPEAK  
 Carro leopardo  
 RUNNER  
 Carro pantera  
 MYSTER  
 Carro escorpião  
 DESERT  
 Carro cobra  
 RATTLE  
 Todos os carros e copas  
 ALLVID  
 Modo Challenge  
 MASTER  
 Modo Master  
 XPERTS

### SAMURAI SPIRITS

#### WARRIOR RAGE 2

#### Golpes especiais

#### JIN-EMON

Super lança: **→ + ■**

Chute frontal: **→ + X**

Super frontal: **→, ↓, ↓, ↓, → + ■**

Golpe mortal: **↓, ↓, ↓, → + ▲**

Ataque inferior: **↓, ↓, ← + ■**

Lança rápida: **↓, ↓, ← + X**

#### HANZO

Ataque frontal: **→ + ■**

Chute lateral: **→ + X**

Voo: **↓, ↑ (no alto)**

Estrela da morte baixa: **↓, ↓, → + ■ (no alto)**

Estrela da morte alta: **↓, ↓, → + ▲ (no alto)**

Chave de pescção: **←, ↓, ↓, ↓, → + X**

### Continuação NBA LIVE 2000

década. Os nomes estão colocados na ordem correta, ou seja, o primeiro e o segundo, respectivamente. A mensagem "Unlock Legends" aparece na tela confirmando o truque.

Década de 50  
 Andrew Phillip  
 WHIZ KID  
 Bill Sharman  
 CHARITY STRIPE  
 Bob Cousy  
 B-BALLS COOLZ  
 Bob Pettit  
 CRASH BOARDS  
 Carlo Braun  
 HARD WOOD  
 Cliff Hagen  
 HOOK SHOT  
 Dolph Schayes  
 SET SHOT  
 George Yardley  
 YARD BIRD  
 Harry Gallatin  
 IRON HORSE  
 Larry Costello  
 CROSS OVER  
 Paul Arizin  
 PITCHIN' PHILLI

Richard Guerin  
 PLAY MAKER  
 Década de 60  
 Bill Russell  
 ALL DEFENSIVE  
 Elgin Baylor  
 OFFENSIVE FORCE  
 Hal Greer  
 JUMP SHOT  
 Jerry Lucas  
 LUCAS LAYUP  
 Jerry West  
 THE MR. CLUTCH  
 Lenny Winkles  
 PLAYER COACH  
 Oscar Robertson  
 BUCKS BIG O  
 Sam Jones  
 BANK SHOT  
 Tommy Heinsohn  
 FLAT SHOT  
 Walt Bellamy  
 NO COMMENT  
 Willis Reed  
 SOFT TOUCH  
 Wilt Chamberlain  
 BIG GOLIATH  
 Década de 70  
 Bill Cunningham  
 LEAPING KANGAROO  
 Bill Walton

### Continua...



Continuação  
NBA LIVE 2000

- SHOT BLOCKER
- Bob Lanier
- BIG FOOT
- Dave Bing
- THE DUKE
- Dave Cowens
- RED HEAD
- Earl Monroe
- MAGIC PEARL
- John Havlicek
- JOHN HONDO
- Julius Erving
- DOCTOR'S IN
- Nate Archibald
- BIG TINY
- Pete Maravich
- PASSING PISTOL
- Rick Barry
- FOUL SHOT
- Walt Frazier
- COLL CLYDE
- Wes Unseld
- GLASS CLEANER
- Década de 80
- Charles Barkley
- MOUND OF REBOUND
- Dominique Wilkins
- HIGH LIGHT
- Earvin Johnson
- MAGICAL GUARD
- George Gervin
- CHILLED ICEMAN
- Hakeem Olajuwon
- THE DREAM MACHINE
- Isiah Thomas
- BAD (espaço)BOY ZEKE
- James Worthy
- BIG GAME
- Karl Malone
- MAILMAN DELIVERS
- Kevin McHale
- SIXTH MAN
- Larry Bird
- CELTIC PRIDE
- Michael Jordan
- COME (espaço)FLY
- WITH (espaço)ME
- Moses Malone
- FREE THROWS
- Patrick Ewing
- PLAYER PRESIDENT
- Robert Parish
- CELTIC CHIEF
- Década de 90
- David Robinson
- SPURS ADMIRAL
- Gary Payton
- HUMAN GLOVE
- Grant Hill
- CLASS ACT
- John Stockton
- JAZZ MAN
- Mitch Richmond
- LIVE COVERMAN
- Reggie Miller
- OUTSIDE THREAT
- Scottie Pippin
- COMPLETE GAME
- Shaquille O'Neal
- LITTLE WARRIOR
- Shawn Kemp
- Power Dunker
- POWER DUNKER



Samurai Spirits  
Warrior Rage 2

- Chave de braço: →, ↓, ↘, ↙, ←, + X
- SEISHIRO**
- Chute lateral: → + X
- Golpe frontal: → + ■
- Flash:  
↓, ↘, → + ▲ ou ↓, ↘, ← + ▲
- Super sombra:  
↓, ↘, → + ■ ou ↓, ↘, ← + ■
- Thunder light alto:  
→, ↓, ↘, → + ▲
- Thunder light: →, ↓, ↘, → + ■
- HAOMARU**
- Chute forte: → + X
- Ataque especial: → + ■
- Spin: →, ↓, ↘, → + ■
- Super spin: →, ↓, ↘, → + ▲
- Cinturão: ↓, ↘, → + ▲
- Golpe baixo: →, ↘, ↓, ↘, ← + X
- SAYA**
- Giro simples: → + ■
- Chute rasteiro: →, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Giro frontal: ←, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Giro curto: ↓, ↘, → + ■
- Chute rasteiro: ↓, ↘, ↓, ↘, → + X
- Giro inferior: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ▲
- RAN PO**
- Chute duplo: → + X
- Super frontal: → + ▲
- Martelada: → + ■
- Martelo duplo: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ▲
- Super martelo: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Martelo voador alto:  
→, ↓, ↘, → + ▲
- Martelo voador baixo:  
→, ↓, ↘, → + ■
- YACI**
- Golpe frontal: → + X
- Giro mortal: → + ▲
- Golpe superior: → + ■
- Ataque inferior: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ▲
- Ataque superior: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Gás venenoso: ↓, ↘, ← + ▲
- Dardo assassino: ↓, ↘, ← + ■
- JUSHIRO**
- Ataque lateral: → + ■
- Torpedo superior: → + ▲
- Torpedo: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Metralhadora:  
↓, ↘, ← + ▲ ou ↓, ↘, ← + ■
- Dardo assassino: ↓, ↘, ← + ■
- Ataque mortal:  
←, ↘, ↓, ↘, → + X
- RINKA**
- Super frontal: → + ▲
- Super lateral: → + ■
- Chute de fogo: → + X
- Sem espada: →, ↘, ↓, ↘, ← + X

- Tornado: →, ↓, ↘, → + ■
- Tornado triplo: →, ↓, ↘, → + ▲
- HAITO**
- Chute alto: → + X
- Frontal: → + ■
- Rapid Fire: ↓, ↘, ← + ■ ou ↓, ↘, ← + ▲
- Super furacão: ↓, ↘, → + ▲
- Furacão: ↓, ↘, → + ■
- Super frontal: ←, ↘, ↓, ↘, → + ■
- GARYO**
- Golpe baixo: → + ■
- Pisão: → + X
- Frontal: → + ▲
- Super frontal: ↓, ↘, ↓, ↘, → + ■
- Estaca venenosa alta: ↓, ↘, ← + ▲
- Estaca venenosa baixa:  
↓, ↘, ← + ■
- Cabeçada: →, ↘, ↓, ↘, ← + ■

**SOUL OF THE SAMURAI**

- Golpes especiais
- KOTARU**
- Magics Swords**
- Estes golpes somente podem ser aplicados quando você possuir determinada quantidade de energia (barras azuis), que estão indicadas abaixo:
- Magic Sword 1**  
1 barra - →, ←, ■
- Magic Sword 2**  
2 barras - segure ■ por 3 segundos
- Magic Sword 3**  
3 barras - combo com ■
- Magic Sword 4**  
3 barras - combo com barra vermelha
- Ataques**
- Furar o inimigo: Direcional + ■
- Corte frontal: X + ■
- Picotar o inimigo: ↓, ↓, ↑, ↑, ■
- HYAKU**
- Magics Swords**
- Alguns golpes aqui também irão consumir barras azuis, a quantidade necessária de barras é indicada entre parênteses
- Lance dois punhais**  
1 barra - segure R1 + ↑, ●
- Lance três punhais**

- 2 barras - segure R1 + ↓, ●
- Super Magic Sword**  
3 barras - combo + ■
- Life Magic Sword**  
3 barras - combo com pouca energia
- Ataque**
- Chute traseiro: ←, ■
- Golpe de giro: ←, ■ e →, ■
- Corte frontal: ↑, ■
- Salto com golpe: ■ + X

**STREET FIGHTER EX 2 PLUS**

**Opção secreta**  
No menu principal, selecione o item "Option" e aperte Start com o botão Select pressionado para acessar um modo extra.

Todos os golpes especiais (\*) - Golpes que funcionam durante o salto

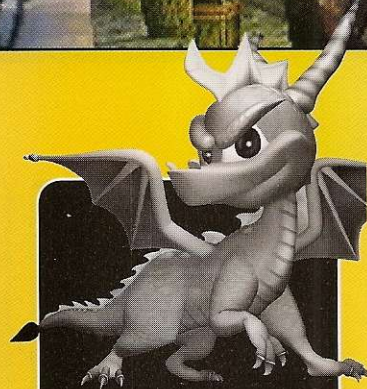
- RYU**
- Senpū Kyaku: → + ●
- Mizuochi Kudaki: → + R1
- Hadouken: ↓, ↘, → + soco
- Shakunetsu Hadouken:  
→, ↓, ↘, ↓, ← + soco
- Shouryuuken: →, ↓, ↘ + soco
- Tatsumaki Senpū Kyaku:  
↓, ↘, ← + chute
- Super Combos**
- Shinkū Hadouken:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
- Shinkū Tatsumaki Senpū:  
↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + chute
- Shin Shouryuuken:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + L2
- KEN**
- Jigoku Fuusha\*: ↓ + ▲ ou R1
- Zenpū Tenshin: ↓, ↘, ← + soco
- Hadouken: ↓, ↘, → + soco
- Shouryuuken: →, ↓, ↘ + soco
- Tatsumaki Senpū Kyaku:  
↓, ↘, ← + chute
- Super Combos**
- Shouryuureppa:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
- Shinryuken:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
- Shippū Jinrai Kyaku:  
↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + chute
- Kuzuryuureppa:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, ← + L2
- CHUN-LI**
- Futa Tenohiru: → + ▲
- Takatsume Kyaku: ↓ + ●, no alto
- Tatsu Hochiochi:  
↓ + ▲ ou R1 no alto
- Hyakuretsu Kyaku: chute rapidamente
- Hyenshū: ↓, ↘, ← + chute
- Spinning Bird Kick:  
↓, ↘, → + chute
- Gomen Ne!: ■, ■, →, X, R1
- Super Combos**
- Senretsū Kyaku:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
- Kikoushou:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
- Hazantenshou Kyaku:  
↓, ↘, ←, ↓, ↘, ← + chute
- Kikoushou Goku:  
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + L1
- GUILE**
- Spinning Back Knuckle: → + R1
- Rolling Sobatto: → + ● ou ← + ●
- Heavy Stab Kick:  
→ + R2 ou ← + R2
- Flying Buster Drop:  
↓ + ▲ ou R1 no ar
- Sonic Boom: ← + soco
- Somersault Kick:  
segure ↓, ↑ + chute
- Super Combos**
- Opening Gambit:  
segure ←, →, ←, → + soco
- Double Somersault Kick:  
segure ↘, ↘, ↘, ↘ + chute
- Sonic Boom Typhoon:  
segure ←, →, ←, → + L2
- ZANGIEF**



Flying Body Attack\*: ↓ + R1  
 Stomach Block:  
 → + R2 ou ← + R2  
 Double Lariat: L1  
 Quick Double Lariat: L2  
 Screw Pile Driver:  
 →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← + soco  
 Atomic Suplex: →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← + chute (perto)  
 Bear Hug: soco, antes do Russian Suplex  
 Russian Suplex:  
 →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ← + chute  
 Super Combos  
 Final Atomic Buster: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Super Stomping:  
 →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Aerial Russian Slam:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Cosmic Final Atomic Buster: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L1  
**DHALSIM**  
 Drill Head\*: ↓ + R1  
 Drill Kick\*: ↓ + chute  
 Yoga Teleport Forward: →, ↓, ↓ + L1 ou →, ↓, ↓ + L2  
 Yoga Teleport Backward: ←, ↓, ↓ + L1 ou ←, ↓, ↓ + L2  
 Yoga Fire: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Yoga Flame: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Yoga Blast: ↓, ↓, ↓ + chute  
 Yoga Catch: ↓, ↓, ↓ + chute  
 Yoga Contact: chute, no Yoga Catch  
 Yoga Fake: ↓, ↓, ↓ + L2  
 Super Combos  
 Yoga Drill Kick\*: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Yoga Legend: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Yoga Inferno: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L1  
**BLANKA**  
 Rock Rash: → + ▲  
 Amazon River Run: ↓ + R1  
 Surprise Forward: L2  
 Surprise Back: ← + L2  
 Electric Sender: soco, rapidamente  
 Rolling Attack: segure ←, → + soco  
 Vertical Rolling: segure ↓, ↑ + chute  
 Back Step Rolling: segure ←, → + chute  
 Super Combos  
 Ground Shave Rolling: segure ←, →, ←, →, + soco  
 Beast Hurricane\*: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Jungle Beat: segure ←, →, ←, →, + chute  
 Super Electric Sender: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L2  
**HOKUTO**  
 Houchou: → + R1  
 Kake: → + R2  
 Ryuusui: →, ↓, ↓, ↓, ←, ← + soco  
 Chougekihou: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Follow up: → + soco, ← + soco ou ← + chute  
 Gokyakukou: ←, ↓, ↓ + soco  
 Shinkuukou: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Shinkyakukou: ↓, ↓, ↓ + chute  
 Super Combos  
 Kirenaki: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Gyakuhouza: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Renshougeki: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Renpu: ■, ■, →, ×, R1  
 Shirasegatana: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L2  
**DOCTRINE DARK**

Knife Nightmare: → + ▲  
 Death Spin Kick: → + ●  
 Dark Wire: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Dark Hold:  
 ← + soco, após o Dark Wire  
 KILL Wire: →, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Ex-plosive: ↓, ↓, ↓ + chute  
 Super Combos  
 Kill Trap: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Dark Shackles:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Ex-prominence:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + chute  
 Death Trap:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L1  
**SKULLOMANIA**  
 Stepping Up: → + ▲  
 Dangerous Hero: → + ●  
 Skullo Dash: →  
 Skullo Back Roll: ←, ←  
 Skullo Head: →, ↓, ↓ + soco  
 Skullo Dive: soco, durante o Skullo Head  
 Skullo Crusher: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Skullo Slider: ↓, ↓, ↓ + chute  
 Skullo Takacheff: ←, ↓, ↓ + chute  
 Super Combos  
 Super Skullo Crusher:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Super Skullo Slider:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Shin Skullo Dream:  
 ■, ■, →, ×, R1  
 Skullo Energy:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + chute  
 Skullo Ball:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + soco  
 Super Skullo Energy:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + L2  
**JACK**  
 Angry Fist: →, ▲  
 Dash Straight: ←, → + soco  
 Dash Upper: segure ←, → + chute  
 Feint Dash: ↓, ↓, ↓, ← + soco  
 Final Punch: segure L1 ou L2  
 Battling Hero:  
 ←, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Soccer Ball Kick:  
 ←, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Super Combos  
 Home Run Hero:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + soco  
 Crazy Jack: segure ←, →, ← + soco  
 Raging Buffalo: segure ←, →, ←, ←

→ + chute  
 Grand Slam Crusher:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + chute  
 Home Run King:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, → + L2  
**SHARON**  
 Step Combo Punch: → + ▲  
 Step Combo Kick: → + ●  
 Crush Punch: → + R1  
 Sliding Slip: ↓ + R2  
 Flying Neck Drop\*: ↓ + ▲ ou R1  
 Crimson Terror:  
 →, ↓, ↓, ↓, ←, ← + soco  
 Half Moon Kick: ↓, ↓, ← + chute  
 Prisoner Scissors\*: ↓ + chute  
 Gale Hammer Punch:  
 ↓, ↓, ↓ + soco  
 Follow Up: → + soco, ↓ + chute ou ↓ + chute  
 Bermuda Symphony:  
 ↓, ↓, ↓ + chute  
 Super Combos  
 Shadowlu Combination:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + soco  
 Load: ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Hellfire: após o Load, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Sharon Special:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + chute  
 Assault Rifle:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + L1  
**NANASE**  
 Fuhjikuzi: → + ▲  
 Ohizaki: ↓ + ●, no alto  
 Ryuusi: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ← + soco  
 Sanrenkon: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Tenshoukon: ↓, ↓, ↓ + soco  
 Kasumioroshi: ↓, ↓, ← + chute  
 Gekkyouponan: ←, ↓, ↓ + soco  
 Super Combos  
 Yayoitouning:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ← + soco  
 Natsuki: aperte L1 durante Yayoitouning  
 Ariake: aperte L2 durante Yayoitouning  
 Izayoirennin:  
 ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ + soco  
 Machiyoi Tenkyuugeki:  
 ■, ■, →, ●, R1  
**PULLUM PURNA**  
 Al'kul Wrist: → + ▲  
 Al'kul Wrist Mid-Air: ↓ + ▲, no alto  
 Reverse Ankle: ← + ●, no alto  
 Dance Wind: ↓ + ▲ ou R1, no



### SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

#### Truques secretos

Pause o jogo antes de executar as seqüências abaixo:

#### Modo cabeção

Pause o jogo e pressione rapidamente ↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ●. O seu dragão fica com uma enorme cabeça.

#### Modo Flat

Para ativar este modo diferente aperte ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, ■ com o jogo pausado.

#### Spyro preto

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ na tela de pause para deixar o seu dragãozinho todo preto.

#### Spyro azul

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ durante o pause para mudar a cor de seu personagem para azul.

#### Spyro verde

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ durante o pause e deixe Spyro verde.

#### Spyro rosa

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ durante o pause para mudar a cor de seu personagem para rosa.

#### Spyro vermelho

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ durante o pause e deixe Spyro vermelho.

#### Spyro amarelo

Use a seqüência ↑, →, ↓, ↓, ↑, R1, R2, L1, L2, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑ durante o pause para mudar a cor de seu personagem para amarelo.

#### Procurar as Gems

Segure ao mesmo tempo L1 + L2 + R1 + R2 e o dragão apontará para a direção correta, localizando as Gems.

#### Super ataque

Para jogar bolas de fogo em qualquer fase, use o portal extra Dragon Shores e vença todos os jogos em 100%. Para entrar lá, será necessário uma quantidade alta em tesouro e orbs.

#### Todas as habilidades

Pause o jogo e aperte rapidamente ●, ●, ●, ●, ■ para liberar todas as habilidades de Spyro.

Demo do Crash Team Racing Na tela título com a mensagem "Press Start", aperte ao mesmo tempo L1 + R2 + ■. Você vai curtir um demo jogável do Crash Team Racing. Depois de se divertir, reset o PlayStation para retornar ao Spyro 2.

#### Créditos finais

Pause o game e pressione rapidamente ■, ●, ■, ●, ■, ●, ●, ←, →, ←, →, ● e confira o final desta aventura.



Street Fighter EX 2 Plus

**TARZAN**

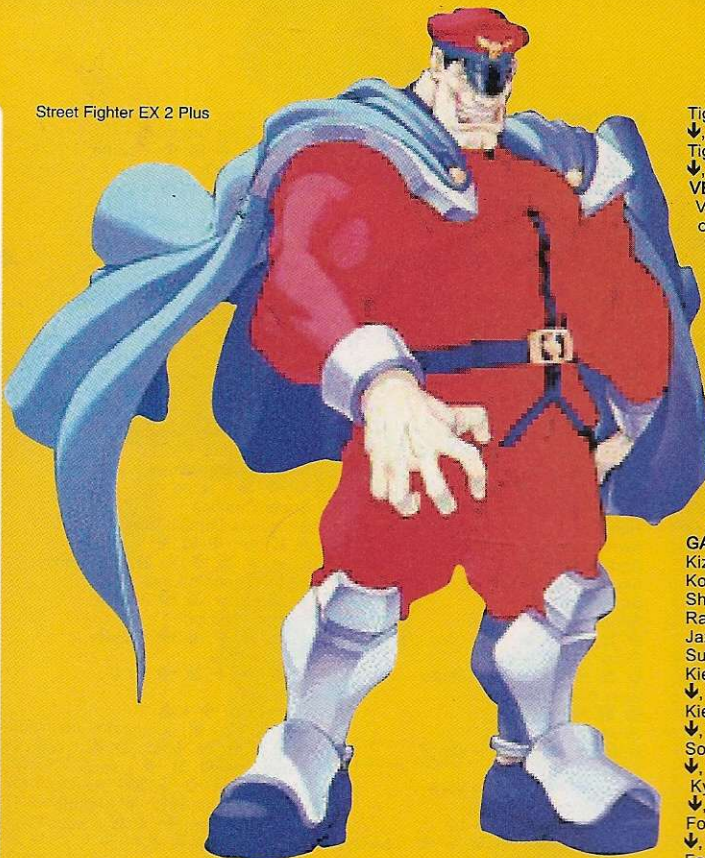
**Opção secreta**  
 Aperte rapidamente  $\leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \uparrow, \downarrow$  na tela principal. Feito isso, selecione a opção "Cheat" pressionando  $\downarrow$  e use as seqüências abaixo.  
**Seleção de fase**  
 Na tela da opção secreta, pressione rapidamente L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 e escolha qualquer fase do jogo.  
**Vidas ilimitadas**  
 Ainda na opção secreta aperte L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 para que Tarzan fique com infinitas vidas durante o próximo jogo.

**THRASHER: SKATE AND DESTROY**

**Pontuação extra**  
 Durante o jogo, pause e segure ao mesmo tempo os botões L1 + L2 + R1 + R2. Feito isso, cada vez que você aperta  $\bullet$ , 5000 pontos serão adicionados no seu score atual.  
**Todas as fases**  
 Na tela principal, pressione rapidamente  $\blacksquare, \blacktriangle, L1, R2, \bullet, \times, \blacktriangle, \rightarrow, \rightarrow, \leftarrow$  para liberar todos os circuitos do jogo.  
**Manobras básicas**  
 Heelflip:  $\blacktriangle + \leftarrow$   
 360 Flip:  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 Varialfip:  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 BS 180: R1 +  $\bullet$   
 360:  $\bullet + \rightarrow$   
 BS 360:  $\bullet + \leftarrow$   
 Hardflip:  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 Bigflip:  $\blacktriangle + \leftarrow$   
 Pop Shoveit:  $\blacktriangle + \downarrow$   
 FS Kickflip:  $\blacktriangle + \bullet$   
 Shoveit 360:  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 BS Kickflip: R1 +  $\blacktriangle + \bullet$   
 FS Heelflip:  $\blacktriangle + \bullet + \leftarrow$   
 BS Heelflip: R1 +  $\blacktriangle + \leftarrow$   
 BS Pop Shoveit: R1 +  $\blacktriangle + \downarrow$   
 BS Shoveit 360: R1 +  $\blacktriangle + \rightarrow$   
**Manobras Nollie**  
 Nollie: L1 +  $\blacksquare$   
 Nollieflip: L1 +  $\blacktriangle$   
 Nollie Shoveit: L1 +  $\blacktriangle + \downarrow$   
 Nollie BS Shoveit: L1 + R1 +  $\blacktriangle + \downarrow$   
 Nollie Shoveit 360: L1 +  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 Nollie BS shoveit 360: L1 + R1 +  $\blacktriangle + \rightarrow$   
 Nollie Heelflip: L1 +  $\blacktriangle + \leftarrow$   
 Nollie 360 Flip: L1 +  $\blacktriangle + \downarrow$   
 Nollie 180: L1 +  $\bullet$



Street Fighter EX 2 Plus



topo  
 Drill Press:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Pullum Kick:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + chute  
 Ten'eul Kick:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Femina Wind:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco, no alto  
**Super Combos**  
 Praec Larum:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Res Arcana:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Kind Wind:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco, no alto  
 Gradus Pall:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + R1  
**DARUN MISTER**  
 Ganges DDT:  $\downarrow + \blacktriangle$  ou R1 no alto  
 Lariat:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Ganges DDT:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Darun Catch:  $\leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Daikaku: L1  
 Brahma Bomb:  
 $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow$  + soco  
 Indra Hashi:  
 $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow$  + chute  
**Super Combos**  
 Indra Hashi:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Chouzetsu Kishin Bomb:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$  + chute  
 G.O.D.:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow$  + L1  
**BALROG**  
 W. Wing Suplex\*:  $\downarrow + \blacktriangle$  ou R1  
 Back Slash: L2  
 Attaching Claw:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco  
 Rolling Crystal Flash:  
 segure  $\leftarrow, \rightarrow$  + soco  
 Flying Barcelona Attack: segure  $\downarrow, \uparrow$  + chute, soco  
 Izuna Drop:  
 segure  $\downarrow, \uparrow$  + chute,  $\downarrow$  + soco  
 Sky High Claw: segure  $\downarrow, \uparrow$  + soco  
**Super Combos**  
 Grand Crystal Flash: segure  $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + soco  
 Sky High Aryuushun: segure  $\downarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco  
 Sky Foot Terror: segure  $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + chute

Rolling Izuna Drop: segure  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow$  + chute,  $\downarrow$  + soco  
**VULCANO ROSSO**  
 Ayelu no Tsubasa: L1  
 Etna no Ikari: L1, chute  
 Hibashiri:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Vulcanus:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Cancel no Kutsujoku:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Vesuvius no Ikari:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
**Super Combos**  
 Tame Iki no Hashi:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Pisa no Shatou:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Accelerando:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Shikei:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + L2  
**AREA**  
 Shove Step:  $\rightarrow + \blacktriangle$   
 Pull Down Leg:  $\rightarrow + \bullet$   
 Head Crusher\*:  $\downarrow + R1$   
 Alternative Catch:  
 $\rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute  
 Terminator:  $\leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Humming Rush:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Jackson Kick:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute e depois  $\rightarrow + \times, \rightarrow + \blacktriangle$  ou  $\rightarrow + R2$   
 Upload: L1  
 Download:  $\downarrow + L1$   
**Super Combos**  
 Great Cancer:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Five Star Raid:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Final Cancer:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + L1  
**SAGAT**  
 Tiger Fake:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Tiger Shot:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Ground Tiger Shot:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Tiger Blow:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + soco  
 Tiger Crush:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + chute  
**Super Combos**  
 Tiger Cannon:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + soco  
 Ground Tiger Cannon:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + chute  
 Tiger Raid:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + chute

Tiger Genocide:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + soco  
 Tiger Storm:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + R1  
**VEGA**  
 Vega Warp Front:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + L1  
 ou  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + L2  
 Vega Warp Back:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + L1  
 ou  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + L2  
 Psycho Crusher:  
 segure  $\leftarrow, \rightarrow$  + soco  
 Double Knee Press: segure  $\leftarrow, \rightarrow$  + chute  
 Head Press:  
 segure  $\downarrow, \uparrow$  + chute  
**Super Combos**  
 Psycho Cannon: segure  $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + soco  
 Knee Press Nightmare:  
 segure  $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + chute  
 Psycho Break Smasher: segure  $\leftarrow, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow$  + L1  
**GARUD**  
 Kizan:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + Soco  
 Kouga:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + Chute  
 Shuuga:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + Soco  
 Raiga:  $\rightarrow, \downarrow, \downarrow$  + Chute  
 Jazan:  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$  + Soco  
**Super Combos**  
 Kiempo\*:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + Soco  
 Kienshou:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Soco  
 Soukondan:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + Chute  
 Kyoujin Sanshuu:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + L2  
 Follow Up 1:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Chute  
 Follow Up 2:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + Soco  
**SHADOW GEIST**  
 Death Crusher:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Soco  
 Death Break:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Chute  
 Death Press:  $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Chute  
 Death Sword Kick\*:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Chute  
 Death Samu\*:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow$  + Chute  
**Super Combos**  
 Super Death Crusher\*:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Chute  
 Death Government:  
 $\downarrow, \downarrow, \rightarrow, \downarrow, \rightarrow$  + Soco  
 Death Dream 1:  $\blacksquare, \blacksquare, \rightarrow, \times, R1$   
 Death Dream 2\*:  
 $\blacksquare, \blacksquare, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow, \leftarrow$  + Soco  
 Death Energy:  
 $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + Chute  
 Super Death Energy:  $\downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \downarrow, \leftarrow, \downarrow, \leftarrow$  + L1

**VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE**

**Super canhão**  
 Durante o jogo aperte  $\downarrow, \uparrow, \downarrow, \uparrow, R2$ . Para que este truque funcione, você precisa ter três tiros do canhão disponíveis em seu inventário.  
**Minas flutuantes**  
 Durante o jogo, pressione rapidamente  $\leftarrow, \leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, R2$  e marque o local para que você não seja a vítima. Será necessário ter duas manas em seu inventário.  
**Ataques especiais**  
**Interceptor Missiles**  
**Ataque 1**  
 $\uparrow, \uparrow, \uparrow$ , Machine Gun  
**Ataque 2**  
 $\uparrow, \uparrow, \uparrow$ , Machine Gun  
**Ataque 3**  
 $\uparrow, \uparrow, \rightarrow$ , Machine Gun  
**Bull's Eye Rockets**  
**Ataque 1**

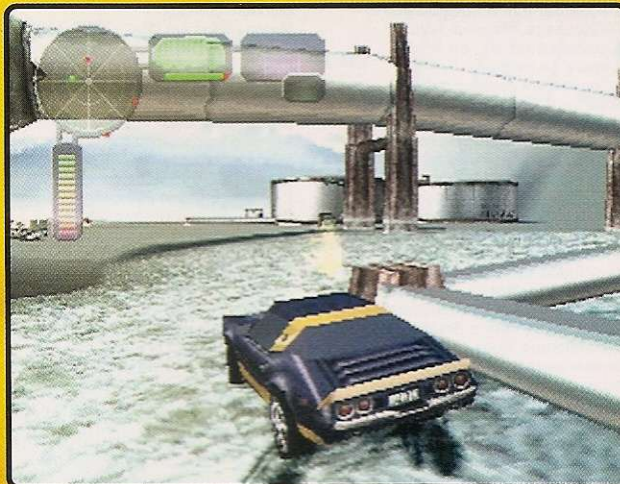
- ↑, ↓, ↓, Machine Gun
- Ataque 2
- ↑, ↓, ↑, Machine Gun
- Ataque 3
- ↑, ↓, →, Machine Gun
- Sky Hammer Mortar
- Ataque 1
- ↓, ↓, ↓, Machine Gun
- Ataque 2
- ↓, ↓, ↑, Machine Gun
- Ataque 3
- ↓, ↓, →, Machine Gun
- Brusier Cannon
- Ataque 1
- ↓, ↓, ↓, Machine Gun
- Ataque 2
- ↓, ↑, ↑, Machine Gun
- Ataque 3
- ↓, ↑, →, Machine Gun
- Roadkill Mines
- Ataque 1
- ←, →, ↓, Machine Gun
- Ataque 2
- ←, →, ↑, Machine Gun
- Ataque 3
- , ←, →, Machine Gun
- Brimstone Burner
- Ataque 1
- , ←, ↑, Machine Gun
- Ataque 2
- , ←, ↓, Machine Gun
- Ataque 3
- , ←, →, Machine Gun
- Códigos secretos
- Para habilitar a tela de password, selecione a opção GAME STATUS do menu principal e aperte ao mesmo tempo os seguintes botões: L1 + R1 + X. Feito isso, habilite alguns truques usando os códigos abaixo:
- Super mísseis
- BLAST\_FIRE
- Ataque turbinado
- RAPID\_FIRE
- Rodas gigantes
- GO\_MONSTER
- Alguns carros para Multiplayer
- MIXED\_CARS
- Itens desativados
- DRIVE\_ONLY
- Carros pesados
- GO\_RAMMING
- Suspensão elevada
- JACK\_IT\_UP
- Carros rápidos
- MORE\_SPEED
- Ataque forte
- UNDER\_FIRE
- Modo Arcade sozinho
- HOME\_ALONE
- Jogo rápido
- QUICK\_PLAY
- Sem gravidade
- NO\_GRAVITY
- Câmera lenta
- GO\_SLOW\_MO
- Todos os finais
- LONG\_MOVIE
- Carros luminosos
- HI\_CEILING
- Desativar códigos
- NO\_CODE

**VIRTUAL POOL**

Rebatendo a bola  
Depois de completar uma tacada incorreta, segure rapidamente R1 e pressione L2 para rebater. Essa dica vale para qualquer modo de jogo.

**VMX RACING**

Movimentos especiais  
Durante o jogo use os seguintes comandos:  
Nac Nac  
R2  
Table-Top  
R1  
Special 1



- R1, R2, R1, R2
- Special 2
- R1, R1, R1, R1
- Special 3
- R2, R2, R2, R2
- VR POWERBOAT RACING**
- Códigos secretos
- (\*) Unicamente para o Modo Challenge
- Modo cabeção
- DEFORM
- Modo Champion
- CUP
- Motores grandes\*
- LARGE
- Turbo automático
- HELP.ME
- Veículos extra
- PLA
- Barcos classe Minnow
- MIN
- Barcos classe Pike
- IKE
- Barcos classe Barracuda
- CUD
- Nível Slalom
- L.R
- Nível Mine

- UG
- Barcos rápidos\*
- ZOOOOOUM ou SPEEEEE
- Barcos nanicos\*
- COMPACT
- Barcos longos
- LONGONE

**W**

**WINNING ELEVEN 4**

**Estádio extra**  
Vença a Copa Konami em qualquer nível de dificuldade. Depois vá para o Modo Exhibition e finalize o jogo com qualquer time. Pronto um novo estádio chamado Clubhouse aparece na tela de seleção.

**Copa Extra**  
Vença todos os torneios e campeonatos com qualquer time.

**Times secretos**  
Vá para a Copa International e escolha qualquer time e dificuldade. Coloque 10 minutos de tempo e vença o torneio. Após ver a tela de créditos, salve o jogo em um memory card.

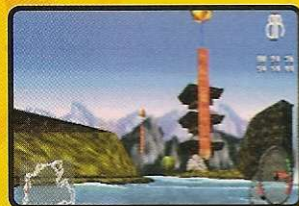
Automaticamente, aparece dois novos times para você escolher, o Secret World e o European All Star.

**Time extra**  
Finalize o Modo Olympic usando a seleção básica do Japão para que um super time japonês seja liberado para você.

**Drible contra carrinho**  
Existem duas formas de escapar do carrinho adversário. Pular sobre o jogador com a bola, para isso é preciso pressionar X rapidamente após o jogador dar o carrinho. E a outra forma é o drible curto para traz, que neste caso é mais eficiente que o lateral.

**Cobrança de faltas**  
Fazer gols de faltas não é muito fácil, você precisa treinar bastante, por isso é que existe o modo de treino. Uma dica muito boa, é no momento de uma cobrança vire seu jogador um pouco para esquerda ou direita e pressione ■ de forma regulada, para saber exatamente a intensidade do chute.

**Cruzamentos**  
Você já deve saber que bolas centradas costumam ser perigo de gol. Neste jogo não é bem assim, as bolas cruzadas devem ser na medida, isto é, não basta pressionar o botão de cruzamento



- Nollie BS 180: L1 + R1 + ●
- Nollie 360: L1 + ● + →
- Nollie BS 360: L1 + ● + ←
- Nollie Variatflip: L1 + ▲ + ●
- Nollie FS Kickflip: L1 + ▲ + ●
- Nollie Bigflip: L1 + ▲ + ↘
- Nollie Hardflip: L1 + ▲ + ↗
- Nollie BS Kickflip: L1 + R1 + ▲ + ●
- Nollie FS Heelflip: L1 + ▲ + ● + ←
- Nollie BS Heelflip: L1 + R1 + ▲ + ● + ←

**Manobras de borda**

- 50-50 Grind: X
- Boardslide: X + ←
- Noseslide: X + ↑
- Tailslide: X + ↓
- Nosegrind: X + ↗
- 5-0 Grind: X + ↘
- Feeble Grind: X + ↖
- Smith Grind: X + ↗
- Crooked Grind: L1 + X + ↗
- Lipslide: L1 + X + ↓
- Bluntslide: L1 + X + ↑
- Noseblunt: L1 + X + ↑

- Manobras aéreas
- Indy: ●
- Backside Grab: ● + ←
- Nosegrab: ● + ↑
- Tailgrab: ● + ↓
- Method: ● + ↗
- Stalefish: ● + ↖
- Frigid Air: ● + ↘
- Judo: ● + ↙

**Manobras especiais**

- Wallride: L1 + ■ + →
- Handplant: R1 + X
- Nose manual: L1 + ■ + ↑
- Manual: L1 + ■ + ↓

**Super manobras**

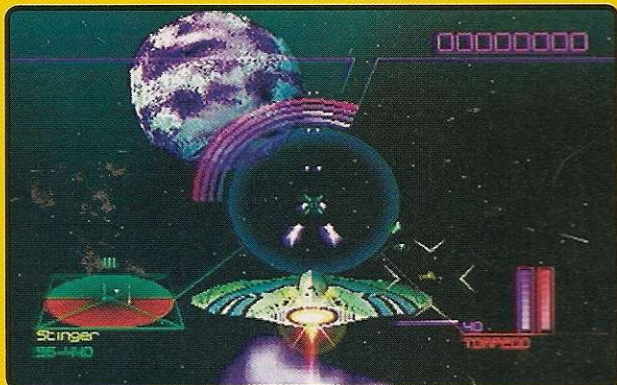
- Cryus:
- Impossible: R1 + ▲ + ↑
- Kahlil:
- Kickflip Casper: R1 + ▲ + ↑
- Roach:
- Double Kickflip: R1 + ▲ + ↑
- Axl:
- Dark Slide: R1 + X + →
- Scab:
- Ddp: R1 + X + →
- Jasmine
- Airwalk: R1 + X + →





# GameShark

Por esta você não esperava: conseguimos 468 códigos de GameShark para você detonar os jogos mais quentes do momento do começo ao fim!



Blast Radius

**B**

## BLAST RADIUS

Código mestre

Use para habilitar os outros códigos

d0024da001cd

80024da22400

d0024dc001cd

80024dc22400

Energia ilimitada

800ef16a0060

Combustível infinito

800eda7e0064

Força infinita

800ef16800c8

Arma secundária ilimitada

800ef17203e8

Todos os créditos

800AB724 967F

800AB726 0098

800ACE98 0002

Nunca vence

800ACE98 0000

Segundo jogador

Energia ilimitada

800AE6BA 0170

Especial infinito

800AE6BA 0070

Sem energia

800AE6BA 0000

Poder máximo

800AE6EC 0030

Sem poder

800AE6EC 0000

Seqüência fácil

8002F05E 2400

Vitória garantida

800AE6B8 0002

Nunca vence

800AE6B8 0000

## FATAL FURY: WILD AMBITION

(Versão Japonesa)

Energia infinita (P1)

800AD7EE 0170

Energia infinita (P2)

800AF00E 0170

Tempo ilimitado

800AC994 114E

## FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

Zero gols

80032518 0000

99 gols

80032518 0063

Time da casa

Zero gols

80032514 0000

99 gols

80032514 0063

## FIFA SOCCER 97

Tempo ilimitado

800DE5DC 0000

800DF6FC 0000

Sempre no primeiro tempo

800DF73C 0001

800DF740 0001

Sempre no segundo tempo

D00DF73C 0001

800DF73C 0002

800DF740 0002

Começa no terceiro período

D00DF73C 0001

800DF73C 0003

800DF740 0003

## FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98

Zero gols

8004F7BC 0000

99 gols

8004F7BC 0063

Jogador 1 não perde (use Select)

D012DD22 0001

8004F7B8 0063

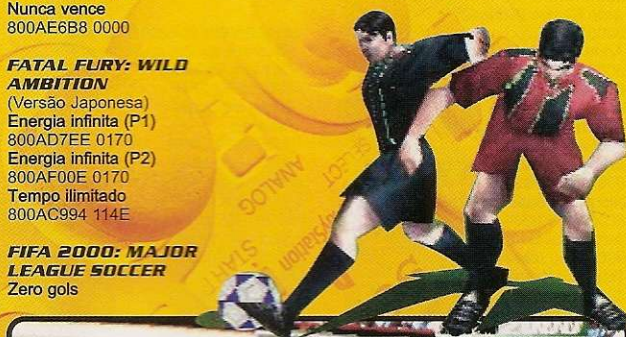
Time da casa

Zero gols

8004F7B8 0000

99 gols

8004F7B8 0063



FIFA 2000: Major Laegue Soccer



## MARVEL VS. CAPCOM:

CLASH OF THE

SUPERHEROES

Energia ilimitada (P1)

8007C124 0090

75% de energia (P1)

D007C124 0090

8007C124 006C

50% de energia (P1)

D007C124 0090

8007C124 0048

25% de energia (P1)

D007C124 0090

8007C124 0024

Seqüência mortal (P1)

D007C124 0090

8007C124 0001

Morte imediata (P1)

8007C124 0000

Energia ilimitada (P2)

8007C534 0090

75% de energia (P2)

D007C534 0090

8007C534 006C

50% de energia (P2)

D007C534 0090

8007C534 0048

25% de energia (P2)

D007C534 0090

8007C534 0024

Seqüência mortal (P2)

D007C534 0090

8007C534 0001

Morte imediata (P2)

8007C534 0000

Tempo infinito

8007B832 6363

Combo Gauge ilimitado (P1)

8007C126 0090

Combo Gauge vazio (P1)

8007C126 0000

Combo Gauge ilimitado (P2)

8007C536 0090

Combo Gauge vazio (P2)

8007C536 0000

Combo nível 0 (P1)

8007C128 0000

Combo nível 1 (P1)

8007C128 0001

Combo nível 2 (P1)

8007C128 0002

Combo nível 3 (P1)

8007C128 0003

Combo nível 0 (P2)

8007C538 0000

Combo nível 1 (P2)

8007C538 0001

Combo nível 2 (P2)

8007C538 0002

Combo nível 3 (P2)

8007C538 0003

Sem Combo Gauge (P1)

8007C126 0000

Continua...

**Continuação MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF THE SUPERHEROES**



- 8007C128 0000
- Sem Combo Gauge (P2)
- 8007C536 0000
- 8007C538 0000
- Opções secretas liberadas
- 50000302 0000
- 8007B72C FFFF
- Energia auxiliar (P1)
- 8007C984 0090
- 75% de energia auxiliar (P1)
- D007C984 0090
- 8007C984 006C
- 50% de energia auxiliar (P1)
- D007C984 0090
- 8007C984 0048
- 25% de energia auxiliar (P1)
- D007C984 0090
- 8007C984 0024
- Seqüência mortal extra (P1)
- D007C984 0090
- 8007C984 0001
- Morte imediata extra (P1)
- 8007C984 0000
- Energia auxiliar (P2)
- 8007CD8C 0090
- 75% de energia auxiliar (P2)
- D007CD8C 0090
- 8007CD8C 006C
- 50% de energia auxiliar (P2)
- D007CD8C 0090
- 8007CD8C 0048
- 25% de energia auxiliar (P2)
- D007CD8C 0090
- 8007CD8C 0024
- Seqüência mortal extra (P2)
- D007CD8C 0090
- 8007CD8C 0001
- Morte imediata extra (P2)
- 8007CD8C 0000
- Ataque especial ilimitado (P1)
- 8007C17A 0005
- Sem ataque especial ilimitado (P1)
- 8007C17A 0000
- Ataque especial ilimitado (P2)
- 8007CDE2 0005
- Sem ataque especial ilimitado (P2)
- 8007CDE2 0000
- Máximo de vitórias (P1)
- 8007B896 03E7
- Máximo de vitórias (P2)



Continua...

**FIGHTING ILUSION 5: K-1 GRAND PRIX 99**

- (GameShark 3,2 ou superior)
- Sem K.O. (P1)
- 8010202E 0000
- Rush Power ilimitado (P1)
- 80102024 013F
- Todos os lutadores
- Maasaki Satake (Japão)
- 80059AF4 8300
- Musashi (Japão)
- 80059B38 8300
- Nobuaki Kakuda (Japão)
- 80059B7C 0300
- Taiei Kin (Japão)
- 80059BC0 8300
- Takeru (Japão)
- 80059C04 0300
- Masaaki Miyamoto (Japão)
- 80059C48 0300
- Yoji Anjo (Japão)
- 80059CD0 0300
- Mitsuya Nagai (Japão)
- 80059D14 0300
- Maurice Smith (USA)
- 80059D58 8300
- Rick Roufus (USA)
- 80059D9C 8300
- Jean Claude (USA)
- 80059DE0 0300
- Curtis Schuster (USA)
- 80059EAC A300
- Peter Aerts (Holanda)
- 80059E68 2300
- Ernesto Hoost (Holanda)
- 80059EAC A300
- Sam Greco (Austrália)
- 80059EF0 0B00
- Stan The Man (Austrália)
- 80059F34 8300
- Mike Bernardo (África do Sul)
- 80059F78 2300
- Vander Merwe (África do Sul)
- 80059FBC 4300
- Jan 'The Giant' Norte (África do Sul)
- 8005A000 4300
- Francisco Filho (Brasil)
- 8005A044 0B00
- Glaube Feitosa (Brasil)
- 8005A088 0300
- Michael Thompson (UK)
- 8005A0CC 8300
- Matt Skelton (UK)
- 8005A110 4300
- Jean Riviere (Canadá)
- 8005A154 0300
- Andy Hug (Suíça)
- 8005A198 A300
- Ray Sefo (Nova Zelândia)
- 8005A1DC 8300
- Stefan Leko (Alemanha)
- 8005A220 8300
- Branco Cikatic (Croácia)
- 8005A264 0B00
- Nicholas Pettas (Dinamarca)
- 8005A2A8 0300
- Jerome Le Banner (França)
- 8005A330 0B00
- Tsuyoshi Nakasako (Japão)
- 80059C8C 0300
- Sadau Kiatsongrit (Tailândia)
- 8005A2EC 0300
- Kentaro Yamawaki (Japão)
- 8005A374 0500
- Deer Bennet (USA)
- 8005A50C 0500
- Jerry Neil (Nova Zelândia)
- 8005A4C8 0500
- Jake Iron (México)
- 8005A484 0500
- Bob Foreman (Bélgica)
- 8005A440 0500
- Junya Hamamoto (Japão)
- 8005A3FC 0500
- Ryuichi Kazami (Japão)
- 8005A3B8 0500
- Gregory Masters (USA)
- 8005A550 0500

**FISHERMAN'S BAIT 2: BIG OL' BASS**

Mission Impossible



- Tempo ilimitado
- 800C1124 2710
- Créditos infinitos
- 800C0F68 0009

M

**MISSION IMPOSSIBLE**

- (GameShark 3,2 ou superior)
- Energia ilimitada
- 8008FE04 00FF
- Munição infinita
- 800454AA 2400
- Todas as missões
- 8008FA8C 00FF
- 8008FB10 FFFF
- Super pulo
- 8008FC14 0001
- Desativar super pulo
- 8008FC14 0000
- Câmera Lenta
- 8008E9D0 FFFF
- 8008E9D2 FFFF
- Câmera Lenta desligada
- 8008E9D0 0001
- 8008E9D2 0000
- Modo Turbo
- 8008E9D0 0004
- Modo Turbo desligado
- 8008E9D0 0001
- Modo Stupid AI
- 8008FADC 0001
- Modo Stupid AI desligado
- 8008FADC 0000

P

**PREMIER MANAGER 99**

- (GameShark 2,4 ou superior)
- Dinheiro ilimitado
- 800E7EB2 3FFF
- Times especiais
- Arsenal
- 800E48E0 C9FF
- 800E48E2 3B9A
- Aston Villa
- 800E4984 C9FF
- 800E4986 3B9A
- Blackburn Rovers
- 800E4B70 C9FF
- 800E4B72 3B9A
- Charlton Athletic
- 800E579C C9FF
- 800E579E 3B9A
- Chelsea
- 800E4C14 C9FF
- 800E4C16 3B9A
- Coventry City
- 800E4CB8 C9FF
- 800E4CBA 3B9A
- Derby County
- 800E4E00 C9FF
- 800E4E02 3B9A
- Everton
- 800E4EA4 C9FF
- 800E4EA6 3B9A
- Leeds United
- 800E4F48 C9FF
- 800E4F4A 3B9A
- Leicester City
- 800E4FEC C9FF
- 800E4FEE 3B9A
- Liverpool
- 800E5090 C9FF
- 800E5092 3B9A
- Manchester United
- 800E5134 C9FF
- 800E5136 3B9A
- Middlesbrough
- 800E5AD0 C9FF
- 800E5AD2 3B9A
- New Castle United
- 800E51D8 C9FF
- 800E51DA 3B9A
- Nottingham Forest
- 800E5C18 C9FF
- 800E5C1A 3B9A
- Sheffield Wed
- 800E527C C9FF
- 800E527E 3B9A
- Southampton
- 800E5320 C9FF
- 800E5322 3B9A
- Tottenham Hotspur
- 800E53C4 C9FF
- 800E53C6 3B9A
- West Ham United
- 800E5468 C9FF
- 800E546A 3B9A
- Wimbledon
- 800E550C C9FF
- 800E550E 3B9A
- Primeira divisão
- Barnsley
- 800E4A28 C9FF
- 800E4A2A 3B9A
- Birmingham City
- 800E5580 C9FF
- 800E5582 3B9A
- Bolton Wanderers
- 800E4ACC C9FF
- 800E4ACE 3B9A
- Bradford City
- 800E5654 C9FF
- 800E5656 3B9A
- Bristol City
- 800E66FC C9FF
- 800E66FE 3B9A
- Bury
- 800E56F8 C9FF
- 800E56FA 3B9A
- Crewe Alexandra
- 800E5840 C9FF
- 800E5842 3B9A
- Crystal Palace
- 800E4D5C C9FF
- 800E4D5E 3B9A
- Grimsby Town
- 800E6B78 C9FF
- 800E6B7A 3B9A
- Huddersfield Town
- 800E58E4 C9FF
- 800E58E6 3B9A
- Ipswich Town
- 800E5988 C9FF
- 800E598A 3B9A
- Norwich City
- 800E5B74 C9FF
- 800E5B76 3B9A
- Oxford United
- 800E5CBC C9FF
- 800E5CBE 3B9A
- Port Vale
- 800E5D60 C9FF
- 800E5D62 3B9A
- Portsmouth
- 800E5E04 C9FF
- 800E5E06 3B9A
- Qpr
- 800E5EA8 C9FF
- 800E5EAA 3B9A
- Sheffield United
- 800E5FF0 C9FF
- 800E5FF2 3B9A
- Stockport County
- 800E6094 C9FF
- 800E6096 3B9A
- Sunderland
- 800E61DC C9FF
- 800E61DE 3B9A
- Swindon Town
- 800E6280 C9FF
- 800E6282 3B9A
- Tranmere Rovers

800E6324 C9FF  
 800E6326 3B9A  
**Watford**  
 800E713C C9FF  
 800E713E 3B9A  
**West Brom**  
 800E63C8 C9FF  
 800E63CA 3B9A  
**Wolves**  
 800E646C C9FF  
 800E646E 3B9A  
**Segunda divisão**  
**Blackpool**  
 800E6510 C9FF  
 800E6512 3B9A  
**Bournemouth**  
 800E65B4 C9FF  
 800E65B6 3B9A  
**Bristol Rovers**  
 800E67A0 C9FF  
 800E67A2 3B9A  
**Burnley**  
 800E6844 C9FF  
 800E6846 3B9A  
**Chester Field**  
 800E698C C9FF  
 800E698E 3B9A  
**Colchester Utd**  
 800E77A4 C9FF  
 800E77A6 3B9A  
**Fulham**  
 800E6A30 C9FF  
 800E6A32 3B9A  
**Gillingham**  
 800E6AD4 C9FF  
 800E6AD6 3B9A  
**Lincoln City**  
 800E7C20 C9FF  
 800E7C22 3B9A  
**Luton Town**  
 800E6C1C C9FF  
 800E6C1E 3B9A  
**Macclesfield**  
 800E7CC4 C9FF  
 800E7CC6 3B9A  
**Manchester City**  
 800E5A2C C9FF  
 800E5A2E 3B9A  
**Millwall**  
 800E6CC0 C9FF  
 800E6CC2 3B9A  
**Northampton Town**  
 800E6D64 C9FF  
 800E6D66 3B9A  
**Notts County**  
 800E7E0C C9FF  
 800E7E0E 3B9A  
**Oldham Athletic**  
 800E6E08 C9FF  
 800E6E0A 3B9A  
**Perston North End**  
 800E6F50 C9FF

800E6F52 3B9A  
**Reading**  
 800E5F4C C9FF  
 800E5F4E 3B9A  
**Stoke City**  
 800E6138 C9FF  
 800E613A 3B9A  
**Walsall**  
 800E7098 C9FF  
 800E709A 3B9A  
**Wigan Athletic**  
 800E71E0 C9FF  
 800E71E2 3B9A  
**Wrexham**  
 800E7284 C9FF  
 800E7286 3B9A  
**Wycombe Wndrs**  
 800E7328 C9FF  
 800E732A 3B9A  
**York City**  
 800E73CC C9FF  
 800E73CE 3B9A  
**Terceira divisão**  
**Barnet**  
 800E7470 C9FF  
 800E7472 3B9A  
**Breatford**  
 800E6658 C9FF  
 800E665A 3B9A  
**Brighton**  
 800E7514 C9FF  
 800E7516 3B9A  
**Cambridge United**  
 800E75B8 C9FF  
 800E75BA 3B9A  
**Cardiff City**  
 800E765C C9FF  
 800E765E 3B9A  
**Carlisle United**  
 800E68E8 C9FF  
 800E68EA 3B9A  
**Chester City**  
 800E7700 C9FF  
 800E7702 3B9A  
**Darlington**  
 800E7848 C9FF  
 800E784A 3B9A  
**Exeter City**  
 800E78EC C9FF  
 800E78EE 3B9A  
**Halifax Town**  
 800E7990 C9FF  
 800E7992 3B9A  
**Hartlepool United**  
 800E7A34 C9FF  
 800E7A36 3B9A  
**Hull City**  
 800E7AD8 C9FF  
 800E7ADA 3B9A  
**Leyton Orient**  
 800E7B7C C9FF  
 800E7B7E 3B9A

**Mansfield Town**  
 800E7D68 C9FF  
 800E7D6A 3B9A  
**Peterborough Utd.**  
 800E7EB0 C9FF  
 800E7EB2 3B9A  
**Phymouth Argyle**  
 800E6EAC C9FF  
 800E6EAE 3B9A  
**Rochdale**  
 800E7F54 C9FF  
 800E7F56 3B9A  
**Rotherham United**  
 800E7FF8 C9FF  
 800E7FFA 3B9A  
**Scarborough**  
 800E809C C9FF  
 800E809E 3B9A  
**Scunthorpe Utd.**  
 800E8140 C9FF  
 800E8142 3B9A  
**Shrewsbury Town**  
 800E81E4 C9FF  
 800E81E6 3B9A  
**Southend United**  
 800E6FF4 C9FF  
 800E6FF6 3B9A  
**Swansea City**  
 800E82B8 C9FF  
 800E82BA 3B9A  
**Torquay United**  
 800E832C C9FF  
 800E832E 3B9A  
**Times italianos - Série A**  
**A.C. Milan**  
 800DB0A0 C9FF  
 800DB0A2 3B9A  
**Bar**  
 800DB1E8 C9FF  
 800DB1EA 3B9A  
**Bologna**  
 800DB28C C9FF  
 800DB28E 3B9A  
**Cagliari**  
 800DB3D4 C9FF  
 800DB3D6 3B9A  
**Empoli**  
 800DB708 C9FF  
 800DB70A 3B9A  
**Florentina**  
 800DB850 C9FF  
 800DB852 3B9A  
**Inter Milan**  
 800DB998 C9FF  
 800DB99A 3B9A  
**Juventus**  
 800DBA3C C9FF  
 800DBA3E 3B9A  
**Lazio**  
 800DBAE0 C9FF  
 800DBAE2 3B9A  
**Parma**  
 800DBE14 C9FF  
 800DBE16 3B9A  
**Perugia**  
 800DBEB8 C9FF  
 800DBEBA 3B9A  
**Piacenza**  
 800DC000 C9FF  
 800DC002 3B9A  
**Roma**  
 800DC290 C9FF  
 800DC292 3B9A  
**Salemitana**  
 800DC334 C9FF  
 800DC336 3B9A  
**Sampdoria**  
 800DC3D8 C9FF  
 800DC3DA 3B9A  
**Udinese**  
 800DC668 C9FF  
 800DC66A 3B9A  
**Venezia**  
 800DC70C C9FF  
 800DC70E 3B9A  
**Vicenza**  
 800DC854 C9FF  
 800DC856 3B9A  
**Times italianos - Série B**  
**Atalanta**  
 800DB144 C9FF

**Continuação MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF THE SUPERHEROES**



8007B898 03E7  
 Pontuação máxima (P1)  
 8007C168 FFFF  
 Pontuação máxima (P2)  
 8007C578 FFFF  
 Começa no último chefe  
 E007B888 0000  
 3007B888 0007  
 Apenas uma vitória (P1)  
 E007B82A 0000  
 3007B82A 0001  
 Nunca vence (P1)  
 3007B82A 0000  
 Apenas uma vitória (P2)  
 E007B82B 0000  
 3007B82B 0001  
 Nunca vence (P2) -  
 3007B82B 0000  
 Seleção de estágios  
 Fase Honda's Bathhouse  
 8007B780 0000  
 Fase Live House of The Dead  
 8007B780 0001  
 Fase Neo St. Petersburg  
 8007B780 0002  
 Fase Dr. Willy's  
 8007B780 0003  
 Fase Headquarters of Evil  
 8007B780 0004  
 Fase Avengers Base  
 8007B780 0005  
 Fase Blue Area of The Moon  
 8007B780 0006  
 Fase Rooftop of Daily Bugle  
 8007B780 0007  
 Fase Cliff of Desolation  
 8007B780 0008  
 Fase Rooftop by Central Park  
 8007B780 0009  
 Ryu com Ken (P1)  
 3007B8E4 0002  
 Ryu com Akuma (P1)  
 3007B8E4 0004  
 Tempo ilimitado no ataque (P1)  
 D007B862 0230  
 8007B862 0240  
 Modo Wolverine ilimitado (P1)  
 8007C222 01FF  
 Tempo ilimitado no ataque (P2)  
 D007B864 0230  
 8007B864 0240  
 Modo Wolverine ilimitado (P2)  
 8007C632 01FF



Continua...



Primeir Manager 99

**Continuação MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF THE SUPERHEROES**



- Ryu com Ken (P2)  
3007B8E5 0002
- Ryu com Akuma (P2)  
3007B8E5 0004
- Especial Mega Man infinito (P1)  
8007C236 0010
- Especial Mega Man infinito (P2)  
8007C646 0010
- Modo EX (use L1, R1 e Select)  
D0028808 0C01  
8007B6E8 0108
- Jin tem Super Armor (P1)  
8007C258 00FF
- Ataque rápido (P1)  
8007BF76 0000
- Mega Man com Magnetic Shockwave (P1)  
8007C24E 0001
- Mega Buster no máximo (P1)  
8007C238 00FF
- Jin tem Super Armor (P2)  
8007C668 00FF
- Ataque rápido (P2)  
8007CBFE 0090
- Mega Man com Magnetic Shockwave (P2)  
8007C65E 0001
- Mega Buster no máximo (P2)  
8007C648 00FF
- Energia ilimitada  
80038106 2400
- Hits em qualquer lugar  
80048F92 2400

**TOMB RAIDER 2: THE DAGGER OF XIAN**

- Todos os itens  
80088B34 0009
- Lara aranha  
8008C4F6 0001
- Flares ilimitados  
D008AAD6 0008  
8008C4EE 0008
- Ter os três segredos  
800DE682 000F
- Todas as armas  
80088AA0 000B
- Oxigênio ilimitado  
8008C4FE 0708
- Medi Packs ilimitados  
80088AB8 03E7
- Pequenos Medi Packs infinitos  
80088ABA 03E7
- Harpoon infinito  
8008C5B3 0006
- Shotgun infinito  
8008C5B4 0012
- Flares infinito  
80088AAA 03E7
- M-16 infinito  
8008C5C0 0050
- Pistol infinito  
8008C5AC 0028
- Grenade Launcher infinito  
8008C5BC 0008
- Uzi infinito  
8008C5B0 00A0
- Fase Great Wall  
Energia ilimitada  
8019CF52 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010

Continua...

- 800DB146 3B9A
- Brescia  
800DB330 C9FF  
800DB332 3B9A
- Cesena  
800DB478 C9FF  
800DB47A 3B9A
- Chievo  
800DB51C C9FF  
800DB51E 3B9A
- Cosenza  
800DB5C0 C9FF  
800DB5C2 3B9A
- Cremonese  
800DB664 C9FF  
800DB666 3B9A
- Fidellis Andria  
800DB7AC C9FF  
800DB7AE 3B9A
- Gonno  
800DB8F4 C9FF  
800DB8F6 3B9A
- Lecco  
800DBB84 C9FF  
800DBB86 3B9A
- Lucchese  
800DBC28 C9FF  
800DBC2A 3B9A
- Monza  
800DBCCC C9FF  
800DBCCE 3B9A
- Napoli  
800DBD70 C9FF  
800DBD72 3B9A
- Pescara  
800DBF5C C9FF  
800DBF5E 3B9A
- Ravenna  
800DC0A4 C9FF  
800DC0A6 3B9A
- Reggiana  
800DC148 C9FF  
800DC14A 3B9A
- Reggina  
800DC1EC C9FF  
800DC1EE 3B9A
- Terana  
800DC47C C9FF  
800DC47E 3B9A
- Torino  
800DC520 C9FF  
800DC522 3B9A
- Treviso  
800DC5C4 C9FF  
800DC5C6 3B9A
- Verona  
800DC7B0 C9FF  
800DC7B2 3B9A

**R**

**RAINBOW SIX**

- Energia ilimitada  
8005518A 2400
- Proteção infinita  
80052BAE 2400
- 800AE5B6 0063
- 800AE8EA 0063
- 800AEC1E 0063
- Todas as fases liberadas  
8007E7E0 0001  
80080B68 000D
- Tempo ilimitado  
800CBAF2 2400
- Sem falhas  
80076074 0017  
80076094 0000  
800760BC 0000  
8007F49C 0000  
80080B9C 0000
- Time invencível  
8007D430 0001
- Todos os níveis liberados  
8007D434 0001
- Mostrar coordenadas  
8007D43C 0001
- Apresentar créditos  
8007D444 0001
- Os reféns não morrem

- 8007D448 0001
- Sem terroristas  
8007D44C 0001
- Todas as portas destrancadas  
8007D458 0001

**S**

**STREET FIGHTER COLLECTION**

- Super Street Fighter 2
- Primeiro jogador  
Energia ilimitada  
80175458 0090
- Sem energia  
80175458 0000
- Ataque especial no ar  
80175530 0000
- Segundo jogador  
Energia ilimitada  
801757C4 0090
- Sem energia  
801757C4 0000
- Ataque especial no ar  
8017589C 0000
- Super Street Fighter 2X
- Primeiro jogador  
Energia ilimitada  
80175458 0090
- Sem energia  
80175458 0000
- Sem Super Bar  
80175666 3000
- 80175668 0000
- Super Bar nível 1  
80175666 3000
- 80175668 0010
- Super Bar nível 2  
80175666 3000
- 80175668 0020
- Super Bar nível 3  
80175666 3000
- 80175668 0030
- Ataque especial no ar  
80175530 0000
- Segundo jogador  
Energia ilimitada  
801757C4 0090
- Sem energia  
801757C4 0000
- Sem Super Bar  
801759D2 3000
- 801759D4 0000
- Super Bar nível 1  
801759D2 3000
- 801759D4 0010
- Super Bar nível 2  
801759D2 3000
- 801759D4 0020
- Super Bar nível 3  
801759D2 3000
- 801759D4 0030
- Ataque especial no ar  
8017589C 0000
- Street Fighter Zero 2 Alpha
- Primeiro jogador  
Energia ilimitada  
8019624C 0090
- Sem energia  
8019624C 0000
- Sem Super Bar  
801962B6 0000
- Super Bar nível 1  
801962B6 0030

- Super Bar nível 2  
801962B6 0060
- Super Bar nível 3  
801962B6 0090
- Tempo infinito para o combo  
80196490 A400
- Ataque especial no ar  
80196234 0000
- Segundo jogador  
Energia ilimitada  
80196648 0090
- Sem energia  
80196648 0090
- Sem Super Bar  
801966B2 0000
- Super Bar nível 1  
801966B2 0030
- Super Bar nível 2  
801966B2 0060
- Super Bar nível 3  
801966B2 0090
- Tempo infinito para o combo  
8019684C A400
- Ataque especial no ar  
80196630 0000

**STREET FIGHTER EX 2 PLUS ALPHA**

- (Versão Japonesa)
- Código mestre  
Use para habilitar os outros códigos  
D01BD48A 1040  
801BD48A 1000
- (GameShark 3,2 ou superior)
- HP ilimitado (P1)  
801E9204 00C8
- HP ilimitado (P2)  
801EAA80 00C8
- Power Gauge infinito (P1)  
801217AC 96C8
- 801E9204 96C8
- Power Gauge infinito (P2)  
801EAA80 96C8
- 8012A554 96C8
- Todos os lutadores secretos  
801F47B0 FFFF
- 801F47B2 FFFF
- Sem HP (P1)  
801E9204 0000
- Sem HP (P2)  
801EAA80 0000
- Sem Power Gauge (P1)  
801217AC 0000
- 801E9204 0000
- Sem Power Gauge (P2)  
801EAA80 0000
- 8012A554 0000

**T**

**TONY HAWK'S PRO SKATER**

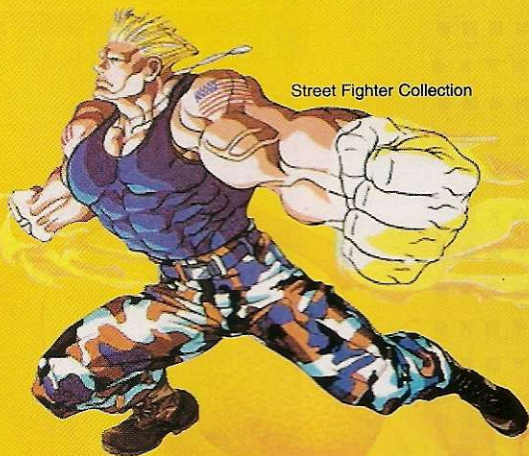
- Tempo ilimitado  
80025556 2400
- Paper Thin Skaters  
8008B6A2 2400
- Skate Upside Down  
80085182 2400
- Truques com maior pontuação  
8006E876 2400
- 8006E9A0 0FFF
- 8006E9A2 2463
- Maior pontuação  
8006CECC FFFF
- 8006CECE 2402
- 8006E880 FFFF
- 8006E882 2402
- Barra especial no máximo  
8002F6E4 0FFF
- 8002F6E6 2402
- 8002F6E8 AE02
- 8002F7CE 2400
- 8002F7D2 2400
- 8003BA5E 2400
- 8003C0EA 2400
- Truques para cada personagem  
Tony Hawk  
99 tapes  
800A684C 0063
- Todos os tapes de Warehouse



Rainbow Six



300A6850 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A6851 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A6852 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A6853 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A6854 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A6855 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A6856 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A6857 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A6858 00FF  
 Bob Burnquist  
 99 tapes  
 800A685A 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A685E 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A685F 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A6860 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A6861 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A6862 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A6863 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A6864 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A6865 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A6866 00FF  
 Geoff Rowley  
 99 tapes  
 800A6868 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A686C 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A686D 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A686E 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A686F 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A6870 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A6871 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A6872 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A6873 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A6874 00FF  
 Bucky Lasek  
 99 tapes  
 800A6876 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A687A 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A687B 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A687C 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A687D 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A687E 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A687F 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A6880 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A6881 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A6882 00FF  
 Chad Muska  
 99 tapes  
 800A688A 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A6888 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A6889 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A688A 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A688B 00FF



Todos os tapes de Downtown  
 300A688C 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A688D 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A688E 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A688F 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A6890 00FF  
 Kareem Campbell  
 99 tapes  
 800A6892 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A6896 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A6897 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A6898 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A6899 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A689A 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A689B 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A689C 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A689D 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A689E 00FF  
 Andrew Reynolds  
 99 tapes  
 800A68A0 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A68A4 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A68A5 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A68A6 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A68A7 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A68A8 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A68A9 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A68AA 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A68AB 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A68AC 00FF  
 Rune Glifberg  
 99 tapes  
 800A68AE 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A68B2 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A68B3 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A68B4 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A68B5 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A68B6 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam

300A68B7 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A68B8 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A68B9 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A68BA 00FF  
 Jamie Thomas  
 99 tapes  
 00A68BC 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A68C0 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A68C1 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A68C2 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A68C3 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A68C4 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A68C5 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A68C6 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A68C7 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A68C8 00FF  
 Elissa Steamer  
 99 tapes  
 800A68CA 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A68CE 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A68CF 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A68D0 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A68D1 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A68D2 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A68D3 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A68D4 00FF  
 Todos os tapes de Streets  
 300A68D5 00FF  
 Medalha de ouro no Roswell  
 300A68D6 00FF  
 Officer Dick  
 99 tapes  
 800A68D8 0063  
 Todos os tapes de Warehouse  
 300A68DC 00FF  
 Todos os tapes de School  
 300A68DD 00FF  
 Todos os tapes de Mall  
 300A68DE 00FF  
 Medalha de ouro no Skate Park  
 300A68DF 00FF  
 Todos os tapes de Downtown  
 300A68E0 00FF  
 Todos os tapes de Downhill Jam  
 300A68E1 00FF  
 Medalha de ouro no Portland  
 300A68E2 00FF

**Continuação  
 TOMB RAIDER 2: THE  
 DAGGER OF XIAN**

8019CF50 FFE0  
 Salto longo  
 8019CF4E 006B  
 Fase Venice  
 Energia ilimitada  
 801C19E6 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801C19E4 FFE0  
 Salto longo  
 801C19E2 006B  
 Fase Baroli's Hideout  
 Energia ilimitada  
 801D0CBE 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801D0CBC FFE0  
 Salto longo  
 801D0CBA 006B  
 Fase Opera House  
 Energia ilimitada  
 801CF2F6 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801CF2F4 FFE0  
 Salto longo  
 801CF2F2 006B  
 Fase Offshore Rig  
 Energia ilimitada  
 801BEC86 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801BEC84 FFE0  
 Salto longo  
 801BEC82 006B  
 Fase Fathoms  
 Energia ilimitada  
 801BB482 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801BB480 FFE0  
 Salto longo  
 801BB47E 006B  
 Fase Diving Area  
 Energia ilimitada  
 801BDDA2 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801BDDA0 FFE0  
 Salto longo  
 801BDD9E 006B  
 Fase Wreck of the Maria Doria  
 Energia ilimitada  
 801CFE86 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801CFE84 FFE0  
 Salto longo  
 801CFE82 006B  
 Ter os três Circuits Breakers  
 80088B48 0003  
 Fase Living Quarters  
 Energia ilimitada  
 801B6916 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801B6914 FFE0  
 Salto longo  
 801B6912 006B  
 Fase The Deck  
 Energia ilimitada  
 801DCC1A 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801DCC18 FFE0  
 Salto longo  
 801DCC16 006B  
 Fase Catacombs of the Talion  
 Energia ilimitada  
 801C5852 03E8  
 Salto lunar  
 D008AAD4 0010  
 801C5850 FFE0

**Continua...**

**Continuação TOMB  
RAIDER 2: THE DAGGER  
OF XIAN**

- Salto longo  
801C584E 006B
- Fase Ice Palace  
Energia ilimitada  
801C8456 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010  
801C8454 FFE0
- Salto longo  
801C8452 006B
- Chefe morre com um tiro  
D008AAD4 0040  
801C9F0E 0000
- Fase Temple of Xian  
Energia ilimitada  
801DB426 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010  
801DB424 FFE0
- Salto longo  
801DB422 006B
- Fase Floating Islands  
Energia ilimitada  
801D1E42 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010  
801D1E40 FFE0
- Salto longo  
801D1E3E 006B
- Fase Dragon's Lair  
Energia ilimitada  
801A2A5E 03E8
- Chefe morre com um tiro  
D008AAD4 0040  
801A31CA 0000
- Fase Tibetan Foothills  
Energia ilimitada  
801DB6F2 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010  
801DB6F0 FFE0
- Fase Barkhang Monastery  
Energia ilimitada  
801E31C6 03E8
- Salto lunar  
D008AAD4 0010  
801E31C4 FFE0
- Fase Home Sweet Home  
Energia ilimitada  
801B2CCE 03E8
- Fase Lara's Home  
Salto lunar  
D008AAD4 0010  
8017C89C FFE0
- Flares  
80088AA0 0002
- Passagem secreta  
8017D04A 0001  
8010BA08 1672

**WINNING ELEVEN 4**  
(Versão Japonesa)

- Código mestre
- Use para habilitar os outros códigos
- D01030CA 1040
- 801030CA 1000
- Velocidade do jogo  
8007B442 0180
- Times secretos  
80072FD6 FFFF  
80072FD8 FFFF
- Toda galeria  
80072FD4 FFFF
- Modo Master League
- Pontos ilimitados (V. 1)  
300FA1ED 0063
- Lugares infinitos (V. 1)  
300FA1EF 0063
- Pontos ilimitados (V. 2)  
D00EB820 1023  
800EB822 0040
- Lugares infinitos (V. 2)  
D00EB81E 2463  
800EB81C 0000

Todos os tapes de Streets  
300A68E3 00FF  
Medalha de ouro no Roswell  
300A68E4 00FF

**TOY STORY 2**

- 99 moedas  
800b22260063
- Todos os Planet Tokens  
800c16181f1f  
800c161a1f1f  
800c161c1f1f  
800c161e1f1f  
800c16201f1f  
800c16221f1f  
800c16241f1f
- Energia ilimitada  
800b221e000e
- Super Blaster  
800a11f00040
- Rapid Blaster  
800a15e004c0
- Comic Shield ilimitado  
800b22200287
- Vidas infinitas  
800b22220009
- Invencível  
800B21C8 0009  
800B221C 002A

**W**

**WARPATH: JURASSIC PARK**

- Tempo ilimitado 1  
8007714C 003C
- Tempo ilimitado 2  
80045B7A 2400
- Vitória rápida (P1)  
80060F3C 0003  
80060F3E 1480  
80060F4A 2400
- Vitória rápida (P2)  
80060F3C 0003  
80060F3E 1080  
80060F4A 2400
- Energia infinita  
80060F4A 2400
- Último estágio  
80030EC6 0008
- Todas as criaturas
- Cachar  
30030EDD 0001
- Pachy  
30030EDE 0001
- Spino  
30030EDF 0001
- Cryo  
30030EE0 0001
- Trike  
30030EE1 0001
- Alberto  
30030EE2 0001
- Mountainside  
30030F09 0001
- Jungle Basin  
30030F0A 0001
- Lost Valley  
30030F0B 0001
- Universal Studios  
30030F0C 0001
- Todo os modos  
30030F4F 0001  
(GameShark 2,2 ou superior)
- Todos os personagens  
500000601 0000  
30030EDD 0001
- Todos os níveis  
500000401 0000  
30030F09 0001
- Apenas uma vitória (P1)  
E0030EB7 0000  
30030EB7 0001
- Apenas uma vitória (P2)  
E0030EB8 0000  
30030EB8 0001
- Nunca vence (P1)  
30030EB7 0000
- Nunca vence (P2)  
30030EB8 0000

**O QUE É GAMESHARK?**

O GameShark é um pequeno acessório que tem o tamanho de uma caixa de fósforos, e deve ser instalado na parte posterior do seu PlayStation através da entrada serial do console. Com ele você pode conseguir vidas infinitas, pular de fase e ganhar super poderes em diversos jogos digitando códigos secretos no menu do GameShark. Esse menu aparece quando você liga o PlayStation com o GameShark conectado a ele.



**O GameShark deve ser conectado à entrada serial do seu PlayStation**

**Cadastrando novo jogo**

O GameShark já traz diversos códigos carregados dentro dele. Porém você pode cadastrar os códigos de novos jogos. Para isso, ligue seu PlayStation com o GameShark ativado. No menu principal do GameShark, entre na opção Select Cheat Code e depois em New Game. Aperte ● duas vezes e escreva o nome do jogo utilizando novamente o ● do controle. Em seguida, aperte o botão ✕ e salve pressionando ●

mais uma vez. Depois disso, aparecerá a tela New Code. Aperte ● e adicione o código utilizando o menu lateral. Se quiser, há a opção de criar uma descrição do código, que pode ser preenchida com o botão ■. Quando terminar o cadastramento, ative o código desejado com ● e volte com o ✕. Coloque o CD do jogo dentro do PlayStation e, no menu principal, entre no Start Game, espere o jogo ser carregado e divirta-se.

**WINNING ELEVEN 3**

- (Versão Japonesa)
- Começa com 9 gols (P1)  
800B4A2A 900C
- Começa com 9 gols (P2)  
800B4A4E 900C

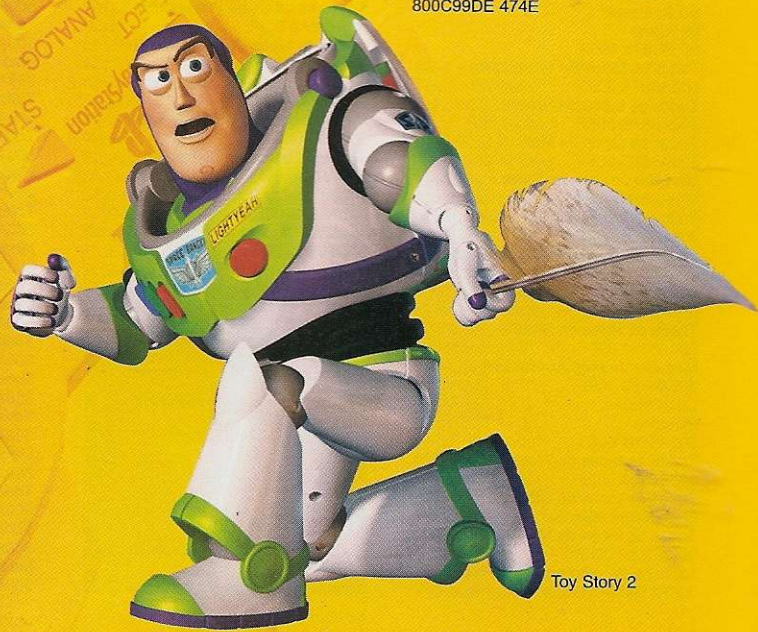
**WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION**

- (Versão Japonesa)
- Times secretos  
8010A2CA 000F
- Nomes em inglês para o Brasil (1/5)  
800C99A4 4154  
800C99A6 4646  
800C99A8 5241  
800C99AA 4C45  
800C99AC 4C41  
800C99AE 4144  
800C99B0 5249  
800C99B2 0000  
800C99B4 4142

- 800C99B6 4149
- 800C99B8 4F4E
- 800C99BA 4A20
- 800C99BC 2E52
- 800C99BE 4143
- 800C99C0 4C52

**Nomes em inglês para o Brasil (2/5)**

- 800C99C2 534F
- 800C99C4 4143
- 800C99C6 5546
- 800C99C8 0000
- 800C99CA 0000
- 800C99CC 4153
- 800C99CE 504D
- 800C99D0 4941
- 800C99D2 004F
- 800C99D4 4947
- 800C99D6 564F
- 800C99D8 4E41
- 800C99DA 494E
- 800C99DC 5544
- 800C99DE 474E



Toy Story 2

D I C A S & T R U Q U E S P A R A P L A Y S T A T I O N N ° 15

# Até o fim deste anúncio você já está na Internet.

Entre já na Internet. É só seguir a receita.

DenisonBrasil



Vá até o ícone *Meu Computador*.



Clique *Acesso à Rede Dial-Up*.



Clique *Fazer*

*Nova Conexão*.



Quando solicitado, preencha o campo com o telefone 0800-16 26 34.

Ao finalizar a tarefa, reinicie seu computador.



Agora clique duas vezes no ícone criado.

Nome do usuário:	Novo
Senha:	Novo
<input type="checkbox"/> Salvar senha	

No campo *Nome do usuário*, digite **Novo**. No campo *Senha*, digite **Novo**.

Clique *Conectar*.



Com o micro conectado, abra o *Internet Explorer* e enderece a página

<http://cadastro.mandic.com.br> Siga as instruções da página para efetuar o seu cadastro e

digite a chave promocional

**= npk J ng & 6 R % C a h 7**

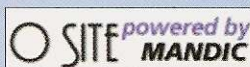
Bem-vindo à Internet!

## Trocar de provedor também é muito fácil:



Primeiro acesse [www.osite.com.br](http://www.osite.com.br)

Clique



e siga as instruções da

página para efetuar o seu cadastro. Digite a chave promocional acima.

**Acesso ilimitado no 1º mês: R\$ 4,95**

\* Válido somente para cadastramentos realizados até 31/8/2000 e apenas para novos usuários. • Esta oferta não é válida em conjunto com nenhuma outra oferta. • Válido somente para cadastramento com cartão de crédito. • O custo telefônico é de responsabilidade do usuário. • Se desejar cancelar seu cadastro, acesse [www.mandic.com.br/cancela](http://www.mandic.com.br/cancela). • Após o período promocional, serão aplicadas as tarifas regulares.

0800 - 90 30 90



SITE

[www.osite.com.br](http://www.osite.com.br)

Powered by  
MANDIC

# Os novos heróis chegaram do futuro.



**POWER RANGERS NA GALÁXIA PERDIDA**

A AVENTURA CONTINUA EM OUTRA GALÁXIA.

Sábado, 11h



**MONSTER RANCHER**

DIRETO DOS GAMES PARA SUA TV.

Sábado, 13h30



**HOMEM-ARANHA, AÇÃO SEM LIMITES**

NOSSO HERÓI, NO FUTURO, DE UNIFORME NOVO.

Sábado, 12h

**Nova programação Fox Kids.**

**FOX KIDS**™

[www.foxkids.com.br](http://www.foxkids.com.br)

WGWORNGROUP