

SUPER GAME POWER SPECIAL

Nº 20 A - R\$ 3,50



EMOÇÃO ATÉ O FIM:
7 CLÁSSICOS **DETONADOS**



ZELDA (SNES)

MYST (SATURN)

YOSHI'S ISLAND (SNES)

SONIC WINGS 3 (NEO CD)

ALONE IN THE DARK (3DO)

PHANTASY STAR IV (MEGA)

LUNAR ETERNAL BLUE (SEGA CD)

ISSN 0104-611X



O CHICLE MAIS GOSTOSO, MAIS VENDIDO E QUE FAZ AS MELHORES BOLAS BATE TODOS OS RECORDES.

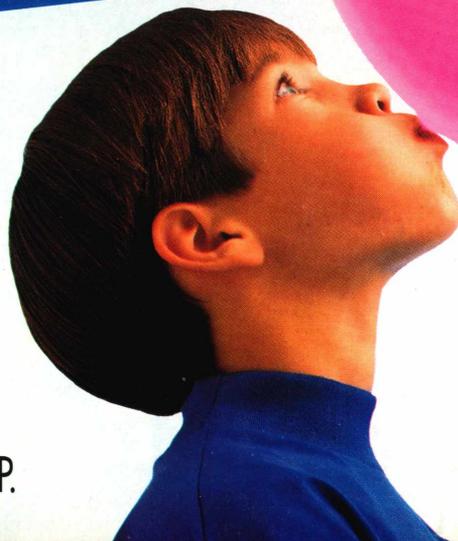


THE GUINNESS BOOK OF RECORDS 1995 - COPYRIGHT GUINNESS PUBLISHING LIMITED, LONDON, 1994.
"GUINNESS" É MARCA REGISTRADA DA GUINNESS PUBLISHING LIMITED.

THE GUINNESS BOOK OF RECORDS 1995 - COPYRIGHT GUINNESS PUBLISHING LIMITED, LONDON, 1994.
"GUINNESS" É MARCA REGISTRADA DA GUINNESS PUBLISHING LIMITED.



Para ganhar o livro ilustrado, mande 5 embalagens vazias de Ping Pong para "Promoção Ping Pong Records Guinness"
01995-900 - São Paulo - SP.



O CHICLE BOM DE BOLA

SUPER GAMEPOWER SPECIAL

DETONADO!

Tiro, aventura e RPG pra pôr fogo nas suas férias

Depois de arrepiar o ano inteiro, **SGP** acaba 1995 detonando. É isso aí galera, o Chefe pediu e preparamos um especial inteirinho com jogos do começo ao fim pra você. Aproveitamos para incluir um campeão de todos os tempos que nossa equipe ainda não havia destrinchado: o clássico **Zelda**. O SNes merece ainda outras 8 páginas, recheadas com os seis mundos de **Yoshi's Island**, uma das atrações do momento. O Neo CD dispara todas as suas balas com **Sonic Wings 3**, enquanto o 3DO sai das trevas com **Alone in the Dark**. Para os fanáticos da Sega, mostramos **Myst** (Saturn), **Phantasy Star IV** (Mega) e **Lunar Eternal Blue** (Sega CD).

Marcelo Kamikaze

SNES

Yoshi corre atrás de Luigi nos seis mundos de **Yoshi's Island**

4

Veja como juntar os sete cristais para salvar a princesa **Zelda**

12

MEGA



Phantasy Star IV, o melhor jogo da série que é sinônimo de RPG no Mega Drive

32

NEO CD



Terceira aventura da série, **Sonic Wings 3** (Aero Fighters, nos EUA) detona os céus do Neo Geo CD

24

SATURN



Mergulhe nos livros para resolver os segredos de **Myst**

26

3DO

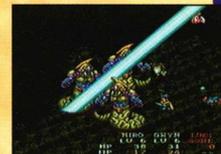
Alone in The Dark, o mais famoso jogo de terror dos computadores, em sua primeira versão para o videogame



20

SEGA CD

Lunar Eternal Blue capricha nas animações e supera sua primeira versão



38

Esta é uma edição especial de SUPERGAMEPOWER nº 20. A revista SuperGamePower (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL - DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer,

Cultura S/A, alameda ministro Rocha Azevedo, 346, 9º andar, CEP 01410-901, São Paulo - Brasil. Jornalista Responsável: João Paulo de Jesus Lopes. Criação: Akira Suziki e Fábio Pancheri. Texto:

Ana Luísa Ponsirenas. Consultoria de jogos: Fabiano Ricardo Ximenes, Maurício Pancheri e Ricardo Ponsirenas. Impresso na Gráfica Círculo





Por Marjorie Bros

Missão cumprida. Depois de alguns dias na ilha de Yoshi, eu, Marjôzinha, ajudei os dinossauros a juntar os bebês. O Rei Koopa, achando que os pobrezinhos lhe trariam problemas, mandou um de seus ajudantes sequestrar Mario e Luigi. Mas o sequestrador só levou um bebê. O outro caiu sentado na garupa de Yoshi, que, depois de um acordo com outros Yoshis, resolveu ajudar a criança. Os Yoshis se revezam durante o jogo para atravessar os 6 mundos, divididos em oito fases cada um. Ufa!

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



DETONADO

YOSHI'S ISLAND

5.0

SNES

NINTENDO

16 Mega - 6 Mundos

1 Jogador

Adventure - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

Os Ataques de Yoshi

As Caras de Yoshi

Pulo



Aperte B, pule os inimigos e passe obstáculos difíceis

Como uma bomba



Pule e segure ↓. Destrói inimigos, muros e plataformas

Atire Ovos



Fez um ovo? Aperte A, a mira aparece, A de novo

Helicóptero



Para explorar as alturas e encontrar outros itens

Carro



Yoshi levanta as rodas e passa sobre os inimigos

Flutuar



Pule e segure B para fazer Yoshi flutuar

Língua para cima



Segure ↑, aperte Y e pegue inimigos em cima de Yoshi

Ataque Cuspindo



Depois do Ataque de Língua, o cara fica preso na sua boca. Aperte Y para cuspi-lo

Toupeira



A toupeira explora subterrâneos

Trem



Como trem, Yoshi escala muros, mas não pode sair do trilho

Fazendo Ovos



Com o inimigo na boca, aperte ↓. Não funciona com todos

Ataque de Língua



Ao ver o inimigo, aperte Y para Yoshi pegá-lo com a língua. Só funciona com alguns inimigos



Yoshi pode explorar os oceanos. Vem armado com torpedos teleguiados

Submarino



Mundo 1



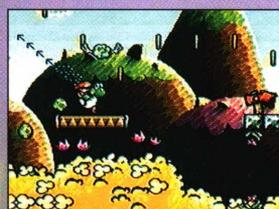
Escolha a bateria, entre na 1ª fase e veja controles e itens



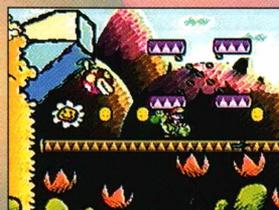
Para fazer ovos, pegue o cara com Y e ponha ↓



Acione a mira com A. Atire o ovo com A de novo



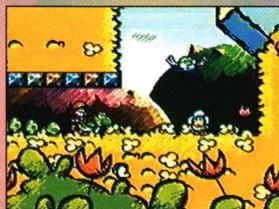
Atire o ovo ao ver a nuvem. Uma coisa legal acontece



Toda fase tem 5 flores dessas. Pegue tudo para pontuar legal



Quando acontecer isso, pule na bolha para recuperar o bebê Mario



Yoshi só armazena até 6 ovos atrás. Se passar disso, atire nos inimigos



Sempre há 20 moedas vermelhas nas amarelas. Cada uma vale um ponto



Na fase 1-2, cuidado com o inimigo que vira uma bola gigante



Essa roda de estrelas é o Save da fase. Você sempre vai começar daqui



Quando não der pra pegar moedas e itens, jogue o ovo. Ele ricocheteia e pega



Pule e, no ar, ponha ↓ para detonar inimigos e caixas com itens



Aqui você vai precisar encontrar a chave para poder entrar



Nesse bônus, faça a sequência antes de a barra encher



Para subir em lugares difíceis, use a pedra



Pegue os ovos e atire nas interrogações para colher moedas. Mas cuidado, o balde cai em cima de você



Muita atenção com as paredes que caem rapidamente



Espere a ponte levantar do lado para você subir nesse lugar difícil



Jogue o vaso no chão para pegar a chave e abrir a porta



Jogue ovos nessa bolha de lava para ele voltar para dentro da lava



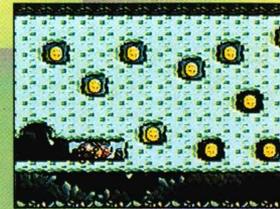
Esconda-se no degrau e mande ovos para destruir esse chefe de meio de fase



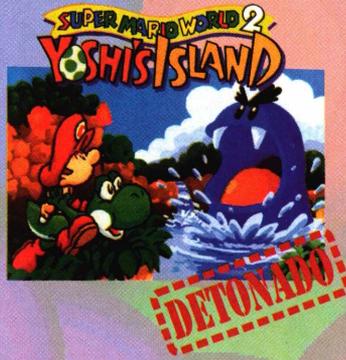
Cuidado nesse fase. As plataformas caem se você ficar muito tempo em cima delas



Tente entrar em todos os canos que aparecerem



Pegue a Toupeira na bolha até colher todos os itens



Mundo 2



Aqui, pule pondo ↓ para a seta aparecer. Pulando nela, você vai para outra tela escondida. Empurre a pedra para a direita. A interrogação aparece. Acione-a, o feijão aparece para colher muitas moedas



Para pegar a flor, pule e ponha ↓ na estaca



Não coma esses bichos. A tela e a música se desfazem



Destrua a ponte para colher moedas em baixo



Acerte esse bloco para inverter as plataformas e não se espetar nos espinhos



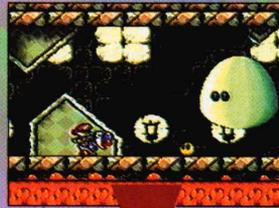
A pedra vai aonde você quiser. Pule nela e siga a seta



Vá com a pedra para o canto e ache a interrogação para colher uma vida. Seja rápido



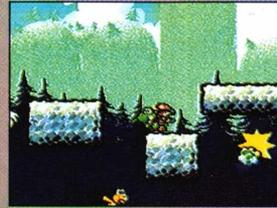
Atire o ovo em cima da porta e ache outra interrogação



Esse é o chefe do 1º mundo. Fique no canto esquerdo e atire as bolinhas amarelas que colher até diminuí-lo ao máximo e, assim, matá-lo



Pegue a estrela para virar o Super Mario. Com B você voa e com Y corre. Colha as moedas que conseguir



Acerte a interrogação para colher uma vida



Esse é Pocky. Ele vai ajudá-lo a pegar a chave



Pule devagar nos blocos



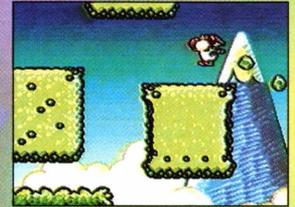
A porta que você tanto procurou fica bem no fim da fase



Acerte uma seta com o ovo e ele irá buscar muitas moedas para você



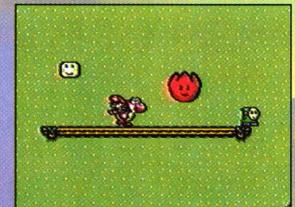
Esta é a Iceball. Com ela, você congela os inimigos



Colha itens nas paredes que parecem estar mordidas dos lados



Fique longe desses ratinhos. Eles roubam seus ovos



Acerte o ovo dentro da flor e ganhe estrelas extras



Esse bônus é a famosa máquina caça-níquel. Uma boa combinação dá vidas extras



No início da fase, há 3 blocos amarelos. No terceiro, está a interrogação



Quebrando esses blocos, você acha o switch vermelho. Pule nele, vá à esquerda e entre na seta



Pegue a melancia verde e cuspa a semente com Y



Vire um tanque para colher a chave lá no fim



Nesse bônus, vire o card e ganhe o item



Acione esse switch ao lado para pegar a chave da porta



Aqui, não acione a 1ª interrogação, senão a escada fecha seu caminho



Ache a interrogação sobre o cano para ganhar uma vida



Detone esse bloco trincado para criar a passagem



Agora dá para entrar nessa porta



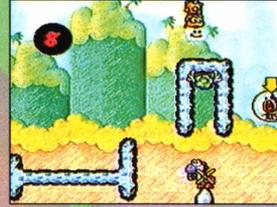
Subchefe da fase. Só dá para acertá-lo quando você estiver de costas. Mande os ovos na parede para eles ricochetarem



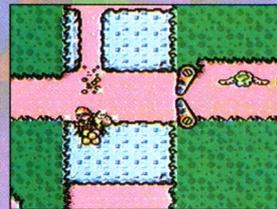
No começo da fase 2-5, jogue o ovo aqui para a interrogação aparecer



Nesses buracos, estão dois pontos de interrogação



Uma nuvem interrogação está escondida aqui



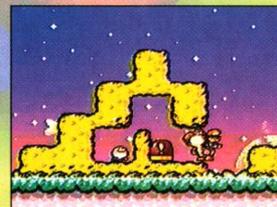
Quebre as paredes com ovos ou pulando e ↓. Acerte na seta para pegar itens longe



Nesse lugar, atire o ovo para cima para a seta cair e você subir até a porta



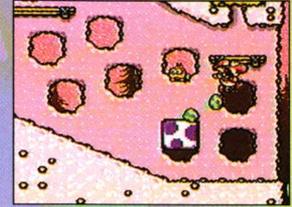
Pegando o inimigo grande, você faz um ovo gigante



Mais um ponto de interrogação para você nesse local



Pule nas colunas para pegar a roda de estrelas e a porta



Faça esse quadrado aumentar para pegar a flor lá em cima



Você vai virar um carro para detonar mais fácil os inimigos



Quando acionar a mira do ovo, você pode parar o cursor com L e R



Acerte na interrogação várias vezes para a porta de espinhos subir



Caiu? Então caia de novo e no 1º buraco vá à esquerda para pegar a chave no vaso



Abocanhe os índios por trás, senão eles defendem com o escudo



Vire Submarino e vá tudo à direita. Ache outros Subs para transformar-se e achar a cara de Yoshi



Ao entrar na fase 3-6, vá por cima das árvores e ache uma passagem para colher itens e a chave



Atire o ovo nesse espinho e a porta de saída aparece



Bata em baixo dos quadrados, eles viram plataformas móveis. Pegue a chave ao lado



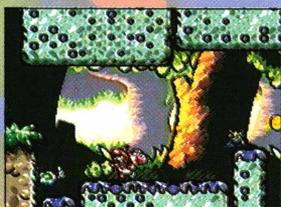
Cuidado com a florzinha má, ela engana pra valer



Empurre a pedra até a hora em que precisar dela



Ache a chave nesses vasos para entrar na porta. Muito cuidado com Baby Mario



Caia no canto e ache a interrogação com o switch vermelho. Acione e entre na setinha que aparecer



Passe pelas duas portas, colha vários itens adiante e entre na última porta



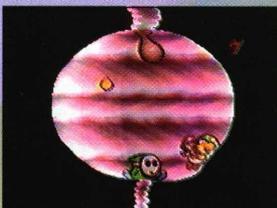
Bônus "Jogo da Memória". Faça os pares. Fazendo tudo, você leva 10 vidas



Só empurre o chefe para fora da plataforma. Abaix e desvie de suas chamas



O cachorro volta para ajudá-lo. Suba nele que ele vai levá-lo



Você está dentro de um sapo. Colha os bichinhos e atire na campainha



Caia no vào e ache a interrogação para acionar o switch vermelho. Entre na setinha mais à esquerda

Mundo 3



Destrua o quadro amarelo e pule na coluna até achar a interrogação



Não pegue essa interrogação



Quebre a plataforma e ache o ponto de interrogação



Colha e faça 6 ovos. Dê ovadas no Fantasma até ele voltar para o seu lugar



Aqui, você escolhe antes o sinal e depois o número



Para achar a cara de Yoshi, vá por baixo na ponte e entre no buraco com moedas



Vá por cima das árvores para seguir em frente



Faça o ovo ricocheteiar e acertar o machucado da planta até acabar com ela

Mundo 4



Cuidado, o cara que rouba o bebê sempre está atrás dos cristais



Detone a planta e entre pelo cano



Acerte a flecha e detone todas as tartarugas para ganhar uma vida



Pule e entre no buraco do meio para colher estrelas e uma flor



Depois de acionar o switch vermelho, segure B para Yoshi planar e tentar colher as moedas



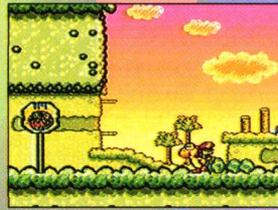
As setas indicam onde estão as plataformas



Quando essas plataformas chegarem ao zero vão desaparecer



Suba aqui para encher a bexiga e monte nela para colher as moedas



No início, a placa indica o perigo das bolas comedoras de chão. Fique esperto!



Para pegar a chave dessa porta vá pela esquerda, mas antes pegue todas as chaves dos 4 caminhos



Derrube o balde para poder andar na lava



Detone o subchefe do 4º mundo pulando sobre ele até que o cara se divida e você possa acabar com ele de vez



Abaixe as estacas para poder abrir caminho



Bônus no estilo raspadinha. Cada quantidade de Marios equivale a uma quantidade de vidas



Jogue o casco da tartaruga no buraco para criar uma passagem e pegar a flor



Estoure os balões e ache a estrela antes do inimigo



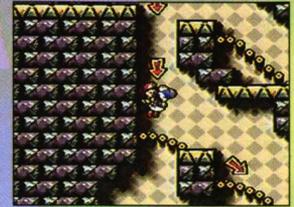
Suba nessas plataformas e deixe que elas o levem até a hora de pular



Quebre o chão para criar a passagem que o levará até uma porta



Quebre o teto trincado para passar e colha apenas uma moeda vermelha



Caia aqui já com a tartaruga na boca para acionar o ponto de interrogação



Seja muito ágil contra esse cara que quer pescar o seu bebê



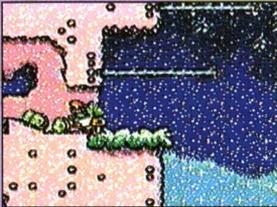
Antes de chegar nessa porta, detone os quadrados coloridos com ovos e pule na seta dentro da bola



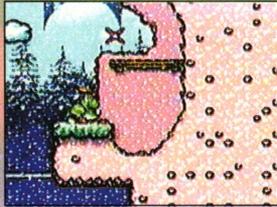
Chefe muito difícil. Pule sobre sua cabeça e ele solta ovos. Espere ele levantar e atire na sua cara até ele cair. Depois, pule quando ele estiver de cabeça para baixo. Só aí vai acertá-lo



Mundo 5



Desça voando com cuidado, de plataforma em plataforma



Detone a planta carnívora e desça no buraco para achar uma interrogação



Suba nas nuvens para colher moedas e entre no cano



Para usar a nuvem, detone o inimigo que está nela



Suba mais com a nuvem. Você achará um cano para entrar e o switch vermelho



Empurre a bola de neve até ela virar gigante. Aí, colha as moedas mais altas e mate os inimigos



Suba e atire para cima para achar o switch. Entre na seta à direita



Pegue a melancia vermelha e cuspa fogo para queimar inimigos e derreter o gelo



Cuidado com esse grude, ele pega seu bebê



Suba a escada e, antes de ir em frente, voe para a esquerda. Siga para encontrar passagens secretas e mais uma flor



Na gangorra gigante, ponha → para achar a passagem. Empurre o quadrado para sair



O fantasmão é seu amigo. Passeie sobre ele e obedeça as setas



Para derrotar esse subchefe atire em seu coração. Colha ovos a sua esquerda. Seja rápido



Os pássaros podem levá-lo a lugares interessantes



O cenário também anda. Os rebatedores podem jogá-lo fora das nuvens. Velocidade!



Espere no canto até os balões aparecerem. Depois, siga subindo sobre eles



Abocanhe essa flecha, você irá usá-la mais tarde



Acerte o chefe quando ele estiver na outra ponta da estaca. Não vá se enjorar com o scrolling giratório até detoná-lo de vez



Cuidado: aqui os pintinhos caem inesperadamente



Entre no 2º cano e depois vá ao lado do último e ache o ponto de interrogação



Para conseguir se salvar na roda de estrelas, espere o canhão verde atirar, siga a bala e pule para alcançar a roda

Mundo 6



Acima dos índios há uma nuvem interrogação. Nela está o switch vermelho



Antes de acionar a plataforma invisível, desça e colha uma vida na interrogação escondida



Voe em direção à planta e caia embaixo dela, há uma interrogação com 1 vida



No início da 2ª parte da fase, suba, há uma interrogação



Nesse buraco, há uma interrogação acima do Yoshi



À esquerda da interrogação visível, há outra escondida



Pegue a estrela que dá poder a Mario e corra colhendo as outras para passar de fase



A chave está com um fantasma igual ao que você matou antes: ↓←



Atire nas plataformas para o subchefe cair na lava. Você rola até uma interrogação



Encontre uma interrogação escondida



Espere a pedra cair e suba no buraco acima para pegar uma vida. Aí, empurre a pedra para a direita



Traga a pedra até a chave, senão não é possível pegá-la



Acione essa plataforma, vai ser útil mais adiante



Atire no buraco do meio para cair a chave



Atenção às plataformas que pulam muito rápido de um trilho para o outro



Na porta 1, colha os ovos na plataforma e destrua a parede de blocos. Cuidado para não se queimar



Na porta 3, fuja rápido dessa mamona gigante. Atire ovos para atrasá-la



Na porta 4, você pode levar até 5 vidas



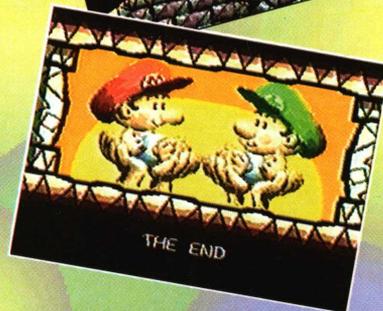
A bruxinha tentará eliminá-lo. Vá devagar até chegar à porta do último chefe



Para detonar o escravo da bruxinha, faça igualzinho a ele: pule acertando o chão até detoná-lo. Cuidado, ele quer Yoshi para ele



Acerte ovos quando o chefão abrir a boca e desvie sempre dos seus ataques. Seja veloz, pois ele quebra o chão rapidinho e vem cada vez mais pra frente

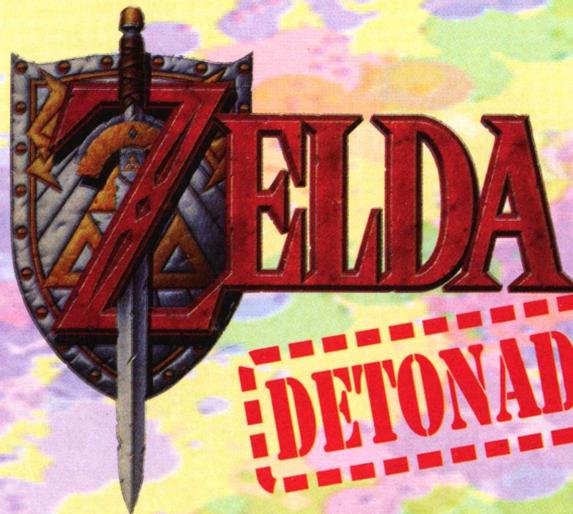


Finalmente, Mario e Yoshi encontraram Luigi! Agora é só felicidade!!



Por Marcelo Kamikaze

The Legend of Zelda - A Link to the Past nasceu no Nintendo, alcançou o SNes e deve chegar ao Ultra 64. Podem ter certeza que tanto sucesso não é a toa. Desde seu lançamento, em novembro de 91, **Zelda** tem feito muitos jogadores quebrarem a cabeça (ou o joystick, a TV, o console...). O objetivo é reunir os sete cristais e, assim,



salvar a Princesa Zelda. Não é tão simples: antes de libertar a mocinha você tem

que decifrar os enigmas e enfrentar o vilão Ganon. Confira o roteiro!

ZELDA 3: A LINK TO THE PAST

5.0

SNES

NINTENDO

CD - N/D Fases

1 Jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5



Você começa na sua casa. Levante os potes para procurar itens e abra o baú



Empurre o trono, assim você vai encontrar uma passagem secreta



Pulando desse ponto e caindo no buraco...



Fale com todo mundo desse vilarejo. Aqui é o point para comprar itens



Procure sempre usar o mapa. Assim, você acha o local onde deve ir



Utilize a lâmpada para clarear a sala. Nesse local, pegue a chave



...você chega aqui. Pegue as bombas...



Nesse baú está o pote para guardar itens



O guarda o impedirá de entrar no castelo. Há uma passagem à direita



Usando o botão A, puxe a alavanca da direita para abrir porta



...e use-as aqui para pegar meio coração



Para salvar a princesa, atire os potes no inimigo



Deixe a princesa aqui. Abra o baú e acha um coração



Aqui, use a bomba para pegar 10 arcos





Aqui, cuidado com as lulas que soltam bombas



Após passar pelo vilarejo, esse é seu próximo destino



Use a bomba, entre, pegue os itens e fale com o velho



Tire o pote do chão. O switch surge. Abra a porta



Pegue a coroa após matar os esqueletos



Mate o guardião, acione o switch e pegue a chave mestra



Abrindo o baú grande, você acha o arco e flecha



Caindo no balde, você vai...



...para esta tela, onde enche seu life



Para matar os inimigos com facilidade, use o arco



Fique no canto da tela e use o arco. Se acabar, vá com a espada. Vale um coração



Você tem 15 seg para fazer o percurso e ganhar 1/2 coração. Vá por cima



Abra a manivela da direita para livrar a passagem de água



Depois que você sair, vai pintar um coração à esquerda



Fale com esse cara para ganhar a rede



Estoure a parede, mate os inimigos com a flecha e abra a porta. Assim, você poderá pegar os itens



Nesse ponto, estoure a parede...



...para pegar a lcerod



Outra passagem secreta, mas aqui você pega um coração



Na rachadura, há outro coração



Utilize a bomba para pegá-lo

ZELDA



Fale com esse velho, ele lhe dará um sapato. Segurando o A você corre rápido



Agora, com o sapato, você poderá pegar o livro na estante



Aqui, use o livro. Já é possível entrar no castelo



Corra em direção ao pilar. A chave vai cair, pegue-a



No baú grande você pegará a Power Glove



Saia pelo caminho da foto de cima e pegue mais um coração



Acenda os quatro pilares para fazer surgir uma porta



Preocupe-se apenas com os destroços deste chefe. Dê espadadas em sua cabeça



Levante a pedra para achar uma passagem secreta



Você ganha um espelho como recompensa se levar o velho ao topo da montanha



Aqui, você ganha mais um coração na moleza



Utilize o coelho e coloque-o nesse ponto



Use o espelho. Assim, na hora em que voltar ao normal, você poderá pegar o coração e retornar ao castelo



Aqui, utilize o arco para tirar as barreiras



Fique fugindo até a porta abrir. Corra em círculos



Acenda todos os pilares e pegue a chave-mestra



Caia desse local para chegar...



...nesse outro e pegue a Moon Pearl



Acerte o rabo do chefe, mas fique esperto para não ser jogado fora da plataforma



Pegue a Master Sword e vá para o sanitário

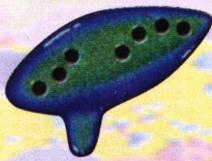


Ele pedirá que você vá ao castelo central



Atire na porta para liberar os raios





Cuidado com os trovões. Atire com a espada em seu raio



Ao chegar à pirâmide, caia à direita, há um coração



Eis o castelo do primeiro diamante. Peça ajuda ao macaco para abri-lo



Na seta, ponha para o lado indicado para prosseguir



Indo por essa passagem, você pegará o martelo



Para deixar a porta aberta, empurre a estátua no switch



Atire uma flecha no olho da estátua, a porta aparece



Use o martelo nessas raposas



Use o martelo até cair a máscara. Depois, use a flecha



Se encontrar essas abelhas, use a rede para colocá-las dentro do pote



Para pegar a nadadeira, venha até...



... esse local e utilize o espelho. Ai...



Suba pela parte mais clara até chegar nesse ponto



Com as nadadeiras, desça pela correnteza e pegue mais um coração



No começo do Castelo 2, use o espelho. Entre e abra o registro. Quando você entrar no mundo real, estará com água



Use o martelo nas raposas e empurre o registro



No baú grande você pega a corrente



Utilize-a aqui para seguir em frente



Puxe as nuvens com a corrente e distribua espadas



Jogue o pote e o bumerangue nessa fada



Embaixo da ponte há outro pote

ZELDA



A flauta faz surgir o pássaro. Com ele, vá para qualquer um dos cristais usando a flauta



Quando chegar aqui, use o espelho para pegar este coração



Fale com a raposa para ganhar a pá



Sem muita novidade; use o espelho para pegar mais um coração



Primeiro, use o espelho para chegar nesse lugar. Aí, utilize a pá para pegar a flauta



Puxe as pedras, empurre o túmulo e volte ao castelo para pegar itens



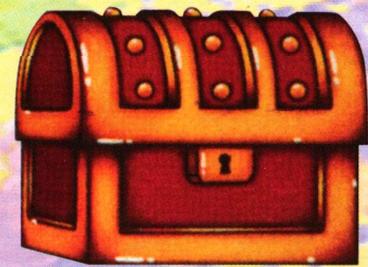
Destrua o monte de pedras correndo e pegue mais um coração



Use o espelho nesse local. Com isso, você chegará a...



...este outro ponto, pegando o Bombo



Use o martelo e caia no buraco para chegar aqui. A Magic Powder dá mais poder às suas magias



Destrua a árvore com a corrida



Entre nela e pegue mais um coração



Para entrar no Castelo 3, levante essa pedra e entre na passagem



Vá por essa entrada para...



...pegar a chave do baú mestre



Para pegar a Fire Rod, primeiro...



...abra a passagem com uma bomba...



...depois passe por cima das estrelas, entre na sala e puxe a alavanca



Fire Rod para abrir a porta



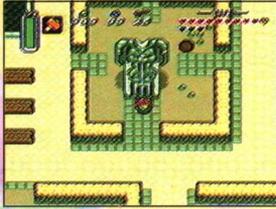
Acenda todos os lampiões para abrir a porta. No último, use a Fire Rod



Contra esse chefe, use a Fire Rod. Mas cuidado, o chão se move e há espinhos por toda parte



Nessa sala a princesa se transformará no inimigo



Para entrar no Castelo 4, basta puxar o arpão do demônio



Destrua esse chefe com espadas na cabeça. Mas tome cuidado, elas se dividem



Hora de achar a chave-mestra para prosseguir



Para entrar no Castelo 5, utilize o espelho...



Pegue a bomba e jogue-a na rachadura para abrir a claridade



...nesse local. Levante a pedra e entre



Pegue a chave, salve a princesa e leva-a com você



Ponha uma bomba aqui para abrir a passagem



Antes de ir à sala do inimigo, pegue as Titan's Mitt



Puxe a língua da estátua para abrir a porta



Ponha uma bomba nessa posição para cair no local certo, onde está o baú



Empurre a pedra para o andar de baixo. Você a empurrará no switch e ela abrirá a porta



Puxe a estátua e levante a pedra para abrir caminho para o inimigo



Aqui, a solução é botar a arma de fogo para funcionar até derreter o gelo. Depois, é só distribuir espadas



Aqui, a solução é botar a arma de fogo para funcionar até derreter o gelo. Depois, é só distribuir espadas



Com o espelho, você chegará...



...aqui. Destrua a tumba e pegue a capa invisível



Jogue o escudo para a fada. Ele lhe dará uma capa capaz de reter o fogo



Pegue esse filhote...



...e leve-o para o seu pai. Como recompensa...

ZELDA



Use o livro no muro para conseguir o medalhão Ether



Para chegar no Castelo 6, utilize o pássaro e escolha a opção 6. Levante a pedra e pronto



Antes de entrar no castelo, vasculhe as outras entradas para achar corações



Com o medalhão Ether você faz surgir o castelo nesse ponto



Acerte a coroa para liberar as passagens



Nessas salas, acenda rapidamente todos os lâmpões. Se fizer tudo certo, a passagem vai aparecer e se abrir



No baú grande, você encontra o cajado. Ele faz com que pedras apareçam



Para abrir a porta, utilize o cajado nesse switch



Quando chegar aqui, acerte a coroa com uma flecha



Contra esses chefes, fique atento apenas aos seus raios. Destrua os olhos com espadas



Para pegar o 4º pote, leve esse baú para esse rapaz



Nessa sala, use o martelo nas raposas e corra sobre os espinhos. Assim, você vai encontrar outro cajado. Na volta, não vacile, use-o



Utilize esse teletransportador para conseguir chegar em Dark World



Acerte os pinos nessa sequência: primeiro o da direita, depois o do meio e por fim o da esquerda. Um teletransportador vai surgir



...você ganha uma espada novinha em folha



Aqui, mais uma vez use o espelho. Advinhe pra quê?



Pra pegar mais um coração, é claro!



Jogue mais uma pedra no círculo para ganhar o medalhão Quake





Use o medalhão Quake para entrar no castelo



O cajado faz surgir uma plataforma



Acenda os lampiões para a porta abrir



Empurre a pedra para o baú aparecer



Labirinto. Procure por itens em toda parte



No baú grande você ganha um novo escudo



Na cabeça vermelha desse chefe, use gelo. Já na...



...branca, fogo. Quando ele virar serpente, dê espadadas



Ao sair do castelo, vá para sua casa em Dark World e compre essa bomba para usar aqui



Jogue o arco e flecha e a espada nessa fada



Último castelo de Zelda



O cajado abre a porta



A Fire Rod cria o caminho de gelo



Caia nesse buraco para...



...enfrentar esse inimigo de novo



Matou o cara? Desça e pegue a chave-mestra



Pegue a Red Mail no baú grande para o último chefe



Passe devagar, desviando dos tiros de canhão



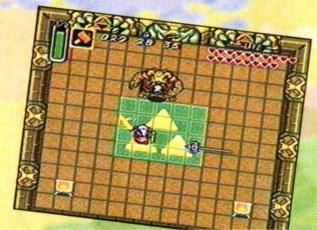
Mate esse cara de novo. Agora são 3 cobras



Use o medalhão Ether para ver as peças no chão



Acerte os raios do chefe. O último é o verdadeiro



Distribua espadadas sem dó. Depois, ele vai usar magias. Acenda os lampiões e, quando ele estiver azul, ataque com o arco e flecha. E até mais!

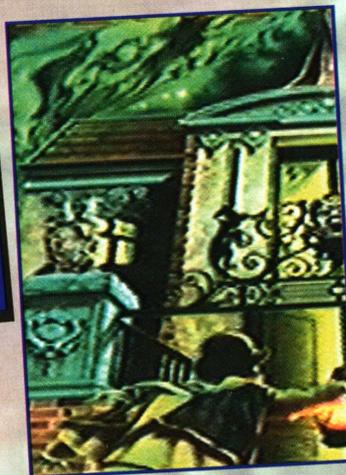


3DO

ALONE IN THE DARK

DETONADO

O 3DO entra para a era dos detonados e, para começar, trazemos **Alone in the Dark**. Originário do PC, **AITD** é um jogo macabro, cheio de mistérios e manhas. O segredo é desvendar os enigmas que se encontram em cada livro. Leia-os com



atenção e abandone-os em seguida. Faça o mesmo com os itens já utilizados (chaves, pergaminhos, caixas etc.), simplificando o seu menu de opções. "Salve" seus progressos a cada avanço e evite surpresas. Você pode escolher entre dois personagens (um masculino e um feminino), o que não altera o desenrolar do jogo. O Kamikaze optou pelo feminino. Para ele, ajudar barbado a se livrar de fantasmas está por fora.



ALONE IN THE DARK
3DO

3.8

INTERPLAY

CD

1 Jogador

Aventura / Bateria

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

SÓTÃO



É aqui que as encrencas começam. Empurre o armário até encobrir a janela. Faça o mesmo com o baú, arrastando-o para cima do alçapão. Com isso, você impede 2 monstros de entrarem na casa. Hora de vasculhar o local. Abra o baú e pegue a espingarda. Olhe atrás do piano para achar uma nota. Pegue o livro na estante e a lamparina sobre a mesa. Abra o armário e pegue o tapete indígena. Leia a nota e o livro. Desça as escadas.

DEPÓSITO



Sem problemas aqui. Apenas pegue os itens: lata de óleo (prateleira) e arco (chão). Use o óleo para encher a lamparina. Obs.: abandone os itens usados (livros, frascos, caixas etc), pois eles não terão mais utilidade até o final do jogo.

CORREDOR



Sabe como é, casa velha costuma ter muito cupim. Por esse motivo, não vá avançando pelo corredor,

senão o assoalho irá se quebrar sob seus pés. Encrenca das grandes, a não ser que você possua uma estranha vocação para virar comida de zumbi. Entre no primeiro quarto à direita.

QUARTO 1



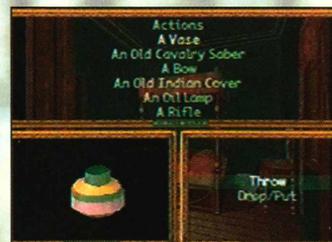
Vá direto a uma escrivaninha localizada no canto do quarto, abra-a e pegue a chave do baú que está na parede oposta. Abra o baú e... surpresa! Você encontrou um antigo sabre, mas NÃO o use como arma. Tome cuidado: antes de abrir a porta arme-se com a espingarda para poder fazer frente à surpresa que vem por aí. Abra a porta e mande chumbo no zumbi à frente. Siga adiante e entre no segundo quarto.

QUARTO 2



Aqui não há nada. Antes de seguir, feche a porta evitando que tipos estranhos o sigam.

QUARTO 3



Pegue o vaso e arremesse-o contra a parede. Deixe os cacos e pegue a chave. De olho na janela, ataque o morcego estranho com a espingarda. Use a chave na escrivaninha e pegue dois espelhos. Nada mais a fazer por aqui. Dê o fora e entre no banheiro em frente.

BANHEIRO



Vá direto ao armário. Abra-o e pegue a caixa de remédios. Dentro da caixa você encontra um pequeno frasco com um líquido. Não é veneno, beba. Você acaba de ganhar mais alguns pontos de energia. Proceda da mesma maneira sempre que encontrar uma caixa igual a essa. Jogue fora a caixa e o frasco vazio. Saia e atravesse a porta no final do corredor.

MEZANINO



Lembra-se dos espelhos? Use-os nas duas estátuas que estão em frente de cada monstro. Os bichos são tão feios que irão morrer ao ver sua própria imagem. Desça as escadas que levam ao primeiro andar.

1º ANDAR



Ao chegar ao primeiro andar, vá para a direita. Cuidado com

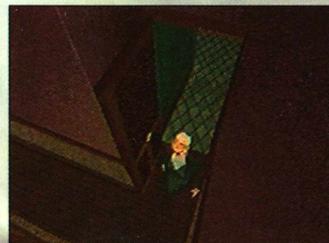
o cavaleiro de armadura, mais tarde você terá de dar um jeitinho nele. O seu passo seguinte consiste em entrar no quarto que se encontra logo à frente.

QUARTO 4



Ao entrar nesse quarto, movimente-se com cautela para não despertar o fantasma que descansa na cadeira. No caso de encostar nele, você pode dizer adeus ao mundo dos mortais. Abra o armário e pegue munição. Recolha também a vitrola antiga e a caixa de fósforos. Há ainda um atizador, que não é usado no jogo e pode ser deixado de lado. Abandone o local e caminhe em direção à porta oposta.

CORREDOR 2



Imediatamente depois de ter saído do quarto, prossiga avançando em frente até o momento em que você vai se deparar com mais uma porta. Abra-a e entre, naturalmente. Agora você se encontra em mais um corredor, onde irá se deparar com várias e enigmáticas portas.

QUARTO 5



A única coisa interessante nesse local é o caderno de notas que está em cima da lareira e, para variar um pouco, mais um monstro alado que inferniza sua vida. "Salve" o jogo antes de entrar no banheiro.

BANHEIRO 2



Não tente matar o monstro imbecil. Pegue rapidamente a jarra (no chão) e mais uma caixa de remédios (dentro do armário). Adivinha o que tem dentro da caixa? O mesmo que na outra, beba.

QUARTO 6



Antes de entrar use os fósforos e acenda a lamparina. Ao entrar, coloque-a no chão. Abra o criado-mudo ao lado da cama e ganhe algumas balas de revólver. Ainda no quarto,

pegue o livro e uma estatueta. Antes de sair, apanhe a lamparina e mude de ação para não gastar o óleo.

ATENÇÃO: economize ao máximo o óleo da lamparina, pois será de vital importância no final do jogo

HALL



Volte ao final da escada (aquela do cavaleiro). Entre na porta ao lado da escadaria, há mais um lance de escada que leva para o hall de entrada. Chegando lá, procure uma sala com um jardim e entre.

JARDIM



Aqui, você tem de sair à procura de três flechas que estão na estátua ao centro. Ache-as e saia rapidinho para evitar ser atacado pelas aranhas.

1º ANDAR

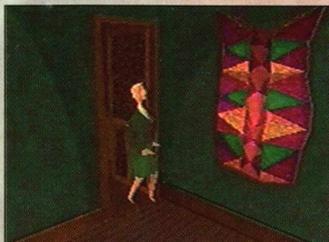


Saia do jardim e suba mais uma vez as escadas até o primeiro andar. Posicione-se em frente ao cavaleiro de armadura, pegue a estatueta (quarto escuro) e atire-a no danado. Bingo! Antes avançar, apanhe a espada no chão. Dirija-se de novo ao corredor 2.

ALONE IN THE DARK

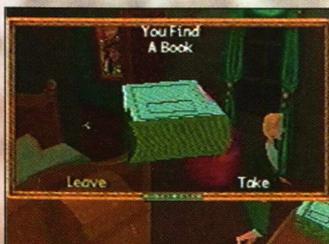
DETONADO!

CORREDOR 3



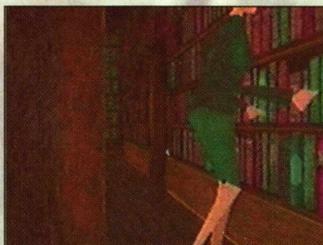
Passe direto pelo corredor e abra a porta. Você vai dar de cara com um quadro indígna. Cubra-o, colocando o tapete sobre a pintura. Agora pegue seu arco e flecha e acerte o outro quadro, no final do corredor (foto). Pronto. Agora você pode avançar sem ser atacado. Ande até o final do corredor. Entre no quarto à esquerda.

QUARTO 7



Dirija-se direto ao relógio e empurre-o. No compartimento secreto apanhe um pergaminho e uma chave (sala 2). Pegue o livro falso (não é para ler). Depois disso, abandone o local. No meio do corredor há uma porta dupla que faz ligação com a biblioteca.

BIBLIOTECA



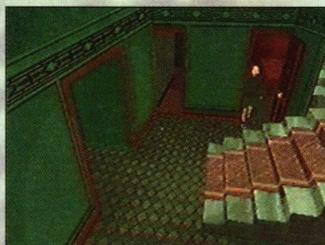
Proceda da mesma maneira que você fez no quarto escuro. Faça uso da lanterna e deixe-a no chão. No final da estante da esquerda encontra-se uma passagem. Coloque o livro falso na prateleira (foto) para que a passagem secreta se abra. Entre bem rápido, sem perder um instante sequer.

SALA SECRETA



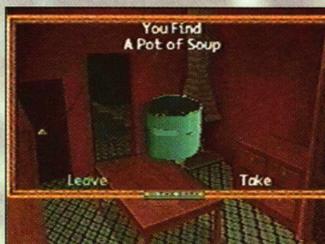
Pegue o talismã. A única maneira de ler os livros (prateleiras) é estando bem no centro do pentagrama. Há também três adagas, mas só uma é essencial (a "sinusoidal"). Saia e mate a besta usando a adaga. Dirija-se ao hall..

HALL



Chegando ao hall, procure uma porta fechada à direita. Entre e dê de cara com a cozinha.

COZINHA



Pegue o caldeirão de sopa (não é para tomar). Entre nas duas dispensas.

DISPENSA 1



Dê uma olhada na pilha de carvão e ache uma caixa de sapatos contendo um revólver. Lembra-se da jarra? Use-a no barril com água. Pegue a lata de óleo e, se necessário, recarregue a lamparina.

DISPENSA 2



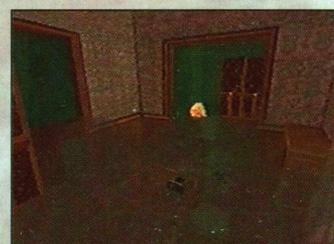
Sirva-se dos biscoitos para ganhar mais alguns pontos de energia. Não deixe de pegar a chave do porão que está logo ao lado. Abandone o local.

SALA DE JANTAR



Quem falou que fantasma não tem fome? Deixe o caldeirão de sopa sobre a mesa para não virar jantar de alma penada. Vá para a porta a esquerda.

SALA 1



Use a jarra com água no cinzeiro para acabar com a fumaça. Agora, pegue o isqueiro e abra o armário. Dentro dele há mais um livro e um disco. Caso tenha curiosidade de ouvir o disco, vá em frente e use-o. Com a chave amarela, abra a porta da sala 2.

SALA 2



Nas prateleiras, só para variar, você vai encontrar mais um livro e também um outro disco (Dance of Death). Retorne usando o mesmo caminho até o momento em que chegar a uma porta dupla. É conveniente salvar o jogo neste momento.

ATELIÊ



Mate o Capitão Gancho (Norton) com a espada (a do cavaleiro). Apanhe a chave do salão de dança deixada por Norton. Adivinha o que há atrás das telas? Mais um livro. Abra a porta do salão de dança.

SALÃO DE DANÇA



Para pegar a chave que está sobre a lareira é preciso fazer os dançarinos se moverem. Coisa fácil: use o disco "Dance of Death" para resolver esse problema. Volte até o hall principal.

HALL



Use a chave (dispensa 2) para abrir a porta (a única que restou).

PORÃO



Desça e vire à esquerda. Pegue as balas no balcão. Desvie dos ratos. Abra a passagem secreta tirando de lado a madeira que segura os barris. Missão cumprida. Volte para a sala 2.

SALA 2



Complete a decoração da parede colocando o seu sabre (aquele do começo do jogo). Pronto, você abriu a passagem para o subsolo.

CAVERNA



Passe a ponte rápido. "Salve" o jogo. Saque a arma e entre no túnel. Uma lesma o seguirá. Mate o morcego no caminho e siga. Você dará de cara com a lesma no final. Vire e volte. À direita há uma passagem, entre e vá até um fosso. Desça.

FOSSO



Siga a passarela e pule no local indicado na foto. Chegando ao

final, suba. Há um pequeno corredor de ligação à sala dos pilares. Atenção: mate o monstro na primeira curva.

PILARES



Antes de pular nos pilares, use o revólver e mate o morcego. "Salve" o jogo a cada salto bem sucedido. Vá até uma sala com múltiplas passarelas.

PASSARELA



Avance com cautela. Dê fim ao morcego na primeira chance. Abra o baú com a chave estranha. Ganhe uma jóia e um livro. Para sair, empurre o bloco de pedra à frente. Avance até chegar ao labirinto.

LABIRINTO



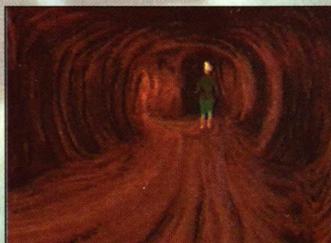
A porta logo à direita, só mais tarde. Muna-se com a lamparina. O labirinto não é muito complicado, apenas preste atenção para não passar da saída (foto). Use a jóia para abrir a porta.

ÁRVORE MALDITA



Enfim, a causadora dos seus problemas. Avance em direção à árvore, evitando seus ataques. Chegando ao altar, pegue o gancho e use o talismã (sala secreta da biblioteca). Acenda a lamparina com o isqueiro e atire-a na árvore e... pernas pra que te quero.

A FUGA



Escale as paredes e use o gancho para abrir a porta. Chegando ao labirinto, abra a porta com o gancho de novo. Continue pelo caminho de volta até o túnel da lesma. Quando der de cara com uma bifurcação, pegue o caminho da direita. Você deverá sair no porão. Aí é moleza, vá para a porta de saída e fim do pesadelo. Por precaução, durma os 3 próximos dias com a luz acesa. Nunca se sabe.



Por Marjorie Bros

Aqui estou eu, Marjô, especialmente para o especial **Detonados**: arrasando, só para variar. Dessa vez o game é **Sonic Wings 3 (Aero Fighters nos Estados Unidos)**, jogo de tiro para Neo Geo CD. São dez pilotos divididos em 5 duplas. Cada piloto tem seu próprio modelo de

SONIC WINGS 3

avião, com movimentação e tiros diferentes. Os inimigos variam bastante, já os alvos são simples e seus tiros sempre os mesmos. Às vezes a tela fica poluída e você não consegue saber quem atingiu o quê. Sem problemas, os continues infinitos que o game oferece são pra isso mesmo. Afinal, você tem de terminar o jogo duas vezes para ver o verdadeiro final!

SONIC WINGS 3

3.5

NEO GEO CD

VIDEO SYSTEM

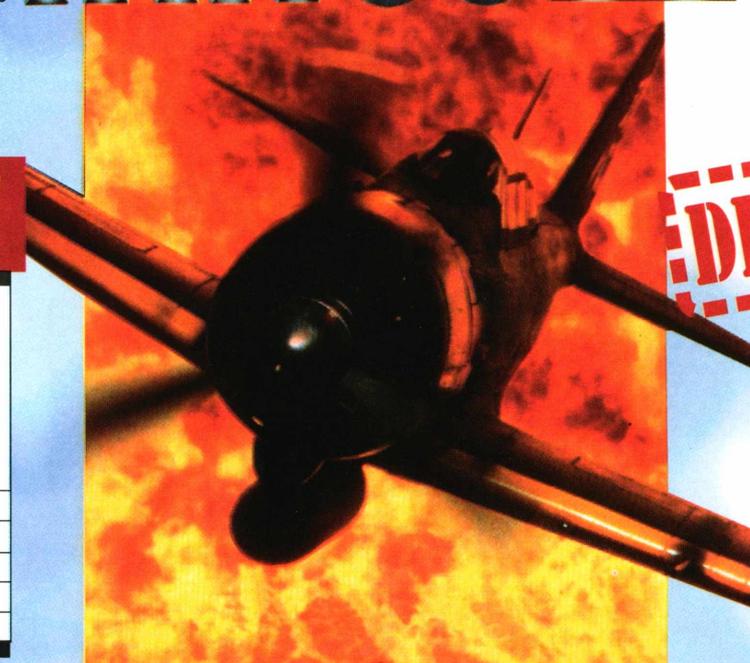
CD - 15 Fases

2 Jogadores simultâneos

Tiro - Continue

GRÁFICO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CONTROLE	■	■	■	■	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5				

DETONADO!



Fase 6

Outro estágio de bônus. Só que dessa vez com bombas e tiros

Fase 1

Não desperdice bombas, espere o tanque chegar ao fundo da tela

Fase 3

Esta é uma fase bônus. Divirta-se, mas não encoste no avião, a coisa engrossa

Fase 5

Ficando nessa posição, você não será um alvo fácil para os inimigos. Ainda bem!

Fase 7

Não fique no meio da tela nessa fase. A não ser que o seu negócio seja levar tiro...

Fase 2

Não vacile: atire pra valer no chefe desta fase. O cara não é fraco não!

Fase 4

Os mísseis que a ogiva solta são difíceis de destruir. Por isso, o negócio é desviar

Fase 5

Quando estiver jogando em dupla, sobreponha-se aos aviões. Assim, você pode dar um tiro especial

Fase 7

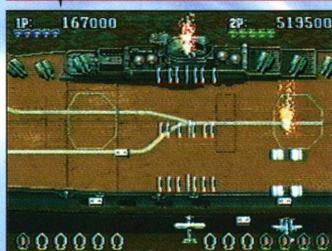
Apresentamos o chefe da fase 7. Nada de dar moleza pro cara, hein!

Fase 8



Cuidado com as armadilhas, não pegue o "F". Use todas as bombas contra o submarino

Fase 10



Aqui o negócio é curto e grosso: detone o chefe e fim de papo

Fase 12



Cuidado para não ser destruído pelos destroços da montanha

Fase 14



Antes da batalha final, outra fase bônus para você preparar as turbinas

Fase 9



Contra esse tanque, as bombas não são muito úteis. O negócio é a metranca

Fase 11



É bom de pilotagem? Então mostre isso metendo bala de costas

Fase 13



Esse é o mesmo chefe da fase 4. Só que agora o lance é mais difícil

Fase 15



Essa lula é o último chefe. Não vai fugir da raia agora, né? Prepare-se para temperá-la!

OS REIS DA PILOTAGEM E SUAS MÁQUINAS VOADORAS

KEATON



F4U Corsair

BLAZERS



P61 Black Wido

HIEN



Zero Fighter

MAO MAO



M6A1 Seiran

CHAIKA



IL2 Starmovik

SPANKY



Polikarpov I16

MALCOM



DO 335 Pfeil

KOMFUL



JU87 Stuka

ALEX

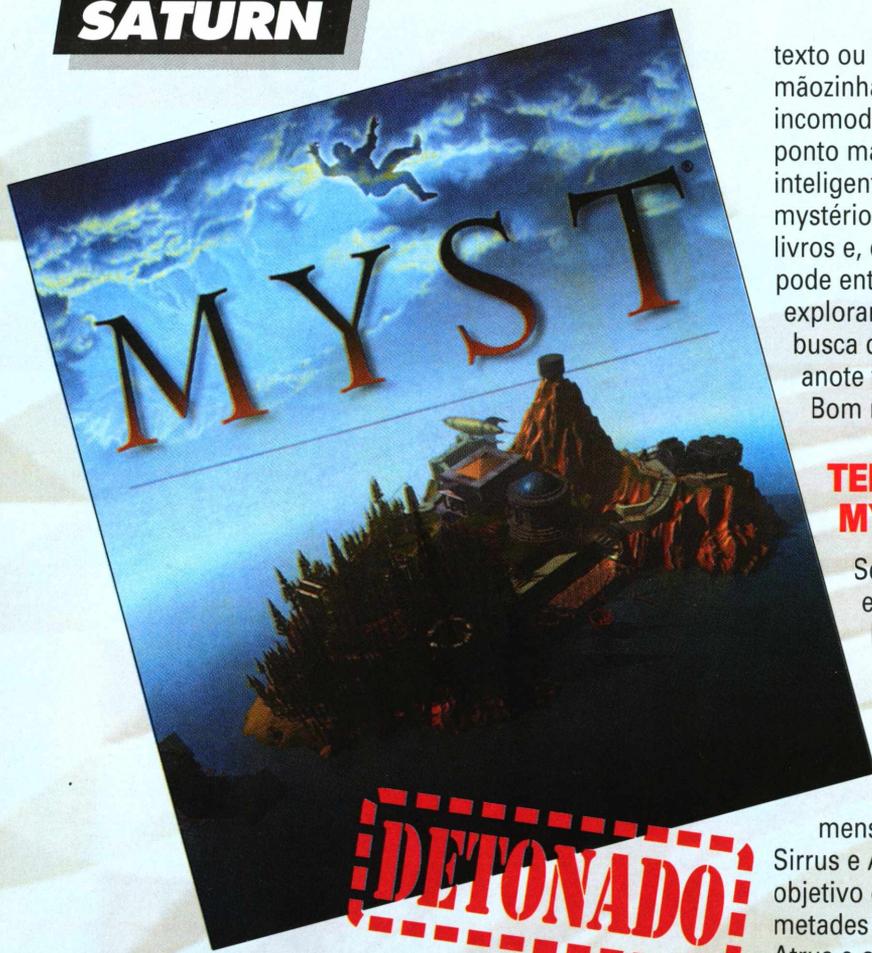


Whirlwind

ELLEN



Swordfish



DETONADO

texto ou ícone (só a mãozinha) na tela para incomodar o jogador. Mas o ponto marcante é a história: inteligente, cheia de mistérios. Você depara com livros e, o melhor de tudo, pode entrar neles! Deve-se explorar a ilha de **Myst** em busca de pistas. Dica: anote tudo que encontrar. Bom mistério!

TEIA DE MYSTÉRIOS

Seu objetivo é explorar a ilha de Myst e encontrar as páginas vermelhas e azuis para completar os respectivos livros e ver as

mensagens dos irmãos Sirrus e Achenar. Outro objetivo é achar as duas metades do memorando de Atrus e o compartimento secreto da ilha. É preciso saber o código secreto para entrar na sala secreta da biblioteca, local das últimas decisões. Ufa! No decorrer da matéria não fornecemos as soluções definitivas para os enigmas de **Myst**. As respostas estão no fim da matéria, mas aconselhamos você a tentar terminar sem vê-las, para não estragar o melhor do jogo: desvendar os mistérios.

versão que apresentamos é para o Saturn, mas vale também para Sega CD, 3DO, Playstation, PC e outros consoles em que você jogar seu **Myst**. O que mais impressiona são os gráficos, muito bem trabalhados. O som e a música parecem ter sido feitos sob medida, encaixando-se perfeitamente no esquema. Os controles são simples e não há um



Por Marcelo Kamikaze

Clássico é clássico. E **Myst** não poderia deixar de estar presente num especial de detonados. Trata-se de um adventure de grande sucesso, que começou sua carreira nos computadores PC. Os videogames de última geração não perderam tempo e embarcaram no mistério. A

MYST

4.8

SATURN

SEGA

CD - Fases N/D

1 Jogador

Adventure - Bateria

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
CONTROLE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■
	1	2	3	4	5

Myst existe para Saturn, 3DO, PlayStation, Sega CD e PC. E o detonado vale para qualquer um destes consoles

PARA IR À ERA SELENTIC



A primeira coisa a fazer é acionar todos os switches da ilha. Deixe-os todos levantados. Eles ativam o local do switch no mapa



Um dos objetivos de Myst: achar todas as páginas vermelhas e azuis e levá-las para os respectivos livros. Quando tudo estiver completo, a mensagem ficará nítida

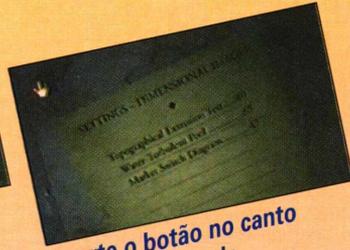


Acione este quadro para abrir a estante com os livros e ter...

O MONITOR DIMENSIONAL



Logo perto do porto há a entrada da sala do monitor



Aperte o botão no canto superior esquerdo



Entre com os números mostrados na lista e o 8

O monitor dimensional não tem nada a ver com o progresso do jogo, mas você fica sabendo de histórias bem interessantes sobre os acontecimentos na ilha de Myst

...acesso ao observatório. Nesse lugar se escondem muitas pistas para ir às diferentes eras e localizar as páginas vermelhas e azuis



Coloque o cursor sobre o observatório, segure o botão A e gire o raio até ele ficar sobre a espaçonave (no local certo o raio ficará vermelho). Vá para o observatório



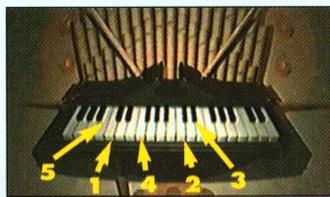
Abra a porta do elevador, entre, feche a porta e aperte o botão para poder subir para o observatório. Ali existem duas escadas com pistas que o ajudarão na aventura



A escada com o símbolo da chave contém informações preciosas. Suba nela e leia a placa de aço que contém uma pista. Na escada com o livro você pode ver o panorama

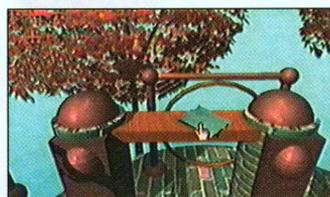


Leu a pista no observatório? Vá à casa do gerador. Aperte os botões e ajuste o gerador no valor exato. Combine os botões. Aperte o botão B para maior precisão. Se fizer errado, vai queimar o fusível



Colocando a voltagem certa vá para a espaçonave. Abra a porta e entre. Essa é a sequência das notas. Ouça e tente fazer igualzinho nos switches da espaçonave. Você vai precisar de muita paciência

ERA SELENITIC



Acione todos os cinco botões vermelhos espalhados na ilha e anote o som. Perto do oásis está a página azul. Lembre-se que você só pode carregar uma página por vez. Se tentar pegar outra antes de devolver ao livro, a página volta à origem



Na floresta de pedra, há a página vermelha. Cada era deve ser visitada duas vezes para retomar ambas as páginas. É trabalhoso, mas não há outro método. Vá em frente e não faça perguntas



Acionou todos botões vermelhos? Então vá ao túnel do vento e desça o bueiro. Lá embaixo há um botão que faz acender a luz. Atravesse o canal submarino e suba a escada da saída. Ande e encontre um painel fechado. O painel é a antena central da ilha. O objetivo na

antena central é sintonizar todos os cinco canais



Sintonize cada símbolo ao som correspondente (é claro que você anotou todos os símbolos e seus respectivos sons). Se estiver a menos 0.5° do local, as setas começam a piscar. Sintonize e aperte o botão Sigma para ver a sequência

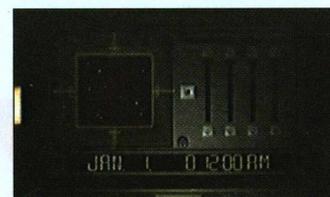


Anotou a sequência lá na antena central? Agora mova as alavancas do painel e entre com a sequência. Assim você abrirá a porta que leva para os labirintos Selenitic. A resposta de todos os enigmas está no final da matéria



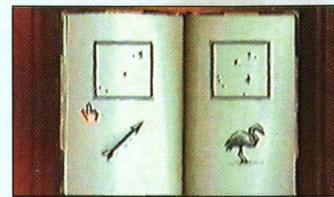
Entre no carrinho Mazerunner. Você pode ir para as oito direções. O computador indica o caminho com um som característico, que corresponde às direções Norte, Sul, Leste (E) e Oeste (W). Sudeste, por exemplo, é uma combinação

PARA IR À ERA STONESHIP



Vá à biblioteca e gire o mapa para o porto. Siga para o observatório, suba a escada e

veja a pista. Coloque as datas no planetário (fica do lado da biblioteca) e anote a posição das estrelas

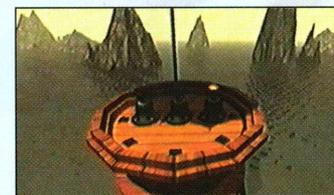


Pegue o livro azul e vermelho que fica no canto superior direito. Anote a figura correspondente à posição das constelações vistas no planetário



Vá ao corredor dos pilares e ative as três figuras. Vá até os pilares correspondentes e ative-os. Eles ficam verdes quando ligados. Vá ao navio, entre na sala e clique no livro

ERA STONESHIP



Acione o botão da direita para bombear a água da torre do farol. O botão do meio bombeia a sala dos irmãos SIRRUS e ACHENAR. O da esquerda tira a água do navio



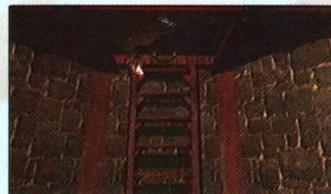
Siga para a torre do farol, desça as escadas e encontre o baú. Clique no local indicado e retire a água do baú. Depois clique novamente para evitar a entrada de água. Vá para os três botões e acione o do meio

MYST

DETONADO



Voltando à torre do farol, você verá que o baú boiou. Clique na chave e obtenha o conteúdo do baú. É mais uma chave que deverá ser utilizada...



...na fechadura logo acima do baú. Agora você tem acesso ao farol. Suba a escada e clique na entrada para abri-la



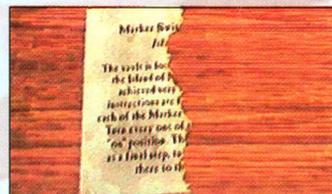
Gire o gerador até que o marcador de energia esteja completo. Isso lhe dará uns 10 minutos de energia. Ela é usada para acender várias salas, como os quartos de SIRRUS e Achenar



A página azul está no quarto de Achenar, em cima da cama. Se a luz, acabar é porque esgotou a energia do gerador. Vá até a torre e gire mais um pouco a manivela dele



Ainda no quarto de Achenar, abra a mapoteca e procure por pelo mapa que tem uma página que está pela metade. Nele, você encontrará uma pista valiosa



Se não fosse a SGP você precisaria anotar o conteúdo da página. Ela, quando completa, leva você a um item necessário para terminar Myst



A página vermelha se localiza numa das gavetas da estante, no quarto de SIRRUS. Como sempre, você vai ter de visitar esta Era duas vezes para recuperar as duas páginas

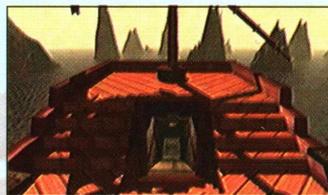


Na passagem para os quartos de SIRRUS e Achenar, existe uma passagem secreta que o leva até uma bússola. Basta clicar neste ponto



Aperte o botão certo para acender a luz na sala de livros, dentro do navio. O ângulo certo

é mostrado no telescópio, quando o farol está aceso. Se você errar a luz vai se apagar e então você vai ter de voltar ao farol e gerar energia



Vá até os três switches e aperte o da esquerda para bombear a água que está no navio. Entre na sala de livros e desça as escadas até encontrar uma mesa vazia. Note que está tudo iluminado. Onde estaria o livro de Myst?



Não se preocupe, basta clicar na mesa e... surpresa! Eis o livro de Myst para voltar à ilha. Basta clicar no livro e abri-lo. Então clique na figura e volte para a liha de Myst para colocar as respectivas páginas nos livros azul e vermelho

PARA IR À ERA MECHANICAL

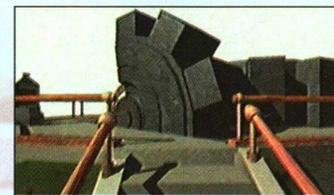


Vá à biblioteca e acione o mapa em direção à torre do relógio. Verifique a dica no observatório. Coloque o horário certo no relógio



Mexa as alavancas para que os números fiquem iguais à sequência mostrada no

observatório. Você tem uma limitação, pois só se pode usar as alavancas até que o peso desça por completo. Se descer tudo, resete a sequência



Se fizer tudo certinho as porcas gigantes vão abrir e você vai ter acesso a mais um livro. Este o leva para a era Mechanical, composta de quatro ilhas: norte, sul, leste e central. A central é movel e liga às outras

ERA MECHANICAL



No quarto de Achenar se encontra um simulador da fortaleza móvel (ilha central). Treine para não causar vexame depois. À esquerda do trono se encontra uma sala secreta.



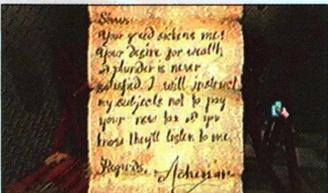
Na sala secreta está a página azul. Há um monte de coisas na sala, mas nada é importante para o progresso no jogo. Saia do quarto



A sala secreta do quarto de SIRRUS é mais difícil de se achar. Veja na foto que está meio escondida atrás de um pano. Entre na sala secreta



Olha só a página vermelha num dos cantos da sala, logo atrás da passagem. Não vá embora ainda, pois tem coisas interessantes a descobrir



No "rack" de garrafas de vinho há um bilhete de Achenar destinado a seu irmão. Leia e fique sabendo mais um pouco sobre a relação deles. Agora não tem mais nada aqui



Aperte o botão vermelho para abrir a passagem para a sala de máquinas do elevador da fortaleza. Desça pela passagem a noite que há alguns controles do elevador



O controle é composto de uma alavanca e um simples monitor. Gire as engrenagens do elevador até que o monitor fique vermelho

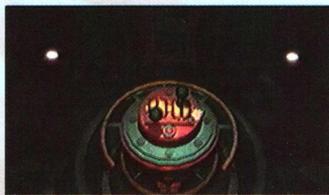


Agora aperte o botão vermelho novamente para ter acesso ao elevador. Abra a porta, entre

no elevador, feche a porta e suba um andar para chegar a um lugar que não tem nada de interessante



No andar de cima, aperte o botão do meio e saia do elevador. Isso vai fazer com que o elevador fique preso entre um andar e outro, revelando...



...os controles da fortaleza. A alavanca da direita faz girar e a da esquerda controla a força. Gire a fortaleza. Quando parar vai fazer o mesmo barulho, correspondente as direções do labirinto Selentic



Veja os códigos das ilhas leste e norte (cada uma contém dois símbolos) e entre com eles no painel da ilha sul. Isso faz abrir um compartimento onde está o livro de Myst para voltar a ilha. Depois, pegue a outra página

PARA IR À ERA CHANNELWOOD



Pegue a pista no observatório e venha até esta casa (Log cabin) localizado a oeste da ilha. Entre na casa



Entre com códigos neste painel e abra. Há uma caixa de fósforos. Abra a caixa, retire um palito de fósforo e risque para acendê-lo



Com o fósforo aceso, vá até o gerador e acenda-o. Basta levar o palito no local indicado e vai ligar automaticamente. Agora está pronto para a ignição



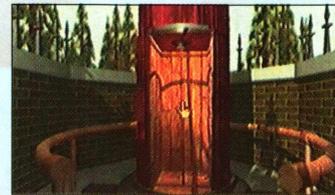
Gire a manivela tudo o que puder e fique esperando até a força chegar ao máximo (o ponteiro pára de mexer quando isso acontece)



Chegou ao máximo? Gire a manivela de volta até o fim e saia da casa o mais rápido possível. Não perca o elevador que está localizado logo atrás da casa



Saia da casa e vá por entre as árvores. Clique no local indicado na foto para ir ao elevador



Se for bem rápido, você vai chegar a tempo no elevador. Entre rapidinho e você vai ser levado ao subsolo, onde encontrará mais um livro. Prepare-se para ir a última era do jogo. A era Channelwood é bastante complicada

ERA CHANNELWOOD



Vá até o moinho e abra a torneira localizada na base do reservatório de água. Clicando na torneira ela vai virar para a esquerda e você vai ouvir um barulho mais alto. Saia do moinho e siga para o elevador que leva para o segundo andar



Direcione a água para o elevador que leva para o segundo andar. Basta ir às bifurcações e mexer na alavanca para mandar a água para o local desejado. Coloque sempre para a direita



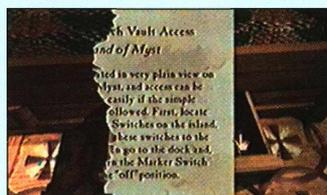
Agora o elevador funciona. Abra a porta, entre no elevador e feche a porta. Aperte o botão para fazer o transporte se mover. Vá até o segundo andar de Channelwood

MYST

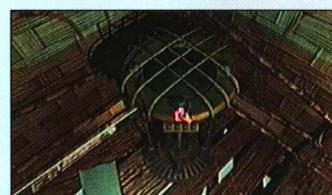
DETONADO



Desça para o primeiro andar e redirecione a água para o elevador que leva ao terceiro piso. Coloque para esquerda na primeira bifurcação



No quarto de Sirrus está a outra metade da página encontrada na era Stoneship. A metade está localizada na gaveta direita da base da cama



A página azul está no quarto de Achenar. Logo perto há um monitor holográfico que contém mais mensagens sobre Sirrus e Achenar



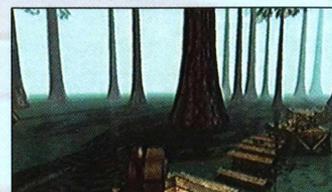
Siga direto até a cabana do switch. Acione a alavanca e note que ela abre a rampa de acesso ao primeiro andar de Channelwood. Siga para a rampa de acesso, pois nas outras cabanas não há nada de importante



Suba pela rampa para ir ao segundo andar e use o elevador para ter acesso ao terceiro andar, onde estão localizados os quartos de Sirrus e Achenar



Na gaveta desta mesa você irá encontrar a página vermelha. Para variar, você vai ter de voltar a esta Era mais uma vez se quiser resgatar a página azul



Volte ao primeiro andar. Redirecione a água para o local da ponte submersa e acione o switch para fazer aparecer a ponte. Sequência: esquerda, esquerda e direita

TODAS AS RESPOSTAS DE MYST

Colocamos aqui todas as respostas para os respectivos enigmas do jogo. Aconselhamos você a só consultar este trecho quando não souber, de jeito nenhum, as soluções e "empacar" no jogo

PARA IR À ERA SELENITIC

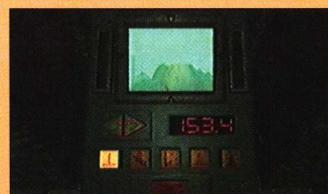


A voltagem a ser colocada no gerador é de 59 Volts. Para conseguir isso, acione o primeiro e o terceiro botões da fileira da esquerda. Na segunda fileira ligue o terceiro e quarto botões



Esta é a posição em que devem estar o botões para que se possa acionar a nave espacial. A foto é só uma referência, pois a sintonia fina deve ser feita por intermédio do órgão localizado logo atrás destes switches

ERA SELENITIC



**Anote a sintonia das estações e sua ordem:
Floresta de pedra: 15.0
Oásis: 153.4
Túnel do vento: 212.2
Abismo: 130.3
Relógio: 55.6**

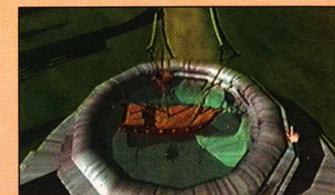


**Cada direção tem um som:
Norte - sino curto (bing)
Sul - sino seco (clank)
Leste (E) - freio (fwssss)
Oeste (W) - pássaro (twrrreee)
Nordeste, sudeste, noroeste e sudoeste é uma combinação.
Sequência: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE**

PARA IR À ERA STONESHIP



Aí está a posição dos botões na porta de entrada do labirinto Selenitic. A foto é mais um referência. Faça a sintonia fina com seus ouvidos, observando a seguinte sequência: floresta de pedra, oásis, túnel de vento, abismo e relógio



11 de outubro de 1984 corresponde à folha, 17 de janeiro de 1207, cobra e 23 de novembro de 9791, inseto. Clique no pilar correspondente a estas três figuras. Se o navio começar a flutuar é sinal que deu tudo certo



Agora o elevador já está funcionando. Entre no elevador e siga para local onde se localiza o livro para voltar a ilha de Myst. É preciso recuperar a outra página

Mova-se para o local do cano telescópico e ligue os canos. Isso permite ligar o elevador que leva até o livro de Myst, mas antes é preciso redirecionar a água



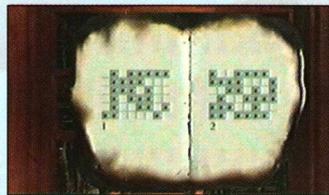
Redirecione a água na sequência a partir da primeira bifurcação: esquerda, direita, direita e esquerda.

DE VOLTA À ILHA



'Acesso ao compartimento das alavancas de marcação (...)

Coloque cada alavanca na posição "on" (levantada). Então vá para o cais e coloque a alavanca na posição "off".'



Ouç a mensagem dos dois irmãos e pegue o livro na página perdida. Nela se localiza a combinação da sala secreta da biblioteca



Entregue a página para Atrus e fim de jogo! Atrus vai eliminar os livros de Sirrus e Achenar. Se quiser ver o final falso leve a página vermelha ou azul para o respectivo livro



A decisão final! Em quem acreditar? Não seja enganado. Pegue a página localizada no compartimento do switch e entre no livro de Atrus. Tenha certeza de estar com a página!

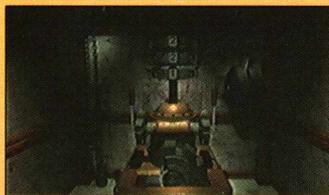


O final de Myst é bem diferente: permite que você explore a ilha de Myst simplesmente por prazer. Game over!

ERA STONESHIP



Coloque a bússola em 135 graus. O grau zero é a posição norte e não leste como na escola

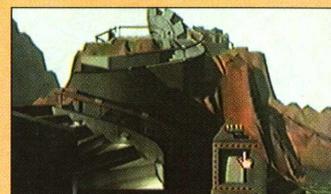


Os números são 2, 2 e 1. Para isso puxe e solte rapidamente a alavanca da esquerda. Faça novamente. Agora puxe e segure a alavanca da direita até acertar os números



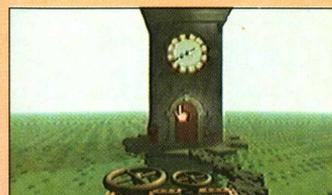
Esta é a sequência dos símbolos na era Mechanical. Cada metade se localiza nas ilhas norte e leste. Agora basta combinar as duas e abrir o acesso para o livro de Myst

DE VOLTA À ILHA



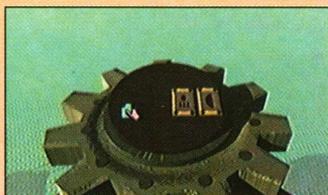
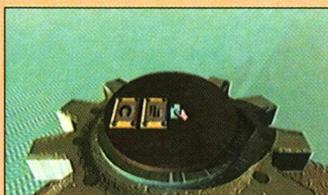
Levante todos os oito switches da ilha. Agora vá ao cais e abaixe a alavanca para abrir o compartimento secreto e achar a página secreta referente ao livro de Atrus

PARA IR À ERA MECHANICAL

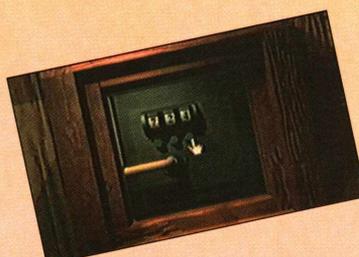


O horário certo é 2h40. A manivela grande move o ponteiro dos minutos e o pequeno movimenta das horas. Acerte o horário e aperte o botão

ERA MECHANICAL



PARA IR À ERA CHANNELWOOD



Entre com os números 7, 2 e 4 para abrir o compartimento da log cabin



Esta é a sequência para ir à sala secreta, onde se localizam o livro de Atrus e as últimas páginas vermelha e azul

PHANTASY STAR

The end of the millenium



DETONADO!



Por Marcelo Kamikase

A série **Phantasy Star** é o RPG carro-chefe da Sega. E este "**The End of Millennium**" é, sem sombras de dúvida, o melhor de toda a série. Cronologicamente, o jogo segue sua trilha baseado nos acontecimentos de **Phantasy Star I** e **II**. É um jeito de tentar esquecer a 3ª versão, que não foi muito bem recebida pelo público. O jogo ficou mais fácil de jogar, com muitas dicas e controles simples e eficientes. Apesar disso, há muitos itens, missões e habilidades escondidas.

ANTES DO MILÊNIO

COMANDOS E CONTROLES

Antes de partir para a aventura, vejamos algumas considerações iniciais sobre os controles e comandos. Durante a tela de campo, aperte Start para fazer aparecer as opções:

SAVE - serve para salvar os progressos do jogo. Três blocos estão reservados para isso.

MESSAGE SPEED - determina a velocidades das falas do jogo.

BATTLE SPEED - dita o ritmo da batalha.

BUTTONS - condiciona as posições dos botões para cada operação. Apertando A (na configuração inicial) durante a tela de campo aparece um menu principal.

ITEM - para usar, verificar ou descartar um item.

TECH - para usar as técnicas especiais de cada um. Gasta TP.

SKILL - para usar as

habilidades especiais. Utilização limitada. Aumenta conforme o level.

EQUIP - para poder se equipar com armaduras, capacetes e armas.

STATUS - mostra uma tela de condições sobre o seu personagem. Permite, ainda, trocar a posição na "fila".

TALK - resulta numa discussão com os membros do grupo. Geralmente mostra o próximo passo a ser seguido no jogo.

MACRO - permite fazer uma programação de suas ações durante a batalha. As principais utilizações são para facilitar a batalha e para usar mais facilmente as técnicas combinadas, uma vez que a ordem programada é seguida à risca. Veja alguns exemplos de Macros práticos: Macro para ser usada para quando aparecerem muitos inimigos: comece com uma magia que pega todo mundo, um ataque que varre a tela



(tipo bumerangue) e os outros devem atacar normalmente para pegar as "sobras". Macro para ser usada para quando aparecer um inimigo bem forte: use techs e skills que pegam um alvo e que tiram muita energia. Macro para ser usada para usar magias combinadas: veja no box correspondente. Agora vejamos os comandos de batalha:

COMMAND
Subdividido em:
Fight - luta com arma.
Tech - usa as técnicas.
Skill - usa os skills.
Item - faz uso dos itens.
Defend - entra em defesa.

MACRO
Usa os macros previamente programados.

RUN
Para dar no pé.

MÁQUINAS HI-TECH

Durante o jogo você vai achar três veículos e pode-se lutar com as máquinas: você fica praticamente invencível uma vez que a energia volta se sair da batalha.

PERSONAGENS

Em **Phantasy Star - The End of Millennium** - existem dois tipos de personagens: seres vivos e andróides. Os andróides não podem ser recarregados com técnicas e itens convencionais, mas se recuperam da "morte" ao sair da batalha e recarregam energia conforme se anda. Seus skill são encontrados em baús e não conforme se aumenta o level, como nos humanóides. Também não possuem techs.



PHANTASY STAR

4.3

MEGA

SEGA

24 Mega - N/D

1 jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO	■	■	■	■	■
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	■
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

1 2 3 4 5

ATAQUES COMBINADOS

Veja como acionar todos os 14 ataques combinados que você pode encontrar em Phantasy Star



BLIZZARD: série Zan (Hewn) + série Wat



CIRCUIT BREAKER: Hi Jammer + Tandle



CONDUCT THUNDER: série Wat + Tandle (na ordem)



FIRE STORM: série Foi (Flaeri) + série Zan (Hewn)



GRAND CROSS: Crosscut + Efess



HOLOCAUST: Savol + Diem



LETHAL IMAGE: Death + Illusion



PARADIN BLOW: Ray Blade + Astral



PURIFY LIGHT: Efess + Holyword



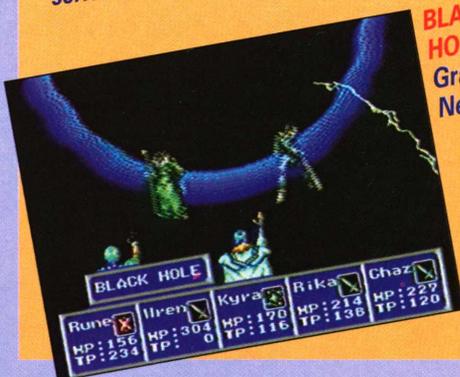
SHOOTING STAR: Burst Roc + série Foi (Flaeri), na ordem



SILENT WAVE: Phonom + Air Slash



TRI-BLASTER: Tsu + Foi + Wat



BLACK HOLE: série Gra + Negatis

DESTRUCT: Deban + Megid + Posibolt + Legeon



Os passos da epopéia

PLANETA MOTAVIA

AIEDO

Onde sua aventura começa. Chaz e Alys são chamados para resolver um problema na faculdade Motavia.



Aqui começa sua jornada

PIATA

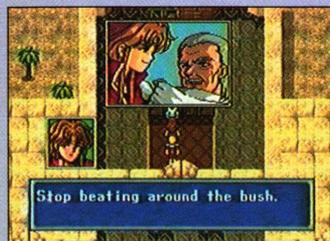
Siga para a faculdade e fale com o reitor. Receba a missão de exterminar os monstros no sub-solo. Hahn se junta ao grupo na porta do sub-solo. Avance até encontrar Igglanova, o chefe. Fale com o reitor novamente e prossiga sua missão.



Fale com o reitor, que parece esconder algo



IGGLANOVA: Alys deve atacar com Vortex, Chaz usa ataque e Hahn vai de magia



Agora é a hora da verdade

ZEMA

Se quiser, dê um rolê por Motavia e compre armas. Alys pode aumentar sua eficiência colocando uma arma em cada mão. Chaz deve começar a usar espadas em vez de adagas. Em Zema entre na caverna Birth Valley e encontre o professor Holt petrificado.



O professor Holt está petrificado

MOLCUM

Aqui, sua missão é encontrar Rune, o Mago. Ele se juntará a sua tropa. Rune possui muitas técnicas mágicas de grande poder de fogo. Seu TP também é bastante alto.



Rune, o Mago, vai permitir que você prossiga pela caverna

PHANTASY STAR

The end of the millennium

DETONADO!



VALLEY MAZE

Rune abre a caverna para o grupo. Atravesse-a.



A magia Flaeri derrete a pedra que impede sua passagem

TONOE

Vila de Motavian Manias. Fale com o prefeito Dorin. Rune se afasta do grupo, mas Gryz entra para compensar. Vá para os fundos, abra o calabouço e pegue a Ashline, item necessário para despetrificar os habitantes de Zema.



Rune sai de seu grupo, mas Gryz reforça o time



No fim do Basement você encontra a Ashline, remédio necessário para despetrificar

ZEMA

Despetrifique Holt. Na saída detone Igglanova (de novo). Entre novamente na Birth Valley e siga para o Bio Plant e encontre Demi, uma nova espécie de humano (numan).



De posse da Ashline, tudo se anula em Zema



Alguma coisa aconteceu em Virth Valley



IGGLANOVA: o pentelho está de volta. Mas agora ele não é páreo para você



Rika se torna a mais nova integrante de seu exército. Sua arma são suas garras

WRECKAGE

Aqui não tem nada a ver com o progresso do jogo, mas tem itens e você fica sabendo mais sobre o Planeta Parma.



O computador possui informações de Parma

AIEDO

Cidade natal de Chaz. Faça compras e melhore o equipamento do pessoal. No Hunter's Guild há trabalhos para poder ganhar uma bolada. Sempre que possível, resolva todos os trabalhos antes de prosseguir a partida. Há uma passagem secreta no Hunter's Guild. Siga para a caverna logo ao norte de Aiedo.



Em Aiedo existem trabalhos no Hunter's Guild



Há passagens secretas onde se conseguem bons itens

ZIO'S FORT

Derrote Juza, o braço direito do mago negro Zio. Quando for lutar com o próprio, não

se preocupe, é impossível conseguir derrotá-lo neste momento.



JUZA: Utilize o Deban para proteger-se. Depois disso, mande atacar



Demi recupera o HP eo TP de todo mundo



ZIO: nem adianta tentar vencê-lo. Ele se protege com uma magia negra

MACHINE CENTER

Fica ao sul de Krup, a cidade natal de Hahn. Entre e pegue o primeiro veículo do jogo: o Land Rover, que vence as dunas de areia.



Agora, já estando com o Land Rover na mão, dá pra passar sobre as dunas de areia

PLATE CENTER

Passa por Monsen antes de vir para cá. Vá até o

computador e pare de qualquer maneira os terremotos que atingem Monsen.



Desligue o computador e pare os terremotos

LADEA TOWER

Recupere Rune para seu grupo. No último andar derrote Gy-Laguiah e ganhe a posse da Psycho-Wand, o cajado que quebra a magia de Zio. Coloque-o em Rune: a Psycho-Wand tem pouco poder de ataque mas aumenta em 4 o mind power, que define o poder da magia.



Encontre Rune no caminho e coloque-o de volta no grupo



GY-LAGUIAH: use Deban antes e mande ver na porrada sem se acanhar



Psycho Wand consegue neutralizar qualquer magia

NURVUS

Fica ao sub-solo do forte de Zio (quebre a barreira com a Psycho-Wand). Derrote Zio (neutralise-o usando a Psycho-Wand como item).



Aqui, o lance é usar o Psycho Wand como item



ZIO: utilize a Psycho Wand e depois se proteja com o Deban e Barrier

SATÉLITE ARTIFICIAL ZELAN

Use o espaçonave para chegar aqui. Encontre Wren.



O satélite artificial Zelan é sua próxima parada



Encontre Wren no satélite. Ele tem grande poder de fogo



NAVE

Derrote Chaos Sorcerer.



CHAOS SORCERER: utilize Barrier e promova um verdadeiro massacre

PLANETA DEZOLIS

TEMPLO

Raja entra para o grupo.



Raja é do tipo curandeiro à moda antiga

TYLER

Verifique o túmulo e vá ao Hangar. Pegue outra espaçonave e ganhe um novo espaçonave.



Verifique o túmulo para encontrar uma passagem para o espaçonave

SATÉLITE ARTIFICIAL KURAN

Derrote Dark Force, que está junto ao computador.



Vá para Kuran



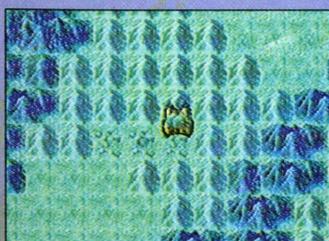
DARK FORCE: Deban e Barrier.
Depois use os ataques



O temporal não parou

PLANETA DEZOLIS

Quando estiver de posse do veículo Ice Digger, use-o para atravessar as dunas de neve. Siga em direção a Clim Center, Reshel, Myst Valley, Jut, Gumbious e Weapon Plant para conseguir melhores armas e skills.



Com o Ice Digger, você pode atravessar as dunas de gelo

PHANTASY STAR

The end of the millennium



Proceda como sempre: use técnicas para aumentar DP



Ganhe a Silver Tusk (Rika)

MEESE

Raja adoece no segundo andar do hotel. Receba a missão para salvar Kyra.



Raja adoece em Meese

FLORESTA DAS PLANTAS CARNÍVORAS

Não adianta lutar. Não perca tempo e fuja, Kyra entra para o pelotão.



Bata em retirada!

ESPER MANSION

Procure por Lutz, o lendário personagem de **Phantasy Star I**.



Verifique a Lutz Memory

GUMBIOUS TEMPLE

Fale com o responsável pela Eclipse Torch. Mas ela será roubada.



Eles roubam a Eclipse Torch

AIR CASTLE

Derrote Xe-A-Thoul e limpe a barreira formada por suas miragens. No fim está Lashiec, um cara bem poderoso. É melhor ir bem preparado. Destruindo-o terá a Eclipse Torch de volta.



Use o espaço porto para ir ao Air Castle, um dos pontos mais difíceis de **Phantasy Star, The End of Millenium**



XE-A-THOUL: Barrier + Deban.
Use ataques de alvos múltiplos



LASHIEC: Barrier + Deban e muito Level



Recupere a Eclipse Torch

PLANETA DEZOLIS

FLORESTA DAS PLANTAS CARNÍVORAS

Queime tudo com a Eclipse Torch.



Tudo acaba virando cinza com a Eclipse Torch

GARUBERK TOWER

Aqui você vai encontrar... Dark Force de novo! Derrote-o! Depois o Gumbious Temple vai explodir. A tempestade vai parar e Reshel começa a se reconstruir.



DARK FORCE: use as mesmas táticas já utilizadas antes para vencê-lo



Depois de Dark Force ser derrotado, o temporal desaparece

GUMBIOUS TEMPLE

Fale com o bispo.



Aqui nesse ponto, o bispo indica o próximo passo a ser dado

PLANETA MOTAVIA

Ganhe o veículo Hydrofoil qua anda sobre a água. Se quiser resolver de uma vez por todas os trabalhos do Hunter's Guild, faça-os agora!



Não insista: Demi não está disponível

SOLDIER'S TEMPLE

Seth pede para ir com o seu grupo. Antes de pegar a Aero-Prism, recupere sua energia e roube os equipamentos de Seth, pois ele é o Dark Force disfarçado. É sua chance de bani-lo para sempre.



O Aero Prism mostra o caminho por onde você tem de seguir



DARK FORCE: Deban, Barrier e os ataques mais poderosos

PLANETA RYKROS



Rykros, o planeta secreto

SILENCE TOWER

Fique no centro da torre e fale com o Le Roof.



Le Roof o aguarda

COURAGE TOWER STRENGTH TOWER

Derrote os mestres e pegue os anéis de Algo, Rykros, Laconia, Parma e Dezolis. Equipe-os no personagens correspondentes.



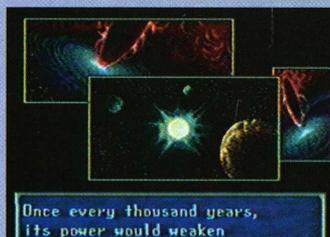
DE-VARS: Barrier. O ponto fraco dele são as magias da série Wat



SA-LEWS: use Barrier e mande ver com seus ataques

SILENCE TOWER

Pise no centro da torre.



Aqui você fica conhecendo toda a história do sistema Algo

PLANETA DEZOLIS

ESPER MANSION

Vá a sala do Lutz Memory e pegue a Alysdeon Sword. Agora já se pode entrar na Angry Tower em Rykros para pegar a técnica Megid. Basta derrotar a sombra de Alys e responder No para a pergunta.



A Alysdeon Sword é sua

PLANETA DEZOLIS

SPACE PORT

Agora você pode escolher o quinto membro de seu grupo entre Demi, Kyra, Raja, Gryz e Hahn. Recomendamos Raja por suas magias de cura.

THE EDGE

Derrote a causa do Profund Darkness e salve o sistema solar Algo.



PROFUND DARKNESS: o último mestre tem várias transformações. Use Barrier e Deban para cada transformação. Se ele usar o cancelling, use as magias de defesa novamente e fim!!



Por Marcelo Kamikaze

Lunar The Silver

Star foi um dos maiores sucessos do Sega CD e sua continuação não poderia deixar barato. **Lunar Eternal Blue** simplesmente supera em tudo o seu antecessor, com gráficos excelentes, um som harmonioso (a parte técnica ficou devendo), mais de uma hora de demos com animação e uma aventura para pelo menos trinta horas. Apesar da



jogabilidade ser bem tradicional, **Lunar Eternal Blue** traz algumas inovações. Além da experiência "normal", há uma para magias: você

acumula pontos e aplica numa certa magia. Assim você aumenta o nível da magia arbitrariamente. Essa experiência também é usada para salvar o jogo. E

**LUNAR
ETERNAL
BLUE**

4.2

SEGA CD

GAME ARTS

CD - N/D Fases

1 Jogador

RPG - Bateria

GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					
	1	2	3	4	5

agora não tem essa manha de ficar salvando a cada passo. Pensaram em tudo!

CASA DE HIRO

Você começa em Dragon Ruins. Fale com Leo e Gwyn alternadamente até que Leo vá embora. Quando Gwyn chamá-lo, vá até o terraço e continue falando com ele. Abra o baú no porão e converse com Gwin para ele acompanhá-lo.



Fale com Leo e Gwyn até o cara ir embora

BLUE SPIRE

Gwin coloca um olho do dragão e Hiro outro. Isso vai abrir a porta. Em seguida, ache Lucia e retorne. É hora do primeiro desafio, Guardian. Na saída existem mais 3 Guardians, por isso agunte firme com seus golpes até a ajuda chegar.



Hiro vai de Poe Sword. Gwyn recupera o HP



Com esses aí é só ficar na retranca, usando a defesa

CASA DE HIRO

Fale com Lucia até Gwyn aparecer e pegue o barco.

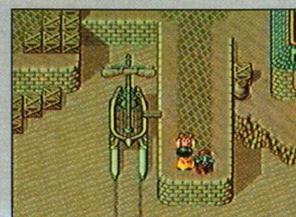
LARPA

Vá atrás de informação sobre Ronfar. Você vai encontrá-lo no bar. Ele vai desafiá-lo nos dados, por

isso, saia do jogo e fale com ele de novo. De repente, Lucia desmaia. Na casa de Ronfar, fale com ele até Leo aparecer. Ronfar vai mostrar uma passagem secreta. Pegue Lucia e siga pela Larpa's Secret Passage. No santuário, na sala da estátua, Lucia vai se curar e sumir quando você retornar para a casa de Ronfar. Colha informações até Lucia reaparecer no porto. Encontre Ronfar e saia da cidade. Básico: toda vez que chegar a uma cidade não esqueça de ver o que há de bom nas lojas.



Lucia desmaia depois da partida de dados



Lucia desaparece mas você vai reencontrá-la aqui



DALTON

Entre no navio Destiny e salve Lucia. Fale com ela até Leo aparecer. Prenda-o.



Salve Lucia da prisão do navio Destiny

ILLUSION WOODS

Fale com o lenhador e vença-o no jogo de dados. Siga até encontrar a caravana de Jean. Fale com ela até a mensagem parar de mudar. Prossiga e, depois de instantes, alguns vão ser capturados por plantas. Fale novamente com Jean e ela virá com você. Enfrente e derrote Plantella. Em seguida, prossiga para as planícies Madoria.

DICA: há uma sala secreta ao norte das planícies Madoria.



Esse lenhador fará você enxergar as passagens



Hiro - Poe Sword. Ronfar - Calm Litany. Jean - Needle Step



Cinco baús de graça ao norte das planícies

TAKKAR

Encontre a feiticeira vestida com uma capa vermelha. Tente sair pelo portão, ela vai aparecer de novo.



Converse com a feiticeira

GHOST MANOR YARD

Obs: Neste local, só as magias quebram a defesa dos inimigos.

Hooded Imp: para derrotá-lo, use o Boomerang de Hiro.

Suzie Death: use o Herbal Breeze de Ronfar e um golpe potente para detonar no primeiro golpe.

Knuckle Buster: use o Butterfly Dance de Jean. Após matar todos estes inimigos, detone o Magic Tester Lx1.

DICA: volte para a cidade e recupere o seu HP e MP antes de enfrentá-lo. Leve Lemina para integrar o seu grupo.



Use a Poe Sword (Hiro), Clam Litany (Ronfar) e o Needle Step de Jean. Cuidado com o "daze"

BANDIT BUTTE

Acabe com Phantom Sentry.

DICA: para eliminá-lo, recarregue o HP antes de lutar com ele. Ele aparece logo após o segundo baú



Use a Poe Sword (Hiro), o Calm Litany (Ronfar), Needle Step (Jean) e o Ice Pick (Lemina). Páreo duro!

EAST NOTA

Aqui, tente atravessar a ponte. Leo vai achar você e, com ele, virão soldados em perseguição.

CARNIVAL

Fale com Giban e Leo vai aparecer. Vá ver Lucia trocar de roupa. Fale com Giban e entre no canhão.



A turma tenta fugir, mas Leo vai mudar seu rumo

MYSTIC RUINS

Ghaleon aparece para retomar o passado. Saia da torre.



Esse é Ghaleon, o chefe de Lunar The Silver Star

WEST NOTA

Para chegar aqui, basta atravessar a ponte de East Nota.

ZULAN VILLAGE

Fale com o prefeito. Lucia vai embora. Resolva o problema da população indo derrotar Missing Link nas cavernas de neve.



Hiro tenta resolver o caso mas Lucia vai embora

SNOW CAVE

Empurre as bolas de neve. Depois da avalanche, resgate todo mundo e derrote Missing Link.



Use magias de fogo para detonar o escudo de gelo. Depois detone com Poe Sword (Hiro), Calm Litany (Ronfar), Needle Step (Jean) e Flame (Lemina)



DETONADO
LUNAR
ETERNAL BLUE

MERIBIA

Fale com o mestre Lunn.

TAREN'S PEAK BASE

Fale com Nall. Suba na torre e retorne para conversar com Nall. Siga e fale com ele de novo. Lucia vai ficar como prisioneira.



Fale com Nall e ele dará uma missão

MERIBIAN SEWERS

A entrada é pela loja de Ramus, em Meribia. Derrote os Assassins.



Hiro ataca com Sybillum Sword, Ronfar recupera a turma com Calm Litany, Jean vai de Charm Step e Lemina com Fire Ring

TABEN'S PEAK

Fale com Nall e encontre Lucia. Tente sair e ele vai dar o Dragon's Wing.

CAVE OF TRIAL

Derrote o Evil Eye e o Flesh Sucker.



Hiro - Poe Sword
Ronfar - Calm Litany
Jean - ataque normal
Lemina - Power Flame em Hiro e Flame



Poe Sword, Calm Litany, ataque, Power Flame em Hiro e Flame. Quando o bicho usar o ataque da medusa, recupere com o Clean Magic de Ronfar (recarregue o HP imediatamente)

VANE

Vá para a casa de Lemina e fale com Borgan e Miria (mãe de Lemina) até Borgan raptar Miria. Vá até o terraço e fale com Lemina. Ela vai voltar ao grupo. **DICA:** agora já é possível abrir os baús.



Depois da conversa, Borgan rapta Miria

AZADO

Ache o cara que vai para o templo. É ele quem vai abrir a porta. Prossiga em direção ao templo e encontre o portal secreto.



Tem um cara na cidade que abre essa porta



Sybillum Sword (Hiro) no corpo, Calm Litany de Ronfar, ataque de Jean e Power Flame em Hiro

AZADO TOWER

Detone o Corpse Crusher com Hiro e Leo e, em seguida, desça a torre.



Sybillum Sword de Hiro e Flash Blade de Leo

DRAGON SHIP DESTINY

Converse com o guarda e deixe Ruby com ele. Vá para o convés e encontre Lucia.



Encontre Lucia no convés (sem a Ruby)

PENTAGULIA

Fale com todos de seu grupo e eles vão sair em

suas missões pessoais. Fale com Leo e ele vai levá-lo até a deusa Althena. Enfrente Ghaleon, mas não se iluda, pois você não tem chances.



Leo o leva até a deusa Althena e Ghaleon



Por enquanto, você não tem chances

WHITE TOWER

Fale com Ruby até Leo aparecer. Sem ordem definida, na Red Tower, salve Ronfar, na Black Tower, salve Lemina e na Blue Tower, salve Jean.



Esse cara pensa que está disfarçado...

UNDER PENTAGULIA

Ache a saída secreta entre as estátuas de Althena.



Olha a saída secreta aí, gente!!!

PENTAGULIA SHRINE

Salve Lucia e, seguindo-a, pule para a fonte.

GODDESS SHRINE ENTRANCE

Tente entrar. Althena, Lunn, Borgan e Mauri vão aparecer.



Não entre em pânico: Nall vai salvá-los

TABEN'S PEAK

Fale com Nall e responda: "Adventure is my middle name." Fale com ele até a mensagem não mudar mais. Fale com o pessoal e Nall vai desaparecer.

DRAGON SHIP DESTINY

Fale com Leo e lute.



Duas Poe Sword dão conta do caso

WHITE DRAGON CAVE

Abra os 4 baús de gelo. Uma passagem vai se abrir. Derrote White Fiend e use o White Dragon Aura no cristal.



Poe Sword, Priest Litany e Calm Litany, ataque e Flame Shot (exceto quando o dragão estiver com as asas abertas), respectivamente

HORAM

Fale com o mestre de Jean



Jean vai adquirir novos poderes

ZEN ZONE

Mostre o convite, fale com Lunn e com o encarregado da competição. Vença o campeonato e Master Lunn.



Quando estiver "normal" (a pose do início da batalha), ataque normalmente. Quando ele colocar as mãos para trás usará o "Chamaleon". Recupere o seu HP até o máximo e defenda-se. Quando ele estiver apoiado com apenas um pé, use o Haduken. Difícilimo!

BLUE DRAGON CAVE

Derrote Blue Fiend e use o Blue Dragon Aura no cristal.



Poe Sword, Rest Litany (Calm Litany), Hadouken e Flame Shot, na ordem. Equipe-se com o White Dragon Crest e use a magia White Dragon Protect no começo da luta

DRAGON SHIP DESTINY

Siga para o sul e aviste a cidade flutuante de Neo-Vane. Destiny será neutralizada e você deverá seguir a pé até as minas Zaback.

ZABACK MINE

Apenas atravesse-a.

ZABACK MINE TOWN

Use o teletransportador e vá para o salão de teste de Neo-Vane.

NEO-VANE

Siga para o Neo Trial Cave.

NEO TRIAL CAVE

Salve Ronfar e Jean. Vença Borgan e encontra Miria. Fale com ela até Borgan aparecer. Receba a chave.



Detone os "bits" um de cada vez. Use a Poe Sword, Rest Litany, Blue Dragon Vigor (equipe-se do Blue Dragon Crest) e ataque. Lemina vai de Ice Arrow

ZABACK MINE

Use a chave na porta de aço.



Esta é a entrada para Black Dragon Cave

BLACK DRAGON CAVE

Detone o Black Fiend. Use o Black Dragon Aura no cristal. Vá para a Dragon Ship Destiny.

DICA: em Lion Head e Dragon's Nest, há itens excelentes.



Poe Sword, Rest Litany, Haduken e Flame Shot ou Ice Arrow, na ordem



Este é um inimigo chato em Lionhead. Mas se você refizer a formação desse jeito, o raio não pode atingir o grupo. É só meter porrada!



Há excelentes itens em Lionhead e Dragon's Nest. Aqui há um Snake Ring que reduz o gasto de magia em 50%

DETONADO
LUNAR
ETERNAL BLUE

RACULI

Fale com Leo até ele sair.



Fale com Leo e vá para Serak Palace

SERAK PALACE

Pegue a Althena's Tear. Fale com Leo e com Mauri. Entre na consciência de Mauri. Derrote quantos Fire Birds forem necessários. Recupere a consciência de Mauri.



A primeira coisa a fazer é pegar a Athena's Tear



Comece atacando as pernas. Use o ataque normal de Hiro, Power Drive de Jean (equipado do Goddess Clip), Ice Arrow de Lemina e Flash Blade de Leo

RED DRAGON CAVE

Derrote o Red Fiend e use o Red Dragon Aura no cristal.



Poe Sword, Rest Litany, Power Drive em Hiro e em Jean e Ice Arrow. HP sempre no máximo, pois o Gatting Flame é animal!

DRAGON SHIP DESTINY

Siga para Pentagulia e Hiro será cristalizado. Fale com todos e pegue o controle do navio.



Ghaleon cristaliza Hiro em Pentagulia

BLUE SPIRE

Reviva Hiro na sala secreta.



Lucia abre uma sala secreta e Hiro será curado

GODDESS TOWER

Derrote Fake Althena. Fale com Nall, Luna (deusa Althena) e Lucia. Volte para a Dragon Ship Destiny.



Hiro - Dark Sword
Ronfar - Rest Litany
Jean - Power Drive em Hiro e em si mesma. Blue Dragon Chop
Lemina - Blizzard
Use equipamentos que previnam o "daze" (tontura)

VANE

Fale com Miria, Lemina, Ronfar e Jean. Fale com Miria e vá para o terraço e encontre Leo. Saia da mansão e enfrente Ghaleon. Fale com ele depois.



Fase 1 - só ataque e recupere o HP com item



Fase 2 - Poe Sword (Hiro), Rest Litany (Ronfar), Power Drive em Hiro, Leo e em si mesma, Haden (Jean), Ice Arrow (Lemina) e Flash Blade (Leo). Recupere os mortos assim que possível

ZOPHAR'S KEEP

Derrote Black Fiend, Red Fiend e White Fiend e Blue Fiend. Derrote Zophar!!!



Na ordem: Poe Sword, Rest Litany, Haden, Magic Shield, Flash Sword



Apenas quebre os espelhos com ataques



Poe Sword de Hiro, Rest Litany de Ronfar, Haden de Jean, Magic Shield de Lemina e Flash Sword de Leo, todos os golpes na cabeça. Nunca fique no raio de ação do Hell Wave, marcado com um círculo negro no chão



Só ataques normais

DICA: após acabar o jogo, vá à tela de apresentação e escolha Continue. Há um arquivo chamado Epilogue. Termine esse cenário para ver o final feliz de Lunar. Ronfar está em Raculi, Lemina em Vane, Jean no Carnival e Leo no Mystic Ruins. Vá para as Dragon Ruins (do início), para a Ancient Tower, na East Katarina (nas geleiras), e à Dragon Tower, no deserto (a leste de Illusion Woods).

THE Best
play Here
Nintendo®
PLAYTRONIC

GALPÃO. O PARCEIRO LEGAL DA SUA LOCADORA.

O GALPÃO DOS ELETRÔNICOS É O MAIOR DISTRIBUIDOR

OFICIAL DE GAMES PARA VÍDEO LOCADORAS. NOSSO SERVIÇO

DE TELEVENDAS É RÁPIDO E ÁGIL, ALÉM DE CONTARMOS

COM UMA GRANDE EQUIPE DE VENDAS A NÍVEL NACIONAL.

COMPRANDO DO GALPÃO VOCÊ TEM OS SEGUINTE

BENEFÍCIOS: GARANTIA DE FÁBRICA COM NOTA FISCAL;

ORIENTAÇÃO NA COMPRA DOS MELHORES TÍTULOS;

SEGURANÇA PARA O SEU NEGÓCIO; ATENDIMENTO PERSONALIZADO;

ENTREGA RÁPIDA PARA TODO BRASIL;

DIVERSAS FORMAS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO.

LIGUE PARA O GALPÃO (0800) 12.6222

E FAÇA UM NEGÓCIO LEGAL!



R. NORMA PIEROCINI GIANNOTTI, 327
BARRA FUNDA - S.P. - CEP 01137.010

The Future Is Now
SNK



SEU DESTINO O AGUARDA.

侍魂
SAMURAI
SHODOWN III
©SNK 1995 TM

O VIDEO GAME DEFINITIVO



NEO GEO CD
Joystick Controller



Vendido
separadamente.

**NEO
GEO**



NEO-GEO CD™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.

Av Euclides, 56- Jabaquara CEP;04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790