

PRÓ DICAS PLAYSTATION

ANO III - Nº 33 - R\$ 4,90



SPYRO YEAR OF THE DRAGON

MUITAS DICAS PARA O JOGO DO
DRAGÃO MAIS IRADO DOS GAMES

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

TODOS OS SEGREDOS DESTE
JOGO MAIS QUE RADICAL

DRIVER 2

OBTENHA INVENCIBILIDADE,
CARROS E ÁREAS SECRETAS



AS DICAS MAIS QUENTES PARA SEU PS



MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO SEJA UM NOVO EMPRESÁRIO

3487-1708

Rapaelo



PROGAMES

ABRA JÁ SUA FRANQUIA

**A MAIOR REDE DE LOJAS
ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES
DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS
DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM
UMA ÓTIMA PROPOSTA DE
NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM
INVESTIMENTO INICIAL DE US\$
25.000 A US\$ 35.000 E RETORNO
ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ
INGRESSA EM UM SEGMENTO
PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINIS-
TRAÇÃO, CONTANDO COM A
EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER
DE MERCADO.**

SOMOS UMA DAS
90 MAIORES MARCAS
FRANQUEADORAS
DO BRASIL



INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

CONTATO NO BRASIL:

TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

INTERNET: www.progames.com.br E-MAIL franchising@progames.com.br

CONTATO NO JAPÃO:

TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO
PARUFA 301 T 4380-61

GAMERS PRÓ DICAS
É uma publicação mensal 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

Coordenação e Gerência Editorial

Avelino Grassi

Assistente Editorial

Alessandra de Campos Jorge

Produção e Serviços

Jamil de Almeida, Nilson Luis Festa

Circulação

Zildete da Silva, Fabianna de Araujo

Promoção e Marketing

Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia Ricardo

Atendimento ao leitor

atendimento: atendimento@escala.com.br, Camilla

Freitas, Kelly de Castro, Liliane Mendes Portelo

Assistentes Administrativas

Vera Lúcia P. de Moraes, Luís Eduardo S. Marcelino,

Antônio Corrêa

Conselho Editorial

André Lima, Avelino Grassi, Carlos Gonçalves, Carlos

Mann, Celso Maderrá, César Nemitz, Cristiano Pires,

Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa,

Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Jorge Mann, Mário

Câmara, Marcos Moraes, Genésio de Souza, Marques

Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo

Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana

Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Victor Rebelo.

Números atrasados

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

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0**11) 7896-6544

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.

Tel.: (0XX21) 879-7766.

Produção e realização:



HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcisio Motta

Direção de Arte: Francisco Motta

Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves

Coord. Editorial: Homero Letonai

Edição de Capa: Marcelo Moraes Mizuno

Diagramação e Redação: Fabio Santana de

Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do

Livramento, José Dorizete de Paula, Leonardo

Emerson de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo

Moraes Mizuno

Revisão: Márcia Guerreiro

Tradução: Cristina Andrade Félix

Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar

Marketing: Giovanna Zanchin

Atendimento: Eliane Gomes Cardoso

Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641 - 0448

Site: www.progames.com.br

Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa,

São Ráulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER

Bureau: N. D. R.

ISSN: 14159031

EDITORIAL

Esta edição está simplesmente animal! Não é pra menos, estamos no mês de férias e o que vale mesmo é aproveitá-la da melhor maneira possível.

Para começar você pode conferir *Breath of Fire III*, um game que apesar de já ter um certo tempo desde seu lançamento continua fazendo tanto sucesso que realmente merece um espaço em nossas páginas. Outro RPG de peso é *Chrono Cross*, que aparece nesta edição numa super matéria com dicas e a lista completa dos chefes. Para se distrair, confira nossas dicas para *Bust a Groove 2* e saia "balançando o esqueleto", ou se você preferir um game (bem) mais complexo, confira *Command & Conquer: Red Alert*.

Se você quiser mais ação, veja o show de dicas para o game do marsupial mais louco que já apareceu no mundo dos games, estamos falando de *Crash Bandicoot 3: Warped*.

Dino Crisis 2, o mais novo survival horror da Capcom também marca presença com seus dinossauros mais que nervosos. Isso sem falar nas toneladas de dicas para *Digimon World 2*, *Dragon Ball GT Final Bout*, *Driver 2*, *Dead or Alive 2*, *Monster Rancher*, *Need For Speed: Porsche Unleashed*, *Legend of Mana* e é claro que não podemos esquecer de citar *Final Fantasy IX*, a obra prima da Square que infelizmente marca a despedida do console da Sony, mas que deixou sua marca (e que marca!). Bom divertimento!



Os dinos da Capcom estão de volta, mais nervosos do que nunca!



Uma trama mais que envolvente + belíssimos gráficos + super dicas = muito divertimento!

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

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

Assinaturas: A editora Escala apoia totalmente o jornalista, por isso não trabalha com assinaturas

GAMERS PRÓDICAS

33

A-Train	08	Dead or Alive	38
Aubird Force	08	Defcon 5	39
Ayrton Senna Kart Duel	08	Defeat Lightning	39
Azito 2	08	Demolition Racer	39
Azure Dreams	08	Descent Maximum	40
Ballblazer Champions	11	Diablo	41
Battle Stations	11	Digimon World 2	42
Blue Sabre Knights	12	Digital League	43
Castrol Honda Superbike Racing	12	Dino Crisis 2	43
Cat the Ripper	12	Doki Doki Pretty League	44
Chessy	12	Downhill Snow	44
Chronicles of the Sword	12	DragonBall GT Final Bout	44
Chrono Cross	12	Drift King	46
Civilization II	28	Driver 2	46
Command & Conquer	28	Edge of Skyhigh	50
Command & Conquer Red Alert	30	Electric Ira Ira Rod Returns	50
Command & Conquer Red Alert Retaliation	32	Final Fantasy 7	50
Contender	33	Final Fantasy 9	59
Crash Bandicoot Warped	34	Firo & Klaud	66
Crime Crackers	36	Formula 1	66
Dangergirl	36	Formula 1 Championship Edition	66
Dead Ball Zone	37	Formula 1 98	67
Dead Head Trial	37	Formula Karts	67
		Freestyle Boardin	67

INDICE



ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION
ESPECIAL PLAYSTATION

Frenzy	67	Medal of Honor: Underground	74
Front Mission 2	68	Nascar 2001	74
Game of Life	68	NCAA Gamebreaker 2001	76
Global Domination	68	San Francisco Rush	77
Gradius 3 And 4 Mythology Of Revival ...	70	Spyro: Year of the Dragon	77
Jade Cocoon Story of the Tamamayu	70	Spyro 2: Ripto's Rage	77
Legend Of Mana	72	Star Wars Demolition	79
Looney Tunes Racing	73	Tony Hawk's 2	80
Madden NFL 2001	74		

CARTAS

Prezado editor, em primeiro lugar quero parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês realizam. Estou escrevendo porque moro em uma cidadezinha do interior de Minas Gerais e por esse motivo fica difícil comprar seus produtos, mas quando vou à capital (Belo Horizonte), sempre compro suas revistas. Só que tenho uns jogos (meio antigos) que não encontrei dicas em nenhuma revista e peço que vocês me informem em quais edições saíram essas dicas para que eu possa comprá-las pelo correio.

Ricardo Soares Montalvão
Morro da Graça - MG

Obrigado pelos elogios. Tirando Deathtrap Dungeon, para os outros dois jogos nós fizemos estratégias completas que você pode adquirir pelo departamento de números atrasados (vide expediente), ou pelo site www.progames.com.br. Aqui vão algumas dicas:

DEATHTRAP DUNGEON

Level select

No menu principal, pressione L1, R1, ▲ (2 vezes), □, ○, R1, L1. Então, remova o memory card do PlayStation e escolha "Load Game" para selecionar todas as fases.

SILENT HILL

Opções extras

Vá para a tela de "Option" do menu principal ou de item e pressione L1, L2, R1 ou R2. Então, um menu "Extra Options" irá aparecer com as seguintes opções:

Weapon Control: Press/Switch

Blood Color: Normal/Green/Violet/Black

View Control: Normal/Reverse

Retreat Turn: Normal/Reverse

Walk/Run Control: Normal/Reverse

Auto Aiming: On/Off

Complete o game uma vez e salve. Então, carregue o game salvo e entre na tela de

"Option" do menu principal ou de item e pressione L1, L2, R1 ou R2. Então um menu "Expand Option" irá aparecer com duas novas opções:

View Mode: Normal/Self

Bullet Adjust: x1/x2

.....

Fala galera da Gamers Pró-Dicas! Meu nome é Éder e escrevo pela primeira vez para fazer algumas perguntas. Antes de mais nada, na edição 25 vocês dão algumas dicas para Fifa 98, como grana fácil, atributos infinitos para os jogadores, etc... Fiz todos os códigos e não funcionaram. Qual é? Dando dica errada! Expliquem melhor. Também gostaria de algumas dicas para: Formula I 2000, Bust A Move e Dino Crisis. Ficarei muito agradecido se vocês responderem. Até a próxima cambada!

Éder Lopes da Silva
São Paulo - SP

Fala aí Éder! Muita calma nessas horas! Dicas para jogos da série Fifa sempre são problemas porque saem várias versões do mesmo jogo e as dicas não funcionam em todas elas, principalmente se o CD for pirata. As dicas estão corretas, a não ser para atributos infinitos, onde saiu um h quando era para ser □. Nesta edição damos mais algumas dicas para o jogo. Já as dicas que você pediu para Bust A Move também estão nesta edição e para Fórmula I 2000 ainda não temos nenhuma dica, talvez na próxima edição tenhamos alguma coisa. Por enquanto, confira algumas dicas de Dino Crisis:

Versões alternativas

Complete o game uma vez para habilitar Army e Battle costumes. Complete uma segunda vez para habilitar Ancient costume.

Grenade gun

Complete o game três vezes para ver todos os finais. Então, a grenade gun com munição

CARTAS

infinita estará disponível no começo do próximo jogo.

Modo Operation: WipeOut

Complete o game em qualquer nível de dificuldade em menos de cinco horas.



Olá, tudo bem? Estou mandando algumas dicas e queria pedir passwords para o jogo Twisted Metal 4, do Playstation.

Ricardo Sudário da Silva
Pinhais - PR

Valeu pelas dicas, Ricardo. Twisted Metal 4 possui muitas passwords, por isso aqui vão apenas algumas, como para os clássicos carros Minion e Sweet Tooth.

Habilitar Minion

Entre com a password ▲, L1, L1, ←, ↑. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá uma risada.

Habilitar Sweet Tooth

Entre com a password Start, R1, →, →, ←. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá uma risada.

Começar em Neon City

Entre com a password ←, ▲, →, →, ←. Se você entrar com o códigos corretamente, ouvirá uma risada.

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

CLUBES E TROCAS

Start Game Club: Não cobramos taxa alguma. Detonamos jogos de Playstation, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Pocket e SNES. Mandem cartas para: Rua dos Rouxinóis, ed. Flamboyant, apto. 103, Renascenga II, Q08, nº 4 - CEP 65075-630 São Luiz - MA

Clube Mania Games: Trocamos dicas para Playstation e no final do mês sorteamos acessórios entre os associados. Não cobramos taxa de inscrição. Rua Caminha Meira, 54c, Centro, CEP 88020-310 Florianópolis - SC

Equipe Resident Players: Rua Frei Lívio Panizza, 639 - Bairro Campo Comprido, CEP 81270-720 - Curitiba - PR

Resident Game Club: Não cobramos taxa nenhuma, basta mandar sua carta e remeteremos folhetos com dicas e manhas. Rua Lindolfo Color, 36, Vila Elza, CEP 92500-000 - Guaíba - RS

Game Club: Trocamos dicas de Saturn, Mega Drive, PC, Master System, N64, Playstation, Super NES e 32X. Rua Maria Nazaro da Silva, 264, Morro Grande, CEP 02809-060 São Paulo - SP

Special Game Club: Rua Ailton E. de Melo, 09, Margaridas, CEP 06600-000 - Jandira - SP

Fã Clube Mortal Kombat: Mande sua carta para discutirmos sobre códigos, histórias e campeonatos. Rua Turiaçú, 521, Parque Industrial, CEP 12235-650 São José dos Campos - SP

Monsters Games: Temos dicas de Nintendo 64, Playstation e Super NES. Av. N. Sra. de Copacabana 455 / 302, CEP 22020-000 - Rio de Janeiro - RJ. E-mail: ogabriel@uol.com.br / Rua Paula Freitas 004 / 3º andar - CEP 22020-000 - Rio de Janeiro - RJ; ou Rua Tonelero 130 / 902, CEP 2203-030 - Rio de Janeiro - RJ - E-mail: eprados@mandic.com.br

Playstation Detonado: Rua Servidão, São Sebastião Monte Verde, CEP 88032-650 Florianópolis - SC

GAMERS PRÓ-DICAS

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 - São Paulo - SP

E-MAIL: gamers@edescala.com.br



A-TRAIN

Dinheiro infinito

Na tela título, aperte L1 + L2 + R1 + R2, e depois □ + ▲ e aperte Start. Você vai entrar na tela de seleção de mapa. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte O. Você vai ouvir um som de fazer corretamente. Para aumentar o dinheiro enquanto estiver jogando o game, após executar a dica acima, pause o jogo e aperte ←, →, ↑ ou ↓.



AUBIRD FORCE

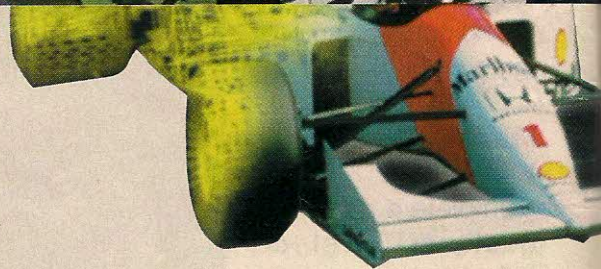
Jogue com Captain Henshin

Para jogar com ele coloque como nome SUGOKUERAIHITO.

AYRTON SENNA KART DUEL

Karts escondidos

Coloque SENNA 1 como seu nome. Você vai receber uma pista chamada Extra Classic. Para conseguir um kart



extra, você deve chegar em primeiro lugar nesta corrida. Depois disso use este kart extra para vencer 2 corridas consecutivas no modo Championship e vai receber mais um carro escondido.

AZITO 2

\$9,999,999

Enquanto estiver jogando, segure □ e aperte R2, R2, L1, L1, ▲, L2 no controle 2. Nota: Isso só pode ser feito uma vez por jogo.

AZURE DREAMS

Ocorrências especiais

Se você sempre olha para o Weedy's Monster Book, especialmente depois de ter chego no 40º andar e matou Beldo, você vai perceber que ainda há muitos espaços vazios. Estes espaços são completados com criaturas transformadas. Lembra-se do caçador que estava do lado esquerdo do Monster Tamer's Hut? Ele falou para Koh sobre os monstros que se transformavam quando chegavam em níveis mais altos e também desejou que seus monstros se



transformassem. Há 9 monstros que se transformam quando chegam no level 20.

Estes monstros são:

ARACHNE->ASHRA KID-

>DRAGON

BLOCK->METAL NYUEL-

>BATTNEL

CLOWN->DEATH

SNOWMAN->SABER

FLAME->IFRIT UNICORN->UNIVERN

GRIFFON->GRINEUT



Monster Hut de Koh para aceitar cerca de 9 amigos ao invés de apenas 4.

4) Hut2 - 8000G: Aumenta o tamanho e conforto da Monster Hut que é capaz de suportar agora 16 amigos.

5) Hut3 - 20000G: Expande as dimensões da Monster

Hut para poder suportar 36 amigos.

6) Hut4 - 60000G: Suporta 64 amigos.

Quem precisa de tudo isso?

7) Fountain - 2000G: Faz de Monsbayia um lugar mais cultural.

8) Temple - 4000G: Repara o velho templo e também aumenta a capacidade de pessoas.

9) Hospital - 8000G: Transforma a pequena clínica em um enorme Hospital. É necessário para encontrar Cherril.

10) Theater - 20000G: O sonho se tornou realidade para Fon. É preciso para conhecer Vivian. Sugerido por Fon.

11) Track - 30000G: Uma corrida de cavalos para movimentar um pouco de dinheiro.

12) Library - 8000G: Uma biblioteca para dividir livros com todos. É preciso para encontrar Mia. Sugerido por Dr. Hal.



Outra coisa que vale a pena mencionar, é que ocasionalmente o fantasma de Guy vai aparecer no 39º andar. Não há nada de notório sobre isso.

Construções que devem ser feitas em Monsbiya

1) Aumente 8000G a casa de Koh adicionando um terceiro aposento. Isso aumenta a capacidade do cofre em 30 vezes.

2) Expand 2 - 60000G: Praticamente uma mansão. Tem uma piscina no telhado, escadas atrás da casa e um cofre com uma capacidade aumentada em 60 vezes.

3) Hut - 4000G: Aumenta a capacidade da





13) Alley - 20000G: Um jogo estranho que todas as crianças gostam. Sugerido por Joda.

14) Casino - 100000G: Finalmente algum jogo de verdade. Aqui você vai poder apostar alto. É preciso para encontrar Vivian. Sugerido por Joda.

15) Gym - 30000G: Um lugar onde as pessoas podem ficar em forma antes de ir no Monster Tower. Sugerido por Barry.



16) FunCenter - 30000G: Uma variedade de jogos para serem jogados. Apenas uma grande distração para as pessoas que deveriam estar fazendo outras coisas. Sugerido por Pen, o assistente de carpinteiro.

A longa e difícil viagem para o topo

Se você pensou que construir todos os prédios da cidade e fazer com que todas as mulheres de lá se apaixonem por Koh era difícil, você ainda não viu nada! A enorme jornada até o 40º andar da Monster Tower ainda é a jornada mais difícil de todas. A seguir vão sugestões para facilitar um pouco a sua aventura.

1) Encontrando uma espada. A primeira coisa que deve fazer na cidade é encontrar a Gold Sword. Esta é a melhor espada do jogo inteiro. Você deve elevar esta espada em pelo menos 30 níveis antes de pensar em ir até o topo.

2) Encontrar um escudo. Os dois

melhores escudos são: O Diamond Shield e o Mirror Shield. Mesmo o Diamond Shield sendo o mais resistente o Mirror Shield é o melhor, pois ele reflete as magias. Qualquer magia que for usada em um usuário deste escudo, vai voltar para quem lançou o feitiço. Tente aumentar este escudo em +45 ou +50 antes de ir até o topo.

3) Pegue bons amigos. Pegue uma boa seleção de amigos e aumente seus HPs e MPs o mais alto possível. Para aumentar o MP deles dê a eles Pita Fruit quando o MP deles estiver completo e eles irão receber +1 de MP permanentemente. Dê o Medicinal Herb para eles enquanto estiverem na torre e seus Hps estiverem completos e vão receber +1 também. Os melhores amigos para ter em nossa opinião são o Block (defesa dupla), CYCLONE (usa apenas metade do MP) e NAPLASS (HP duplo). Use estes monstros com de níveis mais altos para receber verdadeiras máquinas de guerra. Um bom level para eles antes de irna torre é 35-40.

4) Ficando vivo. A primeira coisa que deve se lembrar é de sempre ficar seguro. Nunca seja pego em uma posição onde terá que usar Wind Crystal ou sacrificar um Familiar para escapar. Use os 25 primeiros andares para você ganhar experiência. Seus Familiars também devem estar em níveis altos antes de ir até o topo da torre, pois quanto maior o nível, mais fácil eles matarão os inimigos. O melhor equipamento para se levar, é um arsenal de Magic Balls em mãos: Pillar, Flame, Fire, Sleep, Bind e etc. Logo que chegar no andar 35 é melhor correr de tudo antes que algo o pegue.



BALLBLAZER CHAMPIONS

Jogue no Master Dome na dificuldade Easy

Entre com a password: O L1 L1 R1 R2 L2
 X □ □ R1 R2 R1 R2 ▲ L2 R1 L2 O L2
 R2 R1 X L1 R2 □ L2 R1 X R1 R1



Diminuindo o Rotofoil

Entre com seguinte password: X O X X O
 X X X X X X X X X ▲ ▲ X X □ X X X X
 □ X □ □ □ □ X

Campo de jogo de ponta-cabeça

Coloque a seguinte password: X □ □ □
 □ X □ X X X X □ X X ▲ ▲ X X X X X X
 X X X O X X O X



BATTLE STATIONS

Estratégias Battleship

Os Battleships podem destruir qualquer

- coisa menos os Cruisers. Os submarinos
- também serão um problema, então tome
- cuidado. Fique sempre paralelo com seus
- oponentes se quiser usar as armas
- principais (Main Guns). Vencendo o PT
- (Patrol Boat): Quando ele estiver na mira,
- lance um míssil (▲). Vencendo o
- Destroyer: Fique paralelo a ele e desvie
- dos torpedos que ele lançar. Vencendo o
- Aircraft Carrier: Não use as armas anti-
- aircraft. Ignore os aviões e mire seus
- canhões no navio.
- **Vencendo o Troop Transport:** Fique do
- lado dele e permaneça atirando, ele não
- terá chance.
- **Vencendo o Mine-Layer:** Fique ao lado
- do navio, e NUNCA fique atrás dele.
- **Vencendo o Submarino:** Fique
- apertando □ para lançar o helicóptero e
- escape dos torpedos. Fique lançando
- misséis enquanto escapa dos torpedos.
- **Vencendo Battleships:** Fique ao lado
- dele atirando, não vai ser nada fácil. Se
- esquive dos tiros dele e cuidado!!!

Pulando de fases

- Enquanto estiver jogando sozinho segure
- L1 + L2 + R1 + R2 + Select e depois
- aperte Start + X.

- **Acabe com um Carrier com o seu PT**
- **Boat:** Quando a batalha começar, deixe
- ele mirar em você e lançar seus aviões.

- Então extenda seus aerobarcos e vá em
- direção a ele. Os
- aviões irão errá-lo
- (na maioria das
- vezes) . Fique
- rodeando o barco
- enquanto lança
- torpedos.





Como matar um cruzador

Quando estiver usando um Battleship para enfrentar um Cruiser, bata na outra nave. Há uma falha no jogo, quando os dois barcos se tocam eles param instantaneamente. Logo que o Cruiser estiver parado, ele não pode se esquivar de seus tiros, então atire nele sem parar. (Nota: Você vai levar muitos danos, mas vai vencer a batalha.)



BLUE SABRE KNIGHTS

Mudando a visão

Na batalha, pause o jogo, segure R1 + R2. Então vai poder usar o direcional para mudar a visão do jogo. E use L1 e L2 para dar zoom.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Cantando pneu

Acelere ao máximo na primeira marcha. Quando chegar a 100mph solte o acelerador e depois acelere novamente.



CAT THE RIPPER

Fase secreta de Chris

No quarto 109 do Hotel, toque o PeRoPeRo Candy.

CHESSY

Pulando fase

Entre o password X, X, □, O, depois vá para o Options e escolha Level Skip.

CHRONICLES OF THE SWORD

Password

Vá para o Load Game e acese a tela de passwords.
SADAIN o levará para as primeiras partes.
MAZOE o levará para o disco 2.

CHRONO CROSS

1) Localizações dos Rainbow Shells

Rainbow Shell 1

Lugar: Arni
Este é bem fácil. Quando você puder usar o Astral Amulet para cruzar as dimensões, volte para o Home World e vá até Arni. Quando falar com a garota que trabalha no bar e falar para ela sobre a outra





vida dela em outro mundo, ela irá dar risada e dizer que está brincando, mas ela lhe dará o Book of Poems e diz para você mostrar para ela do outro mundo. Faça isso e vai receber o Rainbow Shell.



Rainbow Shell 2

Lugar: Termina

Este é bem estranho. Depois do evento de Viper Manor com o rei sendo envenenado, volte para Termina e fale com o vendedor Viper Churros. Ele vai dizer que seus negócios estão muito ruins e vai lhe pedir uma sugestão. Ele diz que vai lhe custar 100G e terá três respostas para dar a ele, que são:

1. It's too cheap.
2. It's too expensive.
3. It's just right

Diga que é muito caro (Too Expensive!), sugira um preço como 60GP e ele vai concordar. Você vai poder assistir um evento agora se for para a casa da avó de Skelly e chegar perto da janela, você vai ver agora que como ele abaixou os preços os negócios estão indo muito bem. Se você falar com ele ele lhe dará Viper Churros de graça. Agora, depois do incidente de Lynx, onde os soldados de Porre dominaram Termina e depois que

- você pega seu corpo novamente e ele vai
- lhe oferecer comida. Quando você comer
- vai aparecer uma mensagem dizendo que
- você mordeu algo duro dentro. E vai
- receber o Rainbow Shell.

Rainbow Shell 3

Lugar: S.S. Zebess

Você pode pegar este item a qualquer hora quando estiver com Lynx. Apenas jogue o game da roleta e consiga o prêmio número 1 e vai receber um Rainbow Shell. Se pegar em primeiro de novo eles não terão mais e lhe darão um Denodorites. Você pode roubar neste jogo. Enquanto o ponteiro estiver rodando, você pode pausar o game e se o ponteiro estiver entre S ou W, aperte o botão X e solte o pause sem soltar o botão. O ponteiro vai parar no N todas as vezes e duplicar seus pontos. Repita isso quantas vezes quiser.



Rainbow Shell 4

Lugar: Earth Dragon Isle.

Quando chegar neste local, você vai ver que o time Explorer é incapaz de seguir adiante pois não há entrada. A areia os manda de volta sempre que eles tentam pular o local. Bem, vá no Quick Sand e vai



cair em uma caverna, onde vai encontrar uma criatura bloqueando o caminho. Suba novamente e fale com o Captain, ele irá agradecer por encontrar o caminho e diz que vai cuidar da criatura. Ele lhe dará agora o Rainbow Shell ou depois quando você precisar fazer a tarefa Dragon Gods Task.



Rainbow Shell 5

Lugar: Arni

Você vai perceber isso quando checar o carro do vendedor de Elemento em Arni (Outro / Another), ele irá dizer que encontrou um Rainbow Shell, mas também lhe dirá que não está para a venda. Bem, depois que se tornar Lynx e o Astral Amulet não funcionar e ficar preso no Home World. Mas isso fica assim apenas até quando for para Dead Sea e fazer a tarefa lá. Bem, depois que o portal abre novamente, vá para Another World e visite Arni, você vai ver que o vilarejo está vazio e todos os habitantes do local foram para a casa do Chief (Chief's House) bem, como o vendedor não está mais lá, você vai poder checar o carro e pegar o Rainbow Shell pois a vendedora não estará lá para te impedir.

Rainbow Shell 6

Lugar: Viper Manor

Na loja de armaduras, pegue o Décor Shield da parede, coloque-o na estátua que não tem um escudo, lute com eles quando os atacarem. Depois disso cheque o pilar à esquerda e acione o dispositivo, então leve a estátua da cobra para o espaço vazio no chão. Uma porta secreta vai se abrir e você vai poder entrar. Há 2 baús na sala e contém o Viper venom e a outra o seu objetivo principal o Rainbow Shell.

Rainbow Shell 7

Lugar: Fort Dragonia

Roube dele enquanto luta com o Dark Serge!



2) Como / quando você pode começar a forjar coisas Prism/Spectral

Para começar a forjar você precisa de algumas coisas.

Zappa: Recrute-o em Termina

Rainbow Shell: É por isso que explicamos a localidades de tantos deles. E precisa de pelo menos 1 Master Hammer: compre por 10.000G no Marbule depois de restaurá-la e depois também de matar o Black Dragon. Se você não matou o Black



Dragon, ou não restaurou Marbule, você nunca vai poder comprar o Master Hammer e assim nunca vai poder forjar as armas e armaduras. Você poderá comprá-lo no lugar onde lutou com o Black Dragon. Logo que tiver tudo isso, equipe o Master Hammer em Zappa no seu time, vá para Termina e fale com Zappa lá. Os Zappas vão ficar surpresos em ver o Rainbow Shell e vão começar (os dois) a forjar uma Rainbow Axe. Depois disso o seu Zappa vai aprender a forjar uma arma Rainbow e vai poder fazer isso qualquer hora quando aprender o Smith Spirit ou na loja de Zappa. Infelizmente, você não vai poder pegar o Rainbow Axe que eles forjaram e também não vai perder o seu Rainbow Shell.



O que vale a pena e o que não vale? Por que?

O que vale a pena e o que não vale, eis a questão. Mesmo que a Spectral Swallow tem um dano maior do que a Mastermune, a Mastermune consegue mais danos críticos do que a anterior. Mas você pode forjar uma Spectral Swallow de tal modo, que quando começar um GAME+, vai começar com a segunda arma mais

- poderosa de Serge. E Einlanzer é
- definitivamente mais poderosa do que a
- Prism Sword, mas se forjar a Prism
- Sword, você vai poder começar com a
- segunda arma mais poderosa de Glenn
- quando começar um NEW GAME+. Os
- Prism Mails valem a pena. Mas na nossa
- opinião, os Prism Helmets não são uma
- boa escolha. Os Prism Helmets
- adicionam apenas 1 para a DEF e 1 para
- o M. DEF comparados com os Stone
- Helmets e gastam 1 Rainbow Shell que
- você pode usar para forjar algo que vale
- mais a pena.



Os chefes

- **CHEFE 1:** Mama Komodo x1, Komodo
- Pup x2
- **HP:** ????
- Mama Komodo: 65
- Komodo Pup: 13
- **LOCAL:** Lizard Rock
- **EQUIPE:** Serge
- **DIFICULDADE:** Fácil
- Você vai ter que derrotar os Pups antes
- de lutar com a grande mama. Os Pups
- são fáceis e um ataque forte vai acabar
- com eles. A mama não é difícil também,



só precisa usar ataques poderosos. Quando ela está ajoelhada significa que está perto da morte.

CHEFE 2: Karsh, Solt e Peppor

HP:

Karsh: 150

Solt: 60

Peppor: 60

LOCAL: Cape Howl

EQUIPE: Serge, Kid

DIFICULDADE: Fácil

Estes caras vão tentar capturar Serge, mas Kid irá aparecer para ajudá-lo. Comece atacando Karsh primeiro. Depois que acabar com Karsh continue atacando seus companheiros, com ataques poderosos e não terá problemas.

CHEFE 3: Solt e Peppor

HP:

Solt: 75

Peppor: 75

LOCAL: Fossil Valley

EQUIPE: Serge, Kid

DIFICULDADE: Fácil

Ambos ganharam mais 15 de HP desde a última vez. Peppor pensa que trouxe um inato negro, mas acabou trazendo um branco por engano. Use seus elementos para acabar com estes caras. Solt tem um ataque que pode causar algum dano. Mas mesmo assim eles não causarão muitos problemas.

CHEFE 4: Red, Blue e King Moaman

HP:

Blue Moaman: 120

Red Moaman: 120

King Moaman: 215

LOCAL: Viper Manor Bluffs

EQUIPE: Serge, Kid, Guile

DIFICULDADE: Difícil

Os Moamans Red e Blue são difíceis. Os Blue e Red usam espadas de gelo e fogo respectivamente. O King não é tão forte quanto eles. Serge deve usar ataques fortes no Blue até ele chegar ao level 4 e Kid deve usar seus elementos vermelhos no Blue. Guile deve curar a equipe e quando todos estiverem bem, ele deve atacar o inimigo que todos estiverem atacando. Depois que os Blue morrerem, ataque o King. Se você matar o Red antes de matar o King, o King vai soltar algumas magias poderosas.



CHEFE 5: Marcy

HP: 300

LOCAL: Viper Manor

EQUIPE: Serge, Kid, Guile

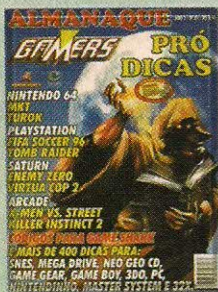
DIFICULDADE: Média

Seus ataques normais irão tirar cerca de 30 HP. Use seus ataques e elementos mais poderosos. Quando ela estiver ajoelhada, ela irá usar alguns ataques que causam muito dano.

ALMANAQUE

GAMERS

PRÓ DICAS



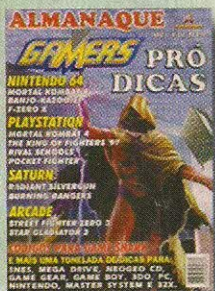
Cód.: R-ALM-PD 01
Cada R\$ 4,90



Cód.: R-ALM-PD 02
Cada R\$ 4,90



Cód.: R-ALM-PD 03
Cada R\$ 4,90



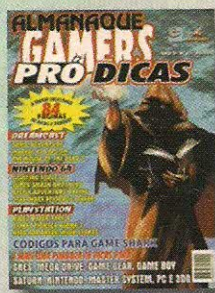
Cód.: R-ALM-PD 04
Cada R\$ 4,90



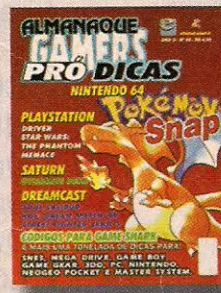
Cód.: R-ALM-PD 05
Cada R\$ 4,90



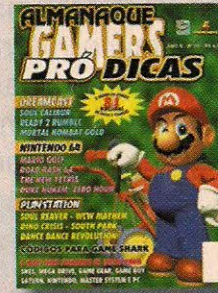
Cód.: R-ALM-PD 06
Cada R\$ 4,90



Cód.: R-ALM-PD 07
Cada R\$ 4,90



Cód.: R-ALM-PD 08
Cada R\$ 4,90



Cód.: R-ALM-PD 09
Cada R\$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- Cód.: R-ALM-PD 01 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 02 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 03 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 04 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 05 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 06 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 07 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 08 - Cada R\$ 4,90 ()
 Cód.: R-ALM-PD 09 - 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 (0**11) 266-3166.**
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

**CHEFE 6: Lynx****HP:** 500**LOCAL:** Viper Manor**EQUIPE:** Serge, Kid, Guile**DIFICULDADE:** Média

Lynx é um inimigo de Kid, mas ele o ataca de qualquer modo. Ele não é um chefe difícil, mas cuidado com seus ataques contínuos. Ele pode recarregar cerca de 200 HP, mas se usar ataques potentes nele não terá com o que se preocupar. Leve algum item de cura como precaução.

CHEFE 7: Beeba x4**HP:** 270 cada**LOCAL:** Hydra Marshes**EQUIPE:** Serge, Guile, Korcha**DIFICULDADE:** Difícil

Você vai lutar primeiro com um Beeba, mas ele vai chamar mais três amigos. Isso é muito irritante, pois eles não tiram muitos danos, mas levam tempo para serem mortos. É melhor você usar ataques e não elementos.

**CHEFE 8: Wingapede****HP:** 485**LOCAL:** Hydra Marshes**EQUIPE:** Serge, Guile, Korcha● **DIFICULDADE:** Média

- Depois de usar a Beeba's Flute, o Wingapede irá atacar. Use elementos como Ice Blast. Use o Wandain de Guile.
- Acabe com ele rapidamente antes que ele use seus ataques mais poderosos.

● **CHEFE 9: Pentapus**● **HP:** 750● **LOCAL:** Hydra Marshes● **EQUIPE:** Serge, Korcha, Guile● **DIFICULDADE:** Difícil

- Este polvo é difícil, pois leva poucos danos e tem um ataque que se chama Whop que pode tirar 120 de HP de um personagem. Mantenha o HP de Serge acima de 100. O monstro vai começar a tirar mais danos quando estiver quase morto, então use muitos elementos de cura e faça de tudo para acabar rapidamente com este monstro.

● **CHEFE 10: Dwarf Army**● **HP:**

● DaggyDwarf x2 - 100HP

● DaffyDwarf x2 - 100HP

● Dwarf x1 - 100HP

● **LOCAL:** Hydra Marshes● **EQUIPE:** Serge, Korcha, Guile● **DIFICULDADE:** Fácil

- O Hi-Ho Chorus pode causar algum dano. Mas eles não usam muito. Você vai acabar com eles rapidamente.

● **CHEFE 11: Hydra**● **HP:** 900● **LOCAL:** Hydra Marshes● **EQUIPE:** Serge, Korcha, Guile● **DIFICULDADE:** Média

- Use tudo o que puder nesta luta, alguns



elementos com efeito em lugares pode causar algum dano. O ataque deste monstro não é muito forte. Quando a Hydra ficar mais fraca ela vai usar uma magia que aumentará seus ataques e defesa, é aí que ela vai começar a causar danos. Use muitos elementos poderosos nela, guarde os elementos para o final.



CHEFE 12: Polly

HP: 700

LOCAL: S.S Invincible

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Média

Esta luta não é difícil. Polly tem alguns ataques fortes, mas vai sobreviver. Antes de lutar com Polly pare na loja de Zeppa e melhore suas armas.

CHEFE 13: Fargo

HP:820

LOCAL: S.S Invincible

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Fácil

Este é ainda mais fácil do que Polly. Fargo gosta de usar sua espada e de vez em quando usa alguns ataques elementais. Use os elementos brancos de Serge para causar um bom dano.

CHEFE 14: Dead Head

HP:1000

LOCAL: S.S Invincible

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Média

Use os elementos brancos de Serge para causar um bom dano. Cuidado quando ele começar a combinar seus ataques. Você não terá problemas com esta luta, ela é bem fácil.

CHEFE 15: Hi-Ho Tank

HP: 870

LOCAL: Water Dragon Isle

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Irritante

Uma luta muito longa. Acabe com os dois anões antes de acertar o tanque de guerra. O tanque é bem ofensivo e irá fazer ataques duplos quando estiver para morrer. Use ataques poderosos e elementos de cura quando necessário.

CHEFE 16: Solt e Peppor

HP:

Solt - 400

Peppor - 400

LOCAL: Mt. Pyre

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Fácil

No começo você vai rir deles. Mate Solt primeiro, depois vá em cima de Peppor, pois ele não estará no lado de ninguém. Não se preocupe muito, esta luta é bem fácil.

CHEFE 17: Fire Dragon

HP: 1100

LOCAL: Mt. Pyre

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

**DIFICULDADE:** Difícil

Esta luta é muito longa. Equipe um Revive Element em Serge e reze para que ele não morra. O ataque mais devastador do dragão é o Fire Breath que causa cerca de 140HP de dano!!! Use seus ataques e elementos mais poderosos contra este monstro. Use sempre algo como Capsule quando o dragão usar o seu Fire Breath.

**CHEFE 18:** Karsh, Zoah e Marcy (Os Deva Dragoons)**HP:** ????

Karsh - 680

Marcy - 500

Zoah - 550

LOCAL: Mt. Pyre**EQUIPE:** Serge, Kid, Korcha**DIFICULDADE:** Médio - Difícil

Mate Marcy primeiro. Cuidado com o ataque Dragoon Rider que causa um grande dano. Mas todos os outros ataques são inúteis.

CHEFE 19: Taurusoid**HP:** 1200**LOCAL:** Fort Dragonia**EQUIPE:** Serge, Kid, Korcha**DIFICULDADE:** Difícil

- Este cara como os outros Cybots, tem
- uma grande resistência a ataques. Ele é
- inato a amarelo, então use Aeroblater nele.
- Seus ataques não tiram muita energia,
- mas quando a sua energia está quase
- acabando ele irá começar a causar muitos
- danos. Tenha alguém que cure, de
- preferência KID.

CHEFE 20: Giant Gloop**HP:** 830**LOCAL:** Fort Dragonia**EQUIPE:** Serge, Kid, Korcha**DIFICULDADE:** Média

- Ele tem uma grande defesa, mas quase
- não ataca pois é lento. Comece usando
- elementos poderosos do fogo. Todos os
- personagens devem ter elementos do fogo
- equipado. O Gloop tem um enorme ataque
- que causa muitos danos. Como Kid estará
- fraca aqui, não equipe as coisas boas
- nela. Tenha alguns Revives.

CHEFE 21: Sun Of A Gun**HP:** 420**LOCAL:** Fort Dragonia**EQUIPE:** Serge, Kid, Korcha**DIFICULDADE:** Muito difícil

- Ele é inato a branco, então Serge não
- causará muitos danos. O que o faz
- perigoso é que ele pode se tornar
- invulnerável a todos os elementos.
- Felizmente ele não tem muito HP. Mas isso
- é porque não pode causar muitos danos
- nele. Ele também tem um ataque que
- enfraquece sua equipe e um que tira muita
- energia. Fique preparado para usar o Heal
- e use ataques poderosos sempre que
- possível. Os elementos de Serge causam
- mais danos nele do que os dos outros.



CHEFE 22: Bunyip

HP: 400/1200

LOCAL: Fort Dragonia

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Difícil

A defesa dele é baixa. Use elementos azuis contra ele. Ele irá usar Magma Bomb e inferno. Quando causar 400 de dano nele, ele vai morrer e um enorme cara azul vai aparecer. Ele é inato a negro, então os elemtnos brancos de Serge vão causar muitos danos. Use Luminaire neste inimigo. Uma de suas magias mais chatas é a Free Fall que causa 180 de dano em um personagem. Use tudo o que tiver de bom nesta batalha e vai poder acabar com ele sem muitos problemas.



CHEFE 23: Lord Viper

HP: 900

LOCAL: Fort Dragonia

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Fácil

Esta luta é bem fácil. É como se fosse um descanso de todas as outras lutas. Viper não tem nenhuma magia poderosa e é inato a amarelo. Não há nada com o que se preocupar com esta luta.

CHEFE 24: Lynx

HP: 1400

LOCAL: Fort Dragonia

EQUIPE: Serge, Kid, Korcha

DIFICULDADE: Média

A luta acontece logo depois de Viper. Esta luta ainda não vai ser muito difícil, pois irá ter muita experiência. Lynx não tem mais uma magia de cura, então não se preocupe em acabar com ele rapidamente. Ele tem algumas magias negras que causa algum dano, então se prepare para se curar. Novamente use seus melhores elementos. Lynx não era difícil e desta vez está mais fácil ainda.



CHEFE 25: Serge e os outros

HP: ????

Serge - ????

Membro da Equipe - ????

Membro da Equipe - ????

LOCAL: Fort Dragonia

EQUIPE: Lynx

DIFICULDADE: Invencível

Aqui está você, usando o Lynx sozinho contra a equipe que usou na luta anterior a esta. Você não pode vencer esta luta a não ser que use o GameShark, então apenas perca. Hummmm... Quería saber



como o HP de Serge e dos outros aumentou para mais de 1000, estranho...

CHEFE 26: Radius

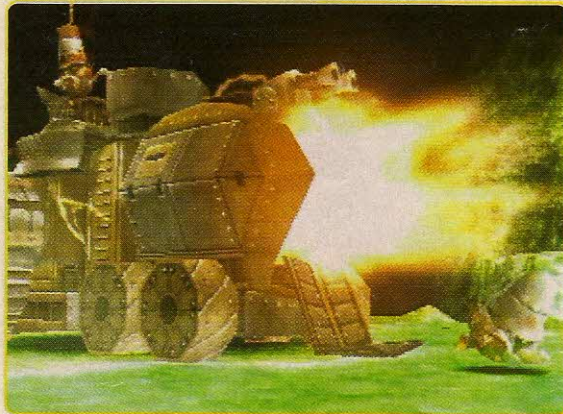
HP: 750

LOCAL: Arni Village

EQUIPE: Lynx, Sprigg, Harle

DIFICULDADE: Fácil

Você deve equipar alguns elementos amarelos. Radius é bem fácil, tente o Monster Morph de Spring, tente os novos ataques que quiser, pois dificilmente irá perder.



CHEFE 27: Sage

HP: 1150

LOCAL: S.S Zelbess

EQUIPE: Lynx, Norris, Zappa

DIFICULDADE: Média

Ele muda os elementos e ataca em um turno. O lado bom é que ele é burro e não sabe seus elementos. Use elementos e ataques poderosos nele. Equipe Revive em todos os personagens.

CHEFE 28: Garai

HP: 980

LOCAL: Isle of the Damned

EQUIPE: Lynx, Norris, Zappa

DIFICULDADE: Média

A batalha parece difícil, mas o HP baixo de Garai muda tudo isso. Quando garai usar o Triple Cut em alguém, imediatamente cure esta pessoa. Lynx irá causar muitos danos nele, então use coisas como Feral Cats. Você não vai demorar muito para acabar com ele.



CHEFE 29: Highwayman

HP: 1600

LOCAL: Dead Sea

EQUIPE: Lynx, Norris, Zappa

DIFICULDADE: Média

Este cara pode usar Darkness em você, o deixando cego e abaixando muito a sua mira. Isso fará da luta difícil, pois dificultará o aumento do level dos elementos, então traga com você Panacea e Purify. Um dos ataques perigosos dele é o Rumble que pode tirar cerca de 230 HP de um personagem. Cure seus personagens e não pare de atacar o inimigo. Ele também tem muito HP, o que deixa esta batalha ainda mais LONGA!

CHEFE 30: Miguel

HP: 1750

Agora você pode comprar as revistas da Editora Escala também pela Internet!



Editora Escala, pensando em você.

www.escala.com.br

Complete sua coleção!

**Aqui você vai encontrar os números atrasados
e conferir os nossos lançamentos.**





LOCAL: Dead Sea

EQUIPE: Lynx, Norris, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

Esta será uma longa luta. Ele é inato a branco, então Lynx e Miguel causarão muitos danos entre eles. Miguel começa bem fraco, mas logo ele começará a usar coisas pesadas como o Holy Light e o Holy Dragon Sword que causarão muitos danos em sua equipe. Traga basicamente todos os elementos que precisar. Todos devem estar equipados com o elemento preto, FreeFall vai causar muitos danos nele. Os elementos negros são a chave para vencer esta batalha.



CHEFE 31: Mega Starky

HP: 1900

LOCAL: Sky Dragon Isle (home)

EQUIPE: Lynx, Norris, Zappa

DIFICULDADE: Fácil

Este chefe é bem fácil. As magias dele causam menos do que 10 de dano e seus ataques não tiram quase nada. Use apenas ataques poderosos assim como magias para acabar com este inimigo.

CHEFE 32: Roachester

HP: 1300

LOCAL: Viper Manor Sewers

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa ou Norris

DIFICULDADE: Média

Ele começa sendo bem fácil, mas logo depois fica um pouco mais difícil, mas mesmo assim não é nenhuma ameaça. É melhor que traga Zappa para acabar rápido com este inimigo.

CHEFE 33: Hell's Cook

HP: 1920

LOCAL: Viper Manor Jail

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa or Norris

DIFICULDADE: Fácil

Este chefe não tem nenhuma magia ou ataque forte. Ataque-o até que ele fique fraco. Ele irá usar Spice of Life, o qual irá apenas recuperá-lo. Este é um dos chefes mais fáceis do jogo.

CHEFE 34: Grobyc

HP: 2200

LOCAL: Viper Manor

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa or Norris

DIFICULDADE: Fácil

Este aqui também é fácil. Seus ataques são fracos e ele não pode fazer nada além disso. Acabe com ele rapidamente para que ele não use uma de suas magias poderosas.

CHEFE 35: Guillot

HP: 1000/1000

LOCAL: Viper Manor

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Fácil

Guillot é o irmão mais novo do XATM-092 (FFVIII) e é muito fácil de acabar com ele. Acabe com ele facilmente nas duas batalhas. Você não vai encontrar



problema algum.

CHEFE 36: Orlha

HP: 1850

LOCAL: Guldove(another)

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Média

Este inimigo tem um bom ataque e pode causar um grande dano. Traga um pouco de Cure para restaurar a energia dos feridos. Use elemento do fogo contra ela e não terá muitos problemas.

CHEFE 37: Water Dragon

HP: 3400

LOCAL: Water Dragon Isle

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Média

Nada para se preocupar aqui. É um dos dragões mais fáceis do jogo. Ele não ataca muito e usa magias do gelo. Zappa deve usar o seu martelo enquanto os outros armas com o elemento vermelho.



CHEFE 38: Fire Dragon

HP: 1100/4200

LOCAL: Mt. Pyre

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

• Ele vai começar como o Fire Dragon que
 • você enfrentou em Mt. Pyre. Este será
 • bem fácil e não vai encontrar problemas
 • para acabar com ele. Logo que matá-lo
 • ele vai começar a se transformar e vai
 • ficar muito mais poderoso. O Seu Fire
 • Breath vai causar cerca de 200 HP de
 • dano em todos os personagens de sua
 • equipe. Tenha certeza de ter HealALL
 • equipado e traga muitos outros itens de
 • cura.

CHEFE 39: Earth Dragon

HP: 3500

LOCAL: Earth Dragon Isle

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Fácil

• Este é o dragão mais fácil de todos. Tudo
 • o que ele pode fazer é atacar e seus
 • ataques são bem fracos. Você pode
 • matá-lo com um golpe se estiver muito
 • forte.

CHEFE 40: Black Dragon

HP: 4200

LOCAL: Marbule (segundo)

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

• O Black Dragon pode ser muito chato se
 • usar elementos brancos. Se fizer isso, ele
 • usará Anti-White na pessoa que estiver
 • fazendo isso. Os elementos negros vão
 • curá-lo. Ele também pode usar SealALL o
 • que impede que todos usem elementos.
 • Use o Gravity Blow para tirar metade de
 • sua energia. É melhor que traga os
 • melhores elementos aqui (exceto os
 • negros e brancos.)

• **CHEFE 41:** Tyrano



HP: 2000

LOCAL: Gaea's Navel

EQUIPE: Lynx, Karsh, Leah ou Zappa

DIFICULDADE: Fácil

Mate primeiro o pássaro pois ele pode se tornar perigoso. Depois ataque Tyrano. Parece que ele é difícil, não se preocupe ele é fácil. Ele apenas ataca. Mas se ele aparecesse mais cedo no jogo ele poderia ser muito difícil.

CHEFE 42: Green Dragon

HP: 4200

LOCAL: Gaea's Navel

EQUIPE: Lynx, Karsh, Leah ou Zappa

DIFICULDADE: Difícil

A magia mais poderosa dele é a Carnivore, a qual pode causar 160 HP para um personagem. Equipe muitos CurePlus e HealAlls para se curar. O dragão poderá envenená-lo, mas você não deve perder um turno para curar isso.

CHEFE 43: Sky Dragon

HP: 4600

LOCAL: Sky Dragon Isle

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Muito difícil

Se ele usar o MagNegate, se prepare pois vai aumentar o poder de todos os elementos. Se você tiver Magnify use-o rapidamente, pois vai fazer com que os elementos voltem ao normal. Quando ele estiver para morrer, ele irá usar o UltraNova. Esta magia vai tirar cerca de 350HP de todos os membros de sua equipe. Use rapidamente HealAll duas vezes e a pessoa que restar deve atacar para matar.

CHEFE 44: Shaker Brothers

HP: ?????

Solt - 1000HP

Peppor - 1100HP

LOCAL: Isle of the Damned

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Fácil

Esta é uma das lutas mais fáceis do jogo. Os ataques deles quase não lhe causam efeitos. Acabe com eles rapidamente, Karsh irá causar mais dano do que os outros.

CHEFE 45: Dario

HP: 3500

LOCAL: Forbidden Island

EQUIPE: Lynx, Karsh, Riddel

DIFICULDADE: Extremamente Difícil

Esta é praticamente a luta mais difícil do jogo. Dario tem uma defesa muito alta e gosta de usar LoRes para abaixar a sua resistência. A sua SonicSword não vai causar muito dano, mas cuidado com o Dash e Gash, os quais causam cerca de 400HP e ele usa bastante. Ice Blast poderá causar muitos danos também. Lynx deve começar aumentando a sua força, depois usando algo como Holy Light como Dario é inato ao negro. Karsh deve usar a sua nova habilidade Axiomatic quando estiver disponível. Coloque 2 ou mais HealAll em cada level. Você vai receber a Mastermune, a arma mais poderosa do jogo para Lynx e Serge.

CHEFE 46: DeHydrate

HP: 1000

LOCAL: Hydra Marsh (another world)

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa



DIFICULDADE: Fácil

Este chefe é uma PIADA. Apenas ataque e vai vencê-lo. Ele usa Gravitone o tempo todo que causa cerca de 0 a 1 de HP em todos os membros de sua equipe.

CHEFE 47: Dark Serge

HP: 3600

LOCAL: Fort Dragonia

EQUIPE: Lynx, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

Primeiro pegue a Mastermune com Dario, pois com esta espada Dark Serge será fácil demais, de outro modo a batalha será difícil. Ele ataca 3 ou mais vezes, seus elementos causam danos para todos e tem os mesmos elementos negros que Lynx aprende. Logo que ele usar o ForeverZero você estará com problemas. Recupere todos duas vezes e ataque como um louco.

CHEFE 48: VIRA UNUS

HP: 4050

LOCAL: Fate Distortion

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Média

Vira Unus tem três ataques. Eles são bem poderosos, especialmente quando ele se cura. As suas resistências e ataques aumentam a cada turno. Com a Mastermune você vai causar muitos danos, mas se prepare para recuperar energia.

CHEFE 49: Polis Police

HP: 3500

LOCAL: Chronopolis

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Média

- Esta luta é bem fácil. Os robôs podem
- acabar com um de seus homens
- facilmente com a Bazooka então se
- prepare para usar alguns Revives. Fique
- atacando e vai vencer facilmente a luta.

CHEFE 50: Fate

HP: 5000

LOCAL: Chronopolis

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

Este cara faz uma contagem regressiva de 5 até 0 e quando chega ao 0 ele dá um ataque muito poderoso em todos os membros de seu grupo. Ele pode usar FreeFall então cuidado. O Saint é bem útil aqui. Coloque em Serge. Apenas se cure sempre que ele der um ataque fulminante.

CHEFE 51: Royal Jelly

HP: 3700

LOCAL: El Nido Triangle

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa ou Starky

DIFICULDADE: Fácil

Este chefe é completamente invulnerável exceto pelo fogo. Zappa é uma boa escolha aqui. Traga muitos elementos do fogo. Este inimigo não é muito poderoso, então você não precisa se curar muito.





CHEFE 52: Terrator

HP: 3500

LOCAL: Terra Tower

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Fácil

Este chefe tem apenas alguns ataques, como OmegaYellow que causa muito dano e Capsules para se curar. Isso é tudo. Você vai poder acabar com ele rapidamente.

CHEFE 53: Lavos Time Devourer e Schala

HP: 9999

LOCAL: Opassa Beach Portal

EQUIPE: Serge, Karsh, Zappa

DIFICULDADE: Difícil

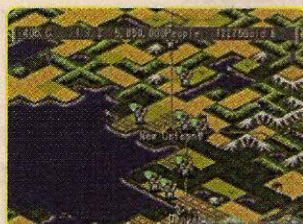
Se você matar Schala vai receber um final diferente. Você deve libertar Schala. Lavos pode usar alguns elementos bem fortes em você. É melhor usar elementos Summon nele. Saint funciona muito bem.

CIVILIZATION II

Avanços nas correções

Primeiro, este código edita o que você vai aprender e não o que você já aprendeu. Vá para o jogo e comece um novo jogo. Então acione o botão do Curinga para ir para a tela de Code Generator. Depois vá para UNKNOWN VALUE. Coloque para CHANGE SEARCH AREA (5) e depois Start. Então volte para o jogo. Depois pegue os advancements como pegaria normalmente. Então acione o botão Curinga mais uma vez. Escolha DIFFERENT TO LAST e depois SHOW

- RESULTS e depois RETURN TO GAME.
- Pegue outro Advancement e repita isso até os endereços dos ROMs da Web Page estarem na lista de SHOW RESULTS. Escolha o código correto e aperte A, então → e □ para mover o cursor para o código para assim editá-lo.
- Coloque os valores 0000-0089 para mudar o advancement. Isso dará todos os advancements em ordem alfabética também.



Dinheiro extra

Coloque "_CasH" como nome da cidade enquanto segura o R1 quando entrar a letra H.

COMMAND & CONQUER

Covert Operations

Coloque o password COVERTOPS.

\$5,000 extra

Enquanto estiver jogando o jogo, pause e aperte →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←. Aperte Start para continuar jogando com mais \$5.000 extra.

Homem livre

Em qualquer fase construa 14 Silos e



depois destrua cada um deles. Depois construa 2 refinarias. Depois disso, quando 1 de seus homens morrer, 10 homens vão aparecer de suas Barracks.



GDI Passwords

<u>FASE</u>	<u>PASSWORD</u>
2	04XFOOP3W
3	W3KIESA3O
4	A8OTO3WIW
5	W1N457LJ4
6	OLXRH5ZUS
7	OX3CS3D4G
8	036Y0TVNY
9	V199PXG5L
10	8PH1NEGII
11	GTJKF2J00
12	T0RMFVVM5
13	AQU7OQ65A
14	KV2UWMZJ9
15	GTJ2PV46



Air Strike instantâneo

Enquanto estiver jogando, pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, X, □, O. Aperte Start para ativar o código.



Ion Cannon instantâneo

Enquanto estiver jogando pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, X, □, ▲. Aperte Start para ativar o código.

Nuclear Strike instantâneo

Enquanto estiver jogando, pause o jogo e aperte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, X, ↑, X. Aperte Start para confirmar o código.



Modo japonês

Coloque o password GODZILLA.



Laser orcas

Quando estiver jogando com o disco GDI coloque o código PATSUX.

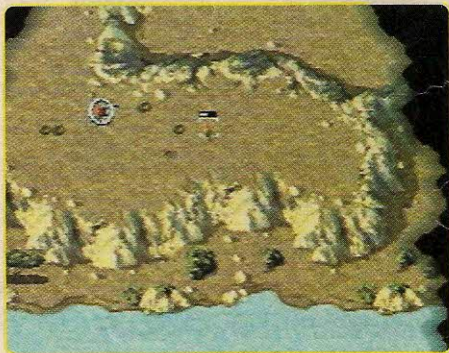


Fase secreta

No disco GDI, coloque o password PATSUX. Isso o levará para uma fase secreta. Venda Veículos. Construa uma casa de reparos e coloque o seu veículo nela. Aperte e coloque o ícone de vendas sobre seu veículo, depois aperte X. Veja todo o Mapa Aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2 + + O + . Enquanto estiver entrando um password ou começando um jogo novo. Solte os botões quando a missão começar. Veja todo o mapa durante a missão Pause o jogo e aperte O, O, O, , O, , R1, O, O, O.

NOD Passwords

Fase	Password
2	C99FAXKW8
3	RZNLQZ3NL
4	W1954XWLF
5	W15DASRS8
6	8PH1MR53W
7	GTJKWOJDK
8	YKK424K3D
9	874LCPUT4
10	A8SHPAHXW
11	OX3UKOP94
12	QGDU MSK2J
13	SZP09VDSB



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Cheat Codes

Clique no menu Teams com o O. Agora moba o cursor para cima dos ícones indicados aperte o botão O.

- 1000 Creditos: , , O, X, , O.
- Chronosphere: , O, O, , , X.
- Revela o mapa: , , O, X, , .
- Parabomb: , X, O, O, X, .
- Vence a fase: X, , , O, , O.
- Nuke: O, X, O, , , .





Passwords - Allies Estes

Estas Passwords são para o disco Allies.

Fase	Password
2	PJ1OC3IEW
3	EC5NAHTU
4	9BFVYZAZ8
5	P4XS4CZVC
6	FMNAE6U08
7	7XIQW4KQI
8	WPLAGLJ2G
9	4TNT8RJ21
10	FZ0ZY7ZQA
11	X9FJZVJZI
12	5RNHTXLRV
13	J7VEWVT09
14	OLHDAPYHL
15	17LE3FDV



Passwords - Soviets

Estes Passwords são para o disco Soviets.

Fase	Password
1	17DUXFJ6C
2	VMBWOQ284
3	XN37MCCSO
4	LH06FZZQL
5	BUVV20LFF
6	AVYQ10YA8
7	LZRJTMQAN
8	YQX4C9GFH
9	1QESO8LE0
10	RKP0UOXJA



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



- 11 CDLKYL7Q4
- 12 8T5GGDK25
- 13 X5CDE0KN8



Soylent Green

Este código transforma as pessoas em dinheiro para você. Mas só funciona no modo de Multiplayer e você deve comprar a refinaria primeiro. Para entrar este código, clique no menu Teams com o O e depois leve o cursor para cima dos seguintes ícones e aperte O em cima de cada um: X, O, ▲, ▲, O, X. Mensagem secreta de Kane. Este código funciona nos dois discos. Segure select e ligue o jogo. Uma foto de Ken vai aparecer e ele lhe dará a mensagem.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION

Eletricidade

Quando você dá Chronoshift algumas vezes, uma esfera estranha vai aparecer no mapa, flutuando por ele. Esta esfera vai eletrocutar qualquer coisa que estiver por perto. Cuidado com esta esfera e não abuse muito do Chronoshift.

✖ Chronoshift

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default.): □, O, ▲, X, O, O.



✖ Dinheiro fácil

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default.): X, X, □, O, O, O.

✖ Vitória rápida

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default.): O, O, ▲, X, □.





Curtina de ferro

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default): □, X, O, X, ▲, ▲.

Ataque nuclear

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default): O, X, O, O, X, □.



Parabombs

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default): X, X, X, O, ▲, □.

Revela o mapa

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default): ▲, ▲, X, O, ▲, □.

Missão secreta na Inglaterra

Vença todas as fases de qualquer CD para habilitar estas missões. Nestas missões, você vai ter que se defender contra formigas gigantes.

Modo verde

Para entrar com este código, coloque o cursor em cima dos símbolos correspondentes no sidebar e quando cancelar (o botão O irá colocar na opção de default): □, X, □, X, □, X, □, X.



CONTENDER

Personagens extras no modo Exhibition

Depois de ganhar o título do World Championship vá para a tela de seleção de personagens do modo Exhibition e aperte □. Depois disso aperte □ novamente e vai poder ser Jackel, Goober, Rascal e Beastman.

Personagens do evento principal no modo de dois jogadores

Comece um novo boxeador no Main Event. Pegue um dos boxeadores e imediatamente salve-o no Memory Card.



Saia e repita com outro personagem. Logo que tiver salvo cada boxeador comece uma luta de dois jogadores. Na tela de seleção de personagem aperte e pegue qualquer lutador que tiver em seu Memory Card.

Foto do jornal

Durante a luta no modo Main Event, ative o controle analógico e aperte em qualquer direção e vai parecer que tirou uma foto. Quando a luta acabar e aparecer os jornais, você vai ver a foto que tirou.

Jogue com "Jackel"

Vá para o Main Event e salve qualquer jogador. Vá para o Exhibition e carregue o jogador que salvou apertando . Depois coloque o cursor sobre este jogador e aperte novamente.

Recuperação rápida

Quando você for derrubado rode o D-Pad e aperte os outros botões rapidamente para se levantar.

CRASH BANDICOOT: WARPED

Caminho Alternativo: Purple Gem

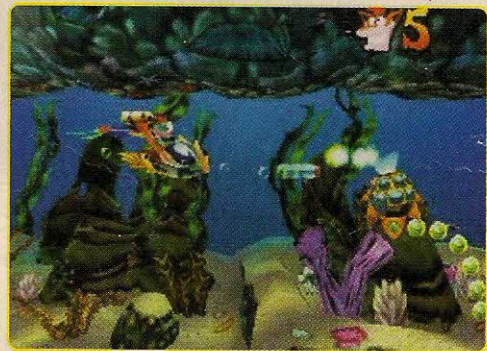
Na fase 9, Tomb Time, há um modo de acessar o caminho Purple Gem sem ter a Purple Gem! Perto do final da fase, a última criatura que mata é uma cobra. Depois de acabar com ela vire à esquerda e vai ver uma plataforma. Ao invés de ir em frente e pegar o ponto de exclamação, pule na plataforma. Pule novamente para a próxima plataforma.

Você vai estar no final do Purple Gem e vai poder pegar um Gem. Você pode voltar o caminho inteiro e no final vai receber outra Gem!



Maçãs dos macacos

Quando estiver jogando em uma fase que há macacos que jogam pedras, depois de destruir os vasos que eles ocupam, você pode chegar perto deles e vai receber maçãs.



Area 51

Quando estiver correndo contra os UFOs, você cairá em buracos. Apenas siga a Wumpa Fruit e ela vai levá-lo em volta dos buracos.

Fases de bônus (26-30)

Você deve pegar 5 relíquias, a qual você recebe vencendo os Time Trials. Para cada fase você vai ter que ter um número



de relíquias para entrar.

Dicas para os chefes

- Tiny: Quando Tiny soltar os leões, fique no fundo da tela para se desviar deles. Se esquive de seu ataque tridente e depois acerte com um rodopio. Três rodopios irão acabar com ele.
- Dingodile: Fique para trás e se esquive de seus raios. Depois de fazer isso use um Rodopio nele. Com três ataques vai acabar com ele.
- Dr. N Tropy: Se esquive de seus mísseis e tiros. Quando ele começar a construir uma escadaria para a sua plataforma, use o rodopio nele e volte. 3 golpes irão acabar com ele.
- N Gin: ???
- N Cortex: Se esquive dos mísseis e minas que ele lança. Depois de tudo explodir, derrube-o nos esgotos. Neo Cortex é destruído depois de três ataques.

Corrida de Crash

Antes de tentar vencer as fases do Time Trial, vença a primeira luta com o N Cortex e vai receber o Crash Dash que permitirá que corra muito mais rápido.



Time Trials - motocicleta fácil

Nas fases onde Crash dirige uma motocicleta, é fácil vencer se esperar um pouco para começar, pois deste modo os veículos não vão derrubá-lo.

Vida extra na fase Sphynxonator

Volte até começar esta fase. Haverão quatro caixas e uma delas há uma vida extra.



Vida extra no Dino Might

Se você já tem a Yellow Gem, dê um pulo duplo na Yellow Gem no final do caminho. Aqui você vai encontrar algumas caixas de aço unidas. Para ganhar 5 vidas, segure O e aperte X para pular. No topo deste pulo, aperte X novamente. Faça isso para pegar as caixas e mais cinco vidas.

Vidas extras no Yellow Gem Path

Quando você for até o final do Yellow Gem Path, pule em cima da gem e continue indo. Você vai chegar em uma caixa de ferro na parede e pegar 5 vidas.

Encontre as Gems coloridas

Green Gem Level 23 Flaming Passion: pegue o caminho difícil.



Blue Gem Level 20 Tomb Wader: pegue o caminho difícil.

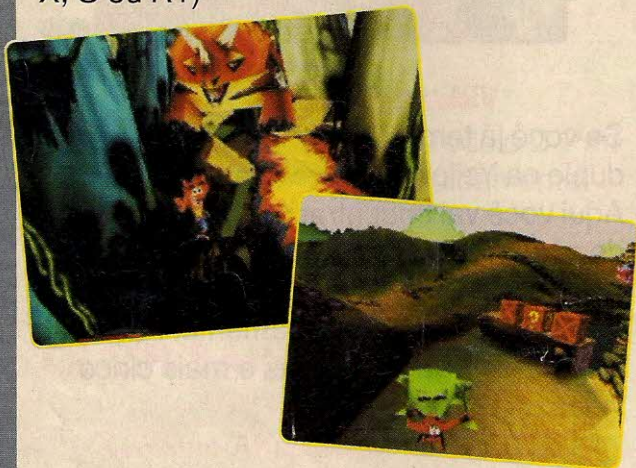
Yellow Gem Level 7 Hang'em High: mostra uma gema nesta fase, mas você deve pegar um Warp secreto para ir até a fase 27 pegá-la.

Red Gem Level 12 Deep Trouble: você deve ir até o final da fase e acertar a caixa. Logo que fizer isso volte para o tubo à direita da caixa de TNT e siga em frente para pegar a red gem.

Purple Gem Level 13 Hang High: pegue o caminho difícil.

Caixas escondidas no Tomb Time

Quando você chegar no beco sem saída com a foto de uma gem púrpura continue atacando para quebrar as caixas (botões X, O ou R1)



Novo final

Vença 100% do jogo. Depois de acabar com Cortex vai receber um novo final.

Início bem rápido nas fases das motos

Quando a segunda luz vermelha se acender em qualquer fase de moto aperte e segure X. Isso irá fazer com que comece bem mais rápido.

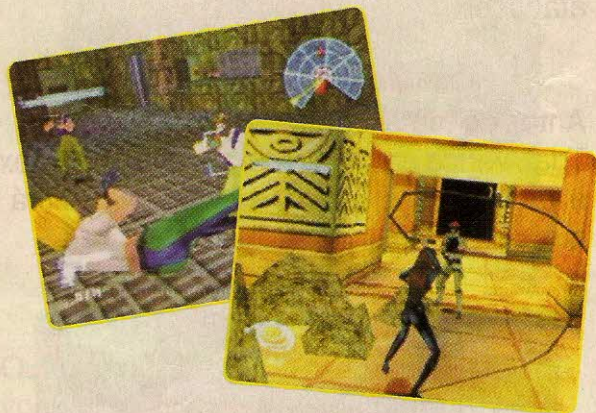
CRIME CRACKERS

Seleção de animação

Na tela de título aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, Select. Se entrar o código corretamente a palavra Start vai se transformar em Animation.

Debug Mode

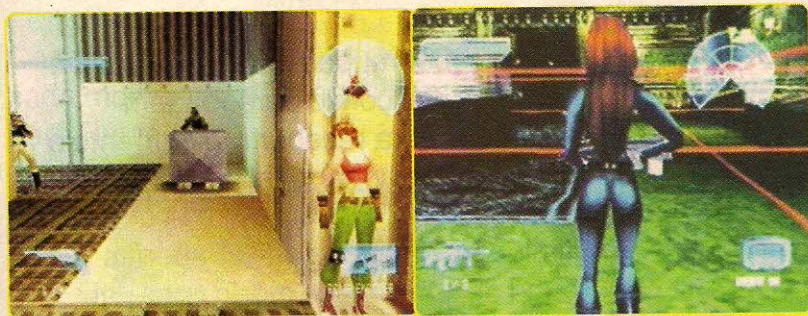
Na tela de título aperte R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, ←, O, →, □, Select, Start. Agora vai ter todos os equipamentos e quando apertar Select vai pular de fase. Passwords das Portas na fase 5 há portas que requerem um código. O código 6178 está escrito na chave e pode ser encontrada na sala anterior. Na fase 9, também é necessário ter um código. Coloque 2360 no triângulo de ponta cabeça no centro da fase.



DANGER GIRL

Cheat mode

No menu principal aperte L1, R2, L2, R1, O, □, ▲, depois segure L1 + L2 + R1 + R2 para habilitar as fases e o cheat menu.



DEAD BALL ZONE

Todos os estádios e times

Coloque o cursor sobre ITALIANO na tela de seleção de língua e segure R1 + L2 + \uparrow + \square por dez segundos.

Armas infinitas

Vá para FRANCES e aperte: \uparrow , \uparrow , \downarrow , \downarrow , Select, \blacktriangle , O, \square , \square , \rightarrow , \rightarrow , \leftarrow , \leftarrow e aperte Start.

DEAD HEAD TRIAL

Todos os carros

Escolha Road GP ou Time Attack. Entre na tela de seleção de máquina. Coloque o cursor sobre o F D 7, aperte L1 + L2 + R1 + R2 + \downarrow + Select + \blacktriangle .

Veja os filmes

No options, escolha Video Clip. Na próxima tela aperte L1 + L2 + R1 + R2 + \uparrow + Select + \blacktriangle .



Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos

Playstation 2 - Dreamcast - Playstation
Nintendo 64 - Game Boy - Super Nes
Acessórios

FACILITAMOS PAGAMENTOS:

- \blacksquare 4X Cheque ou Cartão até 10X
- \blacksquare Assistência Técnica
- \blacksquare Despachamos via Sedex

Fone: (0**11) 6987 2641 / 6949 5195

www.planetgamesp.hpg.com.br

Av. Mendes da Rocha, 95
Vl. Sabrina - SP



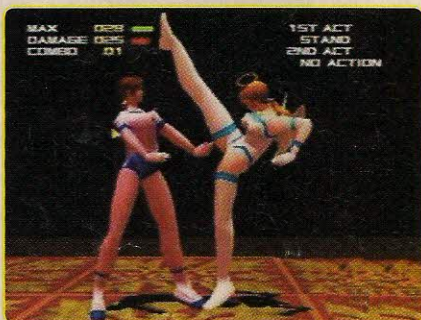
DEAD OR ALIVE

Sistema de câmera

Durante a seqüência de vitória de qualquer personagem, aperte os botões L e R para rodar a câmera e aperte o D-Pad para mudar os ângulos.

Sem indicações na tela na hora do Pause

Depois de der Pause no jogo, aperte Select.



Opções extras

As primeiras 5 opções são baseadas em tempo. A cada três horas que estiver jogando, uma opção extra vai aparecer. Depois de passarem 3 horas, elas não irão aparecer automaticamente, você deverá entrar em um jogo e perder ou ganhar uma luta e depois volte para a tela de Extra Options.



Roupas extras

- Para receber roupas extras, você deve vencer o jogo com o personagem desejado. Para receber rapidamente a roupa dos personagens, você deve deixar a sua barra de energia no máximo, a do inimigo no mínimo e deixar apenas 1 round de luta. Desse modo você vai conseguir rapidamente as 10 roupas de Kasumi, as 9 de Lei Feng e as 5 do resto dos personagens.



Lute com Ayane

- Você deve vencer Kasumi em menos de 5 minutos.

Última opção extra

- Para conseguir esta última opção você deve pegar todas as roupas dos personagens. A última opção é apenas um CG bobo, mas pelo menos vai poder falar que descobriu todos os segredos do jogo.

Músicas e vozes escondidas

- Coloque Dead or Alive em um CD Player qualquer e coloque na 2ª faixa. Não rode a faixa 1!!! Há 41 músicas diferentes com as vozes dos personagens juntos.



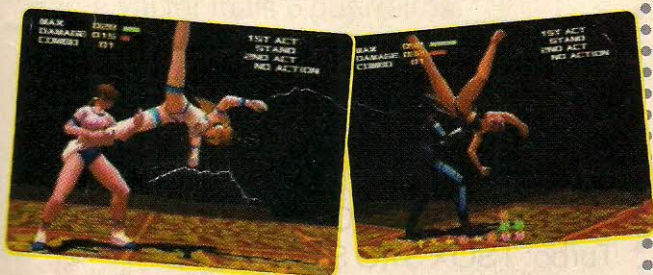
Jogue como Ayane

Consiga todas as roupas do jogo. 14 para cada mulher e 5 para cada homem e 3 para Raidou.



Jogue com Raidou

Para jogar com o último chefe, vença o jogo usando as opções básicas com qualquer personagem.



Papel de parede

Isso não é realmente um truque... Coloque o CD de Dead or Alive em seu computador com CD-Rom. Há um diretório chamado de OMAKE. Dentro deste diretório do CD você vai encontrar fotos em BMP para você usar como papel de parede de seu computador.

DEFCON 5

Jogo bônus

Enterrado junto com o sistema VOS você

vai encontrar uma variação do jogo de tiro clássico. Para encontrá-lo, vá para qualquer terminal VOS e entre na área Communication. Selecione Local Communication e quando ver a mensagem de que não está disponível aperte ▲.

Jogo esperto

Quando chegar na sala de controle, instale os Softwares e ajuste os parâmetros para que as torres funcionem bem. Quando tiver feito isso, volte para a administração level 6 e saia pela porta vermelha com um símbolo nela. Então vá para à direita e deverá encontrar três portas. Uma para à direita de duas para à esquerda. Vá para a última porta à esquerda. Tranque a porta que acabou de passar. Agora espere os aliens chegarem na área. Então eles tentarão entrar na sala e não poderão e irão para a sala ao lado e ficarão perto da parede. Faça com que todos os seis aliens entrem na sala e vai ter aprisionado eles.

DEFEAT LIGHTNING

Roupas e cores alternativas

Na tela de seleção de personagens segure Select e aperte O, □, ou ▲.

DEMOLITION RACER

Habilite tudo (Modo fácil)

Para habilitar todos os carros, pistas e modos do jogo coloque: X, X, □, □, ▲,



▲, O, O no menu principal. Você vai ouvir um som confirmando.



Nota: Quando estiver entrando o código vai entrar em vários menus diferentes, mas não se preocupe, pois funciona do mesmo modo.

Habilite tudo (Modo difícil)

Vença Rookie, pegue:

Modo de jogo: Semi-Pro League

Modo de jogo: Chase

Carro: Renegade

Carro: Mantis

Vença Semi-Pro, pegue:

Modo de jogo: Pro League

Modo de jogo: Chicken

Carro: Predator

Pista: Pelton Stadium

Pista: Meltdown

Pista: Hunter's Quarry

Pista: Scrap Heap

Vença Pro, pegue:

Modo de jogo: Endurance Mode

Pista: Redneck Raceway

Pista: Chemical Plant

Pista: Go-Cart Carnage

Vença

Endurance,

pegue:

Pistas ao

contrário

Carro:

Vandal



Vença Arena, pegue:

Modo de jogo: Suicide

Carro: Widowmaker

DESCENT MAXIMUM

Cheat Codes

Entre estes códigos na Key Section.

Todos os acessórios:

STXOXX TSXO SOX TOY

Acido: STOS TSX TX TOX

Todas as chaves:

STXTO TX TXTSX MIK

Toggle Cloak:

XTO SOTSX TXTO RED

Vida extra:

TXSO TX SXO XTO +1 UP

Escudos completos:

TXOS SXO TSXOS BUG

Os robôs se movem mais depressa:

TXS STO SXO STO JAVA

Turbo: TSOX SXO STOXX SVT



Invencibilidade

Durante o jogo aperte ▲, X, O, X, ▲, □, X, ▲, X, O, ▲.

Fase secreta

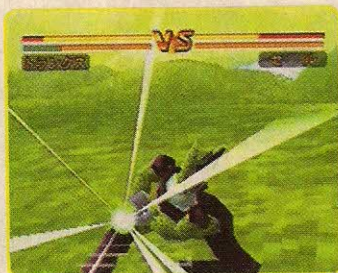
Na fase 2, quando destruir o reator, vá

Falta uma página

Falta uma página

Falta uma página

Falta uma página



Roupas alternativas

Vá para o modo Training ou 2P e aperte simultaneamente + X + O enquanto seleciona o personagem.

Guerreiros extras

Na tela de título aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Você vai ouvir um som confirmando o código. Agora comece o jogo e vai ter mais 6 guerreiros.

Spirit Bomb de Goku

Entre em uma batalha. Aperte: →, ←, ↓, ↑, ▲. Esta magia causa danos apenas nos inimigos (Piccolo e não em Vegeta).

Jogue com Bebi Vegeta (o último chefe)

Segure Select e aperte na tela de seleção de personagens, segure até a luta começar. Quando a luta começar, você estará jogando como Bebi Vegeta.



Jogue com Gogeta

(Goku e Vegeta fundidos)

Vença o jogo no Hard 20 vezes.



Jogue com o SS4 Goku na versão Americana

Na tela de título aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, , , , , , , , , .

Jogue com Super Bebi

Aperte Select e enquanto seleciona algum personagem.

Jogue na fase do Super Bebi

Primeiro, vença o jogo com Goku e depois dos créditos na tela de título, aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ e X, X, X, X, X, X, X, X, X e deverá pegar o Goku4. Depois disso vá para o modo de dois jogadores e pegue o Goku4 para o jogador 2 e qualquer outro personagem para o jogador 1.

Guerra de magias

Quando o oponente lançar de longe uma enorme magia aperte ▲, O, repetidamente e você vai lançar outra magia em seu oponente. Aperte rapidamente para acertar seu inimigo.



Auto-destruição

Enquanto estiver jogando com Vegeta ou Majin Boo, aperte →, ←, ↓, ↑ e o botão de magia para se auto destruir. Isso tira muita energia de seu inimigo.



Sound Test

Na tela de título aperte L1, L2, R1, R2 e Start.



Habilite todos os personagens exceto o último chefe (Versão japonesa)

Na tela de título aperte: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Se fizer corretamente vai ouvir um som. Depois aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲ e X, X, X, X, X, X, X, X, X, X, X e vai ouvir o mesmo som.

Wire Frame

Segure Select enquanto seleciona qualquer personagem.

DRIFT KING

9,999,999 Pontos

Quando o logo GENKI aparecer, segure Start + L1 + L2 + R1 + ↓ no controle 2. Então, quando a tela de título aparecer solte todos os botões.

Volta rápida

Um pouco antes da corrida começar, aperte →. Então quando a corrida começar, aperte o botão do acelerador e vire 90°. Agora o jogo vai reportar que você terminou a primeira volta em menos de 3 segundos.



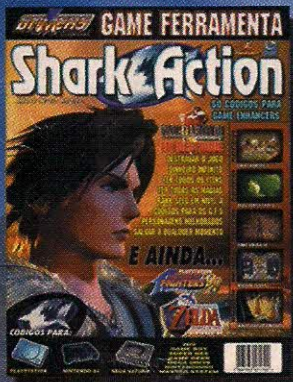
DRIVER 2

Chicago: Carro amarelo x

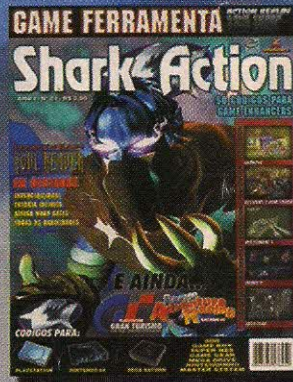
Quer aquele carro amarelo. Vá para o Take A Ride e selecione a cidade

Shark Action

NÚMEROS ATRASADOS



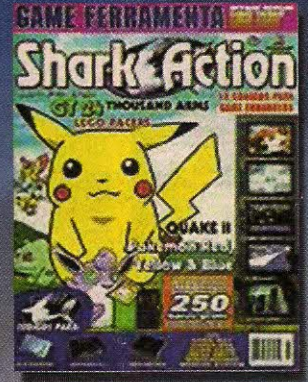
Cód: R-GE 32
R\$ 3,50



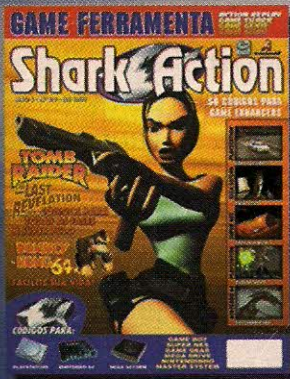
Cód: R-GFSA 01
R\$ 3,50



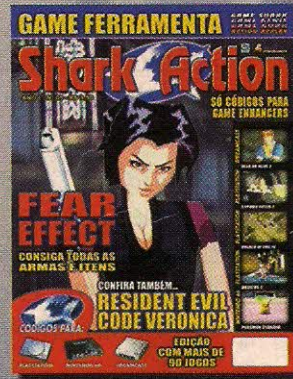
Cód: R-GFSA 02
R\$ 3,50



Cód: R-GFSA 03
R\$ 3,50



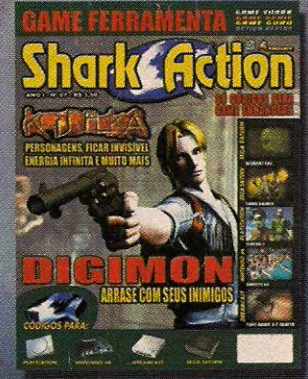
Cód: R-GFSA 04
R\$ 3,50



Cód: R-GFSA 05
R\$ 3,50



Cód: R-GFSA 06
R\$ 3,50



Cód: R-GFSA 07
R\$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- | | |
|---------------------------|-----|
| Cód: R-GE 32 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 01 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 02 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 03 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 04 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 05 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 06 - R\$ 3,50 | () |
| Cód: R-GFSA 07 - R\$ 3,50 | () |

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) 266-3166. ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

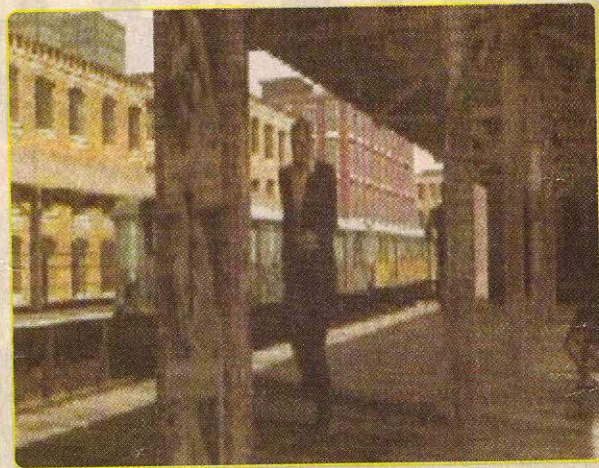


Chicago. Vá para o extremo norte da cidade onde diz "Wringleyville" no mapa. Aqui você vai poder ver um estádio de baseball. Um pouco do lado, você vai ver alguns vans de café e uma porta escrito Ticket em cima. Vá para a porta e aperte o botão de ação. O portão principal vai se abrir e você vai ter habilitado a área secreta. Agora para pegar o carro, entre no estádio e procure pelas duas enormes fileiras. Suba pela coluna e vire no estande até ver um túnel que leva para um estacionamento. Neste estacionamento está o carro amarelo. Aperte ▲ para dirigir este carro dos sonhos!!!



Havana: Mini ✕

Olhe o mapa e vai ver um longo pedaço da estrada que vai para Oeste. Vá por esta estrada e vai ver uma base. Você poderá abrí-la. Siga em volta da base e vai ver 5 ou 6 árvores muito próximas uma das outras. Perto disso há uma alavanca. Aperte ▲ para acionar a alavanca e abrir a porta. Entre na base e vai sair em um estacionamento. Vá para o fundo da base e depois acione a alavanca que está lá. O Mini vai aparecer para você dirigir.



Las Vegas: Carro secreto ✕

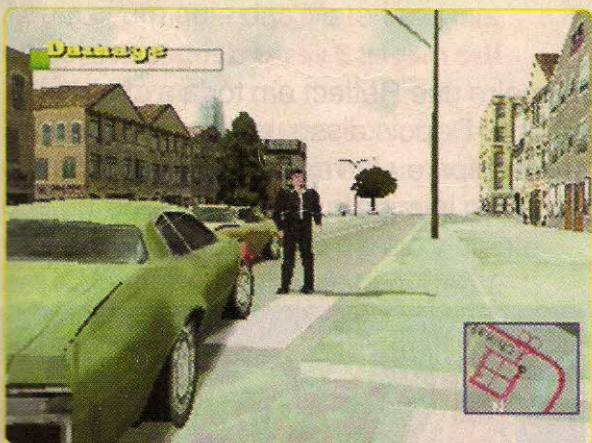
Vire a primeira direita e siga-a. Vire à esquerda para ir para Tropicana. Vire à direita na segunda rua, depois vire a primeira à esquerda. Siga a curva em S e pare no cruzamento. Olhe à esquerda para ver um portão e um prédio. Siga este prédio com quatro cones em frente. No final da construção haverá um portão aberto. Entre lá e verá uma alavanca perto do final da construção. Saia do carro e acione a alavanca que está vendo. Entre no carro novamente e ande pela nova área aberta. O carro secreto estará atrás da construção na sua frente.





Las Vegas: Área secreta

Depois de habilitar o carro secreto, volte para a rua e vire à esquerda. Pegue aquela pista no final e vire à direita. Siga esta rua para a próxima interseção e vire à esquerda. Quando virar à esquerda, você vai ver um prédio, uma abertura e uma parede. Entre a parede e o próximo prédio é onde você vai virar para chegar já área secreta.



Rio: Semi-Truck

Quando olhar no mapa do Rio, você vai ver uma pequena corcova no topo. Logo no meio desta corcova olhando para o norte, você vai ver uma construção. Para

- saber que está no lugar certo, deverá
- haver uma grade de cada lado. Para
- oeste do prédio uma grade que tem duas
- ligações brancas e depois ficam negras.
- A primeira ligação branca da grade é um
- portão. Quando olhar ao norte do prédio,
- a alavanca estará à direita. Se chegar a
- grade à direita, você vai ter ido muito
- longe.



Rio: Jogo Mountain Pass

- Quando você começar pela primeira vez
- no Rio vire se ao contrário. Continue indo
- em frente até chegar em uma parte da
- cidade chamada Santa Teresa. Você
- deverá estar na estrada, se não comece
- isso novamente, se estiver saia da
- estrada. Aperte Start para ver o mapa.
- Haverá uma estrada que levará para uma
- coisa circular (ou algo assim). Continue
- indo por esta estrada até chegar à um
- portão branco. Pare exatamente em frente
- deste portão e para à direita deverá haver
- uma alavanca. Saia do carro e acione o
- dispositivo. Depois disso vai aparecer na
- tela "You have unlocked a secret game!!!".
- Vá para este jogo secreto, quando sair vai
- estar na tela principal novamente. Vá para
- Options e depois Gameplay, vá para o

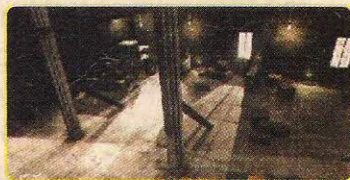


Secret e verá a Mountain Pass.



Rio: Invencibilidade

Quando chegar no Rio, você vai ter que roubar um carro de um policial. A estação de polícia está ao norte do lago. A estação não tem teto e há arame farpado em seus muros. Vá para o lado da construção que tem a porta da garagem e olhe o prédio ao leste da estação (um grande). A porta à esquerda é o que vai abrir. Acione-a.



EDGE OF SKYHIGH

Seleção de fase

Pause o jogo, aperte e segure L1, L2, R1, R2, depois aperte, ▲, □, →, ↓, ←, ↑.

ELECTRIC IRA IRA ROD RETURNS

Stocks extras

Na tela de seleção de modo, coloque o cursor sobre o 1 Play. Aperte →, →, →, →, ↓, ↓, →, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←. Depois volte para o 1 Play e comece o jogo. Você vai receber 5 stocks extras.

FINAL FANTASY 7

Use magias 3 vezes de uma vez!

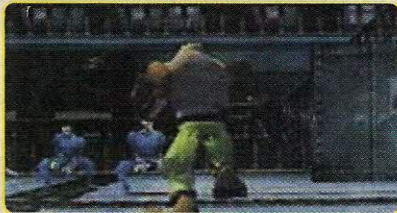
Primeiro use Reflect em toda a sua equipe. Depois disso use uma magia em sua equipe e ela vai rebater e cair três vezes no inimigo.





Tifa ou Cid no Gold Saucer

Em algumas vezes, quando vai para as corridas de Chocobo com Tifa ou Cid eles vão perguntar se podem montar em um Chocobo. Eles então vão poder montar nos Chocobos. Isso também funciona com o Snowboarding.



Difícil de se pegar Materia

Aqui vai um guia das Materias mais difíceis do jogo:

1) Underwater

Vá para o reator submerso com o submarino e use morph em um inimigo que parece um navio fantasma e vai receber um guia, leve-o para o viajante em Kalm para receber esta materia.

2) Knights of the Round

Você vai ter que criar um Gold Chocobo e ir para uma ilha que não está no mapa,



• mas está no canto superior direito. Dentro da caverna, você vai encontrar a materia definitiva!!!

3) Bahamut ZERO

• Pare o trem destruindo o seu casco do norte, pegue a enorme materia azul. Quando a materia estiver no Cosmo Canyon leve Bahamut e Neo Bahamut até ela e vai receber este novo ataque.

4) Master Summon

• Aprenda todas as magias de Summon do jogo e leve-as para a enorme materia vermelha no Cosmo Canyon.

5) Master Magic

• Aprenda todas as magias do jogo e leve-as para a enorme materia vermelha no Cosmo Canyon.

6) Master Command

• Aprenda todas as Command Materias do jogo e leve-as para a enorme materia vermelha no Cosmo Canyon.

7) Final Attack

• Pegue este ataque depois da batalha especial na Battle Arena.



Submarino fora da água?

• Isso é muito bizarro, um bug que quando vimos, não acreditamos no que



estávamos vendo!!! O que deve fazer é alinhar um Chocobo perto do submarino e a nave perto do Chocobo (usamos um verde) e então deve entrar no submarino. O Submarino vai então sair da água e entrar em baixo do Chocobo, mas depois o jogo paraliza.



GOLD SAUCER:

100 GP para 10,000 Gil

Em algumas vezes, quando estiver no Golden Saucer, vai encontrar um homem perto do Save Point, este cara é o homem GP e ele vai vender para você 1 GP por 100 Gil e você vai poder comprar até 100 GP.



Wonder Square

Nesta seção do Golden Saucer você vai poder jogar todos os sub jogos (exceto o de guerra) e alguns jogos novos se pagar.

1) G-Bike

Este jogo custa 100Gil. Neste jogo você deve alinhar a sua moto com o motor de seu inimigo e bater nele para que ele caia. Se você conseguir mais de 10.000 pontos vai receber 10 GP e se vencer o record vai receber 1 GP e 1 item.



2) Snow Boarding

Este jogo custa 200Gil. Este jogo terá três cursos e um modo Time Attack. Para vencer este jogo facilmente, quando for fazer curvas, aperte para a direção desejada e aperte rapidamente o R1 se estiver virando para a direita e L1 se estiver virando para à esquerda.

3) Wonder Catcher

Este jogo custa 100Gil. Este jogo é o mais chato de todos. Você sempre ganha automaticamente 1 ou 3 GPs e um Item idiota como a Potion.

4) Fortune Telling

Esta atração custa 50Gil. Este jogo vai de vez em quando dizer sobre o seu futuro. Mas lembre-se que apenas algumas vezes ele acerta.

5) Sub Quest

Este jogo custa 200Gil. Este é um jogo de submarino que você joga quando está na aventura da Huge Materia, se vencer vai



receber 20 GP.

6) Basket Ball Game

Este jogo custa 200Gil. Você joga uma bola na cesta e se acertar ganhará GP. Acharmos este jogo muito ruim e chato, mas gosto não se discute.

7) Arm Wrestling

Este jogo custa 100-200Gil. Este jogo é fácil, apenas escolha Sumo ou Wrestling (Sumo é mais fácil). Fique apertando O rapidamente e se vencer vai receber 1 GP se estiver jogando no modo Sumo ou 2Gp se estiver jogando no modo Wrestling.

8) Mog House

Este jogo custa 100Gil. Tudo o que deve fazer é alimentar um Moogles chamado de Mog para que ele possa voar. A primeira vez que ganhar fale com o cara perto da máquina e ele vai lhe dar 30 GP!

9) 3D Battler

Este jogo custa 200Gil. Este jogo é muito parecido com o Papel, Pedra, Tesoura e você aperta o botão para escolher o seu ataque. O jogo se torna extremamente difícil depois que vencer algumas lutas.

Battle Arena

Esta atração custa 10GP por jogo. Neste jogo você vai poder lutar com inimigos variados e ganhar Battle Points para trocar por prêmios.



Para vencer facilmente você vai precisar:

- Um Ribbon.
- Materia SlashAll ou MegaALL.
- Aprender Materia Restore com Regen.
- Aprender Materia Enemy Skill com Big Guard, White Wind e Death Force (opcional).
- Uma arma decente (uma ultimate)
- Muito HP mesmo!!!

Quando começar uma batalha, ataque com o SlashALL até acabar com os inimigos, na segunda batalha, use o Big Guard em você mesmo para depois acabar com os inimigos. Na terceira batalha use o regen e depois apenas lute com o SlashLL até ter vencido. Se estiver lutando com Tornberry use Death Force, para quando ele atirar a faca em você não o matar. Depois de ter pego Omnislash e W-Summon a mulher no canto vai perguntar se quer participar do Special Battle.

Para vencer facilmente no Special Battle, você vai precisar:

- Um Ribbon.
- Materia Double Cut (De preferência com 4X Cut).
- Aprender Materia Restore com Regen.



Magias poderosas como Ultima e Comet 2 com Quadra Magic.

W-Magic (opcional).

Knights of the Round (opcional).

Big Guard e White Wind.

Muito HP.

A melhor arma do personagem (Recomendado).

Nas primeiras batalhas comece usando Big Guard e Regen, então use o 4x Cut no primeiro inimigo e ele estará morto. De agora em diante use o 4X Cut no começo das batalhas, mas se tiver apenas o 4x Cut, use uma magia poderosa. O último chefe é o Proud Cloud, para acabar com ele, fique usando magias poderosas. Vai receber então a Skill Knights of the Round.

Corridas de Chocobo

Quando você ganhar um Chocobo você vai poder correr com ele. Há 4 ranks C, B, A e S. Quando vencer 3 corridas você sobe um rank. Em algumas vezes você vai



encontrar um Chocobo preto chamado de Teoiha, para acabar com ele você deve usar o Gold Chocobo. Quando você vencer você vai receber a escolha de pegar um prêmio como um Potion até um

Megalixir ou GP que vai receber entre 5 e 400. Você também pode apostar nas corridas. Para ganhar facilmente segure R1 + R2 + L1 + L2.

Speed Square

Este jogo custa 10 GP. Aqui você ganha pontos atirando nas coisas e se conseguir mais de 30.000 pontos vai receber um prêmio.



Ghost Hotel

Aqui você vai poder descansar em um hotel assustador por uma pequena quantidade de GP, há também um Item Shop onde você vai poder comprar algumas coisas.

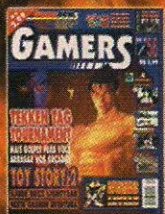


Round Square

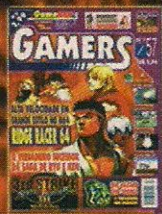
Este jogo custa 3GP. Este jogo irá lhe mostrar todo o parque.

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: R-G 56
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 57
Cada R\$ 2,99



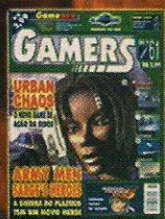
Cód.: R-G 58
Cada R\$ 2,99



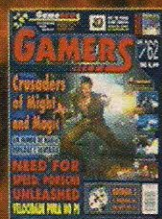
Cód.: R-G 59
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 60
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 61
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 62
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 63
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 64
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 65
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 66
Cada R\$ 2,99



Cód.: R-G 67
Cada R\$ 2,90



Cód.: R-G 68
Cada R\$ 2,90



Cód.: R-G 69
Cada R\$ 2,90



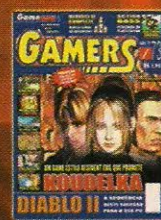
Cód.: R-G 70
Cada R\$ 2,90



Cód.: R-G 71
Cada R\$ 2,90



Cód.: R-G 72
Cada R\$ 3,80



Cód.: R-G 73
Cada R\$ 3,90



Cód.: R-G 74
Cada R\$ 3,90



Cód.: R-G 75
Cada R\$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-G 56 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 57 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 58 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 59 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 60 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 61 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 62 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 63 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 64 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 65 - Cada R\$ 2,99 ()

Cód.: R-G 66 - Cada R\$ 2,99 ()
 Cód.: R-G 67 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 68 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 69 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 70 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 71 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 72 - Cada R\$ 3,80 ()
 Cód.: R-G 73 - Cada R\$ 3,90 ()
 Cód.: R-G 74 - Cada R\$ 2,90 ()
 Cód.: R-G 75 - Cada R\$ 3,80 ()

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) 266-3166. **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

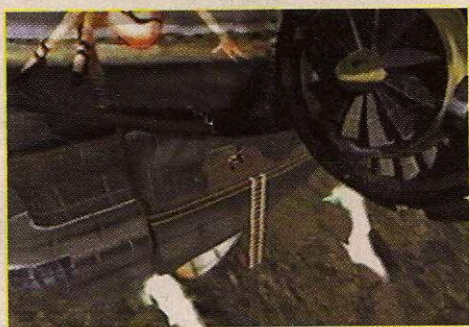


Event Square

É aqui onde os shows acontecem, há apenas um show perto do final do disco 1.

Como chegar em Midgar no disco 3

Se tentar voltar para Midgar vai ver um homem bloqueando sua passagem. Vá para o Bone Village e vasculhe a tenda até o topo da vila. Você vai encontrar a chave que o homem precisa em algum lugar.



Fantasma de Aeris

Quando pegar a chave para Midgar entre na igreja de Aeris e você vai ver Aeris brincando com as flores por algum tempo.

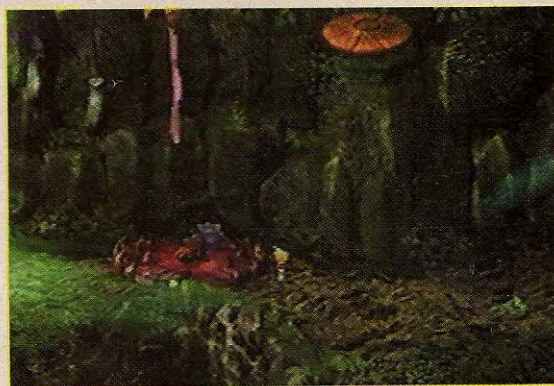
Matando Gi-Nattak em um turno

Apenas use Life1, Life2 ou Phoenix Down e ele vai morrer.



Subindo facilmente o level da magia

- Use a espada Apocalips em Cloud e a
- Materia Exp Plus na armadura de Cloud.
- Encontre um inimigo chamado de Magic
- Pot no Northern Creater, dê um Elixir para
- ele e depois acabe com ele. Você vai
- encontrar um inimigo chamado de Mover
- na mesma área dos Magic Pots. Este
- inimigo lhe ajudará também.



Duplicando Itens

- Você vai ter que ter a Materia W-Item e
- pelo menos 2 dos itens que quer duplicar.
- Quando estiver na batalha seleccione o
- item que quer duplicar com o W-Item e
- aperte a seguinte combinação de botões
- O, O, O, X e rapidamente aperte O, X.
- **Cuidado:** Se apertar X, O, você vai
- apagar o item.





Pegando mais do que 1 Ribbon

Para pegar mais do que 1 Ribbon, você vai ter que usar o Morph em um carinha chamado Master Thornberry. Ele é encontrado em Northern Creaker. Como Demi não funciona nele, você deve usar o 4x Cut com Cloud e depois usar o Morph.

Vencendo Ruby e Emerald Weapon

Ruby

Antes desta luta, mate 2 membros de sua equipe. Você vai precisar de Hades, Knights of the Round junto com HP Absorb, W-Summon, Mime, um Ribbon e



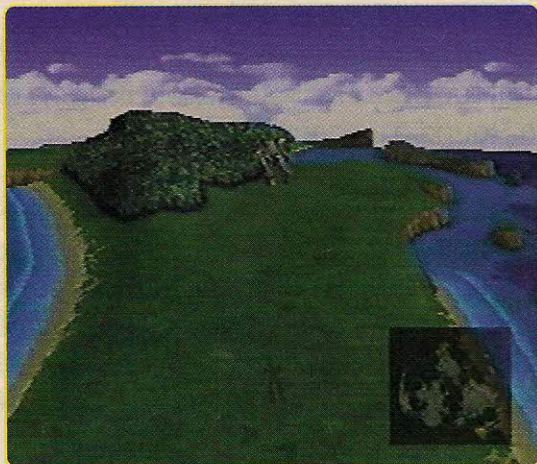
- pelo menos 7000 de HP. Primeiro,
- quando ele enterrar suas garras use o W-Summon com Hades e depois Knights of the Round e as garras dele serão paralizadas por um breve período e depois use Mime no Ruby e Hades vai fazer com que ele durma e KOTR vai tirar muita energia do monstro. Quando ele acordar ele vai trazer suas garras de volta e depois vai enterrá-las novamente.
- Repita a seqüência para acabar com ele.

Emerald

- Primeiro mate 2 de seus homens como fez com o Ruby, equipe Cloud com KOTR (Level 2) junto com HP Absorb, Underwater, W-Summon. Use o KOTR duas vezes junto com W-Summon, fique usando o Mime muitas vezes. Quando ele usar o ataque que o mata com um golpe, você deve ter o Zeidrich pois assim não vai morrer. Depois deste ataque use o KOTR mais algumas vezes para acabar de vez com seu inimigo.

Barret tirando 7777

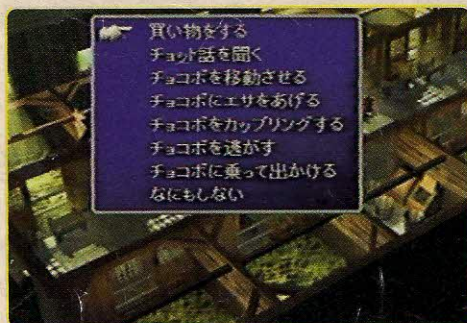
- Não temos certeza se isso funciona na versão Americana / Japonesa, mas funciona na versão internacional. Primeiro você deve equipar Barret com o Missing Score e um Wizard Bracelet, ele deverá estar no level 70, depois equipe-o com as seguintes Materias: Hp +5 (1 estrela), Phoenix (2 estrelas), Time 92 estrelas), Barrier (2 estrelas), Full Cure (2 estrelas), Destruct (3 estrelas). Você também pode equipar outras Materias que não alteram seu



HP. Se fizer isso corretamente Barret irá ter 7777 de HP e todos os seus ataques irão tirar 7777.

Passa por Midgar Zolom sem Chocobo!

Esta dica na verdade é um erro do jogo. Há dois métodos principais para passar pelo Midgar Zolom: tanto montado em um chocobo, ou derrotando-o. Mas para passar de um modo diferente destas ocasiões faça isso: Espere até Zolom estar em um dos cantos e corra que nem um louco para o outro lado. Quando Zolom estiver quase o tocando, vá pela tela de menu e salve o jogo. Quando sair da tela de menu segure os botões R + L e aperte Select + Start. Quando você carregar o jogo, Zolom estará longe de você, permitindo que passe sem problemas.



FINAL FANTASY 9

(Americano)



1) Se movendo

Como os outros Final Fantasies, você deve usar o D-Pad ou o controle analógico para mover seu personagem. Você também pode escolher Andar / Correr usando o D-Pad ou o controle analógico. Você pode configurar isso no Sub-Menu.

Ícone Here

O ícone Here diz a você onde está. Há algumas horas em que seu personagem fica coberto por objetos. Você pode usar este ícone para determinar a sua localização.

Ícones do campo

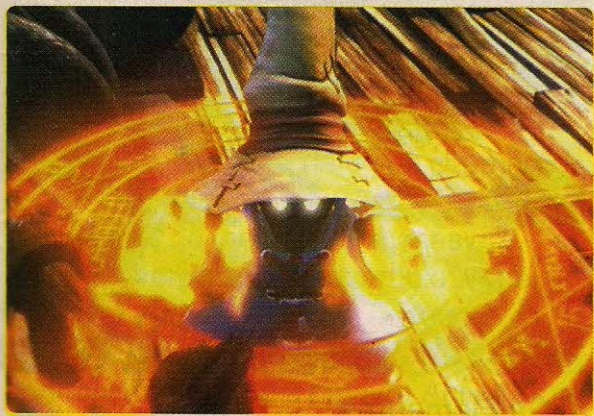
Você vai ver estes ícones quando há algum objeto de seu interesse. Logo que ver este símbolo, use o botão de examinar para dar uma olhada. Você pode pegar itens, receber informações, abrir portas e muito mais.

Transportes

Você também vai encontrar transportes diferentes no jogo. O Blue Narciss é um navio criado pelo regent Cid que foi feito para navegar nas águas profundas. Aqui



vão os controles: □ = move para trás, O = sai do barco, ▲ = vai para o convés, X = move para frente. Hilda Garde 1 & 3 = é o barco voador que o regent Cid fez e deu o nome de sua esposa. Este transporte é bem rápido e apenas pode pousar em níveis planos. Seus controles são quase os mesmos do Blue Narciss exceto que o O faz com que a nave pouse. Chocobo = você pode andar nas costas deles. Você também pode procurar por tesouros enquanto anda em suas costas.



Atacando e sistema de batalha

2) Sistema de batalhas

O sistema de batalha é quase o mesmo dos FF anteriores. Tem o ATB ou Active Time Battle que diz que horas seu personagem pode atacar, defender e etc. As batalhas também dependem dos Hit Points (HP). O HP é a quantidade de danos que seu personagem suporta. Se ele chegar a 0 seu personagem é nocauteado. Você pode revivê-lo usando o Phoenix Down. Se o HP de todos os membros de sua equipe chegar a 0 então o jogo acaba.

Agora há quatro tipos diferentes de ataque. São os ataques físicos (Physical

Attacks), que são os ataques corporais que seus personagens executam. Há os ataques especiais que apenas alguns personagens podem executar. Como o Sword Tech apenas Steiner pode usar. Há também as habilidades (Abilities) que seus personagens podem aprender e usar nos oponentes. E também pode fazer várias coisas nas batalhas. Você pode mudar a ordem de posição de seu personagem em uma luta (também pode fazer isso no sub-menu). Há duas colunas, a da frente e a de trás e cada uma tem suas vantagens e desvantagens. Na coluna da frente, os ataques físicos de seus personagens irão causar mais danos, sendo que eles também levarão mais danos com os ataques dos oponentes. Na coluna do fundo, os ataques físicos tiram menos HP, no entanto os personagens sofrem menos HP dos ataques físicos dos inimigos. Mas note que as magias e ataques projéteis não recebem penalidades com as colunas. Mesmo se estiver na coluna de trás e usar uma magia, o efeito será o mesmo que se tivesse na coluna da frente. Você também pode usar a opção defend. Isso fará com que seu personagem se defenda para o resto do turno e ele receberá metade do dano normal. Em algumas vezes o dano que causa em seus oponentes é muito maior do que o normal, estes se chamam ataques críticos e realmente depende da sorte.

Batalhas Aleatórias

Como nos outros FF, você vai encontrar inimigos aleatoriamente. Há 3 tipos de batalhas aleatórias. Ataque de Costas -



seus personagens estarão de costas para os inimigos e a sua barra de ataque só vai começar a se encher depois que o inimigo o acertar ou fizer sua jogada no turno. O seu ataque físico será diminuído assim como a sua defesa. Ataque Surpresa — a sua equipe terá a iniciativa no ataque e seus inimigos irão tirar menos e seus danos serão dobrados. Batalha normal: uma batalha normal com o inimigo sem nenhuma vantagem para ninguém. Note que as magias e ataques projéteis não serão afetados quando for atacado de costas. Escapar das batalhas ocorre do mesmo modo dos outros FF, mas nem todos os personagens têm esta opção. O personagem deverá ter a habilidade Flee para poder usar este comando em uma batalha.



Atacando

Em uma batalha, você deve atacar para poder sobreviver e vencer. Em Final Fantasy IX, há muitos modos de ataque. Primeiro é o ataque normal ou físico. Com este ataque, o personagem vai usar a sua arma para causar danos em seu oponente. Este é o modo mais básico e eficaz de ataque. Você deve ser

cuidadoso no entanto, pois alguns inimigos são muito resistentes à ataques físicos. Em segundo lugar, vem as habilidades individuais de um personagem. Cada personagem tem suas habilidades que nenhum outro tem. Há também as habilidades de combate que você pode usar para atacar seus oponentes. Você pode aprender estas habilidades equipando um certo tipo de arma e completando o AP requerido.

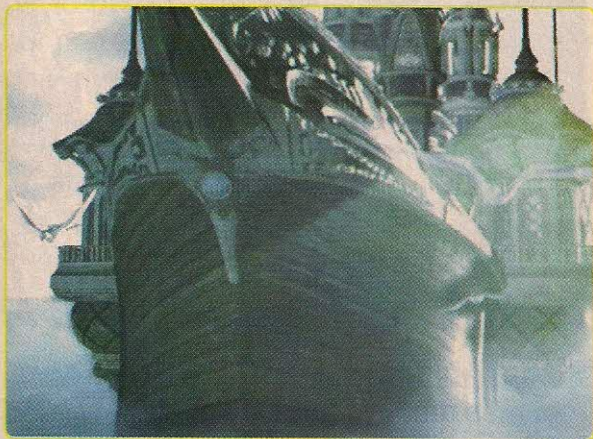


3) Os Elementos

Como nos FF anteriores, tem o que chamamos de sistema de elementos. Há 8 elementos no jogo. Os elementos irão influir em muito nas batalhas de tal modo que fica sendo importante estudar as afinidades de elementos de um inimigo para depois poder atacar. Os elementos também estão relacionados com o ambiente onde um inimigo vive. Os 8 elementos são Fogo, Gelo, Relâmpago, Terra, Água, Vento, Luz, Escuridão. O fogo é bom contra inimigos do gelo, insetos e dragões. Relâmpago é bom contra inimigos que estão perto da água. Terra é ruim contra monstros alados. Gelo / Água é bom contra inimigos do fogo. Vento é



bom contra monstros alados. A Luz é boa contra monstros das trevas. A Escuridão é boa contra monstros da luz.



4) **Active Time Events (ATE)**

Em Final Fantasy IX, há o que chamamos de Active Time Events. São eventos que acontecem na mesma hora, mas em lugares diferentes. Por exemplo: você pode ver o que está acontecendo com outros personagens distantes enquanto controla Zidane. Se a palavra Active Time Event brilhar na tela, então se apertar o botão vai poder ver o que outros personagens estão fazendo. Para ver os eventos aperte Select. Mas se houver muitos eventos na mesma hora, você vai poder escolher qual evento quer ver. Isso adiciona muito para a excitação e suspense do jogo.

5) **Trance System**

A palavra é diferente, mas os conceitos são quase os mesmos dos FFs anteriores, os Limit Breaks! É definido no jogo como uma emoção muito forte que aparece em um personagem que acaba dando a ele habilidades especiais. Durante esta hora o seu personagem vai brilhar e você vai poder utilizar seus

ataques especiais. Note que isso abaixo a sua MP também, mas são muito poderosos! Para usar estes ataques a sua barra de Trance deverá estar carregada primeiro. Você vai poder vê-la logo abaixo do ATB de seu personagem. Se você for acertado por um inimigo, essa barra vai se carregar. A quantidade que ela sobe, depende da quantidade de dano que levar. Quando o seu personagem começar a brilhar, se você não usar a sua habilidade especial, a barra de Trance começa a diminuir até voltar ao normal novamente e você não vai mais poder usar o super ataque.

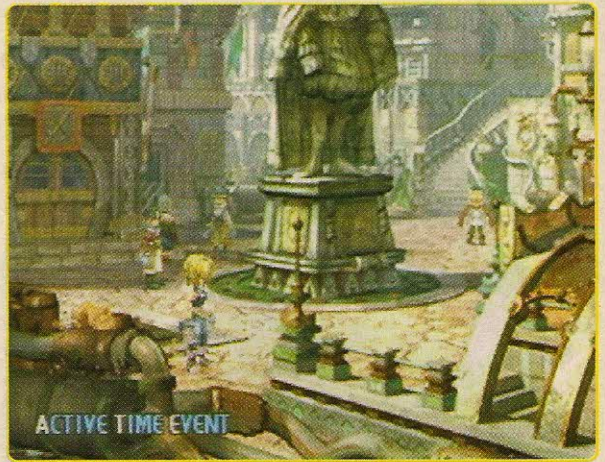


6) **Habilidades**

“Abilities” são as habilidades diferentes que seus personagens podem usar dentro ou fora de uma batalha. Elas também utilizam MP, exceto algumas outras habilidades. As habilidades podem ser aprendidas do equipamento que seu personagem estiver usando. Cada uma destas habilidades requerem um número de AP (Ability Points) para serem aprendidas. Aprender estas habilidades pode ser um pouco confuso e entediante.



Logo que equipar uma nova arma, armadura e etc., você pode usar a habilidade que este equipamento tem. Mas se você removê-lo, não poderá utilizar esta mesma habilidade no entanto que já tenha a aprendido. Os APs podem ser recebidos quando você mata os inimigos. Para equipar habilidades você também vai precisar de Magic Stones (pedras mágicas) que podem ser vistas em baixo da foto de seus personagens no sub-menu. É representada em uma fração Ex: 8/10, você tem 8 Magic Stones e poderia carregar 10. Mas quando o nível de seu personagem aumenta este número também aumentará. Então se uma habilidade precisa de 40 AP, você deve adquirir um total de 40 APs nas batalhas. Note que nem todas as habilidades podem ser aprendidas por todos os personagens. Se um personagem não puder usar uma certa habilidade ela estará cinza para ele. Há também dois tipos de habilidades, a de Support (suporte) e a de Attack (ataque). As habilidades de Attack são aquelas que podem causar danos em um inimigo ou curar um membro de sua equipe. E a de Support são aquelas que aumentam os atributos de um personagem para ajudar na batalha.



Status Abilities:

Algumas armas contêm habilidades adicionais como Silence. Você vai ter que equipar o Add Status Ability. Por exemplo, digamos que tem uma espada que causa Silence. Se você equipar o Add Status Ability, você vai poder causar Silence em seus inimigos.

7) Subindo de nível

Subir de level continua o mesmo que nos jogos anteriores. Você adquire uma certa quantidade de EXP de seus inimigos e logo que chegar à um certo número, o seu personagem vai subir de nível. Quando isso acontece as estatísticas de seus personagens sobem também, o HP, MP a força e etc. Para ver o quanto de experiência você precisa para passar de level, veja no sub-menu do jogo. Note que os chefes não dão EXP eles dão apenas APs.

Moogles

Os Moogles são aquelas pequenas criaturas que parecem gatos. Você pode falar com eles para salvar o jogo. Quando você fala com eles também permite que use a tent e cure seus personagens. No



mapa do mundo você pode chamar um Moogles apertando o . Você pode automaticamente usar a Moogles Flute para salvar seu jogo. A Moogles Flute vai ser dada a você antes de entrar pela primeira vez no mapa do mundo.



Game Over

Em FFXIX, haverá horas que a sua equipe não poderá mais lutar. Isso fará com que seu jogo acabe. Se isso acontecer você pode carregar seu jogo (suponhamos que tenha um memory card e tenha salvo seu jogo) e continuar do último ponto que havia gravado.

Chocobos

Como nos outros FF, você vai poder usar Chocobos para andar pelo mundo. Mas diferente dos jogos anteriores, há um novo modo de pegar estes bichinhos. No mapa do mundo, perto da Chocobo Forest, que é um pouco para sudeste do South Gate perto de Alexandria e Lindblum, você vai ver pegadas de Chocobos. Enquanto estiver pisando nestas pegadas use o Gysahl Green. O Chocobo então vai vir até você. Os Chocobos têm agora novas habilidades e têm até um nível de bico.

- Quando falamos de habilidades estamos nos referindo quais lugares eles podem cavar, quais lugares podem chegar e andar. O nível do bico (Beak Level) diz a profundidade que um Chocobo pode cavar. Isso permitirá que pegue os itens mais raros do jogo.



Chocobo Forest

- A Chocobo Forest está localizada a sudoeste do South Gate no Mist Continent. Logo que você entra pela primeira vez, você vai ver um Moogles e um Chocobo correndo. O Moogles vai explicar para você sobre os Chocobos. Ele também vai permitir que jogue um mini-game e até vai lhe dar alguns Gysahl Green.

Pop Quiz

- Em sua jornada, você vai encontrar um jogo de Quiz em uma de suas batalhas aleatórias. Você vai ter que responder corretamente atacando o símbolo correto. Se você acha que o argumento é verdade, ataque o O, se não ataque o X. os prêmios vão ser dados a você se responder corretamente. Você vai poder encontrar este jogo em todos os lugares, então é melhor ir estudando sobre a



estória de todos os Final Fantasies. Aqui vão algumas perguntas que encontramos no jogo, as respostas são sempre Verdadeiro ou Falso:

1. The War in Lindblum started in the year 600? Resposta: False
2. "I want to be your Canary" was written by Lord Affon. Resposta: False
3. Chocobo forest is located between Lindblum and South Game. Resposta: True
4. The theater ship Prima Vista was built in Artania Shipyards. Resposta: False
5. The War in Lindblum started in the year 1500? Resposta: True

Como você pode vencer o Grand Dragon no World Map depois de ter subido as videiras no Gizamaluke's Grotto

a) Há alguns truques para acabar com este monstro. Na primeira vez, na primeira batalha com Gizamaluke, roube um Ice Staff para que Vivi possa usar Blizzara. Depois tenha certeza de ter a habilidade LVL3Def-Less para Quina. Vá atrás dos Grand Dragons, use o fôcuz de Vivi e depois o LV3 Def-less. Se você tiver sorte e eles não usarem o Thundaga você vai poder tirar 2.000 de dano a cada round com Vivi usando Blizzara. Você vai precisar de muitos Phoenix Down. Não se preocupe em recuperar HP, pois ele vai matá-lo com um golpe de qualquer jeito.

b) Mais tarde quando estiver em treno pela primeira vez, use o Rod e Lightning Staff para pegar um Coral Ring e tenha certeza de ter MUITOS GILs para poder comprar o Reflect Ring. Quando você voltar para a festa de Zidane, equipe um personagem com o Coral Ring e este

personagem vai absorver o Thundaga. Equipe o Reflect Ring em outro personagem, equipe também a habilidade Auto-Reflect. Este personagem vai mandar o Thundaga de volta para os dragões causando 1.500 de dano. Com esta estratégia os Grand Dragons serão bem mais fáceis e vai poder subir de level rapidamente com qualquer personagem.



Perguntas mais frequentes

8) Há summons no jogo? Quem pode usá-los??

Sim há Summons / Eidolons neste jogo como nos outros Final Fantasies. Apenas Dagger e Eiko podem usar esta habilidade.

9) O que significa Eidolon?

Significa uma imagem sem substância. Significando que não tem propriedades físicas, é como um espírito.

10) Há alguma nave no jogo?

Claro, 3 delas para ser exato. A Hilda Garde 1, 3 e o Invincible.

11) Eu posso roubar mais do que 1



item dos inimigos?

Sim. A maioria dos inimigos têm no mínimo dois itens para serem roubados. Os chefes também tem muitos itens legais para serem roubados.

12) Eu não posso roubar alguns itens?

Bem, há uma taxa de sucesso. Determina a probabilidade de sucesso no roubo. Para aumentar esta estatística equipe o Bandit Ability. Isso irá aumentar suas chances.



Dicas para o jogo

1. Quando você ver uma loja de itens e tiver dinheiro, não hesite em comprar itens de cura como poções, Phoenix Downs e Ethers. Você vai precisar muito destes itens.
2. Equipe apenas habilidades necessárias. Você não precisa equipar todas as habilidades. Equipe habilidades que irão ajudá-lo na parte do jogo em que está.
3. Conheça seu inimigo. Tente saber qual elemento este inimigo tem afinidade e ataque com o elemento oposto. Isso irá

causar mais danos nele.

4. Leve vantagem de seus inimigos. Se puder acessar o menu, tente usar uma habilidade específica para o determinado tipo de inimigo. Como o Bug Killer quando for enfrentar insetos.
5. Sempre que encontrar um Moogle salve seu jogo. Nunca se sabe o que vem pela frente.
6. Você pode tentar roubar itens de tipos diferentes de monstros, especialmente chefes.
7. O level de seu personagem não é o bastante para vencer seus inimigos. Equipe os itens mais poderosos se possível. Logo que entrar em um vilarejo novo, sempre olhe a loja de armas e itens para equipar itens melhores.
8. Se você ver Stiltzkin, fale com ele. Você vai poder comprar alguns itens por um preço barato com esse cara.





FIRO & KLAUD

Password do Construction

Para pular a fase da construção, coloque o password CBOBUNAABAASY65X.

Passwords

Fase	Password
Back alley	MOOMIN
Back street	MOONPIG
Back street B	MOONPINGEON
Back roof	SNUFFKIN
Main street	LITTLE_MI
Main street B	LITTLE_MO
Vinnie's	
scrap yard	SOUP_DRAGON
Vinnie's scrap yard B	SUPER_DRAGON

Dicas e manhas

Está no Beer's Bvar? Está tendo problemas na Backstreets? Perdendo muitas vidas. Quando estiver no Beer's Bar batendo nos caras normais, pule em cima do palco para pegar alguns pôsteres e vá para a parede mais distante deste palco. Suba e desça aqui até ganhar uma vida. Agora desça do palco e vá para o canto superior direito do bar. Bata no cachorro que vai estar lá. Fazendo isso você vai poder voltar para a Main Street ao invés de ir para a Backstreets. Sempre vasculhe lugares escondidos ou que não pode ver, sempre há mais energia ou até uma vida.

FORMULA 1

Pista bônus

Para habilitar a pista de bônus, você deve

correr em todos os 17 rounds no modo championship e chegar em primeiro lugar, segundo ou terceiro no campeonato.

Cheat Codes

Coloque estes códigos na tela de Race Qualify. Execute-os rapidamente pois o tempo é curto:

Modo Buggy

Segure Select e aperte →, ↑, ▲, ←, ↑, □, ▲.

Bike Mode

Segure Select e aperte ↓, ↑, O, ▲, →, ↑, □, ▲.

Modo lava

Segure Select e aperte □, O, ↑, →, →, O, X.

Modo tagarela

Segure Select e aperte ←, O, ↑, ↓, ↓, →, O, □, □.

Pista bônus

Segure Select e aperte ←, O, O, ▲, ▲, O, ↑, →.

Modo alemão

Segure Select e aperte ↓, ↑, ←, ←, □, O, X.

Modo espanhol

Segure Select e aperte ▲, O, →, O, ▲, O, →, O.

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION

Cheat Codes

Para habilitar estas dicas, você deve colocar um destes códigos como seu nome:

VIRTUALLY VIRTUAL: Gráficos estilo VR

SWAP SHOP: Novos efeitos sonoros e



músicas

LITTLE WHEELZ: Pneus super inflados

PI MAN: Modo Wipeout

ZOOM LENSE: Câmera estilo helicóptero

BOX CHATTER: Sprite dos comentaristas

Murray e Martin

BILLY BONUS: 4 Pistas extras

CATS DOGS: Sapos ao invés de água

OEAN ALES!: Round 16 no

Championship

TOO EASY: Garante o primeiro lugar em todas as pistas.

FORMULA 1 98

Pista Roman

Para conseguir uma nova pista, re-nomeie um dos pilotos para Go Cows. Então volte para a tela de seleção de pistas e no final haverá uma pista nova.



Pista Stunt

Para acessar esta pista muito louca, você deve renomear o nome de um dos pilotos para Cheesy Poofs. Então volte para a tela de seleção de pistas e vai encontrar esta pista logo ao lado de Suzuka.

FORMULA KARTS

Pista escondida

Coploque como password WOODSTOCK.

Super Kart

Vença o jogo quatro vezes para habilitar quatro personagens secretos.

FREESTYLE BOARDIN'

Jogue com Mr. Chicken

Jogue pelo menos um estágio (10 cursos) com os outros cinco personagens no mesmo bloco de save do Memory Card.

FRENZY

Cheat Menu

Coloque PICKLE como password e ignore a mensagem de password errado. Então aperte **▲** para voltar ao menu principal. Agora selecione Cheat Menu.

Passwords

FASE	PASSWORD
2	ADRIAN
3	CORRODE
4	GLUGGLUG
5	SNOWBALL
6	FLATPACK
7	SPOOKY!
8	BOSSMAD!
9	RUNAWAY!



FRONT MISSION 2

Obtendo o Wanzer IYANA.W

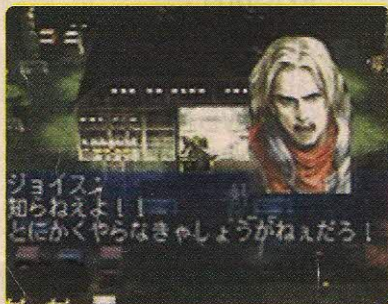
1. Acesse a Network
2. Coloque [SCHNECKE]
3. Coloque [SN] como password
4. Coloque [GERMANY] No tempo dado
6. Coloque [SCHNECKE] novamente
7. Coloque [SCISSOR]



Obtendo o Wanzer RAVEN

Nota: Isso deve ser feito b4 24/6

1. Acesse a network
 2. Acesse o OCUF
 3. Coloque [SAKATA]
 4. Coloque [OCILIPY] como código
- Muito bem, você vai receber um e-mail de um cara pedindo para que se encontre com ele em 24/6. Encontre-o, Raven é seu.



Obtendo o Wanzer JABOA

- Isso deve ser feito antes da missão 21.
- Entre no Shop da área que estiver,
- quando estiver falando com Ash,
- responda [NO]. Vá para outro lugar, você
- vai encontrar o filho de Ash, Rick. Dê
- dinheiro a ele e ele dará a você o JABOA.

GAME OF LIFE

Dinheiro fácil

- Há muitos modos de se ganhar dinheiro.
- Seja um policial e quando for jogar o
- Stock Market, espere ter um trabalho para
- depois analisar a roda. Se você descobrir
- a frequência de um número da roda, então
- jogue neste número.

Truques

- Para olhar pelo tabuleiro, tenha um
- controle analógico e use o joystick da
- esquerda. Use a direita para rodar
- rapidamente. Para assumir outro jogador
- aperte X rapidamente em seu controle.

Dinheiro infinito

- Coloque o seu nome como GET A LIFE.

GLOBAL DOMINATION

Cheat Codes

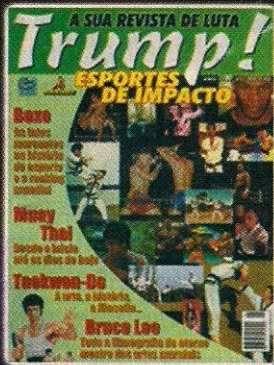
- Para ativar uma dica, pause o jogo e entre
- um dos códigos abaixo.
- (**Nota:** Coloque o mesmo código para
- desativá-lo.)
- **Um míssil defensivo se torna 6:** R1, R1,
- R1, Select, Select, X, X.
- **Munição (Armas defensivas):** L1, L1,

A SUA REVISTA DE LUTA

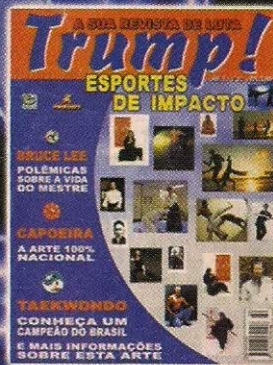
Trump!

ESPORTES DE IMPACTO

NÚMEROS ATRASADOS



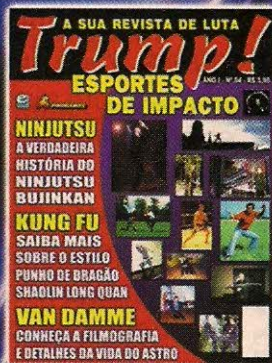
Cód: R-TR 01
Cada R\$ 3,90



Cód: R-TR 02
Cada R\$ 3,99



Cód: R-TR 03
Cada R\$ 3,90



Cód: R-TR 04
Cada R\$ 3,90



Cód: R-TRE 01
Cada R\$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

- Cód: R-TR 01 - Cada R\$ 3,90 ()
 Cód: R-TR 02 - Cada R\$ 3,99 ()
 Cód: R-TR 03 - Cada R\$ 3,90 ()
 Cód: R-TR 04 - Cada R\$ 3,90 ()
 Cód: R-TRE 01 - Cada R\$ 3,90 ()

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 025 99-970 – 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) 266-3166. **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).



L1, Select, Select, Select, Select.

Munição (Armas especiais): X, Select, Select, L1, L1, L1, R1, L1, R1, L1.

Ajuda do CPU: Select, R1, R1, R1, X, L2, L2.

Atira de todos os mísseis defensivos: R1, L1, R1, X, X, X, X.

Pula a fase: X, L1, L1, R1, R1, X, L1 (Zoom in / out para mudar as fases e aperte **▲** para confirmar.)

Produz todas as unidades móveis: R1, L1, Select, Select, X, X, L1.

Defende o país selecionado: X, Select, Select, R1, R1, R1, L1, L1, R1.

Mostra os submarinos dos inimigos: L1, R1, X, X, X, X, L1, L1.

Transforma a Special Forces em Super Fighters: Select, X, Select, X, L1, L1, R1.

GRADIUS 3 AND 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Tiro duplo e melhorado

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

Tiro de laser melhorado

Pause o jogo e aperte **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, O**.

JADE COCOON

Dicas do jogo:

1) Tente manter uma velocidade adequada em uma média de 20-30 ou mais... As armaduras pesadas podem ter uma boa defesa, mas permitem que os



inimigos ataquem muitas vezes. Tem que arrumar uma armadura balanceada.

2) Logo no começo, você é bem eficaz contra os inimigos, mas assim que avançar pelo jogo, vai precisar de ajudantes em sua batalha. Os inimigos ficam mais poderosos e um passo em falso poderá te levar a morte.

3) Algumas dicas sobre a captura: Lembre-se que você apenas ganha experiência capturando. Seus ajudantes ganham matando, mas não você. É o único meio de fazer dinheiro neste jogo, então capture alguns servos para fazer dinheiro. Não venda aqueles que levou muito tempo treinando, venda apenas os inúteis. Você apenas poderá capturar com sucesso um ajudante, se a energia dele estiver vermelha. Quanto maior for o seu Capture Level, mais fácil será: para o level 1 a diferença de alguns pontos poderá causar grandes diferenças, mas vamos dizer que no level 21 por exemplo, você vai poder capturar um inimigo que esteja com a metade de sua energia. Sempre tente várias vezes capturar o mesmo ajudante até obter sucesso.

4) Como você recebe de volta o HP e Mana dos ajudantes a cada batalha que vencer, garanta que pelo menos dois ajudantes estejam com a energia recuperada nas batalhas, faça rodízio entre eles.



5) Todas as magias “Deva”, aquelas que modificam o ambiente para favorecer o seu ajudante, são muito úteis; seus ataques causam muito mais danos assim como sua defesa também aumenta. Tente fazer com que todos os seus ajudantes tenham a magia.

Nota especial: Estas magias não funcionam nos chefes do Netherworld Forests e no último chefe.

6) Mugwort e Shab Liquor são baratos e eficientes, sempre tenha muitos à mão.

7) Sleep Spores faz com que seus ajudantes durmam e assim evita lutas. No entanto, você não recebe um turno de graça quando ataca um inimigo dormindo.

8) Nunca deixe que um inimigo pule em você (se aproxime de você por trás) pois ele vai receber dois ataques extra, o que em certos estágios poderá matá-lo.

9) Garanta ter um ajudante para cada elemento e quando for ir para uma floresta, traga 3 tipos diferentes até ver os inimigos que vai enfrentar.

10) Sobre fundir:

Os monstros que são combinados várias vezes com outros costumam ser mais fortes do que os puros, então combine sempre que puder. Tente misturar os elementos, pois todas as magias e ataques dependem de uma estatística alta de um elemento particular. Você pode criar um ajudante bom nos 4 elementos (Fogo, Água, Terra e Ar) para que ele sirva em qualquer ocasião, mas ele não teria nenhum especial. Pegue bons especiais como os ataques Flesh to Stone, Added Power, Medina e magias



- Deva. Pegue as magias elementais mais poderosas. Se especialize. Não tente criar um monstro com uma boa velocidade, poder e habilidade mágica. (a não ser que tenha muito tempo para fazer isso...) Você apenas vai conseguir fazer o monstro ser bom em duas por exemplo, velocidade e habilidade de magia.
- 11) Quando estiver enfrentando os chefes da Netherworld Forest, traga dois da raça escolhida de ajudante.
- 12) Como as Skeleton Keys funcionam em todos os baús, em algumas vezes você deve guardá-las para usar em baús mais importantes do jogo.
- 13) Os itens abençoados podem ser usados para aumentar o poder das magias Deva, então carregue sempre alguns. Os itens Seal são ruins e causam poucos danos.
- 14) Antes de chegar na cena do sacrifício com Garai, depois de completar a terceira floresta, estoque alguns itens, se cure e salve o jogo. Não esqueça de dar um **SALVE**. A razão disso, é que você não vai mais poder gravar, se curar ou comprar itens depois da quinta floresta.



LEGEND OF MANA

Ganhe um Chocobo como primeiro PET

Para realizar esta dica é necessário que no mesmo memory card que você grave The Legend of Mana, haja também um save do jogo Final Fantasy 8 (não importa se terminado ou não). Tendo, faça o seguinte: Antes de realizar o evento Monster Corral, mas sendo este o seu próximo evento, vá para qualquer Save Point e escolha salvar. NÃO salve, apenas caminhe o cursor pelos seus outros jogos até chegar no save do Final Fantasy 8. Aperte o botão X sobre este save. Você apenas ouvirá um barulho de negação (uma vez que este bloco está cheio).

Feito isto, vá e faça o evento Monster Corral. Você notará que o ovo terá asas e será chamado Aerial Egg. Pegue o ovo e espere uns dias, para um Chocobo amarelo nascer e ser seu PET.



Ganhe Heishishorin (A espada mais poderosa de Saga Frontier 2)

Acabe primeiramente o evento The Ghost of Nemesis. Vá para qualquer Save Point e coloque o cursor sobre um save do jogo Saga Frontier II (igual ao truque do FF8).

- Aperte X sobre o save e siga para The Bone Fortress. Vá direto para o mesmo lugar que você enfrentou The Deathbringer. Você verá dois esqueletos lá se você fez tudo certo. Na verdade são os Chobin Hoods que você sacaneou no evento Niccolo's Business Unusual. Lembra deles? Os coitados viraram estes esqueletos. Sacaneie com eles novamente e eles chamarão outro Deathbringer. Acabe com este cara e você receberá de presente a Heishishorin, a espada mais forte do jogo. Trabalhe nela em seu Workshops para deixa-la mais forte ainda.



Habilidade e modos mais difíceis

- Termine o jogo uma vez. Não é necessário terminar todos os eventos!!! Siga para a biblioteca em sua Home e note o novo livro que tem lá. O livro é chamado: The Forbidden Tome.
- Leia e lhe serão feitas as seguintes perguntas:
- WISH TO LIVE IN PEACE?
- Responda YES: para deixar o game normal.
- No: para ir para a próxima pergunta.
- WANT A NIGHTMARE?
- Responda YES: para deixar o jogo no



Nightmare Mode (difícil).

No: para pular para a próxima pergunta.
WISH TO HAVE A FUTURE?

Responda No: para se arrepender para sempre da escolha que você fez.

...: sair do livro.

Com esta última pergunta, respondendo NO, você ativa o No Future Mode. Para dar uma idéia do que isto significa, um Rabite, um inimigo do primeiro evento do jogo, começa nada mais nada menos que no Level 99. Pode acreditar, o jogo fica muito mais DIFÍCIL. Ótimo para quem está em altos níveis de evolução, trabalhou muito em suas armas para deixa-las muito fortes e quer ter uma noção do que é o Inferno.

LOONEY TUNES RACING

Pista ACME Factory

No menu principal aperte L2, R1, R2, ▲, O, Select.

Pista Duck Dodgers Speedway

No menu principal aperte O, ◀, □, □, R2, Select.

Pista Forest Speedway

No menu principal aperte ▲, R2, ◀, ▲, L1, Select.

Pista Garden Speedway

No menu principal aperte R1, →, ◀, L1, □, Select.

Pista Planet X Speedway

No menu principal aperte R1, □, O, L2, ▲, Select.

Pista Planet Y

No menu principal aperte →, ◀, ▲, L2, L1, Select.

Pista Wackyland

No menu principal aperte L1, O, □, R2, ▲, Select.

Corra com Duck Dodgers

No menu principal aperte L2, □, □, ▲, O, Select.

Corra com Evil Scientist

No menu principal aperte □, O, L2, R2, ▲, Select.

Corra com Foghorn Leghorn

No menu principal aperte →, →, L2, □, □, Select.

Corra com Genie

No menu principal aperte □, L1, R1, ▲, O, Select.

Corra com Gossamer

No menu principal aperte ▲, O, R2, R1, □, Select.

Corra com Granny

No menu principal aperte O, ▲, ▲, L1, R1, Select.

Corra com Hector

No menu principal aperte ▲, L2, L1, ▲, □, Select.

Corra com Pepe Le Pew

No menu principal aperte ◀, →, R1, O, □, Select.



Corra com Rocky

No menu principal aperte **▲**, **←**, R2, O, O, Select.

Corra com Sylvester

No menu principal aperte **←**, **←**, L1, **▲**, O, Select.

Corra com Yosemite Sam

No menu principal aperte **←**, **→**, R2, **□**, O, Select.

MADDEN NFL 2001

Comemorações de Touchdown

Segure os botões correspondentes logo após fazer um Touchdown:

Ombrada: L1 + **□**

Pulo: L1 + O

Rezando: L1 + **▲**

Bola com espinhos: L1 + X

Balançando os ombros: L1 + R1

Enterrando a bola: L1 + R2

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Cenas da DreamWorks

Coloque como código DWIECRANS.



Galeria do time

Coloque como código MOHUEQUIPE.

Galeria de desenhos

Coloque como código MOHDESSINS.



NASCAR 2001

Pista Treasure Island

Vença a temporada na dificuldade Veteran.

Carro Black Box Classic

Vença o Short Track Challenge.

Carro Black Box Exotic

Vença a Half Season.

Carro EA Sports

Vença a Road Course Challenge.

Carro EA.com

Vença o Superspeedway Shootout nas dificuldades veteran ou legend.

SUPER PROMOÇÃO DE FÉRIAS

SÃO MAIS DE 50 TÍTULOS PARA VOCÊ PREÇOS INCRÍVEIS



CONFIRA ESSA SUPER PROMOÇÃO

COMPRE	1	2	3	4	5	6
PREÇO R\$ (UNITÁRIO)	48,00	46,00	42,00	39,00	35,00	32,00



Pague no
cartão ou através
de boleto
bancário



CONSULTE NOSSA CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL: (0XX11) 3641-0444 / (0XX11) 3641-0448

R. Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP: 05060-000

INTERNET: www.progames.com.br



NCAA GAMEBREAKER 2001

Cheat Codes

Entre os códigos abaixo na tela de Easter Egg para acionar a dica correspondente:

Atributos dos jogadores para 99

BEAT DOWN

Pegue todos os Blue Chips

MOTIVATE

Super jogadores

FRANKENSTEIN

Super estatísticas

VERS

Super estatísticas de corrida

REAL ESTATE

Passes melhorados

GO DEEP

Intercepção melhorada

HAMMER

Defesa melhorada na demorada simulada

PHYSICAL

Time Big vs. small

BIGANDSMALL

Veja os créditos

HOLLYWOOD

SAN FRANCISCO RUSH

Cor alternativa

Para mudar a cor de seu carro, aperte na tela de seleção de carros.

Carros bônus

Para ganhar os seguintes carros, faça as ações correspondentes:

Muscle Car: Encontre 4 chaves em qualquer pista, aperte \blacktriangledown na tela de seleção de câmbio.

Hot Rod (Rocket Car): Encontre mais 8 chaves nas outras pistas; aperte \blacktriangledown na tela

de seleção de câmbio.

City Bus: Encontre todas as 16 chaves e aperte \blacktriangledown na tela de seleção de câmbio.

Police Car: Termine o modo GP de 1 jogador, aperte \blacktriangledown na tela de seleção de câmbio.

Taxi Cab: Termine o modo Circuit de 1 jogador, aperte \blacktriangledown na tela de seleção de câmbio.

Corra ao contrário

Vença o modo Circuit.

Carros secretos

The UFO:

Vá para a tela de seleção de carros depois de ter escolhido uma pista. Aperte e segure L1 + L2 + R1 + R2, então aperte X para escolher seu carro. Continue segurando os botões na tela de seleção de câmbio e solte-os apenas depois de apertar X. Agora imediatamente aperte e segure o \blacktriangle até o jogo começar. Se fizer corretamente vai estar jogando com o disco voador.

Mini-Truck:

Segure L1 e aperte X para selecionar seu carro. Continue segurando L1 na tela de seleção de transmissão até a corrida começar.

British Mini:

Segure R1 enquanto seleciona o seu carro. Continue segurando na tela de seleção de câmbio e até a corrida começar.

Stunt Race

Para habilitar este modo vença o modo Circuit. Depois de vencer o modo Circuit, volte para um jogo normal. Veja os climas até ver a opção Stunt Race. Agora vai poder jogar neste modo.

Nota: Isso funciona apenas na primeira pista.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

Demo Crash Bash

Na tela de título aperte e segure L1 + R2 e aperte Quadrado.

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

Big Head Mode

Para deixar a cabeça de Spyro maior, pause o game e pressione ↑ 4 vezes, R1 4 vezes e então ○.

Fireballs todo o tempo

Em Dragon Shores há um portal que pode te dar fireballs a todo tempo, tudo que você tem que fazer é obter 100% no game. Isso é, 64 orbs e 10.000 em tesouro.

Flat Mode

Para ativar o Flat Mode, pause o game e pressione ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2 e então □.

Descobrir Gem

Para descobrir a Gem mais próxima, segure L1 + L2 + R1 + R2 e sua pequena dragonfly Sparks te indicará a direção correta.

Obter todas as Abilities

Para obter cada ability no game, sem ter que realmente batalhar por elas, pause o game e pressione ○ 4 vezes e então, □ uma vez.

Deixar Spyro preto

Para mudar a cor de Spyro para preto, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑ e então ↓.

Deixar Spyro azul

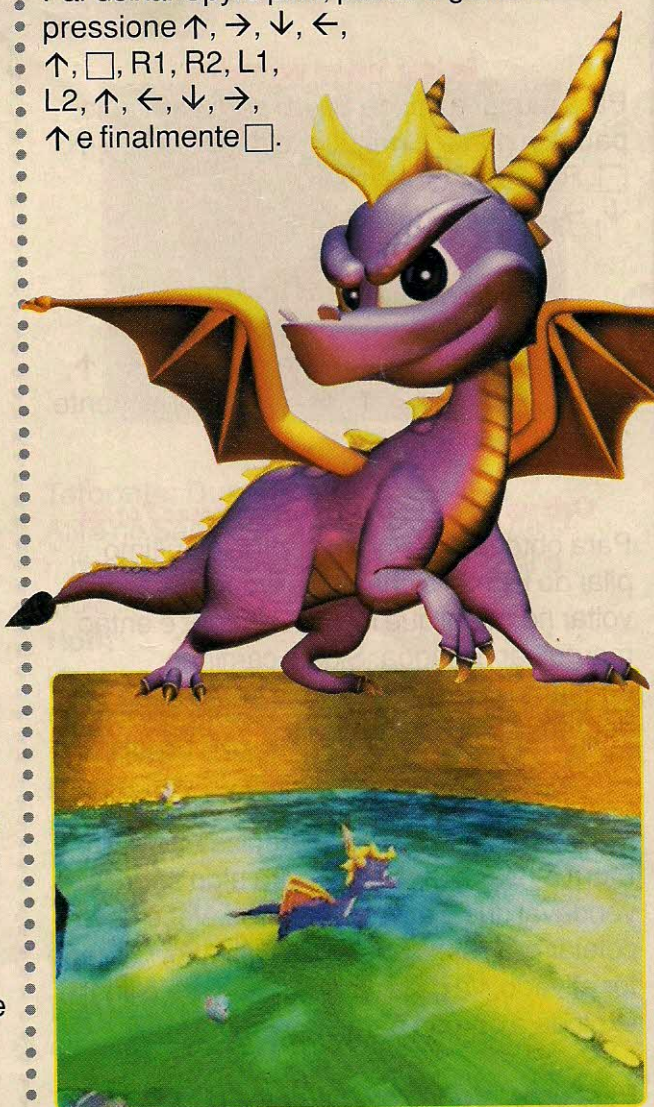
Para deixar a cor de Spyro azul, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑ e então X.

Deixar Spyro verde

Para deixar Spyro verde, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑ e então ▲.

Deixar Spyro pink

Par deixar Spyro pink, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑ e finalmente □.





Deixar Spyro vermelho

Para mudar a cor de Spyro para vermelho, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑ e finalmente ○.

Deixar Spyro amarelo

Para mudar a cor de Spyro para amarelo, pause o game e pressione ↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, → e finalmente ↑ duas vezes.

Orb na borda secreta em Summer Forest

Para obter aquela orb na borda do último pilar do Hunter's challenge, você precisa voltar no portal que leva a Glimmer e então mergulhar na lagoa. Siga o caminho, enquanto coleta o tesouro e então suba os degraus e pegue a orb.

Orbs em Autumn Plains

Para obter uma orb você precisa encontrar Elora e falar com ela. Ela dirá algo sobre um vendaval que é ativado por orbs. Você deve coletar orbs suficientes para ativá-lo. Quando for ativado, vá para a borda. Vá para o final e exploda a parede para adquirir uma orb.

Para obter a outra orb na borda distante,

suba a escada perto de Moneybags e então suba as duas escadas que levam para o portal perto de Scorch. Vá para o túnel e suba o redemoinho, colete o tesouro e vá para o próximo redemoinho. Vá para a borda e finalmente obtenha a orb!

Demo jogável de Crash Team Racing

Para jogar a demo de Crash Team Racing, na tela título onde diz "press start", segure L1 e R2 e pressione □ simultaneamente. Nota: você terá de reiniciar o Playstation quando não quiser jogar mais.

Começar com fireball

Você pode começar um new game com a fireball. Primeiro carregue um game completado, certifique que o special permanent fireball powerup em Dragon Shores está ativo e que Spyro tem isso. Então saia do game e comece um novo game e você deverá ter a fireball ao invés da chama normal.

Ver os créditos finais

Para ver todos os nomes das pessoas que fizeram o game, pause-o e aperte □, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ← e finalmente →.





STAR WARS DEMOLITION

Invencibilidade

Entre na tela Jedi Mind Trick e coloque o código RAISE_THEM.

Todos os personagens

Selecione a opção Preferences e aperte L1 + R1. Entre no Jedi Mind Trick e coloque o código WATTO_SHOP.



Gravidade baixa

Selecione a opção Preferences e aperte L1 + R1. Entre no Jedi Mind Trick e coloque o código LO_GRAV_ON.

Todos os personagens

Selecione a opção Preferences, então aperte L1 + R1. Entre WATTO_SHOP na tela de Jedi trick para habilitar todos os personagens.

Jogue com Wittin

Complete o jogo com pelo menos 10.000 créditos com Aurra Sing e Quagga.

Jogue com Malakili

Complete o jogo com pelo menos 10.000 créditos com Tamtel Shreej, Pugwis e Wittin.

Jogue com Boushh, Darth Maul e Lobot

Complete o jogo com pelo menos 10.000 créditos com Malakili.

Localidades dos Droids

Tatooine: Mos Esley

Olhe os dois prédios de formas iguais no centro da área. Vá para o que não tem o

- Power-up do droid em sua frente. Preto
- deste prédio há uma abertura com uma
- rampa. Use-a para subir até o topo do prédio.
-

Siga em frente e será transportado para o outro prédio, pegando o Power Droid.

Dagohba

Atire no A-Wing até que ela exploda, três Droids vão sair voando.



Tatooine: Dune Sea

- Atire no Sand Crawler até ele parar de se
- mover. Entre em sua boca para pegar o
- dróide.

Hoth

- Destrua qualquer um dos droids que estão
- voando. Cada um carrega um droid diferente.

The Death Star II

- Destrua os Tie Fighters que aparecerem.
- Eles irão deixar Droids.

Yarvin 4

- Destrua qualquer uma das torres de guarda
- para receber um dróide.

Naboo

- Leve as peças de xadrez até suas peças
- opostas para receber dróides.
-



TONY HAWK'S 2

Ícones escondidos

Marseille, France:

2 Ícones de dinheiro no plain view

6 Ícones de dinheiro escondidos

Está vendo aquela área com grama, arvores e aquele T azul no meio? Vá para lá. Vá atrás do T, haverá um pequeno pedaço de madeiro o sustentando. Derrube esta madeira.

Depois de alguns segundos, o grande T vai se quebrar na parede, abrindo para você um segredo. Lá em baixo há ícones de dinheiro secretos. Há um que está atrás de você, logo quando entra nesta área, mas só pegue este ícone depois de ter pego todos os outros da fase.

Skatestreet, Ventura:

6 Ícones de dinheiro no plain view

2 Ícones de dinheiro escondidos

No começo da fase ao invés de descer a rampa, vire-se. Você vai ver uma grade para à esquerda e um Half Pipe para a direita. Olhe para o Half Pipe, parece normal, exceto pela barra que corre do final esquerdo ao final direito com um ícone de dinheiro no meio. Entre lá e faça algumas manobras, suba naquela barra e pegue o ícone. Quando chegar do outro lado do Half você vai conseguir abrir um portão. Isso irá abrir o portão à esquerda do Half Pipe. Entre na nova área que acaba de abrir e vai chegar em um pequeno parque de skate. Vire à direita e haverá um ícone de dinheiro valendo \$100 em cima da Van, apenas esperando para ser pega. A segunda chave você provavelmente vai pegar por acidente pegando o ícone de dinheiro que já pode ver. Para fazer isso desça a rampa que você começa e vá no enorme Half na sua frente.

- Dê um grind no lado esquerdo do bloco que
- está no meio e quando chegar ao fim pule
- fora da barra. Com isso você vai abrir o
- portão que está à direita. Entre naquela área.
- Vai encontrar outro pequeno parque de skate.
- Há um ícone de dinheiro de \$250 entre os
- dois Halfs. Consiga bastante força e passe
- de um para o outro.

The Bullring, Mexico:

6 Ícones de dinheiro

4 Ícones de dinheiro escondidos

Há 10 ícones de dinheiro valendo \$250.

Ícones 1 e 2: Comece no Halfpipe, apenas vá para frente e para trás até dar um Grind na corda negra que esta em cima de você. Continue fazendo isso até pegar o ícone de dinheiro. Faça o mesmo do outro lado da corda. Pegue os dois ícones.

Ícones 3 e 4: Um pouco mais difícil. Vá para à esquerda ou direita do Half Pipe que começa. Vá para os estandes quando chegar ao final da arena. Vá pela rampa e pule até a corda. Quando estiver lá, dê um grind e pule no ícone de dinheiro.

Ícones 5 e 6: Você pode pegar estes dois na mesma hora. Vá para à direita ou esquerda (há um ícone de dinheiro de cada lado) de onde começa e vá para o pequeno Half Pipe. Vá o mais alto que conseguir. Quando estiver bem alto, dê um grind naquela bandeira (ou algo do tipo). Há duas destas bandeiras e há um ícone de dinheiro em cada.

Ícones escondidos 7, 8, 9 e 10: Estão na área em volta da arena (um pouco depois do Half Pipe que usou para pegar os ícones 5 e 6). Eles estão escondidos dentro das enormes bolhas. Quando passar em cima delas, um ícone de dinheiro vai ser lançado ao ar, pegue todos que estiverem dentro das bolhas.



Gaps escondidos ou difíceis de se encontrar

The Hangar: 21 Gaps

1. Hidden Tape Secret Area

Está localizado atrás da enorme porta branca um pouco suja perto do helicóptero e um separador de concreto que separa o lado direito do esquerdo do hangar. Para entrar neste local você vai ter fazer Grinds nos motores. Logo que seu skate tocar as tintas brancas, a porta irá se abrir.

2. Wind Tunnel Secret Area

Está localizada depois da porta de metal azul com o motor amarelo que está perto do Half Pipe de madeira perto do começo da fase. Você vai ter que fazer um grind no motor amarelado. O motor vai cair logo que enconstar nele e ele vai explodir a porta azulada.

Palavras chaves

Separador de concreto: O enorme bloco de concreto que separa a parte esquerda da direita da fase.

1. Gap do Half

Está no começo da fase. Para pegar esta Gap você deve usar o Half Pipe à direita e esquerda da rampa inicial. Vá direto e role na rampa, depois vire à esquerda ou direita. Use os Quarter Pipes para dar um salto e pegar o Gap que está entre os quarters pipe.

2. Helicóptero

Está localizado perto do final da rampa inicial. Você vai ter que saltar por cima do separador de concreto. Vá em frente e depois da rampa vá para à esquerda. Use o quarter pipe que vai encontrar lá para pular por cima do concreto.

3. Half Pipe Grind

Está diretamente a frente de onde começa o jogo. Dê um Grind em qualquer um dos arqueamentos que cruzam o enorme Half

- Pipe de madeira. Desça pela rampa inicial e continue indo em frente. Dê um Grind nos arqueamentos que estão no interior do Half Pipe.

4. Voando alto

- Acesse o WTSA e use os quarter pipes de concreto para entrar nesta área. Pule em um ângulo extramemnete na diagonal e tente limpar o Gap entre estes dois Quarter Pipes.

5. Aqui em cima

- Acesse o Hidden Tape Secret Area e consiga um pouco de altura no Half Pipe de madeira. Pule muito alto.

6. É a hora do Half Pipe!!!

- Siga diretamente em frente da rampa inicial e continue indo em frente até chegar em um Half Pipe. Pule de um lado, sem parar no meio e chegando ao outro lado. Fácil demais.

7. É hora de se pendurar

- Siga em frente na rampa inicial e depois vá para à esquerda. Quando chegar ao avião, faça de tudo para pular por cima dele. Isso deverá ser bem fácil.

8. Já foi ao céu?

- Siga em frente na rampa inicial, depois vire à esquerda e vá em direção da parede de concreto. Pule por cima da parede e entre no lado esquerdo da fase, onde está o helicóptero. Pule por cima do helicóptero para conseguir.

9. Pequeno Quarter Pipe

- Desça a rampa inicial e vá para à esquerda em direção da parede de concreto. Pule por cima da parede e vá para o lado esquerdo da fase. Encontre um pequeno Quarter Pipe de madeira que está no meio de dois Quarter Pipes grandes e de metal. Use os Quarter Pipes de metal para pular por cima do de madeira e pronto!

Gaps com Grinds

- 10. Míssil teleguiado



Desça a rampa inicial e vá para à esquerda em direção da parede de concreto. Dê um Grind em cima deste bloco de concreto e depois tente pular para a sua esquerda para o Grind marrom abaixo.

11. Queda

Desça toda a rampa inicial e vá para a área atrás do Half Pipe. Logo que estiver lá, dê grind no longo quarter pipe de metal que vai encontrar e tente subir ainda mais para o corrimão usando aquele objeto que parece um quadro de avisos. Deslize pelo corrimão e pule bem no final para cair em cima do mesmo Quarter Pipe de metal e fazer o grind.

12. Luzes

Siga em frente em direção do Half Pipe de madeira depois de descer a rampa inicial. Entre no Half Pipe e se quiser fazer alguns truques, esteja em casa. Logo após terminar de fazer suas manobras, pule para o lado direito ou esquerdo do Half Pipe depois para as luzes acima dele e depois tente fazer um grind. Esta é uma Gap bem difícil.

13. Grandes luzes

Vá para o lado esquerdo da fase depois de descer a rampa. Logo que estiver lá, faça o helicóptero decolar fazendo grind em suas turbinas. Agora use o Quarter Pipe de madeira no meio da parede de concreto para pular para a enorme lâmpada acima. Pule nela e já dê um Grind, depois deslize por ela e salte e vai cair no meio do Half Pipe.

14. Luz no canto

Depois de descer a rampa inicial, vá para o Half Pipe de madeira. Tente fazer o mesmo que fez em luzes mais uma vez. E logo que começar a fazer Grinds lá, comece a ir para o norte e vai encontrar outra lâmpada.

- Pule nesta outra lâmpada e caia em um
- Grind. Continue indo para o norte até
- encontrar outra lâmpada. Pule nesta
- lâmpada e caia novamente em um Grind.
- Vai conseguir fazer tudo direitinho, se
- entendeu as direções corretamente.

Gaps manuais

15. Instrument Landing

- Vire à esquerda depois de sair da rampa
- inicial. Tente pular por cima do avião e
- quando fizer isso caia com um manual do
- outro lado.

Gaps extremas

16. High Steppin'

- Quando descer toda a rampa inicial, vire
- para à direita. Use o quarter Pipe de metal
- aqui para saltar bem alto e chegar 1ª um
- corrimão que estava escondido. Faça um
- Lip neste corrimão para ganhar uma Gap
- fácil.

17. One Half Pipe LIP

- Vá direto para o Half Pipe do começo. Dê
- um LIP do lado direito do Half.

18. The Other Half Pipe LIP

- Desça a rampa e vá direto para o primeiro
- Half Pipe. Dê um LIP do lado esquerdo do
- Half Pipe.

19. Wind Tunnel Back Wall

- Está no WTSA. Acesse esta área e dê um
- LIP na extremidade do longo Quarter Pipe
- que se espalha por toda a parede negra.

20. Upwind LIP

- Acesse o WTSA e imediatamente vire à
- esquerda na entrada. Dê um LIP no quarter
- pipe de concreto para ganhar uma das
- Gaps mais fáceis do jogo.

21. Downwind LIP

- Acesse o WTSA e imediatamente vire à
- direita quando entrar lá. Dê um LIP no
- quarter pipe de concreto e vai ter
- completado todas as Gaps no THE
- HANGAR!!!

AGORA FICOU MAIS FÁCIL COMPRAR NA INTERNET

DREAMCAST



VMU



**FINAL
FANTASY VIII**



KOF 99



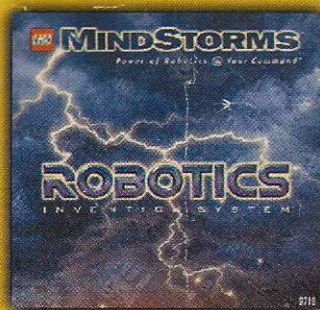
CONTROLE



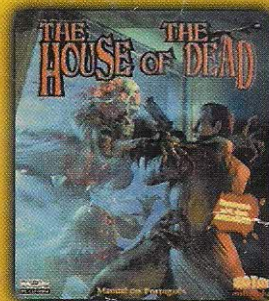
NEO GEO POCKET



MIND STORMS



**THE HOUSE
OF THE DEAD**



PROGAMES

COMPRE AQUI

www.progames.com.br

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME



OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.: (0**11) 3641-0444 / 831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

POMPEIA - RUA DESEMBARGADOR DO VALE, 115 - TEL.: (0**11) 3862-1125

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 MARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

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 - CENTRO - TEL.: (0**14) 227-2477

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

CAMPINAS - RUA JOSÉ MARIA LISBOA, 55 - TEL.: (0**19) 241-6567 (V. TEIXEIRA)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 875-3025

MARÍLIA - AV. VICENTE FERREIRA, 555 - TEL.: (0**14) 422-4019

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBERÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

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

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3211

CEARÁ

FORTALEZA - R. JÚLIO DE ARREU, 291 - TEL.: (0**85) 267-3684 (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

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

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGÓ, 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)

S. J. DOS PINHAIS - AV. RUI BARBOSA, 9295 - TEL.: (0**41) 382-7785

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2º S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MATRIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-3786 (ICARAI)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCEL)

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, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

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

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (0**11) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: progames@franchising.com.br

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000