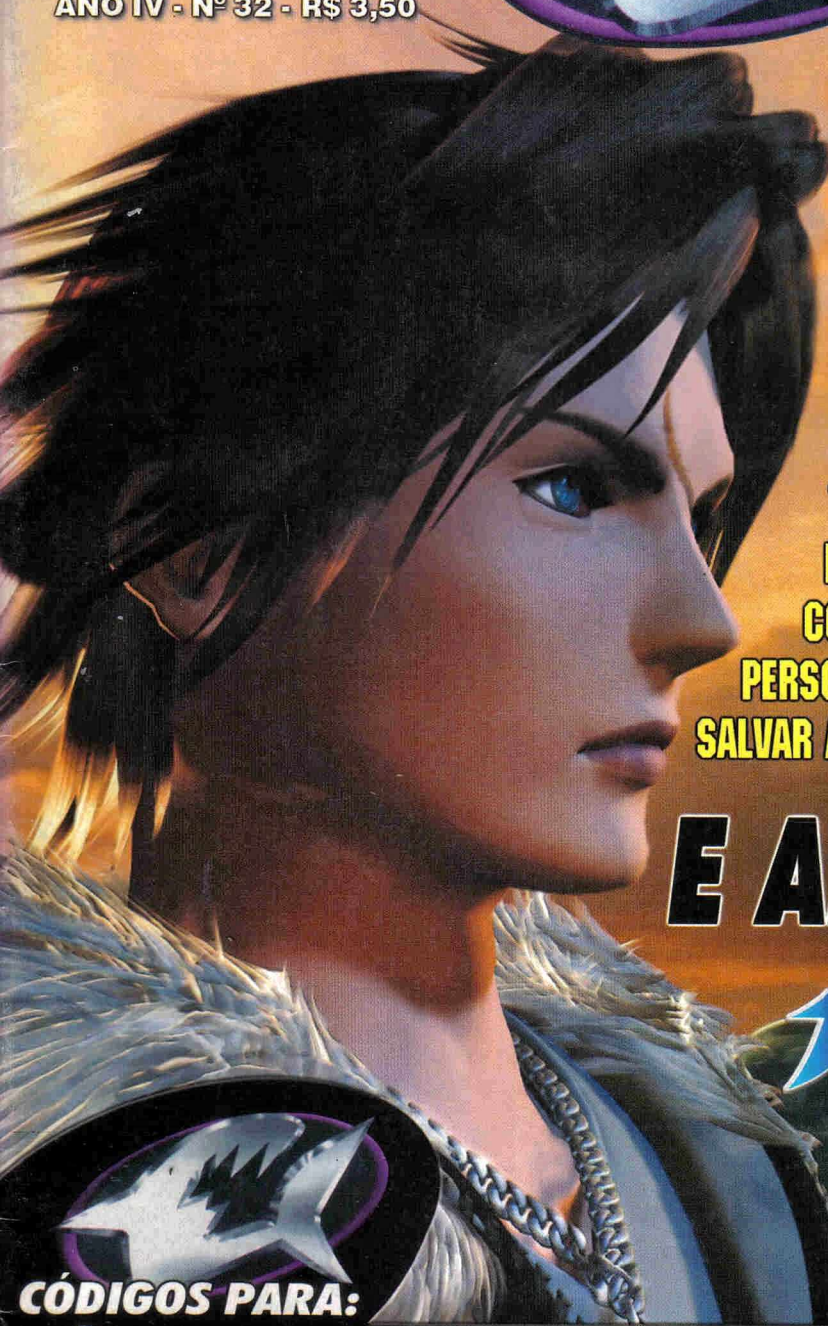


Shark Action

ANO IV - Nº 32 - R\$ 3,50



**SÓ CÓDIGOS PARA
GAME ENHANCERS**



FINAL FANTASY VIII

EM DESTAQUE

**DESTRAVAR O JOGO
DINHEIRO INFINITO
TER TODOS OS ITENS
TER TODAS AS MAGIAS
RANK SEED EM NÍVEL A
CÓDIGOS PARA OS G.F.S
PERSONAGENS MELHORADOS
SALVAR A QUALQUER MOMENTO**

E AINDA...



SAGA FRONTIER 2



RIDGE RACER TYPE 4



TOMB RAIDER III



MAGICAL TETRIS



MAGIC KNIGHT RAMEARTH

CÓDIGOS PARA:



PLAYSTATION



NINTENDO 64



SEGA SATURN

**3DO
GAME BOY
SUPER NES
GAME GEAR
MEGA DRIVE
NINTENDINHO
MASTER SYSTEM**



THE HOUSE OF DEAD

ELES ESTÃO MORTOS... ELES APENAS NÃO SABEM DISSO AINDA

- Uma conversão fiel do arcade original -- tripa por tripa.
- Realismo gráfico nojento -- a carne *padre* dos monstros realmente explode em pedaços depois de cada tiro.
- 4 capítulos com histórias ramificadas. Viva um massacre diferente no café da manhã, no almoço e no jantar.
- Mande pro inferno mais de 11 tipos de inimigos de virar o estômago.



SEGA SATURN

É DIFERENTE DE TODOS OS INIMIGOS QUE VOCÊ JÁ ENFRETOU.

- Uma incrível e emocionante aventura de Yuji Naka, o mesmo criador de NIGHTS e Sonic the Hedgehog.
- Corra, lute e enfrente labaredas e tempestades de fogo.
- Acabe com verdadeiros incêndios usando disparos de energia.

BURNING RANGERS



TEC TOY

SEGA

WWW SOFTWARES & GAMES
Shopping West Plaza - 3871-3994
Iguatemi Campinas - (019) 251-2277

RI-HAPPY BRINQUEDOS
253-2666

KING PEL MAG. E BAZAR
Shopping Direção - 297-1530

EXTREME GAMES
Shopping D - 227-7776

COML. MESQUITA
603-0888

A Revista Gamers Especial
É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:



CONSELHO EDITORIAL

Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro

Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166

Colaborador: Tarcisio Motta

Bureau: N. D. R.

Distribuição: DINAP

ISSN 1413-1471

CL Artes Gráficas-(011)7896-6544

Editora Escala Ltda

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone:
(011) 266-3166 Fax.: (011)
857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
E-mail: edescala@node1.com.br
Endereço eletrônico: www.escala.com.br

EDITORIAL

Muitas pessoas acham que Game Shark é um acessório novo e alguns ainda nos perguntam para que servem aquele monte de números que publicamos junto com as dicas.

Na verdade este tipo de acessório que serve para alterar o jogo, deixando-o mais fácil ou mais difícil, já existe há muito tempo, para quase todos os aparelhos de video game.

Quem não ouviu falar em Action Replay, que já existia para Master System e hoje em dia para Saturn e Playstation, ou o Game Guru para 3DO, ou mesmo o Game Genie para Nintendinho, Game Boy, Game Gear, Mega Drive e Super NES.

Com o nome de Game Shark, este acessório saiu para Saturn, Playstation e Nintendo 64, se tornando uma nova mania, principalmente para os jogos mais difíceis, ou ultimamente, para destravar alguns jogos japoneses que não rodam em aparelhos alterados.

Qualquer jogo pode ser alterado com um Game Enhancer. As mudanças possíveis são as mais variadas, podendo dar vantagens como energia infinita, mais vidas, obter qualquer item, começar em um lugar mais avançado, pular mais alto, habilitar menus e opções secretas ou acionar funções especiais com um único botão.

Diferentes das dicas e passwords comuns, já inseridos nos jogos, os Game Enhancer vão além, com eles é possível ativar funções que não são possíveis normalmente. Isso é feito através de um menu do próprio acessório, onde são inseridos os códigos publicados. A maioria desses acessórios já vêm com vários códigos gravados e você pode gravar outros, seguindo os passos nas explicações que damos mais à frente.

Apesar de os Game Enhancers mais antigos terem sido deixado de lado (junto com os consoles, é claro), a nova onda são os emuladores, onde a maioria vem com um Game Enhancer embutido.

Recebemos muitas cartas com pedidos para fazermos uma revista só com códigos de Game Shark e adiamos um bom tempo até que aqui está: uma edição só com códigos para Game Enhancer, dos jogos mais antigos aos mais atuais.

Para esta edição trouxemos alguns códigos para os jogos mais conhecidos e alguns inéditos. Se você quiser algum código específico, ou mesmo nos enviar algum, escreva-nos e de uma próxima vez procuraremos atendê-lo.

Nosso endereço: Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa
CEP 05060-000 - São Paulo - SP Email: gamers@edescala.com.br

NWD

Game Shark: instruções 06

PLAYSTATION

(GAME SHARK / PRO ACTION
REPLAY / CAETLA)

A Bug's Life	10
Batman & Robin	10
Beatmania (jap)	10
Chocobo Magic Dungeon (jap)	10
Chocobo's Racing (jap)	11
Coolboarders	11
Crash Bandicoot 3: Warped	11
Dance! Dance! Dance! (jap)	11
Dead or Alive (jap)	11
Deathtrap Dungeon	11
Deep Freeze (jap)	11
Diablo	12
Dynamite Boxing	11
Ehrgeiz (jap)	12
Eretzvaju	13
Fantastic Four	13
Fifa: Road to the World Cup'98	13
Final Doom	13
Final Fantasy VI (jap)	14
Final Fantasy VII (jap)	14
Final Fantasy VIII (jap)	15
Final Fantasy Tactics (jap)	13
Front Mission Alternative (jap)	19
Parasite Eve	21
Pepsiman (jap)	21
Poporogue (jap)	21
Rage Racer	24
Real Bout Special Dominated Mind (jap)	24
Resident Evil, Resident Evil: Director's Cut Part 1, Resident Evil Cut Dual Shock	22
Ridge Racer Type-4 (jap)	25
Rockman Dash (jap)	25
R-Types (jap)	25
Saga Frontier 2 (jap)	26
Tekken 3 (jap)	27
The King of Fighters '98 (jap)	27

Tomb Raider II	28
Tomb Raider III	29
Xenogears	30

SUPER NES

(GAME GENIE)

Aaahh!!! Real Monsters	31
Actraiser	31
Adventures of Batman & Robin	31
Breath of Fire	32
Donkey Kong Country 2	35
Doom	35
Dracula X	35

GAME BOY

(GAME GENIE)

Adventure Island 2	36
Batman Animated Series	36
Batman Return of the Joker	36
Final Fantasy Legend	36
Final Fantasy Legend 2	36
The Legend of Zelda: Link's Awakening	36

NINTENDINHO

(GAME GENIE)

Battletoads	37
Castlevania	37
Castlevania 2: Simon's Quest	37
Donkey Kong 3	37
Donkey Kong Classics	37

3DO

(GAME GURU)

Captain Quazar	38
Corpse Killer	38
Cyberdillo	38
Cyberia	38
Killing Time	38
Phoenix 3	38

PRICE

MEGA DRIVE

(GAME GENIE)

After Burner II	39
Batman Forever	39
Castle of Illusion: Starring Mickey Mouse	39

GAME GEAR

(GAME GENIE)

Alien 3	40
Ninja Gaiden	40
Pac-Man	40
Prince of Persia	40
Strider Returns	40

MASTER SYSTEM

(ACTION REPLAY)

Choplifter	41
Outrun	41
Pacmania	41
Penguin Land	41
Prince of Persia	41
R-Type	41
Shinobi	41
Sonic the Hedgehog	41
Sonic the Hedgehog 2	41
Star Wars	41
Streets of Rage	41
Strider	41

SEGA SATURN

(GAME SHARK / PRO ACTION REPLAY)

Aerofighters Assault	42
Battle Arena Toshinden Ura	42
Bio Hazard (jap)	42
Bug Too	42
Burning Rangers	42
Chaos Seed	43
Doom	43

Dracula X (jap)	43
Dragon Force	43
Dragon Force 2 (jap)	43
Dynamite Dekka (jap)	44
Enemy Zero	44
Fighters Megamix	44
J-League Coach - World Soccer RPG (jap)	45
Langrissier 5 - The End of Legend (jap)	45
Lunar 2: Eternal Blue (jap)	46
Lunar Silver Star Story (jap)	45
Magic Knight Rayearth (jap)	45
Marvel Super Heroes VS. Street Fighter	44
Megaman X3 (jap)	45
NBA Live '97	46
Pocket Fighter (jap)	47
Quake	47
Samurai Spirits RPG (jap)	47
Scud	47
Sega Touring Car	47
Shining Force III: Scenario 1 (jap)	48
Shining Force III: Scenario 2 (jap)	49
Shining Force III: Scenario 3 (jap)	51
Shining Wisdom	52
Sol Divide (jap)	47
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	51
Thunder Force V (jap)	52
Warcraft II	52
Whizz	52

NINTENDO 64

(GAME SHARK)

Banjo Kazooie	54
Body Harvest	54
Bomberman 64	55
Chameleon Twist	56
Cotton 2	56
Cruis'n World	57
Fifa: Road to the World Cup '98	58
Fighter's Destiny	58
Magical Tetris Challenge	58
Quake 64	59
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	60
War Gods	59



Game Shark

PLAYSTATION

Game Shark é um acessório que facilita sua vida pois com ele você poderá dar ao seu jogo continúes infinitos, todas as armas, invencibilidade; como também deixá-lo mais difícil reduzindo a energia, a munição, diminuir altura do pulo, etc. Ele já vem com vários códigos gravados, mas você poderá acrescentar estes que nós publicamos.

Instruções para uso

- 1- Conecte o Game Shark em seu Playstation com a chave lateral posicionada para cima, coloque o CD e ligue o aparelho em seguida;
 - 2- Quando aparecer o primeiro menu do game shark, selecione a opção "Select Enhancements" com o botão ○.
 - 3- No menu seguinte, escolha a opção "New Game" com o botão O;
 - 4- A seguir digite o nome do jogo (botão O seleciona a letra 17 apaga uma letra, ▲ apaga tudo), aperte o botão X quando acabar de digitar o nome do game.
 - 5- Se houver o Master Code, aperte , depois o botão O e digite-o. Aperte O quando terminar de digitar o Master Code.
 - 6- Após digitar o nome do jogo (e o Master Code se necessário) aperte o botão X e selecione a opção "Save" com o botão ○.
 - 7- No próximo menu, selecione a opção "New Code" com o botão □.
 - 8- Aperte ↑ e selecione "New Code Description" com o botão ○.
 - 9- Digite a descrição do código assim como fez com o nome do jogo.
 - 10- Após digitar a descrição do código, aperte ↓ e o botão ○ para começar a digitar o código (botão ○ seleciona a letra, R1 ou R2 avança um espaço, L1 ou L2 volta um espaço. Aperte o botão X quando terminar de digitar o código).
 - 11- Se o código ocupar mais que uma linha, repita a operação 10 até digitar todas as linhas.
 - 12- Após digitar o código, aperte o botão X e selecione a opção "Save" como botão ○.
 - 13- Se você quiser digitar outros códigos para este mesmo jogo, repita os procedimentos de 6 a 11.
 - 14- Aperte o botão V para ativar ou desativar os códigos desejados e aperte Start.
 - 15- Agora selecione a opção "Start Game With Enhancements" com o botão ○ e espere o jogo começar.
- Obs.: Se o game tiver Master Code você deve digitá-lo, ou os códigos não funcionarão.

SATURN

Os procedimentos para usar os códigos são iguais aos do Playstation, veja a seguir.

Instruções para uso

- 1- Conecte o Game Shark no seu Saturn, coloque o CD e ligue o aparelho em seguida.
- 2- Quando aparecer o primeiro menu do Game Shark, selecione a opção "Select Enhancements" com o botão A;
- 3- No menu seguinte, escolha a opção "New Game" com o botão A;
- 4- A seguir, digite o nome do jogo (botão A seleciona a letra, C apaga uma letra e Z apaga tudo), aperte o botão B quando acabar de digitar o nome do game;

c.) Cancel - Return to Previous menu

Esta opção o leva para o menu de abertura.

Use ↑ e ↓ no controle analógico para escolher uma destas opções. Aperte o botão " A " para selecionar.

2. Select Cheat Codes

Esta opção o leva à lista dos games e códigos armazenada na memória interna de GameShark. São listados jogos alfabeticamente. Use ↑ e ↓ no controle analógico para escolher o jogo desejado e aperte o botão " A " para selecionar. Os botões " R " e " L " mudam a lista de jogos para cima e para baixo respectivamente. O botão " B " o leva de volta ao menu principal.

Uma vez selecionado um jogo, uma lista cheia de códigos irá aparecer na tela. Use ↑ e ↓ para escolher cada código individualmente. Apertando o botão " A " irá ativar ou desativar o código, você pode ativar qualquer combinação de códigos. NOTA: um máximo de 15 códigos pode ser habilitado por vez. O uso o ajudará a determinar as melhores combinações de códigos para cada jogo. Os códigos ativados serão destacados em verde. Uma vez selecionados os códigos, aperte o botão " B " para voltar ao menu principal, ou o " Start " para ir para o Start Game. Veja as instruções abaixo para mais informações.

Novos códigos

Quando são lançados novos jogos você deverá inserir os novos códigos na memória do Game Shark. Estes códigos podem ser facilmente encontrados em revistas do ramo.

Para entrar com estes códigos vá para o menu Select Cheat Codes onde estão listados os jogos. Escolha "New Game" no topo da lista e aperte o botão " A " para selecioná-lo. Você irá para a tela New Game Edit. Se selecionar a opção New Game, você verá um novo box. Use o controle analógico para escrever o nome do jogo, botão " A " seleciona as letras. Quando você entrar com o nome do jogo, aperte o botão " B " e salve apertando o botão " A ".

Nota: Use " L " para retrocesso e " R " para inserir um espaço em branco. Usando o botão "C▲" do seu controle, alterna entre letra maiúscula ou minúscula.

Nome dos códigos

Selecione a opção New Code no topo da lista de código e aperte o botão " A " para ir para a tela EDIT CODE onde haverá um novo box onde você colocará os nomes dos novos códigos, por exemplo, vidas Infinitas. Entre com o nome como você fez com o nome do jogo (descrito acima). Pressione o botão "B" quando terminar. Depois, aperte ↓ para ir para o box azul de Code Entry, abaixo e à esquerda da tela.

Entrando com os códigos

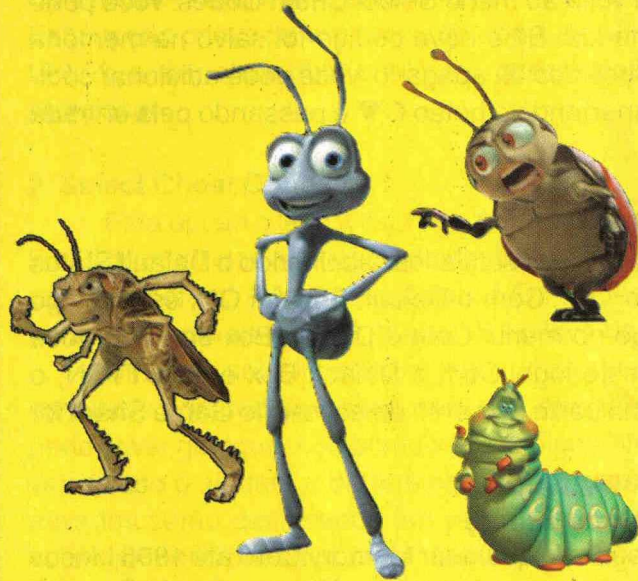
Cada código incluirá números e letras. Use o controle analógico para selecionar a primeira linha e aperte o botão " A " para trazer o box Code Entry. Novamente use o controle analógico para escolher cada letra ou número e o botão " A " para selecionar.

Continue até inserir o código inteiro. Códigos individuais às vezes podem ser bastante longos, assim é necessário um pouco de concentração. Se você se atrapalhar, não se apavore, você pode usar os botões L e R para mover para frente ou para trás se precisar reentrar com um número ou letra.

Nota: alguns códigos necessitam de numerosas linhas. Depois de entrar com a primeira, pressione ↓ no controle analógico para ir à próxima linha em branco e continuar inserindo o próximo código.

Depois que você entrar com o novo código, aperte o botão " B " e confirme que você quer salvar

A BUG'S LIFE



ENERGIA INFINITA ----- 800A6594 0004
 9 VIDAS E 50 GRAIN ----- 800A65A0 3209
 FLIK ----- 300A65A2 000F

BATMAN & ROBIN

BATMAN

ENERGIA INFINITA ----- 300CF50E 0064
 BOOST INFINITO ----- 800CF50A 0909
 TODAS AS BOMBAS INFINITAS --- 800CF520 6363
 ----- 300CF522 0063
 TODOS OS MÍSSEIS INFINITOS -- 300CF523 0063
 ----- 800CF524 6363
 ----- 800CF526 6363
 ----- 800CF528 6363
 ----- 800CF52A 6363
 ----- 800CF52C 6363
 ----- 800CF52E 6363

BATMAN (GIRL) (CATGIRL)

ENERGIA INFINITA ----- 300CF56E 0064
 BOOST INFINITO ----- 800CF56A 0909
 TODAS AS BOMBAS INFINITAS --- 800CF580 6363
 ----- 300CF582 0063
 TODOS OS MÍSSEIS INFINITOS -- 300CF583 0063
 ----- 800CF584 6363
 ----- 800CF586 6363
 ----- 800CF588 6363
 ----- 800CF58A 6363
 ----- 800CF58C 6363
 ----- 800CF58E 6363

ROBIN

ENERGIA INFINITA ----- 300CF5CE 0064
 BOOST INFINITO ----- 800CF5CA 0909
 TODAS AS BOMBAS INFINITAS --- 800CF5E0 6363
 ----- 800CF5E2 0063
 TODOS OS MÍSSEIS INFINITOS -- 300CF5E3 0063
 ----- 800CF5E4 6363
 ----- 800CF5E6 6363
 ----- 800CF5E8 6363
 ----- 800CF5EA 6363
 ----- 800CF5EC 6363
 ----- 800CF5EE 6363
 ----- 1605C718 8687

BEATMANIA (JAP)

JOKER COMMAND ----- D008 FEA0 ????
 AUTO JOGO PARA P1 (PRESSIONE SELECT +
 L2) ----- D008 FEA0 0101
 ----- 800C 33A8 0001
 AUTO JOGO PARA P2 (PRESSIONE SELECT +
 R2) ----- D008 FEA0 0102
 ----- 800C 33A8 0002
 AUTO JOGO PARA P1 & P2 (PRESSIONE SELECT
 + L2 + R2) ----- D008 FEA0 0103
 ----- 800C 33A8 0003
 TOTAL DE PONTOS P/ P1 999999 -----
 ----- 800C 33D8 000F
 ----- 800C 33DA 423F
 TOTAL DE PONTOS P/ P2 999999 -----
 ----- 800C 33DC 000F
 ----- 800C 33DE 423F

CHOCOBO MAGIC DUNGEON (JAP)

HP INFINITO ----- 80000B40 800B
 ----- 80000B42 3C0B
 ----- 80000B44 FB3C
 ----- 80000B46 950A
 ----- 80000B4C FB3E
 ----- 80000BC0 00B0
 ----- 80000BC2 240A
 ----- 80000BC4 0008
 ----- 80000BC6 0140
 ----- 80076470 0B40
 LEVEL UP INSTANTÂNEO ----- 80000B50 FB5C
 ----- 80000B52 A500
 DINHEIRO INFINITO ----- 80000BB0 8015
 ----- 80000BB2 3C08
 ----- 80000BB4 05F5
 ----- 80000BB6 3C0A
 ----- 80000BB8 E0FF
 ----- 80000BBA 354A
 ----- 80000BBC 85A0
 ----- 80000BBE AD0A



A - C

CHOCOBO'S RACING (J)

Destruir o jogo -----	D00AB72A 1040
-----	800AB72A 1000
Grand Prix - todas as coroas	
-----	801E9290 FFFF
Todas as classes -----	801E9292 FFFF
Sound room BGM -----	801E9294 FFFF
-----	801E9296 FFFF
Movie -----	801E9298 FFFF
Personagens e cursos secretos	
-----	801E929C 037F
-----	80078166 0FFF
Mudar aceleração com L 2 + R 2	
-----	D00781F0 0003
-----	3008A723 00xx

COOLBOARDERS

High Scoring -----	80016210 0000
High Scoring -----	80016212 0000
Extra Boards -----	801EF82E 0007
Pistas Extras -----	801EF82A 0005

DEAD OR LIVE (JAP.)

HP Infinito p/ Player 1 -----	80093860 00C8
HP Infinito p/ Player 2 -----	800938B8 00C8
Todos os trajes -----	80092BBC 0E05
-----	80092BBE 0505
-----	80092BC0 050E
-----	80092BC2 0F05
-----	80092BC6 0F0F
Configuração extra -----	30092913 007F
Atalho para o último estágio --	80085A9A 000A

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

99 vidas	D005BEEC F64C
.....	800B5D4C 6300
.....	D005BEEC F64C
.....	80068F58 6300
Todos os Special Power Moves	
.....	80069178 003F
Todos os cristais	8006912C FFFF
.....	8006912E FFFF
.....	80069130 FFFF
Todas as gemas	80068FB0 FFFF
.....	80068FB2 FFFF
.....	80068FB4 FFFF
.....	80068FB6 FF00
Todas as relíquias	800691B4 FFFF
.....	800691B6 FFFF
.....	800691B8 FFFF

**DANCE ! DANCE ! DANCE !**

P1 com barra de Groove no máximo	
-----	80060F0C 008A
-----	80060F1C 008A
P2 com barra de Groove sempre no zero ----	
-----	80060F6C 0000
P2 permanecer sempre errando	
-----	800AE4D0 0000
-----	800AE4D0 0001

DEATHTRAP DUNGEN

Energia para personagem masculino -----	
-----	8019AB9E 0018
Energia para personagem feminina -----	
-----	8019B3A2 0018

DEEP FREEZE

Energia infinita -----	800A202C 03E7
-----	800A202E 03E7
Arms infinitos -----	800A2032 1010
Itens infinitos -----	800A2038 0909
-----	800A203A 0909
Energia infinita - Partner -----	800A341C 03E7
-----	800A341E 03E7
Itens infinito - Partner -----	800A3428 0909
-----	300A342A 0009
Tempo infinito -----	80074B2C 1940

DYNAMITE BOXING

P1 nunca é nocauteado -----	80050B88 1FE9
HP infinito para o P1 -----	80050B8A 1FE9
P2 nunca é nocauteado -----	8005100C 1FE9
HP infinito para o P2 -----	8005100E 1FE9



C - D

DIABLO

Códigos para o Player 1

Vida infinita -----	800D9354 1280
Mana infinito -----	800D9368 1280
Level up instantâneo -----	800D937A 5FFF
Gold infinito -----	800D9388 FFFF
-----	800D938A 02FF
Distribuição de pontos infinita ----	800D9340 029B
Força máxima -----	800D9332 00FF
Magia máxima -----	800D9336 00FF
Destreza máxima -----	800D933A 00FF
Vitalidade máxima -----	800D933E 00FF
Dano máximo -----	800D9374 0064
Life máximo -----	800D934E 0002
-----	800D9352 0002
Mana máximo -----	800D9362 0002
-----	800D9366 0002
Máxima proteção de magia -----	300D9385 0064
Máxima proteção de fogo -----	300D9386 0064
Máxima proteção de raio -----	300D9387 0064

Todos os spells -----	800D92F0 FFFF
-----	800D92F2 FFFF
-----	800D92F4 FFFF

Levels máximos e ativados para todos os spells

-----	800D92AA 0F0F
-----	800D92AC 0F0F
-----	800D92AE 0F0F
-----	800D92B0 0F0F
-----	800D92B2 0F0F
-----	800D92B4 0F0F
-----	800D92B6 0F0F
-----	800D92B8 0F0F
-----	800D92BA 0F0F
-----	800D92B0 0F0F
-----	800D92BE 0F0F
-----	800D92C0 0F0F
-----	800D92C6 0F0F
-----	800D92C8 0F0F
-----	800D92CA 0F0F



EHRGEIZ (JAP)

Versão 2.3 do Game Shark



D - E

Energia infinita para P1	80122522 0001
8011E70E 00B8	P1 sem energia
75% de energia p/ P1	8011E70E 0000
D011E70E 00B8	Tempo infinito em batalha
8011E70E 008A	800F68C4 0930
50% de energia p/ P1	Tempo infinito para escolha
D011E70E 00B8	de lutador
8011E70E 005C	800F661E 0EB2
25% de energia p/ P1	Max Power Bar para P1
D011E70E 00B8	8011F406 00D0
8011E70E 002E	P1 sem Power Bar
1 Hit mata - P1	8011F406 0000
D011E70E 00B8	Max Power Bar para P2
8011E70E 0001	8012321A 00D0
P1 sem energia	P2 sem Power Bar
80122522 0000	8012321A 0000
Energia infinita p/ P2	Caixa sempre ativada
80122522 00B8	800F7C04 0001
75% de energia p/ P2	Caixa sempre desativada
D0122522 00B8	800F7C04 0000
80122522 008A	Modificador de estágio
50% de energia p/ P2	800F6964 00??
D0122522 00B8	Tempo sempre 0:00:00
80122522 005C	800F6860 0000
25% de energia p/ P2	Habilitar todos os personagens
D0122522 00B8	801F162C FFFF
80122522 002E	801F162E FFFF
1 Hit mata - P2	Habilitar todos os finais
D0122522 00B8	801F1630 FFFF

Modificador de personagem para P1	800F662C 00??
Modificador de personagem para P2	800F665C 00??

RPG Mode Codes

Energia infinita	801E7B90 0080
Max Power Bar	801F2CFE 0080
Max Magic/Fireballs	801F2E68 FFFF
Dinheiro infinito	801F2E90 FFFF

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de personagens

00- Rio
01- Han Daehan
02- Godhand
03- Lee Shuwen
04- Dasher Inoba
05- ?
06- Sasuke
07- Prince Naseem
08- YoYo Yoko
09- Jo

0A- Cloud Strife
0B- Tifa Lockhart
0C- Django
0D- Sephiroth
0E- Koji Masuda
0F- Clair Andrews
10- Yuffie Kisaragi
11- Vincent Valentine
13- Zax

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de estágio

00-Dome
01-Roof
02-Airship
03-Hong Kong
04-Train
05-Coliseum
06-DigUp
07-Shelter
08-Elevator
09-Underground
0A-Computer
0B-Random



ERETZVAJU

Todos os personagens	800D9B0A 0100
800A83E0 FFFF	D00A6064 0080
800A83E2 FFFF	800DCCB6 0100
800A83E4 FFFF	D00A6064 0080
800A83E6 FFFF	800D9D0A 0100
DANIZAVER	D00A6064 0080
recuperar HP (press. □)	800D9AD6 0100
D00A6064 0080	1 hit mata [Nota]
800E19CA 0100	80045B74 0000
D00A6064 0080	80045B76 0000
800E47D2 0100	80045B7C 0002
D00A6064 0080	80045B7E 0441
800D396E 0100	D00A6064 0008
D00A6064 0080	80045B7C 0000
800D313A 0100	D00A6064 0008
D00A6064 0080	80045B7E 0000
800D9D46 0100	Nota: Estes códigos
D00A6064 0080	deixarão ambos os
800D9D32 0100	jogadores invencí-
D00A6064 0080	veis e para ativar o 1
	hit mata, Press R1
	quando golpear o
	oponente.

FANTASTIC FOUR

Energia infinita para jogador 1	800E038E 0040
Energia infinita para jogador 2	800E058E 0040
Energia infinita para jogador 3	800E078E 0040
Energia infinita para jogador 4	800E098E 0040
Créditos infinitos	800B9E98 0005

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Time da casa com placar 0	8004F7B8 0000
Time da casa com placar 99	8004F7B8 0063
Time visitante com placar 0	8004F7BC 0000
Time visitante com placar 99	8004F7BC 0063
Pontos de edição de jog. inf. (BPC)	800B1940 0000
	800B1942 0000

FINAL DOOM

Mapa	800AB34C 0001
Fogo Rápido	800AB3F8 0001
Shotgun	800AB388 0001
Shotgun Shells	800AB3A8 03E7
Super Shotgun	800AB38C 0001
Rocket Launcher	800AB394 0001
Rockets	800AB3B0 03E7

FINAL FANTASY TACTICS

CT cheio para personagem 1	801924FC 0064
CT cheio para personagem 2	801926BC 0064
CT cheio para personagem 3	8019287C 0064
CT cheio para personagem 4	80192A3C 0064
CT cheio para personagem 5	80192BFC 0064
Cash infinito	800577CE 00FF
HP infinito para personagem 1	801924F4 03E7
HP infinito para personagem 2	801924F6 03E7
HP infinito para personagem 3	801926B4 03E7
HP infinito para personagem 4	801926B6 03E7
HP infinito para personagem 5	80192874 03E7
MP infinito para personagem 1	80192876 03E7
MP infinito para personagem 2	80192A34 03E7
MP infinito para personagem 3	80192A36 03E7
MP infinito para personagem 4	80192BF4 03E7
MP infinito para personagem 5	80192BF6 03E7
MP infinito para personagem 1	801924F8 03E7
MP infinito para personagem 2	801924FA 03E7
MP infinito para personagem 3	801926B8 03E7
MP infinito para personagem 4	801926BA 03E7
MP infinito para personagem 5	80192878 03E7
MP infinito para personagem 1	8019287A 03E7
MP infinito para personagem 2	80192A38 03E7
MP infinito para personagem 3	80192A3A 03E7
MP infinito para personagem 4	80192BF8 03E7
MP infinito para personagem 5	80192BFA 03E7



E -


 FINAL FANTASY VI

ファイナルファンタジーVI

Dinheiro infinito -----	8002F860 967F	-----	3002F612 0096
-----	8002F862 0098	-----	B00D0025 00000000
Todas as Summon -----	3002FA69 00FF	-----	3002F613 0098
-----	3002FA6A 00FF	Max Status para todos os personagens	-----
-----	3002FA6B 00FF	-----	B00D0025 00000000
-----	3002FA6C 00FF	-----	3002F61A 0080
Todas as Magias para Tina	-----	-----	B00D0025 00000000
-----	B0180001 00000000	-----	3002F61B 0080
-----	3002FA6E 00FF	-----	B00D0025 00000000
-----	B0150001 00000000	-----	3002F61C 0080
-----	3002FA86 00FF	-----	B00D0025 00000000
-----	B0090001 00000000	-----	3002F61D 0080
-----	3002FA9B 00FF	Itens infinitos.....	B1000001 00000000
Max EXP para todos os personagens	-----	-----	3002F969 000A
-----	B00D0025 00000000	Todos os Itens.....	B1000001 00000001
-----	3002F611 007F	-----	3002F869 0000
-----	B00D0025 00000000		



FINAL FANTASY VII

Potions infinitas -----	8009B378 9000	Usar Sephiroth como um personagem	
O tempo pára quando acionado o Menu -----		(só no primeiro CD) -----	8009B374 0200
-----	8009B9FC 0000	-----	8009B376 000A
-----	800988FA 0000	Salvar o jogo a qualquer momento	
Dinheiro infinito -----	8009B9F8 FFFF	-----	8009BA3E 0000
HP infinito (Cloud) -----	800F84A4 7000	Ter todos os limites (todos os personagens) ---	
MP infinito (Cloud) -----	800F84A0 03E7	-----	8009AFFA 0FFF
Altera a velocidade do jogo --	80050270 7D41	-----	8009B102 0FFF
Limit mais rápido (Cloud) -----	800F6134 00FF	-----	8009B186 0FFF
Modificador de experiência (Cloud) -----		-----	8009AEF2 0FFF
-----	8009AF0C ????	-----	8009B07E 0FFF
Modificador de experiência (Barett)		-----	8009B28E 0FFF
-----	8009AF90 ????	-----	8009AF76 0FFF
O tempo para em 10:00 hs ----	8009BA00 0258	-----	8009B20A 0FFF
HP infinito (Barett) -----	800F850C 7000	-----	8009B312 0FFF
Limit mais rápido (Barett) -----	800F6168 00FF	Melhor arma (Cloud) -----	8009B462 C68F
Modificador de experiência (Tifa)		Ter Master Summon (Monster) Materia	
-----	8009B014 ????	-----	3009B754 005A
HP infinito (Tifa) -----	800F8574 7000	Ter Master Magic Materia -----	3009B710 0049
Limit mais rápido (Tifa) -----	800F619C 00FF	Ter Master Command Materia	3009B6AC 0030
MP infinito (Tifa) -----	800F8570 03E7	Ter Tekinowaza completa -----	3009B6A8 002C
Sem batalhas -----	800706F4 0000		
Modificador de experiência (Aerith)			
-----	8009B098 ????		
HP infinito (Aerith) -----	800F850C 7000		
Limit mais rápido (Aerith) -----	800F6168 00FF		



Obs: Nos códigos modificadores de experiência, substitua "???" por outros caracteres para modificar a quantidade de experiência ganha nas batalhas. Se quiser, coloque "FFFF" para ganhar bastante experiência.

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Se seu PlayStation foi chaveado, não irá rodar FF8, a não ser que você use o Pro Action Replay versão 1.4 ou acima, ou o Game Shark 2.3 ou acima, e entre com o código abaixo.

Playstation japonês

D009B182 0000
8009B182 2402

Playstation americano e europeu

D009B2B0 FFF3
8009B2E0 0046
D009B2B0 FFF3
8009B2E2 1000

Códigos normais

Dinheiro infinito
80076BA4 E0FF
80076BA6 05F5
Salvar a qualquer momento
8006F372 0100
Tempo de jogo
80076D68 FFFF
Limite de tempo mais rápido
80076D6C FFFF
Super Chocobo
8009D4B4 0000
8009D4B6 0401
SeeD nível A
80076E08 0C1C
Todos os itens
B0C60002 00000001
80076BDC 6401
Sem inimigos

D00A7E30 0003
800A7E30 0000

Códigos para o Personagem principal

Máx. HP
80076528 270F
HP Atual
8007652A 270F
Máx. EXP
8007652C 82B8
8007652E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076530 000X
Força máxima
80076532 FFFF
Conhecimento máximo
80076534 FFFF
Máx. Lucky
80076536 FFFF

2º personagem

Máx. HP
800765C0 270F
HP Atual
800765C2 270F
Máx. EXP
800765C4 82B8
800765C6 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
800765C8 000X
Força máxima
800765CA FFFF
Conhecimento máximo
800765CC FFFF
Máx. Lucky
800765CE FFFF

3º personagem

Máx. HP
80076658 270F
HP Atual
8007665A 270F
Máx. EXP
8007665C 82B8
8007665E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076660 000X
Força máxima
80076662 FFFF
Conhecimento máximo
80076664 FFFF
Máx. Lucky
80076666 FFFF

4º personagem

Máx. HP
800766F0 270F
HP Atual
800766F2 270F
Máx. EXP
800766F4 82B8
800766F6 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
800766F8 000X
Força máxima
800766FA FFFF
Conhecimento máximo
800766FC FFFF
Máx. Lucky
800766FE FFFF
5º personagem
Máx. HP
80076788 270F
HP Atual

8007678A 270F
Máx. EXP
8007678C 82B8
8007678E 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076790 000X
Força máxima
80076792 FFFF
Conhecimento máximo
80076794 FFFF
Máx. Lucky
80076796 FFFF

6º personagem

Máx. HP
80076820 270F
HP Atual
80076822 270F
Máx. EXP
80076824 82B8
80076826 0001
Mudar personagem (substitua X por 0-A)
80076828 000X
Força máxima
8007682A FFFF
Conhecimento máximo
8007682C FFFF
Máx. Lucky
8007682E FFFF

7º personagem

Máx. HP
800768B8 270F
HP Atual
800768BA 270F
Máx. EXP
800768BC 82B8
800768BE 0001



F

PLAYSTATION

Mudar personagem
(substitua X por 0-A)
800768C0 000X
Força máxima
800768C2 FFFF
Conhecimento
máximo
800768C4 FFFF
Máx. Lucky
800768C6 00FF

8º personagem

Máx. HP
80076950 270F
HP atual
80076952 270F
Máx. EXP
80076954 82B8
80076956 0001

Mudar personagem
(substitua X por 0-A)

80076958 000X
Força máxima
8007695A FFFF
Conhecimento
máximo
8007695C FFFF
Máx. Lucky
8007695E FFFF

Dígitos para mudar personagem

0= Squall Leonhart
1= Zell Dincht
2= Irvine Kinneas
3= Quistis Treppe
4= Rinoa Heartilly
5= Selphie Tilmitt
6= Seifer Almasy
7= Edea the Witch
8= Laguna Loire
9= Kiros Seagill
A= Ward Zabac

Habilidades espe- ciais e códigos para aquisição

Todas as magias
Personagem
principal
80076538 6301

8007653A 6302
8007653C 6303
8007653E 6304
80076540 6305
80076542 6306
80076544 6307
80076548 6308
8007654A 6309
8007654C 630A
8007654E 630B
80076550 630C
80076552 630D
80076554 630E
80076556 630F
80076558 6310
8007655A 6311
8007655C 6312
8007655E 6313
80076560 6314
80076562 6315
80076564 6316
80076566 6317
80076568 6318
8007656A 6319
8007656C 631A
8007656E 631B
80076570 631C
80076572 631D
80076574 631E
80076576 631F
80076578 6320

ou

B0200002 00000001
80076538 6301

2º personagem

800765D0 6301
800765D2 6302
800765D4 6303
800765D6 6304
800765D8 6305
800765DA 6306
800765DC 6307
800765DE 6308
800765E0 6309
800765E2 630A
800765E4 630B
800765E6 630C
800765E8 630D
800765EA 630E
800765EC 630F
800765EE 6310

800765F0 6311
800765F2 6312
800765F4 6313
800765F6 6314
800765F8 6315
800765FA 6316
800765FC 6317
800765FE 6318
80076600 6319
80076602 631A
80076604 631B
80076606 631C
80076608 631D
8007660A 631E
8007660C 631F
8007660E 6320

ou

B0200002 00000001
800765D0 6301

3º personagem

80076668 6301
8007666A 6302
8007666C 6303
+2 Hex. até
800766A6 6320

ou

B0200002 00000001
80076668 6301

4º personagem

80076700 6301
80076702 6302
80076704 6303
80076706 6304
80076708 6305
8007670A 6306
8007670C 6307
8007670E 6308
80076710 6309
80076712 630A
80076714 630B
80076716 630C
80076718 630D
8007671A 630E
8007671C 630F
8007671E 6310
80076720 6311
80076722 6312
80076724 6313
80076726 6314
80076728 6315

8007672A 6316
8007672C 6317
8007672E 6318
80076730 6319
80076732 631A
80076734 631B
80076736 631C
80076738 631D
8007673A 631E
8007673C 631F
8007673E 6320

ou

B0200002 00000001
80076700 6311

5º personagem

80076798 6301
8007679A 6302
8007679C 6303
+2 Hex até
800767D6 6320

ou

B0200002 00000001
80076798 6301

6º personagem

80076830 6301
80076832 6302
80076834 6303
+2 Hex. até
8007686E 6320

ou

B0200002 00000001
80076830 6301

Aquisição de G.F. e mudar Shiva Personagem principal

800760FC FFFF
800760FE FFFF
80076100 FFFF
80076102 FFFF
80076104 FFFF
80076106 FFFF
80076108 FFFF
8007610A 00FF
80076140 FFFF
80076142 FFFF
80076144 FFFF
80076146 FFFF
80076148 FFFF

8007614A FFFF
8007614C FFFF
8007614E 00FF

Todas as aquisições

800760F8 0100
8007613C 0100
80076180 0100
800761C4 0100
80076208 0100
8007624C 0100
80076290 0100
800762D4 0100
80076318 0100
8007635C 0100
800763A0 0100
800763E4 0100
80076428 0100
8007646C 0100
800764B0 0100
800764F4 0100

ou

B0100044 00000000

800760F4 FFFF
300764F2 0001

Aquisição de LV100

após uma batalha

80022752 34A2

Habilitar Pocket

Muumuu

8001F7B4 576D

8001F7B6 106F

Abrir Menu Card, todos

Monster Card, GF e

player card

30076181 0001

B04B0002 00000000

80077378 E4E4

300773C4 00E4

B01F0002 00000000

800773C6 F0F0

300773C5 00F0

800773E6 FFFF

800773E8 FFFF

300773EA 00FF

Nota para os códigos

para todas as magias:

Cada personagem pode

usar apenas 32 magias

mas no total há 56 ma-

gias no game. Os cóni-

gos acima dão apenas

para usar os primeiros

32 tipos de magias. Se

você quiser usar outros,

veja a seguir e mude-os.

01= Small Fire

02= Middle Fire

03= Large Fire

04= Small ice attack

05= Middle ice attack

06= Large ice attack

07= Small bolt attack

08= Middle bolt attack

09= Large bolt attack

0A= Water attack

0B= Wind attack

0C= Toxic attack

0D= HP reduz a 3/4 o

ataque

0E= Light attack

0F= Dark attack

10= Material attack

11= Ground attack

12= ??

13= ??

14= ??

15= Small recover HP

16= Middle recover HP

17= Large recover HP

18= Recuperar death

19= Recuperar death e

HP

1A= Recupera HP a

cada raund

1B= Recupera special

status

1C= Cura special sta-

tus?

1D= Aumenta habilida-

de defensiva

1E= Reduz ao meio ata-

que de magia do inimi-

go

1F= Magia reflete para

inimigo

20= ??

21= Usar a magia duas

vezes

22=

23= Aumentar velocidade

de

24= Diminuir velocidade

(inimigo)

2F= Desabilita ground

attack

30= Não poder usar item

31= HP =0

32= Adquirir informação

inimiga

33= ??

34= ??

35= ??

36= ??

37=

38= ??

Códigos para serem

usados durante ou

após a batalha

Barra de tempo cheia

para ataque

800775C4 2EE0

80077794 2EE0

80077964 2EE0

HP inf. durante a

batalha

800775B2 270F

80077782 270F

80077952 270F

Special attack

1º personagem

(pressione ↓+L2)

D0081B0E 8001

80077460 0400

2º personagem

(pressione ↓+R2)

D0081B0E 8002

80077630 0400

3º personagem

(pressione ↓+L1)

D0081B0E 8004

80077800 0400

Usar Acquisition

attack

1º pers. (↑+L2)

D0081B0E 1001

80077454 0000

2º pers. (↑+R2)

D0081B0E 1002

80077624 0000

3º pers. (↑+L1)

D0081B0E 1004

800777F4 0000

GF máx. após uma

batalha

D002276C 000C

8002276E AE30

Após uma batalha, me-

morize toda skill do ini-

migo

800229A0 0001

Quando faz uma

magia, a magic stone

não é reduzida

D01E6986 0066

801E6986 0060

Uma luta para

um Level

800779B4 03E8

800779B6 03E8

800779B8 03E8

800779BA 0000

800779BC 0000

800779BE 0000

Uma luta para AP máx.

80077A00 00FF

80077A02 00FF

80077A04 00FF

Speed Up na batalha

800775C0 0FA0

800775C4 0FA0

80077790 0FA0

80077794 0FA0

80077960 0FA0

80077964 0FA0

Tempo em Fire Cave

D0076D6C 0256

80076D6C 0258

Dinheiro máx. após

uma batalha

D00BF524 0004

800BF524 0001

Level máx. após uma

batalha

8002183C 0001

GF point máx. após

uma batalha

800216D4 0001

Caetla Codes

Todas as magias

Person.principal

B0310002 00000001

80076538 6301

2º personagem

B0310002 00000001

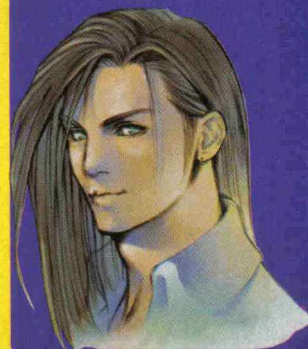


80076700 6311
3º personagem
 B0310002 00000001
 800768C8 6321
4º personagem
 B0310002 00000001
 80076A90 6331
5º personagem
 B0200002 00000001
 80076798 6301
6º personagem
 B0200002 00000001
 80076830 6301
Todos GF Card e Player
 B04B0002 00000000
 80077378 E4E4
 300773C4 00E4
 B01F0002 00000000
 800773C6 F0F0
 300773C5 00F0
 800773E6 FFFF
 800773E8 FFFF
 300773EA 00FF
Guardian Force
GF 1
Max HP
 80077A58 270F
 80077A5A 270F
Max exp
 80077A5C 967F
 80077A5E 0098
Level 99
 30077A60 0063
GF 2
Max HP
 80077A64 270F
 80077A66 270F
Max exp
 80077A68 967F
 80077A6A 0098
Level 99
 30077A6C 0063
GF 3
Max HP
 80077A70 270F
 80077A72 270F
Max exp
 80077A74 967F
 80077A76 0098

Level 99
 30077A78 0063
GF 4
Max HP
 80077A7C 270F
 80077A7E 270F
Max exp
 80077A80 967F
 80077A82 0098
Level 99
 30077A84 0063
GF 5
Max HP
 80077A88 270F
 80077A8A 270F
Max exp
 80077A8C 967F
 80077A8E 0098
Level 99
 30077A90 0063
GF 6
Max HP
 80077A94 270F
 80077A96 270F
Max exp
 80077A98 967F
 80077A9A 0098
Level 99
 30077A9C 0063
GF 7
Max HP
 80077AA0 270F
 80077AA2 270F
Max exp
 80077AA4 967F
 80077AA6 0098
Level 99
 30077AA8 0063
GF 8
Max HP
 80077AAC 270F
 80077AAE 270F
Max exp
 80077AB0 967F
 80077AB2 0098
Level 99
 30077AB4 0063
GF 9
Max HP
 80077AB8 270F

80077ABA 270F
Max exp
 80077ABC 967F
 80077ABE 0098
Level 99
 30077AC0 0063
GF 10
Max HP
 80077AC4 270F
 80077AC6 270F
Max exp
 80077AC8 967F
 80077ACA 0098
Level 99
 30077ACC 0063
GF 11
Max HP
 80077AD0 270F
 80077AD2 270F
Max exp
 80077AD4 967F
 80077AD6 0098
Level 99
 30077AD8 0063
GF 12
Max HP
 80077ADC 270F
 80077ADE 270F
Max exp
 80077AE0 967F
 80077AE2 0098
Level 99
 30077AE4 0063
GF 13
Max HP
 80077AE8 270F
 80077AEA 270F
Max exp
 80077AEC 967F
 80077AEE 0098
Level 99
 30077AF0 0063
GF 14
Max HP
 80077AF4 270F
 80077AF6 270F
Max exp
 80077AF8 967F
 80077AFA 0098
Level 99

30077AFC 0063
GF 15
Max HP
 80077B00 270F
 80077B02 270F
Max exp
 80077B04 967F
 80077B06 0098
Level 99
 30077B08 0063
GF 16
Max HP
 80077B0C 270F
 80077B0E 270F
Max exp
 80077B10 967F
 80077B12 0098
Level 99
 30077B14 0063
Habilitar os códigos GF
GF1 800760F8 0100
GF2 8007613C 0100
GF3 80076180 0100
GF4 800761C4 0100
GF5 80076208 0100
GF6 8007624C 0100
GF7 80076290 0100
GF8 800762D4 0100
GF9 80076318 0100
GF10 8007635C 0100
GF11 800763A0 0100
GF12 800763E4 0100
GF13 80076428 0100
GF14 8007646C 0100
GF15 800764B0 0100
GF16 800764F4 0100
Sem batalhas aleatórias
 80077B18 000C



FRONT MISSION ALTERNATIVE (Japonês)

Grupo 1

Vida infinita -----	8004F90C 00D2
-----	8004F994 00B4
-----	8004FA1C 00B4
Escudo infinito -----	8004F8F0 00C8
-----	8004F978 00C8
-----	8004FA0C 00C8
Arma infinita -----	8003B7BA 0009
-----	8003D84A 0009

Grupo 2

Vida infinita -----	8004FAA4 00D2
-----	8004FB2C 00B4
-----	8004FBB4 00B4
Escudo infinito -----	8004FA88 00E6
-----	8004FB10 00E6
-----	8004FA98 00E6

Códigos diversos

Armas principais - Parte 1 (Dingus, Whang, Banger, Rooster, Cane, Prong, Dink, Glans)

-----	3003D7BA 0009
-----	300307C6 0009
-----	300307C8 0001
-----	300307D2 0009
-----	300307D4 0001
-----	300307DE 0009
-----	3003D7E0 0001
-----	300307EA 0009
-----	300307EC 0001
-----	300307F6 0009
-----	3003D7F8 0001
-----	3003D802 0009
-----	3003D804 0001
-----	3003D80E 0009
-----	3003D810 0001

Armas principais Parte 2 (Flapper, knot, Jock, Joint, Dork, Ramrod, Bushbeater, Putz)

-----	3003D81A 0009
-----	3003D81C 0001
-----	3003D826 0009
-----	3003D828 0001
-----	3003D832 0009
-----	3003D834 0001
-----	3003D83E 0009
-----	3003D840 0001
-----	3003D84A 0009
-----	3003D856 0009
-----	3003D858 0001
-----	3003D862 0009
-----	3003D864 0001
-----	3003D86E 0009

----- 3003D870 0001
Armas principais Parte 3 (Dang, Prick, Fag, Pecker, Gad-get, Dead, Stick, J.T.)

-----	3003D87A 0009
-----	3003D87C 0001
-----	3003D886 0009
-----	3003D888 0001
-----	3003D892 0009
-----	3003D894 0001
-----	3003D89E 0009
-----	3003D8A0 0001
-----	3003D8AA 0009
-----	3003D8AC 0001
-----	3003D8B6 0009
-----	3003D8B8 0001
-----	3003D8C2 0009
-----	3003D8C4 0001

Armas principais Parte 4 (B1 Gun, Beehive, Firecracker, Woodpecker)

-----	3003D8CE 0009
-----	3003D8D0 0001
-----	3003D8DA 0009
-----	3003D8DC 0001
-----	3003D8E6 0009
-----	3003D8E8 0001
-----	3003D8F2 0009
-----	3003D8F4 0001

Back Weapon - Parte 1 (Blassty, Blue Veiner, Boner, Hung, Phallus, Whopper, Wick)

-----	3003D9B2 0009
-----	3003D9B4 0001
-----	3003D9BE 0009
-----	3003D9C0 0001
-----	3003D9CA 0009
-----	3003D9CC 0001
-----	3003D9D6 0009
-----	3003D9D8 0001
-----	3003D9E2 0009
-----	3003D9E4 0001
-----	3003D9EE 0009
-----	3003D9F0 0001
-----	3003D9FA 0009
-----	3003D9FC 0001

Back Weapon - Parte 2 (Enob, Rammer, Log, Staff, Manhood, D-Rigged, Schlöng)

-----	3003DA06 0009
-----	3003DA08 0001
-----	3003DA12 0009
-----	3003DA14 0001
-----	3003DA1E 0009
-----	3003DA20 0001
-----	3003DA2A 0009
-----	3003DA2C 0001
-----	3003DA36 0009
-----	3003DA38 0001
-----	3003DA42 0009



F

PLAYSTATION

----- 3003DA44 0001
 ----- 3003DA4E 0009
 ----- 3003DA50 0001
 Back Weapon - Parte 3 (Rail, Prod, Length, Pole, DingDong, Stallion)
 ----- 3003DA5A 0009
 ----- 3003DA5C 0001
 ----- 3003DA66 0009
 ----- 3003DA68 0001
 ----- 3003DA72 0009
 ----- 3003DA74 0001
 ----- 3003DA7E 0009
 ----- 3003DA80 0001
 ----- 3003DA8A 0009
 ----- 3003DA8C 0001
 ----- 3003DA96 0009
 ----- 3003DA98 0001
 Shield - Parte 1 (Diaper E, Diaphragm H, Envelope, Sheath, Baggie, Diaper P, Diaphragm L)
 ----- 3003D90A 0009
 ----- 3003D916 0009
 ----- 3003D918 0001
 ----- 3003D922 0009
 ----- 3003D924 0001
 ----- 3003D92E 0009
 ----- 3003D930 0001
 ----- 3003D93A 0009
 ----- 3003D93C 0001
 ----- 3003D946 0009
 ----- 3003D948 0001
 ----- 3003D952 0009
 ----- 3003D954 0001
 ----- 3003D95E 0009
 ----- 3003D960 0001
 Shield - Parte 2 (Falsies, Diaper X, Rag, Goalie)
 ----- 3003D96A 0009
 ----- 3003D96C 0001
 ----- 3003D976 0009
 ----- 3003D978 0001
 ----- 3003D982 0009
 ----- 3003D984 0001
 ----- 3003D98E 0009
 ----- 3003D990 0001
 Bolt - Parte 1 (AMIS, AMIS2, Bird, Eater, Dragon Swat, Dragon Swat 2, ICE01, ICE02)
 ----- 3003DABA 0009
 ----- 3003DABC 0001
 ----- 3003DAC6 0009
 ----- 3003DAC8 0001
 ----- 3003DAD2 0009
 ----- 3003DAD4 0001
 ----- 3003DADE 0009
 ----- 3003DAE0 0001
 ----- 3003DAEA 0009
 ----- 3003DAEC 0001
 ----- 3003DAF6 0009

----- 3003DAF8 0001
 ----- 3003DB02 0009
 ----- 3003DB04 0001
 Bolt - Parte 2 (ICE03, FCS11, FCS12, FCS21, FCS22, FCS23, Owl Eye)
 ----- 3003DB0E 0009
 ----- 3003DB10 0001
 ----- 3003DB1A 0009
 ----- 3003DB1C 0001
 ----- 3003DB26 0009
 ----- 3003DB28 0001
 ----- 3003DB32 0009
 ----- 3003DB34 0001
 ----- 3003DB3E 0009
 ----- 3003DB40 0001
 ----- 3003DB4A 0009
 ----- 3003DB4C 0001
 ----- 3003DB56 0009
 ----- 3003DB58 0001
 Bolt - Parte 3 (RShell1, RShell2, RShell3, RShell4, RShell5, HI-Pack01, HI-Pack02)
 ----- 3003DB62 0009
 ----- 3003DB64 0001
 ----- 3003DB6E 0009
 ----- 3003DB70 0001
 ----- 3003DB7A 0009
 ----- 3003DB7C 0001
 ----- 3003DB86 0009
 ----- 3003DB88 0001
 ----- 3003DB92 0009
 ----- 3003DB94 0001
 ----- 3003DB9E 0009
 ----- 3003DBA0 0001
 ----- 3003DBAA 0009
 ----- 3003DBAC 0001
 Bolt - Parte 4 (HI-Pack03, Ninja-03, Ninja-04, Ninja-06)
 ----- 3003DBB6 0009
 ----- 3003DBB8 0001
 ----- 3003DBC2 0009
 ----- 3003DBC4 0001
 ----- 3003DBCE 0009
 ----- 3003DBD0 0001
 ----- 3003DBDA 0009
 ----- 3003DBDC 0001
 Max HP todos personagens
 ----- 3004F90C 00D2
 ----- 3004F994 00B4
 ----- 3004FA1C 00B4
 ----- 3004FAA4 00D2
 ----- 3004FB2C 00B4
 ----- 3004FBB4 00B4
 ----- 3004FC3C 00D2
 ----- 3004FCC4 00B4
 ----- 3004FD4C 00B4





HP infinito e HP Max -----	800B84EC 03E7
-----	800B84FC 03E7
P.E. infinito -----	800B84EA 270F
-----	800B850A 270F
Todas habilidades especiais ---	800C08E4 1FFF
-----	800C08E6 000C
Bullet Box infinito -----	800514B8 03E7
-----	800514BA 3402
Pontos de bônus máx -----	800C08D0 869F
-----	800C08D2 0001
Level UP instantâneo (uma luta level 99)	
-----	8009CDC6 7FFF
Level 99.....	800C08CA 0062
AT máx. (time ativado) na batalha	
-----	800B84F0 2328
Tempo total =00'00'00 -----	800A71C 0000
-----	800A717E 0000
Ataque máximo -----	800008EA 0630
Defesa máxima -----	800008E0 0630
P. E. máximo -----	800008EE 0630
Máx. rec. de status -----	800008F0 0630
Máx. tempo ativo -----	800008F2 0630
Máx. item capacidade -----	800008F4 0630
Chave para o extra mode* -----	800C0908 0038
-----	800C090A 0039
-----	800C090C 003A
-----	800C090E 003B
-----	800C0910 003C
-----	800C0912 003D
-----	800C0914 003E

*Quando você terminar o game uma vez, você



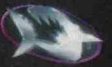
terá um special saver. Então você pode usar este saver para jogar o extra mode "70 floor building".

Itens modificadores de slots

-----	800C0912 00??
-----	800C0914 00??
-----	800C0916 00??
-----	800C0918 00??
-----	800C091A 00??
-----	800C091C 00??
-----	800C091E 00??
-----	800C0920 00??
-----	800C0922 00??
-----	800C0924 00??

Dígitos para os itens moditicadores de slots

01 - bullet box x6
02 - bullet box x15
03 - bullet box x 30
04 - front gun bullet
05 - fire gun bullet
06 - recupera 45 HP
07 - recupera 90 HP
08 - recupera 180 HP
09 - recupera 400 HP
0A - recupera todo HP
0D - cura o status poison
0E - cura o status darkness
11 - pode curar todos status negativos
12 - auto cura
2C - attack +4
24 - accuracy+4
28 - bullet replacement+4
20 - defence +4
30 - speed +4
34 - Penergy defence +4
66 - powerful weapon
67 - powerful attack weapon
C7- defence weapon



P

PEPSIMAN

Free play -----	800958A4 0100
Expert mode -----	800957D4 0100
Tempo total -----	8009585C 0001
-----	80095980 0000
Energia -----	300958A8 0003
Invencibilidade -----	D002447E 2442
-----	8009EF40 00FF
Flutuar (Pressione ▲) -----	D0095848 0010
-----	8009EF06 0100
-----	D0095848 0010
-----	8009EF08 0001

POPOROGUE

Dinheiro infinito -----	800E58B0 967F
-----	800E58B2 0098
Toda informação do level -----	D00B8644 0100
-----	80018FCC D476
-----	D00B8644 0100
-----	80018FCE 0C03
-----	D00B8644 0000
-----	80018FCC F22A
-----	D00B8644 0000
-----	80018FCE 0C00

**RESIDENT EVIL,
RESIDENT EVIL:
DIRECTOR'S
CUT PART 1 E
RESIDENT EVIL:
DIRECTOR'S
CUT DUAL
SHOCK**

Feitos para a versão 2.4 do Game Shark

Joker Command
D00CF844 ????
Energia infinita

800C51AC 0060
800C867E 0060

Modificador de itens

Item infinito - Slot 1
800C8784 ????
Item infinito - Slot 2

800C8786 ????
Item infinito - Slot 3
800C8788 ????
Item infinito - Slot 4

800C878A ????
Item infinito - Slot 5
800C878C ????
Item infinito - Slot 6

800C878E ????
Item infinito - baú 1
800C8724 ????
Item infinito - baú 2

800C8726 ????
Item infinito - baú 3
800C8728 ????
Item infinito - baú 4

800C872A ????
Item infinito - baú 5
800C872C ????
Item infinito - baú 6

800C872E ????
Item infinito - baú 7
800C8730 ????
Item infinito - baú 8

800C8732 ????
Item infinito - baú 9
800C8734 ????
Item infinito - baú 10

800C8736 ????
Item infinito - baú 11
800C8738 ????
Item infinito - baú 12

800C873A ????
Item infinito - baú 13
800C873C ????
Item infinito - baú 14

800C873E ????
Item infinito - baú 15
800C8740 ????
Item infinito - baú 16

800C8742 ????
Item infinito - baú 17
800C8744 ????
Item infinito - baú 18

800C8746 ????
Item infinito - baú 19
800C8748 ????
Item infinito - baú 20

800C874A ????
Item infinito - baú 21
800C874C ????
Item infinito - baú 22

800C874E ????
Item infinito - baú 23
800C8750 ????
Item infinito - baú 24

800C8752 ????
Item infinito - baú 25
800C8754 ????
Item infinito - baú 26

800C8756 ????
Item infinito - baú 27
800C8758 ????
Item infinito - baú 28

800C875A ????
Item infinito - baú 29
800C875C ????
Item infinito - baú 30

800C875E ????
Item infinito - baú 31
800C8760 ????
Item infinito - baú 32

800C8762 ????
Item infinito - baú 33
800C8764 ????
Item infinito - baú 34

800C8766 ????
Item infinito - baú 35
800C8768 ????
Item infinito - baú 36

800C876A ????
Item infinito - baú 37
800C876C ????
Item infinito - baú 38

800C876E ????
Item infinito - baú 39
800C8770 ????
Item infinito - baú 40

800C8772 ????
Item infinito - baú 41
800C8774 ????
Item infinito - baú 42

800C8776 ????
Item infinito - baú 43
800C8778 ????
Item infinito - baú 44

800C877A ????
Item infinito - baú 45
800C877C ????
Item infinito - baú 46

800C877E ????
Item infinito - baú 47
800C8780 ????
Item infinito - baú 48

800C8782 ????
Item Slot 7 (Jill apenas)
800C8790 ????
Item Slot 8 (Jill apenas)

800C8792 ????
Energia infinita (versão 1)
300C51AC 008C
Energia infinita (versão 3)

800B8BC6 0301
800B8BC8 FF00
800B8BCC 00FF
800C51AC 0060
Tempo total: 00'00'00
800C867C 0000
Jogar como Chris com a voz
de Jill e Storyline
800C8668 0000
Jogar como Jill com a voz de
Chris e Storyline
800C8668 0001
Transformar faca em Rocket
Launcher
D00C8784 0001
800C8784 FF0A
Todos os itens no baú - parte 1
800C8724 FF3D
800C8726 FF41
800C8728 FF06
800C872A FF07



R

800C872C FF08
 800C872E FF09
 800C8730 FF3E
 800C8732 FF13
 800C8734 FF14
 800C8736 FF15
 800C8738 FF16
 800C873A FF17
 800C873C FF18
 800C873E FF19
 800C8740 FF1A

Todos os itens no baú - parte 2

800C8742 FF1B
 800C8744 FF1C
 800C8746 FF1D
 800C8748 FF1E
 800C874A FF1F
 800C874C FF20
 800C874E FF21
 800C8750 FF22
 800C8752 FF23
 800C8754 FF24
 800C8756 FF25
 800C8758 FF26
 800C875A FF27
 800C875C FF28
 800C875E FF29

Todos os itens no baú - parte 3

800C8760 FF2A
 800C8762 FF2B
 800C8764 FF2C
 800C8766 FF2D
 800C8768 FF2E
 800C876A FF2F
 800C876C FF30
 800C876E FF31
 800C8770 FF33
 800C8772 FF34
 800C8774 FF35
 800C8776 FF36
 800C8778 FF37
 800C877A FF38
 800C877C FF39

Todos os itens no baú - parte 4

800C877E FF3A
 800C8780 FF3B
 800C8782 FF3C

Abrir a maioria das portas

800C86B4 BFDF
 800C86B6 CF7E

Aperte botão L1 e X para

salvar a qualquer momento
 D00CF844 0044
 800C8456 0002
 800343F2 2400
 8003446E 2400

Dígitos para acompanhar os
 códigos modificadores de Item
 e de baú

0001 - Knife
 6402 - Baretta 9mm
 6403 - Shotgun
 6404 - Colt Python (Dum Dum
 Rounds)
 6405 - Colt Python (Magnum
 rounds)
 6406 - Flamethrower
 6407 - Bazooka (Explosive
 Rounds)
 6408 - Bazooka (Acid Rounds)
 6409 - Bazooka (Flame
 Rounds)
 640A - Rocket Launcher
 640B - Clip
 640C - Shells
 640D - Dum Dum Rounds
 640E - Magnum Rounds
 640F - Fuel
 6410 - Explosive Rounds
 6411 - Acid Rounds
 6412 - Flame rounds
 001B - V-Jolt
 001C - Broken Shotgun
 001D - Crank (Square)
 001E - Crank (Hex)
 001F - Emblem
 0020 - Gold Emblem
 0021 - Blue Jewel
 0022 - Red Jewel
 0023 - Music Notes
 0024 - Wolf Medal
 0025 - Eagle Medal
 0026 - Chemical
 0027 - Battery
 0028 - M.O. Disk
 0029 - Wind Crest
 002A - Flare
 002B - Slides
 002C - Moon Crest
 002D - Star Crest
 002E - Sun Crest
 632F - Ink Ribbons
 0030 - Lighter

0031 - Lock Pick
 0032 - Oil
 0033 - Sword Key
 0034 - Armor Key
 0035 - Shield Key
 0036 - Helmet Key
 0037 - Lab Key
 0038 - Special Key
 0039 - Dormitory Key
 003A - Dormitory Key
 003B - C-Room Key
 003C - Lab Key
 003D - Desk Key
 003E - Red Book
 003F - Doom Book 2
 0040 - Doom Book 1
 6441 - First Aid Spray
 6442 - Serum
 6443 - Red Herb
 6444 - Green Herb
 6445 - Blue Herb
 6446 - Mixed Herbs - Blue &
 Red
 6447 - Mixed Herbs - 2x Green
 6448 - Mixed Herbs - Green &
 Blue
 6449 - Mixed Herbs - Green,
 Red & Blue
 644A - Mixed Herbs - 3x Green
 644B - Mixed Herbs - 2x
 Green, 1x Red
 004D - Comm Radio
 004C - Pick Axe
 004E - Bottle of Cool Water
 004F - "Eagle of East Wolf of
 West" Book
 0013 - Empty Bottle of Cool
 Water
 0014 - Bottle of Cool Water
 0015 - UMB No.2 (in cool water
 bottle)
 0016 - UMB No.4 (in cool water
 bottle)
 0017 - UMB No.7 (in cool water
 bottle)
 0018 - UMB No.13 (in cool
 water bottle)
 0019 - Yellow-6 (in cool water
 bottle)
 001A - NP-003 (in cool water
 bottle)
 0000 - Delete Item

RAGE RACER

Selecionar classes Grand Prix de 1 a 5*
 ----- 8009DD4C 0004
 ----- 801E3718 0004
 Selecionar Extra Grand Prix
 ----- 8019C168 0001
 Sempre chegar em primeiro**
 ----- 8009DEDC 0001
 Comece com \$ 9 milhões (Normal GP).....
 ----- 801E371C 0000
 ----- 801E6502 0090

Grand Prix - acessar todos os carros***
 ----- 801E45BC 0100
 ----- 800E45DC 0104
 ----- 801E45C4 0101
 ----- 801E45E4 0105
 ----- 801E45F4 0107
 ----- 801E45CC 0102
 ----- 801E45EC 0106
 ----- 801E45FC0108
 ----- 801E4604 0109
 ----- 801E460C 0110
 ----- 801E4614 0112
 ----- 801E461C 0111

Grand Prix - tudo no máximo***
 ----- 801E45D0 0104
 ----- 801E45B8 0203
 ----- 801E45D8 0003
 ----- 801E45C0 0302
 ----- 801E45E0 0002
 ----- 801E45F0 0202
 ----- 801E45C8 0401
 ----- 801E45E8 0001

----- 801E45F8 0201
 Extra GP - selecionar todos os carros****
 ----- 8019BFC0 0100
 ----- 8019BFE0 0104
 ----- 8019BFC8 0101
 ----- 8019BFE8 0105
 ----- 8019BFD8 0107
 ----- 8019BFD0 0102
 ----- 8019BFF0 0106
 ----- 8019C000 0108
 ----- 8019C008 0109
 ----- 8019C010 0100
 ----- 8019C018 0100
 ----- 8019C020 0100

Extra GP - tudo no máximo****
 ----- 8019BFD4 0104
 ----- 8019BFBC 0203
 ----- 8019BFDC 0003
 ----- 8019BFC4 0302
 ----- 8019BFE4 0002
 ----- 8019BFF4 0202
 ----- 8019BFCC 0401
 ----- 8019BFEC 0001
 ----- 8019BFFC 0201

*Coloque a chave do Game Shark para baixo até o game iniciar, apenas coloque a chave para cima na tela Track Selection

**A indicação na tela mostrará a posição atual, mas quando terminar, você estará em primeiro

***Não use este código na opção Extra G.P.!!

****Não use este código na opção Normal G.P.!

REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND

Omake Option Mode ----- 3019AD82 0007
 Todos os finais ----- 8019AD84 FFFF
 ----- 3019AD86 001F
 Scripts finais ----- 8019AD88 FFFF
 ----- 3019AD8A 001F
 Special Attack Config ----- 8019AD8C FFFF
 ----- 3019ADBE 001F
 Personagens secretos (Pressione L2 e R2)
 ----- D019AD30 0A00
 ----- 801A1252 0016
 ----- D019AD30 0A00
 ----- 801A1256 0016
 ----- D019AD3C 0A00

----- 801A1254 0016
 ----- D019AD3C 0A00
 ----- 801A1258 0016

Versão japonesa

Tempo infinito ----- 801A12E6 2A3B
 HP infinito P1 ----- 8019B5BC C000
 Máximo SP P1 ----- 8019B5EE 3A3A
 HP infinito P2 ----- 8019B6F4 C001
 Máximo SP P2 ----- 8019B726 3A3A
 Com um ataque o computador morre
 ----- 8019B6F4 0001
 Jogar somente um round ----- 801A12B4 0002



R

RIDGE RACER TYPE-4

Habilitar Extra Trial	800F3754 0001
Completar Extra Trial	800F375C 0101
.....	800F375E 0101
Todos os carros - Team DRT	800F3710 FFFF
.....	800F3712 FFFF
.....	800F3714 FFFF
.....	800F3716 FFFF
.....	800F3718 FFFF
.....	800F371A FFFF
.....	800F371C FFFF
.....	800F371E FFFF
Habilitar todos os carros - Team MMM	
.....	800F3720 FFFF
.....	800F3722 FFFF
.....	800F3724 FFFF
.....	800F3726 FFFF
.....	800F3728 FFFF
.....	800F372A FFFF
.....	800F372C FFFF
.....	800F372E FFFF
Habilitar todos os carros - Team PRC	
.....	800F3730 FFFF
.....	800F3732 FFFF
.....	800F3734 FFFF
.....	800F3736 FFFF
.....	800F3738 FFFF
.....	800F373A FFFF
.....	800F373C FFFF
.....	800F373E FFFF
Habilitar todos os carros - Solvalou	
.....	800F3740 FFFF
.....	800F3742 FFFF
.....	800F3744 FFFF
.....	800F3746 FFFF
.....	800F3748 FFFF
.....	800F374A FFFF
.....	800F374C FFFF
.....	800F374E FFFF
Todas as pistas.	800F370C FFFF
.....	300F3754 0001
.....	800F3758 0101
.....	800F375A0101
Máx. velocidade (Pressione Select e L2 juntos)	
.....	D00F381A 0101
.....	800ABEB8 ????
Dígitos para ????	
05B5-- 200MPH	0890-- 300MPH
0B68-- 400MPH	0E47-- 500MPH

ROCKMAN DASH**(Japonês)**

Energia infinita	800B555E 0050
.....	800855A2 0050
Pub da Lua	D008560C 4000
.....	800B5536 FFC0
Dinheiro infinito	800C1E7C FFFF
.....	800C1E7E 0FFF
Special Weapon infinita	800B5A42 0018
Tempo igual a 0:00~00	800C1E6C 0000
.....	800C1E6E 0000
6999 Hit	800C4FA2 0063
Tanque de energia disponível	
.....	800C1EDC 6363
8 Maximum Rock Buster disponível	
.....	300B5944 0011
Todas as armas disponíveis	
.....	8008E760 FFFF
.....	8008E762 FFFF
Nota. Segure o botão X para ir mais alto no pulo da lua.	

R-TYPES (Japonês)**R-TYPE 1**

Invencibilidade	80135A70 0001
Vidas infinitas para o jogador 1	
.....	801359DC 0005
Vidas infinitas para o jogador 2	
.....	801359E4 0005
Velocidade máxima e Laser --	80132ADE 0A0A
Ter escudo	80132ADA 0303
Ter mísseis	80132ADC 0314
Armas no máximo	80132AE6 0303
Laser Bean cheio	80132AE4 8000

R-TYPE 2

Vidas infinitas para o jogador 1	
.....	800FA352 0300
Vidas infinitas para o jogador 2	
.....	800FA35A 0300
invencibilidade	D00975F8 0040
.....	800975F8 0000
Laser Bean cheio	800F6B7A 00A0
Velocidade máxima	800F6B6E 0002
Ter escudo	800F6B6A 0303
Ter mísseis	800F6B6C 0314
Armas no máximo	800F6B76 0303

**R**

SAGA FRONTIER 2 (J)

Destruir o jogo

D00DC7D6 1040
800DC7D6 1000
ou
D00DC7D2 0000
800DC7D2 2402

Códigos normais

Jobs Points Max
800103D4 FFFF
Todas as Arts
B01F0001 00000000
3001003C 00FF
Dinheiro infinito
B01F0070 00000000
80010408 FFFF
Special Attack infinito
801F4D96 6327
D01D5D66 2484
801D5D64 XXXX
substitua
XXXX por 0000 - special
XXXX por FFFF - OLD
JP infinito
D01C9C22 2405
801C9C20 0000
CR MAX
80010638 423F
8001063A 000F
CR MAX durante batalha
800107F8 423F
800107FA 000F
Personagem especial --
Arren
D01AED50 0063
801AED52 0063
Special sword
800A7462 FFFF

Códigos para todos os personagens**Max HP**

B01F0070 00000000
8001040C 03E7
B01F0070 00000000
8001040E 03E7

Max LP

B01F0070 00000000
80010410 FFFF

Max WP

B01F0070 00000000
80010414 FFFF
Max WP-S

B01F0070 00000000
30010417 0063
Max JP
B01F0070 00000000
80010418 FFFF
Max JP-S
B01F0070 00000000
3001041B 0063
Max Skill Level
B01F0070 00000000
3001041D 00FF
B01F0070 00000000
8001041E FFFF
B01F0070 00000000
80010420 FFFF
B01F0070 00000000
80010422 FFFF
B01F0070 00000000
80010424 FFFF
B01F0070 00000000
80010426 FFFF
B01F0070 00000000
80010428 FFFF

Todas as armas e armadura
inquebrável

B01F0070 00000000
3001043D 00FF
B01F0070 00000000
3001043F 00FF
B01F0070 00000000
30010441 00FF
B01F0070 00000000
30010443 00FF
B01F0070 00000000
30010445 00FF
B01F0070 00000000
30010447 00FF

Códigos para os itens

Item Clear(Select+Start)
D0018856 FFF6
B0200002 00000000
800100DC 0000
Item 1 (Select+L1)
D0018856 FBFE
B0200002 00000001
800100DC FF01
Item 2 (Select+L2)
D0018856 FEFE
B0200002 00000001
800100DC FF21
Item 3 (Select +R1)
D0018856 F7FE
B0200002 00000001

800100DC FF41
Item 4 (Select+R2)
D0018856 FDFE
B0200002 00000001
800100DC FF61
Item 5 (Select+L1+L2)
D0018856 FAFE
B0200002 00000001
800100DC FF81
Item 6 (Select+R1+R2)
D0018856 F5FE
B0200002 00000001
800100DC FFA1
Item 7 (Select+L1+R1)
D0018856 F3FE
B0200002 00000001
800100DC FFC1
Item 8 (Select+L1+R2)
D0018856 FCFE
B0200002 00000001
800100DC FFE1
Item armazenado Infinito
B03D0002 00000001
3001009D 0001
B00D0002 00000001
3001009C 0001
B0300002 00000001
300100B6 0010

Códigos para usar durante a batalha

HP infinito para todos os personagens

B00401F0 00000000
801F4D28 03E7
B00401F0 00000000
801F4D2C 03E7
B00401F0 00000000
801F4D44 03E7
B00401F0 00000000
801F4D38 03E7

Max todas as armas
B0070002 00000000
301F49D5 00FF
B0070002 00000000
301F4F85 00FF
B0070002 00000000
301F5175 00FF
B0070002 00000000
301F5365 00FF



Energia infinita para player 1
----- 800AAB6 0008
Energia infinita para player 2
----- 800AC342 0008
Player 1 sem energia
----- 800AAAB6 0000

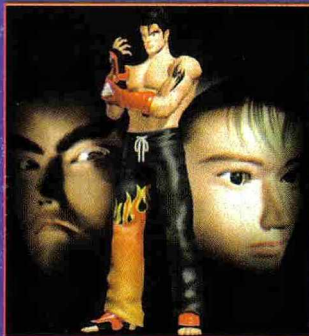
Player 2 sem energia ----- 800AC342 0000

Arcade Select

Modificador de personagem para player 1
----- 80119D20 00??
Modificadar de personogem para player 2
----- 80119D9C 00??
Tempo infinito para escolha de personagem
----- 80119D0C 0713

Digitos que acompanham os códigos modificafores de personagens

00 - Lin Xiaoyu
01 - Yoshimitsu
02 - NinaWilliams
03 - Forest Law
04 - Hwoarang
05 - Eddy Gordo
06 - Paul Phoenix
07 - King
08 - Lei Wulong
09 - Jin Kazama
0A - Gon



0B - Doctor Boskono-
vitch
0C - Bryan Fury
0D - Kuma
0E - Heihachi Mishima
0F - Ogre
10 - True Ogre
11 - Julia Chang
12 - Gun Jack
13 - Mokujin
14 - Anna Williams
15 - Gon

Habilitar Theater Mode ----- 300992FE 0003
HabilitarTekken Ball Mode ----- 300992FF 0003
Habilitar todos os personagens
----- 800992C8 FFFF
----- 800992CA 001F
Habilitar todos os movies no Theater Mode
----- 800992D0 FFFF
----- 800992D2 FFFF
----- 800992D4 FFFF

Tekken Force Mode

Energia infinita ----- 800AAAB6 0008
Inimigas sem energia ----- 800A0342 0000
----- 800ADBCE 0000
Tempo infinito ----- 800AF064 1734
Todas as chaves ----- 800992F0 0103



Energia infinita para P1 (pressione L1)
----- D00CC2E2 FBFF
----- 800C2748 0067
----- D00CC2E2 FBFF
----- 800C2762 0067

Max Special Power P1 (pressione L2)
----- D00CC2E2 FFFF
----- 800C27E8 03FF

Energia infinita para P2 (pressione R1)
----- D00CC2E2 F7FF
----- 800C2910 0067
----- D00CC2E2 F7FF
----- 800C292A 0067

Max Special Power P2 (pressione R2)
----- D00CC2E2 FDFF

----- 800C29B0 03FF
Tempo infinito ----- 800C35AA 5900
Slow motion (pressione R1 e R2)
----- D00CC2E2 F5FF
----- 8009D1F8 35CA
Usar special attack no ar (P1)
----- 800C26FC 9010



TOMB RAIDER 2

Oxigênio infinito para todas as fases

8008C4FE 0708
Large Medi Packs infinito
80088AB8 03E7
Small Medi Packs infinitos
80088ABA 03E7

Códigos para as armas

Flares infinitos
80088AAA 03E7
Ammo infinita para a M-16
8008C5C0 0050
Todas as armas [Nota 1]
80088AA0 000B
Ammo infinita para Automatic Pistols
8008C5AC 0028
Ammo infinita
Grenade Launcher
8008C5BC 0008
Ammo infinita para Uzis
8008C5B0 00A0

GreatWall

Energia infinita
8019CF52 03E8

Venice

Energia infinita
801C19E6 03E8

Bartoli's Hideout

Energia infinita
801D0CBE 03E8

Ice Palace

Matar o chefe da Ice Palace com um só tiro
D008AAD4 0040

Tibetan Foothills

Energia infinita
801DB6F2 03E8

Moon Jump
D008AAD4 0010
801DB6F0 FFE0

Barkhang Monastery

Energia infinita
801E31C6 03E8
Moon Jump
D008AAD4 0010
801E31C4 FFE0

Códigos variados

Spider Lara [Nota 2]
8008C4F6 0001
Sempre usar Flare [Nota 3]
D008AAD6 0008
8008C4EE 0008
Modificador de fase [Nota 4]
80089038 00??

Dígitos que acompanham os modificadores de fase

01 - The GreatWall
02 - Venice
03 - Bartoli's Hideout
04 - Opera House
05 - Offshore Rig
06 - Diving Area
07 - 40 Fathoms
08 - Wreck of The Maria Doria
09 - Living Quarters
0A - The Deck
0B - Tibetan Foothills
0C - Barkang Monastery
0D - Catacombs of The Talion
0E - Ice Palace
0F - Temple of Xian
10 - Floating Islands
11 - The Dragon's Lair
12 - Home Sweet Home

Códigos para as armas [Nota 5]

D008AAD4 0021
8008C4EE 0004
D008AAD4 0022
8008C4EE 0005
D008AAD4 0024
8008C4EE 0006
D008AAD4 0028
8008C4EE 0003
Aperte ↑ + ▲ para Shotgun
Aperte ↓ + ▲ para M-16
Aperte ← + ▲ para Grenade Launcher
Aperte → + ▲ para Uzi's

Modificador de arma
8008C4EE 00??

Dígitos que acompanham os modificadores de armas

01 - Pistols
02 - Automatic Pistols
03 - Uzi's
04 - Shotgun
05 - M-16
06 - Grenade Launcher
07 - Harpoon Gun

Energia infinita - Parte 1

D0087CA6 0001
8019CF52 03E8
D0087CA6 0002
801C19E6 03E8
D0087CA6 0003
801D0CBE 03E8
D0087CA6 0004
801CF2F6 03E8
D0087CA6 0005
801BEC86 03E8
D0087CA6 0006
801BDDA2 03E8
D0087CA6 0007
801BB482 03E8

Energia Infinita - Parte 2

D0087CA6 0008
801CFE86 03E8
D0087CA6 0009
801B6916 03E8
D0087CA6 000A
801DCD1A 03E8
D0087CA6 000B
801DB6F2 03E8
D0087CA6 000C
801E31C6 03E8
D0087CA6 000D
801C5852 03E8
D0087CA6 000E
801C8456 03E8

Energia infinita - Parte 3

D0087CA6 000F
801DB426 03E8
D0087CA6 0010
801D1E42 03E8
D0087CA6 0011
801A2A5E 03E8
D0087CA6 0012
801B2CCE 03E8

Nota 1: Use o código "Todas as armas" bem no começo da fase Venice. Use-o sozinho, sem o uso de qualquer outro código. Salve e então Reset o Playstation e não acione-o novamente.

Nota 2: Este código permite à Lara Croft escalar a maioria das paredes.

Note 3: Aperte o botão de Flare ou L2 para receber Flares infinitos.

Nota 4: Assim que aparecer a tela de título, desligue o GS. Vá para a tela onde você pode dar Load em uma fase. Agora ligue o GS antes de começar a carregar o jogo ("The GreatWall" aparecerá, ligue o GS, e comece com todos os códigos desta fase. Desligue o GS caso queira dar Load nos níveis normais.

Note 5: Use com o código de munição infinita. Você pode usar apenas a Shotgun na fase Lara's House.

Nota 6: Não use todos os códigos de energia infinita ao mesmo tempo. Use somente para as fases que você irá jogar.

Nota 7: Os códigos de energia infinita parte 1, 2 e 3 darão a você energia infinita em todas as fases. Você pode usar todos ao mesmo tempo.

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF
LARA CROFT

III

PLAYSTATION

Thames Warf

Energia infinita
801DF6C2 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801DF6C0 FFC0

Aldwych

Energia infinita
801D6A12 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801D6A10 FFC0

Lud's Gate

Energia infinita
801E26D6 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801E26D4 FFC0

The City

Energia infinita
801927C2 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801927C0 FFC0

Antarctica

Energia infinita
801D9866 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801D9864 FFC0

RX-Tech Mines

Energia infinita
801DCBA2 03E8
Pulo da lua
D0095EE4 8000
801DCBA0 FFC0

Lost City Of

Tinnos

Energia infinita
801D8A32 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801D8A30 FFC0
Meteorite Cavern
Energia infinita
801A5BDA 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801A5BD8 FFC0
Lara's Home
Energia infinita
801B90CE 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801B90CC FFC0
Jungle
Energia infinita
801D301A 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801D3018 FFC0
Temple Ruins
Energia infinita
801DB4D6 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801DB4D4 FFC0
River Ganges
Energia infinita
801D3C8A 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801D3C88 FFC0
Caves Of Kaliya
Energia infinita
8017B7AE 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
8017B7AC FFC0

Coastal Village

Energia infinita

801D6E9E 03E8

Pulo da lua
D0095EE4 8000
801D6E9C FFC0
Crash Site
Energia infinita
801DC7DE 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801DC7DC FFC0
Madubu Gorge
Energia infinita
801DABFA 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801DABF8 FFC0
Temple Of Puna
Energia infinita
8018E152 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
8018E150 FFC0
Nevada Desert
Energia infinita
801D65F6 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801D65F4 FFC0
High Security
Compound
Energia infinita
801DF996 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801DF994 FFC0
Area 51
Energia infinita
801DF6C2 03E8

Pulo da lua

D0095EE4 8000
801DF6C0 FFC0

Códigos para todos os levels

Oxigênio infinito
8009914E 0708
Escarar qualquer
parede (Spider
Lara)
80099146 0001
Munição infinita para
Shotgun
80099210 00FF
Munição infinita para
Desert Eagle
80099208 00FF
Munição infinita para
Uzi
8009920C 00FF
Munição infinita para
MP5
80099220 00FF
Munição infinita para
Rocket Launcher
80099218 00FF
Pressione R1 para
infinito número de
flares
D0095EE4 0800
8009913E 0009
Todos os itens
especiais
8009758C 000C
Nota: Use apenas
um código por
level.



Xenogears

Versão americana

Dinheiro Infinito
8006E5E8 FFFF
8006E5EA FF00
Nº infinito de itens no
1º box
8006EC54 6363
Tempo total do
game = 00:00
80058B24 0000

1º personagem

Level 255 [nota 1]
8006CF92 00FF
Experiência Máxima
8006CF6C FFFF
8006CF6E FF00
Level up a cada
batalha [nota 1]
8006CF74 0000
HP atual
8006CF7C FFFF
MAX.HP
8006CF7E FFFF
MP atual
8006CF80 FFFF
MAX. MP
8006CF82 FFFF
Ataque e defesa
8006CF88 FFFF
Mira e Esquiva
8006CF8A FFFF
8006CF8C FFFF
Magia e Defesa de
magia
8006CF8E FFFF
Trocar equipamento
8006CFA4 XXYY
(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0
8006CFA6 0000
Rápida aprendizagem
para a maioria dos
combos [Nota 1]
8006CFC0 FFFF
8006CFC2 FFFF
8006CFC4 FFFF
8006CFC6 FFFF
8006CFC8 FFFF
8006CFCA FFFF
8006CFCC FFFF
8006CFCE FFFF

Máx. AP na batalha
800D29C0 001E
[Nota 1: será eficaz após
algumas batalhas]

2º personagem

Level 255
8006D036 00FF
Máx. EXP
8006D010 FFFF
8006D012 FF00
Level up a cada batalha
8006D018 0000
8006D01A 0000
HP atual
8006D020 FFFF
Máx. HP
8006D022 FFFF
MP atual
8006D024 FFFF
Máx. MP
8006D026 FFFF
Ataque e defesa
8006D02C FFFF
Mira e esquiva
8006D02E FFFF
Magia e defesa de magia
8006D032 FFFF
Trocar equipamento
8006D048 XXYY
(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0
8006D04A 0000
Rápida aprendizagem
para a maioria dos
combos [Nota2]
8006D064 FFFF
8006D066 FFFF
8006D068 FFFF
8006D06A FFFF
8006D06C FFFF
8006D06E FFFF
8006D070 FFFF
8006D072 FFFF

3º personagem

Level 255
8006D0DA 00FF
MÁX. EXP
8006D0B4 FFFF
8006D0B6 FF00
Level up a cada batalha
8006D0BC 0000

8006D0BE 0000
HP atual
8006D0C4 FFFF
Máx. MP
8006D0C6 FFFF
MP atual
8006D0C8 FFFF
Máx. MP
8006D0CA FFFF
Ataque e Defesa
8006D0D0 FFFF
Mira e Esquiva
8006D0D2 FFFF
8006D0D4 FFFF
Magia e Defesa de magia
8006D0D6 FFFF
Trocar equipamento
8006D0EC XXYY
(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0
8006D0EE 0000
Rápida aprendizagem
para a maioria dos
combos [Nota 2]
8006D108 FFFF
8006D10A FFFF
8006D10C FFFF
8006D10E FFFF
8006D110 FFFF
8006D112 FFFF
8006D114 FFFF
8006D116 FFFF

Versão americana

Citan

Level Up
8006DA2C 0001
HP infinito
8006DA34 03E7
8006DA36 03E7
EP infinito
8006DA38 03E7
8006DA3A 03E7
Level 99
8006DA4A 6363
Máx. ataque & defesa
8006DA40 FFFF
Ether 8006DA42 FFFF
Ether Def
8006DA44 FFFF
Hit% & Evade
8006DA46 FFFF

Elly

Level Up
8006D988 0001
HP infinito
8006D990 03E7
8006D992 03E7
EP infinito
8006D994 03E7
8006D996 03E7
Level 99
8006D9A6 6363
Máx. ataque & defesa
8006D99C FFFF
Ether
8006D99E FFFF
Ether Def
8006D9A0 FFFF
Hit%
8006D998 03E7
Evade
8006D9A2 FFFF

Fei

Level Up
8006D8E4 0001
HP infinito
8006D8EC 03E7
8006D8EE 03E7
EP infinito
8006D8F0 03E7
8006D8F2 03E7
Level 99
8006D902 6363
Ataque máx
8006D8F8 FFFF
Defesa máx
8006D8FA FFFF
Ether
8006D8FC FFFF
Ether Def
8006D8FE FFFF

Códigos variados

Joker Command
D0059374 ????
Itens infinitos para
todos os slots
801DBC32 2400
Gold infinito
8006EF58 967F
8006EF5A 0098

**AAAHH!!!
REAL
MONSTERS**

C282-04A7
Energia infinita
DD8E-4DD7
Lixo infinito
4DC8-0FAF
Adquirir 20 para cada lixo
88C8-0FAF Adquirir 100
para cada lixo
DDC0-3FDF Vidas infinitas
DDAA-1464
Scares infinitos
DDCE-6F6D
1-ups de graça
D7CE-6F6D
1-ups por 3
D9CE-6F6D
1-ups por 5
DFC7-17FC
Começar com 1 vida
DBC7-17FC
Começar com 10 vidas
0BC7-17FC
Começar com 50 vidas
DD69-37BF
Começar com 0 special
scares
FD69-37BF
Começar com 10 special
scares
4D69-37BF
Começar com 20 special
scares
DDCA-AF0D
Monster books de graça
D4CA-AF0D
Monster books por 2
FDCA-AF0D
Monster books por 10
DDCB-A7DD
Power-ups para energia de
graça
D4CB-A7DD
Power-ups para energia
mais caro

**ADVENTURES
OF BATMAN
AND ROBIN**

DB86-4FC9
Começar com 9 lives,
menos no modo easy
D186-4FC9
Começar com 6 vidas,
menos no modo easy
DD86-4FC9
Começar com 1 vida,
menos no modo easy
DB86-4D19
Começar com 9 créditos
D186-4D19
Começar com 6 créditos
DD86-4D19
Sem créditos
C988-340D
Vidas infinitas
DD8A-4D6D
Sem dano de inimigos
DDB3-376F
Não começar sem stars e
spray gun ammo
FBB3-376F
Começar com 25 stars &
spray gun ammo
77B3-376F
começar com 50 stars &
spray gun ammo

DDBE-3F0F
Não começar sem explosi-
vos & smoke bomb ammo
FBBE-3F0F
Começar com 25
explosives & smoke bomb
ammo
77BE-3F0F
Começar com 50
explosives & smoke bomb
ammo
C9A1-34AF
Stars infinitas
C9A5-34DF
Spray gun ammo infinita
C9AB-3D6F
Plastic explosives infinitos
C9A6-3F0F
Smoke bombs infinitas
466B-4494
Barra de energia de cora-
ção cheia
4DAF-14DF
Pulo da lua
E6C7-34DF
Super pulo
DD8D-C765 + EE8F-
CDD5 Mover lentamente
D08D-C765 + E88F-CDD5
Mover rapidamente
D58D-C765 + E68F-CDD5
Mover super rapidamente

ACTRAISER

2264-6FD4
Quase invencível em
seqüências de ação
D081-6DD8
Começar com 1/2 da
energia (1º jogo apenas)
DD8B-D4D8
Parar o tempo
FD86-D4A8
Timer mais rápido
9D86-D4A8

Timer mais lento
EE81-6DD8
Morrer com 1 hit
FF81-6DD8
Começar com mais energia.
Funciona em ambos os mo-
dos.
F781-6DD8
Energia infinita
Funciona em ambos os mo-
dos e você deve começar
um novo jogo para adquirir
energia infinita.



A

BREATH OF FIRE

35BF-CFD9 Criar novo personagem com 999 de HP

D7BF-CF09 Level 99 após primeira batalha
Entre com cada grupo de código antes que este personagem entre para o seu grupo. Após uma batalha este personagem deve estar no level 99 com 255 de cada atributo de status. Entre com os códigos de Hero antes de começar um novo game.

HERO:

9EB7-CDD9 66BF-C769

BO:

66B0-C769 E3B9-CD09
E3B9-CFD9 E3B0-C4D9

OX:

66BC-C769 E3B8-CD69
E3B8-CFD9 E3B8-CD09
E3BC-C4D9

GOBI:

66B2-C769 E3B3-CDD9
E3B3-CD69 E3B3-CD09

NINA:

66B5-C769 E3B5-C7A9
E3B6-CDD9 E3B6-CFD9

BLEU:

66B1-3769 E3B1-37A9
E3B5-3DD9 E3B5-3FD9
E3B1-3FD9

MOGU:

66B7-3769 E3B0-3DD9
E3B0-3FD9 E3B0-3D09

KARN:

66BD-3769 E3BD-37A9
E3BF-3DD9

EEBF-CFD9 HP infinito

**B7-CFD9 Mudar a arma de Hero no início
Ponha qualquer letra no começo para diferentes armas. "DE" no começo lhe dá uma arma da versão japonesa.

**B7-CDD9 Mudar armor de Hero no início
Ponha qualquer letra no começo para uma armor diferente. "CD" no começo lhe dá 70 GP como armor.

EEBF-C4D9 AP infinito

EEBF-C4O9 Use este código, substituindo o 4º espaço com as seguintes letras ou números abaixo para os outros personagens do seu grupo. Faça o código antes do personagem entrar para o seu grupo.

F-* para HERO
5-* para NINA
0-* para BO
D-* para KARN
2-* para GOBI
C-* para OX
1-* para BLEU
7-* para MOGU

Códigos para Hero

EEBF-CFD9 Hero começa com 255 Max HP

EEBF-CF09 Hero começa com 300 Max HP

35BF-CFD9 + D7BF-CF09
Hero começa com 999 Max HP

EEBF-CF69 Hero começa com

255 Present HP

EEBF-CFA9 Hero começa 300 Present HP

35BF-CF69 + D7BF-CFA9
Hero começa com 999 Present HP

EEBF-C4D9 Hero começa com 255 Max AP

EEBF-C4O9 Hero começa com 280 Max AP

35BF-C4D9 + D7BF-C4O9
Hero começa com 999 Max AP

EEBF-C469 Hero começa com 255 Present AP

EEBF-C4A9 Hero começa com 280 Present AP

35BF-C469 + D7BF-C4A9
Hero começa com 999 Present AP

EEBF-C7D9 Hero começa com 255 de Exp

EEBF-C7O9 Hero começa com 65,280 de Exp

EEBF-C769 Hero começa com 6,711,680 de Exp

EEBF-C7A9 Hero começa com 255 de Strength e 260 de Attack

EEB4-CDD9 Hero começa com 255 de Vigor e 264 de Defense

EEB4-CD09 Hero começa



B

com 255 de Wisdom e 255 de Intelligence

EEB4-CD69 Hero começa com 255 de Agility, 250 de Act e 71 de Magic

EEB4-CFD9 Hero começa com 255 de Luck e 255 de Fate

**B7-CDD9 Mudar o item equipado no slot de armor

**B7-CD69 Mudar o item equipado no slot de shield

**B7-CFD9 Mudar o item equipado no slot de arma

**B7-CF69 Mudar o item equipado no slot de helm

Códigos para Nina

EEB5-CFD9 Nina começa com 255 Max HP

EEB5-CF09 Nina começar com 316 Max HP

35B5-CFD9 + D7B5-CF09 Nina começa com 999 Max HP

EEB5-CF69 Nina começa com 255 Present HP

EEB5-CFA9 Nina começa com 316 Present HP

EEB5-CF69 + EEB5-CFA9 Nina começa com 999 Present HP

EEB5-C4D9 Nina começa com 255 Max AP

EEB5-C409 Nina começa com 325 Max AP

EEB5-C4D9 + EEB5-C409

Nina começa com 999 Max AP

EEB5-C469 Nina começa com 255 Present AP

EEB5-C4A9 Nina começa com 325 Present AP

EEB5-C469 + EEB5-C4A9 Nina começa com 999 Present AP

EEB5-C7D9 Nina começa com 255 de EXP

EEB5-C709 Nina começa com 65420 de EXP

EEB5-C769 Nina começa com 6711820 de EXP

EEB5-C7A9 Nina começa com 255 de Strength e 255 de Attack

EEB6-CDD9 Nina começa com 255 de Vigor e 255 de Defense

EEB6-CD09 Nina começa com 255 de Wisdom, 255 de Intelligence e 247 de Magic

EEB6-CD69 Nina começa com 255 de Agility e 229 de Act

EEB6-CFD9 Nina começa com 255 de Luck e 255 de Fate

**BB-CD09 Mudar o item equipado no slot de arma

**BB-CD69 Mudar o item equipado no slot de shield

**BB-CFD9 Mudar o item equipado no slot de armor

**BB-CFA9 Mudar o item equipado no slot de helm

Códigos para OX

EEBC-CFD9 Ox começa com 255 Max HP

EEBC-CF09 Ox começa com 448 Max HP

35BC-CFD9 + D7BC-CF09 Ox começa com 999 Max HP

EEBC-CF69 Ox começa com 255 Present HP

EEBC-CFA9 Ox começa com 448 Present HP

35BC-CF69 + D7BC-CFA9 Ox começa com 999 Present HP

EEBC-C4D9 Ox começa com 255 Max AP

EEBC-C409 Ox começa com 310 Max AP

35BC-C4D9 + D7BC-C409 Ox começa com 999 Max AP

EEBC-C469 Ox começa com 255 Present AP

EEBC-C4A9 Ox começa com 310 Present AP

35BC-C469 + D7BC-C4A9 Ox começa com 999 Present AP

EEBC-C769 Ox começa com 6734680 de EXP

EEBC-C7A9 Ox começa com 255 de Strength e 285 de Attack

EEB8-CDD9 Ox começa com 255 de Vigor e 282 de Defense





EEB8-CD09 Ox começa com 255 de Wisdom, 255 de Intelligence, e 190 de Magic

EEB8-CD69 Ox começa com 255 de Agility e 239 de Act

EEB8-CFD9 Ox começa com 255 de Luck e 255 de Fate

**BA-CD09 Mudar o item equipado no slot de arma

**BA-CDA9 Mudar o item equipado no slot de shield

**BA-CFD9 Mudar o item equipado no slot de armadura

**BA-CFA9 Mudar o item equipado no slot de helm

Códigos para GOBI

EEB2-CFD9 Gobi começa com 255 Max HP

EEB2-CF09 Gobi começa com 370 Max HP

35B2-CFD9 + D7B2-CF09 Gobi começa com 999 Max HP

EEB2-CF69 Gobi começa com 255 Present HP

EEB2-CFA9 Gobi começa com 370 Present HP

35B2-CF69 + D7B2-CFA9 Gobi começa com 999 Present HP

EEB2-C4D9 Gobi começa com 255 Max AP

EEB2-C409 Gobi começa

com 328 Max AP

EEB2-C469 Gobi começa com 255 Present AP

EEB2-C4A9 Gobi começa com 328 Present AP

35B2-C469 + D7B2-C4A9 Gobi começa com 999 Max AP

EEB2-C709 Gobi começa com 65372 de EXP

EEB2-C769 Gobi começa com 6729180 de Exp

EEB2-C7A9 Gobi começa com 255 de Strength e 267 de Attack

EEB3-CDD9 Gobi começa com 255 de Vigor e 290 de Defense

EEB3-CD09 Gobi começa com 255 de Wisdom, 255 de Intelligence e 194 de Magic

EEB3-CD69 Gobi começa com 255 de Agility e 240 de Act

EEB3-CFD9 Gobi começa com 255 de Luck e 255 de Fate

**BE-CD09 Mudar o item equipado no slot de arma

**BE-CDA9 Mudar o item equipado no slot de shield

**BE-CFD9 Mudar o item equipado no slot de armadura

**BE-CF69 Mudar o item equipado no slot de helm

Códigos para BO

EEB0-CFD9 Bo começa com 263 Max HP

EEB0-CF09 Bo começa com 341 Max HP

35B0-CFD9 + D7B0-CF09 Bo começa com 999 Max HP

EEB0-C4D9 Bo começa com 256 Max AP

EEB0-C409 Bo começa com 300 Max AP

35B0-C4D9 + D7B0-C409 Bo começa com 999 Max AP

EEB9-CDD9 Bo começa com 255 de Vigor e 266 de Defense

EEB9-CD09 Bo começa com 255 de Wisdom, 255 de Intelligence e 251 de Magic

EEB9-CD69 Bo começa com 255 de Agility e 245 de Act

EEB9-CFD9 Bo começa com 255 de Luck e 255 de Fate

EEB0-C7A9 Bo começa com 255 de Strength e 269 de Attack

**B1-CDD9 Mudar o item equipado no slot de arma

**B1-CDA9 Mudar o item equipado no slot de shield

**B1-CFD9 Mudar o item equipado no slot de armadura

**B1-CF69 Mudar o item equipado no slot de helm

DONKEY KONG COUNTRY 2

E6EE-A7D7 + 6DAF-12EB + 6D8D-C33E

Master Code (tem que ser inserido)

C2A1-CE5B

Vidas infinitas

D465-3D67

Começar com 3 vidas

DB65-3D67

Começar com 10 vidas

F665-3D67

Começar com 25 vidas

7F65-3D67

Começar com 50 vidas

1765-3D67

Começar com 99 vidas

D4A1-437C

Adquira 100 bananas para 2 vidas extras

D9A1-437C

Adquira 100 bananas para 5 vidas extras

EEC2-1A1D

Quando seu último macaco morrer, o outro retorna.

626D-4EBD

Começar com mais Kong

Family Coins

626D-432D

Começar um novo game com mais Kremcoins

EDD0-735A

Mega-pulo para Diddy

E7D0-735A

Super-pulo para Diddy

E1D0-735A

Diddy salta mais alto

EDD0-735A

Diddy salta muito mais baixo

EDD7-5AEA

Mega-pulo para Dixie

E7D7-5AEA

Super-pulo para Dixie

E5D7-5AEA

Dixie salta mais alto

ECD7-5AEA

Dixie salta muito mais baixo

EFDD-535A

Mega-pulo para Rambi

E7DD-535A

Super-pulo para Rambi

E5DD-535A

Rambi salta mais alto

EE65-3D67

Começar com 255 vidas

EEA1-437C

Obter 255 vidas por 100 bananas coletadas

DOOM

BDEA-B053 + 62EA-B953

Começar com MEGA energia e MEGA armor

E3EA-B153 Começar com mais ammo

CBD3-B17F Modo Heat vision/color blind

D7CF-F953 Selecionar "The Shores of Hell" ou "Inferno" em qualquer nível de dificuldade

E3EA-B953 Este código funciona nos 3 cenários. Soma 1 ponto de Armor cada vez que você seleciona "New Game" no Menu principal. O efeito é cumulativo

FFEA-B953 (ou F5EA-B953) Com esse código você começa com 100 bullets para a Pistol.

Obs.: só funciona no "Knee Deep in the Dead".

DRACULA X

C96D-17FF Energia infinita

4D21-1707 Começar com metade da energia

F421-1707 Começar com 1/4 de energia

7D21-1707 Começar com 3/4 de energia

DD29-1763 Small hearts de graça

FD29-1763 Small hearts por 10

4929-1763 Small hearts por 25

C9A6-3D94 Item Crash não usa hearts

6D81-170F Começar com 99 corações

9D81-170F Começar com 50 corações

4981-170F Começar com 25 corações

DD85-1D6F Começar com 1 vida

DB85-1D6F Começar com 10 vidas

4085-1D6F Começar com 25 vidas

0B85-1D6F Começar com 50 vidas

BB85-1D6F Começar com 99 vidas

C9AF-47A7 Vidas infinitas

49A4-44D7 Começar com 25 corações após morrer

9DA4-44D7 começar com 50 corações após morrer

BBA4-44D7 Começar com 99 corações após morrer

EE6F-CFBF Sem invencibilidade após ser atingido

EE6F-CFBF Invencibilidade após ser atingido

C969-CD2D 1 hit e você fica invencível

GAME DENIE

D

ADVENTURE ISLAND 2

006-DDB-E6E Vidas infinitas
 000-6DB-E66 Começar com 1 vida
 050-6DB-E66 começar com 6 vidas
 080-6DB-E66 Começar com 9 vidas
 00E-28F-E6E Nenhuma queda gradual de energia
 3C0-37B-5D4 Começar com 1 de cada power-up
 00D-51A-E6E Uma vez que você colete um objeto, não o perde do menu
 080-57B-E6E Começar no level 1-4

FINAL FANTASY LEGEND

Apenas para personagens humanos masculinos
 011-238-C4A Começar com 1 strength point
 051-238-C4A Começar com 5 strength points
 021-248-E6E Começar com 2 defense points
 061-248-E6E Começar com 6 defense points
 031-258-F7A Começar com 3 agility points
 071-258-F7A Começar com 7 agility points
 041-268-E6A Começar com 4 mana points
 081-268-E6A Começar com 8 mana points
 012-588-19A Começar com 1 hit point
 052-588-19A Começar com 5 hit points

BATMAN: THE ANIMATED SERIES

005-EFD-3B7 Energia infinita
 014-8ED-F76 Começar com pouca energia
 044-8ED-F76 Começar com metade da energia
 0E4-8ED-F76 Começar com 2x a energia
 00B-A3D-3BE Batarangs infinitos
 006-16E-3B7 Maioria dos inimigos não morrem
 0AF-CDB-E62 Maioria dos inimigos ficam mais difíceis para matar
 AF6-15E-A2C A maioria dos inimigos morrem com 1 hit
 004-96D-5D4 + FA4-9AD-4C1 Começar com 7 batarangs

FINAL FANTASY LEGEND 2

098-E28-086 Começar com 9 hit points
 098-E68-E66 Começar com 9 defense points
 098-E78-E66 Começar com 9 mana points
 098-E58-F7E Começar com 9 agility points
 098-E48-F72 Começar com 9 strength points
 09E-818-2A2 Começar com 9 swords, se seu personagem puder começar com swords
 005-96F-08B + 005-9CF-08B Todos os personagens começam com 15,163 hit points (mostra apenas 999)

BATMAN RETURN OF THE JOKER

062-01F-C42 Comece com máximo de 3 hit points
 102-01F-C42 Comece com máximo de 8 hit points
 022-07F-F7E 1 continue
 0A2-07F-F7E 9 continues
 00A-B5D-F75 Continues infinitos
 05D-A0B-C42 5 Batarangs pegos
 14D-A0B-C42 20 Batarangs
 28D-A0B-C42 40 Batarangs
 009-96E-19E Batarangs infinitos

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

FAO-999-4C1 Energia infinita
 054-EE9-E6E Adquirir 5 rupees por cada rupee
 324-EE9-E6E Obter 50 rupees por cada rupee
 FF4-EE9-E6E Obter 255 rupees por cada rupee
 FAF-BDA-4C1 + FAF-B2A-4C1 rupees infinitos (Não são deduzidos nas compras que você possa dispor)



A - T

BATTLETOADS

PENVZILA 1 vida
 TENVZILA 6 vidas
 PENVZILE 9 vidas
 GXXZZLVI Vidas infinitas
 GXEILUSO Inimigos mais fáceis de matar
 EYSAUVEI Mega-pulo
 AEUZITPA Soco super rápido
 ZAXAALAA Começar no level 2 -- Wookie Hole
 LAXAALAA Começar no level 3 -- Turbo Tunnel
 GAXAALAA Começar no level 4 -- Arctic Cavern
 IAXAALAA Começar no level 5 -- Surf City
 TAXAALAA Começar no

level 6 -- Karnath's Lair
 YAXAALAA Começar no level 7 -- Volkmire's Inferno
 AAXAALAE Começar no level 8 -- Intruder Excluder
 PAXAALAE Começar no level 9 -- Terra Tubes
 ZAXAALAE Começar no level 10 -- Rat Race
 LAXAALAE Começar no level 11 -- Clinger Winger
 GAXAALAE Começar no level 12 -- The Revolution
 AOUKXNAA Energia em dobro para flies
 YXUKXNAE Energia máxima para flies

DONKEY KONG CLASSICS

Donkey Kong
 SXYAOP Vidas infinitas
 PETANA Começar com 1 vida
 TETANA Começar com 6 vidas
 PETANE Começar com 9 vidas
 AEVAVSIA Controlar pulo
 EAKOLSLG Permanecer com hammer por mais tempo

Donkey Kong Jr.
 SZZGTP Vidas infinitas
 PATLST Começar com 1 vida
 TATLST Começar com 6 vidas
 PATLSV Começar com 9 vidas
 AEKGAUIA Controlar pulo
 PAXIPAIA Poder cair sobre plataformas
 EXSKSGEY +
 EXUKNGEY Acelerar

CASTLEVANIA

OXNGLZVK Vidas infinitas
 AXOGOPIE Começar com 40 power hearts
 ASOGOPIA Começar com 80 power hearts
 SXXXYAAX Tempo infinito
 GZOGYUSE Manter armas após perder uma vida
 ZEUTAYAA Rapid fire para arma pega
 KZSSEZKA +
 KXESUZKA Armas não usam power hearts
 PANKXPGA +
 PANGSAGA Começar com 1 vida
 AANKXPGE +
 AANGSAGE Começar com 8 vidas

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

AISKTIAL Começar com mais energia
 AZSTTIAL Começar com menos energia
 Só funciona no 1º jogo
 SZSSYLSA Energia infinita
 PASGLILA Começar com 1 vida
 TASGLILA Começar com 6 vidas
 PASGLILE Começar com 9 vidas
 IZSKZIAL Começar o game com 25 hearts
 IYSKZIAL Começar o game com 75 hearts

DONKEY KONG 3

SZLNKOPVI Começar com vidas infinitas
 PEEGITLA Começar com 1 vida
 PEEGITLE Começar com 9 vidas
 ZEKKGYEE Reduzir o tempo para pros

GAME GENIE

B - D

CAPTAIN QUAZAR

\$16.777.215:IFFEEDDIXXF

9 Vidas: LKXCXXF

99 Vidas: LVMCXXF

Este código pode travar o game

99 Continues: LVMXWXXF

Level 2: VVXVXXF

Level 5: TTXVXXF

Level 6: SSXVXXF

Level 7: MMXVXXF

Level 8: LLXVXXF

Level 9: UUXVXXF

Level 10: KKXVXXF

CORPSE KILLER

Energia cheia: IUMVCXF

255 Datura bullets:

JDDICXF

255 Armor piercing

bullets: IDHHCXF

255 Armor piercing

Datura bullets:

HDDGCXF

255 Ju-ju sticks:

LDDKCFX

255 Hanja roots:

MDDLXCF

Começar no estágio 2:

SWXSCXF

Começar no estágio 3:

RVXSCXF

Começar no estágio 4:

QUXSCXF

Começar no estágio

final: PTXSCXF

Final do game:

OSXSCXF:

Selecione Zombietown da tela de mapa para ver o final do game e os créditos.

CYBERDILLO

Level 2: RVXSWXF

Level 3: QUXSWXF

Level 4: PTXSWXF

Level 5: OSXSWXF

Level 6: IMXSWXF

Level 7: HLXSWXF

Level 8: GKXSWXF

Level 9: ZJXSWXF

Level 10: YIXSWXF

Level 11: XHXSWXF

Stage 2: KVXLWXF

Usado em conjunto com qualquer código do level.

Stage 3: JUXLWXF

Usado em conjunto com qualquer código do level.

Stage 4: ITXLWXF

Usado em conjunto com qualquer código do level.

Star Stick:

JEEXXKWXF

Butt gun:

IEEWXKWXF

Toaster gun:

HEEVXKWXF

Pool cue:

GEEUXKWXF

Plasma gun:

ZEETXKWXF

Cartridge gun:

YEESXKWXF

100% de energia/

Shield:

QTNTMIWXF

KILLING TIME

Todas winged vessels:

GDDGVXF

PHHGGFFEEDDLVXF

Todas as chaves:

SDDSVXF

HHHGGFFEEDDXVXF

CYBERIA

Ativar todos os levels:

IXXXXXXXXXXXXXXXXXX

WXXXXXXXXXXMMSXXF

KXXXXXXXXUXXHXXF

GXXXXWXXXWXCXXF

TWXWXWXWXWTWXXF

MXXXXXXXXWXIWXF

GWXWXXXXXXXXDWXXF

VXXXXWXXWXUVXXF

IWXWXWXWXJVXXF

GXXXXXXXXWXEVSXF

TWXWXWXWXVUXF

LXXXXXXXXWXKUXF

XWXWXWXWXXFUXF

QVXUWFX

PHOENIX 3

999 vidas:

UMFUXJKVF

999 rounds de munição:

HMFUXXVXF

999 granadas:

NMFUXJVXF

Todas as armas no planeta:

LPIUXNGUXDXCWXXF

UUXOHUXMFUXTVXXF

RLEIVXF

Todas as cinco armas estarão disponíveis nas seqüências do game.

Todas as armas no

espaço: JUXKXXF

JWXIXXF

IUXOHUXMFUXFXXF

MLEWXXF

Todas as armas, incluindo Hyperion, estarão disponíveis nas seqüências espaciais do game. A Hyperion não pode ser usada até a última missão. Adicionalmente, as 999 minas, hydras, e mísseis estarão disponíveis.

AFTER BURNER II

00182A:0000 Começar com 1 avião ao invés de 3
 00182A:0001 Começar com 2 aviões
 00182A:0003 Começar com 4 aviões
 00182A:0004 Começar com 5 aviões
 001832:0000 00183A:0000 Começar com 0 mísseis ao invés de 50
 001832:000A 00183A:000A Começar com 10 mísseis
 001832:0019 00183A:0019 Começar com 25 mísseis
 001832:004B 00183A:004B Começar com 75 mísseis
 001832:0064 00183A:0064 começar com 100 mísseis
 002A84:0000 0 continúes ao invés de 3
 002A84:0001 1 continue
 002A84:0005 5 continúes
 002A84:0009 9 continúes
 002D50:6004 Aviões quase infinitos
 00307C:0001 Continue com 1 avião ao invés de 3
 00307C:0002 Continue com 2 aviões
 00307C:0004 Continue com 4 aviões
 00307C:0005 Continue com 5 aviões
 003082:6004 Continúes inf. Lembre-se que você pode misturar os códigos. Pode entrar com até 5 códigos de uma vez (alguns efeitos requerem mais de um código).
 003090:0000 Continue com nenhum míssil extra
 003090:000A Continue com 10 extra mísseis
 003090:0019 Continue com 25 extra mísseis
 003090:004B Continue com 75 extra mísseis

003090:0064 Continue com 100 extra mísseis
 00381C:600A Mísseis infinitos
 0069F0:0002 Começar no estágio 2
 0069F0:0003 Começar no estágio 3
 0069F0:0004 Começar no estágio 4
 0069F0:0005 Começar no estágio 5
 0069F0:0006 Começar no estágio 6
 0069F0:0007 Começar no estágio 7
 0069F0:0008 Começar no estágio 8
 0069F0:0009 Começar no estágio 9
 0069F0:000A Começar no estágio 10
 0069F0:000B Começar no estágio 11
 0069F0:000C Começar no estágio 12
 0069F0:000D Começar no estágio 13
 0069F0:000E Começar no estágio 14
 0069F0:000F Começar no estágio 15
 0069F0:0010 Começar no estágio 16
 0069F0:0011 Começar no estágio 17
 0069F0:0012 Começar no estágio 18
 0069F0:0013 Começar no estágio 19
 0069F0:0014 Começar no estágio 20
 0069F0:0015 Começar no estágio 21
 0069F0:0016 Começar no estágio 22
 0069F0:0017 Começar no estágio 23
 6BADDD6:4BB5 Teste

BATMAN FOREVER

00ACEE:6006 Vidas infinitas
 00E62C:6010 Tempo infinito, menos no Training Mode
 6BADDD6:4BB5 Teste

CASTLE OF ILLUSION: SMM

000324:6020 Master code
 000C4A:5A78 Itens custam 1.000 pontos cada mas não somam ao total de itens
 000C50:5A78 Itens não custam nada
 0092F4:4A78 Invencibilidade
 0092F8:4A78 Perder poder em cada hit, mas retorna a cheio quando chegar a 0
 00B8CA:4A78 Itens infinitos
 00B8D4:4A78 Não poder arremessar itens
 00BCF4:4A78 Drunk code
 00BD6E:4A78 Provas infinitas
 00C8C4:0026 Saltar mais alto
 00C8CA:0026 Sem pulo
 07A92C:4A78 Manter itens entre os levels



A - C

ALIEN 3

00B 3D6 3BE
 Tempo infinito (mas o timer continua contando)
 002 B1C 3B7
 Energia infinita
 00C F2A F79
 Vidas infinitas
 008 0D7 3BE
 Munição infinita para Grenade Launcher pega
 002 6E6 19E
 Munição infinita para Flame Thrower pega
 006 4A7 19E
 Munição infinita para Machine Gun pega
 058 BA8 E66
 Começar com 5 vidas
 078 BA8 E66
 Começar com 7 vidas
 098 BA8 E66
 Começar com 9 vidas

PRINCE OF PERSIA

004 03B 19E Tempo infinito
 2D2 08F 19A 45-min. game
 142 08F 19A 20-min. game
 0A2 08F 19A 10-min. game
 081 38C E66 Começar com mais energia (a energia adicional só aparece quando .
 Vá para a tela de options, mova o cursor para health units, pressione o botão A 3x para 6 health units, 4x para 7 health units, 5x para 8 health units (máximo)
 049-4ED-E66
 Começar no level 2
 059-4ED-E66
 Começar no level 3
 069-4ED-E66

Começar no level 4
 079-4ED-E66 Começar no level 5
 089-4ED-E66 Começar no level 6
 099-4ED-E66 Começar no level 7
 0A9-4ED-E66 Começar no level 8
 0B9-4ED-E66 Começar no level 9
 0C9-4ED-E66 Começar no level 10
 0D9-4ED-E66 Começar no level 11
 0E9-4ED-E66 Começar no level 12
 0F9-4ED-E66 Começar no level 13
 109-4ED-E66 Ver o final

NINJA GAIDEN

C90 CBE 2A2
 Energia infinita
 009 439 F79
 Vidas infinitas
 011 EDF E66
 Começar com 1 vida
 051 EDF E66
 Começar com 5 vidas
 081 EDF E66
 Começar com 8 vidas
 021 6CF E6E
 Começar no act 2 (Smuggling)
 031 6CF E6E
 Começar no act 3 (Skyscraper)
 041 6CF E6E
 Começar no act 4, parte 1 (Counterattack)

051 6CF E6E
 Começar no act 4, parte 2 (Counterattack)
 061 6CF E6E
 Ver os créditos finais
 C35-F6F-E61
 Tempo infinito
 834-D7F-E60
 Começar com timer em 399
 854-D7F-E60
 Começar com timer em 599
 000-C7E-B30
 Quase invencível
 3E2-07C-082 + 012-08C-C46 + 002-09C-A21
 Matar a maioria dos chefes com 1 hit
 665-64F-E64 Câmera lenta

PAC-MAN

027 9C6 E66
 Começar com 3 vidas
 057 9C6 E66
 Começar com 5 vidas
 077 9C6 E66
 Começar com 7 vidas
 00A 896 19E
 Vidas infinitas
 008 396 4C6
 Coletar power pill e deixar fantasmas azuis

STRIDER RETURNS

C91 4AC 2A2 + 000 71C 195
 Apenas 1 animal inimigo no game

CHOPLIFTER

00C29B03 Vidas infinitas
00c291XX
substitua xx pelo número de reféns que faltam para você ir para o próximo estágio. Você precisa de 40, assim se inserir 40 no lugar

de xx você automaticamente vai para o próximo level sem ter que fazer nada. Se você inserir 39 no lugar de xx você precisará trazer 1 refém de volta para a base para prosseguir.

STAR WARS

00DA6F02 Vidas infinitas
00DA6510 Energia infinita

STREETS OF RAGE

00C01302 Vidas infinitas

STRIDER

00D48503 Vidas infinitas
00D26507 Tempo infinito
00D48704 Invencibilidade

OUTRUN

00DE0172 Tempo infinito.
(Apenas ative o Action Replay quando a corrida tiver começado e desligue quando terminar).

PACMANIA

00c04003 Vidas infinitas

PENGUIN LAND

00c11903 Vidas infinitas
00c11D5F Tempo infinito

PRINCE OF PERSIA

00C29208 Vida infinita

R-TYPE

00CE0103 Vida infinita

SHINOBI

00C07A02 Vida infinitas
00C06c06 Energia infinita

SONIC THE HEDGEHOG

00D23EXX Level select.
Substitua XX com o número do level desejado.
Acione o código no Action Replay antes do game começar e desligue quando o level desejado começar.
XX Zone Act
00 Green Hill 1
01 Green Hill 2
02 Green Hill 3
03 Bridge 1
04 Bridge 2
05 Bridge 3
06 Jungle 1
07 Jungle 2
08 Jungle 3
09 Labyrinth 1
0A Labyrinth 2
0B Labyrinth 3
0c Scrap Brain 1
0D Scrap Brain 2
0E Scrap Brain 3
0F Sky Base 1
10 Sky Base 2
11 Sky Base 3
12 Fianal
00D24603 Vidas infinitas enquanto o Action Replay estiver ativado.
00D41105 Ative o Action Replay para Turbo Sonic, desligue para voltar ao normal.

SONIC THE HEDGEHOG 2

00D29803 Vidas infinitas
00D29905 Invencibilidade
Level select:
00D2950X Zone.
00D2960Y Act. Ative o switch após as duas primeiras telas títulos, antes do level começar. Após o level começar, desabilite o Action Replay.
X Zone Y Act
0 Underground 0 1
0 Underground 1 2
0 Underground 2 3
1 Sky High 0 1
1 Sky High 1 2
1 Sky High 2 3
2 Aqua Lake 0 1
2 Aqua Lake 1 2
2 Aqua Lake 2 3
3 Greenhills 0 1
3 Greenhills 1 2
3 Greenhills 2 3
4 Gimmick Mtn. 0 1
4 Gimmick Mtn. 1 2
4 Gimmick Mtn. 2 3
5 Scramb. Egg 0 1
5 Scramb. Egg 1 2
5 Scramb. Egg 2 3
6 Crystal Egg 0 1
6 Crystal Egg 1 2
6 Crystal Egg 2 3
00D2B9FF Score 999000 para cada act

ACTION REPLAY

C - S

**AEROFIGHTERS
ASSAULT**

Chaffs infinitos
8027E017 000A
Armas especiais infinitas
8027E4D2 0002
Sempre ter F-1 5J Eagle
8027CCEC 0010
Sempre ter X-29A A.T.D.
8027CCED 0020

**BATTLE ARENA
TOSHINDEN URA**

Master Code
F6000914 C305
B0002800 0000
Energia Infinita p/ jog. 1
160723A2 0200
Energia Infinita p/ jog. 2
1607476E 0200

BUG TOO

Master Code
F6017598 C305
Sugar Crystals, Doggie
Bone, Disco Balls infinitos
1605C5E2 0063
Energia infinita
16055366 0006
Invencível (flashes)
160553FC 004B
Vidas infinitas
1605C5D2 0003
Continues infinitos
1605C5D6 0003
Ter sempre ? Spit
1605C5C2 000?
Use um destes códigos na
?
1=Blue Spit 3=Green Spit
6=Red & Green

**BURNING
RANGERS (JAP)**

Master Code
F6000924 FFFF
B6002800 0000
Energia infinita
160D8DF8 0000
160D8E2C 0000
160FFEB8 0000
Tempo intinito
160FFC12 0000
Cristais infinitos
160FFE68 0000
Sem explosões aleatórias
160FFEB8 0000
256 Cristais
160FFE68 0100



A - B

BIO HAZARD (JAP)

Master Code
F6000924 C305
B6002800 0000
Transformar faca em lança
mísseis
102F8784 0A0F
Abrir a maioria das portas
102F86B4 BFDF
102F86B6 CF7E
Armas e itens do baú
1º 102F8724 ????
2º 102F8726 ????
3º 102F8728 ????
4º 102F872A ????
5º 102F872C ????
6º 102F872E ????
7º 102F8730 ????
8º 102F8732 ????
9º 102F8734 ????
10º 102F8736 ????
11º 102F8738 ????
12º 102F873A ????
13º 102F873C ????
14º 102F873E ????
15º 102F8740 ????
16º 102F8742 ????
Substitua as ???? pelo
código do item desejado:
020F = Beretta
080F = Bazooka
030F = Shotgun
050F = Colt
0A0F = Lança-mísseis
060F = Flame Thrower
0E2F = Munição p/ Colt
0C2F = Munição p/ Shotgun
3C2F = Lab. Key
1D2F = Crank 1
1E2F = Crank 2
2D2F = Med. 1
2C2F = Med. 2
2E2F = Med. 3
292F = Med. 4
222F = Red Jewel
122F = Munição p/ Bazooka
2F2F = Ink Ribbon
1F2F = Wood Emblem
202F = Gold Emblem
362F = Helmet Key
392F = 002 Key
3A2F = 003 Key
3B2F = Control Key
3D3C = Small Key
342F = Armor Key
1C1E = Shotgun Ant
332F = Sword Key
352F = Shield Key
212F = Blue Jewel
272F = Battery
282F = Mo Disk
232F = Notas Musicais
242F = Wolf Mendal
252F = Eangle Mendal
132F = V. Jolt
3E2F = Red Book
2B2F = Slides
2A2D = Sinalizador
372F = Wesker Lab. Key
382F = Special Key
412F = F. Aid. Spray

15º 102F8740 ????
16º 102F8742 ????
Substitua as ???? pelo
código do item desejado:
020F = Beretta
080F = Bazooka
030F = Shotgun
050F = Colt
0A0F = Lança-mísseis
060F = Flame Thrower
0E2F = Munição p/ Colt
0C2F = Munição p/ Shotgun
3C2F = Lab. Key
1D2F = Crank 1
1E2F = Crank 2
2D2F = Med. 1
2C2F = Med. 2
2E2F = Med. 3
292F = Med. 4
222F = Red Jewel
122F = Munição p/ Bazooka
2F2F = Ink Ribbon
1F2F = Wood Emblem

202F = Gold Emblem
362F = Helmet Key
392F = 002 Key
3A2F = 003 Key
3B2F = Control Key
3D3C = Small Key
342F = Armor Key
1C1E = Shotgun Ant
332F = Sword Key
352F = Shield Key
212F = Blue Jewel
272F = Battery
282F = Mo Disk
232F = Notas Musicais
242F = Wolf Mendal
252F = Eangle Mendal
132F = V. Jolt
3E2F = Red Book
2B2F = Slides
2A2D = Sinalizador
372F = Wesker Lab. Key
382F = Special Key
412F = F. Aid. Spray

CHAOS SEED

Master Code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Máx Level
 360B9515 0063
 MP 255
 160B9516 FFFF
 EN 9999
 160B951C 270F
 HP atual 999
 160B9522 3E64
 Máx HP 999
 160B9526 3E64
 Máx EXP
 160B952A FFFF
 Velocidade e recuperação
 160B9530 FFFF

Knowledge 255
 360B9538 00FF
 ATP 999
 160B953E 03EV
 DFP 999
 160B9540 03E7
 Chaos magic infinito
 360B9545 000F
 160B9546 FFFF
 Chaos infinito
 160BDEB6 03E7
 Modificadores de item
 1601308C XXYY
 1601308E XXYY
 16013090 XXYY
 16013092 XXYY
 (01~FE)

DOOM

Yellow Key
 16089380 0001
 Blue Key
 1608937C 0001
 Master Code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Bullets Infinitas
 160893CA 03E7
 Shotgun Shells Infinitas
 160893CE 03E7
 Shotgun
 160893AE 0001
 Double Barrel Shotgun
 160893B2 0001
 Red Key
 1608937A 0001
 Rapid Fire
 16089426 0001

DRACULA X (JAP)

Master code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Dinheiro infinito
 1605C992 FFFF
 Máximo de status
 1605C942 270F
 1605C946 270F
 1605C94A 270F
 1605C94E 270F
 1605C952 270F
 1605C956 270F
 1605C95A 03E7
 1605C95E 03E7
 1605C962 03E7
 1605C966 03E7
 3605C98B 0063
 1605C98C 000F
 1605C98E 423F
 1605C9CA 03E7
 Magic Machine

..... 1605C6F0 0101
 1605C6F2 0101
 1605C6F4 0101
 1605C6F6 0101
 1605C6F8 0101
 1605C6FA 0101
 1605C6FC 0101
 1605C6FE 0101
 1605C700 0101
 1605C702 0101
 1605C704 0101
 1605C706 0101
 1605C708 0101
 1605C70A 0101
 1605C70C 0101
 3605C70E 0001
 Ataque especial
 1605C712 8081
 1605C714 8283
 1605C716 8485
 1605C718 8687

DRAGON FORCE

MASTER CODE
 ----- F6000914 C305
 ----- B6002800 0000
 Energia infinita
 ----- 160778D8 0032

Tempo infinito
 ----- 1607A19A 0A82
 Tropa inimiga com zero
 ----- 16076986 0000
 ----- 1607A142 0000

DRAGON FORCE 2 (JAP)

Master Code
 F6000924 FFFF
 B6002800 0000
 Máximo status para o personagem principal**
 1604589E 03E7
 160458A0 03E7
 160458A2 03E7
 160458A4 03E7
 160458A6 03E7
 160458A8 03E7
 160458AA 03E7
 160458AC 03E7
 160458AE 03E7
 16045870 FFFF
 Todas as armas e itens
 160454A0 7777
 160454A2 7777
 160454A4 7777
 16045446 7777
 16045448 7777
 1604544A 7777
 1604544C 7777
 1604544E 7777
 16045450 7777
 Para continuar
 1604556E 7777
 **nota: Quando usar este código, salve o game e desligue.



C - D

**DYNAMITE DEKA
(JAP)**

Master Code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Créditos Infintos
 3609FC54 0009
 Energia Infinita P1 & P2
 160A092C 3800
 160A092E 3800
 160A0938 3800

ENEMY ZERO

Master Code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Save infinito
 16097246 0063
 Arma
 16088786 00FF
 16088782 006D
 God mode (nunca morre !!)
 160270EE A017
 1602BF10 0009
 1602C7A6 A057
 1602A874 0009
 Todas as funções para
 armas de fogo
 16026636 E900
 160265E8 0009
 16026D6E A002
 16026608 2921
 1602660A A152

**FIGHTERS
MEGAMIX (JAP)**

Master Code
 F60073C6 C305
 B6002800 0000
 Energia Infinita p/ jog. 1
 1606556C 00FA
 Energia Infinita p/ jog. 2
 1606736C 00FA

**MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
(SOMENTE PARA ACTION REPLAY PLUS)**

MASTER CODE F6000914 C321
 B6000B00 0000
 HP infinito e invencibilidade para player 1
 160F3A50 0090
 160F3A5A 0090
 160F4250 0090
 160F425A 0090
 Power infinito para player 1 160F3A54 0300
 HP infinito e invencibilidade para player 2
 160F3E50 0090
 160F3E5A 0090
 160F4650 0090
 160F465A 0090
 Power infinito para player 2 160F3E54 0300
 Escolher personagens repetidos 16017AAA 0001
 16017AAE 0001
 Modificador de personagem para player 1
 160F3852 00XX
 2º modif de personagem para player 1
 360F4053 00??
 2º modif. de personagem para player 2
 360F4453 00??
 2º pers. com cores excêntricas para P2.
 160F4448 0000
 (brilhante)
 160F4048 0000
 (vermelho / negro)

**Dígitos para os códigos modificadores de
personagens**

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 02 - Cyclops | 20 - Sakura |
| 04 - Captain America | 22 - Norimaro |
| 06 - Hulk | 24 - Dan |
| 08 - Wolverine | 26 - Mech-Gouki* |
| 10 - Blackheart | 28 - Mega Zangief |
| 12 - Ryu | 30 - Mephisto |
| 14 - Ken | 32 - Silver Spider- |
| 16 - Chun Li | man |
| 18 - Dhalsim | 1A - Zangief |
| | 2A - Dark Sakura |



Nota: escolha Gouki como primeiro personagem, Mech Gouki será selecionado automaticamente como 2º personagem. Na tela de versus, segure os 3 botões de soco, então Mech Gouki estará disponível. Agora você terá 2 Mech Gouki's! Não o selecione novamente, ou o game irá travar. Apenas Gouki será mostrado na tela de versus após a 1ª luta, mas você ainda terá 2 Mech Gouki's.

**J-LEAGUE
COACH - WORLD
SOCCER RPG
(JAP)**

Master code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Dinheiro infinito
 1605879A FFFF
 Status no máximo
 16058746 FFFF
 16058748 FFFF
 1605874A FFFF
 1605874C FFFF
 16058794 270F

**LUNAR THE
SILVER STAR**

MASTER CODE*
 F6000924 FFFF
 Dinheiro infinito
 1021F7FE FFFF
 Level up
 160F86FA FFFF
 *Este Master code sempre deixa o game lento e às vezes os gráficos ficam embaralhados. Depois de pegar o dinheiro e levels, salve seu progresso, desative os códigos e o game funcionará normalmente.

LANGRISSER 5 - THE END OF LEGEND (JAP)

Master Code 3604F72D 0063
..... F6000914 C305 3604F72E 0063
..... B6002800 0000	Poder principal
Dinheiro infinito 3604F732 0063
..... 16055752 FFFF	Máximo de ataque
Personagem principal 3604F7E5 0063
Máximo de status	Máximo de defesa
..... 1604F750 8888 3604F7E8 0063
..... 1604F752 8888	Todos os special attacks
..... 1604F754 8888 1604F73C FFFF
..... 1604F756 8888 1604F73E FFFF
Level Up 1604F740 FFFF
..... 3604F727 00FF 1604F742 FFFF
Anti-habilidade "Monster" 1604F744 FFFF
..... 3604F729 0063 1604F746 FFFF
..... 3604F72A 0063 1604F748 FFFF
..... 3604F72B 0063 1604F74A FFFF
..... 3604F72C 0063	

MAGIC KNIGHT RAYEARTH (JAP)

MASTER CODE	MP Infinito (Umi)
..... F6000914 C305 360B7EFB 0014
..... B6002800 0000 360B7EFC 0014
HP Infinito (Hikaru)	Learn Magic (Umi)
..... 360B7EEF 0014 360B7EFE 0003
..... 360B7EF0 0014	HP infinito (Fuu)
MP Infinito (Hikaru) 360B7F03 0014
..... 360B7EF1 0014 360B7F04 0014
..... 360B7EF2 0014	MP Infinito (Fuu)
Learn Magic (Hikaru) 360B7F05 0014
..... 360B7EF4 0003 360B7F06 0014
HP Infinito (Umi)	Learn Magic (Fuu)
..... 360B7EF9 0014 360B7F08 0003
..... 360B7EFA 0014	Jewels Infinitos
 160B7F0C 03E7

MEGAMAN X3

MASTER CODE	Ray Splasher infinito
..... F6000924 C305 160E025E 005C
..... B6002800 0000	Spinning Blade infinita
Energia infinita 160E025C 005C
..... 160E0B9C 0090	Triad Thunder infinito
Bug Hole infinito 160E025A 005C
..... 160E0260 005C	Frost Shield infinito
Acid Rush infinito 160E0262 005C
..... 160E0256 005C	Tornado Fang infinito
Parasitic Bomb infinita 160E0264 005C
..... 160E0258 005C	



J - M

LUNAR 2: ETERNAL BLUE (JAP)

MASTER CODE 1604B62A 03E7 1028DB00 0AFF
..... F6000914 C305 1604B62C 03E7 1028DB24 0AFF
..... B6002800 0000 1604B62E 03E7 1028DB48 0AFF
Dinheiro infinito 1604B630 03E7 1028DB6C 0AFF
..... 1604BB60 0098	Level up instantâneo 1028DB90 0AFF
..... 1604BB62 967F 1604B612 FFFF 1028DBB4 0AFF
Obter muito dinheiro após a batalha 1604B614 0001 1028DBD8 0AFF
..... 1604217A FFFF	Todas as armas 1028DBFC 0AFF
Obter muita experiência após a batalha 1028BDE4 0AFF 1028DC20 0AFF
..... 16042966 FFFF 1028BE08 0AFF 1028DC44 0AFF
Personagem principal 1028BE2C 0AFF 1028DC68 0AFF
HP atual 1028BE50 0AFF 1028DC8C 0AFF
..... 1604B618 03E7 1028BE74 0AFF 1028DCB0 0AFF
HP máximo 1028BE98 0AFF 1028DCD4 0AFF
..... 1604B61A 03E7 1028BEBC AFF 1028DCF8 0AFF
MP atual 1028BEE0 0AFF 1028DD1C 0AFF
..... 1604B61C 01F4	Todos os itens 1028DD40 0AFF
MP máximo 1028C000 0AFF 1028DD64 0AFF
..... 1604B61E 01F4 1028C06C 0AFF 1028DD88 0AFF
Máximo status 1028C0B4 0AFF 1028DDAC 0AFF
..... 1604B620 03E7 1028C0D8 0AFF 1028DDDD 0AFF
..... 1604B622 000A 1028C0FC 0AFF 1028DDF4 0AFF
..... 1604B624 03E7	Todos os rings 1028DE18 0AFF
..... 1604B626 03E7 1028DA70 0AFF 1028DE3C 0AFF
..... 1604B628 03E7 1028DA94 0AFF 1028DE60 0AFF
 1028DAB8 0AFF 1028DE84 0AFF
 1028DADC 0AFF 1028DEA8 0AFF

NBA LIVE '97

Master Code 16083646 00FF
..... F6000914 C305	Máxima Roubada
..... B6002800 0000 16083666 00FF
Modifica pontuação do time da casa	Máximo Bloqueio
..... 1609D076 ???? 16083686 00FF
Modifica pontuação do time visitante	Máximos Rebotes ofensivos
..... 1609D176 ???? 160836A6 00FF
Parar Relógio	Máximos Rebotes defensivos
..... 1609E656 2A30 160836C6 00FF
Parar shot clock	Máximo Passe
..... 1609E712 05A0 160836E6 00FF
Códigos para criação de jogadores	Máxima força ofensiva
Fadiga Máxima 16083706 00FF
..... 160835C6 00FF	Máxima força defensiva
Máximo Field Goals 16083726 00FF
..... 160835E6 00FF	Máxima Velocidade
Máximos 3-Pontos 16083746 00FF
..... 16083606 00FF	Máxima Prontidão
Máximos Lances livres 16083766 00FF
..... 16083626 00FF	Máximo Pulo
Máxima Enterrada 16083786 00FF

**POCKET
FIGHTER (JAP)**

Master code
..... F6000924 FFFF
Tempo infinito
..... 1603E2B0 9963
HP infinito para P1
..... 1603E540 0090
Lutar no ar
..... 1603E54E 0000
Máximo de SP
..... 1603E660 0009
Máximo de gemas
..... 1603E65A 0002
..... 1603E65C 0202

SCUD

Master Code
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Créditos infinitos
..... 160ED9AC 0009
Energia infinita (P1)
..... 1603AADC 0000
Modificador de arma (P1)
..... 160452EA 00??
Energia infinita (P2)
..... 1603AAF2 0000
Modificador de arma P2
..... 16045472 00??
Dígitos para as armas
00-Normal 01-Machine Gun
Spiked Ball 02-Laser/Plasma
Stream 03-Spread/Worms

**SEGA TOURING
CAR
CHAMPIONSHIP
(japonês)**

Master code
..... F6000924 FFFF
..... B6002800 0000
Tempo infinito
..... 1600669A 04B3
Sempre em primeiro lugar
..... 16046BD6 0000
Sem tempo para fazer a volta
..... 16006664 0000
..... 1600666C 0000

QUAKE

MasterCode F6017918 C305 B6002800 0000 Invencibilidade 16074A52 00FF Proteção infinita 16074A5A 00FF Munição infinita para Shotgun 16074A66 00FF 16074A4A 00FF Munição de Nailgun infinita 16074A6E 00FF 16074A72 00FF Munição de Rocket Grenade infinita 16074A76 00FF 16074A7A 00FF Raio infinito 16074A7E 00FF Quad Damage sempre ativado 16074C52 02F7 Todas as armas 16074A42 FF00
---	--

SAMURAI SPIRITS RPG (JAP)

Master Code F6000914 C305 B6002800 0000 Dinheiro infinito 160E4F44 000F 160E4F46 423F Power infinito 160E5A6E 0020 160E5B12 0020 160E5BB6 0020 Level up instantâneo 160E5A3E FFFF 160E5AE2 FFFF 160E5B86 FFFF	Força infinita 160E5A42 03E7 160E5AE6 03E7 160E5B8A 03E7 Energia infinita 160E5A46 03E7 160E5AEA 03E7 160E5B8E 03E7 Sem batalhas aleatórias 160DD6EC 0000 Sempre habilitado para Attack 160E4F9C 0000 160E4FFC 0000 160E505C 0000
--	--

SOL DIVIDE

Master Code F6004570 C305 B6002800 0000 Enable code (você deve inseri- lo) D6006000 19D5 Invencibilidade para jogador 1 160C9F22 00FF Invencibilidade para jogador 2 160C9FDA 00FF HP infinito para P1 160C9ED0 0800 160C9ED4 0800 HP infinito para P2 160C9E88 0800 160C9F8C 0800 MP infinito para P1 160C9EE4 0030	MP infinito Para P2 160C9F9C 0030 Todas as magias para P1 160C9F2C 07FF 160C9F30 0606 160C9F32 0606 160C9F34 0606 160C9F36 0606 Todas as magias para P2 160C9FE4 07FF 160C9FE8 0606 160C9FEA 0606 160C9FEC 0606 160C9FEE 0606 Nível máx. de ataque para P1 160C8C7E 0002 Nível máx. de ataque para P2 160C8C86 0002
---	--



P - S

SHINING FORCE III: SCENARIO 1 (JAP)

Master Code

..... F6000924 FFFF

Personagem principal

Level up instantâneo

..... 160320B4 0064

HP máx

..... 160320A2 0FFF

MP máx

..... 360320A4 00FF

Máx. Attack

..... 360320A5 00FF

Máx. Defence

..... 360320A6 00FF

Máx. Speed

..... 360320A7 00FF

Máx. Lucky

..... 360320A8 00FF

Máx. Move

..... 360320A9 00FF

Rápida aprendizagem dos
especiais das armas

..... 16032084 0A00

Máx. de todos Magic Point

..... 360320AC 0063

..... 360320AD 0063

..... 360320AE 0063

..... 360320AF 0063

..... 360320B0 0063

..... 360320B1 0063

..... 360320B2 0063

..... 360320B3 0063

..... 360320B4 0063

2º personagem

Level up instantâneo

..... 16032164 0064

HP máx

..... 16032152 0FFF

MP máx

..... 36032154 00FF

Máx. Attack

..... 36032155 00FF

Máx. Defence

..... 36032156 00FF

Máx. Speed

..... 36032157 00FF

Máx. Lucky

..... 36032158 00FF

Máx. Move

..... 36032159 00FF

Rápida aprendizagem dos
especiais das armas

..... 16032134 0A00

Máx. de todos Magic Points

..... 3603215C 0063

..... 3603215D 0063

..... 3603215E 0063

..... 3603215F 0063

..... 36032160 0063

..... 36032161 0063

..... 36032162 0063

..... 36032163 0063

..... 36032164 0063

3º personagem

Level up instantâneo

..... 160322C4 0064

HP máx

..... 16032202 0FFF

MP máx

..... 36032204 00FF

Máx. Attack

..... 36032205 00FF

Máx. Defence

..... 36032206 00FF

Máx. Speed

..... 36032207 00FF

Máx. Lucky

..... 36032208 00FF

Máx. Move

..... 36032209 00FF

Rápida aprendizagem dos
especiais das armas

..... 160321E4 0A00

Máx de todos Magic Points

..... 3603220C 0063

..... 3603220D 0063

..... 3603220E 0063

..... 3603220F 0063

..... 36032210 0063

..... 36032211 0063

..... 36032212 0063

..... 36032213 0063

..... 36032214 0063

4º personagem

Level up instantâneo

..... 16032214 0064

Máx. HP

..... 160322B2 0FFF

Máx. MP

..... 360322B4 00FF

Máx. Attack

..... 360322B5 00FF

Máx. Defence

..... 360322B6 00FF

Máx. Speed

..... 360322B7 00FF

Máx. Lucky

..... 360322B8 00FF

Máx. Move

..... 360322B9 00FF

Rápida aprendizagem dos
especiais das armas

..... 16032294 0A00

Máx de todos Magic Point

..... 360322BC 0063

..... 360322BD 0063

..... 360322BE 0063

..... 360322BF 0063

..... 360322C0 0063

..... 360322C1 0063

..... 36032202 0063

..... 360322C3 0063

..... 36032204 0063

Dinheiro infinito

..... 1602F09E FFFF

SHINING FORCE III: SCENARIO 2 (JAP)

Master code D6021464 1008 36034162 0063
..... F6000924 FFFF 360340B0 0063	3º Personagem
..... B6002800 0000 D6021464 1008	Level = 99
Dinheiro infinito 360340B1 0063 36034193 0063
..... 160302DC 0098 D6021464 1008	EXP = 100
..... 160302DE 967F 360340B2 0063 36034215 0064
Personagem principal	2º Personagem	Máx. HP (Joker Command)
Level = 99	Level = 99	pressione ↑ e o botão para
..... 36034033 000A 360340E3 0063	ativar o código
EXP = 100	EXP = 100	D6021464 1008
..... 360340B5 0064 36034165 0064 36034191 00FF
Máx. HP (Joker Command)	Máx. HP (Joker Command) pres-	Máx. MP (Joker Command)
pressione ↑ e o botão L para	sione ↑ e o botão para ativar o	pressione ↑ e o botão para
ativar o código	código D6021464 1008	ativar o código
D6021464 1008 360340E1 00FF	D6021464 1008
..... 36034031 00FF	Máx. MP (Joker Command) pres- 36034192 00FF
Máx. MP (Joker Command)	sione ↑ e o botão para ativar o	HP atual (Joker Command)
pressione ↑ e o botão L para	código D6021464 1008	pressione ↑ e o botão para
ativar o código 360340E2 00FF	ativar o código
D6021464 1008	HP atual (Joker Command) pres-	D6021464 1008
..... 36034032 00FF	sione ↑ e o botão para ativar o 36034203 00FF
HP atual (Joker Command)	código D6021464 1008	MP atual (Joker Command)
pressione ↑ e o botão L para 36034153 00FF	pressione ↑ e o botão para
ativar o código	MP atual (Joker Command) pres-	ativar o código
D6021464 1008	sione ↑ e o botão para ativar o	D6021464 1008
..... 360340A3 00FF	código D6021464 1008 36034204 00FF
MP atual (Joker Command) 36034154 00FF	Máx. attack
pressione ↑ e o botão L para	Máx. attack 36034205 00FF
ativar o código 36034155 00FF	Máx. defence
D6021464 1008	Máx. defence 36034206 00FF
..... 360340A4 00FF 36034156 00FF	Máx. speed
Máx. attack	Máx. speed 36034207 00FF
..... 360340A5 00FF 36034157 00FF	Máx. move
Máx. defence	Máx. move 36034208 00FF
..... 360340A6 00FF 36034158 00FF	Máx. lucky
Máx. speed	Máx. lucky 36034209 00FF
..... 360340A7 00FF 36034159 00FF	Máx. MP (Joker Command)
Máx. move	Máx. MP (Joker Command) pres-	pressione ↑ e o botão para ati-
..... 360340A8 00FF	sione ↑ e o botão para ativar o	var o código
Máx. lucky	código D6021464 1008	D6021464 1008
..... 360340A9 00F0 3603415C 0063 3603420C 0063
Máx. MP (Joker Command) D6021464 1008 D6021464 1008
pressione ↑ e o botão para ati- 3603415D 0063 3603420D 0063
var o código D6021464 1008 D6021464 1008
D6021464 1008 3603415E 0063 3603420E 0063
..... 360340AC 0063 D6021464 1008 D6021464 1008
..... D6021464 1008 3603415F 0063 3603420F 0063
..... 360340AD 0063 D6021464 1008 D6021464 1008
..... D6021464 1008 36034160 0063 36034210 0063
..... 360340AE 0063 D6021464 1008 D6021464 1008
..... D6021464 1008 36034161 0063 36034211 0063
..... 360340AF 0063 D6021464 1008 D6021464 1008



S

CONTINUE →

..... 36034212 0063
4º Personagem
 Level = 99
 36034243 0063
 EXP = 100
 360342C5 0064
 Máx. HP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 36034241 00FF
 Máx. MP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008

 36034242 00FF
 HP atual (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 360342B3 00FF
 MP atual (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 360342B4 00FF
 Máx. attack
 360342B5 00FF
 Máx. defence
 360342B6 00FF
 Máx. speed
 360342B7 00FF
 Máx. move
 360342B8 00FF
 Máx. lucky
 360342B9 00FF
 Máx MP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 360342BC 0063
 D6021464 1008
 360342BD 0063
 D6021464 1008
 360342BE 0063
 D6021464 1008
 360342BF 0063
 D6021464 1008
 360342C0 0063
 D6021464 1008

..... 360342C1 0063
 D6021464 1008
 360342C2 0063
5º Personagem
 Level = 99
 360342F3 0063
 EXP = 100
 36034375 0064
 Máx. HP (Joker Command) pres-
 sione ↑ e o botão para ativar o
 código D6021464 1008
 360342F1 00FF
 Máx. MP (Joker Command) pres-
 sione ↑ e o botão para ativar o
 código D6021464 1008
 360342F2 00FF
 HP atual (Joker Command) pres-
 sione ↑ e o botão para ativar o
 código D6021464 1008
 36034263 00FF
 MP atual (Joker Command) pres-
 sione ↑ e o botão para ativar o
 código D6021464 1008
 36034264 00FF
 Máx. attack
 36034365 00F0
 Máx. defence
 36034366 00FF
 Máx. speed
 36034367 00FF
 Máx. move
 36034368 00FF
 Máx. lucky
 36034369 00FF
 Máx. MP (Joker Command) pres-
 sione ↑ e o botão para ativar o
 código
 D6021464 1008
 3603436C 0063
 D6021464 1008
 3603436D 0063
 D6021464 1008
 3603436E 0063
 D6021464 1008
 3603436F 0063
 D6021464 1008
 36034370 0063
 D6021464 1008
 36034371 0063
 D6021464 1008
 36034372 0063
6º Personagem

Level = 99
 360343A3 0063
 EXP = 100
 36034425 0064
 Máx. HP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 360343A1 00FF
 Máx. MP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 360343A2 00FF
 HP atual (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 36034413 00FF
 MP atual (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 36034414 00FF
 Máx. attack
 36034415 00FF
 Máx. defence
 36034416 00FF
 Máx. speed
 36034417 00FF
 Máx. move
 36034418 00FF
 Máx. lucky
 36034419 00FF
 Máx. MP (Joker Command)
 pressione ↑ e o botão para
 ativar o código
 D6021464 1008
 3603441C 0063
 D6021464 1008
 3603441D 0063
 D6021464 1008
 3603441E 0063
 D6021464 1008
 3603441F 0063
 D6021464 1008
 36034420 0063
 D6021464 1008
 36034421 0063
 D6021464 1008
 36034422 0063

SHINNING FORCE 3: SCENARIO 3

Master code
F6000924 FFFF
B6002800 0000
Dinheiro infinito
16030C5C 0098
16030C5E 967F
level up instantâneo
16087E80 0064
Um ataque mata
160C8004 03E7

Personagem principal

EXP máxima
16034144 0064
HP999
16034132 03E7
MP999 & attack
16034134 FFFF
defence e speed
16034136 FFFF
move e luck
16034138 FFFF

2º personagem

EXP máxima
1603514C 0064

HP999
160351B2 03E7
MP999 & attack
160351B4 FFFF
defence e speed
160351B6 FFFF
move e luck
160351B8 FFFF

3º personagem

EXP máxima
16035274 0064
HP999
16035262 03E7
MP999 & attack
16035264 FFFF
defence e speed
16035266 FFFF
move e luck
16035268 FFFF

4º personagem

EXP máxima
160357F4 0064
HP999
160357E2 03E7

MP999 & attack
160357E4 FFFF
defence e speed
160357E6 FFFF
move e luck
160357E8 FFFF

5º personagem

EXP máxima
16035954 0064
HP999
16035942 03E7
MP999 & attack
16035944 FFFF
defence e speed
16035946 FFFF
move e luck
16035948 FFFF
A maioria das armas
poderosas
16031220 FFFF
1603122E FFFF
16031230 FFFF
16031232 FFFF
16031234 FFFF

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Master Code
F6000914 C305
Taunts infinitos para P1
1605D556 0000
Auto Taunting para P1
1605D534 1111
Taunts infinitos para P2
1605D642 0000
Auto Taunting para P2
1605D664 1111
P1 sempre derruba 99 bloco
de P2
1605D166 0064
P2 sempre derruba 99 bloco
de P1
1605D412 0064
P1 não derruba nenhum bloco
de P2
1605D166 0000

P2 não derruba nenhum bloco
de P1

1605D412 0000
Modificador de personagem p/
P1

1605D53C 0?00
Modificador de personagem p/
P2

1605D628 0?00
P2 nunca vence
1605D258 0000

**Apenas para o modo Super
Puzzle**

Modificador de personagem p/
P1

1605CED8 0?00
Abrir todos os prizes
16055D3A FFFF
16055D3E FFFF
16055D42 FFFF

16055D46 FFFF
16055D4A FFFF
16055D4C FFFF
16055D4E FFFF
16055D50 FFFF
16055D52 FFFF
Substitua a "?" nos códigos
modificadores de
personagens com uma das
opções abaixo para adquirir
o personagem que você
quiser.
Morrigan-0 Sakura-7
Chun-Li-1 Devilot-8
Ryu-2 Akuma-9
Ken-3 Dan-A
Hsien-Ko-4
Donovan-5
Felicia-6



D - M

SHINING WISDOM
(Testado na versão 1.91)

Master Code	Gold Keys infinitas	Gold Boots infinitas
..... F6000914 C305 36006126 0001 3 6 0 0 6 1 3 E
..... B6002800 0000	Silver Keys infinitas	0001
Dinheiro infinito 36006127 0001	Gold Gloves infinitas
..... 16006114 FFFF	Gold Books infinitos 3600613F 0001
Herbs infinitas 36006128 0001	Silver Gloves infinitas
..... 3600611A 0001	Blue Lightning infinitas 36006140 0001
Blue Jars infinitos 3600612A 0001	Boxing Gloves infinitas
..... 3600611B 0001	Ice infinito .. 3600612B 0001 36006141 0001
Feathers infinitas	Fire infinito 3600612C 0001	Monkeys infinitos
..... 3600611C 0001	Wind infinito 3600612D 0001 36006142 0001
Mirrors infinitos	Strength infinita	Metal Gloves infinitos
..... 3600611D 0001 3600612E 0001 36006143 0001
Gold Keys infinitas	Speed infinita 3600612F 0001	Green Boots infinitas
..... 3600611E 0001	Power infinito 36006130 0001 36006144 0001
Silver Keys infinitas	Monkey Power infinito	Blue Boots infinitas
..... 3600611F 0001 36006131 0001 36006145 0001
Green Books infinitos	Reverse Direction infinito	Helmets com Wings infinitos
..... 36006120 0001 36006132 0001 36006146 0001
Rocks/Stones infinitas	Personagens pequenos inf.	Judo Suits infinitos
..... 36006121 0001 36006133 0001 36006147 0001
Jugs vazios infinitos	Swords infinitas	Carros infinitos
..... 36006122 0001 3600613A 0001 36006148 0001
Green Jugs cheios infinitos	Large Swords infinitas	Dinheiro infinto
..... 36006123 0001 3600613B 0001 16006114 270F
Blue Jugs cheios infinitos	Largest Swords infinitas	Energia infinita
..... 36006124 0001 3600613C 0001 1600615A 006E
Keys infinitas	Silver Boots infinitas	Energia máxima
..... 36006125 0001 3600613D 0001 1600615E 006E

S - W



**TUNDER
FORCE V (JAP)**

Master Code
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Vidas infinitas
..... 160BCF12 0003
Invencibilidade
..... 160BCF42 0001
Craw infinito
..... 160BCFBA 0003
Todas as armas
..... 160BCF1E 001F

WARCRAFT II

Master Code
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Lumbers infinitos (Humanos)
..... 160D560A 270F
Dinheiro infinito (Humanos)
..... 160D564A 270F
Óleo infinito (Humanos)
..... 160D568A 270F
Lumber Infinito (Orcs)
..... 160D5606 270F
Dinheiro infinito (Orcs)
..... 160D5646 270F
Óleo infinito (Orcs)
..... 160D5686 270F

WHIZZ

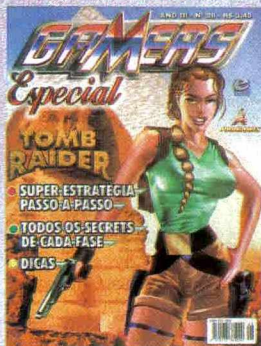
Master Code
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Tempo infinito
..... 1606176C 0063
Energia infinita
..... 16088AC2 0026
Vidas infinitas
..... 16088AB4 0064
Red Pendant infinito
..... 16088AB6 0063

GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!



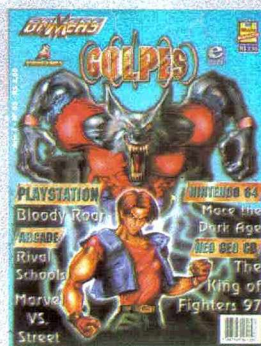
Cód. PD-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-28 - CADA - R\$ 3,40



Cód. GG-01 - CADA - R\$ 2,90



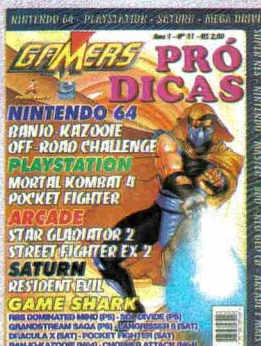
Cód. GG-02 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GG-03 - CADA - R\$ 2,90



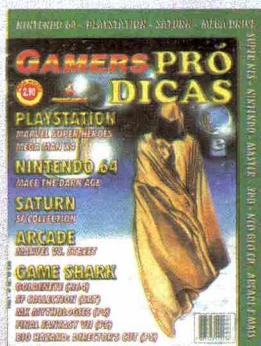
Cód. GG-04 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-11 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-05 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-06 - CADA - R\$ 2,90



Cód. PD-07 - CADA - R\$ 2,50



Cód. PD-08 - CADA - R\$ 2,50



Cód. GB-01 - CADA - R\$ 5,90



Cód. GE-25 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-26 - CADA - R\$ 2,90



Cód. GE-27 - CADA - R\$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

- | | |
|----------------|----------------|
| Cód. PD-04 () | Cód. PD-05 () |
| Cód. GE-28 () | Cód. PD-06 () |
| Cód. GG-01 () | Cód. PD-07 () |
| Cód. GG-02 () | Cód. PD-08 () |
| Cód. GG-03 () | Cód. GB-01 () |
| Cód. GG-04 () | Cód. GE-25 () |
| Cód. PD-11 () | Cód. GE-26 () |
| Cód. PD-10 () | Cód. GE-27 () |

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

BANJO-KAZOOIE

Requer o **KEYCODE** de Diddy Kong Racing (59 A6 31 F5 13 B3 DA 50 FA)

Ativar os códigos **DE000400 0000**
 Vidas infinitas 80385F8B 0009
 Energia infinita 80385F83 0008
 Ar infinito 81385F8E 0E10
 Máximo de energia 80385F87 0008
 Infinito Mumbo Tokens 80385FC7 0063

Infinito Jiggy's 80385FCB 0063
 Notas musicais infinitas 80385F63 0063
 Ovos infinitos 80385F67 0063
 Penas vermelhas infinitas 80385F6F 0063
 Penas douradas infinitas 80385F73 0063
 Ter todos os Jinjos 80385F7B 0010
 Tempo sempre em 0:00:08 81386004 4100
 Night/Glitchy 800F503C 0001
 Night/Lights 800F503B 0001

BODY HARVEST

Energia infinita 8104DCEC 0258
 Greece infinito 81052B18 0098
 81052B1A 967F
 Nenhum humano morto 8104816A 0000
 Artefato Alien 8004DC5F 0001
 Modificador de item 8004DC4E ????
 Modificador de arma (1ª Posição) 80048138 00??
 Modificador de arma (2ª Posição) 80048139 00??
 Modificador de arma (3ª Posição) 8004813A 00??
 Modificador de arma (4ª Posição) 8004813B 00??
 Modificador de arma (5ª Posição) 8004813C 00??
 Modificador de arma (6ª Posição) 8004813D 00??
 Modificador de arma (7ª Posição) 8004813E 00??
 Modificador de arma (8ª Posição) 8004813F 00??
 Ammo inf. para Shotgun

..... 81048146 8000
 Ammo infinita para Rifle 81048148 8000
 Ammo infinita para Machine Gun 8104814A 8000
 Ammo infinita para Rocket Launcher 8104814C 8000
 Ammo infinita para TNT 8104814E 8000
 Ammo infinita para Sun Shield 81048150 8000
 Ammo infinita para Granadas 81048152 8000
 Ammo infinita para Tri-Spinner 81048154 8000
 Ammo infinita para Vehicle Weapon 1 81048156 8000
 Ammo infinita para Vehicle Weapon 2 81048158 8000
 Ammo inf. para Arme 2 8104815A 8000
 Ammo inf. para Waffe 2 8104815C 8000
 Ammo infinita para Chaingun 8104815E 8000
 Ammo infinita para Fraggcannon 81048160 8000
 Ammo infinita para Lazer Missiles 81048162 8000
 Ammo infinita para Resonator 81048164 8000
 Ammo infinita para Plasma

Bombs 81048166 8000

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de itens

0002 - Howitzer Shells
 0040 - Crank
 0080 - Windmill Cog
 0100 - Heirglyph Map Piece
 0400 - Hangar Key
 FFFF - All Items

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

01 Fuel
 02 Pistol
 03 Shotgun
 04 Rifle
 05 Machine Gun
 06 Rocket Launcher
 07 TNT
 08 Sun Shield
 09 Grenades
 0A Tri-Spinner

Itens não equipáveis

0B Vehicle Weapon 1
 0C Vehicle Weapon 2
 0D Arme 2
 0E Waffe 2
 0F Chaingun
 10 Fraggcannon
 11 Lazer Missiles
 12 Resonator
 13 Plasma Bombs

B

BOMBERMAN 64

Banle Mode Stage Modlller

802AC61F 00??

802AC703 00??

Vidas infinitas

802AC627 0063

Gems infinito

802AC62F 0063

Créditos infinitos

802AC62B 0009

Tempo infinito

802AC643 0001

Energia infinita P1

800AEE07 0002

Energia infinita P2

800AEECF 0002

Energia infinita P3

800AEF97 0002

Energia infinita P4

800AF05F 0002

P1 nunca pode pegar Extra Hearts

800AEE07 0001

P2 nunca pode pegar Extra Hearts

800AEECF 0001

P3 nunca pode pegar Extra Hearts

800AEF97 0001

P4 nunca pode pegar Extra Hearts

800AF05F 0001

Códigos modificadores de itens normais [Nota 2]

Sempre ter Knight Helmet, Knight Armor, Knight Sword, Knight Shoes na 1º Posição
8004A481 0001

Sempre ter Dragon Head, Dragon Mail, Dragon Glives, Dragon Spikes na 2º Posição

8004A482 0001

Sempre ter Iron Goggles, Iron Armor, Iron Knuckles, Iron Sneakers na 3º posição

8004A483 0001

Sempre ter Cat Hood, Cat Suit, Cat Paws na 4º posição

8004A484 0001

Sempre ter Ponytails, Dress, Slash Claws, High Tops na 5º posição

8004A485 0001

Sempre ter Sunglasses, Duck Float, Drill Arms, Duck Feet na 6º posição

8004A486 0001

Sempre ter Chicken Head, Rocking Horse, Chicken Wings, Bubby Socks na 7º posição

8004A487 0001

Sempre ter Samurai Head. Shogun Kimono, Fans, High Heels na 8º posição

8004A488 0001

Sempre ter Clown Smile, Karæ Ware, Boxing Gloves, Clogs na 9º posição

8004A489 0001

Sempre ter GoldVisor, Gold Armor, Gold Gloves, Gold Boots na 10º posição

8004A48A 0001

Códigos modiflcadores de itens normais 2 [Nota 1]

Ter Knight Helmet, Dragon Head, Iron Goggles, Cat Hood, Pony Tails, Sunglasses, Chicken Head
8008E570 00FF

Ter Samurai Head, Clown Smile, Gold Visor, Knight Armor, Dragon Mail, Iron Armo, Cat Suit

8008E571 00FF

Ter Dress, Duck Float,

Rocking Horse, Shotun kimono, Karate Ware, Gold Armor, Knight Sword

8008E572 00FF

Ter Dragon Gloves, Iron Nuckles, Cat Paws, Slash Claws. Drill Arms, Chicken Wings, Fans, Boxing Gloves

8008E573 00FF

Ter Gold Gloves, Knight Shoes, Dragon Spikes, Iron Sneakers, Cat Paws, High Tops, Duck Feet

8008E574 00FF

Ter Bubby Socks, High Heels, Clogs, Gold Boots & 1º-4º Gold Cards (A-1)

8008E575 00FF

Ter todos os itens normais combinados

8108E570 FFFF

8108E572 FFFF

8108E574 FFFF

Ter todos os Gold Cards para 1º-4º (Green Garden-1)

[Nota1]

8008E575 00FF

5º (Green Garden-1)

1º-5º (Green Garden-2)

1º-2º (Green Garden-3)

8008E576 00FF

3º-5º (Green Garden-3)

1º-5º (Green Garoen-4)

8008E577 00FF

1º-5º (Blue Resort-1)

1º-5º (Blue Resort-2)

8008E578 00FF

4º-5º (Blue Resort-2)

1º-5º (Blue Resort-3)

1º (Blue Resort-4)

8008E579 00FF

2º-5º (Blue Resort-4)

1º-4º (Red Mountain-1)

8008E57A 00FF

1º (Rod Mountain-1)



B

CONTINUE →

1º-5º (Red Mountain-2)
 1º-2º (Red Mountain-3)
 8008E57B 00FF
 3º-5º (Red Mountain-3)
 1º-5º (Red Mountain-4)
 8008E57C 00FF
 1º-5º (White Glacier-1)
 1º-3º (White Glacier-2)
 8008E57D 00FF
 4º-5º (White Glacier-2)
 1º-5º (White Glacier-3)
 1º (White Glacier-4)
 8008E57E 00FF
 2º-5º (White Glacier-4)
 1º-4º (Black Fortress-1)
 8008F57F 00FF
 5º (Black Fortress-1)
 1º-5º (Black Fortress-2)
 1º-2º (Black Fortress-3)
 8008E580 00FF
 3º-5º (Black Fortress-3)
 1º-5º (Black Fortress-4)
 8006E581 00FF
 1º-5º (Rainbow Palace-1)
 2º-3º (Rainbow Palate-2)
 8008E582 00FF
 4º-5º (Rainbow Palace-2)
 1º-5º (Rainbow Palace-3)
 1º (Rainbow Palace-4)
 8008E583 00FF
 2º-4º (Rainbow Palace-4)
 8006E584 00FF
Ter todos Gold Cards combinados
 8008E575 00FF
 8108E576 FFFF
 8108E578 FFFF
 8108E57A FFFF
 8108E57C FFFF

8108E57E FFFF
 8108E580 FFFF
 8108E582 FFFF
 8008E584 00FF
Level completado
[Nota1]
 Green Garden-1
 8008E5DF 0001
 Green Garden-2
 8008E5E3 0001
 Green Garden-3
 8008E5E7 0001
 Green Garden-4
 8008E5EB 0001
 Blue Resort-1
 8008E5EF 0001
 Blue Resort-2
 8008E5F3 0001
 Blue Resort-3
 8008E5F7 0001
 Blue Resbrt-4
 8008E5FB 0001
 Red Mountain-1
 8008E5FF 0001
 Red Mountain-2
 8008E603 0001
 Red Mountain-3
 8008E607 0001
 Red Mountain-4
 8008E60B 0001
 While Glacier-1
 8008E60F 0001
 White Glacier-2
 8008E613 0001
 White Glacier-3
 8008E617 0001
 White Glacier-4
 8008E61B 0001
 Black Fortress-1

8008E61F 0001
 Black Fortress-2
 8008E623 0001
 Black Fortress-3
 8008E627 0001
 Black Fortress-4
 8008E62B 0001
 Rainbow Palace-1
 8008E62F 0001
 Rainbow Palace-2
 8008E633 0001
 Rainbow Palace-3
 8008E637 0001
 Rainbow Palace-4
 8008E63B 0001

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de estágio

- 06 - In The Gutter Stage
- 07- Sea Sick Stage
- 08 - Blizzard Battle Stage
- 09 - Lost At Sea Stage

Nota 1: Com esses códigos, para salvar o status deles, você precisa: 1) Vencer um nível ou 2) Vá para Custom e adicione ou remova alguns itens de bomberman então quando você sair, irá perguntar se você quer salvar.

Nota 2- Com esses códigos, eles mudarão pelo tipo de Custom que você escolheu. E você precisa ir para a próxima página e voltar, e eles serão mostrados e você poderá equipá-los.



B - C

CHAMELEON TWIST

Coroas extras
 80251767 0015
 Acesso a todas as fases
 8020850E 00FF
 80208510 00FF

COTTON 2 (JAP)

Master Code
 F6000914 C305
 B6002800 0000
 Invencibilidade Player 1
 360E61DF 00FF

Invencibilidade Player 2
 360E85B7 00FF
 Vidas infinitas Player 1
 360E5505 00FF
 Vidas infinitas Player 2
 360E78DD 00FF

CRUIS'N WORLD (TESTADO NA VERSÃO 2.2 DO GAME SHARK)

Requer Keycode de Yoshi's Story (05 63 14 98 D5 E4 CF CD 1A) Enable Code (Deve ser ativado) DE2AD400 0000	813CDD3C 43FF Pressione L para Nitrous Boost P2 D03E3917 0020	1C - Enforcer (Auto) 1D - Enforcer (Manual) 1E - NY Taxi (Auto) 1F - NY Taxi (Manual)
812FE5EC 2402 812FE5EE 0001 Tempo infinito 813D0D3C 4296	813CE214 43FF Pressione L para Nitrous Boost P3 D03E391D 0020	20 - School Bus (Auto) 21 - School Bus (Manual) 22 - Exec (Auto) 23 - Exec (Manual)
Contagem de tempo mais rápida 813D0D3E 0000	813CD38C 43FF Pressione L para Nitrous Boost P4 D03E3923 0020	24 - Conductor (Auto) 25 - Conductor (Manual) 26 - Speed Demon (Auto) 27 - Speed Demon (Manual)
Modificar pista apertando botão do GS 883BF2EF 00?? Corrida na lua 803BF2EF 000F	Dígitos que acompanham os códigos modificadores de carro 0001 - Grass Hopper 0002 - Bull Dog 0004 - Enforcer 0008 - NY Taxi 0010 - School Bus 0020 - Exec 0040 - Conductor 0080 - Speed DemoN 0100 - Tommy 0200 - Rocket 0400 - The Surgeon 0800 - Monsta 1000 - Howler 1FFF - All Cars	28 - Tommy (Auto) 29 - Tommy (Manual) 2A - Rocket (Auto) 2B - Rocket (Manual) 2C - The Surgeon (Auto) 2D - The Surgeon (Manual) 2E - Monsta (Auto) 2F - Monsta (Manual) 30 - Howler (Auto) 31 - Howler (Manu)
Modificar pista Crusin World apertando botão do GS 883BF2EE 00?? Dancing Girl sempre ativada 803BEE73 0001 803C21CF 0054 P1 sempre em 1º lugar - P1 803CE023 0001	Dígitos que acompanham os códigos modificadores de marcha 00 - Serpent (Auto) 01 - Serpent (Manual) 02 - Kamikaze (Auto) 03 - K amikaze (Manual) 04 - ATV (Auto) 05 - ATV (Manual) 06 - Scarab (Auto) 07 - Scarab (Manual) 08 - Stallion P6 (Auto) 09 - Stallion P6 (Manual) 0A - Banzai GTV (Auto) 0B - Banzai GTV (Manual) 0C - Zombie (Auto) 0D - Zombie (Manual) 0E - Orca (Auto) 0F - Orca (manual) 10 - El Nino (Auto) 11 - El Nino (Manual) 12 - Rhino 4x4 (Auto) 13 - Rhino 4x4 (Manual) 14 - Sardine Extreme (Auto) 15 - Sardine Extreme (Manual) 16 - Road King (Auto) 17 - Road King (Manual) 18 - Grass Hopper (Auto) 19 - Grass Hopper (Manual)	Nota para os carros seguintes: para este código você deve pressionar o botão do GS na tela de seleção de pista para ter estes carros. 32 - Serpent Style Car (Auto) 33 - Serpent Style Car (Manual) 34 - Yellow Van (Auto) 35 - Yellow Van (Manual) 36 - Cruisn Bus (Auto) 37 - Cruisn Bus (Manual) 38 - School Bus (Auto) 39 - School Bus (Manual) 3A - Moving Truck (Auto) 3B - Moving Truck (Manual) 3C - Green Car (Auto) 3D - Green Car (Manual)
Modificador de marcha para P1 803BEE40 00?? Parar tempo decorrido - P1 813C7678 3C80 Sempre em 1º lugar - P2 803CE4FB 0001		Dígitos que acompanham o código modificador de pista 00 - Cruisn World 01 - Hawaii 02 - Japan 03 - Australia 04 - China 05 - Kenya 06 - Egypt 07 - Russia 08 - Germany 09 - Italy 0A - France 0B - England 0C - Mexico 0D - New York 0E - Florida 0F - Moon
Modificador de marcha - P2 803BEE48 00?? Parar tempo decorrido - P2 813C78B4 3C80 Sempre em 1º lugar - P3 803CDB4B 0001		
Modificador de marcha - P3 803BEE50 00?? Sempre em 1º lugar P4 803CD673 0001		
Modificador de marcha - P4 803BEE58 00?? Todas as versões aperfeiçoadas do carro 803BEE42 0005		
Modificador de carro 813BEE78 ????		
Championship Mode Codes Modificador de pontos totais 813BFBFA ????		
Modificador de pontos por corrida 813BFBFE ????		
Modificador de pontos para o próximo level 813BFBFC ????		
Pressione L para Nitrous Boost P1 D03E3911 0020	1A - Bulldog (Auto) 1B - Bulldog (Manual)	



C

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Time visitante

Modificador de placar 801AF003 00??
 Modifica chutes no gol.... 801AF1AF 00??
 Modifica tentativas de gol
 801AF1B7 00??
 Modificador de escanteio
 801AF1BB 00??
 Modificador do faltas 801AF1CF 00??

Time da casa

Modificador do placar
 801AF007 00??
 Modifica chutes no gol
 801AF72F 00??
 Modifica tentativas de gol

..... 801AF737 00??
 Modificador de escanteio
 801AF73B 00??
 Modificador do faltas
 801AF74F 00??

Códigos variados

Aperte o botão do GS para modificar seu time
 891AFE26 00??
 891AFE2A 00??
 Dígitos que acompanham os códigos
 modificadores de tempo
 00 - No começo do primeiro tempo
 01 -EF -Vários times no primeiro tempo
 F0 - Instantaneamente no final do primeiro
 tempo

FIGHTER'S DESTINY

P1 sempre com 0 Stars
 80209757 0000
 P1 corneça com Extra Stars
 D0209757 0000
 80209757 000F
 P2 sempre com 0 Stars
 8020B61F 0000
 P2 começa com Extra Stars
 D020B61F 0000
 8020B61F 000F
 P2 FAKE energia infinita
 80203219 0028

Códigos para o menu de seleção de personagens

Habilitar Boro 80307349 0001
 Ter 1 Star-Ryuji & habilitar Emaster
 8030734F 0001
 Ter 1 Star-Bob 8030734F 0001
 Ter 1 Star-Pierre & habititar Joker
 80307350 0001
 Ter 1 Star-Melting 80307351 0001
 Ter 1Star-Leon 80307352 0001
 Ter 1 Star-Abdut & habititar Ushi
 80307353 0001
 Ter 1 Star-Ninja 80307354 0001
 Ter 1 Star-Tomahawk 80307355 0001
 Ter 1 Star-Valerie & habititar Robert
 80307356 0001

**MAGICAL
 TETRIS
 CHALLENGE**

(Testado na versão 2.2)

Modificador de placar
 811D26A6 ????
Sempre ter peças mágicas
 811D267E DB20
Sempre ter peças normais
 811D267E CC0C
Modificador de peças normais
 811D267E CC0C
 801D25F4 00??
Modificador de peças mágicas
 811D267E DB20
 801D25F4 00??

Dígitos que acompanham o código modificador de peças normais

- 00 - Direto
- 01 - Laranja
- 02 - Azul
- 03 - Verde
- 04 - Púrpuro
- 05 - Azul
- 06 - Amarelo

Dígitos que acompanham o código modificador de peças mágicas

- 00 - Branco
- 01 - Azul



F - M

QUAKE 64

Códigos para Player 1	81166390 03E7
Energia infinita	81163930 42C8
Armadura infinita	81163944 42C8
Bio Suit infinito	81163980 42C8
Modificador de arma	801639EB 00??
Infinita munição para Shotgun & Double Barrel Shotgun	81163A2C 03E7
Infinita munição para Nailgun & Super Nailgun	81163A2E 03E7
Infinita munição para Grenade Launcher & Rocket Launcher	81163A30 03E7
Infinita munição para Thunderbolt	81163A32 03E7
Abrir Debug Menu no Options	8006C4C2 0001
Modificador de Cheat	80086EB2 ????

BELOW ARE

Todas as chaves	801639E9 000F
Gold key	801639E9 0004
Silver key	801639E9 0002

Códigos para multi-players

Energia infinita para P1	81166290 42C8
Armadura infinita para P1	811662A4 4208
Bio Suit infinito para P1	811662E0 4208
Modificador de arma para P1	8016634B 00??
Infinita munição para Shotgun & Double Barrel Shotgun P1	8116638C 03E7
Infinita munição de Nailgun & Super Nailgun para P1	8116638E 03E7
Infinita munição de Grenade Launcher & Rocket Launcher para P1	

Infinita munição para Thunderbolt	81166392 03E7
Energia infinita para P2	81166560 4208
Armadura infinita para P2	81166574 42C8
Bio Suit infinito para P2	811665B0 42C8
Modificador de arma para P2	8016661B 00??
Munição de Shotgun & Double Barrel infinita Shotgun para P2	8116665C 03E7
Infinita munição de Nailgun & Super Nailgun para P2	8116665E 03E7
Munição de Grenade Launcher & Rocket Launcher para P2 infinita	81166660 03E7
Munição para Thunderbolt infinita	81166662 03E7

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de arma

- 00- Axe
- 01-Shotgun
- 02- Double Barrel Shotgun
- 04- Nailgun
- 08- Super Nailgun
- 10- Grenade Launcher
- 20- Rocket Launcher
- 40-Thunderbolt
- 7F- Todas as armas

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Cheat Enable

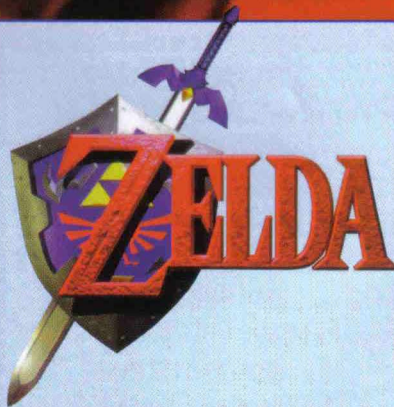
- 0002-Target Off
- 0004- God Mode On
- 0008-Weapons On



Q - W

WAR GODS

Tempo infinito	8033F31B 0063	para P1	8921E162 0100
Cheat Menu	80336593 0001	P1 sem energia	8121E162 0000
Easy Fatality ativado	8033584F 0001	Energia infinita P2	8121E422 1000
Timer desativado	8033584B 0001	Aperte o botão do GS para 25% de energia para P2	8921E422 0400
Energia infinita para P1	8121E162 1000	Aperte o botão do GS para 50% de energia para P2	8921E422 0800
Aperte o botão do GS para 25% de energia para P1	8921E162 0400	Aperte o botão do GS para 75% de energia para P2	8921E422 0C00
Aperte o botão do GS para 50% de energia para P1	8921E162 0800	Aperte o botão do GS para ativar 1 Hit mata P2	8921E422 0100
Aperte o botão do GS para 75% de energia para P1	8921E162 0C00	P2 sem energia	8121E422 0000
Aperte o botão do GS para ativar 1 Hit mata			



Todas as versões necessitam de uma versão 2.2 do Shark ou superior e requer o Keycode de Zelda **Versão 1.0**

- Energia infinita**
8111A600 0140
- Todos os corações de energia**
8111A5FE 0140
- 100 Tokens de Golden Skultullas**
8111A6A0 03E7
- Todos os Equipamentos**
8111A66C 7777
- Todos os Itens de Quest**
8111A674 30FF
8111A676 FFFF
- Pulo da Lua [Nota 2]**
D01C84B5 0020
811DAA90 40CB
- Efeito das Hover Boots enquanto segura L e R**
D01C84B5 0030
811DB2B2 000D
- Small Keys infinitas**
8011A699 0009
- Sempre ter Big Key, Compass e Map**
8011A678 0007
- Obter a Ocarina of Time**
8011A64B 0008
- Din's Fire (MP6)**
8011A649 0005
- Fairie's Wind (MP6)**
8011A64F 000D
- Nayru's Love (MP12)**
8011A655 0013
- Barra de Magia infinita**
D011A609 0008
8011A60A 0001

- 8011A60C 0001
- 8011A603 0060
- Deku Stick**
8011A644 0000
- Deku Sticks infinitos**
8011A65C 0009
- Deku Nut**
8011A645 0001
- Deku Nuts infinitos**
8011A65D 0009
- Bombs**
8011A646 0002
- Bombs infinitas**
8011A65E 0009
- Obter Fairy Bow**
8011A647 0003
- Arrows infinitas**
8011A65F 0009
- Obter Fairy Slingshot**
8011A64A 0006
- Munição de Slingshot infinita**
8011A662 0009
- Obter Bombchu**
8011A64C 0009
- Bombchus infinitos**
8011A664 0009
- Obter Fire Arrow (MP2)**
8011A648 0004
- Ice Arrow (MP2)**
8011A64E 000C
- Light Arrow (MP4)**
8011A654 0012
- Fairy Ocarina sempre acessível**
8011A64B 0007
- Hookshot sempre acessível**
8011A64D 000A
- Longshot sempre acessível**
8011A64D 000B
- Boomerang sempre acessível** 8011A650 000E
- Lens of Truth sempre acessível** 8011A651 000F
- Obter Magic Beans**
8011A652 0010
- Magic Beans infinitos**
8011A66A 0009
- Megaton Hammer sempre acessível**
8011A653 0011
- Modificador para a 1ª Bottle**

- 8011A656 00??
- Modificador para a 2ª Bottle**
8011A657 00??
- Modificador para a 3ª Bottle**
8011A658 00??
- Modificador para a 4ª Bottle**
8011A659 00??
- Modificador de item 1 (troca de Link adulto)**
8011A65A 00??
- Modificador de item 2 (troca de Link criança)**
8011A65B 00??
- Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword**
8011A60E 0001
- Obter Quiver (suporta 30 flechas)**
8011A671 0001
- Modificador de equipamento 1** 8011A672 00??
- Modificador de equipamento 2**
8011A673 00??
- Versão 1.1**
- Energia infinita**
8111A7C0 0140
- Todos os corações de energia**
8111A7BE 0140
- 100 Tokens de Golden Skultullas**
8111A860 03E7
- Todos os Equipamentos**
8111A82C 7777
- Todos os Itens Quest**
8111A834 30FF
8111A836 FFFF
- Pulo da Lua [Nota 2]**
D01C8675 0020
811DAC50 40CB
- Efeito das Hover Boots enquanto segura L e R**
D01C8675 0030
811DB472 000D
- Small Keys infinitas**
8011A859 0009
- Obter Big Key, Compass e Map**
8011A838 0007
- Ocarina of Time**

Z

8011A80B 0008
Din's Fire (MP6)
 8011A809 0005
Farore's Wind (MP6)
 8011A80F 000D
Nayru's Love (MP12)
 8011A815 0013
Barra de Magia infinita
 D011A7C9 0008
 8011A7CA 0001
 8011A7CC 0001
 8011A7C3 0060
Obter Deku Stick
 8011A804 0000
Deku Sticks infinitos
 8011A81C 0009
Obter Deku Nut
 8011A805 0001
Deku Nuts infinito
 8011A81D 0009
Obter Bombs
 8011A806 0002
Bombs infinitas
 8011A81E 0009
Obter Fairy Bow
 8011A807 0003
Arrows infinitas
 8011A81F 0009
Obter Fairy Slingshot
 8011A80A 0006
Munição para Slingshot infinita
 8011A822 0009
Obter Bombchu
 8011A80C 0009
Bombchus infinitos
 8011A824 0009
Obter Fire Arrow (MP2)
 8011A808 0004
Obter Ice Arrow (MP2)
 8011A80E 000C
Light Arrow (MP4)
 8011A814 0012
Fairy Ocarina sempre acessível
 8011A80B 0007
Hookshot sempre acessível
 8011A80D 000A
Longshot sempre acessível
 8011A80D 000B
Boomerang sempre acessível

8011A810 000E
Lens of Truth sempre acessível
 8011A811 000F
Obter Magic Beans
 8011A812 0010
Magic Beans infinitos
 8011A82A 0009
Megaton Hammer sempre acessível
 8011A813 0011
Modificador para a 1ª Bottle
 8011A816 00??
Modificador para a 2ª Bottle
 8011A817 00??
Modificador para a 3ª Bottle
 8011A818 00??
Modificador para a 4ª Bottle
 8011A819 00??
Modificador de Item 1
 8011A81A 00??
Modificador de Item 2
 8011A81B 00??
Transformar Giant's Knife em Biggoron's Sword
 8011A7CE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas)
 8011A831 0001
Modificador de Equipamento 1
 8011A832 00??
Modificador de Equipamento 2
 8011A833 00??
Modificador de coisas equipadas
 8011A800 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Note 3]
 8011A7F9 0011
Modificador da hora do dia
 8111A79C ????

Farore's Wind (MP6)
 8011ACFF 000D
Nayru's Love (MP12)

8011AD05 0013
Barra de Magia infinita
 D011ACB9 0008
 8011ACBA 0001
 8011ACBC 0001
 8011ACB3 0060
Obter Deku Stick
 8011ACF4 0000
Deku Sticks infinitos
 8011AD0C 0009
Obter Deku Nut
 8011ACF5 0001
Deku Nuts infinitos
 8011AD0D 0009
Obter Bombs
 8011AD06 0002
Bombs infinitas
 8011AD0E 0009
Obter Fairy Bow
 8011ACF7 0003
Arrows infinitas
 8011AD0F 0009
Obter Fairy Slingshot
 8011ACFA 0006
Munição para Slingshot infinita
 8011AD12 0009
Obter Bombchu
 8011ACFC 0009
Bombchus infinitas
 8011AD14 0009
Obter Fire Arrow (MP2)
 8011ACF8 0004
Ice Arrow (MP2)
 8011ACFE 000C
Light Arrow (MP4)
 8011AD04 0012
Fairy Ocarina sempre acessível
 8011ACFB 0007
Hookshot sempre acessível
 8011ACFD 000A
Longshot sempre acessível
 8011ACFD 000B
Boomerang sempre acessível
 8011AD00 000E
Lens of Truth sempre acessível
 8011AD01 000F
Obter Magic Beans
 8011AD02 0010

Magic Beans infinitos
8011AD1A 0009
Megaton Hammer sempre acessível
8011AD03 0011
Modificador para a 1ª Bottle
8011AD06 00??
Modificador para a 2ª Bottle
8011AD07 00??
Modificador para a 3ª Bottle
8011AD08 00??
Modificador para a 4ª Bottle
8011AD09 00??
Modificador de Item 1
8011AD0A 00??
Modificador de Item 2
8011AD0B 00??
Transformar a Giant's Knife em Biggoron's Sword
8011ACBE 0001
Obter Quiver (suporta 30 flechas)
8011AD21 0001
Modificador de Equipamento 1
8011AD22 00??
Modificador de Equipamento 2
8011AD23 00??
Modificador de coisas equipadas
8011ACF0 00??
C-◀ para usar Megaton Hammer [Nota 3]
8011ACE9 0011
Modificador da hora do dia

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Bottle

- 14 - Empty Bottle
- 15 - Red Potion
- 16 - Green Potion
- 17 - Blue Potion
- 18 - Bottled Fairy
- 19 - Fish
- 1A - Lon Lon Milk
- 1B - Letter
- 1C - Blue Fire
- 1D - Bug
- 1E - Big Poe
- 1F - Lon Lon Milk (Half)

- 20 - Poe
- Dígitos que acompanham o código modificador de Item 1**
- 2D - Pocket Egg
- 2E - Pocket Cucco
- 2F - Cojiro
- 30 - Odd Mushroom
- 31 - Odd Potion
- 32 - Poacher's Saw
- 33 - Goron's Sword (Broken)
- 34 - Prescription
- 35 - Eyeball Frog
- 36 - Eye Drops
- 37 - Claim Check

Dígitos que acompanham o código modificador de Item 2

- 21 - Weird Egg
- 22 - Chicken
- 23 - Zelda's Letter
- 24 - Keaton Mask
- 25 - Skull Mask
- 26 - Spooky Mask
- 27 - Bunny Hood
- 28 - Goron Mask
- 29 - Zora Mask
- 2A - Gerudo Mask
- 2B - Mask of Truth
- 2C - SOLD OUT

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 1

- 02 - Silver Scale
- 04 - Golden Scale
- 06 - Giant's Knife (Broken)
- 40 - Bullet Bag (Holds 30)
- 80 - Bullet Bag (Holds 40)
- C0 - Bullet Bag (Holds 50)

Dígitos que acompanham o código modificador de equipamento 2

- 08 - Bomb Bag (Holds 20)
- 10 - Bomb Bag (Holds 30)
- 18 - Bomb Bag (Holds 40)
- 20 - Goron's Bracelet
- 28 - Silver Gauntlets
- 30 - Silver Scale

Dígitos que acompanham o código modificador de coisas equipadas

- 11 - Kokiri Tunic & Kokiri Boots
- 12 - Goron Tunic & Kokiri Boots
- 13 - Zora Tunic & Kokiri Boots
- 21 - Kokiri Tunic & Iron Boots
- 22 - Goron Tunic & Iron Boots
- 23 - Zora Tunic & Iron Boots
- 31 - Kokiri Tunic & Hover Boots
- 32 - Goron Tunic & Hover Boots
- 33 - Zora Tunic & Hover Boots

Dígitos que acompanham o código modificador da hora do dia

- 4000 - Ao nascer do sol
- 5800 - Luz do dia
- 7000 - Durante o dia
- C000 - Pôr do sol
- D000 - À noite

Nota 1: Antes de usar estes códigos é melhor copiar seu melhor save para os outros dois slots. Alguns dos códigos podem apagar um de seus saves.

Nota 2: Com este código (Pulo da Lua), você precisa apertar e segurar o botão L para começar a levitar, e então soltar o botão quando estiver na altura desejada para cair.

Nota 3: Você poderá usar o Hammer mesmo quando estiver com Link criança, mas não vai aparecer.



Z

Você não pode perder.

Este mês a revista Made in Japan mostra tudo sobre os robôs que parecem ficção científica, mas já são realidade no Japão.

E mais: os brasileiros no beisebol japonês, a alucinante noite de Roppongi e os segredos do povo que mais poupa no mundo.



Promocão de Olho no Futuro

Made in Japan

Você pode ganhar.

Concorra a 2 video-óculos com som e definição de tela de cinema, para dar muito mais realismo aos seus vídeos, filmes e games.

JÁ NAS BANCAS

Para assinar ligue: (011) 571-8316 ou 571-8924



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antônio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Conde de Bonfim, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707-L. 104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444