Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES



Luigi´s Mansion
Uma mansão assombrada e divertida



SUPER SMASHE BROS MELEE
NO GAMECUBE

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 81
R$ 3,90

escala

PROGAMES



Cart Fury C. Race

STAR FOX ADVENTURES DINOSAUR PLANET
A raposa Fox chega ao novo console da Nintendo



Confidential Mission

CRAZY TAXI 2
Diversão e muita emoção nesta seqüência



F-ZERO M. VELOCITY



ISSN 1413-1471
81
9 771413 147002

ESTRATÉGIA SUPER-RADICAL
TONY HAWK´S PRO SKATER 2



FAZER COMPRAS PELA INTERNET NUNCA FOI TÃO FÁCIL E DIVERTIDO

Compre com muita rapidez e segurança



Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games consoles, jogos e acessórios

SITE SEGURO, COMPRE NO CARTÃO PARCELADO OU ATRAVÉS DE BOLETO BANCÁRIO

www.progames.com.br

GAMERS
É uma publicação da

Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512 010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) **3966-3166** – **Fax**: (0**11) **3857-9643**
Internet: **www.escala.com.br**
E-mail: **escala@escala.com.br**

Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 São Paulo - SP

Diretores
Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção
Nilson Luiz Festa
Pricila Del Claro
Camilla Freitas

Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira
Alvaro Ângelo Tomiatti

Circulação
Zildete da Silva
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor
Atendimento: **atendimento@escala.com.br**
Fone: (0**11) **3966-3166**

Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

Números atrasados
Através do telefone: (0**11) **3966-3166**

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica - **Tel:** (0**11) **4446-6544**

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Fone: (0**21) **3879-7766**

Disk Banca
Srs. Jornaleiros, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante
O estúdio ProGames que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Produção e realização

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - CEP 05060-000 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) **3641-0444 / 3641-0448**
Internet: **www.progames.com.br**
E-mail: **falecom@progames.com.br**

Diretor Presidente
Francisco Motta

Direção Editorial
Tarcísio Motta

Direção de Arte
Francisco Motta

Diretora Comercial
Eliná de Paula Motta

Gerente Comercial
Ricardo Luiz Costa

Coordenador Editorial
Homero Letonai

Redação e Diagramação
Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento,
José Donizete de Paula, Leonardo E. de Souza

Revisão
Márcia Guerreiro

Tradução
Rodrigo Vieira Ambar
Cristina Andrade Félix

Coordenação de Internet
Higor Eduardo Motta

Marketing
Giovanna Zanchin

Atendimento
Ricardo Luiz Costa
Celiene de Jesus Gonçalves

Publicidade
Giovanna Zanchin

Colaboradores
Fabio Santana de Souza
Marcelo Moraes Mizuno

Filiada à ANER **Bureau: N. D. R.** **ISSN: 1413-1471**

EDITORIAL

Eles estão quase chegando!



Enquanto aguardamos o lançamento do Game Cube e do X-Box, trazemos os primeiros previews para você ir conhecendo e saber como ficarão os games nesses novos consoles de última geração.

Para o Game Cube, **Star Fox Adventure: Dinosaur Planet, Super Smash Bross: Melee e Luigi's Dimension** (o game de ação com o irmão do Mario). Para o X-Box, **Amped Freestyle Snowboarding, Azurik: Rise of Pirathia e Blood Wake.** Para não ficar de fora, o PS2 vem de **Legacy of Kain: Blood Omen II, Shadow Man II e Xenosaga.**

E se o período é de férias, então é época de lançamentos. Na edição anterior destacamos os futuros lançamentos do Dreamcast, dos quais dois deles já foram lançados e você poderá conferir nesta edição: **Crazy Taxi 2,** a continuação do famoso sucesso da Sega/Hitmaker e **Confidential Mission,** dos mesmos produtores. Além desses, ainda temos **Project Justice,** no estilo de Rival Schools.

Para o Playstation 2 trouxemos **Cart Fury Championship Race.** Já o Game Boy Advanced vem em alta velocidade com **F Zero: Maximum Velocity.**

O Nintendo 64, depois de brilhar com Pokémon Stadium 2 parece que deu uma parada, enquanto a expectativa se volta para o seu irmão duas vezes mais forte, o Game Cube, que está para ser lançado no Japão e deverá ser o centro dos comentários por um bom tempo.

Nesta edição dê uma olhada no Espaço do Leitor e, para aqueles que gostam de descobrir todos os segredos dos games, temos toneladas de dicas, macetes e códigos de Game Shark.

Atendendo a pedidos, você confere a superestratégia de **Tony Hawk's Pro Skater 2,** o melhor game de skate de todos os tempos. Sem mais blá, blá, blás, vamos ao que interessa: as matérias.

Os Editores







GAMERS

ANO VII - NÚMERO 81

A nova aventura de Fox no Gamecube



S.F.A.: Dinosaur Planet Página 07

GAME NEWS Página 07

Confira o que está por vir: previews, notícias e lista de lançamentos

- Star Fox Adventures: Dinosaur Planet 07
- Amped: Freestyle Snowboarding 08
- Azurik: Rise of Perathia 09
- Blood Wake 10
- Super Smash Bros: Melee 12
- Legacy of Kain: Blood Omen 2 14
- Luigi's Mansion 16
- Shadowman: 2econd Coming 18
- Xenosaga 19



Amped: Freestyle Snowboarding 08

O Xbox promete um show de novidades e inovações neste super jogo de snowboarding.



Super Smash Bros: Melee 12

Com personagens bem mais detalhados e com muito mais opções, SSB:M promete ser uma das sensações do Game Cube.

ESPAÇO DO LEITOR Página 20

O seu canal de comunicação com os melhores desenhos...

Feras do Traço 24

REVIEWS

Página 26

Avaliações dos games que estão pintando para todos os sistemas

DREAMCAST

Página 26

Project Justice 26
Illbleed 28
Confidential Mission 32
Crazy Taxi 2 34

Uma versão melhorada de Rival Schools do Playstation para o Dreamcast.



Ele está de volta, com toneladas de mini-games e muito mais diversão.



PLAYSTATION 2

Página 38

Cart Fury Championship Racing 38

Apesar do belo visual, Cart Fury frusta em vários aspectos.



GAME BOY ADVANCE

Página 41

F-Zero: Maximum Velocity 41

PRÓ DICAS

Página 42

Dicas, manhas, truques, macetes, códigos ou como quiser chamar

Crazy Taxi 2 42
Army Men: World War Final Front 42
Mario Party 3 43
Klonoa 2 43
Mat Hoffman's Pro BMX 44
The Legend of Zelda: Oracle of Ages 46
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons 46
Pearl Harbor: Defend the Fleet 46
Metal Slug X 46
Project Justice 46
Crazy Taxi 47
Giga Wing 2 47
Gauntlet: Dark Legacy 48
Game Shark 49
Crazy Taxi 49
Mat Hoffman's Pro BMX 49
Giga Wing 2 49
18 Wheeler: American Pro Trucker 50
Spider-Man 2: The Sinister Six 50
Gauntlet: Dark Legacy 50
Project Justice 51
Blast Lacrosse 51
Power Rangers: Time Force 51
World's Scariest Police Chases 51
Mat Hoffman's Pro BMX 52
Confidential Mission 53
Scooby-Doo! Classic Creepy Capers 53
Cool Boarders 2001 53

ESTRATÉGIA

Página 52

Mais uma estratégia super caprichada para você detonar

Manobras super-radicais com Tony Hawk e Cia. em Tony Hawk's Pro Skater 2.



GAMERS

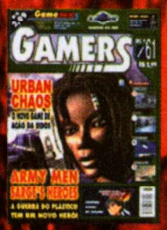
NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99



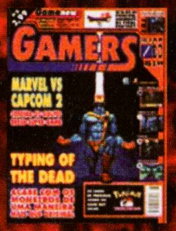
Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99



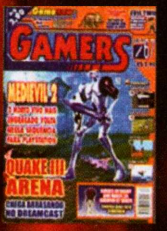
Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 66
Cada R$ 2,99



Cód.: RG 67
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 68
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 69
Cada R$ 2,90



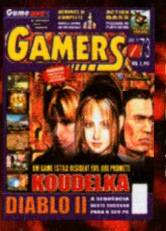
Cód.: RG 70
Cada R$ 2,90



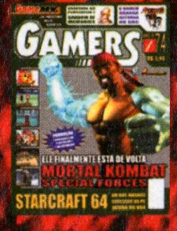
Cód.: RG 71
Cada R$ 2,90



Cód.: RG 72
Cada R$ 3,80



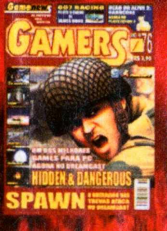
Cód.: RG 73
Cada R$ 3,90



Cód.: RG 74
Cada R$ 3,90



Cód.: RG 75
Cada R$ 3,90



Cód.: RG 76
Cada R$ 3,90



Cód.: RG 77
Cada R$ 3,90



Cód.: RG 78
Cada R$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

Cód.: RG 59 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 69 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 60 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 70 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 61 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 71 - R$ 2,90	( )
Cód.: RG 62 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 72 - R$ 3,80	( )
Cód.: RG 63 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 73 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 64 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 74 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 65 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 75 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 66 - R$ 2,99	( )	Cód.: RG 76 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 67 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 77 - R$ 3,90	( )
Cód.: RG 68 - R$ 2,90	( )	Cód.: RG 78 - R$ 3,90	( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166 **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

GAMERS · GAME NEWS · GAME CUBE

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

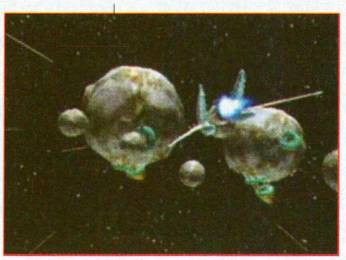
Nintendo / Rare

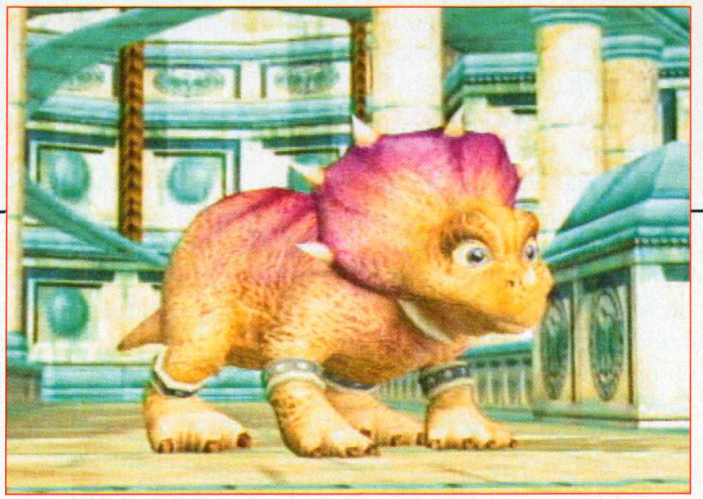
Adventure - N/D

Previsto para 5 de novembro de 2001 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆







Quando Dinosaur Planet foi anunciado para o Nintendo 64, no ano passado, a produtora Rare chamou o jogo de "o nosso projeto mais ambicioso até agora...". Parece que o jogo tornou-se ambicioso demais para o Nintendo 64 e será o primeiro jogo da franquia Star Fox, que sairá para o GameCube. Star Fox Adventures: Dinosaur Planet é um jogo em terceira pessoa, ao estilo de Zelda, que traz um combate mais complexo e muito mais exploração. O mundo de Star Fox foi completamente modificado, pois, além de receber novos personagens, você poderá ainda entrar em novos mundos.

Esta versão de Star Fox promete ser muito mais séria do que os jogos anteriores desta série. Aqui neste jogo, você encontrará os mesmos oficiais da tripulação de Fox, mas agora eles estarão executando diferentes tarefas. Slippy está produzindo equipamentos, Peppy oferece direções para Fox e Falco desapareceu em sua busca por fama. Alguns personagens do jogo Dinosaur Planet original permanecem, a heroína Krystal, que foi raptada por Krazoa e o triceratopis, Tricky, que segue Fox, ao invés de Sabre. O mesmo lagarto vilão que aqui aparece com o nome de Scales.

O sistema de batalhas envolve um cajado que Fox segura e os ataques de Tricky. O cajado é usado para os combates corpo a corpo. O botão Y trava a mira sobre o inimigo de um modo parecido com Zelda. Os ataques mágicos são usados com o botão C-◀, incluindo ataques de fogo e mísseis verdes. O controle analógico também pode ser usado para controlar o amigo de Fox, Tricky. Ele terá um papel importante no jogo. Tricky também pode cavar e recuperar objetos para Fox e este sistema foi muito melhorado, pois os controles de Tricky estavam bem suaves e intuitivos. Mas a maior mudança no jogo não veio na jogabilidade e nem nos novos personagens, e sim avanço tecnológico do GameCube. Dinosaur Planet tinha belos gráficos no Nintendo 64, mas, mesmo usando o poderoso Expansion Pak, o jogo ficou com algumas limitações na variedade de textura. O GameCube permitiu que os visuais do jogo ficassem fantásticos, isso sem falar nos efeitos da água, de sombra e no rabo de Fox que fica balançando o jogo inteiro, os gráficos deste jogo são realmente impressionantes.

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet tem potencial para ser o melhor jogo do GameCube e com a vantagem de um longo período de produção e uma produtora que é bem conhecida na Nintendo. O Dinosaur Planet original nunca teve uma data de lançamento definida, mas Star Fox Adventures: Dinosaur Planet está previsto para a mesma data de lançamento do GameCube, dia 5 de novembro deste ano e Fox McCloud pode encontrar um novo lar fora de sua nave.





GAMERS - GAME NEWS - Xbox

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Microsoft

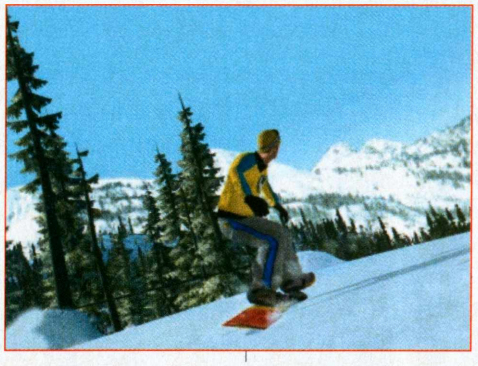
Snowboard - N/D

No final do ano nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆



Nós realmente temos que admitir os esforços da Microsoft. Ela está fazendo de tudo para nos trazer jogos diversificados e legais no lançamento do Xbox. Um exemplo disso é Amped: Freestyle Snowboarding, que traz um modo Career parecido com o de Tony Hawk´s Pro Skater da Neversoft. As pistas deste jogo foram mapeadas sobre montanhas reais e por isso são muito parecidas com as pistas da vida real de todo o mundo. Você poderá explorar lugares como Brighton em Utah, Stratton em Vermont e a Snow Summit na California. Diferente de outros jogos baseados em pistas, neste você pode ir para qualquer lugar que avistar e com isso receberá algumas corridas insanas. O time de produção do jogo, realmente foi muito detalhista e chegou até a mapear cada área do local. Haverão cerca de 150.000 polígonos por área e considerando que as árvores usam apenas alguns polígonos, você já pode imaginar quantas árvores vai encontrar quando sair da pista. As pistas passam a idéia do que o time de produção está tentando alcançar. Cada centímetro da pista está altamente detalhado. Haverão dezenas de rampas e obstáculos e o melhor de tudo é que Amped não força você a começar uma corrida do mesmo lugar. Há cerca de 120 pontos de início nas corridas, quando você aperta Select o jogo o coloca em um ponto de partida diferente. Uma das melhores características do jogo é o modo Career que foi implementado, neste modo você não joga apenas para receber novas manobras e habilidades, além disso você também ganha popularidade, que é o objetivo principal deste modo. Mesmo que as pistas tenham muitos detalhes, o que mais chama a atenção são os espectadores. Durante as corridas você vai encontrar pessoas tentando andar de ski, fotógrafos e até faixas com os nomes dos patrocinadores e competidores. E dependendo do que acontecer os fotógrafos irão rir de você ou até ajudá-lo a fazer sua fama. Passe perto de um jornalista e faça algo muito bom e ele provavelmente irá falar de você na próxima edição de sua revista. Quanto mais pessoas gostarem de seu estilo, mais conhecido você ficará e vai acabar se tornando depois de algumas manobras em videoclips, quando você menos esperar irá se tornar o dono do mundo. É claro que para chamar a atenção da mídia você vai ter que mostrar muita habilidade nas montanhas, que por sua vez estarão cheias de profissionais que tentarão acabar com a sua fama o desafiando para várias corridas e eventos. Se você vencê-los, então talvez eles o ensinem alguma rota que eles realmente adoram naquela montanha, ou até mesmo uma manobra nova, mas se você perder, bem, a sua fama vai decair um pouco. Neste caso, pense no jogo como um Snowboarding RPG, pois você não vai precisar vencer todas as corridas como em um jogo de carro e sim construir a sua reputação.



Este jogo é sobre técnica, estilo e construção de fama. Freestyle Snowboarding parece mais um filho bastardo de Tony Hawk´s Pro Skater e SSX mas com um controle analógico. Mesmo não sendo o melhor controle do mundo, o jogo está apenas 50% completo e isso pode mudar até seu lançamento. Tudo está muito bom até agora, não? Mesmo com todas estas características a parte mais legal do jogo ainda não foi mencionada, que é a trilha sonora. O jogo vai oferecer cerca de 150 músicas de cantores de todo o EUA e como se isso não fosse o suficiente a Microsoft vai permitir que os jogadores peguem suas próprias músicas em formato MP3. Isso vai impedir que qualquer pessoa reclame da trilha sonora do jogo. Outro aspecto fantástico do jogo é a sua física. Enquanto desce a montanha, você deve evitar alguns pequenos montes de neve, ou perderá a sua velocidade. Os amadores não irão perceber isso por um bom tempo, o que dará muita vantagem para os profissionais.

Vamos esperar que tudo se torne ainda melhor até o seu lançamento, pois este é mais um dos títulos superesperados para o Xbox. E já podemos esperar um modo Multiplayer, que promete dar mais vida ao jogo.



GAMERS - GAME NEWS - Xbox

AZURIK: RISE OF PERATHIA

Microsoft / Adrenium Games

Adventure - N/D

No lançamento do Xbox nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆











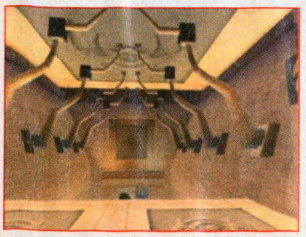
Dizer que Azurik: Rise of Perathia é um clone de Soul Reaver não é justo, pois ele tem sua originalidade e a Adrenium Games e a Microsoft estão fazendo o máximo para que este jogo saia para o lançamento do Xbox. Neste jogo de aventura em terceira pessoa, você controla Azurik, um jovem mago que uniu os quatro elementos da Terra para defender seu mundo dos inimigos. A maior parte da história ainda não está revelada, mas a trama se resume em uma profecia em que um enorme mal vai destruir os quatro continentes elementais. Os inimigos querem invadir e capturar os poderes dos elementos para seu próprio uso. Depois de uma breve fala de seu mentor, você é mandado para o mundo para pegar os elementos e trazê-los de volta e então acabar com todo o mal. O mundo de Azurik é dividido em quatro continentes, e cada um é o lar de cada um dos quatro elementos (vento, água, fogo e terra respectivamente). Estas terras são enormes e para passar por elas, você terá que andar muito pelos mesmos lugares e resolver muitos quebra-cabeças. Cada mundo é uma seção contínua com portais que poderão apenas ser abertos quando Azurik completar um certo objetivo. Os quatro ambientes são tão grandes que eles próprios são muito variados. O mundo da água por exemplo começa em cavernas congeladas (com um ótimo efeito de transparência), sendo que depois passa para um mundo mais aquático (com várias ilhas e um lago). Mais tarde o mundo aquático se transforma em um tipo de floresta.

Os outros mundos elementais também prometem ser bastante variados. Enquanto a sua progressão em cada fase é linear, as terras deste mundo são tão grandes que você quase sempre irá encontrar caminhos diferentes para o mesmo destino. Como os outros jogos de ação em terceira pessoa como Tomb Raider ou Soul Reaver, a exploração vai ser uma parte integral da jogabilidade, como matar inimigos e resolver quebra-cabeças. Adrenium vai recompensar os jogadores curiosos com Power-ups que poderão melhorar ainda mais os ataques de Azurik.

A jogabilidade vai ser dividida entre batalhas com criaturas que atacam do solo, ar e de vez em quando da água, e a exploração é de quebra-cabeças. Quando estiver no meio de um combate, você vai poder atacar e se defender usando uma poderosa vara mágica e os quatro elementos. Cada botão do controle irá representar um elemento. Aperte os botões certos e combinados como vento e gelo para lançar uma poderosa tempestade de gelo no inimigo. Do mesmo modo você vai poder fazer combinações para criar uma lança de gelo, ou até mesmo colocar fogo em sua vara mágica para incendiar seus inimigos. Haverá dezenas de combinações de ataque neste jogo para você executar sobre seus inimigos.

Até agora tudo está muito bem com o jogo, e esperamos saber mais até o seu final.







GAMERS - GAME NEWS - Xbox

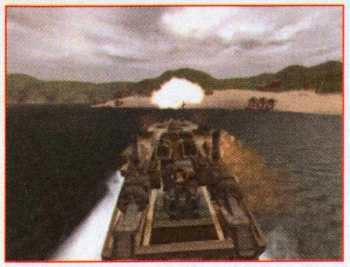
BLOOD WAKE

Microsoft / Stormfront Studios

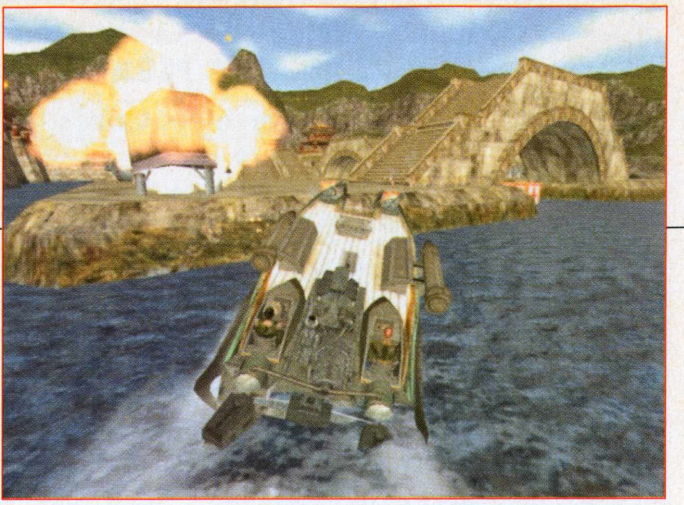
Ação - N/D

Previsto para o final do ano nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆









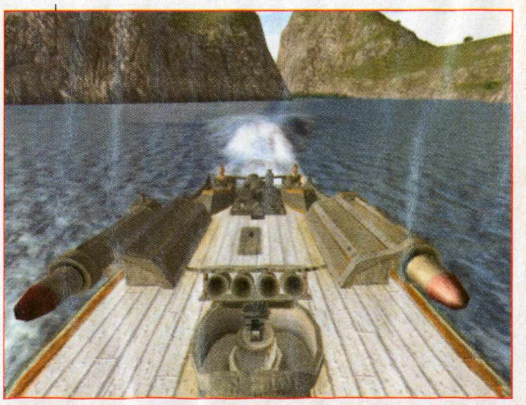


Invasões de alienígenas, guerras mundiais e zumbis são temas que conhecemos bem no mundo dos jogos, mas uma aventura no meio do mar com certeza é um tema que não se vê muito. Felizmente o pessoal da Stormfront Studios decidiu variar um pouco trazendo seu novo jogo Blood Wake.

A história do jogo conta sobre uma guerra entre os três reinos e os rebeldes chamados de Shadow Clan, onde você não estará sozinho nas águas deste universo hostil. Há também a nação de Iriyan, que pode não ter as melhores armas do mundo, mas é famosa por vencer seus oponentes com seus mercenários sedentos de sangue. E por último e não menos importante nesta guerra está o Iron Empire. Este império militar é conhecido por ter as armas mais poderosas. Na condição de um jovem marinheiro, você deverá ganhar respeito no Shadow Clan, vencendo as pessoas de Iriyan, para depois acabar de vez com o Iron Empire.

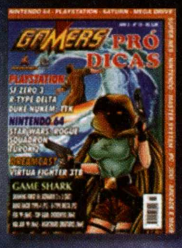
No modo de um jogador do jogo, você terá que passar por 25 missões e enquanto ganha o seu respeito no Shadow Clan, você irá passar também por missões distintas de grande ação. A Stormfront Studios está tentando fazer cenários bem criativos e eles também usarão a engine de dia e hora do console, assim como condições de tempo, então já podemos esperar cenários muito variados. Você terá que escoltar aliados, reconhecer lugares, atacar e defender portos, escoltar inimigos capturados e muito mais. Você já pode esperar muito desafio e diversão! Imagine uma missão noturna com uma tempestade onde a sua meta é raptar um barco inimigo e sair em segurança. E se estiver preocupado com a água do jogo, saiba que o time vem trabalhando duro na física da água e com isso aprenderam muito. "O time de arte teve até que aprender sobre os princípios da arquitetura naval, para fazer os designs dos barcos! E como todo o time vem trabalhando duro, você pode esperar que os barcos vão agir de forma realista na água. Isso será muito divertido!", diz a Stormfront Studios. O sistema usado para tudo isso é bem avançado e já promete uma física e efeitos muito avançados. A Stormfront diz que o nível de realismo que eles planejam para o jogo irá guiá-lo por todos os ambientes com facilidade. Neste jogo você encontrará um gerador de ondas realista. Quando você lança um torpedo nos inimigos, a explosão realmente cria uma onda que aumenta a velocidade de seu barco, além das ondas normais que irá encontrar em cada fase! As fases do jogo serão bem variadas, trazendo conjuntos de ilhas, missões em lagos, baías, e muito mais. BW vai oferecer cerca de 10 barcos de batalhas para você navegar, isso sem contar os barcos de patrulha, barcos compactos, barcos-base, barcos de velocidade, cruzadores e muitos outros. Um grande aspecto do jogo são as armas, pois o jogo oferecerá uma grande variedade delas. Você vai poder equipar seu barco com muitas combinações de armas como metralhadoras, torpedos, canhões etc. Para adicionar ainda mais variedade no jogo, você irá encontrar muitos tipos de munições à sua disposição, como munição de impacto, munições de fogo etc.

Stormfront Studios ainda está trabalhando nos modos de Multiplayer e mesmo que o jogo não venha com a opção online, ele com certeza vai trazer o modo de tela dividida para você aterrorizar seus amigos. Previsto para o final de 2001 o time ainda tem muito tempo para trabalhar. E até o jogo ser lançado, contente-se em olhar as suas fotos.

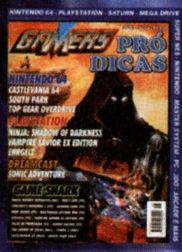


GAMERS PRÓ DICAS

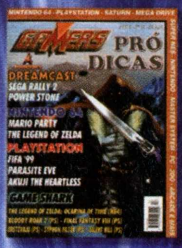
NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: R-PD 15
Cada R$ 3,00



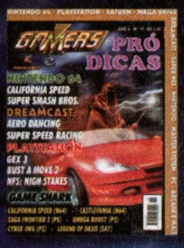
Cód.: R-PD 16
Cada R$ 3,00



Cód.: R-PD 17
Cada R$ 3,00



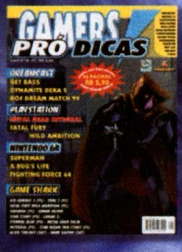
Cód.: R-PD 18
Cada R$ 3,00



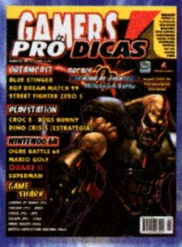
Cód.: R-PD 19
Cada R$ 3,00



Cód.: R-PD 20
Cada R$ 3,00



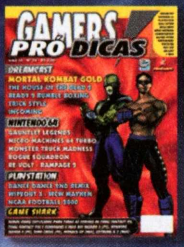
Cód.: R-PD 21
Cada R$ 2,90



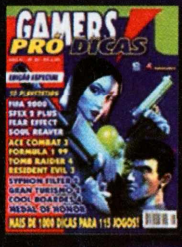
Cód.: R-PD 22
Cada R$ 2,90



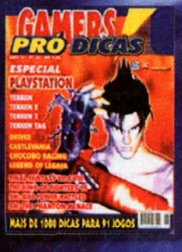
Cód.: R-PD 23
Cada R$ 2,90



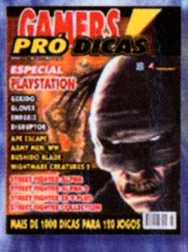
Cód.: R-PD 24
Cada R$ 2,90



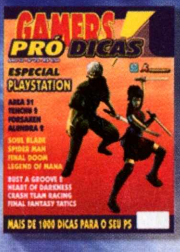
Cód.: R-PD 25
Cada R$ 4,90



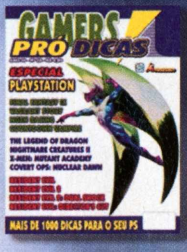
Cód.: R-PD 26
Cada R$ 4,90



Cód.: R-PD 27
Cada R$ 4,99



Cód.: R-PD 28
Cada R$ 4,90



Cód.: R-PD 29
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- Cód.: R-PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 25 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 26 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 27 - Cada R$ 4,99 ( )
- Cód.: R-PD 28 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 29 - Cada R$ 4,90 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 3966-3166**

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

GAMERS - GAME NEWS - GAME CUBE

SUPER SMASH BROS: MELEE

Nintendo

Ação - N/D

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★☆☆



Super Smash Bros.: Melee, honestamente, se você já jogou o seu antecessor (Super Smash Bros.) deve saber o que esperar deste jogo. Tudo está muito parecido, tirando o controle superconfortável do GameCube. Se não fosse pelos visuais melhorados e pelos personagens novos, você nem saberia distinguir os dois jogos. A Nintendo resolveu manter a formula 2D do primeiro jogo e não poderia ter feito melhor. Você pode pegar o controle e em questão de segundos, poderá executar os golpes de seus personagens favoritos da Nintendo.

Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Ness, Mario, Samus, Link, Fox, Bowser e Captain Falcon.

Ainda não está claro se estes personagens estarão disponíveis no jogo, a lista ainda pode ser modificada até o lançamento do jogo. Como sempre, haverá pelo menos cinco personagens secretos para você habilitar como Kirby, Sheik, Ice Climbers, Princess Zelda e Peach. Na versão de N64, os jogadores primeiro selecionam seus personagens, ajustam as opções disponíveis e começam a jogar. Neste jogo, você vai encontrar as fases básicas, como a Mario Bros. e a nave de Fox, mas ainda encontrará novas fases, como a Donkey Kong's Jungle que foi totalmente modificada e agora tem uma cachoeira, isso sem falar nas fases baseadas no Pokémon Stadium e F-Zero.

Este jogo agora tem mais objetos para interagir do que antes. Por exemplo, na nave de Fox, você vai passar por vários planetas e terá de escapar de meteoros e tiros das naves inimigas. Na fase de Ness, você estará em sua vizinhança e terá de ficar de olho no trânsito para não ser atingido. Ao todo, este jogo está muito mais dinâmico. Você também encontrará as velhas armas no jogo e a adição de algumas armas novas.



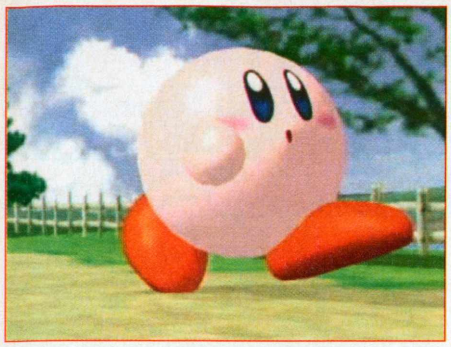














Aqui você vai encontrar armas antigas como as pokébolas, taco de basebal, leque, espada de energia, vara de condão, flor do fogo etc. Mas encontrará armas novas, como guarda-chuvas, tijolos e até uma enorme bazuca. Mais uma vez, os itens aumentam a diversão do jogo e o mantém novo, como o primeiro jogo do N64.

Os gráficos, com certeza melhoraram muito e agora você verá modelos muito mais detalhados e os cenários de fundo mais animados e vivos. Você, com certeza, vai dar uma paradinha no jogo apenas para ver os modelos dos personagens e admirar um pouco os cenários. Isso nos impressionou, pois um jogo tão rápido como este não necessitava de gráficos tão belos. O som ainda está muito parecido com a versão do cartucho e alguns sons dos personagens saem direto da versão do Nintendo 64. Até mesmo o comentarista continua o mesmo, o velho "Three, Two, One... GO!" e a frase "Free for All!".

Não há mais muita coisa para se dizer sobre este jogo. A jogabilidade foi mantida intacta, ao ponto de se pensar que está jogando a versão do Nintendo 64. O forte deste jogo ainda é o modo Multiplayer.

Aguarde mais um pouco, e nas próximas edições traremos mais informações sobre este superjogo.











Star Light Games I

Playstation - Saturn
Super Nes - Mega Drive
Nintendo 64 - Game Boy
Playstation 2

Aceitamos encomendas para Video Locadora com preços imbatíveis
Vendas de Cartuchos

Aceitamos Cartões de Crédito

Temos Assistência Técnica

Rua Martim Tenório, 68
Box 03 - Esq. Rua Dronsfield
Superlet Shopping de Ofertas
Lapa - São Paulo - SP
Fone: 3836-3099

WORLD GAMES

Vendas
Encomendas p/ vídeos locadoras

TEMOS ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GERAL

Dreamcast • Playstation
Playstation • Master System
Mega Drive • 3DO
Sega CD • Saturn
Nintendinho • Super Nes
Nintendo 64 • Game Boy

LOJA 01
Praça Floriano Peixoto, 92 - Loja 03
Santo Amaro - SP Fone: (0**11) 5522-4315

LOJA 02
Rua 12 de Outubro, 32 - Lapa - SP
Fone: 3836-3708



GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Eidos Int. / Crystal Dynamics

Adventure - N/D

Previsto para setembro de 2001 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

A Crystal Dynamics está lançando a seqüência de Legacy of Kain: Blood Omen, que foi lançado em 1996 para o Playstation. O jogo será a quarta versão da série Legacy of Kain, uma série que está se aproximando da quantidade de versões de Tomb Raider. Como a história do jogo ocorre centenas de anos antes da de Soul Reaver, ela apresenta um Kain muito mais novo e menos poderoso. Depois da difícil batalha com o caçador de vampiros Sarafan, 200 anos depois dos eventos de Blood Omen, Kain vai para o subterrâneo e entra em um estado de hibernação vampiresca. Afastado de sua espada Soul Reaver e deixado para morrer por Sarafan, Kain acorda anos depois em Meridian, uma cidade e um mundo completamente diferente. Parece que muitos ex-servos de Kain se uniram à Sarafan e começaram a perseguir os vampiros de Nosgoth. Revivido por uma ceita de vampiros, Kain deve acabar com um por um de seus seguidores. E definitivamente esta aventura, por sua honra e sua arma mágica o levará de volta ao mesmo guerreiro que acabou com sua vida anos antes.

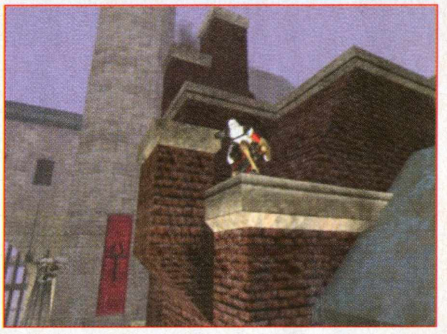
Este jogo focalizará muito o combate. Muito trabalho foi feito no sistema de combate com as armas do jogo e o resultado disso já é visível, mesmo neste estado inicial do jogo. Você encontrará muitas armas durante o jogo, espalhadas no chão ou com os inimigos, como machados, adagas, espadas etc. Kain pode pegar qualquer uma destas armas e cada uma terá suas características de combate; um exemplo básico são os machados que são poderosos e lentos e as adagas que são rápidas e fracas. Kain também receberá animações diferentes, para cada arma que estiver usando. Kain também poderá agarrar seus inimigos quando eles chegarem perto. Novamente as animações de cada arma irá mudar: se ele estiver armado com uma adaga, ele vai apunhalar o inimigo inúmeras vezes, mas se estiver com um machado executará um ataque mortal.

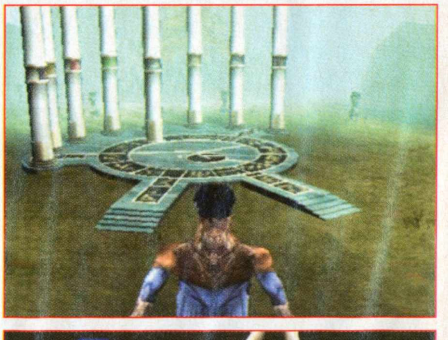
O bloqueio e a esquiva são partes integrais do combate. As batalhas do jogo serão bem rápidas, bem diferente de qualquer outro jogo da série. Os inimigos também poderão bloquear seus ataques e executar contra-ataques. De vez em quando você também terá que atacar os inimigos sem que seja visto. Como um vampiro, Kain pode desaparecer na escuridão, o que o esconde ainda mais nos variados ambientes do jogo.
Se ele atacar o inimigo enquanto estiver escondido, ele irá matá-lo instantaneamente, do mesmo modo que os ninjas no jogo Tenchu da Activision. Podemos esperar boas animações das mortes dos inimigos durante o jogo, incluindo uma em que Kain retira o coração de sua vítima com as próprias mãos. Mesmo sendo um vampiro jovem, Kain já é muito poderoso e recebe ainda mais poderes mágicos, com efeitos visuais belos.

Se prepare para muita ação quando este jogo for lançado e os maníacos por vampiros não devem perder este título por nada deste mundo. Fique ligado para mais informações.









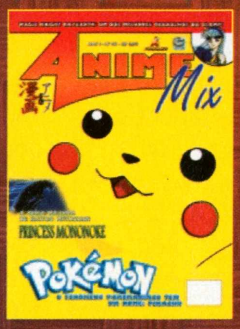


ANIME MIX

TODAS AS NUANÇAS DA ANIMAÇÃO JAPONESA E MANGÁ



Código: R-AMIX 01



Código: R-AMIX 02



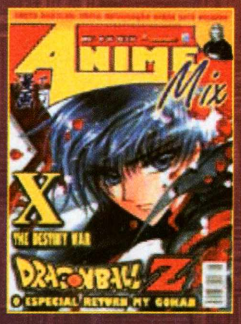
Código: R-AMIX 03



Código: R-AMIX 04



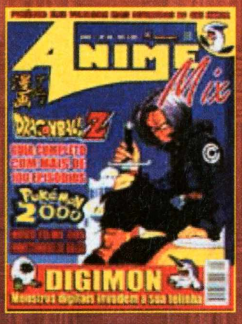
Código: R-AMIX 05



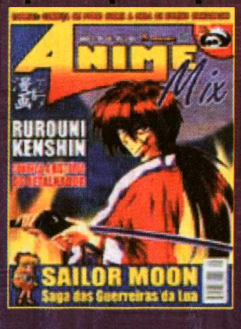
Código: R-AMIX 06



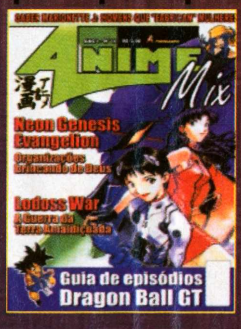
Código: R-AMIX 07



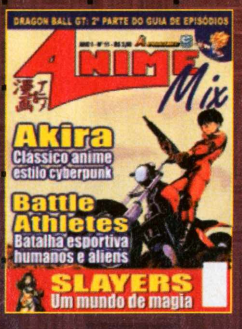
Código: R-AMIX 08



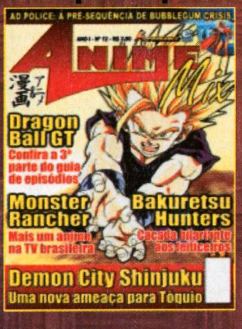
Código: R-AMIX 09



Código: R-AMIX 10



Código: R-AMIX 11



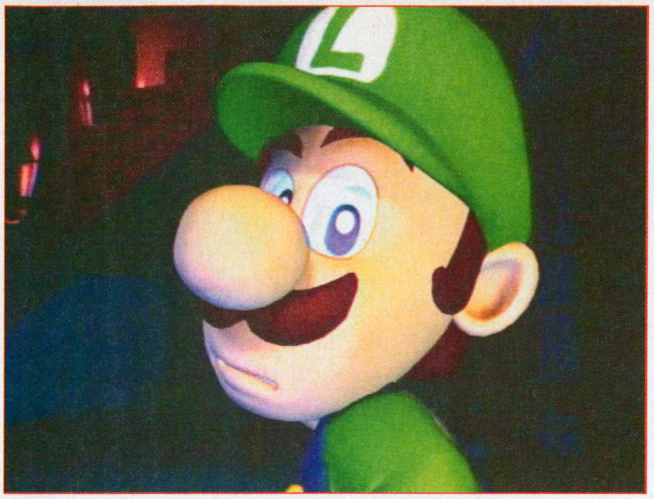
Código: R-AMIX 12

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. **MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE** (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

Cód.: R-AMIX 01 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 02 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 04 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 05 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 06 - Cada R$ 3,99 ( )
Cód.: R-AMIX 07 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 08 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 09 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 10 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 11 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 12 - Cada R$ 3,90 ( )



GAMERS · GAME NEWS · GAME CUBE

LUIGI'S MANSION

Nintendo

Ação - N/D

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★★★

Luigi's Mansion da Nintendo já foi revelado. O irmão de Mario não pula de plataforma em plataforma e explora enormes mundos em 3D. Não há pulos duplos e de fato não há pulos. Ao invés disso, construiram um novo gênero de jogo para Luigi navegar, um gênero cheio de corredores escuros e salas abandonadas de arrepiar. Armado com apenas uma lanterna e um aspirador de pó, Luigi deve se tornar um tipo de caça fantasmas. Mas é claro que você já sabia de tudo isso, o que você realmente quer saber é com que o jogo se parece, seus gráficos, jogabilidade etc. O jogo é inovador, divertido e maravilhoso.





O jogo é rodado em uma engine 3D e o mundo é totalmente 3D, mas a maioria das fases se passa em ângulos 2D. Na maior parte do jogo, você terá de desviar das armadilhas, indo da direita para à esquerda ou vice-versa e é claro acabar com os fantasmas. Você usará a sua lanterna para encontrar os fantasmas e depois deverá usar o seu aspirador de pó para acabar com eles. A idéia é bem simples e, como no filme Os Caça Fantasmas, você vai ter de aprisionar todos os fantasmas, mas cuidado para não cruzar os raios. Logo que limpar uma sala e acabar com todos os fantasmas de lá, ela volta a ser colorida e vibrante e Luigi poderá prosseguir. Em algumas partes, Luigi vai receber uma chave onde ele poderá voltar pela mansão e abrir uma porta, que antes estava fechada. Em outras partes, você ainda terá de usar seu cérebro. Para encontrar uma chave, você vai ter de usar o aspirador de pó em uma cortina e então, você pegará a chave que esta atrás dela.



O movimento de Luigi é controlado com o direcional analógico e o outro para movimentar a câmera. Sendo assim, os jogadores poderão andar de lado ou para qualquer direção. Enquanto isso, o outro direcional é usado para controlar a lanterna de Luigi. A luz é usada como uma arma também, pois quando você a aponta para os fantasmas eles ficam tontos e você poderá usar o aspirador para acabar com eles.

O controle do jogo pode parecer estranho no começo, mas logo que você jogar algumas vezes vai se acostumar com facilidade. Mas, como o direcional (da câmera) do jogo é usado tantas vezes que pode deixar Luigi vulnerável ao ataque de fantasmas.

Os fantasmas também podem atacar Luigi, se você não os sugar rapidamente. Eles chegarão bem perto e o assustarão fazendo com que ele saia correndo pela sala (o que é bem engraçado). A mansão assombrada é um local muito grande e difícil de navegar. Felizmente, Luigi pode usar o seu Game Boy para procurar qualquer fantasma da região.

Finalmente, o botão A serve para abrir portas e para fazer ações no geral, e ele também servirá para atirar água nos inimigos, o que ainda não estava disponível na versão demo. Ao todo os mecanismos de jogo são soberbos. Mas não é um jogo de plataforma como os de Mario, lembre-se disso. Mario aparecerá em algum lugar do jogo. Mas é na parte visual que o jogo brilha de fato. A lanterna de Luigi está maravilhosa iluminando tudo em tempo real. Nos raios de luz

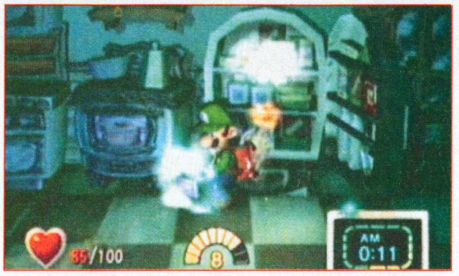




podemos até ver o pó passando pela frente da luz!

Os fantasmas brilham de um modo muito bonito e os ambientes, mesmo sendo escuros, são bem infantis como já se podia esperar, sendo do universo Mario.

A animação de Luigi e dos fantasmas é muito real e você ficará surpreso, sem falar que ele move o seu aspirador de pó de um modo muito real.



Não há dúvidas de que Luigi's Mansion é um grande jogo. Ele tem um belo gráfico, um bom controle e é muito divertido.







PLANET GAMES
Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
Playstation 2 - Dreamcast - Playstation
Nintendo 64 - Game Boy - Super Nes
Acessórios
FACILITAMOS PAGAMENTOS:
- 4X Cheque ou Cartão até 10X
- Assistência Técnica
- Despachamos via Sedex
Fone: (0**11) 6987 2641 / 6949 5195
www.planetgamesp.hpg.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vl. Sabrina - SP

PLAY GAME
Nintendo 64
Super Nintendo
Nintendo 8 bits
Mega Drive
Playstation
Dreamcast
Temos variedades em acessórios e aparelhos de diversas marcas
Também temos revistas especializadas em video game
Aqui você também encontra: Magic The Gathering e suplementos, além de salão de jogos
Rua Padre Mello, 609
Jacarezinho - PR
CEP 86400-000
Fonefax: 0**43 5252751



GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

SHADOW MAN: 2ECOND COMING

Acclaim / Acclaim Studios Teeside

Adventure - N/D

Previsto para agosto de 2001 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★★





Mike LeRoi está completamente diferente nesta nova versão do jogo. Sim, ele ainda é um herói afro-americano dos quadrinhos, com seus óculos fundo de garrafa e a sua famosa caveira. Mas o personagem está visivelmente mais musculoso do que no primeiro jogo, a Acclaim realmente deu a ele um novo visual. Neste novo jogo, o nosso herói está muito mais legal do que no primeiro, onde ele era magro e problemático. Nesta nova versão para PS2, está completamente diferente do primeiro. O jogo é graficamente, pois usa uma quantidade fenomenal de polígonos em sua arquitetura e no design dos personagens, especialmente em Mike LeRoi. No mundo dos mortos LeRoi recebe um esqueleto que pode ser visto a olho nú. Ele está muito ameaçador. Seus movimentos ainda estão muito bruscos. De fato seus movimentos estão desapontadores, mas mesmo assim estão melhores do que no primeiro jogo. O jogo recebe uma engine em tempo real. Enquanto os jogadores jogam, o sol se esconde (ou aparece) em tempo real. O jogo já está repleto de efeitos especiais que estão estonteantes. Quando LeRoi utiliza alguma magia o seu corpo fica envolvido por várias cores, o que é muito bonito. O design dos inimigos também está bastante elaborado. Muitos inimigos mostram um toque criativo e assustador. Shadow Man 2 coloca LeRoi em vários lugares diferentes. Os jogadores irão visitar Lousiana, Iraque, Reino Unido e a Rússia. Aparentemente Babayaga, um tipo de bruxa, persegue LeRoi em uma floresta o que é assustador.

Além de Babayaga e alguns personagens novos, muitos amigos que apareceram no primeiro jogo irão aparecer neste aqui. Também junto com Babayaga, você encontrará Thomas Decon, o amigo de Leroi. Utilizando uma cadeira de rodas e duas escopetas (uma em cada mão), Decon atira nos inimigos enquanto é empurrado por LeRoi. Você também vai encontrar Jonesy (o porteiro do mundo dos mortos) e Netty, o voodoo de 400 anos que reside no corpo de nosso herói. Os vilões deste jogo são baseados mais na mitologia do que em serial killers, o que temos certeza que agradará a todos.

De acordo com a Acclaim, Shadow Man 2 terá uma jogabilidade diferente. Aqui os jogadores encontrarão fases com mais batalhas e espionagem onde LeRoi terá que usar suas armas com cuidado. Neste jogo os jogadores usarão muitas armas novas, como escopetas, pistolas, metralhadoras e muito mais. O mecanismo das armas também está mudado. Os inimigos reagirão de maneira diferente, dependendo da parte do corpo que o tiro acertou. De acordo com a Acclaim o jogo está previsto para agosto de 2001 e ele já está muito bom, esperamos que a Acclaim consiga mante-lo neste nível.













GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION2

XENOSAGA

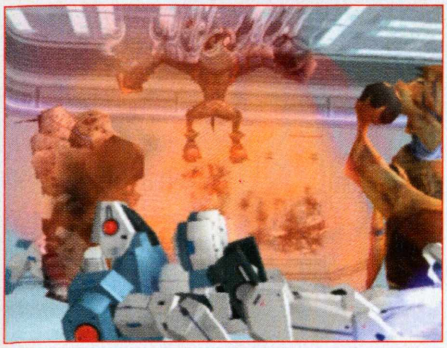
Nanco / Monolith

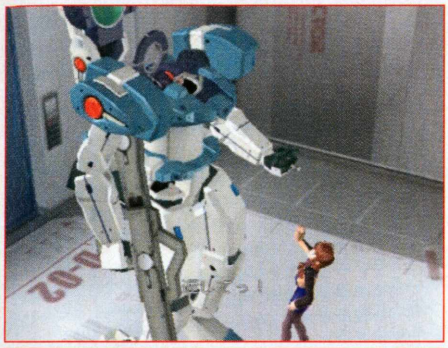
RPG - N/D

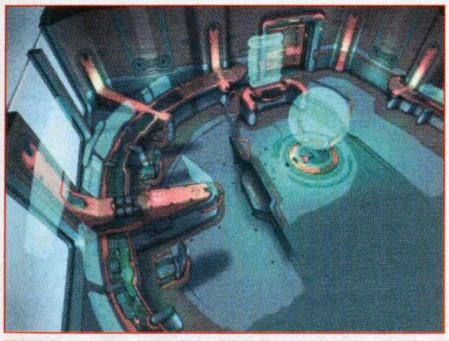
Sem previsão de lançamento

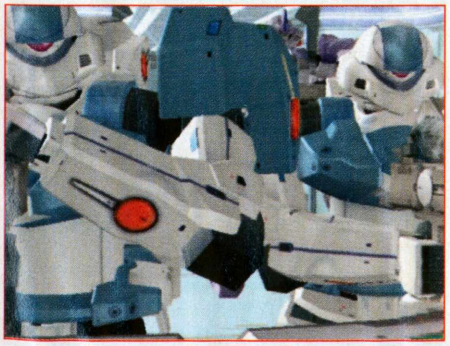
EXPECTATIVA: ★★★★☆













Xenogears se consagrou como um dos melhores RPGs para o sistema.

Xenogears trazia uma história bem feita, personagens muito bem elaborados e visuais inigualáveis e deste modo acabou conquistando alguns fãs. Agora finalmente iremos receber uma continuação para este ótimo jogo. Como foi dito há algum tempo atrás, a maior parte do time de Xenogears saiu da Squaresoft.

Takahashi e a companhia Monolith Soft, uma nova companhia que parece ter sido formada pela Namco, começaram um trabalho que se chamava Projeto X e este projeto permaneceu sem nome até a Tokyo Game Show de 2001, onde foi anunciado o nome deste projeto como sendo Xenosaga. Mas será que este novo jogo é uma continuação? Uma maravilhosa coincidência? Bem, um pouco de cada. De acordo com um anúncio oficial da Monolith, este jogo não é continuação de nenhum outro, mesmo os robôs sendo parecidos, assim como os personagens, a história e tudo mais lembram Xenogears. Mas o que o time de desenvolvedores do jogo diz é que eles são duas coisas completamente diferentes.

O título oficial de Xenosaga é "Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht." Que significa "A Vontade do Poder". "Episódio 1" é apenas mais uma dica, pois no final de Xenogears é mostrado que o jogo era na verdade o Episode V, parte de uma história de seis episódios. E mesmo se Xenosaga não for parte da mesma história, já começou de um modo parecido com Xenogears.

Como em Xenogears, o mundo de Xenosaga é um pouco futurista onde os homens acabam de chegar ao espaço.

A Terra foi completamente esquecida e deixada para trás. Agora todos os humanos estão conectados em uma rede conhecida como a Unus Mundus Network. A UMN é administrada pela corporação Vector, a qual manda naves colonizadoras para o espaço com seu líder Wilhelm. Esta frota de naves carregadas com armas pesadas, serve para espalhar a humanidade por todo o universo, ocupando os planetas, à força se necessário.

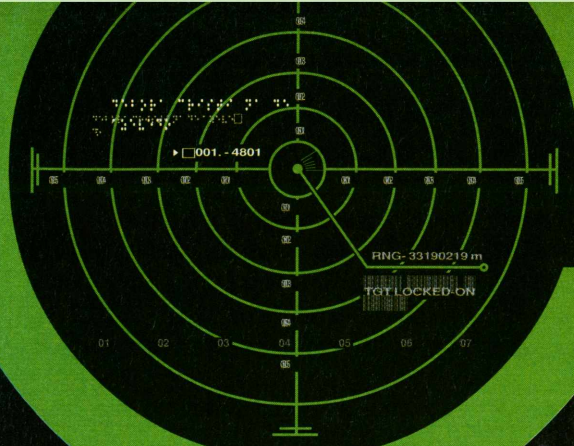
Os Gnosis são uma raça de aliens, que apareceram alguns anos antes do jogo começar. Eles são tão misteriosos quanto o personagem Chaos, eles foram feitos pelas pessoas! Os Gnosis aparentemente são hostis e já destruíram muitas culturas. Eles são muito grandes e não parecem ser feitos do mesmo material que os humanos.

Para combater esta raça os humanos produziram a Anti Gnosis Weapon System (AGWS). Estas armas na verdade são robôs de oito a nove metros de altura. Estas unidades estão equipadas com o sistema D-Triple S que pode rastrear Gnosis mesmo se estiverem invisíveis.

Parece haver dois tipos principais de AGWS, aqueles com o prefixo AG e os com prefixo VX. Os modelos AG são usados pela Star Cluster Federation (um exército de humanos). Os modelos VX são experimentais e são usados apenas pela Vector. E o novo VX-1000 está sendo levado por uma nave de guerra para um teste inicial.



Como pode ver a história do jogo é bem complexa assim como seus gráficos. Este jogo ainda não tem uma data de lançamento prevista, mas já pode se esperar que ele irá causar um grande alvoroço.



GAMERS Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 81

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP CEP 05060-000
ou envie um E-Mail para **falecom@progames.com.br**

Lembretes:
❶ Nós lemos todas as cartas que chegam para a redação. ❷ Também lemos todos os e-mails que nos enviam pela rede. ❸ Não enviamos respostas por carta ou por e-mails, todas são respondidas na própria revista. ❹ Cartas escritas a mão devem ser legíveis. ❺ As cartas estão sujeitas a alterações com a finalidade de torná-las mais claras e menores, mas o conteúdo sempre será mantido. ❻ Não é necessário mandar a mesma carta mais de uma vez. ❼ Não oferecemos presentes para as cartas do tipo "Porta da Esperança". ❽ Não enviamos os desenhos de volta, sejam ou não publicados na seção Feras do Traço – você pode enviar uma cópia colorida e guardar com você o original.

Leitor "não" noiado?

Oi pessoal da Gamers, é a primeira vez que escrevo para uma revista de games e só tive esta alternativa: escrever para a melhor. ❶ Quero saber as manhas para Eternal Wings. ❷ Quero saber como pegar os carros e pistas secretas no Test Drive Off-Road. ❸ E afinal o que significa noiado?

JUAN CARLOS
MASSARANDUBA - SC

Agradecemos os elogios e vamos diretamente às respostas: ❶ Não temos nenhuma manha para este jogo. ❷ Para todas as pistas de Test Drive Off-Road, entre com ***"ALLTRACK"*** *como nome do piloto. Pressione ▲ para sair da*



opção e então entre nessa tela novamente. Limpe o nome e entre com ***"ELVIS"*** *como nome do piloto. Todas as pistas e a Mix League Cups estarão então disponíveis. Para pegar o Stock Car, entre com "**LOWRIDER**" como nome; para o buggy, entre com "**SPRINTER**"; para o Hot Rod, entre com "**FIFTY**"; e para o monster truck e entre com "**BEEFY**". ❸ Noiado seria assim... alguém que faz perguntas cretinas como a sua! Brincadeirinha, noiado quer dizer noiado mesmo.*

Sim, publicamos cartas

E aí pessoal da Gamers, quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo e falar que vocês estão melhorando a cada edição. Bem, esta não é a primeira vez que eu escrevo, mas as minhas cartas nunca foram publicadas, por isso peço que vocês publiquem essa. ❶ Queria saber se Gran Turismo 3 sai para o PSX. ❷ Vai ter um adaptador para o PSX rodar jogos do PSX2? ❸ Estou precisando de códigos de Game Shark para os jogos Final Fantasy VIII (americano), Gran Turismo 2 (japonês), Driver 2 e Need for Speed: Porsche Unleashed. Grato!

AILTON DIAS ROCHA
RIBEIRÃO PIRES - SP

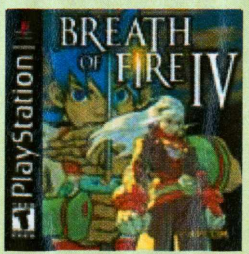
Muito bem, Ailton, continue nos escrevendo para tornar a revista ainda melhor. Para você não dizer que não respondemos suas perguntas, aqui vai: ❶ Por enquanto, Gran Turismo 3 está previsto para julho, apenas para o PS2. ❷ Infelizmente não. ❸ Aqui não é bem o espaço para publicarmos códigos de game shark, que aliás já foram publicados para esses jogos, em todo caso aqui vão alguns: Final Fantasy 8 (americano) - dinheiro infinito 80077E84 E0FF 80077E86 05F5; Gran Turismo 2 (japonês) - um bilhão de dólares 801D19C8 9680 801D19CA 0098; Driver 2 - Joker Command D00AA674 ???? - habilitar todas as cidades D01C1308 F809 801C130C 0000; e NFSPU - dinheiro infinito 800BDC96 0090.





Amigos da Rede Gamers

Olá, amigos da Rede Gl... (ah... nã... disfarça) Gamers, lembram-se de mim (Rodrigo, 14 anos, o "Mooniaco), pois é, voltei! Eu preciso fazer algumas perguntas, então vamos a elas: ❶ Em Breath of Fire IV, estou em Synesta, numa torre tem um guarda na frente de uma escada, eu preciso entrar lá para buscar a menina e ele não quer sair. ❷



Em Final Fantasy IX, estou perto de Qu's Marsh, alguns personagens dizem para eu ir até Outer Continent, onde fica isso? Onde fica Fossil Roo? ❸ Em Final Fantasy VIII, falta eu encontrar Blue Magics, mas eu não sei qual e nem onde... (eu tenho essas: L.Eye,

G.Gun, F.Breath, U.Waves, Electrocute, LV? Death, Degenerator, A.Breath, M.Missiles, Acid, B. Breath, H.Laser, M.Guard, S.W. Pulsar). Eu acho que falta a White Wind. ❹ Já estava esquecendo. Olha, vocês não sabem como preciso dessas respostas, nem que seja por E-Mail, eu sei que é difícil responder a todos. Sério mesmo, estou precisando das respostas. Obrigado pela atenção dispensada e por terem publicado meus desenhos.

Rodrigo Mendes da Cunha
São Paulo - SP

E aí, Rodrigo, pelo visto você anda assistindo muita TV e esquecendo de ler a Gamers, mas vamos tentar ajudá-lo. ❶ Quando você tentar passar e o homem impedir, converse com a mulher que anda com um vaso na cabeça e depois volte. Assim que ele sair, entre na passagem. ❷ Siga para o pântano próximo a entrada de Lindbulm. Aqui é a terra dos Moogle. Fale com os Moogle logo na entrada e siga pela vegetação ao norte. Passe pela ponte e continue ao norte até a cabana. Fale com o Chefe da aldeia e volte para a ponte. Pegue o sapo que está ao lado direito da ponte e dê ao ser misterioso que está a sua procura. Ele lhe agradece e diz que seu nome é QUINA. A partir de agora ele faz parte de seu grupo. Fale novamente com o chefe da aldeia e Quina o guiará para a passagem ao leste para Outer Continent. Siga para a vegetação sempre ao leste e encontrará uma caverna no pântano (Fossil Roo). ❸ Pelo visto estão faltando a White Wind e a Ray Bomb. Depois que recuperar a Card Queen, o próximo passo são as Blue Magics restantes. Use o Barrier que você roubou de Behemoth em Esthar para aprender o Mighty Guard. Faça o mesmo com Whisper (roubado de Adamantoise) para aprender White Wind. Os inimigos Blitz de nível 30 ou maior, que aparecem nas florestas de Centra, carregam Power Generators, use Mug para adquirir este item. Então use-o para Quists aprender Ray Bomb. ❹ Só para lembrar, não respondemos cartas por E-Mail, portanto o jeito é ter paciência. Falou?



Mais FFT?

Em primeiro lugar parabéns para vocês aí da redação. Talvez vocês vão somente ler a minha carta e nada de resposta, certo? Mas eu gostaria de obtê-las pois é horrível quando a gente escreve para uma revista e ela não responde, é quase uma tortura ficar esperando uma resposta. Eu suplico, por favor, respondam a essa, nem que for para me chatear. As perguntas são as seguintes:



❶ Por que Delita mata a princesa Ovelia no final? ❷ Há a possibilidade de enfrentar o Delita no final do game? ❸ O que tem a ver ficar pegando tesouros no bar? Influencia alguma coisa no final? ❹ Há alguma possibilidade de sair FFT2 para o Play?

Olívio Prieto
Bueno Brandão - MG

Pronto, já lemos. Mas desta vez vamos responder. ❶ No final, Delita se casa com Ovelia e se torna o rei de Ivalice. Porém, as mortes de Ramza e Alma corroem lentamente a sanidade de Ovelia. Vários anos depois que ela se casa com o Rei Delita, em seu aniversário, ela se esconde nas ruínas da Igreja de Zeltennia (onde Delita a consolou uma vez quando ela chorava). Delita finalmente a encontra e leva um boquet de flores para ela, mas Ovelia, louca de aflição, corre até ele com uma adaga e o apunhá-la. Ela o acusa de matar Ramza, e que ele planeja matá-la também. Delita, chocado, tira sua faca e fere Ovelia. Fraco de dor, ele dá alguns passos, e então se surpreende, "Ramza... o que você...?" antes de tudo ficar escuro. ❷ Não, não há. ❸ O propósito é ganhar Gil, Exp e ítens especiais. ❼ Nada foi comentado ainda, mas um jogo que fez tanto sucesso como esse, talvez tenha uma continuação no PS2.



Gamers Correio

Aqui é o espaço para você se comunicar com outros gamemaníacos através da rede. Quer discutir com alguém que curte os mesmos jogos que você? Compartilhar opiniões sobre assuntos diversos? Ou apenas encontrar uma pessoa interessante (isso não é correio elegante, hein)? Mande seus dados e prepare-se para fazer vários amigos. Basta preencher uma ficha com os seguintes dados: 1) Nome (seu nome verdadeiro); 2) Nick (seu apelido, codinome ou como gosta de ser chamado); 3) Idade (hmmm... meio óbvio, né?); 4) Cidade e Estado (o local onde você mora, não é necessário o endereço inteiro); 5) ICQ (seu número de ICQ, caso tenha um, se você não sabe o que é um ICQ, é um programa para comunicação em tempo real via rede, distribuído gratuitamente em vários lugares da internet); 6) E-mail (o seu endereço de correio eletrônico); 7) Sistema (os consoles que você possui); 8) Gêneros favoritos (os tipos de games que você mais gosta); 9) Jogos favoritos (seus games preferidos); 10) Personagens favoritos (seus ídolos dos games); e 11) Frase (escreva o que vier na cabeça). Envie seus dados para:

Revista Gamers - Seção Correio
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP CEP 05060-000

Ou então envie seus dados via e-mail para falecom@progames.com.br, colocando no Subject/Assunto "Seção Correio".

Danilo Zanon
Nick: Danilospfc
Idade: 16
Cidade/Estado: São Bernardo - SP
ICQ: Não Tenho
E-Mail: danilo-spfc@bol.com.br
Sistema: PC e GBC
Gêneros favoritos: Aventura, luta, corrida e futebol
Jogos favoritos: Parasite Eve 2, série Street Fighter e KoF, série RE e Winning Eleven 4
Personagens Favoritos: Ryu e Lara Croft
Frase: Quero conhecer garotas que curtam video game e queiram bater um papo

José Augusto Altran
Nick: Nick, Wod
Idade: Hein? O que é óbvio... brincadeirinha... 16
Cidade/Estado: São Caetano do Sul - SP
ICQ: 79391069
E-Mail: [rapttor@bol.com.br], [Wodkarine2@ig.com.br] e [raptor0@hotmail.com]
Sistema: PlayStation, Super NES, Game Boy, Master System, Atari... PS2 em breve!!!
Gêneros favoritos: RPG kick ass!!! Gosto de todos os outros tipos como Luta e Survival
Jogos favoritos: Final Fantasy VII, Xenogears, Mario RPG, Resident Evil 3, Pokémon Silver, Marvel VS Capcom, Tomb Raider 2, Metal Gear...
Personagens favoritos: Aeris, Seph, Red, Kiros (FF), Asuka (Eva), Sabrina, Articuno, Lugia, Dragonair, Haunter (Pokémon), Dan, Gouki, Wolverine (MvsC), Kenny, Cartman (South Park), Bizzarro Gargalhada, Frango Loiro, Karen Maeda, Paula Su, Sae Jin, Fabiana, Nathalia, Cris, Pio XI, etc. etc. etc... ah, e claro: Allan Martins Altran, o incrível homem de uma sombrancelha só!!!
Frase: Queria ser bom que nem o Allan!

GAMERS Correio

Patrick Seabra Guimarães
Nick: Azariel
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: Goiânia - GO
ICQ: 85757273
E-Mail: patricks@ih.com.br
Sistema: PlayStation
Gêneros favoritos: Adventure, RPG
Jogos favoritos: Série Resident Evil
Personagens favoritos: Squall (FFVIII)
Frase: Tudo na vida é passageiro, menos vendedor de pamonha e cobrador.

Cristiano D. de Oliveira
Nick: Piccolo SuperNamekSayajin (ou Iceman)
Idade: 13 anos
Cidade/Estado: São Gonçalo - RJ
ICQ: com defeito, he, he...
E-Mail: cris_ser@super11.net
Sistema: Super Nintendo, PlayStation
Gêneros favoritos: RPG
Jogos favoritos: Suikoden II, série FF, Xenogears, Brave Fencer Musashi, Dew Prism e outros
Personagens favoritos: Iori (KOF), Gambit (X-Men), Iceman (X-Men), Piccolo (DBZ)
Frase: Sei lá... let's be friends, he, he...

Rafael Costa da Silva
Nick: Fério
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Andradas - MG
ICQ: 82741043
E-Mail: ferio@mailbr.com.br
Sistema: Nintendo 64, PlayStation e Game Boy Color
Gêneros favoritos: RPG, Estratégia, Survival Horror (e seus derivados) e Luta
Jogos favoritos: Final Fantasy VII, Street Fighter II, Command & Conquer e Resident Evil (e seus derivados)
Personagens favoritos: Ken Masters, Iori Yagami, Cloud, Aeris, Terry Bogard, Ryo Sakazaki, Jill Valentine e Rebecca Chambers
Frase: Sou, ao menos um pouco, parecido com você: curto games também, mas não faço minha vida disso (apenas uma grande parte dela!)

Laís
Nick: Athena
Idade: 13
Cidade/Estado: Londrina - PR
ICQ: Não Tenho
E-Mail: redbull@ilovechocolate.com
Sistema: NES, SNES, Mega Drive, PlayStation
Gêneros favoritos: RPG e Luta
Jogos favoritos: KOF, Star Ocean 2, Legend of Dragoon, Wild Arms, Breath of Fire I e II, etc...
Personagens favoritos: Athena Asamiya (KOF) e Rinoa (Final Fantasy VII)
Frase: "Quem quer faz, quem sabe ensina, quem não sabe nada ensina educação física"

Sim, respondemos cartas

Salut, mes amis da Gamers. Lembram-se de mim? Estou escrevendo pela segunda vez, pois minha carta não foi respondida da primeira vez (ou assim eu acho, sabem, eu tenho uma certa dificuldade em encontrar a Gamers por aqui. Mas, desta vez, pelo amor de Deus, me respondam! Eu estou ficando maluco por causa das minhas dúvidas terríveis. Porém, antes, gostaria de dar minha opinião sobre o novo estilo da minha revista de games favorita. Começando pela nova estrutura das matérias. Ficou legal, com matérias detalhadas como antigamente (somos velhos, nom?), mas estou sentindo falta das estratégias superdetalhadas, que, por muito tempo, foram a marca registrada da Gamers. Nisso vocês eram supremos: não apenas fotos e textos vazios, mas também a tradução da história do game, tornando a leitura quase tão divertida quanto o próprio jogo. É algo que dá saudades só de lembrar. Que tal uma volta triunfal da soberba Gamers Book? Continuando, sobre as fichas dos personagens. Acho que foi uma das melhores idéias que já tiveram! Sempre quis saber mais sobre King, Jedah e outros. Graças a vocês, agora eu sei. Outra boa idéia foi a do Flashback. E, pra acabar, uma crítica: como vocês puderam dar a Chrono Cross uma nota menor que a de Vagrant Story? Perdoem-me os fãs deste ótimo jogo, mas Chrono Cross merecia uma nota pelo menos igual ao supracitado! Agora o maior motivo para eu ter mandado esta carta: as minhas dúvidas sobre o excelente, magnífico e maravilhoso Chrono Cross: ❶ Como faço para Glenn entrar em meu grupo? ❷ Eu já terminei o jogo, mas achei o final muito estranho, só aparece o cast subindo e algumas cenas do jogo numa tela ao lado. Eis a questão: este é o verdadeiro final! ❸ Por que vocês nunca falam da Harle? Ela, a mais linda e simpática personagem do game, conseguiu roubar meu coração! Pelo menos, publiquem um desenho dela! Bom, vou ficando por aqui. Continuem o bom trabalho e nunca percam o que vocês têm de melhor: sua simpatia e atenção com os leitores, tratando todos como se estivéssemos conversando cara-a-cara (a resposta a pergunta do Edson da Conceição Oliveira foi D+) Adieu, mes amis. Não esqueçam de nós.



P.S.: Olha, se vocês não me responderam da primeira vez, ainda é aceitável, pois Chrono Cross ainda não era muito conhecido. Mas, por favor, me respondam agora! Vocês são os únicos que podem me ajudar a dormir direito de novo.



P.S.2.: Se não responderem, eu juro que mando uma carta a cada 15 dias até publicarem? Então, por favor, respondam a minha carta!

Victor Socolouski Neto
São Paulo - SP

Salut pra você também. Realmente foram bons tempos, mas como tudo se transforma, tivemos que nos adaptar à preferência da maioria e não temos feito estratégias enormes como as da Gamers Book ou em várias edições da Gamers. Quanto às notas, aí vai de quem jogou e avaliou, é um pouco pessoal, mas sem dúvida, são dois excelentes RPGs. Já quanto às suas perguntas: ❶ Uma opção seria terminar o jogo, ganhar a opção New Game+ e ao iniciar o New Game+ você ganha três itens especiais, incluindo o Pass, que permite que você substitua Serge por qualquer outro personagem (somente em batalhas). Outra maneira seria ir tomando caminhos diferentes, usando ainda o New Game+, para conseguir personagens que você ainda não havia adquirido, os outros personagens ficam armazenados na memória. Há ainda uma terceira maneira, que seria você dizer "No" para salvar Kid quando ela é envenenada para obter Glenn e Macha. ❷ Como já foi dito, aqui mesmo no Espaço do leitor, Chrono Cross possui vários finais, sendo o número certo desconhecido. O mais simples é o que você obtém simplesmente derrotando Lavos, já o verdadeiro pode ser feito

salvando Schala (usando os elementos na ordem amarelo, vermelho, verde, azul, preto e branco, sem permitir que Lavos atrapalhe a seqüência com outro elemento e então usando o elemento Chrono Cross). Há ainda as possibilidades de conseguir outros finais terminando o game apenas com Serge, ou com Serge no corpo de Yamaneko, ou com Tsukuyomi, ou logo depois de readquirir o corpo de Serge. ❸ Harle é a aliada misteriosa de Lynx que não gosta de Kid e tem um certo interesse por Serge. Os motivos são desconhecidos, assim como sua origem. Ela tem 18 anos e sua grande habilidade é a moonshine skill, que protege o grupo todo e é indispensável para a maioria das batalhas com chefes.



Seção

Noiado!

E aí, galera da Gamers, tudo belêz? Espero que sim. O negócio é o seguinte (não que 19 seja 20), meus neurônios estão se rebelando devido a... "Só as cachorras...". Me desculpem, foi o Bonde do Tigrão que acabou de passar aqui em frente e, como eu dizia, devido a algumas dúvidas importantíssimas que vivem me atormentando. Vamos a elas?

1 - O Bart mandou eu perguntar em que sentido gira a água da privada de vocês (quando a descarga é pressionada, é claro)?

2 - Onde foi que... "Vou cortar você na mão...", Bonde do Tigrão de novo! Foi mal, galera, me desculpem novamente. Voltando ao assunto, como aquele cara do jogo Mummy aprendeu a correr daquele jeito?

3 - Por que personagens como Andy, Kuram, Benimaru e Shun são chamados de Bishamens e não de boiolas?

4 - Quando o Goku se transforma em... "Vou aparar pela rabeola...". Só um instantinho... *@%∂#! Agora sim, quando ele se transforma em SSJ3, bananas surgem de sua cabeça ou eu estou enganado?

5 - Por que as escolas do Brasil são como um oceano, onde os professores nada, os alunos bóiam e as notas afundam?

6 - Por que separado é sem acento?

Bom, gamemaníacos, as dúvidas são essas e conto com a ajuda de... "Martela, martela...". Martelar né, só se for agora... Paf, pow, sploft, @.com, Arrrrr... Fui galeraaaaaa!!!

MICHAEL VALADARES FERREIRA
C. DOS GOYTACAZES - RJ

Ah, ha, ha, ha, ha! Essa foi boa, muito bem bolada. Você quer as respostas? O Tigrão vai te ensinar: 1 - Para matar a curiosidade do Bart, fomos até o banheiro para observar e não é que chegamos a uma conclusão surpreendente: a água não gira, ela simplesmente entra pelo cano. 2 - Você quer saber como o cara do Mummy... Bem, na verdade... O que acontece é o seguinte: é um segredo que você só descobre depois que terminar o jogo 500 vezes. Então entre com o código "I'm a donkey" e você vai obter a resposta. 3 - Porque seria muito pejorativo chamá-los de boiolas, a censura não deixaria, ainda mais com tantas criancinhas jogando videogame poderia ser visto como um incentivo a você sabe o que, né? Bishamens já é uma união de bicha com homem, não havendo mau exemplo nenhum em usar o termo. 4 - Você está redondamente certo, afinal, de onde você acha que vem tanta força. Banana deixa forte e inteligente. 5 - Cada louco com sua mania, mas o Tigrão vai tentar te ensinar mais uma vez. As notas afundam porque os alunos bóiam e os professores nada. Entendeu? 6 - Porque se fosse junto, não teria graça, assim como certas cartas que temos recebido ultimamente, mas para não deixarmos o espaço em branco e reclamarem por falta de desenhos, somos obrigados a publicá-las na íntegra (fazendo uma alteração aqui, outra ali, é claro!). Mas o que você estava perguntando mesmo?

GAMERS Correio

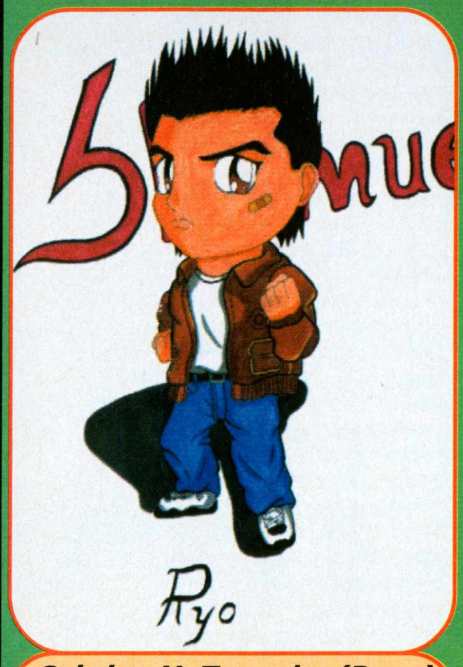
Luigi Papa Lopes
Nick: Luigi Papa
Idade: 23 anos
Cidade/Estado: São Vicente - SP
ICQ: 62435586
E-Mail: mestre_do_jogo@uol.com.br
Sistema: Sega Saturn e Dreamcast
Gêneros favoritos: RPG, Ação, Aventura e Luta
Jogos favoritos: Sonic (todas as versões), RPGs, jogos da série Versus (X-Men VS Street Fighter, etc.)
Personagens favoritos: Sonic, Ken, Wolverine, Duke Nukem
Frase: Sou um SEGA-Maníaco!

Felipe da Silva Ferreira
Nick: Nemesis
Idade: 17 anos
Cidade/Estado: Recife - PE
ICQ: –
E-Mail: felipe@arquivo-x.com ou varzea@bol.com.br
Sistema: Playstation e X-Box (em breve)
Gêneros favoritos: Adventure, RPG e Corrida
Jogos favoritos: série Resident Evil, Dino Crisis 1 e 2, Parasite Eve, Virtual Pool e Silent Hill
Personagens favoritos: Jill Valentine, Regina, Capoeira Shorty e Sheril de Silent Hill
Frase: Escreva o que vier na cabeça.

Fernando Moritz dos Santos
Nick: Moritz
Idade: 20 anos
Cidade/Estado: Guaíra - PR
ICQ: 41752832
E-Mail: moritz@f1net.com.br
Sistema: Super NES, Nintendo 64, Saturn, PC
Gêneros favoritos: Pinball, Luta, Estratégia
Jogos favoritos: Série Pro Pinball, The King of Fighters e Worms Armageddon
Personagens favoritos: Terry Bogard
Frase: Só Jesus Cristo Salva!

Rodrigo Mendes da Cunha
Nick: RMC*, Senshi-R
Idade: 15 anos
Cidade/Estado: Guarujá - SP
ICQ: —
E-Mail: r@senshi-mail.zzn.com
Sistema: Playstation
Gêneros favoritos: RPG, Dance, ...
Jogos favoritos: Final Fantasy 8, Bust A Move (2 e 4)
Personagens favoritos: Chocobo, Sailor Neptune... Edea
Frase: World Shaking!!

PS1: Lembre-se que este espaço é apenas para comunicação por rede (via E-Mail ou ICQ) e não para troca de correspondência.
PS2: Ao enviar sua ficha, você automaticamente está autorizando a publicação destes dados na revista.
PS3: Não nos responsabilizamos por conversas, discussões, negociações, transações, outros ões e casamentos que resultarem desta seção.



Sabrina Y. Tonooka (Buyu)
São Joaquim - SC



Luciano Luíz dos Santos
Francisco Beltrão - PR



Angel Numer Rosa
São Paulo - SP

Edson da Conceição Oliveira
Angra dos Reis - RJ



Kelson Norberto de Souza
Barra Mansa - RJ





Jefferson da Silva França
São Paulo - SP



Cezar Luiz dos Santos
Francisco Beltrão - PR



Sylvana L. S. R. Noronha
Ouro Preto - MG

Wagner Flávio da Silva
Neves Paulista - SP



Daniel Maranho
São Paulo - SP



Clayton Tavares de Alencar
São Paulo - SP





PROJECT JUSTICE

AQUI A ESCOLA NÃO TEM NADA DE CHATO E MONÓTONO, LUTAS E MUITA AÇÃO NESTA VERSÃO DA CAPCOM PARA O DREAMCAST



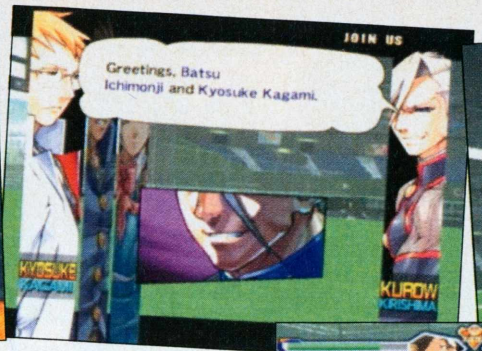


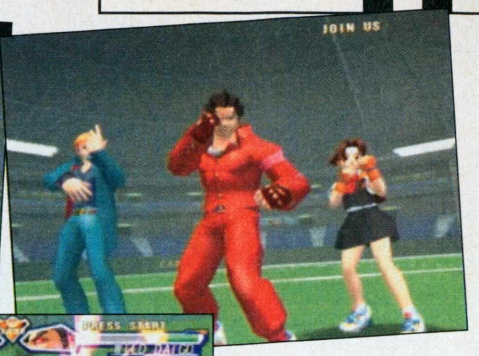
De vez em quando, nós nos pegamos conversando sobre os mecanismos de Virtua Fighter, as combinações de golpes de Tekken e até mesmo sobre as magias de Street Fighter III, de vez em quando levamos os jogos de luta muito a sério. Mas de vez em quando apenas queremos jogar um game de luta que não seja muito sério, apenas para nos divertir. Jogos como Waku Waku 7 e Groove On Fight são exemplos do que estamos falando. Jogos de luta com personagens hilariantes, mas com um bom mecanismo que acaba tornando-os divertido. Desta vez, a Capcom vem com um jogo muito divertido e com muitos golpes, chamado de Project Justice para o Dreamcast. Seguindo a série Rival School, que apareceu primeiro para o Playstation, Project Justice é um jogo de luta 3D que acontece em um dos ambientes mais perigosos que se pode imaginar. Isso mesmo, uma escola. Vinte personagens estão disponíveis logo de cara, sendo eles jogadores de baseball, líderes de clubes, jogadores de futebol e, é claro, líderes de torcida. Muitos personagens da série ainda estão aqui, junto com novos personagens, como a bela tenista Momo, ou a violinista Yurika, ou até mesmo Zaki que deve ser parente de Hannibal Lechter.

A história mais uma vez envolve a Justice High School. Os eventos do Rival School passaram e os alunos voltaram para suas rotinas diárias, mas alguma coisa está faltando! Estudantes respeitados estão atacando todos em sua frente e o novo estudante Kuro tem planos terríveis em sua mente. Escolha um time de estudantes e faça tudo o que um adolescente habilidoso em artes marciais (e com um salto fora do normal) faria. Uma luta depois da aula!

A maior diferença obviamente são os visuais. Mesmo que não sejam tão bons quanto os de Soul Calibur, o jogo com certeza traz ótimos visuais. Cenários 3D muito bem feitos e alguns modelos de personagens que com certeza dão a este jogo um visual distinto. Com o poder do Dreamcast, recebemos uma versão muito mais "cheio de vida" do antigo Rival School para o Playstation. Mesmo assim, ficamos um pouco desapontados, pois este jogo realmente não utiliza todo o poder do Dreamcast. Os efeitos especiais estão acima da média; mesmo sendo versões melhoradas dos efeitos encontrados em Rival School para o PS. Basicamente os produtores pegaram o Rival School e melhoraram para o









Dreamcast. Gostamos da arte em 2D desta série, eles realmente fizeram um bom trabalho ao fazer parecer que o jogo veio direto de uma revista em quadrinhos.

Project Justice tem um bom sistema de luta, mas como dito antes, ela não é muito complexa. Os ataques deste jogo são bem estranhos e variam de tacadas de basebal, até cortadas de Volei. Sim é claro que você pode executar os chutes e socos, mas o mais legal de tudo é ver os ataques especiais deste jogo. O que realmente nos atrai para este jogo são os ataques em times, como no primeiro Rival School. Project Justice permite que se escolha três personagens e execute um ataque triplo, ao invés de um ataque de apenas dois personagens! O melhor de tudo, quando estiver sendo atacado por três inimigos ao mesmo tempo, é você poder desafiar o seu ataque enquanto estiver sendo atacado por um ataque triplo do inimigo, no entanto você deve ter completado a barra Burning Vigor Gauge (o medidor em baixo da tela) no level 2, você pode desafiar o ataque em time. Quando isso acontecer, um de seus personagens tentará atacar o personagem do outro time e se ele acertar, você não só vai evitar o ataque triplo, como vai executar o ataque triplo no oponente. Como agora há três personagens em seu time, a Capcom fez ataques muito mais malucos do que antes. Realmente vale a pena ver cada um deles.

Algumas falhas

Project Justice tem as suas falhas. Mesmo que haja alguns personagens extras para habilitar, você pode apenas ficar vendo os ataques triplos várias vezes. Há uma falha na longevidade deste jogo. Mesmo que o jogo venha repleto de opções, como os modos Training, League Battle Mode, Tournament Mode e Extra Mode, ele não conseguiu prender a nossa atenção por muito tempo. Também não há muito o que aprender neste jogo, o sistema de combo é muito simples e os contra-ataques são muito fáceis de aprender. Mesmo que você não seja um guru dos jogos de luta, você pode fazer combos de 20 Hits em cerca de segundos. Mesmo assim, se você já estiver cansado do Phantasy Star Online do Dreamcast, vale a pena dar uma olhada em Project Justice.



Dreamcast

• FICHA TÉCNICA — GAMERS

Project Justice

Produção	Criação
Capcom	Capcom
Origem	**Gênero**
Japão	Luta
Jogadores	**Memória**
2	GD

Site: www.capcom.co.jp

• AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.0
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.0
DURABILIDADE	3.5
ACABAMENTO	4.5

4.0

• PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós
- Efeitos especiais decentes
- Boa animação

Contras
- Pouca variação no sistema de luta







ILLBLEED

UMA MISTURA DE TERROR COM HUMOR NEGRO, ILLBLEED SE RESUME A ISSO







O gênero de ação e horror, que nasceu em Alone in the Dark e recebeu ainda mais destaque com a série Resident Evil, não mudou muito nos últimos anos. Este gênero traz uma jogabilidade em terceira pessoa, onde você deve procurar por itens-chaves, para resolver os quebra-cabeças, enquanto explode zumbis com o seu lançador de foguetes. Illbleed é um produto da AIA USA que antes era da Jaleco. Aplaudimos a Climax Graphics, os mesmos produtores de Blue Stinger, que apimentaram este gênero, trazendo uma jogabilidade única em Illbleed, assim como um humor negro.

A promessa de Illbleed é simples: você deve sobreviver no parque de diversões de terror, Illbleed Horror que foi construido pelo diretor de filmes de terror Michael Reynolds. Se você conseguir sobreviver neste parque, você receberá 100 milhões de dólares! É claro que por este valor, este parque não será a casa dos horrores, com bonecos mau feitos dentro.

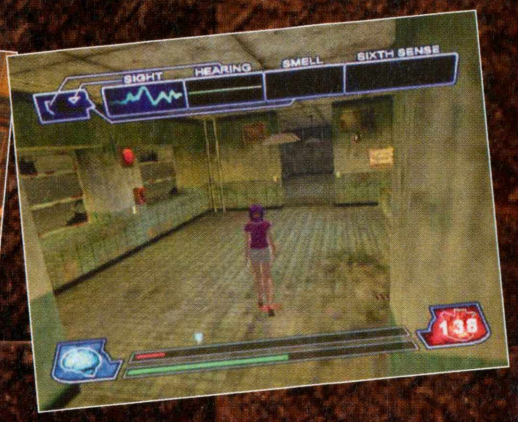
Quatro adolescentes corajosos resolvem aceitar o desafio e você começará controlando Eriko Christy. O parque é separado em áreas temáticas baseadas em filmes de Michael Reynolds. Há até uma loja de itens "Photo Shop", onde poderá gravar o seu jogo e até o Visitor Center (onde poderá trocar os personagens, mas terá de encontrá-los primeiro) em um hospital. No hospital você poderá recuperar a sua energia e melhorar seus











órgãos vitais, como coração, cérebro etc. Para obter mais energia e menos adrenalina.

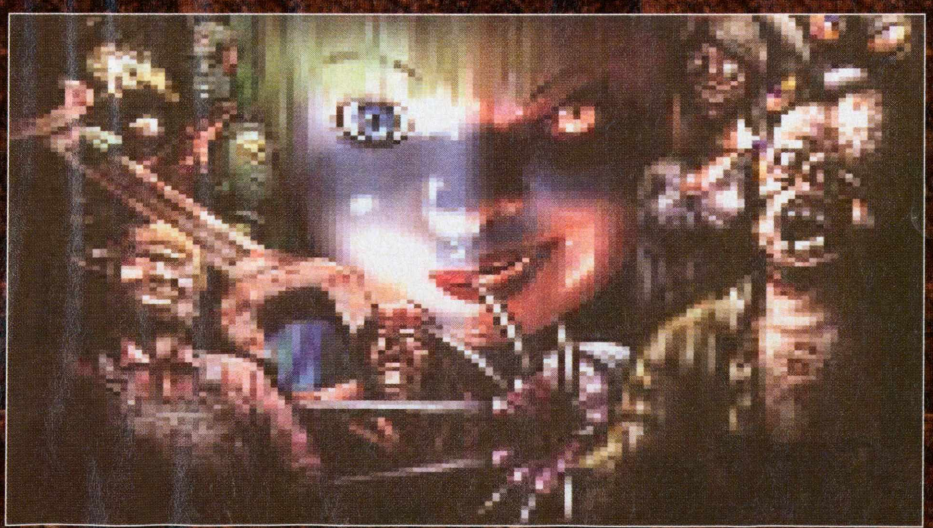
A Jogabilidade

Você deve estar pensando... Por que iria querer fazer isso? Bem, esta é uma parte da jogabilidade de Illbleed. Você deve controlar os seus batimentos cardíacos para que não morra de ataque cardíaco ou não sangre até a morte.

Diferente dos outros jogos de ação e horror, o seu personagem não está muito bem armado, de fato você terá acesso apenas a uma arma por fase. E você terá que encontrar esta arma e para encontrá-la, terá de usar seus punhos contra os monstros. É claro que você não é nenhum soldado de elite e quando for enfrentar alguns desses monstros, vai perceber no chão a letra H em verde e se ficar em cima dela, um helicóptero vai aparecer para tirá-lo do local, evitando assim a batalha. Mas, na maior parte, você deve se preocupar mais com as armadilhas do que com os monstros do jogo.

É claro que vai enfrentar algumas criaturas horrendas, mas na maior parte das vezes você estará se esquivando das armadilhas e encontrando pistas. Durante esta parte de exploração do jogo você vai ver uma tabela mostrando os seus sentidos como visão, olfato, audição e sexto sentido. Quando se aproximar de uma armadilha ou de alguma coisa incomum, um destes sentidos irá indicar que há algo de estranho no lugar. Mais tarde no jogo, quando encontrar o item Horror Monitor, você vai poder marcar uma certa área com um círculo brilhante. Mas quando fizer isso a sua adrenalina vai subir. Tenha cuidado, nem todas as áreas contêm um inimigo ou uma pista ou até uma armadilha para se preocupar.

O Horror Monitor é um item que você geralmente encontra no começo de cada fase e é necessário para que tenha sucesso no jogo. A mistura de seqüências de ação com este sistema de sentidos faz deste jogo único no estilo e o faria um bom jogo se este mesmo título não fosse amaldiçoado com animações horríveis, ângulos de câmera estranhos e controles desajeitados. Então você tem um jogo de ação e horror com elementos únicos e com muito sangue. O que poderia dar errado? Bem, em primeiro lugar temos o controle, que no começo parece não apresentar problemas quando está explorando. De fato o jogo lhe dá alguns ângulos de visão enquanto está explorando, facilitando ainda mais a exploração das fases. Mas logo que entra em um combate, a coisa muda radicalmente. Quando se está lutando com outro monstro, a câmera fica parada, o que pode se tornar muito frustrante quando ela se













aproxima. E então, recebemos o controle de combate que é horrível.

Enquanto há um sistema de auto-mira durante a luta, os controles analógicos ficam muito estranhos. Freqüentemente, quando se está querendo fugir de um inimigo, você acaba tendo que sair andando, mesmo se estiver pressionando totalmente a alavanca. As seqüências de pulo não acontecem sempre, mas os mecanismos de pulo são terríveis. Sempre que pular para frente com seu personagem, há uma espera de três segundos que é irritante. Isso se torna muito visível na primeira seqüência de pulo, com o primeiro chefe. O efeito de colisão do jogo também não é muito legal e quando você liga o sistema Dodge do jogo, você quase nunca é atingido pelos chefes, mesmo quando é de fato atingido, o jogo parece não registrar o ataque.



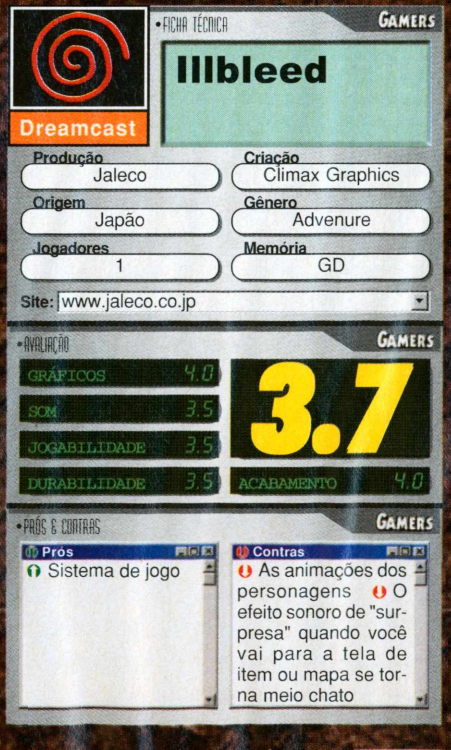






Finalizando

Apreciamos o esforço que foi feito na jogabilidade de Illbleed, mas seu controle estranho e os ângulos de câmera tornam este jogo bem difícil de se jogar. Devemos avisar aqueles jogadores que vão comprar este jogo, o controle e a câmera do jogo são tão ruins que realmente é muito difícil você se assustar com o jogo enquanto estiver lutando constantemente com estes problemas.



PROGAMES + LOJISTAS

Essa parceria pode dar jogo e muito lucro!



Revistas

- Preços especiais para lojistas
- Lançamentos e números atrasados:
- Gamers
- Gamers Especial
- Almanaque Pró-Dicas
- Pró-Dicas
- Anime Mix
- Etc



Video Games

- Monte a sua locadora com a Progames
- Jogos para todos os sistemas, somente originais
- Lançamentos, novos e usados
- Compra, venda e troca
- Atendimento personalizado para encomenda de jogos
- Aceitamos parte de seu acervo usado, na compra de produtos novos
- Compramos todo seu acervo usado para revenda, desde que original e em bom estado de conservação. Todos os sistemas



RENOVE JÁ O SEU ACERVO

Grande variedade de produtos a preços de parceria, além de incríveis promoções.

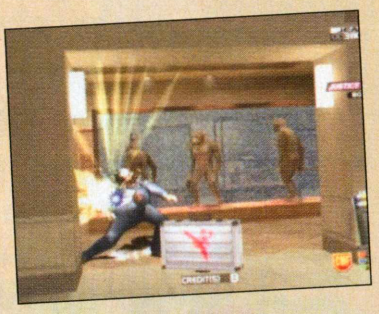
TEL.: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

CONFIDENTIAL MISSION



TIRE SUA LIGHT GUN DA GAVETA, FINALMENTE UM GAME PARA USÁ-LA! SÓ QUE PROVAVELMENTE SERÁ O ÚLTIMO JOGO NESTE ESTILO







Os jogos que usam Light Gun foram basicamente esquecidos na indústria de vídeo-game. Parcialmente, devido ao custo adicional da arma, e parcialmente porque ninguém gostaria de jogar estes jogos com o controle normal do jogo e também o fato das armas serem consideradas politicamente incorretas nos EUA. Mas além destes problemas, não há muitas companhias que tentaram fazer um jogo decente neste gênero. Até agora, apenas duas companhias mostraram a habilidade para estes jogos, a Sega e a Namco. Ambas trouxeram ótimos jogos para os consoles e um deles é o Confidential Mission da Sega. Nós pessoalmente achávamos que nenhum jogo seria melhor do que House of the Dead 2 para o Dreamcast. É claro que a Hitmaker provou que estávamos errados, pensando deste jeito, trazendo o poderoso Confidential Mission, com muitos extras e cararacterísticas novas.



Confidential Mission o coloca na pele de dois agentes secretos, o suave Howard Gibson ou a ardente Jean Clifford, enquanto eles tentam resgatar um satélite roubado pela Agares Corporation. Não há diferenças entre Howard e Jean, no modo para um jogador. Ambos fazem as mesmas coisas. A única coisa que muda é que eles vêem a trama em uma perspectiva diferente. Você vai receber três missões neste jogo e, em cada missão, você encontrará um chefe bem difícil no final. Se você for um bom atirador, você vai poder vencer este jogo em menos de uma hora, especialmente porque pode ajustar o número de vidas para oito. Mesmo o jogo sendo curto, você vai encontrar muitas coisas novas e legais que farão com que jogue novamente.



Confidential Mission é muito parecido com os outros jogos de pistola da Sega. Como em Virtua Cop, quando os inimigos aparecem, um cursor verde fica em volta deles e quando este mesmo cursor se torna vermelho, significa que este inimigo está para atirar. Neste jogo você pode atirar várias vezes no mesmo inimigo para receber pontos extra, ou você pode atirar em sua mão direita para desarmá-lo e receber Justice Points.

A JOGABILIDADE

O que faz com que Confidential Mission se torne





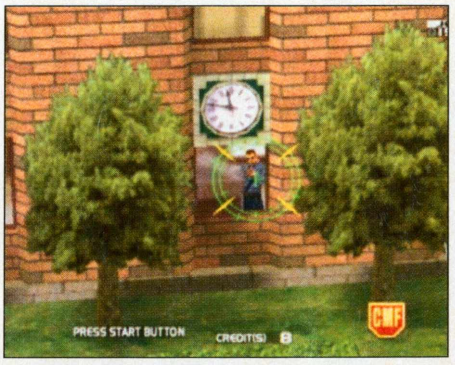
único, são os eventos que ocorrem em cada missão. Nestes eventos especiais você será testado em várias habilidades, tiro repetido, mira etc, para poder prosseguir para a próxima parte da missão. Dependendo se tiver sucesso ou não você vai ser levado a um caminho diferente. Por exemplo, na missão um, em uma parte você terá de atirar em um ponteiro do relógio, se você acertar você vai poder ir pelo atalho, mas se errar você terá de pegar um caminho completamente diferente. Este é apenas um exemplo do que vai encontrar no jogo. Se você acha que não tem a habilidade necessária para estes eventos, há sempre o modo Agent Academy, no qual vai poder praticar e melhorar suas habilidades. O que mais muda a jogabilidade do jogo é que você pode usar ângulos de câmera bem diferentes.

OS GRÁFICOS

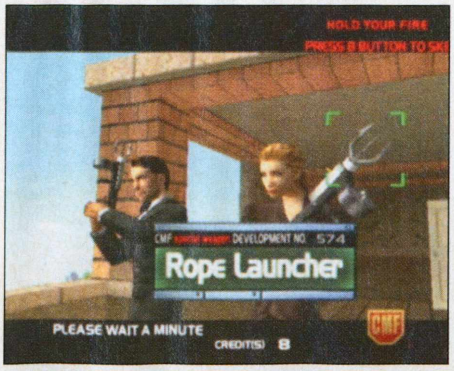
Adicionando à bela jogabilidade, você vai encontrar os gráficos. Mesmo que encontre algum slowdown, você ainda verá que este é um ótimo jogo. As animações dos inimigos morrendo são animais. As animações gerais dos personagens também são legais: eles irão pular atirando, rolar para escapar do seu tiro e irão fazer muitas outras coisas para tentar confundi-lo.

NEM TUDO É PERFEITO

Naturalmente há algumas falhas no jogo e a maioria vem da jogabilidade. A primeira reclamação é que este jogo aceita apenas as pistolas de companhias diferentes da Sega (o que é ruim), em segundo lugar, em algumas vezes você acerta o inimigo com um tiro, mas o jogo parecia ignorar isso e o que mais desagrada é que não há muitos segredos para habilitar neste jogo. Mesmo assim, este jogo contém uma ótima jogabilidade, belos visuais e muita diversão!







Dreamcast

• FICHA TÉCNICA — GAMERS

Confidential Mission

Produção: Sega	Criação: Hitmaker
Origem: Japão	Gênero: Tiro
Jogadores: 2	Memória: GD

Site: www.hitmaker.co.jp

• AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	3.0
ACABAMENTO	4.0

4.0

• PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Prós
- O game tem um visual muito bom
- Os "eventos especiais" acrescentam sabor aos níveis

Contras
- Alguns slowdown durante o jogo
- O game é muito curto

CRAZY TAXI 2

A SEGA MOSTRA POR QUE É A ESPECIALISTA EM SEQÜÊNCIAS, CRAZY TAXI 2 É A PROVA DISSO

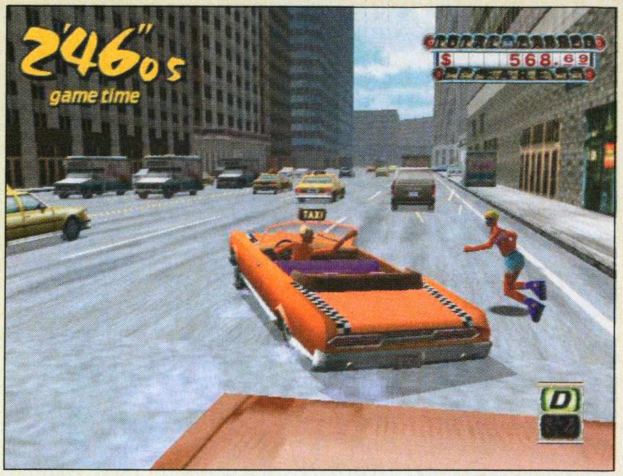
Se há uma coisa que a Sega é realmente boa é em fazer seqüências de jogos. Não contentes em usar a mesma engine, visuais melhorados e algumas mudanças, a Sega faz muitas coisas em suas seqüências. Precisa de exemplos? Virtua Fighter para Virtua Fighter 2, House of the Dead para House of the Dead 2 e assim por diante. O salto na qualidade dos visuais e a jogabilidade são tão grandes que ninguém pode questionar que a Sega é a melhor para fazer seqüências. Agora temos Crazy Taxi 2 aparecendo por todos os lugares e a Hitmaker, com certeza, teve muito trabalho com este jogo, mas será que ele é melhor do que o original?

Para responder esta pergunta, vamos dizer primeiro o que faz este jogo maravilhoso. Crazy Taxi foi um dos poucos títulos que serviu para todas as idades e religiões (como Tony Hawk 2), pegue um passageiro e leve-o até o seu destino o mais rápido que puder. Os mecanismos simples permitem que quase todos joguem o game sem dificuldades, desde a primeira vez que pegar o controle. Controle maravilhoso, personagens interessantes, visuais de deixar qualquer um babando, minigames legais e uma supervelocidade que fez o Crazy Taxi tornar-se famoso, estas características dificultam muito, para que Crazy Taxi 2 fique melhor do que o original.

Para fazer com que Crazy Taxi 2 fique ainda melhor, a Hitmaker manteve o básico: os mesmos elementos de direção, melhorou o framerate, jogabilidade e adicionou coisas que temperaram ainda mais o jogo. Eles introduziram novos personagens, aumentaram a distância de visão e criaram uma cidade maior e mais maluca do que a anterior, Nova Iorque para ser mais exato. Além do mais, eles adicionaram duas novidades para a jogabilidade: a habilidade de pegar vários passageiros ao mesmo tempo e o "pulo" que permite que você salte até os prédios. Não vamos nos esquecer dos novos minigames que fazem com que a seqüência seja melhor que a original, certo?



Em alguns aspectos, definitivamente ficou melhor do que o original e nós estamos falando sobre a distância de visão. Você pode ver bem mais longe agora e com um pouco de slowdown. Agora há muito mais carros na cidade para você se esquivar. Isso sem falar da habilidade de pegar mais passageiros, onde você pode ganhar mais dinheiro, pois dependendo de quantos passageiros estiver em seu táxi, quando fizer manobras, ganhará mais dinheiro. Carregando quatro passageiros, quando fizer uma manobra, vai receber uma gorjeta quatro vezes maior do que o normal. Você quer velocidade? Crazy Taxi 2 lhe dará o suficiente para não desgrudar seus dedos do controle. Finalmente a habilidade de pular no jogo (por mais ridícula que pareça), deixa Crazy Taxi 2 muito mais divertido e dá um toque a mais de adrenalina ao jogo, quando estiver pulando prédios enormes que estarão em seu caminho.





NEM TUDO SÃO FLORES

Bem, agora vamos falar de alguns problemas que são específicos de Crazy Taxi 2. Nós odiamos dizer isso, mas os pilotos do jogo não afetam em nada. Com a exceção de Iceman, todos os personagens são muito "alegres" e muito parecidos. No primeiro jogo, os personagens tinham uma personalidade mais definida, o que não acontece aqui. Acontece o mesmo com os carros do jogo, o carro super-leve de Cinnamon tem quase o mesmo controle do carro tanque de Hot-D. Sem falar que desta vez estão um pouco mais difíceis de serem controlados. Adoramos os novos lugares da cidade como FAO Schwarz, The Gap e Burger King, mas está muito mais difícil de andar pela cidade. Os veteranos não terão problemas logo que decorarem o mapa, mas temos medo que os novatos fiquem frustrados com as dificuldades das pistas.













Mais uma vez Crazy Taxi fez muito sucesso por causa da música do Offspring (quem não se lembra de "AI-YAI-YAI-YAI-YAI!"). Mais uma vez Offspring contribui com o jogo assim como o grupo Methods of Mayhem. Sem o modo de dois jogadores com a tela dividida ao meio e o modo online, ficamos com o modo Crazy Pyramid. Sim há um modo de Internet na página principal, mas ele apenas o levará para a Homepage de Crazy Taxi 2. O modo Crazy Pyramid está muito legal e ainda não sabemos como a Hitmaker pensou em todos aqueles mini games (que são muito divertidos), espere até ver o minigame Golf do jogo. Devemos aplaudir o modo de replay que permite que você veja suas melhores corridas.



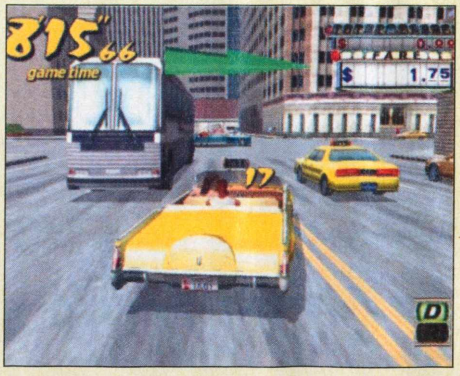


A maior reclamação que temos para este jogo é que não há muita inovação na jogabilidade e nem nos gráficos. Realmente não há muitas coisas novas no jogo e os gráficos poderiam ser melhorados mais um pouco. Hisao Oguchi mencionou em uma entrevista que no próximo Crazy Taxi para o Xbox, eles irão incluir cenas noturnas assim como passageiros diferentes que aparecem em algumas horas. Infelizmente, Crazy Taxi 2 não vem com nada disso e sabemos que se ele viesse com um modo online ou até um modo de tela dividida ao meio esta seqüência valeria muito mais a pena.





Crazy Taxi 2 pode ter novos mecanismos de jogabilidade, novas cidades e mais minigames do que o original, mas isso não o faz melhor do que o primeiro jogo. Como dissemos antes, há algumas falhas no controle dos carros, mas isso não afeta a diversão do jogo. Mas tudo isso não significa que não gostamos do jogo, apenas achamos que eles deveriam ter feito algo que tornasse este jogo único assim como o primeiro.



Dreamcast

• FICHA TÉCNICA — GAMERS

Crazy Taxi 2

Produção: Sega	Criação: Hitmaker
Origem: Japão	Gênero: Corrida
Jogadores: 2	Memória: GD

Site: www.sega.co.jp

• AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS	4.5
SOM	4.5
JOGABILIDADE	4.5
DURABILIDADE	4.5
ACABAMENTO	4.5

4.5

• PRÓS & CONTRAS — GAMERS

Pros
- Melhor a visão do carro
- Muitos carros na pista
- Nada de slowdown agora
- Offspring na área!!!
- A adição do pulo

Contras
- Pouca variedade de personagens

GARANTA SEU FUTURO!
TRANSFORME SEU COMPUTADOR NO SEU MELHOR ALIADO!

CURSO OFFICE 2000

PARA TODOS OS CURSOS: Não precisa ter os programas instalados em seu PC. Aprenda tudo em ambiente simulado.

Aprenda a fazer tabelas, gráficos, apresentações, a trabalhar com imagens e até a criar sua própria página na Internet.

Com estes cursos interativos, em 8 CD-ROMs, você vai saber tudo sobre os programas:

- Microsoft Windows 98
- Microsoft Word 2000
- Microsoft Excel 2000
- Microsoft PowerPoint 2000
- Microsoft Access 2000



8 CD-ROMs

R$ 114,54

ou 6 x de R$ 19,09

Código: 1350007

CURSO ARTES GRÁFICAS E INTERNET



Código: 1375007

Libere sua criatividade e conquiste sua independência!

Com estes cursos interativos, em 7 CD-ROMs, você aprende, fácil e rapidamente, tudo sobre os programas:

- CorelDraw 9
- Microsoft FrontPage
- Microsoft Outlook
- Microsoft Internet Explorer 5.0
- Adobe PageMaker 6.5
- Adobe Photoshop 4.0/5.0

8 CD-ROMs

R$ 114,54

ou 6 x de R$ 19,09

PARA TODOS OS CURSOS: Plataforma: PC/ Windows 95, 98 ou Millenium Edition.

Ligue já: **0800 70 42 899**

Ao ligar informe o código do produto escolhido.

Se preferir entre no site:

www.editoraplaneta.com.br

Editora PLANETA

Atendimento de 2ª a 6ª feira das 8:00h às 20:00h / aos sábados das 9:00h às 13:00h.
Frete gratuito para todo o Brasil - Prazo de entrega: até 20 dias após o pedido.

NEOIDÉIA

CART FURY
CHAMPIONSHIP RACING

O PRIMEIRO GAME DE KART PARA PLAYSTATION 2, MAS NÃO PENSE QUE O GAME É UMA MARAVILHA, POIS NÃO É



O jogo Cart Fury da Midway é um jogo de corrida estilo arcade que certamente tem muitos pontos positivos. Os gráficos, controle e a velocidade do jogo realmente fazem dele um bom título de Kart para o Playstation 2. No entanto, a sua (AI) Inteligência Artificial pouco consistente, a sua música horrível e os enormes loading times tornam esta experiência frustrante.



O Cart Fury é licenciado oficialmente pela Championship Auto Racing Teams, uma organização de corridas que traz nomes populares como Christian Fittipaldi, Michael Andretti e Max Papis. O jogo traz 18 pistas, sendo sete delas baseadas em pistas reais. O jogo também traz cinco modos: Arcade, Season, Simulator, Subgames e Driving 101. No modo Arcade, você simplesmente seleciona uma pista, um piloto e a dificuldade do jogo e começa a correr. A dificuldade do jogo por incrível que pareça, não altera a inteligência de seus oponentes, mas altera a performance de seu carro. Quanto mais alta for a dificuldade, menor vai ser a tração que seu carro terá na pista. Mas o lado bom é que quanto maior for a dificuldade, maior será a velocidade do carro. Durante a corrida, você recebe um turbo, o qual recarrega em cada Checkpoint. Se você completar a pista em um certo número de tempo, você recebe um super turbo, mais poderoso do que o normal. O modo Season é muito parecido com o modo Arcade, mas desta vez, você ganha as corridas, recebe seus pontos e tenta vencer toda a temporada. O modo











Simulator, no entanto, se afasta um pouco da jogabilidade do modo Arcade. Neste modo, você não pode usar turbos e não há nível de dificuldade. No entanto, antes de cada corrida você pode ajustar o ângulo, pressão do pneu e etc. Para competir com os outros oponentes, você deve ajustar estes itens com sabedoria para não ficar batendo nas paredes. O modo Simulator não usa o sistema de pontos. No entanto, você deve vencer uma corrida para passar para a próxima pista. Traz seis mini games e isso adiciona um pouco de valor para o jogo. O Driving 101 tenta adicionar um pouco daquele teste de licença de Gran Turismo, mas acaba falhando miseravelmente e o deixando em uma pista de uma volta, onde deve desviar dos cones.



Os gráficos

Um bom design de pista é a chave para qualquer jogo de corrida, e a Midway faz seu papel nesta área. As pistas bem feitas do jogo CART Fury são incríveis, você pode correr por toda a pista sem ter de brecar, supondo que configurou corretamente o seu carro. Todas as pistas têm um visual único e um design maravilhoso, há até uma pista que fica na lua e você vê várias naves passando em volta.

Visualmente Cart Fury é um jogo decente. Cada pista está cheia de prédios e construções e alguns objetos voadores que adicionam ainda mais na atmosfera do jogo. Os modelos dos carros recebem poucos polígonos, mas isso, com certeza, permite que muitos carros fiquem na tela de uma vez. Há um pouco de slowdown durante o jogo, mas não é nada que acabe drasticamente com ele. As texturas do jogo não são boas e deixam muito a desejar.

A jogabilidade

Os controles do jogo são simples e intuitivos. É bem fácil fazer as curvas com os carros do jogo, graças ao manuseio analógico dele. Apenas os breques e o turbo recebem um controle digital. Para você começar a perceber que o jogo é muito bom, primeiro você deve se acostumar com seus controles, o que é uma tarefa relativamente fácil.

O som

Na trilha sonora do jogo você vai encontrar músicas dos grupos Outkast, H2SO4, Nullset, e Disturbed. Esta é uma boa seleção de artistas, o problema é que as músicas não se encaixam ao jogo. A música do grupo



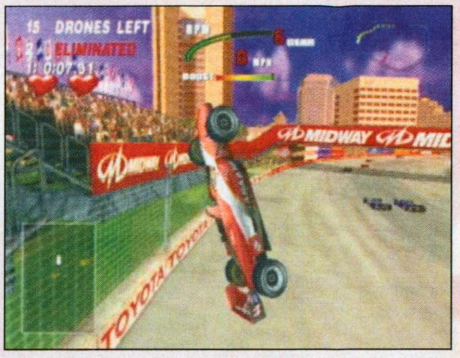
Outkast é a Bombs Over Baghdad, a qual não se encaixa com o resto do jogo. O comentarista anuncia apenas algumas linhas e o som dos motores dos carros não são muito reais.

A pior parte, e provavelmente a principal, é a AI de Cart Fury. No modo Arcade, você geralmente vai encontrar problemas para ficar na frente de todos, mas quando chegar na









última volta, vai perceber que a vitória será muito fácil. O modo Simulator é o que mais sofre com a inteligência artificial pobre do jogo. Quando a corrida começa, você lidera até a metade da pista, então um carro que parece ter vindo do nada o ultrapassa, assim como os outros e você sempre acaba ficando no último lugar. O que piora as coisas ainda mais é que cada carro parece ter um caminho pré determinado nas pistas. Se você estiver na frente de um carro, ao invés de passar pelo lado, ele vai ficar batendo em você até que quebre seu carro. Isso continua até a última volta e é aí que todos os outros carros parecem perder a velocidade e permitem que você assuma a liderança. Se o seu carro estiver bem configurado, você pode ir do ultimo lugar para o primeiro na última volta. Se você quebrar durante o modo Simulator, você não vai mais poder vencer a corrida, pois o jogo não permite que você passe o primeiro carro, você pode até passar por ele, mas na última volta ele vai aumentar a velocidade e passar voando do seu lado como fez na primeira volta.



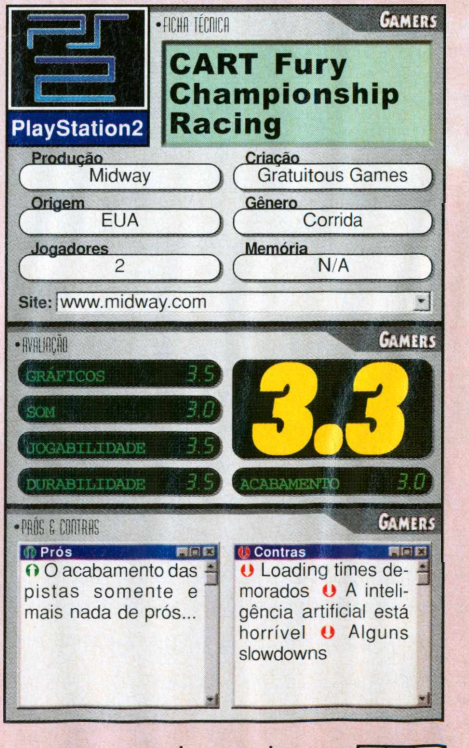
Enquanto os loading times são normais em jogos de CD, neste jogo, são os piores que já vimos. Quando estiver no menu do jogo, vai perceber isso, pois sempre que escolher uma opção vai ter que esperar o loading time que dura cerca de 15 segundos! Em alguns minigames do jogo você vai ter terminado em cerca de 5 a 10 segundos e se você quiser jogar novamente neste minigame terá de esperar outros 15 segundos. O pior é que do momento que liga o jogo, você vai passar por cerca de 4 ou 5 loading times antes de começar a correr.



Finalizando

Cart Fury tem seus pontos positivos, mas suas falhas são maiores. Uma boa inteligência artificial é essencial para qualquer jogo, especialmente jogos de corrida e Cart Fury simplesmente falha nesta área. Com a sua terrível inteligência artificial, música fora do lugar e loading times longos, Cart Fury é uma frustração do começo ao fim. Os fãs da série Rush e Thunder da Midway podem até dar uma olhada neste jogo, mas o restante, por favor fiquem longe dele!

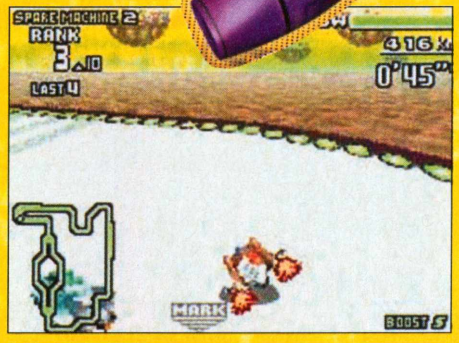


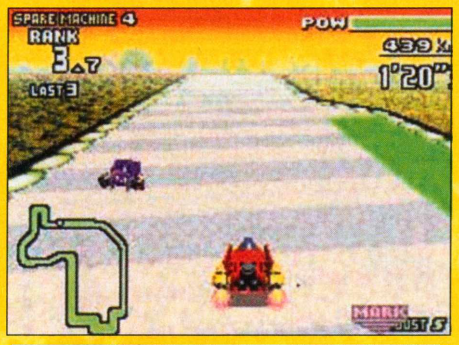




F-ZERO
MAXIMUM VELOCITY

UM DOS MELHORES GAMES DE CORRIDA DO SNES DÁ AS CARAS NO GAME BOY ADVANCE







• FICHA TÉCNICA — GAMERS

F-Zero: Maximum Velocity

Produção	Criação
Nintendo	NDCube
Origem	**Gênero**
EUA	Corrida
Jogadores	**Memória**
4	N/A

Site: www.gameboy.com

• AVALIAÇÃO — GAMERS

GRÁFICOS 4.5	**4.2**
SOM 4.0	
JOGABILIDADE 4.5	
DURABILIDADE 4.0	ACABAMENTO 4.0

• PRÓS E CONTRAS — GAMERS

Pros
- As cores mais realistas do que a versão Snes
- Opção para quatro jogadores
- A inteligência artificial muito boa

Contras
- Pistas muito curtas

Um dos primeiros títulos do velho Super NES foi também o jogo mais impressionante em termos de gráficos para o sistema. Quando F-Zero foi lançado para o console da Nintendo, a mais de dez anos, ele oferecia uma corrida bem rápida e belos gráficos. Aquilo era apenas o começo. A história parece estar se repetindo depois de 10 anos, pois a Nintendo está lançando novamente o clássico do SNES. Este novo jogo não é só lindo de se olhar, mas também tem uma boa jogabilidade e mostra o que o Game Boy Advance é capaz de fazer. Isso é apenas o começo.

Este é um jogo de corrida futurista onde a velocidade é alta e a ação é intensa. Cada corrida tem cinco voltas e em cada volta você deve estar abaixo de uma determinada colocação para não ser desqualificado. Na última volta, você deve estar entre os três primeiros para continuar correndo, ou terá de correr tudo de novo.

O jogo também é extremamente desafiador, com vinte pistas e quatro classes de dificuldade, a AI (Inteligência Artificial) do computador se torna muito avançada nas fases finais e você vai se encontrar em último lugar se não evitar as colisões. O pior é que você encontrará elementos nas pistas que realmente irão requerer suas habilidades na nave, minas que irão explodir, furacões que irão tirá-lo do curso etc. Enquanto passar de classes, você também vai receber novos carros, mais velozes e com mais aceleração.

O elemento que realmente faz o jogo brilhar é o modo de quatro jogadores. O original do SNES permitia apenas um jogador. Mas graças à ligação à cabo que o GBA pode ter, você pode convidar mais três amigos para jogar este super game!

A Nintendo até ofereceu um modo em um cartucho, no caso de seus amigos não terem a cópia do jogo, mas você vai receber apenas uma pista e não vai poder escolher seu veículo. Mesmo que esta característica seja limitada, é ainda outro motivo que torna este jogo um dos melhores para o Game Boy Advance.

A única coisa ruim neste jogo (além da falta dos botões de cima com o acelerador) é que as pistas são muito mais curtas do que deveriam, as cinco voltas de cada pista pode ser percorridas em menos de três minutos. Isso parece um tempo longo na teoria, mas na prática é bem curto.

Ao todo este jogo oferece muitas opções como carros escondidos, muitas pistas e o modo de quatro jogadores. Com todas estas opções você deve garantir a sua cópia ou vai ficar sem!

PRÓDICAS

DREAMCAST

CRAZY TAXI 2



Desabilitar setas indicadoras

Quando a tela de seleção de personagem aparecer, segure Start e pressione A. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Arrows" irá aparecer no canto inferior esquerdo.

Desabilitar indicador de destino

Quando a tela de seleção de personagem aparecer, segure Start e pressione A. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Destination Mark" irá aparecer no canto inferior esquerdo.

Expert mode

Quando a tela de seleção de personagem aparecer, segure Start e pressione A. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Expert" irá aparecer no canto inferior esquerdo.

Around Apple map

Complete a primeira fila de minigames (5-1 - 5-5), no modo Crazy Pyramid, para habilitar o mapa Around Apple.

Small Apple map

Complete a segunda fila de minigames (4-1 - 4-4) no modo Crazy Pyramid, para habilitar o mapa Small Apple.

Bike

Complete a terceira fila de minigames (3-1 - 3-3), no modo Crazy Pyramid, para habilitar uma bike. Pressione L e R na tela de seleção de personagens para alternar a bike.

Stroller

Complete a quarta fila de minigames (2-1 - 2-2), no modo Crazy Pyramid, para habilitar um stroller. Pressione L e R na tela de seleção de personagens para alternar o stroller.

Personagens originais

Complete a sexta fila de minigame (S-S), no modo Crazy Pyramid, para habilitar todos os quatro personagens originais (Axel, Gena, B.D. Joe, Gus) do primeiro Crazy Taxi.



PLAYSTATION

ARMY MEN: WORLD WAR FINAL FRONT

Todas as armas com munição cheia

Pause o game e então segure L2 + R1 e pressione X, ○, ↑ (2 vezes), □, ↓.



NINTENDO 64

MARIO PARTY 3

Minigames bônus

Complete o story mode para habilitar os minigames Backtracks, Waluigi's Island e Stardust Battle no modo party. Jogue todos os minigames normais para habilitar o minigame Dizzy Dinghies. Colecione mais de 1000 moedas do Game Guy's Room para habilitar o minigame single player Mario's Puzzle Party.



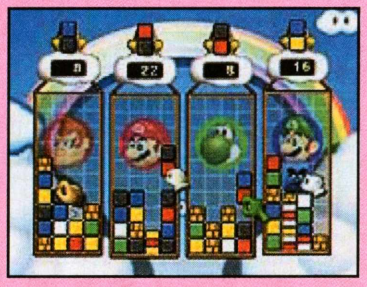
Minigames fáceis

Para habilitar os minigames normais, facilmente, salve o game após um turno. Se o game seleciona um mini game que é novo para você, jogue-o. Se não, resete o game e tente novamente.



Miracle Star

Ganhe um rank "S" mais de 8 vezes nas fases duel e board.



Rosto em Mt. Mariomore

Complete o story mode com qualquer personagem para colocar seu rosto em Mt. Mariomore.

PLAYSTATION 2

KLONOA 2

Jogue como Mometsuto

Complete o game para habilitar Mometsuto como um personagem jogável.

Boss battle

Complete as fases fairground para habilitar uma nova área que permite que você lute com os chefes previamente derrotados.

Picture gallery

Complete as fases fairground para habilitar a opção picture gallery.



LT LOC-TEL GAMES

10 ANOS DE GAMES

Compre pela Internet com conforto e segurança.

www.uaishopping.com.br/loctel

Playstation 2, Dreamcast, Playstation, Nintendo 64, Super NES, Game Boy e Acessórios

Rua Barão do Campo Mistico 250 - Centro - Poços de Caldas - MG
Fone: (0**35) 721 7035

Rua Mário de Paiva, 539 Vl. Nova - Poços de Caldas - MG
Fone: (0**35) 721 7035

Rua Pedro de Toledo, 159 - Centro - Caconde - SP

Rua Treze de Maio, 603 Centro São José do Rio Pardo - SP

Visite nosso site:
www.loctel.com.br

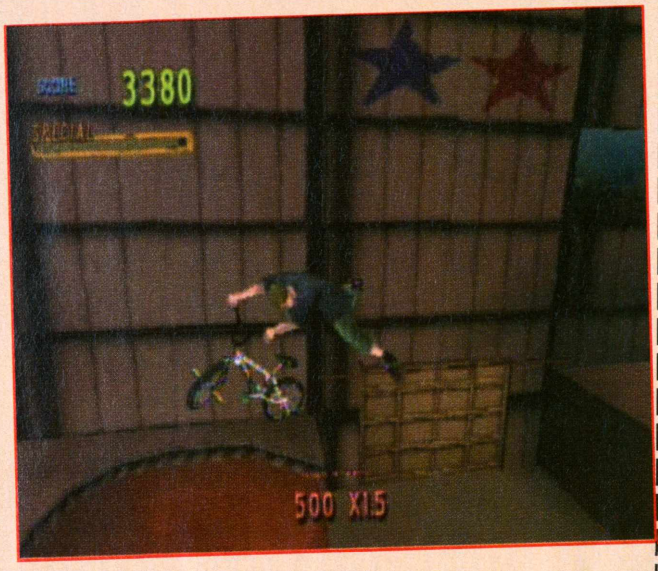
E - mail
loctel@loctel.com.br

PLAYSTATION

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

10x multiplier

Para multiplicar sua pontuação por dez, pause o game e então segure L1 e pressione □, ○ (2 vezes), ↑, ↓ (2 vezes). Repita o código para desabilitá-lo.



10x divider

Pause o game e então segure L1 e pressione ↑, ↓, ↑, ○ (2 vezes), □. Repita o código para desabilitá-lo.

Equilíbrio perfeito

Pause o game e então segure L1 e pressione □, ←, ↑, →. Repita o código para desabilitá-lo.

Exibir estado de equilíbrio

Pause o game e então segure L1 e pressione ←, ○, □, ▲, □, ○, X. Repita o código para desabilitá-lo.

Special sempre disponível

Pause o game e então segure L1 e pressione ←, ↓, ▲, ○, ↑, ←, ▲, □. Repita o código para desabilitá-lo.

Tempo extra

Para ganhar mais oito minutos no modo career e ter mais chance de vencer a corrida, pause o game e então segure L1 e pressione □, ↑, ○, X. Repita o código para desabilitá-lo.

Pneus grandes

Pause o game e então segure L1 e pressione ↓, ○ (2 vezes), ↓. Repita o código para desabilitá-lo.

Exorcist mode

Habilite o código "Pneus grandes" e então obtenha mais de 10.000 pontos.



Jogue como Granny

Pause o game e então segure L1 e pressione ↑, □, X (2 vezes), ↓, ○.

Jogue como Tony Hawk

Obtenha todos os trinta covers e duas medalhas de ouro no modo career com qualquer personagem para habilitar Tony Hawk.

Fase Warehouse de Tony Hawk's Pro Skater

Marque um combo de 200.000 pontos ou mais sem nenhum código ativado. Se fizer corretamente, uma mensagem irá confirmar que a fase foi aberta.

Fase Burnside de Tony Hawk's Pro Skater

Obtenha os trinta covers e duas medalhas de ouro com todos os personagens. Se fizer corretamente, uma mensagem irá confirmar que a fase foi aberta.

Ver seqüência final dos corredores

Ganhe qualquer medalha em ambos os níveis de competição, com qualquer personagem, para ver a seqüência de FMV correspondente.

Seqüência de FMV de Grandma

Ganhe qualquer medalha em ambos os níveis de competição com Grandma.

Seqüência de FMV Neversoft Bails

Ganhe qualquer medalha em ambos os níveis de competição com Tony Hawk.

Manobras especiais

Todos as manobras são executadas quando a barra de Special de seu personagem estiver piscando em amarelo.

Cory "Nasty" Naztazio
- Superman Seat Grab
Pressione ↓, ↓, ○.
- Double Tailwhip
Pressione ↓, →, ○.
- Backflip Tabletop
Pressione ↑, ↓, ○.
- Frontflip
Pressione ↓, ↑, ○.

Dennis McCoy
- Superman Tailwhip
Pressione ↓, ↓, ○.
- Double Tailwhip
Pressione ↓, →, ○.
- Backflip One Footer
Pressione ↑, ↓, ○.
- Decade Air
Pressione ←, →, □.

Granny
- Superman Seatgrab
Pressione ↑, ↑, ○.
- Gum Grab
Pressione ↑, ↑, □.
- Front Body Flip
Pressione ↓, ↑, ○.

Joe "Butcher" Kilowalski
- Superman Backpeg Barspin
Pressione ↓, ↓, ○.
- No-Footed Candy Bar One Hander
Pressione ↑, ↑, ○.
- Half Barspin Tailwhip
Pressione ↓, ↓, □.
- Backflip Tabletop
Pressione ↑, ↓, ○.

Kevin Robinson
- Superman Tube Grab
Pressione ↓, ↓, ○.
- One Handed Swing Grab
Pressione →, ↓, □.
- Bar Hop
Pressione →, →, □.
- No Handed Backflip
Pressione ↑, ↓, ○.

Mat "The Condor" Hoffman
- Superman One Hander
Pressione ↓, ↓, ○.
- Bar Hop
Pressione →, →, □.
- Peacock
Pressione ←, ←, □.
- Triple Tailwhip
Pressione ↓, →, ○.
- Backflip Tailwhip
Pressione ↑, ↓, ○.

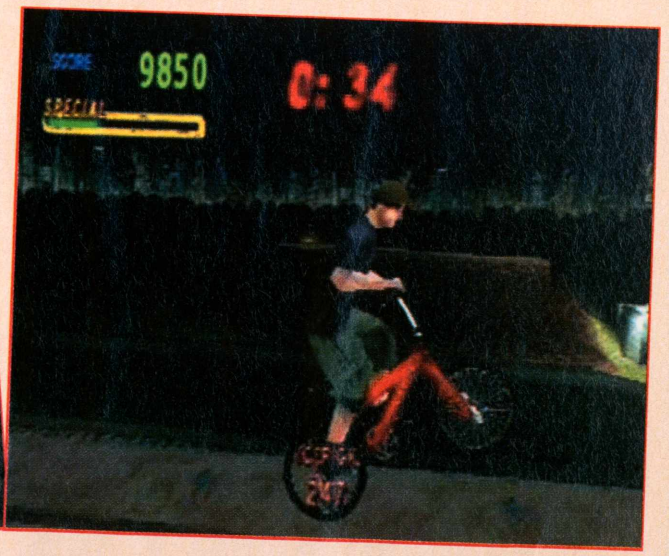
Mike "Rooftop" Escamilla
- Superman Seatgrab Bar Spin
Pressione ↓, ↓, ○.
- Backflip One Footer
Pressione ↑, ↓, ○.
- Body Varial
Pressione ←, →, □.
- Frontflip
Pressione ↓, ↑, ○.

Rick Thorne
- Double Seat Grab Superman
Pressione ↓, ↓, ○.
- Decade Air
Pressione ←, →, ○ .
- Backflip No Footer
Pressione ↑, ↓, ○.
- Front Body Flip
Pressione ↓, →, ○.

Simon Tabron
- Double Seat Grab Superman
Pressione ↓, ↓, ○.
- Superman Seat Grab
Pressione ↑, ↑, ○.
- No Footed Candy Bar One Hander
Pressione ←, →, □.
- Backflip One Footer
Pressione ↑, ↓, ○.

Tony Hawk
- Superman Tailwhip
Pressione ↓, ↓, ○.
- Decade Air
Pressione ←, →, ○.
- Body Varial
Pressione ←, →, □.
- Front Body Flip
Pressione ↓, ↑, ○.





GAME BOY

THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES

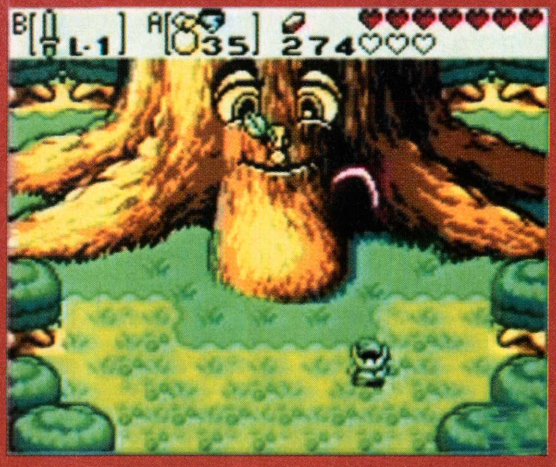
Loja secreta

Jogue o game em um Game Boy Advance. Vá para Rennu Village (Past) e encontre a porta trancada próxima ao minigame Target Aim. Você poderá então abri-la, permitindo acesso a uma loja que vende todos os itens por 100 rupees.

Rings secretos

Vá para Red Snake em Vasu Jewelers e selecione "Say". Então entre com o seguinte código para obter todos os 64 rings:

s Right Arrow Y @ (D Heart Spade 5 Triangle H Q Left Arrow s 7



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS

Rings secretos

Vá para Red Snake em Vasu Jewelers e selecione "Say". Então entre com o seguinte código para obter todos os 64 rings:

r b Heart Spade Spade y Club N Right Arrow 3 4 Diamond = : g

Memory secrets

Dê os seguintes códigos para Farore para itens como Master Sword, Mirror Shield, Biggoron Sword, Bombchus:

Secret	Código
K Zora	- Right Arrow F Square q
Library	- Right Arrow F Circle s
Troy	- Right Arrow F Y w
Tingle	! / t Q w
Symmetry	! / t Heart m
Fairy	! / t Spade $
Elder	- Right Arrow F Triangle n
Tokay	! / t Diamond &

PC - CD ROM

PEARL HARBOR: DEFEND THE FLEET

Cheat mode

Nota: este procedimento envolve editar um arquivo do game, crie uma cópia backup do arquivo antes de proceder. Use um editor de texto para editar os arquivos na pasta "\data\ammo" do game.

Os parâmetros das armas poderão ser alterados.



PLAYSTATION

METAL SLUG X

Cheat mode

Selecione Combat School e, enquanto estiver carregando, pressione rapidamente □ até o menu aparecer. A instrutora irá perguntar se você quer conversar com ela.



DREAMCAST

PROJECT JUSTICE

Jogue como Burning Batsu

Entre no story mode e selecione Taiyo Gakuen. Intencionalmente faça Batsu perder um round para Akira, Yurika ou Zaki. Iincyo irá substituir Batsu após a partida. Burning Batsu irá aparecer quando enfrentar Vatsu.

Jogue como Powered Akira

Entre no story mode e selecione Seijyun Syogakuen. Derrote Wild Daigo sem usar team up.

PLAYSTATION 2

CRAZY TAXI

Desabilitar setas indicadoras

Antes da tela de seleção de personagens aparecer, segure R1 + Start. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Arrows" irá aparecer no canto inferior esquerdo.



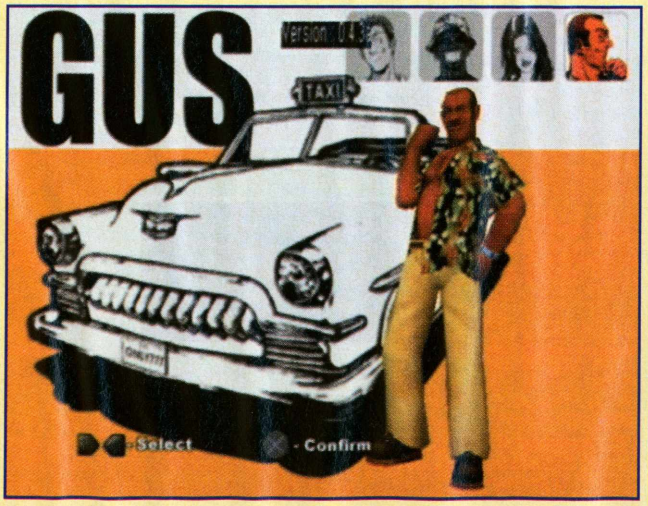
Expert mode

Antes da tela de seleção de personagens aparecer, segure L1 + R1 + Start. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Expert" irá aparecer no canto inferior esquerdo.

Special Taxi

Na tela de seleção de personagem, pressione rapidamente L1, R1, L1, R1, L1, R1 ou L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1. Então, selecione um personagem para dirigir uma bike, ao invés de um taxi. Alternativamente, complete todas as dezesseis fases Crazy Box para habilitar o Special Taxi para cada personagem que é selecionado nos modos Crazy Box, Arcade ou Original. Para selecionar a bike no modo Crazy Box, vá para a direita de Gus na tela de seleção de personagem. Para selecionar a bike nos modos Arcade ou Original, pressione ↑ na tela de seleção de personagem.



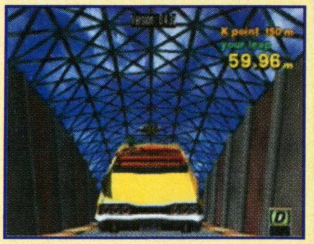


Desabilitar indicador de destino

Antes da tela de seleção de personagens aparecer, segure L1 + Start. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "No Destination Mark" irá aparecer no canto inferior esquerdo da tela.

Modo Another Day

Na tela de seleção de personagem, pressione o botão R1 e então segure-o enquanto escolhe um personagem. Se você entrar com o código corretamente, a mensagem "Another Day" aparecerá. Este modo modifica várias posições no game.



DREAMCAST

GIGA WING 2

Fases bônus

Complete o modo arcade para habilitar mais fases no modo score attack.

Aviões bônus

Para habilitar todos os cinco aviões originais de Giga Wing, complete o game em qualquer nível de dificuldade com cada personagem sem usar Continue. O personagem que você completa o game irá determinar o avião que será desbloqueado. Complete-o com Kart para habilitar o Raijin, Romi para habilitar o Purchka, Ralugo para habilitar o Widerstand, Limi para habilitar o Stranger e Chery para habilitar o Carmine.



PLAYSTATION 2

GAUNTLET: DARK LEGACY

Ver todas as seqüências de FMV

Enquanto o game está carregando, segure X. Após a tela da Midway ser exibida, todas as seqüências de FMV do game irão aparecer. Pressione X para ir para a próxima FMV.

Invencibilidade

Entre com "INVULN" como um nome.



Super disparo com large crossbow permanente

Entre com "SSHOTS" como um nome.

Tiro triplo permanente

Entre com "MENAGE" como um nome.

Reflect shot permanente

Entre com "REFLEX" como um nome.

Pojo the Chicken permanente

Entre com "EGG911" como um nome.

Anti-Death permanente

Entre com "1ANGEL" como um nome.

Invisibilidade permanente

Entre com "000000" como um nome.

Visão de raio-x permanente

Entre com "PEEKIN" como um nome.



Turbo cheio permanente

Entre com "PURPLE" como um nome.

Sempre ter nove poções e chaves

Entre com "ALLFUL" como um nome.

Corrida mais rápida

Entre com "XSPEED" como um nome.

Arremesso mais rápido

Entre com "QCKSHT" como um nome.

10.000 gold por fase

Entre com "10000K" como um nome.

Knight usa boné de baseball

Entre com "DIB626" como um nome.

Knight usa roupa de caratê

Entre com "SJB964" como um nome.

Knight com roupa de ninja

Entre com "TAK118" como um nome.

Knight usa roupa preta e capa

Entre com "DARTHC" como um nome.

Valkyrie com uma foice ensangüentada

Entre com "TWN300" como um nome.

Valkyrie como uma estudante japonesa

Entre com "AYA555" como um nome.

Valkyrie é líder de torcida

Entre com "CEL721" como um nome.

Warrior é um ogre

Entre com "CAS400" como um nome.

Warrior com cabeça de rato

Entre com "RAT333" como um nome.

Wizard é um faraó

Entre com "DES700" como um nome.

Wizard é um alien

Entre com "SKY100" como um nome.





GAMESHARK

PLAYSTATION 2

CRAZY TAXI

Master Code (deve ser ativado)
EC907FE0 143C2534
Tempo de Fare infinito
4CBA872C 1456E00C
Max Cash
1CBA8408 17E9C70C
Big Drift Combo
4CD23A78 1456E404
Um Balão à esquerda no modo Crazy Box
4CD23C3C 1456E7A6
Axel sempre dirige no modo Arcade
0CD248C0 1456E675
3CBA4FC0 1456E7A6
B.D. Joe sempre dirige no modo Arcade
0CD248C0 1456E675
3CBA4FC0 1456E7A7
Gena sempre dirige no modo Arcade
0CD248C0 1456E675
3CBA4FC0 1456E7A8
Gus sempre dirige no modo Arcade
0CD248C0 1456E675
3CBA4FC0 1456E7A1
Pressione R1 + L3 para Speed Burst
0CD23730 1456E59D
4CA7267E 145629A5



Pressione L3 para Super Speed Burst
0CD23730 1456E5A5
4CA7267E 14561FA5

GAME BOY

MAT HOFFMAN'S PRO BMX



Nota: você deve ter uma versão do Game Shark 2.1 ou superior para usar esses códigos.

Max Super Meter
9138DFCC
Parar Timer
9109BDCC
Habilitar Pulo (Star Level)
910980CC
Ter todos os Covers
911E62CA
Ter todas as medalhas
910663CA
Habilitar todas as fases
910663CA
911E62CA
Precisar de 1 Star para vencer
91096DCB
Precisar de 1 Letter para vencer
91056CCB
91056DCB
Max Score
910984CC
910985CC
910986CC
910987CC
910988CC
910989CC

DREAMCAST



GIGA WING 2

Master Code inicial (deve ser ativado)
9C5D88F8
Master Code final (deve ser ativado)
245EECA9
Vidas infinitas para P1
656DD7B8
00000003
Bombas infinitas para P1
86CC4B70
00000003
Vidas infinitas para P2
A5CDD0E2
00000003
Bombas infinitas para P2
9B883B8E
00000003
Vidas infinitas para P3
FBF48800
00000003
Bombas infinitas para P3
EC6859C2
00000003
Vidas infinitas para P4
386E9E58
00000003
Bombas infinitas para P4
2E1DD6B8
00000003

Habilitar todos os estágios Score Attack
85CC69B5
00000006
Habilitar todas as naves
F794886F
000003E0
Habilitar todas as opções secretas
D8AA8864
0000FFFF
Habilitar todas as imagens em Gallery
C6D864E0
E0703041
9721AE1E
862C69BF
0000FFFF
Multiplicador de Max Score
FD948801
0000FFFF
78B300B0
0000FFFF

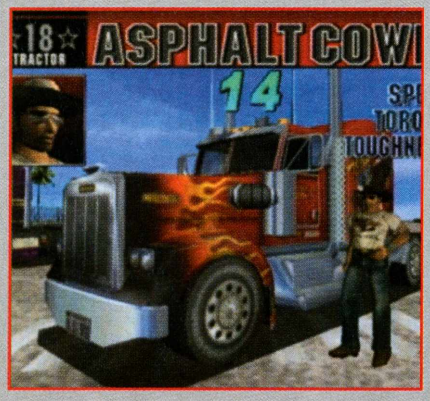
DREAMCAST

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER



Master Code inicial (deve ser ativado. Nota 1)
9C5D88F8
Master Code final (deve ser ativado. Nota 2)
245EECA9
Dinheiro máximo
6A8C7632
05F5E0FF
Nota 1: este código deve ser o primeiro código na lista de códigos de Game Shark, inseridos para este game.

Nota 2: este código deve ser o último código na lista de códigos de Game Shark, inseridos para este game. Se mais códigos forem inseridos após este código, então ele deve ser deletado e movido para o final da lista de códigos para Game Shark.



GAME BOY

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX

Nota: você deve ter um Game Shark versão 2.1 ou superior para usar estes códigos.
Vidas infinitas
9106FFC9
Energia infinita
91FF19C1
Teia infinita
910F43C9
1-hit mata (todos os chefes)
910199C1



PLAYSTATION 2

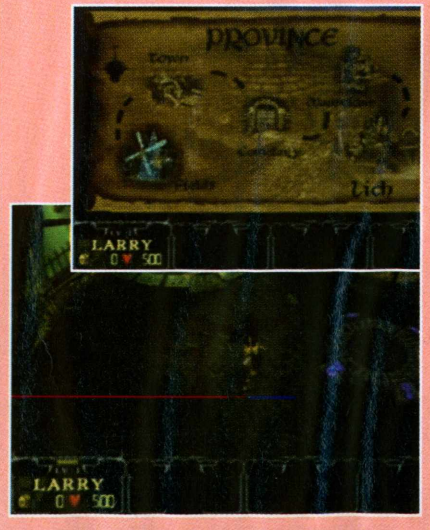
GAUNTLET: DARK LEGACY

Master Code (deve ser ativado)
EC8785D4 1440F2A4

Códigos para Player 1
Energia infinita
4CB5B086 145629A9
Ouro infinito
4CB5B098 1456089C
Special infinito
4CB59E76 145625DD
Level 99
4CB5C338 1456E788

Códigos para Player 2
Energia infinita
4CB5DD86 145629A9
Ouro infinito
4CB5DD98 1456089C
Special infinito
4CB5CB76 145625DD
Level 99
4CB5EC38 1456E788

Códigos para Player 3
Energia infinita
4CB50686 145629A9
Ouro infinito
4CB50698 1456089C
Special infinito
4CB5F476 145625DD
Level 99
4CB51938 1456E788



DREAMCAST

PROJECT JUSTICE

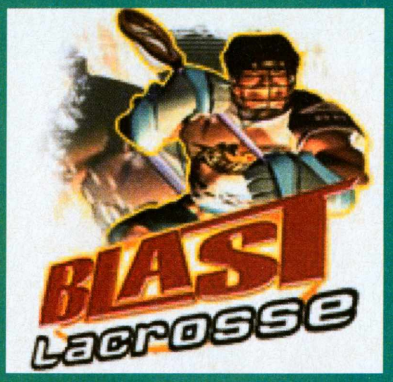


Master Code inicial (deve ser ativado)
9C5D88F8
Master Code final (deve ser ativado)
245EECA9
Energia infinita para P1
89BC616E
000000C8
50% de energia para P1
89BA616E
C0705038
89BC616E
00000064
Baixa energia para P1
89BC616E
00000000
Energia infinita para P2
75E32AB0
000000C8
50% de energia para P2
75E52AB0
C0705038
75E32AB0
00000064
Baixa energia para P2
75E32AB0
00000000

PLAYSTATION

BLAST LACROSSE

Turbo infinito para time da casa
800C2C14 00FF
Time da casa sem turbo
800C2C14 0000
Time da casa marca 0
80094FC0 0000
Time da casa marca 99
80094FC0 0063
Turbo infinito para time de fora
800C2C18 00FF
Time de fora sem turbo
800C2C18 0000
Time de fora marca 0
80095060 0000
Time de fora marca 99
80095060 0063



GAME BOY

POWER RANGERS: TIME FORCE

Nota: você deve ter um Game Shark versão 2.1 ou superior para usar estes códigos.
Vidas infinitas
9109FCC5
Health infinita para o Ranger verde
9206BBD4
Energia infinita para o Ranger verde
9214C0D4
Health infinita para o Ranger amarelo
9206B9D4
Energia infinita para o Ranger amarelo
9214BED4
Health infinita para o Ranger pink
9204BAD4
Energia infinita para o Ranger pink
9214BFD4
Health infinita para o Ranger vermelho
9206B7D4
Energia infinita para o Ranger vermelho
9214BCD4
Health infinita para o Ranger azul
9206B8D4
Energia infinita para o Ranger azul
9214BDD4
Health infinita para Megazord
943B0ED0
1-hit mata Megazord
94000FD0
Ammo infinita (Mini-Boss Level)
9405BBD0
Parar timer
9200B4D4

PLAYSTATION

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Energia infinita (inclusive para inimigos)
800707E4 2400
Ammo infinita
8006B454 2400
Habilitar todas as Missões (Modo Pursuit)
800FC0BA 0014
Habilitar todas as Missões (Modo Single Mission)
800FC342 0014
Habilitar todos os locais (Modo Free Patrol)
800FC340 FFFF
Habilitar todos os itens bônus
800FC344 FFFF

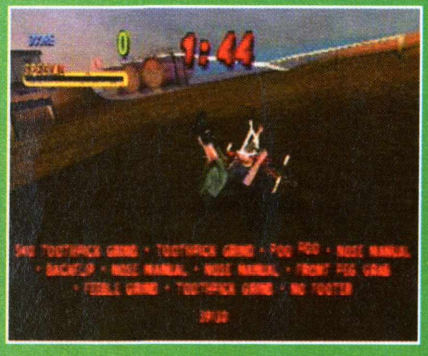


PLAYSTATION

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Códigos para Mat Hoffman

Extra Covers
800609C0 00FF
Habilitar todas as bikes
800609EE 00FF
Todos os Comps completados
800609CA FFFF
Todos os objetivos completados
800609C4 FFFF
800609C6 FFFF
800609C8 FFFF
800609CC FFFF
Max Stats 800609F0 0A0A
800609F2 0A0A
800609F4 0A0A
800609F6 0A0A



Códigos para Mike Escamilla

Extra Covers
800609F8 00FF
Habilitar todas as bikes
80060A26 00FF
Todos os Comps completados
80060A02 FFFF
Todos os objetivos completados
800609FC FFFF
800609FE FFFF
80060A00 FFFF
80060A04 FFFF
Max Stats 80060A28 0A0A
80060A2A 0A0A
80060A2C 0A0A
80060A2E 0A0A

Códigos para Cory Nastazio

Extra Covers
80060A30 00FF
Habilitar todas as bikes
80060A5E 00FF
Todos os Comps completados
80060A3A FFFF
Todos os objetivos completados
80060A34 FFFF
80060A36 FFFF
80060A38 FFFF
80060A3C FFFF
Max Stats 80060A60 0A0A
80060A62 0A0A
80060A64 0A0A
80060A66 0A0A



Códigos para Joe Butcher Kowalski

Extra Covers
80060A68 00FF
Habilitar todas as bikes
80060A96 00FF
Todos os Comps completados
80060A72 FFFF
Todos os objetivos completados
80060A6C FFFF
80060A6E FFFF
80060A70 FFFF
80060A74 FFFF
Max Stats 80060A98 0A0A
80060A9A 0A0A
80060A9C 0A0A
80060A9E 0A0A

Códigos para Rick Thorne

Extra Covers
80060AA0 00FF
Habilitar todas as bikes
80060ACE 00FF
Todos os Comps completados
80060AAA FFFF
Todos os objetivos completados
80060AA4 FFFF
80060AA6 FFFF
80060AA8 FFFF
80060AAC FFFF
Max Stats 80060AD0 0A0A
80060AD2 0A0A
80060AD4 0A0A
80060AD6 0A0A



Códigos para Dennis McCoy

Extra Covers
80060AD8 00FF
Habilitar todas as bikes
80060B06 00FF
Todos os Comps completados
80060AE2 FFFF
Todos os objetivos completados
80060ADC FFFF
80060ADE FFFF
80060AE0 FFFF
80060AE4 FFFF
Max Stats 80060B08 0A0A
80060B0A 0A0A
80060B0C 0A0A
80060B0E 0A0A

Códigos para Kevin Robinson

Extra Covers
80060B10 00FF
Habilitar todas as bikes
80060B3E 00FF
Todos os Comps completados
80060B1A FFFF
Todos os objetivos completados
80060B14 FFFF
80060B16 FFFF
80060B18 FFFF
80060B1C FFFF
Max Stats 80060B40 0A0A
80060B42 0A0A
80060B44 0A0A
80060B46 0A0A

Códigos para Simon Tabron

Extra Covers
80060B48 00FF
Habilitar todas as bikes
80060B76 00FF
Todos os Comps completados
80060B52 FFFF
Todos os objetivos completados
80060B4C FFFF
80060B4E FFFF
80060B50 FFFF
80060B54 FFFF
Max Stats 80060B78 0A0A
80060B7A 0A0A
80060B7C 0A0A
80060B7E 0A0A



Códigos para Tony Hawk

Extra Covers
80060BB8 00FF
Habilitar todas as bikes
80060BE6 00FF
Todos os Comps completados
80060BC2 FFFF
Todos os objetivos completados
80060BBC FFFF
80060BBE FFFF
80060BC0 FFFF
80060BC4 FFFF
Max Stats 80060BE8 0A0A
80060BEA 0A0A
80060BEC 0A0A
80060BEE 0A0A



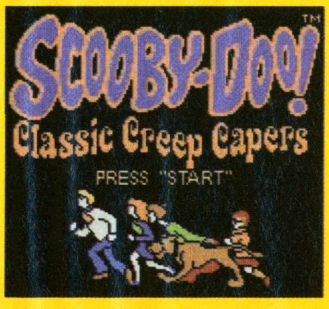
DREAMCAST

CONFIDENTIAL MISSION

Master Code inicial (deve ser ativado)
9C5D88F8
Master Code final (deve ser ativado)
245EECA9
Créditos infinitos
5875E8AD
00000008
Alta pontuação para P1
2D1C6FA5
000F423F
25FC6AF3
000F423F



GAME BOY



SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEPY CAPERS

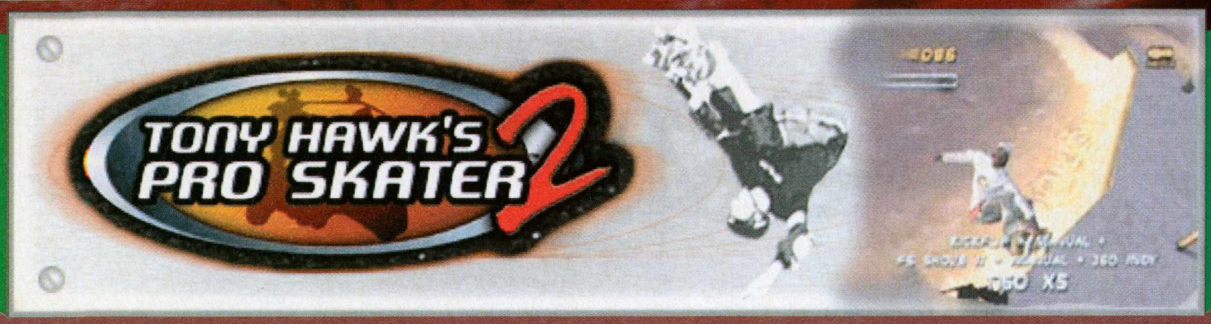
Nota: você deve ter uma versão do Game Shark 2.1 ou superior para usar esses códigos.
Ter Stool
93E080D4
Ter Book
93E040D5
Ter Towel
93E0E0D7
Ter Sausage
93E0C0D7
Ter Extract
93E020D6
Ter Shards
93E0E0D6
Ter Tape
93E0C0D5
Ter Note
93E0E0D4
Ter Glasses
93E080D5
Ter Lab Coat
93E0F0D6
Ter Key
93E010D7
Ter Mustache
93E000D7

PLAYSTATION 2

COOL BOARDERS 2001

Master Code (deve ser ativado)
EC878228 144837FC
Tempo infinito
4CA7A5B0 1456B00C
Alta pontuação
1CA7BEF4 17E9C70C
Habilitar todos os Race Boarders rápidos
1C8F4984 61DFB00C
Habilitar todos os Career Boarders
1C8F29F8 61DFB00C
Habilitar todos os Race Events rápidos
7C8F466C 1458E7A6
3D988229 1456E7A5
Habilitar todos os Career Events
7C8F29B8 1446E7A6
3D988229 1456E7A5





INTRODUÇÃO

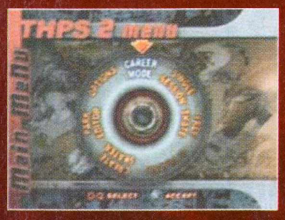
Imagine o melhor jogo de skate de todos os tempos. Agora imagine este mesmo jogo melhorado duas vezes. Não consegue imaginar isso? Então coloque o jogo Tony Hawk's Pro Skater 2 em seu PlayStation e vai saber do que estamos falando. Você estará jogando o melhor jogo de Skate de todos os tempos. Isso mesmo a Activision e a Neversoft voltaram com a sua obra de arte, trazendo a seqüência do clássico Tony Hawk's Pro Skater. A nova versão do jogo vem com mais truques, mais segredos e mais manobras para você delirar. Sem falar da opção de edição de parques que é muito legal. É claro que jogamos este jogo até o fim e não podíamos deixar você de fora, por isso resolvemos trazer este guia completo deste super jogo. Aproveite e se divirta.

BÁSICOS DO JOGO



Para se tornar um skatista profissional neste jogo, primeiro você terá de aprender seus básicos. Você vai cair muito para aprender tudo o que precisa neste jogo, mas se tiver garra vai chegar lá. Esta seção serve para que se familiarize com o jogo, antes mesmo de pegar o controle.

MODOS DO JOGO



Esta nova versão de Tony Hawk volta com algumas características extras. Desta vez, os jogadores poderão construir seus próprios skatistas e até o local onde irão andar de skate. Tirando isso, você vai receber os modos normais como o de dois jogadores, Career e Free Skate.

FREE SKATE

Neste modo, você vai poder explorar qualquer área que abrir, sem ter de competir com o relógio. Como não há limite de tempo, você vai ficar livre para praticar no parque e melhorar suas habilidades e, é claro, encontrar áreas secretas. Aqui você não terá a obrigação de fazer nada e do mesmo modo não vai poder cumprir nenhum objetivo, mas também não vai encontrar nenhum ícone de dinheiro ou da palavra SKATE. Ou seja, só use este modo para se acostumar com a fase.

CAREER MODE

É neste modo que o jogo realmente brilha. Aqui, você escolhe um skatista profissional e passa pelas oito fases cumprindo os objetivos que irão aparecer. Diferente do primeiro jogo onde se tinha de encontrar as fitas para passar para a próxima fase, aqui você vai ter de ganhar dinheiro para progredir. Como no jogo original, algumas fases só podem ser habilitadas quando receber certas medalhas no jogo. Além de abrir novas fases, você vai poder usar este dinheiro para melhorar suas estatísticas, melhorar o seu skate e até comprar novos truques para arrebentar nas fases.

OBJETIVOS

Enquanto você estiver nas fases, você vai ter de completar vários tipos de objetivos para ganhar dinheiro. Há cerca de 10 objetivos por fase e geralmente eles são:

01- High Score
02- Pro Score
03- Sick Score
04- Encontre objetos espalhados no mapa (4-5)
05- Encontre as letras S-K-A-T-E
06- Pegue mais objetos escondidos (4-5)
07- Faça um truque em algum objeto
08- Grind em uma borda ou trilho
09- Encontre a Secret Tape
10- Complete todos os objetivos e pegue todos os ícones de dinheiro espalhados pela fase.

Você vai ter dois minutos para completar tudo isso. E a cada vez que conseguir cumprir pelo menos um objetivo, salve o jogo.

COMPETIÇÃO

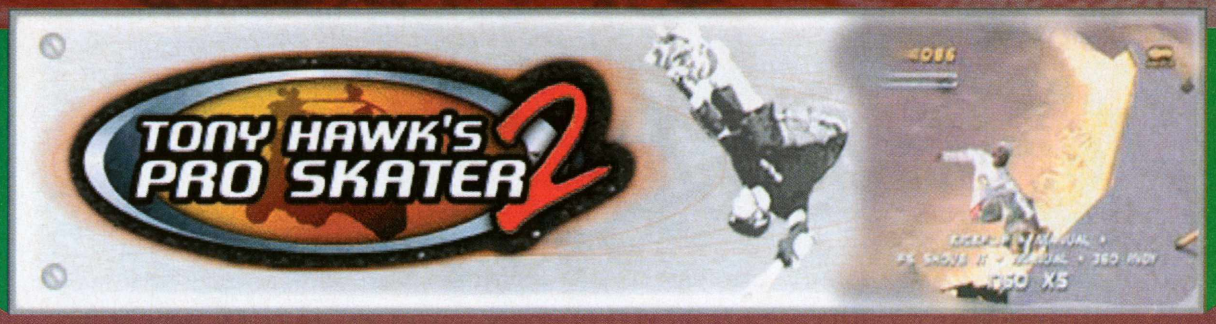
Nas competições você vai poder competir com outros skatistas de nome. Você terá um minuto para fazer o máximo de pontos que conseguir e se depois das três fases da competição, você permanecer entre os três primeiros, você vai receber uma medalha. As medalhas habilitam fases secretas e também habilitam filmes para você ver no menu de opções. Se você conseguir três medalhas você vai receber o filme das manobras do skatista que estiver usando. Nas competições faça de tudo para ficar em cima de seu skate, pois se cair irá perder muitos pontos.

DOIS JOGADORES

No modo de dois jogadores você vai receber os jogos Tag, Graffiti, Trick Attack e Horse. Como no modo Free você primeiro vai ter de habilitá-los no modo Career para depois jogar com seu amigo nele.

Graffiti: Neste modo você e seu amigo serão soltos no mapa e vocês terão de fazer manobras nos objetos que encontrarem, tranformando-os na sua cor. O ganhador do jogo será aquele que no final do tempo tiver a maior parte dos objetos de sua cor.

Trick Attack: Este é o modo mais simples de todos. Os dois jogadores irão fazer várias manobras e o vencedor



será aquele que tiver mais pontos no final do tempo.

Horse: Este é um dos modos mais legais. Aqui um jogador irá jogar de uma vez. Então ele irá fazer uma pontuação e o segundo jogador deverá fazer mais pontos do que ele. Cada vez que um jogador falhar em tentar superar o outro ele vai receber uma letra. Perde aquele que receber todas as letras.

Tag: Neste modo, você deve fazer manobras para acabar com as estatísticas de seu oponente. Quando ele não puder nem se movimentar, você vencerá o jogo. Bem simples.

MANOBRAS

As manobras são a alma do jogo. Muitos das velhas manobras permanecem neste jogo, mas você também vai encontrar muitas manobras novas para mostrar para seus amigos. Você pode executar muitas manobras de uma vez no ar. Quando fizer isso, sua pontuação será multiplicada. Por isso, sempre que tiver a chance execute muitas manobras. Uma dica importante é que você sempre deve evitar repetir as manobras, pois a cada vez que faz a mesma manobra o seu valor cai em 20%.

GAPS

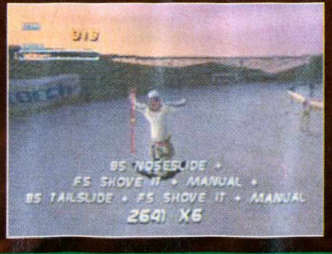
Os Gaps, são objetos específicos onde deve executar uma manobra para receber um bônus. Na primeira fase (The Hangar), o Gap mais óbvio é o Halfpipe Hangtime, o qual você deve pular de um lado do Half-pipe para o outro. Quando você descobre um Gap, o valor é adicionado. Os Gaps são muito importantes para aumentar seus pontos, especialmente quando executar muitas manobras nele. Para encontrar uma lista completa de Gaps no jogo, vá para o menu de opções.

SPINS

Certas manobras permitem que seu skatista rode no ar. Quando você rodar no ar os valores de suas manobras serão multiplicados. Veja a tabela abaixo:
180: 1/2 volta (Pontuação base X 1.5)
360: 1 volta (Base score X 2)
540: 1-1/2 (Pontuação base X 3)
720: 2 voltas (Pontuação base X 4)
900: 2-1/2 (Pontuação base X 5)

MANUALS

Uma nova manobra foi adicionada para o THPS2. É chamada de manual e ela irá salvar a sua vida. Nestas manobras, o skatista fica parado e apoiado com apenas suas mãos e segurando o skate. Elas servem para garantir muitos pontos e devem ser usadas especialmente depois de uma longa série de manobras.



GRINDS

Os Grinds não são nada novo para este jogo. Encontre um corrimão, alguma superfície que tenha uma quina ou algo assim e poderá deslizar sobre ela com o seu skate. Estas manobras servem para encontrar várias Gaps espalhadas pelas fases, além de dar muitos pontos se ficar em pé por bastante tempo.



SKATETHROUGH

The Hangar

Mullet, Falls.MT

O bom e velho Mullet Falls. Esta fase lembrará um pouco da fase Warehouse de TH1. Há duas salas para executar suas manobras. A sala do helicóptero e a sala do avião. A sala do avião é a primeira que vai encontrar, mas você pode quebrar os vidros e ir para o outro lado onde encontrará o helicóptero.



Áreas Secretas:

A primeira área pode ser aberta se você usar um Grind nas barras que estão na parede, entre no primeiro half-pipe que vir na fase. A segunda área pode ser aberta quando você usar um grind nas hélices do helicóptero.

Lista

Conseguindo as pontuações

O melhor modo para conseguir as pontuações necessárias é pulando por cima do avião e executando várias manobras diferentes, ou então pulando por cima do Half-pipe inicial para receber ainda mais pontos. Tente combinar o máximo de manobras possíveis sem cair no chão para conseguir as pontuações. Realmente não é muito difícil, você vai precisar de um pouco de prática apenas.





Colete S-K-A-T-E

S: Siga em frente e pule na última rampa para pegar o S.

K: Vá até o quarto e use uma manobra no corrimão mais baixo, indo para a esquerda. Pule no final da barra para pegar esta letra.



A: Vá para a esquerda e pule pela asa do avião para pegar esta letra.

T: Siga em frente e continue seguindo quando cair. Agora vá para a direita e pule na rampa estourando o vidro e pegando o T.

E: Nos fundos da sala do helicóptero você vai encontrar a letra E.

Pegue as cinco Wings

1- Vá totalmente para a direita do Half-pipe do ponto inicial. Sem pular, vá para a parede da direita e use um Grind na hélice aqui. A Wing (asa) vai estar no centro.



2- Use um Grind na plataforma atrás do avião para pegar a outra asa.

3- Vá para a sala do helicóptero. Pule na rampa de madeira, estourando o vidro e pegando a outra asa.

4- Siga para a rampa a frente e depois vá para a direita. Aqui vai encontrar a quarta asa.

5- A última asa está em cima da rampa. Consiga velocidade nas rampas e depois vá diretamente para a abertura. Fique no ângulo certo e pule pelo lado direito, depois vire para a esquerda para pegar a última asa.

Consiga três Hangtime Gaps

1- Salte na primeira rampa e passe por cima da outra para pegar a primeira.

2- Usando a asa do avião como rampa pule por cima dela.

3- Pule de uma rampa para a outra e por cima do helicóptero.



A Caça de barris

1- Siga em frente para derrubar os primeiros.

2- Agora entre no Half-pipe (HP) para derrubar os barrís que irá encontrar

3- Saia do HP e vá para a esquerda. O próximo grupo de barrís que está perto da parede que separa as salas.

4- Vá para a sala do helicóptero. Agora derrube os barrís que encontrar aqui.

5- Nos fundos da sala do helicóptero você encontrará os últimos barris. Acabe com eles.

Nosegrind Over Pipe

Como o nome já diz. Cruze por cima do Half-pipe e use a manobra Nosegrind (↑ + Grind).

Encontre a Secret Tape

Vá para a sala do helicóptero. Use um Grind em sua hélice. Isso fará com que ele decole e abra a sala secreta atrás de você. Vá até ela e irá encontrar a Secret Tape.

100% Goals and Cash

50 Bucks:

1- Em cima da Secret Tape.

2- Depois que o helicóptero decolar a nota estará na pequena barra que liga as duas rampas.

3- Na sala do avião, pule em uma das rampas o mais alto que puder para pegar esta nota.

4-6- Use um Grind na hélice que está no meio do HP inicial para abrir a sala secreta. Entre no local e encontrará as notas restantes. Pegue todas.

100 Bucks:

1- Seguindo em frente do túnel de vento, você vai encontrar uma nota bem no alto.

2- Faça o helicóptero decolar. Agora vá para o Quarter Pipe (QP) que está em frente da sala secreta. Consiga um pouco de velocidade e cruze totalmente a sala, salte na rampa e tente alcançar os cabos do lustre que encontrar. Use o Grind até o final e receberá a última nota. Esta é bem difícil.

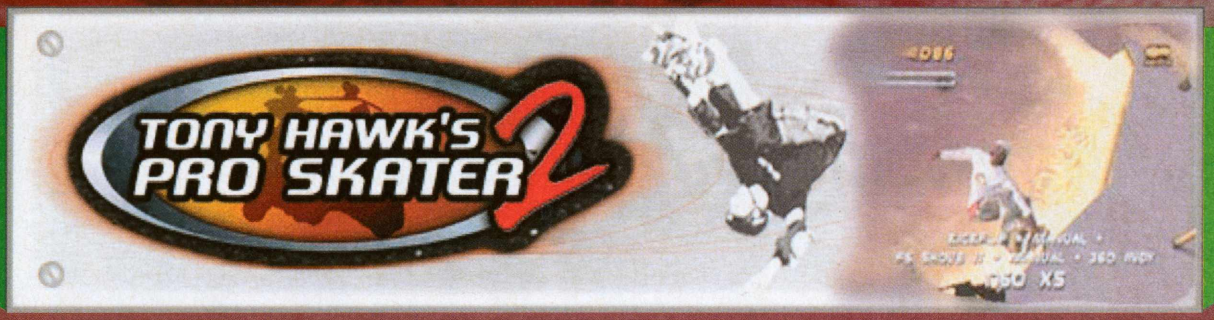
School 2

Southern Cali

Esta é uma das fases mais legais do jogo. Aqui, você vai encontrar muitos lugares para executar suas manobras e o melhor de tudo é que esta fase realmente se parece com uma escola. Há um psicopata solto nesta fase. Cuidado, ele dirige um carro de golfe e vai tentar passar por cima de você, sempre que possível.

Abrindo a academia:

Do ponto de partida vá para a direita descendo a rampa que o levará para o pátio. Pegue à esquerda e siga este caminho até chegar na abertura da frente. Vê a escadaria aqui? Você vai ter de descer pelo corrimão antes que o segundo sinal toque para fechar a academia. Se você chegar antes de 1:40 (antes do segundo sino tocar), diminua a velocidade e se prepare para pular. se você conseguir chegar antes deste tempo vai estar livre para entrar lá. Siga em frente para o prédio do outro lado do pátio. A academia



estará atrás da porta com o toldo azul em cima. Para a direita você encontrará a quadra de basquete e para a esquerda você encontrará a piscina vazia.

Lista

Conseguindo as pontuações

À esquerda do ponto de partida, você encontrará um pequeno HP onde poderá fazer alguns pontos. Mas cuidado para não sair da rampa, ou acabará com o rosto do asfalto. Esta fase tem um estilo mais Street, ou seja, não vai encontrar muitos Half-pipes por ela, então é melhor garantir seus pontos nos corrimãos que passar em frente. Para receber muitos pontos, vá primeiro para a rampa que está à direita do ponto inicial, pule e use um Grind no alto da construção. Logo que conseguir chegar lá em cima, continue indo em frente e pule pela janela, quebrando o vidro e passando para o outro telhado. Depois disso, continue seguindo a mesma rota e use o Grind no cabo que vai encontrar ligando os dois telhados. Continue pulando pelos telhados como o homem-aranha e vai conseguir muitos pontos. Se o seu estilo é mais Street comece usando Grind no corrimão da longa escadaria em frente do ponto inicial. Quando chegar lá em baixo, vá um pouco para a esquerda e use mais Grind nas mesas de lanche que encontrar. No pátio central, você também encontrará muitos lugares para executar suas manobras favoritas.

Collect S-K-A-T-E

S: Pegue a rampa da direita do ponto de partida e use o Grind na parede mais baixo para pegar esta letra.



K: Vá para o final da fase e salte na pequena rampa.

A: Siga até o final da fase e depois pela passagem à esquerda. Desça pelo corrimão para receber um A.

T: Desça o banco pela direita. Na parede de tijolos no final, encontrará uma pequena rampa que deve utilizar para pegar o T.

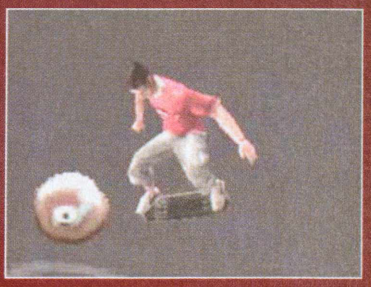
E: No canto perto da lixeira (atrás dos prédios temporários) está o E, flutuando em cima da pequena rampa.

Wallride cinco Bells

1: Use a pequena rampa à direita do ponto de partida. Pule sobre ela e depois use o Wallride no sino.

2: Siga em frente e desça a rampa. Vire na primeira abertura para a direita, de novo para a direita e suba na parede aqui. O próximo sino está na parede em frente. Siga para o ângulo obtuso e pule no sino usando o Wallride.

3: Vire à direita e suba a rampa perto das escadas. De volta na alcova, você encontrará o terceiro sino. Vá para o lado esquerdo e depois pule sobre ele.



4: Desça novamente pela rampa e siga em frente, seguindo os bancos para a parede dos fundos. Rapidamente vire-se um pouco para a direita e pule sobre o sino que está na parede e use o WallRide.

5: O quinto sino está atrás da lixeira. Vá para trás dos prédios temporários. Tente pular por cima da lixeira e depois use o Wallride na parede. Este sino é o único que oferece um pouco de desafio.

Pegue os cinco Hall Passes

1: Siga em frente do ponto de partida, use Grind na parede de baixo que o levará até a rampa. Você receberá o primeiro passe durante o Grind.

2: Passe pelas mesas de piquenique e use o Boneless perto do passe.

3: Logo em frente você encontrará os corrimãos da academia. Use um Grind em um dos corrimãos e quando chegar ao final dele pule para o outro, pegando o passe no processo.

4: Vire para a esquerda na esquina. Em cima da rampa de madeira, você vai encontrar o outro passe.

5: Agora vá em volta do fundador na parede do lado oposto, pegando o último passe.

Kickflip TC's Roof Gap

Use a pequena rampa para subir no prédio temporário. Agora pule para o outro e use a manobra Kickflip.

Grind Roll Call Rails

1: O primeiro corrimão está logo em frente do ponto de partida, junto com a longa escadaria. Use Grind nela.

2: De volta a lixeira, do lado você encontrará outro corrimão. Primeiro suba na plataforma no topo e depois use o Grind em todo o corrimão, agora só falta um.

3: Vá para a área dos bancos, cruzando a rampa perto da escadaria. Vire-se e desça por cima do longo corrimão para pegar o Opunsezmee Rail.



Encontre a Secret Tape

Esta Secret Tape está na enorme área onde encontrará um monumento homenageando o fundador da escola. Primeiro, consiga velocidade nas rampas de madeira. Agora, siga em direção do monumento, mas



vire um pouco para a direita e use as rampas para saltar. Quando estiver no ar, use o Boneless. Se usar Boneless no topo da borda vai poder subir nos telhados. Agora que está nos telhados, pule para o outro para pegar a Secret Tape.

100% Goals and Cash

50 Bucks:

1- Na metade do pequeno HP, perto do ponto de partida.

2- Use a pequena rampa à direita do ponto de partida para subir no telhado e pegar outra nota.

3- Do telhado pule pela janela para o primeiro telhado. Pegue o dinheiro aqui.

4- Vire-se para o lado esquerdo da abertura para a esquerda do corrimão da longa escadaria. Use o Boneless sobre isso para o pequeno toldo à esquerda. Vá pela borda, usando o Boneless até pegar a nota.

5- No final da longa escadaria perto do início, vá para a direita para uma área entre os prédios. Aqui, você encontrará uma rampa na parede. Salte sobre ela.

6- Perto dos armários você encontrará uma nota em uma alcova.

7- Há outra nota no toldo acima. Ganhe um pouco de velocidade nas passarelas, depois mire um Boneless no fundador da escola para pegar o dinheiro.

8- Quando pular nos telhados na área do pátio você vai receber o dinheiro.

9- Perto da lixeira você vai encontrar outra nota.

100 Bucks

1- Vá para a direita e salte na pequena rampa até o telhado à direita. Depois, siga em frente e pule pela janela para o primeiro telhado. Pule para o outro, use um Grind e pegue a nota.

2- No pátio de lanche, há uma nota em cima do toldo do lado oposto. Pegue-a lá em cima.

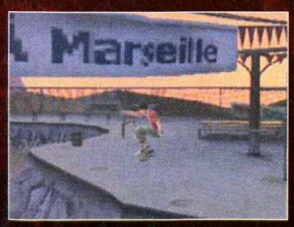
3- Perto da lixeira, pule na rampa para pegar a nota.

Marseille

1ª Competição: Marseilles Bowl Jam

France

Esta é uma das fases mais divertidas para executar suas manobras. Aqui você vai ficar dentro de um tipo de tigelas gigantes, onde poderá pegar bastante velocidade para depois executar suas manobras. Como já foi explicado anteriormente, você terá de, pelo menos ficar entre os três primeiros, nas três rodadas para receber uma medalha e habilitar algum segredo. Esta competição não é difícil, mas lembre-se que deve fazer o seu melhor para poder vencer os grandes nomes do skate. Não se esqueça de fazer combinações de manobras para mais pontos e nunca repita o mesma manobra seguida, ou ele perderá seu valor. Boa sorte!



Área Secreta: Você perceberá um tipo de monumento do lado direito do ponto de partida. Vá até ele e passe perto da abertura. Aqui, você verá pequenas alavancas segurando os postes de luz. Faça uma manobra nisso e o poste cairá bem na abertura. Agora, entre na nova área secreta.





Corrida pelo ouro

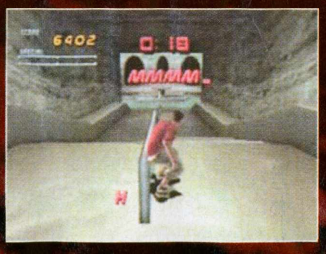
Para conseguir uma pontuação máxima pelo modo mais fácil, apenas fique na enorme tigela executando o máximo de manobras que puder. Como dissemos antes, não execute o mesma manobra mais de uma vez e cuidado para não cair do skate, pois, nestas competições, uma queda pode significar a sua derrota. Se você perceber que as manobras na enorme tigela estão perdendo seu valor, então vá para o lado direito da fase onde vai encontrar outros objetos para executar novas manobras. Esta fase não é muito difícil, mas é muito boa para impressionar seus parentes e amigos com as manobras insanas que pode executar. Uma grande área para executar manobras fica à direita do ponto de partida. Use manobras em todos os objetos que encontrar, incluindo as manobras Boneless e No Comply para multiplicar seus pontos.



100% the level

50 Bucks

1- Vá para a esquerda do ponto de início. Você verá um par de caixas embaixo de algumas bandeiras francesas. Consiga um pouco de velocidade e depois vá para estas caixas e use o Wallride.

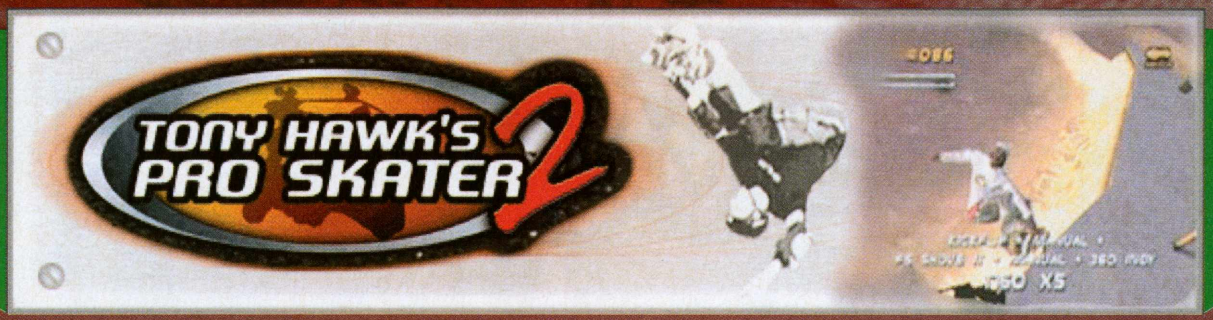


2- Logo que abrir a fase secreta e descer pelo poço, você encontrará uma nota logo atrás de você.

3-4- As outras notas estão em cada um dos corrimãos que ficam em volta da fonte.

100 Bucks

1- Use a rampa que está



em frente e siga um pouco para a esquerda do ponto de partida. Suba usando Boneless até o Banner e depois use Grind nas suas barras para pegar a nota.

2- Pule por cima da fonte na cripta para pegar a última nota.

NY City

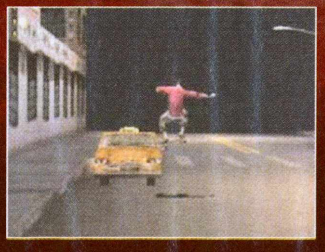
New York

Esta cidade está cheia de obstáculos, então se prepare para se equilibrar nos corrimãos e melhore suas manobras manuais. Combine muitas manobras para aumentar a sua pontuação, vá para o Central Park. No Joey's você vai poder fazer muitas manobras, sendo a maioria Grinds e Manuais. Você também vai poder entrar na estação de metrô desta fase. Para chegar até lá, pegue todos os ícones do metrô para ativar as escadas rolantes para os trilhos que ficam mais acima, depois vá usando Grind neles todos até chegar em Brooklyn Banks, uma pista cheia de paralelepípedos, bancos e outros segredos. Como na fase School, aqui você também vai encontrar motoristas loucos, no caso motoristas de táxi. Tente pular por cima do carro, fazendo alguma manobra para ganhar muitos pontos.

Lista

Conseguindo as pontuações

Uma das maiores combinações de manobras que pode executar estão logo na sua frente. Note a longa parede para à sua esquerda. Pule nela e use Grind, continue usando o Grind, e pule a entrada do parque. Continue usando Grind do outro lado. A parede vai virar para a esquerda. Quando começar a perder o equilíbrio, use um Manual e continue fazendo isso até chegar quase no final da rua. Aqui você vai ter duas escolhas. Você pode continuar usando manual para a esquerda até chegar a um caminho secundário, com muitas aberturas para usar Grinds, ou você pode continuar com suas manobras indo para a rampa de tijolos que está mais para a direita. De qualquer modo, você conseguirá cerca de 50.000 a 100.000, logo de cara.



O caminho que passa pelo parque pode lhe valer alguns pontos. Pule nos bancos e vá usando Grind até chegar a um pequeno prédio de tijolos à sua direita. Pule para o lado contrário e use um Grind, depois use Ollie mais um pouco na grade para conseguir muitos pontos. Mais no fundo do parque, você encontrará um bom lugar (na parede de tijolos) pra executar suas manobras aéreas. O Joey's é um bom lugar para executar manobras aéreas. Use Grind nos trilhos todo o caminho para baixo, caia em um Manual e cruze a enorme rampa, use alguma manobra no topo da rampa para pegar ainda mais pontos. Há outra pequena rampa em baixo da escultura. Use estas duas rampas como um HP para aumentar seus pontos. Logo que pegar todos os ícones do metrô, as escadas dele começarão a funcionar. A entrada para o metrô fica em um enorme pilar à direita do ponto de início. Suba até lá e depois use Grind, descendo para o Brooklyn Banks. Aqui, você encontrará ainda mais objetos para executar suas manobras.

Pegue S-K-A-T-E

S: Pule por cima da entrada do parque para pegar o S.

K: Continue usando Grind na parede mais baixa do parque para chegar ao K. Quando se aproximar pule para pegá-la.

A: O A está flutuando em cima da base da estátua. Use a rampa de tijolos para aumentar a sua velocidade, depois vá na direção da estátua. No topo, pule para alcançar a letra e use um Boneless.



T: Saia do parque, vá por baixo da ponte e depois corte para a esquerda no topo. Use Grind na grade perto da água para pegar esta letra.

E: Continue seguindo a grade. No prédio do lado oposto do enorme prédio, há uma rampa. Pule sobre ela para pegar o E.

Ollie the Hydrants

1- Siga a parede mais baixa que está à esquerda do ponto de início. Cruze a rua e vire à esquerda. O hidrante estará perto do prédio aqui. Alinhe-se, pule e use um Ollie bem em cima dele. Isso pode ser difícil, mas continue tentando, até fazer com que a água saia por cima dele.

2- Agora vá para a direita. Perto do bloqueio da rua no final desta está o segundo hidrante.

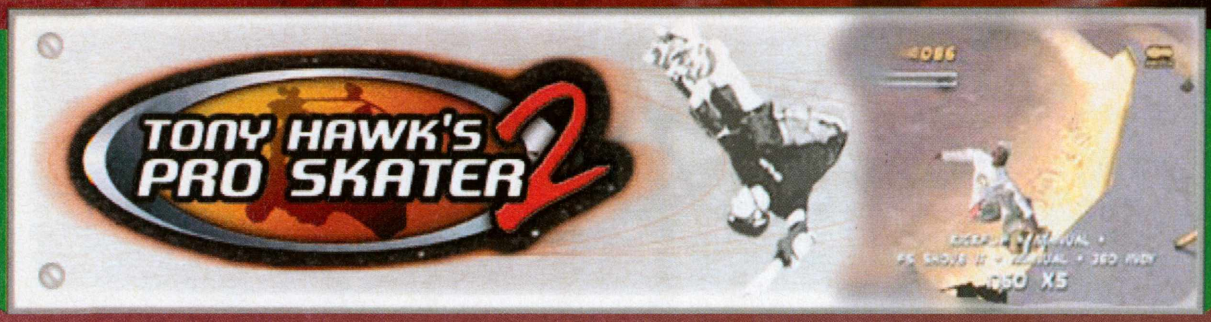
3- Volte para a rua principal e passe pelo ponto de início. Quando virar na próxima esquina, você verá uma rua com faixas da polícia. Para a esquerda você encontrará o último hidrante. Dê um Ollie em cima dele para completar o objetivo.

5 Subway Tokens



1- Vá pelo primeiro caminho à esquerda que encontrar do ponto de partida. Siga isso por cima da ponte e pegue o ícone sobre o trilho.

2- Vá para o próximo caminho e siga-o, usando Grind no trilho da esquerda.



3- Cruze a rua e pule na rampa do outro lado para pegar o próximo ícone.

4- Vire-se e consiga um pouco de velocidade, pulando na rampa, caindo no parque e no caminho, pegando o ícone no ar.

5- No parque, passe por baixo da ponte e vire-se para a esquerda. Vá para a pedra que está no topo do morro para pegar o último ícone.

Agora você acabou de habilitar o metrô!

50-50 Joey's Sculpture

Vire para a sua direita do ponto de partida e cruze a rua. Você verá a escultura lá em baixo. Pule e use apenas o botão de Grind nela. Parabéns!

Grind the Subway Rails

Suba as escadas rolantes, logo que tiver aberto o metrô. Consiga velocidade na longa plataforma e depois volte em direção das escadas rolantes. Um pouco antes de acertar a porta, pule para a esquerda e caia em um Grind no trilho da direita. Continue se equilibrando ali, até passar pelas paredes dos bancos e cumprir o objetivo.

Encontre a Secret Tape

Vá para o Brooklyn Banks. Quando chegar lá, você verá uma longa e curva rampa de concreto. Siga-a indo sempre pela direita. No final, use um Grind na barra da esquerda que encontrar. Continue se equilibrando e logo notará uma barra mais para a esquerda à distância. Calcule a distância exata e pule sobre ela. No final desta barra você encontrará a Secret Tape. Use Ollie para pegá-la.



100% Goals and Cash

50 Bucks

1- Há uma nota voando em cima das escadas rolantes que levam até o metrô. Use Boneless para pegá-la.

2- Vá para o topo das escadas rolantes até chegar na boca do túnel. Aqui vire à esquerda para o telhado abaixo. Siga este telhado até a próxima nota.

3- Outra nota está nos trilhos do metrô.

4- Na rampa que leva até a Secret Tape, há mais uma nota. Use o Boneless para pegá-la.

5- Há outra nota a sua espera, quando usar Grind na barra para pegar a Secret Tape.

6- Em uma rampa perto dos bancos, você encontrará uma nota bem no alto. Apenas ganhe velocidade e faça o que deve ser feito.

100 Bucks

1- Do lado oposto do poço de Joey's, há uma nota bem no alto. A rampa perto da escultura irá ajudá-lo a chegar lá.

2. Quando estiver a caminho dos bancos, vá pelo trilho de cima. Use Boneless no trilho para pegar a nota que está um pouco para a direita.

3- Uma nota estará a sua espera perto das grades da área do banco (indo para a quadra de basquete). Ganhe velocidade, usando as rampas, depois vá para a grade e use Boneless para pegar a nota.

4- Desça pela rua cheia de faixas da polícia. Passando o hidrante, você encontrará uma pequena alcova que irá ficar por cima do bar Joey's.

250 Bucks

1- Você encontrará esta nota em cima da cabeça da estátua. Consiga um pouco de velocidade na enorme rampa de tijolos e use Boneless na base da estátua para conseguir o dinheiro. Você vai ter de tentar várias vezes para conseguir a nota, pois ela é bem difícil de ser alcançada.

Venice Beach

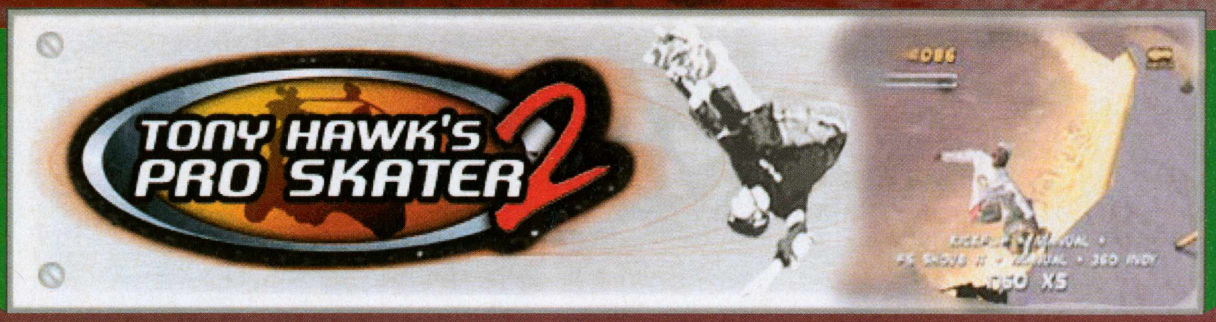
California

Venice Beach é uma fase que atende a todos os gostos. No poço de grafite, você poderá agarrar muitos objetos e, em outras partes da fase, você encontrará muitas rampas para poder executar suas manobras aéreas. O melhor que tem a fazer aqui é melhorar suas manobras aéreas e usá-las sempre que possível para aumentar seus pontos, sem falar em não esquecer de usar Grind nas mesas e objetos que permitem esta manobra. Suba nos telhados e melhore suas habilidades de Homem-Aranha para ganhar ainda mais pontos. Tudo o que pode imaginar pode fazer aqui. Esta com certeza é uma das melhores fases do jogo.

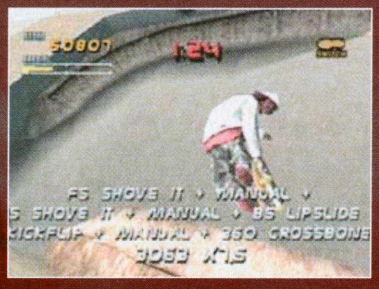
Lista

Conseguindo os High Scores

Vire-se imediatamente para a sua esquerda quando o jogo começar e encontrará uma rampa. Use todas as manobras aéreas que tiver, adicionando ainda mais pontos com Spins e tudo o que tiver direito. Agora cruze todo o solo executando manobras. Deste poço você poderá pular para a área mais acima. Consiga um pouco de velocidade, depois pule na rampa que fica em baixo do fio, use Boneless e depois Grind. Use as rampas neste telhado para executar ainda mais manobras e depois use Grind em um dos cabos de suporte. Pule de cabo para cabo, sempre caindo em Grind, depois caia em um Manual e continue em frente até chegar na rampa para ser lançado aos céus, ganhando muitos pontos. Ou caia e desça para a área de Venice e pule de rampa para rampa, ganhando ainda mais pontos. Depois de ganhar alguns pontos, você pode ir para o cabo que fica do lado do mar. Use as rampas para ganhar mais pontos e



depois use Grind no cabo até chegar na área grafitada. Aqui você poderá executar muitas manobras para aumentar ainda mais a sua pontuação (especialmente usando as mesas). Comece usando Grind nos bancos baixos que circulam a área, depois, caia em um Manual e vá para uma mesa. Ainda no Manual, use Ollie na mesa e segure, caia em um Manual e repita o processo. No entanto, se continuar fazendo isso, receberá muitos pontos e alcançará o Sick Score facilmente. Se ainda não estiver satisfeito, use as rampas que estão espalhadas pela fase para subir nos telhados. É muito divertido usar Manual nos telhados e depois usar Grind em suas bordas, um Ollie e cair em um Manual do outro lado. Eventualmente você poderá andar por toda a fase usando estas manobras. Outro ótimo lugar para executar esta combinação de manobras (Manual e Grinds) fica atrás de seu ponto de início. Use Grind nas grades, usando manobras entre os Grinds, depois caia em um Manual e use Spin em uma das rampas no final do percurso. Esta fase realmente tem muitas alternativas.



Pegue S-K-A-T-E

S: Vire à direita quando a fase começar, usando Grind na grade que está à esquerda deste caminho. Quando chegar no prédio no final do caminho, use Ollie até o teto e pegue o S que está na sua frente.

K: Agora vá para a esquerda e una-se a borda deste telhado. Continue em frente e use o Boneless para pegar o K do outro lado, no outro prédio.

A: Vá para o poço. Aqui você verá uma rampa de madeira em frente de uma parede mediana Use-a para subir para o telhado. Apenas passe por cima da letra A que encontrar.

T: Vá para o próximo telhado (à esquerda da clarabóia), usando a rampa para dar o salto. Na rampa estranha, você encontrará a letra T.

E: Agora desça um andar até chegar nos cabos no planalto. Em cima da rampa que encontrar aqui, pegue a última letra. Está vendo como soletrar pode ser legal.

Ollie the Magic Bum 5X

1- Vá para os poços, seguindo a parede da esquerda até chegar na segunda baía (não aquela que está no começo da fase). Dormindo perto da parede da esquerda você encontrará o homem. Pule por cima dele usando um Ollie e ele irá te amaldiçoar até a sua última geração.

2- Agora vá para a entrada perto da área da barra do lado do mar. O outro homem estará dormindo em frente do HP. Pule sobre ele.

3- Volte para o ponto de partida e siga a enorme grade até chegar no terceiro homem, o qual está perto do prédio.

4- Vire a esquina indo para a esquerda. Em baixo da barra que liga dois telhados, você encontrará seu amigão. Pule sobre ele.

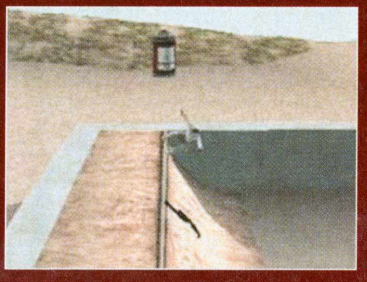
5- Volte para o ponto de partida para encontrar o último amigão, dormindo perto da grade da esquerda. Pule sobre ele para acabar com esta perseguição infernal.

Colete cinco Spray Cans

1- Pegue a sua esquerda, dentro da enorme tigela (não sabemos como isso se chama!), para encontrar a primeira lata de Spray.

2- Volte passando pelo ponto de início, depois use Grind no suporte para a esquerda. Pule na caixa de madeira para pegar o outro Spray.

3- Suba as escadas, mas desta vez siga a grade da direita até chegar no beco sem saída, mas com uma rampa no fim. Pule de uma rampa para a outra para pegar o Spray.



4- Pule por cima da parede baixa a sua direita e desça a calçada até chegar a um par de rampas de madeira. Pule de uma para a outra para pegar o Spray.

5- Volte para a área do poço. Um modo rápido de fazer isso é usando a rampa que está na parede por perto para ir à rampa do lado oposto. Quando chegar do outro lado, passe pelos poços até chegar no corrimão que fica ao lado do mar. O último Spray está em cima do Half-Pipe aqui.

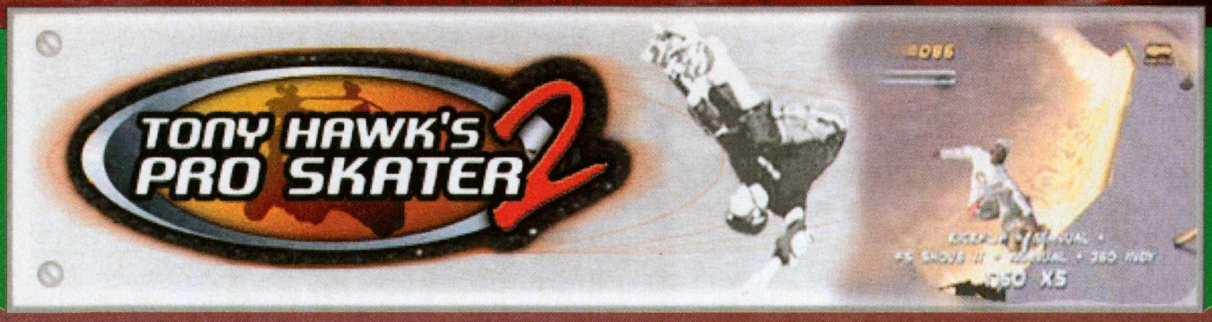
Tailslide Venice Ledge

Do corrimão que fica ao lado do mar, passe por cima da parede, usando o quarter-pipe. Quando chegar do outro lado, pegue à sua esquerda e vá para a parede dos fundos. Vire à sua direita e a plataforma de Venice estará logo na sua frente. Pule sobre ela e caia em um Tailside usando Grind para a sua direita e para baixo. Quando chegar no fundo terá completado o desafio.



Bata em quatro VB Transfers

1- Do ponto de partida, vire-se e use Grind na grade da direita, vá para a plataforma e continue usando o Grind.



Pule perto do final e se prepare para pular na rampa mais da direita. Salte exatamente no meio da rampa e depois use um Spin para a esquerda. O seu alvo é a segunda rampa acima. Você precisará de algumas tentativas para conseguir acertar o ângulo. Mas, logo que chegar na rampa mais ao longe, conseguirá pegar o Transfer.

2- Depois do Huge Transfer, vire-se para a sua direita e siga o caminho perto das duas rampas que usou para pegar o terceiro Spray. Vá para a esquerda para o HP. Ganhe velocidade e depois vá para a esquerda, indo para o quarter-pipe, chegue ao telhado e pegue o outro VB Pit Transfer.

3- Passe pelos poços e depois pela área que encontrou o seu primeiro amigo. Vá para o Half-Pipe aqui usando-o para ganhar velocidade. Dê um salto e vá em direção da pequena plataforma (longe da praia) e depois para o triângulo de concreto, onde poderá pegar o VB Skinny Gap.

4- Passe pela área do corrimão ao lado do mar e passe por cima da parede para chegar à área da plataforma, em Venice. Pegue o caminho da esquerda para chegar no quarter-pipe bem alto. Pule quando estiver no alto indo para a direita por cima da plataforma e caia no quarter-pipe mais baixo. Com isso receberá o VB Ledge.

Encontre a Secret Tape

Pegar a Secret Tape é mais fácil do que parece, mesmo que precise de um bom status de Ollie. Do começo, desça as escadas até a área dos poços. Vê o longo cabo entre os dois postes? Diretamente abaixo disso há algumas placas de madeira entre um trio de mesas. Mire na mesa do meio, diretamente abaixo da Secret Tape. Quando acertar a sua borda, use um Boneless para pegar o Tape.

100% Goals and Cash

50 Bucks:

1- Vire-se no começo do jogo e use o Grind na grade da direita para pegar a primeira nota.

2- Continue usando o Grind para pegar a outra nota.

3- Pegue à sua esquerda, quando chegar nos quarter-pipes no final da passarela, vá para o Westside Transfer. Há outra nota em cima da grade.

100 Bucks:

1- Use um Grind no corrimão que fica ao lado do mar para pegar a primeira.

2- Quando estiver usando uma manobra aérea, onde pegou o VB Pit Transfer, receberá outra nota.

3- Suba na grade que fica ao lado dos poços e vá usando Grind até chegar no prédio mais baixo. Vire à esquerda no trilho que liga os dois prédios. Use o Grind no trilho para pegar outra nota.

4- Neste mesmo telhado, pule para onde pegou o primeiro K, depois vire para a sua esquerda para pegar o dinheiro que está perto da clarabóia.

5- Do lado oposto do Skinny Transfer está o Fatty Transfer. Consiga muita velocidade no HP, transfira-se para o lado mais longo do telhado triangular e pegue a ultima nota.

250 Bucks:

1- A primeira nota está em cima do quiosque de concreto no primeiro poço. Suba na grade do poço e use o Grind até os prédios, depois vire-se até a rampa que o levará de volta para o poço. Consiga mais velocidade, use a rampa e depois o Boneless bem na borda para pegar a nota.

2- A outra nota pode ser encontrada na área do Skinny Transfer. Ganhe velocidade no HP e depois vá para a área do Skinny. Pule para longe da área do Transfer. Indo pelo caminho da direita, você vai poder pular para a rampa do telhado, que está à sua esquerda. No processo, você pegará a nota e, mesmo se cair de cara no chão, continuará com o dinheiro.



4- A última nota da fase está em cima do cabo mais alto. Use o quarter-pipe para chegar até lá. Circule nos cabos até se alinhar com a nota. Agora caia e mantenha o cabo alinhado, depois use o Grind nele até o topo. Pule e use o Grind mais uma vez para conseguir o dinheiro.

2º Competição: Skate Street Plywood Paradise

Ventura

Este é literalmente o paraíso do skate. Este com certeza é a melhor pista já feita nos jogos de Tony Hawk. Bem o que devemos fazer? Vamos lhe falar tudo. Para começar, há um enorme Half-pipe para você executar suas melhores manobras. Mas a diversão não para aqui, você encontrará mais objetos no canto desta área para executar suas manobras mais perigosas. De um lado adjacente, você encontrará uma enorme parede. Vá até a borda dela e depois use um Grind para abrir a fase secreta da Van. Além de todos estes Half-pipes e Quarter-pipes, você também encontrará uma área dedicada aos skatistas do estilo Street, onde poderá usar bancos com Grinds e tudo mais. Agora que já sabe de tudo, faça a mamãe feliz!



Corrida pelo ouro

Meu Deus do céu. Tentar dizer a você o que deve fazer nesta pista é o mesmo do que dizer a alguém o que fazer de





sua vida. As opções são virtualmente ilimitadas. No entanto, há algumas coisas específicas para melhorar seus pontos. Bem, quando você começar esta fase, comece usando um Manual e execute as manobras que puder. Continue usando o Manual até chegar na rampa que está um pouco à direita e, quando chegar no topo dela, use um Grind ou até mesmo pule e execute várias manobras no ar. Outra opção, é que quando começar, você pode ir para a esquerda, usando o Manual até chegar no Half-pipe. Como na outra rampa, segure o Manual até chegar no alto do Half, mas desta vez pule, execute manobras e caia em um Manual, levando as mesmas manobras do outro lado e alcançando assim muitos pontos. Continue executando todas as manobras que tiver, mas tenha certeza de pular no corrimão e usar Grind nele para abrir a área secreta, a qual iremos detalhar mais tarde. Do Half-pipe, pule para a parede da esquerda (virado para o Half-pipe) e depois para a piscina de madeira. Se puder, use Grind de um lado da extensão até o outro. Depois caia em um Ollie e depois um Manual para aumentar ainda mais seus pontos. Continue fazendo isso até se cansar destas manobras, depois saia deste lugar e vá para o canto mais à direita. Use manobras por aqui, ganhando muita velocidade e pontos no processo. Quando estiver cansado, vá usando Grind para a esquerda. Quando a parede acabar, pule até o corrimão suspenso para abrir a área secreta. Esta área se abrirá perto da enorme parede. Você definitivamente deve ir até lá para ganhar algum dinheiro. Se o seu estilo é mais Street, fique no meio da fase combinando os Grinds com Manuais até receber muitos pontos. Ou passe por cima do enorme buraco que serve como Half-pipe. Esta pista é uma das mais divertidas e com certeza vai deixá-lo vibrando.



100% the Level

50 Bucks

1- Se você usar o Grind no corrimão que abre a área secreta também vai receber esta nota.

2- Visite o Quarter-pipe que está atrás do Half-pipe para receber esta nota.

100 Bucks

1- Use o Grind pelo corrimão da enorme parede para pegar esta nota.

2- Do Half-pipe pule para o outro lado (para longe da piscina) para cair na área dos espectadores. Outra nota estará esperando no corrimão daqui, mas você terá de fazer um pulo com fé para a área abaixo para pegá-la.

3- Logo que estiver aberta, vá para a Van Secret perto do enorme buraco. Pule por cima do carro para pegar a nota.

4- Use o Grind à esquerda da enorme parede The Wave Wall. No final, pule no corrimão mais perto para pegar a última nota de 100.

250 Bucks

1- Uma nota de 250 o espera na área do canal. Consiga um pouco de velocidade e pule na rampa do lado oposto da parede sem fim para pegar esta nota.

2- Vá para área secreta. Na parede mais alta, você encontrará um par de Quarter-pipes. Vá de um para o outro, mas pulando bem alto, para pegar a nota.

Philadelphia

Pennsylvania

Esta fase realmente foi baseada em pistas de skate reais da Philadelphia e se você já visitou alguma delas perceberá grandes semelhanças. Sem falar que as áreas em volta das fontes (com escadas, corrimãos e tudo mais) são fantásticas para os amantes de Grinds.

O Phillyside Park (que você abre derrubando vários postes de telefone nas grades que ficam a sua volta) tem de tudo o que se pode imaginar. Enormes corrimãos que o levam até um Half-pipe, Quarter-pipes para você se divertir e muito mais.

De volta nas ruas, há plataformas e cabos para serem usados para manobras e sem falar nos bancos que devem ser usados sem dó.

Lista

Conseguindo os High Scores

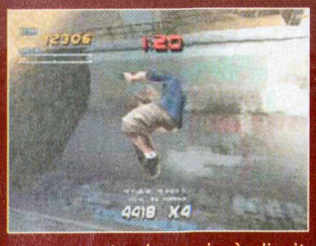
Philly está cheia de pontos quentes, mas você deverá aprender a chegar neles primeiro. Um bom meio de começar é usando Grind na longa plataforma que está à esquerda de seu ponto de início. Quando chegar no final da plataforma, caia em um Manual, use um Grind na estátua, use um Ollie caindo em um Manual e depois siga até a fonte.

Ande em volta da fonte, alinhe-se com as escadas e use manobras nelas até acabar seu estoque de manobras. Isso poderá lhe dar cerca de 100.000 pontos, se suas estatísticas estiverem em ordem.

Outro modo de terminar seu show de manobras é indo para o Quarter-pipe que está à esquerda da estátua. De qualquer modo, você conseguirá muitos pontos.

Outra coisa que deve fazer é abrir o parque Phillyside. O prédio circular perto das primeiras escadas é a chave para isso. Passe pela pequena passagem e depois use Grind no corrimão da esquerda. Isso fará com que continue usando Grind até o cabo de telefone e se continuar seguindo adiante,





o poste do telefone cairá, derrubando a grade que impedia a sua entrada para o parque. Você terá de tentar algumas vezes para finalmente fazer isso, mas com um pouco de prática conseguirá.

Logo que Philly estiver aberto, vá para a entrada mais à direita (virado para o parque). Pule no corrimão e use Grind até chegar no parque. Caia em um Manual e depois execute qualquer manobra no final. Use este Half-pipe para ganhar alguns pontos e quando tiver feito isso pule para o outro para ganhar ainda mais pontos.

Pegue S-K-A-T-E

S: Siga em frente quando começar. Eventualmente, você verá um par de árvores. Pule na parte cortada da parede, passando pelo gramado até a borda da esquerda. Use Grind aqui até o final e depois use o Boneless antes que a parede termine para pegar o S.

K: Quando cair, vire-se para a sua esquerda. Você vê as estátuas que são semi-círculos saindo do concreto? Use a mais perto e depois um Boneless para chegar no toldo. Use o Grind ou apenas vá andando para chegar na próxima letra.

A: Logo em frente você encontrará o A.

T: Suba as pequenas escadas e depois use o Grind no corrimão da esquerda da passagem que o levará ao prédio. No meio do caminho pelo corrimão, você encontrará o T.

E: Volte para a pequena escadaria e pule para o plantador da direita. Tente manter a sua velocidade na grama e use o Grind na borda da esquerda. Quando acabar o seu caminho, use o Boneless para pegar o E.

Drain the Fountain

Esta parte pode se tornar um pouco difícil. Percebeu a lombada logo à direita do início? Use o Grind nela até chegar nas rampas. Use o Ollie de uma para a outra e depois se prepare para usar o Grind no corrimão do centro. Sem perder a sua velocidade, deslize pelo corrimão e acerte a borda do plantador que está a sua frente. No último momento, use o Boneless até o balcão. Quando estiver no balcão, passe por cima das válvulas para drenar a fonte.



Collect cinco Bells

1- Atravesse o complexo que está em frente do ponto de partida. Desça pela passagem da esquerda, indo pelo lado esquerdo para pegar o primeiro sino. (mas vai ter de pular)

2- Depois de pegar o primeiro sino, vá imediatamente para a direita e pule para o lado oposto. O sino estará no cabo.

3- Dê um Ollie para o solo abaixo e vá para a estátua semi-circular perto do toldo azul. Use o Boneless para pegar o próximo sino.

4- Use o Ollie no plantador para a esquerda da fonte (quando estiver de costas para o toldo). O sino estará bem na beirada e você terá de usar o Boneless para pegá-lo.

5- Virando a esquina para à direita até chegar na primeira escadaria. Use o Grind no corrimão, depois ande para frente e suba na rampa para pegar o quinto sino.

Deslize no toldo

Consiga um pouco de velocidade, enquanto estiver descendo as duas escadas e vá para a estátua circular. Use o Boneless no toldo e caia em um Bluntslide para completar este objetivo.

Liptrick quatro Skatepark Lips

1- Use a manobra Lip no Half-pipe de Phillyside para pegar o Phillyside HP Lip.



2- Tranfira-se para o outro HP do parque. Olhe para o lado direito do parque. Há três tigelas aqui. Use a manobra Lip na do meio para conseguir o Phillyside Bowl Lip.

3- Vá para a enorme tigela com o grafite "Get Some". Use a manobra Lip para receber o Big Bowl Lip.

4- Cruzando a Big Bowl, você encontrará a Mid Bowl. Use uma manobra Lip nela.

Encontre a Secret Tape

Do ponto de partida vá levemente para a esquerda até encontrar um plantador perto da fonte. Vá para a borda da esquerda e use o Grind, por enquanto. Quando o plantador começar a vir para um lado mais para a direita, saia do Grind e se aproxime do ponto. Um cabo o levará para fora disso. Logo quando chegar na borda, use um Ollie e caia em um Grind no cabo. Se você estiver com bastante velocidade, poderá subir pelo cabo até a fita. Essa foi difícil!

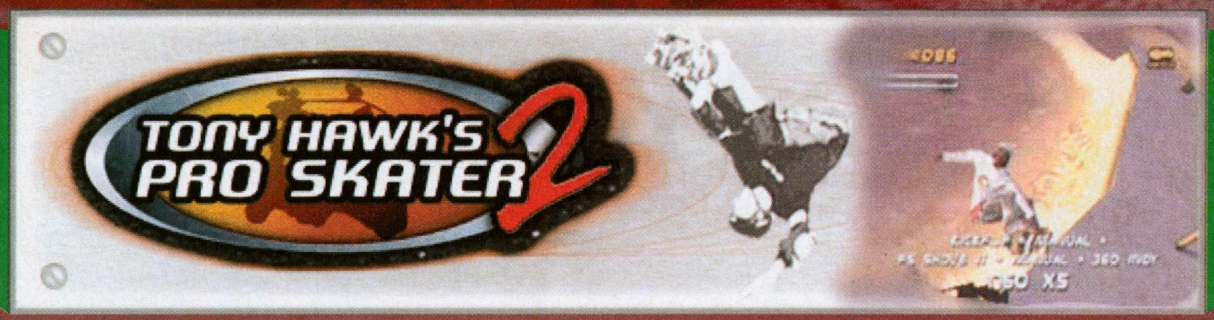
100% Goals and Cash

50 Bucks

1- Quando abrir o Phillyside conseguirá dinheiro. Uma nota estará no cabo que o levará até o poste.

2-3- Depois de drenar a fonte, você encontrará dentro dela um par de notas.

4- O plantador que está à esquerda da fonte (do ponto de partida) irá conter uma nota na sua borda.



100 Bucks

1- Quando chegar no topo do balcão (virado para fora), use um Boneless para pegar esta nota.

2- Você encontrará uma destas notas flutuando em cima da fonte. Use o Quarter-pipe que está alí perto para alcançá-la.

250 Bucks

1- Esta nota está bem no alto do Half-pipe que encontra em Phillyside.

2- Transfira-se do Half-pipe para o resto do parque, pegando o dinheiro no caminho.

3- Dê um pulo muito alto na Mid Bowl para pegar esta nota.

4- Quando estiver indo para o balcão, lá em cima, para drenar a fonte. Ela estará acima do centro do corrimão.

5- Depois de usar o Grind, passando pela Secret Tape, continue seguindo o cabo para pegar dinheiro.

6- No topo do balcão, virado para fora, há uma nota voando em cima do cabo de telefone. Use o Grind pela esquerda do balcão até se alinhar corretamente, depois salte caindo em Grind no cabo do telefone e apenas o siga para pegar a última nota.

The Bullring

México

A construção no México é realmente maravilhosa. Além do enorme Half-pipe no centro da fase, você encontrará muitos outros objetos espalhados em volta. O que mais você pode pedir? Esta é a última competição do jogo e você deve dar o melhor de si para finalmente vencer os melhores skatistas do mundo. Então pegue o seu burrito e comece a fazer suas manobras!

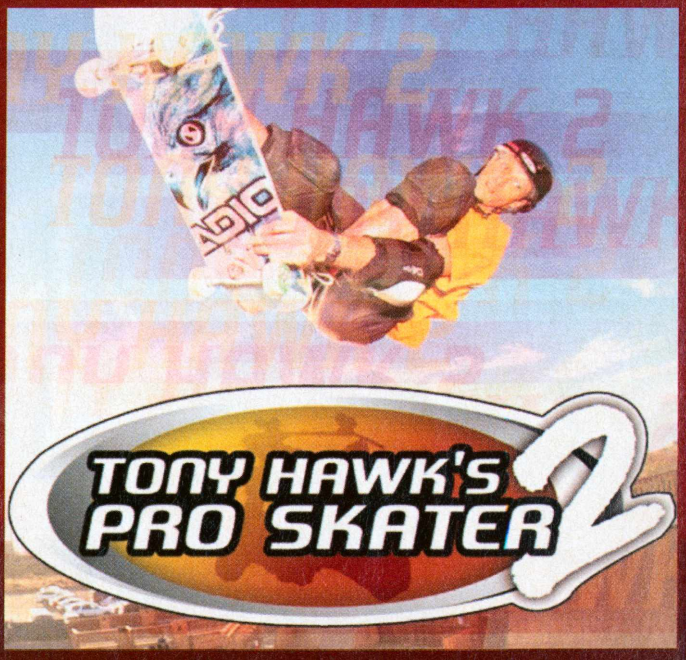


Corrida pelo ouro

Como pode ver logo que começar, esta não é uma competição simples. Você começará em cima de um Half-pipe que desafia as leis da gravidade. Dê um Manual e continue com esta manobra até chegar do outro lado, quando chegar no topo do outro lado, use o Grind e depois caia novamente em Manual. Carregue o seu Manual para o outro lado do Half-pipe, e execute uma manobra para abrir a sua pontuação com chave de ouro. Você pode continuar neste Half, se quiser, ou então ir para as lombadas que estão ao lado. Use o Grind nelas, ligando tudo com um Manual. A sua meta é sair do anel e usar um Grind na parte de cima do Quarter-pipe que encontrará lá. Quando você perder o equilíbrio, use uma Manobra Spin para recuperá-lo. Outro modo legal de se ganhar pontos, é brincar de toureiro. Pule por cima da parede mais baixa e vai encontrar um touro que fica correndo em círculos no estádio. Quando ele vier em sua direção, pule e execute um Ollie em cima do animal para receber um Bull Plant e depois caia em um Manual. Lembre-se, quando você ouvir o barulho do touro se prepare para pular por cima dele, ou vai acabar se dando mal.





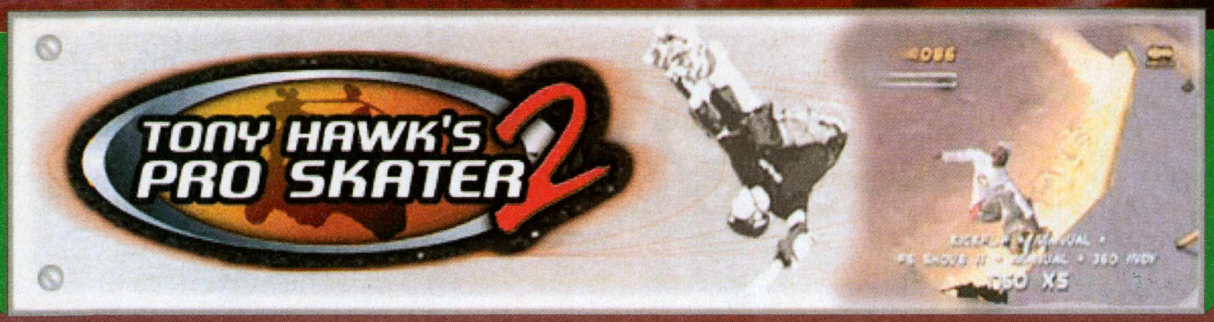


100% the level:

250 Bucks:

1-4- A primeira destas notas pode ser pega quando você cruzar o estádio pelos cabos. Há quatro arenas no total e há $250 para pegar em cada uma delas. Se você tiver sorte, de vez em quando, poderá pegar duas notas em cada cabo que subir. Todas as notas estão nos cabos. Apenas fique de olho nos portões, que já visitou, para não ir duas vezes ao mesmo







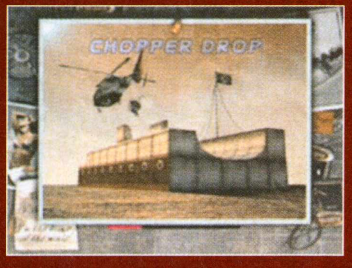
portão e perder seu tempo com isso.

5-8- Vá para a área do touro para pegar mais dinheiro. Vasculhe todo o lugar e eventualmente acabará pegando todas as notas.

9- Vá para a enorme e curvada parede em forma de banana. Fique entre ela e o Quarter-pipe, usando os dois como um Half-pipe. A meta é dar um salto alto o bastante para poder alcançar o corrimão do banner lá de cima e assim pegar a nota.

10- Cruzando a arena, você encontrará outro corrimão do banner. O Quarter-pipe que fica atrás do cano é um bom lugar para se ganhar velocidade. Você terá de executar um Ollie para pegar esta última nota.

Chopper Drop



Habilite esta fase, conseguindo medalha de ouro nas três competições com todos os personagens, incluindo Officer Dick e Spider Man. Então, quando vencer todas as competições com todos os skatistas (ou se até mesmo apelou, usando o código para habilitá-la) você vai receber a fase Choper Drop. Esta fase fica no meio do oceano. Nesta fase, você não receberá nenhum objetivo, a não ser fazer o máximo de pontos que conseguir. Há muitas Gaps para concluir esta fase. Se você conseguir todas, não receberá nada em troca a não ser a nossa admiração. As duas únicas coisas que chamam a atenção nesta fase são o helicóptero que fica em cima do barco e uma balsa que fica no meio do mar. Para entrar no helicóptero, simplesmente desça no Half-pipe, ganhe um pouco de velocidade e alinhe-se com o helicóptero. Quando chegar perto dele, use o Grind para entrar. Mas não há nada de especial lá. Para chegar até a balsa vá para a esquerda do ponto de partida. Consiga um pouco de velocidade no Half-pipe. Quando conseguir velocidade o suficiente, alinhe-se com a embarcação e pule, atravessando uma parte do oceano. Quando chegar lá, apenas atravesse a linha de chegada para voltar ao ponto de partida.





Skate Heaven

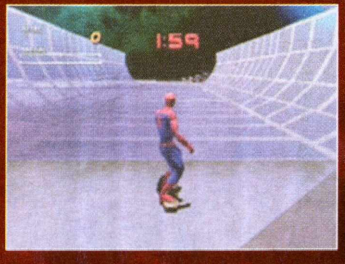
Você vai habilitar esta fase se conseguir 100% em todas as fases no modo Career com todos os personagens, incluindo Officer Dick e Spider-Man.



Você conseguiu: Skate Heaven. Você vai ter 2:00 minutos para andar de skate nesta fase. Mas isso não é o bastante, pois esta é a maior fase do jogo. Você não vai receber nenhum objetivo nesta fase, a não ser se divertir.









Esta fase é o paraíso para os skatistas, você está no meio do espaço e há milhões de objetos para poder executar suas manobras favoritas. Há muitas coisas para fazer nesta fase. Muitas Gaps para encontrar e muitos objetos para executar manobras. Então, por que você está aqui, perdendo tempo e lendo? Vá andar de skate nesta fase, você certamente merece!!





MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

Faça parte de uma empresa franqueadora líder no mercado de video games, que produz várias publicações especializadas de grande sucesso: GameStation, Anime Mix, Shark Action, Trump, Gamers e PróDicas.

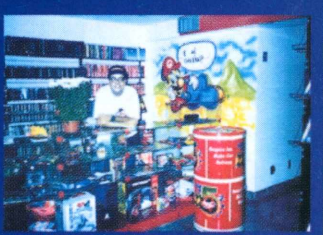
Ingresse neste segmento muito promissor que representará em breve o principal lazer das famílias, com produtos de alta tecnologia, ex.: PlayStation 2, Xbox e Gamecube, possuem DVD, acesso à Internet e video game de alta definição, que são realmente um sucesso além da quantidade de recursos que movimentarão em produtos e propaganda. Grandes empresas mundiais estão entrando no setor, ex.: Sony, Microsoft e outras, o que possibilitará com certeza um grande crescimento.

TRABALHE COM PRODUTOS DE ALTA TECNOLOGIA E FÁCIL ADMINISTRAÇÃO

ABRA UMA FRANQUIA







INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

Rua Pio XI, 230 Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP
Tel.: (0**11) 3641-0444 ou 3641-0448

Internet: www.progames.com.br
E-mail: falecom@progames.com.br



PROGAMES

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



Ligue para nós

Os melhores preços e condições, todas as marcas e sistemas, os mais recentes lançamentos, toda linha de acessórios sempre um atendimento personalizado

PROGAMES

LOJAS FRANQUEADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444
SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644
V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986
OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)
SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484
CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)
INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025
OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)
PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179
S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (0**62) 275-7700 (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)
CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)
CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)
CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPAGNAT)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS 7707 - LOJA 104 - BI 01 - TEL.: (0**21) 2438-8317 (SHOP. MILEN.)
COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 2547-2644
ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 2462-0657
MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 2596-2111
TIJUCA - R. CONDE DE BONFIM, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 2569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITEROI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 2610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 2242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 996 - LOJA 5 - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 - TEL.: (0**47) 433-742 (CENTRO)

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Consulte-nos

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL: (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: falecom@progames.com.br**
RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000