

JOGOS DE LUTA

TOP
GAMES
ESPECIAL



◀ Os maiores
HERÓIS
estão aqui!



FAÇA SEU JOGO DE LUTA

NO CD-ROM: MUGEN

A ferramenta para criar
games matadores

- ▶ Crie seu personagem
- ▶ Adicione cenários e músicas
- ▶ Personalize os menus
e muito mais!

NESTA EDIÇÃO:
**GAMES
COMPLETOS**
9 JOGOS INCRÍVEIS

INCLUINDO:
**DRAGON BALL Z
VERSUS
CAPCOM**



**Cavaleiros do Zodíaco
VERSUS
Street Fighter**



MAIS
DESTAQUES
NO VERSO



Ano III - nº 29 - R\$ 11,90

ISSN 1676-3106



9 771676 310007

29

Amenizamos a pior fase do jogo: a compra.

N-Gage + Game = R\$799

Ri Happy: (11) 3253-2666
Fast Shop: (11) 6971-5700
Plug Use: (11) 3732-1200
Shoptime: (21) 3311-4000
Submarino: (11) 3824-1500
Terra: (11) 5509-0500
Ponto TIM: (11) 5033-3200
Tabira Filmes: 0800 81 1212
Americanas.com: www.americanas.com.br

Blockbuster: (11) 3040-4087
Cardsmania: (11) 5181-8384
Lojas Americanas -
Shopping Iguatemi: (11) 3812-9551
Magazine Luiza: www.magazineluiza.com.br
ProGames: (21) 2438-8317
MegaMídia: (51) 3345-9655
Click Celular: (31) 3227-6862
Microplus: (11) 3283-1466



Múltiplos jogadores

Jogos dos maiores desenvolvedores³
Gráficos 3-D
Bluetooth⁸
MP3 player⁷ - Rádio FM⁵
Telefone celular triband¹

www.n-gage.com/br

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

Atendimento ao leitorFone: (11) 3217-2626 (9h às 21h) — suporte@digerati.com.br

Marcos Raul, Rodrigo França, Thiago Fernandes, William Jewees e Wallace Freitas

Atendimento de vendasFone: (11) 3217-2600 — vendas@digerati.com.br

Luana Aguiar, Helky Campos e Samara Assi

TopGames Especial**Editor-chefe**Jocelyn Auricchio (jj@digerati.com.br) MTB nº 37.180**Editor-assistente**Ronaldo Testa (ronaldo@digerati.com.br)**Redatores**Allan André - (allan@digerati.com.br)Henrique de Breia e Szolnoky - (henrique.breia@digerati.com.br)Fernando Wiek - (rafael@digerati.com.br)**Diretora de Arte**Adriana Dantas Mastelli (adriana@digerati.com.br)**Assistentes de Arte**

Paula Colella Ragucci, Viviane Lopes Faria e Fabrício Alencar Silva

Departamento Multimídia

Edição do CD-ROM: Jocelyn Auricchio

Coordenação e Interface: Jober Paz

Equipe Técnica: Mikio Ishibashi e Pablo T. Sola

Colaborador

Mikio Ishibashi

Revisão

Elisabete B. Pereira, Sílvia Almeida e Sirlene Souza Farias

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.



Mais uma publicação da
DIGERATI
especialista na comunidade digital

digerati.com**Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.**

Rua Haddock Lobo, 347 — 12º Andar

CEP 01414-001 São Paulo/SP

Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617

www.digerati.com**Diretores**Alessandro Gerardi — (gerardi@digerati.com.br)Luis Alfonso G. Neira — (alfonso@digerati.com.br)Alessio Fon Melo — (alessio@digerati.com.br)**Diretor Comercial**René Luiz Cassettari — (rene@digerati.com.br)**Publicidade**Tais Vicentini — (tais@digerati.com.br)Edison Arsenio — (edison.arsenio@digerati.com.br)**Representante Comercial nos E.U.A.**

Multimedia, Inc. - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809

Fernando Mariano — (info@multimediausa.com)**Marketing**

Érica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins

Assessoria de imprensaSimone Siman — (siman@digerati.com.br)**Recursos Humanos**Viviane Cardoso — (viviane@digerati.com.br)**Logística de Produção**Pierre Abreu — (pierre@digerati.com.br)**Executiva de Negócios**Tais Vicentini — (tais@digerati.com.br)**Impressão e Acabamento**

Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Fone: (11) 4446-6544

Distribuidor Exclusivo para**Bancas de todo o Brasil**

Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.

Fone: (21) 3879-7766

ANER
www.aner.org.br**IVZ**

Fight!

Sempre foi meu sonho ver alguns dos maiores personagens dos games se enfrentando. A Capcom sempre foi a melhor nisso. *X-Men versus Street Fighter*, *Marvel versus Street Fighter*, *Capcom versus Marvel* e *Capcom versus SNK* foram jogos que me deram muitas alegrias e algumas escoriações virtuais, fruto das surras homéricas que levei nos fliperamas da vida.

Tirando a série *King of Fighters*, ninguém mais conseguiu reunir tantos personagens bons no mesmo jogo. A SNK até que tentou fazer o *SNK versus Capcom*, mas o resultado ficou tão inferior que a última reunião das duas empresas chegou a dar vergonha....

O grande sonho dos jogadores foi realizado quando um grupo extremamente talentoso de programadores criou o Mugen, uma ferramenta poderosa que permite que jogos complexos de luta sejam feitos de maneira rápida e caprichada. Foi um verdadeiro fenômeno. Uma comunidade logo se formou, com especialistas em cenários, personagens e músicas, e esse conhecimento fluíu solto, incentivando outra legião de jogadores a aprender programação e deixar a imaginação fluir.

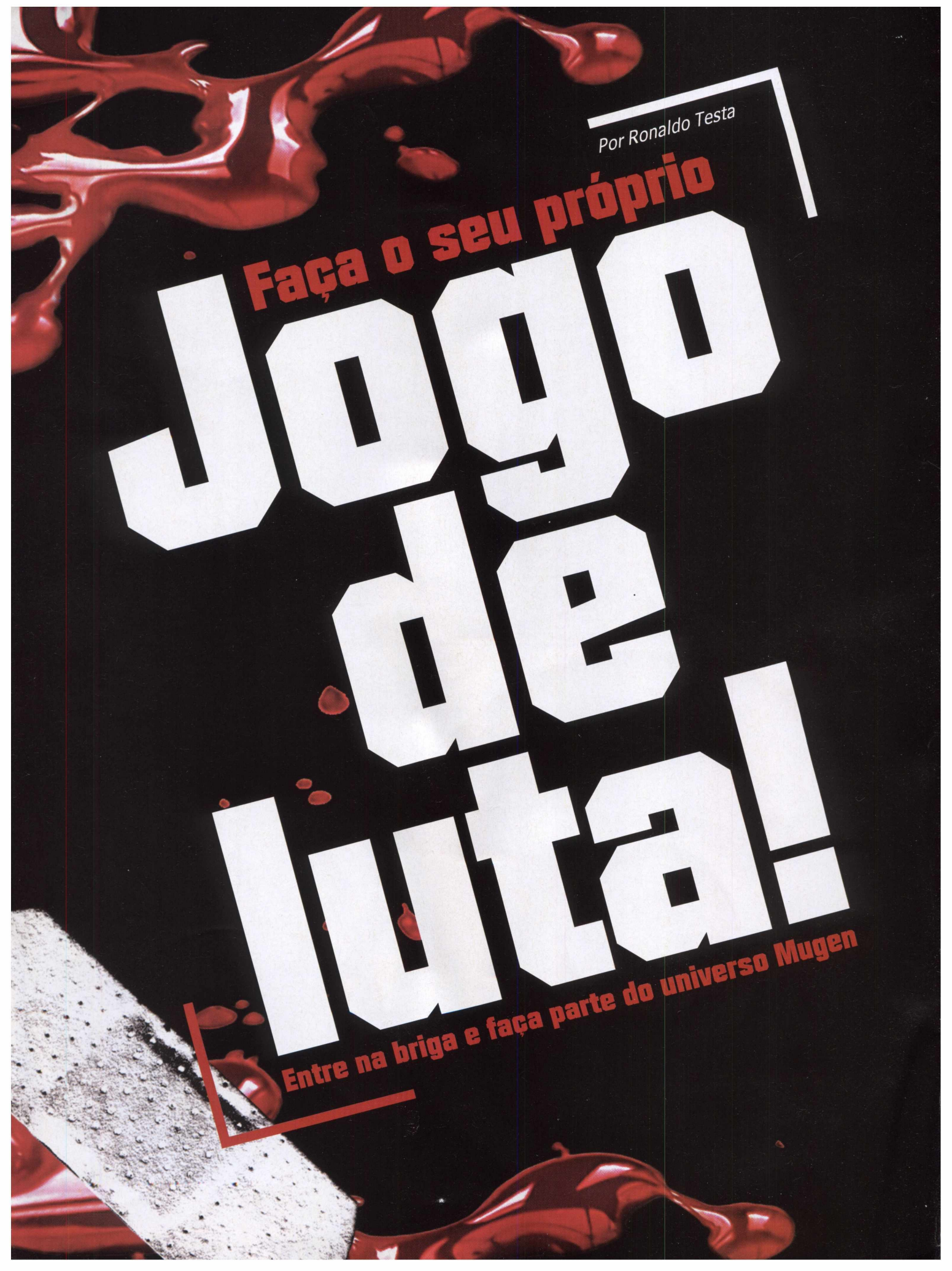
O CD-ROM desta edição traz tudo o que você precisa para fazer games de qualidade impressionante, além de vários exemplos de jogos completos feitos com a tecnologia Mugen. Tem até mesmo um tributo a Chaves. Impagável.

Na revista, trazemos um tutorial completo de como fazer seu próprio jogo, tudo explicado passo a passo.

Bons jogos!

Jocelyn Auricchio
Editor-Chefe



The background is black, featuring dynamic red liquid splashes at the top and bottom. A white, textured, rectangular object, possibly a piece of foam or a sponge, is positioned in the bottom left corner. The text is arranged diagonally across the center.

Por Ronaldo Testa

Faça o seu próprio

Jogo de Luta!

Entre na briga e faça parte do universo Mugen

O grande sonho de qualquer jogador é criar seu próprio game. Até então, a criação de jogos não passava de um sonho distante, afinal, pessoas comuns, que passam uma ou duas horas por dia na frente das telas ou dos monitores, geralmente não entendem nada de programação e desenvolvimento de jogos. Esse cenário começou a mudar com a criação de um programa chamado Mugen.

Tutorial para usuários básicos!

O que é Mugen?

O Mugen é um aplicativo que ajuda aos jogadores que não entende de programação e desenvolvimento de games a criar os seus próprios jogos de luta em 2D. É com ele que você desenvolve lutadores, cenários, músicas e outras coisas mais no seu futuro game.

Instalando o programa!

Para instalar o Mugen, coloque o CD-ROM no seu drive de CD e espere até a interface aparecer. Caso isso não aconteça, vá até o diretório do seu CD (Geralmente D:) e clique duas vezes no arquivo browser.exe. Na interface, clique na opção Mugen e, em seguida, no botão Start. O programa será instalado na pasta C:\TopGamesEsp29\Mugen\.

Vá até este diretório e crie uma pasta com o novo backup. Copie a pasta Mugen e cole dentro da pasta backup. Fazendo isso, você terá o Mugen original, sem modificações (caso alguma coisa der errado teremos o programa original).

Conhecendo o programa...

Depois de instalar o programa, vá até a pasta do Mugen (C:\TopGamesEsp29\Mugen\) e clique

Este aplicativo vai ajudar você a concretizar seu objetivo. Com ele você vai desenvolver seu próprio jogo de luta, colocando os personagens que quiser. Vale tudo! *Street Fighter*, *Fatal Fury*, *Dead or Alive*, *Kings of Fighters*, *Marvel vs Capcom* e outros estão à sua disposição. Tudo o que você precisa é meter a mão na massa e criar as batalhas que bem entender. Vale Ryu (*Street Fighter*) contra Goku (*Dragon*

Ball Z), Ken (*Street Fighter*) contra Hulk (*Marvel vs Capcom*) e coisas do tipo.

Para você não ficar na mão, preparamos um guia especial com o qual você poderá criar e desenvolver seus games de luta sem ter qualquer noção de programação. Tenha paciência e vá treinando, procure se familiarizar com o programa e lembre-se das regras básicas: pancadaria sem limite!

duas vezes sobre o ícone de mesmo nome. Quando o programa for carregado, você verá uma tela com alguns comandos. Nesta tela, aperte a tecla F1 para ver os vários modos de jogo (Arcade, Vs Mode, Team Arcade e outros), coloque o cursor sobre uma opção e aperte Enter.



O programa já vem com um personagem instalado, o Kung Fu Man, e com um cenário. Coloque o cursor em cima do personagem e aperte a tecla Ç para ver os modelos do personagem e do cenário. Durante o jogo os comandos são

L, Ç, < e >. Para voltar aperte Esc e, para sair, selecione a opção Exit.



Acrescentando personagens e cenários!

Depois de fazer o teste inicial vamos acrescentar mais alguns personagens para completar a tela de seleção de personagens.

Primeiro, coloque o CD-ROM que acompanha a revista e espere a interface aparecer. Na interface, clique na opção personagens. Uma nova janela do Windows Explorer será carregada com vários personagens. Descompacte os arquivos na pasta Chars (dentro da pasta Mugen). Se você não tiver um programa para descompactar os arquivos, clique na opção Kit de acesso (na interface) e instale o programa FilZip.



Os personagens já estarão no diretório de destino, é hora de descompactar os cenários. Na interface do CD, clique na opção Cenários para abrir uma nova janela do Windows Explorer com todos os arquivos dos cenários. Descompacte-os na pasta Stage (dentro da pasta Mugen).

Depois de descompactar os arquivos de cenários e personagens em suas respectivas pastas, vá até a pasta

Mugen e clique sobre o arquivo select.def com o botão direito do mouse. Selecione a opção Abrir com e, em seguida, Bloco de notas e clique Ok.

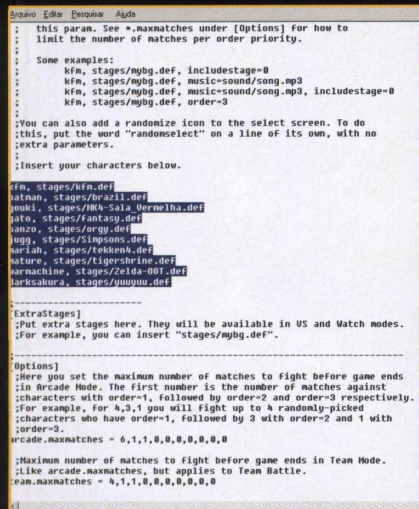
No início do texto, procure pela linha [Characters]. Abaixo de [Characters], há uma série de explicações em inglês que não interessam, procure pela linha ;Insert your characters below. Aperte a tecla Enter duas vezes e escreva os nomes dos personagens da seguinte forma:

- kfm, stages/kfm.def
- batman, stages/brazil.def
- gouki, stages/MK4-

Sala_Vermelha.def

- gato, stages/fantasy.def
- hanzo, stages/orgy.def
- juggernaut, stages/Simpsons.def
- mariah, stages/tekken4.def
- mature, stages/tigershrine.def
- warmachine, stages/Zelda-OOT.def
- darksakura, stages/yuuyuu.def

Obs.: O importante aqui é nomear as pastas dos personagens com o mesmo nome do arquivo com extensão .def que está dentro da pasta de cada personagem.



Depois de escrever o nome do personagem e indicar o caminho dos cenários feche o arquivo (select.def). Vamos ver como ficou o nosso jogo. Vá até a pasta Mugen e abra o aplicativo.

Determinando a ordem dos personagens...

Os personagens que colocamos no jogo aparecerão em ordem aleatória, ou seja, alguns podem até não aparecer para lutar. Se você preferir a ordem aleatória, deixe o arquivo select.def do jeito que está. Para definir a ordem em que os adversários aparecerão, abra o arquivo select.def e vá até as linhas em que adicionamos os personagens e faça as seguintes mudanças:

- kfm, stages/kfm.def, order=1
- batman, stages/brazil.def, order=2
- gouki, stages/MK4-

Sala_Vermelha.def, order=3

- gato, stages/fantasy.def, order=4
- hanzo, stages/orgy.def, order=5
- juggernaut, stages/Simpsons.def, order=6
- mariah, stages/tekken4.def, order=7
- mature, stages/tigershrine.def, order=8
- warmachine, stages/Zelda-OOT.def, order=9
- darksakura, stages/yuuyuu.def, order=10

Vamos explicar as mudanças. Na primeira linha de personagens, temos kfm, stages/kfm.def, order=1. o aplicativo entende da seguinte maneira:

kfm • (nome da pasta do personagem escolhido e também do arquivo *.def da pasta)

stages/kfm.def • (diretório e nome do cenário escolhido para tal personagem)

order=1 • (ordem na qual o personagem aparecerá para lutar)

Modificando a tela de seleção de personagens!

Inicialmente, a tela de personagens conta com apenas dez slots, ou seja, você só pode colocar dez personagens no seu jogo; caso você queira inserir mais personagens, vá até a pasta Mugen e abra o arquivo system.def usando o bloco de notas. Com o arquivo aberto, procure pelas linhas:

```
;Character select definition
[Select Info]
rows = 2
columns = 5
wrapping = 0 (1 to let cursor wrap around)
pos = 90,170 (Position to draw to)
showemptyboxes = 0 (1 to show empty boxes)
moveoveremptyboxes = 0 (1 to allow cursor to move over empty boxes)
cell.size = 27,27 (x,y size of each cell (in pixels))
cell.spacing = 2 (Space between each cell)
```

Vamos fazer as modificações nas seguintes linhas:

```
rows = 2 (número de linhas na tela de seleção)
columns = 5 (número de colunas na tela de seleção)
cell.size = 27,27 (modifica o tamanho do personagem na tela de seleção)
cell.spacing = 2 (espaço entre os personagens)
```

Para inserir mais personagens, aumente o número de linhas e de colunas. Para colocar mais cinco personagens, por exemplo, modifique a linha rows = 2 para rows = 3. Assim sua tela de seleção de personagens ficará com três linhas e cinco colunas de personagens, totalizando 15 personagens. Você pode modificar a tela e colocar quantos personagens quiser, só tome cuidado para não exagerar na dose e colocar 200 lutadores.



Você também pode definir a posição em que o grupo de personagens aparecerá na tela de seleção. Para isso, abra o arquivo system.def usando o bloco de notas e procure pelas linhas:

```
;Character select definition
[Select Info]
pos = 90,170 (Position to draw to)
```

Para modificar a posição dos personagens, modifique o número da linha pos = 90,170. Para colocar os personagens mais para a direita, diminua o primeiro número; se você preferir colocar mais para esquerda, basta aumentar esse número. Para colocar mais para cima, aumente o segundo número; caso queira colocar mais para baixo, diminua o segundo número. Faça suas alterações, salve o arquivo e teste seu jogo para ver se está tudo como você quer, se precisar, abra o arquivo novamente e faça as novas modificações.

Limando a tela do jogo!

Você já deve estar nervoso com aquelas letrinhas brancas que aparecem quando o game começa; elas atrapalham bastante e não há motivo para deixá-las por lá. Vamos remover as letras. Vá até a pasta Data dentro da pasta Mugen e abra o arquivo Mugen.cfg usando o bloco de notas. Ao abrir o arquivo, procure pela linha [Debug]. Abaixo, procure pela linha Debug = 1 e mude para Debug = 0. Agora salve o arquivo e teste seu jogo para ver se as letras sumiram.

```
System Editor Version 9.0.1

;-----
;name = system_and_stage
;logo = stageboard.h
;intro=stageboard.v
;title = selected file name
fight = fight.fnt
funt1 = funt/f-adv.fnt
funt2 = funt/f-usd.fnt
funt3 = funt/jg.fnt

;filename of sound data
;logo = stageboard definition (optional) :>B01.00.01 NU#<
;intro=stageboard definition (optional) :>B01.00.01 NU#<
;character and stage selection list
;fight definition filename
;system fonts
;fight fonts
;stage fonts
;system fonts

;-----
;music
;put < filename for a MIDI, MP3 or MIDI here, or just leave it blank if you do not want music. If an invalid filename is given, then no music will play to play CD audio, put the track number followed by "-cd". For example, to play track 3 from a music CD at the title screen, use:
1 title.bgn = 3.-cd
to play mpegmusic.mp3 from the sound_directory, put:
1 title.bgn = sound/mpegmusic.mp3
;music to play at title screen
title.bgn = sound/open.nm
1 title.bgn.loop = 1 ;set to 0 to prevent looping <B01.00.01 NU#>
;music to play at char select screen
select.bgn = sound/select.nr
select.bgn.loop = 0 ;<B01.00.01 NU#>
;music to play at versus screen
vs.bgn =
vs.bgn.loop = 1 ;<B01.00.01 NU#>

;-----
;title screen definition
;B01 but last 3 parameters are <B01.00.14 NU#>
[Title Info]
menu.pos = 159.158
menu.item.font = 3,8,0
menu.item.action.font = 3,5,0
item.spacing = 0, 10
;Name for each of the items in the menu. Names must be in quotes.
menu.itemname.arcade = "ARCADE"
menu.itemname.vortex = "VS MODE"
menu.itemname.teamarcade = "TEAM ARCADE"
menu.itemname.teawerous = "TEAM VS"
menu.itemname.teacompany = "TEAM CB"
menu.itemname.training = "TRAINING"
menu.itemname.watch = "WATCH"
```

Modificando a trilha sonora!

Até agora você aprendeu o básico sobre o Mugen, já inseriu seus lutadores e personagens prediletos, colocou novos cenários, mas ainda não apren-

deu a colocar uma coisa muito importante no jogo, as músicas. É agora que você tem de decidir qual será a trilha sonora do seu jogo de luta. Os arquivos de músicas devem ser do formato MP3, escolha todas as músicas que você deseja usar e separe em um diretório para não complicar tudo na hora de inserir a trilha sonora.

「A trilha sonora da apresentação...」

Depois de escolher a música a tela de título, copie o arquivo (é só clicar com o botão direito do mouse sobre ele e depois clicar em Copiar) e jogue dentro da pasta Sound que fica dentro da pasta Mugen. Procure renomear a música escolhida com o nome open.mp3.

Vá até a pasta Data e abra o arquivo system.def usando o bloco de notas. Com o arquivo aberto, procure pela linha [Music]. Abaixo dela você encontrará:

```
;Music to play at title screen.
title.bgm =
```

Para inserir a música na tela de título, modifique a linha `title.bgm =` para `title.bgm = sound/open.mp3`, assim você vai ouvir a música com o nome `open.mp3` que está no diretório `sound` na pasta `Mugen`. Salve o arquivo e faça o teste para ver se tudo está funcionando corretamente!



**A trilha sonora da tela de
selecção de personagens.**

Nomeie o arquivo mp3 da tela de seleção de personagens com o nome `select.mp3`, então, vá até a pasta `Data` e abra o arquivo `system.def` usando o bloco de notas. Com o arquivo aberto, procure pela linha `[Music]`. Abaixo dela você encontrará:

```
;Music to play at char select screen.
select.bgm =
```

Para inserir a música na tela de título, modifique a linha `select.bgm =` para `select.bgm = sound/select.mp3`, assim você vai ouvir a música com o nome `select.mp3` que está no diretório `sound` na pasta `Mugen`. Salve e faça o teste novamente.

A trilha sonora da tela Vs...

Nomeie o arquivo mp3 da tela Vs. com o nome vs.mp3 então, vá até a pasta Data e abra o arquivo system.def usando o bloco de notas. Com o arquivo aberto, procure pela linha [Music]. Abaixo dela você encontrará:

```
;Music to play at versus screen.  
vs.bgm =
```

Modifique a linha `vs.bgm = para`
`vs.bgm = sound/vs.mp3`, assim você
 vai ouvir a música com o nome `vs.mp3`
 que está no diretório `sound` na pasta
`Mugen`. Salve e teste o jogo novamente.

A trilha sonora dos cenários!

Primeiro separe uma música para cada cenário. Depois de separar as músicas, coloque todas na pasta Sound. Agora, vá até a pasta Stages, abra a pasta do cenário em que você quer inserir a trilha sonora e, em seguida abra o arquivo com extensão *.def usando o bloco de notas.

Procure pela linha [Music]. Abaixo, você encontrará as linhas:

```
[Music]
bgmusic =
bgvolume = 0
```

Na linha bgmusic = insira o caminho da música que você quer ouvir quando tal cenário for selecionado. A linha deve ficar assim:

```
[Music]
bgmusic = sound/cen01.mp3
bgvolume = 0
```

Repita esse procedimento em todos os cenários, colocando uma música diferente em cada um deles.

```

System Editor
[Scaling]
topz = 8
botz = 58
topscale = 1
botscale = 1.2

[Bound]
screenleft = 15
screenright = 15

[StageInfo]
zoffset = 215
autoturn = 1
resetBG = 0

[Shadow]
color = 128,128,128
yscale = .1

[Music]
bgmusic = sound/cen01.mp3
bgvolume = 8

[BGdef]
spr = stages/brazil.sff

[BG 0]
type = normal
sprite0 = 0,0
start = 0,248
delta = 0.35,1

[BG 1]
type = normal
sprite0 = 1,0
start = 0,248
delta = 0.55,1
mask = 1

[BG 2,0]
type = normal
sprite0 = 2,0
start = 0,248
delta = 0.65,1
mask = 1

```

Definindo o menu inicial!

Você pode modificar também o menu principal. Além de mudar o nome dos modos, é possível escolher o local no qual o menu irá ficar. Abra o arquivo system.def usando o bloco de notas e procure pelas linhas:

```

[Title Info]
menu.pos = 159,158
menu.item.font = 3,0,0
menu.item.active.font = 3,5,0
menu.item.spacing = 0, 13
; Names for each of the items in the menu. Names must be in quotes.
menu.itemname.arcade = "ARCADE"
menu.itemname.versus = "VS MODE"
menu.itemname.teamarcade =
"TEAM ARCADE"
menu.itemname.teamversus =
"TEAM VS"
menu.itemname.teamcoop =
"TEAM CO-OP"
menu.itemname.training =
"TRAINING"
menu.itemname.watch = "WATCH"
menu.itemname.options =
"OPTIONS"
menu.itemname.exit = "EXIT"

```

Para mudar o nome dos modos, escreva entre os parênteses assim:

```

menu.itemname.arcade = "Modo
Arcade"
menu.itemname.versus = "Modo Vs."

```

Para mudar a posição do menu, modifique a linha menu.pos = 159,158. coloque o menu mais para a direita,

diminuindo o primeiro número ou mais para a esquerda aumentando esse número. Para colocar mais para cima, aumente o segundo número; caso queira colocar mais para baixo, diminua o segundo número. Faça suas alterações, salve o arquivo e teste seu jogo para ver se está tudo como você quer, se precisar, abra o arquivo novamente e faça as novas modificações.

Deixando os personagens mais fortes!

Você pode aumentar a força dos seus personagens. Na pasta Chars, que fica dentro da pasta Mugen, abra o arquivo com a extensão *.cns do personagem escolhido usando o bloco de notas.

Procure pela linha [Data] e, na linha attack, digite um valor maior.

```

[Data]
life=2000
attack=100
defence=100

```

Na linha life=2000, você pode definir qual é o valor da barra de energia e na linha defence=100 você determina o valor da defesa.

```

System Editor
[Data]
life=2000
attack=100
defence=100
fall.defence.up=50
livedown.time=60
air.juggle=15
sparkno=2
guard.sparkno=40
volume=8
echo=0

[Size]
yscale=1
xscale=1
z.width=0
ground.back=15
ground.front=15
air.back=12
air.front=12
height=60
attack.width=0
attack.dist=160
proj.attack.dist=90
proj.dyscale=0

[Movement]
air.jump.no=1
air.jump.height=40
pascal=0.4
crouch.friction=0.82
stand.friction=0.85

[Velocity]
walk.fwd=2.5
walk.back=-2.4
run.fwd=6.0
run.back=-6.5
run.jump.back=2.55
run.jump.fwd=0.1
jump.new=0.1
jump.back=2.55
jump.fwd=2.5
air.jump.new=0.1
air.jump.back=-2.55

```

Pastas e diretórios!

As pastas e os diretórios criados na instalação do programa não devem ser movidos; caso isso aconteça o programa com certeza não irá funcionar, veja para que serve cada pasta criada e lembre-se de criar um backup (cópia de segurança) de todos os arquivos que você for modificar.

Pasta CHARS • descompacte os lutadores nesta pasta.

Pasta DATA • arquivos de configuração do Mugen.

Pasta DOCS • documentos do Mugen.

Pasta FONT • todas as fontes usadas no Mugen.

Pasta SOUND • todos os arquivos de som utilizados no Mugen.

Pasta STAGES • descompacte os seus cenários aqui.

Pasta GRAPHICS • esta pasta é muito importante, nela estão as figuras e animações usadas no Mugen.

Arquivos dos lutadores!

Arquivo.DEF • define todo o personagem. Esse arquivo pode ser editado no bloco de notas e guarda informações como nome, força, versão e outras coisas mais.

Arquivo.SFF • este arquivo guarda todas as imagens que formam seu personagem.

Arquivo.CNS • um dos arquivos mais difíceis de editar, nele são expostas as variáveis do seu jogador.

Arquivo.CMD • comandos do personagem; neste arquivo você programa um comando a uma animação/figura.

Arquivo.ACT • este é a paleta de cores, é esse arquivo que determina quantas cores diferentes seu personagem terá quando for selecionado com botões diferentes.

Arquivo.SND • todos os efeitos de som e música de um personagem.

Arquivo.AIR • arquivo determinante dos pontos de colisão do personagem. Esse arquivo determina os locais em que o seu personagem pode ser atingido.

Arquivos dos cenários!

Na pasta Stages você descompacta todos os cenários que geralmente possuem dois arquivos:

Arquivo.DEF • arquivo com toda a programação e coordenadas do cenário.

Arquivo.SFF • arquivo com imagens e animações do cenário compactadas.

Teclas de Atalho!

Fique por dentro de todas as teclas do programa para não perder muito tempo com algo que você pode fazer apertando apenas uma tecla:

Tecla	Efeito
•F1	Jogador 2 com Zero de energia
•CTRL + F1	Jogador 1 com Zero de energia
•F2	Barra de energia no mínimo
•CTRL + F2	Diminuir energia (jogador 1)
•SHIFT + F2	Diminuir energia (jogador 2)
•F3	Barra de especial no máximo
•F4	Reiniciar combate
•F5	Zerar o tempo
•F12	Capturar foto
•CTRL + C	Visualizar as caixas de colisão
•CTRL + D	Visualizar debug
•CTRL + L	Ocultar barras de energia e especial
•CTRL + S	Aumentar velocidade
•CTRL + V	Ativar o V-Sync
•Barra-Espaço	Recarregar energia e especial
•Esc	Sair

Rodando o Mugen no Windows XP!

Se você é portador do sistema Windows XP sabe que o Mugen é bastante instável. Para rodar o programa corretamente, você precisa modificar alguns arquivos.

Vá até a pasta Data que fica dentro

da pasta Mugen e abra o arquivo mugen.cfg usando o bloco de notas. Com o arquivo aberto, procure pela linha [video] e vá até este ponto:

```
[Video]
;Enter the width and height of the
resolution you want to set here.
;The optimal resolution is 320x240,
but if your video card has problems
;You may want to try 640x480.
Width = 320
Height = 240
```

Aqui, faça as seguintes modificações:

```
Width = 640
Height = 480
```

Ainda neste mesmo arquivo, procure pelas linhas:

```
;Choose from "1" for VESA1, "Linear"
or "Banked" for VESA2, and "3" for
;VESA3.
;Note: VESA1 is very slow on certain
video cards, especially the newer
;ones. "Linear" or "3" is usually the
fastest for new cards.
;Default is "Linear".
Vesamode = Linear
```

Aqui, mude a linha Vesamode = Linear para Vesamode = 1

Salve o arquivo e experimente o jogo. Provavelmente o Mugen estará sem som mas pelo menos você irá conseguir jogar corretamente.

Desvendando o personagem!

No arquivo *.def que você encontra dentro da pasta de cada personagens, encontrará diversas informações; para exemplo vamos pegar o lutador War Machine que está disponível no CD-ROM que acompanha a revista; você vai encontrar as seguintes linhas:

War Machine / Marvel Vs. Capcom DEF File;

```
[Info]
name = "War Machine"
displayname = "War Machine"
versiondate = 08,01,2000
mugenversion = 06,27,2000
author = "War Machine"
```

```
[Files]
cmd = warmachine.cmd
cns = warmachine.cns
st = warmachine.cns
stcommon = common1.cns
sprite = warmachine.sff
anim = warmachine.air
sound = warmachine.snd
pal1 = pal1.act
pal2 = pal2.act
```

Tudo o que está na frente do ; são informações irrelevantes que não influem em nada quando o arquivo é acessado. Abaixo, teremos a linha [Info] e os seguintes dados:

```
name = "War Machine" (Este é o
nome do personagem).
displayname = "War Machine"
(Este é o nome que aparecerá na tela de
seleção de personagens).
versiondate = 08,01,2000 (Indica a
versão do personagem).
mugenversion = 06,27,2000(Indica
para qual versão do Mugen o persona-
gem foi feito).
author = "War Machine" (O nome
do criador do personagem).
```

Mais abaixo, teremos a linha [Files] com os seguintes dados:

```
cmd = warmachine.cmd (Indica
o arquivo cmd que será usado).
cns = warmachine.cns (Indica o
arquivo cns que será usado).
st = warmachine.cns
stcommon = common1.cns
sprite = warmachine.sff (Indica o
arquivo sff que será usado).
anim = warmachine.air (Indica o
arquivo air que será usado).
sound = warmachine.snd (Indica
o arquivo snd que será usado).
pal1 = pal1.act (Indica a paleta
de cores 1).
pal2 = pal2.act (Indica a paleta
de cores 2).
```

Procure não modificar esse arquivo, é ele que dá vida, cores e liga os movimentos do personagem.

Tutorial para usuários avançados!

Fábrica de personagens:

Criar um personagem não é trabalho fácil, prova disso é que os programadores passam anos para desenvolver um jogo que agrade a todos os jogadores. Os personagens do Mugen são formados por sprites que nada mais são do que figuras do personagem em movimento, agachado, andando, apanhando, chutando, correndo, defendendo, parado, pulando e dando golpes. Conseguir essas imagens não é serviço para amador. Com o tutorial a seguir, você conseguirá capturar sprites dos games de Super Nintendo e NeoGeo.

Na pasta com os arquivos do Mugen, crie uma pasta que receberá o nome de Work. Dentro dela, crie outra pasta com o nome Player. Na pasta Chars (em que estão os personagens que você usa no game), crie outra pasta com o nome Player, é nela que você deverá colocar os arquivos *.sff *.air *.def *.snd *.cmd e *.cns.

Capturando os Sprites!

Vamos ensinar primeiro como capturar os sprites do Super Nintendo. Para isso, precisaremos do jogo (ROM) do qual você irá retirar os sprites do seu personagem e de um emulador de Super Nintendo (recomendamos o zSnes). Inicie o emulador e abra o jogo escolhido; se for um game de luta, entre em um modo no qual os personagens fiquem parados do tipo Practice ou Vs. Aperte as teclas 1,2,3,4 e 5 para eliminar os elementos da tela, como tela de fundo, por exemplo.

Movimente seu personagem e aperte F1 para ativar um pequeno menu. Para tirar uma foto da tela, escolha a opção Snapshot e aperte Enter. Para avançar um quadro por vez, escolha a opção Increase Frame Only e, por último, para tirar uma foto da tela e avançar um quadro selecione a opção Snapshot/Incr Frame. Tire todas as fotos que você precisa para criar o movimento do personagem. As imagens estarão

guardadas na mesma pasta dos arquivos do emulador. Abra a e procure pelas imagens no formato *.bmp. Abra-as em um editor de imagens e recorte as imagens do seu personagem. Selecione aquelas que você recortou e cole em um novo documento, sempre como uma nova imagem. Usando o Paint Shop Pro 5 ou 6, pegue as imagens, vá até a opção Colors, Decrease Color Depth e selecione 256 colors (8 bit); salve as imagens com a extensão *.pcx dentro da pasta Work\player.

Fabricando a paleta de cores!

A paleta de cores do personagem decide qual será usada quando o personagem for selecionado. Um personagem pode ter mais de uma paleta de cores. Com a imagem aberta no Paint Shop Pro e depois de aplicar as opções Colors, Decrease Color Depth e 256 colors (8 bit) você deve ir novamente na opção Colors e Edit Palette.

O primeiro deve ser branco, clique duas vezes nele e selecione a cor branca. Salve a paleta de cores utilizando as opções Colors > Save Palette. Salve o arquivo da paleta na pasta pasta Work\player. Baixe o aplicativo PcxClean1.5 que você consegue no site www.elecbyte.com e coloque o arquivo pal2act.exe na mesma pasta do mugen.exe.

Utilizando o Prompt do Dos, entre no diretório do Mugen e digite: pal2act work\player\player.pal chars\player\player.act O arquivo que você salvou foi o player.pal, salve-o como player.act. Está pronta a paleta de cores!

Criando o arquivo *.sff!

Crie um arquivo de texto com extensão *.txt dentro da pasta Work\player com o nome player.txt e escreva:

```
;Options
#
;Palette
1
;Shared palette
2
;não modifique estas opções!
;Filename:
;diretório em que o programa
srmaker cria o arquivo *.sff!
chars\player\player.sff
;
work\player\stand1.pcx
0 —> número do grupo a qual
pertence a imagem no arquivo *.air o 0
indica uma animação parada!
0 —> número da imagem
dentro da animação!
17 —> coordenadas X e Y da
imagem. Cada imagem tem a sua
coordenada!
105 —>
work\player\stand2.pcx
0
1
17
105
work\player\stand3.pcx
0
2
17
105
work\player\stand4.pcx
0
3
17
105
work\player\stand5.pcx
0
4
17
105
```

Para pegar as coordenadas das imagens, no Paint Shop Pro coloque o cursor na parte de baixo da figura na metade da imagem para ver dois números mais ou menos assim (30,90). Essas coordenadas você coloca no arquivo de texto.



Pegue o arquivo mtools095b.zip no site www.elecbyte.com e coloque o arquivo sprmaker.exe na pasta do mugen.exe. Agora, no DOS, entre no diretório em que está o Mugen e digite:

```
sprmaker < work\player\player.txt
```

Se as ações funcionarem, vá até a pasta chars\player para ver o arquivo .sff do personagem.

Se não houver arquivo na pasta, algo errado aconteceu, revise o arquivo player.txt para ver se não há nada errado. Agora, só falta o arquivo .air.

Tudo isso pode ser feito com o NeoGeo. Os passos são os mesmos, procure usar o emulador Neoragex e elimine os personagens usando o SHOTS FACTORY.

「Criando o arquivo *.air!」

O arquivo *.air ordena os sprites do *.sff fazendo a animação.

O arquivo *.air geralmente começa assim:

```
;Standing Animation
[Begin Action 000]
ClSn2Default: 2
ClSn2[0] = -10, 0, 10,-79
ClSn2[1] = -4,-92, 6,-79
0,3, 0,0, 7
0,2, 0,0, 7
0,1, 0,0, 7
0,0, 0,0, 7
0,1, 0,0, 7
0,2, 0,0, 7
0,3, 0,0, 7
0,4, 0,0, 7
```

「Dissecando as informações!」

;Standing Animation • (Nome da ação a ser realizada)

[Begin Action 000] • (Número de grupo da ação. 000 indica a ação de ficar parado)

0,3, 0,0, 7 • (Refere-se à imagem do *.sff. 0 é o número do grupo da imagem, 3 é o número da imagem, 0,0, não devem ser modificados e 7 é o tempo em ticks que a imagem ficará a mostra, um segundo são 60 ticks)

• As linhas a seguir se referem aos “bounding boxes”:

ClSn2Default: 2 • (Indica que os “boxes” possuem duas coordenadas)
ClSn2Default • (Significa que as coordenadas serão as mesmas para todas as figuras)

ClSn2[0] = -10, 0, 10,-79 • (Coordenadas da 1ª caixa)

ClSn2[1] = -4,-92, 6,-79 • (Coordenadas da 2ª caixa)

• São dois tipos de “bounding boxes”:

A ClSn2 • (Mostra as partes em que o personagem será atingido)

A ClSn1 • (Mostra as partes em que o personagem será atacado)

ClSn2Default (Indica que as coordenadas dos “boxes” serão as mesmas)

ClSn1Default (Indica que as coordenadas dos “boxes” serão as mesmas para todas as imagens)

Para você não se confundir ou ficar maluco com tanta coisa, pegue um arquivo *.air de um personagem parecido com o seu e edite a ordem das imagens e o tempo em que elas aparecerão.

「Onde encontrar os programas?」

Para conseguir os programas você vai precisar se conectar a Internet e visitar os seguintes sites:

www.zsnes.com

www.elecbyte.com

The background of the page is decorated with dynamic red liquid splashes and a metallic, textured blade-like shape in the bottom left corner. The main title is rendered in a large, bold, black sans-serif font, slanted upwards from left to right.

Guia do CD

Explore nosso CD-ROM sem complicação!

A TopGames Especial traz para você todo o universo do Mugen. Além de aprender a criar seu próprio game com o tutorial da revista e do CD, você confere 9 jogos completos, 237 personagens e 89 cenários para fazerem parte do seu game. Os temas do conteúdo baseiam-se nos maiores clássicos dos games de luta (como Street Fighter, Mortal Kombat, King of Fighters), e personagens de desenhos famosos (como Cavaleiros do Zodíaco e Dragon Ball). Tudo muito fácil para o seu divertimento.

Configurações mínimas

O seu computador deve ter, no mínimo:

- Placa de vídeo com 4 MB
- 32 MB de memória RAM
- Placa de som (Sound Blaster compatível)

Como instalar o CD-ROM Jogos de Luta

Para acessar os games, basta colocar o CD no drive de CD-ROM do seu computador e esperar pela interface, que deve abrir automaticamente. Caso isso não aconteça, abra o Windows Explorer e procure pela sua unidade de CD-ROM. Localize o arquivo "browser.exe" e clique duas vezes para iniciá-la.



Jogos

Confira uma seleção dos melhores jogos de luta feitos com o Mugen

Essenciais/ Kit de Acesso

Softwares necessários para rodar os jogos e explorar melhor o seu computador

Ao todo: 326 personagens e 89 cenários para o Mugen

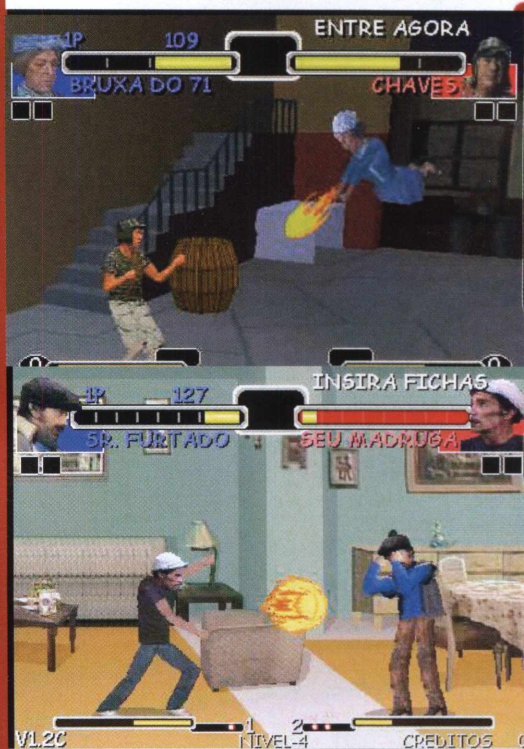
Escolha os melhores personagens para montar seu jogo

No tutorial completo do Mugen (na revista e no CD) você poderá aprender a montar seu próprio jogo, com os personagens, cenários e músicas que quiser. Se você vai começar o desafio de criar seu jogo de luta, preste atenção e escolha os melhores personagens e cenários de games como Art of Fighting, DC Comics, Marvel, Dragon Ball, Mortal Kombat, Saint Seiya, Street Fighter, King of Fighters, Samurai X, Gundams, entre outros. Você ainda conta com cenários de SNK vs Capcom: Chaos, King of Fighters, Last Blade, Marvel, Saint Seiya, Samurai Shodown, Street Fighter. Quer seleção melhor que essa para impulsionar sua criatividade? Então, mãos à obra!

Street Chaves

Muitos socos e risadas!

*Os personagens de Chaves ao estilo
Street Fighter*



É praticamente impossível encontrar alguém, principalmente aqui no Brasil, que não conheça as famosas trapalhadas do Chaves do 8 e sua turma da vila. E quem assiste (ou assistiu) ao programa já teve a oportunidade de conferir grandes discussões e brigas, envolvendo seu Madruga e dona Florinda, o senhor Barriga e, claro, o Chaves. Então, se você está cansado de ver sempre a mesma história acabando do mesmo jeito, dê um fim nisso. Nesse jogo de luta nos moldes de Street Fighter/King of Fighters, tudo é possível, até a dona Florinda apanhar do fracote do Seu Madruga. Faça sua história e divirta-se.

Controles:

Setas – Movimentam

Z, X, C, V – Atacam

5 – Insere ficha

1 – Inicia o jogo

Hadouken contra Cólera do Dragão

Escolha o lutador para o confronto do século

Um jogo dos Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) sempre foi um sonho de muita gente. E isso provoca uma dúvida: por que não lançam games desse grande sucesso mundial?

Mas graças ao Mugen e muitos fãs espelhados pelo mundo, foi possível fazer um sensacional jogo de luta baseados nesses heróis japoneses.

Nesse game, você poderá escolher personagens de Street Fighter Zero ou Saint Seiya. Imagine só como seria essa batalha! Se a TopGames trouxe o game no CD-ROM, não fique apenas imaginando e comece o confronto.



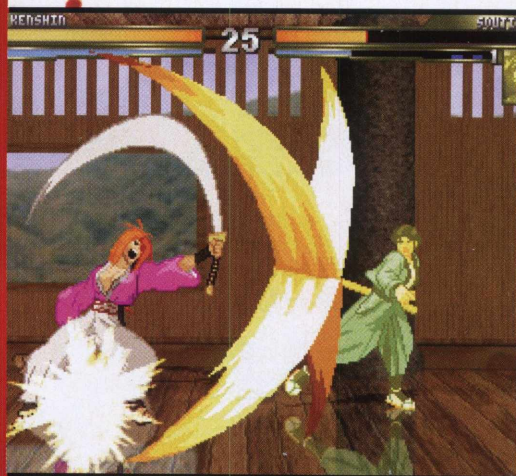
Controles:

Setas – Movimentam

L, C, ~, <, >, ; – Atacam

Um desafio inédito em Samurai X

Mangás e games juntos mais uma vez



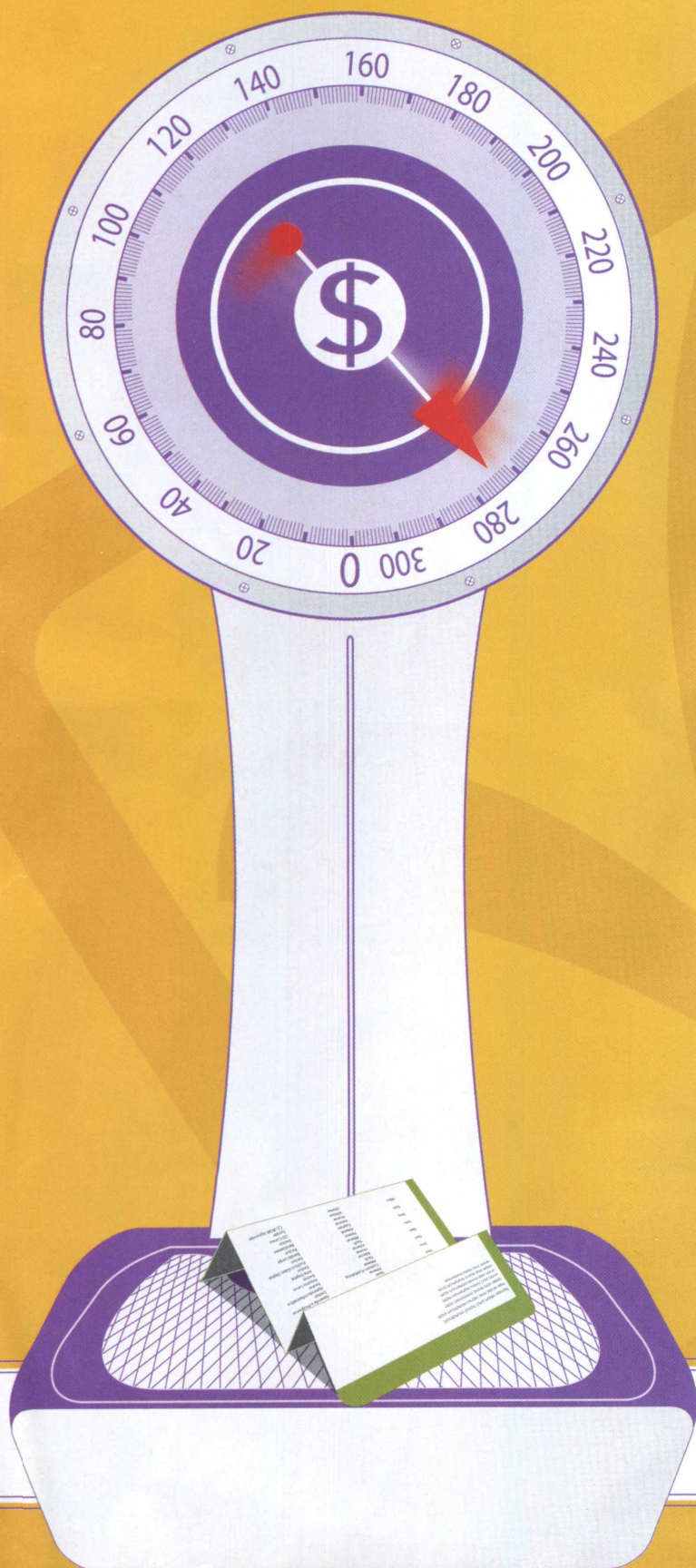
A série Samurai X, lançada em 94 pela revista japonesa *Shonen Jump*, conta a história do misterioso Kenshin Himura. Em Edo (atual Tóquio) ele conhece Kaoru, Yahiko e Sanosuke, personagens que também compõem o desenho. A série logo alcançou grande sucesso, tanto que sua versão encadernada esgotou-se em pouquíssimos dias no Japão. Além do mangá, Samurai X gerou uma série em anime com 94 episódios e um OVA. Outra série em vídeo protagonizada por Kenshin foi lançada no final de 2001 no Japão.

O mundo inteiro recebeu bem esse desenho e, no Brasil, o mangá já é um sucesso absoluto. Pensando nisso, a TopGames traz, com exclusividade, um jogo de luta com os guerreiros de Samurai X. Escolha seu personagem favorito e faça bom uso dele para derrotar os adversários.

Controles:

Setas – Movimentam

L, C, ~, <, >, ; – Atacam



A Internet deixa sua conta telefônica pesada?

Agora você pode controlar seus gastos com Internet, basta usar o **NetCerta**, um provedor diferente de todos que você já viu.

Diferente porque pode ser **pré-pago**, ou seja, você nunca vai gastar com pulsos extras no final do mês.

Diferente porque, em cidades onde não existe provedor, você **não paga interurbano**. Isso mesmo, com os planos do **NetCerta**, seus pulsos telefônicos custam apenas R\$ 0,08* ou R\$ 0,12* por minuto. Em cidades onde não existe provedor de Internet, isso representa uma **grande economia** na conta de telefone.

Acesse agora mesmo o endereço **www.netcerta.com.br** para conhecer os planos e vantagens, ou instale o discador a partir da categoria **essenciais** do CD desta revista.

 **netcerta**
sua internet mais em conta

* Valores com impostos não inclusos.

MUGEN

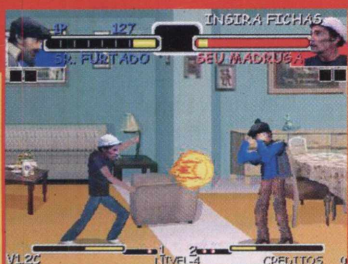
COMPLETO

Programa no CD
Tutorial na revista
e muito mais!

237
personagens
89
cenários

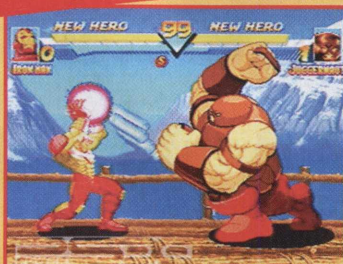


Uma incrível seleção de jogos para você detonar no seu PC!



Street Chaves

Tinha que ser o Chaves de novo!
Toda a vila trocando tapas no PC



Marvel Super Heroes

Os maiores heróis do mundo em um
combate titânico



Samurai Shodown

Ippon! Lute com honra e
defenda a glória samurai



Samurai X

Reviva a história do retalhador
e seus épicos combates



Teenage Mutant Ninja Turtles

Cowabunga! As Tartarugas Mutantes
descem o braço em um torneio espetacular



09 **jogos sensacionais!**

Equipamento mínimo:
PC Pentium 233 MHz
com 32 MB RAM,
4 MB de cache e
CD-ROM de 8x.
Os requisitos podem
variar de jogo para jogo.
O conteúdo de CD-ROM
é fornecido por jogos freeware
e a área de demonstração
de jogos comerciais.
Por questão
de compatibilidade,
nem todos
os jogos podem
rodar no Windows XP.