

JOYMASHER



E WARPZONE APRESENTAM

BLAZING CHROME

HISTÓRIA
PERSONAGENS
FASES E
SEGREDOS



GUIA

OFICIAL



GUIA OFICIAL BLAZING CHROME

É uma publicação da WarpZone Editora em parceria com a JoyMasher.

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Pedro Fortunato
Capa: JoyMasher ▪ **Diagramação:** David Vieira ▪ **Redação:** Rodrigo Bochi (Vigia),
Danilo Dias, Johnny Vila e Cleber Marques ▪ **Apoio:** Fabio Reis.

GUIA OFICIAL

BLAZING CHROME

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 4 |
| HQ | 5 |
| HISTÓRIA | 27 |
| PERSONAGENS | 28 |
| ITENS E ARMAS | 30 |
| LISTA DE ITENS | 30 |
| LISTA DE ARMAS | 30 |
| OS INIMIGOS | 31 |
| INIMIGOS | 31 |
| MINI-BOSSES | 32 |
| BOSSES | 32 |
| GUIA DE FASES | 34 |
| FASE 1 - RUÍNAS DA CAPITAL LESTE | 34 |
| FASE 2 - TREM DE SUPRIMENTOS | 36 |
| FASE 3 - FABRICA DE ARMAS | 39 |
| FASE 4 - TORRE DE COMUNICAÇÕES | 41 |
| FASE 5 - BASE ESCONDIDA | 44 |
| FASE 6 - ÚLTIMA FASE | 48 |
| ENTREVISTA | 54 |
| SEGREDOS..... | 56 |



INTRODUÇÃO

Os games no estilo "run and gun" marcaram toda uma geração de jogadores que vivenciaram, ao longo dos anos 80 e 90, clássicos absolutos como Metal Slug, Gunstar Heroes, Sunset Riders e Contra. E é justamente com inspiração neste tão saudoso gênero, e "bebendo" uma dose especial da fórmula utilizada pela franquia Contra, que o Brasil, representado pela equipe da JoyMasher, finalmente registra com Blazing Chrome seu nome na história dos games ao apresentar uma obra à altura dos clássicos jogos de tiro.

Para celebrar tal marco na história da indústria de games nacional, a JoyMasher e a WarpZone unem forças para brindar os jogadores com este guia oficial, produzido exatamente como os guias do passado, nos quais, em razão da inexistência da internet como a conhecemos hoje, os jogadores recorriam aos famigerados "Guias Oficiais" para tirar completo proveito de seus games.

Prepare suas armas e embarque conosco na batalha para salvar o que restou da humanidade.

O Editor.





CARAMBA COMO
ESSA MERDA
ACONTECEU?

SEI LÁ, TEMOS
UMA MISSÃO PRA
TERMINAR!

NOSSO
ACAMPAMENTO.

OS CABECAS DA
RESISTÊNCIA E A
MAIORIA DOS NOSSOS
SOLDADOS

JUNTO COM MILHARES
DE CIVIS, SIMPLEMENTE
VIRARAM FUMACA... E VC
SIMPLEMENTE NÃO TA
NEM AI?



EU NÃO DISSE ISSO, SÓ DISSE
QUE TEMOS COISAS MAIS
IMPORTANTES PRA NOS
PREOCUPAR TIPO AQUELAS
BOMBAS QUE DEIXAMOS AÍ
ATRÁS E QUE O TEMPO
DELAS TA CORRENDO.

MAVRA TÁ
CERTA, NÃO
PODEMOS DEIXAR
AS MORTES
DELES SEREM
EM VÃO.

TÁ MAS COMO
VAMOS FAZER
ISSO COM ESSA
TORRADERA
INFILTRADA
EM NOSSO
ESQUADRÃO?



É ISSO
AÉ MANO! VAMO
TORRAR AQUELES!
BUNDA-MOLE!
TEMOS UM
ESQUADRÃO E
TANTO AQUI, NÃO
TEM COMO
SER MELHOR
QUE ISSO!

EI, NÃO CHAMA O
DOYLE DE TORRADERA,
DOYLE É GENTE BOA!

EU CHAMO ELE
DE EXTERMINADOR
DE TORRADERAS,
"TORRADOR DE
TORRADERAS!"



ENTÃO A TORRADEIRA FALA?

PÔ! EU NÃO SOU UM DELESI! OS SEUS CIENTISTAS CONSERTARAM MEU CHIP DE LIVRE ARBITRÍO, EU FAÇO O QUE EU QUERO AGORA!



ATÉ SEI MANDAR UNS ARRANTOS, VOU MOSTRAR PRA VOCÊS QUANDO CHEGARMOS A BASE!



PUTZ! ERA SÓ O QUE FALTAVA, UMA COISA ACHANDO QUE MANDA BEM DE MÚSICA...



EI NÃO CHAME DOYLE DE COISA!



EU NÃO SOU COISA, ELE OU ELA, SOU UM MONSTRO DE METAL!!!

RAAAAR!



SHHH, ESTAMOS NOS APROXIMANDO DA ESTAÇÃO, TODO MUNDO QUIETO!

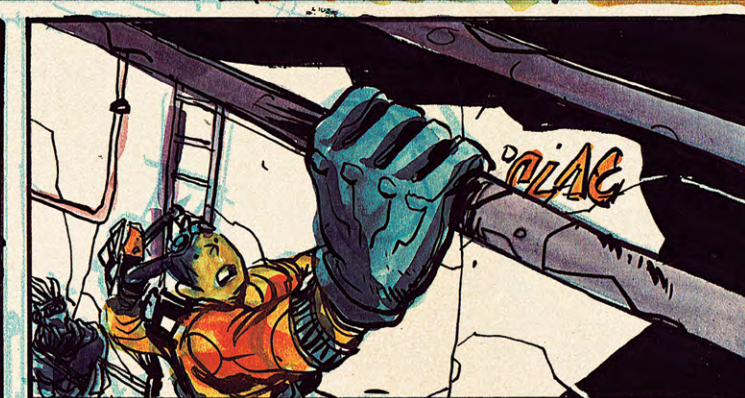
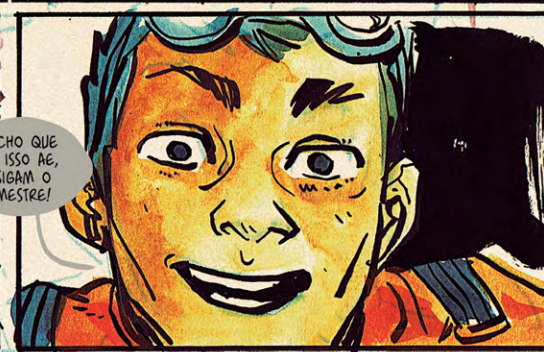
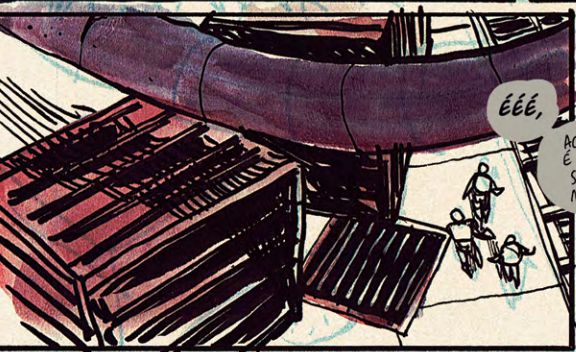
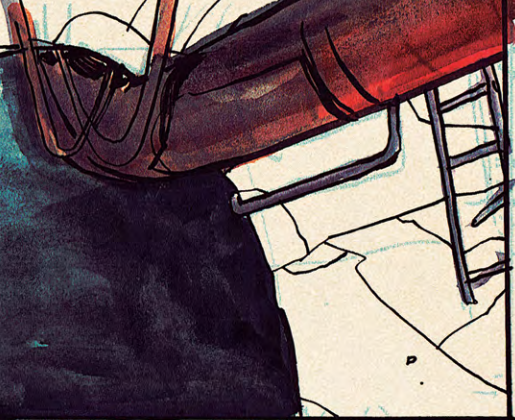


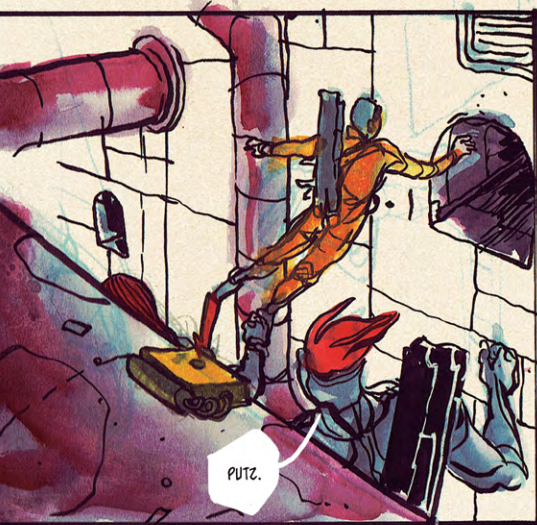
RAPAZ... TÁ CHEIO HEIM.

OW BILL, ROLA FAZER AQUELA INFILTRAÇÃO MÁGICA?

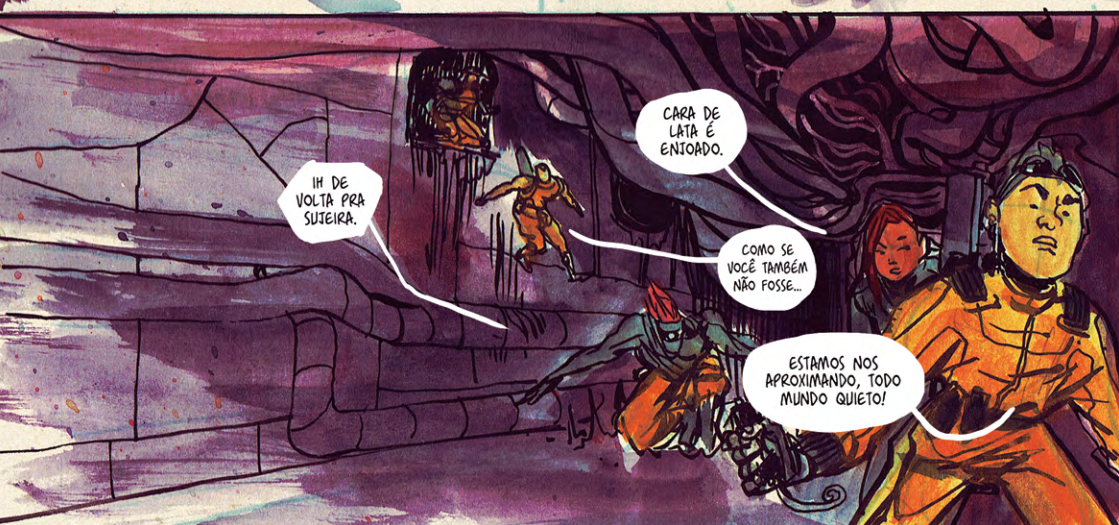


HUM... VEJAMOS...





PUTZ.



IH DE VOLTA PRA SUITEIRA.

CARA DE LATA É ENJOADO.

COMO SE VOCE TAMBÉM NÃO FOSSE...

ESTAMOS NOS APROXIMANDO, TODO MUNDO QUIETO!



01101110 01100101
01101111 00100000
01101111 01110110
01100101 01110010

01101110 01100101
01101111 00100000
01101111 01110110
01100101 01110010

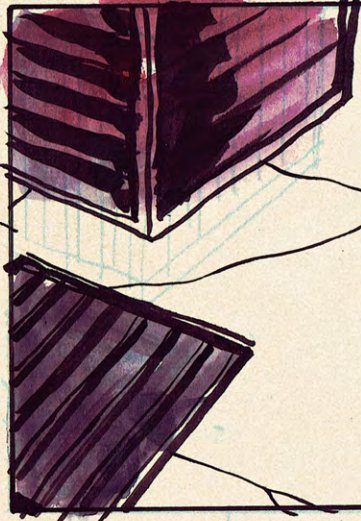


01101110 01100101
01101111 00100000
01101111 01110110
01100101 01110010

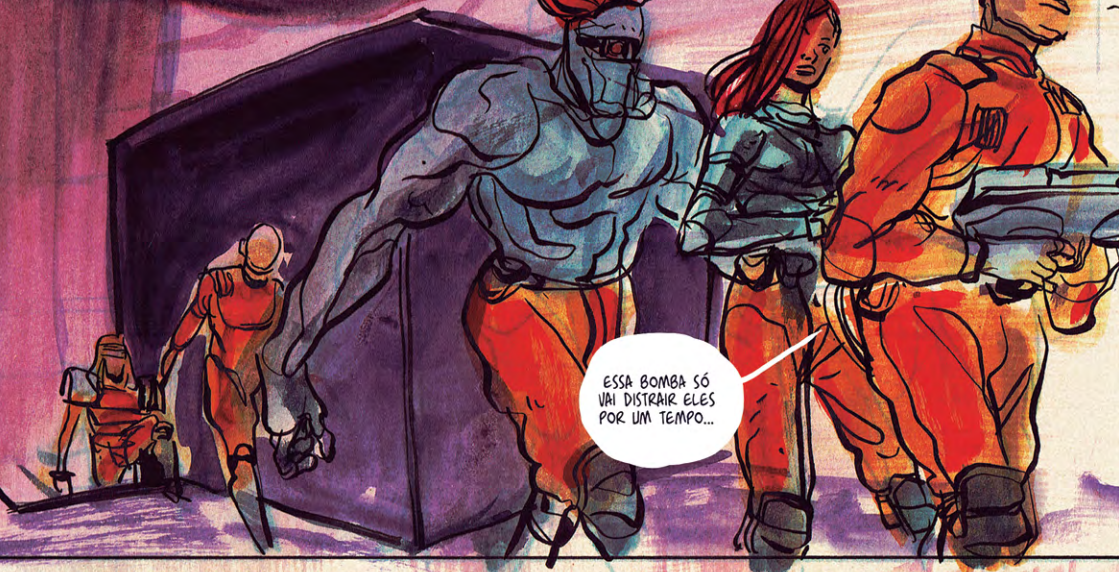


01101110 01100101
01101111 00100000
01101111 01110110
01100101 01110010

01101110 01100101
01101111 00100000
01101111 01110110
01100101 01110010



SHHH!!!



ESSA BOMBA SÓ
VAI DISTRAIR ELES
POR UM TEMPO...



AH... MAS
QUE MERD...



NAVRA!
CORRE!



NOSSA
COBERTURA
SÓ VEM ATÉ
AQUI ENTÃO
CORRE!

BELEZA!

QUAL A
DISTÂNCIA ATÉ
O NÚCLEO DE
ENERGIA?



A INTELIGÊNCIA
CONSEGUIU QUATRO
POSSÍVEIS LOCAIS.

TEMOS QUE IR PRO
SUL PRA CHEGAR
NA ESTÇÃO DE
TREM ABANDONADA!

MAS NÃO TENHO
CERTEZA, O MAPA
QUE A GENTE TEM
NÃO É MUITO
PRECISO.

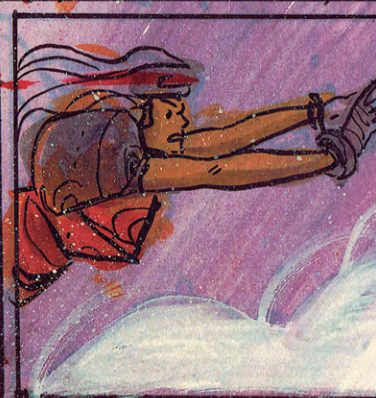
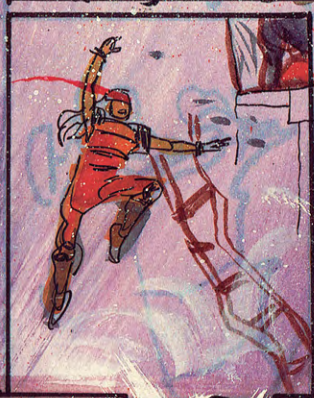
NÃO AJUDA O FATO
DE TERMOS SIDO
ATACADOS NO MEIO
DO BRIEFING...





ANDA!

VOU COBRIR VOCÊS!



VALEU HOMEM DE LATA, OPS DOTLE!

TRANQUILO!

GALERA DESCULPA ACABAR COM AS GOOD VIBES MAS TEMOS UM PROBLEMA!



MERDA! TEM UM MONTE DELES! CORRE!



ANDA BILL!

VÃO VOCÊS! VOU GANHAR TEMPO PRA VOCÊS!

PARA DE ENROLAR!

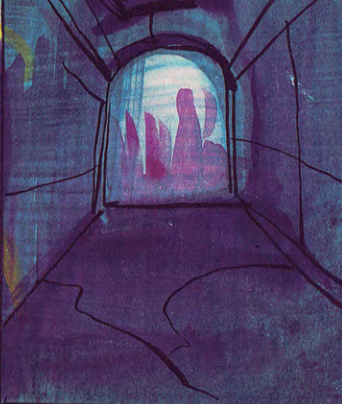


UM MONTE DE GENTE JA MORREU, EU JA NÃO TENHO MAIS NADA A PERDER

PEGA MEU LANÇA GRANADA E DETONA ESSAS TORREDEIRAS!



MANDAR
SOLDADO!



POR AQUI
GALERA!



ESSE LUGAR DEVA
ESTAR ABANDONADO,
MAS DEPOIS DO
NOSSO SHOWZINHO EU
DUVIDO QUE VAMOS
TER SOSSEGO.



CADÊ O
BILL?

BILL É A RAZÃO
PELO QUAL AS
TORRADEIRAS NÃO
NOS ALCANÇARAM.

... ELE
TINHA FIBRA.



COMO VAMOS SALVAR
A MERDA DA
HUMANIDADE SEM
O BILL???

BILL SE SACRIFICOU
PELA NOSSA MISSÃO,
É NOSSO DEVER
CUMPRÍ-LA.

ELE
GOSTARIA
DISSO.



SUHAILA, ACHO QUE DEVIAMOS EVITAR ESPAÇOS ABERTOS.

VAI LEVAR ALGUMAS HORAS DEPOIS DE TERMOS FERRADO COM O SISTEMA DE NAVEGAÇÃO DOS HORNET MK2.

VERDADE, ALÉM DO MAIS A MAIORIA DAS TORREDEIRAS FOI NA DIREÇÃO DO BILL...



...

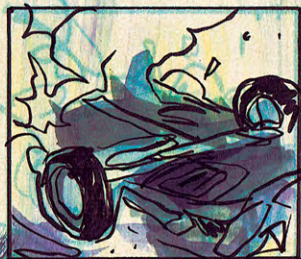
ESSE LUGAR PARECE FAMILIAR...





TÁ ESCURECENDO, VAMOS MONTAR UM ACAMPAMENTO AQUI.

ENTENDIDO!



PRECISAMOS IR PARA O SUL, CRUZAR ESSE TÚNEL E CHEGAR NA REDE DE DISTRIBUIÇÃO DELES.

TÁ UM BREU AQUI NESSE TÚNEL, ALGUÉM PODE ACENDER UMA FOGUEIRA?

AS TORRADEIRAS DETECTAM CALOR LEMBRA?

NOSSAS ARMADURAS DISFARÇAM NOSSA ASSINATURA E O DOYLE NÃO EMITE CALOR, POR ISSO QUE EU PAREI DE FUMAR.

POR ISSO VOCÊ VIVE MASCANDO ESSAS PORCARIAS DESSAS CHICLETES DE NICOTINA...

MHHMMMM...



FAZ QUANTO TEMPO QUE VOCÊ TÁ NA RESISTÊNCIA, DOYLE?

678 DIAS DESDE O MEU REBOOT. TÁ SENDO DOIDERA!

PORQUE?



HUMANOS SÃO DOIDERA! DESDE O PRIMEIRO DIA EU ANDO TENTANDO COMPRENDER VOCÊS E ATÉ AGORA NÃO ENTENDI TUDO.

ENTÃO VOCÊ NÃO SE CONSIDERA UMA MÁQUINA?

E VOCÊ MAIRA? NUNCA TE VI NO ACAMPAMENTO ANTES.

NÃO, PELO MENOS NÃO MAIS. EU ACHO QUE TÔ NO MEIO.

EU CHEGUEI LÁ ONTEM, ANTES DISSO EU TAVA EM VARSÓVIA.



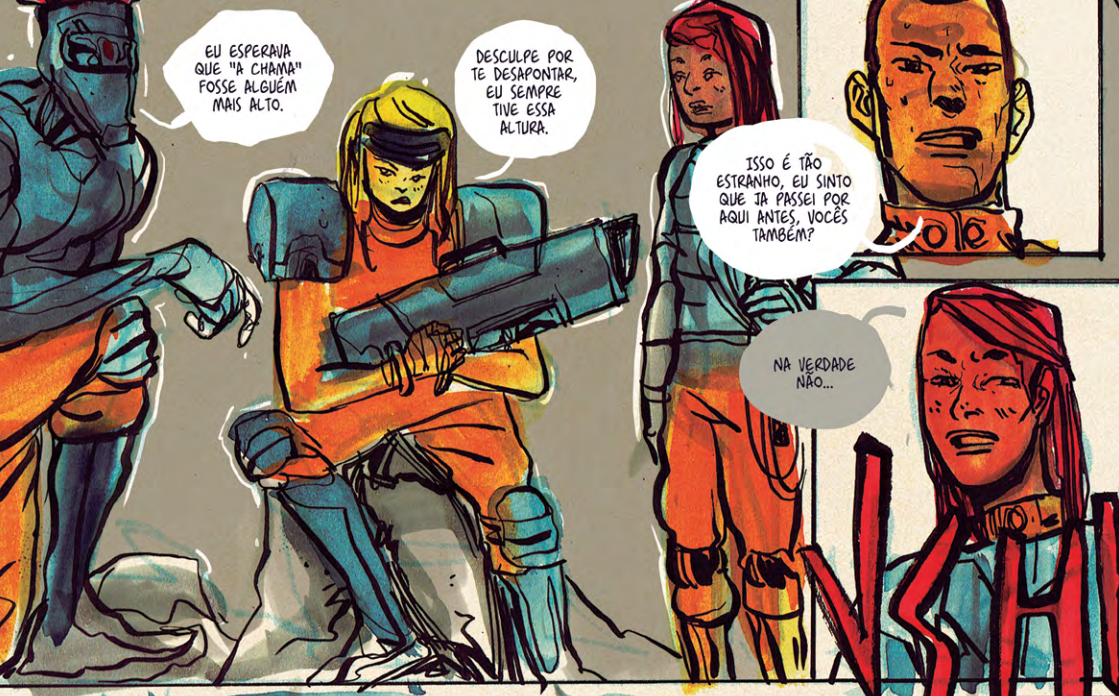
VARSOVIA? AQUILO NÃO FOI UM MASSACRE?

FOI, EU TAVA LÁ.

EU ACHEI QUE NÃO HAVIAM SOBREVIVENTES, EXCETO PELA "CHAMA DE VARSÓVIA"...



É ISSO AÉ...

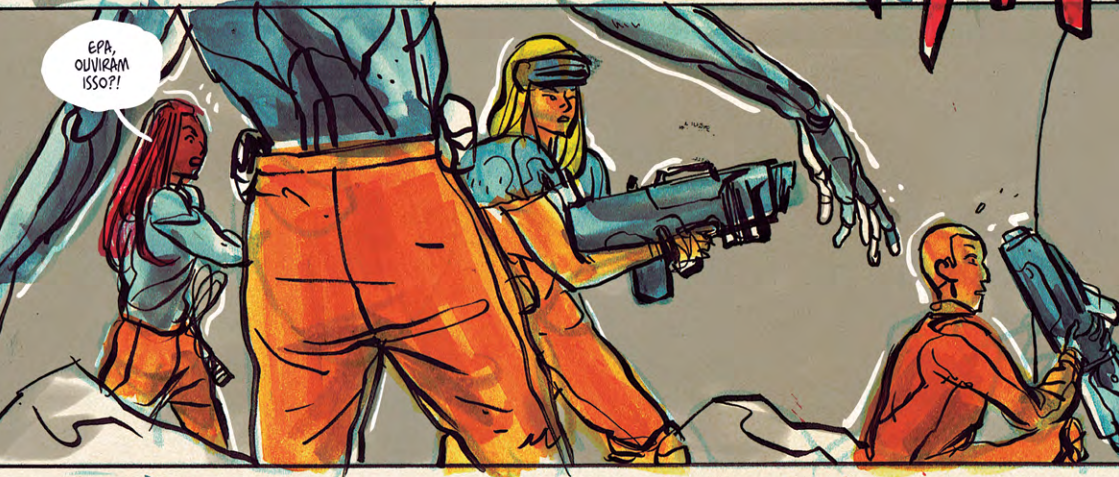


EU ESPERAVA QUE "A CHAMA" FOSSE ALGUÉM MAIS ALTO.

DESCULPE POR TE DESAPONTAR, EU SEMPRE TIVE ESSA ALTURA.

ISSO É TÃO ESTRANHO, EU SINTO QUE JÁ PASSEI POR AQUI ANTES, VOCÊS TAMBÉM?

NA VERDADE NÃO...

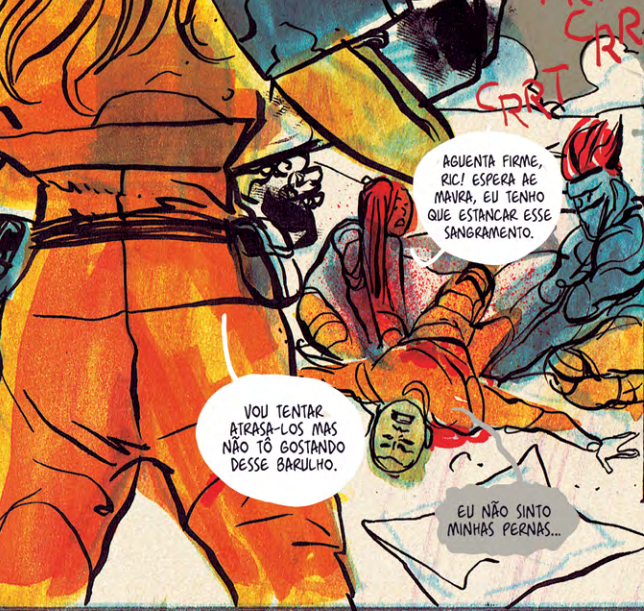


EPA, OUVIRAM ISSO?!



PUTA QUE PARIU, SNIPER!

CARALHO! RIC, VOCÊ TA LEGAL?



AGUENTA FIRME, RIC! ESPERA AÉ MAVEIRA, EU TENHO QUE ESTANCAR ESSE SANGRAMENTO.

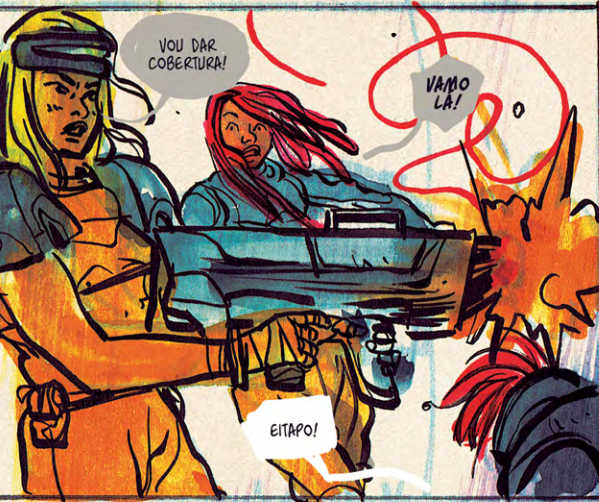
VOU TENTAR ATRASAR-LOS MAS NÃO TÔ GOSTANDO DESSE BARULHO.

EU NÃO SINTO MINHAS PERNAS...



VAMO LÁ AMIGÃO, EU TE CARREGO!

TÔ VENDO UM BANDO DE TORRADEIRAS SE APROXIMANDO!



VOU DAR COBERTURA!

VAMO LÁ!

EITAPO!



ENTÃO VOCÊ É DO TIPO QUE TEM SENTIMENTOS HEIM?

EU NÃO FUI PROGRAMADO PRA TER SENTIMENTOS PARÇA.

ENTÃO DE ONDE VEIO ESSE "EITAPO"?!



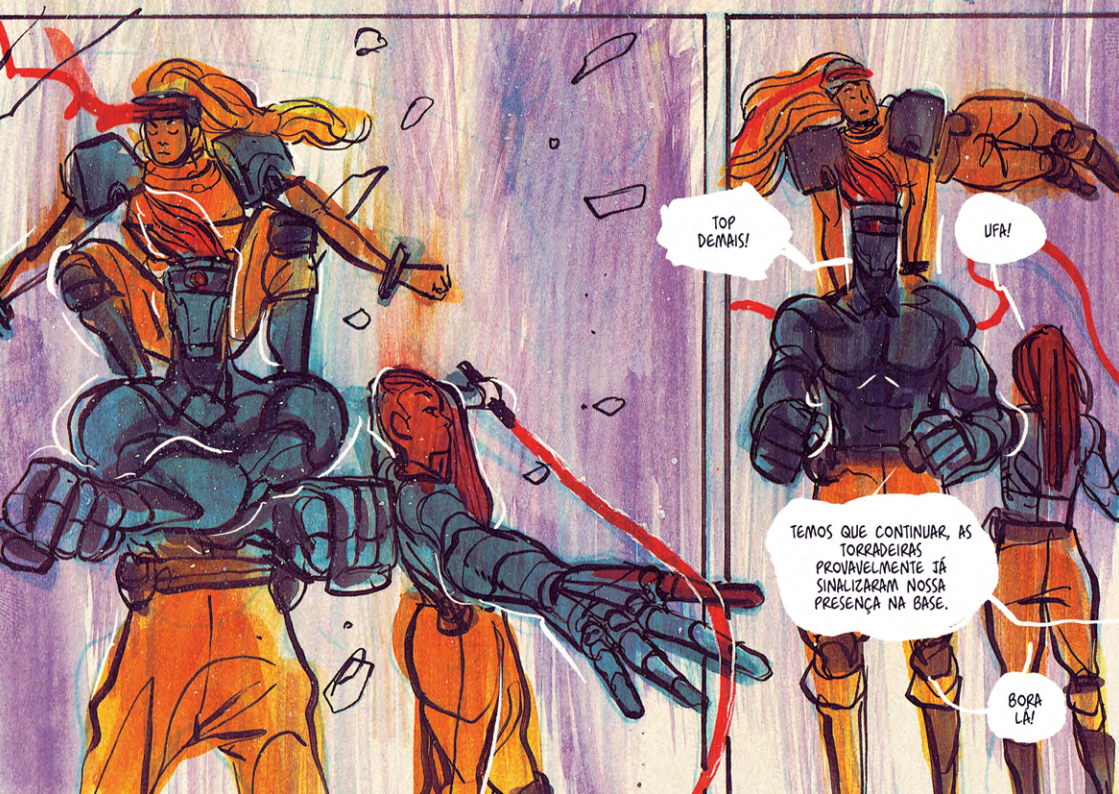
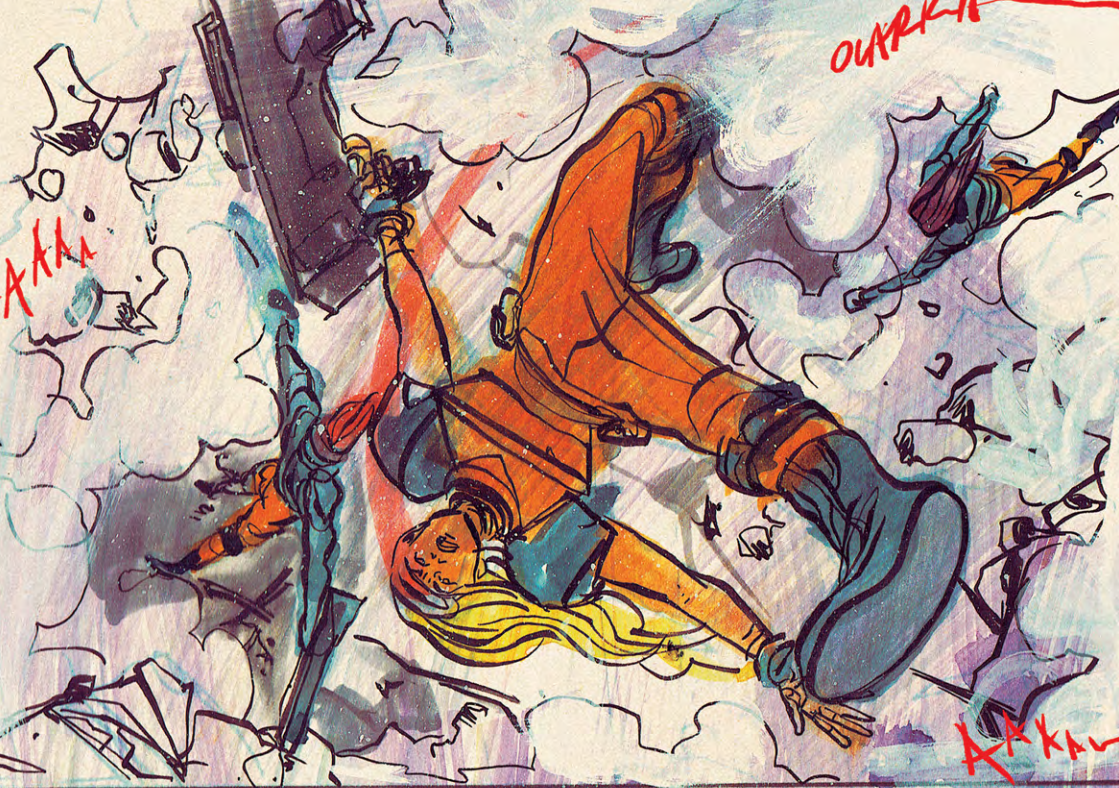
GALERA ACABAR COM O ASSUNTO MAS TÔ VENDO TORRADEIRAS DO OUTRO LADO!

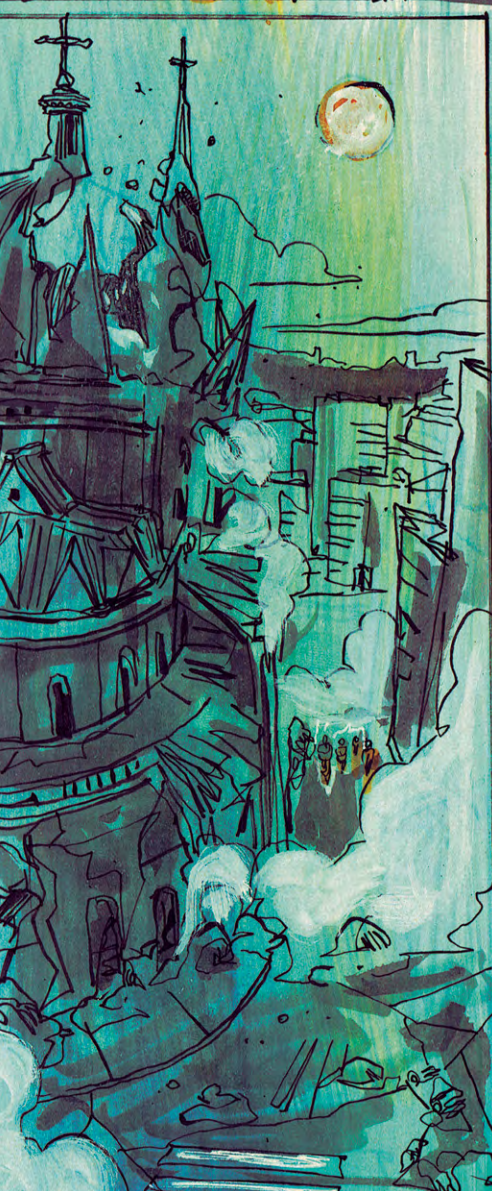


AGUENTA FIRME, GALERA, O PAU VAI COMER!









SERÁ QUE DESPISTAMOS ELES?

TALVEZ, MAS NÃO CONTE COM ISSO.

VAMOS MONTAR VIGILÂNCIA ALI EM CIMA.

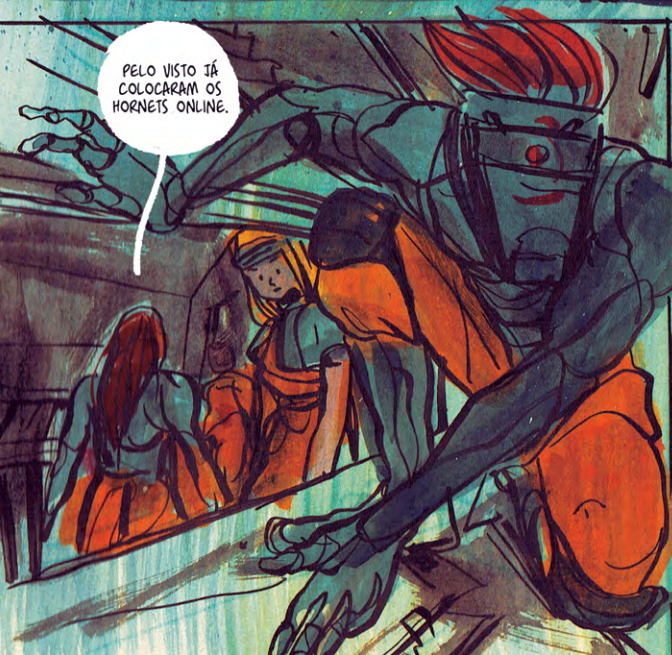
EU NÃO MANTO NADA DE PRIMEIROS SOCORROS, VAI AJUDAR O RICARDO, EU FICO ALI VIGIANDO.

BOM, FAZER O QUE?





INIMIGO!!!



PELO VISTO JÁ
COLOCARAM OS
HORNETS ONLINE.

ESTAMOS
PRESOS
AQUI!

A ENTRADA
DO METRO TÁ
PRÓXIMA, VAMOS
TENTAR CORRER
ATÉ LÁ!

COMO VAMOS
FAZER ISSO SE
ELES ESTÃO NOS
ESPERANDO NA
ÚNICA SAÍDA?

NÓS
FAZEMOS
OUTRA!



TOMA ESSA
SEUS
ABESTADO!

VOU LEVAR
VOCÊS PRO
INFERNO!

POR
AQUI!



VOCÊ REALMENTE
SABE COMO METER O
LOUÇO AMIGO, UM
DIA TOMAREMOS UMA
NO INFERNO!





HISTÓRIA

Em um futuro distante de um mundo pós-apocalíptico, o pouco que restou da humanidade é dominado por máquinas controladas através de uma inteligência artificial.

Décadas atrás, os humanos foram praticamente extintos em uma guerra contra essas máquinas, e agora alguns poucos grupos perduram na luta pela sobrevivência, resistindo como podem, mesmo que incapazes de fazerem frente aos inimigos metálicos.

Um desses pequenos grupos de rebeldes descobre uma importante central de energia controlada

por essa inteligência artificial, que poderia dar uma vantagem estratégica na batalha. Desse modo, organizam uma missão suicida para cruzar o território inimigo e destruir essa central.

Na missão partem Mavra - uma supersoldado -, e Doyle, um robô que outrora fora comandante do exército das máquinas, mas foi convertido a rebelde pelos engenheiros da Resistência. Eles terão um longo caminho a percorrer, e as chances são baixas, mas essa talvez seja a última esperança da humanidade.

PERSONAGENS

A Resistência pode estar em menor número, mas está muito bem representada por guerreiros que almejam, sobretudo, aniquilar a existência cibernética dominante e retomar o controle do planeta das mãos de Zet.

MAURA

Única sobrevivente do massacre de Varsóvia, chamada de "A Chama" (The Blaze). Mavra também já participou e sobreviveu a várias batalhas, e tem uma grande experiência em combate.



DOYLE

Foi comandante do exército das máquinas, assim como Zet. Porém, ao contrário deste, sempre foi intrigado pelos humanos ao invés de simplesmente considerá-los inferiores. Durante uma batalha, resolveu desertar para o lado dos humanos e graças aos engenheiros da Resistência conseguiu apagar parte de sua programação original e tornar-se livre do controle do *mainframe*.



ZET

Um dos principais comandantes do exército das máquinas, uma unidade quase autônoma, bem como Doyle. No entanto, diferente de Doyle, Zet despreza humanos e tem como objetivo livrar a terra de todos eles.



RAIJIN

Um guerreiro misterioso que vive em território inimigo. Possui habilidades sobre-humanas e foi responsável por resgatar Suhaila de um centro de "reciclagem".



SUHAILA

Lutou ao lado de Mavra e Doyle na incursão ao território inimigo, porém foi gravemente ferida e levada a um centro de "reciclagem", onde os humanos são convertidos em soldados ciborgues pelas máquinas, porém foi salva por Raijin, e agora faz uso de seus implantes cibernéticos para destruir qualquer um que fique em seu caminho.



ITENS E ARMAS

Nossos heróis terão um caminho árduo pela frente, porém contarão com o que existe de mais avançado em tecnologia bélica. Use suas armas com sabedoria, afinal, “a melhor arma de um estrategista é a sabedoria”.

LISTA DE ITENS

Os “Bots de Combate” são pequenos drones utilizados como ajuda no campo de batalha. Eles estão divididos em três classes:

Attack Bot: ao segurar o botão de tiro, esse carinha vai disparar em basicamente tudo que estiver pela frente, quase como um *power-up* de ajuda em um shoot ‘em up.



Speed Bot: garante maior mobilidade ao jogador e a capacidade de realizar um salto duplo, muito útil para “speedrunners”.



Defense Bot: esses irmãos geram um escudo em volta do jogador, garantindo que o mesmo resista a, no mínimo, dois tiros antes de morrer.



LISTA DE ARMAS

Energy Whip: um chicote de energia muito útil para se proteger de hordas de inimigos que atacam por todas as direções.



Com ele, também é possível coletar itens, bastando direcionar a ponta do chicote no item desejado.

Particle Cannon: um canhão de partículas. Ao pressionar o botão de ataque repetidas vezes, o mesmo dispara um feixe simples, mas ao segurar o botão será carregado um poderoso feixe que destrói tudo em seu caminho.



Grenade Launcher: um lança-granadas muito eficiente. Use o botão de ataque pra atirar, e caso queira que a granada exploda antes de atingir o inimigo é só apertar novamente. Ideal para acabar com aglomerados de inimigos.



OS INIMIGOS

Antes de partir para a batalha, nada melhor que conhecer bem seus inimigos, e elaborar, assim, as melhores estratégias e evitar surpresas ao longo da jornada.

INIMIGOS



Commando



Crawler



Head Hunter



Acid Hunter



Beetle



Biker



Head Hunter MK2



Heavy Reaper



Jetr Reaper



Neo Reaper



Nightmare



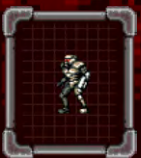
Nightmare MK2



Ninja



Plasma Cannon



Reaper



Road Hunter



Roller



Runner



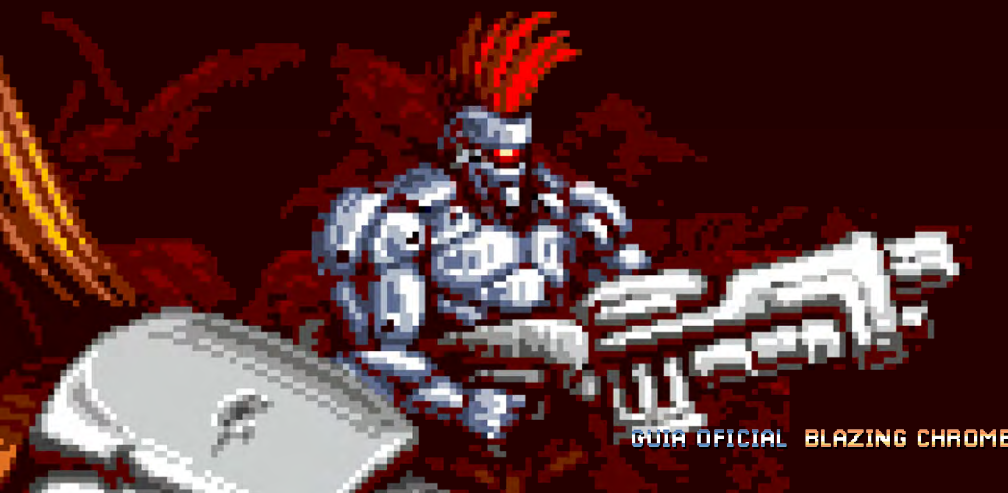
Sandworm



Turret



Wall Turret



MINI-BOSSES



Assault Vehicle



Carrier



Commander Zet



Defense Cannon



Interceptor



Jetmaster



Kingworm



Prototy Pelaser 2



Spider Queen

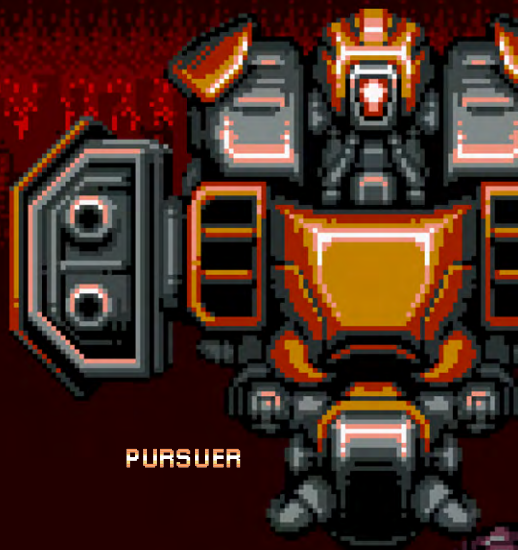


Tanker



Walker

BOSSES



PURSUER

SMASHER

COMMANDER ZET

SLASHER





GARGOYLE



MUTANT
MOTHER



TERMINATOR

GUIA DE FASES

Confira nosso passo a passo com as melhores dicas para vencer a guerra contra as máquinas:

FASE 1 RUÍNAS DA CAPITAL LESTE

A missão começa na Capital Leste, agora em ruínas e praticamente considerada morta pelas máquinas. Mavra e Doyle devem encontrar um caminho em meio à cidade para se infiltrarem no território inimigo.



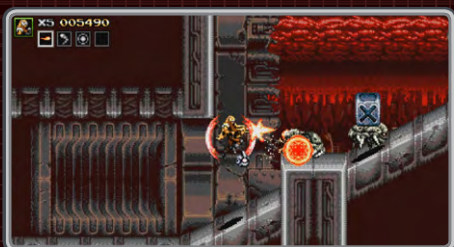
Logo no começo da fase, já teremos acesso a um robô de defesa que absorve dois hits, e a uma cápsula de armas em que podemos escolher entre o lança-granadas (G) ou o canhão de partículas (P). Pegue o canhão de partículas, pois, mais pra frente, terá outro lança-granadas.



Logo à frente, existe um caixote com o chicote de energia (W). Esse chicote causa dano de maneira contínua e pode pegar objetos que estejam à distância, como se fosse um gancho.



Mate o inimigo que está roubando um caixote, caso deseje pegar o robô de ataque.



O robô de ataque fica atirando enquanto o gatilho é apertado, mas se ainda estiver com o robô de defesa, talvez seja interessante mantê-lo.

Mais à frente está o caixote com o último tipo de robô, o de velocidade, que permite pulo duplo e deslocamento mais rápido.



Caso não tenha o chicote de energia, este será necessário para se conseguir a vida extra da fase que fica na parte superior desta etapa, junto com uma caixa com um lança-granadas.



Agora que você já conhece todos os robôs de apoio e as armas de Blazing Chrome, então vamos para o primeiro subchefe do jogo.

O primeiro deles é uma nave que fica mergulhando de um lado para o outro, então cuidado ao se posicionar no meio da tela. Desvie das rajadas com a sua esquiva e se afaste quando for lançar os mísseis teleguiados.



Após a batalha, seus amigos aparecem para ajudar e começamos o último segmento da fase, montados em um mecha de combate com poderosas metralhadoras.



O mecha tem uma barra de vida e pode receber alguns hits antes de ser destruído, mas faça o possível para mantê-lo inteiro até o final da fase, já que ele será muito útil na batalha com o chefe. Caso vá receber um hit que não consiga esquivar com o mecha, utilize "baixo+pulo" para pular rapidamente dele e entrar novamente, pois nesse tempo em que se está fora, o mecha fica invulnerável.



A tela do chefe consiste em uma batalha dividida em duas partes. Na primeira etapa, enfrentamos apenas a cabeça dele. Pule quando vier uma rajada de baixo, aproxime-se quando vier de cima e pule no momento certo nos tiros individuais.



Na segunda parte, acertamos na cabeça para expor o núcleo do chefe, onde ele realmente vai receber dano.



Quanto aos ataques, repare bem os seus movimentos. Se os olhos brilharem, ele vai atirar bombas teleguiadas - destrua-as o quanto antes. Se a boca brilhar, prepare-se para pular no momento certo do disparo. Se abrir a mão direita, um raio será atirado desta, então não fique parado para poder escapar dele. Agora, se ele levantar a mão esquerda, ele vai tentar te esmagar, portanto se afaste, pois ele também pode te socar com ela caso fique muito próximo. Fique atento, quanto mais danos ele tomar, mais agressivo ficará, podendo realizar diferentes ataques ao mesmo tempo quando estiver próximo de morrer.



Chefe derrotado, e com isso atravessamos as ruínas da capital e nos infiltramos em território inimigo.

FASE 2 TREM DE SUPRIMENTOS

Após se infiltrar em território inimigo, nossos heróis têm que interceptar o trem de suprimentos do exército das máquinas. Não vai ser fácil alcançar um trem em alta velocidade e passar por todas as defesas, mas com a moto flutuante talvez consigam!



Começamos numa fase em movimento, com nossa moto, tendo que enfrentar inimigos que aparecem tanto pela frente quanto por trás. Muito cuidado com os drones que soltam bombas, pois ao explodir elas se dividem em quatro bombas menores.



Logo encontramos uma aeronave, o primeiro subchefe da fase. Desvie dos tiros quando a mira da metralhadora ficar vermelha e das minas que saem da parte da frente enquanto ataca as asas, que são os pontos fracos dela.



No próximo trecho há dois caixotes: um com um lança-granadas e outro com um robô de defesa, que serão muito úteis contra o próximo subchefe, um carro cheio de armamentos.

Pule do tiro do canhão quando a mira ficar branca e destrua as granadas com uma arma explosiva, ou pule pelas explosões. Fique entre os lasers quando ele voar e finalize o chefe.



Na próxima etapa da fase, pulamos com a moto sobre o trem - dessa vez indo a pé sobre as plataformas. Tome cuidado com os inimigos que vêm de ambas direções.

Pegue o robô de velocidade no trecho em que os ninjas começam a aparecer, ela vai ser necessária para pegar a vida extra que estará sobre o vagão a seguir.





Na entrada do próximo vagão, pegue o robô de defesa para ajudar contra o terceiro subchefe. Desvie das esferas que são atiradas e ficam quicando nas paredes da sala, e ataque na segunda fase, podendo agora destruir as esferas que disparam pequenos tiros, enquanto se posiciona para não ser acertado pelo canhão principal, o real ponto fraco. Fique abaixado sob o canhão e acerte-o com seu ataque corpo a corpo, causando muito dano e ficando seguro ao mesmo tempo.



O chefe da fase é um grande robô voador que possui quatro padrões de ataque. Desvie da esfera elétrica que ele atira, pulando de modo que também evite a descarga que se dissipa no chão. Quando ele for para o meio da tela, fique embaixo dele e se prepare para andar um pouco para o lado para desviar de múltiplos tiros que serão por ele disparados. No momento em que o chefe atravessar a tela de um lado para o outro, role por baixo para evitar os choques, e quando ele voar, posicione-se para desviar dos raios que caem do céu - tudo isso enquanto ataca o peito e a cabeça do chefe. Com o lança-granadas a batalha não deverá demorar.



Avance com cuidado nos próximos segmentos, pois virão inimigos de ambos os lados, até chegar a um robô maior que os inimigos normais, que guarda o chefe da fase. Quando ele começar a girar a metralhadora, prepare-se para desviar pulando, e no momento em que ele se aproximar, role por baixo dele.



FASE 3

FÁBRICA DE ARMAS

Com o trem de suprimentos do exército das máquinas interceptado, Mavra e Doyle partem em direção à mais nova fábrica de armas inimiga com a missão de destruí-la!



A fase já começa com um robô de defesa no caixote para facilitar as coisas. Fique atento em dois momentos, onde vermes de areia aparecerão do chão para te atacar. Eles são facilmente destruídos com o ataque corpo a corpo.



Logo encontrará um grande verme de areia que cuspe ácido. Atire nos nódulos que ficam abertos e desvie das gotas de ácido que caem do céu após ele atacar.



Em seguida, aparecerão grandes canhões. Um modo seguro de enfrentar os dois primeiros canhões é ficar abaixado ao lado deles, e atacar com o ataque corpo a corpo.



Na parte onde ficar pendurado enquanto um verme sai do chão, finalize primeiro os soldados da direita e pule para atacar o verme com seu ataque corpo a corpo.



Na etapa com desníveis, derrote os soldados que aparecem da esquerda e se pendure para finalizar o canhão quando estiver seguro.



Pegue o robô de defesa quando for enfrentar os dois grandes vermes no final desse segmento. Elimine um de cada vez, sempre desviando das gotas de ácido que eles cospem.



Na próxima etapa, estará em um elevador para o subsolo da fábrica de armas, enfrentando uma aranha como subchefe. Terá um minuto para derrotá-la, mas basta ficar em uma das extremidades atirando e pulando para desviar de suas cuspidas. Quando ela pular, prepare-se para destruir os casulos que caem, já que esses irão te atacar.



No último segmento da fase, inimigos aparecem do chão e do teto de ambos os lados. O ideal é destruí-los com o ataque direto, já que andam abaixados.



Mais à frente, encontrará o segundo mecha do jogo, equipado com poderosas furadeiras. Mire para baixo ou para cima para usar as furadeiras de maneira angular e acertar os inimigos que estejam no teto ou rastejando.



Avance devagar para conservar ao máximo o mecha, já que ele é necessário para destruir os caixotes que guardam a vida extra da fase.



A batalha contra o chefe é dividida em duas etapas. Na primeira, destrua os olhos enquanto desvia dos raios que eles atiram, e acerte as extensões que saem das bocas laterais (elas aparecem um pouco para fora antes de saírem), desviando das gotas ácidas que saem delas quando destruídas.



Quando os olhos e as quatro bocas forem destruídos, a segunda fase do chefe começará. Seu ponto fraco é a cabeça, e pode ser acertada quando ele estiver esticado no chão após um grande pulo.

Quando ele pular sobre você, acompanhe a movimentação que ele faz de um lado para o outro e role quando ele for pular, acertando-o na cabeça.



FASE 4 TORRE DE COMUNICAÇÕES

Chegou o momento de invadir a torre de comunicações do exército inimigo e desabilitá-la para sabotar os robôs!



No começo do primeiro segmento, já poderá contar com um robô de velocidade. Essa parte possui muitas plataformas e alguns inimigos surgindo ou atirando de ambos os lados, então vá com calma e também fique atento com o chão no começo e no final do segmento, pois ele desaba assim que passar sobre ele. Você poderá identificar essas partes, pois parecem com pontes, já que não tem uma base sólida.



Chega uma aeronave igual a que enfrentamos na segunda fase, mas dessa vez com soldados inimigos aparecendo dos lados, então evite ficar encostado nas extremidades da tela para não ser surpreendido.



Nas plataformas a seguir, avance o suficiente para ver a ponta das armas e destruir os inimigos com metralhadoras antes deles dispararem.



Aqui também há outro robô de velocidade para pegar a vida extra logo a seguir.



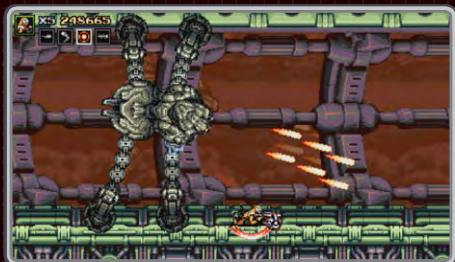
O subchefe da fase pode ser difícil. Fique na plataforma oposta, na mesma altura dele, e se abaixe para acertá-lo sem ser atingido. Pule quando ele se aproximar e repita o procedimento do outro lado. Se ele jogar uma bomba incendiária, fique na plataforma de cima e pule assim que ele pousar na de baixo.



Na próxima parte, tome cuidado com as esferas que atiram mísseis teleguiados que causam dano numa grande área. Pegue o robô de defesa para enfrentar mais um subchefe.

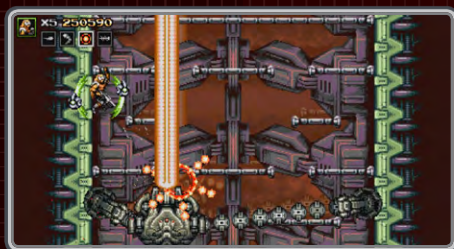


Mantenha-se à direita da tela e abuse do lança-granadas se o tiver. Depois de destruir os braços, atente-se a ir mais para frente ou voltar para desviar dos tiros que saem da cabeça.



Pegue o equipamento que quiser na cápsula antes da próxima fase contra o chefe,

dessa vez num segmento vertical, mantendo-se nas extremidades quando ele carregar o tiro, desviando das esferas elétricas e indo para o lado oposto que a cabeça estiver olhando quando soltar os mísseis teleguiados.



Agora, uma parte diferente de tudo que já foi jogado até então. Um segmento onde nosso personagem se equipa com um jetpack e adentra em um túnel. O botão de mira fará com que esta trave em um ponto e você consiga se movimentar e atirar no seu alvo travado, enquanto o pulo irá fazer o jetpack dar um pequeno impulso, e que se pegar power-ups pode ficar com o tiro mais forte, bem como mísseis teleguiados. Se for acertado, perde-se a última melhoria conquistada, sendo que existem três itens de upgrade disponíveis no túnel.



A dica aqui é desviar enquanto atira e usar o pulo para impulsionar o jetpack e fugir dos tiros dos canhões fixos nas laterais do túnel e, quando chegar aos robôs, não ficar parado e se movimentar em um sentido único, travando a mira neles quando possível.

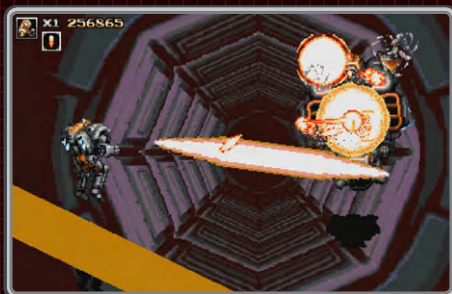


Antes do chefe da fase, haverá um último robô, mais resistente e com um escudo. Tente mirar sem acertar o escudo e seguindo a tática que usamos contra os outros robôs.



O chefe da fase é uma nave com múltiplos armamentos. Na primeira etapa, um canhão irá disparar vários mísseis teleguiados (que podem ser destruídos), e outro canhão que dispara um tiro mais concentrado. Trave a mira em um dos canhões enquanto se movimenta e essa batalha não será (tão) difícil.

Com os canhões destruídos, começa a segunda etapa, na qual o jogador deverá acertar a parte central da nave, enquanto desvia de múltiplos tiros teleguiados e também de uma espécie de raio largo, onde basta não ficar na área que fica piscando na tela quando ele dispara.



FASE 5 BASE ESCONDIDA

Depois de tudo que passaram, Mavra e Doyle recebem uma informação de que a inteligência da Resistência descobriu a localização do núcleo de força do exército inimigo. Se conseguirem destruí-lo, todas as tropas vinculadas a ele ficarão

desabilitadas. Seria um grande passo para a Resistência nessa guerra!



Aqui o jogador começará pilotando a moto, com a dinâmica parecida com a Fase 2 – Trem de Suprimentos, ou seja, os princípios para atacar e se defender são semelhantes, e logo poderá pegar um robô de defesa.



Temporize bem os pulos para desviar das explosões de *napalm*, já que as bombas não podem ser destruídas.



O símbolo de atenção "!" aparece alguns segundos antes de buracos e barreiras, então prepare-se para pular. Talvez seja necessário decorar a ordem em que aparecem, já que há regiões que precisam de pulos maiores.



Existem três subchefes nesse segmento. O primeiro é um robô-escavadeira que jogará bolas de neve em linha reta ou quicando em sua direção, além de ter um ataque em que ele avança para a esquerda para atingir o protagonista, e também um ataque em que coloca as mãos no chão, com elas saindo onde o jogador está. Junto, também aparecerão drones que vão atirar para atrapalhar, mas basta manter-se à esquerda e acertar o tempo para desviar das bolas de neve, além de se movimentar quando ele colocar as mãos no chão. Assim, vencerá facilmente.



Existe outro robô de defesa antes do próximo subchefe. Não fique parado e fique embaixo dele quando ele for atirar na diagonal. Quando ele girar a bola de espinhos, desvie para um dos lados quando ele ficar acima de você, sempre destruindo os robôs que aparecem para dificultar ainda mais sua batalha.



No final do segmento, terá a possibilidade de pegar um robô de velocidade. O pulo duplo pode ajudar a desviar mais facilmente das barreiras enquanto enfrenta o próximo subchefe. Pule as barreiras e recue quando ele pular, pulando sobre este em seguida. Quando a cabeça explodir, continue com a mesma tática, mas desviando dos seus disparos.



Na próxima parte, poderá usar o último mecha, que possui um canhão extremamente potente, mas que pode superaquecer se usado de maneira contínua, além de poder disparar um

foguete teleguiado utilizando o botão de troca de arma, mas esse demora para recarregar.



Existe uma vida extra em uma plataforma distante, que pode ser alcançada com o pulo duplo do robô de velocidade ou do mecha.



Na tela do grande canhão, engane ele fazendo com que dispare em um canto enquanto você vai para o outro, sempre desviando dos soldados que aparecem de todos os lados. O mecha aqui pode causar um grande dano, e se ele resistir vai para a próxima etapa com a energia cheia.



Na última etapa, uma das partes mais difíceis do jogo, seu mecha será temporariamente guardado enquanto passará por um segmento com plataformas que se deslocam verticalmente, junto com barras de energia no topo e na base da tela que te matam ao toque. Avance devagar para não ser pego de surpresa pelos soldados, drones e canhões de apoio, rolando quando for de uma plataforma que está subindo para outra descendo.



Ao final das plataformas, pegará o mecha de volta. Use-o para destruir os blocos que bloqueiam a passagem superior que aparece logo em seguida, onde você conseguirá outra vida extra.



Ao final do trecho, encontrará quatro dispositivos no teto que soltam tiros. Destrua-os enquanto desvia dos soldados que aparecem constantemente de ambos os lados.

Em seguida, um dispositivo aparecerá à direita, disparando tiros múltiplos em um intervalo, e três tiros em sua direção em outro. Aproveite o momento dos tiros múltiplos e fique abaixado na primeira plataforma atirando nele, assim você não será atingido.



Agora o chefe da fase. Após aparecer nadando embaixo da tela, de um lado para o outro, ele ressurgirá voltando num movimento em forma de arco. Essa é uma boa oportunidade para acertá-lo, enquanto desvia das gotas de ácido que caem do corpo dele na plataforma principal.



Quando vir o lago de ácido se agitando, desvie para uma das plataformas superiores opostas, ficando numa posição em que possa disparar nele com segurança, sem ser atingido pelos respingos de ácido.



Com o chefe derrotado vamos para o estágio 6, a última fase de Blazing Chrome.



FASE 6 ÚLTIMA FASE

Chegou o momento de enfrentar as linhas finais de proteção do núcleo de energia das máquinas e enfrentar Zet, um grande comandante do exército das máquinas que nos espera!

A última fase tem dois segmentos e é composta praticamente por batalhas com chefes. Já de início, terá uma cápsula para pegar o item de sua escolha. Recomendamos o robô de defesa, caso não o tenha ainda.

Na primeira sala, enfrentará dois chefes. O primeiro é um pequeno robô

que irá dar pequenos pulos em sua direção, fazendo um ataque a cada dois pulos. Afaste-o com seu ataque corpo a corpo enquanto se mantém seguro nos momentos em que ele for atacar.



Em algum momento ele poderá fazer um ataque ao melhor estilo "spin dash" do Sonic. Nesse caso, aproxime-se da parede e pule no momento em que ele for acertá-la.



Se ele começar a pular freneticamente, desvie rolando e o acerte enquanto estiver subindo.

Em seguida, vem outro robô, e bem maior. Recue um pouco quando ele se aproximar para desviar de seu soco, ele fará isso duas vezes. Depois desvie de seu pulo, e fique atento ao teto da sala para esquivar dos escombros a cair.



Desvie ou rebata a granada que ele jogar em você para conseguir um dano extra.



Passando pelos dois robôs, existirá uma interseção com o próximo segmento, onde há outra cápsula de equipamentos e uma vida extra escondida na luminária no topo dessa sala.



Chegou o momento de enfrentar o Zet em uma batalha de várias fases. Na primeira, ele irá atirar de cima. Desvie para fora de seu alcance e devolva os disparos.



Quando ele fizer um ataque deslizando na parte inferior da tela, fique abaixado caso ele não esteja rente ao chão e pule ou role quando estiver.



Caso ele desapareça, prepare-se para esquivar, pois vai aparecer sobre você, pronto para atacar.

Na segunda etapa, ele poderá realizar três ataques diferentes, todos com sua espada. Pule para desviar do golpe horizontal caso ele levante os braços, abaixe-se se ele puxar a espada para trás, dando um golpe horizontal mais alto, e role por baixo dele quando pular após seus olhos piscarem.



Na terceira fase, Zet se funde ao núcleo de energia, tornando-se um robô gigante. Atire na cabeça enquanto desvia dos ataques que saem de suas mãos e queimam o chão de um lado ao outro, além do laser que dispara de seu olho, que é muito mais rápido, mas pode ser desviado.

conforme elas forem se aproximando e posicione-se para ir acertando os inimigos que ficam dentro delas assim que estas sumirem, priorizando os inimigos terrestres.



Assim que causar dano suficiente à cabeça, dois cubos aparecerão e serão os novos pontos fracos de Zet. Continue desviando dos ataques de fogo das mãos e de disparos dos próprios cubos. Normalmente, você terá um bom tempo para desviar de todos os ataques, ficando no meio da tela.



Com dano suficiente causado, o jogo assume uma nova perspectiva, entrando em um mundo virtual dentro do núcleo de energia das máquinas. Desvie das caixas



Temporize bem os seus pulos para desviar do chão de espinhos quando ele aparecer e logo você enfrentará seu clone. Evite ficar perto dele, fique em pé e abaixe-se quando ele disparar.



De volta à sala com o robô gigante, você deverá destruir o último cubo. As mãos continuam atacando, mais rápido ainda, e dessa vez o cubo irá utilizar um laser muito forte, que acerta em diversos ângulos. Fique logo abaixo dele, mas um pouco para o lado do raio central, assim não terá problemas.



Pule pelas esferas elétricas, caindo onde elas atingiram inicialmente para evitar a onda de descarga elétrica.



Com o segundo cubo destruído, o jogador entrará na reta final do jogo. Outro segmento virtual, com mais inimigos, que exigirá ainda mais de seus reflexos. Novamente, priorize os inimigos terrestres e use sua esquiva para deslocamentos rápidos, se necessário.



E agora outro clone, dessa vez de um dos personagens secretos (Raijin ou Suhaila). Os ataques de Raijin e Suhaila só atingem a tela inteira caso sejam carregados. Mantenha certa distância, recue um pouco quando atacarem e dispare de volta.



Se o clone se aproximar demais, corra para a plataforma do lado em que ele não estiver. Seguindo essa tática, você não terá muito trabalho, destruindo junto com ele, o núcleo de energia.



Parabéns! Você terminou Blazing Chrome, um jogo desafiador que provavelmente exigiu muito de seus reflexos, memorização e coordenação motora, mas que certamente proporcionou aquela sensação de dever cumprido.



Terminar o jogo libera o modo Hardcore, com menos vidas, *continues* limitados e inimigos em maior quantidade e dificuldade. Um verdadeiro desafio, assim como o modo Boss Rush, o modo espelhado e os personagens secretos Suhaila e Raijin.



ENTREVISTA

Agora que você já chegou ao fim da aventura, confira um bate-papo entre o pessoal da JoyMasher e a redação da WarpZone, e descubra detalhes da produção do jogo e alguns planos para o futuro.



Como surgiu a ideia para a história base de Blazing Chrome?



A ideia foi da Thaís Weiller. Ela e a Maíra Testa escreveram o roteiro do quadrinho Blazing Chrome Alpha.



Qual é a maior dificuldade ao criar jogos no estilo retrô?



Acho que a maior dificuldade fica por conta de sermos comparados aos jogos clássicos, ou seja, temos que realmente fazer um bom trabalho, pois seremos comparados não só a esses jogos, mas às memórias que as pessoas têm deles.



Como é a relação da equipe com a franquia Contra? Já que Blazing Chrome é praticamente um sucessor espiritual para a franquia da Konami.



Nós adoramos Contra e jogos estilo Run'n Gun, o Iuri [Nery] inclusive platinou o Cuphead!



Como foi a transição de um projeto nacional até um game em escala internacional através da parceria com a publisher (Dotemu)?



Foi tudo bem tranquilo, o pessoal da Dotemu nos ajudou bastante e não tivemos nenhum problema em nos adaptar. Eles também sempre deixaram todas as decisões de design em nossas mãos, nos deram bastante liberdade criativa, foi muito bom mesmo.





Como foi para você a oportunidade de ter o jogo divulgado em uma das camisetas indies disponível no game “Travis Strikes Again” (da franquia No More Heroes) para Nintendo Switch, ao lado de títulos clássicos como Fatal Frame, e até mesmo Zelda?



Ficamos bem felizes! O contato com o Suda 51 aconteceu quando ele estava vendo os jogos indies na GDC [Game Developers Conference] de 2018. Ele parou em nosso stand e começou a jogar Blazing Chrome. Foi surreal. Ele gostou tanto do jogo que nos convidou pra essa parceria, ficamos bem felizes mesmo.



Blazing Chrome é o primeiro jogo da JoyMasher a sair pra consoles?



Os primeiros foram Odallus e Oniken, que saíram pra Switch antes do Blazing Chrome. Atualmente estamos trabalhando em um port dos dois jogos para PS4 também.



Existem planos para uma edição física de Blazing Chrome?



Sim, as edições físicas de Blazing Chrome estão sendo produzidas pela Limited Run.



Quando terminamos o jogo, ele fica com aquele gostinho de “quero mais”... Teremos um “Blazing Chrome 2”?



Com certeza. Nós já tivemos algumas conversas sobre uma possível continuação, só não temos planos concretos para o mesmo por enquanto.



Já estão trabalhando em um próximo lançamento? Caso estejam, ele vai seguir essa linha retrô 16-bit?



Estamos sim, o próximo título chama-se Moonrider, e é um jogo estilo 16-bit na linha de Hagane e Shinobi 3, com estrutura de fases semelhante a Dracula X: Rondo of Blood.

JOYMASHER



SEGREDOS

Durante o jogo existem alguns *easter eggs* que facilmente passam despercebidos. Listamos abaixo todos eles, será que você percebeu algum?

01 - A caixa de itens em Blazing Chrome é exatamente a mesma do Oniken.



02 - O chefe da Missão 2 do Oniken aparece no fundo do cenário da Fase 3 em Blazing Chrome.



03 - O chefe da Fase 4 do Oniken (fase da floresta) foi praticamente refeito como um novo chefe da Fase 1 em Blazing Chrome.



04 - No cenário da Missão 3 em Blazing Chrome vemos um soldado inimigo na mesma pose do Cyrax do cenário Jade Desert do Ultimate Mortal Kombat 3.



05 - O soldado amigo chega na nave e diz "HEY BRO", que é mesma frase falada pelo piloto da nave na Fase 2 em Contra: Hard Corps.



06 - No cenário da Missão 5 em Blazing Chrome vemos na tela de fundo a frase "Oniken Protocol".



07 - Os inimigos que saem de dentro da parede na Fase 1 em Blazing Chrome são uma espécie de remake dos inimigos que saíam da parede na Fase 1 de Oniken.



08 - Os robôs de ajuda são uma homenagem aos robzinhos de Shatterhand do Nintendinho.



09 - O último chefe é uma homenagem à última forma do Sigma em Mega Man X, em que a cabeça do Sigma era ligada a um corpo de um robô gigante.



10 - O personagem Tcheco do jogo Tcheco no Castelo do Sarney pode ser visto em uma placa ao fundo da Fase 1.

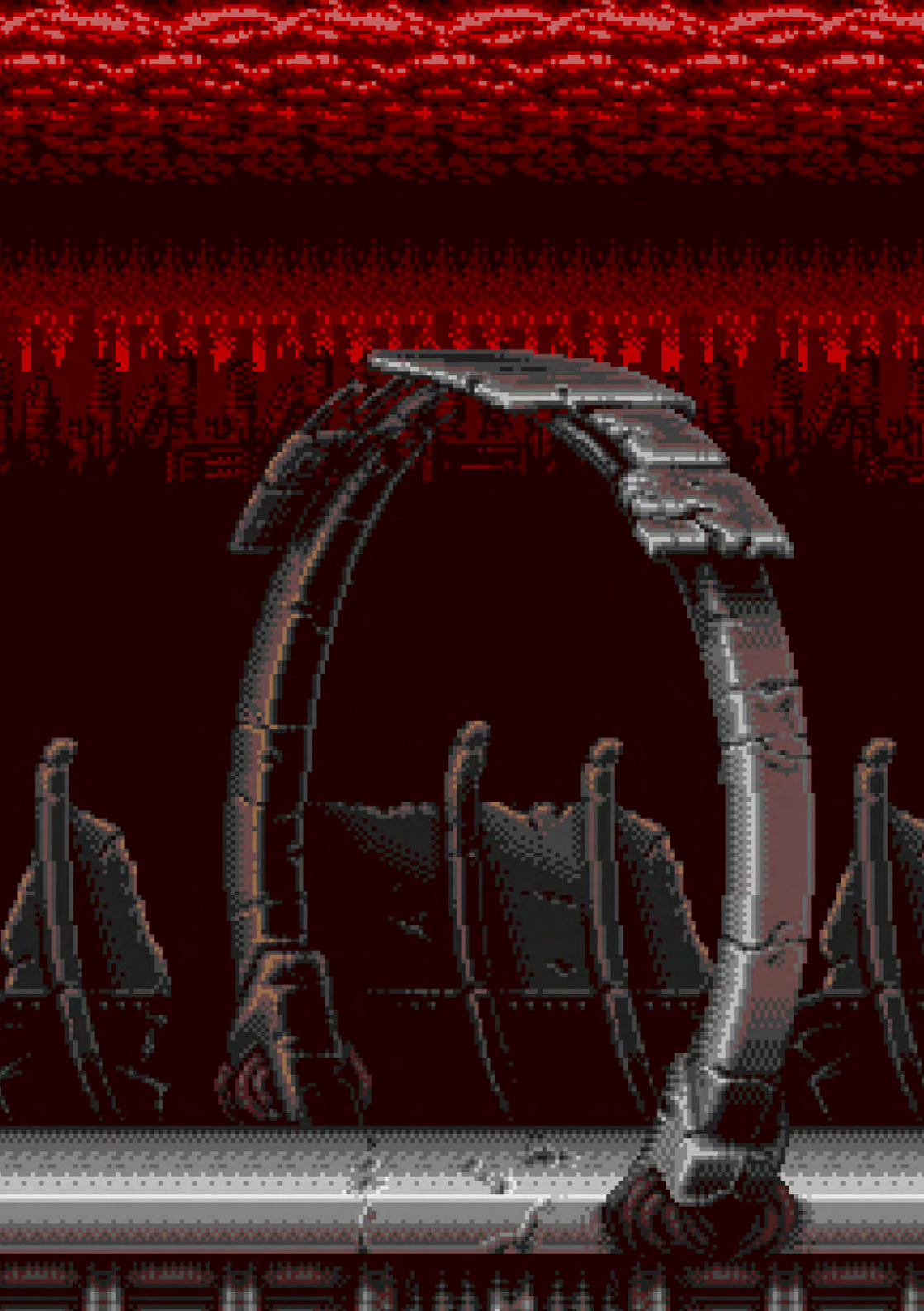


11 - Na fase da neve, Missão 5 em Blazing Chrome, fizemos um remake do urso correndo atrás da moto que havia no Oniken na Fase 3.



12 - O chefe cérebro da Fase 4 é, na verdade, o mesmo subchefe da Fase 5 de Oniken, porém com duas pernas.







APRESENTA



9 A 13 DE OUTUBRO | EXPO CENTER NORTE | SP

MAIS DE 400 ESTANDES

AS PRINCIPAIS MARCAS DE GAMES



AQUI SE JOGA

INGRESSOS COM DESCONTO

ACESSE AGORA BGS.COM.BR E CONFIRA TODAS AS OPÇÕES



A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

PATROCINADORES



PARCEIROS

