

GAMERS

ANO IV - Nº 29 - R\$ 2,90

Mais BARATO
apenas R\$ 2,90

PROGAMES

TEKKEN 3

EM PRIMEIRA MÃO
TODOS OS PERSONAGENS
SECRETOS, MODOS DE JOGO
E OUTRAS DICAS

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

**MAIS DICAS E TONELADAS
DE GOLPES E COMBOS**

AZEL

PRINCE OF DRAGON RPG

**SEGA MOSTRA SUA
COMPETÊNCIA NESTE
MAGNÍFICO JOGO**



1080°



AZEL: PD RPG



BUSHIDO BLADE 2



TEKKEN 3



XENOGEARS



AZEL: PRINCE OF DRAGON RPG



ISSN 1413-1471

9 771413 147002

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da



EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE

Hercílio de Lourenzi

GERENTE ADMINISTRATIVO

Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO

Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA

Vera Lucia P. de Moraes,
Antonio Corrêa, Alessandra de
Campos, Luiz Eduardo S.
Marcelino

Em parceria com a Rede:



PROGAMERS

CONSELHO EDITORIAL

Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo

Ivan Battesini

Redator Chefe

Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e

Diagramação

Leandro Gusmão Siman,
Fabio Santana de Souza,
Homero Letonai, Eric Araki,
Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral

José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza

Ivani Battesini

Publicidade

(011) 3641-0444

Assinatura

(011) 220-4041

Colaboradores

Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci

Ilustração de capa

Opera Graphica

Bureau - N. D. R.

Distribuição - DINAP

ANER

GAMERS

Editora Escala Ltda.:

Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do

Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000

Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SECÕES

GAME NEWS	05
ESPAÇO DO LEITOR	12
PRÓ-DICAS	16
FLASH GAME	56

NINTENDO 64

1080° Snowboarding	22
Hiryu no Ken Twin	24

SATURN

Burning Rangers	25
Grandia	26
Azel: Panzer Dragoon RPG	33

PLAYSTATION

Bust-A-Move: Dance and Rithm	35
Resident Evil 2	36
Tenchu	44
Bushido Blade 2	46
Tekken 3	48
Xenogears	51
Diablo	54
X-Men VS. Street Fighter EX	55
X-Men: Children of the Atom	56
Gex: Enter the Gecko	56
R-Types	56
NBA Shootout '98	56
X-Racer	56
Ultraman: Fighting Evolution	57
Dead or Alive	57
Klonoa	57
Bomberman World	57

SUPER NES

Timon & Pumbaa	57
----------------------	----

ARCADE

Marvel Vs. Capcom	58
-------------------------	----



Tekken 3 - Confira uma das mais esperadas conversões Arcades / Playstation.

Diablo - O sucesso do PC chega arrastando diretamente no seu Playstation.



Burning Rangers - O tão esperado lançamento da Sonic Team finalmente chega ao Sega Saturn.



Azel: Panzer Dragoon RPG - Ajude Edge e a misteriosa Azel nesta fantástica aventura.



Xenogears: God Only Knows - "Xenogears está para Final Fantasy VII como Chrono Trigger esteve para Final Fantasy VI".



Bust-A-Move: Dance And Rhythm - Esqueça tudo que você sabe sobre Bust a Move.



Marvel Vs. Capcom - Golpes, combos e muito mais para você aniquilar os adversários.



Bushido Blade 2 - E mais uma vez as espadas cruzam os céus e colidem com nossos espíritos.

EDITORIAL

É, parece que Resident Evil 2 ainda vai demorar muito para sair das "paradas de sucesso". Mal a edição passada chegou às bancas e centenas de cartas e E-Mails chegaram à nossa redação com pedidos para que fizéssemos uma estratégia para Leon Kennedy. Bem, como aqui quem manda são vocês (e o "Boss", mas isso é um caso à parte...), nesta edição o cenário B do policial é desvendado por completo. Mas chega de falar sobre Resident.

No Game News Especial, além dos conhecidos previews e rapidinhas quentes, você encontra uma cobertura especial do que rolou de melhor naTokyo Game Show, que aconteceu este mês no Japão, reunindo as maiores softhouses do mercado.

Um dos mais esperados lançamentos prometidos pela Sega, Azel: Panzer Dragoon RPG, vem arrasando com seus quatro CDs e CGs (Computer Graphics) incríveis. Burning Rangers, da Sonic Team (autora de clássicos como Nights), também aterrissa no console de 32 da Sega. Fora isso, temos também a continuação das explicações e tabelas de Skills de Grandia. Infelizmente, por problemas de espaço, Shining Force 3 teve de ser cancelado, voltando a aparecer somente na próxima edição.

Quanto ao Nintendo 64... Finalmente parece que ele está se acertando! Dois ótimos games entraram para a família do 64 Bit da Nintendo. São eles: Virtual Hiryu no Ken Twin, que chega ao N64 com uma animação mais fluente que a da versão de Playstation, tornando-se um dos melhores games de luta 3D do console; e 1080° (lê-se Ten Eighty, "Dez Oitenta") Degree Snowboarding, um excelente game para quem gosta do gênero.

O Playstation chega com vários lançamentos, e adivinha onde você vai encontrar em primeira mão (de novo!) tudo sobre Tekken 3 ??? Quando o jogo chegou à nossa redação, a galera foi ao delírio. O game é ótimo, com uma animação fluente e novos modos super divertidos. Nesta edição você confere todos os segredos e manhas deste jogoço.

Além da esperada conversão, temos também Xenogears, um dos melhores RPGs da Square, com um Storyline absurdamente cativante, chegando a ser comparado a Chrono Trigger nos tempos de ouro do SNES, sem contar o fato de que o game é um marco na história da produtora, sendo o primeiro da mesma a utilizar vozes. Bushido Blade 2 e Tenchu trazem ao console todo aquele clima de batalhas mortais valendo-se apenas de espadas e sua própria perícia com elas. Diablo, grande sucesso dos computadores, também faz sua aparição, juntamente com Bust-A-Move: Dance & Rhythm, que fará com que você mude todo o conceito de Bust-A-Move que você conhece.

Nos arcades, Marvel Vs. Capcom continua reinando soberano, mas esta soberania pode acabar com a chegada de Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers, que você poderá conferir na próxima edição.

E uma surpresa! Temos também um review de Timon & Pumbaa para Super NES!, os personagens que mais roubaram a cena em The Lion King, são agora os protagonistas deste divertido game.

Agora, se você não viu nada de surpreendente nesta edição (duvido), porque já está acostumado com o alto padrão de informação da Gamers, aguarde a grande edição de aniversário do mês que vem. Você vai adorar o brinde super descolado (ou seria colado ???). Afinal a Gamers é totalmente ao contrário dos jogos de videogame. Quanto mais velha, melhor ela fica. Pelo menos é o que indicam os números do nosso crescimento mês a mês.

ERRAMOS

Na edição anterior nos códigos de Game Shark para Xenogears (pág. 18) faltou um código de Level up a cada batalha para o personagem Fei. O código correto é: 8006CF74 0000 - 8006CF76 0000. Em Shining Force III, pág. 28, no parêntese em branco deveria estar o kanji perdido no texto, mais abaixo. E na tabela, o primeiro efeito não é Dark, mas sim Sleep. No Flash Game (págs. 56 e 57) algumas imagens foram trocadas: em R?MJ saiu uma foto do jogo Maria (que nem fora publicado, ao contrário do que aparecia no índice) e em Alundra tem uma foto de Tamagochi Pack, ossos do ofício. Mas a mancada mesmo foi em Marvel Vs. Capcom (págs. 58 e 59), cometemos algumas falhas em algumas dicas e por isso publicaremos novamente o que saiu errado e mais dicas, juntamente com golpes e combos do game.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo 3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim 3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco 4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio

FICHA TÉCNICA	
NOME DO JOGO	
SOFTHOUSE	MEMÓRIA
GÊNERO	JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	XX
SOM	XX
JOGABILIDADE	XX
ORIGINALIDADE	XX
DIVERSÃO	XX
<ul style="list-style-type: none"> Nonono onono no onon onon onono nnono Nonono onono no onon onon onono nnono Nonono onono no onon onon onono nnono 	PROS
<ul style="list-style-type: none"> Nonono onono no onon onon onono nnono Nonono onono no onon onon onono nnono Nonono onono no onon onon onono nnono 	
CONTRAS	CLAS. FINAL XX

GAME NEWS



Especial



TOKYO GAME SHOW

O evento que reuniu as maiores produtoras de games do Japão e anunciou os maiores lançamentos do mundo dos games



Anualmente, durante o mês de Março, o Japão, em especial sua capital, Tokyo, se prepara para uma das maiores feiras de video games e entretenimentos eletrônicos do país: a Tokyo Game Show. Este evento, assim como outras do gênero, tal a Shoshinkai, por exemplo, reúne as maiores empresas do ramo de diversões eletrônicas, onde se incluem a Sega, a Nintendo, Sony, Square, Capcom, Ascii, Taito, Namco, Konami, SNK e tantas outras, que apresentam seus lançamentos previstos para o novo ano. Este ano a predominância foi do console da Sony, o Playstation. A Sega, apesar de ter decepcionado um pouco por não ter cumprido as expectativas de apresentar o design e a plataforma de seu **Katana** (sem esquecer que este é o nome provisório do console), marcou sua presença na feira, tendo vários lançamentos prometidos para seu 32 Bit. A SNK confirmou notícias antes consideradas boatos, como o preview de **Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind**. A Square finalmente lança um dos mais esperados RPGs: **Parasite Eve**, apesar de pisar na bola com **Soukaigi**. Um Pequeno showzinho com o astro do Hip Hop, Parappa, organizado pela Masaya Matsuura, promovendo seu **Parappa The Rapper 2**. Houveram também outras surpresas, como a união da Bull Frog com a Electronic Arts, para os lançamentos de **Theme Park** e **Theme Hospital** para Playstation no Japão.



Mas sem dúvida as que mais se destacaram nesta TGS foram duas empresas que estiveram um tanto quietas nos últimos tempos: a Bandai, que fora comprada no ano passado pela Sega (o que não inclui a divisão de games dela), com seus lançamentos para Playstation, como **Tail Concerto**, **Crisis Beat** (game no estilo Final Fight em 3D), **Cowboy Beebop** (baseado no sucesso dos mangás), **Ultraman Fighting Evolution** (primeiro 3D com o herói) e **Every Day is Cat Day** (um jogo...Hmm... Estranho...); e a Konami que, como uma fênix, quer renascer das cinzas, após um longo período sobrevivendo somente de seus **Winning Eleven** e **International Superstar Soccers**. Confira agora o que rolou de mais interessante nos estandes das produtoras presentes na TGS.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos

Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na PROGAMES mais próxima

TAITO

A Taito apresentou seus lançamentos para N64 e Playstation. Para N64, **Automobile Lamborghini 64**, um game de corrida que, como o próprio nome diz, permite a você controlar estas maravilhosas máquinas; **Jiseigekijo** (algo como Drama da Vida), uma espécie de amalgama do Jogo da Vida e Banco Imobiliário, podendo ser jogado por até quatro jogadores, usando o sistema de turnos. Para Playstation, mais três games: **G Darius**, uma versão 3D do clássico dos arcades; **Puchi Carat**, um puzzle game que mistura Blockout (uma espécie de Tetris 3D, lembra?) e Bust-A-Move (o Puzzle). Você controla uma plataforma e deve lançar bolas para cima, com o intuito de atingir as jóias. Houve ainda a apresentação de **Denshya de Go!** (Vamos de Trem!), um famoso simulador de trem, que tem, inclusive, uma sequência para os arcades.



Sakura Taisen (Wars) 2

já conhecidos. Lá podia-se encontrar previews como **House of The Dead**, um game no estilo de Doom e Turok, onde você enfrenta zumbis a la Resident Evil; **Shining Force III - Cenários 2 e 3**, as esperadas continuações do carro-chefe dos RPGs estratégicos da empresa; **Worldwide Soccer 98**, o futebol 3D da Sega; **Dragon Force 2-To the Land There Were No God**, dando continuidade à grande saga dos guerreiros do Dragão; **Greatest Nine 98**, baseball de qualidade; **Burning Rangers** (que você confere nesta edição) e o pouco afamado (aqui no ocidente, claro), **Sakura Taisen 2**, o game de RPG / Estratégia que mais atenção teve nesta TGS. A Hudson anunciou seu novo Bomberman, **Bomberman Battle**, de Saturn no estande da Sega.

SEGA

A Sega, no Japão, continua firme e forte em seu segundo lugar no mercado, preparando terreno para seu Katana. Mas, infelizmente, este ano o estande da Sega foi um dos que mais desapontaram. Poucos lançamentos foram mostrados, sendo todos



Dragon Force 2

KONAMI

A Konami se ergue novamente, provando que continua sendo um dos mais importantes nomes do mundo dos games. Com lançamentos para Playstation e N64, a softhouse mostra sua capacidade em criar bons jogos e com uma qualidade gráfica muito boa. O destaque do estande foi o demo jogável de **Metal Gear Solid**, para Playstation, que ganha agora um sistema semelhante a Resident Evil, mas um tanto diferente (confira o preview mais adiante). Entre os lançamentos para o console, estão **International Superstar Soccer 98**, considerado um dos melhores jogos do gênero; **Dolphin's Dream**, um novo adventure; **Poy Poy 2** e **Dance! Dance! Dance!**, sendo este último um simulador de dança. A



International Superstar Soccer 98



International Superstar Soccer 98

maré também está boa para o N64: **International Superstar Soccer 98**, **Rakuga Kids** (adventure), **G.A.S.P. (Generation Of Speed and Power)** **Fighter's NEXTeam** (luta, onde haverá a opção de editar seus guerreiros!) e **Real Power Pro Baseball 5**. A única decepção fora a falta de Castlevania 64

(para mais detalhes, vide Gamers 28).

SNK

Uma das que mais apresentou lançamentos, tanto para Saturn, Playstation, Hyper Neo Geo 64 e Neo Geo CD. Para Hyper Neo Geo 64 temos o preview de **Athena Project** (nome provisório), com Athena Asamiya como personagem principal, em um universo completamente 3D. Para Neo Geo CD temos: **Blazing Star** (antigo Pulstar 2), Shooter 2D, muito parecido com os games da série R-Type (Irem); **Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers** (com os novos personagens



Athena Project



RBFFS:DM

Rick Strowd e Xiang Fei) e **The Last Blade** (com um Frame Rate alto, equiparando-se a KOF 97) ambos jogos de luta de bastante sucesso e **Metal Slug 2** (o velho tanque Metal Slug retorna neste game). O Saturn também anda um pouco em baixa para os lados da SNK, mas ainda possui o lançamento de **The King of Fighters 97**, compatível com os cartuchos de 1 e 4 MB RAM da Sega (que você confere na próxima edição). O Playstation começa a ganhar mais games da produtora: os lançamentos de **KOF Kyo** (com Kyo Kusanagi como protagonista em um jogo semelhante a Snatcher. Veja a Gamers 27 para maiores detalhes) e **Samurai Spirits Fencing Pack**, onde temos SS1 e 2. Já os previews incluem **Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind**, sem detalhes revelados, apenas imagens; e o esperado **KOF 97**, onde todos os personagens perderão vários quadros de animação mas será possível escolher Orochi no Single Player



RBFFS:DM

Mode. A SNK ainda anunciou que **KOF 98** estará disponível em agosto / setembro de 98 (mas apenas o Storyline está pronto e guardado à sete chaves) e que uma série de TV com Athena Asamiya começará a ser produzida (!?!). Vai entender...



KOF 97

CAPCOM

Um grande estande para uns poucos previews. Esta é a melhor definição para o espaço reservado pela Capcom. Claro, como é de costume da empresa, era possível se encontrar vários cosplayers (Costume Players, pessoas que se vestem como personagens de games, animes, ou seja o que for) vestidos de Cammys, Morrigan e Chun-lis. Mas, fora isso, os monitores da empresa estavam voltados para três previews: **Pocket Fighter**, para Saturn (usando o cartucho de 4 MEGA RAM da Sega, contendo novos modos e, pelo visto, praticamente idêntica à versão dos Arcades) e Playstation, com algumas perdas de quadros de animação, principalmente do cenário, mas com todos os personagens, golpes e especiais); **Vampire Savior** para Saturn (usando também o cartucho de 4 MEGA RAM, com um Frame Rate bastante alto, principalmente em



Vampire Savior



Oshiete Fighter



Oshiete Fighter

se tratando das grandes magias); e **Rival Schools: Legion of**



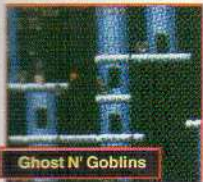
D&D Collection

Heroes, que chega em julho para o Playstation. Mas também era possível encontrar outros títulos, como o inovador (para games da Capcom) **Oshiete Fighter** (oshieru = aprender) a ser lançado em CD-ROM de PCs e



Oshiete Fighter

Macs. O game é uma forma divertida de aprender como usar o mouse, o teclado, aprender matemática e muito mais, tendo vários personagens da softhouse como instrutores. Além disso, o lançamento de **Dungeon & Dragons Collection**, uma



Ghost N' Goblins

coletânea de D&D: Tower of Doom e D&D: Shadow Over Mystaria, para Saturn; e o novo selo **Capcom Generation**, que acompanhará todos os Remakes da empresa. O primeiro game a levar este selo será **194X**, uma compilação de 1942 e as duas versões de 1943. O segundo será **Ghost N' Goblins** (Ghouls N' Ghosts nos States e por aqui) com as versões do arcade e do SNES. Diversão



194X

pura para o Saturn e Playstation.

SQUARE



Soukaigi

Uma grande decepção e uma grande surpresa. É a Square na TGS. **Parasite Eve** fora o destaque supremo do estande, com vários televisores mostrando as imagens e CGs tão



Aya Brea de Parasite Eve

bem feitas que chegam a superar as do famoso FFXVII. Simplesmente a mais perfeita

reconstituição da cidade de Nova York feita para games. Simplesmente o lançamento do ano. Até os mínimos detalhes, como as ondas do mar das costas de Manhattan, as luzes dos postes iluminando as ruas durante a noite e o movimento dos transeuntes. Tudo perfeito, fruto do trabalho em equipe dos mestres da Square Japonesa e Americana. Um sucesso já premeditado, que você conferirá na próxima Gamers. Agora a decepção: **Soukaigi**. Bastante esperado, este game com 97% concluído, fora apresentado em telões no estande, mas não agradou muito. Por quê? Bem, pense em Soukaigi como um Bushido Blade 1 com magias e explosões... Com lançamento previsto para abril no Japão, ainda existem muitos defeitos a serem corrigidos.



Brave Fencer: Musashiden

A jogabilidade está muito abaixo do padrão da softhouse, os inimigos praticamente não possuem inteligência artificial e, normalmente, aparecem de lugar algum. A texturização é



Parasite Eve

muito falha, com excesso de quebras e outros erros. Apenas os efeitos de explosão e o grande número de personagens são bons pontos positivos. Mas passemos aos outros previews. **Brave Fencer: Musashiden**, para Playstation, programado para concorrer com Zelda: The Ocarina of Time (vide mais adiante), e **Ehergeiz**, para os Arcades, onde Tifa (com várias vozes para seus golpes) e Cloud eram selecionáveis, tiveram uma divulgação toda especial. Fora isso, mais e mais Parasite Eve...

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA SUPER MESA SYSTEM



- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

MÁQUINA DE FLIPERAMA



SEJA
SEU
PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROF.
- RENTABILIDADE MENSAL (POR MÁQUINA) DE APROX. R\$ 600,00
- LIBERTE-SE



- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION ● NINTENDO 64
SATURN ● S.NES

VENDA ● TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

NINTENDO 64

Mortal Kombat 4

Midway

Luta - N/A

Previsto para 23 de junho de 98



Finalmente o grande hit da Midway chega aos consoles domésticos. Todos os heróis que você conhece dos arcades (Scorpion, Sub-Zero, Sonia, Johnny Cage, Raiden, Liu Kang, Jax, Reptile, Fujin, Quan Chi, Kai, Jarek, Tania e Reiko) estarão lá, bem como os

estágios e Fatalities, Stages Fatalities, etc. Além disso, está confirmada a presença de um novo personagem que, muito provavelmente, será Goro, o homem dragão do primeiro MK. As armas dos personagens estarão também nesta versão permitindo os golpes e combos com as mesmas. Fora o novo personagem, há outras novidades como os modos Practice, Single (ou Two) Player Tag Team e um Tournament, além de vários segredos que aflorarão com o tempo. Assim, amantes de MK, no dia 23 de junho corram para a importadora mais próxima e preparem-se para ter um arcade em casa.



Mesmo com MK4 trazendo de volta muitas das atrocidades existentes na primeira versão de Mortal Kombat (as quatro outras foram recheadas de friendships, babalities, etc, que retiravam completamente o clima de mistério e terror do game), não houveram cortes. Todo o sangue e violência estará nesta versão também.



Os Fatalities e Stages Fatalities do arcade também estarão nesta versão, bem como as armas usadas pelos lutadores. Um novo personagem também fora anunciado, tendo Goro, do primeiro MK, o maior candidato a retornar às arenas mortais.

PLAYSTATION

Brave Fencer: Musashiden

Square

Adventure - CD

Previsto para agosto de 98



Antes, o domínio dos Adventure / RPGs era de Zelda (de Shigeru Miyamoto, criador de Mario), seguido por Alundra (Sony / Working Designs, Playstation) e, no máximo do máximo, LandStalker (Mega Drive) e LadyStalker (SNES). Mas a Square resolveu que isso deve acabar. E ela então entra no mercado com este título que, com um clima oriental e um personagem chamado Musashi, torna-se um marco, sendo o primeiro Adventure / RPG da Square.

Em um único CD (aliás, coisa um tanto rara para um game da softhouse),

Brave Fencer: Musashiden promete ser o concorrente mais próximo a Zelda 64. Num universo completamente poligonal, com vários efeitos de luz e sombra e texturização em tempo real, o jovem guerreiro Musashi dá início a uma jornada, tendo somente suas duas espadas e a bondade no coração, obrigando-o a ajudar várias pessoas em seu caminho. O Storyline parece tolo a princípio (e, em nossa opinião, é), mas a Square prometeu surpresas que deixarão a todos abismados. Sobre o sistema de jogo ou o som, nada fora divulgado, mas tudo indica que sejam algo como o esperado em Zelda 64.



Os efeitos de luz e sombra também estão presentes. Os polígonos lembram os usados em FFVII, durante as cenas de mapa e cidades, e não os "polígonos sérios" usados em Xenogears, Tobal 2 ou Einhänder.



Para enfrentar os chefes você se valerá de suas duas espadas e sua habilidade. Nada fora dito sobre magias ou invocações, mas, tendo a barra de MP, é bem provável que elas existam.



A qualidade das texturas parece bastante alta. Repare na água, por onde a balsa desce, tendo nosso herói sobre ela. Ou mesmo nas paredes da casa onde Musashi se encontra. Ótimos exemplos da alta competência do time da Square.



PLAYSTATION

Metal Gear Solid

Konami

Adventure - CD

Sem previsão de lançamento



Um dos maiores destaques desta edição da TGS foi, sem dúvida alguma, uma das mais esperadas promessas da grande Konami. A promessa de ressuscitar um antigo título, mas num estilo completamente diferente. Metal Gear Solid. Mas desta vez esqueça dos Mechs. MGS segue o mesmo sistema de Resident Evil, mas não como Over Blood ou Fade to Black, que tentaram meramente copiar o sucesso da Capcom. A Konami conseguiu, de forma extremamente inteligente, adicionar a estratégia a um adventure (algumas vezes chamado de Survival Horror). Em gráficos totalmente poligonais e texturizados em tempo real, você controla Snake, um agente que pode ser considerado "o exército de um homem só", com a missão de invadir uma fortaleza considerada impenetrável. Sem armas, portando apenas um maço de cigarros, Snake precisa

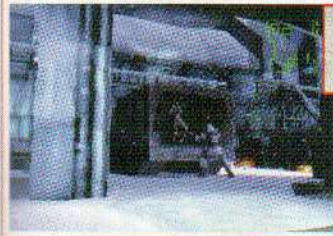


usar de todas as suas habilidades para poder sobreviver. Deu para perceber um pouco do drama, né? Ou seja, nada de pegar uma Custom Magnum, Rocket Launcher ou qualquer outra arma apelativa e estourar miolos de zumbis acéfalos. Não. O máximo que você poderá fazer é, aproximando-se lenta e silenciosamente por trás do oponente, executar um ataque surpresa, quebrando seu pescoço ou algo semelhante. E caso alguém perceba, não há problemas. O corpo da vítima pode servir de escudo humano... Mas claro, um escudo humano não resistiria a todos os tiros dos soldados atraídos pelos alarmes soados. Então, o melhor a se fazer é correr e se esconder até que o contador, indicando por quanto tempo o alarme estará acionado, zere. Mas deve-se ter cuidado ao se esconder também, logo que a Inteligência Artificial dos inimigos é surpreendente. Qualquer vestígio de que você esteve em um lugar pode levar um soldado mais curioso até você. Nem que sejam pegadas deixadas na neve, o som de galhos se quebrando, ou mesmo a "fumacinha" soltada pela respiração de Snake (afinal, a fortaleza fica em um deserto de neve e gelo...). Mas algumas vezes é melhor se livrar logo dos oponentes, tendo em vista que alguns deles possuem itens importantes e até armas. A partir do momento que você passar a portar uma arma, as coisas começam a esquentar. A jogabilidade do game começa a ser colocada à prova. Com R1 você saca a arma e com

pressionado, começa a empunhá-la. Enquanto este botão não for solto, a arma não disparará, permitindo assim ao personagem ameaçar combatentes apontando para eles, podendo cancelar o tiro apertando-se novamente R1. Mas, como era de se esperar, o ruído de disparos pode atrair mais soldados, o que, necessariamente, faria com que sua vida corresse perigo. Então é melhor continuar se esgueirando pelas sombras. Até atingir seu objetivo. O som é muito bom, completando a ambientação de suspense. Assim sendo, MGS prova que a Konami pretende realmente renascer como grande softhouse. E, com certeza, MGS é um grande passo para a subida desta longa escadaria...



pressionado, começa a empunhá-la. Enquanto este botão não for solto, a arma não disparará, permitindo assim ao personagem ameaçar combatentes apontando para eles, podendo cancelar o tiro apertando-se novamente R1. Mas, como era de se esperar, o ruído de disparos pode atrair mais soldados, o que, necessariamente, faria com que sua vida corresse perigo. Então é melhor continuar se esgueirando pelas sombras. Até atingir seu objetivo. O som é muito bom, completando a ambientação de suspense. Assim sendo, MGS prova que a Konami pretende realmente renascer como grande softhouse. E, com certeza, MGS é um grande passo para a subida desta longa escadaria...



A vanacidade impera: os corpos sem vida de seus oponentes podem servir de escudos humanos para você, apesar de por um curto período de tempo.



O contador no canto superior direito indica quanto tempo o alarme permanecerá ligado. Durante esse período, procure se esconder em algum lugar. Do contrário, mais e mais soldados surgirão...



Qualquer detalhe pode fazer com que algum soldado mais curioso o encontre, desde pegadas na neve até a respiração ofegante de Snake na neve.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica

Acessórios

Compra

Venda

Componentes

Nacionais e

Importados

Transcodificações

Destravamentos

Consertos

Cabos

Modulador RF

Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX

**Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e
Diners**

TECNOFAX

**Comércio e Assistência
Técnica Ltda.**

**Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP**

Ligue

Fone/Fax: (011) 222-1471

RAPIDINHAS

O FINAL FANTASY TACTICS DA ATLUS

A Atlus lança o seu RPG estratégico, **Rebus**. O Storyline parece bastante simples (a velha luta do bem contra o mal e até o típico "salvem a princesa"), mas nada que impeça a candidatura para o posto de melhor do ano (afinal, a "fórmula mágica" inicial sempre foi essa). Gráficamente, o game é bastante semelhante a *Breath of Fire 3* (Capcom, Playstation), mas o sistema será mais semelhante a *FF Tactics* (Square, Playstation) e *Tactics Ogre* (Enix, Super NES, Saturn e Playstation). Segundo a softhouse, existirão mais de 160 encantamentos e feitiços, além de uma câmera com a liberdade de rotacionar 360°.



"Mas o que há de tão especial nisso?", vocês devem estar se perguntando. A resposta vem com um nome: Yoshitaka Amano. Sim, Yoshitaka Amano, Character Design de toda a série Final Fantasy (com exceção de Final Fantasy VII, por Tetsuya Nomura, e Final Fantasy Tactics), dá o seu toque mágico "Final Fantasyano" aos personagens. Com sua recente saída da Square, Amano promoveu seu trabalho inclusive pelos States, terminando por aterrissar nas praias da Atlus. Aos fãs de Final Fantasy, só o Character Design já é um bom motivo para esperar por este lançamento...



com a liberdade de rotacionar 360°.

"Mas o que há de tão especial nisso?", vocês devem estar se perguntando. A resposta vem com um nome: Yoshitaka Amano. Sim, Yoshitaka Amano, Character Design de toda a série Final Fantasy (com exceção de Final Fantasy VII, por Tetsuya Nomura, e Final Fantasy Tactics), dá o seu toque mágico "Final Fantasyano" aos personagens. Com sua recente saída da Square, Amano promoveu seu trabalho inclusive pelos States, terminando por aterrissar nas praias da Atlus. Aos fãs de Final Fantasy, só o Character Design já é um bom motivo para esperar por este lançamento...



PERNALONGA E COMPANHIA NO N64

Primeiro a Infogrames, responsável por sucessos como a série *Alone In The Dark* (PCs, Saturn e 3DO), anunciou a compra dos direitos para a produção de um game com os personagens da Warner Brothers. Agora, a Ocean une-se à produtora para criar o primeiro game dos Looney Tunes no N64. Muito pouco se sabe sobre este, exceto que o nome provisório é *Looney Tunes Races*, tendo como protagonistas vários dos personagens da Warner, como Pernalonga / Bugs Bunny ("O que há, velhinho?"), Patolino / Daffy Duck ("Você é



desprezível!"), Marvin Marciano \ Martian Marvin (...), Willy Coyote (Super Gênio), etc, etc. Repare que as softhouses não optaram por personagens em 3D (apenas cenários), mantendo o espírito cartoon do universo Looney Tunes. Mas sua ansiedade terá de esperar "um pouco" mais. A previsão mais provável é para algum dia em 99... Bem, então, "por hoje é só, pessoal!"

O LIVRO DOS RECORDS DOS GAMES

Parece que video game está virando coisa séria. Isto, claro, se você considerar os recordes malucos citados no Guinness coisa séria... A partir da edição de 98, o Guinness Book trará uma seção dedicada a façanhas em games. No leque de opções estão Mario Kart 64 (para N64, onde deve-se conseguir menos de 1'50" na Luigi Raceway da Mushroom Cup), Star Wars: Shadows of the Empire (N64, na fase The Battle of Hoth, level 1, com menos de 3:12), Soul Edge, Rage Racer (ambos de Playstation), Sega Touring Car e Worldwide Soccer 98 (para Sega Saturn). O requisito para a classificação é uma foto contendo o console e a tela com o record (uma só foto). Os donos dos melhores tempos serão chamados pela direção do Guinness, que realizará uma espécie de final para saber quem é o melhor do mundo e terá o nome publicado na edição do ano seguinte. Só por curiosidade, tente mandar seu recorde para Guinness Publishing Ltd, 338 Euston Rd, London, NW1 3BD, UK. Talvez você seja um dos próximos recordistas mundiais.

SHIGERO MIYAMOTO VS. STAR FOX 64

Parece que o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, não está com todo aquele pique para criar a sequência de *Star Fox 64*. Ele alega que, no game para N64, todas as suas idéias que não foram utilizadas em *Star Fox* para Super NES foram colocadas em uso. Só fica então uma pergunta no ar: será que *Star Fox 64 2* terá o mesmo futuro de *Star Fox 2* para Super NES?

FINAL FANTASY V E VII PARA OS PCS



A Eidos está com a corda toda para converter o grande sucesso da Square para

o Playstation, FFVII. Aliás você deve estar estranhando que a Eidos, produtora de *Tomb Raider 2*, esteja convertendo para os computadores um game da Square. Todavia, a própria criadora de FF aliou-se à softhouse para executar tal tarefa, tendo em vista a estrondosa eficiência e velocidade com que esta

(Eidos) converte seus (da Eidos) games para os PCs. Voltando ao assunto, várias imagens foram divulgadas, todas com uma resolução extremamente boa, o que indica a necessidade de uma placa aceleradora de vídeo (provavelmente algo do mesmo naipe de uma Monster ou uma Voodoo). A diferença gráfica entre as duas versões é notável. O enredo continua o mesmo da versão

americana, com *Cloud Strife*, um membro da SOLDIER, como personagem principal, às voltas com uma trama que envolve a própria vida do Planeta. Apesar disso, ainda não existem previsões para a data de lançamento para o game (bem provável que no segundo semestre deste ano). Além disso, as duas empresas estão trabalhando numa versão de *Final Fantasy V* (recém lançado para Playstation) para os PCs. O título de *Super NES* que nunca saíra nos States agora será lançado nos Personal Computers de todo o mundo. É a Square conquistando novas fronteiras!

STREET FIGHTER III : 2ND IMPACT ANUNCIADO PARA KATANA

Mesmo não aparecendo no Tokyo Game Show, o *Katana* já mostra seu poder. Após ter títulos como *Ecco The Dolphin*, *Sonic The Hedgehog*, *Daytona USA 2* e *Sega Rally Championship 2* anunciados, agora é a Capcom que assina contrato com a SEGA para a produção de seu mais novo game da série *Street Fighter*: *Street Fighter III Second Impact*. Apesar das várias dúvidas existentes quanto à plataforma do console (64 ou 128...) e à capacidade do mesmo em suportar um game que utiliza mais

de 300 Mega de RAM para seu Frame Rate perfeito, a própria SEGA afirma que pelo menos uma conversão muito boa será possível. Então, só nos resta esperar...

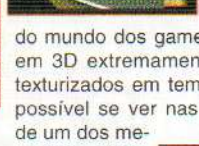
PARADIGM TRAZ VELOCIDADE MÁXIMA PARA O N64



Os games mais esperados para N64 da produtora Paradigm Entertainment não estiveram presentes. Mas nem por isso você deixará de conhecê-los. O primeiro e mais esperado é a versão de *The Need For Speed 3*, em conjunto com a Electronic Arts. As produtoras prometeram que haverá melhorias em relação à versão do Playstation (que você confere na próxima edição da Gamers), que já era considerada um dos melhores simuladores de corrida da atualidade.



O outro título é *World Grand Prix*, que promete ser, sem dúvida alguma, o mais realista simulador de F1



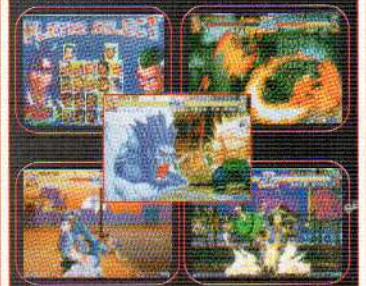
do mundo dos games. Com gráficos em 3D extremamente detalhados e texturizados em tempo real (como é possível se ver nas imagens), além de um dos melhores sistemas de Replay do console, WGP larga na frente de seus concorrentes. Infelizmente, ambos estão sem data de lançamento.



do mundo dos games. Com gráficos em 3D extremamente detalhados e texturizados em tempo real (como é possível se ver nas imagens), além de um dos melhores sistemas de Replay do console, WGP larga na frente de seus concorrentes. Infelizmente, ambos estão sem data de lançamento.

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO: REAL BOUT FATAL FURY 2

Confira na próxima edição da sua Gamers, todas as novidades, personagens e golpes deste novo sucesso da SNK.



SE VOCÊ É LOUCO POR VIDEOGAME, ESCOLHA AQUI SEU OVO DE PÁSCOA.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



RS 54,00



RS 64,00

BEST SELLERS

- A LENDA DE ZELDA RS 54,00
- PILOTWINGS RS 34,90
- SUPER METROID RS 54,00

AVENTURA

- ALLADIN RS 54,00
- ARDY LIGHT FOOT RS 44,00
- BOOGERMAN RS 54,00
- DONKEY K COUNTRY 1 RS 29,00
- DONKEY K COUNTRY 2 RS 29,00
- DONKEY K COUNTRY 3 RS 29,00
- INCANTATION RS 44,00
- KIRBY SUPER STAR RS 54,00

- KIRBY'S DREAM LAND 3 RS 74,00
- MOGLI, O MENINO LOBO RS 44,00
- PREHISTORIK MAN RS 44,00
- O REI LEÃO RS 54,00
- SPARKSTER RS 44,00
- X-MEN RS 44,00

ESPORTE

- ISS SOCCER DELUXE RS 64,00
- NBA HANG TIME RS 44,00
- NHL STANLEY CUP RS 34,90

AÇÃO

- DOOM RS 54,00
- REVOLUTION X RS 44,00
- SPACE INVADERS RS 54,00

LUTA

- CLAY FIGHTER 2 RS 54,00
- SHAO-FU RS 44,00

PUZZLE

- ARKANOID RS 54,00
- TETRIS ATTACK RS 44,00
- TETRIS II RS 34,90

NINTENDO 64



RS 129,00



RS 129,00

MAS COMPRAS ACIMA DE RS100,00 GANHE ESTE BLOQUINHO NINTENDO*



RS 99,00



RS 99,00



RS 99,00



RS 129,00



RS 129,00



RS 129,00

BEST SELLER

NOVO PREÇO

- MARIO KART 64 RS 79,00
- STAR FOX 64 (SEM RUMBLE PAK) RS 79,00
- STAR WARS RS 79,00
- SUPER MARIO 64 RS 69,00
- WAVE RACE RS 79,00



RS 129,00



RS 129,00

AÇÃO

- AEROFIGHTERS RS 129,00
- GOLDEN EYE 007 RS 129,00
- MISCHIEF MAKERS RS 129,00

ESPORTE

- EXTREME-G RS 129,00
- ISS SOCCER 64 RS 129,00

LUTA

- CLAY FIGHTER RS 129,00
- DARK RIFT RS 129,00
- MACE DARK AGE RS 129,00
- WAR GODS RS 129,00

STIMULAÇÃO

- LAMBORGHINI RS 129,00
- MIRC RS 129,00
- TOP GEAR RALLY RS 129,00
- S. FRANCISCO RUSH RS 129,00

CONTROLLER AVULSO

CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA
RS 64,00 (cada)

RUMBLE PAK

RS 40,00



NINTENDO 64

PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER

RS 399,00

ou 1+9 de RS 50,42

OS 100 PRIMEIROS QUE COMPRAREM ESTE CONSULE GANHAM UMA SACOLA PARA CARGAR O SEU NINTENDO 64



GAME BOY

BEST SELLER

- WAVE RACE RS 44,00

AVENTURA

- DONKEY KONG LAND 1 RS 34,00
- DONKEY KONG LAND 2 RS 44,00
- DONKEY KONG LAND 3 RS 54,00
- KILLER INSTINCT RS 44,00
- KIRBY'S DREAM LAND 1 RS 24,90
- KIRBY'S DREAM LAND 2 RS 34,00

LANÇAMENTO

- PERNALONGA 1 RS 44,00
- STREET FIGHTER 2 RS 44,00
- WARIO LAND RS 44,00

ESPORTE

- TOP RANK TENNIS RS 34,90



LANÇAMENTO

RS 54,00



OS 100 PRIMEIROS QUE COMPRAREM UM CONSULE GAME BOY GANHAM ESTE PORTA-CONSULE

GAME BOY CLASSIC
(com Tetris) apenas
RS 99,00

GAME BOY COLOR
(sem Tetris, nas cores: amarelo, preto, transparente) apenas
RS 84,90

GAME BOY POCKET
(com Tetris) apenas
RS 89,90

GAME BOY POCKET COLORS
(nas cores: vermelha, verde, transparente, preto, amarelo e prata) apenas
RS 109,00 cada (sem cartucho)

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE - FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
by gradiente

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS



Aproveitando a febre de records em Resident Evil, estou enviando meus records de **Star Fox 64** e desafio qualquer ser vivo deste planeta a superar isso. Saliendo ainda que após colocar medalha em todos os planetas nos níveis NORMAL e EXPERT, pode-se jogar no modo VS., além do tanque e da nave, com os personagens do STAR FOX TEAM, pois nunca vi essa dica em nenhuma revista.

Anderson da Silva Rodrigues
Guanambi - BA



Estou chegando detonando total. Bati o recorde de **Donkey Kong Country 3** que era de 105% com 1:51 h. que não estava com nada. O meu recorde vai ficar na história dos games, **Donkey Kong Country 3** tem seu novo ídolo - **Rafael Martins Gomes**, que detonou um recorde imbatível com 105% em 1:46 h.

Rafael M. Gomes
Mogi Mirim - SP

TELEFAX PARA ASSINATURA

Além do telefone (011) 220 4041 para assinatura da Revista Gamers, agora você conta com o telefax (011) 223 9637. Se preferir, pode fazer por carta, mandando um vale postal ou cheque nominal à Editora Escala, caixa postal 20.009, no valor de R\$ 33,00.

CLUBES

Quem perdeu alguma dica é só escrever para nós, temos todas as revistas Gamers.

Grupo Gamers Stars - Rua São João Abaixo, 257
CEP 89248-000 Garuva- SC

Street Players Club - Rua Conselheiro Antonio Prado, 58 - Vila Nova - CEP 13075-680 Campinas - SP

Os interessados deverão mandar nome e endereço completos com uma foto 3x4, para receber um jornal com dicas, novidades, desafios, passwords e seção de classificados. Também temos muito interesse em receber cartas de gamemaniacos, colecionadores de jogos antigos, como Atari, Pong, Phantom, Odissey, etc. e jogos de computador.

Dragon Gamers Clube - Rua Lizardo M. Garcia, 115, Bairro Brás Cubas - CEP 08740-210 Mogi das Cruzes - SP

Não é preciso pagar nenhuma taxa de inscrição, apenas mande, sempre que puder, suas dúvidas e descobertas (códigos, passwords, etc.) para nós.

Obs.: Esse clube é inteiramente reservado para os associados e não associados que possuam Super NES!!!

Resident Evil Club - Rua Manoel Brocca, 130, Bairro São Simão CEP 88811-420 Criciúma - SC

Depois que vocês publicaram nosso endereço, choveram cartas por aqui. O clube tá demais, todos os sócios estão adorando, principalmente porque temos jornalzinho super completo, carteirinha, camisetas e tudo mais.

Desafio - Desafiemos qualquer pessoa ou clube, a nós desafiar em qualquer jogo, de qualquer sistema. Se aceitarem, mandem a foto do seu recorde para esta revista ou para nosso endereço e aguarde, pois logo mandaremos outra com seu recorde batido.

Equipe Next Generation - Rua Vênus, 35, Jardim Brasília CEP 38401-382 Uberlândia - MG

Gamemaster - Caixa Postal 343 - CEP 12460-000 Campos do Jordão - SP

Trocamos dicas, jogos, etc. .. e para ajudar os gamemaniacos que possuem os consoles mais antigos. No nosso clube, quem tem Master, Nintendo, Game Boy, Mega e Super NES, têm lugar garantido. Temos carteirinha de associados, distribuímos jornalzinho e fazemos sorteios de cartuchos e CDs 2x por ano.

JARAGUÁ

Pô Gamers, São Paulo!!!!????!!!!???

Um mês esperando para ver minha dica publicada. Valeu, mas vocês colocam SÃO PAULO. Jaraguá fica a apenas 250 Km da capital do país. Por favor, valorizem meu Goiás e o meu JARAGUÁ.

Sanclér A. Silva
Jaraguá - GO

Pois é, Sanclér. Jaraguá é também um bairro muito conhecido aqui em São Paulo, daí a confusão. Nada contra o seu Jaraguá!

Oii! Queria dar os parabéns pelo ótimo trabalho e fazer três perguntas: 1º Há mesmo um filme do Resident Evil sendo feito, e se for verdade, quando sairá? 2º Vão mesmo fazer um filme do Tomb Raider? 3º Resident Evil 2 sairá para o Saturn?

Jorge Luiz
Via E-mail

Agradecemos ao elogio. Já as suas perguntas, por enquanto há boatos de que o filme Resident Evil está sendo produzido, mas só boatos. O filme de Tomb Raider também não podemos confirmar nada, mas já o lançamento de RE2 para Saturn está confirmado, só que ainda sem previsão. Valeu Jorge!

% %

Tenho 36 anos e sou fã de vídeo game desde a época do Atari... faz um bom tempo... Continuem com esta linha de trabalho que na minha opinião vocês estão cativando cada vez mais leitores, principalmente em relação aos RPGs. E sobre a nova revista, a Gamers Book, ela é dedicada aos RPGs? Quando será lançada? Aqui em minha cidade (São Joaquim da Barra - SP) ainda não encontrei-a nas bancas. Um abraço a todos.

Francisco
Via E-mail

Sim, a Gamers Book é uma revista dedicada a RPGs e Adventures, tivemos alguns probleminhas para lançar a primeira edição, mas neste momento em que estamos terminando a Gamers, ela está praticamente pronta e não tardará a chegar aí em São Joaquim.

% %

E aí pessoal da Gamers, tudo bem? Eu gostaria de dizer que a revista está demais. Os detonados de Tomb Raider 2 e MK Mythologies estão fantásticos. Eu gostaria de saber o seguinte:

1- Quando sai MK4, King of Fighters 97, Pitfall 3D, Street Fighter EX 2 e Street Fighter 3 para Playstation? 2- Eu gostaria que vocês publicassem dicas de Fifa 98 e Dukem Nukem 3D.

Janeir Francisco
Via E-mail

Bem Janeir, a boa notícia é que os games MK4 e KOF 97 estão confirmados. MK4 até que deve agradar, agora KOF 97 vai perder muito de seu Frame Rate, mas em compensação você vai poder controlar Orochi (o chefe). Só não foi confirmado ainda se Street Fighter EX 2 e Street Fighter 3 sairão para Playstation. Para Fifa 98

você confere dicas de Game Shark na edição nº 27 e uns macetes na Pró-Dicas nº 8 e para Duke Nukem 3D, assim que tivermos alguma coisa nós publicaremos.

% %

Oi gente amiga da Gamers, é a primeira vez que escrevo. Como disse um dos leitores, a revista é demais! Sou um fã de vídeo game e o jogo que mais me deixa animado e espantado é sem dúvida Resident Evil. A saga de terror da Capcom é simplesmente fantástica. Para não me alongar muito, gostaria de fazer algumas perguntas sobre este jogo e outras coisitas mais:

- Porque os cenários de Claire são menos complicados do que os de Leon?

- Aquela história de que neste game encontraríamos personagens de RE1 não aconteceu, era cascata ou intriga da oposição?

- O jogo Parasite Eve é igual a RE?

- Será que a Capcom lançará a 3ª parte da saga?

- Existem mais alguns segredinhos desvendáveis no RE2?

Agradeço pelas respostas e pela belíssima revista que é, cheia de novidades e de uma variedade incrível!

Luciano G. Paula
São Paulo- SP

Vamos às respostas:

- São menos complicados porque Leon tem que pegar muitas chaves para abrir as portas e gavetas para pegar itens. Claire abre apenas portas usando chaves, as gavetas podem ser abertas com o lock pick e talvez por esse motivo o game pareça mais complicado com o cara do que com a mina. Já pensou nessa possibilidade?

- Em parte, eles não apareceram, com exceção de Brad (o piloto), mas alguns nomes apareceram, como Ada e os já conhecidos personagens de RE (Jill, Chris e Barry) que foram citados no começo do game ao chegar perto do policial ferido.

- Por enquanto não podemos confirmar nada, se você quiser saber a resposta, confira na próxima edição.

- É possível, mas ainda é muito cedo. Mas fique certo que, se sair, nós faremos novamente a estratégia completa.

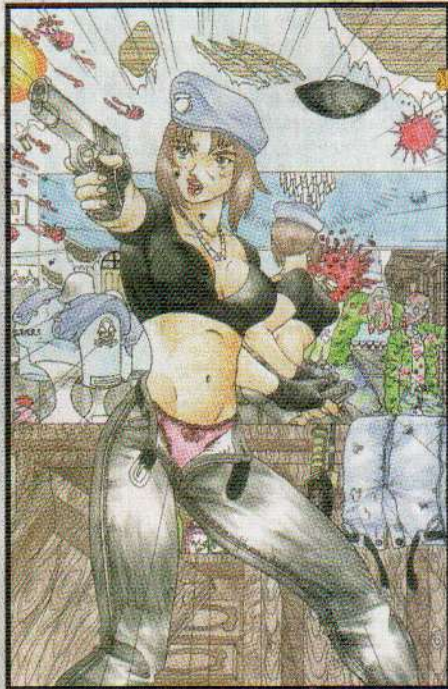
- Nesta última pergunta, até agora cremos que não haja mais segredos, mas não desanime. Quem sabe ainda exista algo para ser descoberto? Até a próxima Luciano.

FORA DO AR

Muita gente ficou um pouco confusa com o Preview de Resident Evil 2 na edição 25, depois do lançamento do game não deu outra... Cadê tudo aquilo que foi dito e mostrado? Quem é Elza? Terminei o game e não encontrei essa Elza em lugar algum do game!? Primeiro, quando colocamos imagens de games que demoram ou já foram adiados algumas vezes (no caos de RE2), fique certo de que o game pode ou não sair com as informações que você lê na revista. Poucos sabem que a garota loira de roupa vermelha (edição 25), era a antiga Claire que antes era Elza. Também foi dito que no game tinha a galeria de tiro e a mesma não está presente na versão final. A troca de roupa iria influenciar na resistência e velocidade do personagem, mas esta troca de roupa não está presente também (pelo menos não se faz com frequência no decorrer do game). Tá uma rápida e curta explicação do que é um Preview: o game pode mudar radicalmente com o tempo e claro, às vezes para melhor ou pior. Tem mais um problema que deixou alguns de nossos leitores intrigados, é de como tirar Rank A. Para tirar Rank A, você tem que acabar o game na raça (de preferência no normal e sem usar nem uma arma com munição infinita que você habilitou no game), mudando de assunto, também aproveitamos para comentar sobre a carta do leitor (Fábio Marmitt, Gramado - RS). Tá certo que a maioria das páginas da GAMERS, tem em maior destaque os jogos de Playstation. Uma observação a ser feita como impôs o leitor, é por que FIFA 98 do N64 foi para Flash Game, sendo ele quase idêntico ao do Playstation. Pelo simples fato de serem "quase idênticos", é que ocorreu de o game ir

para o Flash Game. Como o game do Playstation saiu primeiro (uma diferença de poucos dias), mereceu uma página. Fariamos o mesmo com o game do N64 se o mesmo tivesse seu lançamento um pouco antecipado. E como já foi dito, re-dito, re-contradito e até mesmo do-contradito, nosso compromisso é com as novidades e lançamentos. O console da Nintendo, até o momento não teve muitos games bem sucedidos (com exceção de Mario e alguns outros). Os lançamentos para o console estão começando a despertar uma enorme ansiedade para os proprietários do aparelho da Nintendo. Como exemplo, temos Zelda que, com a demora do seu lançamento, está deixando muitos na fila de espera, e a tão famosa série Castlevania, que com as primeiras imagens mostradas na edição passada, também levantou uma grande expectativa. Outro caso mencionado pelo leitor é a grande quantidade de páginas dedicadas às estratégias de RPGs, nesse ponto você até está com a razão e por este motivo, vamos diminuir as estratégias na revista (pelo menos agora não vão sair três ou quatro numa mesma edição). Quanto à quantidade de páginas reservadas aos games de N64, agora com muito mais jogos rodando por aí, temos por exemplo o caso de Yoshi's Story, que até chega a merecer uma estratégia, mas o que poderíamos dizer na estratégia? Pegue todas as frutas para poder passar de fase? O game é um tanto fácil (não tem muito segredo ou complicações com frases ou charadas), basta queimar um pouco a cabeça e procurar as benditas frutas. Uma explicação bastaria, certo? Esse exemplo é válido para qualquer game de qualquer console. Voltamos novamente...

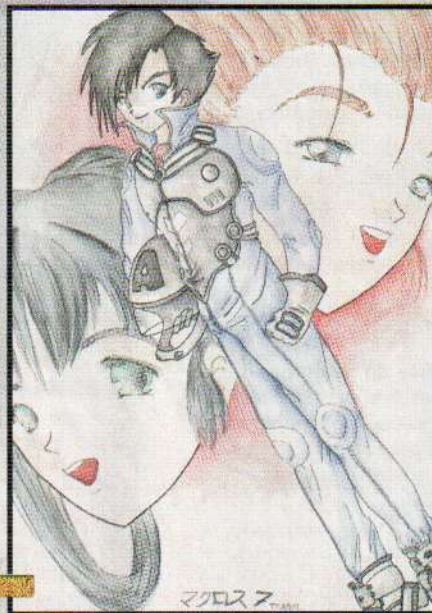
FERAS DO TRAÇO



Caio Thiago de A. Oliveira
Teresina - PI



Rosangela Teixeira de Souza
Franco da Rocha - SP

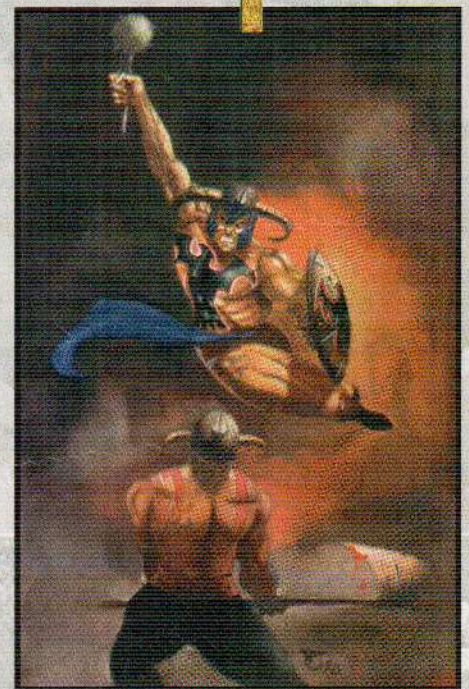


Paulo César Hiroshi Arashiro
São Paulo - SP

Daniela Harumi Yamasaki
São Paulo - SP



Davi Francisco da Silva
São Paulo - SP



Dan Yukari
Aguai - SP



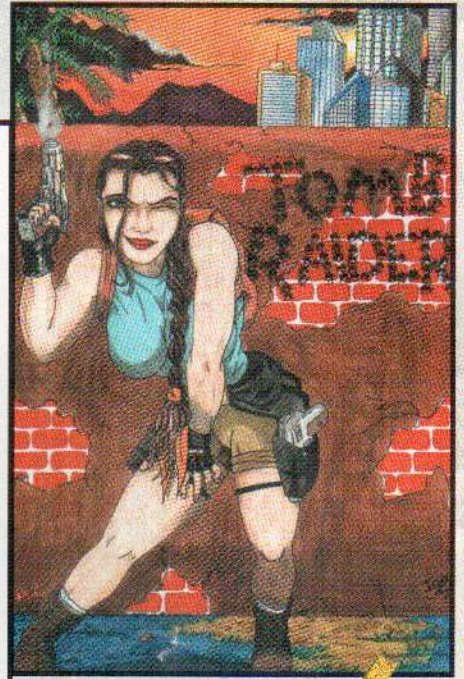
MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA
REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou
E-mail: gamers@edescala.com.br



Emilson A. dos Santos
Rio de Janeiro - RJ



Mega Bits Club
S. J. dos Campos - SP



Igor Pinheiro da Silva
São Paulo - SP

O melhor PROVEDOR INTERNET

Acesse GRÁTIS por 3 dias e saiba porque !

- Provedor Internet de padrão internacional
- Sistema de autenticação centralizado
- Suporte técnico via 0800
- Alcance Nacional

(011) 849-0909

master@cyberspace.com.br

<http://www.cyberspace.com.br/franquia>

Cyber pace

Venha navegar com a gente !

Temos disponibilidade de franquia para todo o Brasil.

PRÓ DICAS

PLAYSTATION

X-MENVS. STREET FIGHTER EX



EX Option

Na tela principal do game, aperte □, □, → (para o segundo controle aperte ←), X, L1, bem rápido. A Ex Option deverá aparecer.



Jogue com Apocalypse

Primeiro termine o game em qualquer nível de dificuldade, depois vá para o VS. Mode, coloque o cursor sobre Gouki, segure Select e aperte qualquer botão de soco, e voila, sinta a sensação de controlar este super chefe.



Troque de personagem durante a luta

1º Faça o truque da EX Option.
2º Dentro da EX Option, ative a opção Original em Game Mode.
3º Em VS Mode, escolha dois personagens iguais em ordem inversa (exemplo: jogador 1 escolhe Ryu e Ken, jogador 2 escolhe Ken e Ryu).
4º Durante a luta, aperte Soco Forte e Chute Forte para trocar de personagem.

Jogue com a Chun-Li Alpha

Coloque o cursor sobre Chun-Li, segure Select por aproximadamente 5 segundos e aperte qualquer botão para a escolha.

Random Select

Coloque o cursor sobre Wolverine e segure X.

Obs.: Os comandos deverão ser feitos com o controle no Default.

PLAYSTATION

TENCHU

Restaurar energia

Aperte Start para pausar o game, e pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, □, ▲. Um grito irá confirmar se o código entrou corretamente.



99 pontos para armas

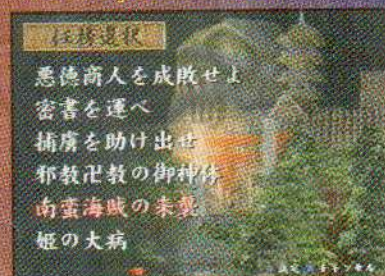
Segure L1 e pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, □, ▲ na tela de seleção de armas.

Maior número de armas

Segure L2 e pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, □, ▲ na tela de seleção de armas.

Mais tipos de armas

Segure R1 e pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, □, ▲ na tela de seleção de armas.



Seleção de fases

Selecione um personagem, então segure R2, e pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →, □, ▲ na próxima tela.

Playstation SHADOW MASTER

Todas as armas

Na primeira área do primeiro level do game, caminhe para uma porta contendo dois monstros. Mate os dois monstros e, ainda na porta em que eles vieram, segure R1 + R2 + L1 + L2 + ○. Uma luz vermelha irá piscar na sua frente se o código der certo.

Plastation R-TYPES

Speed Control

Durante o jogo pause-o e em seguida segure ↓ + L2 e aperte →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, O para acelerar ou X para diminuir a velocidade.

Seleção de fases

Na tela de título, aperte rapidamente L2 e então R2 10 vezes.

Plastation

BOMBERMAN WORLD

Password para o último chefe

Para começar no último chefe, basta colocar a password 2203.

Playstation PITFALL 3-D

Vidas extras

Para vidas extras, jogue a versão demo de Pitfall 3-D, então entre com a password GIVEMELIFE quando jogar a versão completa.

Playstation
AUTO DESTRUCT

Cheat Menu

Durante o jogo, pause o game, e aperte ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1 para acessar o Cheat Menu. Com ele você poderá ativar muitos códigos:

Blood Mode: Aperte L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1 para ativar Blood Mode.

Angel Mode: Primeiro ative o Blood Mode, e aperte ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1.

Túnel extra: Aperte ↓, L1, L1, O, O, R1, ↑, □, L1

Mais dinheiro: Aperte L1, R1, ↑, O, ↓, □, ←, R1, L1

Mais Nitros: Aperte L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1

Combustível infinito: Aperte L1, O, →, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓

Invulnerabilidade: Aperte L1, L1, L1, L1, ←, O, O, □, L1

Próxima Missão: Aperte L1, →, ↓, ←, ↑, R1

Tune Up Menu: Aperte L1, R1, L1, ↑, ↓, O, ↓, →, ←, □, R1

Seleção de carros (dentro do Tune Up menu): Aperte ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1

Todos os Time Trials: Aperte R1, L1, O, ←, O, O, →, L1, O

Selecionar a missão: Aperte ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↑, ↓

Debug Mode

Durante qualquer missão, pause o game e aperte ↑, ↓, ←, ↓, O, L1, R1, R1, L1, O, ↓, ←, →, ↑. Se tudo der certo, você poderá acessar o Debug, e lá poderá selecionar todas as armas e muito mais.

Playstation

GEX: ENTER THE GECKO

TODOS OS REMOTES

Entre com esta password para ter todos os remotes coletados:

□, O, R1, ▲, L1,
R1, L1, R1, O, O, R1,
▲, L1, R1, O, L1, ▲,
O, R1, ▲, L1, R1, O,
L1, ▲, O, R1, L1

BÔNUS FINAL

Entre com a password:

R1, R2, X, L2, □
X, □, R2, R2, R2, X
L2, □, X, R2, □, L2
R2, X, L2, □, X, R2
□, L2, R2, X, □

CHEAT CODES

Durante o jogo, pause o game, segure L2 ou R2 enquanto faz o código:

Vidas infinitas = ↑↑↓→▲↓

Invulnerabilidade = ←→▲↓→←

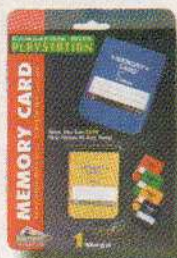
One Liners = ▲←○↑↓ (aperte Select durante o jogo)

GEX desconexo = ↓→↑↓→←→↓↓

Level e tempo = →▲←→▲X (aperte Select para ver se o level está completado ou aperte □ para o tempo de jogo)

CHEGOU O QUE FALTAVA!

*Despachamos
para todo o
Brasil!!!*



CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP
Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

GAME SHARK

Playstation

TEKKEN 3 (japonês)

ARCADE MODE

HP infinito para jog. 1	300AAAB6 008C
HP infinito para jog. 2	300AC342 008C
Todos os personagens (total =21).....	
.....	800992C8 FFFF
.....	800992CA 001F
Todos os movies	800992FE 0101
.....	800992D0 FFFF
.....	800992D2 FFFF
.....	800992D4 FFFF

TEKKEN FORCE MODE

HP infinito	300AAAB6 008C
Tempo infinito	800AF064 FFFF

NEED FOR SPEED III

Começar na 4ª (Tournament)	D011DD30 0000
.....	8011DD30 0003
Começar na 2ª (Knock-Out)	D011DD30 0000
.....	8011DD30 0001
Habilitar Empire City e El Nino	800FA9E0 003D
Habilitar Nazda C2	8004392E 0101
Habilitar Ferrari 550 e Diablo	80043930 0101
Habilitar Jaguar XJR-15 e Mercedes.....	
.....	80043932 0101

BUSHIDO BLADE 2

Todos os estágios com apenas um inimigo.....	
.....	800A33A8 0000
Todos os personagens	80107798 F3FF
.....	3010779A 003F
P1 sempre vence	801030F2 0001

KLONOA

Energia infinita	8010E5D0 0006
Vidas infinitas	8010E5CA 0009
Invencibilidade	800BF074 000F
Fly High [Nota]	D00BEE22 4000
.....	800BF07E 000F
.....	D00BEE22 4000
.....	800BF072 0000
.....	D00BEE22 4080
.....	800BF07E 000F
.....	D00BEE22 4080
.....	800BF072 0000
.....	D00BEE22 4020
.....	800BF07E 000F
.....	D00BEE22 4020
.....	800BF072 0000

Keys infinitas 800BE328 0001

Nota: Para o código fly high, quanto mais você segurar o botão X mais alto você voa. Aperte X também para parar de cair .

DEAD OR ALIVE (Japonês)

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

NAMCO COLLECTION ENCORE (japonês)

Rolling Thunder - Player 1 e 2

Créditos infinitos	8016E94C 0063
Bullets infinitas	8017B484 0999
MG Bullet infinita	8017B486 0999
Tempo infinito	8017B3B6 0999
Vidas infinitas p/ Player 1	80171C5C 4003
vidas infinitas p/ Player 2	80171C7C 4003
Energia infinita	8017B47A 0040
Vidas e energia infinitas	8017B47A 9940

Motos - Player 1 e 2

Vidas infinitas	801A3D25 0003
-----------------------	---------------

Dragon Saber

Vidas infinitas p/ Player 1	801412B8 0003
Vidas infinitas p/ Player 2	801413BC 0003
Créditos infinitos	801A3D06 9900

Sky Kid

Créditos infinitos	800C76B4 0063
Vidas infinitas p/ Player 1	800C7054 0003
Vidas infinitas p/ Player 2	800C7058 0003

Rompers - Player 1 e 2

Vidas infinitas	800B E248 0003
Tempo infinito	800B E12A 0558
Créditos infinitos	8012CD5E 0063

King & Balloon

Créditos infinitos	8004D968 9900
Kings infinitos	8004D65E 0404

Wonder Momo

Créditos infinitos	8012459C 0063
Energia infinita	80124404 007F
Wonder infinita	801245F0 007F

GAME SHARK

FINAL FANTASY 5

Dinheiro infinito.....8002E946 FFFF
8002E948 00FF

Level UP instantâneo.....
 8002E504 FFFF 8002E5F4 FFFF
 8002E554 FFFF 80020266 F000
 8002E5A4 FFFF 80020268 96FF

Máx. status para 1º personagem
 8002E506 270F 8002E50C 03E7
 8002E508 270F 8002E524 6363
 8002E50A 03E7 8002E526 6363

Máx. status para 2º personagem
 8002E556 270F 8002E55C 03E7
 8002E558 270F 8002E574 6363
 8002E55A 03E7 8002E576 6363

Máx. status para 3º personagem
 8002E5A6 270F 8002E50A 03E7
 8002E5A8 270F 8002EAB4 6363
 8002E5AA 03E7 8002E5B6 6363

Máx. status para 4º personagem
 8002E5F6 270F 8002E5FC 03E7
 8002E5F8 270F 8002E614 6363
 8002E5FA 03E7 8002E616 6363

Rápida aprendizagem para trocar job
 skill
 3002E53B 00FF 3002E5DB 00FF
 3002E58B 00FF 3002E62B 00FF

Salvar a qualquer momento
 8002E144 0080.....
 80013DEA FF00 8002EA52 2000

Sem inimigo.....8002F6A4 0000
8002F6A8 0000

Todas as armas

3002E640 0001 3002E648 0001
 3002E641 0001 3002E649 0001
 3002E642 0001 3002E64A 0001
 3002E643 0001 3002E64B 0001
 3002E644 0001 3002E64C 0001
 3002E645 0001 3002E64D 0001
 3002E646 0001 3002E64E 0001
 3002E647 0001 3002E650 0001

...Continue até.....3002E73F 0001

Todos os itens

3002E740 0063 3002E748 0063
 3002E741 0063 3002E749 0063
 3002E742 0063 3002E74A 0063
 3002E743 0063 3002E74B 0063
 3002E744 0063 3002E74C 0063
 3002E745 0063 3002E74D 0063
 3002E746 0063 3002E74E 0063
 3002E747 0063 3002E750 0063

...Continue para.....3002E83F 0063
 Ter todos os jobs.....8002E840 FFFF
8002E842 FFFF

Ter todos os jobs skills
 8002E8F2 FF00 8002E902 FFFF
 8002E8F6 FFFF 8002E904 FFFF
 8002E8F8 FFFF 8002E904 FFFF
 8002E8FC FFFF 8002E908 FFFF

Saturn

FIRE PRO WRESTLING 6 MEN SCRAMBLE (Japonês)

Master Code.....F6000914 C305
B6002800 0000

Energia infinita p/ Player 1
 160676F6 FFFF 160676FE FFFF
 160676F8 FFFF 16067700 FFFF
 160676FA FFFF 16067702 FFFF
 160676FC FFFF

Energia infinita p/ 2
 160678AE FFFF 160678B6 FFFF
 160678B0 FFFF 160678B8 FFFF
 160678B2 FFFF 160678BA FFFF
 160678B4 FFFF

Energia infinita p/ Player 3
 16067A66 FFFF 16067A6E FFFF
 16067A68 FFFF 16067870 FFFF
 16067A6A FFFF 16067A72 FFFF
 16067A6C FFFF

Energia infinita p/ Player 4
 16067C1E FFFF 16067C26 FFFF
 16067C20 FFFF 16067C28 FFFF
 16067C22 FFFF 16067C2A FFFF
 16067C24 FFFF

Energia infinita p/ Player 5
 16067DD6 FFFF 16067DDE FFFF
 16067DD8 FFFF 16067DE0 FFFF
 16067DDA FFFF 16067DE2 FFFF
 16067DDC FFFF

Energia infinita p/ Player 6
 16067F8E FFFF 16067F96 FFFF
 16067F90 FFFF 16067F98 FFFF
 16067F92 FFFF 16067F9A FFFF
 16067F94 FFFF

Player 1 com pouca energia
 160676F6 0000 160676FE 0000
 160676F8 0000 16067700 0000
 160676FA 0000 16067702 0000
 160676FC 0000

Player 2 com pouca energia
 160678AE 0000 160678B6 0000

160678B0 0000 160678B8 0000
 160678B2 0000 160678BA 0000
 160678B4 0000

Player 3 com pouca energia
 16067A66 0000 16067A6E 0000
 16067A68 0000 16067A70 0000
 16067A6A 0000 16067A72 0000
 16067A6C 0000

Player 4 com pouca energia
 16067C1E 0000 16067C26 0000
 16067C20 0000 16067C28 0000
 16067C22 0000 16067C2A 0000
 16067C24 0000

Player 5 com pouca energia
 16067DD6 0000 16067DDE 0000
 16067DD8 0000 16067DE0 0000
 16067DDA 0000 16067DE2 0000
 16067DDC 0000

Player 6 com pouca energia
 16067F8E 0000 16067F96 0000
 16067F90 0000 16067F98 0000
 16067F92 0000 16067F9A 0000
 16067F94 0000

THE HOUSE OF THE DEAD (Japonês)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000
 HP infinito para player 1.....
 160B0FFA 0003
 HP infinito para player 2.....
 160B10FA 0003

SD GUNDAM G CENTURY S (Japonês)

Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000
 tempo final D608C07A FF77

J-LEAGUE JIKKYOU HONOO NO STRIKER (Japonês)

master code F6000914 C305
 B6002800 0000
 Player 2 Score = 0
 1606EAB0 0000

EVE THE LOST ONE (Jap.)

Master Code F6000924 FFFF
 B6000B00 0000
 Ir para o final [nota]
 D6000BD4 0023
 16000BD4 FFFF
 Nota: você deve pressionar os botões
 L e R.

Saturn TNN HARDCORE 4X4

Cheat Codes

Faça os seguintes códigos com o game pausado:

→, A, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, ←: Adiciona uma câmera de visão fixa.

C, →, A, Z, Y, C, A, →: Mais três turbos quando não houver nenhum.

A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A: Transformar carros em tanques na fase do Deserto.

←, ←, ←, A, A, A, ←, ←, ←, A, A, A: Fazer da volta atual a última quando você estiver em primeiro.

B, ←, A, C, C, A, →: Ser o carro-chefe

↓, A, Z, C, →, A, Z, Y, ↓, A, Z: Habilitar alternativa end-position commentary

C, A, →, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←: Habilitar edit physics cheat

Acesso para todas as classes

Selecione a opção time trial e então o ícone da chave (Key). Escolha 1 Driver e três voltas. Vá para Edit Names e no lugar do seu nome escreva "NOVICE" (2 espaços depois da palavra), pressione o botão B 2 vezes para voltar para o menu principal. Ponha o cursor sobre a opção Class e acesse-a. Você terá agora acesso às classes Pro e Extreme.

Trapacear com o Mechanix

Acesse o Race Type e escolha Time Trial. Acesse o ícone da chave (key), ponha o cursor sobre "1 Driver" e pressione A. Escolha 4 drivers. Então mude o número de voltas para 1. Acesse o ícone Edit Names. Entre com os seguintes nomes: Fiddle, With, Vehicle, Mekanix. Pressione o botão B, mova o cursor para começar a corrida. Enquanto corre, pressione ← + Z para trazer o Menu "Fiddle". Use X e Z para escolher as opções. Você pode agora ajustar a gravidade, pular percurso, aumentar roda, absorver choque, mexer na fricção, etc. Use L e R para ajustar cada opção.

Saturn THUNDER STRIKE 2

Assistir aos finais

Entre com o código

LUN43NDTJ66F08A para ver os finais.

Game Level Codes

South America

Level 1 - j6hh1fc5vbdvsiq

Level 2 - jvv11nc7cbdvr0q

Level 3 - jv41urc7tbdv1pq

Level 4 - j1m1urc9mbdv41

South America Stealth

Level 1 - j9u9u3cmfdfs9q

Level 2 - j94puncq8fdfrk2

Level 3 - j819v7csffdf14l

Panama Canal

Level 1 - jsfpvmcv0jcfsf2

Level 2 - jsq9sucuujcfr12

Level 3 - jj19s6k13jcf0tq

Central America

Level 1 - jiopt3c05naftpg

Level 2 - jit9tbcj8nafru2

Level 3 - jl5ptnclgnaf162

Eastern Europe

Level 1 - jlo8qf4nerefs6i

Level 2 - jk6krvcpmrefrva

Level 3 - jnb4rdkb1ref1iq

Gulf 1-Capture

Level 1 - jnv4rbsaavmfsk2

Level 2 - jn64rnsncvmfq2q

Level 3 - jm44mnsf2vmf1aq

Gulf 2-Oil Dispute

Level 1 - jpl4rncf236fsq2

Level 2 - jprkrncgh36frda

Level 3 - jb1krnd2b36f0dq

Level 4 - jan4rnd5k36fuii

South China Sea

Level 1 - jb34rnd5866ftk2

Level 2 - jai4rnd5k66fs4l

Level 3 - jdbkrnd7a66fr5i

Final - ja943nd9u66f1ni

Saturn MYST

Making of

Para ver uma FMV do making of de Myst, segure L + R Na tela título. Enquanto segura os botões, pressione A + Start.

Nintendo 64 SNOWBOARD KIDS

Manobras

Personagem	Manobra	Comandos
Slash	Slash Spin	Segure A e pressione ↑, ↓, ↑
Slash	Slash Banzai	Segure A e pressione ←, →
Jam	Jam the Amazing	Segure A, pressione ↓, e rotacione o joystick 360° 2 vezes
Jam	Jam the Great	Segure A e pressione ←, →, ←, →
Linda	Linda Bourgeoisie	Segure A e pressione ↑, ↓, ↑, ↓
Tommy	Fatty Man	Segure A, pressione ↑, rotacione o control stick 360°, segure ↑ e solte A

Saturn LANGRISSER DRAMATIC EDITION

Ver seqüências de FMV

Pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, X, ○ na tela de load.

Seleção de fases

Coloque o cursor sobre o save do seu game, na tela de load e pressione: →, ↓, ↑, ←, →, Y, Start, X, Z, C.

Shop secreto

Ponha o cursor sobre a opção "Buy" no menu shop e pressione ↑, ←, →, ↓, →, →, C.

Saturn DEADALUS ENCOUNTER

Level skip

Segure L + R no controle 1 e pressione Start no controle 2.

Item final

Segure L + R no controle 1 e pressione Y no controle 2.

Shields

Segure L + R no controle 1 e pressione A no controle 2.

Restaurar gerador

Segure L + R no controle 1 e pressione B no controle 2.

Weapon power-up

Segure L + R no controle 1 e pressione X no controle 2.

Munição completa

Segure L + R no controle 1 e pressione C no controle 2.

Mapa completo

Segure L + R no controle 1 e pressione Z no controle 2.

Nintendo 64

DIDDY KONG RACING

Digite os códigos no Options em
Magic Codes

Escolher o mesmo personagem: DOUBLEVISION

Personagens grandes:
ARNOLD

Personagens pequenos:
TEENYWEENIES

MusicTest: JUKEBOX

Ver o final do jogo:
WHODIDTHIS

Chaves

1. DINO DOMAIN *ANCIENT LAKE*

Para pegar a chave: Quando começa a corrida, vá reto sem curvar em nenhum lado. A chave estará em cima de uma pedra um "r".

2. SNOWFLAKE MOUNTAIN *SNOWBALL VALLEY*

Para pegar a chave: Logo no começo da corrida vá para a esquerda. Ali terá um buraco na parede, a chave estará nesse buraco.

3. SHERBEET ISLAND *CRESCENT ISLAND*

Para pegar a chave: No começo da pista tem dois caminhos (esquerdo e direito) vá para o esquerdo. Não vá pela pista, vá pela água. Tem um pilar com um buraco, dentro dele está a chave.

4. DRAGON FOREST *BOULDER CANYON*

Para pegar a chave: Quando você chegar na parte da ponte do castelo, pegue um balão azul (turbo) depois bata no sino e logo vire (360 graus) seu kart. A ponte levantará, então você sobe na ponte usando o turbo e lá em cima estará a chave.

Rafael Barbieri
Novo Hamburgo - RS



CURSO DE DESENHO HECTOR & ROLLO

ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail: hector@brworld.com.br



FLIPPER GAMES

Assistência Técnica

Destramentos, Transcodificação,
Consertos e Componentes Para
Todos os Video Games

Atendemos também via Sedex
Preços especiais para oficinas e
locadoras

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax: (011) 6958-5801 São Paulo-SP
Loja: (011) 6941-6478

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos
Especializados em
Alinhamento e
Recondicionamento de
Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

Tilt's

TILT'S 1

Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 3

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 5

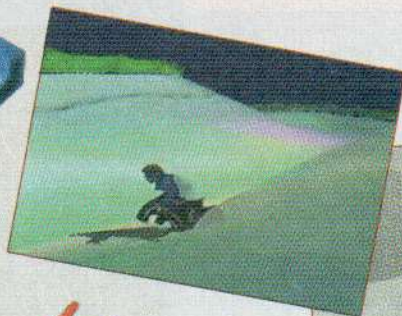
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo-Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**Para anunciar
ligue: (011)
3641 - 0444**

1080° TenEighty



Depois de Snobowkids, mais um game de snowboarder chega ao console da Nintendo. O game é muito bom e proporciona horas e horas de diversão. A sensação de velocidade é simplesmente ótima; diferente dos outros games do gênero (de qualquer console) as ondas formadas pelas curvas feitas dão mais charme ao game. A Nintendo está reagindo e aos poucos, está conseguindo fazer bons games. Você vai entrar numa fria fazendo as maiores loucuras em meio a nevascas, neve macia, árvores, lagos congelados, rampas, obstáculos e tudo mais para testar a sua capacidade e raciocínio. Ao jogar este game, você vai se sentir numa verdadeira competição, podendo esbarrar no adversário acidentalmente, fazer manobras detonantes, etc. Tudo no game dá um toque a mais na diversão, como por exemplo as músicas (que na maioria dos games para o console, são um tanto chatinhas), que neste dão um clima maior de competição ao game. Outro ponto forte do jogo são as descidas, adrenalina pura! O movimento da roupa dos personagens durante as descidas a quase 120 quilômetros

por hora começa a estremecer, dando um grande realismo. Os comandos do game são bem simples (para aqueles que já se acostumaram com o controle analógico). Você tem várias pranchas para escolher e apenas cinco personagens (muito pouco!). São eles: Kensuke, Rob, Akari (infelizmente a única presença feminina no game), Dion e Rick; há também uma figura de gelo e na pronúncia do seu nome só se ouve o barulho "Tim", parecendo um sininho. Um dos grandes problemas deste game é que você só tem 6 estágios (na verdade 8, mas dois deles não são as descidas montanha abaixo, uma rampa e um paredão) e muito curtos. Mas tudo bem, o game é ótimo para se tirar um contra com um amigo ou tentar habilitar as pistas. Se você nunca teve a chance de descer uma montanha, prepare os dedos e agasalhe-se bem! Agora chega de lero-lero e vamos ver umas explicações, comandos e manhas do game.



Tabela de Comandos

Comandos Básicos	Combinações
<p>Z= estabiliza a prancha fazendo o personagem pegar velocidade</p> <p>A= pulo</p> <p>B= auxilia nas manobras</p> <p>▲= muda ângulo de visão</p> <p>▼= olha para trás</p> <p>R+ →= vira a prancha para fazer curvas</p> <p>360°+R no chão= girar a prancha no chão</p>	<p>540°= faça R+360°, R+←</p> <p>720°= faça R+360°, R+360°+B</p> <p>900°= faça R+360°, R+360°+B, R+←+B</p> <p>1080°= faça R+360°, R+360°+B, R+360°+B+Z</p>
Comandos Feitos no Ar	Variações de comandos
<p>Indy Nosebone= ↘+B</p> <p>Stiffy= ↖+B</p> <p>Indy= →+B</p> <p>Mute Grab= ↗+B</p> <p>Tweak= ↘+B</p> <p>Nose Grab= ↑+B</p> <p>Melancholy= B</p> <p>Lien Air= B</p> <p>Tail Grab= ↓+B</p> <p>Method= ←+B</p> <p>Stalefish= ↙+B</p> <p>180°= R+←</p> <p>360°= faça 360°+R</p>	<p>Alguns dos comandos feitos no ar, variam entre um personagem e outro. Por exemplo, um personagem consegue realizar o Melancholy e (fazendo o mesmo comando) com outro personagem pode mudar. Uns personagens podem usar uns e os outros não. Veja os três comandos que cada personagem usa.</p> <p>AKARI= Melancholy, Method, Tweak.</p> <p>KENSUKE= Melancholy, Method, Indy.</p> <p>DION= Lien Air, Method, Indy.</p> <p>ROB= Lien Air, Shifty, Tweak.</p> <p>RICKY= Lien Air, Shifty, Indy.</p>

NINTENDO 64

FICHA TÉCNICA

1080° SNOWBOARDING

NINTENDO 96 MEGA

SNOWBOARDING 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	40
SOM	39
JOGABILIDADE	42
ORIGINALIDADE	34
DIVERSÃO	45

● O game é muito bom, mostrando um realismo muito grande em movimentos, dando uma ótima sensação de velocidade e exigindo do jogador muita atenção e habilidade; um show a parte

PROS

● O game é muito curto e tem poucos personagens a escolher

● É muito fácil de se acabar

CONTRAS

CLAS. FINAL
4.3

OS COMANDOS

Tudo que você faz ou deixa de fazer, tem uma grande influência durante o game (o que é lógico). Dependendo de como você manipula o personagem, o mesmo pode se sair bem ou mal na hora de dar grandes ou pequenos pulos. Por exemplo, se você der um pulo de um barranco, faça uma manobra simples e tente manter a prancha reta ao tocar o chão. Assim o seu personagem pode não tombar ou capotar feio. Outro meio de cair em segurança, é você manter o botão **Z** pressionado durante a queda e não se mexer. Obs.: só não funciona (às vezes) sobre água congelada. Para poder realizar as manobras mais facilmente, é preciso dar um pulo mantendo o botão de pulo pressionado por cinco segundos, o pulo vai ser mais alto. Logo em seguida você deve manter o **B** pressionado e usar um dos comandos para fazer a manobra (o botão **B** só não pode permanecer pressionado caso você queira fazer as combinações). As combinações devem ser realizadas sempre uma seguida da outra e não juntas; às vezes os comandos morrem completamente, portanto não desista tão facilmente.



X = Caso você jogue no Match Race, é imprescindível que você já tenha se habituado a controlar o personagem. Cada queda ou batida que lhe derube vai encher um pouco a barra e, se ela encher... lá se vai uma chance.

X = Mostra quantas chances você tem. Acabando essas chances, não tem continue para você e o jeito é começar outra vez!



MATCH RACE

Apenas chegue em primeiro, não importa se você realizou ou não manobras; não é obrigatório. Todo cuidado é pouco, está presente a barra de damage.



TIME ATTACK

Aqui você só faz record, também é uma boa para você pegar a manha de como controlar o personagem e ser rápido. A barra de damage está presente.



TRICK ATTACK

Você tem o privilégio de testar todas as suas proezas, fazendo manobras super radicais. Você tem um certo tempo para chegar ao fim da descida. Toda vez que você passar pelo check point, ganha uma certa quantidade de segundos. Não está presente a barra de damage.



CONTEST

Aqui você enfrenta um bom desafio. Você tem que chegar antes do tempo se esgotar (logicamente) e ainda ter um bom conhecimento da pista. Para recuperar 2 segundos do tempo, você tem que passar por bandeiras (passar do lado das bandeiras). As azuis, você deve passar pelo lado direito e a vermelha, pelo lado esquerdo. Faça umas manobras para ganhar uns pontinhos a

mais e você pode estabelecer um record. A barra de damage não está presente.



2P vs

Esse dispensa comentários. Mas se você e um camarada quiserem tirar um contra (o que é ótimo neste game), não pense duas vezes.

TRAINING

Aqui você aprende a fazer as manobras do game, como elas podem ser feitas para a esquerda ou para a direita. Dê uma treinada e para facilitar durante o game e não ficar decorando comando e tal, você confere a lista e alguns comandos específicos de cada personagem.

OPTIONS

No options, você pode conferir o seu record, ver o replay, ajustar o som, a linguagem (Inglês ou Japonês) e o erase save data para apagar os seu desempenho (tudo que você habilitou).

AS PISTAS

Se você acabar o primeiro trajeto (normal), você vai habilitar mais uma pista no level Hard e acabando o mesmo, você vai habilitar o Expert. Sabemos que falar é fácil, mas vale tudo para jogar este game.



DICAS E MANHAS

No começo de cada corrida, mantenha o botão Z pressionado e dê um toque para ↑, assim você já vai sair com mais

velocidade. Tente evitar esbarrar com o adversário, caso aconteça e você caia, a barra de damage vai enchendo. Toda vez que cair, sempre segure Z e dê vários toques para cima, para se recobrar rápido da queda. Tente conhecer cada pista, assim você pode ter um desempenho melhor. Procure sempre ir pelo lado direito das pistas (pelas bifurcações). Procure não seguir seu rival, ele às vezes pega os piores caminhos. Os comandos das manobras devem ser executados sempre em seqüências num único ritmo de velocidade. Para fazer curvas muito fechadas, não segure o botão Z. Ao passar por lugares altos, mantenha a prancha reta (não mova um centímetro) para poder cair e não desequilibrar. Caso pule de lugares muito altos, procure fazer um 1080° para cair de pé, ou faça um comando simples e mantenha os botões (do comando) pressionados até um pouco antes do chão.

BRINCANDO NA ABERTURA E NOS REPLAYS

Para ficar brincando na tela de abertura, aperte ▲ para a câmera focalizar o personagem e depois, controle a rotação da câmera e, se quiser, você pode aproximar ou afastar a câmera do personagem com o B. Você pode brincar no replay de cada corrida.

AS CONDIÇÕES DO TEMPO



As condições do tempo não surtem uma forte influência sobre você, com uma exceção: as nevascas! Elas deixam a visibilidade quase zero. Mas se você já estiver com o trajeto da pista bem manjado, não vai ter muitos problemas. Correndo de manhã, tarde ou noite o game é recomendado.





Não é o Shiryu, um dos cavaleiros do zodíaco? A semelhança é bem grande, tente uma cólera do dragão! Brincadeira.



O game tem até premiação. Aqui, no caso, é a escolha do melhor, não em técnicas e sim em velocidade. Vale tudo para conquistar um lugar entre os três primeiros.



Até como criança a pancadaria rola solta. Pancada para lá e para cá. A aparição dos personagens é meio forçadinha, mas o que não é forçado neste game?



Os personagens deixam qualquer um de boca aberta (claro as mulheres), os olhares são bem do tipo "qual é, vai encarar?"

Hiryu no Ken Twin

Mancada para uns, alegria para outros.

Os adoradores de games de luta vão adorar Hiryu no Ken Twin (Art of Fight nos EUA), pela simplicidade dos gráficos que ficaram beleza e dos movimentos, mas poderia ser um pouquinho melhor. Quem não lembra de Hiryu no Ken? Talvez por causa do nome em japonês, você não consiga lembrar. Então você já deve ter ouvido falar de Golden Fighters do Super NES. O gráfico dos personagens lembra muito Tekken 3, mas o game segue um ritmo pouca coisa diferente trazendo dois modos de luta, sendo um deles como criança e o outro como adulto. No modo criança, você vai ver cenas engraçadas e especiais mais que forçados e comédiosos.

A criatividade rola solta, os super pestinhas... quer dizer, as super criancinhas já começam a abusar do poder que carregam desde cedo. Você acaba entrando num mundo de encontros e porradas mais que imediatas. As aparições dos personagens du-

rante as lutas até que são bem legais. Já no modo adulto, você acaba levando as lutas mais a sério, com golpes e combinações muito loucas.

O sistema de combos leva você a ser um pouco rápido demais para emendar uma boa seqüência. A barras de especiais quando cheia, escurece tudo ao redor e seu personagem fica soltando pequenas faíscas. Jogando como adulto, os especiais ficam mais forçados ainda. Os especiais seqüenciados são um bom exemplo.

Os efeitos visuais ainda não estão legais, mas aos poucos as produtoras estão exigindo o máximo que o console tem a oferecer. Para finalizar, Hiryu no Ken Twin é um game obrigatório para os adoradores de porrada antes e perguntas depois.



Cabeças vão rolar, um show de técnica e coreografias fazem parte dos movimentos de Gengai. Grandes pulos e chutes são desferidos por Ryumi, ele é o único que não mudou muito em golpes (com exceção da sua energia que, quando criança, saía da mão e agora fica na mão) mas os combos dele são os melhores.

NINTENDO 64

FICHA TÉCNICA

HIRYU NO KENTWIN

CULTUREBRAN	NO
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	35
SOM	31
JOGABILIDADE	39
ORIGINALIDADE	34
DIVERSÃO	39

● O game tem um bom gráfico e também a possibilidade de se jogar como criança ou adulto o que deixa o game mais interessante.

CONTRAS

- As músicas são um pouco chatas e enjoativas
- Os comandos são meio ruins

CLAS. FIN

3.8

Calma, calma, calma! Não se empolgue muito. Este é Burning Rangers SIM. Este é aquele game criado pelo Sonic Team SIM. Mas a longa espera foi vã. E quer saber porque? Vamos começar então.

Primeiro vamos entender o porquê de tanto otimismo e expectativa em torno de Burning Rangers antes de seu lançamento. Só para se ter uma idéia, o jogo foi criado pelo Sonic Team, uma das várias divisões da Sega. O "cabeça" do projeto é Yuji Naka, simplesmente o criador de Sonic. Naka e seu time são responsáveis por todos os Sonics (inclusive Sonic CD, para Sega CD, o melhor de todos. Ah, aquilo é que era jogo) e outros jogos de sucesso, como o perfeito NIGHTS, que aliás foi o último projeto do Sonic Team para Saturn. Este último game mostrou toda a competência de Yuji e seus pupilos em criar um jogo original, simples e divertido. NIGHTS foi realmente o jogo dos sonhos no Saturn, algo que fazia você "viajar" ao ter a agradável experiência de jogá-lo. Além deste currículo da produtora, os previews do game mostravam um jogo promissor, com gráficos jamais vistos no Saturn e a própria Sega prometia que este seria o sucessor de NIGHTS. Com tudo isso, Burning Rangers se tornou um sucesso antecipado, um dos jogos mais esperados para Saturn.

Notou a responsabilidade? Mas parece que os caras do Sonic Team não perceberam o fardo que carregavam. Pra falar a verdade, Burning Rangers é um jogo legalzinho. Mas só legalzinho é uma marca medíocre para "o substituto de NIGHTS".

Se você está a par com as novidades, já deve saber do que se trata o game. Num futuro distante, o fogo continua sendo problema, e um problema maior ainda, com muitos reatores e estações espaciais explodindo constantemente. Os bombeiros com seus caminhões e mangueiras que joram água estão ultrapassados, agora são necessárias medidas drásticas para extinguir as chamas ardentes. Você escolhe entre Shou Amabane e Tillis, membros dos Burning Rangers, um grupo futurístico de combate ao fogo, armados com trajes espaciais (que lembram as hardsuits dos Knight Sabers do anime Bubblegum Crisis, de grande sucesso no Japão) e armas que disparam tiros de implosão, que causam um vácuo que suga o fogo. Sua missão é acabar com o fogo em várias localidades diferentes e salvar as vítimas em perigo, ou seja, você é uma espécie de "bombeiro do futuro". O clima é de ação e suspense.

Se você não quiser ser rápido para achar as vítimas e apagar o fogo, ao mesmo tempo em que deve estar atento para as explosões que podem ocorrer do seu lado ou sob seus pés. As fases são totalmente 3D e você tem grande liberdade para explorá-las. Ao contrário de NIGHTS, BR pode ser classificado como um game de plataforma em 3D.



Agora vamos ver porque o jogo não preencheu as expectativas. Primeiramente, um dos maiores defeitos de BR, a jogabilidade. A equipe de Yuji Naka teve a infeliz idéia de colocar um sistema chamado Auto-Jump. O tal sistema consiste em um pulo automático que é ativado toda vez que você se aproxima da borda de uma plataforma para que você alcance o outro lado ou simplesmente escape de um buraco. Na teoria, maravilhosa a idéia. Na prática, algo que só atrapalha. Quem curte games de plataforma sabe a importância da precisão e do controle que você deve ter sobre o botão de pulo, posicionando-se na borda de uma plataforma para fazer um pulo mais longo, preparando-se para executar um de seus pulos calculados. O auto-jump até que ajuda algumas vezes - quando o chão se quebra sob os seus pés, por exemplo, e você não está preparado - mas no geral é um estorvo. Para consolar, pelo menos a jogabilidade é simples e os comandos têm uma resposta bem rápida. Você tem controle sobre funções básicas, como pulo, ação, visão, comunicação e rotação. Com o botão de pulo você pode também flutuar, dar impulsos para cima, executar backflips e outros movimentos que são feitos com o auxílio dos jatos de sua roupa. O botão de ação serve para atrair nos fogos (tiros simples ou carregados) e ativar switches, alavancas e coisas do gênero. Com o botão de visão segurado você pode ver tudo o que está ao seu redor usando o direcional (algo parecido com o sistema de verificar ao seu redor de Tomb Raider). Com o botão de comunicação você conversa por rádio com os outros Burning Rangers - o negão Big Randman, o roqueiro cabeludo Reed Phoenix e a gatinha Kris Burton - para obter informações de onde estão as vítimas do incêndio (mas como todas as falas são em japonês, este botão terá pouca utilidade se você não tiver domínio do idioma). Os botões de rotação (L e R) servem para rotacionar a sua visão em 90° para a direita ou para a esquerda, como a visão geralmente fica complicada, você vai usar estes botões constantemente. Outro problema é a liberdade de movimentação em 3D. Pela falta de um mapa eficiente, você corre o sério risco de ficar completamente perdido, para piorar as coisas, muitas vezes há salas escuras com chamas por todos os lados, um caos de confundir os melhores bombeiros.

Os gráficos têm seus altos e baixos. A resolução não é lá das melhores, mas é bem satisfatória. A textura tem um alto nível, com cores bem vivas e uma definição legal. Há um número grande de polígonos na tela, mas muitas vezes a animação é prejudicada por isso, notadamente o frame rate cai quando se juntam muitos objetos. O efeito dos objetos desaparecendo no horizonte ficou bem "meia-boca". Em Sonic R, por exemplo, a Sega utilizou um novo sistema que fazia com que os objetos iam desaparecendo no horizonte. Em BR este sistema é falho, os objetos

desaparecem de uma forma brusca e muito perto, o que limita muito a sua visão. Mas já que o Sonic Team utilizou o sistema gráfico de NIGHTS com algumas evoluções, você poderá se deliciar com alguns efeitos jamais vistos no Saturn. Os efeitos de transparência reais são excelentes, você realmente vê o que há por trás das chamas, algo que antes era impossível em games poligonais de Saturn. Impressionante também são os efeitos de luz, o fogo realmente gera uma luz que age sobre o seu personagem, quando as luzes ambiente se apagam, as suas luzes são ativadas e iluminam o seu caminho. A apresentação do jogo é em anime com uma boa qualidade e com uma música legal, mas nada que chame a atenção.

As músicas são... Ei, espere aí! Que músicas? O jogo quase não possui uma trilha sonora. Além da música da apresentação, só algumas poucas músicas em certos momentos do jogo dão o ar de sua graça, e mesmo assim sem muita eficiência. E ainda chamam isso de trilha sonora? Trilha sonora era a de Sonic CD e Nights, estes tinham músicas que faziam um papel essencial no jogo: empolgar o jogador. Se bem que o som do game está mais voltado para os constantes diálogos entre os Burning Rangers, mas não custava colocar umas musicinhas legais durante a ação e baixar o volume delas durante as falas. Mançada feia.

Para finalizar, vale lembrar que o jogo não é ruim. Pelo contrário, até que é legal. Mas está longe de chegar aos pés de NIGHTS e merecia muito mais por ter sido produzido pelo Sonic Team e o criador de Sonic, Yuji Naka, além de ter sido tão esperado.



SHOU AMABANE



TILLIS



REED PHOENIX



KRIS BURTON



BIG RANDMAN

FICHA TÉCNICA		
BURNING RANGERS		
SEGA/SONICTEAM	CD	PROS
AÇÃO	1 JOGADOR	
COTAÇÃO		
GRÁFICO	4.1	CONTRAS
SOM	2.6	
JOGABILIDADE	2.3	
ORIGINALIDADE	4.5	
DIVERSÃO	2.4	
<ul style="list-style-type: none"> O jogo possui efeitos visuais jamais vistos no Saturn As fases têm um design genial 		
<ul style="list-style-type: none"> A falta de um mapa eficiente faz você se perder com facilidade Auto-Jump? Blergh. Fases complicadas, chefes fáceis e jogabilidade falha tornam o jogo muito chato 		
CLAS. FINAL		3.2

GRANDIA

E cá estamos novamente com mais uma matéria do jogo que finalmente saciou a sede dos amantes de RPG para Saturn. Como de costume, o jogo saiu primeiro (e talvez somente) no Japão, e a sua Gamers já chegou detonando nas traduções para você não ficar na mão. Na edição retrasada você conheceu todo o absolutismo de Grandia. Já na edição passada, nós demos as tabelas de equipamentos, armas e magias para você saber exatamente o que faz cada um deles. Agora você vai conhecer, aprender a usar e fírar o máximo proveito de todos os menus do game. Tem ainda as tabelas de Skills para todos os personagens e muitas manhas de jogo para você detonar geral. Como nem só de termos técnicos e teorias sobrevivemos, na próxima edição você já conhece os personagens de Grandia e o início da aventura com traduções, é lógico, para você entender a história. Pra variar, ainda teremos o sistema de batalhas explicadinho passo-a-passo. E se você ainda não conseguiu descolar o seu Grandia, corra atrás, você não sabe o que está perdendo. Mãos à obra.



CAPÍTULO 2: Os Menus

O MENU PRINCIPAL



O menu principal pode ser acessado em cidades ou dungeons, basta apertar o botão A. Nele você pode fazer manutenção dos itens, equipar personagens, verificar e usar magias, consultar skills e conferir os Status gerais de seus personagens. No topo à esquerda da tela você tem a barra com os ícones dos submenus (), à direita da barra de ícones, na parte central do topo da tela, está a quantia em dinheiro (Gold, ou simplesmente G) que o seu grupo carrega, logo abaixo estão os quadros dos personagens (até 4) com o Status atual de cada um.



A janela de Status mostra a foto do personagem à esquerda, com o nome (em japonês) no topo e o nível (Level) atual do personagem. Na parte direita estão o HP atual/total, SP atual/total, MP de nível 1 atual/total, MP de nível 2 atual/total, MP de nível 3 atual/total e por fim, os Status fixos (Can't Fight, Magic Cancel, Skill Cancel, Sick e Poison) que o personagem carrega (se não houver nenhum Status fixo, aparecerá a indicação -GOOD-). Vejamos agora para que serve cada opção do menu principal:

道具 (IMPLEMENTS)



A primeira opção do menu principal é onde você faz a manutenção de seus itens. Logo que você acessá-la, um menu com três opções aparecerá ao lado (). Lembre-se que seus itens estão divididos entre os seus personagens (não em um menu único para o grupo todo, como em outros games) e que cada um deles pode carregar até 12 itens. Vejamos agora o que faz cada opção do menu IMPLEMENTS.

使う (To Use)

Com esta opção você pode usar os itens do inventário de um dos personagens. Você deve escolher a opção IMPLEMENTS, então o personagem que está com o item que você quer usar; depois escolher a opção "To Use", agora o item a ser usado, e por último, o personagem em que você vai utilizar o item (o último passo é desnecessário se o item valer para todos os personagens). Não se esqueça que você só pode usar os itens que estiverem iluminados em branco, os que estiverem apagados não podem ser usados no momento.

渡す (To Pass Over)

Esta opção permite que você passe itens do inventário de um personagem para outro. Escolha a opção IMPLEMENTS, o personagem que está com o item a ser passado, depois selecione a opção "To Pass Over", em seguida o item que será movido e depois o personagem que vai ficar com tal item. Você pode mover qualquer item de qualquer personagem para qualquer outro com esta opção.

捨てる (To Throw Away)

A terceira e última opção do menu IMPLEMENTS é para jogar um item fora. Após escolher a opção IMPLEMENTS e o personagem que está com o item indesejado, escolha a opção "To Throw Away" e então indique o item a ser jogado fora. Detalhe: você NÃO poderá recuperar o item que você jogar fora.

装備 (EQUIPMENT)



Aqui é onde você equipa os seus personagens (que novidade!). Nesta opção aparecem mais alguns dados importantes. Depois de escolher a opção EQUIPMENT e o personagem que você deseja equipar, a tela ao lado vai aparecer. Aqui você verá no topo à esquerda

o ícone de EQUIPMENT com o seu respectivo nome em japonês logo abaixo; um pouco à direita estão os dois ícones () que serão explicados logo abaixo; no topo ao centro da tela está a quantia em dinheiro do grupo; na parte direita do topo da tela aparecem uns nomes que serão explicados adiante; abaixo aparecem algumas janelas.



A janela superior esquerda mostra as características atuais do personagem. Novamente do lado esquerdo estão a foto, o nome e o nível. Agora do lado esquerdo aparecem as características Power (ちから), Strength (たいりょく), Speed (すばやさ) e Run (そうりょく) respectivamente.



A janela superior direita mostra os equipamentos atuais (6 tipos deles) e mais algumas características que influenciam na batalha. Os equipamentos são (de cima para baixo e da esquerda para a direita) Weapon (ぶき), Armor (よろい), Shoes (くつ), Shield (たて), Helmet (かぶと) e Accessory (アクセサリ). Abaixo dos equipamentos, estão as características Attack (こうげき), Defense (ぼうぎょ), Agility (にうどう) e Move (いどう).

Explicaremos a janela central juntamente com os dois comandos do menu EQUIPMENT.

変更 (Change)



Com este comando você muda os equipamentos de seu personagem. Selecione a opção EQUIPMENT, então o personagem a se trocar os equipamentos e depois o comando "Change". Então você deverá escolher qual equipamento será trocado

(Weapon, Armor, Shoes, Shield, Helmet ou Accessory), perceba que na janela central aparecem os equipamentos do tipo selecionado que estão disponíveis. Colocando-se o cursor sobre um dos equipamentos disponíveis para troca, na janela com a foto do seu personagem você perceberá as mudanças de Status que este equipamento fará em seu personagem (mudanças negativas em azul e mudanças positivas em amarelo). A pequena janela na parte inferior da tela traz as características (mudanças de Status e outros efeitos) do equipamento no qual você está com o cursor (lembre-se que todas estas características estão nas tabelas publicadas na edição passada).

交換 (Exchange)



Este comando é para você equipar um personagem com o equipamento que está em outro, ou seja, trocar os equipamentos de um personagem para outro. Novamente selecione a opção EQUIPMENT, depois um dos personagens que terá o

equipamento trocado, então escolha o comando "Exchange". Em seguida você estará com o cursor sobre os tipos de equipamento, perceba que a janela central se dividiu em duas partes. Escolha o tipo de equipamento que será tro-

cado e então seu cursor vai para a janela central da direita, onde estão os equipamentos do tipo escolhido dos outros personagens. Na janela central da esquerda aparece a foto do personagem que está equipado com o equipamento selecionado e os valores de suas habilidades (Power, Strength, Speed e Run). Perceba que aparecem as alterações que a mudança de equipamento fará em ambos os personagens (olhe nas duas janelas da direita, onde estão as fotos dos dois personagens que estão envolvidos na transação de equipamentos). Colocando o cursor para baixo na janela central da direita, você verá os equipamentos que estão com os demais personagens do grupo e poderá trocá-los. A fina janela inferior mostra novamente as características do equipamento selecionado.

魔法・技 (MAGIC-SKILL)



Nesta opção você pode conferir as magias (e usar algumas delas) e skills de seus personagens. Escolha o menu MAGIC-SKILL e então o personagem que você vai consultar. A tela ao lado vai aparecer. No topo da tela, da esquerda para a direita, estão o ícone representativo do menu MAGIC-SKILL com seu respectivo nome

em japonês (que é 魔法 ou "Magic" se a opção selecionada for 確認), a barra de opções deste mesmo menu (魔法の技), a quantia em dinheiro de seu grupo e o nome da magia em japonês. Abaixo estão as janelas. A janela superior esquerda já é conhecida (aquela com a foto do seu personagem, o HP, SP, MP e Status) e a janela fina inferior também tem a mesma função (descrever a magia ou skill selecionada). As demais janelas variam de acordo com a opção selecionada, portanto vamos explicar estas opções antes.

LEVEL1

Aqui você confere as magias de nível 1 que o seu personagem possui. Para tanto, escolha a opção MAGIC-SKILL a partir do menu principal e depois escolha o personagem do qual você quer verificar as magias. Então, automaticamente a tela de "LEVEL1" vai aparecer. Vejamos as janelas da tela deste menu.

LU6	EXP. 8
LU8	EXP. 78
LU5	EXP. 24
LU7	EXP. 30

A janela que aparece abaixo da janela com a foto de seu personagem mostra o nível de seus elementais e a experiência atual de cada um deles (lembre-se que, ao chegar a 100 de experiência, o elemental sobe para o

próximo nível). De cima para baixo, temos os seguintes elementais:

Fire Wind Water Earth

MP: 132/332	MP: 11	Fire
EXP: 1	MP: 2	Wind
LU: 1	MP: 2	Water
LU: 1	MP: 3	Earth
LU: 1	MP: 1	Fire
LU: 1	MP: 2	Wind
LU: 1	MP: 1	Water
LU: 1	MP: 1	Earth

A janela maior, que fica do lado direito, mostra todas as magias que o seu personagem já aprendeu. No topo esquerdo desta janela você confere o MP atual/total do nível selecionado (MP de nível 1 no caso) e abaixo seguem-se as magias possuídas pelo personagem em questão. Vejamos agora o que significa cada um daqueles

ícones em cada magia. O primeiro ícone que aparece do lado esquerdo representa o elemental ao qual a magia pertence, que são os já conhecidos Fire, Wind, Water e Earth e os mistos Lightning, Snow, Wood e Meteor. Vejamos os ícones destes elementais e qual a combinação necessária para obtê-los:

- Lightning = Fire + Wind
- Snow = Wind + Water
- Wood = Water + Earth
- Meteor = Earth + Fire

Detalhe: são 4 elementais básicos -Fire, Wind, Water e Earth- que podem gerar magias de elementais básicos ou mistos, ou seja, você pode trocar os Mana Eggs por um elemental básico para o seu personagem e então evoluir os elementais dele para obter magias de elementais mistos -Lightning, Snow, Wood e Meteor-, mas não se preocupe com isso ainda, logo explicaremos este tópico com mais detalhes. Após o ícone de elemental, segue-se o nome da magia (em japonês); abaixo do nome vem o nível atual dela (em estrelas); mais à direita vem o gasto em MP que a magia necessita para ser feita e, por último, o(s) elemental(is) que a magia tem como atributo (uma magia de Lightning por exemplo, tem Fire e Wind como atributos), ou seja, ela tem mais efeito sobre inimigos que têm este(s) elemental(is) como ponto fraco.

Se uma magia estiver com o nome iluminado em branco, significa que você pode usá-la no menu mesmo, basta selecioná-la e escolher em qual personagem você vai utilizá-la.

LEVEL 2

Tudo igual à opção "LEVEL 1", mas para magias de nível 2. Basta apertar → enquanto estiver na tela de magias de nível 1 e você será levado à tela de magias de nível 2.

LEVEL 3

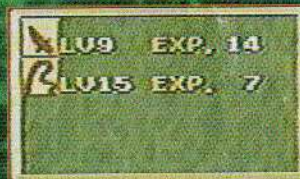
Idem, mas para magias de nível 3. Basta apertar → enquanto estiver na tela de magias de nível 2 e você será levado à tela de magias de nível 3.

(Confirmation)



Aqui você confere as Skills que seu personagem possui. Aperte → enquanto estiver na tela de magias de nível 3 e você será levado à tela de Skills. As janelas direita e inferior esquerda diferem um pouco das janelas de magias de níveis 1, 2 e 3,

veja as diferenças:



Desta vez, a janela abaixo da janela com a foto de seu personagem mostra o nível e a experiência atual das armas que o seu personagem pode usar. Vejamos quais os tipos de armas temos em Grandia:

- Axe
- Blade
- Bow
- Knife
- Mace
- Whip



A janela direita também difere um pouco das demais, pois agora ela traz as características das Skills do personagem selecionado. No topo da janela à esquerda você tem o SP atual/total de seu personagem. Abaixo está a lista de Skills.

Repare que na parte esquerda da janela, em algumas Skills, tem o ícone de um elemental, este é o atributo da Skill. Se uma Skill tiver Fire como atributo (caso da Homura Muchi ou Flame Whip de Fiena, a terceira Skill na foto), ela vai ter maior efetividade em alvos que tenham Fire como ponto fraco. Em seguida estão o nome e o nível atual da Skill, depois o custo em SP para se realizar tal Skill e, por fim, a arma (e elemental, se for o caso) evoluídos para se conseguir esta Skill, ou seja, a arma (e elemental) que você evoluiu para obtê-la. As Skills que têm o nome iluminado em branco são as que você pode usar em batalha com a arma que o seu personagem estiver equipado no momento, e as Skills com nome escuro não podem ser usadas. Só para entender melhor, você não pode usar uma Skill de Knife se o seu personagem estiver com um Whip equipado, entendeu?

スキル (SKILL)



Esta opção é para você conferir o Status atual de seus elementais e armas, e saber o quanto falta para ganhar uma nova magia ou Skill. Para acessar este menu, escolha a opção SKILL a partir do menu principal, então selecione o personagem que você quer

consultar e a tela acima vai aparecer. No topo da tela, da esquerda para a direita, estão o ícone representativo do menu SKILL com seu respectivo nome em japonês, a barra de opções deste mesmo menu () com o nome da opção abaixo dela e a quantia em dinheiro de seu grupo. Abaixo estão as janelas. A janela superior esquerda, como de costume, mostra a foto do seu personagem e as características Power, Strength, Speed e Run respectivamente. As outras duas janelas variam de acordo com a opção selecionada, então vamos a elas:

魔法LV1 (MagicLV1)

Aqui você consulta as magias de nível 1 que o seu personagem já possui e quais ainda pode aprender. Para isso, escolha a opção SKILL no menu principal, depois o personagem a ser consultado, então a tela "MagicLV1" vai aparecer. Vamos ver agora as janelas que aparecem neste menu:



A janela esquerda inferior indica as mudanças de Status que a evolução de elementais causam em seu personagem, esta é a janela intitulada "Skill Up Parameter". No topo da janela vem a indicação まほうスキル MP+2 (Magic Skill MP+2), isso significa que cada nível que

você evoluir de qualquer elemental, seu personagem ganha 2 MPs distribuídos aleatoriamente entre os 3 níveis. Além destes 2 MPs ganhos com evolução de elementais,

cada elemental ainda tem um parâmetro de evolução extra. Veja no quadro que Fire (🔥) dá +1 de Speed (すばやさ) por nível ganho, ou seja, a cada nível que você evolui do elemental Fire, seu personagem vai ganhar +1 de Speed. Evoluindo Wind (🌀) seu personagem ganha +1 de Run (そうりょく). A cada nível que você ganha de Water (💧) seu personagem ganha mais +1 HP (não o atual, mas sim o máximo). Por fim, evoluindo-se Earth (🌍), seu personagem ganha +1 de Power (ちから).

🔥	4	
🔥	18	
🔥	10	3
🌀	6	
🌀	10	8
🌀	10	12
💧	5	
💧	8	
💧	3	
🌍	16	10

A janela direita mostra as magias que você já possui e aquelas que o seu personagem ainda tem para ganhar (ou aprender, se você preferir). Na lista de magias, o que aparece primeiro é o nome da magia (em japonês) ou então aparece ?????????? se você ainda não aprendeu a magia. À direita do nome, aparece(m) o(s)

elemental(is) e o(s) nível(is) com o(s) qual(is) você aprendeu ou irá aprender a magia, ou seja, se aparecer o ícone do elemental Wind com um número 10 e o ícone de Water com um número 8, significa que você aprendeu ou irá aprender a magia em questão quando você tiver nível 10 em Wind e 8 em Water.

魔法LV2 (MagicLV2)



Mesma finalidade do menu anterior ("MagicLV1"), mas para as magias de nível 2. As janelas também são as mesmas e têm os mesmos ícones. Para acessar a opção "MagicLV2", basta apertar → enquanto estiver na opção "MagicLV1".

魔法LV3 (MagicLV3)



Mesma finalidade do menu anterior ("MagicLV2"), mas para as magias de nível 3. As janelas também são as mesmas e têm os mesmos ícones. Para acessar a opção "MagicLV3", basta apertar → enquanto estiver na opção "MagicLV2".

技 (Skill)

O menu Skill já difere um pouco dos anteriores por tratar, obviamente, das Skills e armas, não mais de magias e elementais. Para acessar esta opção, aperte → na opção "MagicLV3".



A janela esquerda inferior indica as mudanças de Status que a evolução de armas causam em seu personagem. No topo da janela vem a indicação ふきスキル MP+2 (Weapon Skill MP+2), isso significa que cada nível que você evoluir de qualquer arma, seu personagem ganha mais 1 SP (do valor máximo). Além deste SP ganho com evolução de armas, cada arma ainda tem um parâme-

🔥	SP+1
🔥	ちから+1
🔥	すばやさ+1
🌀	Run+2
🌀	HP+2
💧	HP+1
🌍	ちから+2

tro de evolução extra. Blade (🗡️) dá +1 de Power (ちから) e +2 de Speed (すばやさ) por nível ganho, ou seja, a cada nível que você evolui da arma Blade, seu personagem vai ganhar +1 de Power e +2 de Speed (além de +1 SP). Evoluindo Mace (🔨), seu personagem ganha +2 de HP (máximo) e +1 de Strength (たいりょく). A cada nível que você ganha de Axe (🪓) seu personagem ganha mais +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao ganhar mais um nível de Bow (🏹), seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao evoluir Knife (🔪), seu personagem ganhará +1 de HP (máximo) e +2 de Run (そうりょく). Finalmente, evoluindo-se Whip, seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Speed (すばやさ).

A janela da direita mostra as Skills que seu personagem já possui e as que ainda tem para aprender. Novamente, o nome em japonês é o primeiro a aparecer (à esquerda) e se tiver a indicação "?????????" é porque você ainda não aprendeu tal Skill. À direita do nome estão os requisitos para se aprender a Skill (perceba que algumas, além de armas, precisam de elementais). Se tiver o ícone de Axe com o número 16, o ícone de Wind com o número 10 e o ícone de Water também com o número 10, significa que você necessita de nível 16 em Axe e nível 10 nos elementais Wind e Water (isso indica também que você só poderá executar esta Skill se o seu personagem estiver equipado com Axe e que o ataque terá como atributo, os elementais Water e Wind).

🗡️	1		
🗡️	6	4	
🗡️	7	5	
🗡️	10	12	
🗡️	12	8	
🗡️	16	10	10
🗡️	23	17	17
🗡️	20	25	22
🗡️	22	22	22
🗡️	22	22	22

tro de evolução extra. Blade (🗡️) dá +1 de Power (ちから) e +2 de Speed (すばやさ) por nível ganho, ou seja, a cada nível que você evolui da arma Blade, seu personagem vai ganhar +1 de Power e +2 de Speed (além de +1 SP). Evoluindo Mace (🔨), seu personagem ganha +2 de HP (máximo) e +1 de Strength (たいりょく). A cada nível que você ganha de Axe (🪓) seu personagem ganha mais +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao ganhar mais um nível de Bow (🏹), seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Power (ちから). Ao evoluir Knife (🔪), seu personagem ganhará +1 de HP (máximo) e +2 de Run (そうりょく). Finalmente, evoluindo-se Whip, seu personagem ganha +1 de HP (máximo) e +2 de Speed (すばやさ).

ステータス (STATUS)



Esta opção é para você conferir o Status geral de seu personagem. Aqui você confere tudo o que você precisa saber sobre o seu personagem. Para acionar esta opção, basta selecioná-la a partir do menu principal, e então escolher o personagem que você quer consultar, a tela acima à esquerda vai aparecer. No topo da tela à esquerda você confere o ícone representativo do menu Status e o nome deste menu logo abaixo. Mais ao centro da tela, ainda no topo, temos a quantia em dinheiro que o seu grupo carrega e abaixo as janelas. A janela superior esquerda mostra a foto do seu personagem com o nome dele e o seu nível atual, à direita da foto, ainda nesta janela, temos as suas características atuais: Power (ちから) e seu valor logo abaixo, Strength (たいりょく) e seu valor atual, Speed (すばやさ) e o seu valor e Run (そうりょく) com o seu respectivo valor. A janela superior direita mostra os equipamentos atuais de seu personagem e mais algumas características que influenciam na batalha. Os equipamentos são (de cima para baixo e da esquerda para a direita) Weapon (ぶき), Armór (よろい), Shoes (くつ), Shield (たて), Helmet (かぶと) e Accessory (アクセサリ). Abaixo dos equipamentos, estão as características Attack (こうげき), Defense (ぼうぎょ), Agility (こうどう) e Move (いどう). A janela inferior esquerda mostra os Status atuais do personagem, na ordem: HP (atual/máximo), SP (atual/máximo), MP de níveis 1, 2 e 3 respectivamente (atuais/máximos) e os Status fixos que ele venha a possuir no momento, abaixo está a experiência total que o personagem adquiriu durante o jogo (Total Exp.) e por

fim, a quantidade de experiência que o personagem deve adquirir para atingir o próximo nível (Next). A última janela, a inferior direita, mostra os níveis e experiência atuais das armas que o seu personagem pode usar (à esquerda) e dos elementais que ele possui (à direita).

OBSERVAÇÕES

1) Após escolher qualquer opção do menu principal e também o personagem, você pode alternar entre os personagens apertando L ou R, ou seja, você não precisa voltar para o menu principal e escolher outro personagem para consultá-lo, basta apertar L ou R para alternar para ele.



2) Lembra-se do nome em japonês que sempre aparece no topo da tela à direita? Este que está circundado na foto ao lado. Ele indica o nome dos itens, equipamentos e magias dos quais você está com o cursor sobre, mas em Kanji; e é o nome que aparece neste local que está em nossas tabelas, não o nome que aparece na lista, então fique esperto.



AS TABELAS DE SKILLS

Para não perder o costume, aqui estão mais algumas tabelas. Desta vez trazemos as tabelas de Skills dos personagens, as últimas tabelas de Grandia. Nestas, listamos as habilidades que cada personagem aprende pelo jogo. A linha de topo tem fundo preto e amarelo escuro com o nome do personagem em japonês seguido pelo

respectivo nome em inglês. A primeira linha ainda tem dois ícones: o ícone da esquerda (Justin empunhando uma espada) é o que representa Skills e o ícone da direita (com um close do rosto do personagem) representa o personagem possuidor das Skills em questão. A segunda linha (amarela) lista os campos utilizados para descrever cada Skill. Aqui temos "Ne.J", o Nome em Japonês; "NeI", é o Nome em Inglês; "Skill Necessária", indica o nível que você deve atingir de certa(s) arma(s) e/ou elemental(is) para aprender a Skill. Indicamos os níveis necessários no campo "Skill Necessária" com ícones. Repare que algumas Skills precisam de combinações de duas ou mais armas e às vezes também de elementais. Confira abaixo quais são as armas e elementais utilizados:

ARMAS:



AXE



KNIFES



BLADES



MACE



BOWS



WHIP

ELEMENTAIS:



EARTH



WATER



FIRE



WIND

Para simplificar as coisas, vamos pegar como exemplo a Skill Thunder Sword de Justin. Nela você vê, no campo "Skill Necessária", o ícone de Blade com o número 23, o ícone de Fire com o número 17 e o ícone de Wind também com o número 17; isso significa que para conseguir esta Skill com Justin, é necessário evoluir Blade com ele até o nível 23 e os seus elementais Fire e Wind até o nível 17. Na próxima coluna temos "SP gasto", que indica a quantidade de SP que o seu personagem vai gastar para fazer a Skill. A coluna "Efeito", como o próprio nome diz, indica qual o efeito da Skill, ou seja, o que ela faz ou causa. A coluna "Alcance", indica qual o raio de alcance da Skill. Aqui, o raio de alcance é indicado por estrelas, cada número de estrelas indica um alcance diferente, quanto mais estrelas maior é o alcance da Skill. A lista de alcance já foi publicada na edição passada para as magias e também vale para as Skills, mas para quem pegou o bonde andando, aí vai a lista novamente:

★ Pega apenas em um personagem (inimigo se for magia de ataque ou Status negativo ou aliado se for de cura ou Status positivo)

★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação limitado, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Burn"



★★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação médio, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Ran'na"



★★★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação vasto, equivalente ao raio da magia de nível 2 "Burn Flame"



★★★★★ Pega todos os personagens (Inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica)

Passemos então do alcance para o campo "Poder". Aqui está indicado o poder da Skill, ou seja, o quão poderosa ela é. Isso só é válido para Skills de ataque ou de cura, já que as outras têm efeito específico e fixo, não variam em poder. O poder da

Skill também é indicado por estrelas, quanto mais estrelas, mais poderosa é a Skill, ou seja, ela tira mais energia do oponente ou cura mais HP de seus personagens. Por fim, temos o campo "Contra Chefes", que indica se a Skill é boa ou não para ser usada contra os chefes. Aqui usamos o mesmo sistema de estrelas, quanto mais estrelas, mais útil é a Skill contra um chefe. Veja agora as tabelas.

ジャスティンの技 (SKILLS DE JUSTIN)

NeJ	NeI	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
Vスラッシュ	V Slash	1	14	Ataque	★	★★★	★★★★
Wブレイク	W Slash	6, 4	20	Ataque	★	★★★★	★★★★
ショックウエーブ	Shockwave	7, 5	30	Ataque	★★★★	★★★	★
天空剣	Celestial Sword	10, 12	32	Ataque (Critical)	★	★★★★★	★★★★★
紅蓮剣	Crimson Lotus Sword	12, 8	32	Ataque (Fire)	★	★★★	★★
氷牙斬	Ice Fang Kill	16, 10, 10	36	Ataque (Snow)	★★★	★★★	★★
雷鳴剣	Thunder Sword	23, 17, 17	40	Ataque (Lightning)	★	★★★	★
不死身のオーラ	Aura of the Deathless Body	20, 25, 22	45	Dura aproximadamente 2 turnos, defende todos os ataques inimigos	★		★★★
竜陣剣	Dragon Position Sword	16, 7, 6	45	Ataque	★★★★★	★★★★	★★★★★
天地神明剣	Heaven and Earth God's Bright Sword	32, 29, 30	90	Super Ataque	★★★★★	★★★★★	★★

スーの技 (SKILLS DE SUE)

NeJ	NeI	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
プーイ肉体キック	Pooie Body Kick	1	8	Ataque	★	★	★
応援「ガンバ!」	Reinforcement [Cheer Up!]	1, 1	18	Recupera um pouco de HP dos aliados	★★★★★	★	★★★
まんまるワッカ	Manmaru Wakka	7	30	Ataque	★★★★	★★	★★
撃ちまくり	Rolling Strike	10	28	Ataque	★★★★★	★★	★
眠たいあくび	Sleepy Yawn	10, 3	5	Causa o Status Sleep	★★★★		★
プーイファイヤー	Pooie Fire	12, 2	36	Ataque (Fire)	★★★★	★★★	★★
応援「ファイト!」	Reinforcement [Fight!]	8, 2, 3	16	Aumenta ATTACK	★★★★★		★★★

フィーナの技 (SKILLS DE FIENA)

NeJ	NeI	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
ナイフ投げ	Knife Throw	3	10	Ataque	★	★★	★★★
乱れ投げ	Confusion Throw	10	28	Ataque	★★★★★	★★	★★
しびれムチ	Paralyzing Whip	4	15	Causa o Status Paralysis	★	★★★	★
ほむらムチ	Flame Whip	14, 12	32	Ataque (Fire)	★★★★	★★★	★★★
雷帝のムチ	Thunder Emperor Whip	24, 15, 15	38	Ataque (Lightning)	★	★★★★	★★★

ギドの技 (SKILLS DE GID)

NeJ	NeI	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
モゲショット	Moge Shoot	5	14	Ataque	★	★★	★★
モゲ爆弾	Moge Bomb	12	38	Ataque	★★★		★★★★★
モゲ注射	Moge Injection	15, 6	45	Transfere o SP de um aliado para Gid	★		★★★
ドーピング	Doping	19, 10	20	Aumenta todos os Status	★		★★★
モゲ盗み	Moge Steal	13, 8, 15	10	Rouba item, a batalha precisa terminar em 10 turnos para conseguir	★		★



ガドインの技 (SKILLS DE GADWIN)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
飛竜斬	Flying Dragon Kill	4	14	Ataque	★	★★★★★	★★★★★
大噴火斬り	Great Eruption Kill	8, 3, 3	24	Ataque	★★★★★	★★★★	★★
竜陣剣	Dragon Position Sword	16, 7, 6	45	Ataque	★★★★★	★★★★★	★★★★★



ラップの技 (SKILLS DE RAP)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
霧隠れ	Mist Pattern	5	5	Teleporta com os ataques inimigos	★		★
誘導投げ	Remote-Controlled Throw	7	14	Ataque	★	★★★	★★
八方投げ	Eight Directional Throw	22	40	Ataque	★★★★★	★★★	★★★
分身斬り	Body Split Kill	12, 9	27	Ataque	★	★★★★★	★★★★★
熱血投げ	Hot Blooded Throw	12, 10	36	Ataque	★★★★★	★★★	★★
瞬殺剣	Blinking Killer Sword	16, 14	25	Ataque (Morte Instantânea)	★		★
ディスカッター	Discutter	10, 7, 15	30	Ataque (todos os inimigos em linha)		★★★	★★
魔球	Demon Ball	20, 18, 15	40	Ataque	★	★★★★★	★★★★★
新魔球	New Demon Ball	24, 25, 32	85	Ataque	★★★★★	★★★★★	★★★★



ミルダの技 (SKILLS DE MILDA)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
ミルダキック	Milda Kick	10	16	Ataque	★	★★★	★★★★★
大陸割り	Continent Cutter	13, 15	40	Ataque	★★★★★	★★★	★★★
ミルダ乱舞	Milda Chaotic Dance	20, 21, 24	75	Ataque	★	★★★★★	★★★★★



リエーテの技 (SKILLS DE LIETE)



NeJ	Nel	Skill Necessária	SP gasto	Efeito	Alcance	Power	Contra Chefes
赤い衝撃	Red Shock	10	28	Ataque	★	★★★	★★
魅惑のダンス	Dance of Temptation	18	34	Drena MP	★		★★

CAPÍTULO 4:

Dicas

No início do jogo, não mate os chefes muito rápido. Aproveite que eles têm alto HPI Use-os para evoluir primeiro seus elementais (com várias magias de efeito) e depois as armas (com muitos ataques fracos). Este é um bom método para evoluir

cedo.

Skills que combinam armas e elementais são super úteis para evoluir ambos. Usando uma Skill que combine Axe, Fire e Earth, por exemplo, seu personagem vai ganhar pontos para Axe, Fire e Earth de uma só vez. A Skill Dragon Position Sword de Justin é uma das melhores para se fazer isso.

Envenene-se propositalmente em ambientes perigosos como pântanos venenosos, então use magia de cura e repita várias vezes. Com isso você evolui rápido o elemental Water bem rápido. Outra maneira ótima é deixar seus personagens se machucarem em objetos do cenário como pedras que caem, entre vários outros, e depois usar magias para recuperar HP. Faça isso de preferência perto de um Save Point, assim você pode facilmente voltar até lá e recuperar seus MPs para repetir tudo novamente depois.

Se você quer evoluir rapidamente um personagem, co-

loque todos os outros em Defend no Auto-Battle (não se esqueça de apertar o botão L. Se precisar de mais explicações sobre Auto-Battle, confira na próxima edição). Com isso eles vão apenas defender e fugir dos inimigos, você nem vai precisar escolher comandos para eles. Aí é só atacar, atacar e atacar com o personagem que você quer evoluir. Se as coisas complicarem pro seu lado, aperte o botão B para desativar o Auto-Battle.

Quando um personagem deixa o seu grupo, ele deixa alguns itens que aumentam os valores máximos de algumas características de seus personagens. Gadwin por exemplo, ao deixar o seu grupo, deixará com você três cartas (Idealistic Blade Letter, Idealistic Earth Letter e Idealistic Fire Letter) que aumentam as características de quem usar estes itens. Confira na edição passada a tabela com todos estes itens especiais (Itens que aumentam Status), as características aumentadas e também quem os deixa.

Os personagens que ficam no seu grupo no final do jogo são Justin, Fiena, Rap e Liete. Então evolua-os prioritariamente.

To be Continued...



AZEL

PANZER DRAGOON RPG



Passo a passo, avancei pela abertura. Tão logo empunhei a arma, percebi o quanto estava tremendo. Medo? Nervosismo? Não sei. Apenas sei que continuei em frente. Precisava fazer Craymen pagar. E também encontrar a menina da relíquia. E qual não foi a minha surpresa ao descobrir que a nave estava abandonada. O silêncio ímbebre imperava. Dirigi-me à ponte de comando, terminando por encontrar lá aquele que parecia o último sobrevivente da tripulação. O capitão parecia bastante ferido, mas não me importei. Gritei, apontando para ele com minha arma, perguntando sobre Craymen. Pelo que pude entender entre os resmungos e gemidos, Craymen havia desertado, levando consigo Zastava e Arwen. Mas... O que levaria um importante Comandante das Unidades Imperiais a abandonar seu mestre de longa data? Mas minha preocupação maior era com a menina da relíquia. Perguntei, em seguida, por ela. Mas a resposta nunca veio. Assim que ele começou a falar, notei que tudo começou a ficar mais e mais avermelhado. Sem pensar, saltei, saindo do caminho da rajada que se seguiu. O capitão, contudo, não teve a mesma sorte. Olhando para o rombo aberto, pude ver aquilo. Enorme, voando diante da nave que caía. Sobre sua cabeça branca e encouraçada, a menina que eu procurava. Fora da relíquia..."



juntamente com o todo o roteiro, um linguajar próprio para o game, mesclando alemão, toques de japonês e elementos de outras línguas. Isso, claro, sem mencionar as músicas, de qualidade fora do comum e as melhores CGs da época, que contribuíram em muito para que o título atingisse tal patamar.

Foi quando, em meados de 95/96, na era de ouro do Saturn, a tão esperada segunda versão foi lançada. Com uma qualidade gráfica muito superior à anterior, Panzer Dragoon Zwei (zwei, do alemão, significa algo como "Braco Nuvem") reforçou a fama de melhor Shooter do Saturn possuída por Panzer Dragoon, além de um dos melhores Character & Background Design, por autoria, novamente, de Moebius. Toda a diversão encontrada na primeira versão estava de volta, mas com uma jogabilidade melhorada e novidades incríveis, como a possibilidade de se evoluir seu dragão, até que atinja a idade adulta, existindo inclusive vários finais diferentes, dependendo da evolução do dragão.

Muito tempo depois do fim do Império que dominara boa parte dos territórios conhecidos, uma nova ameaça se formava. Do outro lado de tudo isso, numa pacata vila de hunters, um grande número de répteis bípedes, usados para montaria (como chocobos, mas Chocobos são aves), mutantes. Segundo os mais velhos, isso era um mau presságio. Mutantes eram executados, essa era a regra da vila desde a queda do Império. Mas um jovem, Lunji, não fora capaz de matar uma criatura que não tinha culpa por nascer daquela forma. Assim, manteve por muito tempo escondido, o pequeno Lagi. Mas Lagi não era como os outros mutantes. Lagi

era especial. Ele possuía dentro de si o brilho esverdeado da esperança. Lagi era um dragão. Um dia, durante um treino de Lundi com Lagi, que tentava ensiná-lo a voar, o vilarejo foi atacado pela nova ameaça. Ninguém remanescera. Os dois então partem numa luta incansável contra o Novo Império que se formava e retiraram deles tudo que tinham, exceto um ao outro. E, durante a odisséia, Lunji e o jogador começam a acompanhar o desenvolvimento do pequeno filhote, que termina como um grande cruzador dos céus, e encara sua sina: utilizar-se de todos os meios para acabar com o perigo que assola o mundo. Novamente, o dragão cede sua vida pela segurança do mundo, destruindo o mais poderoso dragão e a nave viva com a energia liberada da explosão de seu corpo...

Cinquenta anos após a morte de Lagi, o Império novamente está reerguido. As relíquias do passado continuam sendo o principal objeto de desejo do Império. Vários pontos de escavação foram criados, tudo para ter sob seu comando o poderio das antigas armas biológicas. Nesse contexto, em um afastado ponto de escavação, Edge, um jovem Hunter de quinze anos contratado pelo Império para fazer parte do time de segurança de uma relíquia, tem seu posto atacado por criaturas das profundezas. Durante a batalha, o rapaz descobre o que realmente era a tal relíquia: uma pedra, onde uma garota

A Saga



Panzer Dragoon fora um dos maiores (se não o maior) sucessos de Saturn na época de seu lançamento, juntamente com Daytona USA, Virtua Fighter e Clockwork Knight. Apesar de utilizar-se de uma pequena parte do potencial do console, o game já ganhava fãs no mundo inteiro com suas CGs, estilo de jogo e enredo cativantes, contando as aventuras de Rand que, após se separar do grupo de Hunters, presença a derrota do White Dragon Knight, encarregado de acabar com o Império que utilizava-se das Ancient Weapons, armas biológicas criadas por civilizações esquecidas e encontradas em ruínas distantes dos olhos curiosos da humanidade, para expandir seu poderio através da força. Este, o White Dragon Knight, termina por passar o fardo, juntamente com o dragão azul, Lagi, ao jovem, partindo então para a eternidade. Rand aceita, engajando-se contra todos os tipos de barreiras impostas pelo império. Ao fim, após tantas batalhas, o desfecho surpreendente: Lagi envolve Rand com um escudo de força e, em seguida, suicida-se, explodindo com seu corpo a sede imperial. Rand é poupado, mas a memória do dragão ainda permanecera em seu coração e no de milhares de fãs por muito tempo...

O estilo inigualável e repleto de ação, aliados ao envolvente enredo, proporcionaram uma diversão há muito esquecida, tornando-o um grande sucesso desde o seu lançamento. O Character & Background Design criados por Moebius foram uma revolução no conceito de "inimigos" e "criaturas". Animais que mesclavam partes biológicas a metais ou até mesmo rochas, cruzando os céus com suas asas ou quaisquer que fossem seus meios. Fantástico. Panzer Dragoon liderou a "lista dos melhores" por várias semanas, em todos os locais onde fora lançado, elevando bastante a fama do Team Andromeda (uma das subdivisões da Sega, como o Sonic Team e a Treasure), a produtora do game. Os gênios da softhouse chegaram a criar,



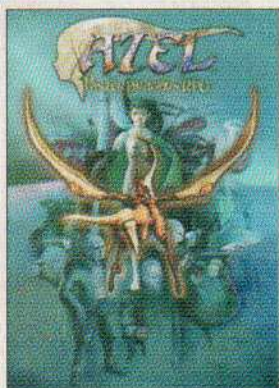
FICHA TÉCNICA		
AZEL: PANZER DRAGOON RPG		
SEGA / ANDROMEDA	4 CDS	
RPG	1 JOGADOR	
COTAÇÃO		
GRÁFICO	4.2	
SOM	4.7	
JOGABILIDADE	3.8	
ORIGINALIDADE	4.6	
DIVERSÃO	4.6	
<ul style="list-style-type: none"> Uma grande quantidade de CGs com 90% dos diálogos falados, abrindo a Panzer um novo horizonte O sistema de "Dragon Morph" é um dos mais inovadores e eficientes da série 		
CONTRAS	São várias as CGs, mas todas com uma qualidade um pouco baixa, com erros de textura e velocidade	
	O inexplicável fato dos personagens falarem duas línguas (do estranho idioma nativo para o japonês)	
CLAS. FINAL		4.6

parecia estar adormecida. Ao retornar da mina atacada, Craymen, o comandante imperial renegado, acompanhado de seus dois homens, Zastava, guerreiro misterioso, com uma máscara e um censo de humor muito estranho (às vezes lembra até um pouco o Heidegger, de FFVII), e Arwen, seu braço direito. Um a um, os Hunters foram mortos. Edge, tentando impedir a matança, tenta explicar a situação ao comandante que vira uma pessoa lá dentro. Craymen se surpreende com a notícia. Arwen, em seguida, atinge o rapaz com uma coronhada. Este então perde a consciência. Quando acorda, vê a menina sendo levada com a relíquia. Ele tenta impedir, mas Zastava o esperava.



O corpo de Edge cai sem vida no desfiladeiro abaixo.

Uma pequena bola de energia se aproxima do cadáver. Atraindo toda a energia para dentro do rapaz, esta consegue trazê-lo de volta à vida. Desorientado (e quase se afogando), o Hunter caminha até uma espécie de plataforma. Infelizmente, nosso jovem herói, com sua tão afamada sorte, se depara com um ninho das criaturas das profundezas. E o melhor de tudo: a munição da arma se esgotara...



Do alto, um único raio laranja desceu. Dele, outros incontáveis surgiram, perfurando a todas as criaturas. Assim que se recuperou, Edge viu aquilo. Como um salvador vindo dos céus. Era um dragão. Logo no primeiro contato entre ambos, estranhas memórias vieram à mente do recém-ressuscitado. Cenias de guerreiros se degladiando. De White e Black Dragoon Knights. De dragões atravessando os céus.

Juntos, partem atrás de Craymen, buscando vingança e a recuperação da menina na relíquia...

E no decorrer da história, fatos que mudarão por completo a vida de muitas pessoas. Pessoas que, direta ou indiretamente, colocam-se contra ou à favor dos guerreiros. Pessoas como Gash, membro do grupo de ladrões de relíquias conhecido como Seeker, que tem a vida salva por Edge e seu dragão, tornando-se um grande mentor intelectual para o rapaz (além de tirá-lo de situações mais delicadas também). Ou Paet, o inventor que auxilia os aventureiros com seus inventos nos momentos onde a bravura não é suficiente para transpor obstáculos. Mas, entre todos, Azel, a misteriosa garota adormecida durante eras e eras em uma relíquia perdida, é a que mais se destaca, ganhando, com o tempo, uma confiança muito grande em Edge. Tudo, durante reencontros com velhos inimigos (lembra-se do último chefe de Panzer Zwei?) e terrores. Durante a frenética procura, por parte do renegado Craymen e do Imperador, pela torre que abriga em seu interior os maiores segredos da antiga civilização.

Um enredo envolvente e cativante, que fará com que você não consiga deixar este game antes de saciar sua curiosidade...

O Sistema



Seguindo a tradição da saga, Azel: Panzer Dragoon RPG utiliza-se de muito da capacidade gráfica do Saturn. Apenas para citar um exemplo, são mais de duas horas de CGs, todas com vozes e efeitos sonoros incríveis. Tudo isso compilado em quatro CDs.

Mas claro, como sempre, existem alguns pequenos problemas. Enquanto em algumas dessas cenas a movimentação é tão perfeita que é possível se perceber o sistema de Motion Capture (gravar imagens reais, em vários ângulos, para depois passá-las para o computador, onde são trabalhadas), outras são tão artificiais que chegam a frustrar as expectativas daqueles que jogam. Um exemplo perfeito disso é a sequência que se segue logo após a invasão de Edge à nave perdida que pertencera ao Império, afundada durante os eventos decorridos em Panzer Dragoon Zwei. Quando o jovem herói inicia sua corrida, a lentidão torna-se mais, mais e mais visível. Talvez a intenção tivesse sido adicionar um certo tom dramático à cena, como na bem sucedida primeira sequência, quando a escavação é atacada e o rapaz adentra a caverna, mas... O Team Andromeda deveria ter desacelerado também as balas que vêm na direção dele! Mas tudo bem. Descartando os defeitos de velocidade, ainda temos as falhas gráficas. Há uma grande granulação em algumas das cenas, o que, sem dúvida, impedem que as CGs se equiparem às do game anterior, ou sequer passem perto de Enemy Zero (Warp, Saturn), considerado o game com as melhores CGs do Saturn.

A parte gráfica é muito boa, com cenários e personagens completamente poligonais e texturizados em tempo real. As batalhas estão na mesma qualidade das presentes nos games anteriores, com efeitos de luz e sombra excelentes e um frame rate muito bom (30 fps). Enquanto fora do dragão, nas cidades (onde, aliás, pode-se tanto visitá-la durante a tarde quanto pela manhã) ou labirintos, a movimentação do personagem é semelhante à de Lara Croft de Tomb Raider (claro, andando Edge NÃO rebola...) do mesmo console, mas com slowdowns mais constantes, bem como a quebra de polígonos. A texturização é bem ao estilo Panzer Dragoon, com destaque para as belíssimas texturas simulando água, vento e fogo (talvez uma das melhores de toda a Sega, perdendo somente para Nights).

Caberia uma observação neste ponto: a apresentação. Sem dúvida alguma uma das melhores de todos os tempos, no mesmo patamar da sequência de abertura do anime Neon Genesis Evangelion, do Studio Gainax. Sequências chaves, cenas marcantes, a sombra de Edge e Azel... Todas dispostas de uma forma onde a ação torna-se o fator mais importante, tornando-a uma das mais empolgantes do mundo dos games.

Mas passemos ao som. Este sim pode ser considerado superior à versão anterior. Várias faixas de naípe elevado, existindo, inclusive, remakes de versões anteriores. As vozes são abundantes, sendo cerca de 90% dos diálogos falados. Somente a dublagem é um tanto falha sendo, aliás, uma herança japonesa (caso você tenha tido a oportunidade de assistir a alguns episódios com o áudio original de algum anime, em especial Dragon Ball, Z e GT, sabe muito bem do que falamos...). Em outras palavras, os lábios algumas vezes não acompanham as falas.

O sistema de jogo é um dos melhores da Sega, que mostra, cada vez mais, saber criar uma interface fácil e versátil (tomando como exemplo Shining Force III e tantos outros). Você se movimenta, montado em seu dragão ou a pé e, quando deseja acessar algo ou falar com alguém, aponta o cursor e clica sobre ele. O mesmo vale para pegar itens ou entrar em algumas passagens. O sistema de batalhas também é eficiente, lembrando um pouco Grandia (Saturn, Game Arts), devido à ação freneticamente contínua. Existem três barras que, tendo pelo menos uma cheia, é possível, através do botão C, acessar o menu onde pode-se escolher entre atacar somente um oponente (com o laser de Edge), a todos (com a rajada do dragão), usar algum item (para recuperar alguma energia, BPs ou curar seus Status, como Poison, Stop, etc.), alguma das técnicas (que gastam Berserk Points, recuperados através de itens ou Save Points) ou até morrer o dragão durante a batalha. Tocando neste assunto, o sistema de Morph é um dos pontos altos do título. Ao atingir o Status de Valiant Wing (chegando ao nível 8), o sistema de Dragoon Morph torna-se acionável. Nele, pode-se distribuir as características, como força, defesa, velocidade ou número de alvos, movendo o pequeno cursor mais para a esquerda, para cima, baixo ou direita, respectivamente. Fora os Status, a própria morfologia do animal também muda, ganhando novos chifres, uma couraça mais resistente, asas com uma maior envergadura, etc e etc.

Finalizando: Azel: Panzer Dragoon RPG faz parte da assim batizada "última leva de games de Saturn", o que se resume em uma única palavra: qualidade. Assim como o ocorrido com Grandia, Shining Force III ou Soné-R, A:PDRPG é um game como há muito não visto no console. Unindo bons gráficos, um ótimo som e uma diversão bastante alta, sem contar o ótimo enredo e uma das melhores apresentações criada para games. Apenas para terminar, a versão americana está prevista para o final de abril, com o nome de Panzer Dragoon Saga. Por fim, só para não perder o costume, ponto para a Sega e para o Team Andromeda.



O pequeno radar no canto superior direito indica onde itens e objetos que você pode "mirar e usar" se encontram. A cor indica se a área é ou não perigosa. Uma cor azul indica um leve risco de um oponente aparecer. Amarelo, e a chance é maior. Estando vermelho, então prepare-se que logo uma luta ocorrerá.

Quando um grupo de inimigos muito grande aparecer, tendo somente um deles diferente do restante, atinja primeiro (com a arma de Edge, logo que o laser ataca os outros antes) a este. Dependendo do tipo de inimigo, o resto do grupo debandará.



O radar ao centro indica as áreas de risco da batalha. É seguro, onde ninguém o atingirá. Incolor é neutro, onde qualquer pode atacá-lo, mas não com força total. Vermelho é a área mais perigosa, onde os ataques mais fortes são desferidos. O maior problema é que, geralmente, os pontos fracos dos inimigos (onde seus ataques causam o dobro ou o triplo do dano, indicados por "Weak") estão nestas áreas.

BUST A MOVE

Você já viu ou ouviu falar muito de Bust-A-Move? Esqueça tudo que você sabe até agora! A Enix traz um Bust-A-Move meio diferente e bem divertido, onde o objetivo é dançar e dançar.

Os personagens têm o seu jeito de agir, cada qual com seu estilo de dança. Cada personagem apresenta um ponto forte na sua aparência. Hiro por exemplo, que tem uma pinta de Elvis e se acha perfeito. Strike, um detento que anda armado e não deixa por menos na hora de gastar a sola do sapato, o cara adora dançar e sonha em aparecer na TV como o melhor dançarino de Rap. Gas-O, um maníaco por gases químicos, ele simplesmente detona. Outra personagem bem marcante é Shorty, uma adolescente que anda com seu fiel mascote Columbo, o rato, os dois viram uma dupla e tanto quando ambos começam a dançar juntos.

O game lhe dá possibilidade de habilitar mais quatro personagens, sendo que infelizmente alguns deles não tem final (tudo bem, quem sabe esse detalhe seja corrigido na continuação, isto é, se sair). Ao jogar Bust-A-Move você vai lembrar um pouco de Parappa the Rapper, mas com algumas diferenças, tais como não seguir sempre a seqüência que o computador mostra. Em Bust-A-Move, você pode optar em seguir a seqüência do compu-

tador ou você mesmo montar a sua combinação. Mas para isso, você já tem que ter tudo na ponta do dedo e pensar rápido.

Os comandos são bem simples, mas como ninguém nasce sabendo... Vai ser um pouco entediante, mas vamos à aula de dança: preste muita atenção na pequena barra de comandos que aparece à frente do seu personagem, a barra vai sempre piscar quatro vezes e do lado da mesma, tem o botão que você deve apertar depois de feita a seqüência. Mas atenção, você deve apertar o botão na hora exata em que ele piscar.

Às vezes aparecem duas seqüências, mas isso não quer dizer que você tem que fazer as duas e sim escolher uma delas. Você pode ficar alternando-as (fazer a de cima e depois fazer a de baixo e assim por diante) na ordem que quiser. Resumindo, nem sempre acompanhe o ritmo da música para fazer uma das seqüências que aparece. Os comandos podem ser feitos antes da barra piscar quatro vezes, mas o botão, você tem que apertar só na hora em que ele piscar; a barra pisca quatro vezes e na quarta vez que a barra pisca, o botão também vai piscar. Sempre um, dois, três, quatro + botão. Veja mais detalhes, botões e suas funções a baixo.



Estes são Burger-Dog e Columbo. Para habilitá-los, você tem que acabar o game (com qualquer personagem) no Normal (você habilita Capoeira); depois acabe no Hard (habilita Robo-Z). Agora basta acabar com Shorty e Hamm para ter estes dois personagens.



Dependendo das seqüências, você pode se superar e deixar seu adversário para trás. Para isso, faça sempre a seqüência de baixo e assim você realiza um Freeze! No game é possível acabar em empate, basta os dois personagens fazerem as mesmas seqüências sem errar ou ter o mesmo erro.



Nem sempre acompanhe o ritmo das músicas, elas variam muito de um personagem para o outro (só siga o ritmo da música do Capoeira, as batidas são sempre iguais). Primeiro você deve se acostumar com o estilo e a velocidade da música. Atrapalha bastante, mas é de baixo que se começa.

- = esquiva de especiais
- X = usado nas seqüências
- ▲ = usa especial
- = usado nas seqüências



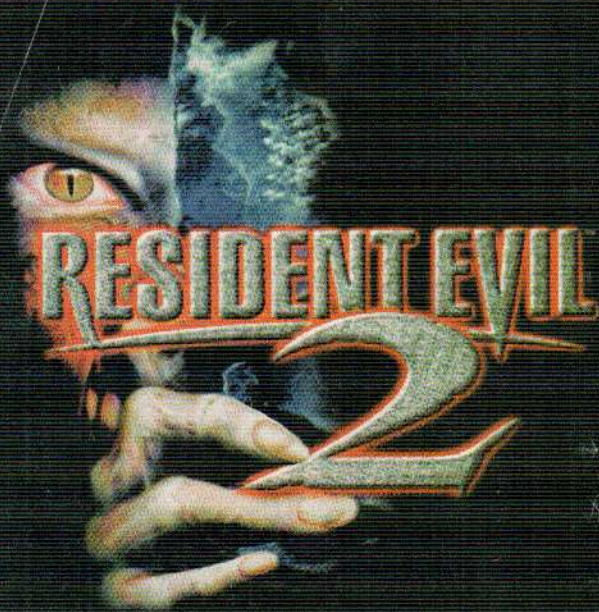
Para usar os especiais, aperte o ▲ no lugar do botão que vai piscar do lado da barra (de preferência, use esse comando quando você estiver apenas com o ○ para iniciar a barra de comando). Para esquivar, aperte □ (não importa se tiver seqüência), simplesmente aperte o botão já mencionado na hora exata em que o mesmo piscar no canto da barra de comandos.



Em todas as suas apresentações, sempre tem um solo (onde você dança sozinho por alguns instantes), os solos se fazem mais frequentes na tela do Strike. A câmera sempre dá um foco em quem estiver se saindo melhor e é nessas horas que os rivais usam os especiais.

Quando você consegue um bom desempenho, pinta um Fever Time. Seu personagem dá um showzinho e uma amostra de sua dança.

FICHA TÉCNICA	
BUST-A-MOVE DANCE & RHYTHM	
ENIX	CD
DANÇA	1 A 2 JOGADORES
COTAÇÃO	
GRÁFICO	3.4
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.3
<ul style="list-style-type: none"> • O game tem muito agito e garante horas de diversão • As músicas são legais e os ritmos são bacanas • Os personagens são bem carismáticos 	
PROS	
<ul style="list-style-type: none"> • A maioria das danças não combinam com algumas músicas • A variedade de passos poderia ser maior para cada personagem 	
CONTRAS	
CLAS. FINAL	
4.1	



A ESTRATÉGIA PARTE 2

Na edição passada, você conferiu em primeira mão a estratégia completa de Claire Redfield. Na estratégia de Leon cortamos alguns detalhes, coisa mínima. Agora você confere a estratégia de Leon no segundo cenário. Segundo cenário? Não, você não leu errado. Como o primeiro cenário de ambos os personagens são bem parecidos, claro que Leon não vai explodir portas ou encontrar-se com o senhor Brian Irons. Mas quase no geral eles seguem pelo mesmo caminho com algumas exceções, claro. Então resolvemos dedicar as páginas a seguir com a estratégia completa de Leon no seu segundo cenário. Muita coisa do segundo cenário do cara bate com o primeiro cenário da mina (por que será?), se você não notou, logo notará. Pelo fato dos cenários de ambos os personagens serem parecidos, não vamos colocar o debulhado do segundo cenário da mina. Você pode seguir as duas estratégias (do primeiro e do segundo cenário) quando não souber o que fazer. Para começar, falamos um pouco da abertura. Muitos vão pensar que é besteira falar uma coisa que já sabem, mas não podemos logo de início colocar *vá para a porta e...*, fica meio chato. Muitos já conhecem bem este segundo game do recém policial. Façamos uma revisão. Ande sempre com as chaves que serão usadas para abrir as portas, grave seu progresso sempre que você puder ou quando você achar que deve; sempre guarde as ervas que você encontrar pelo caminho, ande apenas com duas ervas (verde e vermelha) combinadas ou um First Aid Spray; tente ao máximo economizar munição das armas pesadas (com forte poder de fogo, exemplo a Shotgun) e não gaste tanta munição no começo do game. Aqui também sublinhamos os eventos obrigatórios durante o game e algumas cenas que você vai ser obrigado a ver, claro que com algumas exceções. Lembre-se, o resto é opcional. Agora que está tudo explicado, continue com nossa estratégia e depois de decorar cada evento, não esqueça de mandar seu record para nós.

ARMAS DE LEON



Combat Knife



Weapon Parts



Hand Gun



Magnum



Shotgun



Flamethrower



C. Hand Gun



C. Magnum



C. Shotgun



Submachine Gun



Leon no seu primeiro dia de trabalho como policial, acaba de se meter numa das maiores encrencas. Ao chegar a Raccoon City, ele vê um corpo no meio da rua. Enquanto está averiguando o corpo, chega mais gente de todo lado. Mortos, caminhando? Muito estranho! Leon recuando e atirando, acaba se deparando com Claire que estava obtendo informações num bar. Os dois começam a correr e já dentro do carro, a segurança ainda está longe. Por causa de um zumbi, o carro bate e logo atrás em alta velocidade, aparece um caminhão desgovernado. Pouco depois uma explosão, os dois se separam...



Evite gastar munição, vá apenas esquivando-se dos mortos.



Assim que cruzar o portão, à sua esquerda tem um policial zumbi e à direita tem mais dois. Vá para a direita e esquive-se dos zumbis, pegue a Cabin Key sobre a mesinha e siga para a porta do lado oposto tomando cuidado com o outro morto-vivo, claro!



Você vai sair num lugar conhecido. Já dentro da casinha perto da máquina de escrever, você pega munição para a Hand Gun e um Ink Ribbon. Não rea-

bra a porta por onde veio, ou vai ter uma surpresa.



Assim que você sair, haverá quatro zumbis. Suba a escada mais a frente!



Um helicóptero de resgate. Será? Um policial fica acenando e não percebe que está com companhia.



Ao perceber, o homem da lei entra em desespero e começa a atirar feito um louco. O cara não pára de atirar; a tentativa de fuga é em vão, os monstros acabam pegando o cara que para infelicidade do piloto, não solta o gatilho e o fuzila. Além de estar sendo devorado vivo, o helicóptero cai sobre ele e os zumbis.



Ignore o fogaréu e siga para a porta. Agora que você está no corredor, pegue uma Green Herb. Mais à frente você vai ver uns corvos batendo um rango. Se você não gastou munição, derrube somente alguns dos bichos de pena e pegue mais munição no corpo do policial. Apenas destranque a primeira porta e vá para a outra no fim do corredor. Opa! Tem dois Lickers, apenas vá para a porta mais à frente.



Você chegou numa sala

com baú. Pegue uma caixa de munição, o Secretary's Diary A e um Ink Ribbon sobre o balcão. Sobre o sofá está a Small Key. Leve apenas sua arma e munição, deixe o resto no baú e vá para a porta ao lado. Você está na parte de cima da sala principal, faça com que Leon baixe a escada.



Continue na parte de cima e vá para a outra extremidade. Puxe a arma e vá derrubando os zumbis até chegar à parede onde você vai pegar a Unicorn Medal. Agora vá para a escada, desça e coloque a Unicorn Medal na fonte e pegue a Spade Key. Não esqueça de pegar a Shotgun sobre o balcão e, se quiser, também tem um Ink Ribbon perto da máquina de escrever. Obs.: ande com a arma, mas não gaste munição por enquanto.



Agora volte até onde você abateu os corvos e entre pela porta que você destrancou (ignore os Lickers novamente no caminho). Há três Herbs, pegue elas e combine uma com a outra. Assim que você entrar pela porta de baixo, não esqueça de pegar munição no corpo do policial.



Quando entrar na sala, vá pegar a Valve Handle no armário como mostra a foto. Dê uma passadinha na pequena sala onde está o cofre, use a combinação 2236 e pegue uma caixa de munição para a Shotgun e o Police 1F Map. Tem uma Green Herb atrás da mesa. Agora vá para a

onde o helicóptero caiu.



Entre no corredor do lado esquerdo da porta e use a Valve Handle. Depois que a caixa d'água estourar e apagar as chamas, vá para a fumacinha como mostra a foto e pegue munição de Hand Gun. Munição? Estranho elas resistem ao fogo? Será que a Capcom vacilou ou a munição é resistente ao fogo? Deixa pra lá...



Ao voltar para a porta, aparece mais um helicóptero. Dessa vez o mesmo solta uma das seis cápsulas que carrega e do objeto em queda livre sobre a delegacia, surge uma figura imensa que ao cair, mal se abala. Essa figura vai lhe pentelhar durante o resto do game. Depois que você cruzar a porta, parte do teto vai cair e selar a passagem.



É bom você estar com a Shotgun e não ter desperdiçado tiros. Equipe a arma e fique esperto, agora você vai dar de cara com um gigante chamado Mr. X. Não marque bobeira com ele e não o deixe se aproximar muito de você. Dê uns nove tiros de Shotgun e ele vai cair, no corpo dele, você vai pegar uma caixa de munição. Siga normalmente para o corredor onde estão os Lickers.



Na hora de encarar os bi-

chos, use a Shotgun (se ainda tiver tiros) e depois siga para a porta após o bico do helicóptero que antes, por causa das chamas, você não tinha acesso.



Vá para o ponto indicado pela foto e você vai encontrar uma caixa de munição para a Shotgun. Num vaso grande e preto à direita da sala tem um Ink Ribbon e mais à frente você vai pegar o Blue Card Key que está sobre as caixas ao fundo. Depois que você for embora, um Licker vai cair pelo teto de vidro. Você pode matá-lo agora ou ir embora e matá-lo depois; de preferência mate-o depois. Agora que pegou o cartão, siga para a sala principal (onde você usou a Unicorn Medal) e vá ao computador para abrir algumas portas.



Depois que abrir as portas, entre na primeira do lado esquerdo. Detone os três zumbis que se encontram nesta sala, aproveite para aliviar seu inventário. Você pode pegar o Police Memorandum. No baú, pegue a Small Key e use-a na gaveta mais a frente. Vá para a porta mais adiante.



Quando estiver no corredor, pegue munição para a Hand Gun no corpo do policial e entre na primeira porta. Ao entrar, você pode pegar o Patrol Report logo de cara. No armário amarelo tem um Ink Ribbon e mais ao fundo em cima da estante, tem um F. Aid Spray. Volte ao corredor e vá até o fim dele, onde você vai encontrar uma Green Herb.



Pegue o corredor à sua frente, quando estiver quase de frente para uma porta... *Todo mundo para-do, é a polícia!* Olha a polícia, os caras estão dando uma batida rotineira. Assim que os oficiais mortos da lei entrarem, dê um único tiro neles de Shotgun, caso ainda tenha munição. Entre pela porta dupla ao lado.



Vá para a saleta mais ao fundo da classe. Use o isqueiro na lareira para poder pegar a Red Jewel, depois vá para o fundo como mostra a foto e pegue munição para a Hand Gun. Ao sair da saleta, vire à esquerda (do personagem) e pegue o Operation Report 1, retorne ao corredor seguindo para a próxima porta. Na parte de baixo da escada você vai encontrar duas Green Herbs. A porta ao lado das ervas lhe dá acesso para a Dark Room, nela você vai poder revelar os filmes (Film) que você vai encontrar durante o game. Aproveite para pegar munição numa das gavetas perto do baú e o Operation Report 2 sobre a mesa; tem também um Ink Ribbon.



Saia da sala e suba a escada. Lá em cima, você vai encontrar duas estátuas; empurre a do lado direito para o chão de destaque mais escuro do lado esquerdo e a estátua do lado esquerdo para o chão de destaque mais escuro do lado direito. Um som vai confirmar quando você colocar as estátuas no lu-

gar certo. Depois de pegar a segunda Red Jewel, atrás da estátua central, tem uma caixa de munição para a Hand Gun.



Assim que você cruzar a porta ao lado das estátuas, vá para a sala da S.T.A.R.S., mas antes disso detone alguns mortos. Caso ainda tenha munição de Shotgun, espere eles ficarem juntos e então... BOOM!



Dentro da sala você pode pegar munição atrás da mesa junto aos troféus como mostra a foto acima. Veja uma fotografia da galeria de RE1. Pegue também o Chris's Diary e a Magnum que está dentro do armário de metal junto a porta.



Saia da sala e vá para a porta no fim do corredor. A porta está aberta! Na sala a seguir você vai encontrar Sherry, que sai correndo de você. Pegue a Diamond Key, tem munição para a Shotgun no armário aberto.



Ao voltar, finalmente um rosto conhecido. Claire se reencontra com Leon. Ela pergunta se uma garotinha passou por aqui, e ele confirma. É até estranho ver uma criança circulando pelos arredores. Depois, Leon entrega um rádio para a mina, para se manterem em contato. Fugindo um pouco da estraté-

gia, o rádio parece um celular, não acham? Voltando...



Depois do bate papo, vá para uma porta junto a mesinha e ao cruzá-la, você vai ver uma mortalha invadir a delegacia. Isso é ruim, muito ruim!



Você está na biblioteca (que informação!). Suba a escada ao lado da porta e vá para o fim do estreito corredor ignorando a porta de cima. O chão vai se quebrar com Leon. Mais à frente acione o botão para empurrar a estante. Saia e mexa nas duas estantes do lado esquerdo, assim que aparecer as opções, coloque em Right e o quadro vai baixar. Agora você pode pegar o Bishop Plug. Numa mesinha abaixo da escada tem uma Red Herb e ao lado, a porta que vai lhe dar acesso novamente para a sala principal.



Agora vá para a sala onde caiu um Licker do teto e não esqueça de levar as duas Red Jewels. Use-as nas estátuas laterais para a maior revelar um compartimento no qual você vai pegar o King Plug.



Vá para perto da Dark Room, no fim do corredor tem uma porta que, agora que você tem a Diamond Key, pode ser aberta. Assim que você entrar, pegue munição numa das gavetas à direita (do per-

sonagem) e nas gavetas de trás você pode pegar um filme (Film). Depois vá para a porta com luz vermelha e do outro lado prepare-se para a matança.



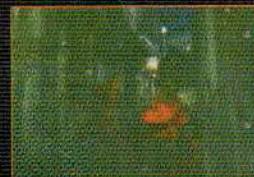
A sala na qual você está, tem uma Green Herb logo de cara. Tem cinco zumbis, faça uma limpeza pela área (mate-os) e pegue a Heart Key sobre a mesa na salinha. Mais ao fundo e do lado direito sobre uma mesa, tem mais uma Small Key e no armário perto de uma (outra) mesa virada tem munição. Saia pela porta junto à mesa virada, na sala principal suba a escada e vire à esquerda.



Vá para a porta perto da escada na biblioteca e use a Small Key na gaveta para pegar partes da Hand Gun. Pegando as partes, combine-as com a arma de mesmo nome para obter a C. Hand Gun. Mais rápida e mais tiros para gastar com facilidade; você pode optar pelo tiro normal, basta colocar em manual (isso pode ser feito quando estiver no seu inventário). Vá para a sala onde você pegou a Valve Handle e no corredor onde está o corpo do policial, use a Heart Key para abrir a porta do lado esquerdo.



No novo corredor, tem duas Green Herbs e mortos, vá matando os caras e desça a escada ignorando a porta ao lado. Na parte de baixo, tem quatro portas. Vá para a porta ao fundo do corredor do lado esquerdo. Após a porta segue um corredor bem sujo e, nele, uma Red Herb.



Mais ao fundo para um outro corredor a céu aberto, mate os cachorros e entre pelo bueiro. Lá embaixo, você vai encontrar uma sala com baú e uma máquina de escrever.



Voltando ao corredor depois da escada... Na primeira porta do lado direito (do personagem) assim que você desce a escada, você vai encontrar uma Green Herb e mais ao fundo um puzzle a ser resolvido. No painel coloque Up, Dow, Up, Dow, Up, um pequeno painel na porta ao lado vai ficar verde. Ainda na sala pegue o Police B1 Map do lado direito e do lado esquerdo (do personagem), junto a uma mesinha com um cano, tem munição.



Cruze a porta perto da placa escrito "Parking" e no estacionamento, Leon quase leva um tiro. O disparo foi dado por Ada (Ada Wong). Esse nome não lhe é familiar? Sim, ele foi usado no computador em RE 1, foi uma grande confusão na hora dos dígitos! Opa, Isso é passado, agora vamos voltar à estratégia. Ela pede desculpas a Leon. Ele pergunta o nome dela e o que ela está fazendo ali e papo vai, papo vem. Ada menciona que está procurando por um repórter chamado Ben. Ela pede ajuda para empurrar o carro que está bloqueando a porta; vá lá e empurre o carro! Antes de cruzar a porta, vá para a direita da tela e pegue uma Green Herb; depois vá para a porta que você e

Ada revelaram. No corredor Ada sai correndo. Leon pede para ela esperar, e ela não responde.



Mais à frente, ignore a primeira porta e vá para o fim do corredor. Lá você pode pegar mais um filme (Film) sobre uma mesinha, depois entre pelo engradado. Na primeira grade da prisão tem duas plantas, uma Green e uma Red Herb, pegue-as e combine-as.



Vá para o engradado ao lado e você vai encontrar com Ben (Ben Bertolucci). O cara tá numa boa, parece que nem sabe a situação em que a cidade se encontra. Ada aparece novamente e começa mais um blá, blá... Informação vai e vem; de repente um grito de agonia é ouvido por todos. Ada sai correndo novamente, deixando Leon outra vez para trás. Antes de você ir embora, não esqueça de pegar a Manhole Opener no armário ao lado. O mapa vai indicar para onde você deve ir.



Agora que você está no corredor que o mapa indicava, virando à direita no corredorzinho, tem dois cachorros atrás das grades (eles estão em cana!). No fundo tem uma Red Herb e caso a pegue, os apodrecidos vão partir para cima de você. Uma coisa legal de se fazer é usar a Shotgun na hora exata em que um deles pular em você; a cabeça do bicho vai pro saco! Opa, tem uma Blue Herb na primeira jaula.



Depois de encarar as carcaças de cachorro, vá para o bueiro e use a Manhole Opener. Na parte baixa com muita água (de onde será essa água?), detone duas aranhas, basta dar três tiros de Shotgun em cada uma delas e não terá problemas. Caso não tenha ou não queira gastar munição, esquive-se delas indo pelo canto da parede, mas você corre o risco de ficar Poison. Se isso acontecer, use a Blue Herb.



Após subir a escada, vá para a primeira porta do lado esquerdo (do personagem). Pegue os plugs e a Magnum. Deixe a Hand Gun (junto com a munição). Vá para a outra porta e do outro lado da sala, encaixe os plugs no painel do lado da porta e depois volte. Ada vai aparecer novamente. Leon tem a oportunidade de se apresentar, mas ela pede ajuda (outra vez) para entrar pela abertura e olhar o que tem do outro lado.



Ada dá de cara com Sherry, que sai correndo outra vez. Ela deixa cair o seu pendente, no qual tem uma foto de Sherry com seus pais. Ada entregará o pertence a garotinha? Por enquanto ela o carregará consigo.



Agora você vai controlar Ada. Assim que sair, tome

cuidado com quatro zumbis; três podem andar e um está estirado no chão. Ada carrega uma foto dela e de seu namorado; John (nome usado no computador em RE1).



Vá para uma entrada do lado direito e desça pelo pequeno elevador, pegue a munição para a Shotgun e suba novamente. Vá para a outra porta que dá acesso a uma sala onde você pega o S. Disposal Map na parede. Desça os degraus e empurre a primeira caixa da direita; passe por cima da caixa à esquerda, desça por trás e a empurre; por último (lógico) empurre a caixa junto à parede do lado esquerdo. Suba até o painel (perto de onde você pegou o mapa) e acione o botão do painel para fazer a água erguer as caixas. Passe pela ponte que se formou e pegue a Club Key, depois retorne até o ponto de onde você veio (no qual Sherry foge).



Ada vai jogar a chave e a munição (se você a pegou) para Leon e vai embora outra vez. Claire vai entrar em contato, ela vai explodir a porta próximo ao helicóptero, e você vai ter que ir até lá.



Na volta, você vai avistar dois cachorros; simplesmente ignore-os e passe correndo. No próximo corredor, vai ter dois zumbis, detone-os e siga direto para a segunda porta dupla mais ao fundo e do lado direito. Com a Club Key, você vai ter acesso ao necrotério. Tenha a Shotgun à mão para facilitar o trabalho.



Dentro, há dois Lickers. Não pense duas vezes, bala neles! Assim que os matar, vá para uma prateleira ao fundo, pegue o Red Key Card e vá para a porta no corredor com a luz verde.



Use o cartão no painel e entre. Dentro você vai poder pegar dois itens que dão um grande auxílio durante o game. Você pode pegar um deles ou os dois.



Pegue apenas o Side Pack. Caso você não pegue ou se já pegou a Submachine Gun com Claire, mais tarde você vai pegá-la. Não esqueça de pegar as munições de C. Hand Gun e Magnum.



Agora, vá para a escada e ao subir de volta ao corredor com as janelas quebradas, mais zumbis estarão presentes. Espere os dois do lado da escada ficarem juntos, atire na cabeça deles com a Shotgun e não esqueça de matar os outros mortos no corredor. Entre pela porta do lado da escada.



Vá para o terceiro armário de metal (da esquerda para a direita), nele você

vai pegar munição para a Shotgun. No quarto ao lado sobre a mesinha, tem munição para a Magnum e na cama tem o Watchman's Diary. Depois disso, volte para o corredor e siga normalmente para a porta que vai dar acesso para a sala onde você pegou a Valve Handle, vá para a porta do outro lado da sala e vire à direita (do personagem) e vá para a porta no fim do corredor.



No corredor há três portas. Na primeira porta, você vai encontrar uma garrafa de F. Aid Spray sobre a mesa; não a pegue ainda! Vá para o fundo, pegue o Rook Plug na estante de metal e equipe a Shotgun. Assim que você pegar a garrafa, um Licker vai pular da sala ao lado. Mate ou morra, quer dizer, fuja!



De volta ao corredor, entrando na sala ao lado, tem munição para a Hand Gun na estante do lado da porta e mais um Licker. Agora vá para a porta verde (é bom você pegar a Red Herb). Assim que você entrar na nova sala, vire a esquerda (do personagem) e pegue um F. Aid Spray atrás da mesa para a qual as câmeras estão voltadas. Use o isqueiro no forno ao lado. Acendeu, ótimo! Agora vá para os três bustos que estão ao lado e faça o seguinte. Acenda primeiro o busto do meio, depois o busto da direita e por último o busto do lado esquerdo.



Assim que você comple-

tar essa seqüência, Mr. X vai entrar na sala, só que ele não vai usar a portal. Você pode pegar a pequena engrenagem (Golden Cogwheel) e fugir ou encerrar o gigante! Caso queira a segunda alternativa, uns tiros de Magnum vão dar conta do recado. Quando ele cair, não esqueça de pegar munição no corpo dele. Se ainda não pegou, pegue a Golden Cogwheel e vá para a sala principal.



Quando estiver para chegar no fim do corredor, Mr. X vai abrir outra porta para tentar te pegar de novo. Tente fugir pelos cantos da parede ou... mais alguns tiros resolvem o problema. Novamente não esqueça de pegar mais munição no corpo dele. Na sala principal, suba a escada e tome cuidado com um Licker. Vá para o corredor onde está o que restou do helicóptero (quantas vezes esse nome já foi mencionado?).



Chegando perto da máquina destruída, a porta vai estar aberta, ou melhor, destruída. Na sala não tem muito o que investigar. Pegue o Chief's Diary na cadeira atrás da mesa, vá para a outra porta. No corredor, uma grande estátua de um tigre. No fim do corredor tem uma outra sala. Dentro da caixa no fundo da pequena sala, você vai pegar a Crank e do lado direito da lareira o Secretary's Diary B. Volte e equipe a Magnum (de preferência) ou a Shotgun.



Na hora de ir embora chegando ao corredor, nova-

mente Mr. X vai pintar no pedaço. Uns quatro ou cinco tiros de Magnum vão derrubá-lo.



Siga para a biblioteca e suba a escada. Obs: esteja com a Golden Cogwheel e a Crank em mãos. Na biblioteca, suba a escada e vá para a porta. Você vai pintar na parte alta da sala principal, vá para a porta do lado direito (do personagem).



Use a Crank no ponto indicado pela foto, para baixar a escada.



Subindo a escada, encaixe a engrenagem junto com as outras e acione-as. Uma passagem se revela. Na passagem você pega o último plug, o Knight Plug. Assim que você descer, um grito!



Vai pintar uma cena onde alguma coisa acerta Ben. Assim que acabar a cena, vá imediatamente para lá. Chegando até Ben, o estado do cara é deplorável. Ele entrega uma carta a Leon e pouco depois, ele morre. Ada entra em seguida.



Os dois começam a ler a carta e Ada (dessa vez) fala com Leon e vai embo-

ra novamente. Claire entra em contato dizendo que vai continuar pelas ruas de Raccoon, na qual Leon fala que está repleta de zumbis. Ela não dá a mínima e desliga o celular... quer dizer, o rádio! O cara não tem jeito para conversa... Entre pela primeira porta no corredor e desça pelo bueiro. Já do outro lado, vá na primeira porta. Na sala onde está o baú, leve a Magnum e munição para ela (lógico) e a C. Hand Gun; leve o resto dos plugs e umas plantas (só para garantir). Saia e vá para a próxima porta.



Você agora vai encarar William. Ele é bem fácil de ser derrotado. Dê uns tiros de Magnum nele e de C. Hand Gun caso não tenha munição suficiente, quando ele ficar meio devagar e gritar, pare de atirar. Ele não vai cair no chão e morrer como a outra aberração que se encontraria neste local (no primeiro cenário). O cara se joga andar abaixo!



Vá para o painel e coloque os plugs que restam.



Ada vai aparecer. Leon bancando o dono da mina, passa uma bronca nela. Será que daí em diante começa a pintar um "Clima" entre os dois? Retornado outra vez à estratégia... Depois do blá, blá, blá, desça no líquido esverdeado e vá para a porta, por enquanto, um lugar tranquilo. Sobre a mesa no meio da sala, você pega o Sewer Manager Fax; num armário mais ao lado tem uma

caixa de munição para a Hand Gun.



Caso você empurre o armário (como mostra a foto acima), uma passagem será revelada. Dê uma descida. Lá embaixo você vai encontrar munição para a Shotgun e para a Magnum.



Logo no começo, vire à direita (do personagem), use o isqueiro para acender a lampion. A iluminação vai revelar a munição para a Magnum. Mais ao fundo, acenda a outra lampion e pegue munição para a Shotgun na prateleira de metal. Volte! Deixe o que você não vai usar no baú e pegue a Valve Handle. Tem um F. Aid Spray no armário perto do elevador. Assim que você descer, aparece uma mulher correndo. Como de costume, Ada sai em disparada e quase leva um tiro. Para sorte da mina, Leon dá um mergulho sobre Ada e acaba levando o tiro no lugar dela. Esse cara é muito azarado! Ele perde a consciência e novamente você vai controlar a gata.



Pegue o Sewer Map na parede e siga Annette. Ao subir a escada, saia em linha reta para as baratas não lhe pegarem. Mais à frente, Annette (com a pontaria que os produtores do game lhe deram) dá um disparo certeiro na arma de Ada. Nossa, que precisão! E mais um desfecho começa. Não pinta aquela imensa cena em CG, mas simplesmente Annette fala sobre o pendante que está

com Ada. Rola a briguinha e como muitos já sabem, Ada Wins!



A briga não era pelo pendente, e sim pelo que se encontrava atrás da foto de Annette, Sherry e William; o G-virus. Obs: para quem não sabe, Annette e William são os pais de Sherry. Agora atravesse a ponte e desça as escadas, Ada vai ficar esperando... o quê?



Leon retoma a consciência. Não vá para o elevador do lado direito (do personagem), vá para a porta por onde Ada passou. Vá para o lado esquerdo (do personagem) perto da escada que você não vai poder subir ainda. Suba na parte seca do lado esquerdo (do personagem) onde tem dois corpos. Nesses corpos, você vai encontrar uma Small Key e a Wolf Medal.



Agora, volte para o corredor onde você foi baleado e vá para o elevador que não foi recomendado a pouco. O mesmo vai lhe levar para uma sala meio parecida com a anterior (onde tinha o baú). Dentro de uma bolsa preta, você vai pegar uma caixa de munição. Do lado do elevador, tem uma porta. Nessa porta você vai usar a Small Key.



Desça a escada e logo de cara pegue munição para a Magnum, ignore a porta

do lado esquerdo. Do lado direito tem um zumbi escondido, fuzile-o!



Mais ao fundo, numa prateleira do lado esquerdo (do personagem) tem munição para a Shotgun. Caso você queira dar uma olhada no que se esconde atrás da porta, não há nada de muito especial. Aqueles que tiveram participação da estratégia da Claire logo vão reconhecer o local. Volte para a sala com a bolsa preta.



Tem uma porta perto do baú, certo? Essa porta leva você para a sala do chefe Irons, lembra a sala onde você pegou a Crank? Ela vai dar acesso para lá. Nada de especial, apenas três zumbis durante o caminho. Continuando da sala com a bolsa preta...



Certifique-se de que você está com a Wolf Medal e a Valve Handle (isso já não foi dito?). Bem, como você não pode passar pelo mesmo local por onde Ada passou, o jeito é ir pela água esverdeada. Você vai encontrar duas aranhas que vão ficar vagando pelo teto. Não desperdice munição com esses aracnídeos, deixe-os para trás e atravesse o portão mais ao fundo.



Use a Wolf Medal no painel perto da cortina de água. Cuidado com essas

aranhas! De preferência, mate-as. Depois suba no espaço seco ao lado e entre pela porta.



Uma sala com mais líquido verde! Blue Bush do lado da porta, caso esteja poison. Vá para o ponto indicado pela foto e use a Valve Handle. Uma ponte vai baixar e ao atravessá-la, use do outro lado novamente o já mencionado item para fazer com que a ponte suba novamente. Na mesa ao lado você pode pegar um Ink Ribbon, ao lado munição para a Shotgun e duas Green Herbs.



Do outro lado da porta, um corredor que termina num amontoado de entulho. No ponto mostrado pela foto, você pega mais um Ink Ribbon. Ao chegar à Ada, o cara começa a passar mal (depois de tanto correr, corre, só agora o cara vem sentir-se mal?). Ada faz um curativo para estancar o ferimento de Leon e depois os dois voltam à ativa. Depois que subirem a escada, atravesse a ponte e vire à esquerda.



Pegue a Eagle Medal do lado do corpo. Em cima do complexo painel ao seu lado, você pega o S. Manager's Diary.



Vá para o outro lado e use a Valve Handle outra vez para fazer com que o ven-

tilador pare de girar. Quando subir não fique preocupado com as baratas, elas sumiram!



Vá para a cortina de água. No caminho, você vai encontrar companhia. Não fique muito distante dos mortos e depois de Louis e Clark (só que não tem nenhum Superman) entra em ação a dupla Ada & Leon; combinou legal! Ada vai entrar em ação atirando junto com Leon. A mina é boa de tiro!



Chegando ao bendito painel, ponha a Eagle Medal. A cortina de água vai cessar. Entre pela porta que estava atrás da cortina. Um pequeno tremor acontece enquanto você está indo para a próxima porta.



Opa, cadê o bondinho? Vá para o painel do lado direito e acione o botão, o transporte vai chegar.



Uma mão atravessa o metal e derruba Ada. Toda vez que cair uma poeirinha, saia de baixo e atire na mão.



Assim que você sair, do lado esquerdo (do personagem) tem um Lançador de Flare. Use o isqueiro e

o clarão do tiro vai revelar a Weapon Box Key. Daí, siga para entrada na outra extremidade do corredor.



Mais um corredor (tá ficando meio chato mencionar essa palavra), vá exterminando os podres e Ada vai entrar novamente em ação! Do lado esquerdo você pega a Shotgun Parts, e do lado direito está a saída (óbvio).



Caso esteja com a Shotgun, combine-a com as partes que você pegou. Dê um tiro em algum zumbi e você vai deixá-lo em pedaços. *Mais um morto estará... morto!* Essa frase doeu! No novo corredor, à sua direita você tem uma Green e uma Blue Herb. Do lado esquerdo, a saída vai levá-lo para um lugar seguro com baú. Sabemos que o espaço no seu inventário tem um certo limite, portanto deixe os itens no baú e volte para pegar o que não conseguiu, isto é, se você quiser, OK? Voltando... A sala na qual você se encontra, tem munição para a Custom Shotgun e para a Magnum. Num armarinho perto da porta tem uma garrafa de F. Aid Spray.



Ada vai ficar esperando e mexendo no painel de controle. Deixe todos os itens, só leve um recarregador de life e uma arma (de preferência a Magnum). Saia pela porta e vá para perto do latão virado e pegue uma caixa de munição para a Hand Gun. Na parede do lado direito da porta, você pega o Factory Map.



Desça pelo pequeno elevador. Após a porta, você chegou num lugarzinho bem estranho. Mais ao fundo você pega a C. Panel Key. No lado esquerdo (do personagem), você pode dar uma olhada pelo monitor e olhar o que se passa.



Oh não, que programa chato! Mr. X detona a câmera (vai ver ele não gosta de aparecer na TV). Equipe a Magnum e dê uns quatro ou cinco tiros nele para deixar o cara fora do ar. Assim que o brutamontes cair, não esqueça de pegar munição no corpo dele.



Depois de tudo, volte para onde Ada ficou e use a C. Panel Key do lado direito dela; pegue a C. Shotgun. O vagão vai subir. Vá até lá e mexa no painel do lado da máquina. Quando estão descendo, uma mão atravessa o metal (de novo) e atinge Ada em cheio. Ela cai e perde os sentidos. Saia da máquina com a Magnum ou a C. Shotgun em mãos.



Assim que você sair e chegar na parte de trás da máquina, a figura monstruosa de William vai aparecer. O cara está pior do que antes, porém mais violento também. Fique esperto na hora de correr. Não corra para os cantos, pois se você se distanciar muito dele, o cara vai atrás

de você cortando caminho por cima da máquina.



Não fique perto de William quando ele abrir os braços, ele vai aplicar um combo de quatro hits em você! Uns nove ou dez tiros de Magnum ou uns oito de C. Shotgun vão dar conta dele. Quando desistir, ele vai pular fora. Depois que você voltar para dentro da máquina, o transporte vai parar.



Saia, vá para a parte de trás da máquina e entre pela abertura de ar. Leon chega num outro lugar estranho (estranho por pouco tempo), o imenso elevador desce. Esse cara é azarado mesmo! Atrás de você tem um elevador que não funciona ainda e do seu lado uma porta que dá acesso para um lugar bem parecido com uma usina.



Nesse local estranho, depois da caixa, tem um baú e uma Green Herb. Volte e empurre a caixa para cima do elevador de carga e acione o painel para poder descer.



Fica meio complicado explicar como empurrar a caixa, mas vamos tentar! Primeiro, empurre ela para fora do elevador e do elevador para junto da grade do lado direito (da tela). Para facilitar, fizemos uma seta para indicar a trajetória da caixa. Muitos vão pensar, "que coisa idiota",

mas para nós é lei explicar. Assim que a caixa for empurrada até o seu limite, não suba nela agora. Marque bem este local, você vai voltar mais tarde aqui. Vá para um corredor que está na mesma direção só que do outro lado da tela. Mais um corpo...



Perto do cadáver você pega o P-epsilon Report, mais ao fundo você vai pegar (no meio de umas latas viradas) munição para a C. Shotgun e na mesinha perto da máquina de escrever tem um Ink Ribbon.



Vá para uma entrada (no fim do corredor que cruza o mesmo por onde você empurrou a caixa) e desça pelo elevador mais ao fundo. Tenha uma arma a mão e detone dois Lickers. No fim do corredor, acione o botão no painel para ligar o elevador (lembra da porta que estava trancada?). Vá para lá.



Assim que entrar no elevador, você vai notar dois painéis (um ao fundo do elevador e outro do lado da porta de entrada). Acione o do lado da porta.



Ao sair, há alguns zumbis mais à frente. Caso você queira ir na máquina onde Ada desceu, ela não se encontra mais lá. Esquerça, não dá para abrir a porta da sala por onde

você passou, pelo menos não agora!



Vá para a entrada do lado (onde os zumbis estavam bloqueando) e assim você vai chegar na sala central. Só um lembrete, o caminho azul leva você para a área leste "East Area"; e o vermelho leva você para a área oeste "West Area". Vá pelo caminho iluminado de azul. Depois da porta, vá para uma outra cobertura com uma camada de gelo no fim do corredor.



Lá, você vai encontrar uma garrafa de F. Aid Spray e o Fuse Case. Ponha o fuse case na máquina do lado direito para poder formar o Main Fuse. Saia da sala, vá para a sala central.



Ponha o Main Fuse. Vá para a porta na West Area (o corredor vermelho) e no outro corredor, abra a primeira porta. Vai ter dois monstros-plantas, não os detone ainda. Vá para a porta no fim do corredor. Mate os três zumbis e no armário de metal do lado da porta, você pode pegar (se tiver dois espaços no inventário) o Flamethrower.



Em cima do computador do lado do armário de metal, você pode pegar o Lab Security Manual. Sobre a cadeira azul você pega o User Registration e do

lado, o Lab Card Key. Se você está poison, não há problema; tem Blue Bush na sala em que você está. Vá para a entrada de ar no canto da sala, mas não ande ainda.



Cuidado com os dois Lickers, use a C. Shotgun. No armário ao fundo você pega duas caixas de munição, e sobre a mesa do lado da porta um Ink Ribbon. Agora você tem de usar o Flamethrower para detonar as plantas na volta, tente economizar o máximo que puder! Atrás da porta de onde as plantas saíram, tem mais uma delas. Está fraco de life? Tem duas Green Herbs atrás do monstro-planta. Desça a escada e equipe a Magnum ou a C. Shotgun (se preferir).



Mais Lickers na área; são três no total. Tome um extremo cuidado com os linguarudos. Não espere que eles partam para cima. Bala neles. Há três Green Herbs.



Você pode pegar o mapa do laboratório (Laboratory Map) na luz azul. Caso seu inventário esteja sobrecarregado, vá no baú. Deixe tudo (menos o Lab Card Key, a Magnum e a C. Shotgun), pegue a W. Box Key e vá para a sala ao lado.



Use a W. Box Key no armário com luz azul. Você

vai pegar partes da Magnum, combine com a respectiva arma para formar a Custom Magnum. Saindo pela outra porta, um longo corredor. Vá para a porta do lado esquerdo (do personagem).



Na sala, mais zumbis! Uma boa manha a ser feita é você fazer com que eles fiquem em fila e dar um disparo certeiro com a C. Magnum. Numa mesa mais ao fundo, você pega a Power Room Key. Volte e vá para o corredor com ovos.



Você vai enfrentar uma mariposa gigante, é demorado mas uns tiros de C. Shotgun resolvem.



Depois vá para o computador mais ao fundo. Mate as larvas em cima do teclado e no computador digite GUEST. Tudo certo, agora siga para East Area (o corredor com luz azul). Tem duas portas que você não abriu. Vá primeiro na porta que fica perto da placa escrita East Area. Assim que entrar, detone o monstro-planta na sua frente. Acenda a luz, onde estava escuro você vai encontrar munição para a C. Magnum, isso se você detonou o outro monstro-planta. Saia e abra a porta ao lado.



Mais ao fundo tem um painel e uma porta onde indicado que é necessário

duas pessoas para abrir. Agora você pode abri-la no segundo cenário do Leon! Veja mais explicações mais à frente. Bem, abra a porta e você vai dar de cara com três Lickers.



Use a C. Shotgun (se ainda tiver munição) e, depois de matar as criaturas, explore o local.



Mais ao fundo você pode pegar a Submachine Gun, isto é, se você não a pegou anteriormente.



Agora volte até o elevador. Certifique-se de que está levando a Power Room Key. No fim do corredor, Annette aparece e começa a falar que Leon matou William e que ele é um espião. Pouco depois, aparece Mr. X e Annette foge; sobrou para você de novo. Uns quatro ou cinco tiros de C. Magnum derrubam o cara; reviste o corpo e siga para a porta no fim do corredor.



Lembra-se da caixa que você empurrou? Vá para lá e a P. Room Key vai permitir a sua passagem através da imensa porta de metal. Quando chegar no meio do corredor, Mr. X vai aparecer outra vez. Pô, esse cara não vai parar de atormentar? Pouco espaço para fugir ou atirar, mas Ada aparece e começa a atirar no brutamontes e ele acaba esquecendo Leon e vai atrás de mina.



Ada manda Leon correr. Mr. X pega a mina pelo pescoço e ao mesmo tempo Ada acerta vários tiros nos olhos do gigante. Sem enxergar e mais furioso do que nunca, Mr. X arremessa Ada violentamente contra o painel e uma grande e provável hemorragia acaba dando pouco tempo de vida.



O gigante levou tanto tiro na cara e sem enxergar, acaba caindo num tanque de metal derretido. Nota 6 para o mergulho do cara!



Leon apenas conforta a dor de Ada. Pouco depois, acaba rolando o primeiro e único beijo entre os dois e em seguida Ada morre. Realmente, o azar de Leon é fora do comum! O sistema de auto-destruição do laboratório foi ativado. Depois que Leon se despedir, pegue a Master Key perto do corpo de Ada e vá para a porta. Do outro lado, Claire entra em contato outra vez com Leon, ela pede para ir buscar Sherry, o mapa vai indicar o local. Vá para o elevador, depois siga para a porta perto do vagão, ela só podia ser aberta com a Master Key.



Leon vai levar Sherry para o elevador e já dentro do mesmo, acione o painel ao fundo. O elevador vai levar você diretamente para a área onde está o trem. Leon vai deixar Sherry dentro do trem.



Agora vá para a porta do lado direito (do personagem) e siga até o terceiro vagão, onde você vai pegar a Platform Key. Lembrete, fica a seu critério salvar o seu progresso. No baú deixe tudo, menos a chave que você acabou de pegar, e leve a C. Magnum, munição uns dois F. Aid Spray ou ervas combinadas. Volte para onde está Sherry e saia pela outra porta na qual você entrou no trem. Vire à esquerda (do personagem), siga para um portão, use a Platform Key e descarte-a. Assim que você pensar em andar, começa a correria; tem um baú atrás da escada. Suba a escada e ao passar por cima do trem, vá para um painel à sua frente.



No painel, você vai pegar dois plugs, o Joint N Plug e o Joint S Plug. Siga para uma porta de baixo da escada. Do outro lado, use os dois plugs no painel do lado do computador e a força vai ser restaurada e depois um blecaute.



Surgindo do nada, Mr. X reaparece mais monstruoso do que nunca e mais ágil também. Não fique atirando nele, faça o seguinte: toda vez que você estiver longe dele, o cara vai vir rasgando. Assim que ele vier nas investidas (e pode ter certeza de que ele vai vir), note que ele só usa o braço esquerdo. Então passe pelo lado direito dele e nunca fique próximo a ele. Até pegar a manha vai demorar um pouco, mas depois fica muito fácil. Você vai ter que agüentar com

o cara por um certo tempo.



Uma pessoa no meio da escuridão vai jogar a Rocket Launcher. Essa pessoa lembra alguém para Leon, será Ada? A pessoa vai embora, não se precipite em pegar a arma. Tente fazer com que Mr. X siga você até a porta e então volte para pegar a arma. Dê um único tiro na direção do cara e é Game Over para o gigante. Siga para perto da entrada no vagão do trem, mas não entre ainda. Lembrete, guarde o último tiro de R. Laucher.



Passe pela porta e mais à frente num painel, abra a porta que impede a passagem do trem. Cuidado com alguns mortos no caminho.



Agora vá para o trem e assim que entrar, vire para o lado esquerdo (do personagem), suba a escada e entre pela porta. Vá no manche, empurre-o (aperte o botão) e você acaba de ligar o trem.



Assim que o trem estiver em movimento, Claire vai aparecer e por muito pouco consegue entrar no trem. Estrondos e explosões, e agora tudo acabou. Não, Sherry ainda está mal! Claire está com a cura, vai tudo acabar bem? Claro, tudo certo. Tudo acabou, mas Claire ainda tem que encontrar seu irmão.



Leon se despede (de novo) de Ada e tudo acaba. Agora é só curtir o fim... Opa, não largue o controle! Um tremor abala os pensamentos de Leon e o trem. Saia da cabine e vá para a porta que dá acesso para o segundo vagão. Assim que você sair, o detonador do trem vai se auto-acionar. Você tem 2'00"00 para escapar... do quê? A porta está trancada, o jeito é ir para os outros vagões.



Você vai encontrar uma criatura que a um bom tempo não vê, William. O cara perdeu por completo os traços e as lembranças humanas que tinha. Use a R. Laucher, finalize com alguns tiros de Magnum e volte para o vagão onde Claire e Sherry estão. E um corre, corre, está para acontecer. O final é melhor você mesmo ver, também acabou o espaço reservado para este game.



Depois dos créditos, o Status do seu jogo será mostrado. Sua nota, o game que você terminou, o seu tempo e quantos saves usou. Agora para abrir a porta, é simples. Basta que no primeiro cenário de um dos personagens, você mexa no painel do lado da porta e acabe o game. Terminando, você habilita o segundo cenário de um dos personagens (no nosso caso foi o de Leon). Agora jogue no segundo cenário do personagem que você habilitou e quando mexer no painel, você poderá entrar. Tem também a aventura do quarto sobrevivente, mas isso é outra história...

TENCHU

Mais um bom game produzido para Playstation pela subdivisão da Sony, a Sony Music Entertainment. Se trata de Tenchu. Um game totalmente em 3D que mistura um pouco de tudo: visão de Nightmares Creatures, gráficos a la Tomb Raider e um clima totalmente Bushido Blade.

Existem dois ninjas, um homem e uma menina que você poderá escolher logo no começo do jogo, são eles: Ayame e Rikimaru. Rikimaru é mais forte, não muito bom em combos. Ayame já é o inverso, fraquinha mas seus combos longos destroem qualquer que seja seu inimigo.

As missões são as mais variadas, muitos itens secretos pelas fases, diferentes dependendo do personagem que você escolheu. Você deverá matar todos inimigos das fases sem deixar escapar nenhum, senão



Não deixe nenhum inimigo escapar, para não ter que completar a fase novamente.



Para ficar de costa contra a parede, basta apertar R1 de frente a parede.



Você poderá escolher entre dois ninjas, a garota Ayame e o macho do game Rikimaru.



Chegue de mansinho pelas costas do inimigo e desfira um golpe mortal.

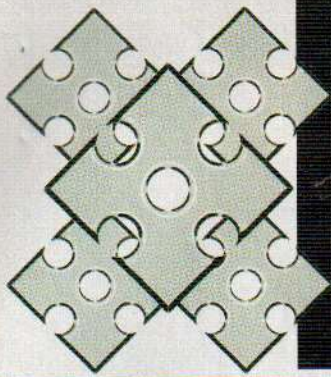
FICHA TÉCNICA		
TENCHU		
SONY MUSIC	CD	
AVENTURA	1 JOGADOR	
COTAÇÃO		
GRÁFICO	3,5	PROS
SOM	3,9	
JOGABILIDADE	3,2	
ORIGINALIDADE	3,7	
DIVERSÃO	3,9	
<p>A ambientação do game está muito boa, principalmente o som, tudo a ver.</p>		
<p>A jogabilidade poderia ser melhor, já que são ninjas. O caminhar dos personagens ficou muito esquisito.</p>		
CONTRAS		
CLAS. FINAL		
3.8		

O sistema das armas não é nem um pouco complicadas, fácil de usar; a grappling hook por exemplo, começa com você, sem precisar comprar, e é um tipo de arpão que é usado para escalar paredes ou subir em telhados. Os gráficos ficaram bem sombrios, um clima perfeito para os ninjas, não é verdade? E mais do que isso, são os objetos dos cenários que ajudam a dar um toque especial ao game, muitos detalhes que você irá perceber, tais como pilares, tatames e biombo, estão perfeitos, em seus devidos lugares.

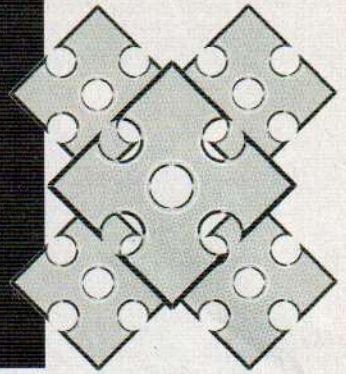
A animação dos personagens é ridícula, eles parecem patos quando caminham. A jogabilidade poderia ser melhor, principalmente quando acabam de aplicar um golpe simples ou um combo, os personagens demoram muito a voltar ao seu estado de ataque. O som está bem definido, limpo, mas bem que poderiam ter também aplicado a mesma definição com as vozes dos personagens, que convenhamos, não está muito boa.

Apesar do game ter muitos altos e baixos, ele contém muita personalidade, onde poucos jogos da atualidade possuem, e também por não fazerem mais jogos baseados em ninjas, como era o costume de antigamente, ao exemplo de Shinobi da Sega e Ninja Gaiden da Tecmo.

Então, você que aprecia e curte a arte ninja, não pode deixar de jogar.



AYAME RIKIMARU



AS ARMAS E SUAS FUNÇÕES

Armas e itens Normais

- Ninja Stars**.....O famoso shuriken, use nos inimigos através de um sistema de mira.
- Caltrops**.....Você arremessa de costas, quando o inimigo vier para cima.
- Medical Potion**.....Use para recuperar sua energia.
- Bomb**.....Jogue contra o inimigo, causando um bom dano.
- Smoke Bomb**.....Use este item para sufocar os inimigos.
- Mine**.....Jogue este em qualquer lugar que seu inimigo possa passar, causando um bom estrago.
- Sake**.....Este item distrai a atenção de seu inimigo.
- Sleeping Potion**.....Jogue este item contra seu inimigo e ele cairá num bom sono.

Armas e itens Secretos

- Ninja Knives**.....São quatro faquinhas que você arremessa contra o inimigo.
- Yellow Scroll**.....Teleporta a uma pequena distância do inimigo.
- Red Scroll**.....Ateia fogo contra seu inimigo.
- Luck Charm**.....Piscará a tela e causará um dano extra em seus inimigos.
- Purple Scroll**.....Este item cria um clone seu para despistar seus inimigos.
- Leaf**.....Você recupera metade da energia quando esta estiver próxima de zero.
- Uniform**.....Com este item você ficará habilitado a passar pelos guardas por um certo tempo.
- Bone**.....Use este item para qualquer cachorro, e ele atacará qualquer inimigo por um certo tempo.
- Clay Flute**.....Faz um som de um animal para espantar seus inimigos.



Escolha certo suas armas para não se arrepender depois.

TRADUÇÃO DOS MENUS



Começar o game

Modo treino

LEGENDA

-Ataque, apertando várias vezes, ataque múltiplo
- ↑, ↑,Estocada
- ↑, ↓,Atacar de costas
- ←,Ataque para a esquerda
- ,Ataque para a direita
- Segure ←, ,Ataque duplo para a esquerda (somente para Ayame)
- Segure →, ,Ataque duplo para a direita (somente para Ayame)
- ←, , →,Ataque duplo para a esquerda (somente para Rikimaru)
- , , ←,Ataque duplo para a direita (somente para Rikimaru)
- X,Ataque com pulo
- R1.....Agachar
- R1 + ←, ←.....Rolar para a esquerda
- R1 + →, →.....Rolar para a direita
- R1 + ↑, ↑.....Rolar para frente
- R1 + ↓, ↓.....Rolar para trás
- R1 Contra a parede.....Ficar de costas para a parede
- X.....Pulo
- X, ←.....Pular para a esquerda
- X, →.....Pular para a direita
- X, ↓.....Pular para trás
- X, ↑.....Pular para frente
- X, ↑, ↑.....Mergulhar para frente
- X, ↓, ↑.....Ficar de frente durante o pulo
- ▲.....Ativa o item
- L1.....Olhar para qualquer lado
- R2 ou L2.....Alternar a escolha do item





Bushido Blade 2



Posso estar velho. Pra falar a verdade, sei que envelheci muito desde a última tormenta... <Coff> <Coff>

Coff>... Mas quem disse que não podemos ensinar nada a vocês, jovens? É... Vocês acham que somos apenas lixo. Que nossa técnica não nos vale de nada... E no subestimam. Ho-ho. Veja, criança, veja este jovem aí no chão. Ele acreditava que seu estilo de luta dançante poderia vencer um verdadeiro samurai. Tenho dó dele. Dele e de todos que pensam assim... <Coff>... Vê estas katanas? Suas lâminas banhadas em sangue? Em sangue jovem e cheio de vida, que poderia ter sido de um aprendiz para levar a arte adiante. Mas ele era arrogante. Ho-ho-ho... Aliás, hoje em dia todos vocês estão muito arrogantes. Perderam todo o espírito da honra e da humildade samurai. A humanidade não é mais como a conhecemos. Algo além de nós está devorando as virtudes da juventude... Levando seus espíritos para o Yokai... Até o dia em que o Makai não mais será capaz de mantê-los sob controle... Nem mesmo com Biakko, Gen-Bu, Suzaku ou Seiryu... Ho-ho <Coff Coff>... Mas



você deve estar achando que é tudo bobagem, não? Mas onde acha que chegaremos assim? O quê disse? As tradições vão morrer? Ho! Não. Uma arte milenar não pode desaparecer assim. E enquanto eu viver, farei o possível para mantê-la viva. Sim, sei que não resta tanto tempo assim para mim, Utsusemi do clã Meikyou, mas darei o meu melhor. Agora, prepare-se garoto! IKUZÔ!"

Enfim o jogo mais realista com armas está de volta. A Square prometeu um game completamente inovador se comparado ao primeiro e... Cumpriu! Novos cenários, novos personagens, algumas novas armas e novos modos. Tudo para sua maior diversão.

Começamos pelo essencial de qualquer game da Square: o enredo. Há oitocentos anos, dois clãs vêm travando uma guerra incansável, que já levava a vida de centenas de bravos guerreiros. De um lado, o clã Narugami Shintoryu, liderado sob o braço forte de Mikado que, ape-

sar do sexo feminino, herdou o fardo de guardiã da arte das duas espadas. Além dela, Kanuki, homem de peito que prefere armas de grande

porte, como Nodachis e BroadSwords, mas consegue ser tão rápido quanto qualquer combatente de armas mais leves; e Takeshima Tatsumi, jovem estudante com a chama impetuosa da juventude queimando em seu peito. Esses você provavelmente já conhece.

Agora, *the newcomers*: o Shainto, um clã de assassinos, senhores da técnica Iai (utilizada também por Tachibana Ukyo de Samurai Spirits, consistindo em manter sempre a katana em sua bainha e, quando necessário desferir um golpe, retorná-la à bainha o mais rápido possível). Gengoro e Kaun Narazu são os líderes do grupo. Gengoro é um samurai temido e admirado em muitas áreas do Japão, sendo considerado um dos melhores espadachins do mundo. Mas outros dizem que seu filho adotivo Kaun, com seus vinte-e-um anos, cabelos prateados e semblante frio e quase inexpressivo, sem dúvida supera o pai em todos os termos. Apesar de não interessado em batalhas, optou por ajudar seu pai em sua conquista. A terceira integrante, Kotomura Jo, era uma oponente secreta da primeira versão de BB. Ingressou no grupo desde criança, influenciada por um amigo, Hongo Takeru, que já fazia parte do grupo. Eles desejam destruir o clã Shintoryu de uma vez, aproveitando-se do prestígio alcançado por Gengoro.

De início, apenas estes seis personagens são selecionáveis, mas, à medida que você sobrevive com os vários lutadores no Story Mode, mais personagens vão se revelando, totalizando vinte personagens! Entre esses, vários personagens da primeira versão, com um visual completamente diferente. Utsusemi retorna com os cabelos grisalhos agora, podendo usar a técnica das duas espadas. A ninja Hotaburi também retorna, com um novo modelito para desfilas nos campos de batalha (?!). E Kokuren, o Black Lotus, agora é Highway Man. Aliás, apenas Kokuren faz parte do Shainto. Os demais incluem Tony Umeda, que quer criar sua própria técnica de luta; Isohachi Motomiya, mestre de Gengoro; Hiiraguichi-hiro, com apenas treze anos, olhos purpúreos e cabelos chanel...; Hongo Takeru, o amigo de Kotomura Jo; Suminagashi, que teve a vida salva por Mikado; Sazanka, o palhaço que sonha em ser um mestre de armas; Cinquenta-e-oito, um soldado da cavalaria americana; além de muitos outros.

Infelizmente o número de armas fora reduzido. O Hammer e o Saber desapareceram, enquanto a Rapier passou a ser arma se-



FICHA TÉCNICA



BUSHIDO BLADE 2

SQUARE CD

LUTA 2 JOGARES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	3.8
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.4

Um número surpreendentemente grande de personagens e cenários, diferindo-se do anterior

Story Mode mais bem elaborado, com vários diálogos e até troca de personagens

PROS

O número de armas diminuiu bastante

Alguns personagens não morrem nem com uns 10 cortes!

CONTRAS

CLAS. FINAL

4.3



Hongo
Taberu

cundária exclusiva de Highway Man. Mas, em compensação, surge a Spear, semelhante à Naginata, mas com um leque de golpes diferente. Além da possibilidade de dois personagens usarem armas de fogo.

O sistema básico de jogo é praticamente o mesmo de Bushido Blade: nada de barras de energia e um único golpe bem dado pode levar o oponente para o túmulo. Todavia, mestres da espada, preparem-se para reaprenderem a jogar.

A Square mudou completamente os botões. Agora as posições de luta são mudadas com o botão □ (sendo três ainda, uma alta, uma média e uma especial). X e ○ são usados, agora, para golpes na horizontal e na vertical respectivamente, podendo ser combinados com o direcional para resultar em golpes diferentes. L1 continua sendo usado para correr e R1 agora somente para subir em elevações e, a novidade, para saltar atacando sobre o oponente caído. R2 faz o personagem agachar, podendo agarrar a arma secundária no chão ou mesmo avançar rapidamente baixado (podendo desferir golpes durante o movimento, ou mesmo arremessar a arma secundária, com ○).

Voltando às posições de batalha, existe a posição especial, que varia de acordo com o clã pertencente e a arma usada. Se a arma certa é usada, então o personagem poderá usar duas espadas, por exemplo, ou então utilizar-se do lai, dependendo do clã ao qual o personagem pertence. Um exemplo? Utsusemi pode utilizar-se de duas espadas simultaneamente somente se estiver empunhando uma katana. Por sua vez, Highway Man apenas pode fazer isso se estiver com uma Short Sword. Só então ele desembainhará sua Rapier.

O número de modos cresceu. Os quatro modos anteriores agora são seis. São eles (de cima para baixo): Story Mode, onde você escolhe qualquer personagem, exceto os com armas de fogo, para representar um dos clãs; VS CPU Mode, onde você escolhe seu oponente e a arma que ele usa; Practice Mode, onde você escolhe sua arma, mas ela estará em sua versão de treino (uma katana vira uma shinai, e assim por diante); Vs 2P Mode, onde você e mais um amigo / inimigo podem disputar quem é o melhor; Team Vs Mode, quando uma espécie de competição de Kendo acontece; Chambara Mode (que aparecerá após você terminar algumas vezes o game), onde você deverá vencer cem ninjas para poder prosseguir; e finalmente Options.

A parte gráfica está mais bem trabalhada. A animação continua em 30 fps, mas agora os polígonos possuem uma forma mais arredondada, semelhante a Tobal 2. Os cenários estão mais variados, apesar de não mais interligados (não há



Tony Uneda



Como na versão americana de Bushido Blade 1, os efeitos de eletricidade agora dão lugar a jatos de sangue

Vários personagens estarão à sua disposição quando você terminar o game algumas vezes



As armas, da esquerda para a direita, são: Naginata, Broadsword, Katana, Nodachi, Short Sword e Spear

É possível também se acionar Counter Attacks. Para isso, espere que o oponente atinja sua espada e pressione imediatamente → + X



a possibilidade de se sair de um cenário para outro durante as batalhas). Foram também bem trabalhados, não havendo estouro de polígonos. O modo em primeira pessoa foi melhor trabalhado, sendo possível ver o pânico nas faces de suas vítimas. Sem esquecer que as CGs possuem muito mais ação e movimento, apesar de não se equipararem a Soul Edge (Namco, Playstation) ou FFVII (Square, Playstation).



Katomura Jo

A parte sonora também merece méritos. Os efeitos sonoros são muito realistas. Espadas batendo umas com as outras, lâminas contra a parede, gritos de agonia, corpos sendo fatiados... Tudo muito bom. As músicas também não ficam atrás. Todas as trilhas são do mesmo naipe da primeira versão, ou seja, uma espécie de filme de samurai de boa qualidade.

Para finalizar, basta dizer que Bushido Blade 2 é um ótimo game que mescla a luta realística à estratégia e uma pitada de sorte. Quando um único golpe pode levar você à vitória ou à morte certa, você passa a valorizar mais suas capacidades. Evoluindo-se cada vez mais. Já fugindo um pouco do game, vale lembrar que a Square tem cumprindo com todas as promessas que vem fazendo. Desde Xenogears a Bushido Blade 2, todos excederam nossas expectativas de qualidade. Assim, estamos contando os dias para o lançamento que promete abalar o mundo dos RPGs: Parasite Eve, em 27 de março, no Japão (aliás, pode até ser que você tenha-o em mãos enquanto estiver lendo esta matéria). Por fim, só para não perder o costume, ponto para a Square!



Suminagashi

TEKKEN 3

A saga continua (não, não é Panzer Dragoon) e a tradição também. A série Tekken vem fazendo sucesso nos arcades e no Playstation. Se você já jogou os dois games tanto no arcade quanto no Playstation, sabe que a conversão de ambos foi excelente e que superou a qualidade da máquina. O motivo disso é que a placa utilizada na versão arcade era

a System 11, simplesmente uma placa

de Playstation. Depois, como a Namco tinha mais tempo para fazer a conversão e o game era gravado em CD, muitos extras eram adicionados. Mas a evolução era inevitável, e para o terceiro Tekken, a Namco utilizou-se da nova placa System 13, basicamente uma placa de Playstation com mais RAM. O game fora (e é até hoje) um sucesso absoluto nos flipers de todo o mundo. Mas como continuar

fazendo conversões de qualidade se o hardware é inferior? A resposta veio com Tekken 3 para Playstation. Lançado no dia 26 de março no Japão (e previsto para 30 de abril nos States), o game chegou para provar que a Namco continua com a tradição de superar as versões arcade no Playstation.

A primeira comparação que se faz, inevitavelmente, é dos gráficos, e neste ponto o Playstation tirou de letra. A placa System 12 nos arcades pode gerar muito mais polígonos bem texturizados por segundo que o Playstation, mas a Namco soube tirar o máximo do console para não baixar a qualidade. A maior diferença fica por conta dos cenários, que no arcade são totalmente poligonais. Você via o templo 3D do estágio de Hwoarang ou a cidade poligonal no cenário de Lei. Agora, todos os cenários viraram simples cenas 2D de fundo, mas mesmo assim o cenário tem um bom efeito e substitui com eficiência os objetos poligonais. Só com este método, a Namco já economizou bastante nos polígonos e,

com isso, pôde fazer um trabalho primoroso com os lutadores. Os personagens estão realmente mais "quadrados" que na versão arcade, os dedos são um exemplo notável desta perda. Mas mesmo com polígonos reduzidos, a



textura ficou com um nível impressionante. São detalhes que enchem os olhos. Outro ponto duvidável ficava por conta dos efeitos de luz, mas a expectativa de uma perda não perdurou. Os efeitos de brilho estão excelentes, você vê a luz refletindo na roupa e no corpo dos lutadores. Outro ponto notável é a

alta resolução, mesmo com todos os detalhes o jogo ainda possui a resolução de Total 2, é ver para obter. Para finalizar, a animação também manteve o nível. Não está nos 60 fps mas os movimentos fluem numa mescla de leveza e rapidez.

Agora o som. Aqui a

Namco foi feliz. Em suas conversões de arcade para Playstation, a softhouse sempre fez as versões Arrange das músicas originais (o exemplo máximo disto é Soul Edge, as músicas são um absurdo), e em Tekken 3 isso não é diferente. As músicas ficaram ótimas (talvez um pouco altas demais), mas se você é saudosista, também dá para optar pelas músicas do arcade. Os efeitos sonoros permaneceram os mesmos do arcade, aquele mesmo leque de barulhos de porradas, ossos se quebrando, corpos batendo contra o chão, gritos e gemidos.

Mas e as cenas em CG que são a tradição de Tekken para Playstation? Vão muito bem, obrigado. Pra falar a verdade vão excelentemente ótimas. Você nota logo de cara pela apresentação exclusiva desta versão. Os efeitos e a animação são de primeiríssima qualidade (mas ainda não superando a apresentação de Soul Edge), uma seqüência que introduz os lutadores de forma impressionante. Apesar disso, a resolução das cenas em CG deste não está como a de Tekken 2, caiu um pouco na resolução mas manteve o nível na animação e melhorou nos efeitos. E, como de costume, não pára por aí. Cada personagem, inclusive os secretos (e bota secreto nisso), possuem seus próprios finais em CG. As únicas cenas que não são em CG são os finais de Lin Xiaoyu e Moku-jin. O final de Lin é um Anime bem bonitinho e o final de Moku-jin é um FMV (Full Motion Video) que mais parece um comercial japonês.

Outra grande atração de Tekken 3 fica por conta dos modos de jogo. Além dos convencionais Arcade, Vs, Team Battle, Survival, Time Attack e o prático Practice, a Namco inova com dois modos absurdamente originais. O primeiro é o Tekken Force Mode, um modo de jogo que relembra os tempos de Final Fight e Streets of Rage (se bem que, como o game é poligonal, lembra mais o recente Fighting Force, da Eidos). Ao invés de lutar contra um oponente, seu personagem passa por 4 cenários enfrentando vários inimigos pela frente (se bem que, no máximo, só aparecem dois na tela) e encarando um chefe de fase



Tekken 3 é tudo que se esperava

de um jogo de luta poligonal

e um pouco mais



FICHA TÉCNICA



TEKKEN 3

NAMCO

CD

LUTA

1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.7

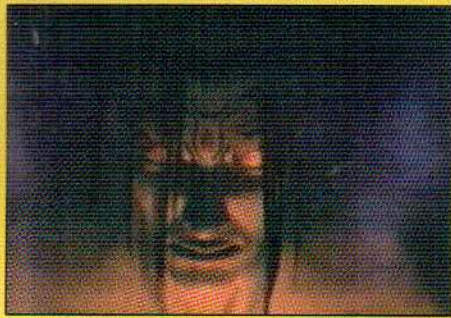
- O game está cheio de "extras", os segredos que fazem você jogar por horas e horas
- A conversão está com um nível excelente, você não precisa mais gastar o seu dinheiro com fichas

PROS

No Arcade Mode (e apenas neste modo) o game dá umas pequenas travadinhas, mas é algo quase imperceptível

CONTRAS

CLAS. FINAL
4.8



(que é um dos personagens comuns) no final de cada cenário. O único problema é que este modo é curtinho demais. O outro modo, o Tekken Ball, é secreto, e é uma espécie de vôlei/queimada, uma verdadeira explosão de diversão.

No demais, o jogo é o mesmo do arcade. Lutadores muito interessantes, alguns até bem expressivos, golpes que devastam tudo, combos com visuais destruidores (não só nos visuais), arremessos quebradores de ossos e até combos de arremessos. E em se tratando de lutadores, a maior atração fica por conta de Eddy Gordo, o melhor lutador brasileiro que já apareceu em um vídeo game, um autêntico capo-

erista. O cara simplesmente devasta os oponente com sua ginga e seus golpes de perna como o "Caveirinha", "Biriba" e "Parafuso" (sim, estes são alguns dos nomes oficiais da Namco para os golpes de Eddy Gordo). E para não dizer que a Namco é comodista e só converteu tudo do arcade (mesmo depois de todos os extras supracitados), há dois personagens exclusivos: Gon e Doctor Boskonovitch.

Tekken 3 é tudo que se esperava de um jogo de luta poligonal e um pouco mais. E, também mantendo a tradição, nós damos todos os segredos do game em primeiríssima mão. Confira e divirta-se pra valer.



DICAS, MANHAS, SEGREDOS E AFINS

HABILITANDO OS PERSONAGENS SECRETOS



Assim como em Tekken 3 para arcade, no Playstation os personagens secretos também estão presentes, mas a forma para disponibilizá-los é diferente. No arcade os personagens

eram liberados com o tempo, ou seja, depois de algumas semanas a máquina começava a disponibilizar os personagens secretos, um a um. São 9 lutadores secretos no total: os "animaizinhos" Kuma/Panda; Julia Chang, a filha de Michelle Chang; o quarto protótipo da série Jack, Gun Jack; Mokujin, o tronco de madeira que adora imitar os outros; Anna Williams, a irmã e rival de Nina Williams; o misterioso Brian Fury; o poderosíssimo (e velho) Heihachi Mishima; Ogre, o Deus da Luta e True Ogre, a versão endemoninhada de Ogre. Para conseguir estes personagens no Playstation, você deve terminar o game com os personagens normais, algo parecido com o sistema usado em Tekken 1 e 2, mas com algumas diferenças. Nos dois primeiros da série, cada personagem normal tinha um sub-chefe que ficaria disponível caso você terminasse o jogo com ele (o personagem normal). Em Tekken 3 as coisas mudam um pouco: os 10 lutadores normais não possuem um sub-chefe, mas cada vez que você termina com um deles, um lutador secreto é liberado. Mas como isso? É simples, cada vez que você termina o jogo com um personagem normal diferente, um lutador secreto é habilitado. Vamos exemplificar para simplificar. Digamos que você escolha terminar o jogo pela primeira vez com Eddy Gordo, ao fazer isso você habilita o primeiro lutador secreto. Agora você deverá lutar até o final com um outro personagem comum para disponibilizar o próximo personagem secreto, ou seja, nada de terminar com Eddy novamente. Suponhamos então que você opte por terminar com Jin Kazama desta vez, assim o próximo lutador secreto ficaria à sua disposição. Agora,

para liberar mais um, você não pode terminar nem com Eddy e nem com Jin, apenas com outro lutador comum é que o próximo secreto será liberado. E assim você deve seguir até habilitar todos os personagens secretos. Lembre-se que você só deve usar lutadores comuns para disponibilizar os secretos, se você usar um secreto não vai habilitar outro. E aí você se pergunta: "Mas como eu vou saber qual personagem será habilitado?". A resposta é simples: há uma seqüência predeterminada em que os lutadores secretos são habilitados. A seqüência é a seguinte: **Kuma/Panda, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Brian, Heihachi, Ogre e True Ogre.** Assim, a primeira vez que você terminar o game com um personagem normal, Kuma/Panda será liberado; ao terminar mais uma vez com outro personagem comum, Julia Chang será disponibilizada, o próximo é Gun Jack e assim por diante, até que, finalmente, você libere True Ogre. Se você não quer ter muito trabalho, vá para o menu de opções e coloque a dificuldade no Easy, o tempo no 20, o número de rounds no 1, habilite dano na defesa (Guard Damage) e parta para cima dos adversários com combos, isso vai acelerar bastante as coisas. Mas, se mesmo assim você não quiser ter o trabalho de terminar o game, o computador vai cuidar deste problema e agir assim como no arcade, ou seja, vai liberar os secretos com o tempo. Não em semanas, mas sim a cada 1 ou 2 horas de jogo.

THEATRE MODE



Terminando o game com os 10 personagens iniciais (Jin Kazama, Lin Xiaoyu, Hwoarang, Eddy Gordo, Forest Law, Paul Phoenix, Lei Wulong, King, Nina Williams e Yoshimitsu) você ganha uma nova opção no menu inicial, o Theatre Mode. Este modo consiste em exibir as cenas em CG. Nele, inicialmente, você pode ver as duas apresentações do jogo e os finais dos 10 personagens comuns com os quais você já terminou. Depois é só ir terminando o game com os demais perso-

nagens para habilitar suas cenas em CG no Theatre Mode, ou seja, este modo funciona assim como o Demo Select de The King of Fighters 96 e 97 (SNK, Neo Geo e Saturn), basta você terminar com um personagem e, quando você quiser rever o seu final, é só acessá-lo pelo Theatre Mode.

TEKKEN BALL MODE



Além do Theatre Mode, quando você termina o game com os 10 personagens iniciais, o modo Tekken Ball será habilitado. Este é um dos modos de jogo mais originais e divertidos que já aparecera em um game de luta. Nele você joga uma mistura de vôlei e queimada contra o computador ou um amigo (claro que tirar um contra com os amigos é bem mais divertido). Primeiro você seleciona seu lutador e depois pode escolher o tipo de bola com a qual você e seu adversário vão jogar (Beach Ball, a bola de praia; Gum Ball, a bola de borracha e Iron Ball, a bola de ferro). Cada bola indica um dano e uma dificuldade diferente, a Beach Ball causa 60% de dano e a sua dificuldade é Beginner, a Gum Ball causa 80% de dano e a sua dificuldade é Expert e a Iron Ball causa 100% de dano e a sua dificuldade é Grand Master. Mas afinal, o que isso significa? Vamos lá então. Cada personagem começa do seu lado da "quadra", que é separada por uma linha branca, e nenhum lutador pode passar para o lado do outro (caso isso ocorra, através de arremessos por exemplo, os lutadores serão mandados para o seus devidos lados o mais rápido possível). O objetivo é golpear a bola e causar dano no adversário com ela ou fazer com que ela toque o chão além de 1/3 do lado do inimigo, as duas maneiras causam dano no oponente. Perceba que, quando um personagem acerta um golpe especial ou alguns golpes comuns na bola, ela fica eletrizada e aparece um número representando a potência do golpe acertado. A potência do golpe é transferida para a bola, ou seja, é como se a bola fosse o golpe que o personagem desferiu nela e, se a bola

acertar o adversário, ele vai tomar o dano equivalente ao golpe. O adversário, vendo a bola energizada vindo em sua direção, pode apenas dar um simples golpe ou defende-la (mandando-a de volta e tomando pouco dano, caso tenha optado por defender) ou acertá-la com um golpe especial (carregando-a agora com a energia de seu golpe e mandando-a na direção do oponente). Perceba ainda que há uma barra na parte de baixo da tela, esta barra vai enchendo conforme o personagem vai acertando a bola. Se você der um golpe na bola, a barra vai se encher um pouco; se o oponente não for acertado e mandar a bola novamente para o seu lado, você pode dar mais um golpe especial, assim a barra vai se encher mais um pouco, acumulando a energia dos dois golpes desferidos. Se você deu um golpe com 15 de potência, o oponente mandou a bola de volta para o seu lado e você desferiu mais um golpe com 20 de potência, a bola vai causar 35 de dano no oponente se ela o acertar agora. Caso ele a mande novamente para o seu lado e você dê mais um golpe de 15, ela causará 50 de dano e assim por diante, sempre acumulando a potência na barra. Isso também é válido para o oponente, já que ele também possui a sua própria barra. A barra vai esvaziar caso você acerte o oponente, então você deverá voltar a carregá-la. Caso você tenha enchido um pedaço da barra (ou toda ela) e você tenha causado dano no oponente fazendo com que a bola caia no chão do lado dele, a barra não se esvaziará (é a chance de desferir um golpe na bola e acertar o oponente ainda caído, fazendo ele tomar todo o dano acumulado). Se a bola cair do seu lado do campo, aí sim a sua barra se esvaziará e o mesmo acontece se o oponente conseguir atingir você com a bola causando dano em seu personagem. Caso a barra esteja completamente cheia, ao aplicar mais um golpe especial, ela vai ficar envolvida com fogo e, se acertar o oponente, além de queimá-lo, vai causar 100% de dano, morte instantânea. Outra coisa a se mencionar é que, se você acertar um golpe indefensável na bola, ao invés do número indicando a potência do golpe, vai aparecer uma "I" e a bola não causará nenhum dano no adversário, nem mesmo vai acertá-lo. "Tá, mas ainda não entendi a diferença entre as bolas". É o seguinte, o tipo de bola não influi na gravidade delas, ou seja, a bola de ferro não cai mais rápido que a bola de praia; a diferença também não está no dano causado quando a bola cai no chão do lado do personagem, a diferença mesmo está no poder aplicada na bola por cada golpe. Um golpe que carrega com 12 de potência a bola de praia, vai carregar com 18 de potência a bola de ferro, ou seja, a bola tira mais energia por golpe desferido. Curiosidade: se Yoshimitsu acertar uma espadada na bola, ela fura e o próprio Yoshi toma o dano. Agora que você já entendeu o sistema do Tekken Ball, tenha boas horas de diversão e gargalhadas desafiando seus amigos.

NOVAS APRESENTAÇÕES



Além da seqüência de abertura em CG exclusiva da versão PlayStation, há algumas apresentações diferentes. Depois da apresentação da nova cena em CG, se você deixar rolar sem apertar

nada (ou apertar Start e deixar a apresentação aparecer novamente), a próxima seqüência será uma das mostradas no arcade, com os lutadores fazendo suas apresentações, exibindo alguns golpes. Depois desta seqüência, a próxima a aparecer será a cena em CG do arcade, aquela com o rosto de Jin Kazama no início e Ogre levantando a cabeça de Jun como um troféu. Depois que você termina o game com os 10 personagens iniciais, você ganha mais uma apresentação. Esta nova introdução ainda mostra os lutadores se exibindo, mas desta vez eles estão com o segundo uniforme. Se ainda é pouco para você, então termine o jogo com todos os personagens, inclusive os secretos (verifique na opção Theatre Mode até habilitar todos os finais) e você ganha mais uma abertura. Esta seqüência também é baseada nos lu-



tadores se exibindo, mas desta vez são os personagens secretos que aparecem. Panda e Kuma fazem os golpes de Hwoarang, Mokujin representa Nina, alguns lutadores aparecem com o seu terceiro uniforme e ainda tem uma aparição do homem do Black Power, Tiger.

JOGUE COM DOCTOR B.



Mais um personagem secreto. Doctor Boskonovitch é o criador dos robôs da série Jack (Jack de Tekken 1, P.Jack de Tekken 1 e 2, Jack-2 de Tekken 2 e Gun Jack de Tekken 3) e também é o responsável pela nova mão de Yoshimitsu (lembra da apresentação de Tekken 2 do Playstation?). Agora o cara é um verdadeiro pingaia, mas mesmo assim ele luta bem (bem no chão). Para habilitá-lo você deve jogar no Tekken Force Mode algumas vezes. Você deve terminar este modo e a cada vez que você terminar, ganhará uma chave. São 4 estágios no total, sempre enfrentando um chefe (que varia de acordo com o personagem que você estiver usando) no final de cada uma das três primeiras e o chefe final, Heihachi, no final da 4ª fase. Na primeira vez que você termina, você ganhará a chave de bronze (Cooper Key). Comece novamente neste modo e você perceberá que a chave de bronze aparece na parte de baixo da tela. Termine mais uma vez e você ganhará a chave de prata (Silver Key). Começando novamente no modo Tekken Force, você já estará com as chaves de bronze e prata. Acabe novamente este modo para obter a chave de ouro (Gold Key). Agora comece novamente neste modo já com as três chaves e, ao acabar com Heihachi na 4ª fase, você terá acesso ao último estágio. Neste estágio você não enfrenta inimigos comuns, já começa direto no chefe de fase, que é o Doctor Boskonovitch. Basta acabar com ele e você o terá à sua disposição, podendo selecioná-lo em qualquer modo de jogo. Se você estiver com dificuldades para passar pelas fases do modo Tekken Force, use Paul Phoenix e destrua os inimigos comuns com o Death Fist (↘→+SD), geralmente é um golpe só para derrubar os inimigos e às vezes pega até dois inimigos de uma só vez. Nos chefes, alterne entre o combo de 10 hit (SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE) se tiver um bom espaço e o Death Fist se o oponente estiver perto do canto, assim você faz tudo rapidinho e consegue passar as fases no tempo determinado. Lembre-se também de que, se as carnes que recuperam energia estiverem em um outro plano, você pode usar a esquivada lateral para conseguir pegá-las (um toque rápido para ↑ ou para ↓). Doctor B. usa golpes de Yoshimitsu e dos Jācks e não possui muitos combos. O cara mais cai do que fica em pé, pra falar a verdade ele não consegue ficar em pé, no máximo fica agachado (o que o álcool não faz com o homem). Habilitando Doctor B. você também descobre o seu cenário do laboratório.

JOGUE COM GON



Se você não está satisfeito com os personagens secretos que já estão disponíveis então se liga nessa. Você pode jogar com Gon, um pequeno dinossauro que é sensação no Japão. A Kodansha (responsável por Magic Knight Rayearth, juntamente com o Studio Clamp) liberou os direitos do ilário dinossauro para a Namco. Para jogar com a pequena criatura é simples: habilite o Tekken Ball Mode e então jogue neste modo, você vai enfrentar Gon, aí é só derrotá-lo e você o terá à sua disposição. Outro modo para habilitá-lo é terminar o jogo com o Doctor Boskonovitch. Para selecioná-lo no modo arcade, mova o cursor para "fora" da tela e ele vai aparecer, nos demais modos ele tem um quadro próprio. Por ser pequenino, Gon é difícil de se acertar. O réptil é uma mistura de Ryu e Blanka, ele solta umas bolas de fogo, aplica uma espécie de giratória (tanto no ar quanto no chão) e também pode aplicar choques e um golpe que parece a famosa "bolinha" do Blanka que finaliza em um Shouryuken. Habilitando Gon você também libera o seu cenário da praia.

JOGUE COM TIGER



Pronto, agora você já tem todos os personagens secretos. Certo? Errado. O game ainda reserva uma surpresa para você. Depois de habilitar todos os lutadores já mencionados, prepare-se para jogar com

Tiger, a versão Black Power do nosso querido capoeirista. Este é o último de todos os secretos (será mesmo?) a ser habilitado. Não basta apenas liberar todos os lutadores, você deve também jogar pelo menos uma vez com cada personagem (não é necessário terminar o game com cada um, é só jogar pelo menos uma luta com cada um dos 21). Depois disso, basta colocar o cursor sobre Eddy Gordo e apertar Start para selecionar Tiger, mas apenas um jogador pode selecioná-lo. Tiger é o verdadeiro "Embalos de Sábado à Noite", ele curte as músicas dos anos 70, não dispensa uma pista de dança, usa óculos enormes, tem um bigodinho bem estranho, anda com uma calça boca-de-sino, camisas coloridas e a sua principal característica, o cabelo Black Power. Tiger tem um final próprio, mas no fundo ele é um clone de Eddy Gordo, todos os seus golpes são os mesmos do capoeirista. Se bobear, você se empolga e sai cantando "Na BR-3" como Tony Tornado (esse negócio de Black Power deve estar voltando à moda, algumas páginas atrás você viu mais um carinha que curte o movimento, Tony Umeda de Bushido Blade 2).

MAIS OPÇÕES NO THEATRE MODE



Bom, agora você já tem todos os personagens secretos mesmo. Mas os segredos do jogo ainda não acabaram. Termine o game com todos os lutadores, ou seja, habilite todos os finais da opção

Theatre Mode e duas novas opções estarão disponíveis. Estas opções são Disc e BGM Select, ambas dentro do próprio Theatre Mode. A opção BGM Select é uma espécie de sound test, lá você pode ouvir todas as músicas do game. Já a opção Disc é um pouco mais interessante, nela você pode ver todas as cenas em CG de Tekken 1 e 2, basta selecionar a opção, colocar um dos dois CDs e curtir. Mas lembre-se, como Tekken 3 é japonês, o CD de Tekken 1 ou 2 que você colocar também deverá ser japonês.

ROUPAS EXTRAS



Cansado de segredos? Não desista ainda, tem mais. Para finalizar, a Namco adicionou roupas extras para alguns personagens. Para liberar a roupa secreta, basta jogar um certo número de vezes

(que varia de personagem para personagem) e então selecioná-lo com Start. Com Lin Xiaoyu e Jin, por exemplo, você deve jogar 50 vezes, com Anna, 25 e já com Gun Jack, basta jogar 10 vezes. Isso não significa que você deve terminar o game com Anna, por exemplo, 25 vezes, é só selecioná-la e jogar pelo menos 1 luta com ela por 25 vezes (não precisa ser 25 vezes seguidas). Para facilitar, coloque apenas 1 round e entre no modo Vs., então chame um amigo e ambos devem escolher o mesmo personagem e colocar a energia em 70%. Isso vai acelerar bastante, cada luta vai contar como personagem selecionado 2 vezes, e as lutas ainda são bem rápidas. Além dos personagens citados acima, Law também tem um terceiro traje e outros também devem ter (além de Eddy Gordo, que tem Tiger no lugar do terceiro traje) e outros ou não têm ou precisam ser escolhidos muitas vezes mesmo (jogamos com Hwoarang e Yoshimitsu mais de 200 vezes e com Heihachi mais de 100 vezes e nada de traje novo. Sacanagem!).

Xenogears

GOD ONLY KNOWS

Fui cercado. Vários Gears com a insígnia de Ave, portando metralhadoras... Não havia mais o que fazer. Tentei proteger a vila, mas falhei... Só me restava esperar...

—Feil

Timothy? Era a voz de Timothy. Ele tinha voltado. De nada adiantou Shitan ter mandado-o proteger sua noiva Alur. Voltou para me ajudar... Mas um dos Gears bloqueou seu caminho. Estava claro o que aconteceria... Aquele que parecia o líder do pelotão ordenou que abrisse fogo. E, no momento seguinte, o único som que ouvi foi o baque surdo do corpo inerte de Timothy tombando ao chão. Na véspera de seu casamento...

A partir de então, não era mais eu quem estava no controle. Minha fúria, minha tristeza, meus medos... Todos afloraram em um turbilhão de pensamentos confusos. E acho que isso fez com que o comando passasse àquele monstro... O Gear tomou suas próprias atitudes.

No meio da energia em massa que se irradiou do corpo metálico... Por entre todos os corpos que se dissipavam e se desfaziam... Pude ver Alur... Aquela que mais me ajudou quando cheguei aqui... A noiva de meu melhor amigo... Ela partiu sorrindo para mim...

Quando despertei, não havia mais vila, não havia mais Timothy ou Alur. Apenas eu e aquele monstro. Todos que sobreviveram estavam ali também, junto com mestre Shitan. Dan, a irmã menor de Alur, foi a primeira a se manifestar. Assassino. Foi o que ela gritou. Por ter tirado a vida de Timothy e Alur. Shitan tentou explicar que o Sistema do Gear se descontrolou. Mas ela estava certa. EU estava no cockpit daquele... Monstro... EU que senti o odor do sangue... EU que ouvi o som dos ossos se esfarelado e o choro de angústia...

A Square traz novamente ao Playstation toda a sua força, notoriedade e competência em fazer jogos. Este, contudo, é um momento um tanto diferente.

A produtora conseguiu, com Xenogears, a façanha de aproximar-se de Final Fantasy VII, atingindo

uma qualidade altíssima em termos de Storyline, efeitos sonoros, gráficos (guardadas as devidas exceções) e, principalmente, diversão. Em outras palavras, Xenogears, está para Final Fantasy VII como Chrono Trigger esteve para Final Fantasy VI (sendo estes dois últimos da Square e considerados os melhores do gênero no SNES).

Iniciado a cerca de um ano, o projeto visava essencialmente a criação de um título que alterasse completamente o padrão estereotipado de Mechas (termo usado principalmente em animes e mangás, que designa os fantásticos e enormes "robôs", humanoides ou não, sempre pilotados por uma mente humana) estabelecido por Front Mission. Sem contar, claro, a motivação criada pelo recente sucesso de Final Fantasy VII na nova plataforma (que, aliás, marcou a desvinculação da Square da Nintendo). Agora, os frutos desse esforço são mostrados.

A parte gráfica, apesar de não possuir todo o glamour presente em FFVII, ganhou um cuidado todo especial e até diferente (para os padrões "squareanos", bem dito). À primeira vista, há uma semelhança bastante grande com games como Breath of Fire III (Capcom, Playstation) e Grandia (Game Arts, Saturn), sendo este último o mais próximo de Xenogears. Os cenários e mapas são totalmente em 3D, construídos com polígonos texturizados em tempo real de ótima resolução e alto nível de detalhes. Não existem, por exemplo, mais de duas casas iguais. Os personagens são todos em 2D (com exceção dos Gears), possuindo um frame rate (quantidade de quadros de animação) bastante alto, assim como em Final Fantasy Tactics (Square, Playstation), dando uma espécie de tom mais *light* ao game (como foi o caso dos jogos supracitados), mesmo com os quase imperceptíveis Slowdowns. Os efeitos de luz e sombra (para os polígonos) são bastante eficientes, tendo sido também usados em Einhänder (Square, Playstation) e Tobal 2.

E não poderíamos esquecer de citar as várias, e de muito boa qualidade, seqüências de anime, que mesclam os convencionais traços estilizados com a mais recente computação gráfica na animação. Apesar de serem em FMV (Full Motion Video), não existem granulações e muito menos Slowdowns durante tais seqüências, tornando-as, reunidas, quase um verdadeiro anime. E, caso sua preferência sejam obras do mesmo naipe de Genocyber (com muita violência, mas de uma forma dramática), Neon Genesis Evangelion (e seus personagens complexados, pilotando criaturas vivas) e até um toque de Macross (principalmente em se tratando de ambientação), então este é o seu jogo. Inclusive o Character Design parece um amálgama dos estilos encontrados em

REVISTA GAMERS 51

FICHA TÉCNICA

XENOGEARs : GOD ONLY KNOWS

SQUARE 2 CDs

RPG 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO 4,5

SOM 4,6

JOGABILIDADE 4,3

ORIGINALIDADE 4,1

DIVERSÃO 4,7

- O primeiro RPG da Square a utilizar vozes (vival)
- Storyline intrigante e inovador, que, combinadas às fantásticas cenas de anime, cativam completamente o jogador

PROS

- Algumas Músicas parecem ter sido retiradas completamente de outros games da produtora
- Os Sprites em 2D não interagem de forma alguma com o cenário 3D
- Os Loadtimes são até um pouco lentos

CONTRAS

CLAS. FINAL

4.7



PlayStation





tais animações. Aliás, ao se jogar Xenogears, tem-se a impressão de que este título deveria ter sido um anime antes de um game.

Mas nem tudo são flores. A maior decepção em Xenogears é exatamente um efeito que deveria auxiliar: o zoom. Com a alta quantidade de zooms, os sprites (qualquer coisa que se movimenta na tela, tal qual um personagem, por exemplo) têm sua resolução diminuída constantemente, o que causa a impressão de que os gráficos foram mal trabalhados, ficando cada vez mais granulados (para

aqueles que conhecem o Doom original, pode-se tomar como exemplo os inimigos: de longe eles têm forma e até é possível se distinguir uma cabeça de um braço, mas quando estes se aproximam, tornam-se um borrão só...). Em Grandia isso foi "resolvido" simplesmente removendo-se os excessivos zooms. Mas em Xenogears esse recurso jamais poderia ser utilizado. Não sem remover toda a dramaticidade proporcionada, que combina exatamente com o enredo. Outro dos problemas é o descuidado com a impossibilidade dos sprites interagirem com polígonos. A alta quantidade de objetos poligonais tem um custo: os personagens em 2D não podem sequer tocá-los, carregá-los ou mesmo movê-los "de verdade". Sprites são construídos de forma totalmente diferentes de polígonos (aliás, isto é matéria para um futuro "Fora do Ar"...). Gráficos em 2D nunca interagem com outros gráficos, mesmo que sejam do mesmo tipo. Logo, ao pegar um copo 2D, por exemplo, ou o copo torna-se parte do gráfico, ou ambos se movem simultaneamente, simulando que o gráfico movimenta o objeto. Por outro lado, polígonos virtualmente existem, por possuírem todos os seus lados e pontos de vista (do latim, poli = vários e gonos = ângulos). Por isso são possíveis todos os movimentos de câmera existentes nos games que os utilizam. Assim sendo, é possível que os polígonos interajam entre si. Um personagem 3D virtualmente pode pegar qualquer objeto poligonal, sem a necessidade de simular isso. Todavia, não pode fazer o mesmo com Sprites, sendo obrigado a simular. Só que em Xenogears o problema é mais grave. Um bom exemplo é a cena do chá de Shitan e Fei com o mordomo de Bartholomei, Mason. Ali, as xícaras vêm flutuando até as bocas dos personagens imóveis, confortáveis em suas cadeiras! Será que isso tudo é força da mente? Fora os efeitos de luz e sombra em 2D, como exemplo a Igreja de Sofia, em Nisan. Ali, numa das salas, um fecho de luz poligonal entra por um orifício em cruz. Na cena, o efeito causa um efeito de brilho e sombra bem bonito. Isso até que algum personagem fique diante da luz... A sombra continua imóvel e redonda sob o personagem! Nem mesmo aqueles efeitos de alongar a sombra foram usados. Bem, continuemos. Um último defeitinho: as câmeras. Talvez as piores já criadas pela Square. Em vez de ajustar-se automaticamente quando um obstáculo (parede, prédio, andar superior...) se localizar em seu percurso, como visto em Shining Force III, a câmera simplesmente quebra os polígonos do empecilho, impedindo (algumas vezes em parte, enquanto outras completamente) a visão. No palácio da cidade de Ave isso é tão



frequente que chega a chatear um pouco. Algo que deveria auxiliar o jogador acaba atrapalhando-o mais. Apesar dos demais, Xenogears continua sendo um trabalho primoroso da softhouse.

A parte sonora é um show à parte. Apesar de não ter sido produzida pelo mago do som Nobuo Uematsu (todos os Final Fantasies), ela possui arranjos e pequenos elementos que lembram outros jogos da produtora (vide, em Yugdrasil, base de Bart, o início da canção. Idêntica a um arranjo de Final Fantasy Tactics, por exemplo). Elas continuam, fazendo jus à tradição carregada pela Square, combinando muito bem com as situações decorridas. A quantidade de efeitos sonoros também é alto, e de alto naipe, contendo sons de motocicletas a rajadas a lá Kame hame ha (Dragon Ball). E, para aqueles que se decepcionaram com a ausência de vozes dos RPGs da Square, podem comemorar. Horas e mais horas de gritos, diálogos e demais elementos que ajudam a dar vida a um jogo. Sem mencionar os mugidos, latidos, miados e cacarejos dos animais presentes. Claro, não algo espantoso, como visto em Tales of Destiny (Namco, Playstation), mas sem dúvida merece méritos. Assim, Xenogears marca mais um passo na evolução da Square: o primeiro RPG com vozes da softhouse.



Gráficos, músicas, efeitos sonoros... Mas tudo isso torna-se superficial diante do enredo criado. Talvez um dos melhores já criados pela Square. Algo que consegue ser, como já dito, como Chrono Trigger para com FFVI.

Uma grande nave espacial, onde pessoas encontraram um abrigo, uma moradia. Então, um organismo tecno-orgânico é identificado em uma das alas da nave. Sua causa: desconhecida. Por um momento, uma misteriosa luz ofuscante sai dos monitores, anunciando o perigo. Quando tentam uma reação a isso, os computadores, um a um, são completamente tomados. Infectados pelo vírus. O almirante ordena a evacuação em massa da tripulação e da população pelos módulos de fuga... Só, em sua cabine, o almirante lamenta seus esforços irem por água abaixo quando os canhões da própria fortaleza são controlados para destruir os módulos. Nenhum sobrevivente lá fora... Sem mais, o almirante, após um solene minuto diante da foto de sua família contida em um relicário, aciona o sistema de auto-destruição.

Nos destroços da nave, uma estranha mulher de cabelos longos e purpúreos, nua na praia, observa o pôr do sol...

Cerca de cem anos depois do desastre, uma guerra entre dois grandes impérios vem acontecendo. De um lado, Kisleaid, com o apoio da igreja. Do outro, Ave, um dos mais fortes militarmente. Tanto tempo passara desde o início desta guerra que nem mesmo os que participam dela se lembram ou se preocupam com o que começou tudo. Isso, até que um incidente mudou os rumos do evento bélico.

Em ruínas esquecidas pela humanidade. Além da camada que separa o homem de seu passado... A igreja encontrou os artefatos que dominaram antigas sociedades. Tesouros militares inigualáveis. Os chamados GEAR EATHERS. Mechas de vários metros de altura, com poder suficiente para destruir pelotões e pelotões. A partir deles, outros modelos foram criados. E assim o império de Kislead toma vantagem sobre Ave. As batalhas tornam-se mais intensas. Até que um

dia, uma facção chamada Gabura, dona de novos modelos de Gears, resolve se aliar a Ave.

E é neste contexto que a história se desenvolve. Um jovem orfão é abandonado na cidade de Rahan. Mestre Li, o líder da vila, ajudou-o e cuidou dele, juntamente com Alur, uma jovem da aldeia. Assim surge Wong Feifong. Mas ele é muito mais que um simples camponês que fora abandonado. Em seu passado, muitos pontos obscuros, sem sentido. Em seu interior, uma personalidade que não conhece. E no coração, um amor que descobrirá...

Quando a vila é atacada, Fei se depara pela primeira vez com Weltall, o Gear destinado a ele. Um dos pertencentes à série especial (dos Gears originais, encontrados pela igreja). Um Gear criado para os escolhidos.

Banido, Fei inicia sua jornada sem destino, encontrando amigos que formarão a maior frente aos impérios. Shitan, seu mestre, que o acompanhará e passará por transformações drásticas, tanto em sua forma de pensar quanto de lutar ou olhar a vida. Elehayyn Van Houten, que, mesmo fazendo parte da elite dos soldados de Ave, une-se à Fei, vendo nele não um fora-da-lei, mas alguém que consegue compreendê-la... Passando, assim, a enxergar todas injustiças do império. Bartholomei Fatima, nascido príncipe da dinastia de Fatima em Ave. Hoje, um líder pirata, comandante do grupo Sensakan Yggdrasil. Rico Banderas, fruto de um experimento genético, reina soberano como campeão dos coliseus de Kislev. Billy Lee Black, que teve o pai dado como desaparecido e sua mãe morta por um fantasma. Assim, tornou-se o mais implacável caçador de fantasmas, sendo incentivado por seu mestre, o bispo Stone. Mas, acima de tudo, ele valoriza sua pequena irmã primeira, que perdera toda a habilidade da fala com o choque da morte da mãe.

Além desses, muitos outros aparecerão. Emerald, aquela que transforma qualquer parte de seu corpo em uma arma; Chu Chu, o/a gato/a de Maruu que pode alterar seu tamanho; Maria, que mesmo sendo fraca prefere usar as mãos...

Mas não podemos esquecer um dos pontos cruciais do enredo: os Gears. Armas de uma civilização antiga, encontradas enterradas sob milhares de toneladas de areia e terra. Cada personagem conquista seu próprio Gear, ou este o escolhe. Foi o caso de Fei. Inicialmente o rapaz nega pilotar



o "monstro" (Bakemono, "monstro" em japonês, modo de tratamento de fei para com Wel), temendo que novamente perca o controle e mate mais inocentes. Mas Weltall esconde um segredo guardado a milhares de anos, e algo dentro de Fei

reascendeu a primeira faísca da vela que iluminará este passado obscuro. E não só Weltall, mas todos passarão por transformações incríveis. Terão também de superar os outros dois Gears da série especial, os originais, pertencentes a dois misteriosos personagens, que parecem não possuir vínculo com nenhuma das facções existentes (alguém ouviu falar em... Seph?). Tudo caminhando para um final surpreendente, diante dos piores pesadelos de Fei e sua outra personalidade. É claro, regado a muitas e espetaculares seqüências de anime em FMV.

Um trabalho primoroso da Square. Fora o storyline dos personagens, o drama psicológico pelo qual passam é um dos pontos fortes da obra. É fascinante a forma com que a amnésia de Fei é abordada. Praticamente todo o drama ausente em FFXVII (com Cloud intoxicado pelo Lifestream) está presente. Um exemplo mais recente, a morte de Alur. A simbologia da jovem estar sorrindo para ele... Um enredo perfeito, praticamente. Talvez a falta da opção de alterar-se o nome de seus personagens incomodem àqueles que gostam de uma interatividade maior com o game. Mas isso é o de menos.

Talvez um único ponto negativo (ou positivo, talvez?) seja a semelhança deste com certos elementos de alguns animes. De *Macross Plus* e *Genocyber*, um toque de sangue e o character design. De *Zeoraimer*; *Hades Project*, a mudança de personalidade, sendo uma delas a boa e pura, e a outra maquiavélica e impiedosa. Mas é de uma obra mais recente é que saem as "coincidências" mais perceptíveis: *Neon Genesis Evangelion*. A própria seqüência da destruição da cidade de Rahan é uma prova disso. Shitan diz que "O Gear de Fei enlouqueceu", fato que também acontece com os EVAs (os biomechas de Evangelion), em especial o EVA-01 de Ikari Shinji, o protagonista da série. Além disso, Shinji também renega o EVA, da mesma forma que Fei o faz com Weltall em um primeiro momento. Mais adiante, alguém dirá que "O Gear de Fei já despertou por completo...". No capítulo 18 ou 19, quando o Yonji (4º EVA) é infectado por um Shitou em forma de vírus e todos os demais EVAs (00 sem um dos braços e o 02) são destruídos, e o EVA-01 sem energia e prestes a ser destruído, o EVA finalmente desperta, como o pai de Shinji diz, fazendo o 04 em pedaços. Fora incontáveis outras "coisinhas", como o nome da mulher que mora com Shitan (pois eles não dizem nem agem como duas pessoas casadas...), Yui, o mesmo da mãe morta de Ikari; o império de Ave tem um nome bem sugestivo, não? Tente lê-lo de trás para frente... Agora, se você curte Evangelion, então este é seu game.



Também são possíveis combates entre Fei e companhia 2D VS. inimigos normais em 2D. Fei e companhia 2D VS. Gears/Gigantes 3D ou, o mais divertido, Weltall e trupe 3D VS. Inimigos normais em 2D.

A câmera, que deveria ajudar a visualizar melhor algumas cenas, algumas vezes chega a atrapalhar muito mais que o próprio cenário



As cenas de Anime são o que há de mais avançado em termos de animação japonesa. Entre cenários e elementos em Computer Graphics, estão os traços estilizados que cativaram a muitos por todo o mundo...

Finalizando, este é um dos melhores lançamentos da Square. Com um sistema diferente e um Storyline estupendo (aliás, superior até mesmo para os padrões da Square!), Xenogears é, sem dúvida alguma, a melhor escolha que você poderá fazer. Agora, se curte também Evangelion, então este é o SEU jogo. Pontíssimo absolutamente absoluto para a Square. E não perca nas próximas edições: traduções de menu, listas de Skills, itens e, muito provavelmente, uma de nossas já conhecidas estratégias. Até lá!

DIABLO

● INICIADO

QUE DIREÇÃO O CAMINHO CORRE, ENQUANTO PERMANEÇO DIANTE DESTA ENCRUZILHADA CAÓTICA DE ÓDIO?... QUANTAS MANEIRAS EXISTEM PARA VAGAR NESTA ESTRADA ESCURA E MALDITA CHAMADA DESTINO?... "EXISTEM DIVERSAS MANEIRAS, MEU FILHO, PARA DESCOBRIR ONDE AS ALMAS DOS DEMÔNIOS PERMANECEM... MAS LEVA-SE APENAS UM SEGUNDO DE DESESPERO E DÚVIDA A+É FINALMENTE, DA SUA ALMA, ELES SE APODERAREM... HERDA ESTAS FERRAS, ESTES OBJETOS, ESTES SONHOS QUE +E PER+ENCEM, E+ERNAMENTE, PARA ADORÁ-LOS... PÓIS NÃO HÁ VIDA, NAS PROFUNDEZAS DO CAOS, MEU FILHO, PARA EXPLORARES..."

Quem disse que os video games só sobrevivem de conversão de arcade, não é mesmo? Um exemplo disso está exatamente aqui, eis Diablo. Originalmente produzido para PC, o game obteve muito sucesso aqui e lá fora também. Famoso por seu altíssimo desempenho nos gráficos, já que nem todos os RPGs conseguiram ter um bom nível nesta categoria. Esta conversão para Playstation não poderia ser diferente, tudo, mas tudo mesmo, está nesta versão, a não ser, é claro, poder jogar on-line via Internet até quatro jogadores pela Battlenet, de resto está tudo ok. Você vai poder jogar como Warrior (guerreiro) o mais forte do game, Sorceror (mago) ótimo em magias, e finalmente Rogue, uma mistura dos dois, a mais equilibrada do jogo.

Os itens de Diablo têm durabilidade, mas requer atributos, se diferem em itens normais e itens mágicos. Os normais não aumentam suas habilidades, enquanto os mágicos podem tanto aumentar quanto diminuir suas habilidades.

As habilidades dos personagens desenvolvem-se de acordo com a sua experiência. Seu nível de experiência aumenta a medida que os monstros são mortos ou ao resolver enigmas importantes ao decorrer do game. O melhor de tudo no jogo é que ele nunca se repete, aumentando a emoção a cada vez que se joga.

Os gráficos estão com uma boa qualidade, chegando próximo ao nível do computador, a não ser a definição. As músicas e efeitos sonoros estão fantásticos, realmente muito bons, portanto, não deixe de jogar esta versão do Playstation, não esquecendo de agradecer a Blizzard por este super jogão e a Electronic Arts por esta conversão.



Dependendo de seu nível, você poderá entrar em níveis mais avançadas.



Você poderá escolher Warrior, Sorceror e Rogue.



As magias dão um show à parte.



O melhor é que você poderá jogar junto de um amigo.



A apresentação igualzinha à do computador, mas com baixa definição.



FICHA TÉCNICA

PlayStation

DIABLO

ELECTRONIC ARTS CD

RPG 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.6

Uma conversão pra lá de boa
As cores dos gráficos estão bem vivas

Os menus estão meio complicados de se acessar

CLAS. FINAL
4.3



A lentidão do game não passa despercebida quando um Super Move é aplicado.



No Options, coloque todas as estrelas para que o jogo fique mais rápido.



Ainda bem que os finais de cada personagem não foram cortados.



A broca poderosa do último chefe do game Apocalypse, não o perdoará, fique esperto.

X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION

A CAPCOM BEM QUE TENTOU

A pesar dos pesares a Capcom trouxe X-Men VS. Street Fighter para o Playstation, depois de muito esforço, é claro. Devido às limitações que o console possui, principalmente pela memória RAM, não é possível, por exemplo, alternar os personagens durante a luta, onde estava o ponto forte do game. Mas não para por aí, muita coisa mudou em relação ao Arcade, como por exemplo as animações em que, na hora da escolha de seus personagens, parecem ter 3 ou no máximo 4 quadros de movimentação; a velocidade também foi prejudicada, principalmente quando um personagem vem te ajudar ou alguns Super Moves.

Agora chega de críticas, já sabemos que o Playstation nunca foi muito bom em jogos 2D. O game também tem lá suas vantagens, tais como os famosos modos Survivor e Training. São ao todo 20 personagens selecionáveis, e talvez alguns secretos, quem sabe? Começando primeiro com o time que já deu muito o que falar, mas é claro que estamos falando de

Street Fighter, são eles: Ken, Ryu, Chun Li, Zangief, Dhalsim, Vega (M.Bison), Cammy, Nash (Charlie) e Gouki (Akuma). Agora é a vez dos personagens Marvel, no caso aqui os X-Men: Magneto, Juggernaut, Sabrethooth, Storm, Gambit, Rogue, Wolverine, Cyclops.

O sistema de jogo pouco mudou a não ser a troca de personagens durante a luta, já mencionados acima. Os gráficos até que ficaram bons, bem coloridos, e com uma boa definição. O som, como no Saturn poderia ser um pouco melhor já que ambos usam CD. Bom, depois de muitos prós e contras, só jogando mesmo para ter uma idéia de como o game se comporta. Chame os amigos para tirar um contra, quem sabe, e não se esqueça de conferir alguns truques (na seção Práticas) que são essenciais para o melhor desempenho do game.



LEGENDA

□	SR
▲	SM
L1	SF
X	CR
O	CM
R1	CF
L2	SSS
R2	CCC
Select	Provocação

FICHA TÉCNICA



X-MEN VS. STREET FIGHTER EX

CAPCOM CD

LUTA 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO 4.1

SOM 3.2

JOGABILIDADE 4.2

ORIGINALIDADE 3.8

DIVERSÃO 3.9

Apesar de muitos contras, o game ainda continua muito bom

CONTRAS

- Em alguns momentos, o jogo fica demasiadamente lento
- Não poder trocar de personagem durante a luta
- Poucos quadros de animação

CLAS. FINAL

4.0

FLASH GAME

PLAYSTATION

X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

LUTA

CAPCOM / MARVEL COMICS

GRÁFICO	★ ★ ★			
SOM	★ ★ ★	★		
JOGABILIDADE	★ ★ ★			
DIVERSÃO	★ ★ ★			

Depois de muito tempo, finalmente foi liberado o game que foi um dos mais esperados para o console da Sony. X-Men foi um arraso total nos arcades e

no Saturn, mesmo assim, a espera não compensou, o game saiu extremamente lento (mais lento que X-men vs Street Fighter para Playstation). Bem, o que se podia esperar depois de quase uma eternidade!? Para aqueles que querem (mesmo assim) ver o game, há uma boa notícia, Akuma está presente! Com o demônio, dá para fazer uma apelação dos diabos, mas nem por isso compensou a demora que deixou os proprietários do console da Sony na maior expectativa.



PLAYSTATION

GEX ENTER THE GECKO

AVENTURA

CRYSTAL DYNAMICS

GRÁFICO	★ ★ ★	★		
SOM	★ ★ ★	★		
JOGABILIDADE	★ ★ ★			
DIVERSÃO	★ ★ ★	★		

Após um ano e alguns quebrados, a volta triunfante de Gex vira um delírio para os adoradores de games de aven-

tura. Os ângulos de visão são muito bons assim como a dificuldade do game. Pode-se dizer que é um Mario para Playstation. Você vai se meter nas aventuras televisadas mais loucas que alguém já assistiu. Controlando Gex, você vai ter participação em uma das historinhas de Bugs Bunny (olhar para cima é um santo remédio para não cair uma velha gorda na cabeça ou a pia da cozinha). Também tem participação de filmes de terror como Sexta-Feira 13, ou o antigo clássico Gexzila... Gexzila? O game é recomendado.



PLAYSTATION

R-TYPES

TIRO

IREM



GRÁFICO	★ ★ ★	★		
SOM	★ ★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★ ★	★		
DIVERSÃO	★ ★ ★			

Ora, ora, o que temos aqui? Um dos mais difíceis games de nave já lançado para outros consoles caseiros. R-types traz as boas e velhas lembranças dos dois games, pena não ter a versão do Super NES também. A dificuldade ainda é a mesma, muito difícil. Um ótimo desafio para quem está atrás de games quase impossíveis (tá, nem tanto!). Mas o antigo traz uma coisa nova, o demo de R-Type Delta que parece um arraso de bom.

PLAYSTATION

NBA SHOOT OUT '98

BASQUETE

SONY INTERACTIVE



GRÁFICO	★ ★ ★	★		
SOM	★ ★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★ ★	★		
DIVERSÃO	★ ★ ★	★		

Os campeonatos da NBA também estão presentes no Playstation. A abertura é um show à parte, mas o game... Os movimentos estão são bem realistas, porém um erro feio é o gráfico. Não por causa dos personagens serem 3D e sim pelo fato de os personagens terem rosto, ou pior, uma foto recortada e colada ao personagem. Nada é perfeito, mas nem por isso o game deixa de ser um desafio para os fissurados em games de basquete. Bata uma bolinha e faça várias cestas, ou assim, quem sabe convidar um camarada para um contra? A escolha é sua. Dedo no controle e bola na cesta!

PLAYSTATION

X-RACER

CORRIDA

TOKA



GRÁFICO	★ ★			
SOM	★	★		
JOGABILIDADE	★ ★			
DIVERSÃO	★	★		

Mais um game de corrida para o console da Sony, e não passa de mais um. O game não tem um gráfico muito bom, e as corridas são meio enjoativas (são todas iguais). Tá certo que os games de corrida são iguais, mas esse abre uma exceção. As corridas não dão aquela emoção como as de Need for Speed ou Ridgeracer, mas uma coisa este game têm que alguns não tem: uma boa sensação de velocidade. Dando uma classificação geral ao game, é fraquinho.

SNES
TIMON & PUMBA
AVENTURA
DISNEY

GRÁFICO	★ ★ ★			
SOM	★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★	↓		
DIVERSÃO	★ ★ ★	↓		

Depois de uma grande apresentação na TV, eles não podiam deixar de aparecer no Super NES para dar um forcinha.

Timão e Pumba garantem a diversão, não deixando de lado os proprietários de Super NES na mão. O game apresenta uma boa jogabilidade, com gráficos modestamente excelentes para o console, mostrando uma boa qualidade e dando um bom desafio. Você tem que ser bem ágil e raciocinar rápido para poder detonar este game que... quer dizer, para detonar os games dentro deste game. Jogos de tiro ao alvo, coletar o máximo de insetos ou jogar pinball das florestas. É recomendado!



PLAYSTATION

ULTRAMAN: FIGHTING EVOLUTION
LUTA
BANDAI

GRÁFICO	★ ★ ★	↓		
SOM	★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★	↓		
DIVERSÃO	★ ★ ★			

Olha só que show de antiguidades! Até os super heróis do Japão e de muitos brasileiros estão de volta, tra-

zendo a maior pancadaria para salvar a humanidade dos monstros e alienígenas que querem dominar o mundo. Ultraman, Ultra Seven, Ultraman Taro e companhia não deixam por menos. O game tem um gráfico até que bem bonito, uma boa abertura, golpes especiais e até traz boas lembranças. Pena que o game seja fraco em efeitos visuais e golpes. Mas quantos não ficaram fisurados com a série de TV. O game é médio, mas dá para o gasto.



PLAYSTATION
DEAD OR ALIVE
LUTA
TECMO



GRÁFICO	★ ★ ★	↓		
SOM	★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★ ★			
DIVERSÃO	★ ★ ★			

O sucesso do Saturn chega até a Sony. Dead or Alive chega até a lembrar Tekken, com uma ótima abertura e mais personagens selecionáveis e até um Ninja Gaiden da vida. Os ring outs são algo mais do que cair fora do ringue, caso você caia... BOOM! Tá lá um corpo voando. As garotas do game balançam a parada dando até um toque feminino ao game, é ruim ver um monte de caras se espancando e por isso as mulheres têm um maior destaque (bota maior nisso). O game saiu quase igual a versão Saturn com umas pequenas diferenças como a resolução gráfica, a animação está mais fluente e rápida. Beleza, recomendado.

PLAYSTATION
KLONOA
AVENTURA
NAMCO



GRÁFICO	★ ★ ★	↓		
SOM	★ ★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★ ★			
DIVERSÃO	★ ★ ★			

Seguindo o estilo de Pandemonium, Klonoa mostra a capacidade da Namco. O game é muito bonito com uma abertura deslumbrante. Mas afinal, o personagem principal é um cachorro ou algo parecido? Bem, isso pouco importa para a galera. A princípio, o game parece meio infantil, mas as aparências enganam, principalmente tratando-se da Namco. Os personagens durante o desenrolar da história falam uns com os outros e a comédia não poderia deixar de estar presente neste game. A história começa quando Klonoa acha algo parecido com um anel. Ele remove o objeto e sai brincando com ele em meio à calma cidade onde mora, algo acontece e um estrondo ocorre. E assim começa mais uma aventura cheia de surpresas. O game é muito bom, recomendamos!

PLAYSTATION
BOMBERMAN WORLD
AVENTURA
HUDSON



GRÁFICO	★ ★ ★			
SOM	★ ★			
JOGABILIDADE	★ ★			
DIVERSÃO	★ ★ ★	↓		

Desde a época do Nintendinho 8 bits, Bomberman sempre foi um game de paciência e técnica, onde o mais esperto sobrevive. A saga continua no Playstation e seguindo o mesmo e velho estilo. A abertura conta a causa, motivo, razão e circunstância. O desafio é ótimo e requer muita paciência, dando a você uma longa jornada para salvar o planeta Terra. Sem dúvida alguma este Flash Game foi um álbum de fotografias, matando muitas lembranças. Agora é contar com o futuro e ver o que mais o mundo dos games tem a nos oferecer. Opa, uma recomendação boa a ser dada é você não esquecer de jogar Bomberman World.



"Le Beau. Remi Le Beau. Lembre-se deste nome muito bem". Característico, não acha, mon cherry? Hmm? Algo mais forte? Que tal 'Estilo é tudo e você não tem nenhum, mon ami'? É incrível, não acha? Quando estou perto de você, as palavras simplesmente surgem em minha mente..."

Finalmente tudo o que você precisava. Com Marvel Vs. Capcom estourando nos arcades, o que você mais precisa? Golpes, combos e segredos, claro! E é exatamente isso que você encontra nesta e na próxima edição.

Na Gamers 28, na matéria sobre MVsC, alguns dos truques saíram errados, com alguns comandos alterados. Para corrigir isso, republicamos tais truques, juntamente com um código que, por infelicidade do destino (e falta de espaço...), não chegou a ser publicado.

Ainda por falta de espaço (21 lutadores não é bem um número pequeno...), nesta edição você encontrará os golpes e combos de Captain America, Chun-li, Captain Commando, Gambit, Hulk, Red Venom, Jin Saotome, Morrigan e sua irmazinha Lilith, Megaman e Hulk Laranja (e não Laranja, como divulgado na edição passada...). Então, escolha seus Special Partners e vamos lá.

GOLPES COMUNS

- SF+CF: Trocar de personagem
- SM+CM: Special Partner
- Start: Provocação
- ou SSS: Correr para frente
- ←← ou ←+SSS: Correr para trás
- ↓↑ ou CCC: Super Pulo
- ←↓+S ao ser derrubado: Rolar
- ←↓+SF+CF durante a defesa: Team Counter (Level 1)
- ↓↓→+SF+CF: Team Super Move (Level 2)
- ↓↓←+SF+CF: Duo Team Attack (Level 2)
- + SF ou CF imediatamente após ser arremessado: cair em pé
- SSS durante a defesa: empurrar adversário

Geral

- SR: Soco Rápido
- SM: Soco Médio
- SF: Soco Forte
- S: Qualquer botão de soco
- SS: Dois botões de soco quaisquer ao mesmo tempo
- SSS: Os três botões de soco ao mesmo tempo
- CR: Chute Rápido
- CM: Chute Médio
- CF: Chute Forte
- C: Qualquer botão de chute
- CC: Dois botões de chute quaisquer ao mesmo tempo
- CCC: Os três botões de chute ao mesmo tempo
- (c): Carregar o comando seguinte por dois segundos

Combos

Para cada uma das três categorias de Chain Combo, há três diferentes tipos de seqüências e cada personagem usa um deles.

ZigZag- seqüência que incorpora todos os seis botões: SR → CR → SM → CM → SF → CF

Stronger- seqüência que permite ir a qualquer ataque mais forte: SR/CR → SM/CM → SF/CF

Weak Start- inicia com SR ou CR e termina em qualquer um dos outros 4 ataques: SR/CR → SM/CM/SF/CF

Air Launchers: são os golpes que mandam o oponente para o ar, podendo iniciar Air Combos a partir deles

AC (Air Combo) Finishers: são os golpes que finalizam um Air Combo, ativando a Tela Acelerada

Convenções para os Combos

- indica cancelamento em golpe especial
- A indica que você emenda um Super Pulo ou faz um Pulo Duplo após o golpe anterior
- V indica que você aterrissa após o golpe anterior e continua no chão, indica que não é necessário nenhum método especial entre os dois golpes
- (Pu) indica que você deve fazer o golpe durante um Pulo Comum
- (SuPu) indica que você deve fazer o golpe durante um Super Pulo
- (Co) indica para você correr antes de fazer o golpe seguinte
- (CoAe) Indica para você fazer uma Corrida Aérea antes de fazer o golpe seguinte
- (Vo) indica que você deve fazer o golpe Voando
- (OPC) significa que o golpe vai acertar o oponente caído

(TA) significa que o golpe vai iniciar a Tela Acelerada. Se você tiver qualquer dúvida sobre algum termo técnico utilizado em nosso sistema de combos, confira explicações detalhadas na edição 26.

ERRATA

A edição passada foi uma empolgação total. Descolamos os truques de Marvel Vs. Capcom em primeiríssima mão. Mas a empolgação foi tanta que nós, erh..., cometemos alguns... "errinhos". Para corrigir a mancada, não daria espaço na seção Errata, dentro do editorial, então resolvemos corrigi-los aqui, na matéria do game desta edição. Pra começar, nós publicamos a manha para enfrentar Golden War Machine, mas faltou o código para jogar com ele. Ai vai:

Jogue com Gold War Machine

O War Machine Dourado (que mais parece o Ironman) possui a habilidade Super Armor, ou seja, assim como Mega Zangief, ele não pode bloquear normalmente. Para jogar com ele, coloque o cursor sobre Zangief e faça a seqüência: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑. O box de Gold War Machine aparecerá sobre o de Zangief.

Outra "viagem" foi na manha para enfrentar Red Venom. Lá dizia: Consiga sempre o "First Attack" (SM + CM). Nada a ver. First Attack é quando você acerta o primeiro golpe da luta e não SM + CM, que na verdade é o comando para chamar o Special Partner. Ainda no mesmo truque, mais abaixo, diz para matar uma das duplas com Special Partner, mas não se fala o comando, que é o SM + CM, já citado acima.

Mais uma mancada, ainda com Red Venom (parece que pegamos no pé do aracnídeo). No truque para jogar com Red Venom o comando saiu com uma setinha errada. Para não complicar, vamos publicar o co-

mando novamente (o comando certo, é lógico). Ai vai: com o cursor sobre Chun Li, faça a seqüência →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑.

Hulk Laranja também foi forçada. É Hulk Laranja, La-ran-ja. De resto, tanto o truque para enfrentá-lo quanto para selecioná-lo estão corretinhos.

Ai, ai, ai. Mais um erro estranho. Na manha para enfrentar Lilith diz para usar Special Partner (SM + CM) pelo menos uma vez em cada batalha. Até ai tudo bem. Mas logo abaixo diz para matar duas duplas com Special Partner Finish (SM + CM). De novo? Não, não, não. Está errado. Você deve matar duas duplas com Team Super Finishes (↓↓→ + SF + CF) e uma com Special Partner Finish (SM + CM). Para terminar, no truque para jogar com Lilith, o bloco dela vai aparecer SOB o de War Machine e não SOBRE.

Roll deve ser a protegida da redação, não houve erros nos truques para enfrentar ou selecioná-la. Já a Shadow Lady não teve tanta sorte. Para enfrentá-la, você deve usar o Special Partner (SM + CM) pelo menos uma vez por batalha, matar uma dupla com um Special Partner Finish (SM + CM) e outras duas duplas com o Character Switch (SF + CF). De resto está certo. Já no truque para jogar com a tal Lady, o box dela aparece ABAIXO do de Gambit e não ACIMA.

Agora a dica para selecionar o seu Special Partner ficou superficial, faltaram umas pequenas explicações. Por isso, vamos publicá-la novamente, na íntegra.

ESCOLHA SEU SPECIAL PARTNER

Agora você sempre poderá pegar o Special Partner que quiser. Basicamente o truque consiste no fato de que os Special Partners estão organizados de uma forma predeterminada. O primeiro personagem da primeira fileira da caixa de seleção de Special Partners é numerado como 1, enquanto o segundo é 2, e o último da primeira fileira é o 3. O primeiro da segunda fileira é o 4, o seguinte 5 e assim por diante. Agora, segurando START e certos botões antes do menu de Special Partners aparecer, o cursor estará sobre o personagem correspondente (podendo-se até conseguir Shadow ou Sentinel). Para pegar o Special Partner que você desejar, segure os botões que darão uma somatória igual ao número do personagem, sendo: SR=1, SM=2, SF=4, CR=8 e CM=16. Por exemplo, Magneto é o terceiro personagem da quarta fileira, sendo então o número 12. Então você deverá segurar START + SF (4) + CR (8). Afinal, 4 +

8 = 12. Aqui está o procedimento para a primeira batalha:

- escolha seu primeiro personagem;
- em seguida, coloque o cursor sobre o segundo;
- Pressione e mantenha START, enquanto aperta os botões correspondente (confira abaixo as seqüências);
- Mantenha pressionados até que o Special Partner desejado esteja selecionado.

Nas batalhas seguintes, como você não precisa selecionar seus personagens novamente, basta segurar os botões correspondentes na tela de seleção de personagens até que o Special Partner desejado seja selecionado. Veja a relação a seguir para saber quais os botões necessários (além do START) para se pegar cada Special Partner.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| (1) Unknown Soldier | SR |
| (2) Lou | SM |
| (3) King Arthur | SR + SM |
| (4) Saki | SF |
| (5) Toh-Pooh | SR + SF |
| (6) Devilot | SM + SF |
| (7) Anita | SR + SM + SF |
| (8) Pure & Fur | CR |
| (9) Michelle Heart | SR + CR |
| (10) Thor | CR + SM |
| (11) Cyclops | SR + CR + SM |
| (12) Magneto | CR + SF |
| (13) Storm | SR + CR + SF |
| (14) Jubilee | SR + SM + SF + CM |
| (15) Rogue | SR + SM + SF + CR |
| (16) Psylocke | SM |
| (17) Juggernaut | SR + CM |
| (18) Iceman | SM + CM |
| (19) Colossus | SR + SM + CM |
| (20) U.S. Agent | CM + SF |
| (21) Shadow | SR + CM + SF |
| (22) Sentinel | SM + CM + SF |

Bom, é só (só?). Já que os truques estão todos corretos, detone com os golpes e combos para 11 dos personagens.

OS GOLPES E COMBOS

CAPTAIN AMERICA

SPECIAL MOVES

- Shield Slash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
 Stars n' Stripes: →↓↘ + S
 Charging Stars: ←↵↓↘→ + C
 Cartwheel: →↘↓↵← + S

SUPER MOVES

- Final Justice: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Hyper Charging Stars: ↓↘→ + CC (Level 1)
 Hyper Stars and Stripes: →↓↘ + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

- Stars and Stripes: ←↵↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Hyper Charging Stars ou Hyper Stars and Stripes: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
 Chain Combo no Pulo: Stronger
 Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
 Strikes: SF em pé
 Knockdowns: CF agachado
 Air Launchers: SF agachado, SM de pé (com oponente no ar)
 AC Finishers: SF, CF, Shield Slash, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Pu)SF √ (Co)CR em pé, CM em pé, SF em pé
- 2) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé --> qualquer special ou super move
- 3) (Pu)SF √ CR agachado, CF agachado --> Shield Slash com SR (OPC)
- 4) (Pu)CF --> Shield Slash com SR (no ar)
- 5) No canto: SF em pé --> Shield Slash com SR
- 6) CF agachado --> Charging Star (OPC)
- 7) Special Partner, Final Justice

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SF √ (Co)SR agachado, SF agachado √ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Pu)SF √ (Co)SR em pé, CR agachado, CM em pé, CM em pé, SF em pé --> Shield Slash com SR
- 3) (Pu)SF √ (Co)CR em pé, CM em pé --> Hyper Stars and Stripes ou Team Super
- 4) (Pu)SF √ (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Hyper Stars & Stripes (OPC)

CHUN-LI

SPECIAL MOVES

- Stomp Kick: ↓ + CM (no ar)
 Neck Breaker: ↘ + CF
 Mini-Kikoshō: → + S
 Rising Bird Kick: →↓↘ + C
 Kikoken: ←↵↓↘→ + S
 Axe Kick: →↘↓↵← + C
 Lightning Legs: C (repetidamente)

SUPER MOVES

- Kikoshō: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Senretsū Kyaku: ↓↘→ + CC (Level 1)
 Hazan Tenshō Kyaku: →↓↘ + CC (Level 1)
 Shichisei Senkū Kyaku: ↓↘→ + CC (Level 1, no ar)

TEAM COUNTER

- Kikoken: ←↵↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Kikoshō ou Senretsū Kyaku: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
 Chain Combo no Pulo: Stronger
 Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
 Air Launchers: CF em pé
 AC Finishers: SF, CF, Lightning Legs, Shichisei Senkū Kyaku, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) CR agachado, CF agachado --> Lightning Legs (OPC)
- 2) CR agachado, CF agachado --> Kikoshō (OPC)

- 3) (Pu)SF √ CR agachado --> Rising Bird Kick
- 4) (Pu)CF --> Lightning Kick (no ar)
- 5) CM agachado, SF agachado --> Senretsū Kyaku
- 6) (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SF √ (Co)SR em pé, CF em pé √ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Pu)SF √ (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku
- 3) (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM √ (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, SF em pé --> Senretsū Kyaku
- 4) Pule no inimigo no canto: (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + CM, (Pu)↓ + CM --> AC Finisher
- 5) (Pu)SF √ (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Senretsū Kyaku
- 6) (Pu)CF √ CF em pé √ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)↓ + CM, (SuPu)↓ + CM --> Lightning Legs (no ar)
- 7) (Pu)SM, (Pu)SF √ (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Senretsū Kyaku (OPC)
- 8) No canto: CR agachado, CM agachado --> Hazan Tenshō Kyaku √ Kikoshō
- 9) No canto: (CoAe)(Pu)CR, (Pu)SM, (Pu)CM √ (Co)CR em pé, CF em pé --> Hazan Tenshō Kyaku, CR agachado (OPC), CF em pé √ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

CAPTAIN COMMANDO

SPECIAL MOVES

- Captain Fire: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
 Captain Corridor: ↓↵← + S
 Captain Kick: ↓↵← + C
 Commando Strike: ↓↘→ + C

SUPER MOVES

- Captain Sword: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Captain Storm: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

- Captain Corridor: ←↵↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Captain Sword: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Stronger
 Chain Combo no Pulo: Stronger
 Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
 Strikes: SF em pé
 Knockdowns: CF agachado
 Air Launchers: SM agachado, CF em pé
 AC Finishers: SF, CF, Captain Fire, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) CF em pé --> Captain Corridor
- 2) (Co)CR em pé, CF em pé --> Captain Sword
- 3) (Co)SR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Fire, Captain Corridor ou Captain Storm
- 4) Special Partner, Captain Fire ou Captain Storm

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Co)SR em pé, SR em pé, CR agachado, CF em pé --> Captain Corridor
- 2) (Co)SR em pé, SR em pé, CF em pé √ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC

Finisher

3) (Pu)CR, (Pu)CF ∨ (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Captain Corridor com SF (OPC)

4) (Co)SR agachado, CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Commando Strike com CR

5) (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm

6) (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm, CR agachado (OPC), CF em pé --> Captain Sword

7) No canto: (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado --> Captain Storm, CR agachado (OPC), CF em pé --> Captain Sword, CR agachado (OPC), CF em pé ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CM --> AC Finisher

GAMBIT

SPECIAL MOVES

Kinetic Card: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)

Trick Card: ↓↙← + S

Cajun Slash: →↘↙ + S

Cajun Strike: ↓↑ + S ou C

SUPER MOVES

Royal Flush: ↓↘→ + SS (Level 1)

Cajun Explosion: ↓↘→ ou ↓↙← + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Cajun Slash: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Royal Flush: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: ZigZag

Chain Combo no Pulo: Zigzag

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SF agachado

AC Finishers: SF, CF, Arremesso Aéreo com CM

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR

2) CF agachado --> Cajun Slash com SF ou Royal Flush (OPC)

3) (Pu)SF ∨ CF em pé --> Cajun Slash com SR

4) (Pu)SF, (Pu)CF ∨ Cajun Slash com SR

5) Special Partner, Royal Flush

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)SF, (Pu)CF ∨ (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR

2) (Co)SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Cajun Slash com SR

3) (Pu)SF, (Pu)CF ∨ (Co)CR em pé, CF agachado --> Cajun Slash com SF (OPC)

4) (Pu)SF ∨ (Co)SR agachado, CR agachado, SF agachado ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

5) (Pu)SF ∨ (Co)CR agachado, SM agachado, CF agachado --> Royal Flush (OPC)

6) No canto: Arremesso com SF, CR agachado (OPC), SF agachado ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

7) (Pu)SF, (Pu)CF ∨ (Co)CR em pé, SF agachado --> Royal Flush

8) (Pu)CR, (Pu)CM, (Pu)SF ∨ (Co)CR em pé, CF em pé --> Kinetic Card com SR, (Co)CR

agachado, SF agachado ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

HULK

SPECIAL MOVES

Ground Wave: ↓↘→ + S

Gamma Tornado: →↘↙↙← + S (de perto)

Gamma Charge: (c)↔ + C ou (c)↓↑ + C

SUPER MOVES

Gamma Wave: ↓↘→ + SS (Level 1)

Gamma Crush: ↓↙← + SS (Level 1)

Gamma Quake: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Gamma Charge: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Gamma Wave: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF agachado

Knockdowns: Não possui

Air Launchers: SF agachado, CF em pé

AC Finishers: SM, SF, CF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) CR em pé, SF em pé --> Ground Wave

2) SF agachado --> Gamma Tornado com SR

3) (Pu)CF ∨ Gamma Quake

4) CR agachado, CM agachado --> Gamma Quake

5) (Pu)CR ∨ SF agachado --> Gamma Crush

6) (Co)CR agachado, SF agachado (1 hit) --> Ground Wave ou Gamma Wave

COMBOS DIFÍCEIS

1) (Pu)CR, ∨ CR agachado, CM agachado --> Gamma Charge --> Gamma Charge

2) (Pu)CF ∨ CR agachado, SF agachado ∨ (SuPu)SR, (SuPu)SM, (SuPu)CF

3) (Pu)CR ∨ CR agachado, SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Throw

4) (Pu)CR, (Pu)SM ∨ SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Wave

5) No canto: CR agachado --> Gamma Quake, SF agachado --> Gamma Tornado

RED VENOM

SPECIAL MOVES

Lunge Bite: ↓↘→ + S

Diving Bite: ↓↘→ + S (no ar)

Symbiote Shield: ↓↘→ + C repetidamente

Web Slam: →↘↙↙← + S repetidamente

SUPER MOVES

Venom Web: ↓↘→ + SS (Level 1)

Death Bite: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

Lunge Bite: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Death Bite: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Zigzag

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: Não possui

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SF em pé

AC Finishers: SF, CF, Diving Bite, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) (Co)SR em pé, CR em pé, CM em pé, CF em pé --> Death Bite ou Team Super

2) (Co)SM agachado, CM agachado --> Death Bite ou Team Super

3) (Pu)CF ∨ CF em pé --> Symbiote Shield com CR

4) Special Partner, Venom Web

COMBOS DIFÍCEIS

1) Arremesso com SF, SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

2) (Pu)SR, (Pu)CR, (Pu)SM ∨ (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher

3) No canto: (Pu)CF ∨ (Co)SM em pé, SF em pé ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Arremesso Aéreo com SM ∨ Death Bite ou Team Super

JIN

SPECIAL MOVES

Flaming Punch: SM

Screaming Punch: SF

Flaming Double Kick: CM

Tornado Drill: CF

Air Tornado Drill: ↓ + CF (no ar)

Saotome Dynamite: (c)↓↑ + S

Saotome Typhoon: (c)↔ + S

Saotome Crush: →↘↙↙← + C (de perto)

Saotome Fire: Segure Start --> soco repetidamente

SUPER MOVES

Blodia Punch: ↓↘→ + SS (Level 1)

Great Cyclone: ↓↘→ + CC (Level 1)

Blodia Vulcan: ↓↙← + SS (Level 1)

TEAM COUNTER

Saotome Dynamite: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

Blodia Punch: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

Chain Combo no Chão: Weak Start

Chain Combo no Pulo: Stronger

Chain Combo no Super Pulo: ZigZag

Strikes: SF em pé, SF agachado, CF em pé

Knockdowns: CF agachado

Air Launchers: SM em pé

AC Finishers: SM, CM, SF, CF (2s hit), Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

1) (Pu)SF ∨ SF agachado

2) (Co)SR em pé, SR em pé, CM em pé

3) Tornado Drill --> Saotome Dynamite

4) (Co)SR agachado, SM agachado --> Saotome Dynamite ou Saotome Typhoon

5) (Co)SR agachado, SM agachado --> Blodia Punch ou Team Super

COMBOS DIFÍCEIS

1) No canto: (Co)SR agachado, SM agachado --> Blodia Punch, CF agachado --> Saotome Dynamite

2) (Pu)CF ∨ CM em pé, ↓ + CF em pé (OPC)

3) (Pu)SF ∨ SM em pé ∨ (SuPu)SR, (SuPu)CR --> AC Finisher

- 4) Meia tela do canto: (Pu)SF ∨ (Co)CR em pé, SF em pé --> Blodia Vulcan
 5) (Pu)SR, (Pu)SF ∨ SM em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CF (1 hit) --> Air Tornado Drill
 6) No canto: (Pu)SF ∨ SM em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)CF (1 hit) --> Air Tornado Drill --> Saotome Dynamite

LILITH

SPECIAL MOVES

- Shell Kick: ↓ + CM (no ar)
 Shell Pierce: ↓ + CF (no ar)
 Soul Flash: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
 Shadow Blade: →↘↘ + S
 Vector Drain: →↘↓↙← + S (de perto)

SUPER MOVES

- Brilliant Shower: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Splendor Love: →↘↘ + SS (Level 1)
 Darkness Illusion: ↓↘→ + CC (Level 1, pode ser feito no ar)

TEAM COUNTER

- Soul Flash: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Brilliant Shower: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

- Chain Combo no Chão: Zigzag
 Chain Combo no Pulo: Zigzag
 Chain Combo no Super Pulo: Zigzag
 Strikes: Não possui
 Knockdowns: CF agachado
 Air Launchers: SF agachado
 AC Finishers: SF, CF, Soul Flash, Arremesso Aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé
- 2) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé
- 3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé --> Shadow Blade

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SR, (Pu)CR ∨ (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Co)CR agachado, SM agachado, CM agachado, CF agachado --> Darkness Illusion (OPC)
- 3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé --> Darkness Illusion
- 4) Special Partner --> Brilliant Shower

MEGAMAN

SPECIAL MOVES

- Mega Buster: SF (carregue para maior poder, pode ser feito no ar)
 Mega Upper: →↘↘ + S
 Item/Weapon Change: ↓↙← + C (Megaball com CR, Tornado Hold com CM ou Leaf Shield com CF)
 Item/Weapon Use: ↓↘→ + S (Megaball, Tornado Hold ou Leaf Shield)

SUPER MOVES

- Hyper Megaman: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Rush Drill: ↓↘→ + CC (Level 1)
 Beat Plane: ↓↙← + CC, S ou C repetidamente (Level 1, pode ser feito no ar)

TEAM COUNTER

- Mega Upper: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Hyper Megaman: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

- Chain Combo no Chão: Stronger
 Chain Combo no Pulo: Zigzag
 Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
 Strikes: Não possui
 Knockdowns: CF agachado
 Air Launchers: CF em pé
 AC Finishers: CF, Mega Buster

COMBOS FÁCEIS

- 1) Carregar Mega Buster, (Pu)SR ∨ (Co)CR agachado, CM agachado --> Mega Buster carregado
- 2) (Pu)SR ∨ (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Tornado Hold com SR (OPC)
- 3) Carregar Mega Buster, CF agachado --> Mega Buster carregado agachado (OPC)
- 4) (Co)CR agachado, CM agachado, CF agachado --> Rush Drill (OPC)
- 5) Ativar Leaf Shield, (Co)CR em pé, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Leaf Shield
- 6) (Co)CR em pé, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)SM --> Hyper Megaman

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) Carregar Mega Buster, (Co)CR em pé, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CM --> Mega Buster carregado --> Beat Plane
- 2) Carregar Mega Buster, Tornado Hold com SR --> Mega Buster carregado --> Hyper Megaman
- 3) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 4) No canto: Tornado Hold, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 5) Carregar Mega Buster, Ativar Leaf Shield, (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> Leaf Shield --> Mega Buster carregado --> Mega Buster ou Hyper Megaman

MORRIGAN

SPECIAL MOVES

- Shell Kick: ↓ + CM (no ar)
 Shell Pierce: ↓ + CF (no ar)
 Soul Fist: ↓↘→ + S (pode ser feito no ar)
 Shadow Blade: →↘↘ + S (pode ser feito no ar)
 Vector Drain: →↘↓↙← + S (de perto)

SUPER MOVES

- Soul Eraser: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Silhouette Blade: →↘↘ + SS (Level 1)
 Darkness Illusion: ↓↘→ + CC (Level 1, pode ser feito no ar)
 Eternal Slumber: SR, CM, ←, SM, CF (Level 3)

TEAM COUNTER

- Soul Fist: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Soul Eraser: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

- Chain Combo no Chão: Zigzag
 Chain Combo no Pulo: Zigzag
 Chain Combo no Super Pulo: Zigzag
 Strikes: Não possui
 Knockdowns: CF agachado
 Air Launchers: SF agachado
 AC Finishers: SF, CF, Soul Fist, Shadow Blade, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) (Co)CR agachado, CM agachado, CF em pé
- 2) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé, SF em pé, CF em pé
- 3) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé, CM em pé --> Shadow Blade
- 4) (Co)CR agachado, CM agachado --> Silhouette Blade
- 5) CF agachado --> Silhouette Blade (OPC)
- 6) Mate o primeiro adversário, Eternal Slumber
- 7) Special Partner --> Soul Eraser
- 8) (Co)SR em pé, CR em pé, SM em pé --> Darkness Illusion

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)SR, (Pu)CR ∨ (Co)CR agachado, CM agachado, SF agachado ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM --> AC Finisher
- 2) (Co)CR agachado, SM agachado, CM agachado, CF agachado --> Darkness Illusion (OPC)

HULK LARANJA

SPECIAL MOVES

- Ground Wave: ↓↘→ + S
 Gamma Tornado: →↘↓↙← + S (de perto)
 Gamma Charge: (c)←→ + C ou (c)↓↑ + C

SUPER MOVES

- Gamma Wave: ↓↘→ + SS (Level 1)
 Gamma Crush: ↓↙← + SS (Level 1)
 Gamma Quake: ↓↘→ + CC (Level 1)

TEAM COUNTER

- Gamma Charge: ←↙↓ + SF + CF (Level 1)

TEAM SUPER

- Gamma Wave: ↓↘→ + SF + CF (Level 2)

COMBO INFO

- Chain Combo no Chão: Stronger
 Chain Combo no Pulo: Stronger
 Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
 Strikes: SF em pé, CF agachado
 Knockdowns: Não possui
 Air Launchers: SF agachado, CF em pé
 AC Finishers: SF, CF, Arremesso aéreo com SM

COMBOS FÁCEIS

- 1) CR em pé, SF em pé --> Ground Wave
- 2) SF agachado --> Gamma Tornado com SR
- 3) (Pu)CF ∨ Gamma Quake
- 4) CR agachado, CM agachado --> Gamma Quake
- 5) (Pu)CR ∨ (Co)CR agachado, SF agachado --> Gamma Crush
- 6) (Co)CR agachado, SF agachado (1 hit) --> Ground Wave ou Gamma Wave

COMBOS DIFÍCEIS

- 1) (Pu)CR, ∨ CR agachado, CM agachado --> Gamma Charge --> Gamma Charge
- 2) (Pu)CF ∨ (Co)CR agachado, SF agachado ∩ (SuPu)SR, (SuPu)CR, (SuPu)SM, (SuPu)CM, (SuPu)CF
- 3) (Pu)CR ∨ CR agachado, SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Throw
- 4) (Pu)CR, (Pu)SM ∨ SF agachado --> Gamma Charge para cima --> Gamma Charge para cima, SF agachado (OPC) --> Gamma Wave
- 5) No canto: CR agachado --> Gamma Quake, SF agachado --> Gamma Tornado

ESCALA VARIEDADES



Cód. FEV-76 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-77 R\$ 3,50 - CADA



Cód. FEV-78 R\$ 4,90 - CADA



Cód. FEV-79 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-80 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-81 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-82 R\$ 3,90 - CADA



Cód. FEV-83 R\$ 2,50 - CADA



Cód. FEV-84 R\$ 2,90 - CADA



Cód. FEV-85 R\$ 3,50 - CADA



Cód. FEV-86 R\$ 3,80 - CADA



Cód. FEV-87 R\$ 5,90 - CADA



Cód. FEV-88 R\$ 3,80 - CADA



Cód. FEV-89 R\$ 4,90 - CADA



Cód. FEV-90 R\$ 2,50 - CADA

Maiores Informações: (011) 266.3166

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. FEV.76 () Cód. FEV.81 () Cód. FEV.86 ()
 Cód. FEV.77 () Cód. FEV.82 () Cód. FEV.87 ()
 Cód. FEV.78 () Cód. FEV.83 () Cód. FEV.88 ()
 Cód. FEV.79 () Cód. FEV.84 () Cód. FEV.89 ()
 Cód. FEV.80 () Cód. FEV.85 () Cód. FEV.90 ()

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
 Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo, SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

**NESTA PASCOA, FUJA DA ROTINA:
TROQUE CHOCOLATE POR GAME IMPORTADO.**

PLAYSTATION



2x R\$
174,50
OU 1+9x 44,10
GRATIS: 1 jogo clássico*

JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Colony Wars, Resident Evil D. Cut, Mega Man X4, Duke Nukem;
AVENTURA: Gex 2: Enter The Gecko, Riven: Myst 2, Bloody Roar, Rascal, Pitfall 3D, Croc, Nightmare Creatures;
ESPORTE: FIFA Road to World Cup 98, Nagano W Olympics;
LUTA: Street Fighter Collection, Street Fighter EX + Alpha, X-Men Children Atom, Marvel Super Heroes, Dead Or Alive;
RPG: Final Fantasy 7, Final Fantasy Tactics, Castlevania: Symphony of the Night, Alundra, Breath Of Fire 3, Tactics Ogre Battle, Deathtrap Dungeon, Wild Arms, Broken Sword;
SIMULAÇÃO: Road Rash 3D, Need For Speed 2, Nascar '98, Newman Haas Racing, San Francisco Rush; e muitos outros.

**OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME =
CONTROLE EXTRA OU CARTÃO DE MEMÓRIA***

SATURN

2x R\$
154,50
OU 1+9x 39,05

**INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK**
• Virtua Fighter 2
• Virtua Cop
• Daytona USA e +
1 GAME CLÁSSICO*

JOGOS DISPONÍVEIS (R\$ 94,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Tomb Raider, Duke Nukem 3D, Warcraft 2;
AVENTURA: Sonic Jam, Sonic R, Croc, Nights com Controle 3D [R\$ 119,90], Enemy Zero, Warcraft 2;
ESPORTE: FIFA 98, Worldwide Soccer 98, Steep Slope Sliders;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix;
RPG: Shining The Holy Ark, Lunar: Silver Star, Albert Odyssey;
SIMULAÇÃO: Nascar '98, Soga Touring Car; e muitos outros.

NOVIDADES PSX



AVENTURA:
Batman & Robin
Klonoa
One
ESPORTE:
NBA Shoot Out '98
LUTA:
Tekken 3
RPG:
Diablo
Saga Frontier
SIMULAÇÃO:
McGrath Supercross '98
Point Blank c/ Arma [R\$129,90]
The Need For Speed 3

ACESSÓRIOS

N64	PSX	SAT
Adaptador RF R\$ 49,90	Adaptador RF R\$ 49,90	Adaptador RF R\$ 49,90
Contr. SharkPad Pro R\$ 59,90	Cartão Mem. Transp. R\$ 59,90	Controle Arcade R\$ 89,90
	Controle Analógico R\$ 74,90	Controle Básico R\$ 39,90
	Controle Arcade R\$ 89,90	Conversor Japoneses R\$ 39,90
	Controle Básico R\$ 39,90	Game Shark R\$ 94,90
Controle Arcade R\$ 89,90	Controle Original R\$ 69,90	
Controle Mad Katz R\$ 44,90	Contr. Turbo Transp. R\$ 59,90	
Game Shark R\$ 94,90	Game Shark R\$ 94,90	
Memory Card 1 MB R\$ 49,90	Mega Memory Card R\$ 74,90	Memory Card Plus R\$ 74,90
TremorPak Plus R\$ 59,90	Pistola Auto-Reload R\$ 74,90	Pistola Auto-Reload R\$ 74,90
Volante Mad Katz R\$ 129,90	Volante Mad Katz R\$ 129,90	Volante com Pedal R\$ 129,90

BRINDE: Compras acima de R\$ 150,00 ganham exclusivo **CHAVEIRO** com TETRIS.



NOVIDADES SAT

AÇÃO:
Burning Rangers
House of the Dead
ESPORTE:
Winter Heat
RPG:
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
Shining Force 3
LUTA: [Japones/R\$194,90]
- incluem Cartucho de 4MB -
Darkstalkers 3 (Vampire)
King of Fighters '97
X-Men vs. Street Fighter

R\$ 94,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTOS JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA



TAMBÉM NA INTERNET
www.dshop.com

PROGAMES

Não perca tempo procurando por aí. Na Progames você encontra os últimos lançamentos em video game para todos os sistemas. E você encontra também **MAGIC The Gathering*** e CD ROM!* para PC.



Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising e ganhe dinheiro brincando!

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



CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Ararituaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.: (011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO
BELA VISTA - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701
MUNHOZ JÚNIOR - Rua Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7202-2112

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. RIOPRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567

OUTROS ESTADOS

BAHIA

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

BRASÍLIA

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

CEARÁ

FORTALEZA

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

MATO GROSSO

CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160-L. 130 - Tel.: (035) 421-7600

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 - Loja 15

PARAÍBA

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

PARANÁ

CURITIBA

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

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

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

RIO DE JANEIRO

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

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

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

TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

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

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

CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9100

LARGO DOMACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - Rua Mariz e Barros, 351 - Icaraí - Tel.: (021) 510-3786

PETRÓPOLIS - R. Dr. Nelson de Sá Earp, 95 - Loja 06 - Tel.: (024) 231-4070

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE

VILA IPIRANGA - R. João Simplicio Alves Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS

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

SERGIPE

ARACAJU

SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0659

* Não disponível em algumas de nossas lojas